

Система объектно-ориентированного визуального программирования Microsoft Visual Basic (v. 6.0)

Практическая работа № 4 “Строковый калькулятор”

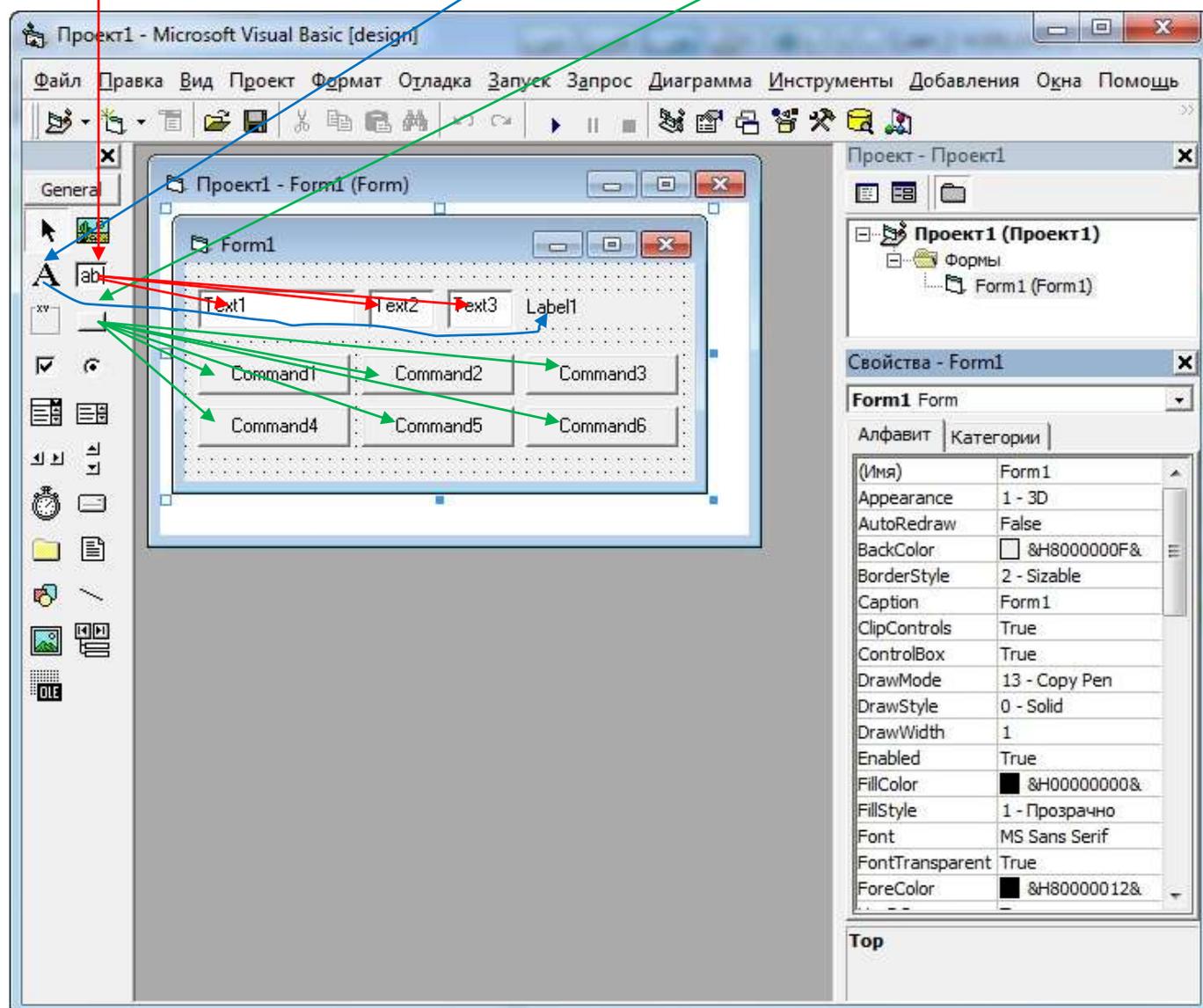
Цель работы. Научиться применять строковые функции в системе объектно-ориентированного программирования.

