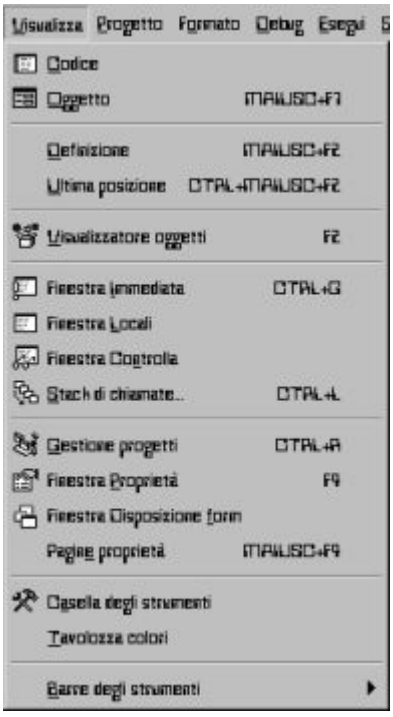
Corso base - Lezione 13

http://www.vbsimple.net/base/bas_13.htm

- Alla scoperta dei menu di Visual Basic (seconda parte).
- Menu Visualizza.
- Menu Progetto.

Il Corso Base si conclude con la visione di tutti i menu dell'IDE di Visual Basic. Alcune voci sono semplicissime da comprendere e presenti in quasi tutti i programmi per Windows, ma alcune sono realmente complesse e talvolta ostiche da utilizzare.
Nelle lezioni 12-17 vedremo uno per uno tutti i menu ed approfondiremo le loro opzioni.

Menu Visualizza



Il terzo menu dell'IDE che vedremo è il menu Visualizza che contiene i comandi per gestire le visualizzazioni dell'ambiente e le diverse finestre.
Abbiamo al suo interno le seguenti voci:

1. **Codice**
   Apre e mostra la finestra del codice permettendo la scrittura delle istruzioni di cui si compone il programma.

2. **Oggetto**
   Apre e mostra la finestra Oggetto contenente la superficie del form, della pagina delle proprietà o del documento ActiveX.

3. **Definizione**
   Ritrova la posizione in cui la variabile, costante o oggetto è dichiarata.
   Se si tratta di un oggetto, quale un form o un controllo, viene aperto il Visualizzatore di oggetti e rintracciato l'oggetto.

4. **Ultima posizione**
   Si sposta alla riga in cui ci si trovava al momento dell'esecuzione del comando Definizione oppure all'ultima riga modificata.

5. **Visualizzatore di oggetti**
   Apre la finestra del Visualizzatore di oggetti, un potentissimo strumento per investigare e conoscere le interfacce delle librerie ActiveX.

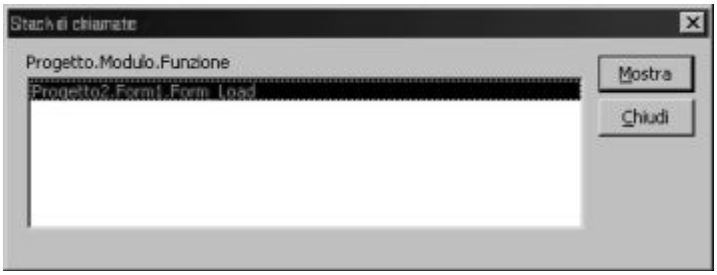
 Copyright Visual Basic Simple 2002

Esso permetterà di conoscere la natura delle classi e delle loro proprietà, i metodi e gli eventi nonché una breve spiegazione della loro funzionalità.

6. **Finestra Immediata**
   Apre la finestra immediata per l'esecuzione di istruzioni al volo, che non fanno parte del codice del programma. Il programmatore potrà inserire istruzioni in questa finestra, premere Invio ed esse saranno interpretate dall'ambiente, che le eseguirà e mostrerà il risultato nella stessa finestra.
   Il risultato delle operazioni Debug.Print saranno mostrate in questa stessa finestra. La sua comodità si rivela infatti nella fase di debug del programma o nei calcoli immediati, non dipendenti da codice.
   Disponibile sia in fase di progettazione sia in fase di esecuzione.

