PRÁCTICA TRES DE VISUAL BASIC

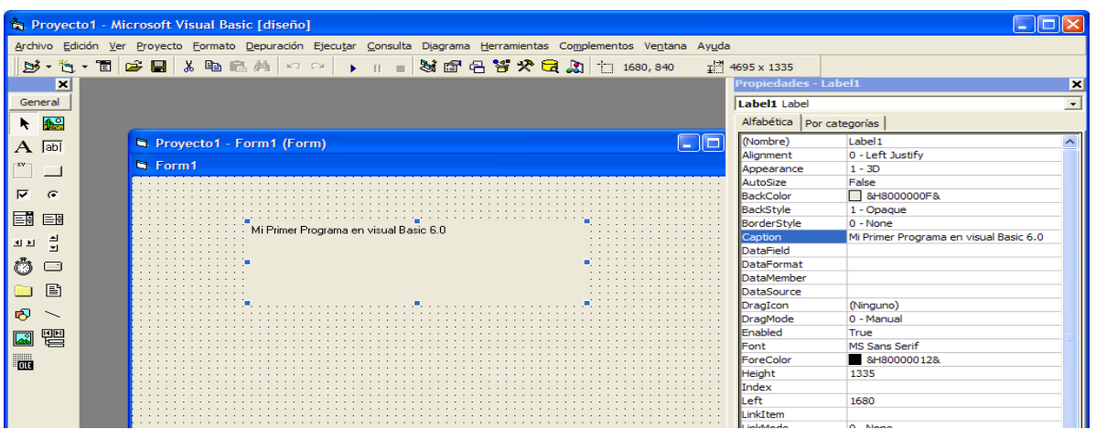
Metas de comprensión

- Comprende la necesidad del trabajo multitarea en el uso de de software para optimizar el diseño de su trabajo final de síntesis (proyecto de grado)
- Desarrolla comprensión al elaborar programación para su página web empresarial.

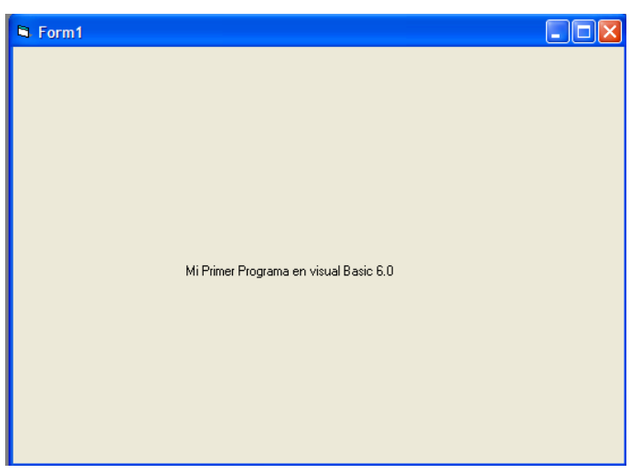
Creación de una aplicación sencilla

Hoy trabajaremos nuevamente con la herramienta **LABEL y aprenderemos a utilizar la herramienta PICTUREBOX** y las combinaremos a través de unos comandos sencillos y modificando su presentación a través de la ventana propiedades.

