

Visual Studio 2013 & Visual Basic.

Przykłady z szuflady .

Autor : Barton Robert

WWW.bartonrobert8.npage.de

Programowanie Visual Basic w Visual Studio 2013.

Przykłady z szuflady.

Część 3

Poprawiona .

Spis Treści

- 1 Wstęp strona 2
- 2 Wprowadzenie w zagadnienie strona 3
- 3 Przykład Gry rozłożonej na łopatki strona 4

Wstęp

Pomijając poprzednią część iż jest to książka w odcinkach
Książka w odcinkach na stronie Internetowej .Nie jest to może imponujące pisać
książki w odcinkach ale biorę pod uwagę realia są osoby które korzystają ze
Smartfonów ,Tabeatów i
innych Gadżetów .Które to obsługują pliki Przykład.pdf .Połączenia przez GPRS .Co
za sobą ciągnie wolny dostęp przez GPRS ,do 56 Kb/s .A także chcą zapoznać się z
nowinkami
programowymi .Typu Visual Studio 2013 ,czy też inne informacje są bardziej
interesujące ,
zapisane w Pdf- ach. Tak jak pod tytuł mówi są to Przykłady ,Instrukcje . „Z mojej
szuflady”
Dla początkujących mam nadzieję ciekawe źródło informacji . Dla Starych
wyjadaczy może to być inspiracja do podzielenia się wiedzą z początkującymi
Internautami , Programistami.

Podziękowania

Dziękuję rodzinie za cierpliwość. Unii Europejskiej za program pomocy we
wdrażaniu
Cyfrowej Europy a raczej Świata .
Gminie Bierawa za Projekt „Połączeni cyfrowo w
gminie Bierawa”.
Firmie Microsoft za System operacyjny Windows na którym działa
Visual Studio 2013

Uwaga !!!

**Nie namawiam do czytania wszystkiego .
Twój czas to pieniądz .**

Programowanie

Co to takiego programowanie?

Jest to zamiana języka zrozumiałego przez człowieka operatora ,programistę .
Na kod maszynowy znany tylko nielicznym inżynierom w firmach produkujących
układy scalone .

Ale nawet oni posiłkują się literaturą fachową ,gdyż trudno jest jednej osobie
zapamiętać wszystkie procesy zachodzące w procesorach .

Możliwe kombinacje itp.

Programy kodujące język programistyczny na kod maszynowy takie jak Visual Basic
C# ,C++ ,

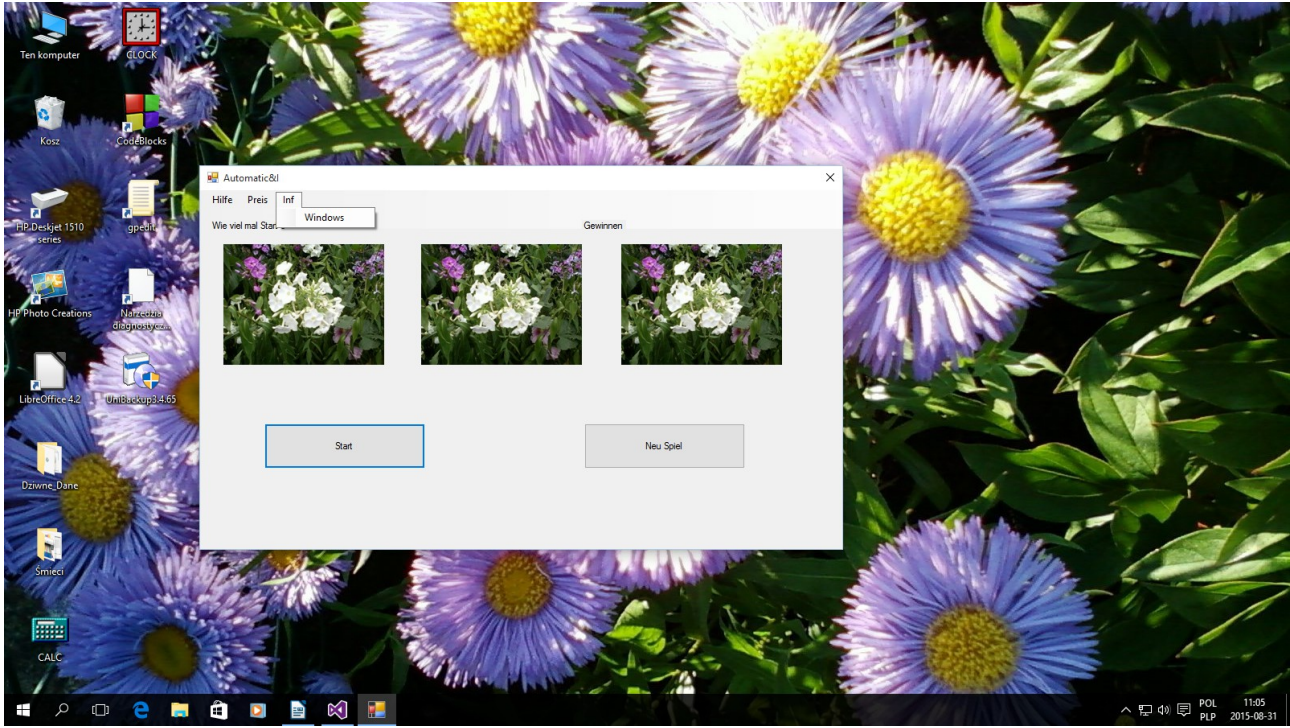
mają w sobie emulator Debugger ,nie ważne jak to się nazywa .Istotne że
działa .

