

Нұрғазина Б.Қ.

**Бағдарламалау  
негіздері**

**VISUAL BASIC 6.0**

**Нұрғазина Б.Қ.**

Бағдарламалау негіздері. Visual Basic: Оқу құралы. –Павлодар,  
2007 жыл. 84– бет

Бұл оқу құралы объектілі-визуалды Visual Basic бағдарламалау тілінің негіздерін үйренуге арналған. Visual Basic компоненттері мен тілдің негізгі операторларын пайдалану әдістері мысалдар арқылы түсіндірілген. Бұл құрал бағдарламалау тілін үйренуші Qbasic тілін меңгерген орта мектеп пен колледж оқушыларына арналған.

# 1.Объектіге бағытталған бағдарламалау негіздері

## VisualBasic6.0 визуалды бағдарламалау жүйесі

1991 жылы Microsoft корпорациясы компьютер әлеміне VisualBasic-ті ұсынды. Бұл жүйе Windows ортасында әр түрлі күрделіліктегі бағдарлама құруға мүмкіндік берді.

VisualBasic-оқиғамен басқарылатын бағдарламалауды (event-driven programming) қолдайтын ең алғашқы тілдердің бірі.

Оқиғамен басқарылатын бағдарламалауда әрбір қадамды сипаттаудың орнына әр түрлі оқиғаға қалай жауап беру керектігі:команданы таңдау, терезеде маус батырмасын басу, маустың орнын ауыстыру - көрсетіледі. Бұл жүйеде сіз бір үлкен бағдарламаның орнына пайдаланушы басқаратын, бір-бірімен байланыстағы бірнеше бағдарламадан тұратын Windows қосымшаларын құрасыз.

## Бағдарламалаудың біріктірілген ортасы

VisualBasic жұмыс ортасы **біріктірілген** (Integrated Development Environment-IDE) деп аталады, себебі, бұл ортада жобалау, редакциялау, компиляциялау, қосымшаны (бағдарламаны) жүргізу функциялары орындалады.

IDE-бұл бағдарламаны құруда қолданылатын жұмыс орны және құралдар жиыны. Визуалды ортаның негізгі элементтері бағдарламалау ортасын жұмысқа қосқан соң дисплей экранында пайда болады. Жасырылған немесе қосымша терезелер жұмыс барысында қажеттілігі бойынша шақырылады.

**VisualBasic-** Windows графикалық ортасында жұмыс істейтін бағдарламалау жүйесі. Графикалық ортаның негізі – терезелер. Бағдарламамен жұмыс істеу, қажет режимдерді таңдау, нәтижелерді талдау, құжаттарды өңдеу мен жөндеу жұмыстары монитордың графикалық экранына басқару элементтерін: белгілер, пиктограмалар, батырмалар, қабаттасқан терезелер орналастырып, оларға мауспен әсер ету арқылы жүргізіледі. Осы себепті пайдаланушының компьютермен диалог жүргізуі жеңілдейді.

## VisualBasic жұмысқа қосу тәртібі:

Пуск-Программы-MicrosoftVisualBasic6.0- MicrosoftVisualBasic6 .0 VisualBasic6.0 жұмысқа қосқан соң экранда жобалар менеджерінің (Project Wizard) New Project терезесі пайда болады. Бұл терезе 3 беттен тұрады:

- New (жаңа жобалар)-жаңа қосымшаны жасауға шаблон таңдау;
- Existing (бар жобалар)-бар жобаны таңдау;
- Recent (жуырда пайдаланылған жобалар)-тек соңғы уақытта жұмыс істелген жобалар тізімі көрсетіледі.

Жаңа жоба құру үшін New беті пайдаланылады. Бұл беттегі шаблондар тізімі мен қызметі төменде берілген:

- Standard EXE-стандартты орындалатын қосымша;
- ActiveX EXE- ActiveX орындалатын қосымша;
- ActiveX DLL – ActiveX динамикалық кітапханасы;
- ActiveX Control- ActiveX басқару элементі;
- VB Application Wizard – қосымшалар шебері;
- VB Wizard Manager- пайдаланушы шеберлерін құру шебері;
- Data Project-деректер базасын басқару жобасы;
- IIS Application- Web түйін серверінде (IIS-Internet Information Server) орналастырылатын қосымша;
- Addin-қосымшалар мүмкіндіктерін кеңейтетін баптаулар, қосымша утилиттер;
- ActiveX Document DLL- ActiveX құжаттарының динамикалық кітапханасы;
- ActiveX Document EXE- ActiveX құжаттарының орындалушы қосымшасы;
- DHTML Application-динамикалық HTML-беттерін құру қосымшалары;

