

 **Micro**  
Application

**PC**  
Poche

Guide  
**express**  
inclus

MICROSOFT®

# Visual Basic® 6

- Complet** • Toutes les informations et les nouveautés de Visual Basic® 6.
- Pratique** • Les contrôles, les objets, les événements, les propriétés...
- Efficace** • Des réponses concrètes et immédiates !

La micro à portée de main

<b>Chapitre 1</b>	<b>Visual Basic 6 en dix minutes</b> .....	<b>14</b>
1.1	La sixième génération de Visual Basic .....	14
1.2	Installation et configuration .....	15
1.3	Votre premier projet Visual Basic .....	21
	Etape 1 : création de l'interface .....	21
	Etape 2 : définition des propriétés .....	29
	Etape 3 : création du code du programme .....	35
	Etape 4 : création du fichier exécutable .....	50
<b>Chapitre 2</b>	<b>Les nouveautés de Visual Basic 6.0</b> .....	<b>52</b>
2.1	Quelle édition choisir ? .....	52
2.2	Améliorations de l'accès aux bases de données .....	53
2.3	Les nouveaux contrôles "à la mode Windows 98" .....	57
2.4	Construire des applications Internet et intranet avec Visual Basic .....	61
2.5	Utiliser les nouveaux assistants .....	63
2.6	Développement de composants plus efficaces .....	65
2.7	Les extensions du langage .....	65
<b>Chapitre 3</b>	<b>Descriptif détaillé de l'environnement de développement</b> .....	<b>70</b>
3.1	Plan de travail, barres de titre et de menu .....	70
3.2	La barre de menus .....	72
	Le menu Fichier .....	74
	Le menu Edition .....	80
	Le menu Affichage .....	85
	Le menu Projet .....	90
	Le menu Format .....	94
	Le menu Débogage .....	96
	Le menu Exécution .....	100
	Le menu Outils .....	101
	Le menu Compléments .....	107
	Le menu Fenêtre .....	108
	Le menu Aide (?) .....	109
3.3	Les barres d'outils .....	112
	La barre d'outils standard .....	116
	La barre d'outils Edition .....	120
	La barre d'outils Fenêtre de conception de feuille .....	122
	La barre d'outils Débogage .....	124
	La barre d'outils des compléments .....	125
3.4	La Fenêtre de conception de feuille et la Fenêtre Présentation des feuilles .....	128

3.5	La Boîte à outils et la fenêtre des Propriétés . . . . .	130
3.6	La fenêtre de code . . . . .	142
3.7	L'Explorateur de projets . . . . .	145
3.8	La Palette de couleurs . . . . .	147

**Chapitre 4**

**Programmation visuelle : l'interface de programmation . . . . . 152**

4.1	Les contrôles . . . . .	152
	Les catégories de contrôles . . . . .	152
	Conventions de dénomination des objets . . . . .	153
	Propriété par défaut d'un contrôle . . . . .	159
	Dessiner des contrôles . . . . .	159
4.2	Exécuter des opérations à l'aide des boutons de commande . . . . .	160
	Exercice 1 : création de contrôles . . . . .	161
4.3	Afficher et saisir des informations : étiquettes, zones de texte, etc. . . . .	170
	Étiquette . . . . .	170
	Exercice 2 : utiliser les propriétés Alignment, AutoSize et WordWrap . . . . .	171
	Zone de texte . . . . .	177
	Exercice 3 : somme des nombres entiers de 1 à n . . . . .	178
	Curseur . . . . .	184
	Exercice 4 : saisir des valeurs à l'aide d'un contrôle Curseur . . . . .	185
	Exercice 5 : barres de défilement . . . . .	188
4.4	Cases à cocher et boutons d'options . . . . .	190
	Exercice 6 : grouper des boutons d'options . . . . .	195
4.5	Zone de liste et zone de liste modifiable . . . . .	198
	Zone de liste . . . . .	198
	Exercice 7 : utiliser des zones de liste . . . . .	199
	Zone de liste modifiable . . . . .	205
	Exercice 8 : zones de liste modifiables . . . . .	206
4.6	Propriétés et procédés généraux . . . . .	213
	Modification de propriétés lors de l'exécution . . . . .	213
	Focus et ordre de tabulation . . . . .	213
	Groupes de contrôles . . . . .	215
	Exercice 9 : définir des groupes de contrôles . . . . .	218
	Exercice 10 : ajout dynamique de contrôles . . . . .	222

**Chapitre 5**

**Principes de la programmation . . . . . 228**

5.1	Programmation événementielle : structure d'un projet Visual Basic . . . . .	228
	Fichiers d'un projet . . . . .	228
	Programmation événementielle . . . . .	229