7. **Finestra Locali**
   Apre la finestra Locali in cui sono mostrate tutte le variabili, le costanti e le proprietà delle classi accessibili nell'area di validità (scope) corrente.
   Gli oggetti, i tipi di dati definiti dall'utente e gli array (vettori) sono mostrati con una struttura ad albero intuitiva.
   Disponibile soltanto in fase di esecuzione interrotta con il pulsante Interrompi.

8. **Finestra Controlla**
   Un altro ottimo e potente strumento di debug: la finestra Controlla. Essa permette, allo stesso modo della Finestra Locali, la visualizzazione di tutti i membri di una classe, ma aggiunge ad essa la possibilità di impostare dei watch in qualunque parte del codice; essi saranno valutati quando l'area di validità sarà la stessa del watch. In più permette di valutare le espressioni anche al di fuori di una funzione.
   Disponibile soltanto in fase di esecuzione interrotta mediante il pulsante Interrompi.

9. **Stack di chiamate...**
   

   Mostra un elenco rappresentante lo stack delle chiamate alle funzioni effettuate.
   La sua utilità si rivela nelle fasi di debug in caso di cattiva programmazione ed errori di progettazione gravi. Infatti in alcune situazioni, involontariamente, si fanno scattare delle funzioni che a loro volta ne richiamano altre o se stesse, e ciò può generare comportamenti anomali e altre volte produrre errori. In altri casi può essere utile per comprendere quale parte del codice ha richiamato la funzione in esame.
   Disponibile soltanto in fase di esecuzione interrotta mediante il pulsante Interrompi.

10. **Gestione progetti**

    Apre la finestra di Gestione progetti con la loro struttura ad albero. Essa contiene tutti i progetti files di progetto necessari alla compilazione, come ad esempio i forms o i moduli standard o i files di classe.

 Copyright Visual Basic Simple 2002

11. **Finestra Proprietà**
Mostra la finestra delle proprietà per il form o l'oggetto selezionato.
Non saranno mostrate tutte le proprietà dell'oggetto ma soltanto quelle che possono essere impostate in fase di progettazione.

Nella parte superiore viene mostrato il nome dell'oggetto selezionato (**Form1**) e la sua classe (**Form**).
Subito sotto seguono le varie proprietà impostabili. Il cambiamento delle proprietà si rifletterà subito nei cambiamenti sul controllo selezionato.

Disponibile soltanto in modalita Oggetto nella fase di progettazione.

12. **Finestra Disposizione form**
Mostra la finestra che permette il posizionamento iniziale del form.
Disponibile soltanto in fase di progettazione.

13. **Pagine proprietà**
Mostra le pagine delle proprietà personalizzate per il controllo selezionato al momento. Per i controlli utente o OCX corrisponde alla voce **(personalizzate)** presente nella finestra delle proprietà per il controllo scelto.

14. **Casella degli strumenti**
Mostra la casella con tutti i controlli Thunder, i controlli utente e gli OCX aggiuntivi disponibili per l'utilizzo nel progetto in fase di progettazione. È possibile aggiungere nuovi controlli e rimuoverli tramite la voce Componenti del menu Progetto.

15. **Tavolozza colori**
Mostra la tavolozza con i colori. Essa permette di scegliere rapidamente i colori di sfondo corrispondenti alla proprietà *BackColor* ed i colori principali per la proprietà *ForeColor* per il controllo selezionato.

16. **Barre degli strumenti**
Permette di aggiungere, eliminare e modificare le barre degli strumenti e i menu. Quattro barre degli strumenti sono definite di default ed è possibile aggiungerne altre. Tramite la voce **Personalizza...** è possibile modificare i loro contenuti.

Quando questa finestra è aperta è possibile *"afferrare"* e trascinare le voci dei menu e le icone delle barre degli strumenti.

