



Corso base - Lezione 1

http://www.vbsimple.net/base/bas_01.htm

- [Avvio del programma e creazione di un nuovo progetto standard.](#)
- [Utilizzo del comando Salva Progetto.](#)
- [Salvataggio del progetto e del form appena creato.](#)

Per iniziare a lavorare con Visual basic, dopo aver avviato il programma, si deve decidere il tipo di progetto da creare.

Si presenterà infatti una finestra dove sarà possibile scegliere che cosa si vuole fare. In questa finestra abbiamo la possibilità di creare un **nuovo** programma, aprirne uno già **esistente**, oppure sceglierne uno dalla lista degli programmi più **recenti** caricati.



Figura 1

Tralasciando, per il momento, le altre due voci, soffermiamoci un minuto sulla creazione di un nuovo programma. Troviamo:

- **EXE Standard**, praticamente un programma normale.
- **EXE ActiveX**, programma conforme alle specifiche [ActiveX](#).
- **DLL ActiveX**, [libreria](#) per funzioni riutilizzabili.
- **Controllo ActiveX**, un [componente riutilizzabile](#) in altri programmi.
- **Creazione guidata applicazioni VB**, permette di sviluppare un'applicazione in maniera guidata.
- **Controlli VB Edizione Professional**, crea un progetto che include tutti i controlli forniti con Visual Basic 5 Edizione Professional.
- **Addin**, letteralmente "aggiunta". Permette di sviluppare un programma che aggiungerà funzionalità a VB.
- **DLL Documento ActiveX**, un documento di tipo ActiveX funzionante su Internet, salvato in formato DLL.
- **EXE Documento ActiveX**, uguale a DLL Documento ActiveX, ma salvato in un file eseguibile.

Nota che alcune di queste scelte potrebbero non essere presenti, perchè cancellate o perchè si sta utilizzando un'[edizione](#) diversa di VB. Noi, in tutti i capitoli faremo uso dell'edizione Professional di VB.

Non lasciatevi turbare dai numerosi concetti trattati perchè comunque li rivedremo fra qualche capitolo. Inizialmente tratteremo soltanto i progetti EXE Standard, i normali programmi.

Clicca su **EXE Standard** e premi il pulsante **Apri**.

Apparirà la finestra principale di VB, l'[ambiente di sviluppo](#) (che vedremo in maniera più approfondita nel capitolo 2), così come appare nella figura sottostante.

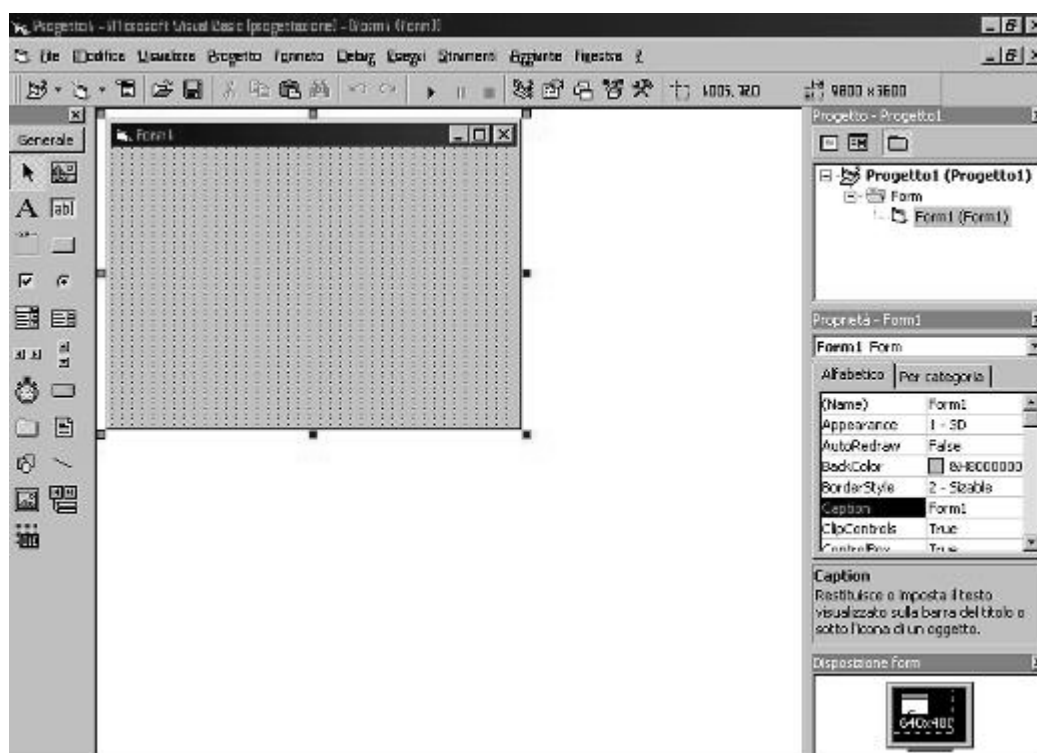






Figura 2

In alto sono presenti una serie di menu. Cliccando sopra uno di essi si presenteranno diverse scelte.

Per evitare ogni volta di dover rifare da capo il nostro programma sarà possibile salvare il nostro progetto in una cartella per poi ricaricarlo la volta successiva che ci servirà modificarlo.