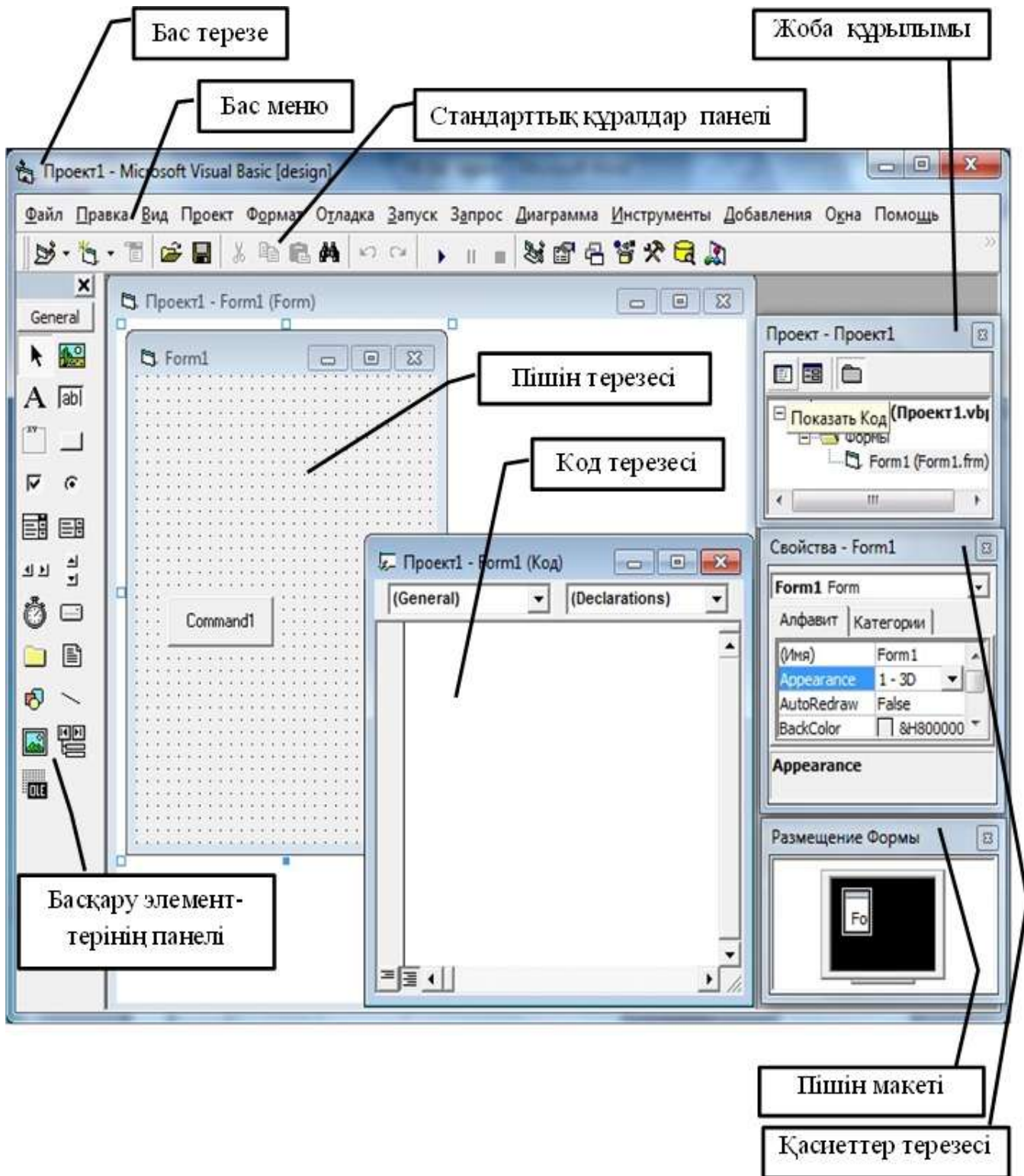
Егер New Project диалогтық терезесін шығару қажет болмаса, онда Don't show this dialog in the future (Диалогты бұдан былай көрсетпеу) жолына жалауша қою қажет. Бұл жағдайда New Project терезесін шығару қажет болса, онда менюдің File пунктіндегі New Project командасы

шақырылады. Бірақ, бұл терезеде Recent және Existing беттері болмайды. Бұл беттері бар терезе менюдің File пунктіндегі Open Project командасымен шақырылады.

