



ใบความรู้ที่ 13

กลุ่มสาระการเรียนรู้ การงานอาชีพและเทคโนโลยี

รายวิชา การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 5 การเขียนโปรแกรมภาษา Visual Basic

เรื่อง การเขียนโปรแกรมให้ตัวควบคุม (Controls)

ชื่อ.....สกุล.....ชั้น ม.5/.....เลขที่.....

รหัส ง32102

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5

เวลา 1 คาบ

การเขียนโปรแกรมให้ตัวควบคุม (Controls)

ขั้นตอนการสร้างโปรแกรมหาดังนี้

1. กำหนดความต้องการของโปรแกรม
2. สร้างโครงงานใหม่ (New Project)
3. ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน (User Interface)
4. กำหนดคุณสมบัติของตัวควบคุม
5. เขียนโปรแกรมให้ตัวควบคุม
6. ทดสอบโปรแกรมและแก้ไข
7. บันทึกโครงงาน และบันทึกโปรแกรมแบบนำไปใช้งาน
8. ทำคู่มือหรือเอกสารประกอบการใช้โปรแกรม

การเขียนโปรแกรมให้ตัวควบคุม

1.ดับเบิลคลิกที่ตัวควบคุม

2.เขียนโปรแกรมใน Method ของตัวควบคุม

เช่น

```
Private Sub Button1_Click(ByVsender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs)
```

.....

End Sub

รูปแบบการสั่งงานตัวควบคุม คือ ชื่อตัวควบคุม.คุณสมบัติ

เช่น Label1.text = "Hello" เป็นการกำหนดให้ Label1 เปลี่ยนข้อความเป็นคำว่า Hello

3.กลับมาที่หน้าฟอร์มในแถบ [Design]

4.ดูผลลัพธ์โดยคลิกที่ปุ่ม  Start Debugging

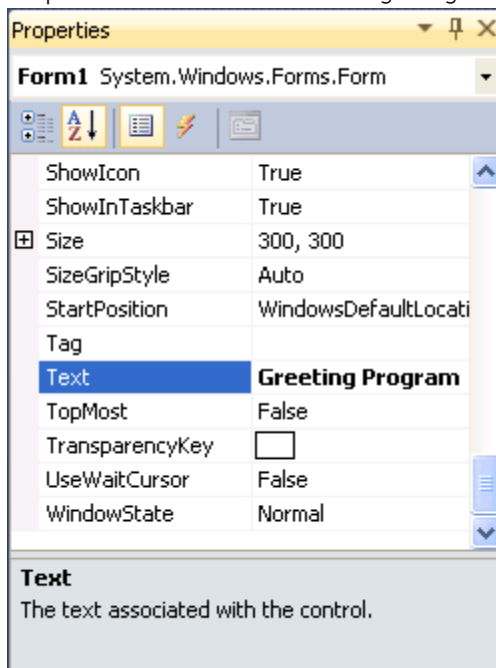
ตัวอย่างการเขียนโปรแกรมให้ตัวควบคุม คือ โปรแกรมทักทายผู้ใช้ (Greeting Program) โดยกำหนดการทำงานของโปรแกรม ดังนี้

- ให้ผู้ใช้กรอกชื่อของตัวเอง
- เมื่อคลิกปุ่มแสดง ให้แสดงข้อความ สวัสดี ตามด้วยชื่อที่กรอก

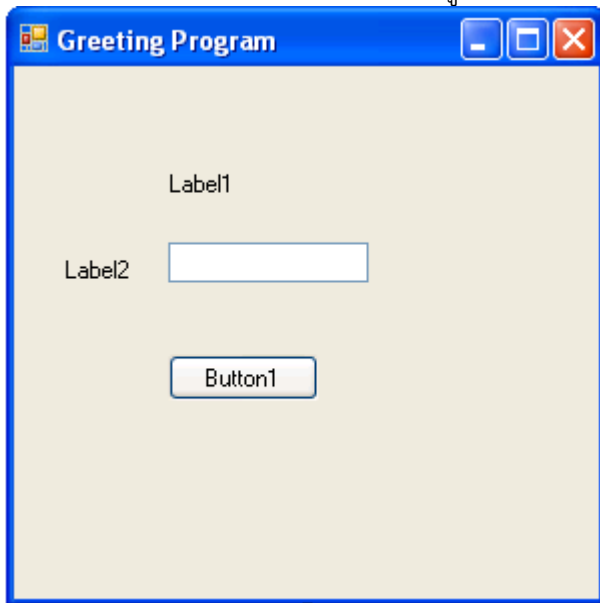


ขั้นตอนการเขียนโปรแกรมทักทายผู้ใช้ (Greeting Program)

