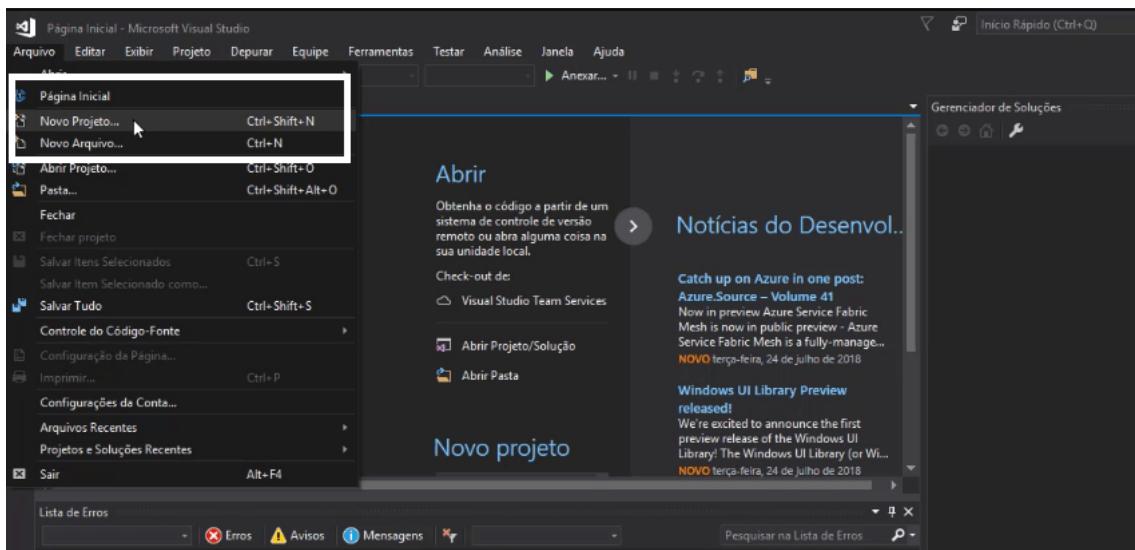


10

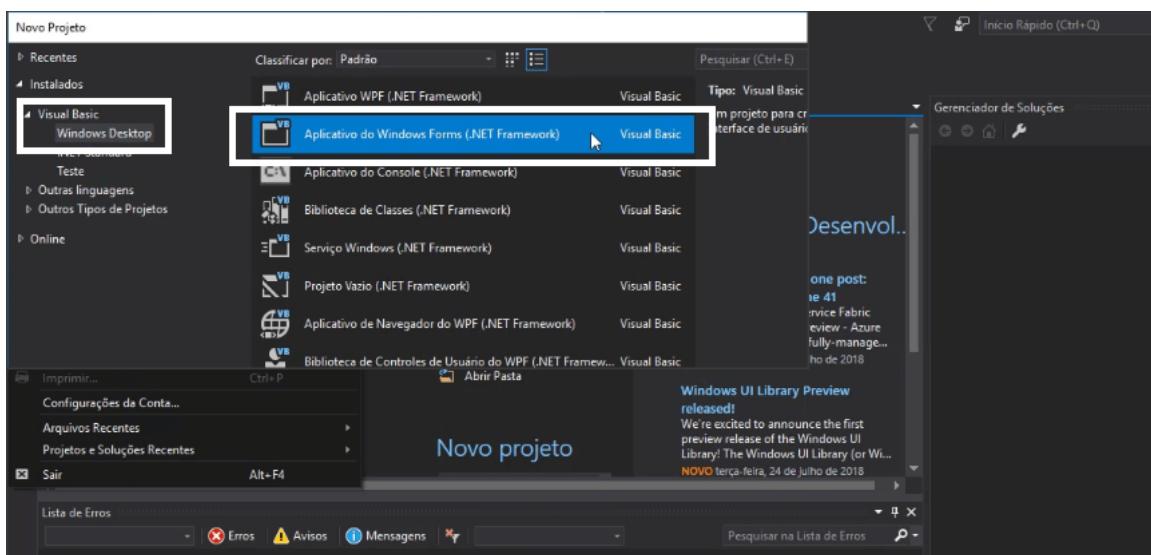
Mão na massa

Chegou a hora de você pôr em prática o que foi visto na aula. Para isso, execute os passos listados abaixo.

