

Capital Inicial	
$C_0 =$	15000

$$C_t = C_0 \times (1 + i \times t)$$

$$C(4;0,18) = 25.800$$

Tiempo	
$t =$	4

$$C_t = C_0 \times (1 + i)^t$$

$$C(4;0,18) = 29.082$$

Interés	
$i =$	18,0 %

Cálculo de la Inversión	
Capital	15000
Tiempo	4
Tasa de interés	18 %
Interés Simple	\$ 25.800,00
Interés Compuesto	\$ 29.081,67
Cerrar	

## Introducción al uso de cuadros de diálogo en Visual Basic

### ❶ . ¿Qué es un *objeto* , una *colección* , un *método* , una *propiedad* y un *evento* ? :

Un **objeto** representa un elemento de una aplicación, como una hoja de cálculo, una celda, un diagrama, un formulario o un informe. En código de Visual Basic, un objeto debe identificarse antes de poder aplicar uno de los *métodos* del objeto o cambiar el valor de una de sus *propiedades* .

Una **colección** es un objeto que contiene varios objetos, que normalmente, pero no siempre, son del mismo tipo. En Microsoft Excel, por ejemplo, el objeto *Workbooks* contiene todos los objetos *Workbook* abiertos. En Visual Basic, la colección *Forms* contiene todos los objetos *Form* existentes en una aplicación. Los elementos de una colección se pueden identificar mediante su número o su nombre. Por ejemplo, en un procedimiento, "Libro(1)" puede identificar al primer objeto *Workbook* abierto. También es posible operar al mismo tiempo sobre toda una colección de objetos, siempre que los objetos compartan *métodos* comunes.

**Método** es toda acción que puede realizar un objeto. Por ejemplo, *Add* es un método del objeto *ComboBox* ya que sirve para añadir un nuevo elemento a un cuadro combinado.

**Propiedad** es un atributo de un objeto que define una de las características del objeto, tal como su tamaño, color o localización en la pantalla, o un aspecto de su comportamiento, por ejemplo si está visible o activado. Para cambiar las características de un objeto, se cambia el valor de sus propiedades.

Para dar valor a una propiedad, hay que colocar un punto detrás de la referencia a un objeto, después el nombre de la propiedad y finalmente el signo igual (=) y el nuevo valor de la propiedad. Hay propiedades a las que no se puede dar valor. En Visual Basic, el tema de ayuda de cada propiedad indica si es posible leer y dar valores a la propiedad (lectura/escritura), leer sólo el valor de la propiedad (sólo lectura) o sólo dar valor a la propiedad (sólo escritura). Se puede obtener información sobre un objeto devolviendo el valor de una de sus propiedades.

**Evento** es toda acción que puede ser reconocida por un objeto, como puede ser el clic del mouse o la pulsación de una tecla y para la que es posible escribir código como respuesta. Los eventos pueden ocurrir como resultado de una acción del usuario o del código de un programa, también pueden ser originados por el sistema.

Un **procedimiento** es una secuencia con nombre, de instrucciones (o unidades sintácticamente completas que expresan un tipo de acción, declaración o definición) que se ejecutan como una unidad. Por ejemplo, *Function* , *Property* y *Sub* son todos tipos de procedimientos. Un nombre de procedimiento siempre se define a nivel de *módulo* (conjunto de declaraciones y procedimientos). Todo el código ejecutable debe estar contenido en un procedimiento.

## Introducción al uso de cuadros de diálogo en Visual Basic

### ② . ¿Qué es un cuadro de diálogo ? :

Un objeto **UserForm** es una ventana o *cuadro de diálogo* que conforma una parte de la interfaz de usuario de una aplicación.

Los formularios de usuario tienen **propiedades** que determinan la apariencia, como posición, tamaño y color; y diversos aspectos de su comportamiento.

Los formularios de usuario también pueden responder a **eventos** iniciados por un usuario o activados por el sistema. Por ejemplo, puede escribir código en el procedimiento de evento *Initialize* del *UserForm* para inicializar variables a nivel de módulo antes de mostrar el *UserForm* .

Además de propiedades y eventos, puede utilizar **métodos** para manipular formularios de usuario utilizando código. Por ejemplo, puede utilizar el método *Move* para cambiar la ubicación y tamaño de un *UserForm* .

Cuando diseña formularios de usuario, establezca la propiedad *BorderStyle* para definir bordes, y establezca la propiedad *Caption* para colocar texto en la barra de título. En código, puede utilizar los métodos *Hide* y *Show* para hacer invisible o visible un *UserForm* en tiempo de ejecución.

## Introducción al uso de cuadros de diálogo en Visual Basic

### 3 . Crear un cuadro de diálogo personalizado :

Utilice el siguiente procedimiento para crear un cuadro de diálogo personalizado:

#### 1. Crear un UserForm

En el menú *Insertar* del **Editor de Visual Basic**, haga clic en *UserForm* .

#### 2. Agregar controles al UserForm

Busque el control que desea agregar en la **Caja de herramientas** y arrástrelo al formulario.

#### 3. Establecer las propiedades del control

Con el botón secundario del mouse (ratón), haga clic en un control en modo de diseño y, a continuación, haga clic en *Propiedades* para mostrar la **ventana Propiedades**.

#### 4. Inicializar los controles

Puede iniciar los controles en un procedimiento antes de mostrar un formulario, o puede agregar código al evento *Initialize* del formulario.

#### 5. Escribir procedimientos de eventos

Todos los controles tiene un conjunto de eventos predefinidos. Por ejemplo, un botón de comando tiene un evento *Click* que se produce cuando el usuario hace clic en él. Puede escribir los procedimientos de eventos que se ejecutarán cuando se produzca el evento.

#### 6. Mostrar el cuadro de diálogo

Utilice el método *Show* para mostrar un *UserForm* .

#### 7. Utilizar los valores del control cuando el código se está ejecutando

Algunas propiedades pueden establecerse en tiempo de ejecución. Los cambios realizados por el usuario en el cuadro de diálogo se pierden cuando éste se cierra.

## Introducción al uso de cuadros de diálogo en Visual Basic

### ④ . Escribir procedimientos de *eventos* de control y de cuadro de diálogo :

Después de agregar controles al cuadro de diálogo o documento, agregue los **procedimientos de eventos** para determinar cómo responderán los controles a las acciones del usuario.

Los *UserForms* y los controles tiene un conjunto de eventos predefinidos. Por ejemplo, un botón de comando tiene un evento *Click* que se ejecuta cuando el usuario hace clic en él, y *UserForms* tiene un evento *Initialize* que se ejecuta cuando se carga el formulario.

Para escribir un procedimiento de evento de control o de formulario, abra un módulo haciendo doble clic en el formulario o control y seleccione el evento del cuadro de lista emergente *Procedimientos/Eventos*.

Por cada formulario hay un *módulo de formulario* relacionado que contiene su código. Cada módulo de formulario contiene procedimientos de evento: secciones de código donde se colocan las instrucciones que se ejecutarán como respuesta a eventos específicos. Por cada control de un formulario, existe el correspondiente conjunto de procedimientos de evento, en el módulo de formulario. Además de procedimientos de evento, los módulos de formulario pueden contener procedimientos generales.

Como ya se definió, un *evento* es una acción reconocida por un formulario o control. Cada formulario y control de Visual Basic tiene un conjunto de eventos predefinidos. Si se produce uno de dichos eventos y el procedimiento de evento asociado tiene código, Visual Basic llama a ese código. A cada evento le corresponde una sección de código (o procedimiento de evento). Cuando se desea que un control responda a un evento, se debe escribir código en el procedimiento respectivo.

