

ГРАФИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ ЯЗЫКА VISUAL BASIC



Повторение

Алгоритм - это четкое описание последовательности действий, которые необходимо выполнить для решения поставленной задачи

Программа- это алгоритм, записанный на языке программирования

Языком программирования называется специальный язык, понятный для компьютера

Программирование - это процесс создания, отладки и тестирования программ

Графика в Visual Basic

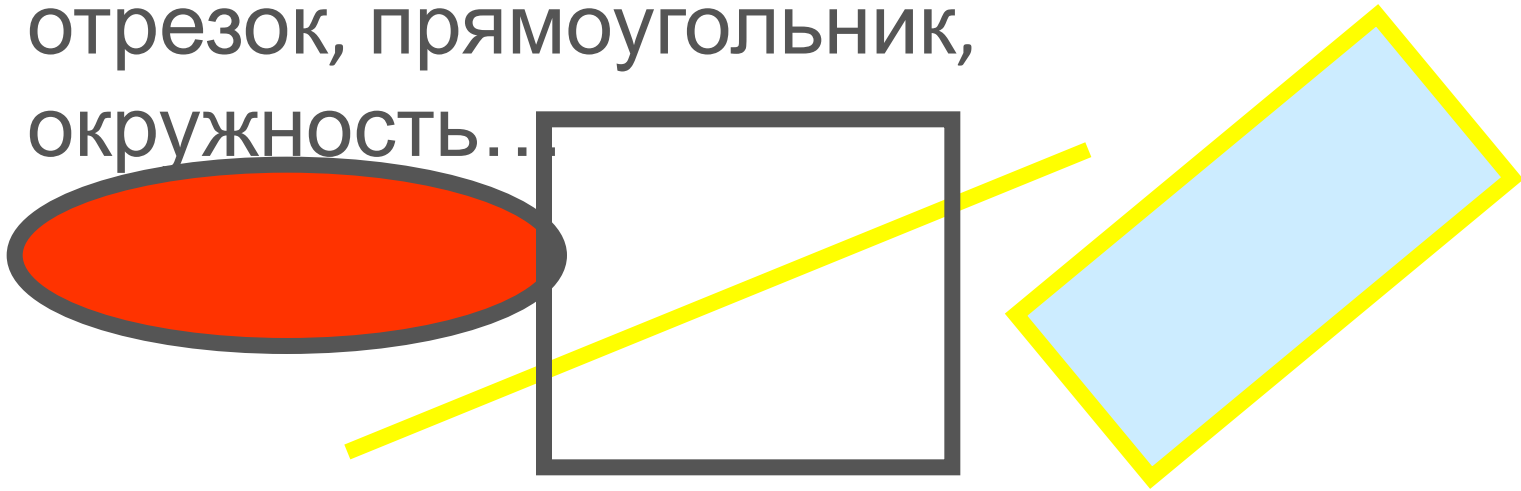
- На формах (Form) или в графических окнах (PictureBox) можно рисовать графические примитивы с использованием графических методов. При этом есть возможность устанавливать цвета линий и заливки

С помощью функции RGB
можно менять цвета инструментов

цвет		значения		
		R	G	B
белый		255	255	255
красный		255	0	0
зеленый		0	255	0
синий		0	0	255
бирюзовый		0	255	255
пурпурный		255	0	255
желтый		255	255	0
серый		192	192	192

Графический метод

- графический метод - это такой метод, который позволяет изображать на объекте геометрические элементы: точку, отрезок, прямоугольник, окружность...



Графические методы

Название метода	Действие
DrawLine	Рисует линию
Draw Rectangle	Рисует прямоугольник <code>Graph1.DrawRectangle(Pen1, X1, Y1, X2, Y2)</code>
FillRectangle	Закрашивает прямоугольник <code>Brush1.Color = Color.FromArgb(Red, Green, Blue)</code> <code>Graph1.FillRectangle(Brush1, X1, Y1, X2, Y2)</code>
DrawEllipse	Рисует эллипс
FillEllipse	Закрашивает эллипс
Clear	Очищает графическое поле <code>Graph1.Clear(Color.White)</code>

