



Corso base - Lezione 11

http://www.vbsimple.net/base/bas_11.htm

- [Il visualizzatore di oggetti.](#)
- [Sezione superiore.](#)
- [Sezione sinistra.](#)
- [Sezione destra.](#)
- [Sezione inferiore.](#)
- [Possibili utilizzi del visualizzatore di oggetti.](#)


Uno strumento molto potente dell'**IDE** di Visual Basic è il [visualizzatore di oggetti](#)  (object browser), richiamabile attraverso il tasto **F2** oppure dal menu **Visualizza** o dalla barra degli strumenti.











Figura 1

Richiamiamolo attraverso una di queste soluzioni e diamogli un primo sguardo:



Figura 2

Questa finestra si può dividere in quattro sezioni: la [parte superiore](#) contiene una serie di caselle a discesa e pulsanti; nella parte centrale abbiamo due sezioni: [quella sinistra](#)

identifica le strutture contenitore (classi , moduli , tipi di dati ) ed enumerazioni , mentre **alla destra** abbiamo i membri (costanti , proprietà , metodi ) ed eventi ) contenuti nella struttura selezionata; la **parte bassa** invece contiene la dichiarazione ed una breve descrizione del membro selezionato.

Vediamo più approfonditamente la sezione superiore:

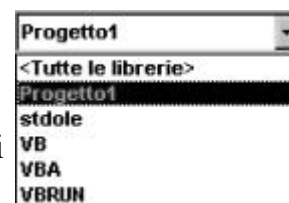


Figura 3






Abbiamo una prima casella a discesa che contiene l'elenco delle **librerie** utilizzate all'interno del progetto.

La scelta di una libreria da questa casella farà sì che vengano mostrati soltanto gli elementi riguardanti tale libreria.



Scegliendo la voce **<Tutte le librerie>** saranno mostrati tutti gli elementi di tutte le librerie del progetto.




A fianco abbiamo 5 pulsanti:

-  Torna all'elemento selezionato precedentemente;
-  Si sposta all'elemento selezionato prima della pressione del primo pulsante;
-  Copia il nome dell'elemento selezionato negli **appunti**;
-  Visualizza la definizione dell'elemento selezionato;
-  Mostra la guida dell'elemento selezionato.

Sotto la prima casella a discesa ne abbiamo un'altra la cui funzione è quella di permettere la ricerca di un membro. A fianco di questa abbiamo altri due pulsanti:

-  Effettua la ricerca degli elementi per il testo immesso nella casella a fianco;
-  Apre e chiude la finestra con i risultati della ricerca.

Quindi, per effettuare una ricerca, digitare il nome dell'elemento da ricercare nella casella a discesa e premere il pulsante  per avviare la ricerca. Apparirà una finestra con i risultati della ricerca.

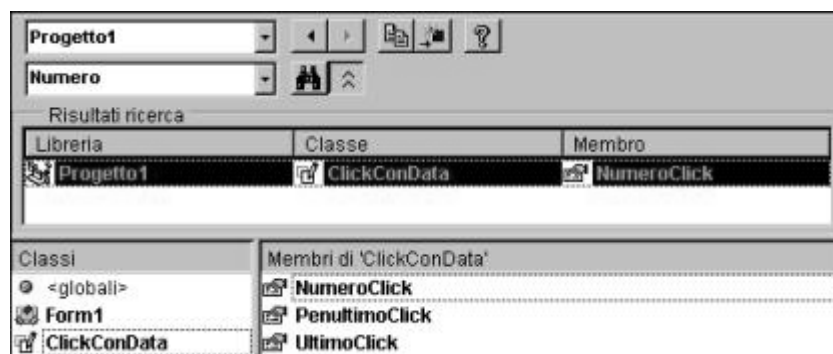










Figura 5

Per ogni elemento trovato sarà mostrata la libreria di appartenenza, la classe in cui esso è contenuto ed il nome completo del membro trovato. Cliccando sopra un elemento dalla finestra con i risultati sarà selezionato lo stesso nelle sezioni centrali.

Nel caso che l'elemento selezionato sia definito all'interno del progetto, un click sopra il pulsante  mostrerà la sezione di codice in cui tale elemento è definito.

