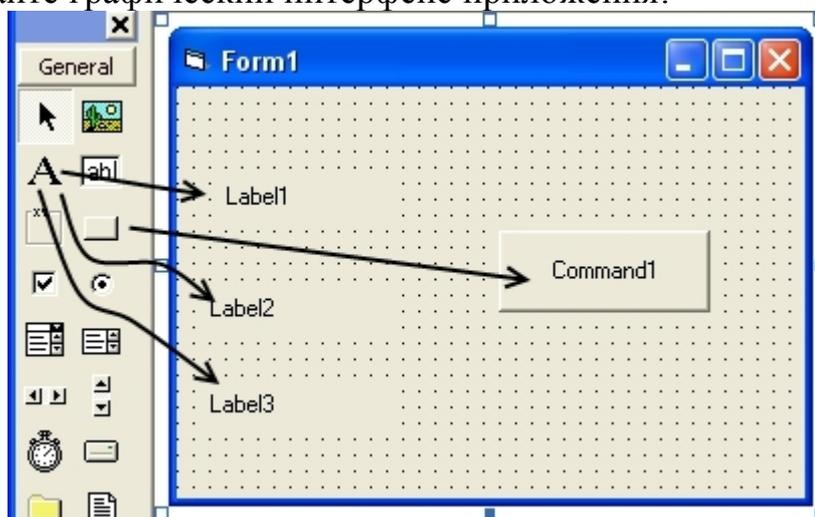


ПРОЕКТ «ПЕРЕМЕННЫЕ»

Цель работы: научиться использовать переменные различных типов в системе объектно-ориентированного программирования Visual Basic.

ПОРЯДОК РАБОТЫ

1. Запустить Visual Basic 6;
2. Создайте графический интерфейс приложения:



3. Свойства объектов:

Объект	Свойства	
	Параметр	Значение
Label1, Label2, Label3	Caption	
Command1	Caption	Вычислить

4. Программный код кнопки Command1 («Вычислить»):
Сделайте двойной щелчок по кнопке «Вычислить». Появится окно, в котором напишите текст программы:

```
Private Sub Command1_Click()
Dim A, B As Byte, C As Integer, D As Single, F As Double
A = 1
B = 3
C = A / B
D = A / B
F = A / B
Label1 = C
Label2 = D
Label3 = F
End Sub
```

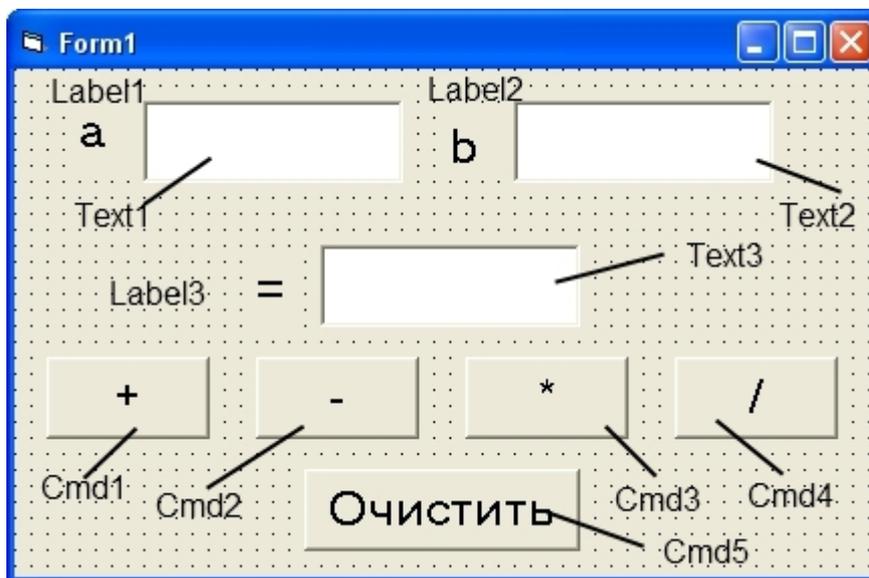
5. Запустите программу на выполнение, щелкнув по кнопке Start на панели меню . Щелкните по кнопке «Выполнить». Дайте объяснение полученному результату.

ПРОЕКТ «КАЛЬКУЛЯТОР»

Цель работы: создать приложение «Калькулятор».

