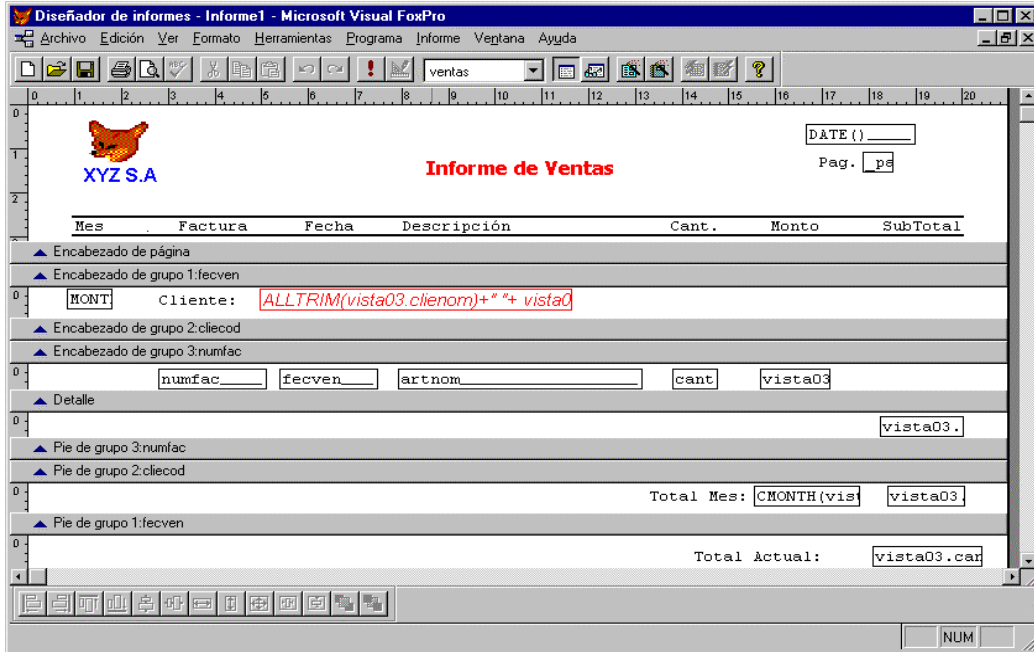


www.softdownload.com.ar
Curso de Fox Pro Parte IV

Modelo de diseñador



Suerte en preparar el informe propuesto:

Fin del laboratorio.

Laboratorio No 4

Objetivo: Sentar las bases de la Programación Orientada a Objetos, crear formularios y codificar.

Formulario: Una clase contenedora. Una colección de una o más páginas que se comporta como una ventana o un cuadro de diálogo estándar. Un formulario contiene controles para mostrar y modificar datos. Los formularios pueden estar contenidos dentro de un conjunto de formularios.

Creando un Formulario:

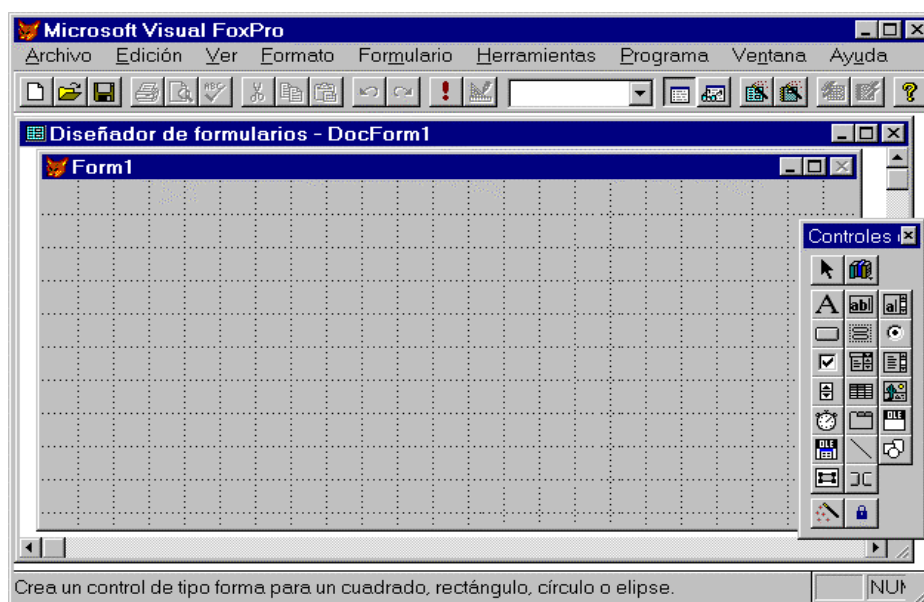
Click en:

Archivo

Nuevo

(●) Formulario

Nuevo archivo



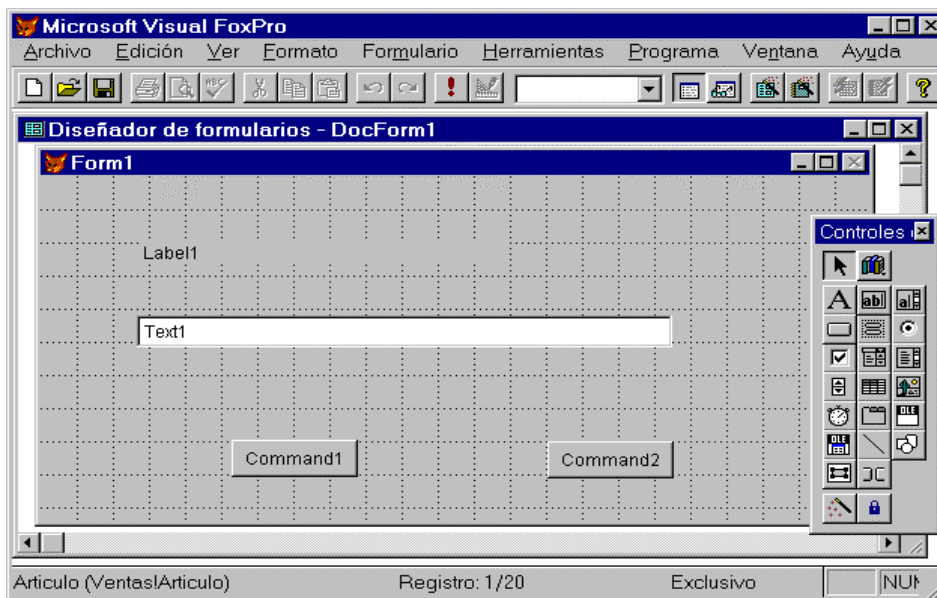
Diseñador de formulario

Nota: para hacer diseño en formulario, también utilizaremos los controles, tal como se observan en la pantalla anterior. Similar como lo hacía en Informes, hacer Click en control **A**, luego hacer Click en el formulario. De esta manera estará creando un Label (Etiqueta), para Text lo hará con **ab**, etc.

En esta oportunidad vamos a diseñar, un formulario que nos pida Digitar un texto y que esta al ser aceptado, se refleje como un nuevo mensaje en el título del formulario.

Pasos a seguir:

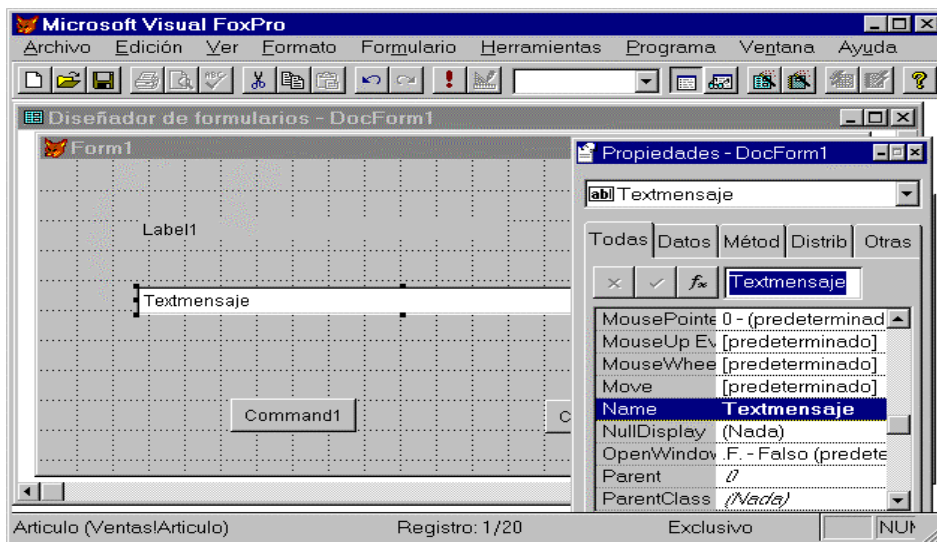
1. Haga Click en control A
2. Lleve el Mouse sobre el formulario y haga click en ella
3. Haga Clicke en Control ab
4. Lleve el Mouse sobre alguna ubicación del formulario, donde crea sea útil y haga Click en ella.
5. Supongo que ya entendió, como funciona esto. Complete lo resto, hasta que su pantalla presente similar al siguiente gráfico.



El usuario a de observar, que en el formulario existen cuatro objetos

Cada objeto del formulario anterior, lleva un nombre por defecto. Pero nosotros como buenos programadores, las podemos cambiar a nuestra voluntad. Y eso los vamos a hacer.

6. Presione Botón Derecho del Mouse, sobre Label1, y luego haga Click en Propiedades.
7. En la lista de propiedades, ubique propiedad NAME y haga click en ella.
8. Al costado del símbolo de función fx, aparece label1 en azul, Digite obre ella lblmensaje.
9. Haga click en Text1, esta vez también vuelve a aparecer, el nombre inicial, cambie por Txtmensaje.