Жобамен жұмысты кез келген беттен бастауға болады. Жаңа жобамен жұмыс істеу үшін New Project терезесінің New бетіндегі *Standard.EXE*, одан соң *Открыть* жолдары таңдалады.

**VisualBasic** жұмысқа қосылған соң экранда жаңа жоба терезесі **Project1-MicrosoftVisualBasic[design]** пайда болады. Жаңа жобаға үнсіз келісім бойынша **Project1** аты беріледі.

IDE –VisualBasic-тің негізгі құраушыларының бірі. IDE мына элементтерден тұрады:



1. Экранның жоғарғы бөлігінде бас терезе (**Project1**) көрсетіледі.
2. Бас меню жолы.
3. Стандарттық құралдар (Инструменттер) панелі.
4. Жоба құрылымы (**Project**) терезесі (Проводник).
5. Қасиеттер терезесі (Окно свойств - **Properties**)
6. Пішін (Форма-**Form1**) терезесі.
7. Пішін макеті (Макет формы - **FormLayout**) терезесі
8. Басқару элементтерінің панелі (**General**)
9. Жобаның код терезесі.

**Бас меню** мына пункттерден тұрады:

**File** (Файл), **Edit** (Правка), **View** (Вид), **Insert** (Вставка), **Run** (Выполнить), **Tools** (Средства), **Add-ins**, (Дополнения), **Window** (Окна), **Help** (Справка)

Меню командалары мына қызметтер атқарады:

- File (Файл) - Visual Basic жобасын ашу, сақтау, қағазға басу, компиляциялау.
- Edit (Правка) – түзету (редакциялау) .
- View (Вид) - Visual Basic компоненттерін қарау.
- Project (Жоба)-жобаға жаңа пішіндер мен модульдер қосу.
- Run (Выполнить) – жобаны компиляциялау және орындау.
- Tools (Средства) – бағдарламалау ортасын үйлестіру.
- Add-ins (Дополнения) - Visual Basic мүмкіндіктерін кеңейтудің қосымша құралдары
- Window (Окна) – ашық терезелерді орналастыру әдістері
- Help (Справка) – анықтама құралына қол жеткізу мүмкіндігі

**Стандарттық құралдар** панелінде жиі пайдаланылатын командаларға сәйкес пиктограммалар орналасқан. Бұл панель **View-Toolbars-Standard** командасымен басқарылады. Панельдегі пиктограммалардың қызметі:

*Add Standard EXE Project* - Қолданбаға жаңа жоба қосу.

*Add Form* - Жобаға жаңа пішін терезесін қосу.

*Menu Editor* - Қолданбаның бас менюін құру.

*Open Project* - Жобаны дискіден жадыға оқу.

*Save Project* - Жобаны дискідегі белсенді каталогқа сақтау.

*Cut, Copy, Paste, Find* - Алмасу буферімен жұмыс (қию, көшіру, кіргізу, іздеу).

*Can't Undo, Can't Redo*-әрекетті болдырмау/қайтару.

*Start* - Бағдарламаны орындау.

*Break* - Бағдарламаны тоқтату (үзу).

*End* - Бағдарламаны аяқтау.

*Project Explorer, Properties Windows, FormLayoutWindows, Object Browser, Toolbox* - Сәйкес жұмыс терезелерін басқару.

Object Browser батырмасы VisualBasic-тегі немесе жобадағы модульдер мен компоненттердің тізімін және олардың әрбіреуіне тән әдістер мен қасиеттер тізімін көрсететін терезе шығарады.

*Панельдегі екі цифра* – белгіленген компоненттің сол жақ жоғарғы бұрышының терезенің сол жақ жоғарғы бұрышынан қашықтығын (x және y) көрсетеді.

*Келесі екі цифра*-Белгіленген компоненттің ұзындығы мен енін көрсетеді .

