

บทที่ 3 คุณสมบัติของฟอร์มและคอนโทรลพื้นฐาน

คุณสมบัติของฟอร์ม

มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-1

ตารางที่ 3-1 คุณสมบัติของฟอร์มที่ใช้อยู่

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของฟอร์ม
BorderStyle	กำหนดรูปแบบกรอบของฟอร์ม
Caption	แสดงข้อความบนแถบไตเติลของฟอร์ม
Height	กำหนดขนาดความสูงของฟอร์ม
MaxButton	กำหนดให้ปรากฏหรือไม่ปรากฏปุ่ม Maximize บนฟอร์ม
MinButton	กำหนดให้ปรากฏหรือไม่ปรากฏปุ่ม Minimize บนฟอร์ม
Width	กำหนดขนาดความกว้างของฟอร์ม
WindowState	กำหนดให้แสดงรูปแบบต่างๆของฟอร์ม เมื่อทำการรันโปรแกรม

คุณสมบัติของคอนโทรลพื้นฐาน

1. TextBox

ใช้สำหรับรับหรือแสดงข้อความต่างๆ มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-2

ตารางที่ 3-2 คุณสมบัติของ TextBox ที่ใช้อยู่

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
Text	เก็บข้อความที่แสดงในช่องพิมพ์ของคอนโทรล

ตัวอย่าง TextBox แสดงดังรูปที่ 3-1



รูปที่ 3-1 ตัวอย่าง TextBox

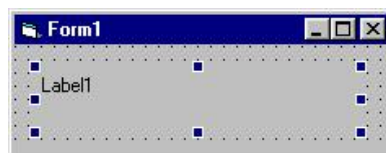
2. Label 

ใช้สำหรับแสดงข้อความที่ผู้ใช้ไม่สามารถแก้ไขได้ โดยมากมักนำมากำกับหน้าคอนโทรลอื่น เพื่อบอกความหมายของคอนโทรลนั้นๆ มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-3

ตารางที่ 3-3 คุณสมบัติของ Label ที่ใช้อยู่

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
Alignment	รูปแบบการจัดข้อความ ซิดซ้าย กลาง หรือ ซิดขวา
AutoSize	ให้ปรับขนาดตามความยาวของข้อความหรือไม่
Caption	แสดงข้อความบนคอนโทรล
Font	กำหนดชนิด ขนาด และลักษณะพิเศษของตัวอักษร
WordWrap	กำหนดให้มีการตัดคำขึ้นบรรทัดใหม่หรือไม่

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-2



รูปที่ 3-2 ตัวอย่าง Label

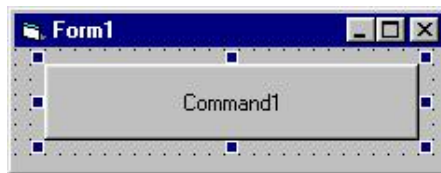
3. CommandButton 

ใช้สำหรับให้สั่งทำงานต่างๆ เช่น กดปุ่มเพื่อประมวลผล หรือเพื่อจบการทำงาน เป็นต้น มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-4

ตารางที่ 3-4 คุณสมบัติของ CommandButton ที่ใช้บ่อย

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
Caption	แสดงข้อความบนคอนโทรล

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-3



รูปที่ 3-3 ตัวอย่าง CommandButton

4. OptionButton

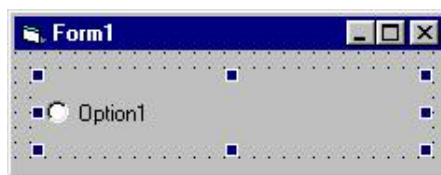


ใช้สำหรับสร้างตัวเลือกภายในฟอร์ม ถ้าหากต้องการให้ผู้ใช้เลือกตัวใดตัวหนึ่งเท่านั้น มีคุณสมบัติที่ใช้บ่อย ดังตารางที่ 3-5

ตารางที่ 3-5 คุณสมบัติของ OptionButton ที่ใช้บ่อย

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
Caption	แสดงข้อความบนคอนโทรล
Index	ใช้ระบุลำดับที่ของ Control Array
Value	ระบุว่าคอนโทรลนี้ถูกเลือก (True) หรือไม่ถูกเลือก (False)

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-4



รูปที่ 3-4 ตัวอย่าง OptionButton

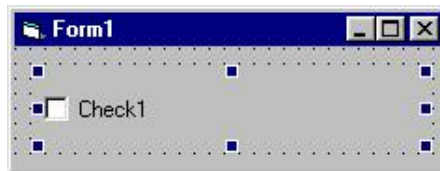
5. CheckBox 

ใช้สำหรับสร้างตัวเลือกภายในฟอร์ม ถ้าหากต้องการให้ผู้ใช้เลือกตัวเลือกตามจำนวนที่ต้องการ มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-6

ตารางที่ 3-6 คุณสมบัติของ CheckBox ที่ใช้อยู่

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
Caption	แสดงข้อความบนคอนโทรล
Index	ใช้ระบุลำดับที่ของ Control Array
Value	มีค่าได้ 3 ค่าคือ 0 "ไม่ถูกเลือก", 1 ถูกเลือก และ 2 แสดงเป็นสีเทา ซึ่งหมายถึงถูกเลือกบางส่วน

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-5



รูปที่ 3-5 ตัวอย่าง CheckBox

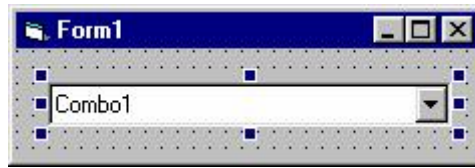
6. ComboBox 

ใช้สำหรับกรอกข้อความลงในช่องของ ComboBox มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-7

ตารางที่ 3-7 คุณสมบัติของ ComboBox ที่ใช้อยู่

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
List	รายการข้อมูล
Text	เก็บข้อความที่แสดงในช่องพิมพ์ของคอนโทรล

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-6



รูปที่ 3-6 ตัวอย่าง ComboBox

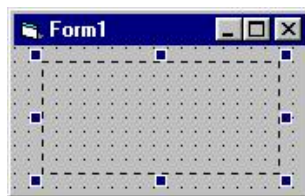
7. Image 

ใช้สำหรับแสดงรูปภาพ ซึ่งรูปภาพที่ปรากฏใน Image สามารถย่อหรือขยายได้ มีคุณสมบัติที่
ใช้บ่อย ดังตารางที่ 3-8

ตารางที่ 3-8 คุณสมบัติของ Image ที่ใช้บ่อย

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
Picture	สำหรับรูปภาพที่ต้องการนำมาแสดง (กลุ่มไฟล์ภาพที่สามารถนำมาแสดง ได้แก่ไฟล์นามสกุล .BMP, .DIB, .GIF, .JPG, .WMF, .EMF, .ICO และ .CUR)
Stretch	กำหนดให้สามารถย่อ หรือขยายภาพในคอนโทรลนั้นๆ ได้

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-7



รูปที่ 3-7 ตัวอย่าง Image

8. PictureBox

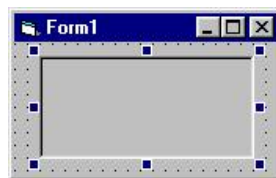


ใช้สำหรับแสดงรูปภาพ ต่างกับ Image ที่ PictureBox ไม่มีคุณสมบัติย่อ ขยายภาพ แต่สามารถผสมข้อความ การวาดเส้น หรือ ลวดลายต่างๆ ลงในรูปภาพ โดยผ่านวิธีการ เช่น Line, Circle เป็นต้น มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-9

ตารางที่ 3-9 คุณสมบัติของ PictureBox ที่ใช้อยู่

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
AutoSize	กำหนดให้ปรับขนาดของคอนโทรลให้เท่ากับภาพปรากฏในคอนโทรล
Picture	สำหรับระบุภาพที่ต้องการนำมาแสดง (กลุ่มไฟล์ภาพ เหมือนกับ Image)
ToolTipText	กำหนดข้อความที่ต้องการแสดงเมื่อเลื่อนลูกศรของเมาส์มาชี้บนคอนโทรล
BorderStyle	กำหนดลักษณะของเส้นขอบรูป

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-8



รูปที่ 3-8 ตัวอย่าง PictureBox

9. Frame

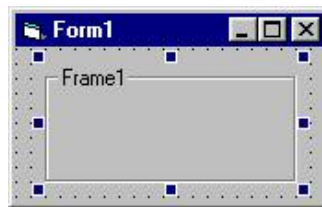


ใช้สำหรับจัดกลุ่มหรือขอบเขตให้กับคอนโทรลอื่นๆ ที่อยู่ใน Frame ซึ่งคอนโทรลเหล่านั้น จะกลายเป็นคอนโทรลลูกของ Frame ทั้งนี้ ทำให้ถ้า Frame นั้นถูกเปลี่ยนตำแหน่งบนฟอร์ม คอนโทรลต่างๆ ใน Frame ก็จะเปลี่ยนตำแหน่งตามไปด้วย เป็นต้น มีคุณสมบัติที่ใช้อยู่ ดังตารางที่ 3-10

