

LÊ TRỌNG LỤC

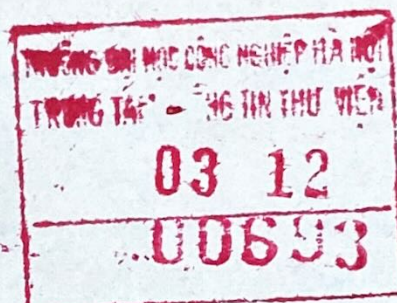
HỌC NHANH

**VISUAL
BASIC**



NHÀ XUẤT BẢN THÔNG KÊ

LÊ TRỌNG LỤC



HỌC NHANH Visual Basic



NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

LỜI NÓI ĐẦU

Cũng như *Delphi* và *C++Builder* ngôn ngữ lập trình *Visual Basic* dựa theo nguyên tắc thiết kế các chương trình mà nhìn thấy trước kết quả (WYSWYG - What you see is what you get) khác với các ngôn ngữ lập trình khác mà người ta phải làm việc mò mẫm, phải thử đi thử lại rất vất vả. Hơn nữa, việc thấy trước các kết quả này kéo theo thấy trước các kết quả khác cho nên thuận lợi cho việc phát triển nhanh các ứng dụng (RAD - Rapid Application Development). Theo quan điểm đó cuốn sách được chia thành 4 chương như sau.

Chương 1 dành cho một số điểm *khái quát* về lập trình Visual Basic như cài đặt, môi trường phát triển tích hợp (IDE - Integrated Development Environment), dự án vv.. Chương này có thể bỏ qua hay chỉ xem qua để đọc tiếp chương 2. Vì có những điểm thuận lợi của Visual Basic 5 như tính độc lập, đầy đủ, tổng các mẫu ví dụ của nó nhiều hơn ở Visual Basic 6, mặt khác nó có thể đọc được hầu hết các mẫu ví dụ của Visual Basic 6 nếu ta bỏ đi một lệnh khoá trong tệp VBP (xem chương 3) cho nên chúng tôi chọn chương trình chính với môi trường tích hợp của Visual Basic 5 để mô tả.

Chương 2 sẽ bàn đến các chương trình cơ bản dành cho người lập trình mới bắt đầu làm quen với Visual Basic. Người đọc có thể bỏ qua chương 1 rồi bắt đầu ngay chương này cũng được. Thông thường thì "*mọi việc bắt đầu thường khó*" thế nhưng trong trường hợp này thì không phải thế. Chương này sẽ bắt đầu với một chương trình đơn giản nhất, trong đó người đọc chỉ cần "*xem*", cùng lắm thì chỉ cần ấn phím F5 là được. Nó chỉ cho ra kết quả một dạng nhìn thấy (Form) mà ở trên đó không có gì cả. Các chương trình sau đó sẽ bổ sung vào các dạng này hay các dạng khác làm cho chương trình tạo ra được phong phú, đa dạng. Nói chung thì toàn bộ Visual Basic, Delphi, và C++Builder đều xây dựng theo nguyên tắc này, tức dựa vào các thành phần nhìn thấy

(Visual Component, VCL - Visual Component Library). Nhiều chương trình chỉ được viết trong một trang là đủ.

Chương 3 sẽ khai thác một số chương trình chọn lọc của các mã mẫu (Sample Code) của Visual Basic. Các mã mẫu (ví dụ) của họ đều có mục đích mô tả những mã lệnh của Visual Basic. Nếu nắm vững các ví dụ của Visual Basic thì cũng đã nắm được phần chính của nó. Các ví dụ này không có nhiều lắm so với Delphi, C++Builder, và Visual C nhưng mô tả cho đầy đủ hết cũng không thực hiện được, cuốn sách cố đưa vào một số lượng tối đa. Chương này có một mục thảo luận đến mẫu ví dụ của Visual Basic 6 trong đó ta thấy dòng chữ "VERSION 5.00" ở đầu các tệp FRM, lý do là vì người ta không nâng cấp mã nguồn mà họ cho là đã hoàn chỉnh. Visual Basic 5 có nhược điểm là tồn tại các tệp VBW trong các thư mục của dự án mà bỏ đi cũng được, Visual Basic 6 bỏ tệp này. Hơn thế nữa, tên mặc định của tệp kết quả cũng được thay thế cho phù hợp với tên của dự án.