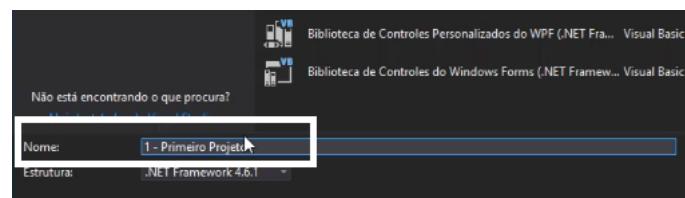
- Construa agora o seu primeiro projeto em Visual Basic, utilizando o Visual Studio 2017. Para isso, abra o Visual Studio e crie um novo projeto indo no menu principal e selecionando a opção **Arquivo --> Novo Projeto**:



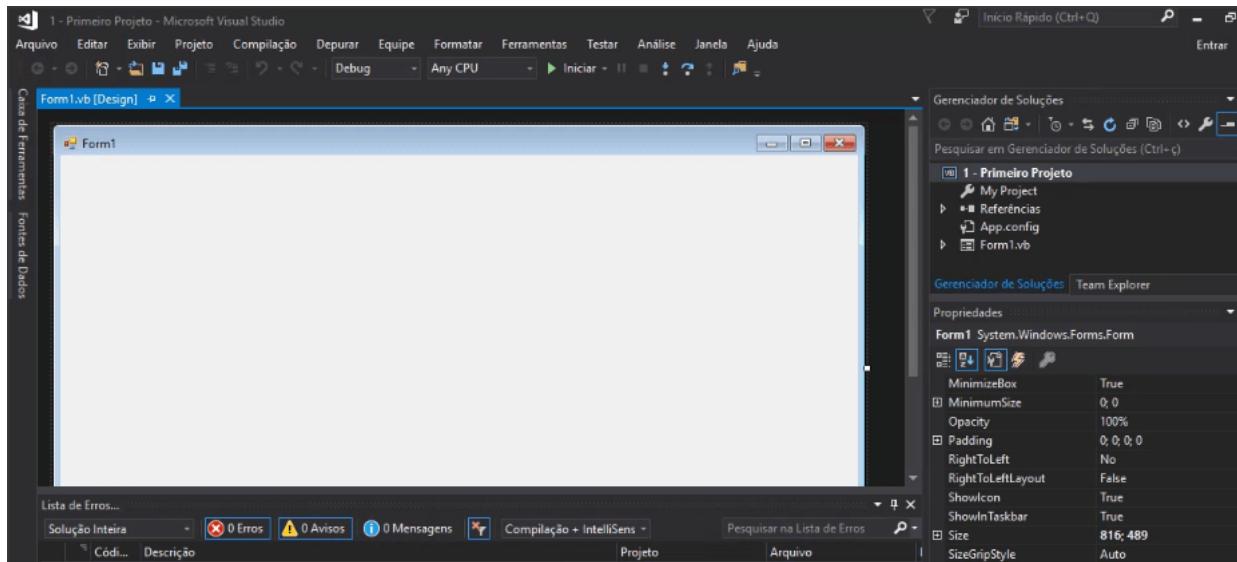
- Selecione a aplicação do tipo **Visual Basic --> Windows Desktop --> Aplicativo do Windows Forms (.NET Framework)**:



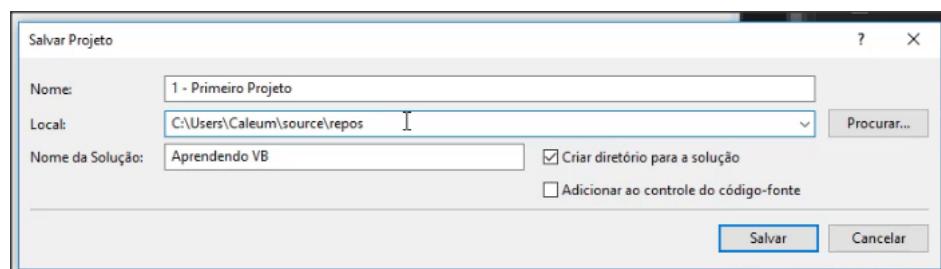
- Na parte inferior da caixa de diálogo **Novo Projeto**, coloque o nome do projeto. Escolha o nome **1 - Primeiro Projeto**:



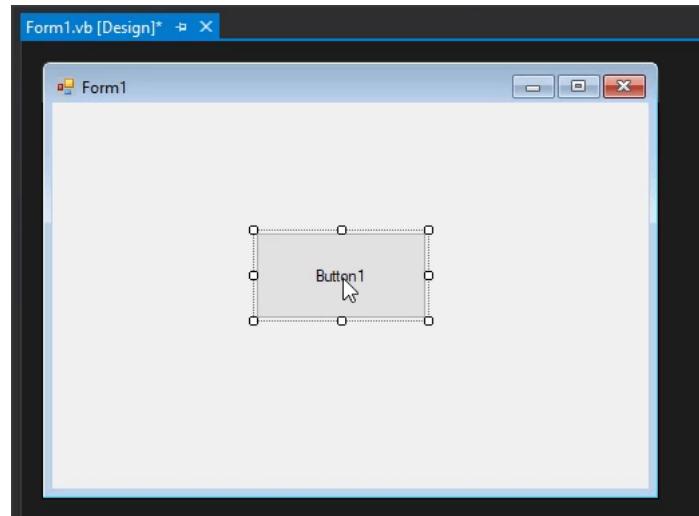
- Você verá a tela inicial do projeto que está criando:



5) Para associar esse projeto a uma solução, clique no botão **Salvar**, dando o nome **Aprendendo VB** para a solução:

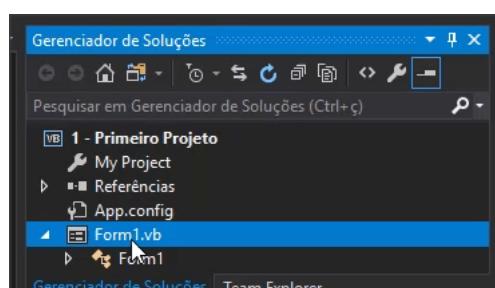


6) Na **Caixa de Ferramentas**, procure um chamado **Button**. Selecione-o e arraste-o para dentro da janela **Form**:

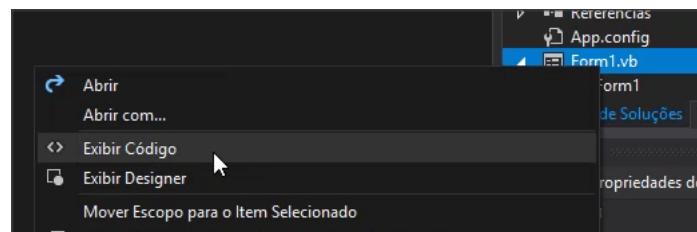


Você pode determinar, com o mouse, não somente a localização do botão, mas o tamanho que ele vai ter dentro da janela.

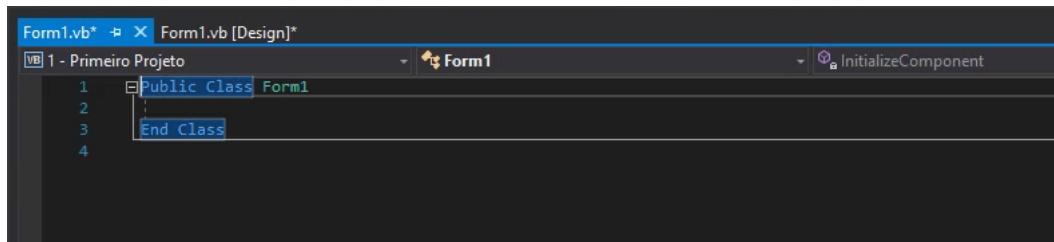
7) Clique com botão da direita do mouse sobre o **Form.vb**, na janela de **Gerenciador de Soluções**, localizada no canto superior direito do Visual Studio:



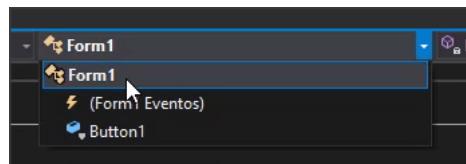
8) Nas opções apresentadas, selecione a opção **Exibir Código**:



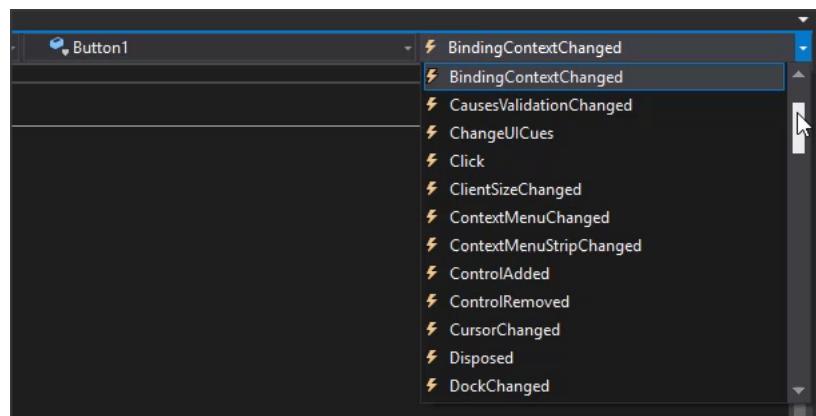
9) Você verá um editor, onde você irá digitar os comandos em Visual Basic:



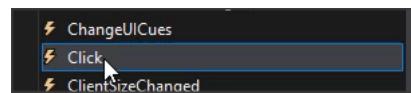
10) Note que, na parte superior do editor, você pode ver a lista dos componentes que estão adicionados ao seu projeto:



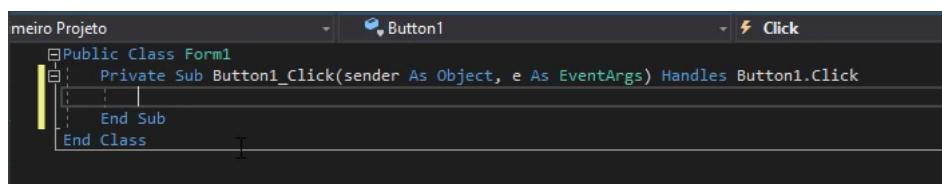
11) Nessa lista, se você escolher o componente **Button**, à direita você verá uma lista de todas as ações que podem ser executadas sobre um botão. A lista das ações possíveis dependerá do tipo de componente que você estiver trabalhando:



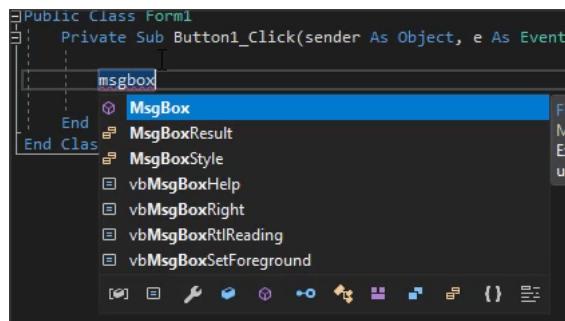
12) Na lista apresentada, há uma opção chamada **Click**. Essa opção corresponde ao evento que irá ocorrer quando você clicar com o mouse sobre o botão:



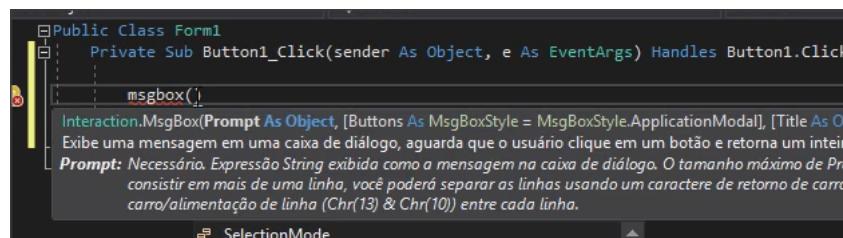
13) Ao selecionar essa opção, veja que, na área do programação do Visual Basic, serão adicionadas algumas linhas de programação:



14) Dentro da sub-rotina `Button1_Click` que acabou de ser adicionada, programe os comandos para exibir uma mensagem. Use uma função existente no Visual Basic, chamada `MsgBox`. Note que, se você digitar `MsgBox` sobre a área de edição, o Visual Studio já apresenta algumas opções válidas na medida em que você vai digitando o comando:



15) Após clicar em `MsgBox`, se você digitar parênteses (""), o Visual Studio, automaticamente, te mostrará todas as opções possíveis de parâmetros a serem usadas dentro desta função:



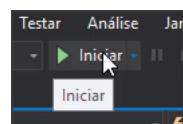
16) Complete o código como mostrado abaixo, acrescentando algumas outras propriedades como o tipo de ícone, que será mostrado na mensagem e o título da janela:

```
Public Class Form1
    Private Sub Button1_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles Button1.Click
        MsgBox("Olá Mundo !!!", MsgBoxStyle.Critical, "Mensagem")
    End Sub
End Class
```

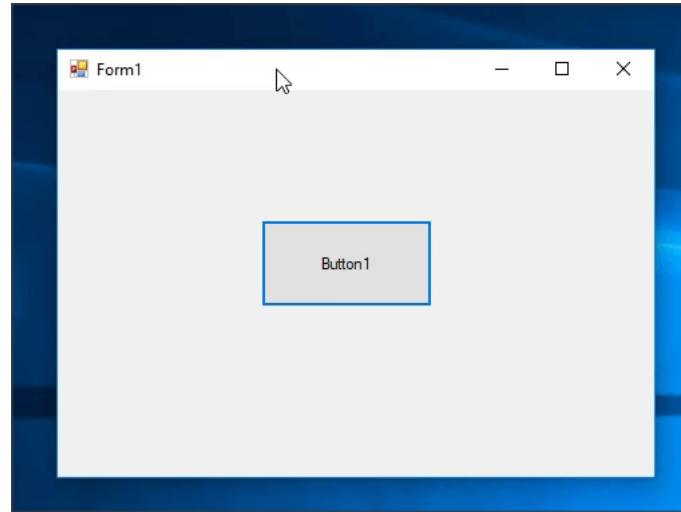
17) Salve tudo o que você editou no seu projeto:



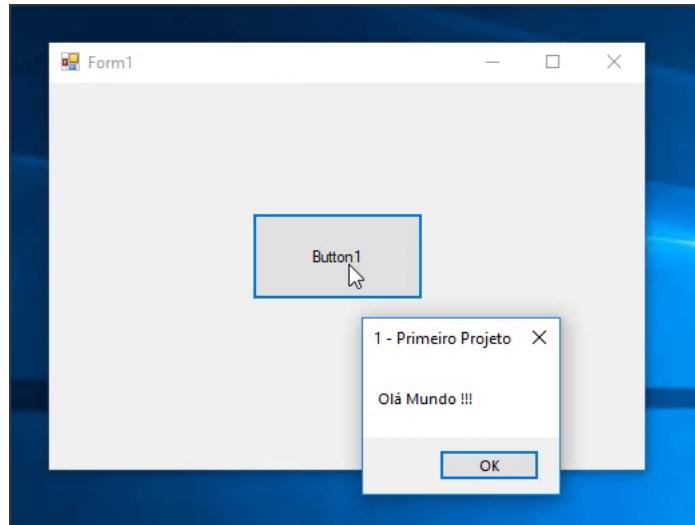
18) E depois clique no ícone **Iniciar** para executar o projeto:



19) Você verá a janela aberta sobre o Visual Studio:

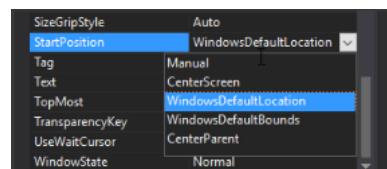


20) E ao clicar no botão, verá a mensagem Olá Mundo !!!:



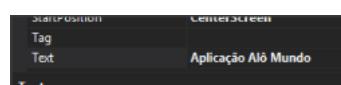
21) No componente **Form**, altere o conteúdo da propriedade **Name** para **Frm_TelaPrincipal**.

22) Há outra propriedade importante, chamada **StartPosition**, que determina a posição relativa da tela do seu computador em que a janela será aberta:



Selecione o valor **CenterScreen**.

