

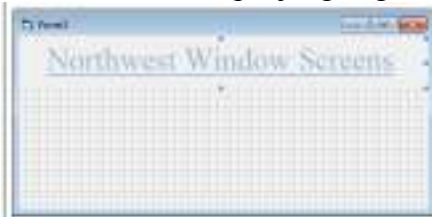
Pertemuan ke-9
Gambar dan Efek Khusus

Tujuan:

- Menggunakan kontrol Line dan Shape untuk menambahkan gambar ke dalam form
- Menggunakan kontrol Image untuk membuat tombol perintah bergambar
- Membuat fasilitas drag-and-drop ke dalam program
- Mengubah bentuk pointer mouse
- Membuat efek khusus dengan animasi

A. Menambahkan gambar menggunakan Kontrol Line dan Shape

1. Jalankan VB dan bukalah sebuah proyek standar baru
2. Klik perintah New Project, bukalah sebuah proyek standar baru
3. Buatlah label di sepanjang bagian atas form



4. Ubahlah properti:

Objek	Properti	Setting
Line1	BorderWidth	5
BorderColor	Dark blue	

Kini Anda akan membuat dua layar jendela pada form

5. Klik kontrol Shape pada toolbox, lalu buatlah sebuah segi empat di sebelah kiri form

Segi empat ini adalah sisi luar layar jendela pertama. Anda akan mengubah properti FillStyle dari objek ini nanti untuk membuat segi empat mirip layar.

6. Klik kontrol Shape sekali lagi, lalu buatlah sebuah segi empat kedua pada sisi kiri form, agak menutupi segi empat pertama.

Kontrol Shape berfungsi mirip seperti sarana gambar pada program gambar. Kontrol tersebut membuat bangun dasar, lalu Anda mengubah propertinya untuk membuat bangun tersebut.

7. Klik tombol Properti Window, lalu ubahlah properti kedua bangun tersebut seperti berikut ini:

Objek	Properti	Setting
Shape1	Shape	0 - Rectangle
	FillColor	Dark yellow
	FillStyle	6-Cross
	BorderColor	Dark yellow
Shape2	Shape	4-Rounded rectangle
	FillColor	Light blue
	FillStyle	6-Cross
	BorderColor	Light blue

8. Buatlah sebuah label di sebelah kanan form. Buatlah sebuah label berukuran sedang agar caption label tersebut menutupi dua baris. Lalu ubahlah properti seperti ditunjukkan pada tabel di bawah ini

Objek	Properti	Setting
-------	----------	---------

Label2	Caption Font Alignment	“ ”Quality products for office and home.” ” Times New Roman, Italic, 12-point 1 – Right Justify
--------	------------------------------	---

9. Klik kontrol CommandButton pada toolbox, lalu buatlah sebuah tombol perintah pada sudut anan bawa form. Buatlah sebuah tombol kedua di sebelah kiri tombol perintah pertama.

10. Ubahlah properti tombol perintah seperti berikut ini:

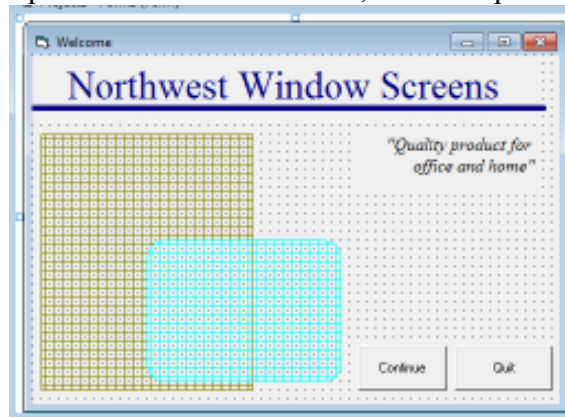
Objek	Properti	Setting
Command1	Caption	“Quit”
Caption	“Continue”	

11. Klik ganda tombol perintah Quit, ketikkan End pada event procedure Command1_Click, lalu tutuplah jendela Code

Form selamat datang yang Anda buat adaah pintu gerbang ke dalam program, tetapi jika pemakai ingin keluar tanpa harus masak ke dalam program, tombol Quit memberi mereka jalan keluar. Karena layar selamat datang ini baru satu-satunya bagian program yang ada, Anda juga akan menggunakan tombol Quit untuk mengakhiri program.

12. Ubahlah properti Caption dari form menjadi “Welcome”, lalu ubahlah ukuran objek dan form agar layar tampak pas proporsinya.

