

Giới thiệu giảng dạy

menu visual basic

Chương I. Nhập menu visual basic

Chương II. Form, Ribbon khi hiển thị menu

Chương III. Menu lệnh visual basic

Chương IV. Truy cập các dữ liệu

Nhập môn visual basic

I. Một số khái niệm cơ bản

II. Các thành phần của môi trường phát triển

III. Các bước phát triển ứng dụng visual basic

Những môn visual basic

I. Một số khái niệm cơ bản

1. Cửa sổ, sự kiện và thanh công cụ

Cửa sổ: Là hình ảnh của một cửa sổ trên màn hình.

Sự kiện: Là những tác động của người dùng lên cửa sổ hoặc các thành phần của cửa sổ như nhấn phím, kích chuột hoặc do tác động của cửa sổ này lên cửa sổ khác.

Nhập môn visual basic

I. Một số khái niệm cơ bản

1. Cửa sổ, sự kiện và thanh công cụ

Thanh công cụ: Là những tính hiệu gọi là Ribbon, Ribbon hình, Ribbon hình xử lý tính hiệu và gọi là các cửa sổ Ribbon, các cửa sổ thực hiện các tác vụ theo.

Nhập môn visual basic

1. Một số khái niệm cơ bản

2. Tìm hiểu hình thức điều khiển theo sơ đồ dòng tự động: Chương trình thực hiện một số cấu trúc điều khiển cho một số kết thúc vụ theo các trình tự điều khiển theo sơ đồ: Mệnh đề theo một trình tự các phần mệnh đề khác nhau ở một số điều kiện.

Nhập môn visual basic

I. Một số khái niệm cơ bản

3. Phát triển ứng dụng kiểu trình tự

Ngược lại truyền thống: Khi phát triển một ứng dụng các bước viết, debug, thử nghiệm thực biệt nhau.

Ngược lại visual basic: Các bước viết, debug, thử nghiệm thực biệt nhau. Mọi việc xử lý ngay khi nhập môn visual basic cần biến debug tổng hợp

Nhập môn visual basic

II. Các thành phần của môi trường

1. Khởi động visual basic

*Start\Programs\Microsoft Visual Studio
6.0 \Microsoft Visual Basic 6.0

*Biểu tượng trên màn hình Desktop.

Nhập môn visual basic

II. Các thành phần của môi trường

2. Thành phần của môi trường visual

basic
Thanh trục (Menu Bar):

Hiển thị các lệnh thường dùng.

Gồm cả các menu chuẩn: File, Edit, View, Window, Help... và các menu chức năng riêng: Project, Format,



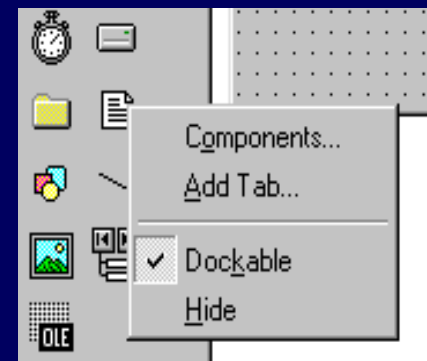
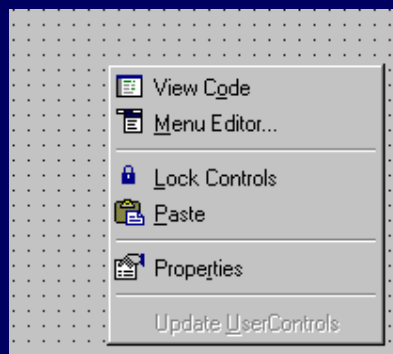
File Edit View Project Format Debug Run Query Diagram Tools Add-Ins Window Help

Nhập môn visual basic

II. Các thành phần của môi trường

2. Thành phần của môi trường visual basic menu bèi cõnh (Context Menu):

Chứa các lệnh tắt th-êng đ-ìng. Các lệnh trên menu bèi cõnh tuú thuộc môi trường lúc ký ch chuột.



Nhập môn visual

II. Các thành phần của môi trường
2. Thành phần của môi trường
visual basic:

Hộp công cụ (Toolbox):

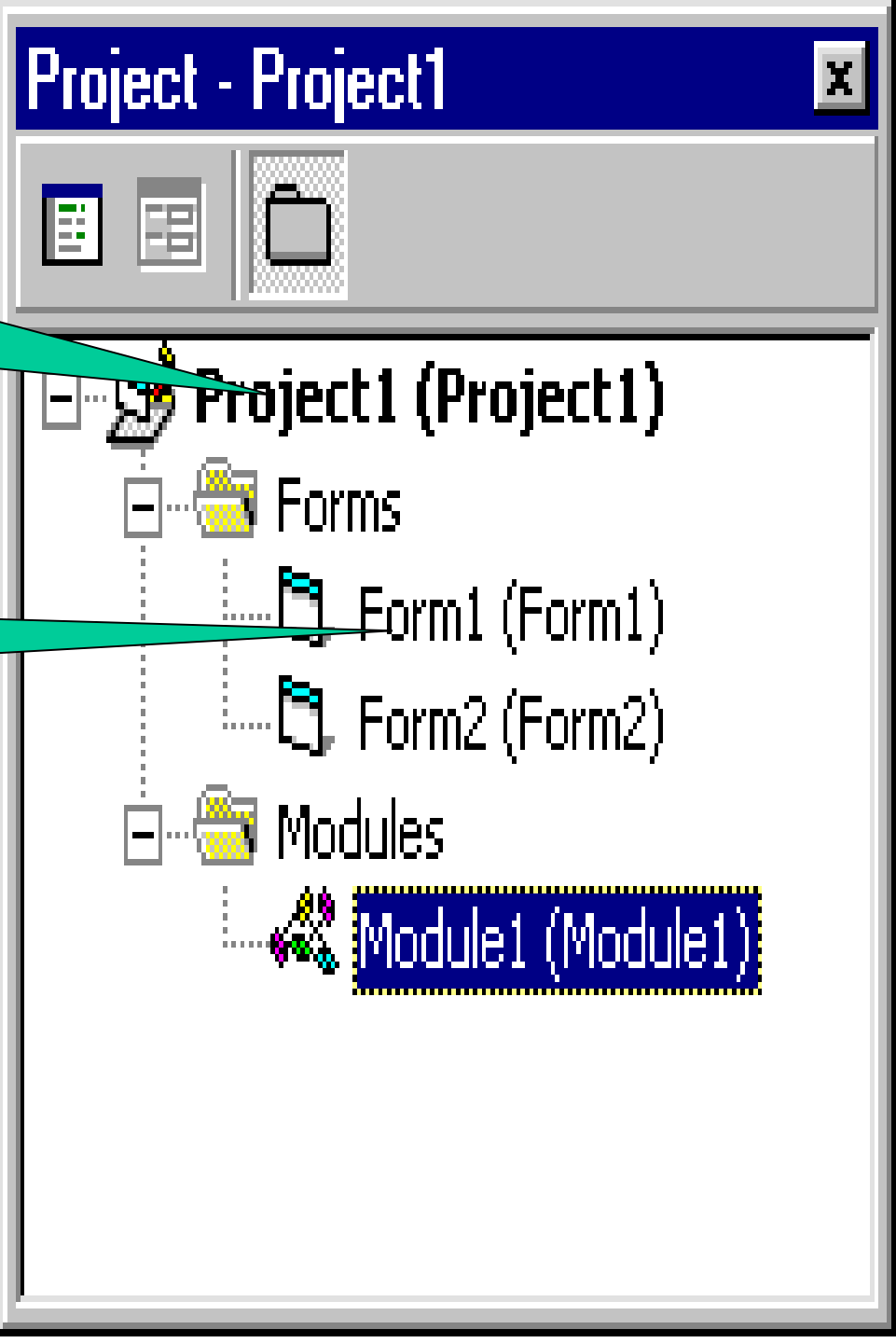
Cung cấp các điều khiển

thiết kế giao diện ứng dụng



Tên chương trình

Tên Form



module trong dự án

Form1 Form

Alphabetic | Categorized

(Name)	Form1
Appearance	1 - 3D
AutoRedraw	False
BackColor	<input type="checkbox"/> &H80000000F&
BorderStyle	2 - Sizable
Caption	Form1
ClipControl	True
ControlBox	True
DrawMode	13 - Copy Pen
DrawStyle	0 - Solid
DrawWidth	1
Enabled	True
FillColor	<input type="checkbox"/> &H000000000&
FillStyle	1 - Transparent
Font	MS Sans Serif
FontTransparent	True
ForeColor	<input type="checkbox"/> &H800000012&
HasDC	True

