



PEMROGRAMAN VISUAL

- ❑ Fitri Ayuning Tyas, M. Kom.
- ❑ yas.0373@gmail.com
- ❑ 081804767700
- ❑ tyas-tamimy.com

PRAKTIKUM III



- A. *Event*
- B. *Event Pada Mouse*
- C. *Event Pada Keyboard*
- D. *Event Pada Perubahan*
- E. *Membuat Desain Form Program Event*
- F. *Menambahkan Kode Program Pada Event Click*
- G. *Hasil Running Program Pada Event Click*
- H. *Menambahkan Kode Program Pada Event MouseEnter*
- I. *Hasil Running Program Pada Event MouseEnter*

A. Event



- **Event** adalah peristiwa atau kejadian yang diterima oleh suatu obyek dengan tujuan untuk merespon kondisi program atau obyek lainnya.
- **Contoh:** Event pada mouse, event pada keyboard, dan lain-lain.

- ⚡ AutoSizeChanged
- ⚡ BackColorChanged
- ⚡ BackgroundImageChanged
- ⚡ BackgroundImageLayoutChanged
- ⚡ BindingContextChanged
- ⚡ CausesValidationChanged
- ⚡ ChangeUICues
- ⚡ Click
- ⚡ ClientSizeChanged
- ⚡ ContextMenuChanged
- ⚡ ContextMenuStripChanged
- ⚡ ControlAdded
- ⚡ ControlRemoved
- ⚡ CursorChanged
- ⚡ Disposed
- ⚡ DockChanged

- ⚡ DoubleClick
- ⚡ DragDrop
- ⚡ DragEnter
- ⚡ DragLeave
- ⚡ DragOver
- ⚡ EnabledChanged
- ⚡ Enter
- ⚡ FontChanged
- ⚡ ForeColorChanged
- ⚡ GiveFeedback
- ⚡ GotFocus
- ⚡ HandleCreated
- ⚡ HandleDestroyed
- ⚡ HelpRequested
- ⚡ Invalidated
- ⚡ KeyDown

- ⚡ KeyPress
- ⚡ KeyUp
- ⚡ Layout
- ⚡ Leave
- ⚡ LocationChanged
- ⚡ LostFocus
- ⚡ MarginChanged
- ⚡ MouseCaptureChanged
- ⚡ MouseClick
- ⚡ MouseDoubleClick
- ⚡ MouseDown
- ⚡ MouseEnter
- ⚡ MouseHover
- ⚡ MouseLeave
- ⚡ MouseMove
- ⚡ MouseUp

B. *Event Pada Mouse*



- **Click:** terjadi bila tombol kiri *mouse* ditekan dan dilepas dengan cepat saat posisi *pointer* berada di atas obyek.
- **DbClick:** terjadi bila tombol kiri *mouse* ditekan dan dilepas dengan cepat sebanyak dua kali saat posisi *pointer* berada di atas obyek.
- **DragDrop:** terjadi bila tombol kiri *mouse* ditekan dan ditahan kemudian menyeret/ menggeser obyek dari satu tempat ke tempat lain, kemudian melepas tombol kiri *mouse* tersebut.
- **DragOver:** Hampir sama dengan *DragDrop* tetapi *DragOver* ini biasanya digunakan untuk mengubah bentuk tampilan *pointer mouse* saat obyek diseret/ digeser.
- **MouseDown:** terjadi bila tombol kiri *mouse* ditekan dan ditahan.
- **MouseUp:** terjadi bila tombol kiri *mouse* dilepas setelah ditekan.
- **MouseMove:** terjadi bila *mouse* dipindah posisinya ke tempat lain tanpa menekan tombol *mouse* tersebut.

C. *Event Pada Keyboard*



- **KeyPress**: terjadi bila sebuah tombol *keyboard* ditekan. Nilai parameter dari *KeyPress* adalah kode ASCII untuk menyatakan jenis tombol *keyboard* yang ditekan.
- **KeyDown**: terjadi bila menekan dan menahan sebuah tombol *keyboard*.
- **KeyUp**: terjadi bila melepaskan sebuah tombol *keyboard*.

D. *Event* Perubahan

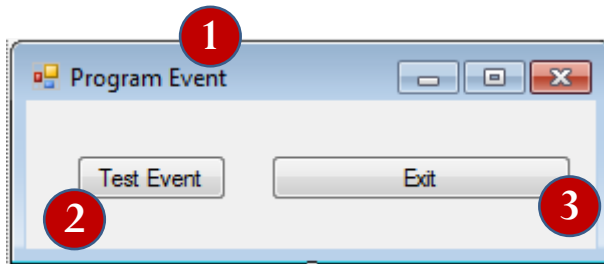


- **Activate:** terjadi bila **sebuah *form* menjadi *window* yang aktif.**
- **Deactive:** terjadi ketika **berpindah dari satu *form* ke *form* yang lain.**
- **GotFocus:** terjadi bila sebuah **obyek menjadi satu-satunya fokus.** Sebuah *form* dapat membuat obyek fokus bila *form* tersebut menjadi *window* aktif.
- **LostFocus:** terjadi bila sebuah **obyek kehilangan fokus karena ada obyek lain yang mendapatkan fokus.**
- **Load:** terjadi bila sebuah *form* dibuka atau dipanggil.
- **Paint:** terjadi bila sebuah *form* perlu digambar ulang. Biasanya dilakukan saat sebuah *form* dipindahkan dari *form* lain yang menutupinya.
- **Resize:** terjadi bila sebuah *form* diubah ukurannya.
- **Change:** terjadi bila **isi dari sebuah kontrol diubah.**