Ja zajmuję się Hobbystycznie Programowaniem od Basic – a
poprzez Qbasica

do Visual Basica z Visual Studio 2013 .

Jednoręki Bandyta

Tak Wygląda:



Kod:

Class Form1

'Początek Subów , Dimów i Funkcji itd.:

Dim Owce(0 To 20) As String

'deklaracja zmiennych (Owce) litery i cyfry

Dim Licznik As Integer

'deklaracja Licznik typ numerki

Dim ars As Integer

'deklaracja ars typ numerki

Dim wygral As String

'deklaracja wygral typ literki

Private Sub Form1_Load(sender As Object, e As EventArgs) Handles MyBase.Load

' private sub to taki katalog w basic

'(Form1_Load MyBase.Load) to patrz co na zewnątrz poza aplikacje do katalogu w którym jestem

```

        Owce(1) = "Fota0.gif"
' zmiennym Owce przypisanie fotografii GIF albo JPG w katalogu w którym jest ta aplikacja
        Owce(2) = "Fota1.gif"
        Owce(3) = "Fota2.gif"
        Owce(4) = "Fota3.gif"
        Owce(5) = "Fota4.gif"
        Owce(6) = "Fota5.gif"
        Owce(7) = "Fota6.gif"
        Owce(8) = "Fota7.gif"
        Owce(9) = "Fota8.gif"
        Owce(10) = "Fota9.gif"
        Owce(11) = "Fota10.gif"
        Owce(12) = "Fota11.gif"
        Owce(13) = "Fota12.gif"
        Owce(14) = "Fota13.gif"
        Owce(15) = "Fota14.gif"
        Owce(16) = "Fota15.gif"
        Owce(17) = "Fota16.gif"
        Owce(18) = "Fota17.gif"
        Owce(19) = "Fota18.gif"
        Owce(20) = "Fota19.gif"
        Owce(0) = "Inne.gif"