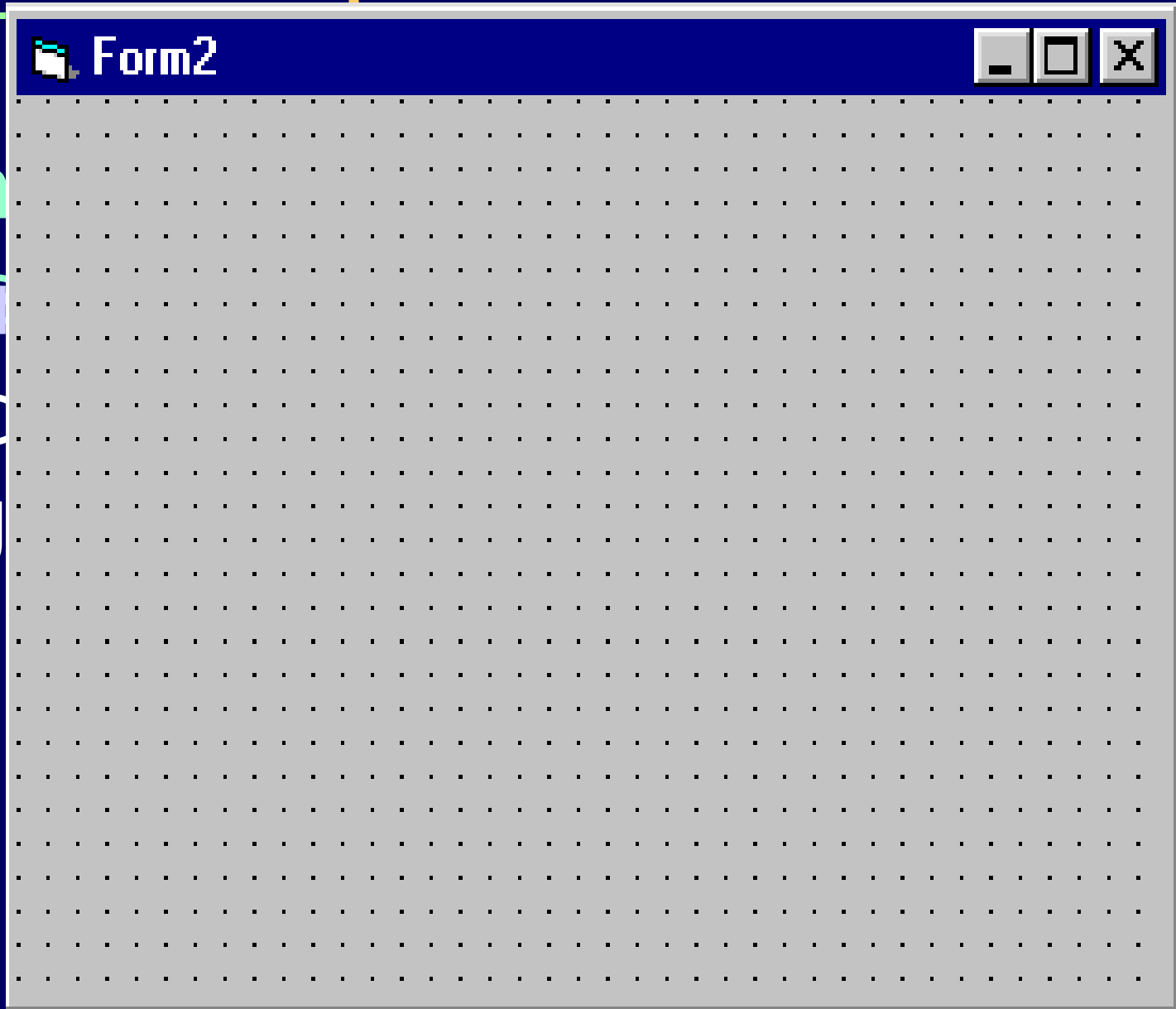
Caption

Returns/sets the text displayed in an object's title bar or below an object's icon.

Tên
thuộc
tính

Giá trị
thuộc
tính

Nhập môn visual basic



II. C, c
2. Th
basic
Lũ c
dông

er)
øng

Project1 - Form1 (Code)

Form

Load

```
Private Sub Form_Load()
```

```
End Sub
```

Tên

Điều

kiến

Sự kiện

Lưu của sự

đông.

Những môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

1. Các bước phát triển ứng dụng.

Cả 3 bước cần tiến hành thiết kế ứng dụng
bằng ngôn ngữ lập trình visual basic:

- * Tạo giao diện

- * Thuật toán

- * Viết mã nguồn

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng cơ bản

Tạo mới một ứng dụng

Chọn menu File\New project

Lưu một ứng dụng :

Chọn menu File\Save project 

* Lưu vào H:\ các tệp tin của phần mềm
rỗng .frm

* Lưu vào H:\ tệp tin của phần mềm rỗng

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng @Cu tiên

Mở một ứng dụng.

Chọn menu File\Open project 

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng Menu

Thiết kế giao diện.

§ 1. Menu khi click lên form

* Nhập các Menu khi click lên form
hợp ứng dụng.

* Di chuyển con trỏ vào form, con trỏ
thành hình chuột.

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng Menu

Thiết kế giao diện.

§1. Tạo menu

* §1.1. Tạo menu
trên trình đơn menu

* §1.2. Tạo menu
kích thước menu.

* Tạo menu.

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng Menu

Thiết kế giao diện.

Thay đổi kích thước điều khiển

* Dùng chuột

* Dùng các phím shift và phím

* Thay đổi thuộc tính Height, Width

Những nguyên visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng Menu

Thiết kế giao diện.

Thay đổi vị trí Menu khi

- * Dùng chuột

- * Dùng các phím ctrl và phím

- * Thay đổi thuộc tính Top, Left

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng Menu

§ Thuật ngữ

* Chức năng khi click chuột vào menu

* Menu có thể có menu con
tức là menu lồng nhau

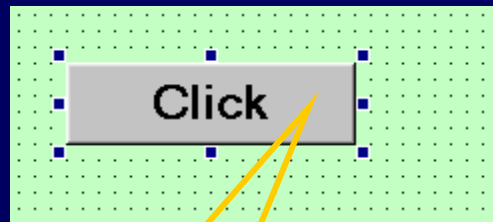
* Menu có thể có menu con
cho menu con

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng yêu cầu

Thiết kế tính



Chẩn
thước tÝnh

Chẩn
Điều khiển

Thiết lập
gi, trÞ

Properties - Command1

Command1 CommandButton

Alphabetic | Categorized

(Name)	Command1
Appearance	1 - 3D
BackColor	█ &H8000000F
Cancel	False
Caption	Click
Default	False
DisabledPicture	(None)
DownPicture	(None)
DragIcon	(None)
DragMode	0 - Manual

Caption
Returns/sets the text displayed in an object's title bar or below an object's

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng Menu

Viết menu

- * Chuyển sang cửa sổ viết menu
- * Chọn tên menu trong hộp Object
- * Chọn số kiểu trong hộp procedure

Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

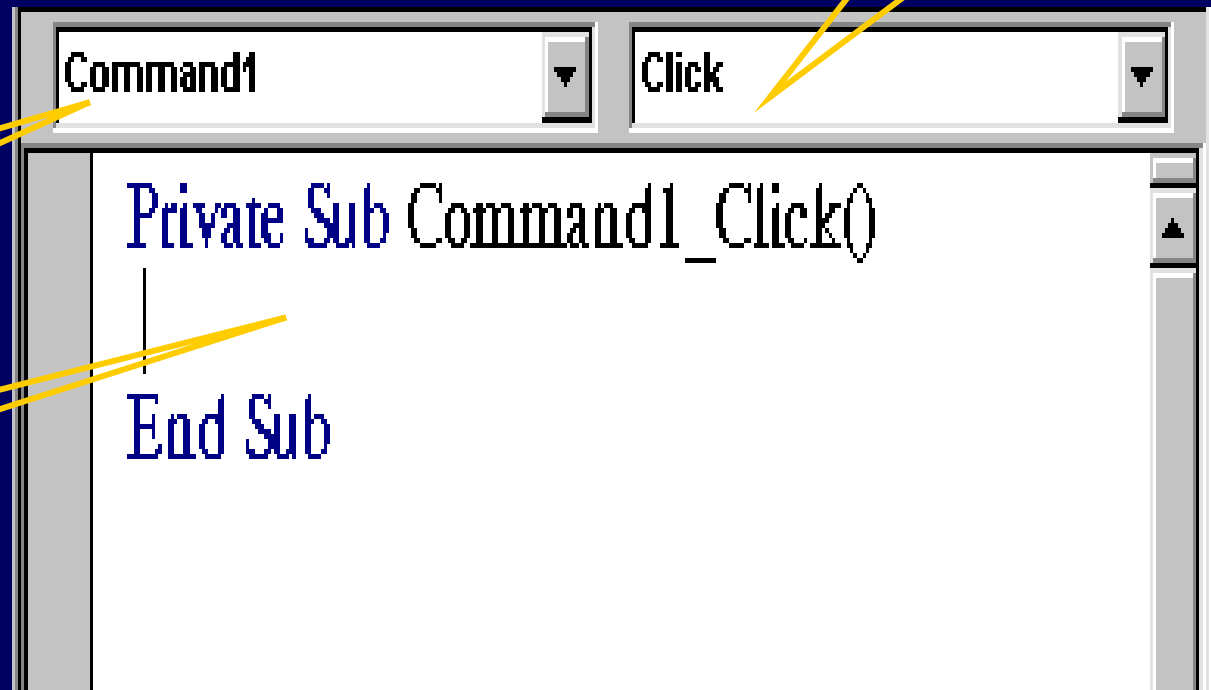
2. Ứng dụng @Cụ thể

Viết mã lệnh

Chèn sự kiện

Chèn
@èi t-ìng

Viết mã lệnh




Nhập môn visual basic

III. Các bước phát triển ứng dụng

2. Ứng dụng Menu

Chương trình

* Chèn menu Run\start hoặc nhấn F5
hoặc nhấn vào biểu tượng  trên
thanh công cụ

Form, xiÒu khiÓn vµ menu

I. C, c kh, i niÖm

II. Form

III. C, c xiÒu khiÓn

IV. menu

V. Hép tho¹i

Form, ~~xi~~Òu khiÓn vµ menu

I. C, c kh, i niÖm

1. Thuéc tÝnh(Properties)

Lµ nh-~~ng~~ tÝnh chÊt cña ~~R~~èi t-~~ing~~,
thuéc tÝnh ðing ~~R~~Ó m« t¶ ~~R~~èi t-~~ing~~.

VÝ dÔ:

Name, Left, Top, Height, Width,
Enabled, Visible,...

Form, sự kiện và menu

I. Các khái niệm

2. Phương thức (Methods)

Làm những công việc chờ trong sự kiện, cho sự kiện biết cách thực hiện công việc này

Ví dụ: Move, Drag,

Form, ~~xi~~Òu khiÓN vµ menu

I. C, c kh, i niÖm

3. Sù kiÖn

Lµ nh-~~ng~~ t, c ~~R~~éng l~~a~~n ~~R~~èi t-~~ing~~

Sù kiÖn x~~ly~~ ra ~~R~~èi víi c, c ~~R~~iÒu khiÓN
c~~ña~~ mét øng dông visual basic lµ c, c t, c

~~R~~éng c~~ña~~ ng-~~êi~~ d~~ing~~ l~~a~~n ~~R~~iÒu khiÓN

b»ng c, ch: + NhÊn chuét

+ NhÊn phÝm tr~~a~~n bµn phÝm

+ T c ~~R~~éng c~~ña~~ cõa sæ nuy l~~a~~n cõa sæ

Form, شیء khión vµ menu

II. Form

Form lµ khèi cõ sè tão nên øng dông.

1. Các thao tác Òi với Form

Thêm form

Chèn menu project\Add form

Loại bỏ form

Chèn Form cũn bỏ sau Òã chèn menu

Project\Remove ...

Form, شیء و menu

II. Form

2. Thuộc tính của Form

Name: X_c @Pnh tên của Form. Tên mAc @Pnh lụ Form1, Form2, ...

BackColor: X_c @Pnh màu nền của form

BorderStyle: X_c @Pnh kiểu form

Picture: X_c @Pnh hình ảnh hiển thị trên form

Form, شیء và menu

II. Form

2. Thuộc tính của Form

Caption: X_c thuộc tính dùng để hiển thị trên thanh tiêu đề của form.

DrawWidth: X_c thuộc tính để vẽ đường viền của form.

Top: X_c thuộc tính khoảng cách giữa màn hình của mục hình so với màn hình trên của Form khi đang được hiển thị.

Form, siOu khiOn vµ menu

II. Form

2. Thuéc tÝnh của Form

Left: X_c ®Þnh kho¶ng c_{ch} gi÷a mÐp tr_i của mµn h×nh so víi mÐp tr_i của Form khi øng dông thùc hiÖn.

Height: X_c ®Þnh chiÒu cao của Form.

