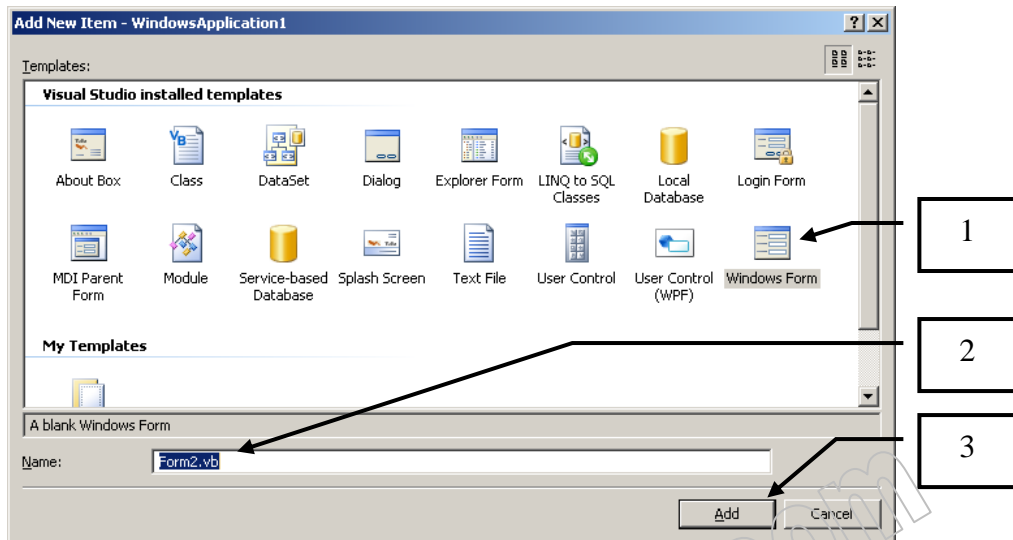


# เทคนิคเพิ่มเติม ใน Visual Basic 2008 Express

## 1. การเพิ่มฟอร์มในโปรเจ็ค

ถ้าต้องการเพิ่มฟอร์มหลายๆฟอร์มในโปรเจ็คเดียวกัน สามารถทำได้โดยกำหนดขั้นตอนดังต่อไปนี้

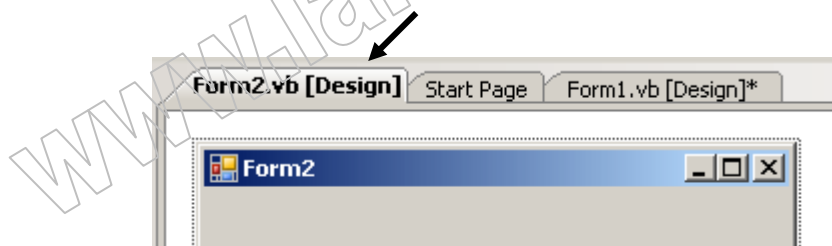
1.1 สมมติเรามีฟอร์มอยู่แล้วชื่อว่า Form1 สังเกตที่ Solution Explorer ชื่อ Form1.vb แล้วถ้าต้องการเพิ่มฟอร์มที่สอง ให้เลือกไปยังเมนู Project → Add Windows Form... ก็จะปรากฏดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 หน้าต่างการเพิ่ม Templates ของฟอร์มใหม่

1.2 เลือกรายการที่ต้องการในที่นี้เนื่องจากเราต้องการเพิ่มฟอร์มวินโดวใหม่ เราต้องเลือกเป็น Windows Form ก่อน

1.3 จากนั้นตั้งชื่อที่ช่อง Name ในที่นี้ขอตั้งชื่อว่า Form2.vb จากนั้นกดปุ่ม Add เราก็จะได้ฟอร์มเพิ่มขึ้นมาที่ tab Start Page ดังรูปที่ 2 “Form2 vb[Design]”



รูปที่ 2 หน้าต่างใหม่ Form2.vb

1.4 นำปุ่ม Buttons มาวางที่ฟอร์มที่หนึ่งและฟอร์มสองอย่างละปุ่ม เพื่อให้กดแล้วแสดงฟอร์มสลับกันไปมาได้

1.5 จากนั้นที่ปุ่มแต่ละปุ่มใส่คำสั่งต่อไปนี้

ที่ปุ่มฟอร์มที่ 1

```
Public Class Form1
    Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.O
        Form2.Show()
        'หรือ Form2.ShowDialog()
    End Sub
End Class
```

**Me.Close()**  
'เพื่อปิดโปรแกรมทั้งหมด เพราะเป็นฟอร์มหลัก'

ที่ปุ่มฟอร์มที่ 2

```
Me.Hide()  
'เพื่อซ่อนฟอร์ม 2'
```

รูปที่ 3 การออกแบบปุ่มบนฟอร์มที่ 1 และ 2

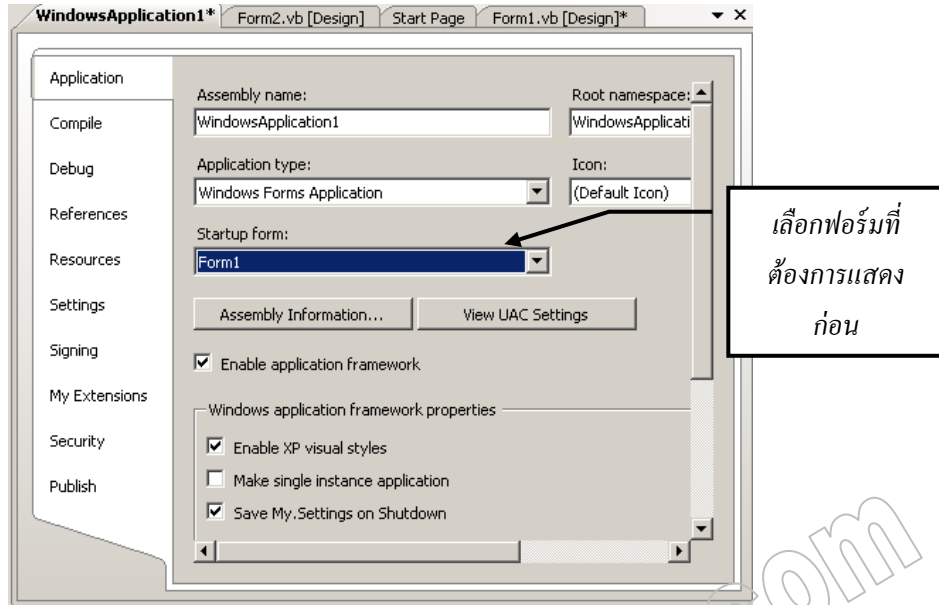
หมายเหตุ การใช้ Form1.Show () และ Form1.ShowDialog () มีความแตกต่างกันคือ การใช้ Show หลังการรันแล้วฟอร์มสามารถสลับไปมาได้ แต่ถ้า ShowDialog จะไม่สามารถสลับฟอร์มไปมาได้ มักจะใช้สำหรับการบังคับผู้ใช้งานให้ทำเสร็จก่อนหรือต้องมีปุ่มปิดฟอร์มนั้น

2. การกำหนดฟอร์มที่ต้องการให้รันขึ้นมาก่อน (Startup Form)

ฟอร์มที่สร้างมาครั้งแรกเราอาจจะไม่ต้องการให้แสดงก่อนเสมอไปได้ บางครั้งเราอาจจะให้ฟอร์มที่สองแสดงขึ้นมาก่อน ซึ่งสามารถทำได้ดังนี้

2.1 หลังเปิดโปรเจกต์ให้เลือกเมนู Project → ชื่อโปรเจกต์ Properties ... ตัวอย่างเช่น

“WindowsApplication1 Properties...” ดังรูป 4 ซึ่งจะแสดงคุณสมบัติต่างๆของโปรเจกต์นั้น



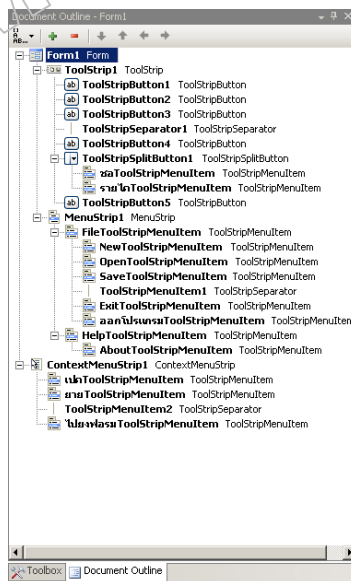
รูปที่ 4 หน้าต่างใหม่ Form2.vb

2.2 เลือกฟอร์มที่ต้องการให้แสดงก่อนในหัวข้อ Startup form

2.3 จากนั้นลองทดสอบรันดู

3. การมองภาพรวมของเมนู และ Control ต่างๆได้โดยใช้ Document Outline

บางครั้งการกำหนด Event ต่างๆให้เมนูหรือคอนโทรลต่างๆ เราอาจจะสับสนได้ ดังนั้นเราสามารถเรียกดูรายการเมนูและคอนโทรลต่างๆ ในมุมมองภาพรวมทั้งหมดได้ โดยเลือกไปที่เมนู View → Other Windows → Document Outline จากนั้นก็จะปรากฏดังรูปที่ 5

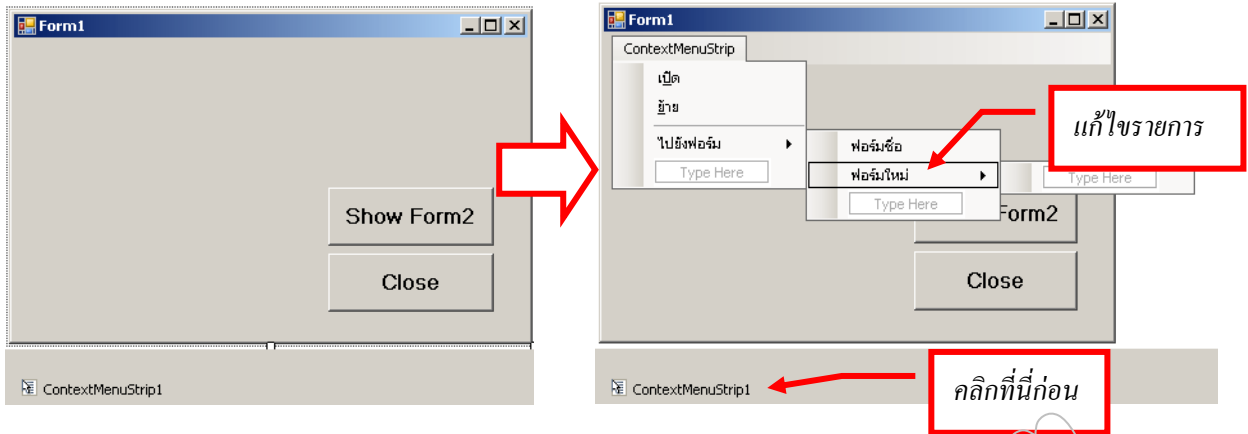


รูปที่ 5 มุมมอง Document Outline

4. การเมนู Context Menu เวลาคลิกขวาใน Control ต่างๆ (ContextMenuStrip)

ถ้าต้องเราต้องการทำเมนู Context Menu เมื่อเวลาคลิกขวาใน Control ต่างๆเมื่อรันโปรแกรม เราสามารถทำได้โดยใช้คอนโทรลชื่อว่า ContextMenuStrip ซึ่งอยู่ในชุด Toolbox ว่า Menus&Toolbars

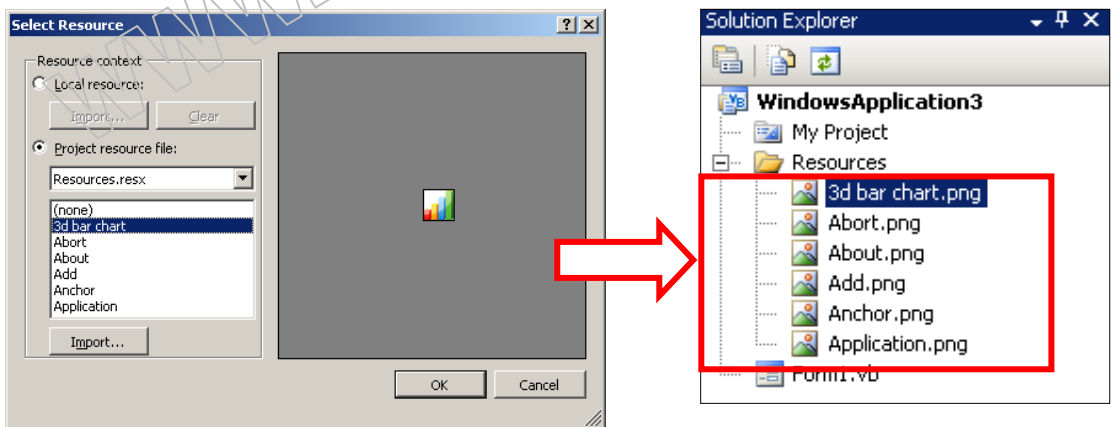
3.1 นำ ContextMenuStrip มาวางที่ฟอร์มเมื่อคอนโทรลนี้อยู่บนฟอร์มมันจะแสดงอยู่ใต้ฟอร์มเสมอ ดังรูปที่ 6 เวลาจะแก้ไขเมนูหรือออกแบบ Context menu ให้นำเมาส์ไปคลิกเลือกที่ ContextMenuStripบนฟอร์มก่อน จึงจะแสดงการแก้ไขให้ ดังรูปที่ 6



รูปที่ 6 การใช้คอนโทรล Context Menu Strip

3.2 จากนั้นให้ออกแบบตามวัตถุประสงค์ที่จะนำไปใช้ โดยพิมพ์ข้อความเมนูลงใน Type Here โดยอาจจะทำเมนูย่อยก็ได้ ถ้าต้องการขีดเส้นระหว่างรายการเมนูให้ใช้ - (สัญลักษณ์ลบ) ถ้าต้องการให้รายการเมนูมีเขียนเส้นใต้ตัวอักษรที่ต้องการให้ใช้ & (Ampersand) นำหน้าอักษร ใน properties ชื่อว่า Text ของรายการนั้น เช่น **&เปิด** ก็จะได้ผลลัพธ์เป็น **เปิด** ระวังอย่าใช้นำหน้าอักษรซ้ำกันถ้าอยู่ในเมนูระดับเดียวกัน

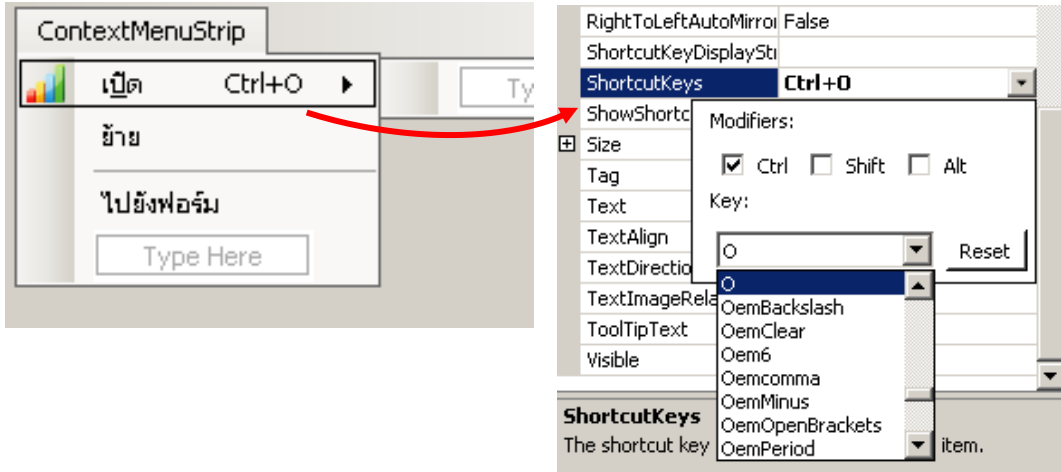
3.3 นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดรูปภาพ Icon ในแต่ละเมนูได้ โดยเปลี่ยนภาพได้ที่ Properties ชื่อว่า Images เมื่อกด ... ก็จะมีปรากฏดังรูปที่ 7 จากนั้นถ้าต้องการนำภาพมาใช้ให้กด Import ...



รูปที่ 7 หน้าต่างการแทรกรูปภาพด้วย Select Resource และการแสดง Solution Explorer

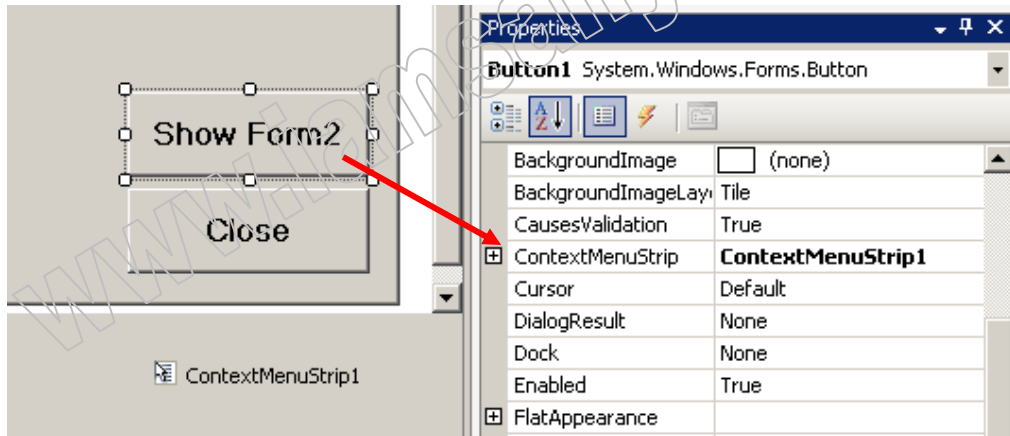
ถ้าเลือก Local resource จะเป็นการหาภาพจากเครื่องที่เล่นอยู่ เมื่อย้ายเครื่องทำงานไฟล์จะต้องนำไปด้วย แต่ถ้าเลือก Project resource files ภาพจะถูกบันทึกลงในไฟล์ชื่อ Resources.resx ซึ่งอยู่ในโฟลเดอร์ Projects ของเรา เมื่อย้ายเครื่องต้องนำไฟล์นี้ไปด้วย

3.4 นอกจากนั้นยังสามารถกำหนดคีย์ลัด (ShortcutKeys) ได้ด้วย โดยรายการเมนูที่ต้องการแล้วไปที่ Properties จากนั้นเลือกคีย์ที่ต้องการตามรูปแบบของรูปที่ 8 กำหนดให้ครบทุกเมนูตามต้องการ



รูปที่ 8 Properties ของรายการเมนู Context Menu เพื่อกำหนดคีย์ลัด


3.5 โดยเราสามารถสร้าง Context Menu Strip ไว้ก่อนก็ได้ เมื่อออกแบบเสร็จวิธีการเรียกใช้ เราจะต้องเลือก Control จากนั้นเลือก Properties ของ ContextMenuStrip ดังรูปที่ 9



รูปที่ 9 การใช้คอนโทรล Context Menu Strip กับปุ่ม

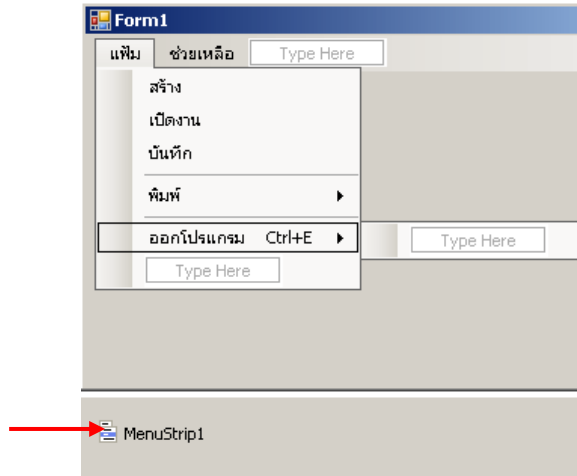
3.6 ลองทดสอบรันดู เมื่อเราคลิก ขวาที่ปุ่ม Show Form2 ก็จะมีปรากฏ Context Menu Strip ขึ้นมา ดังนั้นถ้าเราจะให้เกิดเมนูที่ไหน เราต้องไปกำหนด Properties ชื่อ ContextMenuStrip ที่คอนโทรลนั้น โดยการออกแบบหนึ่งครั้งจะนำไปใช้กับคอนโทรลที่ตัวก็ได้ เช่นที่ฟอร์ม

3.7 ส่วน Properties อื่นๆของ ContextMenuStrip ลองศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ Help

5. การออกแบบเมนูด้วย (MenuStrip)  MenuStrip

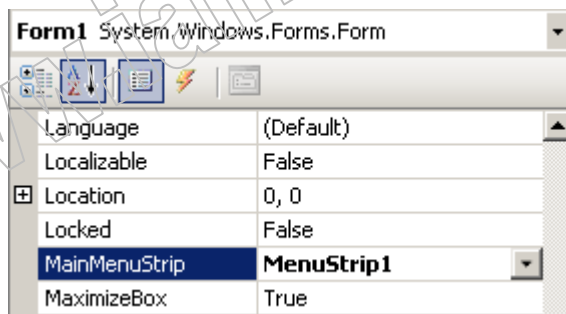
ถ้าต้องการต้องการทำเมนู เราสามารถทำได้โดยใช้คอนโทรลชื่อว่า **MenuStrip** ซึ่งอยู่ในชุด Toolbox ชื่อว่า **Menus&Toolbars** มีขั้นตอนต่อไปนี้

- 4.1 นำ MenuStrip มาวางที่ฟอร์มเมื่อคอนโทรลนี้อยู่บนฟอร์มมันจะแสดงอยู่ใต้ฟอร์มเสมอ ดังรูปที่ 9 เวลาจะแก้ไขเมนูหรือออกแบบเมนูให้นำเมาส์ไปคลิกเลือกที่ MenuStrip บนฟอร์มก่อน จึงจะแสดงการแก้ไขให้ ดังรูปที่ 10



รูปที่ 10 การใช้คอนโทรล Menu Strip กับปุ่ม

- 4.2 ส่วนการออกแบบก็คล้ายกับคอนโทรล Context Menu Strip ทั้งการทำเส้นขวาง การขีดเส้นใต้ตัวอักษร การทำคีย์ลัดและการแทรกภาพ icon เป็นต้น
- 4.3 ให้สังเกตที่ Properties ของ Form ด้วยว่ากำหนด MainMenuStrip ไว้หรือไม่ เพราะบางครั้งในฟอร์มเดียวกัน ถ้าไม่กำหนดไว้เวลารันโปรแกรมจะไม่มีเมนูแสดงขึ้นมา และการออกแบบเมื่อนั้น สามารถออกแบบเมนูไว้ได้หลายอันได้ แล้วค่อยมากำหนดเรียกใช้อันไหนก่อนก็ได้ ดังรูปที่ 11



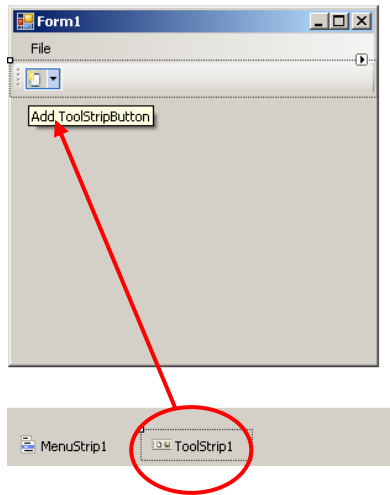
รูปที่ 11 การกำหนด Properties ที่ฟอร์มเพื่อให้ใช้ MenuStrip

- 4.4 ทดสอบโดยการรันโปรแกรมดู
- 4.5 ส่วน Properties อื่นๆของ MenuStrip ลองศึกษาเพิ่มเติมได้ที่ Help

6. การออกแบบแถบเครื่องมือด้วย (ToolStrip) **ToolStrip**

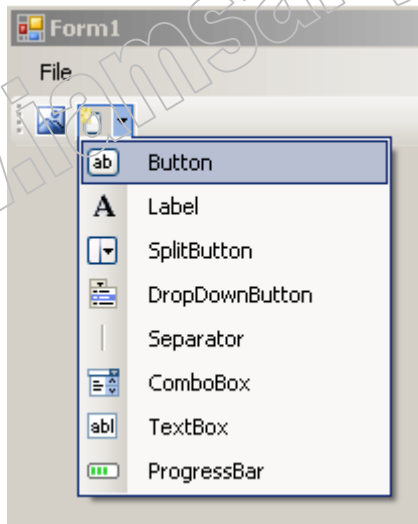
การทำปุ่มเครื่องมือ(Toolbar) ซึ่งจะ เป็นปุ่มไอคอนที่อยู่ใต้เมนูบาร์ โดยใช้คอนโทรลชื่อว่า ToolStrip ซึ่งอยู่ในชุด Toolbox ชื่อว่า Menus&Toolbars มีขั้นตอนต่อไปนี้

- 5.1 นำ ToolStrip มาวางที่ฟอร์ม เมื่อคอนโทรลนี้อยู่บนฟอร์มมันจะแสดงอยู่ที่ฟอร์มเสมอ ดังรูปที่ 12 เวลาจะแก้ไขหรือออกแบบ ให้นำเมาส์ไปคลิกเลือกที่ ToolStrip ได้ฟอร์มก่อนจึงจะแสดงการแก้ไขให้ ดังรูปที่ 12



รูปที่ 12 การออกแบบโดยใช้ ToolStrip

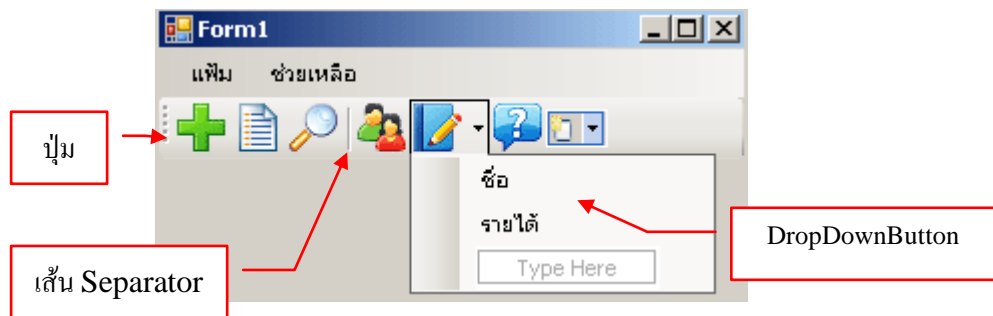
- 5.2 จากนั้นคลิกเลือกประเภทแถบเครื่องมือที่ต้องการ



รูปที่ 13 ประเภทรายการใน ToolStrip

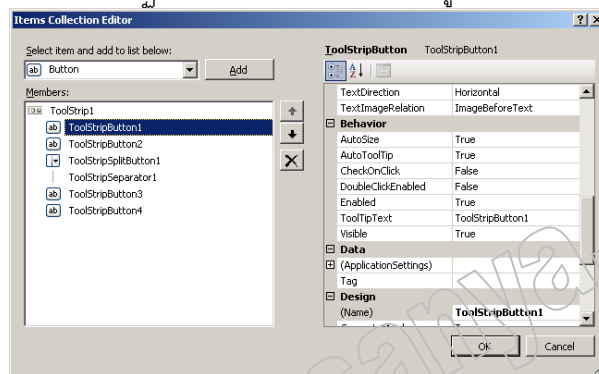
- 5.3 เมื่อเลือกปุ่มได้ตามต้องการแล้ว ก็เลือกกำหนดภาพไอคอนในปุ่มแต่ละปุ่ม โดยเลือก Properties ชื่อ Image... ในแต่ละอัน ถ้าต้องการให้ภาพบนปุ่มมีขนาดเท่ากับภาพไอคอนต้นฉบับให้กำหนด

Properties ชื่อ ImageScaling เป็น None หรือถ้าต้องการกำหนดข้อความแสดงเวลานำเมาส์ไปชี้ (Tooltips Text) ให้ไปแก้ไขที่ Properties ชื่อ TooltipsText ของแต่ละปุ่ม



รูปที่ 14 ตัวอย่างปุ่มที่ออกแบบแล้ว

5.4 ถ้าต้องการจัดการรายการบนปุ่มแต่ละปุ่มรวมๆ นั้น สามารถเข้าไปที่ Properties ของ ToolStrip1 ชื่อ Items.. ก็จะปรากฏ Items Collection Editor ดังรูปที่ 15

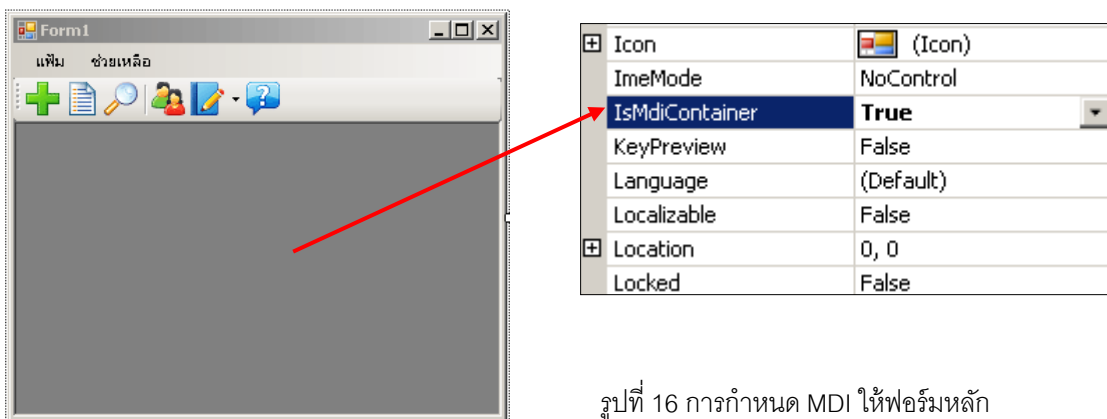


รูปที่ 15 การออกแบบปุ่ม Items Collection Editor

5.5 ส่วนคำสั่งในแต่ละปุ่มว่าจะให้เป็นอย่างไรนั้น ทำได้โดยการดับเบิลคลิกในแต่ละปุ่มแล้วกำหนดเหตุการณ์ที่ต้องการเอง

## 7. การกำหนด MDI (Multiple Document Interface) เพื่อให้ควบคุมฟอร์ม

ถ้าจะทำให้ฟอร์มหลักสามารถควบคุมฟอร์มย่อยๆ ได้นั้น ทำได้โดยการกำหนด MDI ให้ฟอร์มหลักเสียก่อน ซึ่งต้องไปกำหนดที่ Properties ชื่อ IsMdiContainer ของฟอร์มนั้น แล้วกำหนดให้เป็น True เสียก่อน แล้วก็จะได้ผลดังรูปที่ 16 ผลของการทำแบบนี้จะคล้ายกับโปรแกรม Photoshop ที่ฟอร์มหลักจะทำหน้าที่ควบคุมหน้าต่างหรือฟอร์มทั้งหมด ให้อยู่ในกรอบของฟอร์มหลักเสมอ



รูปที่ 16 การกำหนด MDI ให้ฟอร์มหลัก



- 7.1 เลือกฟอร์มหลักที่ต้องการทำ MDI แล้วกำหนด Properties ชื่อ IsMdiContainer เป็น TRUE
- 7.2 จากนั้นลอง Add Windows Form ขึ้นมาเป็นตัวอย่าง 2 ฟอร์ม สมมติว่าเพิ่มฟอร์มชื่อ Form2 และ Form3
- 7.3 จากนั้นกำหนดคำสั่งในฟอร์ม Form1\_Load กับปุ่มบนแถบเครื่องมือ
- 7.4 จากนั้นลองลองรันโปรแกรมจะได้ผลลัพธ์ดังรูปที่ 17

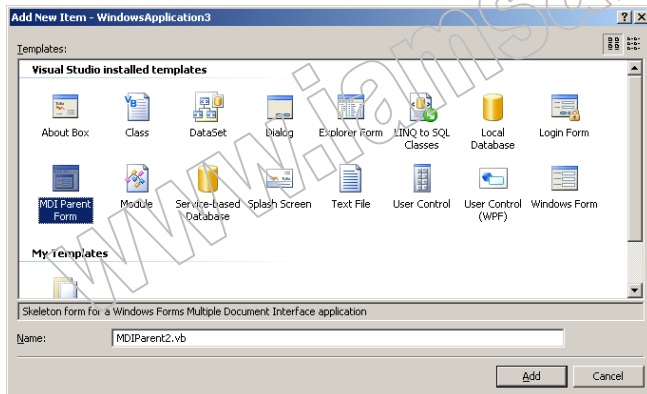
```
Private Sub Form1_Load(ByVal ...)
    Form2.MdiParent = Me
    ' กำหนดให้ Form2 เป็นลูกของ Form1
    Form3.MdiParent = Me
    ' กำหนดให้ Form3 เป็นลูกของ Form1
End Sub
```

```
Private Sub ToolStripButton1_Click(ByVal...)
    Form2.MdiParent = Me
    ' หรือกำหนดให้ Form2 เป็นลูกของ Form1 ไว้ที่นี้ก็ได้
    Form2.Show()
End Sub
```

```
Private Sub ToolStripButton2_Click(ByVal...)
    Form3.MdiParent = Me
    ' หรือกำหนดให้ Form3 เป็นลูกของ Form1 ไว้ที่นี้ก็ได้
    Form3.Show()
End Sub
```

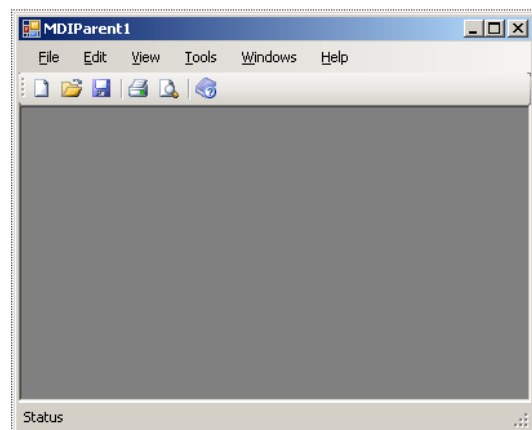
รูปที่ 17 การใส่คำสั่งในฟอร์มหลัก

จากคำสั่ง Form2.MdiParent = Me เป็นการกำหนดให้ Form2 อยู่ภายใต้ฟอร์มหลัก Me หรือ Form1 นั่นเอง เรายังสามารถที่จะ เพิ่มฟอร์มแบบ MDI ได้แบบง่ายๆ โดยไปที่เมนู Projects → Add New Items.. จากนั้นให้เลือกไปที่ MDI Parent Form แล้วตั้งชื่อไฟล์ เราก็จะได้ฟอร์มที่ออกแบบมาตรฐาน MDI มาให้ทันทีดังรูปที่ 19



รูปที่ 18 หน้าจอให้เลือกรายการ Templates ที่ต้องการ

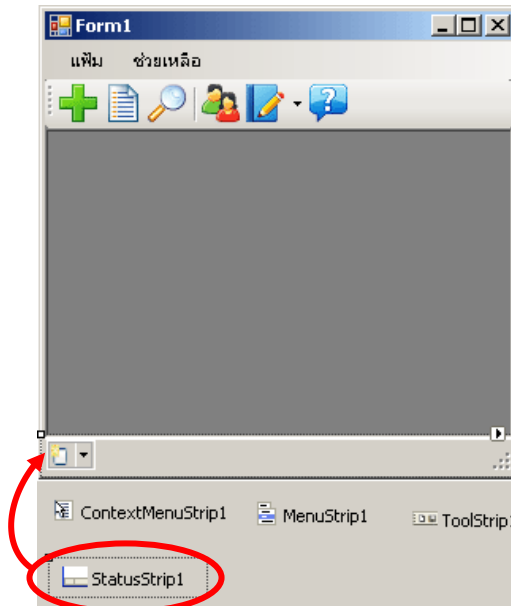
รูปที่ 19 ฟอร์มแบบ MDI ที่เพิ่มมาพร้อมคอนโทรลต่างๆ



8. การใช้ Status bar (StatusStrip) 

การออกแบบ Status bar เพื่อแสดงสถานะการทำงานต่างๆของโปรแกรม สามารถจะออกแบบได้โดยใช้คอนโทรลชื่อ StatusStrip เลือกแล้วมาคลิกวางไว้ที่ฟอร์ม ซึ่งโดยปกติจะแสดงอยู่ด้านล่างฟอร์มเสมอ

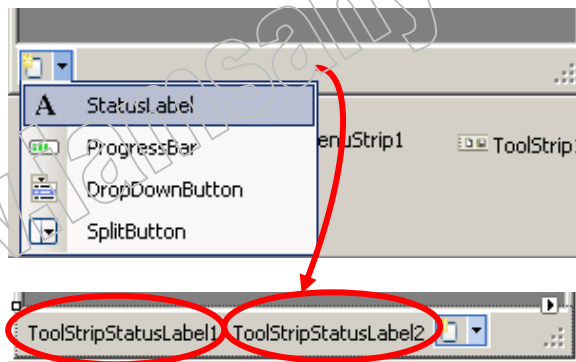
t



รูปที่ 20 การออกแบบ Status bar

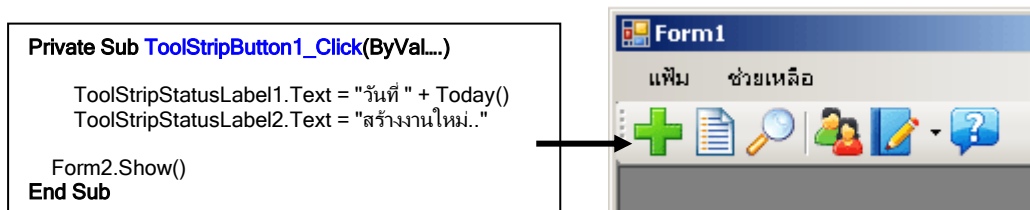
8.1 เมื่อนำ StatusStrip มาวางที่ฟอร์มในที่นี้ชื่อว่า StatusStrip1

8.2 จากนั้นกดเลือกเพิ่มประเภทรายการที่ต้องการให้แสดงใน Status bar ดังรูปที่ 21 ซึ่งในตัวอย่างนี้มี 2 รายการคือ ToolStripStatusLabel1 และ ToolStripStatusLabel2




รูปที่ 21 เพิ่มรายการใน Status bar

8.3 ลงเขียนโปรแกรมเพื่อเรียกใช้งาน โดยแก้ไขโค้ดในโปรแกรมเดิมในปุ่ม ขอให้พิจารณาได้จากในกรอบด้านล่างนี้



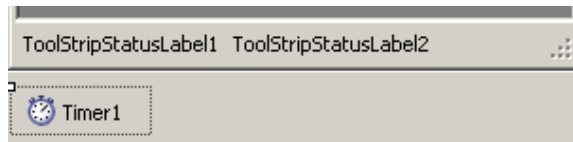
รูปที่ 22 แก้ไขโค้ดในปุ่มที่กำหนด

8.4 ทดสอบรันโปรแกรมดู แล้วให้กดปุ่มที่ได้กำหนดคำสั่งไว้แล้วสังเกตที่ Status Bar

9. การเรียกใช้ นาฬิกา (Timer)  Timer

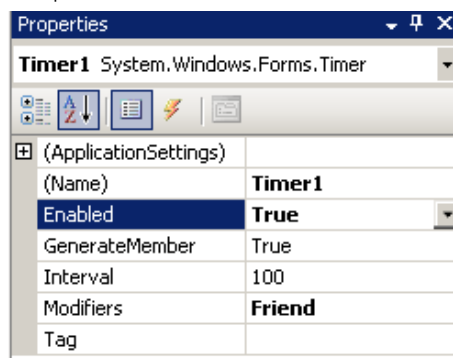
ถ้าต้องการใช้งานเกี่ยวกับเวลา จะต้องเรียกใช้คอนโทรล Timer เช่น ถ้าต้องการให้มีวินาทีและเวลาปัจจุบันของเครื่องมา แสดงที่ Status bar แบบ Real Time มีขั้นตอนดังนี้

9.1 นำ Timer มาวางที่ฟอร์ม ในชื่อนี้จะแสดงด้านล่างชื่อว่า Timer1



รูปที่ 23 วาง Timer ไว้ที่ฟอร์ม

9.2 จากนั้นไปกำหนด Properties ชื่อ Enabled ให้เป็น True เพื่อให้ Timer ทำงานได้



รูปที่ 24 กำหนด Properties ของ Timer

9.3 ใส่โค้ดที่ event ชื่อ Tick ของ Timer โดยการดับเบิลคลิกที่ Timer1 แล้วกำหนดโค้ดดังนี้



รูปที่ 25 กำหนดโค้ดลงของ Timer ใน Event Tick

- คำสั่ง DateTime.Now คือ จะแสดงวันที่และเวลา
- คำสั่ง DateTime.Now .Minute คือ จะแสดงนาที
- คำสั่ง DateTime.Now .Second คือ จะแสดงวินาที
- คำสั่ง DateTime.Now .Millisecond คือ จะแสดง 1/1000 วินาที
- คำสั่ง DateTime.Now .Month คือ จะแสดงเดือน
- คำสั่ง DateTime.Today คือ จะแสดงวันที่

9.4 ทดสอบรันโปรแกรม สังเกตที่ Status Bar ก็ จะแสดงวันที่และเวลาของเครื่องออกมาแบบ Real Time

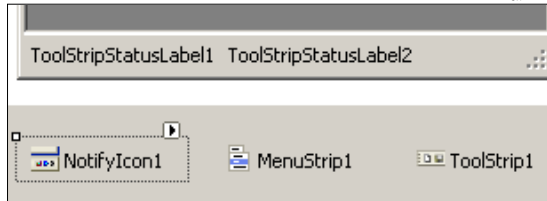
10. การใช้ Notify Icon (NotifyIcon) 

การทำไอคอนเล็กๆ ให้แสดงบริเวณ Taskbar ด้านขวาล่าง เพื่อใช้เป็นเส้นทางจัดการทำงานหรือให้รู้สถานการณ์ทำงานของโปรแกรมที่พัฒนา ซึ่งเราเรียกไอคอนนี้ว่า Notify Icon สามารถทำได้ดังนี้



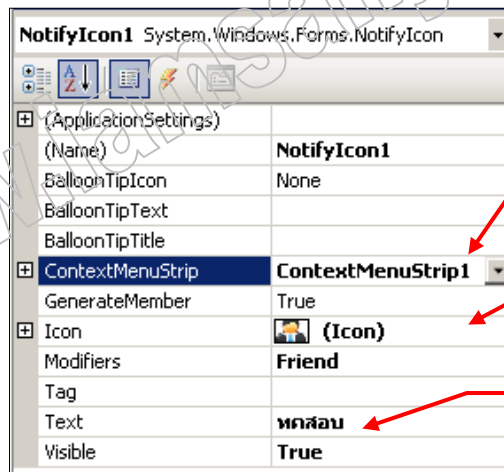
รูปที่ 26 ตัวอย่าง Notify Icon ที่แสดงบน Taskbar

10.1 เริ่มจากการเลือก Notify Icon คลิกวางที่ฟอร์ม จากนั้นก็จะปรากฏชื่ออยู่ด้านล่างว่า NotifyIcon1



รูปที่ 27 Notify Icon ที่อยู่บน Form

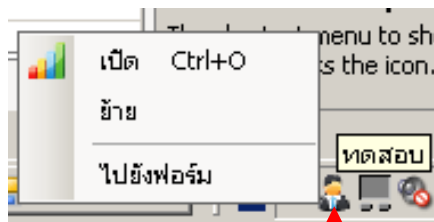
10.2 จากนั้นคลิก NotifyIcon1 แล้วกำหนด Properties ชื่อ Icon เพื่อเลือกไอคอนที่ต้องการให้แสดงที่ Taskbar กำหนด ContextMenuStrip กรณีคลิกขวาที่ไอคอน เป็น ContextMenuStrip1 (ต้องสร้างไว้ก่อน) และกำหนด Text ว่า 'ทดสอบ' ซึ่งเป็น TooltipsText ของไอคอนที่แสดงบน Taskbar




- กำหนด ContextMenuStrip
- กำหนด Icon
- กำหนด ToolTipsText

รูปที่ 28 ตัวอย่างการกำหนด Properties ของ Notify Icon

10.3 ทดสอบรันโปรแกรมแล้วคลิกขวาที่ไอคอนที่ทำไว้ที่อยู่บริเวณ Task bar ด้านขวา ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ดังรูป



รูปที่ 29 ผลการรันโปรแกรมแล้วเรียกใช้ Notify Icon

11. การใช้กล่องรายการรูป (ImageList)  ImageList

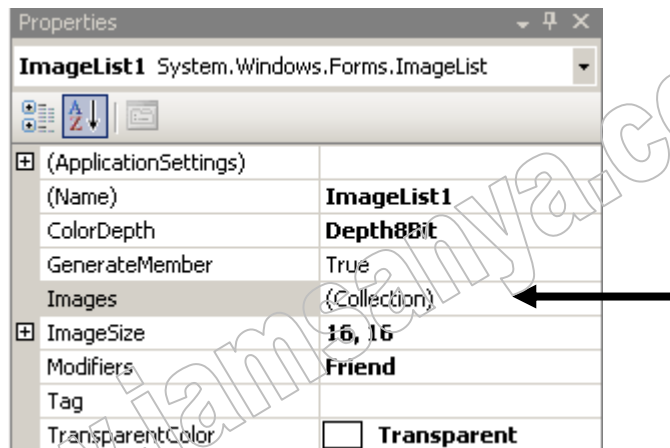
การกำหนดรูปภาพแทนสัญลักษณ์ต่างๆนั้นนอกจากใช้ Properties ชื่อ Image หรือ Icon แล้ว ก็ยังสามารถใช้กล่องรายการรูปภาพ (Image List) ที่จะมีคอนโทรลบางตัวสามารถเรียกใช้วิธีการแบบนี้ได้ เช่น TabControl เป็นต้น

11.1 เริ่มจากการเลือก ImageList คลิกวางที่ฟอร์ม จากนั้นก็จะปรากฏชื่ออยู่ด้านล่างว่า ImageList1

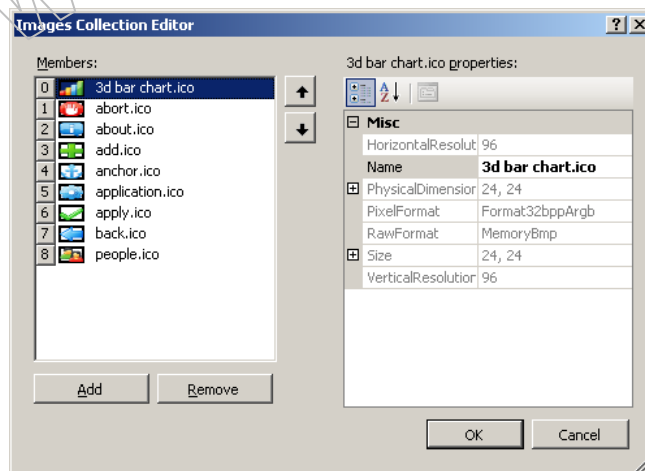


รูปที่ 30 การกำหนด ImageList ที่อยู่บนฟอร์ม

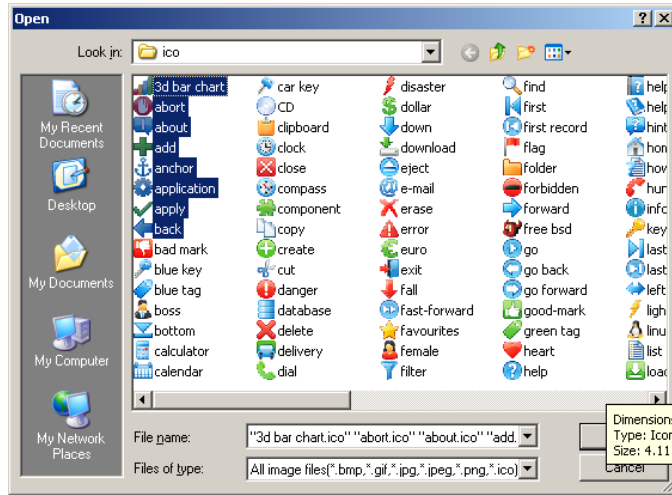
11.2 ทำการเพิ่มรายการเข้าไปไว้ที่ Images (Collection) โดยจะเลือกทีละรายการ เพื่อเพิ่มเข้าไปใน Images Collection Editor โดยการกดปุ่ม ADD เพื่อเพิ่มรายการ กดปุ่ม Remove เพื่อลบรายการรูปทิ้ง ซึ่งจะมีลำดับแสดงให้เห็น ปกติจะเริ่มจากลำดับที่ 0 ขึ้นไป ดังรูป 32 ในขณะที่มีการเลือกรูปภาพนั้น อาจจะเลือกหลายรูปพร้อมกันได้ ดังรูปที่ 33 เมื่อพอใจแล้วก็กดปุ่ม OK กลับไปยังฟอร์มหลักเพื่อเรียกใช้งานต่อไป



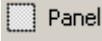
รูปที่ 31 การกำหนด Images ใน properties



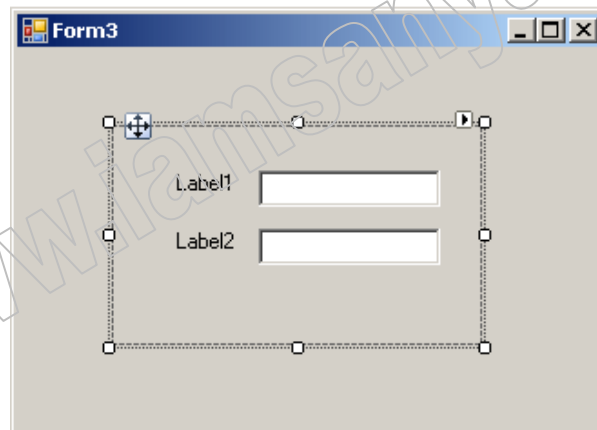
รูปที่ 32 หน้าจอรายการรูปใน Images Collection Editor




รูปที่ 33 การเลือกรายการรูปหลายๆรูป

12. การใช้พานอล (Panel) 

ถ้าต้องการฟอร์มมีความเป็นระเบียบและง่ายต่อการจัดการ เช่น การเปลี่ยนสี การย้ายเป็นกลุ่ม เป็นต้น สามารถทำได้ โดยการจัดกลุ่มคอนโทรลให้อยู่ในกลุ่มเดียวกัน โดยจัดวางคอนโทรลที่ต้องการลงในพาเนลได้ และออกแบบให้ไม่ต้องมีเส้นขอบได้ รูป 34

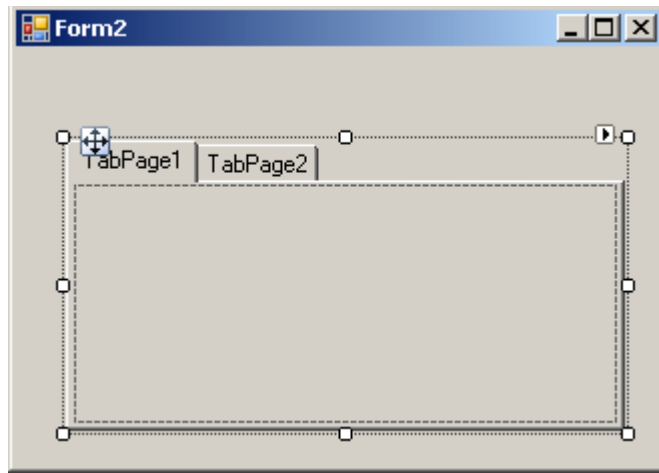


รูปที่ 34 การวางคอนโทรลต่างๆ ลงในพาเนล

13. การใช้ TabControl (TabControl) 