Задание. Создать проект, который позволит производить преобразования строк с использованием строковых функций.

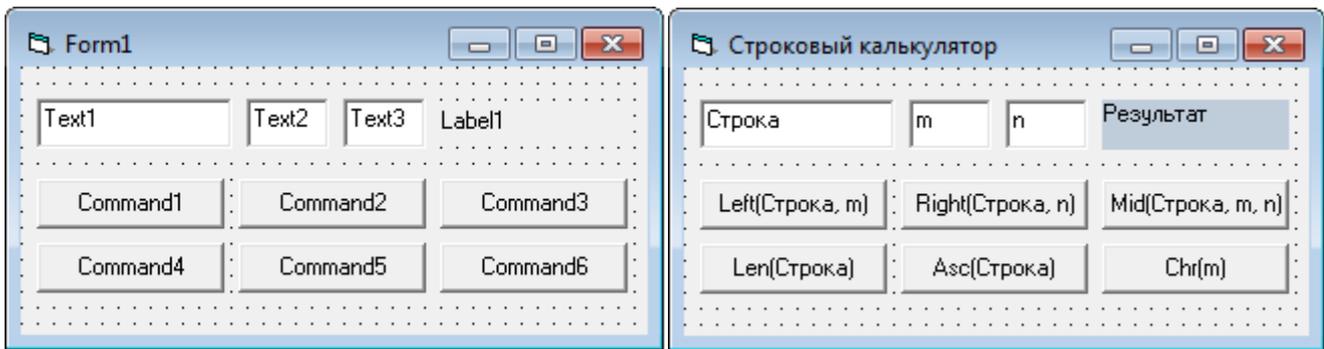
1. Открыть систему интегрированного визуального программирования Visual Basic. В диалоговом окне Новый Проект щелкнуть по кнопке Открыть (по умолчанию уже выделен требуемый вид проекта – Стандартный EXE).

2. Разместить на форме следующие элементы:

3 текстовых поля (Text1, Text2, Text3), 1 метку (Label1) и 6 кнопок (Command1-6). Изменить размеры и месторасположение текстовых полей, метки и кнопок для их размещения на форме в соответствии с образцом.



3. Установить следующие значения свойств элементов формы:



Форма - Form1

Имя - Form1

Caption - ~~Form1~~ -> Строковый калькулятор

Элемент текстовое поле **Text1** (для ввода пользователем символа, слова, строки)

Имя - Text1

Text - ~~Text1~~ -> Строка

Элемент текстовое поле **Text2** (для ввода пользователем числа символов слева)

Имя - Text2

Text - ~~Text2~~ -> m

Элемент текстовое поле **Text3** (для ввода пользователем числа символов справа)

Имя - Text2

Text - ~~Text2~~ -> n

Элемент метка **Label1** (для отображения значений функций)

Имя - Label1

Caption - ~~Label1~~ -> Результат

BackColor - ~~Button Face~~ -> Inactive Title Bar

Элемент кнопка **Command1** (для запуска расчета значений функции Left())

Имя - Command1

Caption - ~~Command1~~ -> Left(Строка, m)

Элемент кнопка **Command2** (для запуска расчета значений функции Right())

Имя - Command2

Caption - ~~Command2~~ -> Right(Строка, n)

Элемент кнопка **Command3** (для запуска расчета значений функции Mid())

Имя - Command3

Caption - ~~Command3~~ -> Mid(Строка, m, n)

Элемент кнопка **Command4** (для запуска расчета значений функции Len())

Имя - Command4

Caption - ~~Command4~~ -> Len(Строка)

Элемент кнопка **Command5** (для запуска расчета значений функции Asc())

