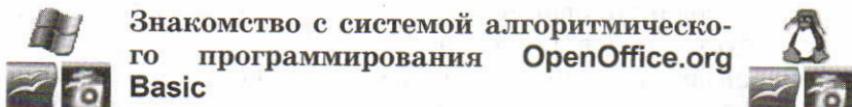


- Создание графического интерфейса проекта. В окне *Конструктор форм* с использованием *Панели объектов* на форму помещаются элементы управления, которые должны обеспечить взаимодействие проекта с пользователем.
- Установка значений свойств объектов графического интерфейса. С помощью окна *Свойства* задаются значения свойств элементов управления, помещенных ранее на форму.
- Создание и редактирование программного кода. В окне *Редактор кода* производится ввод и редактирование программного кода проекта.
- Сохранение проекта. Так как проекты включают в себя несколько файлов, необходимо каждый проект сохранять в отдельной папке. Сохранение проекта производится командой [*Файл-Сохранить все*].
- Компиляция проекта в приложение. Компиляция проекта в приложение производится командой [*Проект-Компилировать*].

Выполнение проекта. Открытие проекта в системе программирования Gambas производится путем активизации в папке проекта основного файла проекта (файла с расширением *vuproj*).

Запуск проекта на выполнение производится командой [*Отладка-Старт*] или щелчком по кнопке на панели инструментов окна системы программирования. После этого система программирования переходит в режим выполнения проекта, в котором редактирование графического интерфейса или программного кода невозможно.

Для окончания выполнения проекта и перехода в режим конструирования проекта необходимо ввести команду [*Отладка-Стоп*] или щелкнуть по кнопке на панели инструментов окна системы программирования.

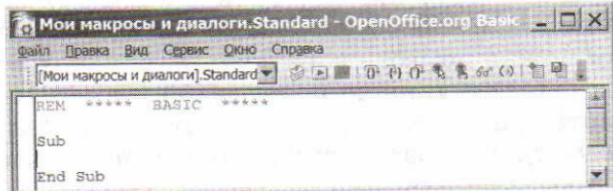


Знакомство с системой алгоритмического программирования OpenOffice.org Basic

1. В операционной системе Windows или Linux запустить один из компонентов интегрированного офисного приложения OpenOffice.org (например, OpenOffice.org Writer) командой [*Программы-OpenOffice.org Writer*].
2. В меню приложения ввести команду [*Сервис-Макросы-Управление макросами-OpenOffice.org Бэйсик*].

Появится диалоговое окно *Макрос OpenOffice.org Basic*. Нажать кнопку *Создать*.

- В появившемся диалоговом окне интерпретатора Basic ввести программный код на алгоритмическом языке Basic, между служебными словами **Sub** и **End Sub**.



- Сохранение программы на языке Basic производится нажатием кнопки Сохранить Basic.
- Вставка программы на языке Basic производится нажатием кнопки Вставить код на Basic.
- Запуск на выполнение программы на языке Basic производится нажатием кнопки Выполнить Basic.

Практическая работа 4.2

Проект «Переменные»

Аппаратное и программное обеспечение. Компьютер с установленной операционной системой Windows или Linux.

Цель работы. Научиться использовать переменные разных типов в системах объектно-ориентированного и алгоритмического программирования.

Задание. Создать проект, в котором объявить переменные различных типов, присвоить переменным A и B значения, переменным разных типов C, D и F присвоить значения арифметического выражения A/B, вывести значения переменных C, D и F.

- Проект «Переменные» на языках объектно-ориентированного программирования Visual Basic 2005 или Gambas

- В операционной системе Windows запустить систему объектно-ориентированного программирования Visual Basic 2005 командой [Программы-Visual Basic 2005 Express Edition].