



Tema 3. Creción de interfaces de usuario (2ª Parte)

Controles de un formulario.

Propiedades, métodos y eventos asociados

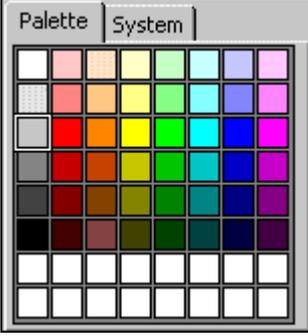


Indice

Form	3
Label	10
TextBox.....	13
CommandButton.....	16
Frame	19
OptionButton.....	21
CheckBox	24
ListBox.....	27
ComboBox.....	31
HorizontalScrollBar	34
VerticalScrollBar	36
Imagen.....	39
Picture.....	42
Timer	48
RichTextBox	49
Calendar	55



Form

Formulario – Form	
<div style="text-align: right;">  frm </div>	
Propiedades	
Name	<p>(Texto) Identificador para cada formulario dentro de la aplicación.</p> <p>Si no se indica lo contrario se utilizará dicho nombre para el fichero frm.</p>
Appearance	<p>Indica si el formulario tendrá una apariencia tridimensional.</p> <p>Los valores posibles son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana. • 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones
AutoRedraw	(Lógico) Gestiona la manera de redibujar las imágenes en pantalla.
BackColor	<p>(Color) Color de fondo del formulario. Para escoger valores se pueden utilizar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • &H8000000F& • Paleta de colores <div style="text-align: center;">  </div>
BorderStyle	<p>Indica el estilo de borde. Los valores posibles son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 – None → Indica que el formulario no tendrá bordes. • 1 – Fixed Single → Esta opción no permitirá al usuario cambiar el tamaño del formulario, pero tiene borde. • 2 – Sizable → Permite al usuario modificar su tamaño. Va a ser el valor por defecto. • 3 – Fixed Dialog → Esta propiedad no es común en los formularios normales, pero sí en los cuadros diálogos. El formulario tendrá un grosor dos veces superior al normal, y no tendrá botones de Maximizar y Minimizar. • 4 – Fixed ToolWindow → Se utiliza en Windows 95/98/NT, y se usa para dibujar un botón de cerrar(X). El texto en la barra de título tiene un tamaño reducido (más pequeño), el formulario no aparece en la barra de tareas de Windows 95/98/NT y el usuario no puede cambiar al tamaño del formulario. • 5 – Sizable ToolWindow → Es lo mismo que la anterior, pero el usuario sí puede cambiar su tamaño.
Caption	Establece el texto de la barra de título de la ventana del formulario.
ControlBox	(Lógico) Indica si se va a visualizar el cuadro de control de un formulario o no.
CurrentX, CurrentY	(Numérico) Indica en qué posición está colocado el formulario según las posiciones X e Y.
DrawMode	<p>Determina el modo de la representación gráfica:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 - Blackness → Hace que las líneas y figuras aparezcan en



	<p>negro.</p> <ul style="list-style-type: none">• 2 - Not Merge Pen → Valor inverso a la opción 15.• 3 - Mask Not Pen → Mezcla el color de fondo y el valor inverso del lápiz o el color de relleno.• 4 - Not Copy Pen → Valor inverso a la opción 13.• 5 - Mask Pen Not → Mezcla del lápiz y el valor inverso del color de pantalla.• 6 - Invert → Inverso del control de pantalla.• 7 - Xor Pen → Mezcla de los colores en el lápiz y los colores de pantalla.• 8 - Not Mask Pen → Valor inverso a la opción 9.• 9 - Mask Pen → Mezcla de los colores del lápiz y la pantalla.• 10 - Not Xor Pen → Valor inverso a la opción 7.• 11 - NOP → Sin cambios en la salida.• 12 - Merge Not Pen → Mezcla el color de pantalla y el inverso del color del lápiz.• 13 - Copy Pen → (Valor por defecto) Color especificado por la propiedad FillColor.• 14 - Merge Pen Not → Mezcla del color del lápiz y el inverso del color de pantalla.• 15 - Merge Pen → Mezcla el color del lápiz y el color de pantalla.• 16 - Whiteness → Hace que las líneas y las figuras aparezcan en blanco.
DrawStyle	Estilo de las líneas en el formulario: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Dash → Rayas• 1 - Dot → puntos• 2 - Dash-dot → Rayas y puntos• 3 - Dash-dot-dot → Raya-punto-punto• 4 - Transparent → Transparente• 5 - Inside solid → Sólido
DrawWidth	(Número) Ancho de las líneas en el formulario
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el formulario no responderá a ningún evento y tampoco los controles que haya en él.
FillColor	(Color) Establece el color de relleno.
FillStyle	Establece el estilo de relleno. Valores posibles: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Solid• 1 - Transparent (Valor por defecto)• 2 - Horizontal Line• 3 - Vertical Line• 4 - Upward Diagonal• 5 - Downward Diagonal• 6 - Cross• 7 - Diagonal Cross
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el formulario. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.



	
FontTransparent	(Lógico) Determina si el fondo de los textos va a ser o no transparente.
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el formulario.
Height	(Número) Define la altura del formulario.
Icon	(Fichero) Define el icono de la aplicación que aparecerá en la esquina superior izquierda y el icono del programa en la barra de tareas.
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre la pantalla y la parte izquierda de la ventana
MaxButton	(Lógico) Indica si va a aparecer el botón Maximizar dentro de los botones de control de la ventana.
MDIChild	(Lógico) Indica si es un formulario Hijo de un formulario principal MDI.
MinButton	Ya la vimos :) Si se pone su valor a False, el formulario no tendrá botón de minimizar.
MouseIcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el formulario cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el formulario. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow • 2 – Cross • 3 – I-Beam • 4 – Icon • 5 – Size • 6 – Size NE SW • 7 – Size N S • 8 – Size NW SE • 9 – Size W E • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom
Moveable	(Lógico) Indica si puede modificar su posición.
Picture	(Fichero) Indica la imagen de fondo que tendrá el formulario. Los formatos permitidos en Visual Basic 6 son: Bmp, Dib, Jpg, Gif, Ico, Cur, wmf y emf.
ScaleMode	Permite cambiar las unidades de medida empleadas en el sistema de coordenadas interno del formulario. <ul style="list-style-type: none"> • 0 – User → Definida por el usuario. • 1 - Twip → (Valor por defecto) 1440 twips por pulgada. • 2 - Point → (72 puntos por pulgada, 1 punto por 20 twips). • 3 - Pixel → Unidad mínima de un monitor e impresora • 4 - Character → horizontal: 12 caracteres por pulgada, vertical: 6 caracteres por pulgada.



	<ul style="list-style-type: none">• 5 - Inch → 1440 twips por pulgada.• 6 - Millimeter → 5.67 twips por milímetro.• 7 - Centimeter → 567 twips por centímetro.
ScaleHeight, ScaleWidth	(Número) Sirven para establecer una escala propia para la altura y anchura del formulario. Tiene efecto colateral sobre la propiedad ScaleMode, que se establece a 0.
ScaleLeft, ScaleTop	(Número) Sirven para establecer una escala propia para los márgenes izquierdo y superior del formulario. El valor original de estas propiedades es 0.
ShowInTaskBar	(Lógico) Indica si al ejecutar la ventana aparecerá en la barra de tareas o no.
StartPosition	Determina la posición inicial del formulario. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Manual• 1 – CenterOwner• 2 – CenterScreen• 4 – Windows Default
Top	(Número) Determina la altura del formulario dentro de la pantalla.
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no una ventana.
Width	(Número) Determina el ancho del formulario.
WindowState	Indica el estado de la ventana. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Normal• 1 – Minimized• 2 – Maximized
Eventos	
Activate	Se produce al activarse un formulario
Click	Se produce al hacer click en el formulario
Dblick	Se produce al hacer doble click en el formulario
Deactivate	Se produce cuando un formulario deja de ser el formulario activo
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop
GotFocus	Se produce al recibir el foco
Initialize	Se produce cuando una aplicación crea una instancia del formulario
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla
Load	Se produce al cargar el formulario en memoria
LostFocus	Se produce cuando el formulario pierde el foco
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del formulario
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del formulario
Paint	Se produce cuando parte de los controles de la pantalla tienen que ser redibujados
QueryUnload	Se produce antes de que una aplicación se cierre pudiendo cancelar la descarga
Resize	Se produce al cambiar de tamaño un formulario
Terminate	Se produce al terminar la instancia del formulario
Unload	Se produce al descargar el formulario
Métodos	
Circle	Dibuja un círculo, una elipse o un arco dentro de un contenedor gráfico. Su sintaxis es la siguiente: <code>Objeto.Circle [Step](X, Y), Radio [, Color[, Inicio[, Final[, Aspecto]]]</code> <ul style="list-style-type: none">• Step: especifica que el centro del círculo, elipse o arco es relativo a las coordenadas actuales especificadas por las propiedades CurrentX y CurrentY.