Имя - Command5

Caption - ~~Command5~~ -> Asc(Строка)

Элемент кнопка **Command6** (для запуска расчета значений функции Chr())

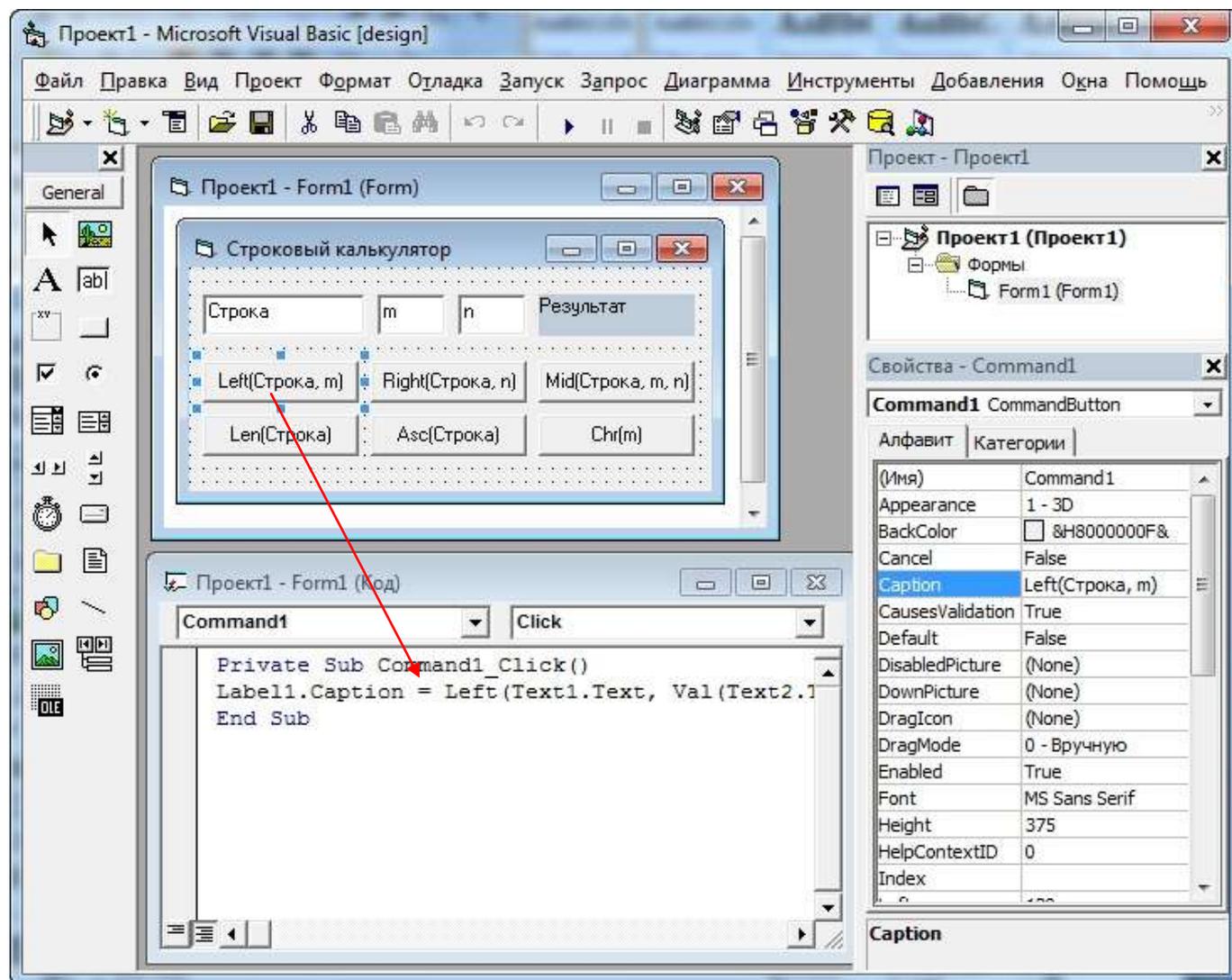
Имя - Command6

Caption - ~~Command6~~ -> Chr(m)

4. Создадим для каждой кнопки обработчик события, реализующий одну из строковых функций.