**Жоба терезесі** пиктограммалар қатарындағы *Project Explorer* батырмасымен басқарылады. Бұл терезе Window сілтеуіш терезесіне ұқсас. Онда жобаның құрылымы көрсетіледі. Жоба бірнеше жоба мен пішіннен тұрса, оларды бірінен екіншісіне көшіруге болады.

Жоба-қосымшаны құруға пайдаланылатын файлдардың жиыны. Бұл терезеде үш батырма бар:

*ViewCode* - код терезесін (бағдарламаның тексін) көрсетеді. Бұл терезеде ашылатын екі тізім және бағдарлама тексін жазатын өріс бар. Бірінші тізімде пішіндегі объектілердің атаулары, ал екіншісінде оқиғалар процедураларының атаулары көрсетіледі.

*View Object* – пішін терезесін көрсетеді.  
*ToggleFolders*-бумаларды көрсетеді/көрсетпейді.

**Қасиеттер терезесі** (*PropertiesWindow*) пиктограмма қатарындағы *PropertiesWindow* батырмасымен басқарылады. Алғашында қасиеттер терезесінде пішіннің қасиеттері беріледі.

**Қасиет**-объектінің белгілі бір атрибуттары, мысалы, өлшемі, түсі, экрандағы орны мен жағдайы, т.с.с.

Қасиеттер терезесінде объектінің атрибуттары анықталады. Терезе екі бағанадан тұрады. 1-бағанада қасиеттер тізімі алфавит бойынша, ал 2-бағанада категориялар бойынша беріледі. Қасиеттер тізімінің 1-бағанасында пішінде белгіленген объектіге тән қасиеттер, ал 2-бағанада оның мәндер тізімі көрсетіледі. Мәндерді пайдаланушы өзі таңдайды немесе тағайындайды.

Пішінде бірнеше объект белгіленсе қасиеттер терезесінде оларға ортақ қасиеттер ғана көрінеді. Берілген мәндер олардың бәріне бірдей қойылады.

Қасиеттердің жиі пайдаланылатын типтері:

- *Логикалық*. Қабылдайтын мәндері: true немесе false.
- *Мәндердің белгілі бір жиыны*. Мәндер ашылатын тізімнен таңдалады.
- *Жолдық қасиеттер*. Мәні текст болады. Текстті терген соң Enter клавишасы басылады.
- *Он алтылық қасиеттер*. Кейбір қасиеттер, мысалы, BackColor он алтылық санмен беріледі.
- *Файлдық қасиеттер*. Белгілі бір файлға сілтеме түрінде беріледі. Мысалы, Icon қасиеті.

**Пішін терезесінде** (Form1) басқару элементтері: командалық батырмалар, суреттер терезесі, пайдаланушы интерфейсінің текстік терезелері орналасады. Бірінші пішінді VisualBasic Form1 деп атайды. Ол атты өзгертуге де болады. Пішін-VisualBasic-тегі бағдарламаның негізгі элементі.

**Пішін макеті** (*Form Layout*) онда форманың кішірейтілген кескіні шығарылады. Құрылып жатқан қолданба экранның қай бөлігінде орналасқанын көрсетеді. Ол пиктограмма қатарындағы *Окно размещения формы (Form Layout)* батырмасымен басқарылады.

**Басқару элементтерінің панелі** (*General*) сол жақта орналасқан. Құралдар панелі *View-Toolbox* командасымен басқарылады.

### **Жобаның код терезесі.**

Бұл терезе экранда бірден көрінбейді. Бұл терезеге жоба терезесіндегі *ViewCode* батырмасымен шығуға болады. Бағдарлама коды процедуралардан тұрады. Әрбір процедура басқару элементімен байланысты, сондықтан, код терезесін басқару элементінде маусты екі рет шерту арқылы да шығаруға болады.

Бағдарлама тексіндегі жол ұзын болса, оны келесі жолға бөлуге болады. Ол үшін, бастапқы жол бос орынмен аяқталады да, одан соң астыңғы сызық \_ белгісі қойылады.

Келесі жолда жолдың жалғасы жазылады. VisualBasic-те жолдың ең үлкен ұзындығы 10 жолға ажыратылған 1023 символдан артпау керек. Бір жолға қос нүктемен : ажыратылған бірнеше оператор жазуға болады.