 Copyright Visual Basic Simple 2002

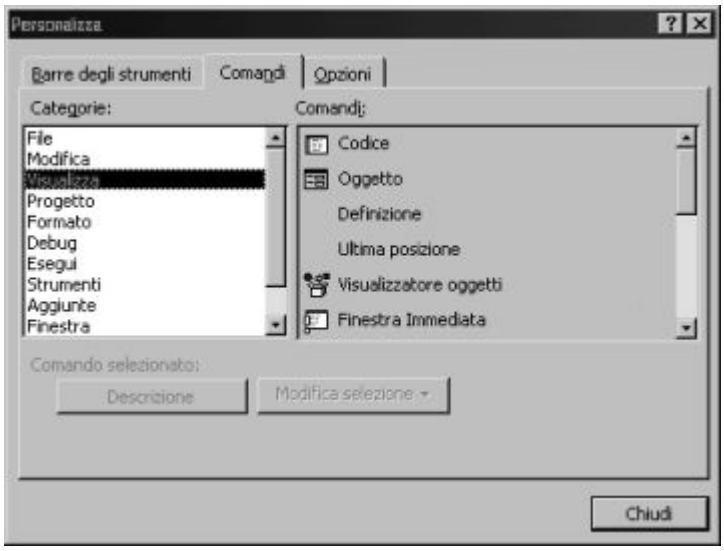
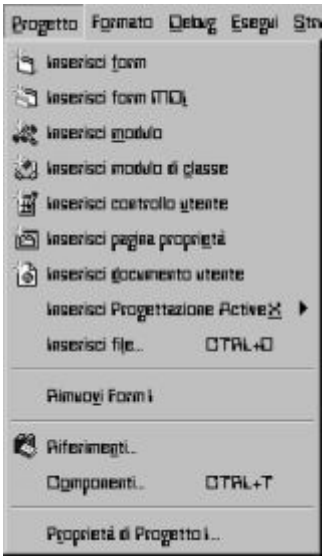


Figura 7

Menu Progetto



Il menu Progetto include tutte le operazioni per aggiungere nuove parti al progetto quali forms, moduli standard o classi. Per ogni nuovo inserimento nel progetto sarà possibile scegliere se crearne uno nuovo o importarne uno salvato.
Se si decidesse di creare un nuovo elemento dall'inizio, sarà possibile utilizzare i modelli (template) salvati nella cartella Templates oppure avviare la creazione guidata (Wizard) di tale parte del progetto.

Sarà possibile anche aggiungere ed eliminare riferimenti esterni a librerie DLL ActiveX o Controlli ActiveX.

1. **Inserisci form**
   Inserisce un nuovo form al progetto.
   Si differisce dalla voce successiva per la caratteristica di SDI (Single Document Interface). Pertanto un form di questo genere non potrà contenere altri forms al suo interno, ma al massimo potrà essere figlio (child) di un form MDI e fratello di altri forms SDI.
   È disponibile anche la finestra di creazione guidata.

2. **Inserisci form MDI**
   Inserisce un nuovo form MDI (Multiple Document Interface) al progetto.
   Non è possibile inserire più di un form MDI nello stesso progetto.
   Per visualizzare i form SDI all'interno di un form MDI è necessario impostare la proprietà *MDIChild* a **Vero**.

3. **Inserisci modulo**
   Inserisce un nuovo modulo standard al progetto.
   Uno di questi moduli standard può essere sfruttato per inserire la Sub Main da utilizzare come procedura di avvio del progetto. Vedi le Informazioni aggiuntive

 Copyright Visual Basic Simple 2002

sulle modalità di avvio di un progetto.

4. **Inserisci modulo di classe**
   Inserisce un nuovo modulo di classe vuoto.
   È disponibile anche la finestra di creazione guidata.

5. **Inserisci controllo utente**
   Inserisce un nuovo controllo definito dall'utente.
   Affinché sia possibile inserire il controllo utente creato sopra un form è necessario che la relativa finestra di progettazione sia chiusa.

6. **Inserisci pagina proprietà**
   Inserisce una nuova pagina delle proprietà utilizzabile per un controllo utente.
   Dopo aver inserito un nuovo controllo utente, sarà possibile associare una o più pagine delle proprietà, selezionandole tramite la finestra associata alla proprietà *PropertyPages* del controllo utente.
   È disponibile anche la finestra di creazione guidata.

7. **Inserisci documento utente**
   Inserisce un nuovo documento utente per il progetto ActiveX. Il documento verrà utilizzato per eseguire il progetto all'interno di un ambiente contenitore, quale il browser Internet Explorer.
   È disponibile anche la finestra di creazione guidata.

8. **Inserisci Progettazione ActiveX**
   Inserisce una finestra di progettazione in grado di interagire con alcuni elementi del progetto. Le voci che appariranno in questo menu dovranno essere scelte dalla voce Finestre di progettazione dell'opzione **Componenti**.