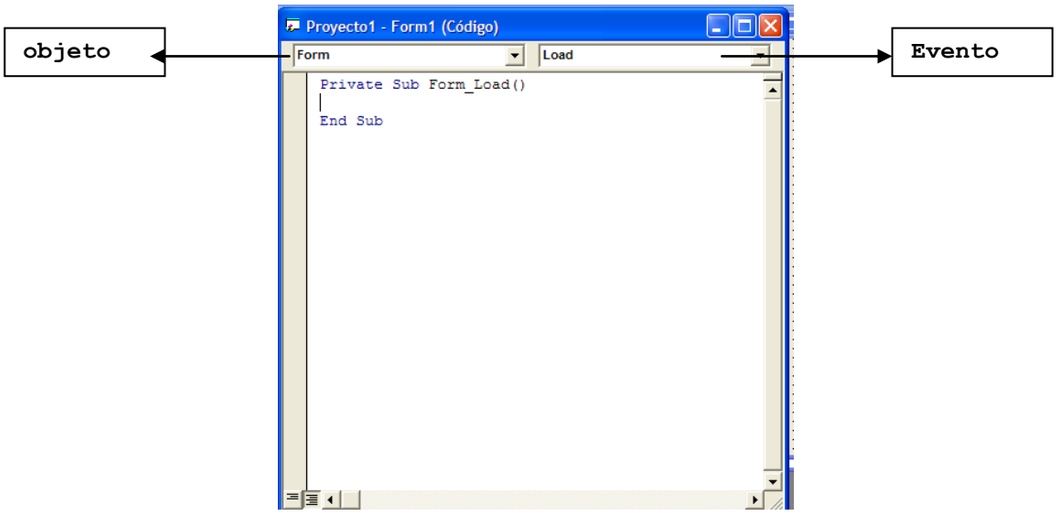
1. Inicie el programa VISUAL BASIC 6.0
2. Al pantallazo inicial no le modifique nada para que los siguientes pasos demuestren su aplicación y efecto al proyecto.
3. Dibuje un **label** sobre el formulario y active la ventana propiedades (f4)
4. Modifique el contenido en la opción Caption por **Mi Primer Programa en visual Basic 6.0**



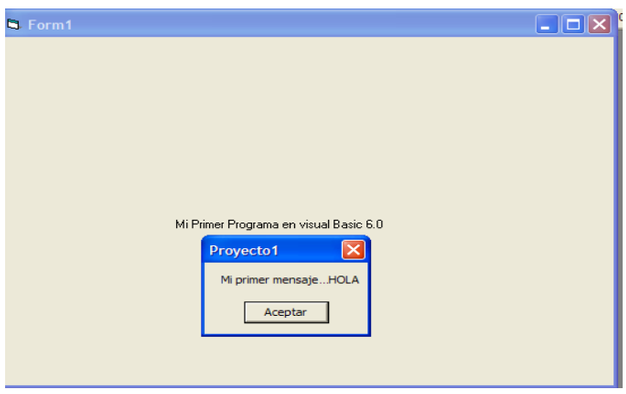
5. Para la ubicación escriba 2280 en Left y 1560 en Top
6. Modifiquemos las dimensiones del objeto introduciendo 255 en Height y 2255 en Width
7. Haga clic sobre el formulario y cambie las dimensiones así 6000 en Height y 8200 en Width
8. El formulario debe tener la siguiente apariencia (presione f5).



9. Haga clic sobre el botón detener
10. Haga doble clic sobre el formulario y se activara la ventana de código.



11. Verifique que el objeto aparezca FORM y en el evento Click
12. En el procedimiento **Private Sub Form_click ().**
    Escriba **Msgbox "Mi primer mensaje…HOLA"** Cierre la ventana de código
13. Presione f5 y haga clic sobre el formulario.
14. El pantallazo es el siguiente

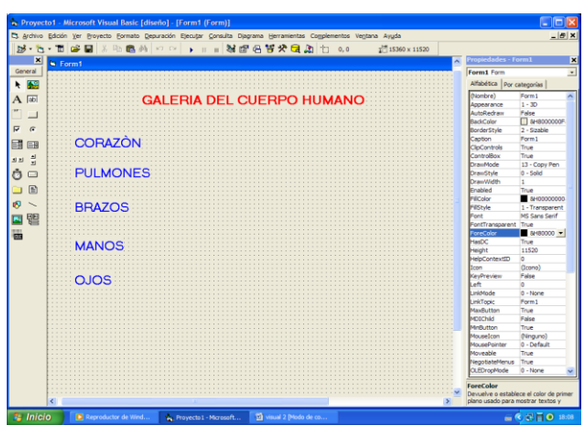


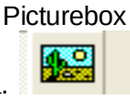
15. Haga clic sobre el botón **aceptar** y detenga el programa.
16. Guardar el proyecto con el nombre **mensaje** (tanto el formulario como el proyecto)
17. Debe guardar en su carpeta.