	<ul style="list-style-type: none">• X, Y: Coordenadas del centro del círculo, elipse o arco.• Radio: Longitud del radio.• Color: del contorno del círculo. Si se omite, se utiliza el valor de la propiedad ForeColor.• Inicio y Final: Indican el ángulo de comienzo y final del arco, respectivamente. Su valor debe ser especificado en radianes. Si se omite alguno de ellos, el valor por defecto de Inicio es 0, mientras que el Final es 2p.• Aspecto: Indica la relación de aspecto entre los radios X e Y de la elipse. Cuando su valor es 1, simplemente se obtiene un círculo, mientras que cuando es menor que 1, se obtiene una elipse con el radio X mayor que el radio Y. Finalmente, cuando es mayor que 1, se obtiene una elipse con el radio X menor que el radio Y.
Cls	Borra el texto y los gráficos generados en tiempo de ejecución por instrucciones gráficas y de impresión. Si la propiedad AutoRedraw se establece a True, los gráficos y el texto no se ven afectados. Si el valor de la propiedad se cambia en tiempo de ejecución, sólo se borrarán aquellos dibujos realizados después de que la propiedad pase a valer False. De esta forma, es posible mantener los gráficos y texto que no deben cambiar a lo largo de la ejecución como, por ejemplo, ejes de coordenadas, líneas de referencia, etc. Su sintaxis es: <code>Objeto.Cls</code> Después de llamar a Cls, las propiedades CurrentX y CurrentY del objeto se establecen a 0.
Hide	Permite ocultar un Formulario, pero no lo descarga. Cuando se oculta un Formulario, se quita de la pantalla y su propiedad Visible queda establecida a False. Su sintaxis es: <code>Objeto.Hide</code>
Line	Dibuja líneas y rectángulos dentro de un contenedor gráfico. Su sintaxis es la siguiente: <code>Objeto.Line [Step] (X1, Y1) - [Step] (X2, Y2) [, Color[, B[F]]]</code> <ul style="list-style-type: none">• Step: Especifica que las coordenadas del punto inicial son relativas a la posición gráfica actual indicada por las propiedades CurrentX y CurrentY. La segunda palabra clave Step especifica que las coordenadas del punto final son relativas al punto inicial de la línea.• (X1, Y1): Punto inicial de la línea• (X2, Y2): Punto final. La propiedad ScaleMode determina la unidad de medida utilizada. Si se omite, la línea empieza en la posición indicada por CurrentX y CurrentY. <ul style="list-style-type: none">• B: Dibuja un rectángulo en vez de una línea.• F: El relleno se realizará en el mismo Color utilizado para el borde.
Move	Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente: <code>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</code> Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.
PaintPicture	Se utiliza para dibujar una figura dentro del formulario en una posición determinada. Su sintaxis es: <code>Object.PaintPicture (Imagen, x1, y1, ancho1, alto1, x2, y2, ancho2, alto2, opc)</code>



	<ul style="list-style-type: none">• Imagen: imagen que se quiere mostrar.• Las demás opciones configuran el tamaño y posición de la imagen.
Point	Se utiliza para obtener el color actual de un determinado punto dentro de un contenedor gráfico. El valor devuelto es un número entero de tipo Long que indica el código de color del punto especificado. Cuando el punto especificado queda fuera del contenedor, el valor devuelto es -1. Su sintaxis es: <code>Objeto.Point [Step] (X, Y)</code>
PopUpMenu	Se utiliza para mostrar un menú contextual. Su sintaxis es: <code>objeto.PopupMenu (Nombremenu, opciones, x, y, OpcionNegrita)</code> <ul style="list-style-type: none">• Nombremenu: identificador del menú que se quiere mostrar.• Flags: opciones para ese menú• X e Y: posición donde aparecerá el botón.• OpcionNegrita: opción que aparecerá en negrita dentro del menú.
Print	Se utiliza para mostrar texto. Su sintaxis es la siguiente: <code>Objeto.Print [ListaSalida]</code> En el argumento ListaSalida debe especificarse una lista de expresiones de cualquier tipo que pueda ser mostrado en forma de texto, separadas entre sí por espacio, coma o punto y coma. Cada uno de los elementos de la lista puede ir acompañado de modificadores, según la siguiente sintaxis: <code>[{SpC (n) Tab (n) }] Expresión [{; \,}]</code>
PrintForm	Envía a la impresora una imagen bit a bit de un Formulario. La impresora usada por PrintForm está determinada por los valores del Panel de control del Sistema Operativo. Su sintaxis es: <code>Formulario.PrintForm</code>
PSet	Dibuja puntos de un determinado color dentro de un contenedor gráfico. Su sintaxis es: <code>Objeto.PSet [Step] (X, Y) [, Color]</code> <ul style="list-style-type: none">• (X1, Y1): Coordenadas del punto dentro del contenedor.• Step: serán coordenadas relativas si se utiliza, mientras que si se omite serán absolutas.• Color: permite especificar el código del color con el que será visualizado el punto, si se omite el punto será mostrado con el color indicado en la propiedad ForeColor del contenedor.
Refresh	Fuerza que un Formulario o control sea redibujado. Por ejemplo, permite mostrar un Formulario, mientras se ejecuta otras sentencias, como un bucle. Su sintaxis es: <code>Objeto.Refresh</code>
Scale	Permite en tiempo de ejecución personalizar el sistema de coordenadas (afecta al sistema de coordenadas de las instrucciones gráficas). Su sintaxis es la siguiente: <code>Objeto.Scale (Izquierda, Arriba)-(Derecha, Abajo)</code> <ul style="list-style-type: none">• Izquierda y Arriba: representan las coordenadas x e y de la esquina superior izquierda• Derecha y Abajo: representan las de la esquina inferior derecha.• Scale sin argumentos: restablecerá el sistema de coordenadas a twips.
SetFocus	Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que



	<p>un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>
Show	<p>Permite visualizar un Formulario. El método Show no sólo visualiza el Formulario, sino que lo carga en memoria en caso de no estarlo. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Show [Modo]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Modo: Indica el modo de visualización del Formulario. Existen dos modos: 0 (No modales (Modeless)), permiten pasar el foco a otros Formularios sin necesidad de ser descargados u ocultados, es el valor por defecto y 1 (Modales (Modal)), retienen el foco hasta que son descargados u ocultados, no permitiendo pasar el foco a otros Formularios.
TextHeight, TextWidth	<p>Se utilizan para determinar la altura y anchura de una Cadena de texto, tal como se imprimiría con la fuente actual del Formulario. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.TextWidth (Cadena) Objeto.TextHeight (Cadena)</pre>
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.



Label

Etiqueta – Label		A	lbl
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Alignment	Define la alineación del texto. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Left Justify• 1 - Right Justify• 2 - Center		
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana.• 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones		
AutoSize	(Lógico) Permite ajustar el tamaño del control al tamaño del texto indicado en Caption.		
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none">• &H8000000F&• Paleta de colores ...		
BackStyle	Determina el estilo de fondo del control <ul style="list-style-type: none">• 0 – Transparent → se ajustará al fondo del formulario.• 1 – Opaque → (Valor por defecto) depende de BackColor.		
BorderStyle	Determina el estilo de la línea. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – None → (Valor por defecto) Sin línea• 1 – Fixed Single → con línea		
Caption	(Texto) Indica el texto que aparecerá en la etiqueta.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código• 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.		
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Default• 1 – Arrow• 2 – Cross• 3 – I-Beam• 4 – Icon• 5 – Size		



	<ul style="list-style-type: none"> • 6 – Size NE SW • 7 – Size N S • 8 – Size NW SE • 9 – Size W E • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom 												
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario												
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.												
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
WordWrap	(Lógico) Indica que si un control se expande para ajustarse al texto del título.												
Eventos													
Change	Se produce al cambiar de cualquier manera el texto del control												
Click	Se produce al hacer click en el control												
Dblick	Se produce al hacer doble click en el control												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												



Refresh	Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es: <code>Objeto.Refresh</code>
ZOrder	Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es <code>Objeto.ZOrder [Posición]</code> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.