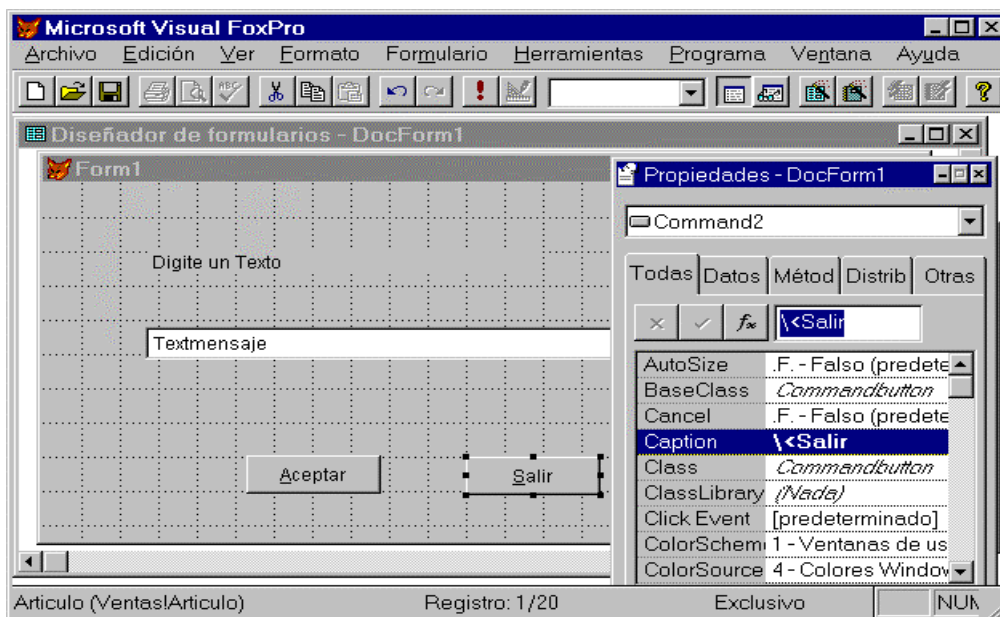


10. Asigne Ud. los nombres a los objetos que faltan: Comand1 como CmdAceptar y Command2 por CmdSalir

Ahora vamos a cambiar la etiqueta (titulo) de los objetos (recuerde text no lo tiene), los pasos son los mismos, esta vez la propiedad que satisface nuestra necesidad es: CAPTION

11. Aquí se dan un listado de las etiquetas para los Objetos (reconocidos por sus nuevos nombres).

<u>Etiqueta</u>	<u>Objeto</u>
<u>Digite un Texto</u>	LblMensaje
<u>Aceptar</u>	CmdAceptar
<u>Salir</u>	CmdSalir



Hasta aquí Ud. ha aprendido, cambiar nombre y título del Objeto.

12. Aquí se muestra un ejemplo a donde debemos llegar, cuando nuestro formulario ya esté completamente preparado y ejecutándose:



El título actual del formulario se observa como: “ Universidad Nacional de Ingeniería”, pero ya hemos digitado en Txtmensaje, el mensaje: “Centro de Extensión y Proyección Social”. VFP, para cambiar el título, está solo a la espera que el usuario haga Click en Aceptar ó presione la tecla: Enter. Pero si el usuario desea abandonar el sistema, puede presionar ESC. ó hacer click en Salir. Asimismo al acercar el Mouse sobre cualquiera de los botones comando, esta debe hacer mostrar un mensaje de ayuda, explicando lo que debe suceder si hace Click sobre ella.

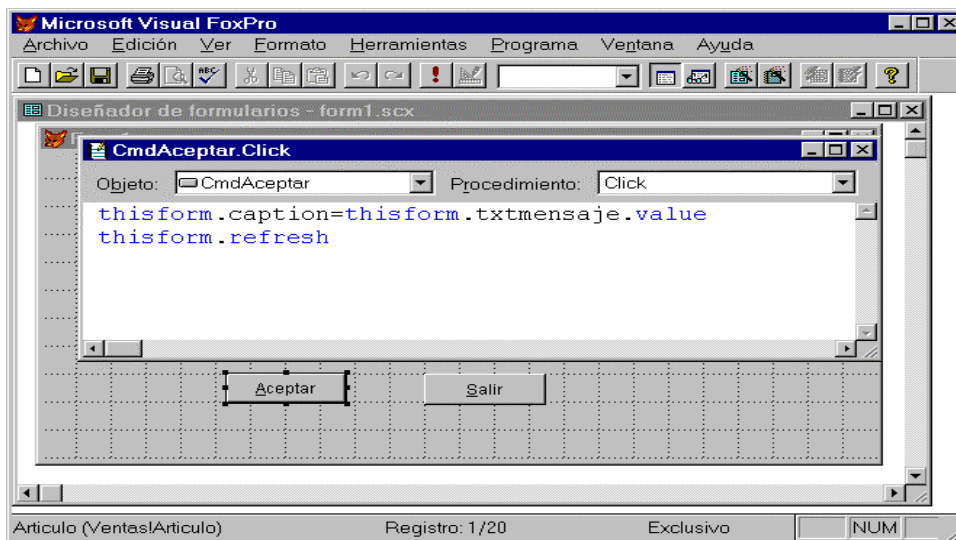
Para que VFP, haga todo lo que hemos echo mención en la parte anterior, haga los siguientes pasos:

13. Seleccione el Objeto CmdAceptar (Aceptar) y cambie las propiedades:
 DEFAULT por **.T. (Verdadero)**
 en **TOOL TIP TEXT**, Digite el texto: **Click Aquí Actualiza el Título del Formulario**
14. Similar en el Objeto CmdSalir (Salir):
 CANCEL por **.T. (Verdadero)**
 en **TOOL TIP TEXT**, Digite el texto: **Termina la ejecución del sistema.**