Width: X_c ®Þnh chiÒu rÓng của form.

Enabled: Cho phÐp hay kh«ng cho phÐp lµm viÖc víi form (True/False).

Form, sự hiển thị và menu

II. Form

2. Thuộc tính của Form

Visible: Xác định sự xuất hiện hay không xuất hiện của form khi ông đồng thực hiện.

WindowState: Xác định trạng thái của cửa sổ form khi thực hiện ông đồng.

Form, ~iOu khiÓn vµ menu

II. Form

3. Ph-~ng thøc cña Form

Show: Kh¶ n¶ng xuÊt hiÖn cña form

Hide: Kh¶ n¶ng Òn ® cña form

Line: Kh¶ n¶ng v¶ ®¹n th¹/₄ng trªn

Form Circle: Kh¶ n¶ng v¶ ®-êng cong trªn

Form Circle: Kh¶ n¶ng xo, s¹ch c, c nÐt v¶ trªn

Form

Form, sự kiện và menu

II. Form

4. Sự kiện của Form

Load : Xảy ra khi Form được tải

Click: Xảy ra khi nhấn vào chuột trên

Form

MouseDown: Xảy ra khi nhấn chuột trên

Form

MouseUp: Xảy ra khi thả chuột trên

Form

Form, sự kiện và menu

II. Form

4. Sự kiện của Form

MouseMove: Sự kiện xảy ra khi di chuyển con trỏ chuột trên Form.

KeyDown: Sự kiện xảy ra khi nhấn một phím trên bàn phím.

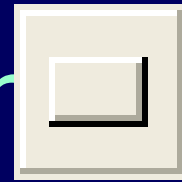
KeyUp: Sự kiện xảy ra khi thả phím trên bàn phím.

KeyPress: Sự kiện xảy ra khi nhấn vào một phím của bảng mã Ascii.

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c ®iOu khiOn

1. Nót lönh (CommandButton)



Lµ c«ng cô giao tiÕp gi÷a ng-êi sö dông øng dông vói øng dông

Thuéc tÝnh cña nót lönh

Name: X, c ®pnh tên cña nót lönh, nªn ®Et b³/4t ®Çu lµ cmd, víi dô: cmdThoat

BackColor: X, c ®pnh màu nền (Ph¶i ®Et thuéc tÝnh Style = 1)

Form, giao diện và menu

III. Các giao diện

1. Nút lệnh (CommandButton)

Caption: Các thuộc tính tiêu đề hiển thị trên nút lệnh.

Font: Các thuộc tính phông chữ, cỡ chữ, cỡ chữ của dòng chữ trên nút lệnh.

Style: Các thuộc tính cỡ nút lệnh hiển thị hay không hiển thị hình ảnh.

Form, شیء khiÓN vµ menu

III. C, c شیء khiÓN

1. Nút IÖnh (CommandButton)

Enabled: X, c شیء nh sù cho phĐp hay kh«ng cho phĐp lµm viÖc trªn nút IÖnh.

Visible: X, c شیء nh sù xuÊt hiÖn hay kh«ng xuÊt hiÖn cĩa nút IÖnh.

Form, giao diện và menu

III. Các giao diện

1. Nút lệnh (CommandButton)

Phương thức của nút lệnh

SetFocus: Khả năng nhấn tiêu đề của nút lệnh.

Sự kiện của nút lệnh

Click: Xảy ra khi nhấn vào chuột trên nút lệnh.

Form, sự kiện và menu

III. Các sự kiện

1. Nút lệnh (CommandButton)

GotFocus: Xảy ra khi nút lệnh nhận được sự kiện.

LostFocus: Xảy ra khi nút lệnh mất sự kiện.

Form, giao diện và menu

III. Các điều kiện

2. Các điều kiện hiển thị văn bản

a. Nhãn (Label)

Lưu ý điều kiện hiển thị văn bản, không cho phép người sử dụng thay đổi nội dung văn bản khi đang đang thực hiện.

Form, giao diện và menu

III. Các giao diện

2. Các giao diện hiển thị văn bản

a. Nhãn (Label)

Thuộc tính của nhãn

Name: `X_c` Tên của nhãn, nên `Et`

`b3/4` `Cu lư lbl`, ví dụ: `lblHienthi`

Alignment: `X_c` Căn chỉnh trên

`nh` `BackColor`: `X_c` Màu nền của

`nh` `BackStyle`: `X_c` Nhãn đã nền

`lbl`

Form, xiou khiOn vu menu

III. C, c RiOu khiOn

2. C, c RiOu khiOn hiOn thP v'n bIn

a. Nh.n (Label)

Caption: X, c RPh néi dung v'n bIn
hiOn thP tr^n nh.n

Font: X, c RPh ph«ng ch÷, lo¹i ch÷, cì
ch÷ cña v'n bIn tr^n nh.n

ForeColor: X, c RPh mµu ch÷ cña v'n
bIn tr^n nh.n

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

2. C, c RiOu khiOn hiOn thP v"n b¶n

b. Hép v"n b¶n (Textbox)

Lµ RiOu khiOn hiOn thP v"n b¶n cho phÐp ng-êi sö dông thay Ræi néi dung v"n b¶n khi øng dông Rang thùc hiÖn. Th-êng sö dông hép v"n b¶n nh- lµ RiOu khiOn nhËp liÖu.

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

2. C, c RiOu khiOn hiOn thP v"n b¶n

b. Hép v"n b¶n (Textbox)

Thuéc tÝnh c¶a hép v"n b¶n

Name: X, c R¶nh t¶n c¶a hép v"n b¶n,

n¶n R¶Et b^{3/4}t R¶Çu bëi txt, vÝ dô:

Alignment: X, c R¶nh canh chØnh tr¶n

hép v"n b¶n (nÕu thuéc tÝnh Multiline lµ

True) Backcolor: X, c R¶nh mµu nÒn

Form, giao diện và menu

III. Các giao diện

2. Các giao diện hiển thị văn bản

b. Hộp văn bản (Textbox)

Font: Các thuộc tính, loại, cỡ, màu của văn bản trên hộp văn bản

ForeColor: Các thuộc tính màu của văn bản

Multiline: Các thuộc tính tùy chọn một dòng hay nhiều dòng văn bản trên hộp văn bản

Text: Các thuộc tính nội dung của văn bản

Form, شیء khión vµ menu

III. C, c شیء khión

2. C, c شیء khión hión thp vñ bñn

b. Hép vñ bñn (Textbox)

C, c thuc tÝnh chØ cã khi øng dông thuc

hión
`SetText: X, c شیء nh ní dung شیء1n vñ
bñn شیء chñn.`

`SelStart: VP trÝ b3/4t شیء cũa شیء1n vñ
bñn شیء chñn trñn.`

Form, شیء khión vµ menu

III. C, c شیء khión

2. C, c شیء khión hión thp vñ bñn

b. Hép vñ bñn (Textbox)

C, c thuc tÝnh chØ cã khi øng dông thuc

hión
SetLength: X, c شیء nh sè ký tù cña شیء

vñ bñn شیء chñn.

Form, ~~xi~~Òu khiÓn vµ menu

III. C, c ~~Ri~~Òu khiÓn

2. C, c ~~Ri~~Òu khiÓn hiÓn thÞ v"n b¶n

b. Hép v"n b¶n (Textbox)

Ph-~~ng~~ thøc cña hép v"n b¶n

SetFocus: Kh¶ n"ng ~~R~~Æt tiªu ~~Ri~~Óm
cña hép v"n b¶n

Sù kiÓn cña hép v"n b¶n

Change: X¶y ra khi néi dung v"n b¶n
trªn hép v"n b¶n thay ~~R~~æi

Form, sự kiện và menu

III. Các sự kiện

2. Các sự kiện liên quan đến văn bản

b. Hộp văn bản (Textbox)

GotFocus: Xảy ra khi hộp văn bản nhận được sự kiện

LostFocus: Xảy ra khi hộp văn bản mất sự kiện

Click: Xảy ra khi nhấn vào chuột trên hộp văn bản

Form, kiÓu khiÓn vµ menu

III. C, c kiÓu khiÓn

3. C, c kiÓu khiÓn lµ chän

a. Hép kiÓm (Checkbox)

Lµ kiÓu khiÓn lµ chän cho phÐp chän trong hai sù lµ chän (Chän hoÆc kh«ng chän). Trong mét nhãm hép kiÓm cũ thÓ cũ nhiÒu hép kiÓm cũng cũc chän.

Form, xiou khiOn vu menu

III. C, c RiOu khiOn

3. C, c RiOu khiOn lua chän

a. Hép kióm (Checkbox)

Thuéc týnh cña hép kióm

Name: X, c Rph tên hép kióm. Tên mÆc Rph lụ check1, check2, ...

BackColor: X, c Rph màu nOn

Caption: X, c Rph dñng ch÷ hiOn thp trªn hép kióm

Form, giao diện và menu

III. Các điều kiện

3. Các điều kiện lựa chọn

a. Hộp kiểm (Checkbox)

Font: X, c @P nh ph«ng ch÷, lo¹i ch÷, cì ch÷ cña dßng ch÷ hiÓn thÞ trªn hóp kiÓm

Value: X, c @P nh hóp kiÓm @Rang @-íc chän hay kh«ng @-íc chän

Sang @-íc chän
Value =1



Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

3. C, c RiOu khiOn lµ chän

a. Hép kiOm (Checkbox)

Sù kiOn cña hép kiOm

Click: X¶y ra khi nhÊn chuét tr¶i trªn hép kiOm.

Form, giao diện và menu

III. Các giao diện

3. Các giao diện lựa chọn

b. Nút chọn (Optionbutton)

Làm các giao diện lựa chọn cho phép chọn trong hai sự lựa chọn. Trong một nhóm nút chọn chỉ có một nút được chọn.

Tính năng của nút chọn

Name: Tên của nút chọn. Tên mặc định là Option1, Option2, ...

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

3. C, c RiOu khiOn lµa chän

b. Nót chän (Optionbutton)

BackColor: X, c RPh mµu nÒn

Caption: X, c RPh dßng ch÷ hiOn thP trªn nót chän

Font: X, c RPh ph«ng ch÷, lo¹i ch÷, cì ch÷ cña dßng ch÷ hiOn thP trªn nót chän

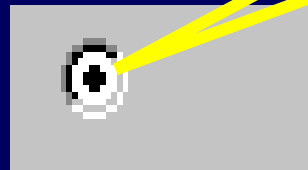
Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

3. C, c RiOu khiOn lµ chän

b. Nót chän (Optionbutton)

Value: X, c RÞnh nót chän Rang R-íc chän hay kh«ng R-íc chän



§ang R-íc chän
Value = True

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

3. C, c RiOu khiOn lµ chän

b. Nót chän (Optionbutton)

Sù kiÖn cña nót chän

Click: X¶y ra khi nhÊn chuét tr¶i trªn nót chän

Form, شیء khión vµ menu

III. C, c شیء khión

3. C, c شیء khión lµ chän

c. Hép danh s, ch (ListBox)

Lµ شیء khión lµ chän cho phĐp chän trong nhiÒu sù lµ chän

Thuéc tÝnh cña hép danh s, ch

Name: X, c شیء nh tén cña hép danh s, ch. Tén mÆc شیء nh lµ List1, List2, ...