Chương 4 là phần sử dụng các chương trước để phát triển nhanh một số chương trình áp dụng (RAD) bằng cách phân tích và tổng hợp chương trình. Nếu không phân tích được chương trình thì chưa hiểu được chương trình, nếu không tổng hợp được các chương trình thì không thể sáng tạo được chương trình mới.

Cũng như *Delphi* và *C++Builder* ngôn ngữ lập trình *Visual Basic* như một bộ đồ nghề thợ mộc không ngừng được cải tiến. Nếu chỉ cần cắt một cây gỗ thì nó chỉ cần học vài phút là xong, nhưng nếu muốn gia công ra cái bàn, cái tủ thì cũng mất khá nhiều thời gian và phải nghiên cứu tỉ mỉ. Nếu chỉ cần học những thao tác đơn giản như cửa, đục, khoan, đánh bóng ..vv thì không mất thời gian nhiều lắm.

Chúc bạn đọc học được nhanh chóng Visual Basic và thành công

Tác giả

MỤC LỤC

LỜI NÓI ĐẦU	5
Chương 1. MỘT SỐ ĐIỂM KHÁI QUÁT.....	7
Chương 2. MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH CƠ BẢN 5 ...	51
2.1. XEM XÉT VISUAL BASIC NHƯ MỘT DỰ ÁN CÓ CHƯƠNG TRÌNH TRỒNG	52
2.2. MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH CƠ BẢN TẠO ĐƯỢC TỪ HỘP CÔNG CỤ MẶC ĐỊNH	64
2.2.1. LÀM QUEN VỚI DẠNG (FORM) - CHƯƠNG TRÌNH DẠNG FORM.VBP	66
2.2.2. CHƯƠNG TRÌNH CÓ PICTUREBOX - THIẾT KẾ (DESIGN)	70
2.2.3. CHƯƠNG TRÌNH CÓ PICTUREBOX - NẠP ẢNH (LOAD).....	73
2.2.4. CHƯƠNG TRÌNH CÓ LABEL - NHÃN	76
2.2.5. CHƯƠNG TRÌNH CÓ TEXTBOX (HỘP SOẠN THẢO)....	80
2.2.6. CHƯƠNG TRÌNH CÓ FRAME - KHUNG	83
2.2.7. CHƯƠNG TRÌNH CÓ COMMANDBUTTON - NÚT LỆNH	86
2.2.8. CHƯƠNG TRÌNH CÓ CHECKBOX - CHỌN THÊM VÀO.	90
2.2.9. CHƯƠNG TRÌNH CÓ OPTIONBUTTON - CHỌN MỘT	93
2.2.10. CHƯƠNG TRÌNH CÓ COMBOBOX - HỘP CHỌN RIÊNG RẼ, HỘP COMBO	96
2.2.11. CHƯƠNG TRÌNH CÓ LISTBOX - HỘP LIỆT KÊ	101
2.2.12. CHƯƠNG TRÌNH CÓ HSCROLLBAR VÀ VSCROLLBAR - THANH CUỐN	107