9. **Inserisci file...**
   Permette l'inserimento di un file arbitrario all'interno del progetto.
   Se il file inserito è un formato standard riconosciuto da Visual Basic (form, moduli, classi, etc..) esso verrà riconosciuto ed inserito come tale. In caso contrario esso verrà aggiunto alla lista dei documenti correlati, ma non avrà nessuna funzione all'interno del progetto. È possibile forzare l'inserimento di un file standard di Visual Basic come file correlato selezionando la voce apposita ***"Aggiungi come documento correlato"***.

 Copyright Visual Basic Simple 2002

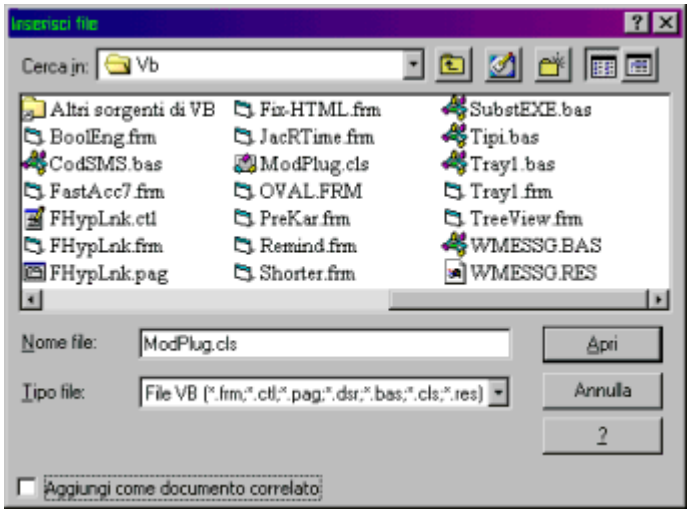


Figura 9

10. **Rimuovi xxx**
    Consente di eliminare dal progetto il riferimento all'elemento attualmente selezionato nella finestra di gestione del progetto. Se il file è stato salvato, la rimozione non comporta l'eliminazione fisica del file, ma esso non sarà disponibile nel progetto. Una volta rimosso un file dal progetto sarà possibile reinserirlo tramite la voce ***"Inserisci file..."***.

11. **Riferimenti...**
    Apre la finestra di dialogo per la scelta dei riferimenti a librerie ActiveX esterne. Tali librerie possono essere DLL ActiveX, EXE ActiveX o Librerie dei tipi (TLB).
    Le librerie vengono utilizzate per fornire l'accesso a svariate funzioni non incluse nel linguaggio Visual Basic, come le classi per manipolare i database.
    Possono essere scelti anche i controlli ActiveX (OCX), ma ciò pregiudica la loro istanziabilità sulla superficie del form.

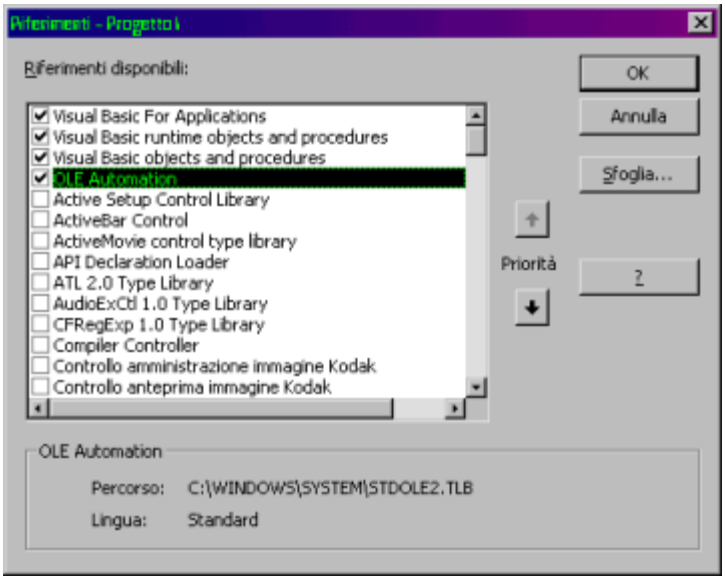


Figura 10

12. **Componenti...**
    Apre la finestra di dialogo per la scelta dei componenti visivi da inserire nel progetto. Tramite essa possono essere inclusi controlli ActiveX aggiuntivi ai controlli

 Copyright Visual Basic Simple 2002

Thunder, finestre di progettazione ActiveX e oggetti OLE, tutti da inserire sopra la superficie dei forms per permettere l'interazione con l'utente.

