



Издательский дом  
**ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ**

- Газета «Английский язык»
- Газета «Библиотека в школе»
- Газета «Биология»
- Газета «География»
- Газета «Дошкольное образование»
- Газета «Здоровье детей»
- Газета «Информатика»
- Газета «Искусство»
- Газета «История»
- Газета «Классное руководство и воспитание школьников»
- Газета «Литература»
- Газета «Математика»
- Газета «Начальная школа»
- Газета «Немецкий язык»
- Газета «Первое сентября»
- Газета «Русский язык»
- Газета «Спорт в школе»
- Газета «Управление школой»
- Газета «Физика»
- Газета «Французский язык»
- Газета «Химия»
- Газета «Школьный психолог»

www.1september.ru

**СОДЕРЖАНИЕ  
НОМЕРА**

**ИНФОРМАЦИЯ**  
Педагогический университет "Первое сентября" объявляет очередной набор слушателей на второй поток 2008/2009 учебного года ..... 2

**ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ**  
*С.Л. Островский.* Основы web-программирования для школьного "сайтостроительства". Лекция 7. Соображаем "на троих": MySQL + PHP + Javascript ..... 3

**ЖИВОЙ ЖУРНАЛ**  
*Н.Д. Шумилина.* Изучение информатики или подготовка к ЕГЭ? ..... 13

**ПРЕДЛАГАЮ КОЛЛЕГАМ**  
*И.Д. Куклина.* Лабораторные работы по Visual Basic ..... 18  
*А.Бирбраер.* Неожиданный результат ..... 48

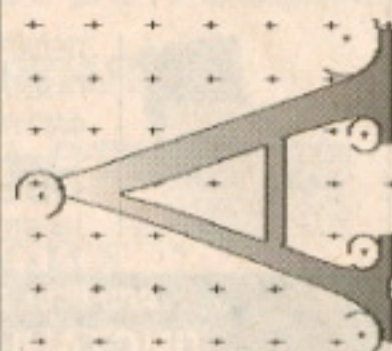
**ВНЕКЛАССНАЯ РАБОТА**  
*М.В. Агеева.* Пьеса по информатике "Путешествие в сказку" ..... 21

**НАЧАЛКА**  
*А.А. Дуванов.* Изучаю компьютер ..... 25

**"В МИР ИНФОРМАТИКИ" № 117**  
*Газета для пытливых учеников и их талантливых учителей*  
Семинар  
*А.И. Азевич.* Симфония фракталов ..... 37  
Мир Интернета  
Еще раз о доменных именах ..... 40  
Задачник  
Где находится принцесса ..... 41  
Логические формулы на естественном языке ..... 41  
Задачи с числом 12 ..... 41  
Школа программирования  
Фрактал из окружностей ..... 42  
Внимание! Конкурс  
Конкурс № 69 для учащихся ..... 45

№ **23** (576)

1-15 декабря 2008



**ИНДЕКСЫ ДЛЯ ИНДИВИДУАЛЬНЫХ ПОДПИСЧИКОВ**  
32291 — по каталогу "Газеты, Журналы" агентства "Роспечать"  
79066 — по каталогу "Почта России"

Методическая газета для учителей информатики

# ИНФОРМАТИК

# Лабораторные работы по Visual Basic\*

И.Д. КУКЛИНА,  
учитель информатики лицея № 11,  
г. Новокузнецк Кемеровской обл.

Предлагаю коллегам несколько лабораторных работ по реализации учебных мини-проектов в среде Visual Basic:

Лабораторная работа № 1. Программа "Счастливый номер". Программа "Таблица умножения".

Лабораторная работа № 2. Программа "Вычисление НДС".

Лабораторная работа № 3. Программа "Времена года".

Лабораторная работа № 4. Программа "Подарки On-line".

Лабораторная работа № 5. Программа "Угадай-ка".

## Лабораторная работа № 1

### 1. Программа "Счастливый номер"

**Задание:** разработать программу, в которой на форме выводятся четыре случайных числа из интервала от 0 до 9. Если среди них есть число 7, то появляется картинка с изображением денег (рис. 1.1).



Рис. 1.1

#### Указания по выполнению

1. Изменить заголовок формы (на панели свойств изменить значение свойства *Caption* формы на *Счастливый номер*).

2. Разместить на форме пять надписей, две кнопки и объект *Image* (Рисунок). Значения свойств объектов установить в соответствии с таблицей.

**Примечание.** При создании надписей *Lbl2-Lbl5* надо создать первую из них, установить необходимые значения свойств, после

\* При изменении названий некоторых элементов управления и их свойств материал статьи может быть использован и применительно к системе программирования Borland Delphi. — Прим. ред.


чего трижды скопировать ее. При запросе программы на создание массива элементов управления ответить отрицательно.

3. В первой строке программного кода в разделе *General Declarations* записать оператор *Option Explicit*. Данный оператор контролирует использование только объявленных (описанных) переменных, что позволяет избежать многих ошибок.