Los procedimientos de eventos incluyen el nombre del control. Por ejemplo, el nombre del procedimiento de evento *Click* de un comando denominado "Comando1" es "Comando1\_Click".

Si agrega código a un procedimiento de evento y después cambia el nombre del control, el código permanece en los procedimientos con el nombre anterior.

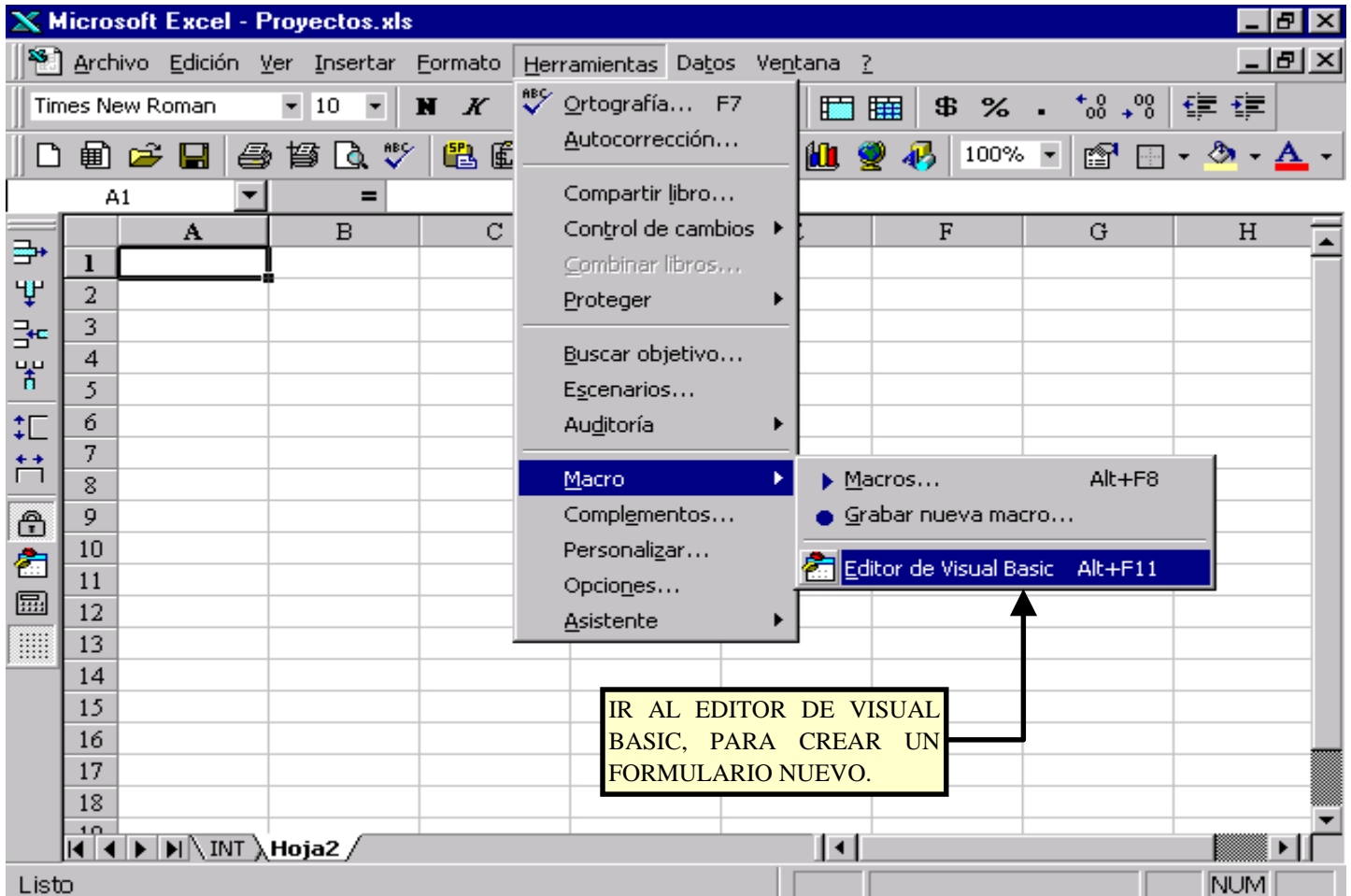
Por ejemplo, supongamos que agrega código al evento *Click* de "Comando1" y, a continuación, se cambia el nombre del control por "Comando2". Al hacer doble clic en "Comando2", no verá ningún código en el procedimiento del evento *Click*. Es necesario mover el código de "Comando1\_Click" a "Comando2\_Click".

Para simplificar el desarrollo de una aplicación, es útil realizar prácticas para asignar correctamente los nombres a los controles antes de escribir el código.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

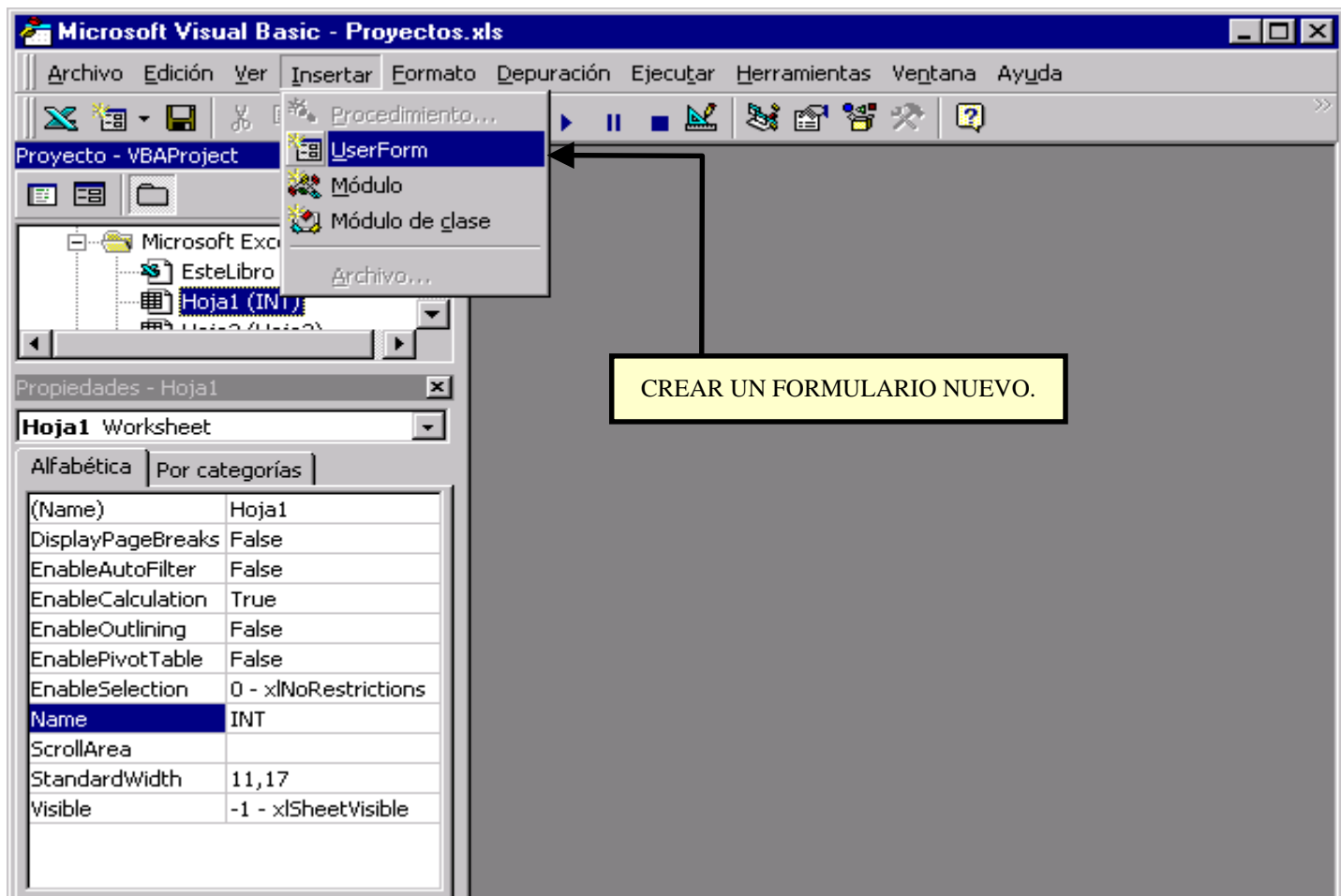
**IMPORTANTE:** PARA QUE NO SURJAN ERRORES POSTERIORES CON LOS NOMBRES DE CADA OBJETO, SIGA LAS INSTRUCCIONES EN CUANTO A LOS NOMBRES A ASIGNAR A CADA UNO DE LOS OBJETOS QUE SE CREARÁN.

