

Proyek 1

Kompetensi

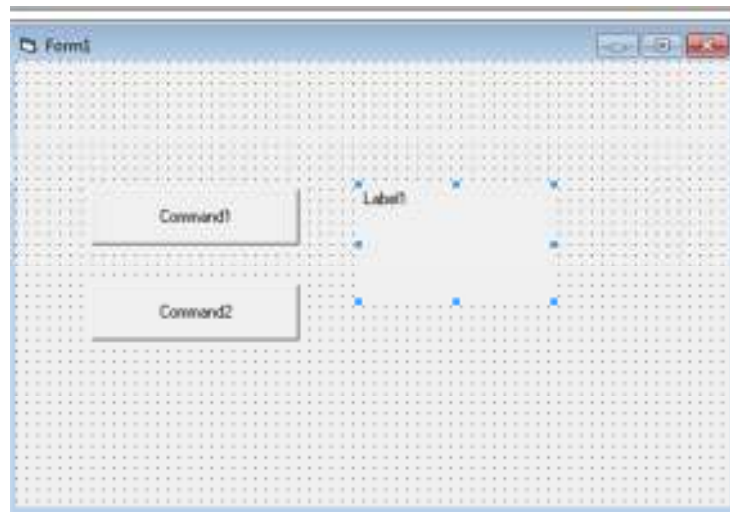
1. Membuat antarmuka untuk program baru
2. Mengatur properti untuk setiap objek pada antarmuka
3. Menulis kode program
4. Menyimpan dan menjalankan program
5. Membuat file executable

Lucky Seven

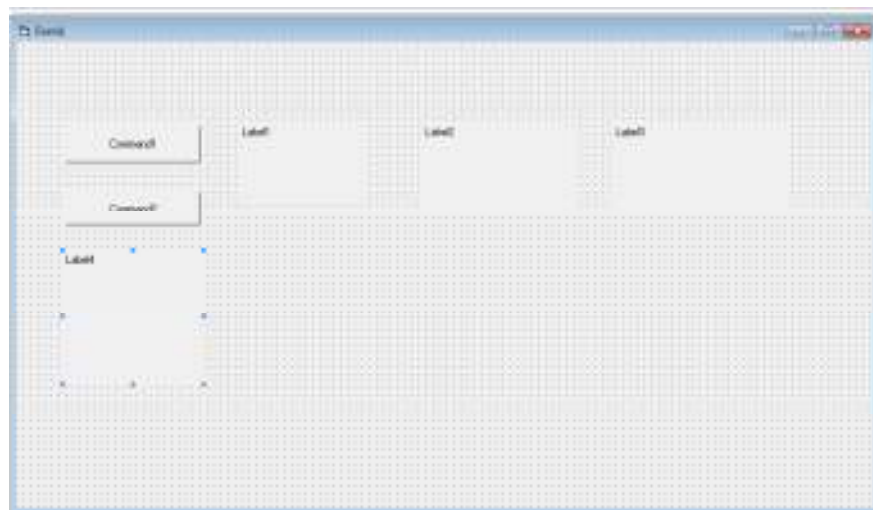
Langkah pemrograman

A. Membuat antarmuka

1. Pada menu File, klik New Project
2. Klik OK untuk membuat aplikasi Visual Basic
3. Klik kontrol CommandButton pada Toolbox, lalu letakkan pointer mouse di atas form.
4. Buatlah antarmuka seperti di bawah ini
 - 1)