Exercice 11 : attention , boucle d'événements . . . . .	231
Lancement d'une application . . . . .	233
Arrêt d'une application . . . . .	234
<b>5.2 Variables, constantes et types de données . . . . .</b>	<b>235</b>
Variables . . . . .	235
Constantes . . . . .	239
Types de données . . . . .	242
Tableaux . . . . .	252
Exercice 12 : tableaux dynamiques . . . . .	254
Types de données personnalisés . . . . .	259
<b>5.3 Opérateurs, fonctions et instructions . . . . .</b>	<b>260</b>
Opérateurs . . . . .	260
Opérateurs arithmétiques . . . . .	261
Opérateurs de comparaison . . . . .	262
Opérateurs logiques . . . . .	263
Opérateurs de concaténation . . . . .	265
Autres opérateurs . . . . .	266
Fonctions . . . . .	266
Instructions . . . . .	277
<b>5.4 Les grandes unités de code : modules et procédures . . . . .</b>	<b>277</b>
Modules . . . . .	278
Procédures . . . . .	278
Procédures Sub . . . . .	279
Procédures Fonction . . . . .	280
Procédures Property . . . . .	281
Exercice 13 : créer de nouvelles propriétés . . . . .	282
Transmission des arguments . . . . .	287
Exercice 14 : transmission des arguments . . . . .	287
Types spéciaux d'arguments . . . . .	294
<b>5.5 Structures de contrôle . . . . .</b>	<b>295</b>
Structures de décision . . . . .	295
Instruction If...Then...Else . . . . .	295
Instruction Select Case . . . . .	298
Fonctions de sélection . . . . .	299
Structures de boucles . . . . .	301
Instruction Do...Loop . . . . .	301
Instruction For...Next . . . . .	302
Instruction For Each...Next . . . . .	304
Instruction With . . . . .	305
<b>Chapitre 6 Objets et événements . . . . .</b>	<b>308</b>
<b>6.1 Menus déroulants ou menus contextuels . . . . .</b>	<b>308</b>
Menus ancrés . . . . .	309
Menus contextuels . . . . .	312
Exercice 15 : créer des menus . . . . .	314

<b>6.2</b>	<b>Créer des barres d'outils personnalisées</b> . . . . .	<b>320</b>
	Exercice 16 : créer une barre d'outils . . . . .	322
	Exercice 17 : barre d'outils avec menu déroulant . . . . .	331
<b>6.3</b>	<b>Utiliser des boîtes de dialogue</b> . . . . .	<b>336</b>
	Fonction InputBox . . . . .	338
	La fonction MsgBox . . . . .	339
	Contrôle Boîtes de dialogue standard . . . . .	342
	Exercice 18 : utiliser le contrôle Boîtes de dialogue standard . . . . .	344
	Boîtes de dialogue personnalisées . . . . .	353
<b>6.4</b>	<b>Gestion des événements de souris et de clavier</b> . . . . .	<b>354</b>
	Événements de souris . . . . .	354
	Drag & drop . . . . .	356
	Exercice 19 : glisser/déplacer . . . . .	359
	Événements de clavier . . . . .	364
<b>6.5</b>	<b>Générer des objets personnalisés : modules de classe</b> . . . . .	<b>366</b>
	Exercice 20 : modules de classe . . . . .	366
<b>6.6</b>	<b>Comprendre et créer des contrôles ActiveX</b> . . . . .	<b>374</b>
	Exercice 21 : contrôles ActiveX . . . . .	374

## Chapitre 7

### **Données et bases de données** . . . . . **388**

<b>7.1</b>	<b>Les contrôles du système de fichiers</b> . . . . .	<b>388</b>
	Liste de lecteurs . . . . .	388
	Liste de dossiers . . . . .	389
	Liste de fichiers . . . . .	390
	Combinaison des contrôles . . . . .	392
<b>7.2</b>	<b>Utilisation des fichiers : objets du système de fichiers et instruction Open</b> . . . . .	<b>393</b>
	Objets du système de fichiers . . . . .	393
	Exercice 22 : informations sur les lecteurs . . . . .	394
	Exercice 23 : écriture et lecture d'un fichier texte . . . . .	398
	Instruction Open . . . . .	401
	Accès binaire . . . . .	403
	Exercice 24 : accès binaire . . . . .	404
<b>7.3</b>	<b>Contrôles de données et contrôles dépendants</b> . . . . .	<b>406</b>
	Exercice 25 : accès sans programmation à une base de données . . . . .	409
<b>7.4</b>	<b>Objets de base de données : ADO et Cie</b> . . . . .	<b>412</b>
	Méthodes et propriétés de l'objet Recordset . . . . .	413
	SQL . . . . .	415
	Exercice 26 : exemple ADO . . . . .	417
<b>7.5</b>	<b>Création pratique d'un projet de base de données</b> . . . . .	<b>426</b>
	Exercice 27-1 : créer la base de données . . . . .	427
	Exercice 27-2 : créer l'environnement des données . . . . .	433
	Exercice 27-3 : créer des feuilles de données . . . . .	435



Exercice 27-4 : créer une feuille MDI . . . . .	439
Exercice 27-5 : créer la feuille de connexion . . . . .	445
Exercice 27-6 : ajouter un module standard . . . . .	447
Exercice 27-7 : écrire le code de la feuille MDI . . . . .	449
Exercice 27-8 : créer la boîte de dialogue de sélection . . . . .	452
Exercice 27-9 : écrire le code de la feuille de données . . . . .	455
Exercice 27-10 : générer un état . . . . .	460
Exercice 27-11 : créer un diagramme . . . . .	464

**Chapitre 8** **Communication globale. . . . . 470**

<b>8.1 Contrôles de communication . . . . .</b>	<b>470</b>
Le contrôle Communication . . . . .	470
Les contrôles MAPI . . . . .	471
Contrôle Winsock . . . . .	472
Le contrôle Internet-Transfer . . . . .	474
Exercice 28 : créer un client FTP . . . . .	474
Le contrôle WebBrowser . . . . .	479
Exercice 29 : créer un navigateur Web . . . . .	481
<b>8.2 Relier Visual Basic et des pages (D)HTML . . . . .</b>	<b>489</b>
Exercice 30 : créer une application DHTML . . . . .	490

**Chapitre 9** **Index . . . . . 499**