- 1 . Hacer *Click* en el menú: Herramientas, Macro, Editor de Visual Basic.



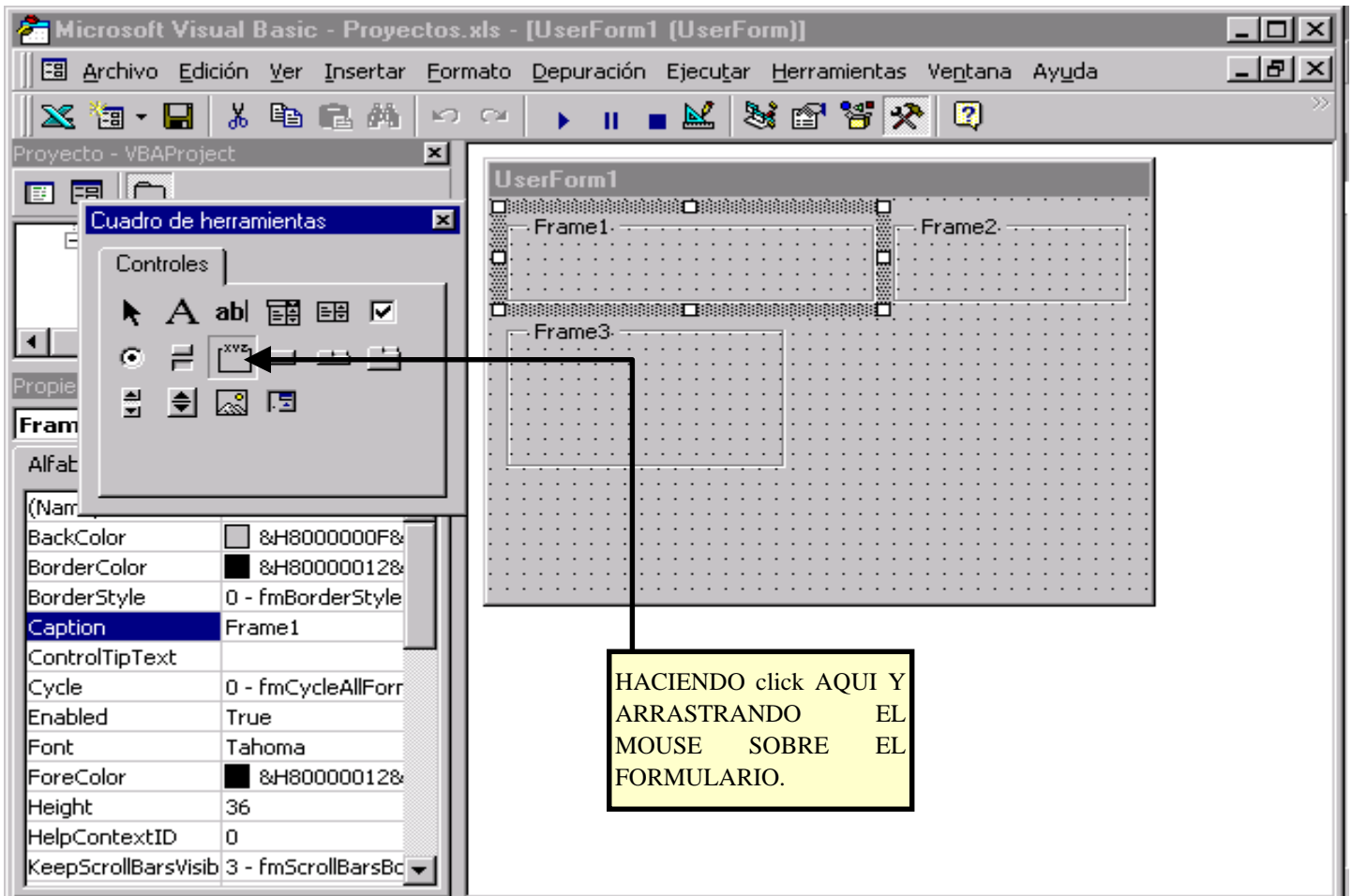
## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

② . Hacer *Click* en el menú: Insertar, UserForm.



## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

③ . Crear un grupo de controles en el formulario:





## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

④ . Cambiar el nombre a un *grupo de controles* en el formulario:

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE. The main window displays a UserForm titled "UserForm1" with a dotted grid background. Three control groups are visible: "Capital" (top left), "Tiempo" (top right), and "Tasa de interés" (bottom center). The "Cuadro de herramientas" (Toolbox) is open on the left, showing various controls. The Properties window is also open, showing the properties for the selected control group. The "Caption" property is highlighted, and its value is "Tasa de interés".