Apabila Anda sudah selesai, form tampak seperti gambar berikut:



B. Membuat Tombol Perintah Grafis

Sebagai cara alternatif untuk membuat tombol berbasis teks, Visual Basic mengizinkan Anda menggunakan kontrol Image untuk membuat tombol grafis pada program Anda. Tombol grafis mengandung gambar yang emrupakan epresentasi visual perinth yang dijalankan oleh tombol tersebut. Contoh, sebuah tombol yang mengandung gambar floppy disk akan mewakili perinth untuk menyimpan informasi ke dalm komputer atau ke dlam disk drive. Tombol grafis juga dapat diletakkan secara individual dalam prgram, atau bisa dikelompokkan dalam koleksi yang disebut dengan istilah *toolbar*. Toolbar Visula Basic adalah contoh pengelompokkan tombol ini. Pada bagian ini, Anda akan belajar cara membuat tombol perintah grafis yang dapat “keluar” dan “masuk” apabila Anda mngekliknya, sama seperti tombol yang pernah Anda lihat pada aplikasi Microsoft Windows lain.

C. Mendeteksi Event MouseDown

MouseDown adalah sebuah efek khusus yang menjalankan sebuah event procedure apabila pemakai meletakkan pointer mouse di atas sebuah object pada form lalu menahan tombol mouse. Jika Anda memilih sebuah event procedure untuk event MouseDown, program Anda akan bertindak setiap kali pemakai menahan tombol

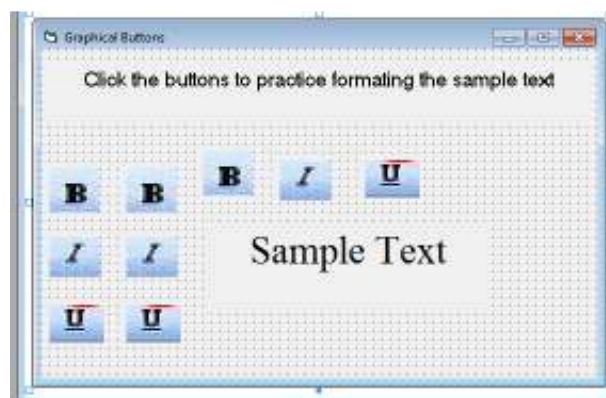
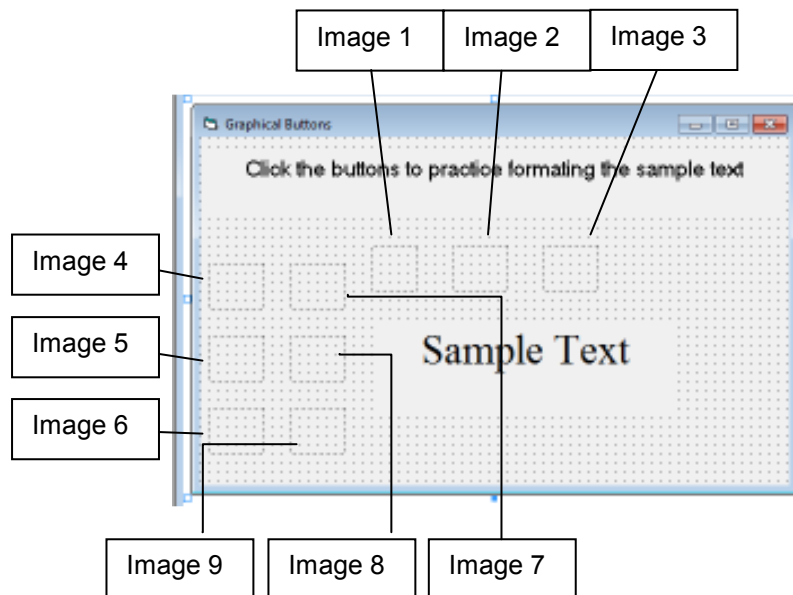
mouse apabila pointer mouse berada di atas objek. Apabila Anda membuat tombol perintah grafis, Anda perlu mengubah tombol apabila pemakai mengeklik tombol tersebut, agar tombol tersebut bisa tampak “tertekan ke dalam” lalu menjalankan perintah tertentu dalam program.

Catatan:

Event lain adalah MouseUp, MouseMove

D. Menukar Tombol

Pada Visual Basic, status tombol dikendalikan oleh icon yang digunakan oleh objek image yang digunakan oleh tombol tersebut. Event procedure MouseDown yang dihubungkan dengan objek image menangani pertukaran gambar ini. Agar event procedure bekerja dengan benar, ia harus membaca status dari tombol (up, down, disabled), mengubahnya menjadi status yang diinginkan, lalu menjalankan perintah yang diminta (misal mengubah teks menjadi tebal). Icon tombol ini dapat di load pada saat program dijalankan menggunakan fungsi LoadPicture, atau bisa ditukar pada form menggunakan pernyataan penugasan.



