

## Programiranje 1

### Osnove Visual Basic razvojnog okruženja (1/4)

---

#### Prva aplikacija: Hello, Visual Basic!

1. Otvorite novi projekt u Visual Basicu! Koristite opciju Standard EXE.

*a) Prva faza - oblikovanje sučelja*

2. Preimenujte polaznu formu u frmGlavna!
3. Na formu dodajte dva objekta: Text Box i Command Button

*b) Druga faza – vrijednosti svojstava*

4. Upišite slijedeće vrijednosti svojstava objekata:

Objekt	Svojstvo	Vrijednost
Form	Name	frmGlavna
Form	Caption	Hello, world!
Text box	Name	txtPoruka
Text box	Text	(Empty)
Command button	Name	cmdUredu
Command button	Caption	OK

*c) programski kod*

5. Upišite programski kod za prikaz teksta "Hello, world!" u Text Boxu txtPoruka. Poruka se prikazuje kao odgovor na događaj pritiska na dugme cmdUredu (događaj click).

6. Sačuvajte projekt pod nazivom "Moja prva aplikacija". Testirajte program!

#### Druga aplikacija: Osnovni alati

##### A) Command Buttons i Događaji

1. Pokrenite izradu novog projekta! Koristite opciju Standard EXE.
2. Na polaznu formu dodajte dva dugmeta!
3. Podesite vrijednosti svojstava:

Objekt	Svojstvo	Vrijednost
Form 1	Name	frmGlavna
Form 1	Caption	Primjeri korištenja kontrola
Form 1	Width	4920
Form 1	Height	3696
Command Button 1	Name	cmdTestDugamdi
Command Button 1	Caption	&Test Dugmadi
Command Button 1	Left	480
Command Button 1	Top	240
Command Button 1	Width	1575
Command Button 1	Height	375
Command Button 2	Name	cmdIzlaz
Command Button 2	Caption	&Kraj
Command Button 2	Left	2640
Command Button 2	Top	240
Command Button 2	Width	1575
Command Button 2	Height	375

## Programiranje 1

### Osnove Visual Basic razvojnog okruženja (2/4)

---

3. Dugme cmdIzlaz treba reagirati zatvaranjem aplikacije nakon pritiska mišem! (događaj click). Koristite naredbu Unload! Prema potrebi koristite pomoć (F1) za ovu naredbu!

4. Testirajte da li program radi! Koristite naredbu Run → Start ili tipku <F5>. Izvođenje možete zaustaviti pritiskom na tipke <Ctrl>+ <Pause> ili klikom na Pauzu. Izvođenje možete završiti pritiskom tipki <Alt>+<F4> ili klikom na End.

5. Projektu dodajte novu formu te podesite sljedeća svojstva:

Objekt	Svojstvo	Vrijednost
Form 1	Name	frmDugmad
Form 1	Caption	Testiranje dugmadi
Form 1	Width	4872
Form 1	Height	3264

6. Na novu formu dodajte tri objekta Image. Nazovite ih imgCrven, imgZut, imgZelen.

7. Dodajte i dva dugmeta s nazivima cmdStop i cmdZatvori. Razmjestite ih na dnu forme cmdStop s lijeve a cmdZatvori s desne strane.

8. Prilikom otvaranja forme frmDugmad potrebno je učitati odgovarajuće slike u objekte Image (događaj učitavanja forme zove se load). Slike se nalaze u mrežnom disku u mapi "grafike". Kopirajte ih u mapu projekta prije umetanja u objekte Image. Koristite naredbu Loadpicture(Lokacija slike)!

9. Postavite sljedeća svojstva:

Objekt	Svojstvo	Vrijednost
imgCrven, imgZut, imgZelen	left	2160
imgCrven, imgZut, imgZelen	top	480
imgCrven, imgZut, imgZelen	Width	375
imgCrven, imgZut, imgZelen	Height	375
imgCrven	Visible	True
imgZut, imgZelen	Visible	False
cmdStop	Caption	Upali &crveno!
cmdZatvori	Caption	&Zatvori

10. Slika crvenog svjetla na događaj klika mišem treba promijeniti svjetlo na žuto. Slika žutog svjetla na događaj klika mišem treba promijeniti svjetlo na zeleno. Slika zelenog svjetla na događaj klika mišem treba promijeniti svjetlo na crveno. Koristite svojstvo Visible, objekata Image!