```

```

End Sub
'Koniec katalogu Form1_Load

```

```

Private Sub Button1_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button1.Click
' Katalog dla Buttona1 po kliknięciu Button1 to Start edytor graficzny zmienia nazwę
' widoczną dla użytkownika
    Beep() ' wydaj dźwięk

    Licznik = Licznik + 1
' Licznik licz każde kliknięcie
    Randomize()
' randomize generator liczb losowych uruchom

    PictureBox1.ImageLocation = Owce(Int(Rnd() * 20 + 1))
' Do PictureBox1 . załaduj obrazek = Owce jeden z dwudziestu wygenerowanych przez randomize
    PictureBox2.ImageLocation = Owce(Int(Rnd() * 20 + 1))
' Do PictureBox1 . załaduj obrazek = Owce jeden z dwudziestu wygenerowanych przez randomize

    PictureBox3.ImageLocation = Owce(Int(Rnd() * 20 + 1))
' Do PictureBox1 . załaduj obrazek = Owce jeden z dwudziestu wygenerowanych przez randomize

    Label1.Text = "Wie Viel Mal Start :" & Licznik
' w pozycji Label1 wpisz text o treści = „ Wie Viel Mal Start:” oraz wyświetl Licznik

    If PictureBox1.ImageLocation = Owce(5) Then ars = ars + 9
' Jeśli PictureBox1 . załaduj obrazek = Owce(5) zrób to do ars dodaj numer 9

    If PictureBox2.ImageLocation = Owce(5) Then ars = ars + 9
' Jeśli PictureBox2 . załaduj obrazek = Owce(5) zrób to do ars dodaj numer 9

    If PictureBox3.ImageLocation = Owce(5) Then ars = ars + 9
' Jeśli PictureBox3 . załaduj obrazek = Owce(5) zrób to do ars dodaj numer 9

    If PictureBox1.ImageLocation <> Owce(5) Then ars = ars - 1
' Jeśli PictureBox1.załaduj obraz różni się od Owce(5) zrób to od ars odejmij 1

```

```

        If PictureBox2.ImageLocation <> Owce(5) Then ars = ars - 1
'Jeśli PictureBox2.załaduj obraz różni się od Owce(5) zrób to od ars odejmij 1

        If PictureBox3.ImageLocation <> Owce(5) Then ars = ars - 1
'Jeśli PictureBox3.załaduj obraz różni się od Owce(5) zrób to od ars odejmij 1


        Label2.Text = "Gewinnen :" & ars & " $ "
' W label2.text wpisz „Gewinnen :” oraz (ars liczba punktów dolarów) oraz wyświetl $
    End Sub
'koniec katalogu Button1_Click


    Private Sub Button2_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button2.Click
'katalog Button2_Click nowa gra Neu Spiel
        Beep() 'wydaj dźwięk

        Licznik = 0
'Licznik zeruj wpisz zero
        ars = 100
'(Licznikowi punktów ars) przypisz (sto punktów dolarów)

        PictureBox1.ImageLocation = Owce(0)
        PictureBox2.ImageLocation = Owce(0)
        PictureBox3.ImageLocation = Owce(0)
'dla wszystkich trzech PictureBox załaduj obraz startowy Owce(0)

        Label1.Text = "Wie Viel Mal Start :" & Licznik
' wyświetl w Label1 tekst „Wie Viel Mal Start:” oraz numer (Licznika=0)

    End Sub
'koniec katalogu Button2_Click


'W edytorze graficznym po prawej stronie po przyciśnięciu prawego klawisza myszki
'I wybraniu Properties pojawi się okienko pionowe Properties
'W tym oienku jest mnóstwo rzeczy do zmieniania od Image - obrazka
' Po tekst - Text
' Wielkość ,kolor
'To jeśli chodzi o zmianę nazw Okna i Buttonów


'Teraz trudniej mi to opisać bez obrazka
'katalog Menu nazwa Windows jedno naciśnięcie
    Private Sub WindowsToolStripMenuItem_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles
WindowsToolStripMenuItem.Click
'katalog Menu nazwa Windows jedno naciśnięcie powoduje to co po niżej
        Beep() 'wydaj dźwięk
        Shell("winver.exe") 'wywołaj spoza aplikacji basic plik o nazwie winver.exe
    End Sub
'koniec katalogu Menu nazwa Windows jedno naciśnięcie powoduje ...
End Class
'koniec

```

```
'Meni = menu
'W Toolbox edytora Graficznego zawiera listwę Meni i nazywa się tak - MenuStrip
'Po naciśnięciu MenuStrip powinna pojawić się listwa Meni w (ramce ,oknie) Form1 chyba że
zmieniłeś 'już nazwę z Form1 na „Gra”
'Wypełnij czyste pola meni w (oknie,ramce)
'klikając dwa razy na wypełnione tekstem meni przeżuci Cie do edytora kodu
' z nazwą to jest to co trudno opisać bez obrazka tam wpiszesz to co powyżej w katalogu
'Private Sub WindowsToolStripMenuItem_Click
```

Co z tym kodem ?:

Autor :
Gall Anonim
Podaję WWW
bartonrobert8.npage.de
E-mail
bartonrobert8@gmail.com

Koniec