Membuat Toolbar

1. Buatlah New Project
2. Buatlah rancangan seperti gambar di atas

3. Ubahlah properti objek seperti di bawah ini:

Objek	Poperti	Setting
Label1	Caption	"Click the buttons to practice formating the sample text."
Label2	Caption Font	"Sample Text." Times New Roman, 28-point
Form1	Caption	"Graphical Buttons"
Image1	Picture Tag	"D:\allaboutvisualbasic\KULIAH\TTM9\bold.bmp" Up
Image2	Picture Tag	"D:\allaboutvisualbasic\KULIAH\TTM9\italic.bmp" Up
Image3	Picture Tag	"D:\allaboutvisualbasic\KULIAH\TTM9\underline.bmp" Up
Image4	Picture Visible	"D:\allaboutvisualbasic\KULIAH\TTM9\bold.bmp" False
Image5	Picture Visible	"D:\allaboutvisualbasic\KULIAH\TTM9\italic.bmp" False
Image6	Picture Visible	"D:\allaboutvisualbasic\KULIAH\TTM9\underline.bmp" False

4. Ubah event procedure Image1_Click menjadi MouseDown

5. Ketikkan pernyataan berikut ini :

```

If Image1.Tag = "Up" Then
    Image1.Picture = Image4.Picture
    Label2.FontBold = True
    Image1.Tag = "Down"
Else
    Image1.Picture = Image7.Picture
    Label2.FontBold = False
    Image1.Tag = "Up"
End If
End Sub

```

6. Ketikkan pernyataan program berikut:

```

If Image2.Tag = "Up" Then
    Image2.Picture = Image5.Picture
    Label2.FontItalic = True
    Image2.Tag = "Down"
Else
    Image2.Picture = Image8.Picture
    Label2.FontItalic = False
    Image2.Tag = "Up"
End If
End Sub

```

7. Ketikkan pernyataan program berikut:

```

Private Sub Image3_Click()
    If Image3.Tag = "Up" Then
        Image3.Picture = Image6.Picture
        Label2.FontUnderline = True
        Image3.Tag = "Down"
    Else
        Image3.Picture = Image9.Picture
        Label2.FontBold = False
        Image3.Tag = "Up"
    End If
End Sub

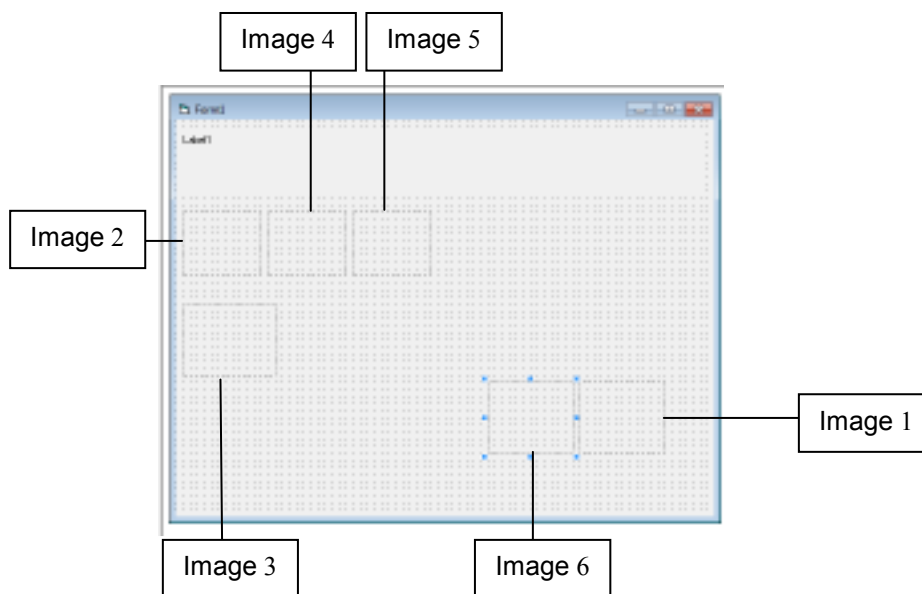
```

E. Menambahkan Sarana Drag-and-Drop

Anda dapat menggunakan beberapa properti dan dua event procedure untuk mengendalikan operasi drag-and-drop. Dengan mengubah properti DragMode menjadi 1, pemakai dapat menggeser suatu objek. Properti DragIcon untuk menentukan pointer mouse akan tampak sebagai gambar dari objek yang digeser apabila objek tersebut digeser. Apabila pemakai meletakkan objek pada form atau pada objek lain, Visual Basic akan merespon event procedure DragDrop untuk objek tersebut di tempat icon diletakkan. Apabila sebuah objek digeser di atas objek lain pada form, Visual Basic akan menjalankan event procedure DragOver untuk objek yang digeser.