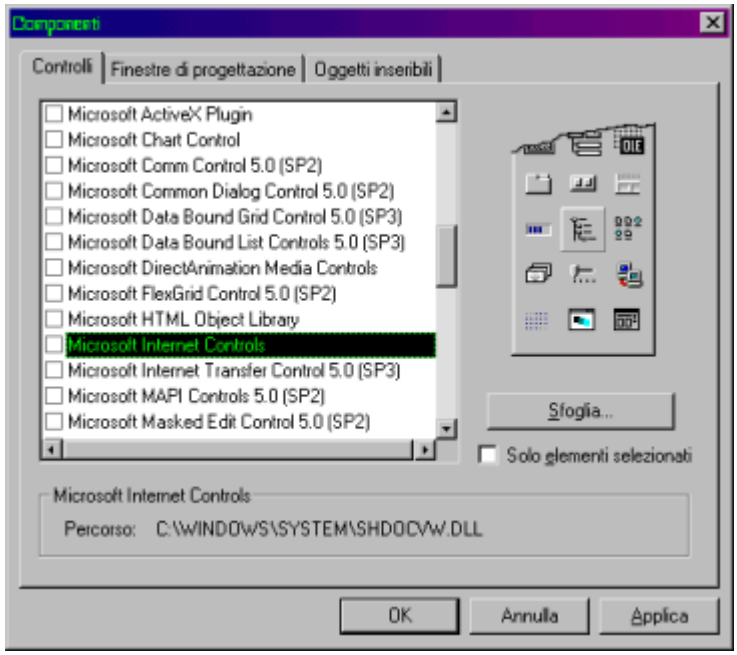


Figura 11

13. **Proprietà del progetto...**
    Apre la finestra di dialogo relativa alle proprietà del progetto.
    Tramite essa può essere definito il tipo di progetto da creare (EXE, DLL, OCX), può essere definito quale sarà l'oggetto da eseguire all'avvio (form o Sub Main) e possono essere definiti tanti altri parametri aggiuntivi.
    Nella scheda **Crea** sono presenti i valori identificativi del progetto creato, che saranno visibili interrogando la finestra delle proprietà del file.
    La scheda **Compila** contiene alcune ottimizzazioni da applicare alla compilazione.
    La scheda **Componente**, infine, contiene alcune voci relative alla compatibilità del progetto con le sue versioni precedenti.

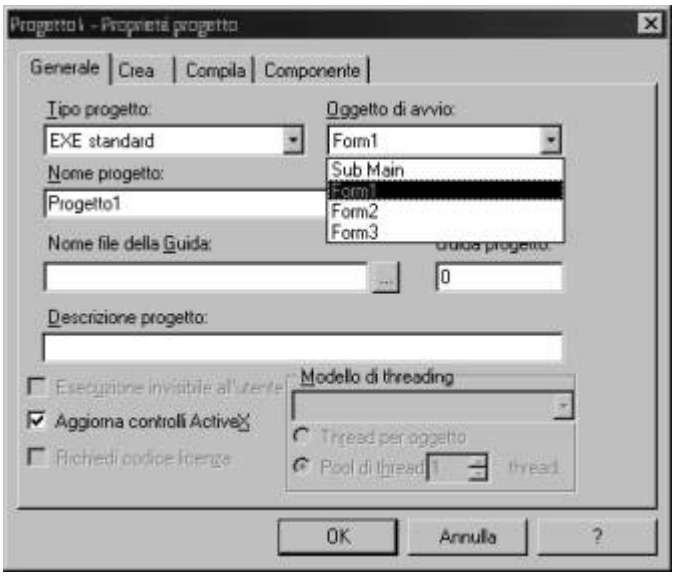


Figura 12

I due menu trattati in questa lezione contengono molte più informazioni dei due menu File

 Copyright Visual Basic Simple 2002

e Modifica visti nella lezione precedente. In particolare il menu ***Progetto*** contiene tantissime opzioni particolari, per un principiante inutili, ma per un professionista sono le armi vincenti per sviluppare un progetto ben funzionante.

Fibia FBI
17 Aprile 2001

Torna alla dodicesima lezione Vai alla quattordicesima lezione

 Copyright Visual Basic Simple 2002