15. Haga Click en título del Formulario, luego en la lista de propiedades busque:
SHOW TIPS. Cambie por **.T. – Verdadero** (Show Tips pertenece al formulario, y nó a otro objeto cualquiera)

Tiempo de Ejecución:

16. Haga doble Click en Aceptar, luego Digite tal como observa en la figura:



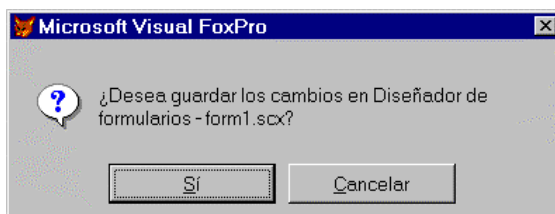
Presione Ctrl+W, para Salir y guardar

17. Similar que en la parte anterior haga sobre el objeto Salir, esta vez Digite:

Release Thisform

18. Ejecutar el Formulario:

Haga Click en botón **Ejecutar (!)**,



19. A la consulta anterior, responda **Sí** y guarde.

20. Debe ejecutarse sin problemas, caso contrario consulte con su asistente.

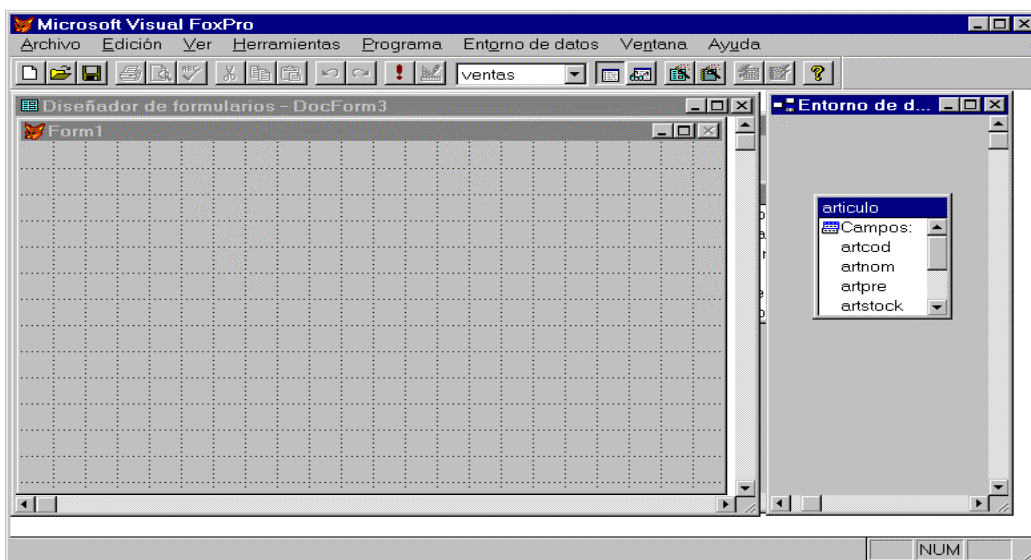
PARTE 2

Vamos a preparar un formulario aplicativo, a la Base de Datos. Por ejemplo: hacer mantenimiento de la tabla Articulo.dbf.