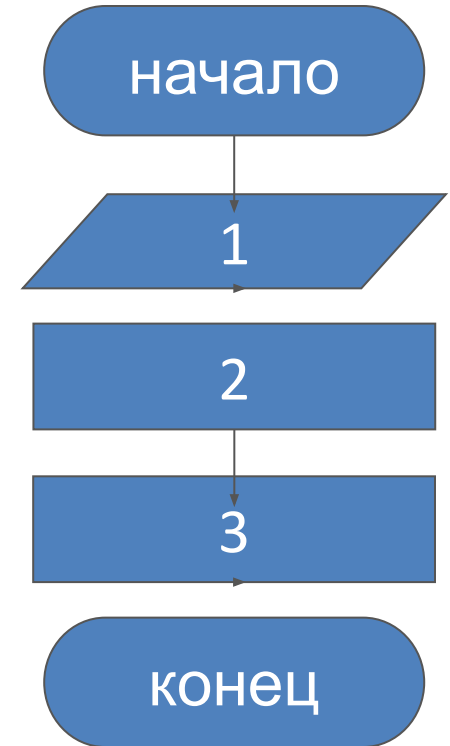
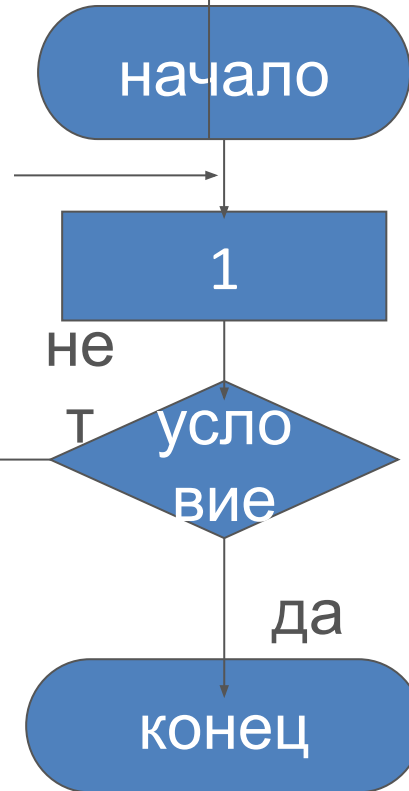
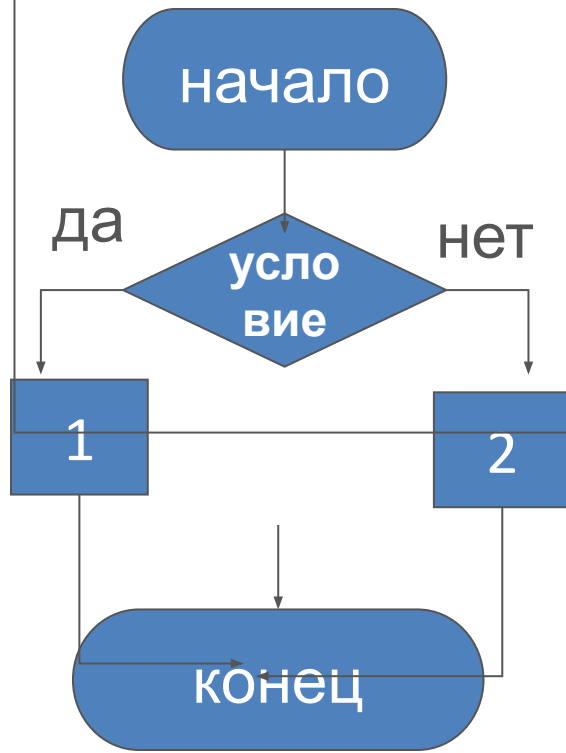
Повторение

- Какие этапы создания программ вы знаете?
- Почему язык Visual Basic называется объектно-ориентированным языком?

Этапы создания программы

- *Постановка задачи*
 - *Разработка интерфейса*
 - *Составление алгоритма.*
 - *Программирование*
 - *Отладка программы*
 - *Тестирование программы*
 - *Создание документации, помощи.*
-
- Язык Visual Basic называется объектно-ориентированным языком, т.к. основой языка являются объекты