4. Запрограммировать процедуру обработки события "Щелчок на кнопке с надписью **Выход**" на завершение программы:

```
Private Sub CmdExit_Click()
End
End Sub
```

После этого сделать указанную кнопку так называемой "кнопкой отмены" (которая реагирует на нажатие клавиши **Esc**). Для этого надо изменить значение ее свойства *Cancel* на *True*.

Объект	Свойство	Значение
Label (Надпись)	Name	<i>LblTop</i>
	Caption	<i>Счастливый номер</i>
	Alignment	<i>2 — Center</i>
	Font	<i>Taboma, 22</i>
Четыре объекта Label	Name	<i>Lbl2, Lbl3, Lbl4, Lbl5</i> (соответственно)
	Caption	"" ("пустое" значение)
	BackColor	<i>Window Background (белый)</i>
	TextAlign	<i>2 — Center</i>
	Font	<i>TimesNewRoman, 26</i>
	BorderStyle	<i>1 — Fixed Single</i>
CommandButton (Кнопка)	Name	<i>CmdSpin</i>
	Caption	<i>Вращать</i>
CommandButton (Кнопка)	Name	<i>CmdExit</i>
	Caption	<i>Выход</i>
Image (Рисунок)	Name	<i>ImgMoney</i>
	Visible	<i>False</i> (сначала рисунок невидим)
	BorderStyle	<i>2 — Sizable</i>
	Stretch	<i>True</i>
	Picture	(Вставить рисунок с изображением денег — щелкнуть на кнопке  и выбрать соответствующий файл)

5. Запрограммировать процедуру обработки события "Щелчок на кнопке с надписью **Вращать**" на появление на надписях **Lbl2, Lbl3, Lbl4, Lbl5** случайных чисел из интервала от 0 до 9; а также на проверку того факта, есть ли среди них число 7. Если такое число есть, то надо вывести изображение рисунка, изначально скрытое:

```
Private Sub CmdSpin_Click()
    'Скрываем рисунок
    ImgMoney.Visible = False
    'Вывод случайных чисел
    Randomize ()
    Lbl2.Caption = Int(Rnd * 10)
    Lbl3.Caption = Int(Rnd * 10)
    Lbl4.Caption = Int(Rnd * 10)
    Lbl5.Caption = Int(Rnd * 10)
    'Проверка
    If Lbl2.Caption = 7 Or Lbl3.Caption = 7 Or
        Lbl4.Caption = 7 Or Lbl5.Caption = 7 Then
        'Показываем рисунок
```

```
    ImgMoney.Visible = True
End If
End Sub
```

### Задание для самостоятельной работы

1. Добавить на форму еще две надписи для числа (**Lbl6** и **Lbl7**) с такими же свойствами, что и имеющиеся, разместив их в одной строке.

2. Изменить диапазон выбора случайных чисел — от 1 до 5, а "счастливым" сделать набор, в котором сумма первых трех чисел равнялась сумме трех последних.

**Примечание.** Поскольку значение свойства **Caption** надписей **Lbl2, Lbl3, ..., Lbl7** — это текст, то при нахождении суммы его надо перевести в число с помощью функции **Val** (т.е. **Val(Lbl2.Caption)**, а не **Lbl2.Caption**).

### 2. Программа "Проверка знаний таблицы умножения"

**Задание:** создать программу для проверки знания

таблицы умножения. Общий вид формы показан на *рис. 1.2*. При нажатии на кнопку с надписью **Начать** в двух первых текстовых окнах выводятся случайные числа из интервала от 1 до 9, после чего надпись на кнопке меняется на **Продолжить**. Ответ вводится в третье текстовое окно". После нажатия на кнопку с надписью **Проверить** ответ анализируется и на экран выводится окно сообщений либо со словом *Молодец!*, либо со словом *Неправильно!*. При нажатии на кнопку с надписью **Закончить** происходит выход из программы.

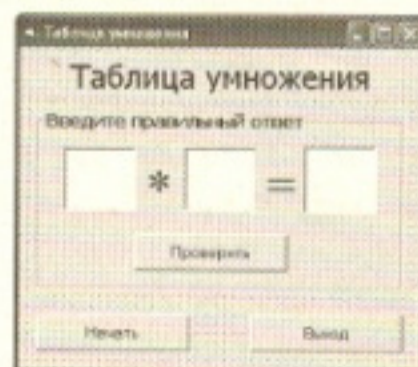


Рис. 1.2

### Указания по выполнению

1. Изменить заголовок формы на *Таблица умножения*.

\* Проверка корректности введенного значения с точки зрения его типа не проводится.