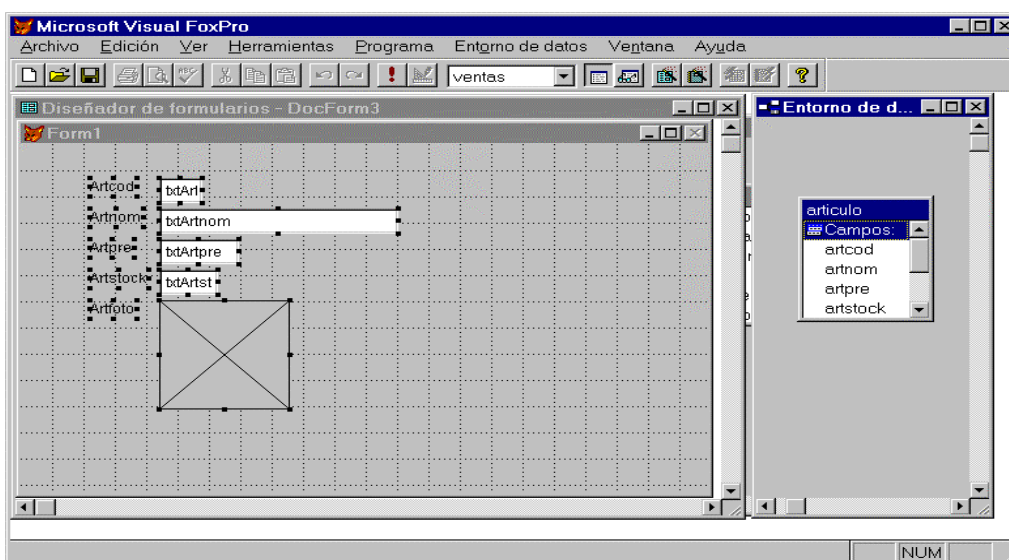
Pasos a seguir:

1. Abrir la Base de Datos
Archivo
Abrir
Base de Datos: **Ventas**

2. Crear un Nuevo Formulario
 Archivo
 Nuevo
 (•) Formulario
 Nuevo Archivo
3. Presionar: **Botón Derecho**, sobre el área del Formulario
4. Click en: **Entorno de datos (del Menú contextual)**
5. Doble Click en **Articulo.dbf**
6. Usando Mouse, puede presentar similar ala figura.

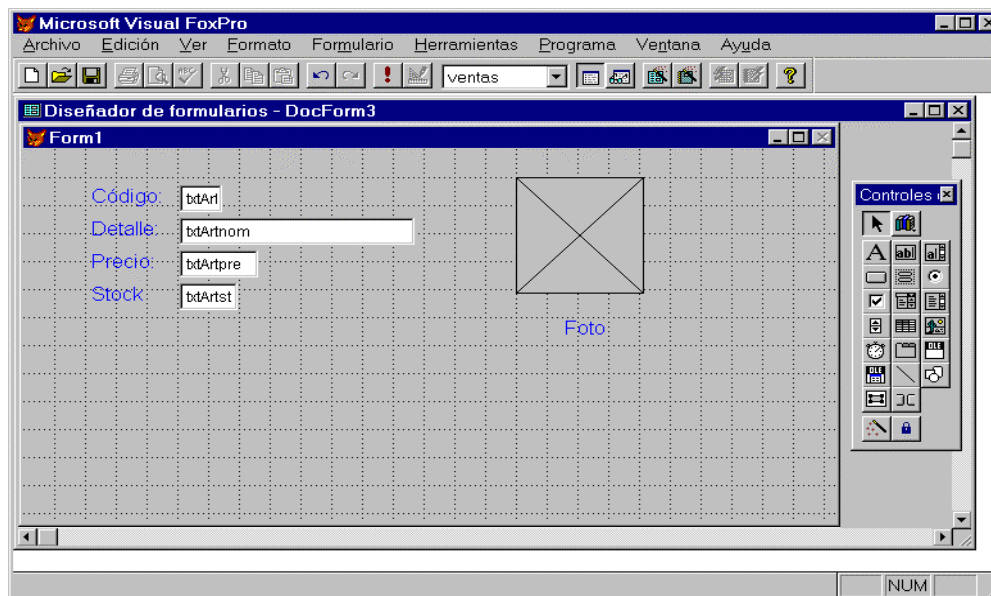


7. Podemos crear en nuestro formulario, los objetos: Etiquetas, Texts y Commands, luego con la propiedad: **Control Source** direccionar a los campos de la tabla. Pero esta vez, vamos a hacer uno más simple:
8. Haga Click sobre la palabra Campos de Articulo y arrastre hacia el formulario y suelte.