BackColor: X, c شیء nh mµu nÒn

Form, điều khiển và menu

III. Các điều khiển

3. Các điều khiển lựa chọn

c. Hộp danh sách (ListBox)

Font: Các thuộc tính phông chữ, loại chữ, cỡ chữ của các mục trong hộp danh sách

ForeColor: Các thuộc tính màu của các mục

List: Các thuộc tính vị trí của các mục trong hộp danh sách

Style: Các thuộc tính kiểu hộp

Form, giao diện và menu

III. Các giao diện

3. Các giao diện lựa chọn

c. Hộp danh sách (ListBox)

Các thuộc tính của khi đang thực

ListBoxCount: Số lượng mục trong hộp danh sách

ListIndex: Chỉ số của mục đang chọn

Text: Nội dung của mục đang chọn

Form, ~~xi~~Òu khiÓn vµ menu

III. C, c ~~Ri~~Òu khiÓn

3. C, c ~~Ri~~Òu khiÓn lµ chän

c. Hép danh s, ch (ListBox)

Ph-~~ng~~ thøc cña hép danh s, ch

AddItem: Kh¶ n¶ng thªm mét môc vµo danh s, ch.

RemoveItem: Kh¶ n¶ng xo, mét môc trong danh s, ch

Clear: Kh¶ n¶ng xo, tÊt c¶ c, c môc

Form, ~~xi~~Òu khiÓn vµ menu

III. C, c ~~Ri~~Òu khiÓn

3. C, c ~~Ri~~Òu khiÓn lµ chän

c. Hép danh s, ch (ListBox)

Sù kiÖn cña hép danh s, ch

Click: X¶y ra khi nhÊn chuét tr, i trªn hép danh s, ch.

DblClick: X¶y ra khi nhÊn ~~R~~óp chuét tr, i trªn hép danh s, ch.

Form, شیء khión vµ menu

III. C, c شیء khión

3. C, c شیء khión lµ chän

d. Hép kÕt hìp (Combobox)

Lµ شیء khión lµ chän kÕt hìp mét hép v"n bñn vµ mét hép danh s, ch.

Thuéc tÝnh cña hép kÕt hìp

Name: X, c شیء tên cña hép. Tên mÆc
شیء lµ Combo1, Combo2, ...

BackColor: X, c شیء màu nÒn cña

Form, giao diện và menu

III. Các điều khiển

3. Các điều khiển layout

d. Hộp kết hợp (Combobox)

Font: Định nghĩa chiều cao, loại chữ, chữ cái của các mục trong hộp kết hợp

ForeColor: Định nghĩa màu của các mục

List: Định nghĩa giá trị của các mục trong hộp kết hợp

Style: Định nghĩa kiểu hộp

Form, شیء khión vµ menu

III. C, c شیء khión

3. C, c شیء khión lµ chän

d. Hép kÕt hîp (Combobox)

C, c th¼c tÝnh cũ khi øng dông th¼c

hiÖistCount: X, c شیء nh tæng sè m¼c trong danh s, ch

ListIndex: X, c شیء nh chØ sè cũa m¼c شیء chän

Text: X, c شیء nh gi, tr¼ m¼c شیء chän

Form, شیء khión vµ menu

III. C, c شیء khión

3. C, c شیء khión lµ chän

d. Hép kÕt hìp (Combobox)

Sù kiÕn cũa hép kÕt hìp

Click: Xả ra khi nhên chuột tr, i chän

Change: Xả ra khi chuột hión thp trän

hép v"n b"n cũa hép kÕt hìp thay Òæi

Form, xiOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

4. C, c RiOu khiOn hiOn thP hxn h qnh

a. xiOu khiOn qnh (Image)

Lµ RiOu khiOn hiOn thP hxn h qnh, ký ch th-íc hxn h qnh cũ thÓ thay Ræi khi tqi hxn h qnh l^n RiOu khiOn

Thuéc tý nh cũa RiOu khiOn qnh

Name: X, c Rph t^n cũa RiOu khiOn.

T^n mÆc Rph lµ Image1, Image2, ...

Form, xiou khiOn vu menu

III. C, c RiOu khiOn

4. C, c RiOu khiOn hiOn thP hXnh qnh

a. xiou khiOn qnh (Image)

BorderStyle: X, c Rpnh kiOu R-êng
viOn cña RiOu khiOn

Picture: X, c Rpnh hXnh qnh hiOn thP
trên RiOu khiOn

Stretch: X, c Rpnh kých th-íc hXnh qnh
cho vĩa RiOu khiOn

Form, xiOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

4. C, c RiOu khiOn hiOn thP hxn h qnh

b. Hép hxn h (Picturebox)

Lµ RiOu khiOn hiOn thP hxn h qnh, kých th-íc hxn h qnh kh«ng thay Ræi khi t¶i hxn h qnh lªn RiOu khiOn. Ngoµi ra RiOu khiOn nµy c¶n lµ RiOu khiOn gáp nh¢m, trang trÝ ...

Form, شیء khión vµ menu

III. C, c شیء khión

4. C, c شیء khión hión thp h×nh ¶nh

b. Hép h×nh (PictureBox)

Picture: X, c شیء h×nh ¶nh hión thp trªn شیء khión

Autosize: X, c شیء kých th-íc cña شیء khión cho vĩa vĩa h×nh ¶nh

Form, giao diện và menu

III. Các giao diện

4. Các giao diện hiển thị hình ảnh

Hai giao diện hiển thị hình ảnh trên cả thảy các phần hình ảnh hiển thị trên giao diện trong khi đang đang thực hiện bằng hàm Loadpicture()

Tên.Picture = LoadPicture(\$đường)

Ví dụ

Image1.Picture

=

LoadPicture("D:\hinh\...")

Form, xiou khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

5. C, c RiOu khiOn hiOn Ra ho¹

a. xiou khiOn dng ki (Line)

Lµ RiOu khiOn hiOn thp Ro¹n th¹/₄ng.

Thuéc tÝnh cña RiOu khiOn dng ki

Name: X, c Rph ten cña RiOu khiOn.

Ten mAc Rph lµ Line1, Line2, ...

Bordercolor: X, c Rph mµu cña Ro¹n th¹/₄ng

Form, xiou khiOn vù menu

III. C, c RiOu khiOn

5. C, c RiOu khiOn hiOn Ra ho¹

a. xiou khiOn dng ki (Line)

BorderStyle: X, c Rph kiOu nDt ki

BorderWidth: X, c Rph Ré REm nDt ki

X1, Y1, X2, Y2: X, c Rph to¹ Ré RiOm

RÇu, RiOm cuèi cña Ro¹n th¹/₄ng

Form, xiou khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

5. C, c RiOu khiOn hiOn Ra ho¹

b. xiou khiOn khèi hxn (Shape)

Lµ RiOu khiOn hiOn thp khèi hxn (Hxn ch÷nhët, hxn vu«ng, hxn trßn, hxn bÇu dõc, hxn vu«ng bo gãc, hxn ch÷nhët tạo gãc) khiOn khèi hxn

Name: X, c Pnh tên của RiOu khiOn.

Tên mÆc Pnh lµ Shape1, shape2, ...

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

5. C, c RiOu khiOn hiOn Ra ho¹

b. siOu khiOn khèi h×nh (Shape)

BackColor: X, c Rph khèi h×nh cã hay kh«ng cã miOn trong

BackColor: X, c Rph mµu cã miOn trong khèi h×nh (Nõu th¼c tÝnh BackStyle RÆt b»ng 1)

Shape: X, c Rph khèi h×nh hiOn thp

Form, sự kiện và menu

III. Các sự kiện

6. Sự kiện thời gian (Timer)

Làm các sự kiện thi hành phần mềm trong khoảng thời gian xác định.

Thuộc tính của sự kiện

Name: Xác định tên của sự kiện.

Tên mặc định là Timer1, Timer2, ...

Interval: Xác định khoảng thời gian thi hành

Form, sự kiện và menu

III. Các sự kiện

6. Sự kiện thời gian (Timer)

Sự kiện của sự kiện

Timer: Xuất ra sau khoảng thời gian xác định.

Form, ξ iÒu khiÓn vµ menu

III. C, c $\text{\textcircled{R}}$ iÒu khiÓn

7. ξ iÒu khiÓn thanh cuèn

a. ξ iÒu khiÓn thanh cuèn ngang

(H~~sc~~ro~~l~~l~~Bar~~) khiÓn thay $\text{\textcircled{R}}$ æi gi, tr~~P~~ sè nguy^an trong kho^gng n~~u~~o $\text{\textcircled{R}}$ ã b~~»~~ng c, ch thay $\text{\textcircled{R}}$ æi v~~P~~ tr^ý con ch¹y tr^an mét thanh cuèn theo chiÒu ngang

Form, widget kiểu menu

III. Các widget kiểu

7. widget kiểu thanh cuộn

a. widget kiểu thanh cuộn ngang

(HScrollbar) của widget kiểu

Name: X_c widget tên của widget kiểu.

Tên widget widget Hscroll1, Hscroll2, ...

Min: Giá trị nhất định khi thực hiện động con chuột trên thanh cuộn
ở vị trí giá trị

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c siOu khiOn

7. siOu khiOn thanh cuen

a. siOu khiOn thanh cuen ngang

(`HorizontalScrollBar`)
Max. Gi, trp lín nhÊt R^1t R^1c khi thuc hiÖn øng dông con ch¹y trªn thanh cuen ã vµ trÝ ph¶i cing.

Value: Gi, trp R^1t R^1c khi thay R^1e vµ trÝ con ch¹y trªn thanh cuen

Form, xiOu khiOn vù menu

III. C, c RiOu khiOn

7. xiOu khiOn thanh cuen

a. xiOu khiOn thanh cuen ngang

(Hsck) Barha RiOu khiOn

Change: Xly ra khi thay Ræi vù trÝ con
ch¹y tr^an thanh cuen.

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

7. siOu khiOn thanh cuen

b. siOu khiOn thanh cuen Rong

(VscrollBar) khiOn thay Ræi gi, trP sè nguy^n trong kho¶ng nµo Rã b»ng c, ch thay Ræi vP trÝ con ch¹y trªn mét thanh cuen theo chiOu Rong

Form, siOu khiOn vµ menu

III. C, c RiOu khiOn

7. siOu khiOn thanh cuen

b. siOu khiOn thanh cuen Rong

(Vscrll) của RiOu khiOn

Name: X, c Pnh ten của RiOu khiOn.