Выполнить двойной щелчок по кнопке **Command 1**(Left(Строка, m)) и ввести в появившемся окне Код следующего обработчика события:

```
Private Sub Command1_Click()  
Label1.Caption = Left(Text1.Text, Val(Text2.Text))  
End Sub
```



Выполнить двойной щелчок по кнопке **Command 2** (Right(Строка, n)) и ввести в появившемся окне Код следующего обработчика события:

```
Private Sub Command2_Click()  
Label1.Caption = Right(Text1.Text, Val(Text3.Text))  
End Sub
```

Выполнить двойной щелчок по кнопке **Command 3** (Mid(Строка, m, n)) и ввести в появившемся окне Код следующего обработчика события:

```
Private Sub Command3_Click()  
Label1.Caption = Mid(Text1.Text, Val(Text2.Text), Val(Text3.Text))  
End Sub
```

Выполнить двойной щелчок по кнопке **Command 4** (Len(Строка)) и ввести в появившемся окне Код следующего обработчика события:

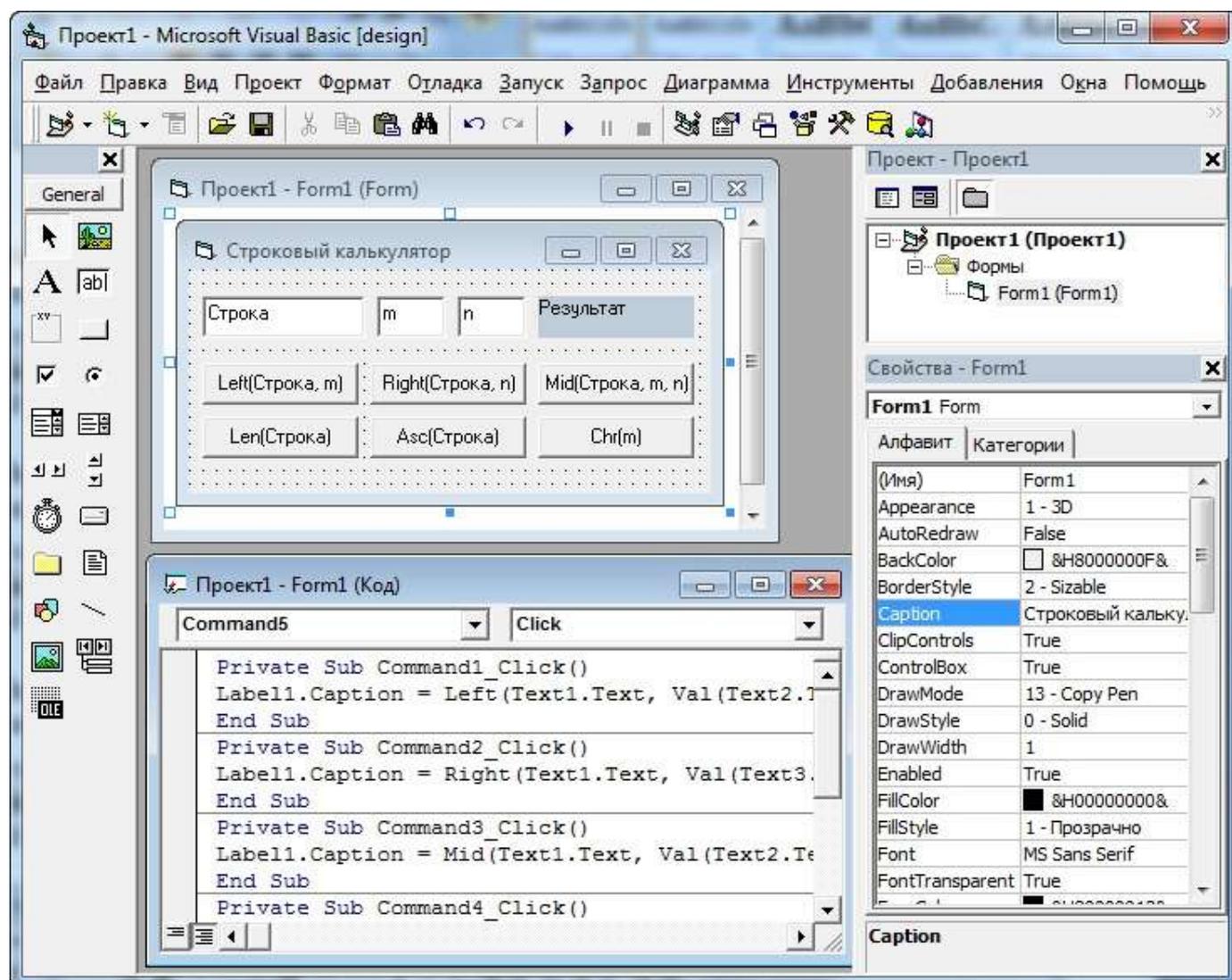
```
Private Sub Command4_Click()  
Label1.Caption = Len(Text1.Text)  
End Sub
```