La sezione sinistra del visualizzatore degli oggetti contiene le strutture contenitore ovvero le [classi](#) , i [moduli](#) standard , i tipi di dati definiti dall'utente  e le [enumerazioni](#)  per la libreria scelta dalla sezione superiore.

Nota che i forms  e i [controlli utente](#)  sono rappresentati come classi  poiché essi sono in realtà classi da istanziare ed in particolare i forms permettono l'istanza automatica mediante il semplice riferimento al nome del form.

Il click sopra una struttura contenitore mostrerà nella parte destra tutti i membri contenuti in essa.





La sezione destra del visualizzatore di oggetti mostra tutti i membri ovvero le [costanti](#) , le [proprietà](#) , i [metodi](#)  e gli [eventi](#)  della struttura contenitore selezionata dalla parte sinistra.






Figura 6

Selezionata una classe saranno mostrati tutti i suoi membri, sia pubblici che privati, a patto

che i membri privati siano dichiarati all'interno del progetto.

Per esempio se una data classe, presente come file con [estensione CLS](#) all'interno del progetto, possiede dei membri privati quali proprietà, costanti o altro, questi saranno visibili all'interno del visualizzatore di oggetti.

Se invece, la stessa classe, non è presente all'interno del progetto, ma abbiamo soltanto un riferimento ad essa tramite la voce *Riferimenti*  del menu **Progetto**, i suoi membri privati non saranno visibili all'interno del visualizzatore di oggetti.

Le classi che possiedono un membro predefinito, cioè non strettamente necessario nella scrittura del codice, sono identificate da un piccolo pallino azzurro alla sinistra dell'icona del membro ( per le proprietà predefinite e  per i metodi predefiniti).


Tutti i membri definiti all'interno del progetto sono scritti in **grassetto** e sono quindi rintracciabili mediante la pressione del pulsante  presente nella parte superiore del visualizzatore di oggetti.



Figura 7

La sezione inferiore contiene la dichiarazione, la descrizione e qualche informazione aggiuntiva sul membro scelto nella sezione destra.

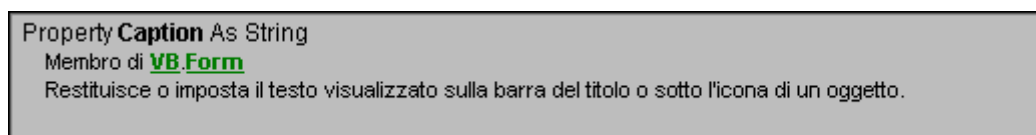


Figura 8

La dichiarazione indica lo stato di accessibilità (privato o pubblico), il tipo (proprietà, metodo, evento o costante), il nome e la tipologia di dato del membro scelto.

Se il membro è una proprietà in sola lettura, sarà indicato il suo stato di sola lettura; idem si dica se il membro è predefinito.

Segue la categoria del membro, composta da *NomeLibreria.NomeClasse*, ovvero la posizione del membro all'interno della struttura gerarchica.

L'ultima riga invece provvede una breve descrizione della funzionalità ed utilizzo per il membro scelto.

L'utilità del visualizzatore di oggetti si dimostra nell'investigazione delle classi e nello studio della loro gerarchia. Ad esempio possiamo utilizzarlo per conoscere tutte le

proprietà della classe Form e sapere quali possono essere modificate via codice.

Altresì possiamo sfruttarlo per conoscere la dichiarazione di un metodo di una classe, il tipo di dati richiesti oppure la sua funzione.

In strutture dati complesse, quale quella di **DAO** (*Data Access Object*), l'utilizzo del visualizzatore di oggetti semplifica notevolmente l'apprendimento ed il corretto utilizzo. Saranno infatti rintracciabili le proprietà in sola lettura, quelle che richiedono [oggetti](#) anzichè [tipi di dati elementari](#), ecc...

Si consiglia l'utilizzo del visualizzatore di oggetti prima possibile e ogni volta che sorgono dubbi sulla struttura o funzionamento di una classe.

[Fibia FBI](#)

5 Febbraio 2001



[Torna alla decima lezione](#)

[Vai alla dodicesima lezione](#)