Ten mAc Pnh lµ Vscroll1, Vscroll2, ...

Min: Gi, trP nhá nhÊt t Ric khi thuc hiOn ong dong con chy trn thanh cuen vP trÝ trn cing

Form, ~~xi~~Òu khiÓn vµ menu

III. C, c ~~xi~~Òu khiÓn

7. ~~xi~~Òu khiÓn thanh cuèn

b. ~~xi~~Òu khiÓn thanh cuèn ~~xi~~Øng

(~~xi~~axol) ~~xi~~tríp lín nhÊt ~~xi~~¹t ~~xi~~-îc khi thùc hiÖn øng dông con ch¹y trªn thanh cuèn ã vµ trÝ d-íi cing

Value: Gi, tríp ~~xi~~¹t ~~xi~~-îc khi thay ~~xi~~æi vµ trÝ con ch¹y trªn thanh cuèn

Form, ~~xi~~Òu khiÓN vµ menu

III. C, c ~~ri~~Òu khiÓN

7. ~~xi~~Òu khiÓN thanh cuèn

b. ~~xi~~Òu khiÓN thanh cuèn ~~R~~ong

(~~si~~Òu khiÓN thanh cuèn ~~R~~ong)

Change: X¹ly ra khi thay ~~R~~aei vµ trÝ con
ch¹y tr^an thanh cuèn.

Form, شیوه khiÓN vµ menu

IV. Menu

Lµ tÛp c¸c l¸nh cho ph¸p ng-i s¸ d¸ng giao ti¸p víi øng d¸ng

1. M¸ c¸a s¸e Menu Editor

Ch¸n menu Tools\Menu Editor..

(Ctrl+E) h×nh ph¸n trong c¸a s¸e Menu

Editor

Caption: X¸c ®¸nh chu¸i hiÓN th¸ tr¸n

m¸c menu hiÓN h×nh

Form, siOu khiOn vµ menu

IV. Menu

Name: X_c ®nh tên môc menu hiÖn

hình
Next: T¹o míi môc menu tiÖp theo

Insert: Chèn mét môc menu míi vµo tr-
íc menu hiÖn hình

Delete: Xo_y môc menu hiÖn hình

→ : T²ng mét cÊp

← : Gi¶m mét cÊp

Form, شیء khión vµ menu

IV. Menu

↑ : Di chuyển lên

↓ : Di chuyển xuống

Checked: X,c ®nh môc menu cũ hép
kióm hay kh«ng

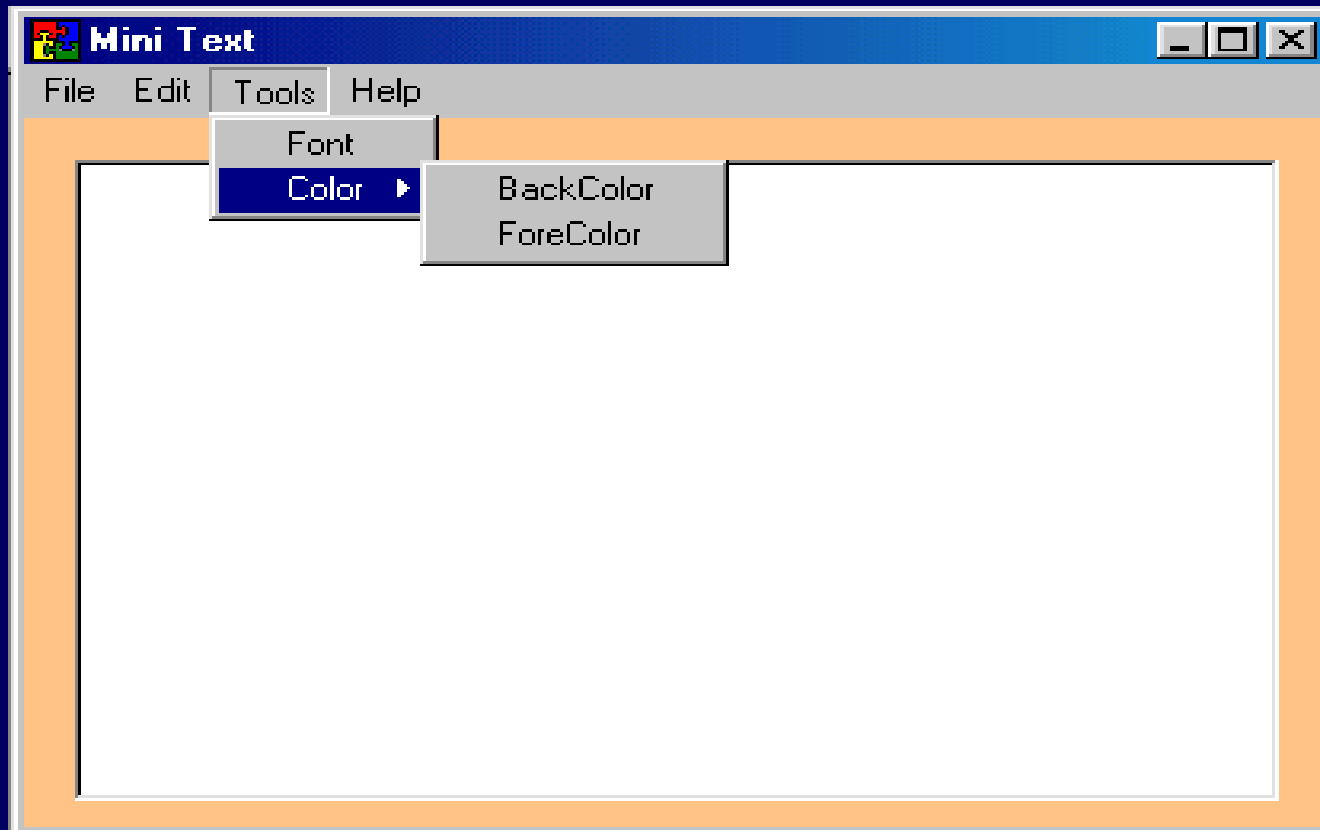
Enabled: X,c ®nh sù cho phĐp lµm

visible: X,c ®nh sù xuÊt hiÖn

Form, sự kiện và menu

IV. Menu

Ví dụ. Tạo giao diện ứng dụng có menu sau



Form, sự kiện và menu

IV. Menu

Các mô hình của các menu Editor

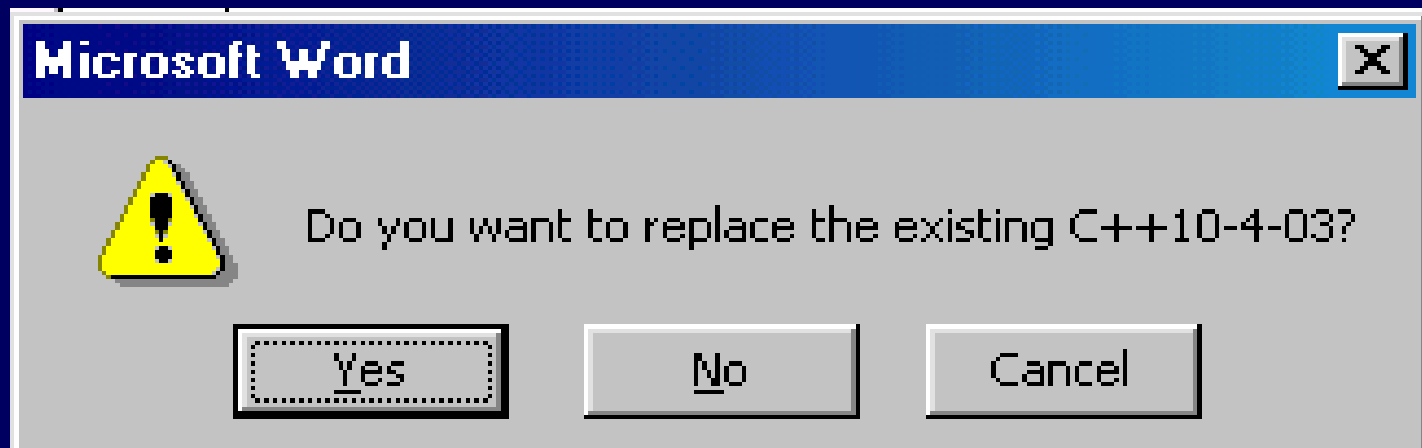
```
File
  ...New
  ...Open
  ...Save
  ...
  ...Exit
Edit
  ...Cut
  ...Copy
  ...Paste
  ...Delete
Tools
  ...Font
  ...Color
  ...BackColor
  ...ForeColor
Help
```


Form, điều khiển và menu

V. Các hộp thoại

1. Hộp thoại mở

Hiện thị một hộp thoại để người dùng đồng ý hoặc từ chối
Ví dụ



Form, sự kiện và menu

V. Các hộp thoại

1. Hộp thoại mở

Số kiện thực hiện hộp thoại mở sẽ đồng
họp **Msgbox** với có ph

Có ph 1

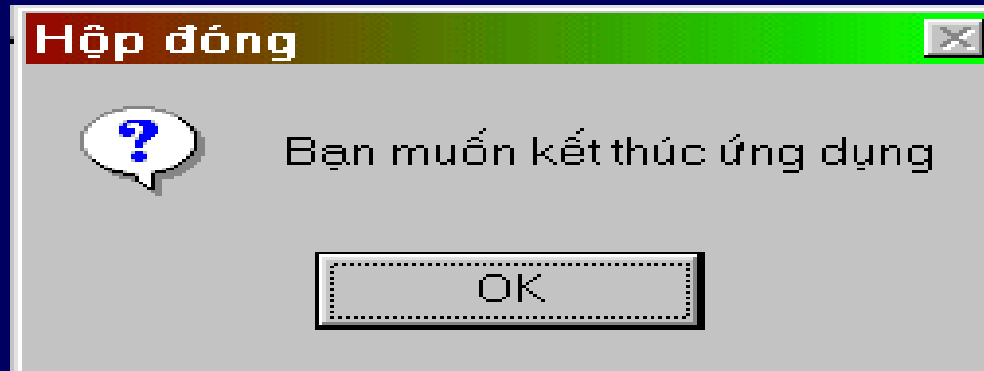
Msgbox C@uth<ngb, kióuhép, ti@u@R@

Form, ~~xi~~Òu khiÓn vµ menu

V. C,c hóp tho¹i

1. Hép th~~ng~~ b_o

VÝ dô. HiÓn th~~ph~~ hóp th~~ng~~ b_o



Câu l~~nh~~ t-~~ng~~ øng

Msgbox "B¹n muèn k~~Ö~~t thóc øng d~~ng~~",
VbQuestion, "Hép ~~ş~~ãng"