Виды алгоритмов



Описание окна программы

The image shows a graphical user interface window titled "Form1". The main area is a large white space for drawing. On the right side, there is a vertical toolbar containing several buttons: "ЛИНИЯ" (Line), "ПРЯМОУГОЛЬНИК" (Rectangle), "Закрашенный прямоугольник" (Filled rectangle), "Окружность" (Circle), and "Закрашенная окружность" (Filled circle). Below these buttons is a section for defining brush properties, including input fields for "X1", "Y1", "X2, ширина" (X2, width), and "Y2, высота" (Y2, height), all currently set to 250 or 150. There is a "Запомнить координаты" (Remember coordinates) button. Below that is a "Цвет кисти" (Brush color) section with three color buttons: "красный" (red), "зеленый" (green), and "синий" (blue), each with a corresponding input field showing values 255, 0, and 255 respectively. At the bottom of the toolbar is a "Очистить поле" (Clear field) button. The main drawing area contains a red diagonal line, a magenta circle, and a yellow circle. A blue callout box points to the magenta circle, and another blue callout box points to the yellow circle.

Form1

кнопки с геометрическими фигурами

панели инструментов

графическое поле

Панель определения цвета кисти

окина ввода координат узловых точек

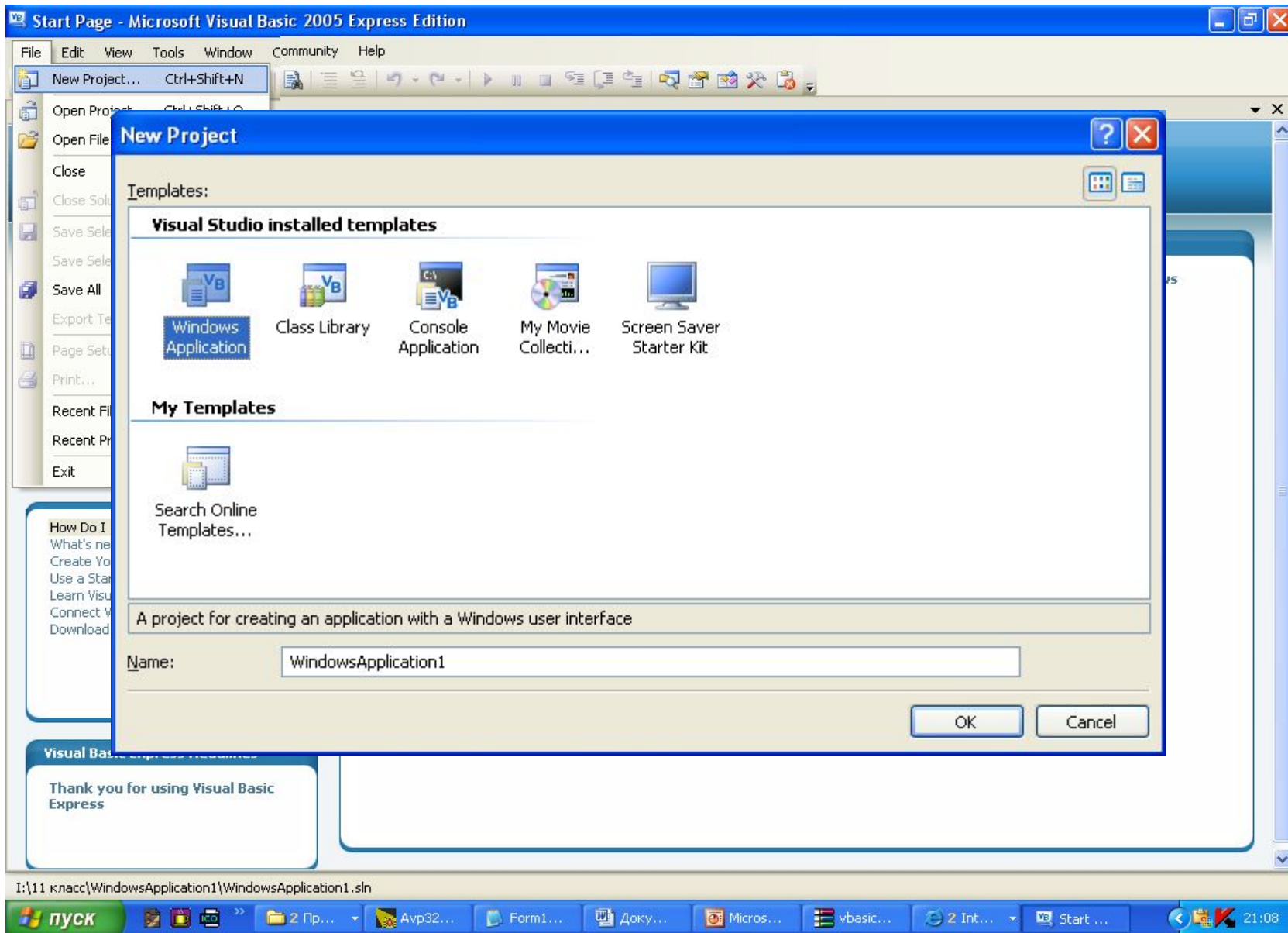
Цвет кисти

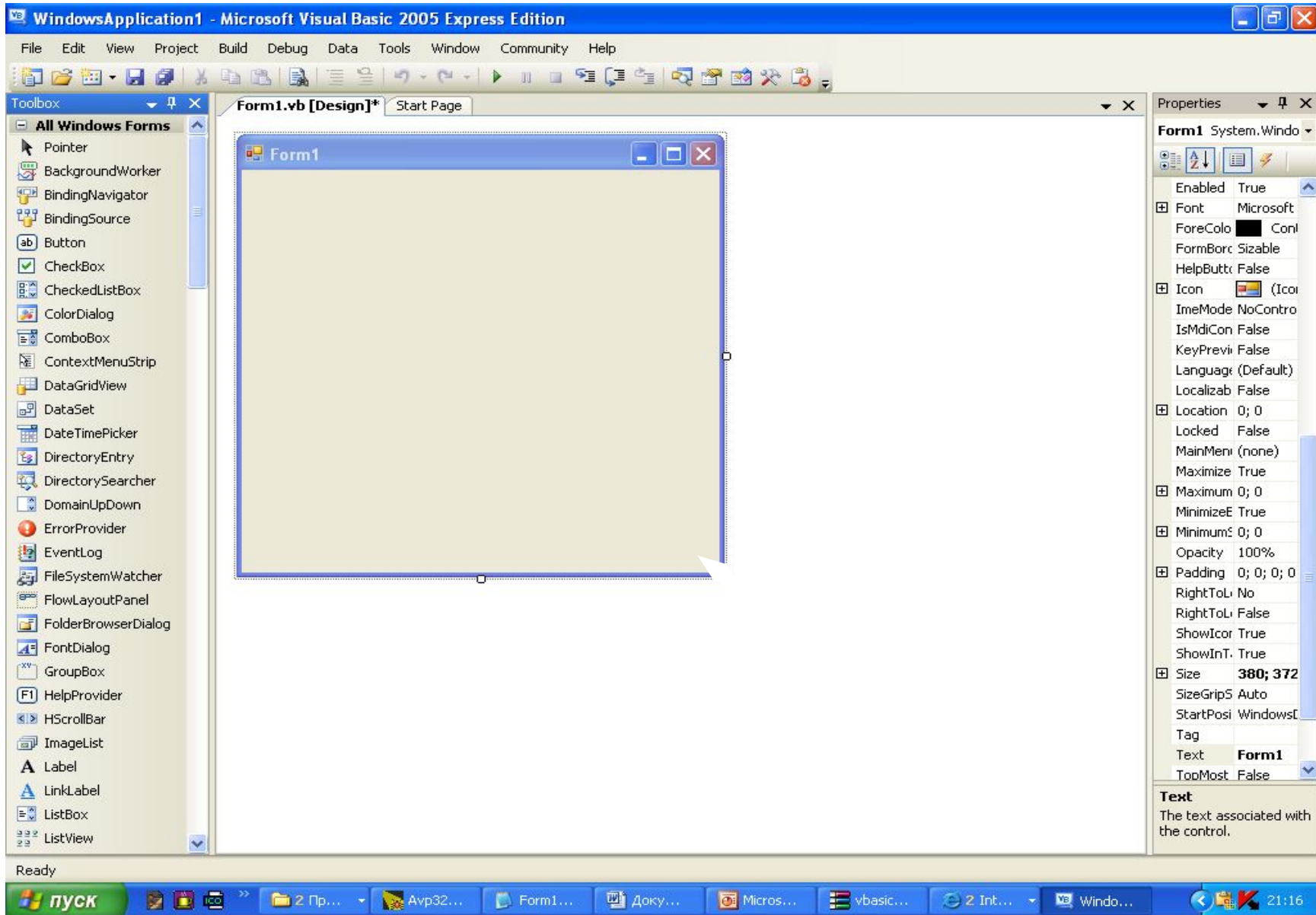
красный 255

зеленый 0

синий 255

Очистить поле

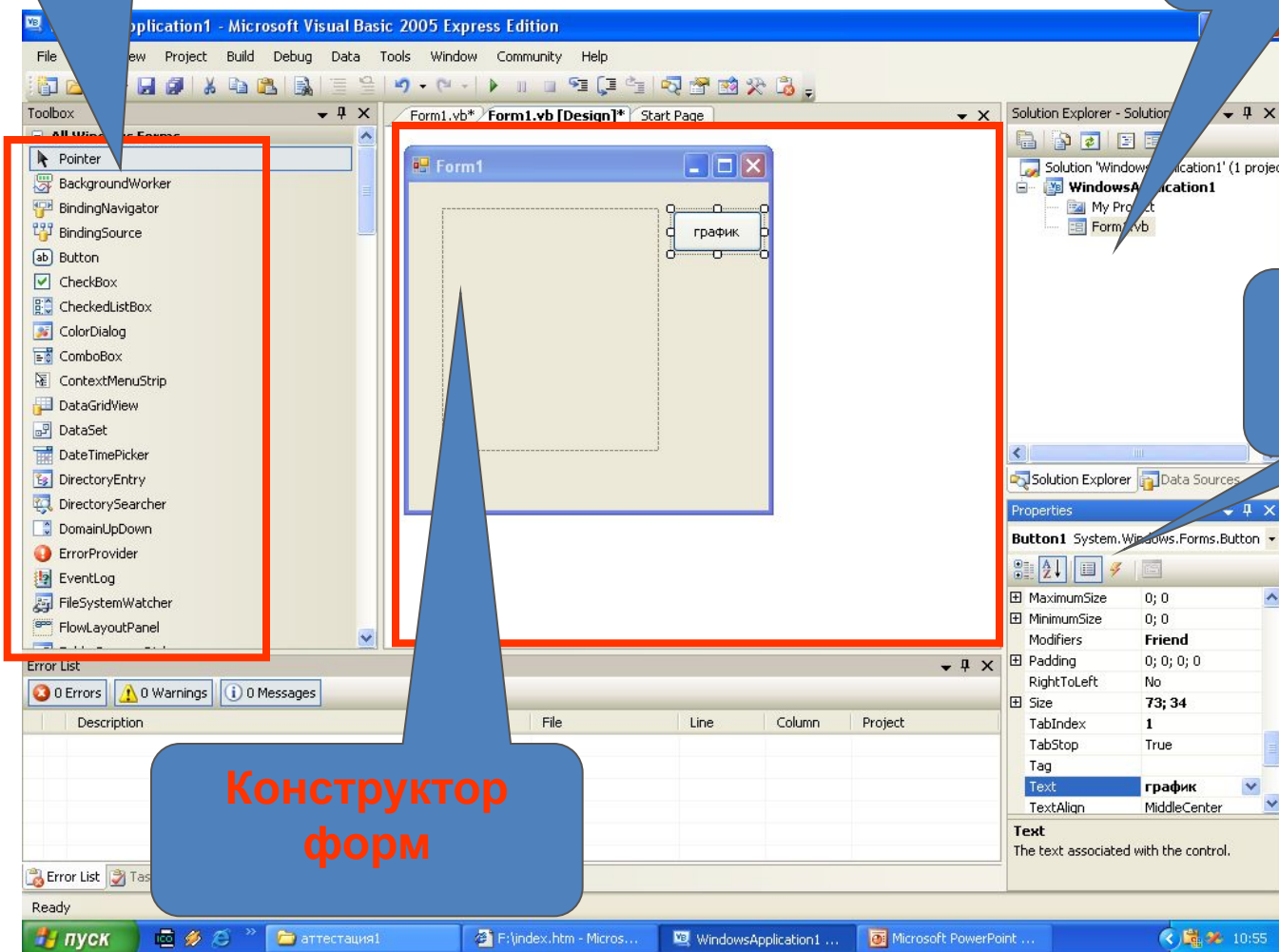




Панель
инструментов
(ToolBox)