Пішіндегі әрбір элементке қатысты оқиғалар болады. Код терезесіндегі сол жақ тізімнен компонентті таңдаған соң, оған қатысты оқиғалар оң жақ тізімде көрсетіледі. Мысалы, Form пішінге байланысты *Click* оқиғасын жазу үшін, код терезесіндегі 1 бағаннан Form1, ал екінші бағаннан *Click* таңдаймыз. Пішінде

```
Private Sub Form_Click()           ‘процедураның тақырыбы  
End Sub                             ‘процедураның соңы
```

жазуы пайда болады. Әрбір оқиғаға сол оқиғаны өңдейтін процедура сәйкес келеді. Процедура оны шақыру кезінде орындалатын операторлар жиынынан тұрады. Visual Basic-те таңдалған оқиғаға тиісті процедура дайын түрде беріледі. Бағдарлама жазатын алаңда пайдаланушы *процедураның тақырыбы* мен *процедураның соңы* жолдарының арасына операторлар тізімін жазады. Процедураның тақырыбы астыңғы сызық \_ белгісімен ажыратылған белгіленген компоненттің атынан және оқиғаның атынан тұрады.

Visual Basic терезелерін стандарттық пиктограммалармен ғана емес, менюдің VIEW пунктіндегі терезе аты бойынша да басқаруға болады.

### **Жобаны сақтау.**

Жобадағы бар элементті (пішін, модуль, т.б.) сақтау үшін оны жоба терезесіндегі тізімде белгілеп, File-Save немесе File-Save As командасын орындау қажет. Ал жобаны барлық компоненттерімен сақтау үшін, File-Save Project1 немесе File-Save Project1 As командасы орындалады.

Есте ұстаңыз! Әрбір жаңа қосымшаға байланысты файлдар жеке бумада сақталуы тиіс.

Visual Basic ортасында мына файлдар сақталады:

Form1.frm-пішін және бағдарлама тексі сипатталған файл.

Project1.exe-қосымшаның орындалушы файлы.

File-Make Project1.exe командасымен құрылады.

Project1.vbp-жоба файлы.

\*.bas-класстың әрбір модулінің файлы.

\*.osx-қосымша басқару элементтерінің файлы.

Exe-файл басқа компьютерде жұмыс істеуі үшін, Windows құрамында MSVBVM5.0/MSVBVM6.0 динамикалық кітапханасы болу керек.

### **№1 практикалық жұмыс**

1. VB тілін жұмысқа қосыңыз.
2. VB ортасының 6 терезесін қараңыз. (Теория бойынша).
3. Пиктограммалар панелін алып тастап, қайта шығарыңыз.
4. Жоба терезесін жауып тастап, қайта шығарыңыз.
5. Код терезесін шығарып көріңіз.
6. Жобаның объект терезесін шығарыңыз.
7. Құралдар панелін алып тастап, қайта шығарыңыз.
8. Қасиеттер терезесін жауып тастап, қайта шығарыңыз.
9. Аталған әрекеттерді меню арқылы орындаңыз.
10. Стандарттық пиктограммалар панеліндегі пиктограммаларды атауы бойынша қарап шығыңыз.

## 2.Қасиеттер, оқиғалар, әдістер

**VisualBasic** - объектілі бағдарламалау тілі, яғни пайдаланушы интерфейсіндегі басқару элементтері әр түрлі объектілер (терезелер, батырмалар, суреттер, диаграммалар және т.б) түрінде болады. Бұл объектілердің қасиеттерін өзгертуге болады. Интерфейстің кейбір элементтерін (айналдыру батырмалары, терезені жинау, т.б ) өзгертуге болмайды.

Объектілі бағытталған бағдарламалаудың негізгі ұғымдары мыналар:

- объект;
- объектінің қасиеті;
- өңдеу әдістері.

Объект-қасиеттер мен әдістердің жиыны. Объектіге пішін, батырма, енгізу өрісі, жазу, т.б. жатады:

Объектінің қалып-күйін 2 әдіспен өзгертуге болады.

- 1) Қасиетін өзгерту
- 2) Оқиғаларды қолдану

**Қасиет**-объектінің белгілі бір атрибуттары, мысалы, өлшемі, түсі, экрандағы орны мен жағдайы, т.с.с.

**Оқиға**-объектіге әсер ету нәтижесінде объектінің жауабы.

**Әдістер**, бұл- объектімен орындауға болатын әрекеттер.

Объект, қасиет, оқиға ұғымдары түсінікті болу үшін, мына салыстыруды келтіреміз.

