ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 6.4(C)
MICROSOFT VISUAL BASIC

ΣΤΟΧΟΙ

1. Σχεδιασμός φόρμας.
2. Χρήση χειριστηρίων από την εργαλειοθήκη.
3. Γραφή κώδικα.
4. Εκτέλεση εφαρμογής.
5. Αποθήκευση έργου.

1. Εκκίνηση Microsoft

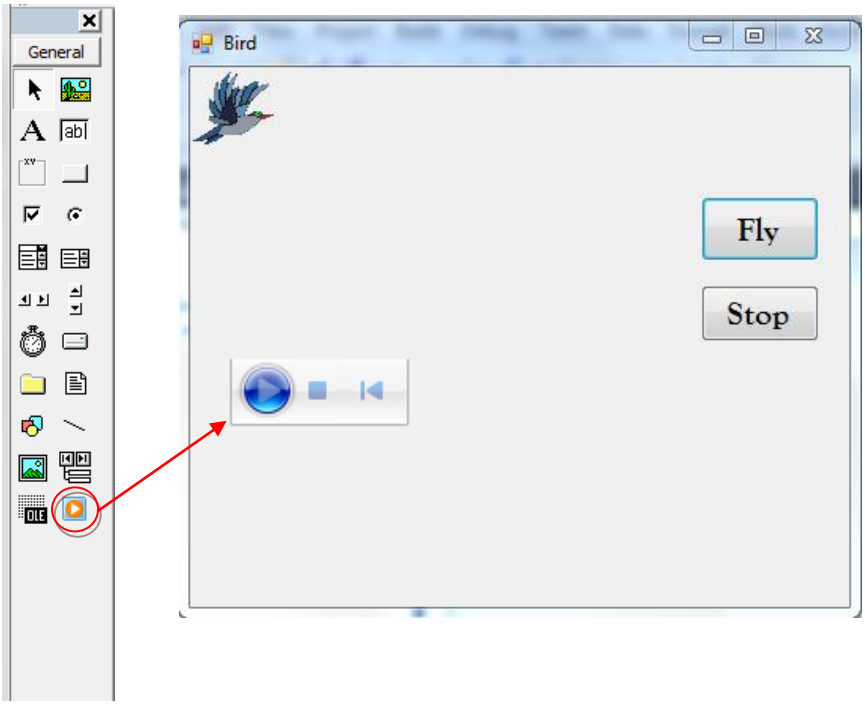
Εκκινήστε τη Microsoft Visual Basic

2. Αλλαγή σεναρίου το αντικείμενο να κινείται τυχαία στη φόρμα (αν στοχεύσω το αντικείμενο και αν το πετύχω θα ακουστεί ένας ήχος νίκης)

1. Ανοίξετε το project σας bird.vbp

3.Τοποθετήστε στην οθόνη ένα αντικείμενο Media Player.

Επέλεξε το μενού Project-Components-Windows Media Player



Καθορίστε τις πιο κάτω Ιδιότητες (Properties)

WindowsMediaPlayer1
Name=WMPvictory
URL=G:\....\Visual Basic\Moving Project\Victory.wav
Visible=false

4.Γράψετε το πιο κάτω κώδικα πίσω από τα κουμπιά.

CmdFly:
```
Timer1.Enabled=True
Randomize
```

CmdStop:
```
Timer1.Enabled=False
ImgBird.Visible=true
ImgBird.Top=100
ImgBird.Left=100
```

Timer1:
```
ImgBird.Top = Int(Rnd * 3000)
ImgBird.Left = Int(Rnd * 3000)
```

ImgBird:
```
ImgBird.Visible=false
WMPVictory.Controls.play
```