Programmation en Visual Basic - 1/2

Premier cours pour apprendre a programmer en visual Basic...

- Description du programme :
Le programme que nous allons développer s'appelle Le Mancho, un jeu simulant une machine a sous. Il présente une interface utilisateur simple.

- Les étapes de la programmation :
L'interface utilisateur de Le Mancho comporte deux boutons, trois fenêtres d'affichage des nombres, un libellé Le Mancho et un label contenant le mot "Gagné" en rouge qui s'afficheras que si l'on gagne.
La capture que vous voyez ci-dessus résulte de la création de 7 objets et de la modification de certains de leurs paramètres qui agissent sur leur apparence et sur leur comportement.

- Création de l'interface :
Ouvrez Visual Basic 6.0 et choisissez "Exe Standard" dans la fenêtre qui s'ouvre.
Une feuille vierge grise apparaît avec comme titre Form1. C'est le support de votre interface utilisateur.
Cliquez sur l'objet CommandeButton dans la Boite a Outils et tracez deux boutons comme sur la capture d'écran ci-dessus.

- Définition des propriétés :
Cliquez sur le premier Bouton puis dans la boite de propriétés (en bas a droite sur la capture d'écran dans la page Présentation). Cherchez dans cette fenêtre le mot "caption". En face de ce mot il est écrit "Command1". Remplacer ceci par "Jouer" (C'est ce qui apparaîtra sur le bouton). Faite de même pour le deuxième bouton que vous nommerez "Quitter".
Maintenant cliquez sur l'outil Label et faite 3 quarre pour afficher les chiffres un quatrième en Bas à gauche pour "Le Mancho" et un dernier en face pour "Gagner". Cliquez sur celui en bas a gauche puis dans la fenêtre propriété, recherchez le mot "Caption" et remplacez ce qu'il y a en face par "Le Mancho" puis dans cette même fenêtre cherchez la ligne "Font" et double cliquez sur ce mot. Choisissez la taille 18 et validez votre choix. Faite de même pour le label en bas à droite de votre feuille. Dans caption inscrivez "Gagner" puis pour la taille choisissez 24 et validez. Puis cliquez sur la ligne ForeColor et choisissez comme couleur le rouge. Cette propriété agie sur la couleur qu'aura le texte "Gagné" puis cliquez sur la ligne "Visible" et choisissez comme valeur "False"
Maintenant cliquez sur le premier Label qui affichera les chiffres puis dans la fenêtre de propriétés choisissez "1- Fixed Single" dans BorderStyle. Puis dans Font attribuez leur la taille 24. Faite en de même pour les deux restants.
Puis cliquez sur un espace vierge de la feuille d'interface et dans la case propriétés sur la ligne caption remplacez "Form1" par "Le Mancho".

- Ecrire le code du programme :
Pour accéder a la feuille de code il faut double cliquer sur l'objet qui déclanche l'action. Dans notre cas c'est les deux Boutons "Jouer" et "Quitter".
Pour stopper le programme, la commande est simple, c'est : "End"
Donc on double clique sur le bouton "Quitter" et on tape "End" entre les deux balises.

```
Private Sub Command2_Click()
End
End Sub
```

Le code pour le bouton "Jouer" est plus compliquer car il faut choisir 3 nombre aléatoirement entre 0 et 10. Puis il faut comparer chaque nombre a 7 car si l'un des 3 nombres est égale à 7 alors on affiche le Label "Gagné".
Donc on double clique sur le bouton "Jouer" puis on tape :

Programmation en Visual Basic - 2/2

```
Private Sub Command1_Click()        'Ceci est un commentaire, le programme l'ignore.
Label5.visible = False               ' Masque le mot "Gagné"
Label1.caption = Int(Rnd * 10)       ' Choisit un nombre entre 0 et 10 et l'affiche dans Label1
Label2.caption = Int(Rnd * 10)       ' Idem pour Label2
Label3.caption = Int(Rnd * 10)       ' Même chose
' Si l'un des nombre est égale a 7 alors on a gagné et on affiche le Label5 ("Gagné")
If Label1.caption = "7" or Label2.caption = "7" or Label3.caption = "7" Then
    Label5.visible = True            ' Rend le Label5 visible
    Beep                             ' L'ordinateur émet un Beep
End If
End Sub
```

Voilà votre premier programme est terminé. Je vous conseille donc de l'enregistrer.

- Compiler et exécuter le programme :

Avant de compiler le programme pour le distribuer, nous allons le tester pour voir s'il n'y a pas d'erreurs dans son code source. Pour ce faire, nous allons cliquer sur "Exécution" puis sur "Exécuter" (raccourci clavier F5). Là le programme se lance comme si il avait été compilé mais s'il y a une erreur, il nous montre où elle se trouve. Nous allons donc tester tous les bouton (ici, il n'y en a que deux mais dans un programme plus évolué, il peu y en avoir beaucoup plus). Cliquez donc sur "Jouer" plusieurs fois et observez le comportement du jeux. Tout ce passe bien, c'est fabuleux, sinon, il faut revoir le code qui nous pause problème (nous verrons ça plus tard). Cliquez sur le bouton "Quitter" et ci la fenêtre se ferme et que nous retournons a la page qu'il y avais avant d'exécuter le programme, alors tous est bon et nous pouvons maintenant compiler notre programme.

Pour le compiler il faut cliquer sur "Fichier" --> "Créer Proget1.exe" puis choisir où on veux l'enregistrer et son nom. Et voilà, vous avez fait votre premier programme.

Pour le faire fonctionner, il vous faut "vbrun300.dll" soit dans le même répertoire soit sous "Système32" qui est dans le répertoire "Windows".