ПОРЯДОК РАБОТЫ

1. Запустить Visual Basic 6;
2. Создайте графический интерфейс приложения:



3. Свойства объектов:

Объект	Свойства	
	Параметр	Значение
Text1, Text2, Text3	Text	
Label1	Caption	a
	Font	MS Sans Serif, 18
Command1	Caption	+
	Font	MS Sans Serif, 18

4. Программный код кнопки Command1 («+»):

```
Private Sub Command1_Click()
Dim a As Single, b As Single
a = Text1.Text
b = Text2.Text
Text3.Text = Val(Text1.Text) + Val(Text2.Text)
End Sub
```

5. Самостоятельно запрограммируйте кнопки «-», «*», «/»;
6. Программный код кнопки Command5 («Очистить»):

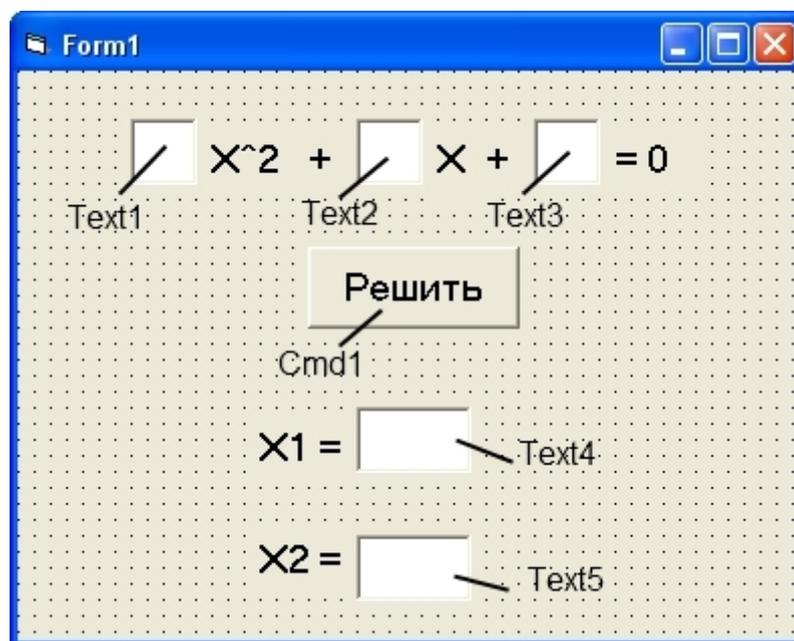
```
Private Sub Command5_Click()
Text3.Text = Clear
End Sub
```

ПРОЕКТ «РЕШЕНИЕ КВАДРАТНОГО УРАВНЕНИЯ»

Цель работы: создать приложение «Решение квадратного уравнения».

ПОРЯДОК РАБОТЫ

1. Запустить Visual Basic 6;
2. Создайте графический интерфейс приложения:



3. Свойства объектов:

Объект	Свойства	
	Параметр	Значение
Text1, Text2, Text3, Text4, Text5	Text	пусто
Label1, Label2, ...	Caption	X^2, +, ...
	Font	MS Sans Serif, 14
Command1	Caption	Решить
	Font	MS Sans Serif, 14

4. Программный код кнопки Command1 («Решить»):

```
Private Sub Command1_Click()
Dim a As Single, b As Single, c As Single
a = Text1.Text
b = Text2.Text
c = Text3.Text
D = b * b - 4 * a * c
X1 = (-b + Sqr(D)) / (2 * a)
X2 = (-b - Sqr(D)) / (2 * a)
Text4.Text = X1
Text5.Text = X2
End Sub
```

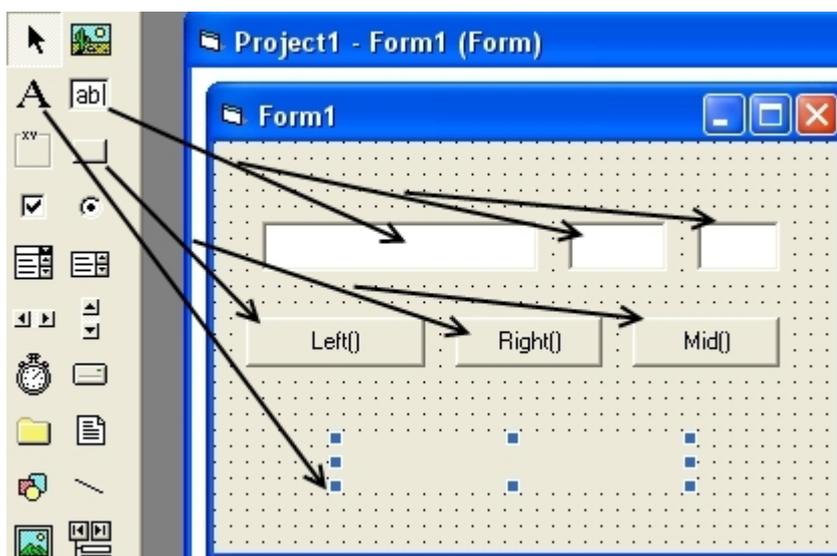
5. Подставьте значения: a=1, b=-8, c=15. (Ответ: X1= 5, X2=3).