Объект – стол, объектінің қасиеті – түсі, қасиеттің мәні – қоңыр.

Объект – кілт, оқиға – кілтті бұрау. Кілтті бұрау оқиғасы орындалғанда есік объектісінің жауабы: есік ашылады.

VisualBasic-те объектінің қасиетін өзгерту бағдарлама кодында былай жазылады:

**Объект.қасиет= қасиеттің мәні**

Стол. түсі = қоңыр.

Стол.бағасы = 1000 теңге

Form1. Caption= 'Алғашқы формам'

Пішінге орналастырылатын басқару элементтерінің әр біреуіне сәйкес келетін оқиғалар тізімі бар. Элементтегі оқиғаны іске асырғанда бағдарламаланған іс әрекеттер орындалады.

Объектіге оқиғаны қолдану процедурада анықталады.

Жазылу түрі: Private Sub **Объект\_Оқиға()**

End Sub

Private Sub **Кілт\_Бұрау()**

Есік ашылады

End Sub

Объектіге әсер ететін әдісті жазу түрі: **Объект. әдіс**

Suret1.cls

Егер әдістің әр түрлі режимі болса, онда ол аргумент түрінде бос орынмен ажыратылып жазылады:

**Объект. әдіс аргумент**

Suret1. print x,y,z.

Сонымен, VisualBasic–тегі әрбір объект белгілі бір қасиеттермен, әдіспен, оқиғамен байланыстырады. VisualBasic-те пайдаланушы интерфейсінсіз де қарапайым бағдарлама құруға болады. Бұл жағдайда бағдарлама BAS типіндегі файлда жазылады.



## Пішін (Form)

Бағдарламадағы әрбір пішінге жеке терезе сәйкес келеді. Пішіннің сыртқы түрі мен іс-әрекеттері қасиеттер арқылы анықталады. Пішінге жиі қолданылатын қасиеттер:

Қасиеттер	Түсініктеме
Appearance	Пішіннің сыртқы түрін анықтайды: 0-жазық, 1-көлемді.
BorderStyle (Шеткі сызығының түрі)	4 мәнге ие болады: 0 - <i>None</i> - шеткі сызығы жоқ; 1 - <i>Fixed Single</i> – терезенің өлшемі тұрақты, бір сызықты; 2 – <i>Sizeable</i> -өлшемі өзгереді, шеті екі сызықты; 3 - <i>Fixed Double</i> - терезенің өлшемі тұрақты, екі сызықты;
Caption	Пішіннің тақырып жолындағы жазу
ControlBox (Жүйелік менюдегі батырма)	Пішінді дайындау кезінде екі мәннің біреуіне ие болады: <i>True</i> – терезенің сол жақ жоғарғы бұрышында жүйелік меню батырмасы бар; <i>False</i> – батырма жоқ;
Enabled (Қол жетімділік)	Мәндері: <i>True</i> – пішінге қол жетімді; <i>False</i> – пішін блокировкада, ешбір оқиға мен әрекет орындалмайды
Font (Шрифт)	Пішінге шығарылатын тексттің шрифтін анықтайды (аты, өлшемі, түрі)
BackColor, ForeColor	Пішін фонының түсі мен шығарылатын тексттің негізгі түсі
Height, Width	Пішіннің биіктігі мен ені. Өлшем бірлігі: 1 twip = 1/1440 дюйм немесе 0,0018 см.
MaxButton, MinButton	Пішінді үлкейту, пішінді жинау батырмасын анықтайды. Мәндері: <i>True</i> – болады; <i>False</i> – болмайды.
Name	Пішіннің атауы. Бағдарламада пайдаланылады.
Top, Left	Жоғарғы координата, сол жақ координата. Пішіннің сол жақ жоғарғы бұрышының координатасын анықтайды.
Visible	Элементтің көрінетіндігі, көрінбейтіндігі: true, false.
WindowState	Терезенің қалпы: 0-қалыпты, 1-жиналған, 2-ашылған.