ตารางที่ 3-10 คุณสมบัติของ Frame ที่ใช้บ่อย

คุณสมบัติ	หน้าที่
Name	ชื่อของคอนโทรล
Caption	แสดงข้อความบริเวณมุมบนซ้ายของคอนโทรล

ตัวอย่างดังรูปที่ 3-9



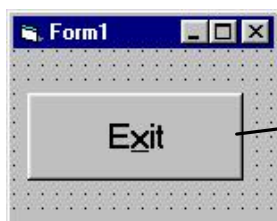
รูปที่ 3-9 ตัวอย่าง Frame

แนวทางการตั้งชื่อของคุณสมบัติ Name

ในการเขียน โปรแกรมแบบตอบสนองเหตุการณ์นี้ เนื่องจากการเขียนคำสั่งต่างๆ ไม่ได้เรียงลำดับเหมือนกับการเขียน โปรแกรมแบบตามลำดับขั้นตอน แต่เป็นการเขียนลงในโปรแกรมย่อยเหตุการณ์ต่างๆ ของแต่ละฟอร์มหรือคอนโทรล ดังนั้น การตั้งชื่อคุณสมบัติ Name ให้สื่อถึงฟอร์มหรือชนิดของคอนโทรลจึงเป็นเรื่องสำคัญ ข้อเสนอแนะในการตั้งชื่อคือ

3 ตัวอักษรแรกเป็นอักษรย่อของฟอร์มหรือชนิดของคอนโทรล ใช้ตัวพิมพ์เล็ก
ตัวอักษรถัดไปเป็นคำที่สื่อถึงการใช้งาน โดยเริ่มต้นด้วยตัวพิมพ์ใหญ่

ตัวอย่างการตั้งชื่อ Name ของคอนโทรล CommandButton ใช้สำหรับออกจากโปรแกรม ดังรูปที่ 3-10



คุณสมบัติ Name ใช้ชื่อ cmdExit

รูปที่ 3-10 ตัวอย่างการตั้งชื่อ Name ของคอนโทรล CommandButton

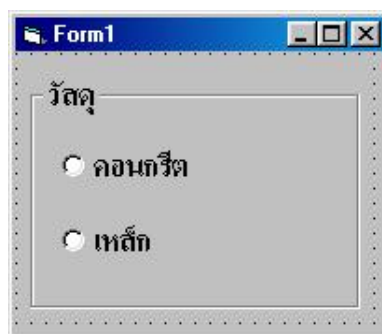
สำหรับอักขรย่อต่างๆ ของวัตถุฟอร์มและคอนโทรล แสดงดังตารางที่ 3-11

ตารางที่ 3-11 อักขรย่อต่างๆ ของวัตถุฟอร์มและคอนโทรล

วัตถุ	อักขรย่อ
Form	frm
TextBox	txt
Label	lbl
CommandButton	cmd
OptionButton	opt
CheckBox	chk
ComboBox	cbo
Image	img
PictureBox	pic
Frame	fra

การตั้งชื่อของคุณสมบัติ Name แบบแถวลำดับ

ในการทำงานกับคอนโทรล บ่อยครั้งที่เราใช้คอนโทรลชนิดเดียวกัน ในการทำงานที่คล้ายคลึงกัน เช่น ใช้ OptionButton ให้ผู้ใช้เลือกตอบว่าใช้วัสดุคอนกรีตหรือเหล็ก ดังรูปที่ 3-11



รูปที่ 3-11 การกำหนด OptionButton เพื่อเลือกทำงาน

เมื่อผู้ใช้คลิกตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่ง เราก็จะต้องเขียนโปรแกรมเพื่อตอบสนองเหตุการณ์คลิกนี้ ซึ่งจะเห็นว่า ทั้งสองปุ่มบอกถึงความเป็นวัสดุได้วัสดุหนึ่ง กรณีทำนองนี้ มักนิยมการกำหนด

คุณสมบัติ Name แบบแถวลำดับ (array) คือ ชื่อเดียวกัน ต่างกันที่คุณสมบัติ Index ดังตัวอย่าง
ด้านบน กำหนดคุณสมบัติ Name ชื่อเดียวกันคือ optMaterial แต่ตัวเลือกคอนกรีต กำหนด
คุณสมบัติ Index เท่ากับ 0 และตัวเลือกเหล็ก Index เท่ากับ 1 และการอ้างถึงชื่อของแต่ละตัวเลือก
เขียนได้ว่า

ตัวเลือกคอนกรีต คือ optMaterial(0)

ตัวเลือกเหล็ก คือ optMaterial(1)

การกำหนดคอนโทรลที่มีชนิดเดียวกัน ให้ Name เหมือนกัน แต่ต่างที่ Index นี้ เรียกว่า
แถวลำดับของคอนโทรล (control array)