

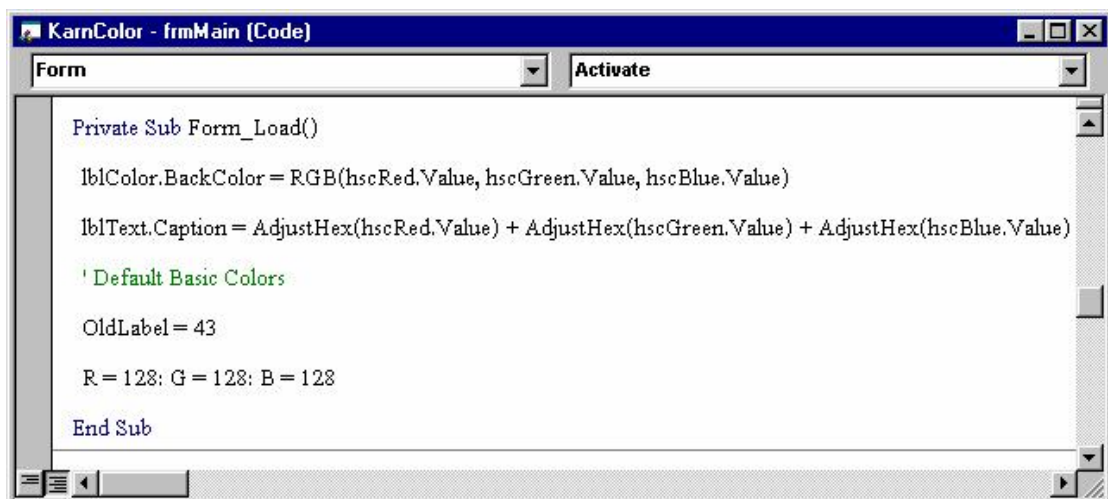
## บทที่ 4 เหตุการณ์และวิธีการ

### เหตุการณ์และวิธีการของฟอร์ม

เมื่อมีการเรียกฟอร์มใดๆ ให้ปรากฏบนจอภาพ จะมีลำดับการเกิดเหตุการณ์ของฟอร์มคือ

1. Initialize เกิดขึ้นเมื่อ โปรแกรมกำหนดหน่วยความจำขึ้นมาสำหรับฟอร์มนั้น
2. Load เกิดขึ้นเมื่อฟอร์มแสดงบนจอภาพ
3. Resize เกิดขึ้นเมื่อมีการปรับขนาดของฟอร์ม
4. Activate เกิดขึ้นเมื่อฟอร์มนั้นถูกเรียกใช้งานอยู่ (เรียกว่าฟอร์มนั้นได้รับการ Focus)

ซึ่งหมายความว่า เหตุการณ์ 4 แบบนี้เกิดขึ้นทุกครั้ง แต่จะเขียนคำสั่งให้ตอบสนองเหตุการณ์หรือไม่ เป็นอีกเรื่องหนึ่ง เช่นเดียวกับเหตุการณ์อื่นๆ ที่ฟอร์มมีอยู่ ก็ขึ้นอยู่กับการออกแบบโปรแกรมว่าจะกำหนดให้ตอบสนองเหตุการณ์นั้นหรือไม่ แต่โดยทั่วไปของโปรแกรมส่วนใหญ่แล้ว เรามักเขียนคำสั่งในเหตุการณ์ Load ของฟอร์ม เพื่อเป็นการปรับคุณสมบัติและตัวแปรต่างๆ ให้เป็นค่าเริ่มต้น เรียกได้ว่า เหตุการณ์ Load เป็นเหตุการณ์ที่ใช้บ่อยที่สุดของฟอร์ม เช่นตัวอย่างดังรูปที่ 4-1



รูปที่ 4-1 เหตุการณ์ Load ของฟอร์ม

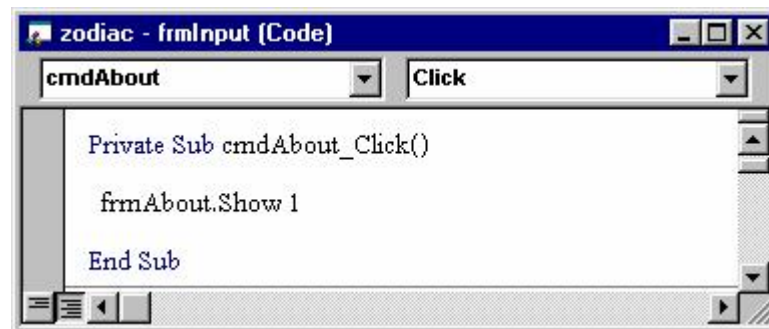
สำหรับวิธีการและคำสั่งที่ใช้บ่อยของฟอร์ม คือ การเปิด-ปิดฟอร์ม และออกจากโปรแกรม ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

วิธีการ Show เปิดฟอร์มขึ้นมาแสดงผลบนจอภาพ

รูปแบบ : <Name ของฟอร์ม>.Show (<ค่าพารามิเตอร์>)

สำหรับค่าพารามิเตอร์ ถ้าใส่ค่า 1 หมายถึง ฟอร์มที่เปิดมานี้ จะต้องมีการตอบสนองก่อนจึงจะไปทำงานฟอร์มอื่นได้

ตัวอย่างดังรูปที่ 4-2



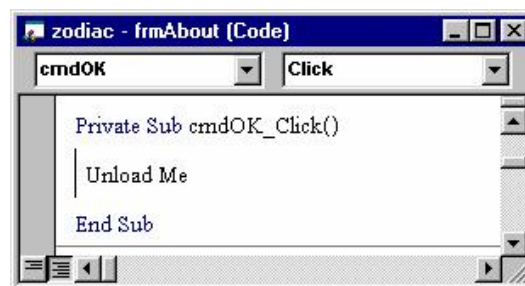
รูปที่ 4-2 ตัวอย่างการใช้วิธีการ Show

คำสั่ง Unload ปิดฟอร์ม

รูปแบบ :Unload <Name ของฟอร์ม>

หากเป็นการสั่งปิดฟอร์มตัวเอง Name ของฟอร์มสามารถใช้คำว่า Me แทนได้

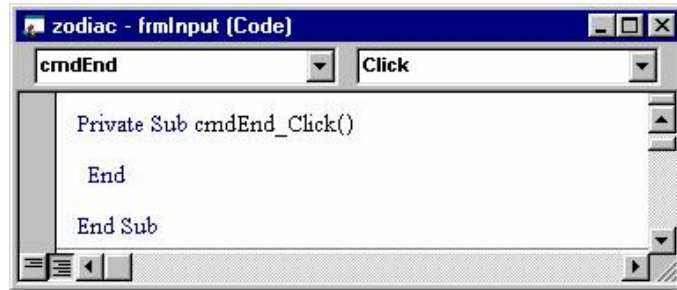
ตัวอย่างดังรูปที่ 4-3



รูปที่ 4-3 ตัวอย่างการใช้คำสั่ง Unload

คำสั่ง End ออกจากโปรแกรม

ตัวอย่างดังรูปที่ 4-4



รูปที่ 4-4 ตัวอย่างการใช้คำสั่ง End

### เหตุการณ์ของคอนโทรล

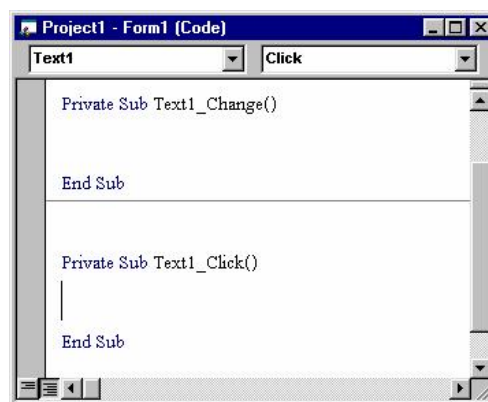
แบ่งเหตุการณ์ที่ใช้บ่อยออกเป็น 3 กลุ่มของคอนโทรล คือ

1. กลุ่มประเภทรับข้อความ ได้แก่ คอนโทรล TextBox มักเขียนโปรแกรมเพื่อตอบสนองเหตุการณ์ ดังนี้

Change เกิดขึ้นเมื่อมีการเปลี่ยนแปลงข้อความในช่องรับข้อความ

Click เกิดขึ้นเมื่อมีการคลิกเมาส์ในช่องรับข้อความ

ตัวอย่างดังรูปที่ 4-5

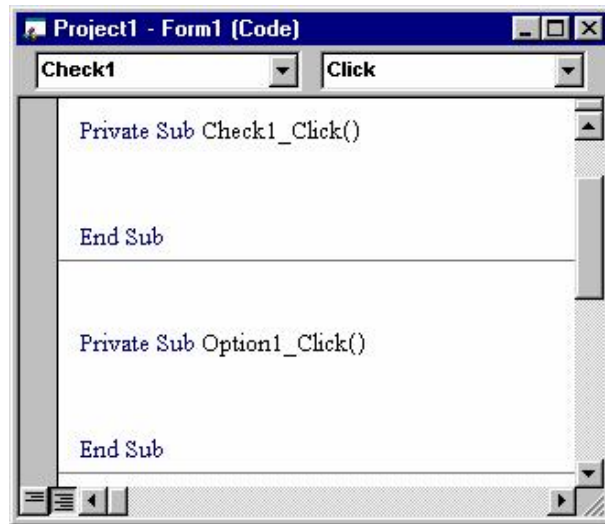


รูปที่ 4-5 ตัวอย่างเหตุการณ์ Change และ Click ของคอนโทรลประเภทรับข้อความ

2. กลุ่มประเภทตัวเลือก ได้แก่ OptionButton, CheckBox มักเขียนโปรแกรมเพื่อตอบสนองเหตุการณ์ ดังนี้

Click เกิดขึ้นเมื่อมีการคลิกเมาส์ในช่องตัวเลือก

ตัวอย่างดังรูปที่ 4-6

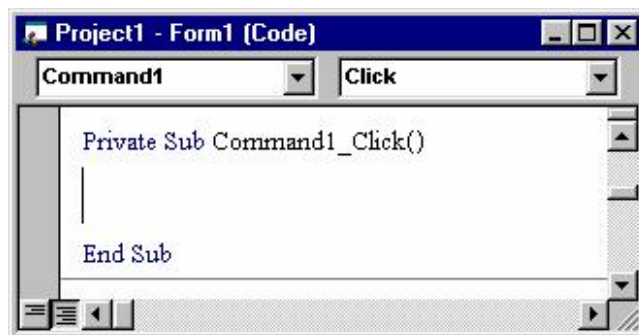


รูปที่ 4-6 ตัวอย่างเหตุการณ์ Click ของคอนโทรลประเภทตัวเลือก

3. กลุ่มประเภทปุ่มคำสั่ง ได้แก่ CommandButton มักเขียนโปรแกรมเพื่อตอบสนองเหตุการณ์ ดังนี้

Click เกิดขึ้นเมื่อมีการคลิกเมาส์บนปุ่มคำสั่ง

ตัวอย่างดังรูปที่ 4-7



รูปที่ 4-7 ตัวอย่างเหตุการณ์ Click ของคอนโทรลประเภทปุ่มคำสั่ง

ถ้าอธิบายในเชิงการเขียนคำสั่งคือ เรามักจะเขียนคำสั่งเพื่อตอบสนองเหตุการณ์ของคอนโทรลต่างๆ ในโปรแกรมย่อยเหตุการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น