TextBox

Caja de Texto – TextBox		abl	txt
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Alignment	Define la alineación del texto. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Left Justify • 1 - Right Justify • 2 - Center 		
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana. • 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones 		
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • &H8000000F& • Paleta de colores ... 		
BorderStyle	Determina el estilo de la línea. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – None → (Valor por defecto) Sin línea • 1 – Fixed Single → con línea 		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa. 		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.		
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
HideSelection	(Lógico) Permite ocultar o no la sección de texto dentro del control cuando éste pierde el foco.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Locked	(Lógico) Indica si se bloquea el uso del control.		
MaxLength	(Número) Determina el número máximo de caracteres que se puede aceptar. El valor por defecto de esta propiedad es 0, 32 KB.		
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow • 2 – Cross • 3 – I-Beam • 4 – Icon • 5 – Size • 6 – Size NE SW 		



	<ul style="list-style-type: none">• 7 – Size N S• 8 – Size NW SE• 9 – Size W E• 10 – Up Arrow• 11 – Hourglass• 12 – No Drop• 13 – Arrow and Hourglass• 14 – Arrow and Question• 15 – Size All• 99 – Custom
MultiLine	(Lógico) Permite que se incluyan dentro del control varias líneas. El valor por defecto es False.
PasswordChar	(Carácter) Carácter que se utilizará para sustituir cada uno de los caracteres escritos dentro de la caja de texto.
ScrollBars	Se utiliza en combinación con la propiedad Multiline, para que aparezcan las barras de herramientas dentro del cuadro de texto. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 1 – Horizontal → aparece la barra de desplazamiento Horizontal.• 2 – Vertical → aparece la barra de desplazamiento vertical.• 3 – Both → aparecen ambas barras de desplazamiento.
SelLength	(Número) Número de caracteres seleccionado actualmente. Sólo es accesible en tiempo de ejecución.
SelStart	(Número) Posición en la que comienza el texto seleccionado. Si no hay caracteres seleccionados indica la posición del cursor. Sólo es accesible en tiempo de ejecución.
SelText	(Texto) Determina el texto seleccionado. Sólo accesible en tiempo de ejecución.
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.
Text	(Texto) Controla el contenido del TextBox. Tiene la misma utilidad que la propiedad Caption, de los formularios y los Label.
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.
Width	(Número) Determina el ancho del control.
Eventos	
Change	Se produce al cambiar de cualquier manera el texto del control
Click	Se produce al hacer click en el control
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control



Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"><thead><tr><th>Constante</th><th>Valor</th><th>Descripción</th></tr></thead><tbody><tr><td>vbCancel</td><td>0</td><td>Cancela la operación de arrastre.</td></tr><tr><td>vbBeginDrag</td><td>1</td><td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td></tr><tr><td>vbEndDrag</td><td>2</td><td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td></tr></tbody></table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de eventoMouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.												



CommandButton

Botón – CommandButton	
 cmd	
Propiedades	
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana. • 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • &H8000000F& • Paleta de colores ...
Cancel	(Lógico) Establece que el botón va a ser la opción de cancelar por omisión. Cuando el usuario pulsa la tecla Escape, se procesará el procedimiento de evento Click (si se escribió) de ese control. El valor por defecto es False.
Caption	(Texto) Indica el texto que aparecerá en el control.
Default	(Lógico) Hace que pueda pulsarse la tecla Enter en el formulario hace que se invoque el evento Click del botón. Si existieran más botones dentro del formulario y se pulsase tecla Enter con el foco en ellos se invocaría el evento Clic de dichos botones.
DisabledPicture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer en el botón cuando esté desactivado. La propiedad Style tiene que estar a 1.
DownPicture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer en el botón cuando esté presionado. La propiedad Style tiene que estar a 1.
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.
Height	(Número) Define la altura del control.
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.
MouseIcon	(Fichero) Establece el icono que se utilizará el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow • 2 – Cross • 3 – I-Beam • 4 – Icon • 5 – Size • 6 – Size NE SW



	<ul style="list-style-type: none"> • 7 – Size N S • 8 – Size NW SE • 9 – Size W E • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom 												
Picture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer el en botón cuando no esté presionado. La propiedad Style tiene que estar a 1.												
Style	Determina el estilo del botón. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Standard → (Valor por defecto) Botón estándar. • 1 – Graphical → El botón permite el uso de imágenes. 												
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario.												
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.												
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.												
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Click	Se produce al hacer click en el control												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control												
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <p style="text-align: center;">Objeto.Drag [Acción]</p> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											



Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.



Frame

Marco – Frame			fra
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana. • 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones 		
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • &H800000F& • Paleta de colores ... 		
BorderStyle	Determina el estilo de la línea. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – None → (Valor por defecto) Sin línea • 1 – Fixed Single → con línea 		
Caption	(Texto) Indica el texto que aparecerá en el control.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa. 		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.		
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
MouseIcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow • 2 – Cross • 3 – I-Beam • 4 – Icon • 5 – Size • 6 – Size NE SW • 7 – Size N S • 8 – Size NW SE • 9 – Size W E • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question 		



	<ul style="list-style-type: none"> • 15 – Size All • 99 – Custom 												
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario.												
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.												
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Click	Se produce al hacer click en el control												
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0. 												



OptionButton

Botón de opción – OptionButton			op
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Alignment	Define la alineación del texto. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Left Justify• 1 - Right Justify• 2 - Center		
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana.• 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones		
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none">• &H8000000F&• Paleta de colores ...		
Caption	(Texto) Indica el texto que aparecerá en el control.		
DisabledPicture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer el en control cuando esté desactivado. La propiedad Style tiene que estar a 1.		
DownPicture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer el en control cuando esté activado. La propiedad Style tiene que estar a 1.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código• 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.		
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Default• 1 – Arrow• 2 – Cross• 3 – I-Beam• 4 – Icon• 5 – Size• 6 – Size NE SW• 7 – Size N S• 8 – Size NW SE• 9 – Size W E		



	<ul style="list-style-type: none"> • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom 												
Picture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer en el control cuando no esté marcado. La propiedad Style tiene que estar a 1.												
Style	Determina el estilo del control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Standard → (Valor por defecto) Control estándar. • 1 – Graphical → El control permite el uso de imágenes. 												
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario.												
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.												
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.												
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Value	(Lógico) Determina si el control está activado o no.												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Click	Se produce al hacer click en el formulario												
DbtClick	Se produce al hacer doble click en el control												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control												
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en												



	<p>tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.



CheckBox

Cuadro de opción – CheckBox		<input checked="" type="checkbox"/>	chk
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Alignment	Define la alineación del texto. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Left Justify• 1 - Right Justify• 2 - Center		
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana.• 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones		
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none">• &H8000000F&• Paleta de colores ...		
Caption	(Texto) Indica el texto que aparecerá en el control.		
DisabledPicture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer el en control cuando esté desactivado. La propiedad Style tiene que estar a 1.		
DownPicture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer el en control cuando esté activado. La propiedad Style tiene que estar a 1.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código• 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.		
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Default• 1 – Arrow• 2 – Cross• 3 – I-Beam• 4 – Icon• 5 – Size• 6 – Size NE SW• 7 – Size N S• 8 – Size NW SE• 9 – Size W E		



	<ul style="list-style-type: none"> • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom 												
Picture	(Fichero) Determina la imagen que va a aparecer el en control cuando no esté marcado. La propiedad Style tiene que estar a 1.												
Style	Determina el estilo del control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Standard → (Valor por defecto) Control estándar. • 1 – Graphical → El control permite el uso de imágenes. 												
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario.												
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.												
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.												
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Value	Determina el estado del control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Unchecked • 1 – Checked • 2 – Grayed 												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Click	Se produce al hacer click en el formulario												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control												
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											



	embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.