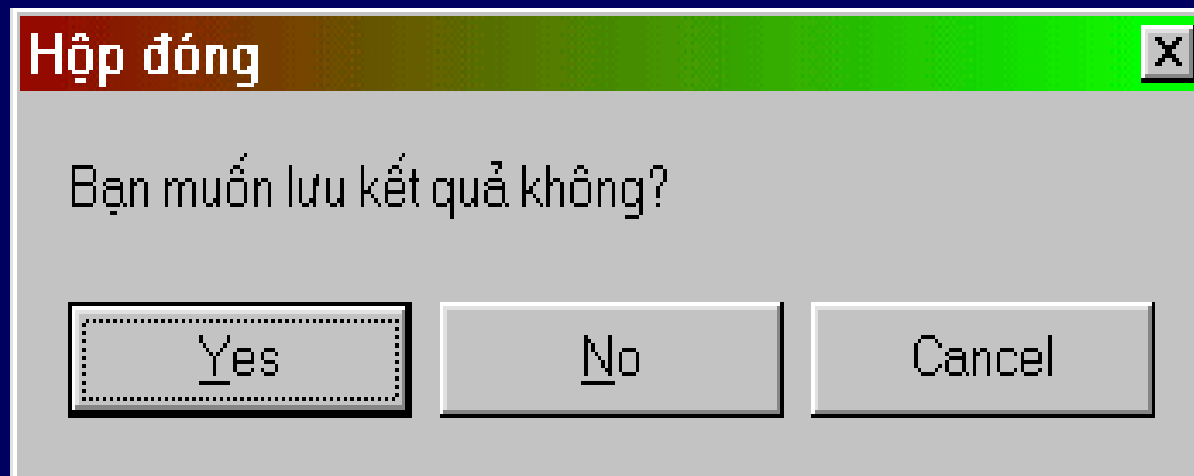
Form, sự kiện và menu

V. Các hộp thoại

1. Hộp thoại

Có 2

Biểu thức = **Msgbox**(thông tin, kiểu hộp, vị trí). Hình thức hộp thoại



Form, ~~xi~~Òu khiÓn vµ menu

V. C, c h́p tho¹i

1. H́p th~~ng~~ b, o

C@u lÖnh t-~~ng~~ øng

Kq = **Msgbox**("B¹n muèn l-u kÖt qu¶ kh~~ng~~ ", VbYesNoCancel, "H́p ~~ng~~ ")

Khi ng-êi ðĩng nhÊn mét nút lÖnh trªn h́p th~~ng~~ b, o s¶ cũa mét gi, trÞ t-~~ng~~ øng g, n cho biÖn Kq

Form, xử lý khión vư menu

V. Các hếp tho¹i

2. Hếp nhếp liöu

Hiöon thđ c«ng cô cho phđp nhếp d÷ liöu cho øng dông nh-ng kh«ng số dông c,c ®iöu khiöon ®Et trªn form

§Ó hiöon thđ hếp nhếp liöu số dông hữm **Inputbox** vớ có ph,p

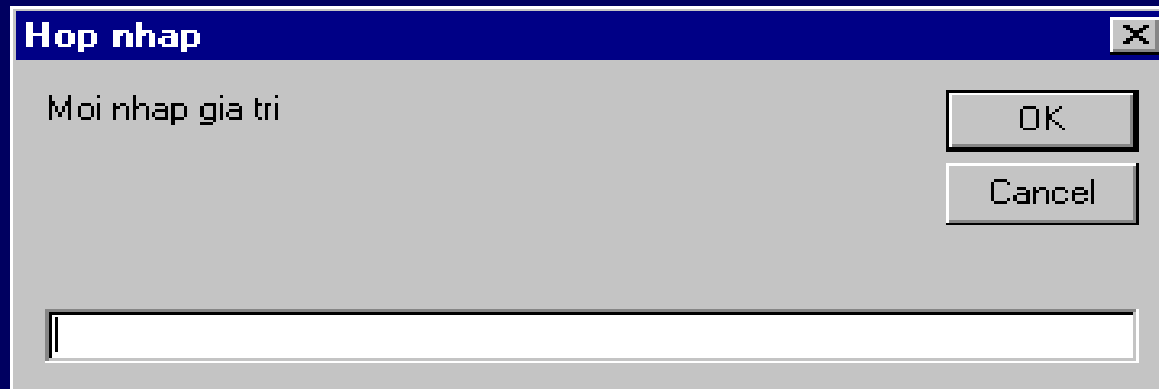
Biöon = **Inputbox**(C©uth«ngb_o, tiªu®Ö)

Form, siOu khiOn vµ menu

V. C, c h p tho¹i

2. H p nh p li u

V y d . Hi n th  h p nh p li u



C u l nh t ng  ng

S=**inputbox**("Moi nhap gia tri", "Hop nhap")

Những môn xếp trình visual basic

I. Các chỗ viết mã lệnh

II. Kiểu dữ liệu, Biến, Hằng

III. Cấu trúc Điều khiển

IV. Thủ tục

V. Menu

Những mặt tiếp xúc visual basic

I. Các chỗ viết mã lệnh

1. Cấu trúc mét ngôn đồng

Mét ngôn đồng thể ra là mét dãy các lệnh khi nào máy tính làm mét số các phép toán. Cấu trúc mét ngôn đồng là các thực thể các lệnh như vẫn là các lệnh đặc biệt như theo thứ tự

Nhập môn lập trình visual basic

I. Các khái niệm cơ bản

2. Các module

Module là các trang soạn thảo cơ bản. Module trong Visual Basic chia thành các thành phần.

Visual Basic có 3 loại module

Module Form: Mọi form cũng như các trang soạn thảo cơ bản riêng lẻ là module form. Các khai báo biến, hằng, thành phần

Nhập môn Lập trình visual basic

1. Các ví dụ minh họa

2. Các module

Module chuẩn: Là trang soạn thảo mã lệnh mục đích biến, hằng, hằng tốc khai báo các hằng chung cho tất cả các module

Module lớp: Là trang soạn thảo mã lệnh các biến dùng các hằng riêng. Các hằng này cả thuộc tính, phương thức, sự kiện riêng do ta dùng.

Nhập môn Lập trình visual basic

1. Cách viết mã lệnh

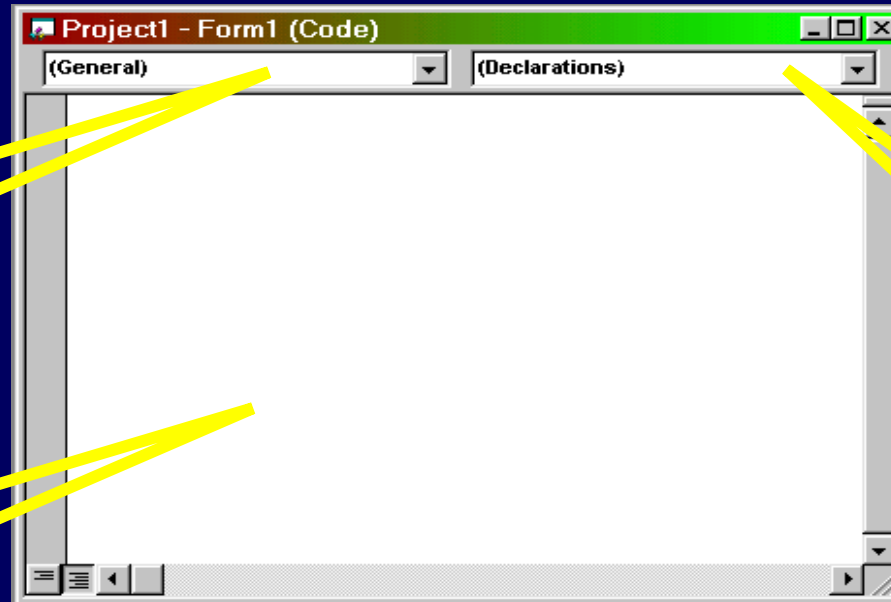
3. Số dòng trình soạn thảo mã lệnh

Cửa sổ trình soạn thảo mã lệnh

Danh sách
sự kiện

Danh sách
sự kiện

Trang soạn
thảo mã lệnh



Nhập môn Lập trình visual basic

1. Các chỗ viết mã lệnh

3. Số dòng trình soạn thảo mã lệnh

Từ `ReDim` `ReDim` mã lệnh

`§` `Auto list members`

```
Private Sub Command1_Click()  
    Text1.Text  
End Sub
```

Nhập môn Lập trình visual basic

1. Các chỗ viết mã lệnh

3. Số dòng trình soạn thảo mã lệnh

Từ menu View mã lệnh

§ Auto Quick Info

```
Private Sub Command1_Click()  
    Text1.Text = Right("Hello", 3)  
End Sub
```

Nhập màn hình trình visual basic

I. Các ví dụ minh họa

4. Quy tắc viết minh họa

Viết minh họa trên nhiều dòng

Dòng ký tự nội dung (mỗi ký tự trên dòng
vụ đều gạch ngang dưới)

```
Private Sub Command1_Click()  
    Text1.Text = Right(Text1.Text, 5) & _  
    Left(Text1.Text, 2)  
End Sub
```

Nhập môn Lập trình visual basic

I. Các lỗi thường gặp

4. Quy tắc viết mã lệnh

Viết nhiều lệnh trên một dòng

Dùng ký tự phân cách (mỗi dòng hai chữ)

```
Private Sub Command1_Click()  
    x = 12: y = 4: z = 5  
End Sub
```


Nhập môn lập trình visual basic

I. Các lỗi viết mã lệnh

4. Quy tắc viết mã lệnh

Viết chú thích

Dùng ký tự nháy ®

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
x = Sqr(6) 'Sqr là hàm lấy căn bậc 2
```