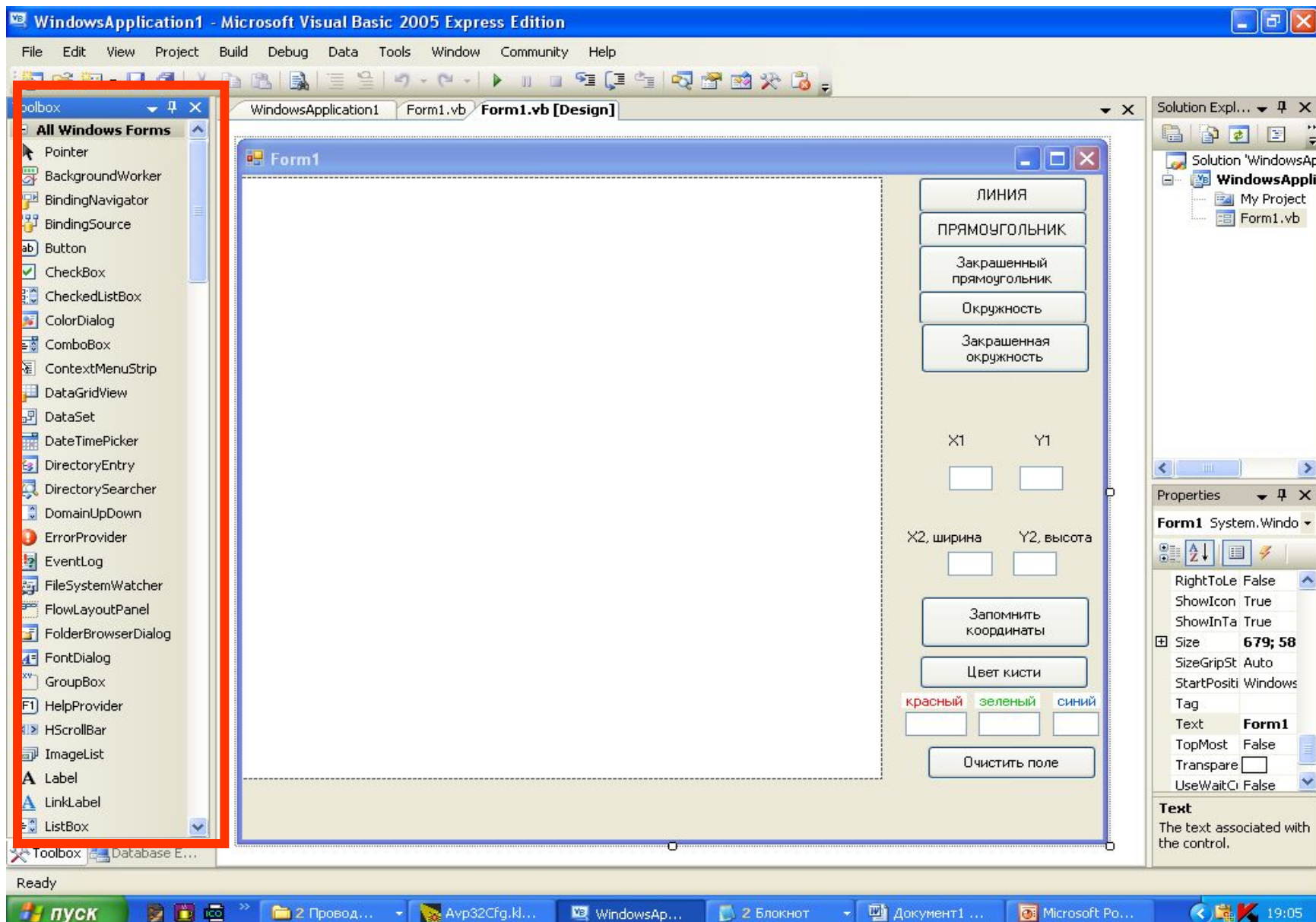
Visual Basic2005 Express Edition

Окно
проводника
проекта



Окно
свойств

Конструктор
форм



Элементы приложения «Графический редактор»

Название элемента (русс)	кнопка	надпись	Графическое поле	Текстовое поле
Название элемента (eng)	Button	Label	Picture Box	Text Box
Кол-во	8	7	1	7
Графическое изображение	 Button	 Label	 PictureBox	 TextBox