Ogni progetto si compone di una serie di files:

- 1 file di progetto  con [estensione VBP](#), che racchiude l'elenco di tutti i files inclusi nel nostro progetto ed attribuisce il nome al nostro progetto.
- tanti files con estensione FRM per quanti [form](#)  (finestre) sono presenti nel progetto.
- un file con estensione CLS per ogni [classe](#)  inclusa nel progetto.
- un file con estensione BAS per ogni [modulo](#)  all'interno del progetto.

- e tanti altri tipi di files.

Quindi pensate ad un progetto come ad una serie di files collegati tra loro al fine di formare un programma.

Se guardiamo la figura 2, nella parte alta destra dello schermo, subito sotto le coordinate, si vede una struttura ad albero contenente tre oggetti. Quello a forma di cartella (FORM) serve soltanto a raggruppare gli elementi simili tra loro.


Abbiamo quindi un progetto di nome **Progetto1** ed un form di nome **Form1**. Al momento del salvataggio del progetto saranno quindi memorizzati due files: uno con estensione VBP per il progetto, ed uno con estensione FRM per il form.


Procediamo ora al salvataggio del nostro progetto.


Clicca sul menu **File** e scegli la voce **Salva Progetto** ed apparirà la finestra di salvataggio.

Questa è la tipica finestra di salvataggio, presente in gran parte dei programmi.

In particolare notiamo la presenza di questi tre pulsanti:

 Sale di un livello nella struttura delle cartelle.

 Si porta alla posizione del Desktop.

 Crea una nuova cartella.

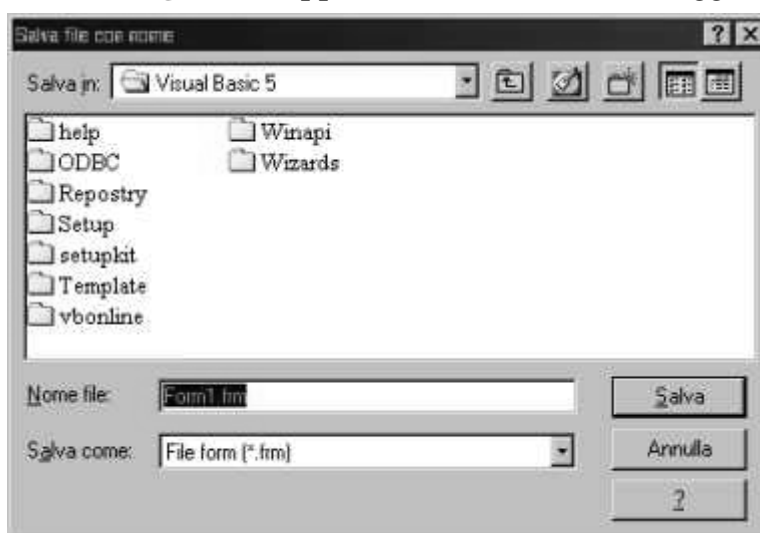





Figura 3

Nota che in alcune vecchie versioni di Windows 95 il pulsante per spostarsi al Desktop potrebbe non esserci. Non dipende da Visual Basic, ma da Windows 95.

Poichè, come già detto prima, un progetto si compone di tanti files è consigliabile creare una nuova cartella per ogni progetto e salvare tutti i files di un unico progetto all'interno di questa.

Nel nostro caso salveremo il nostro progetto sul Desktop di Windows. Per cui cliccare sul pulsante  e trovare il desktop, che si trova sempre nella posizione più alta della lista. Alternativamente si può premere il pulsante  per portarsi sul Desktop. Una volta lì premere il tasto  per creare una nuova cartella.

Denominare la nuova cartella Progetto1, poi aprire la nuova cartella cliccando due volte sopra la sua icona.

Come visibile nella figura 3, nell'area in basso c'è scritto **File Form (*.frm)**; ciò significa che il salvataggio attualmente sta salvando un form, e non il progetto. Sopra di questa

casella ce n'è un'altra ove è possibile immettere un nome per il form da salvare. Nel nostro caso lasceremo il nome standard (**Form1.frm**). Premere il tasto salva per confermare il nome immesso.

Fatto questo riapparirà la finestra di prima, ma stavolta nell'area in basso troveremo scritto **File di progetto (*.vbp)**. Questo significa che si sta procedendo al salvataggio del Progetto, ossia l'elenco dei files all'interno di un programma. Confermare anche questa scelta con il tasto Salva, lasciando il nome standard (**Progetto1.vbp**).

Completata questa operazione ritornerà visibile la finestra principale di Visual Basic, ma adesso, nella parte alta a destra dello schermo, nella struttura ad albero appariranno anche i nomi dei files del progetto, **Progetto1.vbp** e **Form1.frm**.

È consigliabile salvare il progetto ogni volta che si apportano modifiche perchè in caso di black out o blocchi del sistema tutte le modifiche non salvate saranno irrimediabilmente perdute.

Nella prossima lezione utilizzeremo, appunto, il nostro progetto appena salvato.

[Mauro Scaini](#)

22 Ottobre 2000



[Torna all'introduzione](#)

[Vai alla seconda lezione](#)