23) Outra propriedade associada ao **Form** é o **Text**. Nele, você pode determinar o título da janela. Coloque o valor **Aplicação Olá Mundo**:



24) Na tabela abaixo, há todas as propriedades alteradas para este componente:

- **Frm_TelaPrincipal (System.Windows.Forms.Forms):**

Propriedade	Valor
Name	Frm_TelaPrincipal
Text	Aplicação Alô Mundo
StartPosition	WindowsDefaultLocation

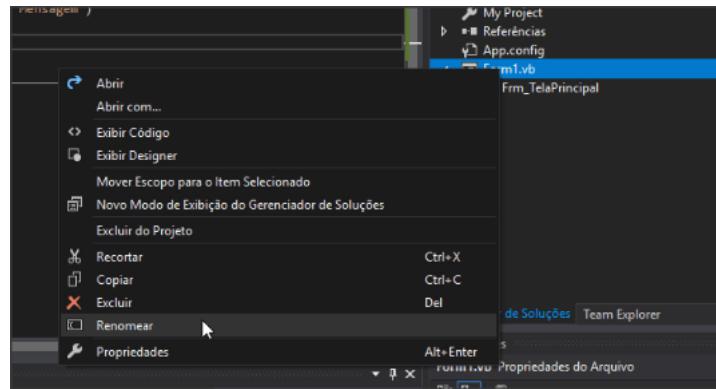
25) Agora, altere algumas propriedades do componente **Button**. Abaixo está apresentado, da mesma maneira como no componente **Form**, uma tabela com as propriedades e o valor a serem editados no botão:

- **Btm_Principal (System.Windows.Forms.Button):**

Propriedade	Valor
Name	Btm_Principal
Text	Clique Aqui

26) Ao alterar o nome dos componentes, automaticamente, se você acessar a janela de código do Visual Basic, verá que uma série de nomes também foram alterados.

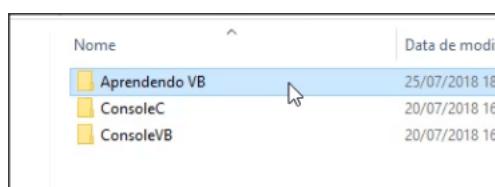
27) Para terminar, modifique também o nome do programa principal, que está na lista apresentada no canto superior esquerdo do Visual Studio, em **Gerenciador de Soluções**. Clique com o botão da direita do mouse sobre **Form1.vb** e escolha a opção **Renomear**:



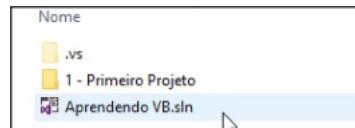
28) Modifique o nome para **Frm_TelaPrincipal.vb**.

27) Salve o projeto e, depois, vá no menu e selecione, no Visual Studio, a opção **Arquivo --> Sair**.

28) Se você acessar o diretório onde o projeto foi salvo, verá um diretório principal chamado **Aprendendo VB**, que é o diretório da solução:



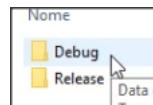
29) E, dentro deste diretório, haverá um arquivo chamado **Aprendendo VB.sln**, que é o arquivo da sua solução:



Aqui, cada projeto será representado por um subdiretório. Como na sua solução só há um projeto chamado **1 - Primeiro Projeto**, haverá apenas um subdiretório.

30) Entrando neste diretório, você verá os arquivos que compõem o projeto. Associados a **Frm_TelaPrincipal**, haverá três arquivos: um com extensão **.vb**, outro **Designer.vb** e outro com **resx**. Cada **Form** será representado por estes três arquivos.

31) Se você acessar o subdiretório **bin**, verá:



Estas pastas representam a forma com que você executa o projeto. Como o próprio nome diz, o **Debug** representa a execução do projeto em modo de depuração, para poder identificar erros de programação. Já o modo **Release** representa o programa a ser enviado para ser instalado quando a aplicação estiver pronta. Até agora, você tem executado o projeto em modo **Debug**.

32) Entrando no diretório **Debug**, você verá:

Nome	Data de modific...	Tipo	Tamanho
1 - Primeiro Projeto.exe	25/07/2018 18:58	Aplicativo	15 KB
1 - Primeiro Projeto.exe.config	25/07/2018 18:25	XML Configuratio...	1 KB
1 - Primeiro Projeto.pdb	25/07/2018 18:58	Banco de Dados d...	34 KB
1 - Primeiro Projeto.xml	25/07/2018 18:58	Documento XML	1 KB

Aqui são os arquivos gerados quando você compilou e executou o projeto.

33) Se você clicar sobre **1 - Primeiro Projeto.exe**, irá executar a aplicação:

