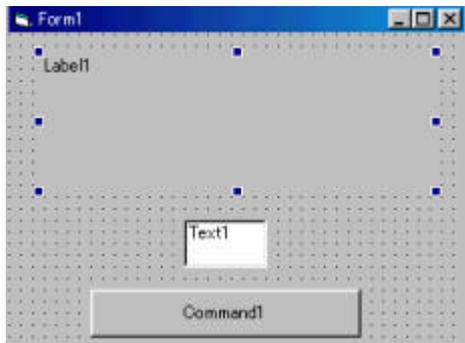


3 血液型占いのプログラム

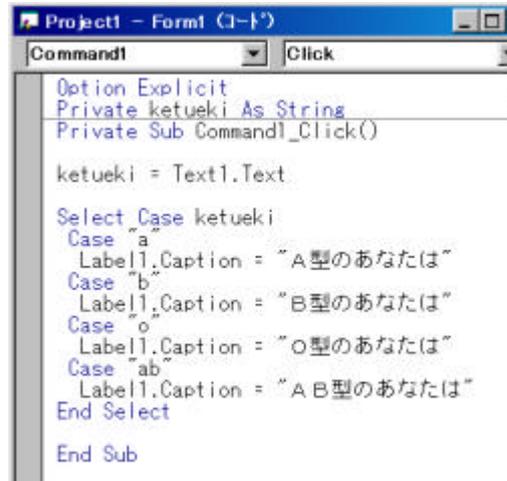
《血液型を入力してコマンドボタンをクリックすると、その性格を表示するプログラムを作る》

(1) フォームデザイナーに各コントロールを配置する。

<フォームデザイナーのレイアウト>



<コードエディタウィンドウ>



(2) プログラム（コード）の記述（コーディング）をする。

変数 ketueki を定義する。

(General) (Declarations) セクション

```
Dim ketueki As String
```

String : 文字列型

テキストコントロールに血液型を入力し、コマンドボタンをクリックするとその血液型の「性格」を表示するようにする。

Command1Click イベント

```
ketueki = Text1.Text
Select Case ketueki
  Case "a"
    Label1.Caption = "A型のあなたは、....."
  Case "b"
    Label1.Caption = "B型のあなたは、....."
  Case "o"
    Label1.Caption = "O型のあなたは、....."
  Case "ab"
    Label1.Caption = "A B型のあなたは、....."
End Select
```

セレクト ケース
< Select・Case文について >
ある特定の変数が、どの範囲なのか
によって処理を分岐する。

```
Select Case ketueki
  Case "a"
    <すること>
  Case "b"
    <すること>
  .
  .
End Select
```

各種の設定を変更する。

Form Load イベント

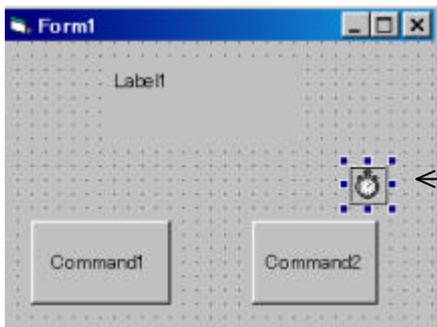
```
Text1.Text = ""
Label1.Caption = ""
Label1.FontSize = ○○
Command1.Caption = " "
Command1.FontSize = ○○
```

4 スロットゲームのプログラム

《コマンドボタン1をクリックすると1から6までの乱数を 0.2秒間隔で表示し、コマンドボタン2をクリックするとタイマーイベントが停止してその時の数を表示するプログラムを作成する》

(1) フォームデザイナーに各コントロールを配置する。

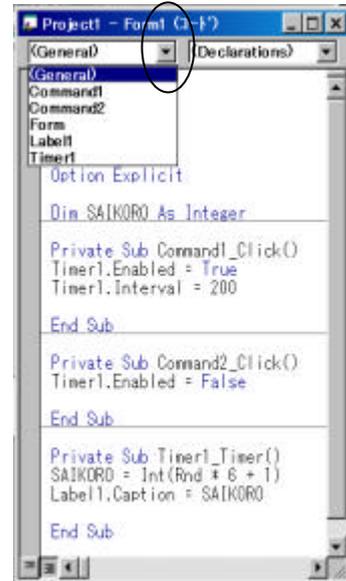
<フォームデザイナーのレイアウト>



タイマー
コントロール

* タイマーコントロールは実行画面には表示されないなので、どこに配置しても良い。

<コードエディタウィンドウ>



(2) プログラム(コード)の記述(コーディング)をする。

変数 saikoro を定義する。

(General) (Declarations) セクション

```
Dim saikoro As Integer
```

コマンドボタン1をクリックすると、0.2秒間隔でタイマーイベントを開始するように設定する。

Command1Click イベント

```
Timer1.Enabled = True  
Timer1.Interval = 200
```

イネーブル

Enabled : タイマーイベントを開始するか、しないかを設定する。

インターバル

Interval : タイマーイベントが発生する間隔。0.001 秒単位で設定する。

コマンドボタン2をクリックすると、タイマーイベントを停止するように設定する。

Command2Click イベント

```
Timer1.Enabled = False
```

フォールス

False : 設定しない(間違った、にせの)

タイマーイベントを開始すると、1から6までの乱数をラベルコントロール1に表示するように設定する。

Timer1Timer イベント

```
saikoro = Int(Rnd * 6 + 1)  
Label1.Caption=saikoro
```

コマンドボタン 2 をクリックして数字を止めたとき、数が「 1 」なら “ 当たり ” それ以外の時は “ はずれ ” と表示するように追加する。

Command2Click イベント

```

If saikoro = 1 Then
  Label1.Caption = "当たり"
Else
  Label1.Caption = "はずれ"
End If

```

コマンドボタン 2 の操作で、「クリック」から「マウスダウン(Mouse Down)」に変更する。

<コードエディタウインドウ>



- 操作 Command2 を選択する。
- 操作 イベント選択 () をクリックする。
- 操作 イベントの MouseDown を選択する。



〔 この間に記述する。 〕

Command2.Mouse Down イベント

```

Timer1.Enabled = False
If saikoro = 1 Then
  Label1.Caption = "当たり"
Else
  Label1.Caption = "はずれ"
End If

```

- 操作 「Command2 Click イベント」のプロシージャをドラッグ（暗転させる）して「切り取り」し、「Command2.Mouse Down イベント」に「貼り付け」する。（カット&ペースト）