**Properties Window:**

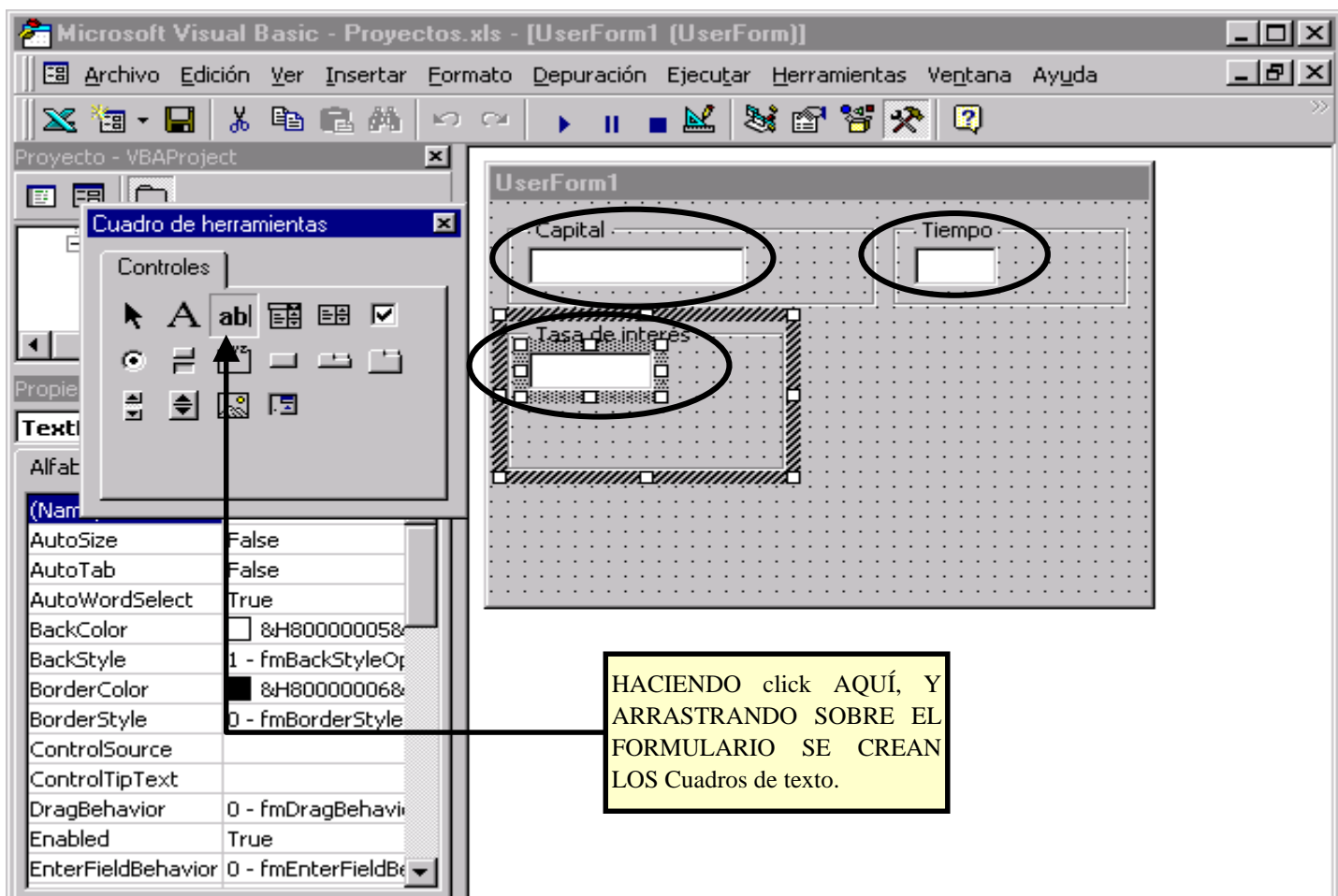
BackColor	&H8000000F&
BorderColor	&H80000012&
BorderStyle	0 - fmBorderStyle
<b>Caption</b>	Tasa de interés
ControlTipText	
Cycle	0 - fmCycleAllForr
Enabled	True
Font	Tahoma
ForeColor	&H80000012&
Height	60
HelpContextID	0
KeepScrollBarsVisib	3 - fmScrollBarsBc

**Annotation:**

HACIENDO click EN LA PROPIEDAD Caption, SE INGRESA EL TITULO DE CADA GRUPO DE CONTROLES.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

- 5 . Crear *cuadros de texto* dentro del *grupo de controles* en el formulario:



The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE. The main window is titled "Microsoft Visual Basic - Proyectos.xls - [UserForm1 (UserForm)]". The menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Insertar", "Formato", "Depuración", "Ejecutar", "Herramientas", "Ventana", and "Ayuda". The "Cuadro de herramientas" (Toolbox) is open, showing the "Controles" (Controls) section. The "Text" control is highlighted, and an arrow points to it from a yellow callout box. The callout box contains the text: "HACIENDO click AQUÍ, Y ARRASTRANDO SOBRE EL FORMULARIO SE CREAN LOS Cuadros de texto." The design surface shows a "UserForm1" with three text boxes: "Capital", "Tiempo", and "Tasa de Interés". Each text box is circled in black. The "Tasa de Interés" text box is also highlighted with a hatched border. The Properties window on the left shows the following properties for the selected control:

AutoSize	False
AutoTab	False
AutoWordSelect	True
BackColor	&H80000005&
BackStyle	1 - fmBackStyleOp
BorderColor	&H80000006&
BorderStyle	0 - fmBorderStyle
ControlSource	
ControlTipText	
DragBehavior	0 - fmDragBehavi
Enabled	True
EnterFieldBehavior	0 - fmEnterFieldBe

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

⑥ . Cambiar nombre a *cuadros de texto* en el formulario:

The screenshot displays the Microsoft Visual Basic environment. The main window is titled "Microsoft Visual Basic - Proyectos.xls - [UserForm1 (UserForm)]". The menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Insertar", "Formato", "Depuración", "Ejecutar", "Herramientas", "Ventana", and "Ayuda". The toolbar contains various icons for file operations and development. The "Proyecto - VBAProject" window shows a tree view with "Hoja2 (MANUAL)" and "Formularios" containing "UserForm1". The "Propiedades - txtTasa" window is open, showing the properties of the selected text box. The "Name" property is highlighted, and its value is "txtTasa". A yellow callout box points to this property with the following text:

SELECCIONANDO UN Cuadro de texto Y HACIENDO click EN LA PROPIEDAD (Name), SE INGRESA EL NOMBRE QUE LE DAREMOS A CADA Cuadro de texto. (txtCapital, txtTiempo, y txtTasa respectivamente)

(Name)	txtTasa
AutoSize	False
AutoTab	False
AutoWordSelect	True
BackColor	<input type="checkbox"/> &H80000005&
BackStyle	1 - fmBackStyleOp
BorderColor	<input checked="" type="checkbox"/> &H80000006&
BorderStyle	0 - fmBorderStyle
ControlSource	
ControlTipText	
DragBehavior	0 - fmDragBehavi
Enabled	True
EnterFieldBehavior	0 - fmEnterFieldBe

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

- ⑦ . Relacionar *cuadros de texto* con las celdas que contienen los datos:

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE. The main window displays a UserForm1 with three text boxes: "Capital" (containing "100000"), "Tasa de interés" (empty), and "Tiempo" (containing "12"). The "Cuadro de herramientas" (Toolbox) is visible on the left, and the "Propiedades" (Properties) window is open at the bottom left, showing the "ControlSource" property for the selected text box set to "t".

SELECCIONANDO UN Cuadro de texto Y HACIENDO click EN LA PROPIEDAD ControlSource DE CADA Cuadro de texto, SE ESCRIBE EL NOMBRE ASIGNADO A LA CELDA QUE CONTIENE EL DATO CORRESPONDIENTE. ('C0' para txtCapital, y 't' para txtTiempo. A txtTasa no se lo relaciona con ninguna celda de datos)

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

8 . Crear un *botón para aumentar o disminuir números* :

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE. The 'Cuadro de herramientas' (Toolbox) is open, displaying the 'Spin' control. The 'UserForm1' is displayed with text boxes for 'Capital' (100000) and 'Tiempo' (12). Spin buttons are being added to these text boxes. A yellow callout box explains the process.

HACIENDO click AQUÍ, Y ARRASTRANDO SOBRE EL FORMULARIO SE CREAN LOS Botones para aumentar o disminuir números. SE CREA UNO PARA txtCapital Y OTRO PARA txtTiempo.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

9 . Asignar nombre al *botón* y relacionarlo con celdas:

**Microsoft Visual Basic - Proyectos.xls - [UserForm1 (UserForm)]**

Archivo Edición Ver Insertar Formato Depuración Ejecutar Herramientas Ventana Ayuda

Proyecto - VBAProject

Hoja2 (MANUAL)

Formularios

UserForm1

Propiedades - spbCapital

spbCapital SpinButton

Alfabética Por categorías

(Name)	spbCapital
BackColor	&H8000000F&
ControlSource	C0
ControlTipText	
Delay	50
Enabled	True
ForeColor	&H80000012&
Height	16
HelpContextID	0
Left	90
Max	1000000000
Min	0
MouseIcon	(Ninguno)

**UserForm1**

Capital 100000

Tiempo 11

Tasa de interés

SELECCIONANDO UN botón para aumentar o disminuir números Y HACIENDO click EN LA PROPIEDAD (Name), SE LE ASIGNA UN NOMBRE : 'spbCapital' O 'spbTiempo', SEGÚN CORRESPONDA.