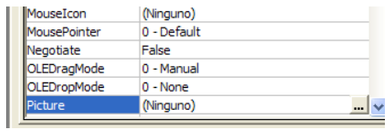
Otra aplicación

1. Seguimos trabajando con la propiedad visible de nuestras herramientas
2. Hacemos clic en archivo nuevo proyecto
3. Sobre el formulario colocaremos seis (6) label con los siguientes textos

- Galería del cuerpo humano (titulo)
- Corazón
- Pulmones
- Ojos
- Manos
- Brazos



4. Realice los cambios que usted considere necesarios a través de la ventana de propiedades para obtener una mejor apariencia según su gusto.
5. Busque en Internet cinco imágenes que correspondan a la galería y guárdelas en su carpeta imágenes dentro de su carpeta correspondiente. **(Tenga en cuenta que las imágenes tengan el mismo tamaño)**
6. Inserte 5 Picturebox y en cada uno de ellos coloque una imagen según el orden de la lista de la galería. 
7. Seleccione en la ventana propiedades la opción Picture (ninguno) y direccione la imagen que desea insertar.



8. Repita el procedimiento para cada imagen
9. Vamos así

10. En la ventana propiedades activar la opción **autosize** para ajustar el cuadro al tamaño de la imagen.
11. En la ventana propiedades en la opción visible seleccionar **false** para cada **picturebox**
12. Ubique las imágenes una sobre la otra.
13. No olvide que los Label a medida que se insertan se van numerando automáticamente del uno al seis.
14. Haga doble click sobre el formulario y se activara la ventana de código.
15. Verifique que el objeto aparezca **LABEL2** y en el evento **Clic**
16. **ESCRIBE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES**

- Picture1.Visible = True
- Picture2.Visible = False
- Picture3.Visible = False
- Picture4.Visible = False
- Picture5.Visible = False

17. Verifique que el objeto aparezca **LABEL3** y en el evento **Clic**
18. **ESCRIBE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES**

- Picture2.Visible = True
- Picture1.Visible = False
- Picture3.Visible = False
- Picture4.Visible = False
- Picture5.Visible = False

19. Verifique que el objeto aparezca **LABEL4** y en el evento **Clic**
20. **ESCRIBE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES**

- Picture3.Visible = True

- Picture1.Visible = False
- Picture2.Visible = False
- Picture4.Visible = False
- Picture5.Visible = False

21. Verifique que el objeto aparezca **LABEL5** y en el evento **Clic**
22. ESCRIBE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES

- Picture4.Visible = True
- Picture1.Visible = False
- Picture2.Visible = False
- Picture3.Visible = False
- Picture5.Visible = False

23. Verifique que el objeto aparezca **LABEL6** y en el evento **Clic**
24. ESCRIBE LAS SIGUIENTES INSTRUCCIONES

- Picture5.Visible = True
- Picture1.Visible = False
- Picture2.Visible = False
- Picture4.Visible = False
- Picture3.Visible = False

25. Presione f5 y haga clic sobre cada palabra y debe aparecer la imagen correspondiente y las otras deben estar ocultas y solo aparecer en el momento de hacer clic sobre la palabra indicada.
26. Como el formulario sale pequeño, detenga el programa y haga clic sobre el formulario y en la ventana de propiedades en la opción **WindowState** seleccione **Maximize.**
27. **Presione nuevamente f5.**
28. Detenga el programa y guarde el programa en Archivo guardar proyecto como y allí le pedirá que guarde el formulario y luego el proyecto.
29. Nombre del formulario **MI CUERPO** (guardar en su carpeta)
30. Nombre del proyecto Galería del Cuerpo Humano (guardar en su carpeta).
31. Resultado final

Ejercicio en clase: Repita el mismo procedimiento para los siguientes temas (lista con 6 opciones)

- TIRAS COMICAS
- INSTRUMENTOS MUSICALES
- VALORES
- PROPONGA UN TEMA

Solicite la revisión del docente.