



- [Home Page](#) 
- [Informazioni](#) 
- [Aiuto](#) 

## Corso base - Lezione 2

[http://www.vbsimple.net/base/bas\\_02.htm](http://www.vbsimple.net/base/bas_02.htm)

- [Caricamento di un progetto salvato.](#)
- [Breve presentazione dell'IDE e suoi elementi costitutivi \(barra degli strumenti, casella dei controlli standard, finestra di gestione progetti e finestra proprietà\).](#)

Abbiamo visto nella lezione precedente come è possibile salvare un progetto, in maniera da poterlo riutilizzare quando ne abbiamo bisogno, senza ricominciare da capo. In questa lezione faremo uso del progetto creato nella lezione precedente.

Aprire Visual Basic dal menu Avvio e, come nella lezione precedente, apparirà la finestra che richiede se vogliamo creare un **nuovo** progetto, aprirne uno **esistente** o aprirne uno **recente**. Clicca sulla voce esistente ed apparirà la finestra che chiede quale progetto si desidera caricare.

Come potrete notare è del tutto simile a quella vista per salvare il progetto.

Se ben ricordate, nella lezione precedente il progetto è stato salvato in una cartella di nome Progetto1, sul Desktop.

Clicca quindi il pulsante  se presente, oppure sul pulsante a sinistra di  per spostarti al Desktop. Lì troverai la cartella di nome Progetto1. Aprila cliccando due volte sulla sua icona e dentro essa c'è il nostro progetto di nome **Progetto1.vbp**.

Per caricarlo, clicca una volta sul file del progetto e premi il pulsante Apri.

Riapparirà la finestra principale di Visual Basic.



Figura 1

Questa finestra di VB è chiamata **IDE**, Integrated Development Environment, ossia Ambiente di Sviluppo Integrato. Qui, infatti viene sviluppato il progetto e tutte le funzioni necessarie alla progettazione sono inserite in questa finestra o richiamabili tramite essa.

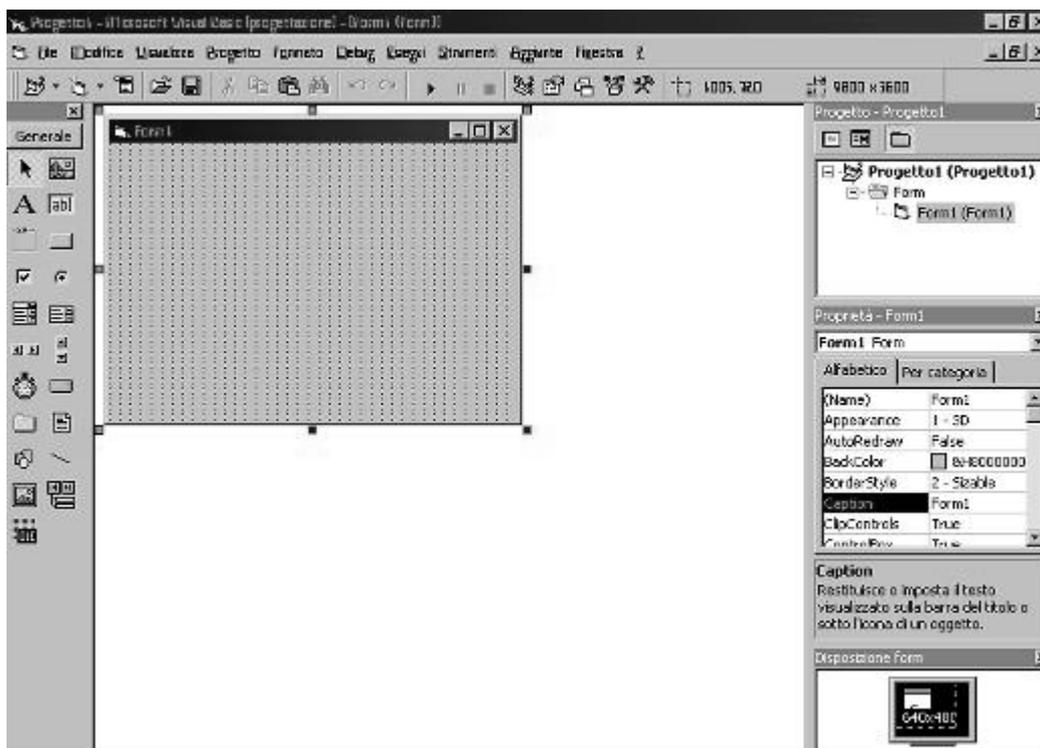


Figura 2

L'IDE si compone di varie parti:

### 1. Barra dei menu

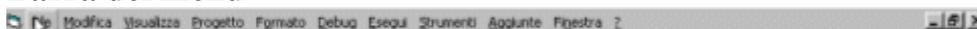


Figura 3

Come tutti i programmi anche VB ha vari menu, solitamente posizionati nella parte superiore dello schermo. Basta cliccarci una volta sopra che verranno rivelate le voci all'interno del menu.

### 2. Barra degli strumenti



Figura 4

La barra degli strumenti contiene alcuni comandi, utili e frequenti, posizionati lì per una più veloce utilizzazione rispetto che all'interno dei menu.

### 3. Finestra di progettazione del form

Occupava la parte centrale dello schermo, ben visibile nella figura 2.

All'interno di questa finestra vengono sviluppate le finestre che saranno, per l'utente, l'interfaccia di un programma.

### 4. Finestra di sviluppo del codice

In questa finestra viene sviluppato il programma vero e proprio, infatti piazzare sopra un form tanti controlli non serve a nulla se questi non rispondono alle nostre richieste e ci informano quando l'utente ci clicca di sopra.

Tutte le istruzioni Visual Basic che vedremo fra qualche lezione andranno inserite in questa finestra.

## 5. Casella degli strumenti standard di VB

Le varie icone poste su questa finestra sono i controlli standard di Visual Basic, talvolta chiamati controlli [Thunder](#).

Per inserire un controllo sopra un form o documento si può operare in due maniere:

Il primo consiste nel cliccare due volte rapidamente sul controllo da inserire.

Il secondo è più flessibile e consiste nel cliccare una volta sul controllo e spostare il cursore del mouse sul form. Si potrà notare che il puntatore prenderà la forma di una crocetta.

In questa modalità tenere premuto il tasto sinistro del mouse e tracciare un rettangolo sopra il form. Il controllo prenderà la forma del rettangolo.



## 6. Finestra di gestione dei progetti

Questa finestra mostra la struttura ad albero dei progetti.

Nel nostro esempio infatti vediamo il **Progetto1** e la sua struttura. All'interno del progetto abbiamo la categoria **form** ed il form di nome **Form1**. I nomi tra parentesi sono i nomi con i quali sono stati salvati gli oggetti di un progetto.



Nella parte superiore della finestra abbiamo 3 pulsanti: partendo da sinistra, il primo  serve per passare alla finestra del codice dell'oggetto selezionato. Il secondo  passa alla finestra di progettazione, mentre il terzo  mostra e nasconde le cartelle che raggruppano gli oggetti per categoria.

## 7. Finestra delle proprietà

Questa finestra contiene molte [proprietà](#), con i loro valori iniziali, di ogni componente inserito in un progetto.

Ho detto molte proprietà e non tutte perchè i componenti hanno alcune proprietà che non possono essere impostate in [fase di progettazione](#), ma soltanto in [fase di esecuzione](#), per le quali bisogna intervenire via codice.

Nel nostro esempio vediamo evidenziata la proprietà **Caption** dell'oggetto **Form1** (evidenziato in alto).

Per cambiare il valore di una proprietà cliccare sulla parte destra della proprietà da modificare e scrivere il nuovo valore. Per talune proprietà non è possibile scrivere il nuovo valore ma solamente sceglierne uno da una lista che apparirà non appena si clicca sulla proprietà.



---

### 8. Finestra per la disposizione del form

Attraverso questa finestra è possibile impostare manualmente la posizione di un form rispetto al monitor. Per modificare la posizione di un frame basta spostare il form visualizzato sul monitor presente in questa finestra.



Per cominciare a sviluppare un programma vero e proprio è fondamentale conoscere il funzionamento degli strumenti che circondano l'ambiente di Visual Basic.

Nella prossima lezione vedremo i fondamenti della programmazione ad oggetti e poi metteremo in pratica quanto abbiamo visto finora e svilupperemo il nostro primo programma.

[Mauro Scaini](#)  
22 Ottobre 2000



[Torna alla prima lezione](#)

[Vai alla terza lezione](#)

