# GLOSARIO DE MICROSOFT VISUAL BASIC II

(HAZ "CLIC" EN LA OPCION DEL MENU Y ACCEDERAS RAPIDAMENTE)

# Menú

- 1. Tabla ASCII
- 2. Código Botones MSGBOX
- 3. Ficheros Secuenciales
  - 3.1. Abrir
  - 3.2. Añadir
  - 3.3. Consultar
  - 3.4. Borrar
  - 3.5. Kill
  - 3.6. Name
  - 3.7. Cerrar

# **TABLA ASCII**

La tabla ASCII es la tabla que utiliza el ordenador para identificar todas las teclas del teclado.

Los valores en la tabla ASCII van desde el valor 1 al 255.

Muestra de la tabla ASCII.

1 = [	36 = \$	71 = G	106 = j	141 = 🛛	176 = °	211 = Ó	246 = ö
2=1	37 = %	72 = H	107 = k	142 = [	177 = ±	212 = Ô	247 = ÷
3=1	38 = &	73 = 1	108 = I	143 =	178 = ²	213 = Õ	248 = ø
4 =	39 = '	74 = J	109 = m	144 = 🛛	179 = <sup>3</sup>	214 = Ö	249 = ù
5=1	40 = (	75 = K	110 = n	145 = 1	180 = ´	215 = ×	250 = ú
6=1	41 = )	76 = L	111 = o	146 = 1	181 = μ	216 = Ø	251 = û
7=1	42 = ×	77 = M	112 = р	147 = 🛯	182 = ¶	217 = Ù	252 = ü
8 =	43 = +	78 = N	113 = q	148 = I	183 = 1	218 = Ú	253 = ý
9=	44 = ,	79 = 0	114 = r	149 =	184 = ,	219 = Û	254 = þ
10 =	45 = -	80 = P	115 = s	150 =	185 = 1	220 = Ü	255 = ÿ
11 =	46 = .	81 = Q	116 = t	151 = 🛯	186 = "	221 = Ý	
12 = [	47 = /	82 = R	117 = u	152 = [	187 = »	222 = Þ	
13=1	48 = 0	83 = S	118 = v	153 =	188 = ¼	223 = В	
14 = [	49 = 1	84 = T	119 = w	154 = 🛯	189 = ½	224 = à	
15=1	50 = 2	85 = U	120 = x	155 = 🛯	190 = ¾	225 = á	
16 = [	51 = 3	86 = V	121 = y	156 =	191 = ¿	226 = â	
17 = [	52 = 4	87 = W	122 = z	157 = 🛯	192 = À	227 = ã	
18 = [	53 = 5	88 = X	123 = {	158 = I	193 = Á	228 = ä	
19=1	54 = 6	89 = Y	124 = [	159 =	194 = Â	229 = å	
20 =	55 = 7	90 = Z	125 = }	160 =	195 = Ã	230 = æ	
21 = [	56 = 8	91 = [	126 = ~	161 = j	196 = Ä	231 = ç	
22 = [	57 = 9	92 = \	127 = [	162 = ¢	197 = Å	232 = è	
23 = [	58 = :	93 = ]	128 = €	163 = £	198 = Æ	233 = é	
24 = [	59 = ;	94 = ^	129 = [	164 = ¤	199 = Ç	234 = ê	
25 =	60 = <	95 = _	130 =	165 = ¥	200 = È	235 = ë	
26 =	61 = =	96 = `	131 = 🛛	166 = {	201 = É	236 = ì	
27 =	62 = >	97 = a	132 = [	167 = §	202 = Ë	237 = í	
28 =	63 = ?	98 = Ь	133 = [	168 = "	203 = E	238 = î	
29 =	64 = @	99 = c	134 = [	169 = ©	204 = Ì	239 = ï	
30 =	65 = A	100 = d	135 =	170 = ª	205 = į	240 = ð	
31 =	66 = B	101 = e	136 =	171 = «	206 = <u>ï</u>	241 = ñ	
32 =	67 = C	102 = f	137 =	172 = -	207 = Ï	242 = ò	
33 = !	68 = D	103 = g	138 =	173 = -	208 = Đ	243 = ó	
34 = "	69 = E	104 = h	139 =	174 = ®	209 = Ñ	244 = ô	
35 = #	70 = F	105 = i	140 = [	175 = 🗌	210 = Ó	245 = õ	

## **BOTONES MSGBOX**

La orden MSGBOX muestra una pantalla emergente donde se muestra un mensaje al usuario, en esta orden podemos determinar tanto el mensaje, el titulo de la pantalla, y el icono y los botones que deben aparecer.

En el caso del mensaje y el titulo tan solo se tendrá que escribir, pero en el caso de los iconos y de los botones tendremos que utilizar una lista de valores que configuran estas opciones.