2.2.13. CHƯƠNG TRÌNH CÓ TIMER - BỘ THỜI GIAN	110
2.2.14. CHƯƠNG TRÌNH CÓ TIMER - BỘ THỜI GIAN (tiếp tục)	113
2.2.15. CHƯƠNG TRÌNH CÓ FILELISTBOX , DIRLISTBOX , DRIVELISTBOX - HỆ TẬP	116
2.2.16. CHƯƠNG TRÌNH CÓ SHAPE - HÌNH DÁNG	119
2.2.17. CHƯƠNG TRÌNH CÓ LINE - ĐOẠN THẲNG, ĐƯỜNG THẲNG	122
2.2.18. CHƯƠNG TRÌNH CÓ IMAGE - ẢNH	129
2.2.19. CHƯƠNG TRÌNH CÓ DATA - DỮ LIỆU	132
2.2.20. CHƯƠNG TRÌNH CÓ OLE - NHÚNG VÀ KẾT NỐI ĐỐI TƯỢNG	137
2.3. MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH CƠ BẢN TẠO ĐƯỢC TỪ HỘP CÔNG CỤ VỚI THÊM VÀO CÁC THÀNH PHẦN	140
2.3.1. CHƯƠNG TRÌNH CÓ THÀNH PHẦN CALENDAR - LỊCH	141
2.3.2. CHƯƠNG TRÌNH CÓ ĐIỀU KHIỂN COMCTL32	146
2.3.3. CHƯƠNG TRÌNH CÓ THÀNH PHẦN MSCOMM	154
2.3.4. CHƯƠNG TRÌNH CÓ THÀNH PHẦN COMMONDIALOG	162
2.3.5. CHƯƠNG TRÌNH CÓ THÀNH PHẦN MSCHART	167
2.3.6. CHƯƠNG TRÌNH CÓ THÀNH PHẦN RICHEDIT	170
2.4. MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH CƠ BẢN TẠO ĐƯỢC TỪ HỘP CÔNG CỤ VỚI CHÈN THÊM THÀNH PHẦN NHÌN THẤY	174
2.4.1. CHƯƠNG TRÌNH CHÈN ĐỐI TƯỢNG CỦA MSPAINT.EXE	175
2.4.2. CHƯƠNG TRÌNH CHÈN ĐỐI TƯỢNG CỦA WINWORD.EXE	178

3.5. KHAI THÁC MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH MẪU BẰNG HÌNH ẢNH 410

3.5.1. CHƯƠNG TRÌNH VISDATA - DỮ LIỆU TRỰC QUAN 411

3.5.2. CHƯƠNG TRÌNH DATATREE - CÂY DỮ LIỆU 417

3.5.3. CHƯƠNG TRÌNH BOOKSALE - BÁN SÁCH 423

Chương 4. PHÁT TRIỂN NHANH MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH ỨNG DỤNG 429

4.1. PHÂN TÍCH CHƯƠNG TRÌNH CONTROLS 430

4.1.1. CHƯƠNG TRÌNH BUTTONB - NÚT LỆNH 432

4.1.2. CHƯƠNG TRÌNH CHECK - THỬ 434

4.1.3. CHƯƠNG TRÌNH IMAGES - HÌNH ẢNH 438

4.1.4. CHƯƠNG TRÌNH OPTIONS - TỰ CHỌN 443

4.1.5. CHƯƠNG TRÌNH TEXTCTRL -

ĐIỀU KHIỂN VĂN BẢN 450

4.1.6. CHƯƠNG TRÌNH WORDWRAP - ĐIỀU KHIỂN TỰ 458

4.2. PHÂN TÍCH CHƯƠNG TRÌNH MOUSE 464

4.2.1. CHƯƠNG TRÌNH MAIN - CHÍNH 466

4.2.2. CHƯƠNG TRÌNH CLICKLINE -

NHÁY CHUỘT RA ĐOẠN THẲNG 470

4.2.3. CHƯƠNG TRÌNH DRAGFILE - KÉO VÀ THẢ TỆP 472

4.2.4. CHƯƠNG TRÌNH SCRIBBLE - VẼ BỘ BẰNG TAY 478

4.3. PHÂN TÍCH VÀ PHÁT TRIỂN CHƯƠNG TRÌNH OPTIMIZE (TỐI ƯU) 481

4.3.1. CHƯƠNG TRÌNH PAINTPIC 484

4.3.2. CHƯƠNG TRÌNH OPTIMIZE THU GỌN	492
4.3.3. PHÁT TRIỂN CHƯƠNG TRÌNH LISTIMTV (LISTIMAGE - TREEVIEW)	508
4.4. PHÁT TRIỂN NHANH MỘT SỐ CHƯƠNG TRÌNH ÁP DỤNG BẰNG CÁCH TỔNG HỢP CÁC CHƯƠNG TRÌNH NHỎ HƠN	513
4.4.1. CHƯƠNG TRÌNH SDIFONT - (Single Document Interface with SetFont)	514
4.4.2. CHƯƠNG TRÌNH MDIFONT - (Multi Document Interface with SetFont)	535
4.4.3. CHƯƠNG TRÌNH RTFSYS - (RichTextFormat with System)	549
4.4.4. CHƯƠNG TRÌNH ATMVCR - (Atm với VCR)	559
4.4.5. CHƯƠNG TRÌNH REDTMCI - (Redtop với Mci)	569