ListBox

Lista – ListBox	
Propiedades	
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana. • 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • &H8000000F& • Paleta de colores ...
Columns	(Número) Determina el número de columnas que van a existir dentro de una lista
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.
Height	(Número) Define la altura del control.
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.
ItemData	(Lista numérica) Lista de valores numéricos asociados a cada uno de los valores de la propiedad List. Ejemplo de Uso: Objeto.AddItem Elemento_A_Añadir Objeto.ItemData(Objeto.NewIndex) = Datos_Del_Entero
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.
List	(Lista de cadenas) Lista de valores de cada uno de los ítems que se encuentran en el control. No puede ser modificado en tiempo de diseño directamente, es necesario el uso de los métodos AddItem y RemoveItem. Para acceder a un elemento de la lista se seguirá la sintaxis: Objeto.List(índice)
ListCount	(Número) Indica el número de elementos que se encuentran dentro del control. No ser modificado, sólo consultado.
ListIndex	(Número) Indica el índice del último elemento seleccionado del control. Los valores están comprendidos entre 0 y ListCount-1. Si no hay ningún elemento seleccionado el valor de la propiedad es -1.
MouseIcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow



	<ul style="list-style-type: none"> • 2 – Cross • 3 – I-Beam • 4 – Icon • 5 – Size • 6 – Size NE SW • 7 – Size N S • 8 – Size NW SE • 9 – Size W E • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom
MultiSelect	Define el tipo de selección que va a tener el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – None → No se puede realizar ningún tipo de multiselección. • 1 – Simple → La selección se realiza mediante la selección individual de los elementos mediante el ratón • 2 – Extended → La selección puede realizarse utilizando las teclas Ctrl y Shift
NewIndex	(Número) Índice del último ítem insertado.
Sorted	(Lógico) Ordena alfabéticamente o no los elementos del control.
Style	Permite la utilización de cajas de verificación para cada elemento de la lista. Facilita la selección de los elementos. No se podrá modificar esta propiedad si no esta seleccionada la multiselección. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – None → No se utilizar las cajas de selección. • 1 – Checkbox → Se utilizarán las cajas de opción para cada uno de los ítems de la lista.
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario.
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.
Text	(Texto) Contiene el texto del ítem seleccionado en último lugar. En este control esta propiedad no puede modificarse.
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.
Width	(Número) Determina el ancho del control.
Eventos	
Click	Se produce al hacer click en el formulario
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control
ItemCheck	Se produce al marcar uno de los elementos mediante el cuadro de opción
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control



KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Scroll	Se produce al pulsar sobre la barra de desplazamiento del control												
Métodos													
AddItem	<p>Permite añadir un ítem en el control. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.AddItem Elemento[, Indice]</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Elemento → Especifica el texto del elemento a añadir en forma de cadena. La posición en que se sitúa el elemento depende del estado de la propiedad Sorted del control. Si se encuentra a False, el elemento se sitúa el último de la lista, pero si se encuentra a True, el elemento se insertará en la posición que le corresponda según el criterio de ordenación. • Indice → Indica explícitamente la posición en la que debe insertarse el elemento. 												
Clear	<p>Elimina todos los elementos del control. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Clear</pre>												
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
RemoveItem	<p>Eliminar una línea del control</p> <pre>Objeto.RemoveItem Indice</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Indice → Especifica la posición del elemento que se desea eliminar. Los elementos que se encuentran situados después de él se desplazarán una posición hacia arriba. 												
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre>												



	<ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.
--	---



ComboBox

Lista desplegable – ComboBox	
 cb	
Propiedades	
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana. • 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • &H8000000F& • Paleta de colores ...
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.
Height	(Número) Define la altura del control.
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.
ItemData	(Lista numérica) Lista de valores numéricos asociados a cada uno de los valores de la propiedad List. Ejemplo de Uso: <pre>Objeto.AddItem Elemento_A_Añadir Objeto.ItemData (Objeto.NewIndex) = Datos Del Entero</pre>
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.
List	(Lista de cadenas) Lista de valores de cada uno de los ítems que se encuentran en el control. No puede ser modificado en tiempo de diseño directamente, es necesario el uso de los métodos AddItem y RemoveItem. Para acceder a un elemento de la lista se seguirá la sintaxis: <pre>Objeto.List (índice)</pre>
ListCount	(Número) Indica el número de elementos que se encuentran dentro del control. No ser modificado, sólo consultado.
ListIndex	(Número) Indica el índice del último elemento seleccionado del control. Los valores están comprendidos entre 0 y ListCount-1. Si no hay ningún elemento seleccionado el valor de la propiedad es -1.
Locked	(Lógico) Indica si se bloquea el uso de la caja de texto del control.
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow



	<ul style="list-style-type: none">• 2 – Cross• 3 – I-Beam• 4 – Icon• 5 – Size• 6 – Size NE SW• 7 – Size N S• 8 – Size NW SE• 9 – Size W E• 10 – Up Arrow• 11 – Hourglass• 12 – No Drop• 13 – Arrow and Hourglass• 14 – Arrow and Question• 15 – Size All• 99 – Custom
NewIndex	(Número) Índice del último ítem insertado.
SelLength	(Número) Número de caracteres seleccionado actualmente. Sólo es accesible en tiempo de ejecución.
SelStart	(Número) Posición en la que comienza el texto seleccionado. Si no hay caracteres seleccionados indica la posición del cursor. Sólo es accesible en tiempo de ejecución.
SelText	(Texto) Determina el texto seleccionado. Sólo accesible en tiempo de ejecución.
Sorted	(Lógico) Ordena alfabéticamente o no los elementos del control.
Style	Modifica el tipo de lista desplegable. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Dropdown Combo → Muestra la lista desplegable estándar.• 1 – Simple Combo → Muestra la lista desplegable ya desplegada.• 2 – Dropdown List → Tiene el mismo diseño que la primera opción, pero en este caso el usuario no podrá introducir texto.
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.
Text	(Texto) Texto de la caja de texto asociado a la lista desplegable.
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.
Width	(Número) Determina el ancho del control.
Eventos	
Change	Se produce al cambiar de cualquier manera el texto del control
Click	Se produce al hacer click en el control
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop
DropDown	Se produce cuando se despliega la lista dentro del combo.
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco



Scroll	Se produce al modificar la barra de desplazamiento asociada												
Métodos													
AddItem	<p>Permite añadir un ítem en el control. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.AddItem Elemento[, Indice]</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Elemento → Especifica el texto del elemento a añadir en forma de cadena. La posición en que se sitúa el elemento depende del estado de la propiedad Sorted del control. Si se encuentra a False, el elemento se sitúa el último de la lista, pero si se encuentra a True, el elemento se insertará en la posición que le corresponda según el criterio de ordenación. • Indice → Indica explícitamente la posición en la que debe insertarse el elemento. 												
Clear	<p>Elimina todos los elementos del control. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Clear</pre>												
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
RemoveItem	<p>Eliminar una línea del control</p> <pre>Objeto.RemoveItem Indice</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Indice → Especifica la posición del elemento que se desea eliminar. Los elementos que se encuentran situados después de él se desplazarán una posición hacia arriba. 												
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0. 												



HorizontalScrollBar

Barra de desplazamiento horizontal – HorizontalScrollBar			hsb
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa. 		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
LargeChange	(Número) Determina el cambio que se va a producir en la propiedad Value al pulsar sobre el área de la barra de desplazamiento.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Max	(Número) Valor máximo que puede tomar la propiedad Value.		
Min	(Número) Valor mínimo que puede tomar la propiedad Value.		
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow • 2 – Cross • 3 – I-Beam • 4 – Icon • 5 – Size • 6 – Size NE SW • 7 – Size N S • 8 – Size NW SE • 9 – Size W E • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom 		
SmallChange	(Número) Determina el cambio que se va a producir en la propiedad Value al pulsar sobre los botones de desplazamiento.		
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario.		
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.		
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del		



	formulario												
Value	(Número) Valor que en cada momento va a tener asociada la barra de desplazamiento.												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Change	Se produce al modificar la propiedad Value de la barra de desplazamiento.												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control												
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
Scroll	Se produce al mover el botón que se encuentra dentro del área de desplazamiento.												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de eventoMouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none"> Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0. 												



VerticalScrollBar

Barra de desplazamiento vertical – VerticalScrollBar			vsb
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa. 		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
LargeChange	(Número) Determina el cambio que se va a producir en la propiedad Value al pulsar sobre el área de la barra de desplazamiento.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Max	(Número) Valor máximo que puede tomar la propiedad Value.		
Min	(Número) Valor mínimo que puede tomar la propiedad Value.		
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Default • 1 – Arrow • 2 – Cross • 3 – I-Beam • 4 – Icon • 5 – Size • 6 – Size NE SW • 7 – Size N S • 8 – Size NW SE • 9 – Size W E • 10 – Up Arrow • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom 		
SmallChange	(Número) Determina el cambio que se va a producir en la propiedad Value al pulsar sobre los botones de desplazamiento.		
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario.		
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.		



Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Value	(Número) Valor que en cada momento va a tener asociada la barra de desplazamiento.												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Change	Se produce al modificar la propiedad Value de la barra de desplazamiento.												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control												
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
Scroll	Se produce al mover el botón que se encuentra dentro del área de desplazamiento.												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de eventoMouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none"> Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si 												



	se omite es 0.
--	----------------



Imagen

Imagen – Image			img
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana.• 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones		
BorderStyle	Determina el estilo de la línea. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – None → (Valor por defecto) Sin línea• 1 – Fixed Single → con línea		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código• 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99		
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Default• 1 – Arrow• 2 – Cross• 3 – I-Beam• 4 – Icon• 5 – Size• 6 – Size NE SW• 7 – Size N S• 8 – Size NW SE• 9 – Size W E• 10 – Up Arrow• 11 – Hourglass• 12 – No Drop• 13 – Arrow and Hourglass• 14 – Arrow and Question• 15 – Size All• 99 – Custom		
Picture	(Fichero) Permite establecer la imagen que aparecerá dentro del control. Los tipos de ficheros que admite son: .bmp y .dib → Mapa de bit(Bit Map) .jpg → JPEG .gif → Graphics Interchange .ico → Icon(Iconos)		



	<p>.wmf y .emf → Windows MetaFiles .cur → Cursores</p> <p>Para poder asignar en tiempo de ejecución la imagen será necesario el uso de la función Load Picture. La sintaxis de LoadPicture es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Picture = LoadPicture(Fichero)</pre> <p>Un ejemplo sería:</p> <pre>Private Sub Form_Load() picFoto.Picture = LoadPicture("c:\imgs\1.gif") End Sub</pre>												
Stretch	(Lógico) Determina si la imagen se ajusta para completar el control (True) o al contrario (False)												
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.												
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Click	Se produce al hacer click en el control												
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none"> Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el 												



	contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.
--	---



Picture

Imagen – Picture			pic
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Align	Define la situación del control dentro del formulario. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – None → (Valor por defecto) Sin relación• 1 – Align Top• 2 – Align Bottom• 3 – Align Left• 4 – Align Right		
Appearance	Indica si el control tendrá una apariencia tridimensional. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Flat → Tendrá una apariencia plana.• 1 - 3D → (Valor por Defecto) Tres dimensiones		
AutoRedraw	(Lógico) Gestiona la manera de redibujar las imágenes en pantalla.		
AutoSize	(Lógico) Determina si el control de imágenes se ajusta a la imagen o, es la imagen la que se ajusta al tamaño del control. El valor True hace que el control imagen se ajuste al tamaño de la imagen, mientras que el valor False (valor por defecto), hace que sea la imagen la que se ajuste.		
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none">• &H8000000F&• Paleta de colores ...		
BorderStyle	Determina el estilo de la línea. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – None → (Valor por defecto) Sin línea• 1 – Fixed Single → con línea		
CurrentX, CurrentY	(Numérico) Indica en qué posición está colocado el control según las posiciones X e Y.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código• 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa.		
DrawMode	Determina el modo de la representación gráfica: <ul style="list-style-type: none">• 1 - Blackness → Hace que las líneas y figuras aparezcan en negro.• 2 - Not Merge Pen → Valor inverso a la opción 15.• 3 - Mask Not Pen → Mezcla el color de fondo y el valor inverso del lápiz o el color de relleno.• 4 - Not Copy Pen → Valor inverso a la opción 13.• 5 - Mask Pen Not → Mezcla del lápiz y el valor inverso del color de pantalla.• 6 - Invert → Inverso del control de pantalla.• 7 - Xor Pen → Mezcla de los colores en el lápiz y los colores de pantalla.• 8 - Not Mask Pen → Valor inverso a la opción 9.• 9 - Mask Pen → Mezcla de los colores del lápiz y la		



	<p>pantalla.</p> <ul style="list-style-type: none">• 10 - Not Xor Pen → Valor inverso a la opción 7.• 11 - NOP → Sin cambios en la salida.• 12 - Merge Not Pen → Mezcla el color de pantalla y el inverso del color del lápiz.• 13 - Copy Pen → (Valor por defecto) Color especificado por la propiedad FillColor.• 14 - Merge Pen Not → Mezcla del color del lápiz y el inverso del color de pantalla.• 15 - Merge Pen → Mezcla el color del lápiz y el color de pantalla.• 16 - Whiteness → Hace que las líneas y las figuras aparezcan en blanco.
DrawStyle	Estilo de las líneas en el control: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Dash → Rayas• 1 - Dot → puntos• 2 - Dash-dot → Rayas y puntos• 3 - Dash-dot-dot → Raya-punto-punto• 4 - Transparent → Transparente• 5 - Inside solid → Sólido
DrawWidth	(Número) Ancho de las líneas en el control
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.
FillColor	(Color) Establece el color de relleno.
FillStyle	Establece el estilo de relleno. Valores posibles: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Solid• 1 - Transparent (Valor por defecto)• 2 - Horizontal Line• 3 - Vertical Line• 4 - Upward Diagonal• 5 - Downward Diagonal• 6 - Cross• 7 - Diagonal Cross
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.
FontTransparent	(Lógico) Determina si el fondo de los textos va a ser o no transparente.
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.
Height	(Número) Define la altura del control.
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 - Default• 1 - Arrow• 2 - Cross• 3 - I-Beam• 4 - Icon• 5 - Size• 6 - Size NE SW• 7 - Size N S• 8 - Size NW SE• 9 - Size W E• 10 - Up Arrow



	<ul style="list-style-type: none"> • 11 – Hourglass • 12 – No Drop • 13 – Arrow and Hourglass • 14 – Arrow and Question • 15 – Size All • 99 – Custom
Picture	<p>(Fichero) Permite establecer la imagen que aparecerá dentro del control. Los tipos de ficheros que admite son:</p> <p>.bmp y .dib → Mapa de bit(Bit Map) .jpg → JPEG .gif → Graphics Interchange .ico → Icon(Iconos) .wmf y .emf → Windows MetaFiles .cur → Cursores</p> <p>Para poder asignar en tiempo de ejecución la imagen será necesario el uso de la función Load Picture. La sintaxis de LoadPicture es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Picture = LoadPicture(Fichero)</pre> <p>Un ejemplo sería:</p> <pre>Private Sub Form_Load() picFoto.Picture = LoadPicture("c:\imgs\1.gif") End Sub</pre>
ScaleMode	<p>Permite cambiar las unidades de medida empleadas en el sistema de coordenadas interno del control.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 – User → Definida por el usuario. • 1 - Twip → (Valor por defecto) 1440 twips por pulgada. • 2 - Point → (72 puntos por pulgada, 1 punto por 20 twips). • 3 - Pixel → Unidad mínima de un monitor e impresora • 4 - Character → horizontal: 12 caracteres por pulgada, vertical: 6 caracteres por pulgada. • 5 - Inch → 1440 twips por pulgada. • 6 - Millimeter → 5.67 twips por milímetro. • 7 - Centimeter → 567 twips por centímetro.
ScaleHeight, ScaleWidth	(Número) Sirven para establecer una escala propia para la altura y anchura del control. Tiene efecto colateral sobre la propiedad ScaleMode, que se establece a 0.
ScaleLeft, ScaleTop	(Número) Sirven para establecer una escala propia para los márgenes izquierdo y superior del control. El valor original de estas propiedades es 0.
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.
Width	(Número) Determina el ancho del control.
Eventos	
Change	Se produce al cambiar de cualquier manera el texto del control
Click	Se produce al hacer click en el control
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control



KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Paint	Se produce cuando parte de los controles del control tienen que ser redibujados												
Resize	Se produce al cambiar de tamaño del contenedor												
Métodos													
Circle	<p>Dibuja un círculo, una elipse o un arco dentro de un contenedor gráfico. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Circle [Step](X, Y), Radio [, Color[, Inicio[, Final[, Aspecto]]]]</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Step: especifica que el centro del círculo, elipse o arco es relativo a las coordenadas actuales especificadas por las propiedades CurrentX y CurrentY. • X, Y: Coordenadas del centro del círculo, elipse o arco. • Radio: Longitud del radio. • Color: del contorno del círculo. Si se omite, se utiliza el valor de la propiedad ForeColor. • Inicio y Final: Indican el ángulo de comienzo y final del arco, respectivamente. Su valor debe ser especificado en radianes. Si se omite alguno de ellos, el valor por defecto de Inicio es 0, mientras que el Final es 2p. • Aspecto: Indica la relación de aspecto entre los radios X e Y de la elipse. Cuando su valor es 1, simplemente se obtiene un círculo, mientras que cuando es menor que 1, se obtiene una elipse con el radio X mayor que el radio Y. Finalmente, cuando es mayor que 1, se obtiene una elipse con el radio X menor que el radio Y. 												
Cls	<p>Borra el texto y los gráficos generados en tiempo de ejecución por instrucciones gráficas y de impresión. Si la propiedad AutoRedraw se establece a True, los gráficos y el texto no se ven afectados. Si el valor de la propiedad se cambia en tiempo de ejecución, sólo se borrarán aquellos dibujos realizados después de que la propiedad pase a valer False. De esta forma, es posible mantener los gráficos y texto que no deben cambiar a lo largo de la ejecución como, por ejemplo, ejes de coordenadas, líneas de referencia, etc. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Cls</pre> <p>Después de llamar a Cls, las propiedades CurrentX y CurrentY del objeto se establecen a 0.</p>												
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											