HACIENDO click AQUÍ, SE LO RELACIONA CON UNA CELDA QUE CONTENGA LOS DATOS. ('C0' para spbCapital y 't' para spbTiempo).

ANTES DE RELACIONARLO SE DEBE CAMBIAR LA PROPIEDAD Max, ASIGNÁNDOLE A spbCapital = '1000000000', Y A spbTiempo = '1000'.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

⑩ . Crear una *barra de desplazamiento* para la tasa de interés:

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE with a UserForm titled "UserForm1" open. The form contains three controls: a text box for "Capital" with the value "100000", a text box for "Tiempo" with the value "11", and a text box for "Tasa de interés". A scrollbar is being added to the "Tasa de interés" text box. The "Cuadro de herramientas" (Toolbox) is open, and the scrollbar control is highlighted. The Properties window is also open, showing the properties of the selected scrollbar control.

BackColor	&H00000000
ControlSource	
ControlTipText	
Delay	50
Enabled	True
ForeColor	&H80000012&
Height	16
HelpContextID	0
LargeChange	1
Left	6
Max	32767
Min	0

HACIENDO click AQUÍ Y ARRASTRANDO SOBRE EL FORMULARIO SE CREA UNA BARRA DE DESPLAZAMIENTO.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

❶❶ . Asignar nombre a la *barra de desplaz.* para la tasa, y celda relacionada:

**Microsoft Visual Basic - Proyectos.xls - [UserForm1 (UserForm)]**

Archivo Edición Ver Insertar Formato Depuración Ejecutar Herramientas Ventana Ayuda

Proyecto - VBAProject

Hoja2 (MANUAL)

Formularios

UserForm1

Propiedades - scbTasa

**scbTasa** ScrollBar

Alfabética Por categorías

(Name)	scbTasa
BackColor	&H8000000F&
ControlSource	i0
ControlTipText	
Delay	50
Enabled	True
ForeColor	&H80000012&
Height	16
HelpContextId	0
LargeChange	1
Left	6
Max	10000
Min	0

**UserForm1**

Capital 100000

Tiempo 11

Tasa de interés

SELECCIONANDO LA barra de desplazamiento, Y HACIENDO click EN LA PROPIEDAD (Name), SE LE ASIGNA UN NOMBRE = 'scbTasa'.

EN PROPIEDAD LargeChange ESCRIBIR '100' PARA QUE EL INCREMENTO SEA DE 1%.

A LA PROPIEDAD Max SE LE ASIGNA UN VALOR DE '10000'.



## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

①② . Crear las *etiquetas* para mostrar los resultados del cálculo:

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE with a dialog box titled "Cálculo de la Inversión". The dialog box contains several input fields and labels. The "Capital" field has the value 15000, the "Tiempo" field has the value 4, and the "Tasa de interés" field has the value 1%. There are also labels for "Interés Simple" (Label2) and "Interés Compuesto" (Label3). The Properties window shows the Name property for Label3 as "lblCompuesto".

HACIENDO click AQUÍ Y ARRASTRANDO SOBRE EL FORMULARIO, SE CREAN LAS etiquetas PARA MOSTRAR LOS RESULTADOS.

EN LA PROPIEDAD (Name) SE ESCRIBE 'lblSimple' PARA LA PRIMERA etiqueta, Y 'lblCompuesto' PARA LA SEGUNDA etiqueta.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

①③ . Crear un *botón de comando* para el formulario:

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE. On the left, the 'Cuadro de herramientas' (Toolbox) is open, showing various controls. A mouse cursor is hovering over the 'CommandButton' control. Below the toolbox, the Properties window for 'CommandButton1' is visible, listing properties such as Name, Accelerator, AutoSize, BackColor, BackStyle, Cancel, Caption, ControlTipText, Default, Enabled, Font, ForeColor, and Height.

On the right, the 'Cálculo de la Inversión' form is displayed. It contains several input fields and labels: 'Capital' (15000), 'Tiempo' (4), 'Tasa de interés' (1 %), 'Interés Simple' (Label2), and 'Interés Compuesto' (Label3). A 'CommandButton' is being added to the form, indicated by a yellow callout box with the text: "HACIENDO click AQUÍ Y ARRASTRANDO SOBRE EL FORMULARIO SE CREA UN botón de comando."

(Name)	CommandButton1
Accelerator	
AutoSize	False
BackColor	&H8000000F&
BackStyle	1 - fmBackStyleOp
Cancel	False
Caption	CommandButton1
ControlTipText	
Default	False
Enabled	True
Font	Tahoma
ForeColor	&H80000012&
Height	18

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

①④ . Asignar nombre y propiedades al *botón de comando* :

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic environment. The main window displays a dialog box titled "Cálculo de la Inversión" with fields for Capital (15000), Tiempo (4), and Tasa de interés (1%). There are also checkboxes for "Interés Simple" and "Interés Compuesto", and a "Cerrar" button. The Properties window for the "Cerrar" CommandButton is open, showing the following properties:

Property	Value
(Name)	Cerrar
Accelerator	C
AutoSize	False
BackColor	&H8000000F&
BackStyle	1 - fmBackStyleOp
Cancel	True
Caption	Cerrar
ControlTipText	
Default	True
Enabled	True
Font	Tahoma
ForeColor	&H80000012&
Height	18

SELECCIONAR botón de comando, Y HACIENDO click EN LA PROPIEDAD (Name) SE ESCRIBE 'Cerrar'.

LA PROPIEDAD Accelerator PERMITE ACCEDER AL BOTON PRESIONANDO UNA LETRA DEL TECLADO. AHÍ ESCRIBIMOS LA LETRA 'C'.

EN LA PROPIEDAD Caption SE ESCRIBE LA LEYENDA QUE MUESTRA EL BOTON. AQUÍ SE ESCRIBE 'Cerrar'.

EN LA PROPIEDAD Default HAY QUE SELECCIONAR 'True'.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

**1 5** . Detalles para mejorar el formulario:

**Cálculo de la Inversión**

Capital: 15000

Tiempo: 4

Tasa de interés: 1

Interés Simple: Label2

Interés Compuesto: Label3

Cerrar

SE PUEDE CAMBIAR EL TITULO DEL FORMULARIO SELECCIONÁNDOLO Y CAMBIANDO LA PROPIEDAD Caption.

HACIENDO click AQUÍ Y ARRASTRANDO SOBRE EL FORMULARIO SE CREA UNA Etiqueta. SE LE ASIGNA LA PROPIEDAD Caption = '%'. ADEMÁS SE PUEDE ACHICAR LA PARTE DEL FORMULARIO QUE SOBRA DEBAJO DE TODO.

SI SE QUISIERA SE PODRÍA ACOMODAR EL TAMAÑO DE LOS DISTINTOS OBJETOS INCLUIDOS EN EL FORMULARIO.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

①⑥ . Ir al editor de *código* que corresponde al formulario:

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE with the 'Cálculo de la Inversión' dialog box open. The dialog box has a title bar 'Cálculo de la Inversión' and contains several controls: a 'Capital' text box with '15000', a 'Tiempo' text box with '4', and two 'Interés' sections: 'Interés Simple' with 'Label2' and 'Interés Compuesto' with 'Label3'. A 'Cerrar' button is at the bottom right. The 'Project Explorer' on the left shows 'UserForm1' selected. The 'Properties Window' on the bottom left shows the properties for 'UserForm1'. A context menu is open over 'UserForm1' in the Project Explorer, with 'Ver código' selected. A yellow callout box points to the 'Ver código' option.