Объект	Свойство	Значение
Label (Надпись)	Name	LblTable
	Caption	Таблица умножения
	Alignment	2 — Center
	Font	Taboma, 22
Frame (Рамка)	Name	Frame1
	Caption	Введите правильный ответ
	Font	Taboma, 12
CommandButton (Кнопка)	Name	CmdStart
	Caption	Начать
CommandButton (Кнопка)	Name	CmdEnd
	Caption	Закончить
Следующие объекты располагаются на рамке <b>Frame1</b> (перед вставкой их на форму — выделить рамку)		
Два объекта Label (Надпись)	Name	Lbl2, Lbl3
	Caption	"" ("пустое" значение)
	BackColor	Window Background (белый)
	Alignment	2 — Center
	Font	TimesNewRoman, 36
	Border Style	1 — Fixed Single
Label (Надпись)	Name	Lbl4
	Caption	*
	Font	TimesNewRoman, 36
Label (Надпись)	Name	Lbl5
	Caption	=
	Font	TimesNewRoman, 36
TextBox (Текстовое поле)	Name	Txt
	Text	"" ("пустое" значение)
	Font	TimesNewRoman, 36
	Enabled	False (Сначала поле недоступно)
CommandButton (Кнопка)	Name	CmdTest
	Caption	Проверить
	Enabled	False (Сначала кнопка недоступна)

2. Разместить на форме необходимые объекты. Значения свойств объектов установить в соответствии с таблицей (см. с. 19).

3. Включить проверку переменных (Option Explicit).

4. Запрограммировать процедуру обработки события "Щелчок на кнопке с надписью Закончить" на завершение программы и сделать ее кнопкой отмены.

5. Запрограммировать процедуру обработки события "Щелчок на кнопке с надписью Начать":

1) обеспечить появление случайных чисел из интервала от 1 до 9 на надписях Lbl2 и Lbl3;

2) сменить надпись на кнопке Начать на *Продолжить*:

```
CmdStart.Caption = "Продолжить"
```

3) очистить текстовое поле для ввода ответа и сделать его доступным (свойство Enabled):

```
Txt.Text = ""
```

```
Txt.Enabled = True
```

4) сделать доступной кнопку с надписью Проверить:

```
CmdTest.Enabled = True
```

6. Запрограммировать процедуру обработки события "Щелчок на кнопке с надписью Проверка":

```
Private Sub CmdTest_Click()
```

```
If Txt.Text = Lbl1.Caption * Lbl2.Caption Then  
MsgBox "Молодец!", vbOKOnly + vbInformation,  
"Проверка"
```

```
Else
```

```
MsgBox "Неправильно!", vbOKOnly +  
vbCritical, "Проверка"
```

```
End If
```

```
End Sub
```

#### Задание для самостоятельной работы

1. Изменить приложение и программный код таким образом, чтобы на форму выдавались и проверялись примеры на сложение двух целых чисел.

2. Переделайте процедуру, реагирующую на событие "Щелчок на кнопке с надписью Проверка", таким образом, чтобы в случае неправильного ответа в окне сообщений появлялась надпись: "Неправильно. Правильный ответ — [указать правильный ответ]".

Продолжение следует

Издательский дом «Первое сентября» представляет:

## ВОСПИТАНИЕ: возвращаясь к изначальным смыслам

АНТОЛОГИЯ КЛАССИЧЕСКИХ И НЕКЛАССИЧЕСКИХ ТЕКСТОВ  
О ПЕДАГОГИКЕ

**К**нига, которую мы предлагаем вашему вниманию, не имеет аналогов в педагогической литературе. Множество исследований посвящено тому, чем отличаются друг от друга разные педагогические идеи и воспитательные системы. Цель этой антологии – увидеть то, в чем они сходятся, что в педагогике безусловно.

В антологию включены тексты известных педагогов, философов, психологов, писателей, поэтов.

*Карл Ясперс. Виктор Франкл. Мераб Мамардашвили. Василий Зеньковский. Карл Густав Юнг. Эрих Фромм. Джидду Кришнамурти. Клайв Стейплз Льюис. Антоний Сурожский. Фридрих Ницше. Иммануил Кант. Сергей Аверинцев. Симон Соловейчик. Владимир Одоевский. Мишель Монтень. Жан Жак Руссо. Януш Корчак. Эвальд Ильенков. Гилберт Кийт Честертон. Бертран Рассел. Татьяна Бабушкина, о. Александр Мень. Альфред Адлер. Джон Дьюи. Ян Амос Коменский. Фридрих Адольф Дистервег. Иоганн Генрих Песталоцци. Константин Победоносцев. Лев Толстой. Василий Розанов. Селестен Френе. Евгений Шулешко. Шалва Амонашвили. Василий Сухомлинский. Бернар Колло. Франц Кафка. Марина Цветаева. Григорий Померанц. Райнер Мария Рильке. Иосиф Бродский. Стивен Джобс. Филип Честерфилд.*

Лот: 300004

Книгу «Воспитание: возвращаясь к изначальным смыслам» можно заказать в интернет-магазине Издательского дома «Первое сентября» <http://shop.1september.ru>