	<p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>
Line	<p>Dibuja líneas y rectángulos dentro de un contenedor gráfico. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Line [Step] (X1, Y1) - [Step] (X2, Y2) [, Color[, B[F]]]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Step: Especifica que las coordenadas del punto inicial son relativas a la posición gráfica actual indicada por las propiedades CurrentX y CurrentY. La segunda palabra clave Step especifica que las coordenadas del punto final son relativas al punto inicial de la línea.• (X1, Y1): Punto inicial de la línea• (X2, Y2): Punto final. <p>La propiedad ScaleMode determina la unidad de medida utilizada. Si se omite, la línea empieza en la posición indicada por CurrentX y CurrentY.</p> <ul style="list-style-type: none">• B: Dibuja un rectángulo en vez de una línea.• F: El relleno se realizará en el mismo Color utilizado para el borde.
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>
PaintPicture	<p>Se utiliza para dibujar una figura dentro del contenedor gráfico en una posición determinada. Su sintaxis es:</p> <pre>Object.PaintPicture(Imagen, x1, y1, ancho1, alto1, x2, y2, ancho2, alto2, opc)</pre> <ul style="list-style-type: none">• Imagen: imagen que se quiere mostrar.• Las demás opciones configuran el tamaño y posición de la imagen.
Point	<p>Se utiliza para obtener el color actual de un determinado punto dentro de un contenedor gráfico. El valor devuelto es un número entero de tipo Long que indica el código de color del punto especificado. Cuando el punto especificado queda fuera del contenedor, el valor devuelto es -1. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Point [Step] (X, Y)</pre>
Pset	<p>Dibuja puntos de un determinado color dentro de un contenedor gráfico. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.PSet [Step] (X, Y) [, Color]</pre> <ul style="list-style-type: none">• (X1, Y1): Coordenadas del punto dentro del contenedor.• Step: serán coordenadas relativas si se utiliza, mientras que si se omite serán absolutas.• Color: permite especificar el código del color con el que será visualizado el punto, si se omite el punto será mostrado con el color indicado en la propiedad ForeColor del contenedor.
Refresh	<p>Fuerza que un Formulario o control sea redibujado. Por ejemplo, permite mostrar un Formulario, mientras se ejecuta otras sentencias, como un bucle. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>
Scale	<p>Permite en tiempo de ejecución personalizar el sistema de coordenadas (afecta al sistema de coordenadas de las instrucciones gráficas). Su sintaxis es la siguiente:</p>



	<p>Objeto.Scale (Izquierda, Arriba)-(Derecha, Abajo)</p> <ul style="list-style-type: none">• Izquierda y Arriba: representan las coordenadas x e y de la esquina superior izquierda• Derecha y Abajo: representan las de la esquina inferior derecha.• Scale sin argumentos: restablecerá el sistema de coordenadas a twips.
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>
TextHeight, TextWidth	<p>Se utilizan para determinar la altura y anchura de una Cadena de texto, tal como se imprimiría con la fuente actual del control. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.TextWidth(Cadena) Objeto.TextHeight(Cadena)</pre>
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.



Timer

Temporizador – Timer			tim
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Enabled	(Lógico) Define si el control está activo o no. Si no está activo no se producirá el evento Timer.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Interval	(Número) Define el número de milisegundos que tendrá como intervalo el control.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario		
Eventos			
Timer	Se produce cada vez que se cumple el intervalo determinado por la propiedad Interval		



RichTextBox

Componente → Microsoft Rich TextBox Control 6.0

Caja de Texto Enriquecido – RichTextBox			rtb
Propiedades			
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.		
Appearance	Define la alineación del texto. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Left Justify • 1 - Right Justify • 2 - Center 		
AutoVerbMenu	(Lógico) Indica si se presenta un menú emergente cuando el usuario hace click con el botón derecho del ratón. El menú emergente muestra los comandos típicos de cortar, copiar y pegar. Si esta propiedad está a True muestra el menú. False no lo muestra.		
BackColor	(Color) Color de fondo del control. Para escoger valores se pueden utilizar: <ul style="list-style-type: none"> • &H8000000F& • Paleta de colores ... 		
BorderStyle	Determina el estilo de la línea. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – None → (Valor por defecto) Sin línea • 1 – Fixed Single → con línea 		
BulletIndent	(Número) Determina la cantidad de sangría utilizada en un control RichTextBox cuando SelBullet se establece a True.		
DisableNoScroll	(Lógico) Determina si están desactivadas las barras de desplazamiento en el control RichTextBox.		
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.		
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> • 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código • 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa. 		
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.		
FileName	(Fichero) Devuelve o establece el nombre del fichero .RTF cargado en el RichTextBox. Este método al establecer un valor va provocar que dicho fichero se cargue en el control. Sólo puede especificar los nombres de archivos de texto o archivos .RTF válidos para esta propiedad.		
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.		
ForeColor	(Color) Establece el color de la letra en el control.		
Height	(Número) Define la altura del control.		
HideSelection	(Lógico) Permite ocultar o no la sección de texto dentro del control cuando éste pierde el foco.		
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.		
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.		
Locked	(Lógico) Indica si se bloquea el uso del control.		
MaxLength	(Número) Determina el número máximo de caracteres que se puede		



	aceptar. El valor por defecto de esta propiedad es 0, 32 KB.
MouseIcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Default• 1 – Arrow• 2 – Cross• 3 – I-Beam• 4 – Icon• 5 – Size• 6 – Size NE SW• 7 – Size N S• 8 – Size NW SE• 9 – Size W E• 10 – Up Arrow• 11 – Hourglass• 12 – No Drop• 13 – Arrow and Hourglass• 14 – Arrow and Question• 15 – Size All• 99 – Custom
MultiLine	(Lógico) Permite que se incluyan dentro del control varias líneas. El valor por defecto es False.
RightMargin	(Número) Define el margen derecho del texto del control.
ScrollBars	Se utiliza en combinación con la propiedad Multiline, para que aparezcan las barras de herramientas dentro del cuadro de texto. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – rtfNone• 1 – rtfHorizontal → aparece la barra de desplazamiento Horizontal.• 2 – rtfVertical → aparece la barra de desplazamiento vertical.• 3 – rtfBoth → aparecen ambas barras de desplazamiento.
SelAlignment	Controla la alineación de los párrafos del control. No está disponible en tiempo de diseño. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – rtfLeft → Valor por defecto.• 1 – rtfRigth• 2 – rtfCenter
SelBold, SelItalic, SelStrikethru, SelUnderline	(Lógico) Permiten poner el texto seleccionado en Negrita, Cursiva, Tachada y Subrayada respectivamente.
SelBullet	(Lógico) Determina si un párrafo del control RichTextBox que contiene la selección actual o el punto de inserción tiene el estilo de viñeta. No está disponible en tiempo de diseño.
SelCharOffset	(Número) Determina si el texto del control RichTextBox aparece en la línea base (normal), como un superíndice sobre la línea base o como un subíndice por debajo de la línea base. No está disponible en tiempo de diseño.
SelColor	(Color) Establece el color de la letra del texto seleccionado en el control.
SelFontName	(Fuente) Define el tipo de letra.
SelFontSize	(Número) Define el tamaño de la fuente en el texto seleccionado.
SelHangingIndent	(Número) Especifica la distancia entre la primera línea del texto y el lado izquierdo del control.
SelIndent	(Número) Especifica la distancia entre el texto y el lado izquierdo del control.
SelLength	(Número) Número de caracteres seleccionado actualmente. Sólo es



	accesible en tiempo de ejecución.												
SelProtected	(Lógico) Determina si está protegida la selección actual. No está disponible en tiempo de diseño.												
SelRightIndent	(Número) Especifica la distancia entre el texto y el lado derecho del control.												
SelRTF	(Texto) Controla el texto seleccionado con formato incluido del control.												
SelStart	(Número) Número del carácter de comienzo del texto seleccionado.												
SelTabCount	(Número) Controla el número de tabulaciones y las posiciones absolutas de tabulación de texto de un control RichTextBox. No están disponibles en tiempo de diseño.												
SelText	(Texto) Gestiona los caracteres seleccionados.												
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario												
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.												
Text	(Texto) Controla el contenido del control sin formato. Tiene la misma utilidad que la propiedad Caption, de los formularios y los Label.												
TextRTF	(Texto) Determina el texto de un control RichTextBox, incluido todo el código .RTF.												
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.												
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario												
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.												
Width	(Número) Determina el ancho del control.												
Eventos													
Change	Se produce al cambiar de cualquier manera el texto del control												
Click	Se produce al hacer click en el control												
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control												
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)												
DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control												
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce cuando se deja de pulsar una tecla en el control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
SelChange	Se produce cuando se ha modificado el texto seleccionado o cuando se ha cambiado el cursor de inserción.												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <p style="text-align: center;"><code>Objeto.Drag [Acción]</code></p> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											



	Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.												
Find	<p>Busca una cadena específica en el texto del control RichTextBox. Su sintaxis es:</p> <pre>Variable = Objeto.Find (cadena[, inicio][, fin][, opciones])</pre> <ul style="list-style-type: none"> • Cadena → Expresión de cadena que desea buscar en el control. • Inicio → Índice de caracteres de tipo Integer que determina dónde comienza la búsqueda. Cada carácter del control tiene un índice entero que lo identifica de forma única. El primer carácter de texto del control tiene un índice 0. • Fin → Índice de carácter de entero que determina dónde termina la búsqueda. • Opciones → Uno o más valores o constantes utilizadas para especificar características opcionales, como se describe a continuación. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>rtfWholeWord</td> <td>1</td> <td>Determina si una coincidencia se basa en una palabra completa o en parte de una palabra</td> </tr> <tr> <td>rtfMatchCase</td> <td>4</td> <td>Determina si una coincidencia se basa el uso de mayúsculas y minúsculas de la cadena especificada además del texto de la cadena</td> </tr> <tr> <td>rtfNoHighlight</td> <td>8</td> <td>Determina si una coincidencia aparece resaltada en el control RichTextBox</td> </tr> </tbody> </table>	Constante	Valor	Descripción	rtfWholeWord	1	Determina si una coincidencia se basa en una palabra completa o en parte de una palabra	rtfMatchCase	4	Determina si una coincidencia se basa el uso de mayúsculas y minúsculas de la cadena especificada además del texto de la cadena	rtfNoHighlight	8	Determina si una coincidencia aparece resaltada en el control RichTextBox
Constante	Valor	Descripción											
rtfWholeWord	1	Determina si una coincidencia se basa en una palabra completa o en parte de una palabra											
rtfMatchCase	4	Determina si una coincidencia se basa el uso de mayúsculas y minúsculas de la cadena especificada además del texto de la cadena											
rtfNoHighlight	8	Determina si una coincidencia aparece resaltada en el control RichTextBox											
GetLineFromChar	<p>Devuelve el número de la línea que contiene una posición de carácter especificado en un control RichTextBox. Su sintaxis es:</p> <pre>Variable = objeto.GetLineFromChar (pos_carácter)</pre> <ul style="list-style-type: none"> • pos_carácter → Entero largo que especifica la posición del carácter cuya línea desea identificar. El índice del primer carácter del control RichTextBox es 0. 												
LoadFile	<p>Carga un archivo .RTF o un archivo de texto en un control RichTextBox. Su sintaxis es:</p> <pre>objeto.LoadFile nombre_ruta, tipo_archivo</pre> <ul style="list-style-type: none"> • nombre_ruta → Expresión de cadena que define la ruta de acceso y el nombre del archivo que se va a cargar en el control. • tipo_archivo valor entero que especifica el tipo de archivo cargado. Los valores posibles son: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>rtfRTF</td> <td>0</td> <td>El archivo cargado debe ser un archivo .RTF válido.</td> </tr> <tr> <td>rtfText</td> <td>1</td> <td>El control RichTextBox carga cualquier archivo de texto.</td> </tr> </tbody> </table>	Constante	Valor	Descripción	rtfRTF	0	El archivo cargado debe ser un archivo .RTF válido.	rtfText	1	El control RichTextBox carga cualquier archivo de texto.			
Constante	Valor	Descripción											
rtfRTF	0	El archivo cargado debe ser un archivo .RTF válido.											
rtfText	1	El control RichTextBox carga cualquier archivo de texto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario</p>												



	activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento izquierda, el resto es opcional.									
Refresh	Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es: <code>Objeto.Refresh</code>									
SaveFile	Guarda el contenido de un control RichTextBox en un archivo. Su sintaxis es: <code>Objeto.SaveFile(nombre_ruta, tipo_archivo)</code> <ul style="list-style-type: none"> nombre_ruta → Expresión de cadena que define la ruta de acceso y el nombre del archivo que se va a recibir el contenido del control. tipo_archivo valor entero que especifica el tipo de archivo guardado. Los valores posibles son: <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>rtfRTF</td> <td>0</td> <td>El control RichTextBox guarda su contenido como un archivo .RTF.</td> </tr> <tr> <td>rtfText</td> <td>1</td> <td>El control RichTextBox guarda su contenido como un archivo de texto.</td> </tr> </tbody> </table>	Constante	Valor	Descripción	rtfRTF	0	El control RichTextBox guarda su contenido como un archivo .RTF.	rtfText	1	El control RichTextBox guarda su contenido como un archivo de texto.
Constante	Valor	Descripción								
rtfRTF	0	El control RichTextBox guarda su contenido como un archivo .RTF.								
rtfText	1	El control RichTextBox guarda su contenido como un archivo de texto.								
SelPrint	Envía texto con formato de un control RichTextBox a un dispositivo de impresión. Su sintaxis es: <code>Objeto.SelPrint(hdc)</code> <ul style="list-style-type: none"> hdc → es el contexto de dispositivo del dispositivo que va a utilizar para imprimir el contenido del control. 									
SetFocus	Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es: <code>Objeto.SetFocus</code>									
Span	Selecciona texto en un control RichTextBox basándose en un conjunto de caracteres especificado. Su sintaxis es: <code>Objeto.Span juego_carac[, hacia_ad], negado]</code> <ul style="list-style-type: none"> Juego_carac → Expresión de cadena que especifica el conjunto de caracteres que va a buscar al ampliar la selección, basándose en el valor de negado. Hacia_ad → (Opcional) Expresión lógica que determina en qué sentido se mueve el punto de inserción. Negado → (Opcional) Una expresión booleana que determina si los caracteres de juego_carac definen el conjunto de caracteres de destino o se excluyen del conjunto de caracteres de destino. 									
Upto	Mueve el punto de inserción hasta el primer carácter (sin incluirlo) que sea miembro del conjunto de caracteres especificado en un control RichTextBox. Su sintaxis es: <code>Objeto.Upto (juego_carac[, hacia_ad], negado]</code> <ul style="list-style-type: none"> Juego_carac → Expresión de cadena que especifica el conjunto de caracteres que se va a buscar al mover el punto de inserción, basándose en el valor de negado. Hacia_ad → (Opcional) Expresión booleana que determina en qué sentido se mueve el punto de inserción. Negado → (Opcional) Una expresión booleana que determina si los caracteres de juego_carac definen el conjunto de caracteres de destino o se excluyen del conjunto de caracteres de destino. 									
ZOrder	Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es									



	<p>Objeto.ZOrder [Posición]</p> <ul style="list-style-type: none">• Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0.
--	---