EN EL EXPLORADOR DE PROYECTOS HACER click SOBRE EL FORMULARIO CON EL BOTON DERECHO DEL MOUSE. SELECCIONAR LA OPCION Ver código.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

①⑦ . Editar el *código* de cada objeto del formulario (1) :

Microsoft Visual Basic - Proyectos.xls - [UserForm1 (Código)]

Archivo Edición Ver Insertar Formato Depuración Ejecutar Herramientas Ventana Ayuda

Proyecto - VBAProject

Propiedades - UserForm1

UserForm1 UserForm

Alfabetica Por categorías

(Name)	UserForm1
BackColor	&H8000000i
BorderColor	&H800000012&
BorderStyle	0 - fmBorderStyle
Caption	UserForm1
Cycle	0 - fmCycleAllForr
DrawBuffer	32000
Enabled	True
Font	Tahoma
ForeColor	&H800000012&
Height	134,25
HelpContextID	0
KeepScrollBarsVisib	3 - fmScrollBarsBc

(General) (Declaraciones)

Cerrar  
Frame1  
Frame2  
Frame3  
Label1  
scbTasa  
spbCapital  
spbTiempo  
txtCapital  
txtTasa  
txtTiempo  
**UserForm**

AL HACER click AQUÍ, SE DESPLIEGA LA LISTA DE objetos Y controles DEL FORMULARIO. PARA EMPEZAR A ESCRIBIR EL CÓDIGO PODEMOS SELECCIONAR EL OBJETO UserForm.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

①③ . Editar el *código* de cada objeto del formulario (2) :

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic IDE with the following components:

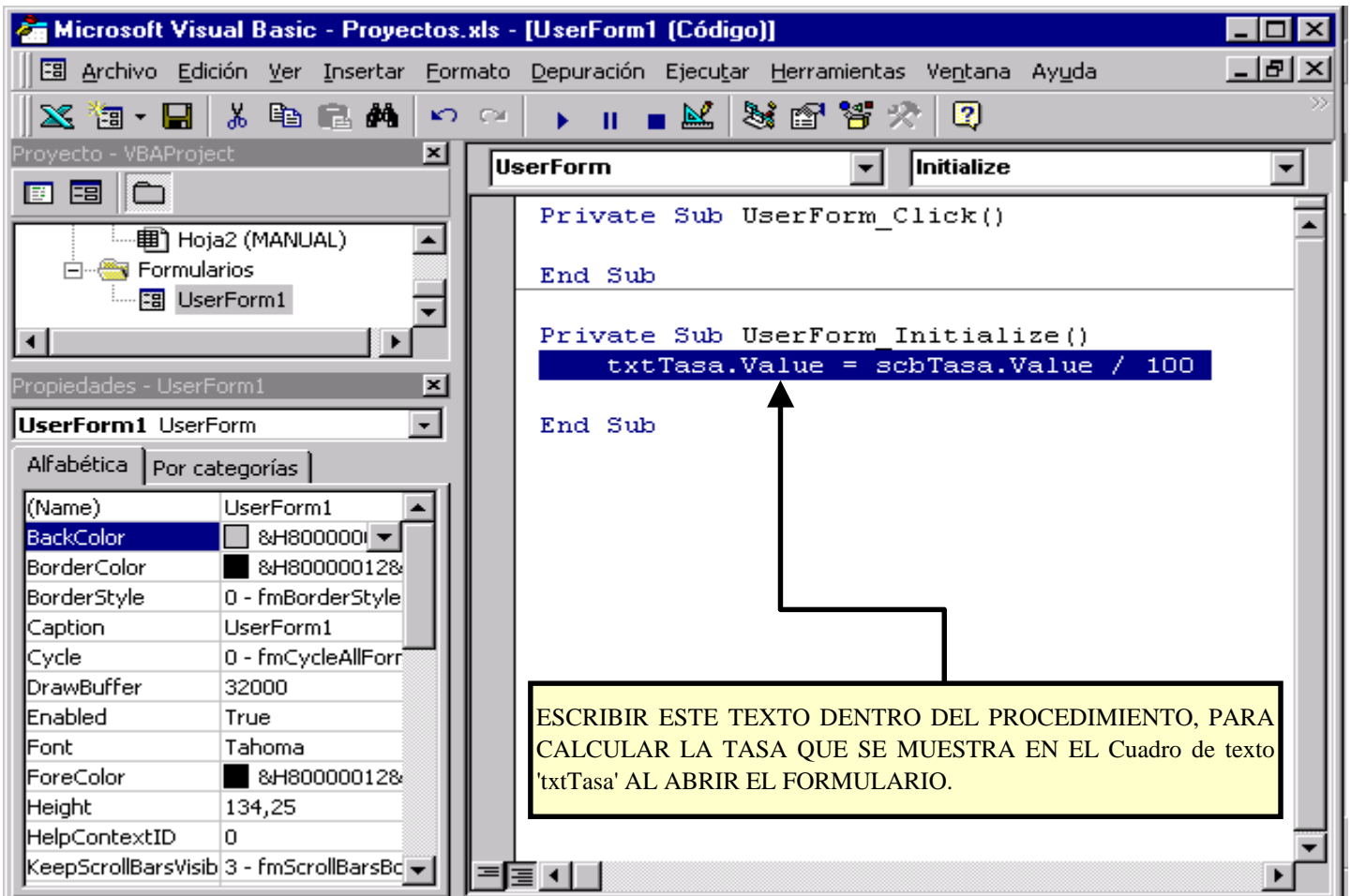
- Project Explorer:** Shows a project named 'VBAProject' with a worksheet 'Hoja2 (MANUAL)' and a folder 'Formularios' containing 'UserForm1'.
- Properties Window:** Shows the properties for 'UserForm1', including BackColor, BorderColor, BorderStyle, Caption, Cycle, DrawBuffer, Enabled, Font, ForeColor, Height, HelpContextID, and KeepScrollBarsVisib.
- Code Editor:** Contains the following code:
 

```
Private Sub UserForm_Initialize
End Sub
```
- Event List:** A dropdown menu is open on the right, listing various events. The 'Initialize' event is selected and highlighted in blue.
- Callout Box:** A yellow box with black text explains:
 

AL HACER click EN ESTA LISTA, SE DESPLIEGAN TODOS LOS Procedimientos/Eventos DISPONIBLES PARA EL OBJETO SELECCIONADO EN EL PASO ANTERIOR. EN ESTE CASO SE SELECCIONA DE LA LISTA EL PROCEDIMIENTO Initialize.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

①⑨ . Editar el *código* de cada objeto del formulario (3) :



Microsoft Visual Basic - Proyectos.xls - [UserForm1 (Código)]

Archivo Edición Ver Insertar Formato Depuración Ejecutar Herramientas Ventana Ayuda

Proyecto - VBAProject

Hoja2 (MANUAL)  
Formularios  
UserForm1

Propiedades - UserForm1

UserForm1 UserForm

Alfabetica Por categorías

(Name)	UserForm1
BackColor	&H80000000
BorderColor	&H800000012&
BorderStyle	0 - fmBorderStyle
Caption	UserForm1
Cycle	0 - fmCycleAllForr
DrawBuffer	32000
Enabled	True
Font	Tahoma
ForeColor	&H800000012&
Height	134,25
HelpContextID	0
KeepScrollBarsVisib	3 - fmScrollBarsBc

```

Private Sub UserForm_Click()

End Sub

Private Sub UserForm_Initialize()
    txtTasa.Value = scbTasa.Value / 100
End Sub

```

ESCRIBIR ESTE TEXTO DENTRO DEL PROCEDIMIENTO, PARA CALCULAR LA TASA QUE SE MUESTRA EN EL Cuadro de texto 'txtTasa' AL ABRIR EL FORMULARIO.



## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

②② . Editar el *código* de cada objeto del formulario (4) :

EL PROCEDIMIENTO DESCRITO EN LOS PUNTOS 16, 17 Y 18 SE REPITE PARA CADA OBJETO QUE LLEVA CÓDIGO. VER EL CÓDIGO DE CADA OBJETO EN EL EDITOR DE VISUAL BASIC DE LA PLANILLA DE EXCEL.

The screenshot shows the Microsoft Visual Basic editor for 'Proyectos.xls - [UserForm1 (Código)]'. The interface includes a menu bar (Archivo, Edición, Ver, Insertar, Formato, Depuración, Ejecutar, Herramientas, Ventana, Ayuda) and a toolbar. On the left, the Project Explorer shows 'Proyecto - VBAProject' with 'Formularios' containing 'UserForm1'. The Properties window for 'UserForm1' is visible, showing various properties like BackColor, BorderColor, Caption, etc. The main code window shows the following VBA code:

```

Private Sub Cerrar_Click()
    UserForm1.Hide
End Sub

Private Sub scbTasa_Change()
    txtTasa.Value = scbTasa.Value / 100
End Sub

Private Sub spbCapital_SpinDown()
    txtCapital.Value = txtCapital.Value - 1
End Sub

Private Sub spbCapital_SpinUp()
    txtCapital.Value = txtCapital.Value + 1
End Sub

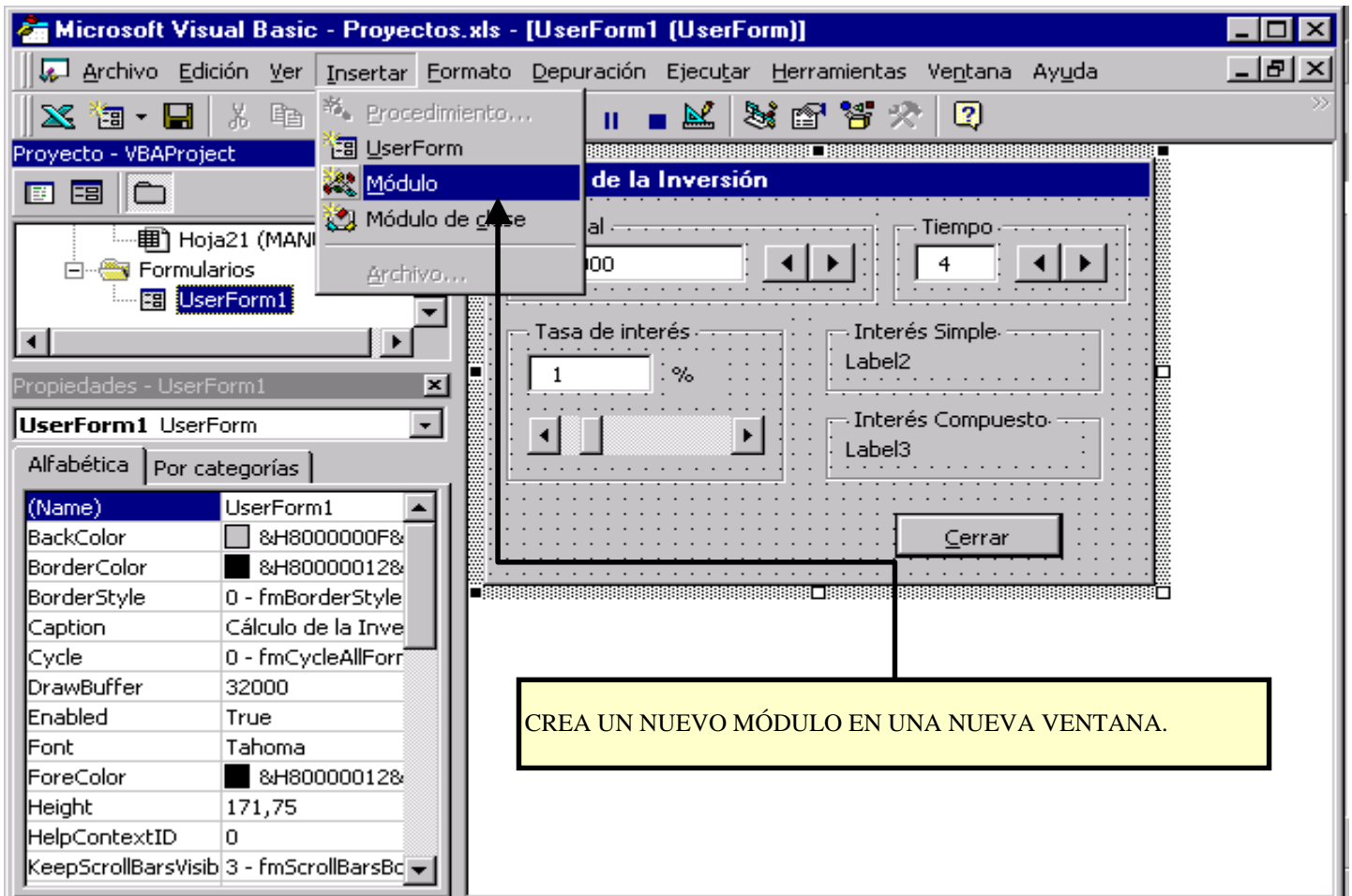
Private Sub spbTiempo_SpinDown()
    txtTiempo.Value = txtTiempo.Value - 1

```

ASÍ SE TENDRÍAN QUE IR VIENDO LOS PROCEDIMIENTOS AL SER ESCRITOS.

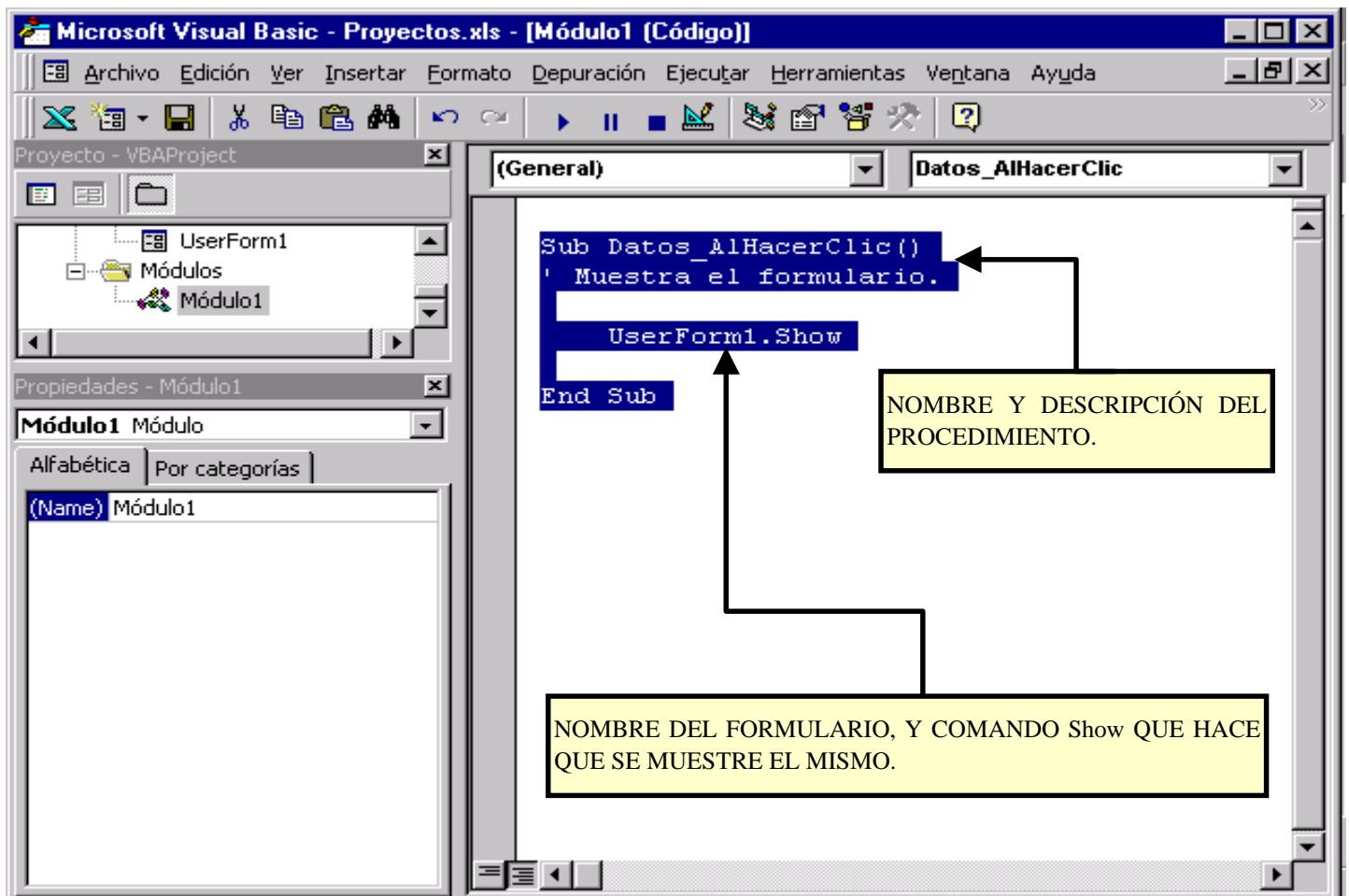
## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