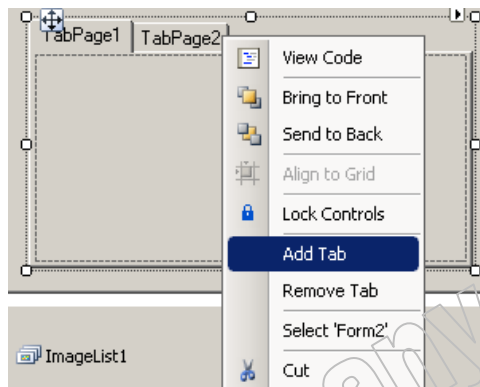
บางครั้งการออกแบบบนฟอร์มอาจจะมีพื้นที่จำกัด ทำให้เรายากในการที่ออกแบบเพื่อวางคอนโทรลให้ครบหมดในหน้าเดียว ดังนั้นเราสามารถออกแบบเพื่อใช้พื้นที่ได้มากขึ้น โดยการใช้แถบแบ่งเป็นชุดๆ ซึ่งจะออกแบบให้วางคอนโทรลต่างๆ ลงบน Tab Control แทน วิธีการนี้นอกจากจะทำให้ดูเรียบร้อยแล้วยังเป็นการจัดกลุ่มของข้อมูลเป็นชุดๆ เมื่อนำไปออกแบบใช้งานแล้ว ทำให้ผู้ใช้เข้าใจได้ง่ายขึ้นด้วย

13.1 เริ่มจากการเลือก TabControl คลิกลากวางที่ฟอร์ม ตามขนาดที่ต้องการ ซึ่งค่าเริ่มต้นจะปรากฏแถบขึ้นมา 2 แถบ ก่อน ดังรูป 35 แต่สามารถเพิ่มเติมทีหลังได้ใน Properties



รูปที่ 35 การวางคอนโทรล TabControl

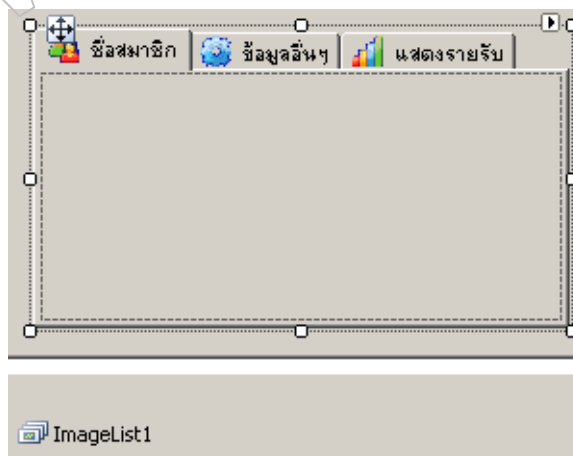
13.2 การเพิ่มจำนวนแถบการแสดงผลสามารถทำได้โดยการ คลิกขวาที่ TabControl จากนั้นก็จะปรากฏเมนูขึ้นมา แล้วให้เลือกเมนูชื่อ Add Tab นอกจากนี้เพิ่มแล้วก็ใช้วิธีการเดียวกันเพื่อใช้ลบแถบออก



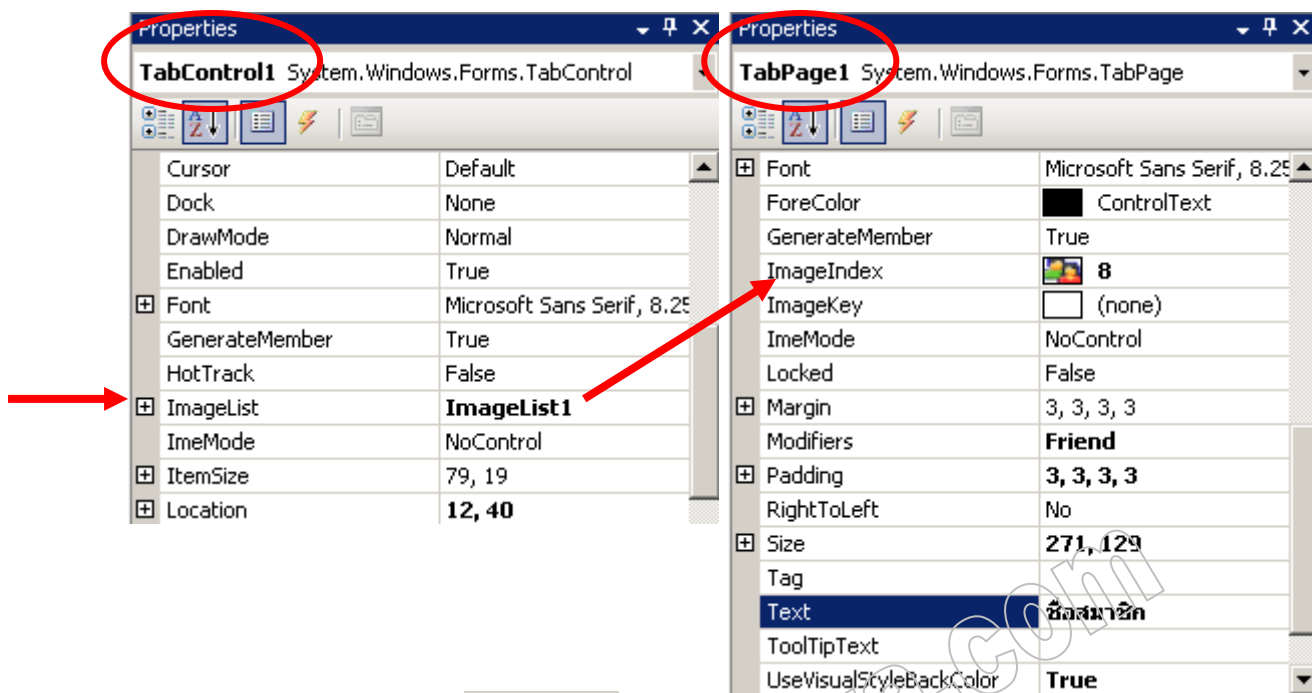
รูปที่ 36 การเพิ่ม/ลบ แถบรายการใน TabControl

13.3 ถ้าต้องการเปลี่ยนข้อความบนแถบรายการก็สามารถแก้ไขได้ที่ Properties ซึ่งจะมี Properties 2 ระดับ คือ อันแรกจะเป็นของ TabControl ทั้งอัน ส่วนอันที่ 2 จะเป็นเฉพาะของ TabPage แต่ละหน้า

เช่น ถ้าต้องการเรียกใช้ ImageList ก็ต้องกำหนดที่ TabControl หลักก่อนว่าจะเรียกใช้ตัวไหน จากนั้นค่อยเข้าไปในระดับ TabPage แล้วกำหนดว่าจะใช้ลำดับภาพที่เท่าไร ดังรูปที่ 38



รูปที่ 37 การเพิ่ม/ลบ แถบรายการใน TabControl



14. การใช้ GroupBox (GroupBox)