Выполнить двойной щелчок по кнопке **Command 5** (Asc(Строка)) и ввести в появившемся окне Код следующего обработчика события:

```
Private Sub Command5_Click()  
Label1.Caption = Asc(Text1.Text)  
End Sub
```

Выполнить двойной щелчок по кнопке **Command 6** (Chr(m)) и ввести в появившемся окне Код следующего обработчика события:

```
Private Sub Command6_Click()  
Label1.Caption = Chr(Val(Text2.Text))  
End Sub
```



5. Запустить программу на выполнение (выбрать в строке меню **Запуск**, затем выбрать команду **Запуск**).

Для определения значений строковых функций

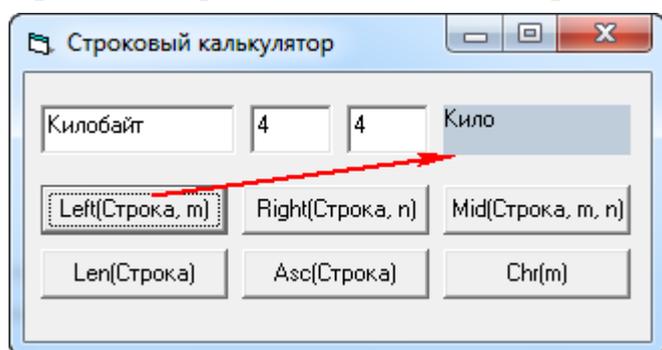
в первое текстовое поле Text1(Строка) ввести слово **Килобайт**

во второе текстовое поле Text2(m) ввести **4**

в третье текстовое поле Text3(n) ввести **4**

и последовательно щелкнуть по кнопкам Left(Строка, m), Right(Строка, n) и Len(Строка).

Проанализировать значения, отображающиеся в поле Label1 (Результат).



Ввести во второе текстовое поле Text2(m) **3**

в третье текстовое поле Text3(n) ввести **3**

и щелкнуть по кнопке Mid(Строка, m, n).

Проанализировать результат.

Ввести в первое текстовое поле Text1(Строка) любой буквенный символ.

Например, **Ю**

Щелкнуть по кнопке Asc(Строка).

Проанализировать результат, отображающийся в поле Label1 (Результат).

Ввести во второе текстовое поле Text2(m) любое число от 33 до 255.

Например, **254**

Щелкнуть по кнопке Chr(m).

Проанализировать результат.

6. Показать программу учителю.

7. Закрыть форму программы и систему программирования (кнопка  вверху справа) без сохранения.