Calendario

Componente → Microsoft Windows Common Controls 6.0-2

Calendario – Calendar			cal																								
Propiedades																											
Name	(Texto) Identificador para cada control dentro del formulario.																										
CalendarBackColor	(Color) Establece el color de fondo del calendario en el control.																										
CalendarForeColor	(Color) Establece el color de los caracteres del calendario en el control.																										
CalendarTitleBackColor	(Color) Establece el color de fondo de la cabecera del calendario en el control.																										
CalendarTitleForeColor	(Color) Establece el color de los caracteres de la cabecera del calendario en el control.																										
CalendarTrailingForeColor	(Color) Establece el color de los caracteres de las fechas que están fuera del mes actual en el calendario desplegable.																										
CheckBox	(Lógico) Determina si aparece al lado de la fecha seleccionada un cuadro de opción.																										
CustomFormat	(Texto) Determina la cadena que se utilizará para determinar el formato de la fecha mostrada.																										
Day	(Número) Determina el día mostrado.																										
DayOfWeek	Define el día de la semana de la fecha actual. Los valores a los cuales se puede hacer referencia son:																										
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>mvwSunday</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Domingo</td> </tr> <tr> <td>mvwMonday</td> <td>2</td> <td>Lunes</td> </tr> <tr> <td>mvwTuesday</td> <td>3</td> <td>Martes</td> </tr> <tr> <td>mvwWednesday</td> <td>4</td> <td>Miércoles</td> </tr> <tr> <td>mvwThursday</td> <td>5</td> <td>Jueves</td> </tr> <tr> <td>mvwFriday</td> <td>6</td> <td>Viernes</td> </tr> <tr> <td>mvwSaturday</td> <td>7</td> <td>Sábado</td> </tr> </tbody> </table>			Constante	Valor	Descripción	mvwSunday	1	(Predeterminado) Domingo	mvwMonday	2	Lunes	mvwTuesday	3	Martes	mvwWednesday	4	Miércoles	mvwThursday	5	Jueves	mvwFriday	6	Viernes	mvwSaturday	7	Sábado
Constante	Valor	Descripción																									
mvwSunday	1	(Predeterminado) Domingo																									
mvwMonday	2	Lunes																									
mvwTuesday	3	Martes																									
mvwWednesday	4	Miércoles																									
mvwThursday	5	Jueves																									
mvwFriday	6	Viernes																									
mvwSaturday	7	Sábado																									
DragIcon	(Fichero) Icono que se mostrará al realizar la operación Drag-and-Drop.																										
DragMode	Define el modo de la operación Drag-and-Drop. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> 0 – Manual → (Valor por defecto) La operación la determina el usuario dentro del código 1 – Automatic → La operación la determina el propio programa. 																										
Enabled	(Lógico) Si se establece su valor a False, el control no responderá a ningún evento. El valor por defecto es True.																										
Font	(Fuente) Define el tipo de letra y el estilo para el control. Para definirlo se hace uso de un cuadro de diálogo.																										
Format	Establece el formato con el que se mostrará la fecha en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none"> 0 – dtpLongDate → Formato Largo: Viernes, Ago 1, 2003. 1 – dtpShortDate → Formato Corto: 1/08/03. 2 – dtpTime → Formato Fecha: 5:31:47 PM. 3 – dtpCustom → Formato definido por el usuario. 																										



Height	(Número) Define la altura del control.
Hour	(Número) Determina la hora mostrada.
Index	(Número) Propiedad que define el índice del control dentro de los elementos de un array de controles.
Left	(Número) Establece la distancia que existe entre el control y la parte izquierda del formulario o contenedor.
MaxDate	(Número) Determina la fecha máxima que puede ser utilizada en el control.
MinDate	(Número) Determina la fecha mínima que puede ser utilizada en el control.
Minute	(Número) Determina los minutos mostrados.
Month	(Número) Determina el mes mostrado.
Mouselcon	(Fichero) Establece el icono va a utilizar el puntero del ratón en el control cuando la propiedad MousePointer tiene su valor a 99
MousePointer	Determina el puntero del ratón en el control. Los valores posibles son: <ul style="list-style-type: none">• 0 – Default• 1 – Arrow• 2 – Cross• 3 – I-Beam• 4 – Icon• 5 – Size• 6 – Size NE SW• 7 – Size N S• 8 – Size NW SE• 9 – Size W E• 10 – Up Arrow• 11 – Hourglass• 12 – No Drop• 13 – Arrow and Hourglass• 14 – Arrow and Question• 15 – Size All• 99 – Custom
Second	(Número) Determina los segundos mostrados.
TabIndex	(Número) Número de orden que sigue el tabulador para cada control dentro del formulario
TabStop	(Lógico) Indica si se va a tener acceso a dicho control mediante la tecla tabulador.
ToolTipText	(Texto) Texto que aparece como ayuda durante 1 segundo cuando se deja el puntero del ratón encima del control.
Top	(Número) Determina la altura que estará el control dentro del formulario
UpDown	(Lógico) Determina si aparece o no el botón para desplegar el calendario.
Value	(Número) Determina la fecha mostrada.
Visible	(Lógico) Indica si es visible o no un control.
Width	(Número) Determina el ancho del control.
Year	(Número) Determina el año mostrado.
Eventos	
CallbackKeyDown	Se produce cuando se pulsa una tecla mientras se está sobre el campo fecha.
Change	Se produce al cambiar de cualquier manera el valor del control
Click	Se produce al hacer click en el control
CloseUp	Se produce cuando la lista desplegable se cierra.
DbClick	Se produce al hacer doble click en el control
DragDrop	Se produce al término de una operación Drag-and-Drop (Arrastrar y Soltar)



DragOver	Se produce cuando se está produciendo un proceso Drag-and-Drop												
DropDown	Se produce cuando se despliega el calendario asociado al control.												
Format	Se produce cuando se solicita un texto para que se muestre en el campo fecha.												
FormatSize	Se produce cuando se modifica la propiedad CustomFormat.												
GotFocus	Se produce al recibir el foco el control												
KeyDown	Se produce al pulsar (sin tener que dejar de pulsar) una tecla dentro del control												
KeyPress	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
KeyUp	Se produce al pulsar una tecla dentro del control												
LostFocus	Se produce cuando el control pierde el foco												
MouseDown	Se produce al pulsar un botón del ratón en el control												
MouseMove	Se produce al mover el puntero del ratón por encima del control												
MouseUp	Se produce al dejar de pulsar el ratón encima del control												
Métodos													
Drag	<p>Se utiliza para arrastrar un control. Se trata de un método que activa, desactiva o cancela el proceso de arrastre. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.Drag [Acción]</pre> <p>Cuando se activa el proceso D&D de un control, sobre los bordes del mismo se visualiza un recuadro móvil del mismo tamaño que el control de un color inverso. Tanto el recuadro móvil como el puntero del ratón pasarán a moverse simultáneamente. Los valores admitidos para Acción son:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Constante</th> <th>Valor</th> <th>Descripción</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>vbCancel</td> <td>0</td> <td>Cancela la operación de arrastre.</td> </tr> <tr> <td>vbBeginDrag</td> <td>1</td> <td>(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.</td> </tr> <tr> <td>vbEndDrag</td> <td>2</td> <td>Termina el arrastre y coloca el objeto.</td> </tr> </tbody> </table> <p>Normalmente, el proceso de D&D suele iniciarse al pulsar un botón del ratón sobre el objeto fuente. Para ello, debe incluirse la llamada al método Drag en su procedimiento de evento MouseDown. Sin embargo, es posible iniciar esta operación con cualquier otra acción.</p>	Constante	Valor	Descripción	vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.	vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.	vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.
Constante	Valor	Descripción											
vbCancel	0	Cancela la operación de arrastre.											
vbBeginDrag	1	(Predeterminado) Inicia el arrastre del objeto.											
vbEndDrag	2	Termina el arrastre y coloca el objeto.											
Move	<p>Se utiliza para mover objetos de una posición a otra de la pantalla en tiempo de ejecución. Su sintaxis es la siguiente:</p> <pre>Objeto.Move Izquierda[, Superior[, Ancho[, Alto]]]</pre> <p>Si se omite el nombre del objeto, se asume que se trata del Formulario activo. Solamente es obligatorio especificar el argumento Izquierda, el resto es opcional.</p>												
Refresh	<p>Fuerza que control sea redibujado. Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.Refresh</pre>												
SetFocus	<p>Permite especificar que objeto, Formulario o control, tendrá el foco. No es posible pasar el foco a cualquier objeto de la aplicación. Para que un objeto reciba el foco es necesario que se encuentre visible (propiedad Visible a True) y habilitado (propiedad Enabled a True). Su sintaxis es:</p> <pre>Objeto.SetFocus</pre>												
ZOrder	<p>Se utiliza para el orden de los objetos. Su sintaxis es</p> <pre>Objeto.ZOrder [Posición]</pre> <ul style="list-style-type: none"> Cuando en el argumento Posición se especifica un valor 0, el objeto se sitúa delante de todos los demás objetos. Si, por el contrario, se especifica un valor 1, el objeto se sitúa detrás. Si se omite es 0. 												