❶ . Crear el *código* para mostrar el formulario :



## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

②② . Escribir el *código* para mostrar el formulario:



The screenshot shows the Microsoft Visual Basic editor interface. The main window displays the code for a sub procedure named `Datos_AlHacerClic`. The code is as follows:

```
Sub Datos_AlHacerClic()  
    ' Muestra el formulario.  
    UserForm1.Show  
End Sub
```

Two callout boxes provide explanations:

- The first callout box, pointing to the sub procedure name `Datos_AlHacerClic()`, contains the text: "NOMBRE Y DESCRIPCIÓN DEL PROCEDIMIENTO."
- The second callout box, pointing to the `UserForm1.Show` line, contains the text: "NOMBRE DEL FORMULARIO, Y COMANDO Show QUE HACE QUE SE MUESTRE EL MISMO."

The interface also shows the Project Explorer on the left with a tree view containing `UserForm1`, `Módulos`, and `Módulo1`. The Properties window below it shows the name `Módulo1`.

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

②③ . Crear un *objeto* en la hoja, y asignarle la macro :

Microsoft Excel - Proyectos.xls

Archivo Edición Ver Insertar Formato Herramientas Datos Ventana ?

Times New Roman 10 N K S

Datos

13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29

D E F G H I J

1). HACIENDO click AQUÍ Y ARRASTRANDO SOBRE LA HOJA SE CREA UN Botón de comando.

2). SE LE COLOCA LA DESCRIPCIÓN: 'Datos'.

Datos

3). HACIENDO click AQUÍ, SE ESCRIBE EL NOMBRE A DARLE AL OBJETO: 'Datos'.

Formular

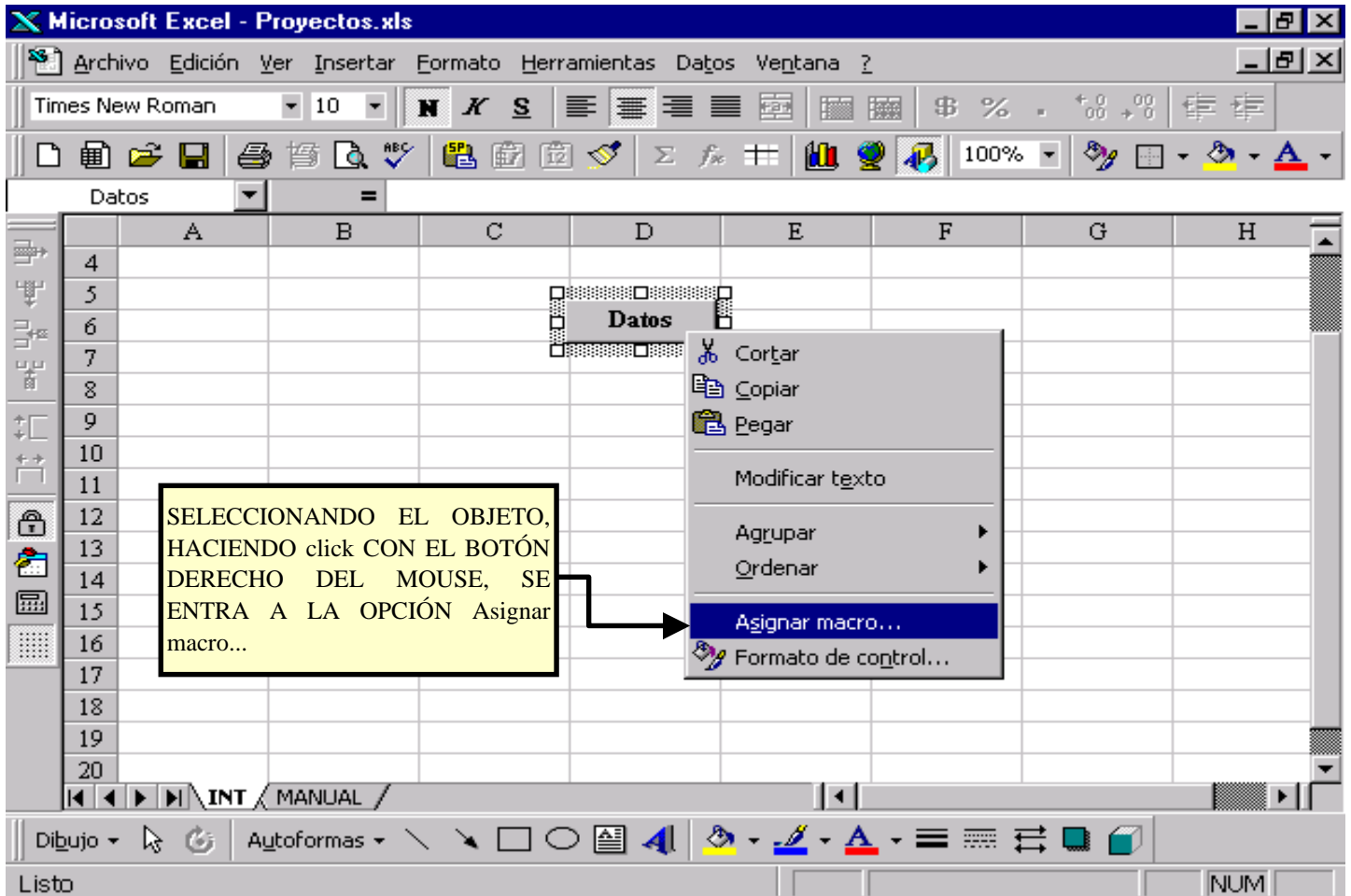
Aa ab|

Arrastre para crear un botón

NUM

## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

②④ . Asignar el *código* para mostrar el formulario, a un *objeto* de la hoja (1):



## Paso a paso para utilizar un "Cuadro de diálogo" :

②⑤ . Asignar el *código* para mostrar el formulario, a un *objeto* de la hoja (2):