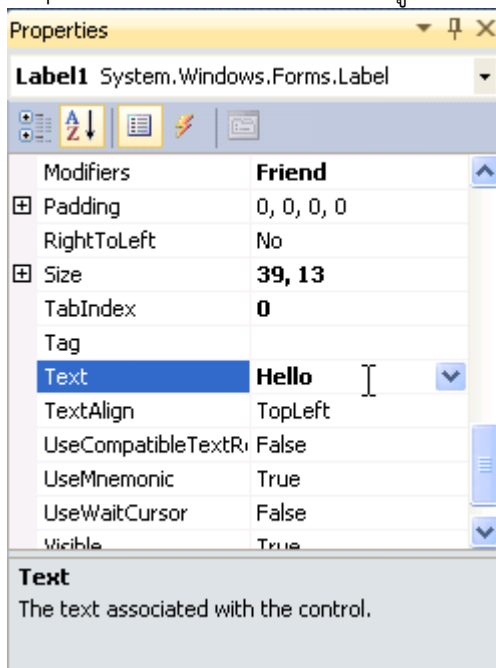
1. เปลี่ยนข้อความบน Form โดยการคลิกที่ Form 1 ครั้ง แล้วเปลี่ยนข้อความบน Form ที่หน้าต่าง Properties > Text เป็น Greeting Program ดังรูป



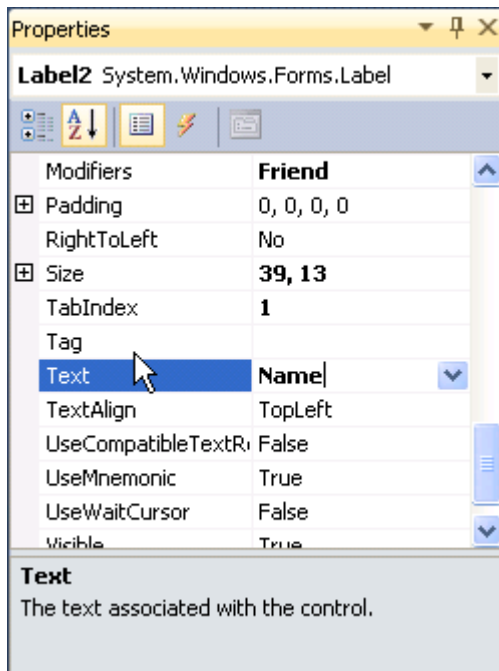
2. ออกแบบหน้าต่างโปรแกรม โดยการลาก Label 2 อัน Textbox 1 อัน และ Button 1 อัน ในหน้าต่าง Toolbox มาวางไว้ที่ Form ดังรูป



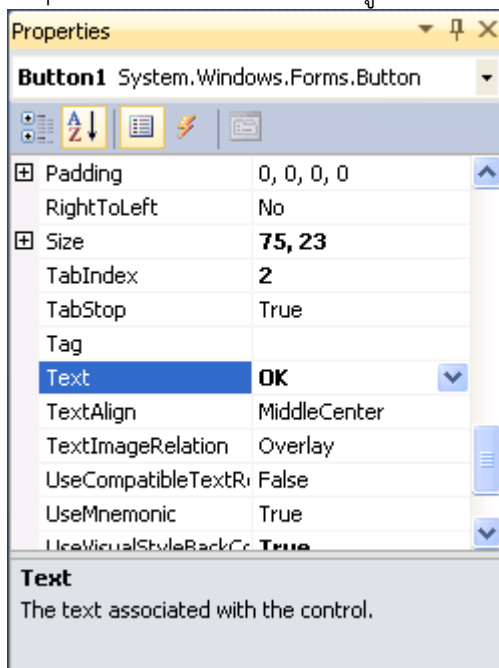
3. เปลี่ยนข้อความบน Label1 โดยการคลิกที่ Label1 1 ครั้ง แล้วเปลี่ยนข้อความที่หน้าต่าง Properties > Text เป็น Hello ดังรูป



4. เปลี่ยนข้อความบน Label2 โดยการคลิกที่ Label2 1 ครั้ง แล้วเปลี่ยนข้อความที่หน้าต่าง Properties > Text เป็น Name ดังรูป



5. เปลี่ยนข้อความบน Button1 โดยการคลิกที่ Button1 1 ครั้ง แล้วเปลี่ยนข้อความที่หน้าต่าง Properties > Text เป็น OK ดังรูป




6. เมื่อทำครบแล้ว จะได้ผลลัพธ์ดังรูป



7. ทำการเขียนโปรแกรมสั่งงานที่ปุ่ม (Button) โดยการดับเบิลคลิกที่ปุ่ม OK แล้วพิมพ์คำสั่งเพื่อเปลี่ยนข้อความให้กับ Label1 จากคำว่า Hello เป็น สวัสดี ตามด้วยชื่อที่กรอกใน Textbox1 โดยพิมพ์คำสั่ง Label1.Text = "สวัสดี" & Textbox1.Text ดังรูป

```
Form1.vb* x Form1.vb [Design]*
(General) (Declarations)
Public Class Form1
    Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
        Label1.Text = "สวัสดี" & TextBox1.Text
    End Sub
End Class
```

คำสั่งเปลี่ยนข้อความให้กับ Label1 คือ Text
คำสั่งดึงข้อความที่ผู้ใช้พิมพ์ใน Textbox1 คือ Text
คำว่า สวัสดี เป็นข้อความ จะต้องพิมพ์ในเครื่องหมาย “ ”
เครื่องหมาย & คือ การเชื่อมระหว่างข้อความและคำสั่ง

8. ทำการทดสอบโปรแกรม โดยการคลิกที่เครื่องมือ  และกรอกชื่อลงใน Textbox ดังรูป



9. เมื่อคลิกที่ปุ่ม OK จะได้ผลลัพธ์ ดังรูป