11. Pritisak na dugme cmdZatvori treba zatvoriti formu frmDugmad i vratiti nas na polaznu formu!

12. Testirajte aplikaciju! Kako objašnjavate ovakvo funkcioniranje aplikacije? Zašto su svojstva left, top, width, height identična za sve objekte Image? \_\_\_\_\_

13. Dodajte funkciju dugmetu s tekстом 'Upali crveno!'. Kad kod se to dugme pritisne prikazuje se crveno svjetlo semafora (bez obzira koje je bilo ranije uključeno!).

14. Testirajte novododanu funkciju!

## Programiranje 1

### Osnove Visual Basic razvojnog okruženja (3/4)

---

#### B) Labels i Check Boxes

1. Dodajte novu formu u projekt! Nazovite je frmLabel! Odredite širinu i visinu forme prema želji!
2. U gornji dio dodajte objekt Label sa sljedećim svojstvima:

Objekt	Svojstvo	Vrijednost
Label 1	Name	lblPrimjer
lblPrimjer	Left	480
lblPrimjer	Top	480
lblPrimjer	Width	1815
lblPrimjer	Height	255
lblPrimjer	Caption	Demonstracija svojstava AutoSize i WordWrap za objekt Label.
lblPrimjer	BorderStyle	1 - Fixed single
lblPrimjer	Font: Style Font: Size	bold 8
lblPrimjer	AutoSize	False
lblPrimjer	WordWrap	False

3. Dodajte i dva objekta Check box sa sljedećim svojstvima:

Objekt	Svojstvo	Vrijednost
Check Box 1	Name	chkAutoSize
Check Box 2	Name	chkWordWrap
chkAutoSize, chkWordWrap	Left	3840
chkAutoSize	Top	1080
chkWordWrap	Top	1680
chkAutoSize, chkWordWrap	Width	1215
chkAutoSize, chkWordWrap	Height	495
chkAutoSize	Caption	AutoSize
chkWordWrap	Caption	WordWrap
chkAutoSize, chkWordWrap	Value	0 - Unchecked

4. Dodajte i jedno dugme za zatvaranje forme kao u prethodnom zadatku! Ne zaboravite upisati potrebni programski kod!

5. Dugmad za mijenjanje atributa (Check Box) upravljaju svojstvima objekta lblPrimjer. Ukoliko je aktivirano dugme chkAutoSize svojstvo lblPrimjer.AutoSize mora biti 'istinito' (True), ako je dugme chkAutoSize deaktivirano svojstvo lblPrimjer.AutoSize mora biti 'neistinito' (False ili NOT True). Na isti način dugme chkWordWrap upravlja svojstvom lblPrimjer.WordWrap!

Za izradu koda koristite sintagmu IF ... THEN...! Za pomoć koristite tipku F1!

6. Dodajte novo dugme na formu frmGlavna koje će otvoriti formu frmLabel. Na dugmetu treba ispisati tekst: Oznake ili labele!

7. Testirajte program! Kako biste objasnili čemu služe opcije AutoSize i WordWrap? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Programiranje 1

### ***Osnove Visual Basic razvojnog okruženja (4/4)***

---

#### C) Text box i Check Buttons

1. Dodajte novu formu u projekt! Nazovite je frmOblikovanjeTexta! Odredite širinu i visinu forme prema želji!
2. U gornji dio dodajte objekt Text Box pod imenom txtOblikovaniTekst. Postavite vrijednost svojstva text na vrijednost "Upišite tekst prema želji!"
3. Dodajte dva Check box objekta ispod objekta txtOblikovaniTekst. Prvi nazovite chkBold, a svojstva caption stavite na vrijednost "Bold". Drugi nazovite chkItalic, a svojstvo caption stavite na vrijednost "Italic".
4. Dodajte i jedno dugme za zatvaranje forme kao u prethodna dva slučaja!
5. Dugmad za mijenjanje atributa (Check Box) upravljaju svojstvima objekta txtOblikovaniText. Ukoliko je aktivirano dugme chkBold svojstvo txtOblikovaniText.FontBold mora biti 'istinito' (True), ako je dugme chkBold deaktivirano svojstvo txtOblikovaniText.FontBold mora biti 'neistinito' (False ili NOT True). Na isti način dugme chkItalic upravlja svojstvom txtOblikovaniText.FontItalic!

Za izradu koda koristite sintagmu IF ... THEN...! Za pomoć koristite tipku F1!

6. Testirajte program! Upišite tekst prema uputi vašeg programa! Kako biste objasnili promjene teksta koje nastaju uključivanjem i isključivanjem opcija Bold i Italic? \_\_\_\_\_
- 

7. Sačuvajte projekt i sve datoteke u zasebnu mapu!

8. Kako biste objasnili razliku između objekta Label i objekta Text Box? \_\_\_\_\_
-