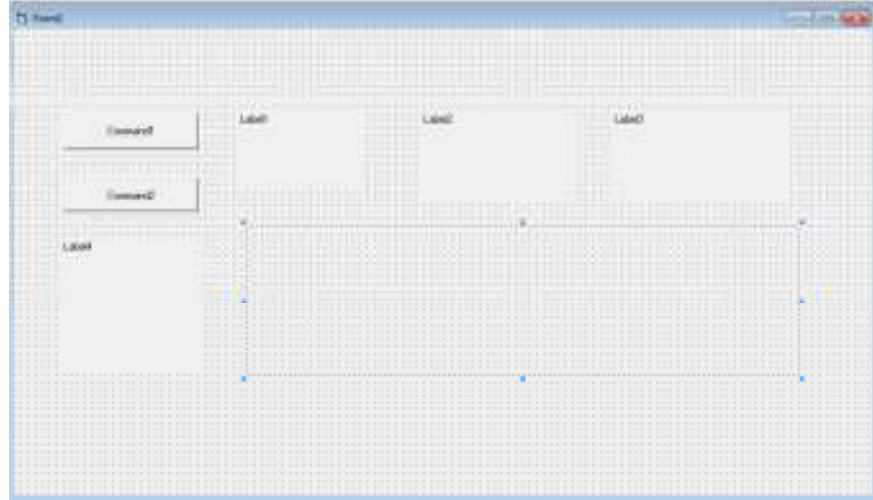


2)

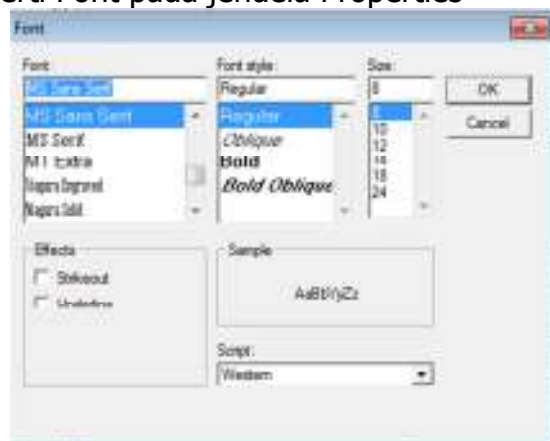


5. Menambahkan gambar
 - 1) Klik kontrol Image pada Toolbox

- 2) Menggunakan kontrol Image, buat sebuah kotak segiempat yang besar di bawah ketiga label angka.
Layar akan tampak seperti di bawah ini:

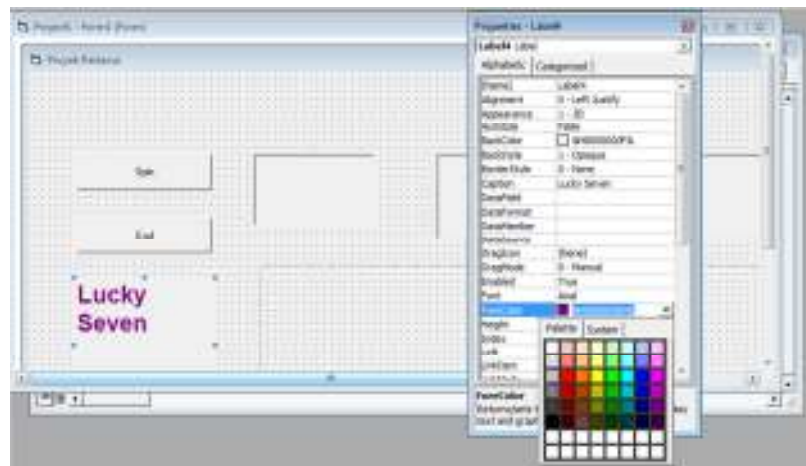


6. Mengatur Properti
 - 1) Klik tombol perintah pertama (Command 1) pada form
 - 2) Klik ganda jendela Properties pada baris judul
 - 3) Klik ganda properti Caption pada kolom kanan jendela Properties
 - 4) Ketikkan **Spin** lalu tekan enter
 - 5) Buka daftar objek pada bagian atas jendela Properties
 - 6) Klik Command2 pada daftar
 - 7) Klik ganda properti Caption ("Command2"), ketikkan **End**, lalu tekan enter
7. Mengatur properti label angka
 - 1) Klik label angka pertama, lalu tahan tombol Shift, klik label kedua dan ketiga.
 - 2) Klik properti Alignment, lalu klik panah yang berada di sebelah kanan daftar
 - 3) Klik pilihan 2 – Center
 - 4) Klik properti BorderStyle, lalu klik panah yang berada di sebelah kanan daftar
 - 5) Klik pilihan1 – Fixed Single agar setiap label memiliki bingkai tipis di sekelilingnya.
 - 6) Klik ganda properti Font pada jendela Properties



