



# Avantages Formation

<b>VISUAL BASIC (Programmation)</b>	<b>Entre 21 et 28 heures</b>
-------------------------------------	------------------------------

## Objectifs de la formation

Connaître les instructions du langage – Développer des applications.

## Public concerné et pré-requis

Toute personne voulant développer des applications en langage VISUAL BASIC.  
Connaissance de la Programmation

## Conditions de formation

Cours particuliers dispensé en entreprise (de 1 à 4 participants)  
La formation se déroule par alternance d'exposés et de travaux pratiques d'application sur PC. en utilisant les cas réels de l'entreprise.

## Contenu de la formation

- 1 – L'APPORT DE VISUAL BASIC
  - Différencier la programmation traditionnelle.
  - Les avantages et les inconvénients de Visual Basic.
  - Etudier la terminologie de Visual Basic.
- 2 – UTILISER LES ELEMENTS DE L'INTERFACE
  - Respecter la standardisation.
  - Pratiquer les objets et les contrôles.
  - Gérer les événements.
  - Utiliser les fenêtres.
  - Créer des menus déroulants.
  - Utiliser des boîtes de dialogue.
- 3 – PRATIQUER LE LANGAGE VISUAL BASIC
  - Déclarer les variables
  - Types de variables.
  - Variables locales, Variables globales.
  - Les tableaux.
  - Les procédures et les fonctions.
- 4 – GERER LES FEUILLES DE TRAVAIL
  - Définir les propriétés.
  - Gérer les événements.
  - Utiliser les feuilles modales.
  - Utiliser MsgBox.



# Avantages Formation

<b>VISUAL BASIC (Programmation)</b>	<b>(suite)</b>
-------------------------------------	----------------

## 5 – GERER LES FICHIERS

Les différents types de fichiers.

Pratiquer les ordres de base de manipulation des fichiers.

Création, modifications, consultation, édition.

## 6 – AMELIORER LA PROGRAMMATION EN V.B

Gérer les erreurs d'exécution.

Optimiser la taille et la vitesse d'exécution des applications.

## 7 – CREER DES APPLICATIONS A ELEMENTS GRAPHIQUES

Utiliser les évènements souris.

Employer les contrôles graphiques.

Redimensionner dynamiquement les contrôles.

Tracer des lignes, cercles, ellipses.

## 8 – AFFICHER ET IMPRIMER

Utiliser les polices de caractères.

La méthode Print.

L'objet Printer.

## 9 – ACCEDER AUX BASES DE DONNEES

Utiliser le contrôle d'accès aux données.

Accéder à des Bases de Données existantes : Access ou autre

Développer une première application base de données.

## 10 – COMMUNIQUER AVEC D'AUTRES APPLICATIONS

Utiliser la DDE, OLE (Démonstration).

## 11 – FOURNIR UNE APPLICATION CLE EN MAIN

Créer une disquette d'installation.

## Commentaires

Le cours se déroule essentiellement sous forme de travaux dirigés simples guidés après une explication théorique sur une notion ou sur une problématique particulière.