La lista de valores de MSGBOX es,

Códigos que determinan los BOTONES

- 0 → Botón ACEPTAR
- 1  $\rightarrow$  Botones ACEPTAR y CANCELAR
- 2 → Botones ANULAR, REINTENTAR e ignorar
- 3 → Botones SI, NO y CANCELAR
- $4 \rightarrow$  Botones SI, NO
- 5  $\rightarrow$  Botones REINTENTAR y CANCELAR

Códigos de los ICONOS

- 16 → Icono CRITICO
- 32 → Icono PREGUNTA
- 48 → Icono ADVERTENCIA
- 64 → Icono INFORMACION

### Determinar el BOTON PREDEFINIDO

- $0 \rightarrow El primer botón es el enfocado$
- 256  $\rightarrow$  El segundo botón esta predefinido
- 512  $\rightarrow$  El tercer botón esta predefinido
- 768  $\rightarrow$  El cuarto botón esta predefinido

De forma que mediante estas tres tablas podremos indicar que icono, que cantidad de botones y cual de ellos estará enfocado. Para indicar estos tres valores a la instrucción MSGBOX tendremos que sumar los valores de las tres listas, así por ejemplo el valor,

- 16 → Mostrara el botón ACEPTAR (valor 0 de la lista) + Icono CRITICO (valor
  16 de la lista) + Estará enfocado (valor 0 de predefinido). De forma que (0+16+0=16)
- 34 → Mostrara botones ANULAR, REINTENTAR, IGNORAR (valor 2 de botones) + Icono ADVERTENCIA (valor 32 de lista iconos) + estará activo el botón ANULAR (valor 0 de predefinido). De forma que (2+32+0=34)

# **FICHEROS SECUENCIALES**

Visual permite el trabajo con ficheros secuenciales de Texto, de forma que podemos introducir y consultar datos de un archivo de texto con extensión .TXT o .DAT.

(volver menú)

### <u>ABRIR</u>

Para abrir un archivo secuencial en el código de un programa de Visual Basic tendremos que utilizar la siguiente estructura,

OPEN "ruta\archivo.txt" FOR modo AS nº fichero

Open = orden de abrir fichero "ruta\archivo.txt" = Se indica la unidad de disco+ la ruta+nombre y extensión archivo. (ej: C:\windows\datos.txt)

FOR = parámetro para indicar el modo de apertura del archivo

modo = APPEND → para añadir información al archivo

INPUT  $\rightarrow$  para leer información del archivo

AS = parámetro para indicar el nº correlativo de archivos abiertos.

nº fichero =numero que empieza por 1 y determina el nº de archivo abierto.

Ejemplo,

OPEN "C:\Windows\datos.txt" FOR append AS 1

### <u>AÑADIR</u>

Para añadir datos al archivo secuencial, primero tendremos que haberlo abierto con la orden OPEN, explicada anteriormente, después con la orden,

WRITE #nº archivo , valor

WRITE  $\rightarrow$  orden para escribir datos en el archivo #nº archivo  $\rightarrow$  nº de archivo que tenemos abierto valor  $\rightarrow$  Variable o componente que contiene el valor a escribir en el archivo.

Ejemplo,

WRITE #1, A (escribirá el valor de la variable A en el archivo abierto en lugar1)

WRITE #1, Text1.text (escribirá el valor del text1.text en el archivo 1)

### **CONSULTAR**

Para leer información de un archivo de texto secuencial, tendremos que haber abierto el archivo con el modo INPUT, explicado anteriormente.

Después con la orden,

INPUT #nºarchivo , variable

INPUT = Orden para leer datos #nº archivo = Nº del archivo que queremos leer. variable = variable donde se guarda el valor leído, para después ser visualizado en pantalla.

Ejemplo,

INPUT #1, a (lee del archivo nº 1 el primer dato y lo guarda en la variable A)

#### (volver menú)

### BORRAR

No existe ninguna orden para borrar información de un archivo secuencial, de forma que la única solución es traspasar todos los datos, excepto los que queremos borrar a otro archivo.

Eliminar el primer archivo que contiene todos los datos y finalmente renombrar el archivo secundario y darle el mismo nombre que tenia el original. De forma que en el archivo secundario estarán todos los datos excepto los que no hemos traspasado porque los queríamos eliminar.

### <u>KILL</u>

Borra un archivo del disco.

Ejemplo,

KILL "C:\windows\datos.txt" → Elimina el archivo datos.txt

(volver menú)

### <u>NAME</u>

Renombra un archivo del disco.

Ejemplo,

NAME "nombre actual" AS "nombre nuevo"  $\rightarrow$  Cambia el nombre actual del archivo por el nombre nuevo.

(volver menú)

### <u>CERRAR</u>

Siempre después de realizar alguna operación con un archivo de texto, tendremos que cerrarlo. No podemos dejar archivos abiertos, en cada rutina que se abran se tendrán que cerrar. La orden para cerrar es CLOSE,

Ejemplo,

CLOSE #1  $\rightarrow$  (cierra el archivo con el nº 1)