ПРОЕКТ «СТРОКОВЫЙ КАЛЬКУЛЯТОР»

Цель работы: научиться применять строковые функции в системе объектно-ориентированного программирования Visual Basic.

ПОРЯДОК РАБОТЫ

1. Запустить Visual Basic 6;
2. Создайте графический интерфейс приложения:



3. Программный код кнопки Command1 («Left()»):
Сделайте двойной щелчок по кнопке «Left()». Появится окно, в котором напишите текст программы:

```
Private Sub Command1_Click()
Label1 = Left(Text1.Text, Text3.Text)
End Sub
```

4. Самостоятельно запрограммируйте кнопку Command2 («Right()»)

5. Программный код кнопки Command3 («Mid()»):
Сделайте двойной щелчок по кнопке «Mid()». Появится окно, в котором напишите текст программы:

```
Private Sub Command3_Click()
Label1 = Mid(Text1.Text, Val(Text2.Text), Val(Text3.Text))
End Sub
```

6. Запустите программу на выполнение, щелкнув по кнопке Start на панели меню . Впишите в первое текстовое поле слово молоко, во второе поле число 2, в третье - число 4. Щелкайте по кнопкам Left(), Right(), Mid(). Дайте объяснение полученному результату.

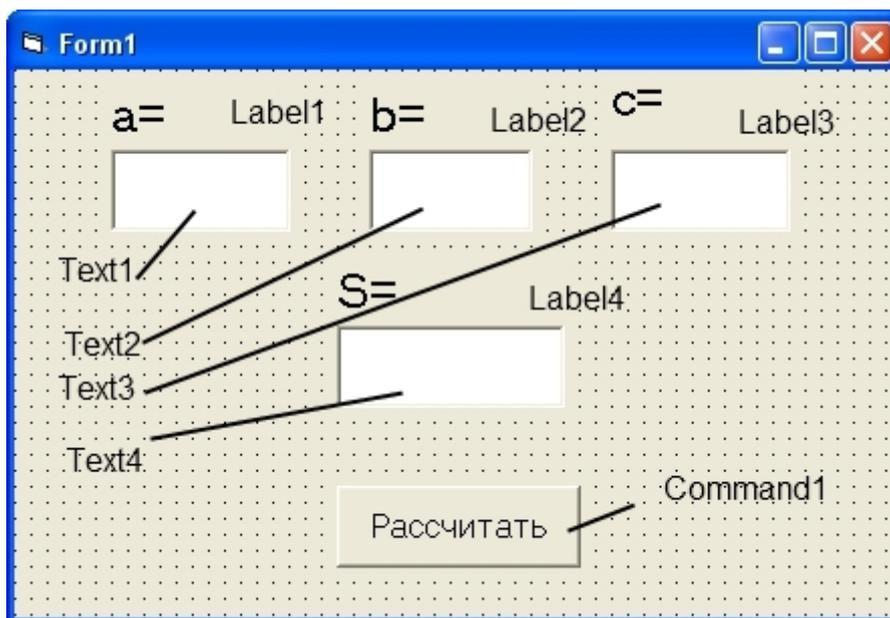
ПРОЕКТ

РАССЧЕТ ПЛОЩАДИ ТРЕУГОЛЬНИКА

Цель работы: создать приложение для расчета площади треугольника (по формуле Герона).

ПОРЯДОК РАБОТЫ

1. Запустить Visual Basic 6;
2. Создайте графический интерфейс приложения:



3. Свойства объектов:

Объект	Свойства	
	Параметр	Значение
Text1, Text2, Text3, Text4	Text	пусто
Label1	Caption	a=
	Font	MS Sans Serif, 18
Command	Caption	Рассчитать
	Font	MS Sans Serif, 12

4. Программный код кнопки Command1

```
Private Sub Command1_Click()
Dim a As Single, b As Single, c As Single
a = Text1.Text
b = Text2.Text
c = Text3.Text
p = (a + b + c) / 2
s = Sqr(p * (p - a) * (p - b) * (p - c))
Text4.Text = s
End Sub
```