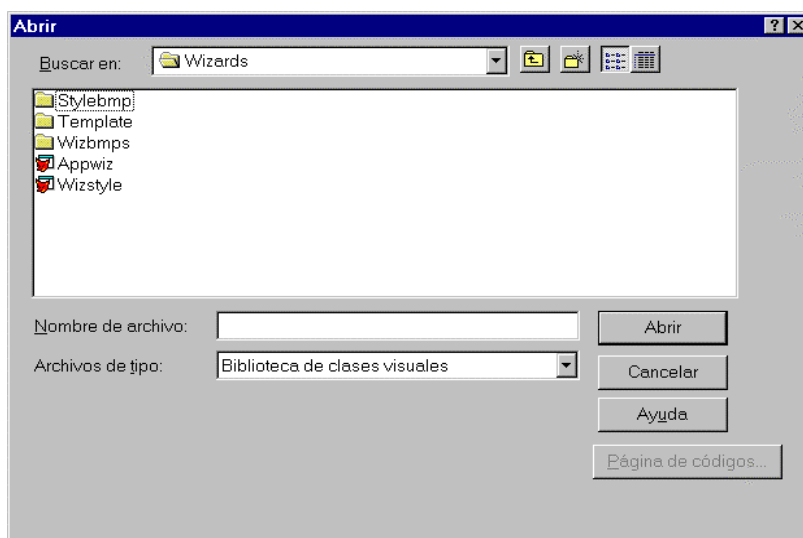
Así debe de observarse, los campos

9. Haga Click en cada objeto y re-ubicar los objetos, asimismo cambie el título de las etiquetas.
(Observe el siguiente gráfico)

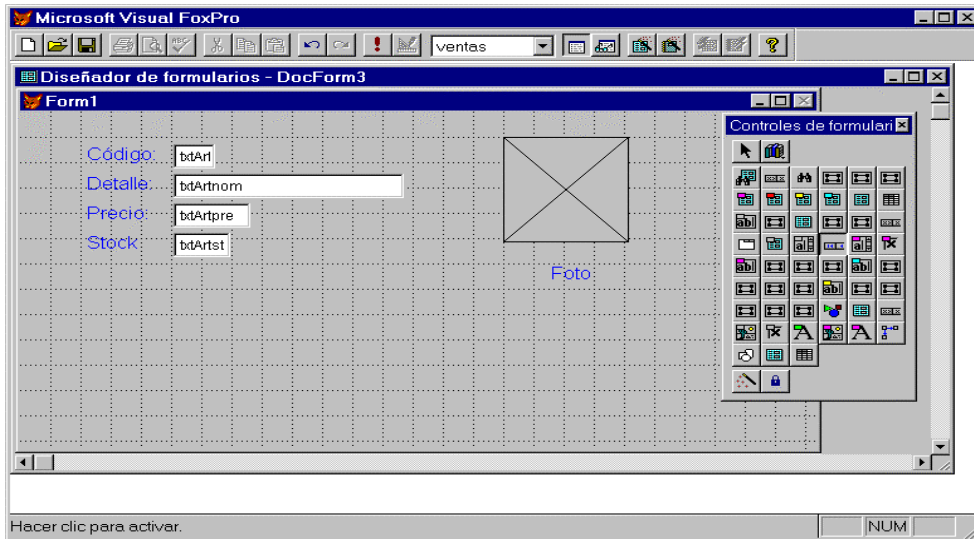


(Aquí debe llegar, usando propiedad: Caption)

