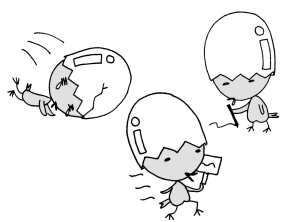


新連載



作って学ぶ  
VISUAL BASIC .NET

瀬戸 遥  
SETO, Haruka  
<http://www.big.or.jp/~seto/>  
<http://hp.vector.co.jp/authors/VA006682/>



## ハイパー占い・ベガを作る-その1- フォームのデザイン

### Technology Tools

- Visual Basic .NET
- Visual C# .NET
- SQL Server 2000
- Oracle 9i
- Access 2002
- ASP.NET
- Internet Information Services
- Other:

### Level



### Samples

・この記事で取り上げたソースコードおよびサンプルプログラムは、付録CD-ROMの¥DOTNET¥TAMAHIYOディレクトリに収録しています。  
¥HYPERVEGA  
今回のサンプル



### VB.NETは 難しい

Visual Basic .NETでWindowsプログラムを作りたいのに、「Visual Basic .NETってインターネットの開発ツールじゃないの」「Visual Basicよりも難しくなっているみたい」「オブジェクト指向とかを勉強しないと使えないんでしょ?」といった誤解や思い込みで、なかなか足を踏み出せない人が多いようです。

けれども、Visual Basic .NET流プログラミングは決して難しいものじゃありません。むしろ、これまでのVisual Basicよりもパワフルで柔軟な開発言語になっているんです。

そこで、“瀬戸流”ではあるけれど、とにかくがんがんプログラムを作り、身体でVisual Basic .NETを覚えてしまおう、という体育会系ノリの内容で連載をはじめることになりました。



### 今回のサンプル

連載第1回目は、初めてVisual Basic .NETでプログラムを作成する人向けに、簡単なWindowsアプリケーションを作りながら、Visual Basic .NETでのプログラミングがどのようなものなのかを体験していただくと思います(表1)。

作成するプログラムは、血液型で今日の運勢を占う「ハイパー占い・ベガ」です(図1)。かなりうさんくさい占いで、表示する占いの内容は結構インチキなんですが、とりあえずプログラミングの練習台ということで大目に見てください。



### プログラムの 作り方

Visual Basic .NETでWindowsのアプリケーションを作るには、2つ

図1：作成するプログラム「ハイパー占い・ベガ」



の作業があります。ひとつは、アプリケーションの見た目、もうひとつはコードです。

マウスやアイコンで操作するWindowsでは、アプリケーションの見た目（外観）はユーザーとの対話を行なう役目も担っており、プログラムの重要な機能の一部となっています。また、どんなアプリケーションでも、ボタンやリストボックスなどを、同じ形状で共通の操作性を持つように作ることであります。

そして、アプリケーションの起動から終了まですべての操作を、アプリケーションの側からユーザーに強要するのではなく、ユーザーがある程度自由に操作を選べるようにしなければなりません。そのため、アプリケーション内の処理は、ユーザーがどのような操作をしたのかを把握し、それに応答する形で組み込みます。

### ●アプリケーションの外観

Visual Basic .NETでは、アプリケーションの外観をマウスで簡単に作成できるようになっています。

外観のベースとなるウィンドウを作成するには、フォームと呼ばれるものを使います。フォームは、それ自体がアプリケーションによく見られる四角いウィンドウの形状をしており、標準でコントロールメニューボックス（タイトルバーの左側にあるメニュー）や、[最大化] [最小化] [閉じる] ボタン（タイトルバーの右側にある3つのボタン）を持っています。

このフォームは、

- ・タイトルバーの文字を設定する

表1：学習する内容

今日の練習項目	使用するオブジェクト
<ul style="list-style-type: none"> <li>・新しいプロジェクトの作成方法</li> <li>・フォームデザイナーの使い方</li> <li>・コントロールの配置方法</li> <li>・プロパティウィンドウの使い方</li> <li>・プロパティの値の設定方法</li> <li>・用語を覚える</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・Windows フォーム</li> <li>・ComboBox コントロール</li> <li>・Label コントロール</li> <li>・GroupBox コントロール</li> <li>・Button コントロール2個</li> </ul>

- ・色を変える
- ・ウィンドウの境界線の形状を変える
- ・ユーザーがサイズを変更できないようにする

といった加工ができるようになっています。

このフォームの上に、コントロール<sup>[註1]</sup>と呼ばれる部品を配置します。

コントロールは大きく分けると「データを表示するもの」「ユーザーの入力を受け付けるもの」「特殊な処理を提供するもの」に分かれています。これらのコントロールをフォームに貼り付け、データの入力や出力をどのように行なうのか、ユーザーの操作性を意識しながら外観を作成してゆきます。

### ●コードが無いと動かない！

アプリケーションの外観を作成したら、実際の処理を行なうコードを記述します。たとえば、「ボタンを押したら計算を実行しろ」とか「メールを送れ」などです。このコードとは、言ってみれば「命令文」のことです。

プログラムが行なう主な仕事は、入力されたデータを加工し出力することです。これをどのように行なうのか、その仕事内容を文書で作成し、コンピュータに対し実行するように命令します。

文書を書くには、一定の規則があります。いいかげんに書いてしまうとコンピュータは受け付けてくれません。私たちが、人に仕事を頼むのにも、なにをどうすればいいのか、わかりやすく説明しますよね。コンピュータに

注1) Windowsアプリケーションでおなじみの、ボタンやリストボックス、ラジオボタンやチェックボックスなど。