E. Membuat Desain *Form* Program *Event*



- Buatlah desain *form* dengan kontrol/ objek berikut:



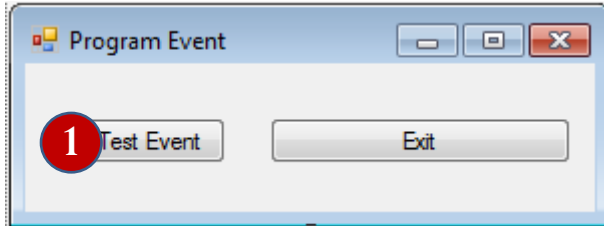
- Pengaturan *properties*

No	Kontrol/ Objek	Property	Nilai
1	Form 1	Text StartPosition	Program Event CenterScreen
2	Button1	Name Text	btnEvent Test Event
3	Button2	Name Text	btnExit Exit

F. Menambahkan Kode Program Pada *Event Click*



- Percobaan *Event Click*



Menampilkan kumpulan Event

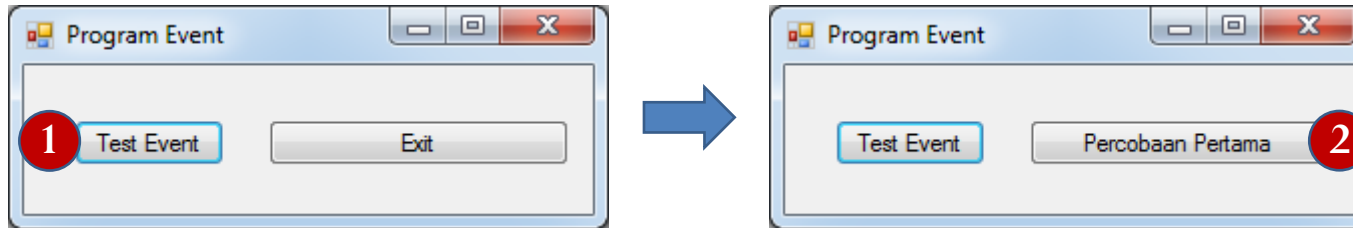
```
Public Class Form1
    Private Sub btnEvent_Click(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnEvent.Click
        btnExit.Text = "Percobaan Pertama"
        'Ketika Tombol Test Event diklik maka Tombol Exit berubah teksnya menjadi Percobaan Pertama
    End Sub
End Class
```

1. *Double Click* tombol Test Event
2. dan 3. otomatis menuju ke *code editor*
4. Isikan kode program antara `Private Sub` dan `End Sub`

G. Hasil *Running* Program Pada *Event Click*



- Hasil *Running* Program



1. *Click* tombol Test Event
2. Tombol Exit berubah teksnya menjadi Percobaan Pertama

Merubah *Properties* suatu Object dapat dilakukan juga melalui program

H. Menambahkan Kode Program Pada *Event MouseEnter*



- Percobaan *Event MouseEnter*

```
Form1.vb* [X] Form1.vb [Design]*
btnEvent
Public Class Form1
    Private Sub btnEvent_Click(sender As Object,
        btnExit.Text = "Percobaan Pertama"
    End Sub
```

Click
MouseDown
MouseEnter (1)
MouseHover

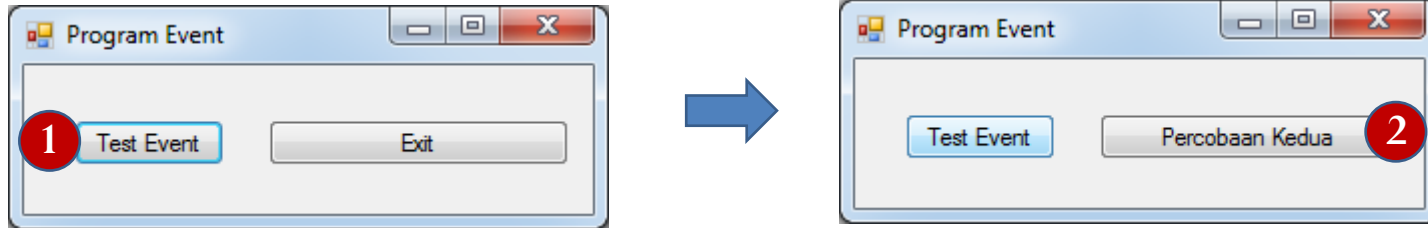
```
Form1.vb* [X] Form1.vb [Design]*
btnEvent
Private Sub btnEvent_MouseEnter(sender As Object, e As EventArgs) Handles btnEvent.MouseEnter (3)
    btnExit.Text = "Percobaan Kedua" (4)
    'Event MouseEnter: mengarahkan kursor Mouse pada tombol Test Event tanpa diklik
End Sub
```

1. Ubah *event* btnEvent dari *Click* menjadi *MouseEnter*
2. dan 3. nama *event* otomatis mengikuti
4. Isikan kode program antara `Private Sub` dan `End Sub`

I. Hasil *Running* Program Pada *Event MouseEnter* (lanjut)



- Hasil *Running* Program



1. Arahkan kursor *mouse* pada tombol Test Event (jangan gunakan *click*)
2. Tombol Exit berubah teksnya menjadi Percobaan Kedua

Selesai
Terima Kasih