

Corso base - Lezione 12

http://www.vbsimple.net/base/bas_12.htm

- [Alla scoperta dei menu di Visual Basic \(prima parte\).](#)
- [Menu File.](#)
- [Menu Modifica.](#)

Il Corso Base si conclude con la visione di tutti i menu dell'**IDE** di Visual Basic. Alcune voci sono semplicissime da comprendere e presenti in quasi tutti i programmi per Windows, ma alcune sono realmente complesse e talvolta ostiche da utilizzare. Nelle lezioni 12-17 vedremo uno per uno tutti i menu ed approfondiremo le loro opzioni.

Menu File

Tralasciando il menu di sistema presente in tutte le applicazioni, vediamo il primo menu: **File**. Esso contiene tutti i comandi riguardanti i files o la stampa. Vediamo in esso le seguenti voci:

1. Nuovo progetto

Chiude il progetto attualmente aperto e ne crea uno nuovo. Sarà presentata una finestra che permette la scelta del tipo di progetto  da creare, come abbiamo già visto nella [lezione 1](#) di questo stesso corso.

2. Apri progetto...

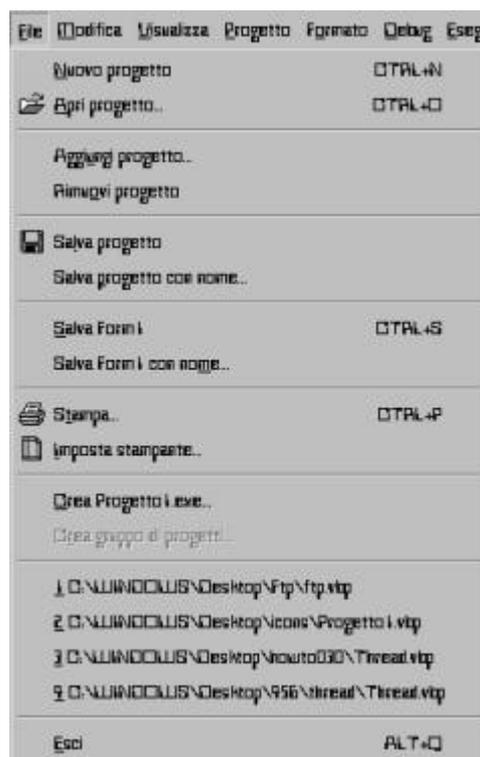
Chiude il progetto attuale e presenta una finestra di dialogo per la scelta del progetto  da aprire. La stessa finestra è stata vista brevemente nella [lezione 2](#) di questo corso.

3. Aggiungi progetto...

Consente di aggiungere un progetto  nuovo o esistente al progetto corrente. L'aggiunta di uno o più progetti al progetto esistente provoca la generazione di un gruppo di progetti  ovvero un insieme di progetti connessi tra loro concettualmente, ma non in altro modo. Non sarà possibile da un progetto accedere ai dati o ai membri di un altro progetto seppur nello stesso gruppo.

4. Rimuovi progetto

Rimuove un progetto dal gruppo di progetti corrente. Se il progetto è stato salvato, non sarà fisicamente rimosso dall'hard disk, ma sparirà soltanto il collegamento



all'interno del gruppo  di progetti.

5.  **Salva progetto / Salva gruppo di progetti**

Salva il progetto (o il gruppo di progetti se esiste) con il nome con il quale è stato salvato in precedenza. Se il progetto non è stato mai salvato il comando sarà del tutto identico alla voce successiva.

6.  **Salva progetto con nome... / Salva gruppo di progetti con nome...**

Salva il progetto (o il gruppo di progetti se esiste) con un altro nome, differente da quello con il quale è stato salvato in precedenza.

Se il progetto non è mai stato salvato prima, verrà eseguita questa voce anche quando l'utente utilizza la voce **Salva progetto**.

7. **Salva *nome.xxx***

Salva l'oggetto attualmente selezionato nella finestra di gestione dei progetti. Se l'oggetto non è mai stato salvato apparirà il suo nome, altrimenti apparirà il nome del file con il quale è stato salvato in precedenza.



8. **Salva *nome.xxx* con nome...**

Salva con un altro nome l'oggetto attualmente selezionato nella finestra di gestione dei progetti. Questa voce permette di cambiare il nome del file con il quale l'oggetto scelto è stato salvato in precedenza.

9.  **Stampa...**

Stampa la grafica e il codice dell'oggetto selezionato nella finestra gestione dei progetti. Consente di specificare anche la qualità di stampa.

10.  **Imposta stampante...**

Permette la scelta della stampante da utilizzare per l'operazione di stampa e l'orientamento della carta da utilizzare.

11. **Crea *nome.xxx***

Compila il progetto selezionato e mediante il [linker](#) genera il file eseguibile [.exe](#) o il file di [libreria](#) [.dll](#) oppure il file di [controlli](#) [.ocx](#). La [compilazione](#) effettua anche la [registrazione](#) del file sul computer in cui viene effettuata.

12. **Crea gruppo di progetti...**

Compila tutti i progetti all'interno del gruppo di progetti attuale.