Program DragDrop untuk membuang tong terbakar

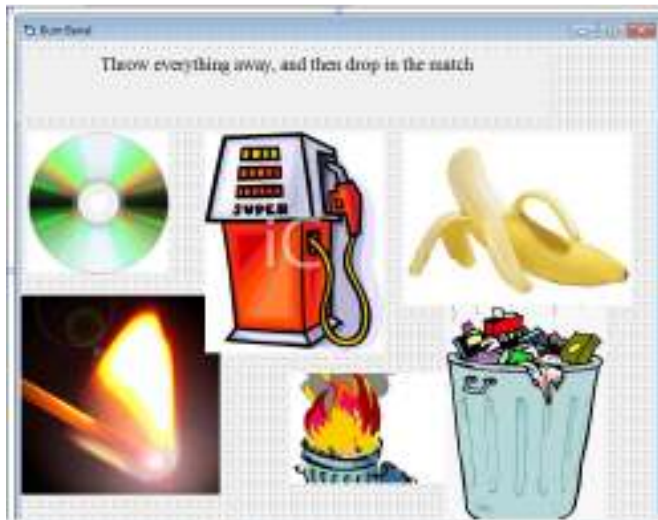
1. Buka New Project
2. Buatlah rancangan seperti di bawah ini:



3. Ubahlah setiap properti seperti pada tabel berikut ini:

Objek	Properti	Setting
Label1	Caption	“Throw everything away, and then drop inthe match.”
	Font	Times New Roman, Bold, 10-point
Form1	Caption	“Burn Barrel”
Image1	Stretch	True
	Picture	“D:\”
Image2	Picture	“D:\”
	DragIcon	“D:\”
	DragMode	1-Automatic
Image3	Picture	“D:\”
	DragIcon	“D:\”
	DragMode	1-Automatic
	Tag	Fire
Image4	Picture	“D:\”
	DragIcon	“D:\”
	DragMode	1-Automatic
Image5	Picture	“D:\”

	DragIcon	"D:\\"
	DragMode	1-Automatic
Image6	Stretch	True
	Picture	"D:\\"
	Visible	False



F.

4. Ubahlah event procedure Image1_Click menjadi DragDrop
5. Ketikkan pernyataan berikut

```

Source.Visible = False
If Source.Tag = "Fire" Then
    Image1.Picture = Image6.Picture
End If
End Sub

```

6. Simpan dengan nama MyDragDrop

G. Mengubah Ponter Mouse

Untuk mengubah pointer mouse menjadi salah satu dari 12 pointer yang disediakan menggunakan properti MousePointer atau me-load pointer lain menggunakan MouseIcon.

H. Menambahkan Animasi ke Program

Animasi adalah simulasi gerakan yang dihasilkan dengan cara menampilkan serangkaian gambar yang berhubungan pada layar dengan kecepatan tinggi.

Visual Basic mengandung metode khusus bernama Move yang berfungsi memindahkan objek pada sistem koordinat. Sintak untuk metode Move:

Object.Move left.top

Picture1.Move 1440,1440

Akan menggerakkan objek (Picture1) ke lokasi (1440,1440) pada layar, atau tepat 1 inci dari sisi atas form dan 1 inci dari sisi kiri form.

Move juga bisa untuk menentukan gerakan relatif, yaitu jarak yang harus dijalani oleh objek dari lokasinya saat ini.

Picture1.Move Picture1.Left -50, Picture1.Top-75

Akan menggerakkan objek Picture1 dari posisi saat ini ke lokasi 50 twip lebih dekat ke sisi kiri dan 75 twip lebih dekat ke sisi atas.



```
Private Sub Image1_DragDrop(Source As Control, X As Single, Y As Single)
    Source.Visible = False
    If Source.Tag = "Fire" Then
        Image1.Picture = Image6.Picture
        Picture1.Visible = True
        Timer1.Enabled = True
    End If
End Sub
```

```
Private Sub Timer1_Timer()
    If Picture1.Top > 0 Then
        Picture1.Move Picture1.Left - 50, Picture1.Top - 75
    Else
        Picture1.Visible = False
        Timer1.Enabled = False
    End If
End Sub
```