- 7) Ubah font menjadi Time New Roman Font style menjadi Bold, serta

- Size menjadi 24, lalu klik OK
- 8) Klik pada form untuk menghilangkan bingkai pilihan dari ketiga label, lalu klik pada label pertama
 - 9) Klik ganda properti Caption, lalu tekan Del
Caption dari objek Label 1 dihapus. Anda akan menggunakan kode program untuk meletakkan angka acak pada properti ini nanti.
 - 10) Hapuslah caption pada label kedua dan ketiga
8. Mengatur properti label keterangan
- 1) Klik objek label keempat pada form
 - 2) Ubahlah properti Caption menjadi "Lucky Seven"
 - 3) Klik ganda properti Font, dan gunakan kotak dialog Font untuk mengubah font, font style, dan Size
 - 4) Klik ganda properti ForeColor pada jendela Properties
Lakukan perubahan pada ForeColor
 - 5) Klik pada tab Palette, lalu klik kotak yang mengandung warna ungu gelap



9. Mengatur Properti Image Box
 - 1) Klik Object image box pada form
 - 2) Klik properti Stretch pada jendela Properties, klik kanan panah pada daftar, lalu klik True.
 - 3) Klik ganda properti Picture pada jendela properties.
 - 4) Pilihlah gambar pada kotak dialog (Cari gambar Coins.wmf)
 - 5) Pilihlah Visible. Klik panah pada otak Visible, pilih False.
10. Menulis Kode Program
 - 1) Klik ganda tombol perintah End pada form



- 2) Dalam jendela Code terdapat pernyataan-pernyataan program yang menandai awal dan akhir subrutin VB tertentu, atau event procedure, sebuah blok kode yang berhubungan dengan objek tertentu pada antarmuka:

```
Private Sub Command_2Click()  
End Sub
```

Badan prosedur selalu terletak pada baris-baris ini dan dijalankan setiap user mengaktifkan elemen antarmuka yang berhubungan dengan prosedur tersebut.

- 3) Ketikkan **End**, lalu tekan tombol Down
 - 4) Pindahkan kursor ke awal baris yang mengandung pernyataan End, lalu tekan Spacebar 4 kali.
11. Menulis kode untuk tombol Spin
 - 1) Buka kotak daftar Object pada jendela Code
 - 2) Klik Command1 pada kotak daftar
 - 3) Ketikkan baris program yang ditunjukkan pada kode berikut ini:

```
Image1.Visible = False           'hide coins  
Label1.Caption = Int(Rnd*10)     'pick numbers  
Label2.Caption = Int(Rnd*10)  
Label3.Caption = Int(Rnd*10)  
'If any caption is 7 display coin stack and beep  
If (Label1.Caption = 7) Or (Label2.Caption = 7) Or (Label3.Caption = 7) Then Image1.Visible = True  
Beep  
End
```

12. Jalankan Program
 - 1) Klik tombol Start pada tombol program
 - 2) Klik tombol Spin
13. Membuat file executable
 - 1) Pada menu File, klik perintah Make Project1.exe
 - 2) Klik OK
14. Menambahkan program
 - 1) Buka Microsoft Visual Basic 6.0
 - 2) Klik tab Recent pada kotak dialog New Project
 - 3) Klik ganda Project1 untuk me-load program Project1
 - 4) Klik ganda Form untuk menampilkan prosedur Form_Load
 - 5) Tekan Spacebar 4 kali, ketikkan **Randomize**, lalu tekan panh bawah.
 - 6) Jalankan program