Действия кнопок

Имя элемента	Свойство «Text»	Действие по щелчку	Графический метод
Button1	Линия	Рисует линию	DrawLine
Button2	Прямоугольник	Рисует прямоугольник	DrawRectangle
Button3	Закрашенный Прямоугольник	Рисует закрашенный прямоугольник	DrawRectangle FillRectangle
Button4	Овал	Рисует овал	DrawEllipse
Button5	Закрашенный овал	Рисует закрашенный овал	DrawEllipse FillEllipse
Button6	Запомнить координаты	Запоминает введенные в текстовые поля координаты	Графические методы не используются
Button7	Цвет кисти	Запоминает введенные в текстовые поля значения красного, зеленого, синего цветов	
Button8	Очистить	Очищает графическое поле	Clear

Свойства элементов

Имя	Свойство «Text»	С каким элементом связан
Label1	X1	TextBox1
Label2	Y1	TextBox2
Label3	X2, ширина	TextBox3
Label4	Y2, высота	TextBox4
Label5	красный	TextBox5
Label6	зеленый	TextBox6
Label7	синий	TextBox7

Form1



ЛИНИЯ

ПРЯМОУГОЛЬНИК

Закрашенный
прямоугольник

Окружность

Закрашенная
окружность

X1

Y1

X2, ширина

Y2, высота

Запомнить
координаты

Цвет кисти

красный

зеленый

синий

Очистить поле

Составление программы

Для перехода в окно «Код» нажмите клавишу F7

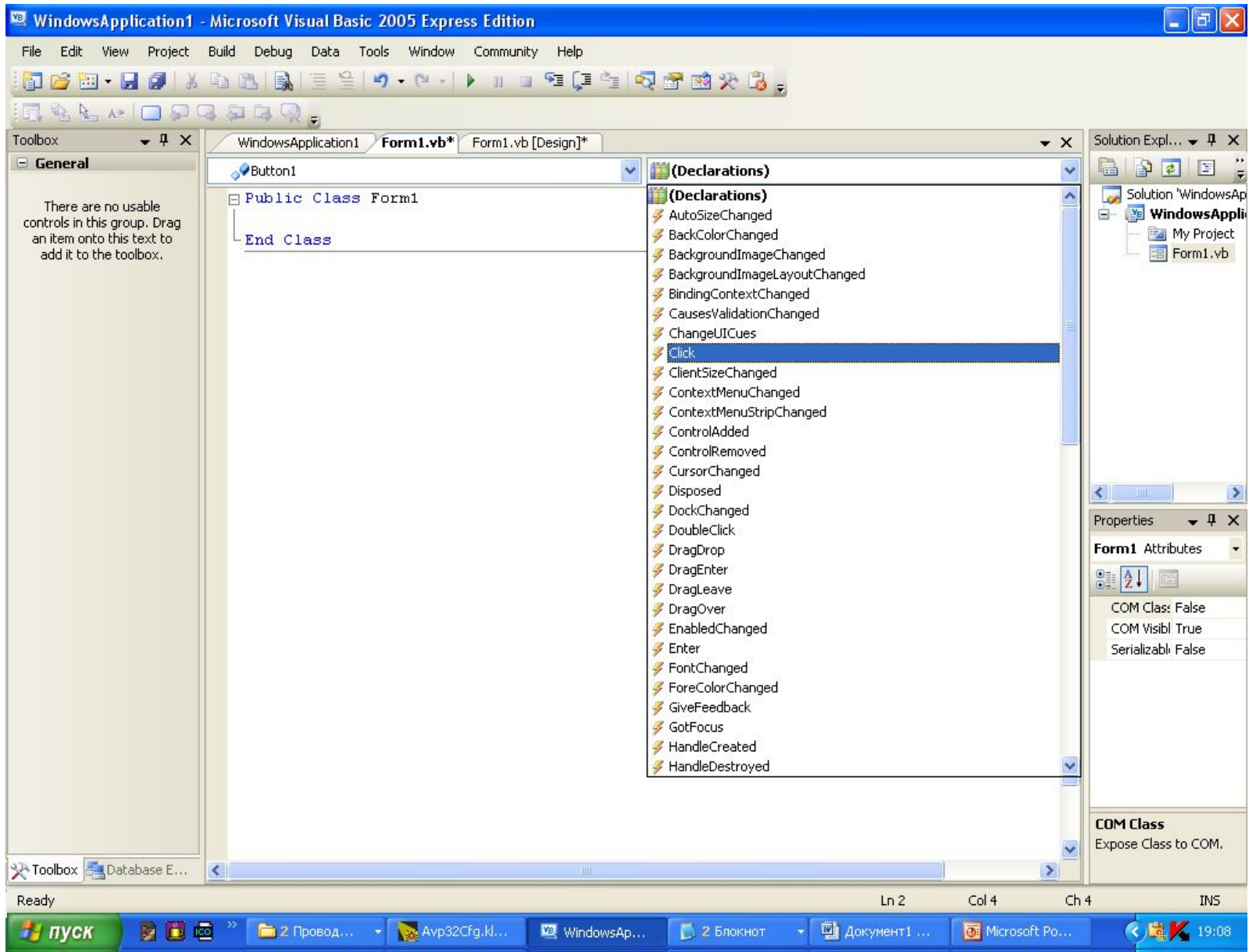
1. Объявляем переменные

```
Dim Graph1 As Graphics
```

```
Dim Pen1 As New Pen(Color.Red, 3)
```

```
Dim Brush1 As New SolidBrush(Color.Black)
```

