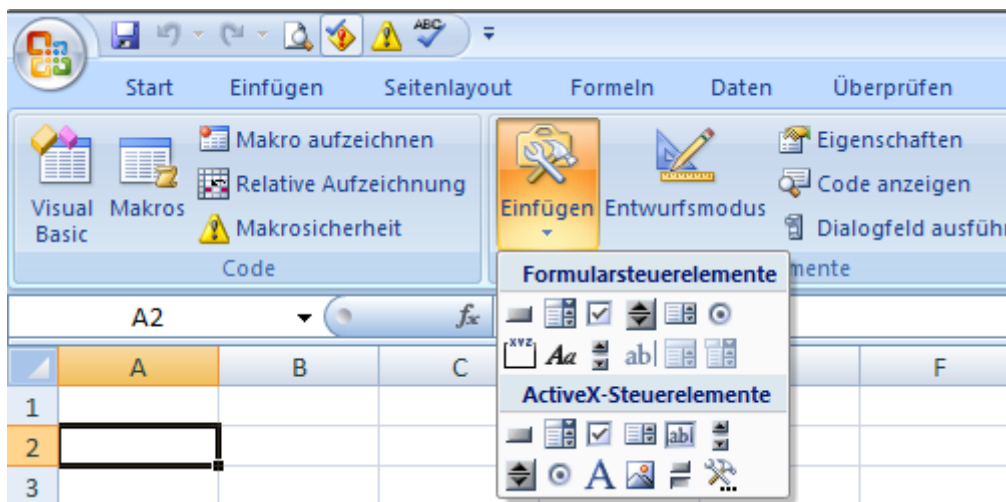


ÜBERSICHTSBLATT: BENUTZEROBERFLÄCHEN

Warum Benutzeroberflächen?

Benutzer von IT-Systemen sind es heute nicht mehr gewohnt Befehle in den PC einzugeben oder auf Kommandozeilen zu arbeiten. Zwar ist dies in VBA ohnehin nicht möglich, aber die Benutzerinteraktion mit Hilfe von InputBox oder MsgBox erinnert doch stark daran. Ein derartiges Konzept zur Kommunikation mit dem Benutzer ist also nicht mehr zeitgemäß. Denn heute ist es Gang und Gebe, dass die Benutzer auf so genannten GUIs (Graphical User Interface) arbeiten.

Auch VBA bietet die wesentlichen Bestandteile und Werkzeuge an, um derartige Oberflächen zu bauen. Diese verbergen sich in der Ribbon-Leiste „Entwicklertools“ in der Gruppe Steuerelemente. Wenn man dort auf Einfügen klickt, erhält man eine Übersicht über die gängigsten Formular- und ActiveX-Steuerelemente.



Steuerelemente in der Übersicht

Hier nun eine kurze Erklärung zu den wichtigsten Steuerelementen in VBA.

CommandButton:

Ermöglicht das Ausführen von Code durch einen Klick auf den Button.

ComboBox:

Es handelt sich um eine Auswahlbox, aus der man eine von mehreren hinterlegten Optionen auswählen kann.

CheckBox:

Ein Kontrollkästchen, das entweder den Wert True (aktiviert) oder False (nicht aktiviert) haben kann.

ListBox:

Eine Liste von Werten aus der einer ausgewählt werden kann.

TextBox:

Ein Eingabefeld, das Platz für eine Zeile Text bietet.

ScrollBar:

Ein Scroll-Balken mit dem sich der Inhalt eines Objektes nach oben oder unten verschieben lässt.

ÜBERSICHTSBLATT: BENUTZEROBERFLÄCHEN

SpinButton:

Ähnlich wie der Scroll-Balken, nur dass es sich um eine feste Position handelt.

OptionButton:

In anderen Sprachen auch als Radio-Button bekannt. Wenn mehrere davon existieren, kann innerhalb einer Gruppe immer nur einer aktiviert werden.

Label:

Ein freies Textfeld, auf das keine Eingaben möglich sind, es kann zur Ausgabe von Texten verwendet werden oder als Beschriftung für andere Steuerelemente dienen.

Image:

Ermöglicht es Bilder in die Oberfläche einzubinden.

ToggleButton:

Folgt einem ähnlichen Prinzip wie der OptionButton, nur dass die Auswahlmöglichkeiten hier auf zwei beschränkt bleiben.

Eigenschaften

Bei der Programmierung von GUIs geht man in der Regel so vor, dass man die Eigenschaften der Steuerelemente ausliest und verändert. Das Eigenschaften-Fenster kann einem dabei gute Dienste leisten. Hier findet man zu jedem Objekt eine Auflistung aller seiner Eigenschaften und deren jeweilige Ausprägung.