13. **Lista di progetti recenti**

Come in tanti altri programmi, gli ultimi progetti salvati o caricati saranno mostrati nella lista dei files recenti (MRU list). La scelta di un file progetto dalla lista comporta il caricamento del progetto (o del gruppo) scelto.

14. **Esci**

Esce e chiude l'IDE di Visual Basic.

Esegue la medesima operazione che viene eseguita alla pressione del pulsante di chiusura  del programma.

Menu Modifica

Il menu Modifica consente di modificare parti di codice o controlli selezionati. Contiene anche le funzioni di ricerca e sostituzione di parti del codice. Include pure alcune funzioni riguardanti il sistema Intellisense.

Troviamo quindi:

1.  **Annulla xxx**
Consente di annullare l'ultimo comando e ritornare alla situazione precedente all'esecuzione del comando.
2.  **Ripeti xxx**
Dopo l'esecuzione del comando Annulla sarà possibile rieseguire il comando ritornando allo stato in cui ci si trovava prima di annullare l'ultimo comando.
3.  **Taglia**
Copia la selezione negli appunti e nel contempo la rimuove dal posto originale.
Come la funzione **Taglia** in tutti i normali programmi per Windows.
4.  **Copia**
Copia la selezione (testo o oggetti) all'interno degli appunti, rendendola disponibile per un riutilizzo nello stesso o in un altro programma.
5.  **Incolla**
Estrae i dati dagli appunti e li inserisce nel punto selezionato. Come la funzione **Incolla** di tutti gli altri programmi per Windows.
6. **Incolla collegamento**
Modalità di incollamento speciale che consente di collegare due programmi tra loro, inserendo un collegamento ad un oggetto **OLE** all'interno di un contenitore OLE.
7.  **Elimina**
Cancella la selezione corrente.
8. **Seleziona tutto**
Seleziona tutto quello che è possibile selezionare nello stato in cui ci si trova. Ad esempio seleziona tutti i controlli del form, oppure tutto il codice, oppure tutto il testo all'interno di una proprietà.
9.  **Trova...**
Apre la finestra di dialogo per effettuare la ricerca di una porzione di codice da trovare.



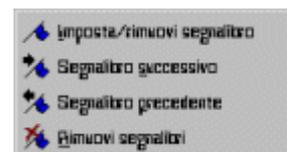
10.  **Trova successivo**
Continua la ricerca precedente interrotta. Non mostra la finestra di dialogo ma utilizza i valori ricercati/sostituiti in precedenza.
Se non è stata effettuata una ricerca in precedenza il comando è lo stesso del precedente.
11.  **Sostituisci...**
Apre la finestra di dialogo per la ricerca e la sostituzione del testo. Il testo trovato potrà essere sostituito con un altro testo.
12.  **Aumenta rientro**
Aggiunge nel codice una rientranza, una tabulazione, per effettuare l'[indentatura](#). Non influisce minimamente sul funzionamento del codice, ma semplifica la lettura del codice.
13.  **Riduci rientro**
Elimina dal codice una rientranza, posizionando il codice selezionato indietro di una tabulazione.
14. **Inserisci file...**
Inserisce dentro il codice il contenuto del file di testo selezionato. Non verrà aggiunto alcun [modulo](#)  o [classe](#)  aggiuntiva, ma il contenuto de file sarà copiato nel modulo aperto.
15.  **Elenca proprietà/moduli**
Mostra, con l'[Intellisense](#), una lista contenente tutte le proprietà e i metodi utilizzabili con l'oggetto o la situazione in corso. Se per esempio stiamo scrivendo una dichiarazione, il richiamo del comando mostrerà tutte le classi, le [enumerazioni](#)  e i tipi di dati  utilizzabili nella dichiarazione.
16.  **Elenca costanti**
Mostra, con Intellisense, un elenco di [costanti](#)  che la variabile selezionata può assumere in base alla sua dichiarazione di tipo o enumerazione.
17.  **Informazioni rapide**
Mostra un ToolTip contenente la dichiarazione del [membro](#) selezionato. Affinché esso funzioni, naturalmente, deve essere presente la dichiarazione.
In altri casi si comporta in maniera del tutto uguale alla voce successiva.
18.  **Informazioni parametri**
Mostra un ToolTip contenente la dichiarazione della funzione in scrittura. All'interno del ToolTip saranno mostrati i nomi dei parametri ed i loro tipi, così come il tipo di valore ritornato dalla funzione o Sub.
19.  **Completa parola**
Effettua l'autocompletamento della parola selezionata o in scrittura. In caso di ambiguità di nomi saranno mostrate con Intellisense tutte i possibili valori.

20.  **Segnalibri**

Contiene il sottomenu riguardante i segnalibri.

Permette di impostare, rimuovere e spostare il cursore tra i vari segnalibri impostati.

Consente uno spostamento rapido del cursore all'interno del codice.



Come quasi tutte le applicazioni, i menu File e Modifica contengono i comandi relativi ai files o alle modifiche del testo nel progetto.

Molti comandi sono intuitivi, ma come vedremo in seguito, alcuni comandi di altri menu, possono nascondere insidie e meritano una più ampia trattazione rispetto a questi due menu di grande semplicità d'uso.

[Fibia FBI](#)

19 Marzo 2001



[Torna all'undicesima lezione](#)

[Vai alla tredicesima lezione](#)