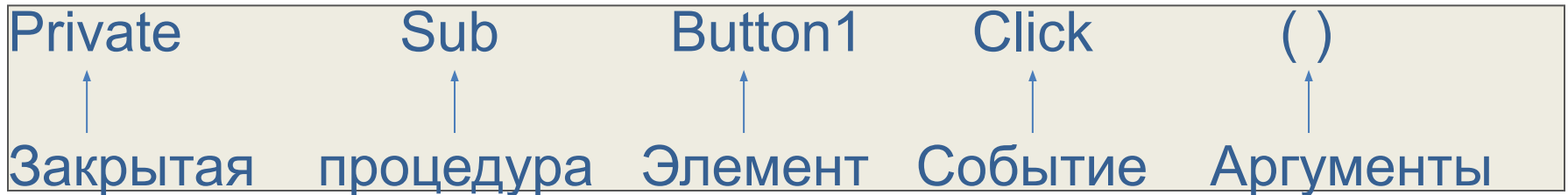
```
Dim X1, X2, Y1, Y2, Red, Green, Blue As Integer
```



Из каких элементов состоит процедура?

```
Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object,  
    Label1.Text = "Text"  
End Sub
```

1. Заголовок процедуры - отмечает начало процедуры, ее тип, назначение (событие).
2. Окончание процедуры - заканчивает программный код процедуры.
End Sub
3. Тело процедуры - это строки между заголовком и окончанием



- Что такое событие?
- Назовите примеры событий для элемента Button

Button1

Click

```
Public Class Form1
    Dim Graph1 As Graphics
    Dim Pen1 As New Pen(Color.Red, 3)
    Dim Brush1 As New SolidBrush(Color.Black)
    Dim X1, X2, Y1, Y2, Red, Green, Blue As Integer

    Private Sub Button1_Click(ByVal sender As Object, ByVal e As System.EventArgs)
        Pen1.Color = Color.Red
        Graph1.DrawLine(Pen1, X1, Y1, X2, Y2)
    End Sub
End Class
```

Pen1.Color = Color.Red

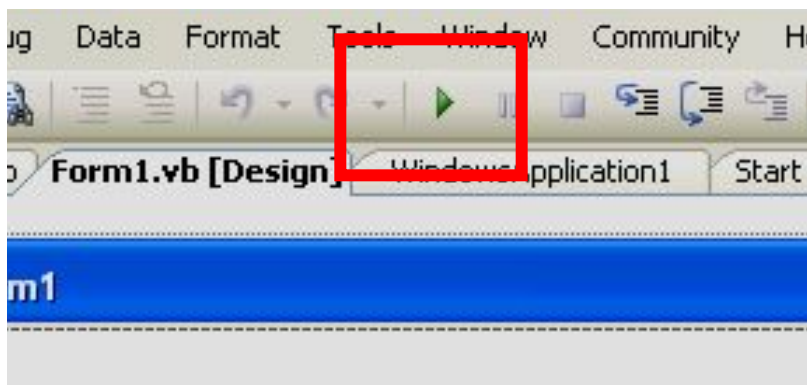
Задаем цвет пера

Graph1.DrawLine(Pen1, X1, Y1, X2, Y2)

По щелчку срабатывает
Процедура рисования линии

Процедуры для остальных кнопок возьмите из файла
«Графический редактор»

Для отладки кода и проверки правильности выполнения программы запустим ее на исполнение, используя кнопку на панели Стандартная,



или нажав клавишу **F5**

После проверки сохраните проект
File – Save All