



Scrivere il contenuto di una casella di testo in un file

http://www.vbsimple.net/howto/ht_026.htm

Difficoltà: 2 / 5

Questo HowTo completa l'operazione effettuata in un [altro HowTo](#) ovvero la lettura del contenuto di un file. Questa volta effettueremo l'operazione inversa, ovvero la scrittura del contenuto di una casella di testo in un file di testo.

Il progetto in questione si compone di tre soli controlli posti sopra un form.

Il primo controllo è una `TextBox` di nome **Testo**, con la proprietà `MultiLine` impostata a `True`. Questo farà sì che sia possibile scrivere del testo a più righe, separando le righe tra loro tramite il tasto **Invio**.



Il secondo controllo è un'altra `TextBox` di nome **NomeFile**. Essa dovrà contenere il nome del file con il quale salvare il testo della casella soprastante.

Infine, l'ultimo controllo è un `CommandButton` di nome **btnSalva**, che effettuerà il salvataggio del testo contenuto nella casella di testo **Testo**.

Il codice si compone di una sola routine legata all'[evento](#) Click sopra il pulsante **btnSalva**:

```

1. Option Explicit
2.
3. Private Sub btnSalva_Click()
4.     Dim NRFILE As Integer
5.     On Error GoTo ERRORE
6.     NRFILE = FreeFile
7.     Open NomeFile.Text For Output As NRFILE
8.     Print #NRFILE, Testo.Text
9.     Close NRFILE
10.    MsgBox "Salvataggio effettuato!", vbInformation + vbOKOnly, "Salva"
11.    Exit Sub
12. ERRORE:
13.    MsgBox "Si è verificato un errore nel salvataggio.", vbCritical + vbOKOnly,
    "Salva"
14. End Sub

```

Alla riga 4 dichiariamo la variabile **NRFILE** che conterrà l'[handle](#) del file in cui verrà salvato il contenuto della casella di testo.

Per evitare che gli errori interrompano l'esecuzione del programma, abbiamo inserito una semplice istruzione di gestione degli errori alla riga 5. Nel caso si verificasse qualche errore all'interno di questa routine sarà mostrato un messaggio di errore (riga 13).

Per ritrovare un handle di file libero utilizzeremo la funzione *FreeFile*. Il suo valore sarà salvato all'interno della variabile **NRFILE** (riga 6).

Alla riga 7 viene effettuata l'operazione di apertura del file in modalità di scrittura. Il file da aprire è contenuto nella casella di testo **NomeFile**. La modalità di apertura è Output, ovvero in scrittura. Se il file esiste già esso sarà sovrascritto automaticamente. L'ultimo parametro della funzione Open è il numero dell'handle **NRFILE**.

Se l'utente ha immesso un nome di file errato oppure ha inserito il nome di una cartella al posto del file, sarà generato un errore. Tuttavia, l'istruzione di gestione degli errori devierà l'esecuzione alla fine della Sub, mostrando il messaggio di errore.

Se non è stato generato alcun errore, il file sarà aperto. Sarà adesso possibile scrivere all'interno del file tramite l'istruzione **Print** (riga 8).

L'istruzione di scrittura **Print** richiede l'handle del file - preceduto da # - ed il testo da scrivere all'interno del file. Il nostro testo da scrivere è la proprietà *Text* della *TextBox* **Testo**.

Effettuata la scrittura del file sarà possibile chiudere l'handle utilizzato nell'apertura (riga 9).

A questo punto segue un messaggio di avvertimento e la funzione termina.

Passiamo alla prova del progetto.

Scriviamo qualcosa all'interno della casella di testo grande, immettiamo nella casella piccola il nome del file in cui salvare e premiamo il tasto Salva per effettuare l'operazione di salvataggio.

Se l'operazione ha esito positivo sarà mostrata una finestra informativa; nel caso contrario sarà mostrato un messaggio di errore.



Figura 3



Figura 4

Il progetto è estremamente semplice, ma comporta un rischio per l'utilizzatore. Infatti l'istruzione Open non effettua alcun controllo d'esistenza del file. Se esso esiste sarà automaticamente sovrascritto. Ciò significa che il file precedente sarà cancellato e sarà creato un nuovo file che dovrà contenere il testo della casella di testo.

Per completare il progetto si consiglia di utilizzare una [funzione di verifica dell'esistenza del file](#) prima di effettuare l'apertura.



[Torna all'indice degli HowTo](#)