```
End Sub
```

Những mặt tiếp cận visual basic

I. Các chữ viết tắt

4. Quy tắc viết tắt

Các quy tắc viết tắt

Khi viết tắt ta phải khai báo vào các từ viết tắt cho biến, hằng, thủ tục... và phải tuân theo quy tắc sau

* Tên gồm các ký tự chữ và số

* Ký tự đầu phải là chữ

Nhập môn Lập trình visual basic

I. Các lỗi viết mã nguồn

4. Quy tắc viết mã nguồn

Các quy định về tên

- * Tên không chứa các ký tự đặc biệt như: ký tự trong ngoặc, !, ?, @, &, %, ...

- * Không nên sử dụng ngôn ngữ tiếng

Viết mã nguồn

- * Tên không trống ví dụ: kho_

- * Cả thảy số đông ký tự g1ch ch@n

Nhập môn Lập trình visual basic

II. Kiểu dữ liệu, Biến, Hằng

1. Kiểu dữ liệu

Kiểu dữ liệu là các loại dữ liệu được sử dụng để lưu trữ thông tin trong bộ nhớ máy tính.

Các kiểu dữ liệu trong Visual Basic

Kiểu dữ liệu sẽ

Giá trị lưu trữ là các số nguyên, sẽ thuộc

Nhép m«n lĒp tr×nh visual basic

II. KiÓu d÷ liÖu, BiÖn, H»ng

1. KiÓu d÷ liÖu

KiÓu sè nguyªn khai b, o b»ng c, c tã kho, **Integer** (kiÓu sè nguyªn 2 byte), **long** (kiÓu sè nguyªn 4 byte).

KiÓu sè thùc khai b, o b»ng c, c tã kho, **Single** (kiÓu sè thùc 4 byte), **Double** (kiÓu sè thùc 8 byte).

Những môn lập trình visual basic

II. Kiểu dữ liệu, Biến, Hằng

1. Kiểu dữ liệu

Kiểu dữ liệu số

Giới thiệu về các hằng số và các ký tự

Kiểu dữ liệu khai báo bằng tổ hợp **String**

Kiểu dữ liệu

Giới thiệu về **True** hoặc **False**

Kiểu dữ liệu khai báo bằng tổ hợp

Boolean

Những nền tảng trình visual basic

II. Kiểu dữ liệu, Biến, Hằng

1. Kiểu dữ liệu

Kiểu dữ liệu nguyên thủy

Giá trị lưu trữ nguyên, giới hạn. Khai báo ví dụ
tổ hợp, **Date**

Kiểu dữ liệu Variant

Giá trị lưu trữ tất cả các kiểu dữ liệu
cả số nguyên trong visual basic. Khai báo ví dụ
tổ hợp, **Variant**

NhËp m«n lËp tr×nh visual basic

II. KiÓu d÷ liÖu, BiÕn, H»ng

2. BiÕn.

BiÕn lµ ®i l-îng chøa gi, trÞ t¹m thêi trong lóc thi hµnh øng dông.

Dïng to,n tö = ®Ó tÝnh to,n vµ chøa gi, trÞ vµo biÕn

a. Khai b_o biÕn

Khai b_o t-êng minh

Dim TªnbiÕn [**as** KiÓud÷liÖu]

VÝ dô **Dim** Delta **as** Double

Nhép m«n lĒp tr×nh visual basic

II. KiÓu d÷ liÖu, BiÖn, H»ng

2. BiÖn.

Khai b_o ngÇm ®P nh

Sö dông biÖn cũ thÓ kh«ng khai b_o khi ®ã visual basic tñ ®éng khai b_o biÖn cũ kiÓu d÷ liÖu Variant.

Nhập môn Lập trình visual basic

II. Kiểu dữ liệu, Biến, Hằng

2. Biến.

b. Giá trị cho biến, Ý nghĩa cho biến
Giá trị cho biến

a = 5

a = text1.text

Ý nghĩa cho biến

label1.caption = a

x = a

Những mối liên hệ cơ bản

II. Kiểu dáng, Màu sắc, Hình thức

2. Màu sắc.

c. Phạm vi của màu sắc

Màu sắc thẩm mỹ

Màu sắc thẩm mỹ đặc biệt khai thác trong
thẩm mỹ học không khai thác. Màu sắc
thẩm mỹ chỉ tồn tại khi thẩm mỹ đang thi
hạnh, Khi thẩm mỹ kết thúc màu sắc cũng
mất đi.

Những môn lập trình visual basic

II. Kiểu dữ liệu, Biến, Hằng

2. Biến.

c. Phạm vi của biến

Biến mức module

Biến mức module khai báo @Cụ module. Biến mức module @Âc số đồng trong các thủ tục của module.

Nhập môn Lập trình visual basic

II. Kiểu dữ liệu, Biến, Hằng

2. Biến.

c. Phạm vi của biến

Biến cục bộ module

Biến cục bộ module khai báo bằng từ khóa Public, các module khác cũng có thể truy cập biến này.

Nhép m_n l_{ép} tr_xnh visual basic

II. Kiểu d_÷ li_Öu, Bi_Ön, H_»ng

3. H_»ng.

H_»ng l_µ ®¹i l₋êng ch_øa gi_, tr_Þ kh_«ng ®_æi trong l_óc thi h_µnh øng d_õng.