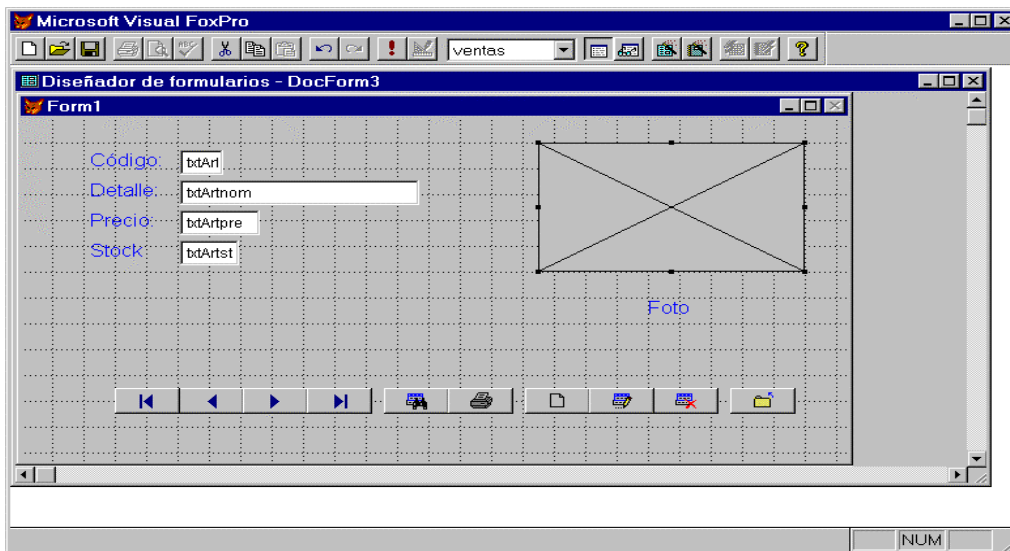
10. Haga Click en el Botón **Ver Clases** del Control de Formularios (Esta se encuentra al lado derecho de la Flecha)
11. Elija **Agregar**
12. buscar la Carpeta **WIZARDS**, que se encuentra dentro de la carpeta del Visual FoxPro.



13. Haga Doble Click en, objeto **Wizstyle**.
14. En el siguiente gráfico, se observa una gama de botones de clases. Ubique aquel botón de nombre **PICBTNS** (Para ello utilizará los **Tool Tip Text** de cada botón. En el siguiente gráfico, este botón se encuentra en la quinta fila y cuarta columna)

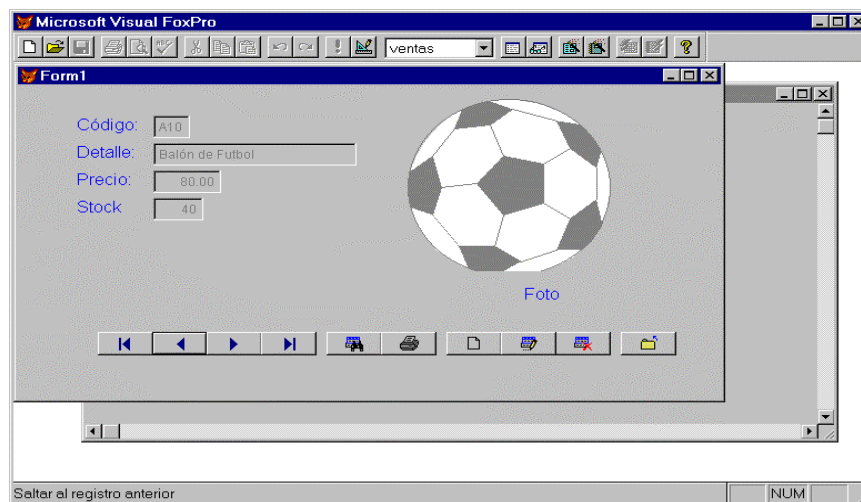


15. Haga Click sobre el formulario debajo de Stock
16. Vuelva a acomodar similar al siguiente gráfico .



17. Guardar (asigne el nombre que desee)
18. Ejecutar

19. Suerte y Pruebe.



The End