Пішінге жиі қолданылатын оқиғалар:

Оқиғалар	Түсініктеме
Click	Пішіннің кез келген орнында
DbClick	Маустың батырмасын бір рет сырт еткізу
KeyPress	Маустың батырмасын екі рет сырт еткізу оқиғалары Form_Click или Form_DbClick процедураларын өңдейді.
Load	Клавишаны басу оқиғасы Form_KeyPress процедурасын өңдейді. Процедураға кіріс ретінде басылған клавишаның ASCII-коды беріледі.
Load	Жүктеу оқиғасы. Пішінді жүктеу кезінде орындалады.

Пішінге жиі қолданылатын әдістер:

Әдістер	Түсініктеме
Clear	Пішінді барлық текст пен кескіндерден тазалайды. Жазылу форматы: [пішіннің аты.] Clear
Print	Пішінге қарапайым текстті шығарады. Жазылу форматы: [пішіннің аты.] Print [[өрнек][{;!}]]... ; - тығыз шығарады; , - аралықпен шығарады.
Show	Пішін экранда көрінеді
Hide	Пішін көрінбейді

**Мысал:** Пішінді жүктегенде пішінге "Алғашқы пішін" деген жазу жазылады. Маус батырмасын бір рет басқанда ол жазу «*Бір рет басу*» деп өзгереді және пішіннің өлшемі үлкейеді, ал екі рет басқанда ол жазу «*Екі рет басу*» деп өзгереді.

Бұл жобаны құру үшін, пішіннің код терезесін шығарамыз. Сол жақтағы тізімнен *Form* объектісін таңдаймыз. Екінші тізімнен *Load* оқиғасын аламыз да, шыққан процедураны мына түрде толтырамыз.

```
Private Sub Form_Load()  
Form1.Caption = "Алғашқы пішін "  
Form1.Height = 6000  
Form1.Width = 4000  
End Sub
```

Бұл процедура пішінді жүктеу оқиғасын өңдейді. Пішін жүктелгенде пішінге «Алғашқы пішін» деп жазылады, пішіннің биіктігі 6000 пиксель, ені 4000 пиксель етіп қойылады.

*Click()* оқиғасына сай процедураны жазу үшін, сол жақтағы тізімнен *Form* объектісін таңдаймыз. Екінші тізімнен *Click* оқиғасын аламыз да, шыққан процедураны мына түрде толтырамыз.

```
Private Sub Form_Click()  
Form1.Height = Form1.Height + 100  
Form1.Width = Form1.Width + 100  
Form1.Caption = "bir ret basu"  
End Sub
```

*Form\_Click()* процедурасы пішінде маусты бір рет шерту оқиғасын өңдейді, яғни, пішінде маусты бір рет шерткенде пішіннің биіктігі мен ені 100 пиксельге үлкейеді, «*Bir ret basu*» деген хабарлама шығады.

*DblClick()* оқиғасына сай процедураны жазу үшін, сол жақтағы тізімнен *Form* объектісін таңдаймыз. Екінші тізімнен *DblClick* оқиғасын аламыз да, шыққан процедураны мына түрде толтырамыз.

```
Private Sub Form_DblClick()  
Form1.Caption = "eki ret basu"  
End Sub
```

*Form\_DblClick()* процедурасы пішінде маусты екі рет шерту оқиғасын өңдейді, яғни, пішінде маусты екі рет шерткенде, «*Eki ret basu*» деген хабарлама шығады.

**Старт** батырмасын басқан соң, бағдарламаның жұмысын көресіз.

### Практикалық тапсырмалар.

1. Пішіннің тақырыбына **Пішінмен жұмыс** деп жаз.
2. Пішінге сары фон жаса
3. Пішінде маусты басқанда сәлем деген текст шығады
4. Тексттің түсін қызыл етіп, өлшемін үлкейт
5. Пішіннің орнын, биіктігі мен енін өзгерт

Жобаға жаңа пішін қосу үшін **Project-Add Form** командасы орындалады. Жаңа пішіндерге *Form2*, *Form3*, ... аты беріледі. Жобада бірнеше пішін болса да, **Start** батырмасын басқанда үнсіз келісім бойынша *Form1* орындалады. *Form2* орындау үшін менюден **Project- Project1Properties-General-Startup Object:** тізімінен **Form2** таңдап, ОК батырмасын басу қажет.

Қажет емес форманы жою үшін, жоба терезесінде оны белгілеп, контексті менюден **Remove Form** командасы орындалады.

**Тапсырма:** Жобаға жаңа пішіндер қосып, олардың қасиеттерін өзгертіңіз, оқиғаларды қолданыңыз.