a. Ph_©n lo¹i h_»ng

H_»ng néi t¹i

L_µ c_,c h_»ng c_ã s¹/₂n trong visual basic.

V_Ý d_ô: VbRed, Vbyesno, VbCenter, ...

Nhép m«n lĕp tr×nh visual basic

II. KiÓu d÷ liÖu, BiÖn, H»ng

3. H»ng.

H»ng tù khai b_o

Khai b_o víi có ph_p sau

Const T^anh»ng [**as** KiÓud÷liÖu]=gi_o trÞ

VÝ dô **Const** Pi **as** Double = 3.1415926

Nhập môn lập trình visual basic

iii. Câu trúc Điều kiện

1. Câu trúc quyết định

a. If ... then ... end if

Có thể

If <biểu thức điều kiện> **then**

Khởi động

End if

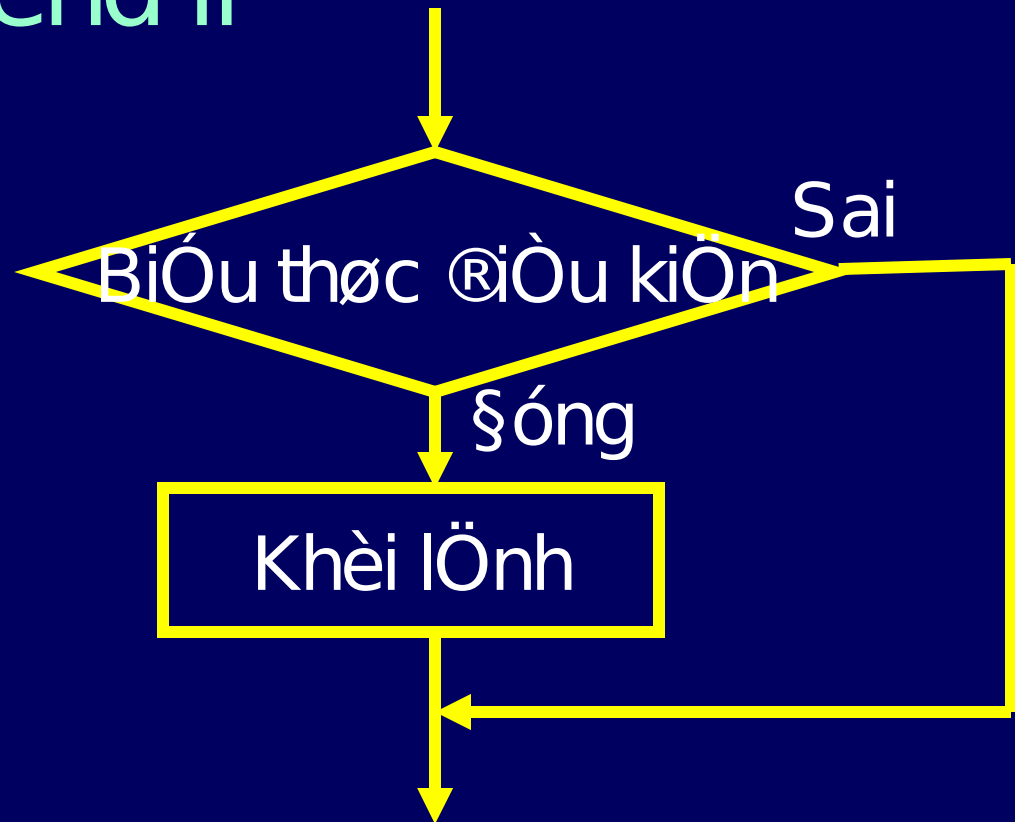
Nhập môn lập trình visual basic

iii. Cấu trúc Điều kiện

1. Cấu trúc quyết định

a. If ... then ... end if

$S \rightarrow$ **Khèi**



Nhập môn Lập trình visual basic

iii. Câu trúc Điều kiện

1. Câu trúc quyết định

b. If ... then ... else ... end if

Có thể viết

If <biểu thức Điều kiện> **then**

 Khởi động 1

else

 Khởi động 2

end if

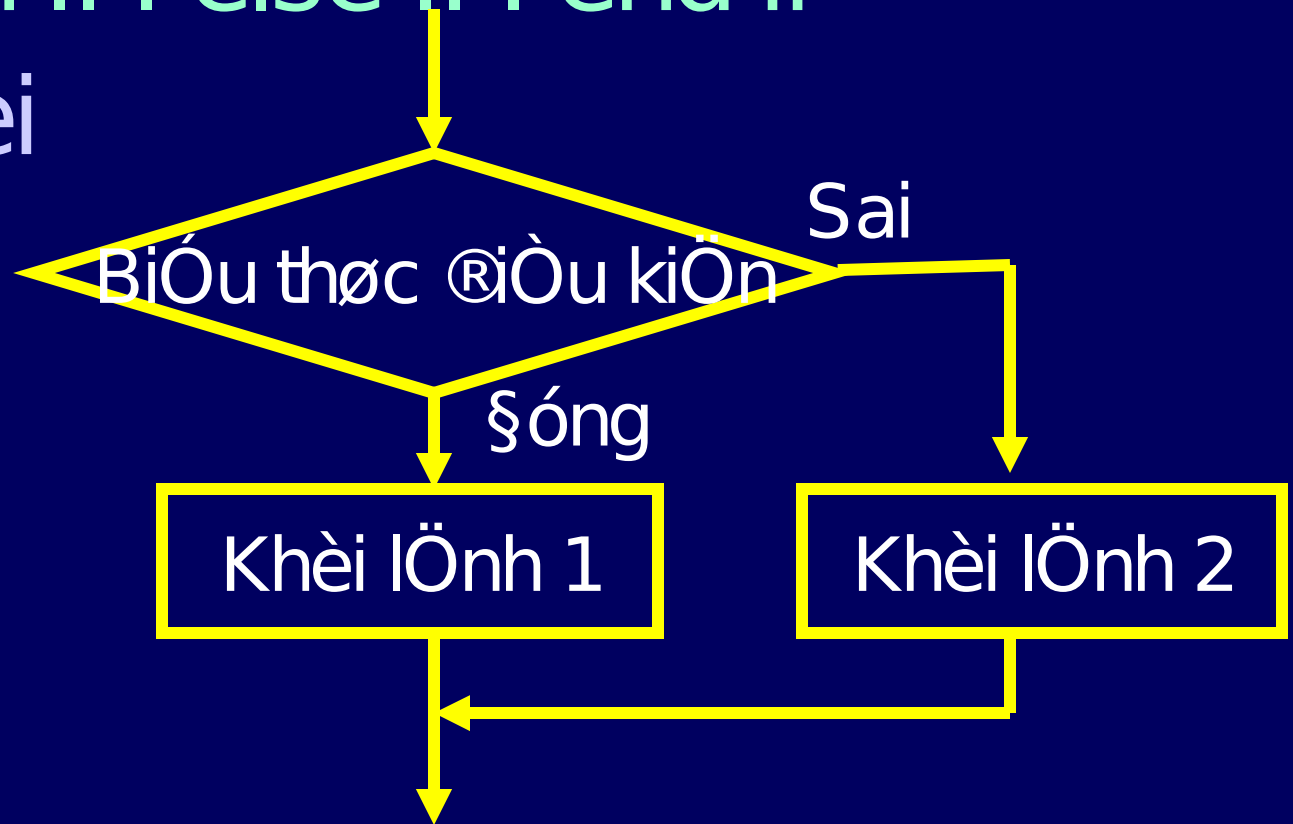
Những môn lập trình visual basic

iii. Cấu trúc Điều kiện

1. Cấu trúc quyết định

b. If ... then ... else ... end if

S → Ra khỏi



Nhập môn Lập trình visual basic

iii. Cấu trúc Điều kiện

1. Cấu trúc quyết định

c. Select case ... end select

Có ph, p

Select Case <biểu thức>

Case <gi, trp 1>: Khèi lÖnh 1

Case <gi, trp 2>: Khèi lÖnh 2

...

Case <gi, trp n>: Khèi lÖnh n

[**Case Else**: Khèi lÖnh n+1]

End Select

Nhập môn lập trình visual basic

iii. Câu trúc Điều kiện

2. Câu trúc Lặp

a. Do while ... loop

Có ph,

Do while <biểu thức Điều kiện>

Khởi

Loop

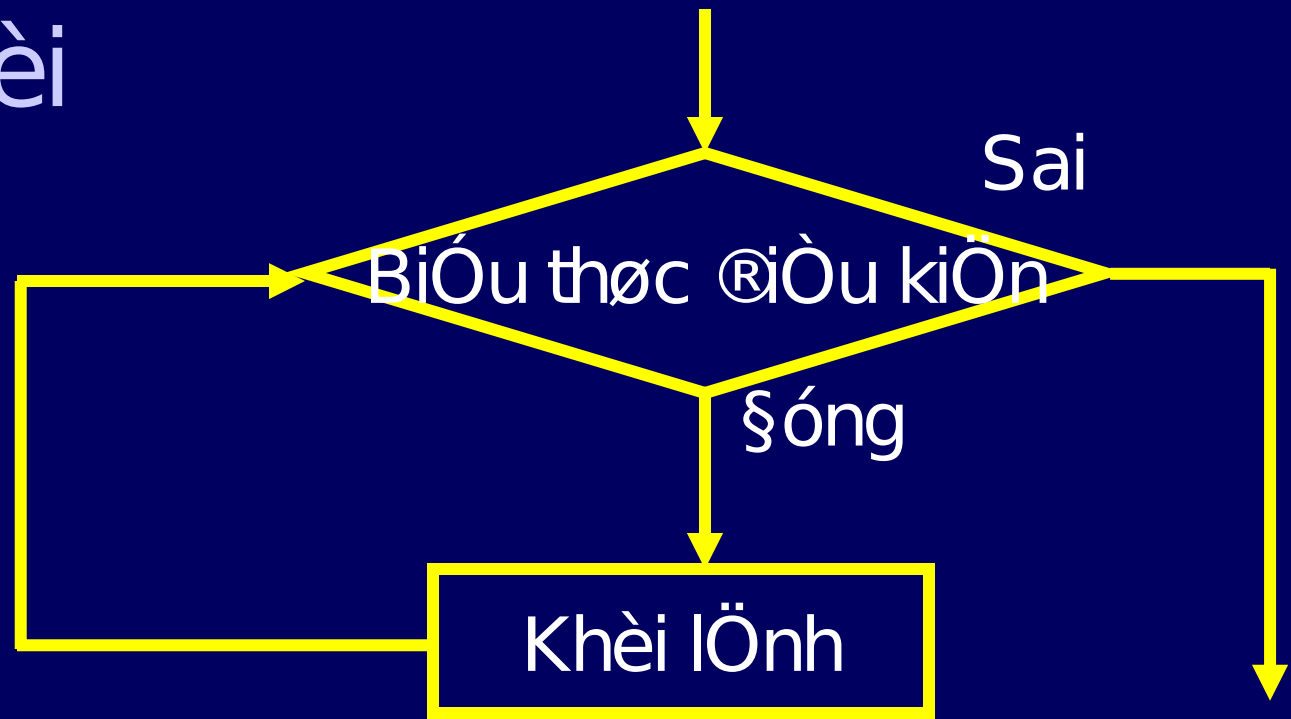
Nhập môn lập trình visual basic

iii. Cấu trúc Điều kiện

2. Cấu trúc Lặp

a. Do while ... loop

$S \rightarrow$ Rả khèi



Nhập môn Lập trình visual basic

iii. Câu trúc Vòng lặp

2. Câu trúc Lặp

b. For ... next

Có hai dạng

For biến = giá trị **to** giá trị [step bước

increment]

next

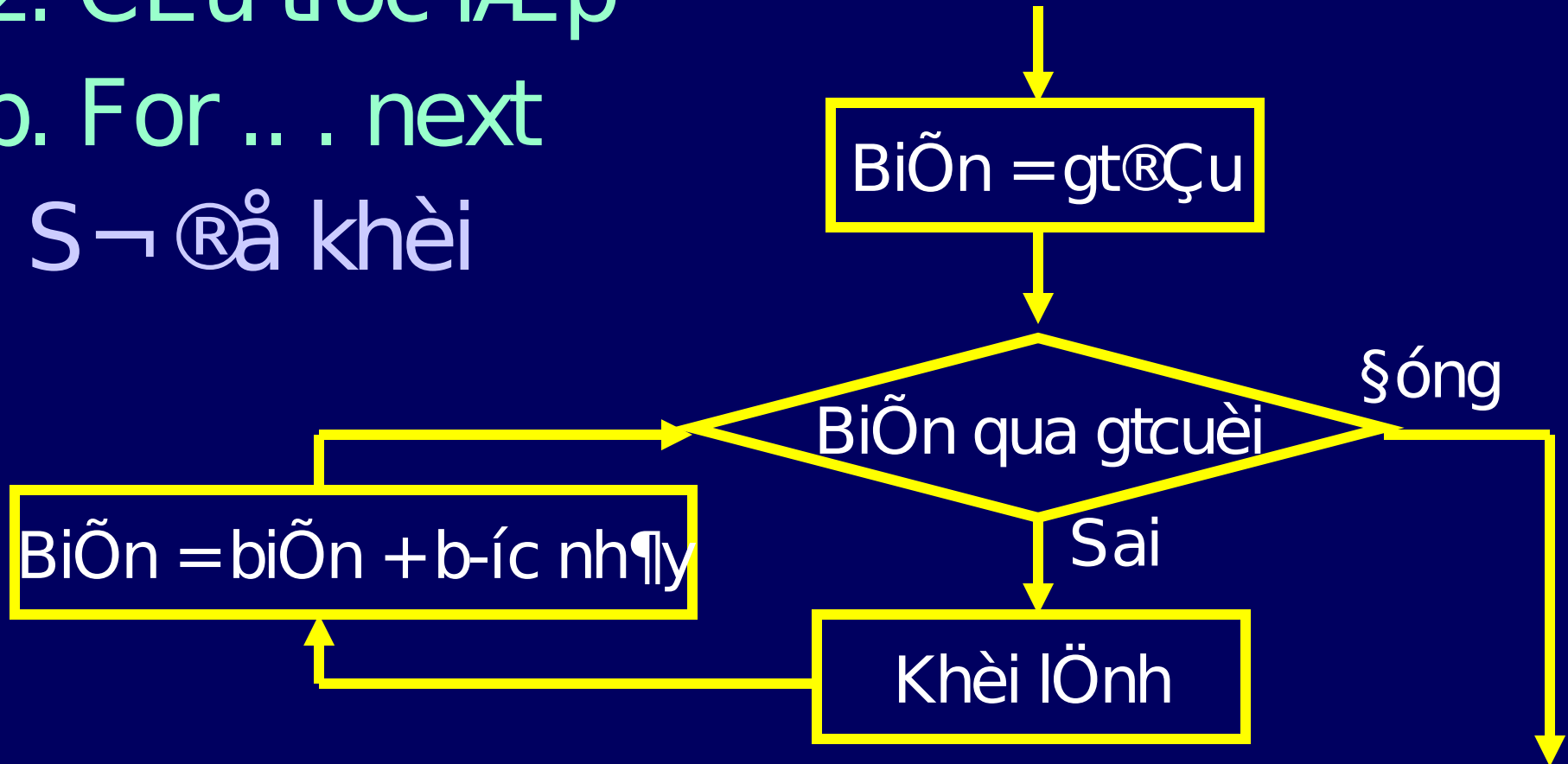
Nhập môn lập trình visual basic

iii. Cấu trúc Điều kiện

2. Cấu trúc Lặp

b. For ... next

S → Ràng buộc



Nhập môn lập trình visual basic

V. Kiểu dữ liệu mảng

1. Kiểu Nối:

- Mảng cho phép tham chiếu đến một dãy biến bằng một tên duy nhất bằng cách sử dụng phần biến cục bộ biến trong dãy.
- Các mảng cả biến trên và biến dưới và các phần tử trong mảng là

Liên trình cơ sở dữ liệu

I. Truy cập CSDL bằng @iOù khión dữ liệu(Data)

1. Các thuộc tính của @iOù khión dữ liệu Data:

- **Name:** Tên @iOù khión
- **Connect:** Mã CSDL (ACCESS)
- **DatabaseName:** Tên CSDL cần truy vấn.

- **RecordSource**: Lấy bằng hoặc truy vấn nguồn trong CSDL **RO** kết nối.

- **RecordSet**: Một tập hợp các mẫu tin cần truy xuất.

- **EOF (End of File)**: Cuối File.

- **BOF (Begin of File)**: Đầu File.

VÍ dụ:

+ Data1.recordset.EOF

+ Data1.recordset.EOF

2. Các phương thức làm việc với tệp mẫu tin:

- MoveFirst
- MovePrevious
- MoveNext
- MoveLast
- AddNew
- Delete

- Refresh
- EditMode
- VÝ dô:

- §Ó di chuyỐn con trá Ồn
mÉu tin phÝa tr-íc mÉu tin hiỒn
hụnh:

Data1.RecordSet.MovePrevious

* Các phương thức tìm kiếm

- FindFirst
- FindPrevious
- FindNext
- FindLast

4. Các thuộc tính của Điều khiển nhập bước (TextBox).

- **DataSource**: Tên Điều khiển dữ liệu.

- **DataSourceName**: Tên thuộc tính của Điều khiển dữ liệu.

Hệ trình cơ sở dữ liệu

1. Truy cập CSDL bằng @iOu
khión dữ liệu(Data)

2. Các thuật toán của @iOu
khión rặng bước: