Depuración (Barra de herramientas)



Contiene botones que tienen accesos directos a algunos elementos de menú utilizados con frecuencia a la hora de depurar código.

Puede hacer clic en un botón de la barra de botones una vez para realizar la acción representada por el botón. Puede seleccionar la opción Información sobre herramientas de la ficha General del cuadro de diálogo Opciones si desea mostrar información sobre los botones de la barra de herramientas.

Botones de la barra de herramientas

Modo de diseño

Activa y desactiva el modo de diseño.

▶ Ejecutar Sub/UserForm o Ejecutar macro

Ejecuta el procedimiento actual si el cursor está situado sobre un procedimiento, ejecuta el UserForm si éste está activo actualmente o ejecuta una macro si la ventana Código ni el UserForm está activo.

Interrumpir

Detiene la ejecución de un programa y cambia el modo de interrupción.

Restablecer proyecto

Borra las variables de nivel de módulo y pila de ejecución y restablece el proyecto.

Alternar punto de interrupción

Establece o quita un punto de interrupción en la línea actual.

Paso a paso por instrucciones

Ejecuta código una instrucción cada vez.

Paso a paso por procedimientos

Ejecuta código un procedimiento o instrucción cada vez en la ventana Código.

🖆 Paso a paso para salir

Ejecuta las líneas restantes de un procedimiento en el que se encuentra el punto de ejecución actual.

Ventana Locales

Muestra la ventana Locales.

Ventana Inmediato

Muestra la ventana Inmediato.

Ventana Inspección

Muestra la ventana Inspección.

Inspección rápida

Muestra el cuadro de diálogo Inspección rápida con el valor actual de la expresión seleccionada.



Pila de llamadas

Muestra el cuadro de diálogo Llamadas, que presenta una lista de las llamadas a procedimientos activos actualmente (procedimientos de la aplicación que se han iniciado aunque no terminado).

Edición (Barra de herramientas)



Contiene botones que tienen accesos directos a algunos elementos de menús utilizados con frecuencia a la hora de editar código.

Puede hacer clic en un botón de la barra de botones una vez para realizar la acción representada por el botón. Puede seleccionar la opción Información sobre herramientas de la ficha General del cuadro de diálogo Opciones si desea mostrar información sobre los botones de la barra de herramientas.

Botones de la barra de herramientas

Lista de propiedades y métodos

Abre un cuadro en la ventana Código que contiene las propiedades y los métodos disponibles para el objeto que precede al punto (.).

Lista de constantes

Abre un cuadro en la ventana Código que contiene las constantes que son elecciones válidas para la propiedad introducida y que preceden al signo igual (=).

Información rápida

Proporciona la sintaxis de una variable, función, método o procedimiento según la ubicación del puntero dentro del nombre de la función, método o procedimiento.

Información de parámetros

Muestra un mensaje contextual en la ventana Código que contiene información sobre los parámetros de la función en la que está ubicado el puntero.

Palabra completa

Acepta los caracteres que Visual Basic agrega automáticamente a la palabra que se está escribiendo.

Sangría derecha

Desplaza todas las líneas de la selección hasta la tabulación siguiente.

Sangría izquierda

Desplaza todas las líneas de la selección hasta la tabulación anterior.

Alternar punto de interrupción

Establece o quita un <u>punto de interrupción</u> en la línea actual.

Bloque con comentarios

Agrega caracteres de comentario al comienzo de todas las líneas de un bloque de texto seleccionado.

Bloque sin comentarios

Quita el carácter de comentario de todas las líneas de un bloque de texto seleccionado.

Alternar marcador

Alterna la activación o desactivación de un marcador para la línea activa en la ventana Código.

Marcador siguiente

Mueve el foco al marcador siguiente de la pila de marcadores.

Marcador anterior

Mueve el foco al marcador anterior de la pila de marcadores.

Borrar todos los marcadores

Quita todos los marcadores.





Contiene botones que tienen accesos directos a algunos elementos de menú utilizados con frecuencia.

Puede hacer clic una sola vez en un botón de la barra de herramientas para realizar la acción representada por el botón. Puede seleccionar la opción Información sobre herramientas de la ficha General del cuadro de diálogo Opciones si desea mostrar información sobre los botones de la barra de herramientas.

Botones de la barra de herramientas

Ver <aplicación principal >

Alterna entre la aplicación principal y el documento de Visual Basic activo.

Insertar

Abre un menú para que se pueda insertar uno de los objetos siguientes en el proyecto activo. El icono cambia al último objeto agregado. El objeto predeterminado es el formulario.

- 🛅 UserForm
- Módulo Módulo
- Módulo de clase
- Procedimiento

■ Guardar <nombre de documento principal >

Guarda el documento principal, incluidos el proyecto y todos sus componentes: formularios y módulos.

Cortar

Quita el control o texto seleccionado y lo coloca en el Portapapeles.

Copiar

Copia el control o texto seleccionado en el Portapapeles.

Pegar

Inserta el contenido del Portapapeles en la ubicación actual del cursor.

M Buscar

Abre el cuadro de diálogo Buscar y busca el texto especificado en el cuadro Buscar.

Deshacer

Deshace la última acción de edición.

Rehacer

Restaura las últimas acciones descartadas de edición de texto si no se han realizado otras acciones desde la última operación de Deshacer.

▶ Ejecutar Sub/UserForm o Ejecutar macro

Ejecuta el procedimiento actual si el cursor está en un procedimiento, ejecuta el UserForm si un UserForm está activo actualmente o ejecuta una macro si no está activa la ventana Código ni un UserForm.

Interrumpir

Detiene la ejecución de un programa y cambia al modo de interrupción.

Restablecer <proyecto>

Borra las variables de nivel de módulo de la pila de ejecución y restablece el proyecto.

Modo de diseño

Activa y desactiva el modo de diseño.

Explorador de proyectos

Abre el Explorador de proyectos que muestra una lista jerárquica de los proyectos abiertos actualmente y su contenido.

Ventana de Propiedades

Abre la ventana de Propiedades para que puedan verse las propiedades del control seleccionado.

Examinador de objetos

Muestra el <u>Examinador de objetos</u>, que presenta una lista de <u>bibliotecas de</u> <u>objetos</u>, <u>biblioteca de tipos</u>, <u>clases</u>, métodos, propiedades, eventos y constantes que se pueden utilizar en código, así como los módulos y procedimientos definidos para el proyecto.

Cuadro de herramientas

Muestra u oculta el cuadro de herramientas que contiene todos los <u>controles</u> y los <u>objetos insertables</u> (Como un gráfico de Microsoft Excel) disponibles para la aplicación. Sólo está disponible cuando está activo un UserForm.

Asistente de Office

Abre el Asistente de Office donde puede obtener ayuda sobre la ventana, el comando o el cuadro de diálogo que esté activo.



Contiene botones que son accesos directos a elementos de menú utilizados frecuentemente que son útiles para trabajar con formularios.

Puede hacer clic una vez en un botón de la barra de herramientas para realizar la acción que el mismo representa. Puede seleccionar la opción Mostrar información sobre herramientas en la ficha **General** del cuadro de diálogo **Opciones** si desea mostrar información sobre herramientas en los botones de la barra de herramientas.

Botones de la barra de herramientas

Traer al frente

Desplaza los objetos seleccionados al frente de los otros en un formulario.

Enviar al fondo

Desplaza los objetos seleccionados detrás de los otros en un formulario.

🖺 Agrupar

Crea un grupo con los objetos seleccionados.

Desagrupar

Desagrupa los objetos que se agruparon anteriormente.

Alinear

Izquierda: alinea la posición horizontal de los objetos seleccionados, poniendo en línea los bordes que están más a la izquierda.

Centro : alinea la posición horizontal de los objetos seleccionados, poniendo en línea el centro.

Derecha: alinea la posición horizontal de los objetos seleccionados, poniendo en línea los bordes que están más a la derecha.

Superior: alinea la posición vertical de los objetos, poniendo en línea los de la parte superior.

Intermedio: alinea la posición vertical de los objetos, poniendo en línea los de la parte intermedia.

Inferior: alinea la posición vertical de los objetos, poniendo en línea los de la parte inferior.

En cuadrícula: alinea la parte más a la izquierda de los objetos seleccionados con la cuadrícula más cercana. No se cambia el tamaño del objeto.

Centrar

Horizontalmente: centra horizontalmente los objetos seleccionados.

Verticalmente: centra verticalmente los objetos seleccionados.

Hacer del mismo tamaño

Ancho: ajusta la anchura.

Alto: ajusta la altura.

Ambos: ajusta tanto la anchura como la altura.



Reduce o amplía la presentación de todos los controles del **UserForm**. Puede establecer cualquier nivel de magnificación entre el 10 y el 400 por ciento.

<aplicación host=""> (Comando del menú Ver)</aplicación>
Sitúa la aplicación principal encima del editor de Visual Basic para que quede visible. El nombre del comando cambia al nombre de la aplicación principal.
Método abreviado del teclado ALT+F11.



Alterna la habilidad para acoplar y desacoplar la ventana activa.

Una ventana se acopla cuando se adjunta o se "ancla" a un borde de la pantalla, ventana de aplicación u otra ventana acoplable. Cuando mueva una ventana acoplable, se "fuerza" a la ubicación. Una ventana no es acoplable cuando puede moverla a cualquier parte de la pantalla y dejarla ahí.

Agregar inspección (comando, menú Depuración)
Muestra el cuadro de diálogo Agregar inspección en el que introduce una expresión de inspección. La expresión puede ser cualquier expresión Basic válida. Las expresiones de inspección se actualizan en la ventana Inspección cada vez que introduzca el modo de interrupción.
Acceso directo de barra de herramientas:

Agrupar y Desagrupar (Comandos del menú Formato)

Agrupa y desagrupa los <u>objetos</u> seleccionados.

Agrupar

Crea un grupo.

Nota Puede seleccionar un solo objeto del grupo y cambiar sus propiedades.

Nota No puede crear grupos dentro de otro grupo (agrupación anidada).

Método abreviado de la barra de herramientas: 🔼

Desagrupar

Desagrupa los objetos agrupados anteriormente.

Método abreviado de la barra de herramientas:

Ajusta el alto y el ancho del <u>objeto</u> seleccionado para que se encaje en las líneas de cuadrícula más próximas del formulario. Puede cambiar el tamaño de la cuadrícula en la ficha General del cuadro de diálogo Opciones . Método abreviado de barra de herramientas:	Ajustar tamaño a la cuadrícula (Comando, menú Formato)							
Método abreviado de barra de herramientas:	de cuadrícula más próximas del formulario. Puede cambiar el tamaño de la							
	Método abreviado de barra de herramientas:							



Alinear (Comando, menú Formato)

Alinea entre sí los <u>objetos</u> seleccionados utilizando el control con los controladores de desplazamiento blancos como referencia.

Izquierda

Alinea la posición horizontal de los objetos seleccionados, poniendo los bordes situados más a la izquierda en línea con el control con los controladores de desplazamiento en blanco.

Método abreviado de barra de herramientas:

Centro

Alinea la posición horizontal de los objetos seleccionados, poniendo los centros en línea con el control con los controladores de desplazamiento en blanco.

Método abreviado de barra de herramientas: 😩.

Derecha

Alinea la posición horizontal de los objetos seleccionados, poniendo los bordes situados más a la derecha en línea con el control con los controladores de desplazamiento en blanco .

Método abreviado de barra de herramientas:

Superior

Alinea la posición vertical de los objetos seleccionados, poniendo los lados superiores en línea con el control con los controladores de desplazamiento en blanco.

Medio

Alinea la posición vertical de los objetos seleccionados, poniendo los puntos medios en línea con el control con los controladores de desplazamiento en blanco.

Método abreviado de barra de herramientas:

Inferior

Alinea la posición vertical de los objetos seleccionados, poniendo los lados inferiores en línea con el control con los controladores de desplazamiento en blanco.

Método abreviado de barra de herramientas:

A la cuadrícula

Alinea la parte superior izquierda de los objetos seleccionados a la cuadrícula más próxima. No se modifica el tamaño del objeto.

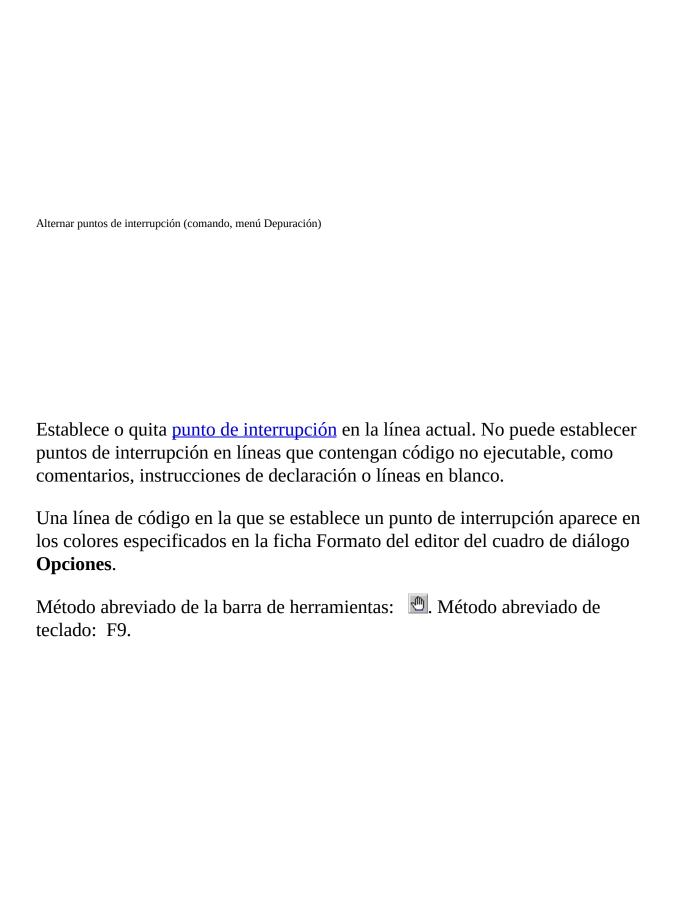
Método abreviado de barra de herramientas: 🕮.

Alternar (comando, menú contextual) Punto de interrupción

Establece o quita un <u>punto de interrupción</u> en la línea actual.

Marcador

Muestra o quita un marcador en la línea activa de la ventana Código.



Anular sangría (Comando, menú Edición)

Desplaza todas las líneas de la selección a la tabulación anterior. Si sitúa el cursor en cualquier parte de una línea y elige el comando **Anular sangría**, toda la línea pasará a la marca de tabulación anterior. Todas las líneas de la selección se mueven el mismo número de espacios para mantener la misma sangría relativa dentro del bloque seleccionado.

Puede cambiar el ancho de tabulación en la ficha **Editor** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Método abreviado de barra de herramientas: **!** Método abreviados de teclado: Ctrl-Mayús-M.

Aplicar sangría (Comando, menú Edición)

Desplaza todas las líneas de la selección hasta la siguiente tabulación. Si sitúa el cursor en cualquier parte de una línea y elige el comando **Aplicar sangría**, toda la línea pasa a la siguiente marca de tabulación. Todas las líneas de la selección se mueven el mismo número de espacios para mantener la misma sangría relativa dentro del bloque seleccionado.

Puede cambiar el ancho de tabulación en la ficha **Editor** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Método abreviado de barra de herramientas: **!** Método abreviados de teclado: Ctrl-M.

Archivo (Comando del menú Insertar)
Muestra el cuadro de diálogo Insertar archivo para que pueda insertar texto de un módulo existente en la posición actual del cursor.
No está disponible cuando no haya ningún editor abierto.

Ayuda (comando, menú contextual)
Muestra el tema de Ayuda relacionado con el elemento que está seleccionado cuando se elige el comando Ayuda .

Rarrac	dь	herramientas	(Comando	menii	Vor
DdHdS	ue	Herrannemas	i Comando.	menu	vei

Presenta una relación de las barras de herramientas que están incorporadas en Visual Basic y el comando **Personalizar**. Puede:

Activar y desactivar las barras de herramientas

Arrastrar las barras de herramientas a diferentes posiciones en el escritorio.

Depuración

Muestra la barra de herramientas **Depuración** que contiene botones para las tareas de depuración más frecuentes.

Edición

Muestra la barra de herramientas **Edición** que contiene botones para las tareas de edición más frecuentes.

Estándar

Muestra la barra de herramientas **Estándar** que es la predeterminada.

Formulario de usuario

Muestra la barra de herramientas **Formulario** de usuario que contiene botones específicos del formulario.

Personalizar

Muestra el cuadro de diálogo **Personalizar** en el que puede personalizar o crear

barras de herramientas y una barra de menús personalizada.

Bloque con comentarios y Bloque sin comentarios (comandos)

Agrega y quita el carácter de comentario, un apóstrofo, en todas las líneas de un bloque de texto seleccionado. Si no hay texto seleccionado y elige los comandos **Bloque con comentarios** o **Bloque sin comentarios**, el carácter de comentario se agrega o quita en la línea en la que esté colocado el puntero.

Bloque con comentarios

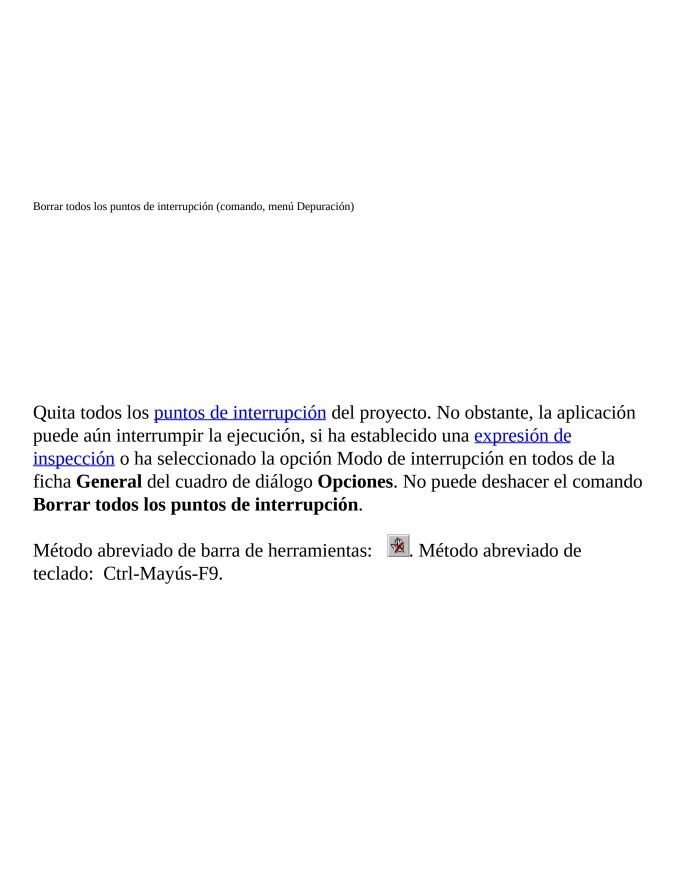
Agrega el carácter de comentario a todas las líneas de un bloque de texto seleccionado.

Botón de la barra de herramientas:

Bloque sin comentarios

Quita el carácter de comentario de todas las líneas de un bloque de texto seleccionado.

Botón de la barra de herramientas:



Borrar y Eliminar (Comandos del menú Edición)

Borrar

Elimina texto sólo cuando hay un módulo activo.

Eliminar

En otras ocasiones, cambia al comando Eliminar que elimina el control, texto o expresión de inspección. que se haya seleccionado. No se puede deshacer el comando Eliminar en la ventana Código ni en el formulario si ha eliminado el control del formulario.

Método abreviado de la barra de herramientas: Método abreviado del teclado: SUPR.

No disponible en tiempo de ejecución.

Buscar

Busca el texto especificado en un intervalo de búsqueda especificado en el cuadro de diálogo **Buscar**.

Si una búsqueda se realiza con éxito, el cuadro de diálogo **Buscar** se cierra y Visual Basic selecciona el texto localizado. Si no se encuentra ninguna coincidencia, Visual Basic muestra un mensaje que indica que no se ha encontrado el texto.

Método abreviado de barra de herramientas: Método abreviado de teclado: Ctrl-F.

Buscar siguiente

Busca y selecciona la siguiente aparición del texto especificado en el cuadro **Buscar** del cuadro de diálogo **Buscar**.

Método abreviado de barra de herramientas: . Método abreviados de teclado: Mayús-F4 (Buscar siguiente) o Mayús-F3 (Buscar anterior).

Opciones del cuadro de diálogo

Buscar

Escriba o inserte la información que desee buscar o haga clic en la flecha de dirección hacia abajo y seleccione una de las últimas cuatro entradas. Si hay algún texto seleccionado o el cursor está sobre una palabra cuando se elige el comando, este texto se muestra en el cuadro **Buscar**.

Búsqueda

Especifica el rango de la búsqueda.

Procedimiento actual: busca sólo el procedimiento actual.

Módulo actual: busca sólo el módulo actual.

Proyecto actual: busca todos los módulos del proyecto.

Texto seleccionado: busca un rango seleccionado de código en el proyecto.

Dirección

Establece la dirección de la búsqueda como Abajo o Arriba (a partir de la ubicación del cursor) o Todo en el rango de búsqueda seleccionado.

Sólo palabras completas

Busca la palabra completa por sí misma y no como parte de una palabra mayor.

Coincidir mayúsculas y minúsculas

Busca todas las coincidencias de palabras con la combinación exacta de mayúsculas y minúsculas especificada en el cuadro **Buscar**.

Según modelo

Realiza la búsqueda usando los caracteres que coinciden con el modelo.

Buscar siguiente

Busca y selecciona la siguiente aparición del texto especificado en el cuadro **Buscar**.

Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin realizar la búsqueda.

Reemplazar

Muestra el cuadro de diálogo **Reemplazar**, manteniendo la información introducida en el cuadro de diálogo **Buscar**.

Cambiar nombre (Comando de menú contextual)

Muestra el cuadro de diálogo Cambiar nombre para que pueda modificar el nombre de la página seleccionada en el cuadro de herramientas y crear una sugerencia.

Opciones del cuadro de diálogo

Título

Permite asignar un nuevo nombre a la página etiquetada.

Texto de sugerencia del control

Permite crear una sugerencia para la página etiquetada.

Centrar en el formulario (Comando, menú Formato)

Centra los <u>objetos</u> seleccionados en los ejes centrales del formulario. **Horizontalmente**Alinea los puntos medios de los objetos seleccionados con una línea horizontal

Alinea los centros de los objetos seleccionados con una línea vertical en el

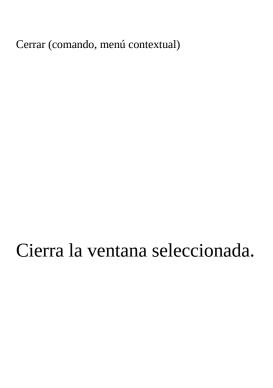
en la parte central del formulario.

Verticalmente

centro del formulario.

Método abreviado de barra de herramientas:

Método abreviado de barra de herramientas:



Cerrar y volver a <aplicación host=""> (Comando del menú Archivo)</aplicación>
Cierra el entorno de desarrollo y vuelve a la aplicación principal. Visual Basic está oculto pero permanece en memoria.



Comando Opciones (menú Herramientas)
Muestra el cuadro de diálogo Opciones , desde el cual puede elegir una ficha para establecer atributos del entorno de programación de Visual Basic.
Fichas
Editor
Formato del editor
General
Acople

Dividir

Alterna la división de la ventana **Código** horizontalmente por la mitad. Solamente está disponible cuando la ventana **Código** está activa.

Método abreviado de la barra de herramientas: =.

Mosaico horizontal

Organiza en mosaico horizontalmente todas las ventanas de los documentos abiertos en su proyecto.

Método abreviado de la barra de herramientas: = .

Mosaico vertical

Organiza en mosaico verticalmente todas las ventanas de los documentos abiertos en su proyecto.

Método abreviado de la barra de herramientas: .

Cascada

Reorganiza todas las ventanas de los documentos abiertos del proyecto para que se superpongan en forma de cascada.

Método abreviado de la barra de herramientas: 🖹.

Organizar iconos

Organiza los iconos de las ventanas que ha minimizado, desde la parte inferior izquierda de la ventana.

Lista de ventanas

Enumera todas las ventanas de documento abiertas.

Compila el proyecto.

Método abreviado de la barra de herramientas:



Contraer primario (comando, menú contextual)
Contrae la lista de elementos en la ventana de Locales o Inspección al elemento principal. Cuando contraiga una lista, el icono a la izquierda de la expresión cambia de un signo menos (-) a un signo más (+).

Controles adicionales (Comando de menú contextual)
Muestra el cuadro de diálogo Controles adicionales para que pueda agregar controles.

Controles adicionales (Comando del menú Herramientas)
Muestra el cuadro de diálogo Controles adicionales , donde puede agregar controles u objetos insertables (como un documento de Microsoft Word) al Cuadro de herramientas .

Copiar aquí y Mover aquí (comandos de menú contextual

Permite utilizar una operación de arrastrar y colocar sobre controles en el formulario. Seleccione un control usando el botón secundario del *mouse* (ratón), manténgalo presionado y arrastre el control. Cuando deje de presionar el botón del mouse, aparecerá un menú contextual con los comandos siguientes.

Copiar aquí

Copia el control seleccionado a la ubicación donde arrastró el cursor.

Mover aquí

Mueve el control seleccionado a la ubicación donde arrastró el cursor.

Cancelar

Cancela la operación.

Copiar (comando, menú contextual del Examinador de objetos)
Copia al Portapapeles el texto de la clase o miembro seleccionados.

Cortar, Copiar, Pegar y Eliminar (comandos, menú Edición)

Cortar

Quita el texto o control seleccionado y lo coloca en el **Portapapeles**. Para que esté disponible este comando debe seleccionar al menos un carácter o control. Puede deshacer el comando **Cortar** cuando se utilice en un control.

Método abreviado de la barra de herramientas: . Acceso directo de teclado: Ctrl-X o Mayús-Del.

Copiar

Copia el texto o control seleccionado en el **Portapapeles**. Para que esté disponible este comando debe seleccionar al menos un carácter o control. No puede deshacer el comando **Copiar** en la ventana de **Código**.

Acceso directo de barra de herramientas:

Acceso directo de teclado: Ctrl-C o Ctrl-Insert

Pegar

Inserta el contenido del **Portapapeles** en la ubicación actual. El texto se ubica en el punto de inserción.

Los controles que se han pegado se colocan en mitad del formulario.

Puede deshacer el comando **Pegar** en la ventana de **Código** o en el formulario si ha pegado el control en el formulario.

Acceso directo a la barra de herramientas:

Acceso directo al teclado: Ctrl-V o Mayús-Ins.

Eliminar

Elimina el control, texto o <u>expresión de inspección</u> seleccionado. Solamente puede deshacer el comando **Eliminar** en la ventana **Código**.

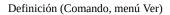
Nota Para eliminar un archivo del disco, use los procedimientos estándares de su sistema operativo.

Método abreviado de la barra de herramientas: Método abreviado del teclado: Supr.

No se encuentra disponible en tiempo de ejecución.

Cuadro de herramientas (Comando, menú Ver)

Definición (comando, menú contextual)
Muestra la ubicación en la ventana Código donde se define la variable o el procedimiento bajo el puntero. Si la definición es una biblioteca de referencia, se muestra en el Explorador de objetos .



Muestra la ubicación de la ventana **Código** en la que se define la variable o el procedimiento sobre el que se encuentra el puntero. Si se encuentra en una biblioteca para la que se ha establecido una referencia, la definición se muestra en el Examinador de objetos.

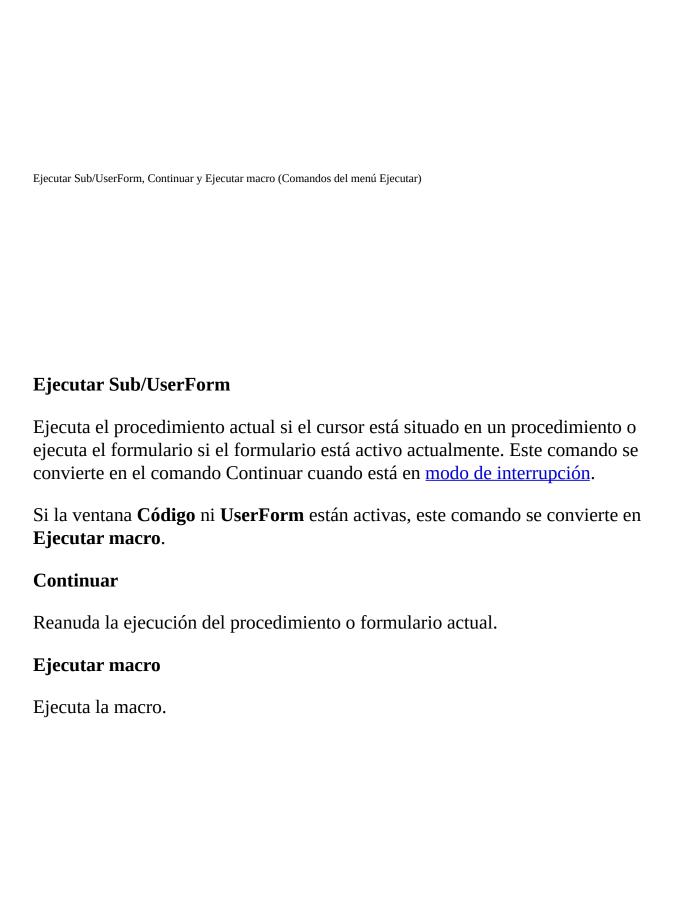
Método abreviado de la barra de herramientas: Mayús-F2.

Cuando la aplicación está en modo de diseño, utilice Ejecutar hasta el cursor
para seleccionar una instrucción del código donde desee que se detenga la
ejecución. La aplicación se ejecutará desde la instrucción actual hasta la
instrucción seleccionada y la línea actual del indicador de margen de ejecución,
, aparecerá en la barra indicadora de márgenes.

Puede utilizar este comando, por ejemplo, para evitar pasar por grandes bucles.

Método abreviado de teclado: Ctrl-F8.

Ejecutar hasta el cursor (comando, menú Depuración)



Eliminar inspección (comando, menú contextual)	
Elimina la expresión de inspección seleccionada.	

Eliminar <elemento> (comando de menú contextual)</elemento>
Elimina el elemento seleccionado del cuadro de herramientas. Puede agregar el elemento de nuevo usando el comando Controles adicionales del menú contextual.

Eliminar página (Comando de menú contextual)
Elimina permanentemente la página seleccionada del cuadro de herramientas.

Espacio horizontal (Comando, menú Formato)

Cambia el espacio horizontal entre los <u>objetos</u> seleccionados.

Igualar

Mueve los objetos seleccionados de manera que existe un espacio igual entre ellos utilizando los objetos más alejados como puntos finales. Los objetos más alejados no se mueven.

Método abreviado de barra de herramientas:

Aumentar

Aumenta el espaciado horizontal una unidad de cuadrícula en función del objeto que tiene el foco. Cuando un objeto tiene el foco, los controladores blancos aparecen en sus bordes. Puede cambiar el tamaño de las unidades de cuadrícula en la ficha **General** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Método abreviado de barra de herramientas:

Disminuir

Disminuye el espaciado horizontal una unidad de cuadrícula en función del objeto que tiene el foco. Cuando un objeto tiene el foco, los controladores

blancos aparecen en sus bordes. Puede cambiar el tamaño de las unidades de cuadrícula en la ficha **General** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Método abreviado de barra de herramientas: 🕮

Quitar

Quita el espaciado horizontal de modo que los objetos quedan alineados con sus bordes tocándose, en función del objeto que tiene el foco. Cuando un objeto tiene el foco, aparecen controladores blancos en sus bordes.

Método abreviado de barra de herramientas:

Nota El objeto con el foco no se mueve; se mueven los objetos a su alrededor.

Nota Si al utilizar el comando **Espacio horizontal** no se producen los resultados deseados, intente reorganizar manualmente algunos de los objetos y repita el comando. Asimismo, intente con el comando **Espacio vertical**.

Espacio vertical (Comando, menú Formato)

Cambia el espaciado vertical entre los <u>objetos</u> seleccionados, en función del objeto que tiene el foco. Cuando un objeto tiene el foco, aparecen controladores blancos en sus bordes.

Igualar

Mueve los objetos seleccionados de manera que existe un espacio igual entre ellos utilizando los objetos superiores e inferiores como puntos finales. Los objetos superiores e inferiores no se mueven.

Método abreviado de barra de herramientas:

Aumentar

Aumenta el espaciado vertical una unidad de cuadrícula en función del objeto que tiene el foco. Puede cambiar el tamaño de las unidades de cuadrícula en la ficha **General** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Método abreviado de barra de herramientas:

Disminuir

Disminuye el espaciado vertical una unidad de cuadrícula en función del objeto

que tiene el foco. Puede cambiar el tamaño de las unidades de cuadrícula en la ficha **General** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Método abreviado de barra de herramientas: 🖺.

Quitar

Quita el espaciado vertical de modo que los bordes de los objetos están tocándose, en función del objeto que tiene el foco.

Método abreviado de barra de herramientas:

Nota El objeto con el foco no se mueve; se mueven los objetos a su alrededor.

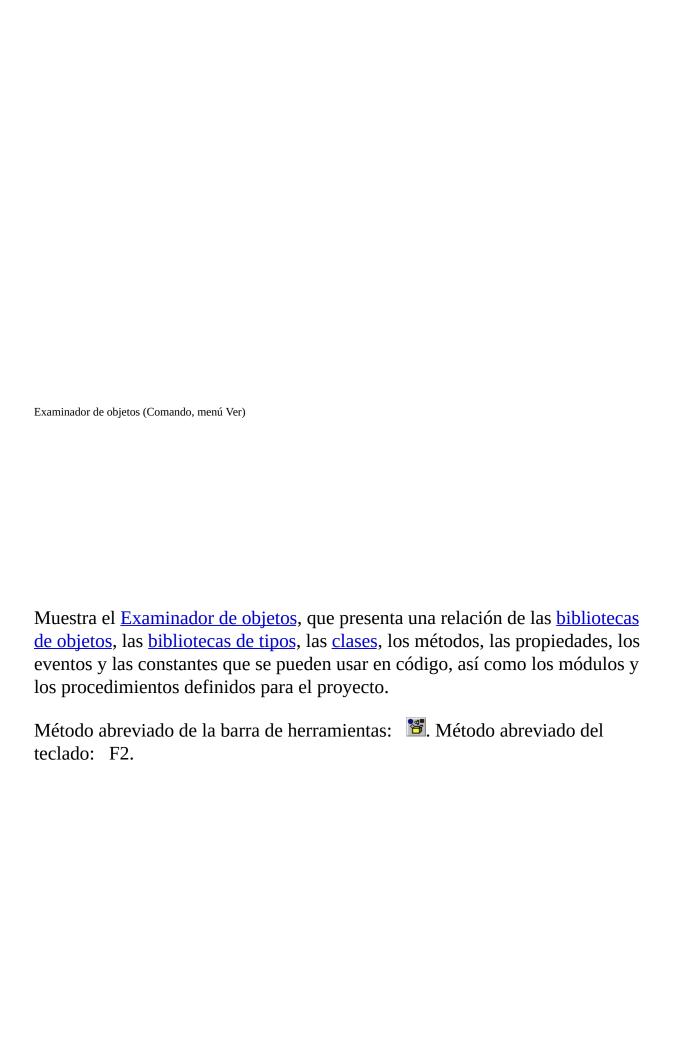
Nota Si al utilizar el comando **Espacio vertical** no se producen los resultados deseados, intente reorganizar manualmente algunos de los objetos y repita el comando. Asimismo, intente con el comando **Espacio horizontal**.

Establecer siguiente instrucción (comando, menú Depuración)

Establece el punto de ejecución en la línea de código que elija. Para establecer una línea de código diferente para que se ejecute después de la instrucción seleccionada actualmente, seleccione la línea de código que desee ejecutar y elija el comando **Establecer siguiente intrucción** o arrastre el indicador de margen Línea de ejecución actual hasta la línea de código que desee ejecutar.

Con el comando **Establecer siguiente instrucción**, puede elegir una línea de código ubicada antes o después de la instrucción seleccionada actualmente. Cuando ejecute el código, no se ejecutará el código intermedio. Utilice este comando cuando desee volver a ejecutar una instrucción dentro del procedimiento actual o pasar por alto las instrucciones que no desee ejecutar. No puede utilizar **Establecer siguiente instrucción** para instrucciones de diferentes procedimientos.

Método abreviado de barra de herramientas: . Método abreviado de teclado: Ctrl-F9.

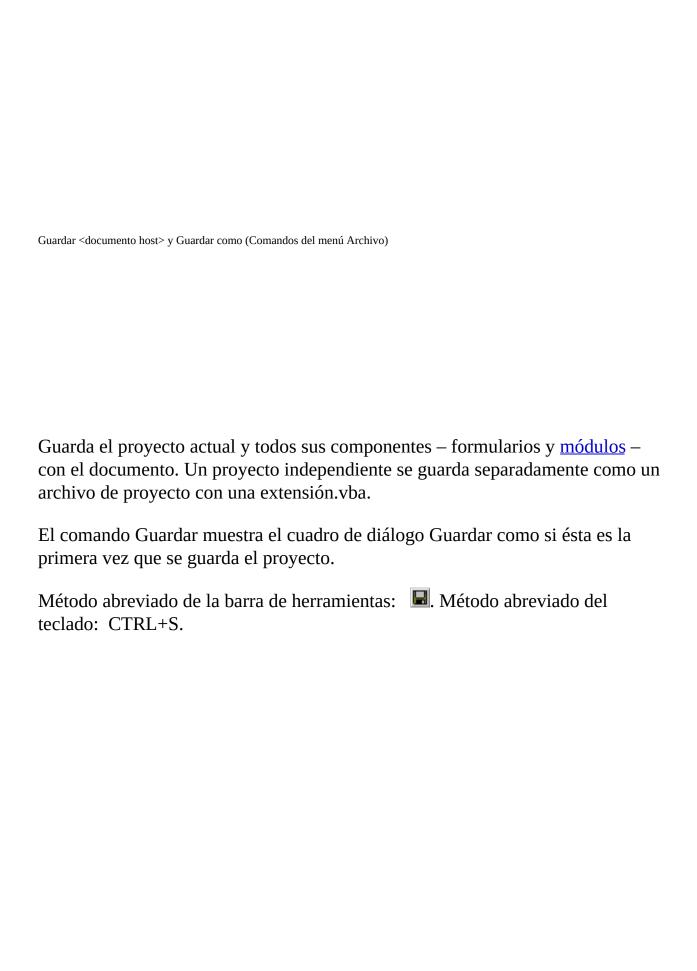




Abre el **Explorador de proyectos**, que muestra una lista jerárquica de los proyectos abiertos actualmente y su contenido.

El **Explorador de proyectos** es sólo una herramienta de desplazamiento y administración. No se puede crear una aplicación desde el **Explorador de proyectos**.

Método abreviado de la barra de herramientas: Método abreviado de teclado: Ctrl-R.



Igualar tamaño (Comando, menú Formato)

en base al objeto con el controlador de arrastre blanco, hace que los objetos seleccionados tengan el mismo tamaño en la dimensión seleccionada.

Ancho

Ajusta el ancho.

Método abreviado de barra de herramientas: 🖃.

Alto

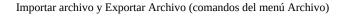
Ajusta el alto.

Método abreviado de barra de herramientas:

Ambos

Ajusta el ancho y el alto.

Método abreviado de barra de herramientas:



Agrega <u>módulos</u> existentes y formularios al proyecto o guarda un módulo o formulario como un archivo separado.

Importar archivo

Muestra el cuadro de diálogo **Importar archivo**, el cual permite agregar un módulo existente o un formulario al proyecto. Se agrega una copia del archivo al proyecto y el archivo original se deja intacto. Si importa un formulario o un módulo con el mismo nombre de uno ya existente, el archivo se agrega con un número anexo a él.

Los componentes importados aparecen en la ventana **Explorador de proyectos**.

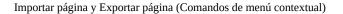
Método abreviado de barra de herramientas: . Método abreviado de teclado: CTRL+M.

Exportar archivo

Muestra el cuadro de diálogo **Exportar archivo** para que pueda extraer el formulario o módulo activo del proyecto. El archivo se copia a un archivo externo.

No está disponible si no seleccionó un archivo en el **Explorador de proyectos**.

Método abreviado de barra de herramientas: **6**. Método abreviado de teclado: CTRL+E.



Importa y exporta páginas.

Importar página

Abre el cuadro de diálogo Importar página para que pueda buscar y seleccionar la página que desee agregar al cuadro de herramientas.

El cuadro de diálogo Importar página es el cuadro de diálogo Abrir estándar de Windows.

Exportar página

Abre el cuadro de diálogo Exportar página para que pueda seleccionar una ubicación y un nombre para la página seleccionada que desee exportar del cuadro de herramientas.

El cuadro de diálogo Exportar página es el mismo que el cuadro de diálogo Guardar estándar de Windows.

Imprimir (comando, menú Archivo)

Imprime formularios y códigos en la impresora especificada en el Panel de control de Microsoft Windows.

Método abreviado de barra de herramientas: 🗐. Método abreviado de teclado: Ctrl-P.

Opciones del cuadro de diálogo

Impresora

Identifica la impresora en la que se va a imprimir.

Intervalo

Determina el intervalo que se imprime:

Selección: imprime el código seleccionado actualmente.

Módulo actual: imprime los formularios y/o el código del módulo seleccionado actualmente.

Proyecto actual: imprime los formularios y/o el código de todo el proyecto.

Imprimir

Determina lo que se va a imprimir. Puede seleccionar todas las opciones que desee, dependiendo de lo que haya seleccionado en Intervalo.

Imagen de formulario: imprime las imágenes del formulario.

Código: imprime el código para el intervalo seleccionado.

Calidad de impresión

Determina si se va a imprimir con calidad alta, media, baja o borrador.

Imprimir en un archivo

Si se selecciona, la impresión se envía al archivo especificado en el cuadro de diálogo Imprimir en un archivo. Este cuadro de diálogo aparece después de elegir Aceptar en el cuadro de diálogo **Imprimir**.

Aceptar

Imprime la selección.

Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin imprimir.

Configurar

Muestra el cuadro de diálogo Configurar Impresión.

Muestra un sistema emergente en la ventana de **Código** que contiene información sobre el parámetro de la función o instrucción inicial. Si tiene una función o instrucción que contiene funciones como sus parámetros, eligiendo **Información de parámetros** proporciona información sobre la primera función. **Información rápida** proporciona información sobre cada función incrustada.

El parámetro aparece en negrita según se escribe hasta que se escribe la coma que se utiliza para distinguirlo del siguiente parámetro.

La **información de parámetros**, una vez que se activa, no se cerrará hasta que:

Se introduzcan todos los parámetros necesarios.

Termine la función sin utilizar todos los parámetros opcionales.

Presione la tecla ESC.

Acceso directo de barra de herramientas: . Acceso directo de teclado: Ctrl-Mayús-I.

Información rápida (comando, menú Edición)

Proporciona la sintaxis a una variable, función, instrucción, método, o procedimiento seleccionado en la ventana de **Código**.

Información rápida muestra la sintaxis del elemento y resalta el parámetro actual. Para funciones y procedimientos con parámetros, el parámetro aparece en negrita según se escribe, hasta que se escribe la coma que se utiliza para distinguirlo del parámetro siguiente.

Para que **información rápida** aparezca automáticamente según escribe el código, seleccione **Información rápida** automática en la ficha **Editor** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Acceso directo de barra de herramientas: 🔊 Acceso directo de teclado: Ctrl-I.

Inspección rápida (comando, menú Depuración)
Muestra el cuadro de diálogo Inspección rápida con el valor actual de la expresión seleccionada. Utilice este comando para comprobar el valor actual de una <u>variable</u> , <u>propiedad</u> , u otra expresión para la que no haya definido una <u>expresión de inspección</u> . Seleccione la expresión de la ventana Código o de la ventana Inmediato y después, elija el comando Inspección rápida . Para agregar una expresión de inspección basada en la expresión en el cuadro de diálogo Inspección rápida , elija el botón Agregar .
Acceso directo de barra de herramientas:

Interrumpir (Comando, menú Ejecutar)

Detiene la ejecución de un programa mientras está ejecutándose y cambia al modo de interrupción. Las instrucciones en proceso de ejecución cuando se elige este comando aparecen en la ventana **Código** con • en el margen izquierdo si se activó la opción Barra indicadora al margen en la ficha **Formato** del editor del cuadro de diálogo **Opciones**. Si la aplicación está esperando eventos en el bucle de inactividad (no se están ejecutando instrucciones), no se resalta ninguna instrucción hasta que se produzca un evento.

Algunos cambios de edición realizados en el modo de interrupción pueden necesitar que se reinicie el programa para que se puedan realizar.

.

Botón de la barra de herramientas: Método abreviado de teclado: Ctrl-Pausa.

Macros (Comando del menú Herramientas)
Muestra el cuadro de diálogo Macro en el que puede crear, ejecutar, editar o eliminar una macro.

Marcadores (Comandos, menú Edición)

Muestra un menú que puede usarse para crear o eliminar marcadores de posición en la ventana **Código**, desplazarse hasta el marcador siguiente o anterior o borrar todos los marcadores. Los marcadores señalan las líneas de código a fin de que posteriormente pueda volver a ellas con facilidad.

Cuando agrega un marcador, aparece junto a la línea de código donde se inserta el marcador.

Alternar marcador

Alterna la activación o desactivación de un marcador.

Botón de la barra de herramientas:



Marcador siguiente

Mueve el punto de inserción al marcador siguiente.

Botón de la barra de herramientas:



Marcador anterior

Mueve el punto de inserción al marcador anterior.

Botón de la barra de herramientas:



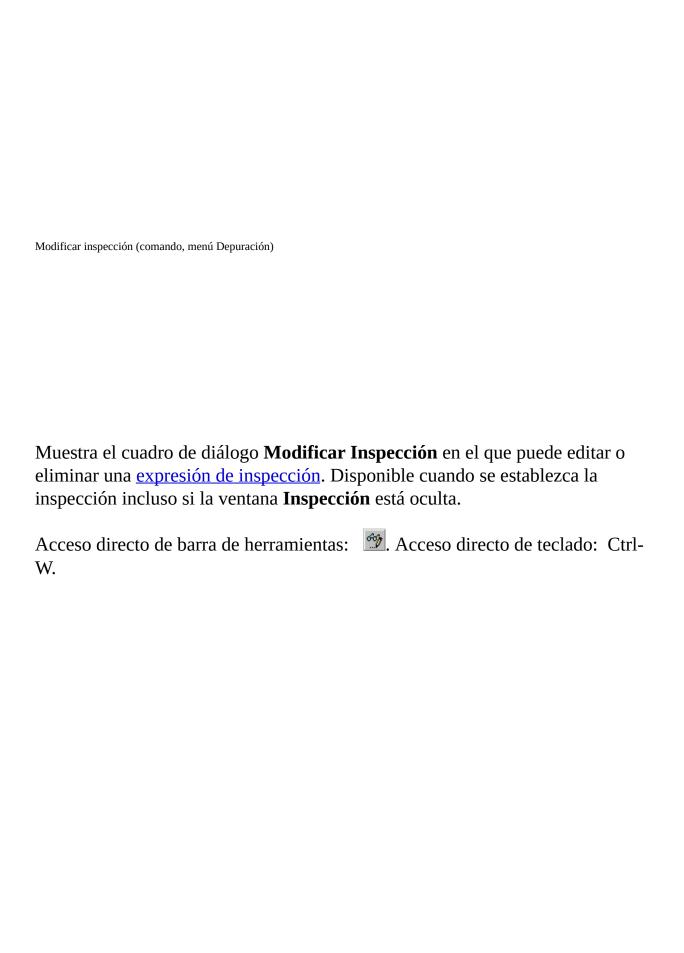
Borrar todos los marcadores

Elimina todos los marcadores.

Botón de la barra de herramientas:



Miembros del grupo (comando, menú contextual del Examinador de objetos)
Alterna la presentación de los miembros del panel entre una lista alfabética de los miembros de la clase seleccionada y una lista agrupada por tipo de miembro.



Modo de diseño y Salir del modo de diseño (Comandos del menú Ejecutar)

Activa o desactiva el modo de diseño por proyecto. El modo de diseño es el tiempo durante el cual no se ejecuta el código del proyecto ni los eventos de la aplicación principal o proyecto. Puede abandonar el modo de diseño ejecutando una macro o utilizando la ventana Inmediato.

Comando Modo de diseño

Activa el modo de diseño y cambia a Salir del modo de diseño.

Comando Salir del modo de diseño

Desactiva el modo de diseño y borra todas las variables de nivel de módulo del proyecto.

Método abreviado de la barra de herramientas:

Módulo y Módulo de clase (Comandos del menú Insertar)

Módulo

Inserta un módulo estándar nuevo y lo agrega al proyecto activo.

Método abreviado de la barra de herramientas:



Módulo de clase

Crea un <u>módulo de clase</u> nuevo y lo agrega al proyecto activo.

Método abreviado de la barra de herramientas:



Abre un cuadro de lista desplegable en la ventana de **Código** que contiene las constantes válidas de la propiedad que escribió, y que precedió al signo igual (=). El comando **Mostrar constantes** funciona también en funciones con argumentos que son constantes. Para que el cuadro de lista se abra automáticamente según escribe el código, seleccione Lista de miembros automática en la ficha **Editor** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Puede encontrar la constante que desea haciendo lo siguiente:

Escribiendo el nombre.

Utilizando las teclas de flecha arriba y flecha abajo para desplazarse hacia arriba y abajo en la lista.

Desplazándose por la lista y seleccionando la constante que desee.

Puede insertar la constante en la instrucción de código haciendo lo siguiente:

Haciendo doble clic en la constante.

Seleccionando la constante y presionando TAB para insertar la selección o presionando ENTRAR para insertar la selección y continuar a la línea siguiente.

Abre un cuadro de lista desplegable en la ventana de **Código** que contiene las propiedades y métodos disponibles para el objeto El comando **Mostrar propiedades y métodos** muestra también una lista de los métodos disponibles globales cuando se sitúa el cursor en un espacio en blanco. Para que se abra automáticamente el cuadro de lista según escribe el código, seleccione Lista de miembros automática en la ficha **Editor** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Puede encontrar la propiedad o el método que desee en el cuadro de lista haciendo lo siguiente:

Escribiendo el nombre. Según escribe, la propiedad o el método que coincida con los caracteres que escribe se selecciona y se desplaza al principio de la lista.

Utilizando las teclas de flecha arriba y flecha abajo para desplazarse hacia arriba y abajo en la lista.

Desplazándose por la lista y seleccionando la propiedad o método que desee.

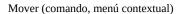
Puede insertar la propiedad o método en la instrucción haciendo lo siguiente:

Haciendo doble clic en la propiedad o método.

Seleccionando la propiedad o método y presionando TAB para insertar la selección o presionando ENTRAR para insertar la selección y continuar a la línea siguiente.

Nota Objetos del tipo Variante no muestran la lista después del punto (.).

Mostrar siguiente instrucción (comando, menú Depuración)
Resalta la instrucción siguiente que se va a ejecutar. Utilice el comando Mostrar siguiente instrucción para colocar el cursor en la línea que se va a ejecutar a continuación.
Sólo está disponible en modo de interrupción.
Método abreviado de barra de herramientas: [\$\mathbb{E}\$].



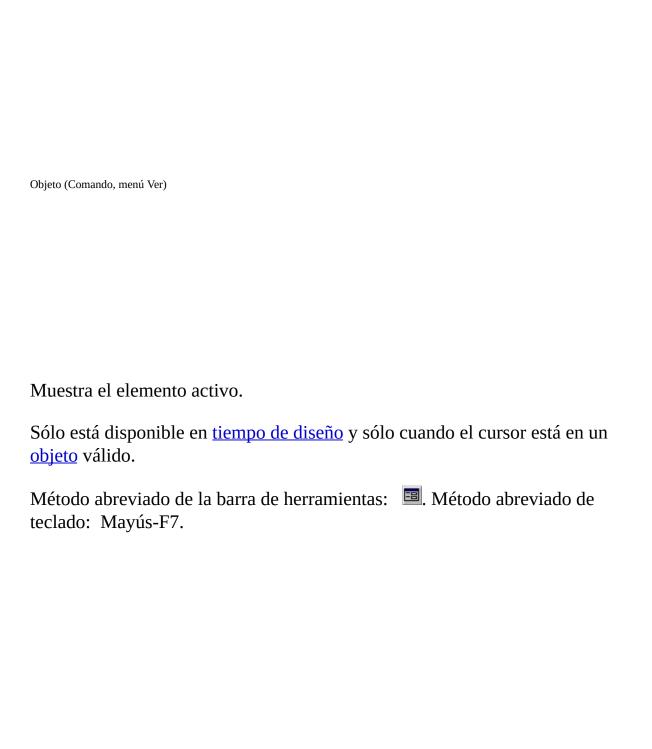
Dependiendo de si está activa una ventana o la **Barra de herramientas** cuando seleccione el comando **Mover**, ocurre una de las siguientes acciones:

Cambia el puntero a una para que pueda mover la ventana activa a otra ubicación.

Muestra el cuadro de diálogo **Orden de página** donde puede cambiar el orden de las páginas en su **Barra de herramientas**.

Puede mover la página seleccionada a la izquierda o derecha de las otras páginas.

Nueva página (Comando de menú contextual)
Agrega una nueva página etiquetada con el nombre Nueva página. Puede utilizar el comando Cambiar nombre del menú contextual para cambiarlo.
Puede tener más de una página con el nombre Nueva página.
Cuando agregue una nueva página al cuadro de herramientas, la página contiene automáticamente la herramienta Puntero.



Ocultar (comando, menú contextual)
Oculta la ventana, el proyecto, la carpeta, el módulo o el cuadro de herramientas activo.

Orden (Comandos, menú Formato)

Cambia el orden de los objetos seleccionados en un formulario.

Traer al frente

Lleva los objetos seleccionados delante de todos los demás objetos de un formulario.

Método abreviado de barra de herramientas: . Método abreviado de teclado: Ctrl-J.

Enviar al fondo

Lleva los objetos seleccionados detrás de todos los demás objetos de un formulario.

Método abreviado de barra de herramientas: . Método abreviado de teclado: Ctrl-K.

Traer adelante

Lleva el objeto seleccionado un paso hacia delante en el orden-z.

Método abreviado de barra de herramientas: 🖳

Enviar atrás

Lleva el objeto seleccionado un paso hacia atrás en el orden-z.

Método abreviado de barra de herramientas:



Orden de tabulación (Comando del menú Ver)
Muestra el cuadro de diálogo Orden de tabulación correspondiente al formulario activo.
Método abreviado de la barra de herramientas:

Organizar botones (Comandos del menú Formato)

Organiza los botones de los comandos seleccionados a lo largo de la parte inferior o del borde de un <u>formulario</u>.

Abajo

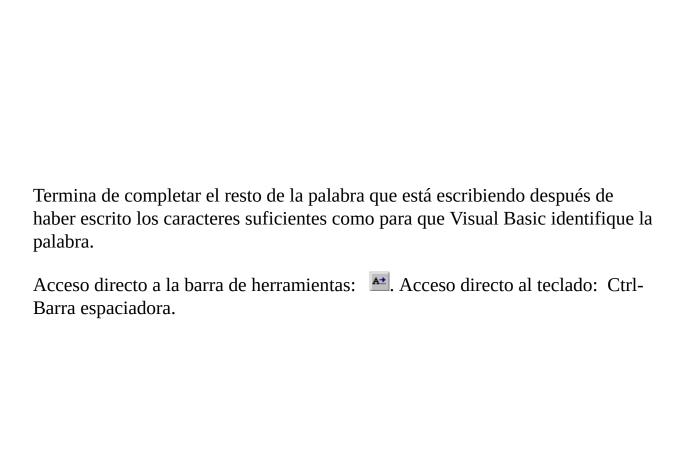
Organiza el lado inferior derecho del formulario estableciendo un espaciado igual entre cada botón.

Método abreviado de la barra de herramientas: 🖾.

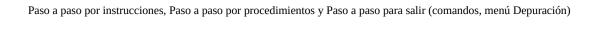
Derecha

Organiza el lado superior derecho del formulario estableciendo un espaciado igual entre cada botón.

Método abreviado de la barra de herramientas: 23.



Palabra completa (comando, menú Edición)



Paso a paso por instrucciones

Ejecuta el código instrucción a instrucción.

Cuando no esté en modo diseño, **Paso a paso por instrucciones** inserta <u>modos</u> <u>de interrupción</u> en la línea de ejecución actual. Si la instrucción llama a un procedimiento, la siguiente instrucción que se muestra es la primera instrucción del procedimiento.

En <u>tiempo de diseño</u>, este elemento de menú inicia la ejecución y establece el <u>modo de interrupción</u> antes de ejecutar la primera línea de código.

Si no hay ningún punto de ejecución actual, es posible que parezca que el comando **Paso a paso por instrucciones** no hace nada hasta que usted realice alguna acción que desencadene código, por ejemplo, hacer clic en un documento.

Botón de la barra de herramientas: 🛅. Método abreviado de teclado: F8.

Paso a paso por procedimientos

Es similar a Paso a paso por instrucciones. La diferencia en el uso es evidente cuando la instrucción actual contiene una llamada a un procedimiento.

Paso a paso por procedimientos ejecuta el procedimiento como una unidad y después pasa a la siguiente instrucción del procedimiento actual. Por tanto, la siguiente instrucción mostrada es la próxima instrucción del procedimiento actual, independientemente de si la instrucción actual es una llamada a otro procedimiento. Sólo está disponible en modo de interrupción.

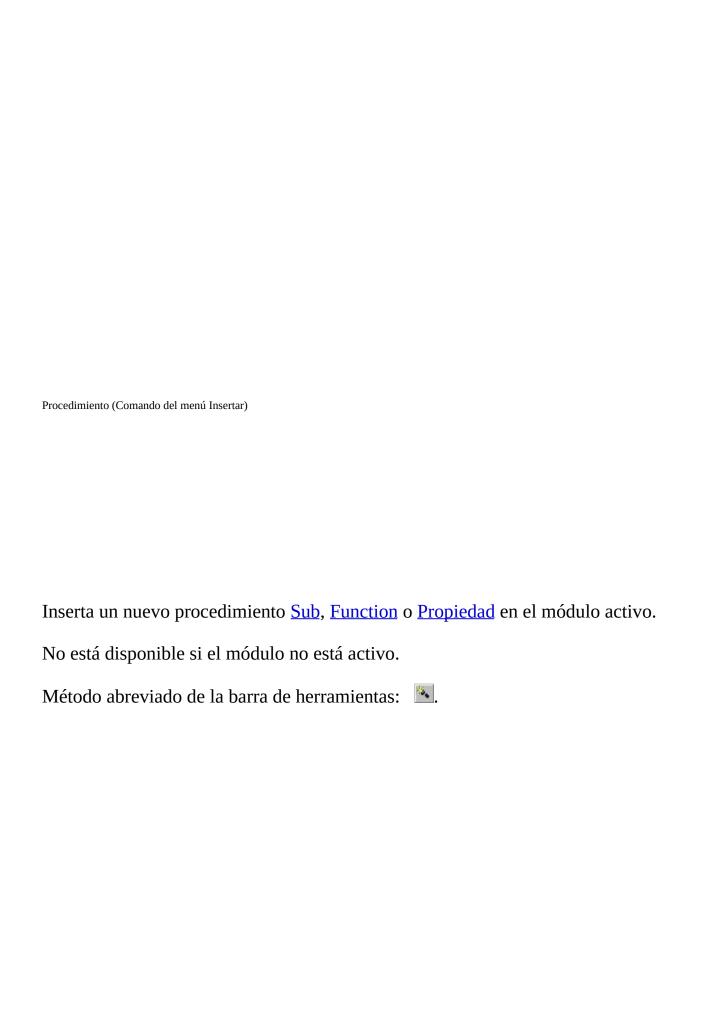
Paso a paso para salir

Ejecuta las demás líneas de una función en la que reside el punto de ejecución actual. La siguiente instrucción mostrada es la instrucción que sigue a la llamada a procedimiento. Todo el código se ejecuta entre los puntos de ejecución actual y final. Sólo está disponible en modo de interrupción.

Botón de la barra de herramientas: Método abreviado de teclado: Ctrl-Mayús-F8.

Personalizar (comando, menú contextual)
Muestra el cuadro de diálogo Personalizar donde puede agregar, eliminar, modificar o crear barras de herramientas personalizadas.

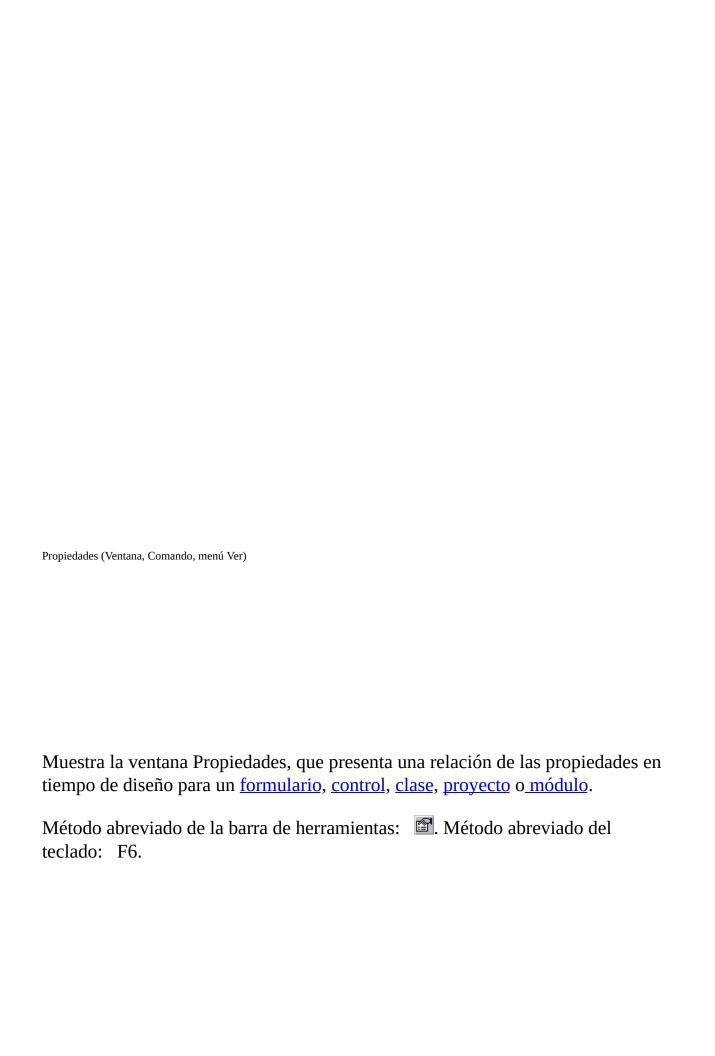
Personalizar <elemento> (Comando de menú contextutal)</elemento>
Muestra el cuadro de diálogo Personalizar control, donde puede cambiar el texto de la información sobre herramientas o el icono de control para el elemento seleccionado

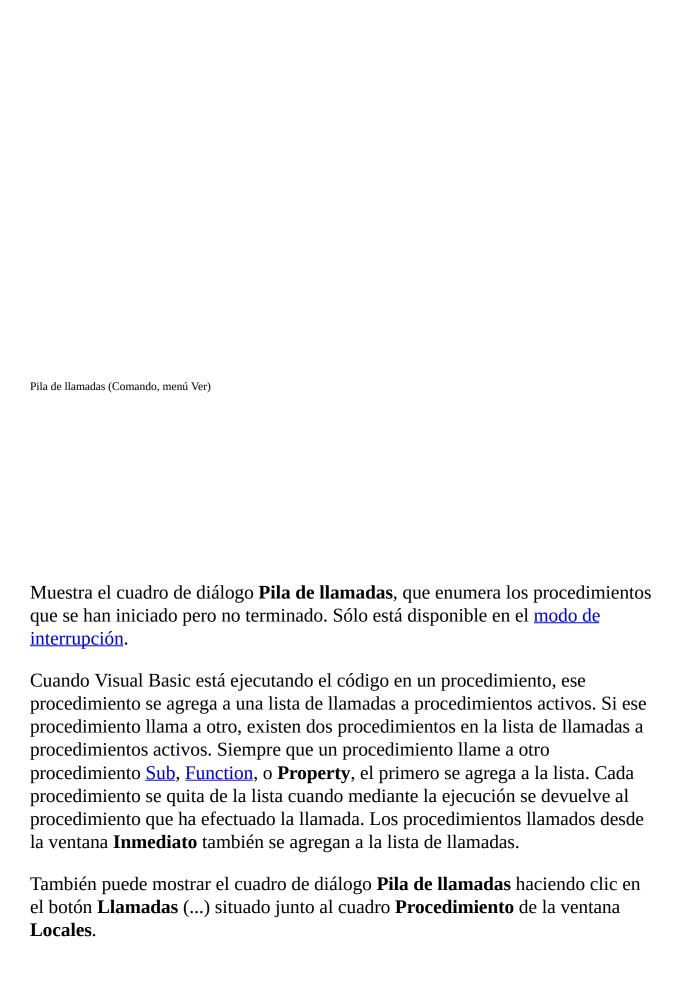


Propiedades (comando, menú contextual)
Abre la ventana Propiedades correspondiente al elemento seleccionado.

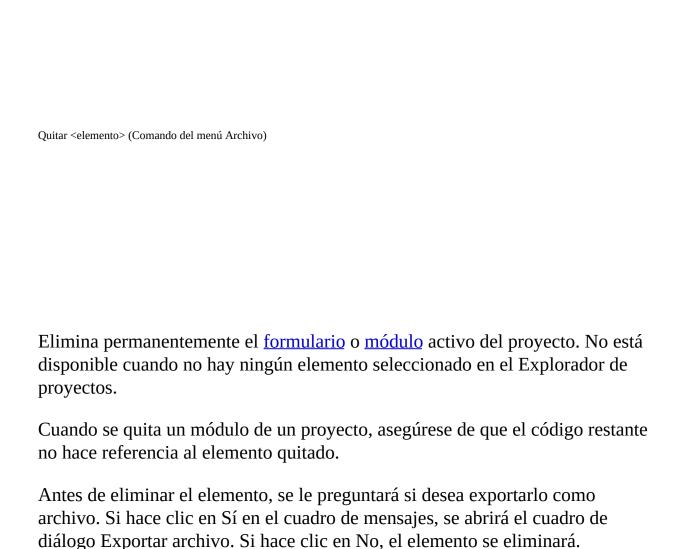
Propiedades (comando, menú contextual del Examinador de objetos)
Muestra el cuadro de diálogo Opciones de miembro en el que puede escribir una descripción del miembro personalizado y asignar un nombre de identificador de contexto de ayuda y de archivo de ayuda.
Sólo está disponible para los elementos que contienen código Basic.

Propiedades de <nombre del="" proyecto=""> (Comando del menú Herramientas)</nombre>
Muestra el cuadro de diálogo Propiedades del proyecto en el que puede establecer la protección y opciones específicas para el proyecto.
Método abreviado de la barra de herramientas:





Método abreviado de la barra de herramientas: 🚨 Método abreviado de teclado: Ctrl-L.



Importante Esta acción no se puede deshacer.

Reemplazar (Comando, menú Edición)

Busca código en el proyecto correspondiente al texto especificado y lo reemplaza por el nuevo texto especificado en el cuadro de diálogo **Reemplazar**.

Método abreviado de barra de herramientas: . Método abreviado de teclado: Ctrl-H.

Opciones del cuadro de diálogo

Buscar

Escriba o inserte la información que desee buscar o haga clic en la flecha de dirección hacia abajo y seleccione una de las últimas cuatro entradas. Si hay algún texto seleccionado o el cursor está sobre una palabra cuando se elige el comando, este texto se muestra en el cuadro **Buscar**.

Reemplazar con

Escriba el texto que desee utilizar como texto de sustitución o péguelo del Portapapeles. Para eliminar el texto del cuadro **Buscar** del documento, deje vacío el cuadro **Reemplazar con**.

Búsqueda

Especifica el rango de la búsqueda.

Procedimiento actual: busca sólo el procedimiento actual.

Módulo actual: busca sólo el módulo actual.

Proyecto actual: busca todos los módulos del proyecto.

Texto seleccionado: busca un rango seleccionado de código en el proyecto.

Dirección

Establece la dirección de la búsqueda como Abajo, Arriba o Todo en el rango de búsqueda seleccionado.

Sólo palabras completas

Busca la palabra completa por sí misma y no como parte de una palabra mayor.

Coincidir mayúsculas y minúsculas

Busca todas las coincidencias de palabras con la combinación exacta de mayúsculas y minúsculas especificada en el cuadro **Buscar**.

Según modelo

Realiza la búsqueda usando los caracteres que coinciden con el modelo.

Buscar siguiente

Busca y selecciona la siguiente aparición del texto especificado en el cuadro **Buscar**.

Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin reemplazar texto.

Reemplazar

Confirma antes de reemplazar el texto de búsqueda por el texto de sustitución.

Reemplazar todo

Reemplaza todas las apariciones del texto de búsqueda con el texto de sustitución sin interrumpir el proceso para solicitar confirmación.

Deshacer

Deshace la última acción de edición, como escribir texto en la ventana de código o eliminar controles. Cuando elimina uno o varios controles, puede usar el comando **Deshacer** para restaurar los controles y todas sus propiedades.

Método abreviado de barra de herramientas . Métodos abreviados de teclado: Ctrl-Z o Alt-Retroceso.

Nota No se puede deshacer una operación Cortar usando el comando **Deshacer** en un formulario..

Rehacer

Restablece la última edición de texto o cambio de tamaño y posicionamiento de controles si no han tenido lugar otras acciones desde la última operación de Deshacer.

Método abreviado de barra de herramientas

Para las ediciones de texto, puede usar los comandos **Deshacer** y **Rehacer** para restaurar un máximo de veinte ediciones.

Estos comandos no están disponibles en el tiempo de ejecución, si no hay una edición anterior o si se ha realizado cualquier otra acción después de la última edición. Asimismo, algunas modificaciones grandes pueden provocar períodos en los que no hay memoria suficiente que podrían impedir una acción de Deshacer.

Referencias (Comando del menú Herramientas)
Muestra el cuadro de diálogo Referencias que permite agregar una referencia de biblioteca de objetos o biblioteca de tipos al proyecto. Esto hace que los objetos de otra aplicación estén disponibles en el código. Una vez establecida una referencia, los objetos con referencias establecidas se muestran en el Examinador de objetos.
También puede agregar referencias a otros proyectos cargados y guardados. Si un proyecto no se ha guardado, aparece como "NO GUARDADO: <nombreproyecto" a="" establecer="" ninguna="" no="" podrá="" referencia="" td="" y="" él.<=""></nombreproyecto">
Sólo disponible en <u>tiempo de diseño</u> .

Restablecer <pre>proyecto> (Comando del menú Ejecutar)</pre>
Borra la pila de llamadas y las variables del nivel del módulo.
Método abreviado de la barra de herramientas:

Seleccionar todo (Comando, menú Edición)
Selecciona todo el código de la ventana de código activa o todos los controles de un formulario.

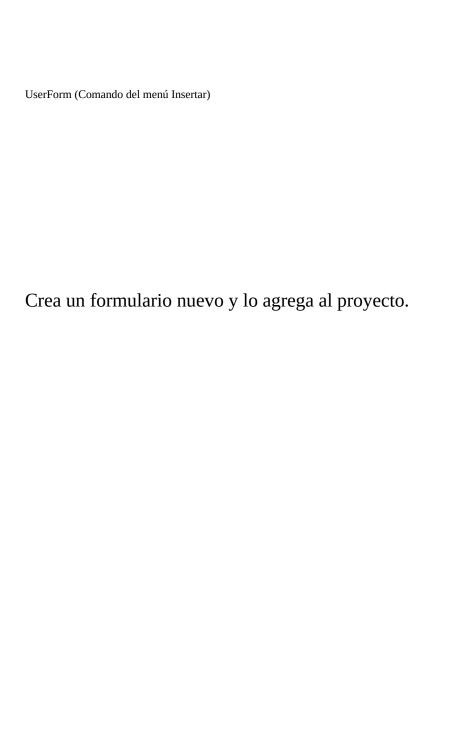
Sólo palabras completas (comando, menú contextual del Examinador de objetos)
Permite buscar todas las coincidencias exactas de la palabra escrita en el cuadro Buscar texto del Examinador de objetos.

Tamaño (comando, menú contextual)	
Cambia el puntero para que pueda volver a cambiar el tamaño de la ventana activa o Barra de herramientas .	l

Última posición (Comando, menú Ver)

Permite desplazarse rápidamente hasta la posición anterior del código. Sólo se activa si ha editado código o realizado una llamada al comando **Definición** y cuando la ventana **Código** se muestra en pantalla. Visual Basic sólo hace un seguimiento de las últimas 8 líneas a las que se ha tenido acceso o se han editado. .

Método abreviado del teclado: CTRL-Mayús-F2.



Ventana	Inmediato	(Comando,	menú	Ver)

Muestra la ventana **Inmediato** e información resultante de las instrucciones de depuración del código o de los comandos introducidos directamente en la ventana.

La ventana **Inmediato** permite:

Probar código problemático o que se haya escrito recientemente.

Consultar o cambiar el valor de una variable mientras se ejecuta una aplicación. Mientras la ejecución se detiene, asigne a las variables un nuevo valor igual que se haría en el código.

Consultar o cambiar el valor de una propiedad mientras se ejecuta una aplicación.

Llamar a procedimientos exactamente de la misma forma a como se haría en el código.

Ver los resultados de la depuración durante la ejecución del programa.

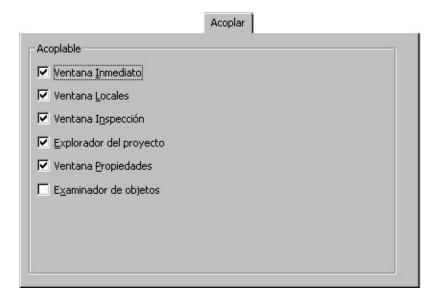
Método abreviado de la barra de herramientas: 🖳 Método abreviado de teclado: Ctrl-G.

Ventana Inspección (Comando, menú Ver)
Muestra la ventana Inspección y muestra las expresiones de inspección actuales. La ventana Inspección aparece automáticamente si las expresiones de inspección se definen en el proyecto.
Si el contexto de la expresión no está en <u>alcance</u> cuando se entra en el <u>modo de</u> <u>interrupción</u> , el valor actual no se muestra.
Acceso directo de barra de herramientas: 🔊.

Ventana Locales (Comando, menú Ver)
remain zocace (commune), menu very
Muestra la ventana de Locales y presenta automáticamente todas las <u>variables</u> de la pila actual y sus valores.
La ventana de Locales se actualiza automáticamente cada vez que cambia de <u>tiempo de ejecución</u> a <u>modo de interrupción</u> y cada vez que cambia el contexto de pila.
Acceso directo de barra de herramientas:

Ver definición (comando, menú contextual del Examinador de objetos)
Presenta la definición del miembro seleccionado.

Ver objeto y Ver código (comandos, menú contextual)
Le permite ver o la ventana Diseño o la ventana Código .
Ver objeto
Muestra o activa el elemento seleccionado.
Ver código
Muestra o activa la ventana Código para un <u>objecto</u> seleccionado actualmente.



Permite elegir qué ventanas desea que sean acoplables. Una ventana es acoplable cuando se adjunta o se "ancla" a un borde de otra ventana acoplable o de la aplicación. Cuando desplaza una ventana acoplable, "salta" a la ubicación elegida. Una ventana no es acoplable cuando puede desplazarla a cualquier lugar de la pantalla y dejarla ahí.

Seleccione las ventanas que desea que sean acoplables y elimine las que no. Cualquiera, ninguna o todas las ventanas de la lista pueden acoplarse.





Se utiliza para introducir una <u>expresión de inspección</u>. La expresión puede ser una <u>variable</u>, una propiedad, una llamada a una función u otra expresión Basic válida. Las expresiones de inspección se actualizan en la ventana de **Inspección** cada vez que introduzca un <u>modo de interrupción</u> o después de la ejecución de cada instrucción en la ventana Inmediato.

Puede arrastrar las expresiones seleccionadas desde la ventana de **Código** a la ventana de **Inspección**.

Importante Cuando seleccione un contexto para una expresión de inspección, utilice el <u>alcance</u> más estrecho que se ajuste a sus necesidades. Al seleccionar todos los procedimientos o todos los módulos se puede ralentizar la ejecución de forma considerable, puesto que la expresión se evalúa después de la ejecución de cada instrucción. Al seleccionar un procedimiento específico para un contexto afecta a la ejecución sólo mientras el procedimiento está en la lista de las llamadas del procedimiento activo, que puede ver eligiendo el comando **Call Stack** en el menú **Ver**.

Opciones del cuadro de diálogo

Expresión

Muestra la expresión seleccionada de forma predeterminada. La expresión es una variable, una propiedad, una llamada a una función o cualquier otra expresión válida. Puede introducir una expresión diferente para evaluar.

Contexto

Establece el alcance de las variables inspeccionadas en la expresión.

Procedimiento. Muestra el nombre del procedimiento donde reside el término seleccionado (de forma predeterminada). Define el procedimiento(s) en el que se evalúa la expresión. Puede seleccionar todos los procedimientos o un contexto de procedimiento específico en el que evaluar la variable.

Módulo. Muestra el nombre del <u>módulo</u> donde reside el término seleccionado (de forma predeterminada). Puede seleccionar todos los módulos o un contexto de módulo específico en el que evaluar la variable.

Proyecto. Muestra el nombre del <u>proyecto</u> actual. Las expresiones no se pueden evaluar en un contexto fuera del proyecto actual.

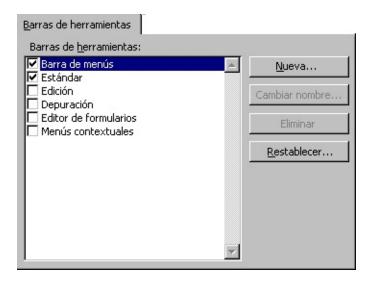
Tipo de inspección

Determina cómo responde Visual Basic a la expresión de inspección.

Expresión de inspección. Muestra la expresión de inspección y su valor en la ventana de **Inspección**. Cuando introduzca el modo de interrupción, el valor de la expresión de inspección se actualiza automáticamente.

Modo de interrupción cuando el valor sea Verdadero. La ejecución introduce automáticamente el modo de interrupción cuando la expresión se evalúa a verdadero o es cualquier valor que no sea cero (no válido para expresiones de cadena).

Modo de interrupción cuando el valor cambie. La ejecución introduce automáticamente el modo de interrupción cuando cambie el valor de expresión dentro de un contexto específico.



Le permite crear, volver a nombrar, eliminar y restablecer sus barras de herramientas,

Opciones de la ficha

Cuadro de las barras de herramientas

Muestra las barras de herramientas incorporadas en Visual Basic y cualquier barra de herramientas que cree. Cuando muestre una barra de herramientas, aparece una marca a la izquierda de ella.

Nota La barra **Menú** no se puede ocultar. Sólo se puede restablecer.

Nueva

Abre el cuadro de diálogo **Nueva barra de herramientas** donde usted escribe el nombre de su barra de herramientas nueva en el cuadro **Nombre** de la barra de

herramientas.

Cambiar nombre

Abre el cuadro de diálogo **Cambiar nombre de barra de herramientas** donde usted escribe el nombre nuevo de su barra de herramientas. Sólo disponible si selecciona una barra de herramientas definida por el usuario.

Eliminar

Elimina una barra de herramientas definida por el usuario desde su proyecto. Sólo disponible si selecciona una barra de herramientas definida por el usuario.

Restablecer

Quita cualquier cambio de las barras de herramientas incorporadas y las restablece a su estado original. Sólo disponible si selecciona una barra de herramientas incorporada.

Cambiar nombre de barra de herramientas (Cuadro de diálogo)



Le permite volver a nombrar sus barras de herramientas personalizadas.

Opción del cuadro de diálogo

Nombre de la barra de herramientas

Escriba un nombre nueva para su barra de herramientas.



Le permite agregar controles y modificar controles existentes a la barra **Menú** o a cualquier barra de herramientas. También puede modificar la imagen del botón y el texto de sus comandos agregados.

Opciones de la ficha

Categorías

Muestra las diversas categorías del comando.

Comandos

Muestra los controles disponibles para la categoría que selecciona en la lista de Categorías. Puede arrastrar el comando a la barra de herramientas donde quiera que resida el comando. Para agregar el comando a un menú, arrástrelo sobre el título del menú y después, dentro de la ubicación del menú que aparece.

Descripción

Muestra una Información rápida del control seleccionado en ese momento.

Modificar selección

Le permite cambiar el comando seleccionado.

Restablecer. Restablece el comando al valor predeterminado.

Eliminar. Elimina el comando.

Nombre. Cambia el nombre del control al nombre que escriba dentro del cuadro. Utilizando el signo ampersand (&), también puede establecer claves de acceso directo.

Copiar imagen de botón. Copia la imagen del botón al **Portapapeles**.

Pegar imagen del botón. Copia la imagen del botón desde el **Portapapeles**.

Restablecer imagen del botón. Restablece la imagen del botón a su valor predeterminado.

Modificar imagen del botón. Muestra el cuadro de diálogo **Editor de botones**.

Cambiar imagen del botón. Muestra una lista de imágenes de botones de los que puede seleccionar una imagen diferente para su botón.

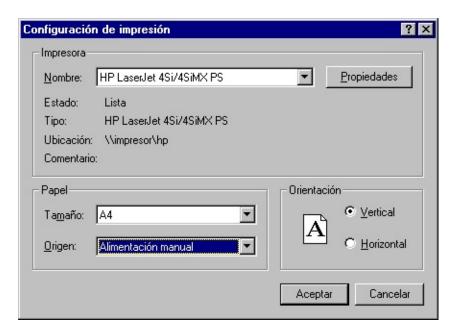
Estilo predeterminado. Para los botones de la barra de herramientas, sólo muestra el icono. Para los elementos del menú, muestra el icono y el nombre.

Sólo texto (siempre). Muestra sólo el nombre del comando.

Sólo texto (en menús). Oculta el icono, si hay alguno, para elementos del menú. Estas opciones no tienen ningún efecto en los botones de la barra de herramientas.

Imagen y texto. Para las barras de herramientas, muestra tanto el icono como el nombre. Esta opción no tiene ningún efecto en los elementos del menú.

Iniciar un grupo. Para las barras de herramientas, coloca una línea separadora delante del control. Atenuada cuando el control está al comienzo de la barra de herramientas.



Aparece siempre que seleccione Configurar en el cuadro de diálogo **Imprimir**.

Utilice el cuadro de diálogo **Configurar impresora** para seleccionar la impresora, la orientación de la página y el tamaño del papel.

Opciones del cuadro de diálogo

Impresora

Le permite especificar la impresora. Si no selecciona una impresora, Visual Basic imprimirá en la impresora predeterminada por Windows.

Nombre. Muestra una lista de impresoras disponibles.

Estado. Muestra el estado de la impresora y si está preparada para imprimir.

Tipo. Muestra el tipo de impresora.

Ubicación. Muestra la ubicación de la impresora. Si la impresora está en una red, muestra la ruta al servidor.

Comentario. Muestra la ubicación física de la impresora e información adicional.

Propiedades. Abre el cuadro de diálogo **Propiedades** específico a la impresora donde puede elegir opciones adicionales como el papel y la manera en que se imprimen los gráficos.

Papel

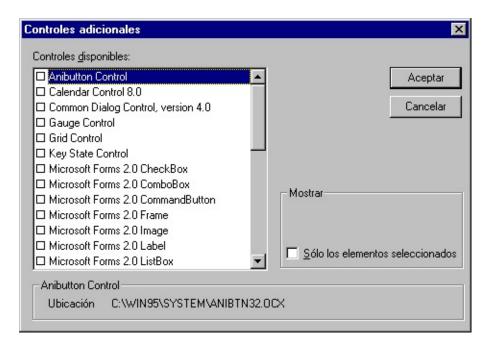
Le permite seleccionar el origen y el tamaño del papel (de entre los disponibles para la impresora). Los tamaños y orígenes disponibles dependen de la impresora que haya seleccionado y cambian cuando usted cambia las impresoras.

Tamaño. Muestra una lista de los tamaños de papel disponibles.

Origen. Muestra el origen de papel disponible para la impresora que elija.

Orientación

Le permite especificar si el programa se va a imprimir con orientación Vertical o Apaisada.



Permite agregar controles al Cuadro de herramientas del proyecto.

Opciones del cuadro de diálogo

Controles disponibles

Muestra los controles personalizables disponibles.

Nota No puede quitar un control que se utiliza en el proyecto.

Mostrar

Determina qué elementos se muestran en la lista de Controles disponibles. Puede seleccionar todas o algunas de las siguientes opciones.

Sólo elementos seleccionados: muestra sólo aquellos elementos disponibles de la lista Controles que ha seleccionado para incluir en el proyecto.

Ruta de acceso

Muestra la ruta de acceso del elemento seleccionado en la lista de Controles disponibles.



Carga una imagen existente icono.

Opciones del cuadro de diálogo

Buscar en

Selecciona la ubicación de la imagen que desea abrir.

Un nivel hacia arriba

Muestra una lista de carpetas o controladores un nivel más arriba de la carpeta actual.

Crear carpeta nueva

Crea una carpeta nueva.

Lista

Muestra las carpetas o archivos en un formato de lista que incluye el icono y su nombre.

Detalles

Muestra las carpetas o archivos en un formato de lista que incluye el icono, nombre, tamaño, tipo, y la fecha y hora en que se modificó por última vez.

Nombre del archivo

Seleccione o escriba el nombre de un archivo de imagen que desee abrir.

Lista de tipos de archivo

Seleccione un tipo de archivo. Los archivos del tipo seleccionado aparecen en el cuadro **Nombre del archivo**.

Todos los archivos de imagen (*.bmp, *.dib, *.wmf, *.emf, *.ico, *.cur). Muestra todos los archivos de imagen.

Mapas de bits (*.bmp, *.dib). Muestra todos los mapas de bits y DIB.

Metarchivos (*.wmf, *.wmf). Muestra los metarchivos de Microsoft Windows.

Iconos (*.ico, *.cur). Muestra los iconos.

Todos los archivos (*.*). Muestra archivos de todos los tipos.

Abrir

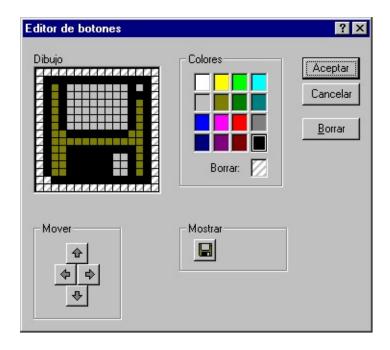
Abre el archivo seleccionado.

Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin cargar el archivo de imagen.

Escritorio

Muestra las carpetas y archivos del escritorio. Los archivos y carpetas se muestran en el cuadro **Nombre del archivo**.



Proporciona las herramientas para modificar los iconos de la **Barra de herramientas**.

Opciones del cuadro de diálogo

Imagen

Muestra el icono píxel por píxel.

Desplazar

Desplaza la imagen de forma que tenga acceso a todas sus partes.

. Desplaza la imagen una fila hacia arriba cada vez que hace clic en ella hasta

que es visible la fila superior de píxeles.

- . Desplaza la imagen una fila hacia abajo cada vez que hace clic en ella hasta que es visible la fila inferior de píxeles.
- . Desplaza la imagen a la derecha una columna cada vez que hace clic en ella hasta que es visible la columna que está más a la derecha.
- . Desplaza la imagen a la izquierda una columna cada vez que hace clic en ella hasta que es visible la columna que está más a la izquierda.

Colores

Cambia el color del píxel. Haga clic en el color que desee y, después, haga clic en el píxel que desea que aparezca con ese color.

Borrar. Quita el color del píxel sobre el que haga clic después de hacer clic en el cuadro **Borrar**.

Vista previa

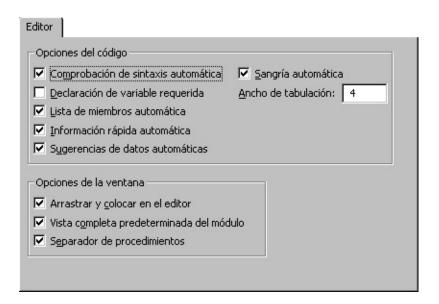
Muestra cómo aparece el icono según hace los cambios.

Eliminar

Elimina colores y archivos del cuadro de imagen.

Aceptar

Asigna la imagen al control.



Especifica las configuraciones de las ventanas de Código y de Proyecto.

Ficha Opciones

Configuraciones de código

Comprobación automática de sintaxis: determina si Visual Basic debería verificar automáticamente la sintaxis correcta después de introducir una línea de código.

Requerir declaración de variables: determina si se necesitan declaraciones de variables explícitas en los módulos. Al seleccionar esto, se agrega la instrucción Opción explícita a las declaraciones generales de cualquier módulo nuevo.

Lista de miembros automática: muestra una lista que contiene información que completaría de forma lógica la instrucción en el punto actual de inserción.

Información rápida automática: muestra información sobre funciones y sus parámetros según escribe.

Sugerencia de datos automática: muestra el valor de la variable sobre la que se sitúa el puntero. Sólo está disponible en modo de interrupción.

Sangría automática: permite tabular la primera línea de código; todas las líneas posteriores comenzarán en la ubicación del tabulador.

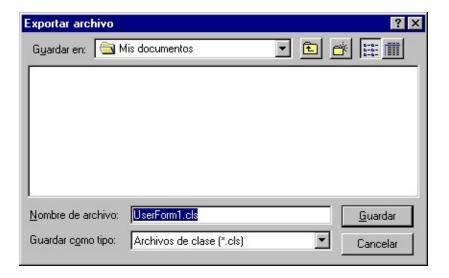
Ancho del tabulador: establece la anchura del tabulador, que puede variar de 1 a 32 espacios; el valor predeterminado es 4 espacios.

Configuraciones de la ventana

Modificar texto con arrastrar y colocar: permite arrastrar y colocar elementos dentro del código actual y de la ventana de Código a la ventana Inmediato o Inspección.

Vista completa predeterminada del módulo: establece el estado predeterminado de módulos nuevos para permitirle mirar en los procedimientos en la ventana de Código como lista desplazable única o sólo como un procedimiento a la vez. No afecta a la forma en que se ven los módulos abiertos actuales.

Separador de procedimientos: permite mostrar u ocultar barras separadoras que aparecen al final de cada procedimiento en la ventana de Código..



Permite dar un nombre al archivo exportado y elegir una ubicación donde se guardará.

Opciones del cuadro de diálogo

Guardar en

Seleccione la carpeta donde desea almacenar el archivo.

Un nivel hacia arriba

Muestra una lista de carpetas o controladores un nivel por encima de la carpeta actual.

Crear carpeta nueva

Crea una carpeta nueva.

Detalles

Muestra la carpeta o documentos de una lista que incluye el icono y nombre del documento o carpeta, su tamaño (sólo en documentos), tipo y la fecha y hora en que se modificó por última vez.

Lista

Muestra las carpetas o documentos en un formato de lista que incluye el icono del documento o carpeta y su nombre.

Nombre del archivo

A menos que identifique una extensión de archivo, Visual Basic agrega automáticamente la extensión de archivo predeterminada .frm para formulario, .bas para módulos o .cls para módulos de clase.

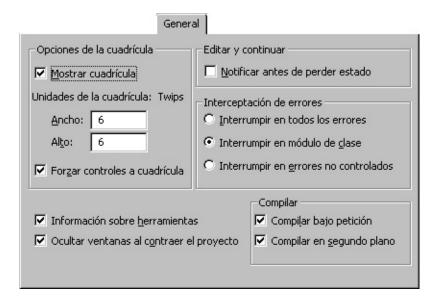
Lista de tipos de archivo

Selecciona un tipo de archivo de una lista:

Archivos de formulario (*.frm): muestra todos los formularios.

Archivos básicos (*.bas): muestra todos los módulos estándar.

Archivos de clase (*.cis): muestra todos los módulos de clase.



Especifica las configuraciones, el tratamiento de errores y la compilación de configuraciones para el proyecto actual de Visual Basic.

Ficha Opciones

Opciones de la cuadrícula

Determina la presentación del formulario cuando se ha editado.

Mostrar cuadrícula: determina si se debe mostrar la cuadrícula.

Unidades de cuadrícula: muestra las unidades de cuadrícula utilizadas en el formulario.

Ancho: determina la anchura de las celdas de la cuadrícula en un formulario (2 a 60 puntos).

Alto: determina la altura de las celdas de la cuadrícula en un formulario (2 a 60 puntos).

Alinear controles en cuadrícula: coloca automáticamente los bordes exteriores de los controles en las líneas de la cuadrícula.

Mostrar información sobre herramientas

Muestra información sobre herramientas en los botones de la barra de herramientas.

Ocultar ventanas al contraer el proyecto

Determina si las ventanas de proyecto, UserForm, objeto o módulo se cierran automáticamente cuando se oculta un proyecto en el Explorador de proyectos.

Editar y continuar

Notificar antes de la pérdida del estado: determina si se recibirá un mensaje notificándole que la acción solicitada provocará que todas las variables de nivel de módulo se restauren para el proyecto en curso.

Interceptación de errores

Determina la forma de tratar los errores en el entorno de desarrollo de Visual Basic. La configuración de esta opción afecta a todas las instancias de Visual Basic que comenzaron después de cambiar la configuración.

Interrumpir en todos los errores: cualquier error que motive que el proyecto entre en modo de interrupción, sin importar si está activada una opción de tratamiento de errores ni si el código está en módulo de clase.

Interrumpir en módulo de clase: cualquier error no controlado que se ha producido en clase de módulo que motive que el proyecto entre en modo de interrupción en la línea de código del módulo de clase que produjo el error.

Interrumpir en errores no controlados: si está activada una opción de tratamiento de errores, se intercepta el error sin entrar en modo de interrupción. Si no está activada una opción de tratamiento de errores, el error motiva que el proyecto entre en modo de interrupción. Un error no controlado en módulo de clase, sin embargo, motiva que el proyecto entre en modo de interrupción en la línea de código que invocó el procedimiento incorrecto de clase.

Compilar

Compilar a petición: determina si un proyecto se ha compilado por completo antes de que comience o si el código se ha compilado según sea necesario, permitiendo que la aplicación comience lo antes posible.

Compilar en segundo plano: determina si se debe utilizar el tiempo en espera durante el tiempo de ejecución para finalizar la compilación en segundo plano del proyecto. Compilar en segundo plano puede mejorar la velocidad del tiempo de ejecución.



Especifica la presentación del código de Visual Basic.

Ficha Opciones

Colores de código

Determina los colores de primer plano y de fondo a utilizar en el tipo de texto seleccionado en el cuadro de Lista.

Lista texto de color: enumera los elementos de texto que tienen colores personalizables.

Primer plano: especifica el color de primer plano en el texto seleccionado en la lista de texto de color.

Fondo: especifica el color de fondo en el texto seleccionado en la lista de texto de color.

Indicador: especifica el color del indicador de margen.

Fuente

Especifica la fuente a utilizar en todo el código.

Tamaño

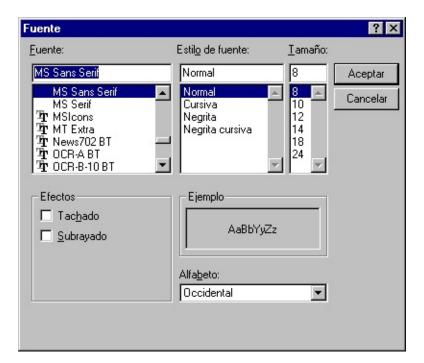
Especifica el tamaño de la fuente a utilizar en todo el código.

Barra del indicador de margen

Hace visible o invisible la barra del indicador de margen.

Muestra

Presenta texto de muestra para las configuraciones de fuentes, tamaños y colores.



Permite cambiar las fuentes, el tamaño de la fuente y/o el estilo de la fuente utilizada para el texto y los campos de datos.

Opciones del cuadro de diálogo

Fuente

Presenta una relación de todas las fuentes instaladas para Windows. Cuando aparece por primera vez este cuadro, la fuente en uso para el elemento seleccionado aparece resaltada.

Estilo de fuente

Enumera cuatro atributos adicionales que pueden asignarse a la fuente seleccionada:

Normal: estilo estándar no modificado

Negrita: caracteres en negrita

Cursiva: caracteres en cursiva

Negrita cursiva: caracteres en negrita y cursiva

Tamaño

Presenta una relación de los tamaños en puntos más comunes para la fuente resaltada. Cuando aparece por primera vez este cuadro de diálogo, el tamaño en puntos para la fuente en uso para el elemento seleccionado ya aparece resaltado en el cuadro de edición de la parte superior.

Puede seleccionar directamente en la lista o escribir el nuevo tamaño en puntos en el cuadro de edición situado en la parte superior (si sabe que tiene tamaños adicionales instalados para la impresora seleccionada actualmente o si está utilizando tipos escalables).

Efectos

Presenta dos opciones adicionales que se pueden utilizar para resaltar la fuente seleccionada.

Tachado: imprime caracteres tachados

Subrayado: subraya la fuente.

Puede seleccionar tantos efectos como desee.

Ejemplo

Presenta un ejemplo de la fuente que se ha seleccionado. El ejemplo presenta la fuente, el estilo, el tamaño, los efectos y el color que se han especificado. Puede utilizar este cuadro para ver una presentación preliminar de los resultados cuando experimente con diferentes opciones de formato.

Secuencia de comandos

Muestra una lista con las secuencias de comandos disponibles.

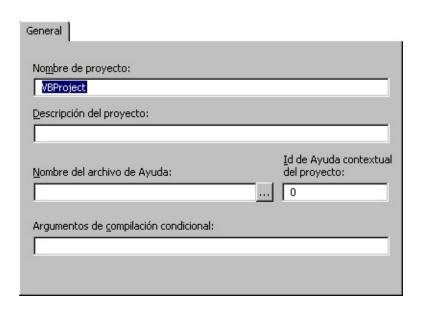
Aceptar

Aplica los cambios de la fuente al elemento del informe seleccionado.

Cancelar

Cancela todos los cambios de la fuente y deja sin cambios al elemento del informe seleccionado.

General (Ficha, cuadro de diálogo Propiedades del proyecto)



Especifica la configuración del proyecto actual de Visual Basic. El nombre del proyecto se muestra en la barra de títulos.

Opciones de la ficha

Nombre de proyecto

Identifica un componente en el Registro de Windows y el Examinador de objetos. Es importante que tenga un nombre exclusivo.

El nombre del proyecto es el nombre de la *biblioteca de tipos* del componente. La biblioteca de tipos, o TypeLib, contiene la descripción de los objetos e interfaces proporcionados por el componente.

También se utiliza para calificar los nombres de las clases. Una combinación de nombre de proyecto y nombre de clase se suele conocer a veces como un *nombre de clase totalmente calificado* o *Id. por programa*. El nombre de clase totalmente calificado puede ser necesario para identificar correctamente un objeto como perteneciente a su componente.

Nombre del archivo de Ayuda

Muestra el nombre del archivo de Ayuda asociado con el proyecto.

Descripción del proyecto

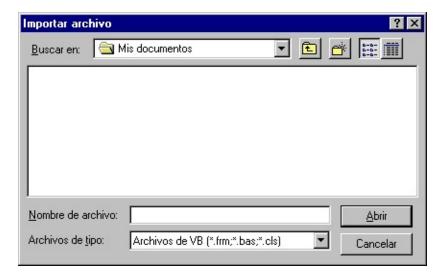
Establece el texto descriptivo que se muestra en el panel de descripción de la parte inferior del Examinador de objetos.

Id. de contexto de la Ayuda del proyecto

Enumera el identificador de contexto para el tema de Ayuda específico que se va a llamar cuando el usuario hace clic en el botón mientras que la biblioteca de objetos de la aplicación está seleccionada en el Examinador de objetos.

Argumentos de compilación condicional

Enumera las declaraciones de constante usadas para la compilación condicional.



Permite elegir el archivo que desea importar.

Opciones del cuadro de diálogo

Buscar en

Selecciona la ubicación del proyecto que desea abrir.

Un nivel hacia arriba

Muestra una lista de carpetas o controladores un nivel por encima de la carpeta actual.

Crear carpeta nueva

Crea una carpeta nueva.

Lista

Muestra las carpetas o proyectos en un formato de lista que incluye el icono del proyecto o carpeta y su nombre.

Detalles

Muestra la carpeta o documentos de una lista que incluye el icono y nombre del documento o carpeta, su tamaño, tipo y la fecha y hora en que se modificó por última vez.

Nombre del archivo

Seleccione o escriba el nombre del archivo que desea importar.

Lista de tipos de archivo

Seleccione un tipo de archivo; el valor predeterminado es el de los archivos de proyecto de Visual Basic (*.frm, *.bas, *.cls). Archivos del tipo seleccionado aparecerán en el cuadro Lista de nombres de archivos.

Abrir

Abre el archivo seleccionado.

Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin abrir otro proyecto.



Permite buscar e insertar un archivo en un módulo del proyecto.

Opciones del cuadro de diálogo

Buscar en

Muestra los equipos, servidores, unidades y carpetas disponibles en el PC que pueden utilizarse para ubicar el proyecto que desea abrir.

Subir un nivel

Muestra una lista de carpetas o unidades un nivel por encima del servidor, equipo o carpeta actual.

Crear carpeta nueva

Crea una carpeta nueva.

Lista

Muestra las carpetas o documentos en un formato de lista donde se incluyen el icono de la carpeta o del documento y su nombre.

Detalles

Muestra la carpeta o los documentos en una lista donde se incluyen el icono de la carpeta o el documento, su tamaño (sólo de documentos), el tipo y la fecha y hora de la última modificación.

Nombre de archivo

Seleccione o escriba el nombre del archivo que desea insertar.

Lista Archivos de tipo

Seleccione un tipo de archivo; el tipo predeterminado es Archivos de texto (*.txt). Los archivos del tipo seleccionado aparecerán en el cuadro Nombre de archivo.

Abrir

Inserta el archivo seleccionado.

Escritorio

Enumera las carpetas y los archivos del escritorio.Los archivos y las carpetas se muestran en el cuadro **Nombre de archivo**.

Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin insertar un archivo nuevo.

Insertar procedimiento (Cuadro de diálogo)



Inserta un nuevo procedimiento <u>Sub</u>, <u>Function</u> o **Property**. El cuadro de diálogo Insertar procedimiento también permite establecer el <u>alcance</u> como público o

privado y convertir en estáticas todas las variables locales del procedimiento.

Opciones del cuadro de diálogo

Nombre

Presenta un nombre para el procedimiento nuevo.

Tipo

Identifica el tipo de procedimiento que se va a crear.

Sub — Crea un procedimiento **Sub** nuevo.

Función — Crea un procedimiento **Function** nuevo.

Property — Crea un nuevo par de procedimientos de propiedad **Let** y propiedad **Get**.

Alcance

Establece el alcance del procedimiento como Público o Privado.

Todas las variables locales como estáticas

Agrega la palabra clave **Static** a la definición del procedimiento.

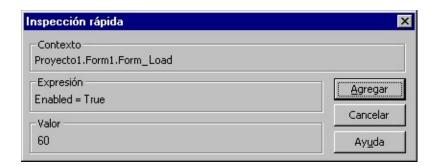
Aceptar

Inserta la plantilla del procedimiento en la ventana Código.

Cancelar

Cierra el cuadro de diálogo sin insertar un procedimiento nuevo.

Inspección rápida (Cuadro de diálogo)



Muestra el valor actual de una expresión seleccionada. Este funcionalidad es útil cuando se depure su código si desea ver el valor actual de una variable, propiedad u otra expresión.

Opciones del cuadro de diálogo

Contexto actual

Muestra los nombres del proyecto, <u>módulo</u> y procedimiento donde reside la <u>expresión de inspección</u>.

Expresión

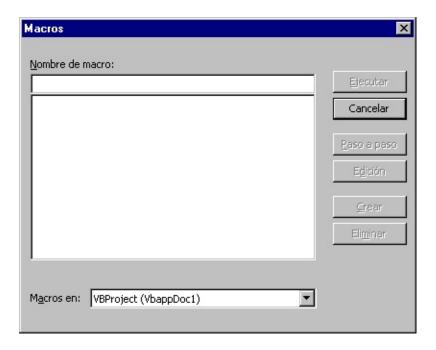
Muestra la expresión seleccionada.

Valor

Muestra el valor de la expresión seleccionada. El valor actual no se muestra si el contexto de la expresión no está dentro de un procedimiento mostrado en el cuadro de diálogo **Llamadas**.

Agregar

Agrega la expresión a la ventana de **Inspección**.



Permite ejecutar, editar o eliminar la macro seleccionada. También puede crear una macro en el cuadro de diálogo Macros.

Opciones del cuadro de diálogo

Nombre de macro

Contiene el nombre de la macro seleccionada o está en blanco si no hay macros en el cuadro Macro.

Cuadro de macro

Presenta una lista de las macros disponibles en el proyecto seleccionado que figuran en el cuadro Macros en.

Macros en

Presenta una lista de los proyectos disponibles.

Ejecutar

Ejecuta la macro seleccionada.

Paso a paso

Resalta la primera línea de la macro y coloca el indicador de línea de ejecución actual.

Editar

Abre la ventana Código con las macros seleccionadas visibles para que pueda modificar la macro.

Crear

Abre un módulo en la ventana Código de modo que pueda crear una macro nueva.

Eliminar

Quita la macro seleccionada del proyecto.

Modificar inspección (Cuadro de diálogo)



Se utiliza para eliminar o modificar el contexto o el tipo de una <u>expresión de</u> <u>inspección</u>.

Importante Cuando seleccione un contexto para una expresión de inspección, utilice el <u>alcance</u> más estrecho que se ajuste a sus necesidades. Al seleccionar todos los procedimientos o todos los módulos se puede ralentizar la ejecución de forma considerable, puesto que la expresión se evalúa después de la ejecución de cada instrucción. Al seleccionar un procedimiento específico para un contexto afecta a la ejecución sólo mientras el procedimiento está en la lista de las llamadas del procedimiento activo.

Opciones del cuadro de diálogo

Expresión

Muestra la expresión seleccionada de forma predeterminada. La expresión es una variable, una propiedad, una llamada a una función o cualquier otra expresión válida. Puede introducir una expresión diferente para evaluar.

Contexto

Establece el alcance de las variables inspeccionadas en la expresión.

Procedimiento. Muestra el nombre del procedimiento donde reside el término seleccionado (de forma predeterminada). Define el procedimiento(s) en el que se evalúa la expresión. Puede seleccionar todos los procedimientos o un contexto de procedimiento específico en el que evaluar la variable.

Módulo. Muestra el nombre del <u>módulo</u> donde reside el término seleccionado (de forma predeterminada). Puede seleccionar todos los módulos o un contexto de módulo específico en el que evaluar la variable.

Proyecto. Muestra el nombre del proyecto actual. Las expresiones no se pueden evaluar en un contexto fuera del proyecto actual.

Tipo de inspección

Determina cómo responde Visual Basic a la expresión de inspección.

Expresión de inspección. Muestra la expresión de inspección y su valor en la ventana de **Inspección**. Cuando introduzca el modo de interrupción, el valor de la expresión de inspección se actualiza automáticamente.

Modo de interrupción cuando el valor sea Verdadero. La ejecución introduce automáticamente el modo de interrupción cuando la expresión se evalúa a verdadero o es cualquier valor que no sea cero (no válido para expresiones de cadena).

Modo de interrupción cuando el valor cambie. La ejecución introduce automáticamente el modo de interrupción cuando cambie el valor de expresión dentro de un contexto específico.

Eliminar

Elimina la expresión de inspección.



Le permite dar un nombre a su barra de herramientas nueva.

Opción de cuadro de diálogo

Nombre de la barra de herramientas

Puede escribir el nombre para su barra de herramientas nueva o utilizar el nombre predeterminado. El nombre predeterminado cambia para cada barra de herramientas personalizada, por ejemplo, Personalizado1, Personalizado2, etcétera.



Le permite cambiar configuraciones predeterminadas en el entorno de desarrollo de Visual Basic.

El cuadro de diálogo Opciones tiene las fichas siguientes:

Editor

Formato del editor

General

Acoplar



Le permite agregar información o comentarios de ayuda acerca de los procedimientos que defina en su proyecto.

Opciones del cuadro de diálogo

Nombredel miembro

Muestra el nombre del elemento seleccionado en la lista **Clases** o **Miembros de**.

Descripción

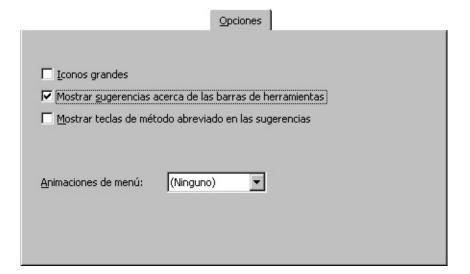
Le permite especificar una cadena que destaque en el panel Detalles del **Examinador de objetos**.

Archivo de ayuda

Muestro el archivo de ayuda asociado con el elemento de la lista en el cuadro **Nombre** del miembro. Éste se establece en el cuadro **Nombre del fichero de Ayuda** en la ficha **General** del cuadro de diálogo **Propiedades el proyecto**.

Id. de contexto de Ayuda

Asigna un valor numérico único para el id. de contexto. Este valor se usa para encontrar el tema apropiado de la Ayuda en el archivo listado en el cuadro **Archivo de Ayuda** cuando el usuario presiona F1 o el botón mientras señala al procedimiento en el **Examinador de objetos**.



Le permite cambiar la apariencia de sus barras de herramientas y barra de menús.

Opciones de la ficha

Iconos grandes

Cambia los iconos de la barra de herramientas a un tamaño mayor.

Mostrar sugerencias en las barras de herramientas

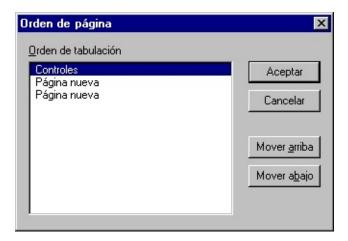
Activa y desactiva la **Información de pantalla**.

Mostrar teclas de método abreviado en las sugerencias

Muestra las claves de acceso directo en los menús.

Animaciones de menú

Muestra las animaciones disponibles que puede aplicar a su barra de menús.



Permite cambiar el orden de las páginas con fichas.

Opciones del cuadro de diálogo

Orden de la página

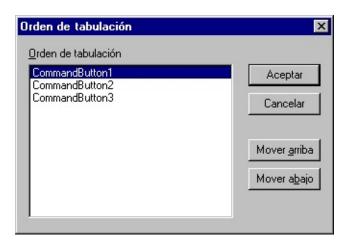
Muestra las páginas con fichas en orden de izquierda a derecha.

Desplazar hacia arriba

Desplaza la página seleccionada un lugar hacia arriba en la lista cada vez que hace clic en ella.

Desplazar hacia abajo

Desplaza la página seleccionada un lugar hacia abajo en la lista cada vez que hace clic en ella.



Enumera el orden de tabulación de los objetos y permite cambiarlo.

Opciones del cuadro de diálogo

Orden de tabulación

Enumera los objetos del formulario, en su orden actual.

Mover arriba

Sube el objeto seleccionado una posición en el orden de tabulación cada vez que hace clic sobre él.

Mover abajo

Baja el objeto seleccionado una posición en el orden de tabulación cada vez que hace clic sobre él.



Permite agregar **Información de herramientas** y modificar el icono del control.

Opciones del cuadro de diálogo

Texto de Información sobre herramientas

Contiene el texto de la información sobre herramientas.

Vista previa

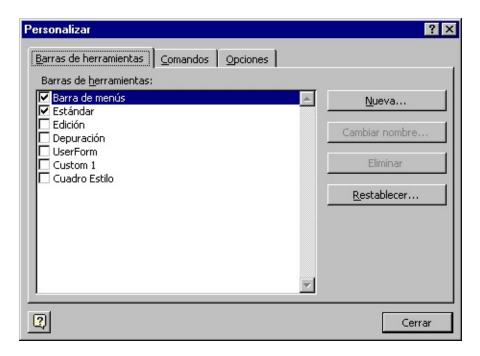
Muestra el icono que desee para el control.

Editar imagen

Muestra el cuadro de diálogo **Editar imagen** donde puede modificar el icono.

Cargar imagen

Muestra el cuadro de diálogo **Cargar imagen**. El cuadro de diálogo **Cargar imagen** es un cuadro de diálogo estándar del tipo **Abrir**.



Le permite personalizar barras de herramientas y menús.

Fichas

Barras de herramientas

Le permite crear, volver a nombrar, eliminar y restablecer sus barras de herramientas.

Comandos

Contiene comandos que puede arrastrar a sus menús y barras de herramientas.

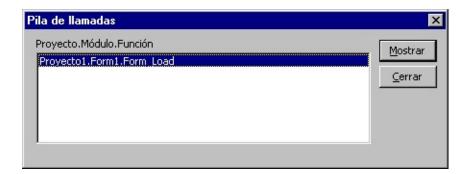
Opciones

Le permite cambiar el tamaño de los botones de su barra de herramientas, para mostrar claves de Información sobre herramientas y de acceso directo y para agregar animación a sus menús.

Botón del auxiliar de la oficina

Muestra el Auxiliar de la oficina.

Pila de llamadas (Cuadro de diálogo)



Muestra una lista de las llamadas a procedimientos activos actualmente durante el modo de interrupción. Al ejecutar código en un procedimiento, ese procedimiento se agrega a la lista de llamadas a procedimientos activos. Cada vez que un procedimiento llame a otro, éste se agregará a la lista. Los procedimientos a los que se ha llamado se eliminan de la lista cuando la ejecución vuelve al procedimiento de donde procede la llamada. Los procedimientos llamados desde la ventana Inmediato también se agregan a la lista de llamadas.

Opciones del cuadro de diálogo

Función de módulo del proyecto

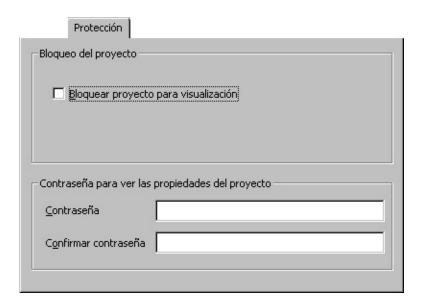
Presenta una relación de los procedimientos.

Mostrar

Mueve el punto de inserción a la ubicación en la que se realizó la llamada y activa el indicador Pila de llamadas, ♣.



Especifica la configuración de un proyecto determinado.



Establece la protección del proyecto.

Opciones del cuadro de diálogo

Bloqueo del proyecto

Proporciona una forma de bloquear el proyecto y evitar que algún usuario pueda cambiarlo.

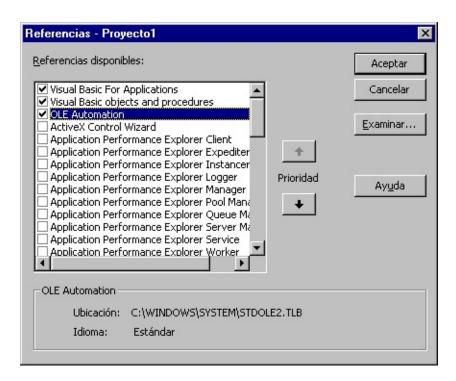
Bloquear proyecto para visualización — Bloquea el proyecto de forma tal que no se puede ver ni editar.

Contraseña para ver las propiedades del proyecto

Establece la contraseña que permite a algún usuario ver las propiedades del proyecto.

Contraseña — Establece la contraseña del proyecto. Si no activa la opción Bloquear proyecto para visualización pero establece una contraseña, será necesario introducir una contraseña para abrir la ventana de Propiedades la próxima vez que se abra el proyecto.

Confirmar contraseña — Confirma la contraseña introducida en el cuadro Contraseña. El contenido de los cuadros Confirmar contraseña y Contraseña debe coincidir cuando se presiona Aceptar o, de lo contrario, recibirá un error.



Le permite seleccionar otros objetos de la aplicación que quiera tener disponibles en su código para establecer una referencia a esa <u>biblioteca de objeto</u> de la aplicación.

Referencias disponibles

Enumera las referencias disponibles en el proyecto.

Después de establecer una referencia a una biblioteca de objetos activando la casilla de verificación situada junto a su nombre, puede buscar un objeto específico y sus métodos y propiedades en el <u>Examinador de objetos</u>.

Si no está utilizando ningún objeto en una biblioteca que ya tenga una referencia establecida, deberá desactivar la casilla de verificación de esa referencia para minimizar el número de referencias de objetos que debe resolver Visual Basic, reduciendo de este modo el tiempo que precisa el proyecto para compilarse. No puede quitar una referencia para un elemento que esté en uso en el proyecto.

Si quita una referencia a un objeto que está utilizando actualmente en el proyecto, recibirá un error la próxima vez que haga referencia al objeto.

Las referencias no utilizadas se enumeran alfabéticamente.

Nota No puede quitar las referencias "Visual Basic para Aplicaciones" y "Objetos y procedimientos de Visual Basic", porque son necesarias para ejecutar Visual Basic.

Botones de prioridad

Hace subir, y bajar, , a las referencias de la lista. Cuando hace referencia a un objeto en código, Visual Basic busca cada objeto al que se haya hecho referencia seleccionado en el cuadro de diálogo **Referencias** en el orden en que se muestran las bibliotecas. Si dos bibliotecas contienen objetos que ya tienen referencia establecida con el mismo nombre, Visual Basic utiliza la definición proporcionada por el objeto con la biblioteca enumerada en la parte superior del cuadro **Referencias** disponibles.

Resultado

Muestra el nombre y la ruta de acceso de la referencia seleccionada en el cuadro **Referencias disponibles**, así como la versión del idioma.

Examinar

Muestra el cuadro de diálogo **Agregar referencias** para que pueda buscar otros directorios y agregar referencias al cuadro de diálogo **Recursos disponibles** para los tipos siguientes:

Bibliotecas de tipos (*.olb, *.tlb, *.dll)

Archivos ejecutables (*.exe, *.dll)

Controles ActiveX (*.ocx)

Todos los archivos (*.*)

El cuadro de diálogo **Agregar referencias** es el cuadro de diálogo **Abrir** estándar de Windows.

Utilice estas combinaciones de teclas en el Explorador de proyectos:

Presione	Para
Entrar	Abrir el archivo seleccionado en la lista o expandir y contraer la lista para mostrar sus subelementos.
Mayús-Entrar	Abrir la ventana Código para el archivo seleccionado.
F7	Abrir la ventana Código del archivo seleccionado.
Mayús-F10	Ver menú contextual.
Inicio	Seleccionar el primer archivo de la lista.
Fin	Seleccionar el último archivo de la lista.
Flecha a la derecha	Expandir una lista y seleccionar un subelemento de la lista cada vez que se presiona esta tecla.
Flecha a la izquierda	Seleccionar un subelemento de la lista y subir por la lista cada vez que se presiona esta tecla hasta que la lista de subelementos se contraiga en una carpeta.
Flecha arriba	Subir por la lista una elemento cada vez.
Flecha abajo	Bajar por la lista una elemento cada vez.

Métodos abreviados de teclado en la ventana de Inspección

Utilice estas combinaciones de teclas en la ventana de **Inspección**:

Presione	Para
Mayús-Entrar	Muestra la expresión de inspección seleccionada
Ctrl-W	Muestra el cuadro de diálogo Editar inspección
Entrar	Amplía o reduce el valor de inspección seleccionado si tiene un signo (+) o (-) a la izquierda del mismo.
F2	Muestra el Explorador de objetos.
Mayús-F10	Ver el menú de Accesos directos.

Ventana Código (métodos abreviados del teclado)

Puede utilizar las siguientes teclas de método abreviado para tener acceso a los comandos de la ventana **Código**.

Descripción	Teclas de método abreviado
Ver ventana Código	F7
Ver <u>Examinador de objetos</u>	F2
Buscar	Ctrl-F
Reemplazar	Ctrl-H
Buscar siguiente	F3
Buscar anterior	Mayús-F3
Procedimiento siguiente	Ctrl-Flecha abajo
Procedimiento anterior	Ctrl-Flecha arriba
Ver definición	Mayús-F2
Cambiar a la pantalla siguiente	Ctrl-Av Pág

Cambiar a la pantalla anterior Ctrl-Re Pág
Ir a la última posición Ctrl-Mayús-F2

Comienzo de <u>módulo</u> Ctrl-Inicio
Final de módulo Ctrl-Fin

Desplazarse una palabra a la derecha Ctrl-Flecha derecha Desplazarse una palabra a la izquierda Ctrl-Flecha izquierda

Desplazarse al final de la línea Fin
Desplazarse al principio de la línea Inicio
Deshacer Ctrl-Z
Eliminar línea actual Ctrl-Y
Eliminar hasta el final de la palabra Ctrl-Supr

Aplicar sangría Tab

Anular sangría Mayús-Tab

Borrar todos los <u>puntos de interrupción</u> Ctrl-Mayús-F9

Ver menú contextual Mayús-F10

Utilice estas combinaciones de teclas en los menús contextuales de la ventana **Código**:

Presione	Para
Ctrl-P	Imprimir
Ctrl-Z	Deshacer
Ctrl-V	Pegar
SUPR	Eliminar
Ctrl-F	Buscar
Mayús-F4	Buscar siguiente
Ctrl-H	Reemplazar
Tab	Sangría derecha
Mayús-Tab	Anular sangría
Mayús-F2	Definición
Ctrl-Mayús-F2	Última posición
F2	Examinador de objetos
Ctrl-G	Ventana Inmediato
Ctrl-R	Explorador de proyectos
F4	Ventana Propiedades
F8	Paso a paso por instrucciones
Mayús-F8	Paso a paso por procedimientos
Ctrl-F8	Ejecutar hasta el cursor
F9	Alternar punto de interrupción
Ctrl-Mayús-F9	Borrar todos los puntos de interrupción

F5 **Ejecutar Proc/Form** o **Ejecutar** macro

Ctrl-Esc **Interrupción**Mayús-F10 Menú contextual

Ctrl-J Lista de propiedades y métodos

Ctrl-Mayús-J

Mayús-F9

Ctrl-M

Ctrl-E

Ctrl-I

Lista de constantes

Inspección rápida

Importar archivo

Exportar archivo

Información rápida

Ctrl-Mayús-I **Información de parámetros**

Ctrl-Barra espaciadora Palabra completa

Utilice estas combinaciones de teclas en la ventana **Inmediato**:

Presione	Para
Entrar	Ejecutar una línea de código seleccionada.
Ctrl-C	Copiar el texto seleccionado al Portapapeles .
Ctrl-V	Pegar el contenido del Portapapeles en el punto de inserción.
Ctrl-X	Cortar el texto seleccionado al Portapapeles .
Ctrl-L	Mostrar el cuadro de diálogo Pila de llamadas (sólo modo de interrupción).
F5	Continuar ejecutando una aplicación.
F8	Ejecutar código una línea cada vez (un solo paso).
Mayús-F8	Ejecutar código un procedimiento cada vez (pasos de procedimientos).
SUPR	Eliminar el texto seleccionado sin colocarlo en el
	Portapapeles.
F2	Mostrar el <u>Examinador de objetos</u> .
Ctrl-Entrar	Insertar un retorno de carro.
Ctrl-Inicio	Mover el cursor a la parte superior de la ventana Inmediato .

Ctrl-Fin Mover el cursor al final de la ventana **Inmediato**.

Mayús-F10 Ver el menú contextual.

Alt-F5 Ejecutar el código del controlador de errores o

devuelve el error al procedimiento que realiza la llamada. No afecta al valor de **Interceptación de errores** en la ficha **General** del cuadro de diálogo

Opciones.

Alt-F8 Ejecutar las instrucciones paso a paso del

controlador de errores o devuelve el error al procedimiento que realiza la llamada. No afecta al

valor de **Interceptación de errores** en la ficha

General del cuadro de diálogo Opciones.

Utilice estas combinaciones de teclas cuando la lista **Propiedades** tenga el enfoque en la ventana **Propiedades**:

Presione	Para
Av Pág	Bajar por la lista de propiedades.
Re Pág	Subir por la lista de propiedades.
Flecha abajo	Bajar por la lista de propiedades, una propiedad cada vez.
Flecha arriba	Subir por la lista de propiedades, una propiedad cada vez.
Flecha a la derecha	Bajar por la lista de propiedades, una propiedad cada vez.
Flecha a la izquierda	Subir por la lista de propiedades, una propiedad cada vez.
Fin	Ir a la última propiedad de la lista.
Inicio	Ir a la primera propiedad de la lista.
TAB	Mover el punto de inserción entre la propiedad, cuadro de valores de propiedades y el cuadro Objeto .
Ctrl-Mayús-Alfa	Ir a la propiedad siguiente de la lista que comience por el carácter alfa.
Doble clic	Pasar cíclicamente por los valores de las propiedades enumeradas o pasar el enfoque al cuadro de valores para otros tipos de propiedades.
Alt-F6	Cambiar entre las dos últimas ventanas activas.

Utilice estas combinaciones de teclas cuando el cuadro de configuración de una propiedad tenga el enfoque en la ventana Propiedades:

Presione	Para
Ctrl-Z	Deshacer la última acción de edición en la línea actual.
Ctrl-C	Copiar el texto seleccionado al Portapapeles .
Ctrl-X	Cortar el texto seleccionado al Portapapeles .
Supr	Eliminar el texto seleccionado sin colocarlo en el Portapapeles .
Ctrl-V	Pegar el contenido del Portapapeles en el punto de inserción.
Mayús-Tab	Alternar el enfoque entre el cuadro Objeto y la ficha de propiedades activa.
Tab	Mover el enfoque entre el cuadro Objeto , la ficha de propiedades activa, una propiedad y el valor de la propiedad.
Esc	Cancelar el cambio de propiedad.
Ctrl -Mayús-Alfa	Mover la propiedad siguiente que comience por el carácter alfa en la lista.

Utilice estas combinaciones cuando una propiedad tenga valores enumerados y su cuadro de configuración tenga el enfoque en la ventana **Propiedades**:

Presione	Para
Alt-Flecha abajo	Abrir la lista del cuadro de configuración.
Alt-Flecha arriba	Cerrar la lista del cuadro de configuración.

Utilice estas combinaciones de teclas cuando establezca las propiedades **BackColor**, **ForeColor**, **FillColor** o **BorderColor** y el cuadro de valores tenga el enfoque en la ventana **Propiedades**:

Presione Para

Alt-Flecha abajo Mostrar la paleta de colores. Alt-Flecha arriba Cerrar la paleta de colores.

Utilice estas combinaciones de teclas cuando establezca las propiedades **Icon** o **Picture** y el cuadro de valores tenga el enfoque en la ventana **Propiedades**:

Presione	Para
Alt-Flecha abajo	Mostar Cargar icono o Cargar imagen.
Alt-Flecha arriba	Mostrar el icono Cargar icono o Cargar
	imagen.

Nuevo proyecto

Abrir proyecto

Guardar <documento host> y Guardar como

Importar archivo

Exportar archivo

Cerrar proyecto

Quitar <elemento>

Imprimir

<u>Generar < Proyecto ></u>

Cerrar y volver a <aplicación host>

Nota Algunos elementos del menú no están disponibles en todas las ediciones del Editor de Visual Basic.ome menu items are not available in all editions of the Visual Basic Editor.

Ayuda de Microsoft Visual Basic

Si el **Asistente de Office** no está visible actualmente, muestra el Asistente de Office y su globo. Si estuviera visible, muestra el globo del Asistente de Office.

Método abreviado de la barra de herramientas:

Método abreviado del teclado: F1.

MSDN en Web

Establece una conexión a Internet donde puede obtener información y soporte adicional.

Para usar este comando, debe tener un módem o conexión de red a Internet y a un examinador Worldwide Web.

Acerca de Microsoft Visual Basic

Muestra un cuadro de diálogo con el número de versión, un aviso de copyright e información sobre el sistema.

Compilar cto>

Paso a paso por instrucciones

Paso a paso por procedimientos

Paso a paso para salir

Ejecutar hasta el cursor

Agregar inspección

Modificar inspección

Inspección rápida

Alternar puntos de interrupción

Borrar todos los puntos de interrupción

Establecer siguiente instrucción

Mostrar siguiente instrucción

<u>Deshacer</u>
Rehacer
Cortar
Copiar
<u>Pegar</u>
Borrar y Eliminar
Seleccionar todo
Buscar
Buscar siguiente
Reemplazar
Aplicar sangría
Anular Sangría
Mostrar propiedades y métodos
Mostrar constantes
Información rápida

<u>Información de parámetros</u>

Palabra completa

<u>Marcadores</u>

Menú Ejecutar

Ejecutar Sub/UserForm o Ejecutar macro

<u>Interrumpir</u>

Restablecer

Modo de diseño/Salir del modo de diseño

Modo de publicación

A 7			
Δ	п	1A	7r
$\boldsymbol{\Gamma}$	ш	שנ	aı

Igualar tamaño

Ajustar tamaño al contenido

Ajustar tamaño a la cuadrícula

Espaciado horizontal

Espaciado vertical

Centrar en el formulario

Organizar botones

Agrupar

<u>Desagrupar</u>

<u>Orden</u>

Menú Herramientas

Referencias

<u>Macros</u>

Opciones

Propiedades de <Proyecto>

Firmas digitales

ar

Procedimiento

<u>UserForm</u>

Módulo

Módulo de clase

Componentes

Archivo

Nota Algunos elementos del menú no están disponibles en todas las ediciones del Editor de Visual Basic.

	_	ъ.		
1	\sim	ď	~	\sim
.			v	
<u> </u>	<u> </u>	u	-	$\underline{\mathbf{v}}$

Objeto

Definición

Última posición

Examinador de objetos

Ventana Inmediato

Ventana Locales

Ventana Inspección

Pila de llamadas

Explorador de proyectos

Propiedades

Cuadro de herramientas

Orden de tabulación

Barras de herramientas

Aplicación host>

Menús de Visual Basic
Visual Basic dispone de dos tipos de menús: incorporados y contextuales.

Los menús incorporados aparecen en la barra de menús situada en la parte superior de la ventana de Visual Basic. Cada menú contiene comandos que están relacionados con el nombre del menú. Por ejemplo, el menú **Formato** contiene comandos utilizados para dar formato al formulario. Algunos de los comandos tienen submenús donde se incluyen comandos más específicos. Por ejemplo, el comando **Barras de herramientas** del menú **Ver** tiene un submenú que contiene los nombres de las barras de herramientas y el comando **Personalizar**. Puede utilizar el comando **Personalizar** para modificar los menús incorporados o para agregar comandos a la barra de menús.

Los menús contextuales son aquéllos que contienen los comandos utilizados con más frecuencia y que aparecen al hacer clic con el botón secundario del *mouse* (ratón) o al presionar Mayús-F10.

Nota Para encontrar información sobre un comando de menú, utilice el comando **Índice de referencias de búsqueda** perteneciente al menú **Ayuda** y busque el nombre del comando.

La función de coincidencia de modelo incorporada proporciona una herramienta versátil para realizar comparaciones de cadenas. En la tabla siguiente se muestran los caracteres comodín que se pueden utilizar con el operador Like y el número de dígitos o cadenas que coinciden.

Caracteres en modelo	Coincidencia en <i>expresión</i>
?	Cualquier carácter único
*	Cero o más caracteres
#	Cualquier dígito único (09)
[listacaracteres]	Cualquier carácter único en listacaracteres
[!listacaracteres]	Cualquier carácter único que no esté en listacaracteres

Se puede utilizar un grupo de uno o varios caracteres (*listacaracteres*) incluidos en corchetes ([]) para establecer una correspondencia con cualquier carácter único de la *expresión* y puede incluir prácticamente todos los caracteres del <u>juego de caracteres ANSI</u>, incluidos los dígitos. De hecho, los caracteres especiales corchete de apertura ([]), signo de interrogación (?), signo de número (#) y el asterisco (*) se pueden utilizar para establecer directamente una autocorrespondencia sólo si se incluyen entre corchetes. El corchete de cierre (]) no se puede utilizar dentro de un grupo para establecer una correspondencia

automática, pero se puede utilizar fuera de un grupo como carácter individual.

Además de una sencilla lista de caracteres incluidos en corchetes, *listacaracteres* puede especificar un rango de caracteres mediante el uso de un guión (-) para separar los límites superiores e inferiores del rango. Por ejemplo, utilizando [A-Z] en *modelo* da como resultado una coincidencia si la posición del carácter correspondiente en *expresión* contiene cualquiera de las letras en mayúscula en el rango de la A a la Z. Se pueden incluir múltiples rangos dentro de corchetes sin ningún delimitador. Por ejemplo, [a-zA-Z0-9] coincide con cualquier carácter alfanumérico.

Otras reglas importantes para la coincidencia con el modelo son las siguientes:

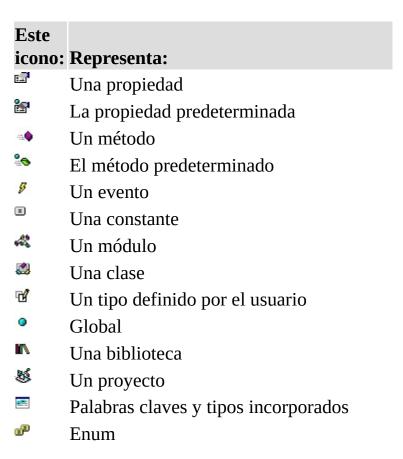
Un signo de exclamación (!) al comienzo de *listacaracteres* significa que se establece una coincidencia si se encuentra cualquier carácter de la *expresión* salvo los especificados en *listacaracteres*. Cuando no se utiliza entre corchetes, el signo de exclamación establece una autocorrespondencia.

El guión (-) se puede utilizar al principio (después de un signo de exclamación, si se utilizara) o al final de *listacaracteres* para establecer una autocorrespondencia. Si se encuentra en alguna otra posición, el guión se utiliza para identificar un rango de caracteres ANSI.

Cuando se especifica un rango de caracteres, deben aparecer en orden de clasificación ascendente (A-Z o 0-100). [A-Z] es un modelo válido, pero [Z-A] no lo es.

La secuencia de caracteres [] se ignora; se considera que tiene una cadena de longitud cero ("").

Las ventanas **Examinador de objetos** y **Código** contiene numerosos iconos que representan clases y miembros. A continuación se presenta una lista de iconos y lo que representan.



Utilice estas combinaciones de teclas para modificar código en la ventana Código:

Presione	Para
Ctrl-C	Copiar el texto seleccionado al
	Portapapeles.
Ctrl-X	Cortar el texto seleccionado al
	Portapapeles.
Supr	Eliminar el texto seleccionado sin
	colocarlo en el Portapapeles .
Ctrl-V	Pegar el contenido del Portapapeles en el punto de inserción.
Ctrl-Z	Deshacer la última acción de edición en
Ctil-Z	la línea actual.
Ctrl-Y	Cortar la línea actual al Portapapeles .
Ctrl-Supr	Eliminar hasta el final de la palabra.
Ctrl-Retroceso	Eliminar hasta el comienzo de la palabra.
M / E4	•
Mayús-F4	Buscar siguiente: repetir la búsqueda de
	texto en dirección hacia abajo por todo el código. Si no se ha realizado ninguna
	búsqueda de texto, aparece el cuadro de
	diálogo Buscar .
Mayús-F3	Buscar anterior: repetir la búsqueda de
	texto en dirección hacia arriba por todo
	el código. Si no se ha realizado ninguna

búsqueda de texto, aparece el cuadro de diálogo **Buscar**. Anular sangría.

Mayús-Tab

globales

Utilice estas combinaciones de teclas en todas las ventanas de Visual Basic:

Presione	Para
F5	Ejecutar.
F8	Ejecutar código una línea cada vez.
Mayús-F8	Ejecutar <u>instrucciones</u> una línea cada vez sin pasar por <u>llamadas a procedimientos</u>
Ctrl-Pausa	Dejar de ejecutar una aplicación de Visual Basic.
Ctrl-G	Mostrar la ventana Inmediato .
Ctrl-Tab	Intercambia entre ventanas.
Alt-F5	Ejecuta el código del controlador de errores o devuelve el error al procedimiento de llamada. No afecta a la configuración de interceptación de errores de la ficha General del cuadro de diálogo Opciones .
Alt-F8	Pasa al controlador de errores o devuelve el error al procedimiento de llamada. No afecta a la configuración de interceptación de errores de la ficha General del cuadro de diálogo Opciones .

Utilice estas combinaciones de teclas en todas las aplicaciones basadas en

Windows:

Presione	Para
F1	Abrir la Ayuda.
Alt-F6	Alternar entre las dos últimas ventanas activas.
Alt-F4	(Visual Basic) Cerrar la ventana activa; si todas las ventanas están cerradas, se cerrará Visual Basic.
Ctrl-C o F3	Copiar el texto seleccionado al Portapapeles .
Ctrl-X	Cortar el texto seleccionado al Portapapeles .
Ctrl-V	Pegar el contenido del Portapapeles .
Ctrl-Z	Deshacer la última acción de edición.
Mayús-F10	Ver menú contextual.

Utilice estas combinaciones de teclas para desplazarse por la ventana ${\bf C\acute{o}digo}$:

Presione	Para
Ctrl-F2	Mover el punto de inserción en el cuadro Objeto.
Mayús-F2	Ir a la definición del procedimiento seleccionado.
Ctrl-Flecha abajo	Mostrar el procedimiento siguiente.
Ctrl-Flecha arriba	Mostrar el procedimiento anterior.
Av Pág	Avanzar una página en los procedimientos del código.
Re Pág	Retroceder una página en los procedimientos del código.
Ctrl-Mayús-F2	Volver a la última posición en el código.
Ctrl-Inicio	Ir al comienzo del módulo.
Ctrl-Fin	Ir al final del módulo.
Ctrl-Flecha derecha	Ir una palabra a la derecha.
Ctrl-Flecha izquierda	Ir una palabra a la izquierda.
Fin	Ir al final de la línea.
Inicio	Ir al comienzo de la línea.
Ctrl-Av Pág	Ir a la parte inferior del procedimiento actual.
Ctrl-Re Pág	Ir a la parte superior del procedimiento actual.

Alternar entre los paneles de la ventana **Código** (cuando la ventana está dividida).

Ventana Código (teclas de uso

general)

Utilice estas combinaciones de teclas en la ventana **Código**:

Presione	Para
F1	Obtener ayuda contextual sobre funciones, instrucciones, métodos, propiedades o eventos.
F2	Mostrar el <u>Examinador de objetos</u> .
F9	Establecer o quitar un <u>punto de interrupción</u> .
Ctrl-Mayús-F9	Borrar todos los puntos de interrupción.
F5	Ejecutar un Proc/UserForm o una macro.
F8	Ejecutar código una línea cada vez (paso a paso por instrucciones).
Mayús-F8	Ejecutar código un procedimiento cada vez (paso a paso por procedimientos).
Ctrl-Pausa	Detener la ejecución de una aplicación Visual Basic.
Inicio	Mover el cursor al comienzo del texto de una línea.
Fin	Mover el cursor al final del texto de una línea.
Doble clic en la barra de división	Eliminar la barra de división.

Mayús-F10 Ver menú contextual.

Alt-F5 Ejecuta el código del controlador de errores o

devuelve el error al procedimiento que realiza la llamada. No afecta al valor de **Interceptación de errores** en la ficha **General** del cuadro de diálogo

Opciones.

Alt-F8 Pasar automáticamente al controlador de errores o

devuelve el error al procedimiento que realiza la llamada. No afecta al valor de **Interceptación de errores** en la ficha **General** del cuadro de diálogo

Opciones.

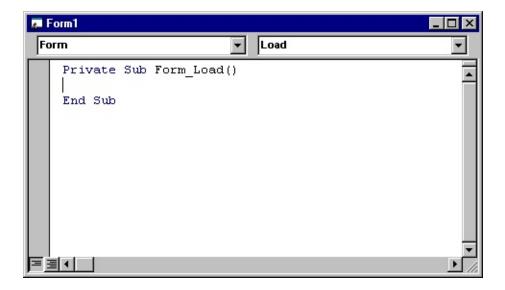
Ctrl-J Activar **Lista Propiedades/Métodos**.

Ctrl-Mayús-J Activar **Lista de constantes**.
Ctrl-I Activar **Información rápida**.

Ctrl-Mayús-I Activar **Información de parámetros**.

Ctrl-Barra espaciadora Activar **Palabra completa**.





Utilice la ventana **Código** para escribir, mostrar y editar código de Visual Basic. Puede abrir tantas ventanas de Código como módulos tenga, por lo que puede ver fácilmente el código en diferentes formularios o módulos y copiarlo y pegarlo entre ellos.

Puede abrir una ventana **Código** desde:

la ventana **Proyecto**, seleccionando un formulario o módulo y eligiendo el botón **Ver código**.

Una ventana **UserForm** , haciendo doble clic sobre un <u>control</u> o formulario, eligiendo **Código** desde el menú **Ver** o presionando F7.

Puede arrastrar el texto seleccionado a:

una ubicación diferente en la ventana Código actual.

otra ventana Código.

las ventanas Inmediato e Inspección.

la Papelera de reciclaje.

Cuadro Objeto

Muestra el nombre del objeto seleccionado. Haga clic en la flecha situada a la derecha del cuadro de lista para mostrar una lista de todos los objetos asociados con el formulario.

Cuadro Procedimiento/Evento

Presenta una relación de todos los eventos reconocidos por Visual Basic para un formulario o control mostrado en el cuadro **Objeto**. Cuando seleccione un evento, el procedimiento de evento asociado con ese nombre de evento se muestra en la ventana **Código**.

Si aparece (General) en el cuadro **Objeto**, el cuadro **Procedimiento** presenta una relación de todas las declaraciones y todos los <u>procedimientos</u> generales que se han creado para el formulario. Si está editando código del módulo, el cuadro **Procedimiento** enumera todos los procedimientos generales del módulo. En cualquier caso, el procedimiento seleccionado en el cuadro **Procedimiento** se muestra en la ventana **Código**.

Todos los procedimientos de un módulo aparecen en una sola lista por la que se puede desplazar y que está ordenada alfabéticamente por nombre. Si se selecciona un procedimiento utilizando los cuadros de lista desplegables de la parte superior de la ventana **Código**, se mueve el cursor a la primera línea del código en el procedimiento seleccionado.

Barra de división

Si se arrastra esta barra hacia abajo, se divide la ventana **Código** en dos paneles horizontales, cada uno de los cuales tienen sus propias barras de desplazamiento. Puede ver diferentes partes del código a la vez. La información que aparece en los cuadros **Objeto** y **Procedimientos/Eventos** se aplica al código del panel que tiene el <u>enfoque</u>. Si se arrastra la barra a la parte superior o inferior de la ventana o se hace doble clic sobre ella, se cierra un panel.

Barra indicadora de margen

Se trata de un área gris situada a la izquierda de la ventana **Código**, en la que se muestran los <u>indicadores de los márgenes</u>.

■ Icono Ver procedimiento

Muestra el procedimiento seleccionado. Sólo se muestra un procedimiento cada vez en la ventana **Código**.

■ Icono Ver módulo completo

Muestra todo el código del módulo.

Cuadro de herramientas



Muestra los controles estándar de Visual Basic junto con los controles ActiveX y los objetos que se pueden insertar que se han agregado al proyecto.

Puede personalizar el cuadro de herramientas agregándole páginas o agregando controles mediante el comando Controles adicionales del menú Herramientas.

Cuando agregue una página, siempre está disponible en la página una herramienta Seleccionar objeto.

Controles del cuadro de herramientas estándar



Seleccionar objetos

Seleccionar objetos es el único elemento del cuadro de elementos que no dibuja un control. Cuando se selecciona, sólo puede cambiar el tamaño o mover un control que ya se haya dibujado en un formulario.



Etiqueta

Permite tener texto que no desee que cambie el usuario, como el título debajo de un gráfico.

abl

Cuadro de texto

Contiene texto que el usuario puede introducir o cambiar.

副

Cuadro combinado

Permite dibujar un cuadro de lista combinado y un cuadro de texto. El usuario puede elegir un elemento de la lista o introducir un valor en el cuadro de texto.

串

Cuadro de lista

Se utiliza para mostrar una lista de elementos entre los que puede elegir el usuario. Puede desplazarse por la lista si ésta contiene más elementos de los que se pueden ver en un determinado momento.



Casilla de verificación

Crea una casilla que el usuario puede elegir fácilmente para indicar si algo es verdadero o falso o para mostrar varias elecciones cuando el usuario puede elegir más de una.



Botón de opción

Permite mostrar varias elecciones entre las que el usuario sólo puede elegir una.

Botón de alternar

Crea un botón que alterna entre activado y desactivado.

Marco

Permite crear una agrupación gráfica o funcional de controles. Para agrupar los controles, dibuje primero el marco y después los controles dentro del marco.

Botón de comando

Crea un botón que el usuario puede elegir para realizar la acción de un comando.

Barra de tabulaciones

Permite definir múltiples páginas para la misma área de una ventana o cuadro de diálogo de la aplicación.

Página múltiple

Presenta múltiples pantallas de información como un solo conjunto.

Barra de desplazamiento

Proporciona una herramienta gráfica para desplazarse rápidamente por una larga lista de elementos o una gran cantidad de información, para indicar la posición actual en una escala o como un dispositivo de entrada o indicador de velocidad o cantidad.

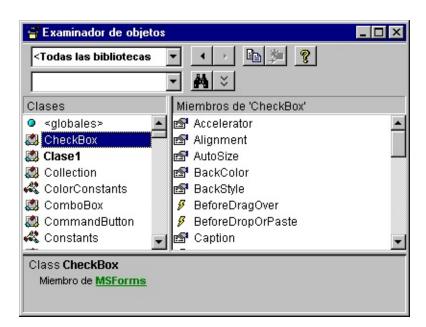
Botón de número

Un control de giro que se puede utilizar con otro control para aumentar o reducir los números. También lo puede utilizar para desplazarse hacia delante o detrás de un intervalo de valores o una lista de elementos.

Imagen

Muestra una imagen gráfica de un <u>mapa de bits</u>, <u>icono</u> o <u>metaarchivo</u> en el formulario. Las imágenes mostradas en un control **Imagen** sólo pueden ser decorativas y utilizan menos recursos que un **Cuadro de imagen**.

Examinador de objetos



Muestra las <u>clases</u>, propiedades, métodos, eventos y constantes disponible en las

<u>bibliotecas de objeto</u> y los <u>procedimientos</u> del proyecto. Este cuadro de diálogo sirve para buscar y utilizar objetos creados por el usuario así como objetos de otras aplicaciones.

Puede obtener ayuda relativa al Examinador de objetos buscando el tema Examinador de objetos en la Ayuda.

Cuadro Proyecto/Biblioteca

Muestra las bibliotecas que tienen establecida una referencia actualmente correspondientes al proyecto activo. Puede agregar bibliotecas en el cuadro de diálogo **Referencias**. <Todas las bibliotecas> permite que todas las bibliotecas aparezcan en pantalla a la vez.

Cuadro Texto de búsqueda

Contiene la cadena que desea utilizar para la búsqueda. Puede escribirla o elegir la cadena que desee. El cuadro **Buscar texto** contiene las 4 últimas cadenas de búsqueda introducidas hasta que se cierra el proyecto. Puede utilizar los comodines estándar de Visual Basic a la hora de escribir la cadena.

Si desea buscar una palabra completa, puede utilizar el comando **Buscar palabra completa** del menú contextual.

Botón Volver

Permite retroceder a la selección anterior de las listas **Clases** y **Miembros de**. Cada vez que hace clic, retrocede una selección hasta que haya pasado por todas las selecciones.

Botón Avanzar

Permite repetir las selecciones originales en las listas **Clases** y **Miembros de** cada vez que haga clic hasta que se agote la lista de selecciones.

Botón Copiar al portapapeles

Copia en el portapapeles la selección actual de la lista Miembros de o el texto

del panel Detalles. Puede pegar la selección en el código.

Botón Ver definición

Mueve el cursor al lugar de la ventana **Código** en el que se define la selección de las listas **Miembros de** o **Clases**.

Botón Ayuda

Muestra el tema de Ayuda en pantalla correspondiente al elemento seleccionado en las listas **Clases** o **Miembros de**. Equivale a presionar la tecla F1.

Botón Búsqueda

Inicia una búsqueda, en las bibliotecas, de la clase o propiedad, método, evento o constante que coincida con la cadena introducida en el cuadro **Texto de búsqueda** y abre el panel Resultados de la búsqueda con la lista de información apropiada.

Botón Mostrar/Ocultar resultados de la búsqueda

Abre u oculta el panel Resultados de la búsqueda. Este panel cambia para mostrar los resultados de la búsqueda del proyecto o biblioteca elegido en la lista **Proyecto/Biblioteca**. Los resultados de la búsqueda se agrupan, como opción predeterminada, por tipo y después por orden alfabético de la A a la Z.

Lista Resultados de la búsqueda

Muestra la biblioteca, la clase y el miembro que corresponde a los elementos que contienen la cadena de búsqueda. El panel Resultados de la búsqueda se ve modificado al cambiar la selección en el cuadro **Proyecto/Biblioteca**.

Lista Clases

Muestra todas las clases disponibles en la biblioteca o proyecto seleccionado en el cuadro **Proyecto/Bibliotecas**. Si existe código escrito para una clase, esa clase aparecerá en negrita. La lista siempre comienza por <globales>, una lista de miembros accesibles globalmente.

Si selecciona una clase y no especifica un miembro, obtendrá el miembro predeterminado si hubiera alguno disponible. El miembro predeterminado se identifica por un asterisco (*) o por el <u>icono</u> predeterminado específico del miembro.

Lista Miembros de

Muestra los elementos de la clase seleccionada en el panel Clases ordenados por grupo y después por orden alfabético dentro de cada grupo. Los métodos, las propiedades, los eventos o las constantes que tengan código escrito aparecen en negrita. Puede cambiar el orden de esta lista con el comando **Miembros del grupo** del menú contextual del Examinador de objetos.

Panel Detalles

Muestra la definición del miembro. Este panel contiene un salto a la clase o biblioteca a la que pertenece el elemento. Algunos miembros tienen saltos a su clase primaria. Por ejemplo, si el texto del panel Detalles indica que el Comando1 se declara como tipo de botón de comando, al hacer clic en el botón de comando saltará a la clase Botón de comando.

Puede copiar o arrastrar texto desde el panel Detalles a la ventana **Código**.

Barra de división

Divide los paneles para que se pueda ajustar su tamaño. Hay divisiones entre:

El cuadro **Clases** y el cuadro **Miembros de**.

La lista **Resultados de la búsqueda** y los cuadros **Clases** y **Miembros de**.

Los cuadros **Clases** y **Miembros** de y el panel Detalles.

Inmediato (Ventana)



Le permite:

Escribir o pegar una línea de código y presionar Entrar para ejecutarlo.

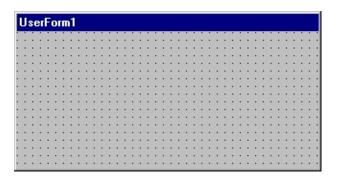
Copiar y pegar el código de la ventana **Inmediato** en la ventana **Código** pero no le permite guardar el código en la ventana Inmediato.

La ventana **Inmediato** se puede arrastrar y situar en cualquier parte de la pantalla a menos que la haya convertido en una ventana acoplable en la ficha **Acoplar** del cuadro de diálogo **Opciones**.

Puede cerrar la ventana haciendo doble clic en el cuadro **Cerrar**. Si el cuadro **Cerrar** no estuviera visible, haga doble clic en la barra de títulos para que aparezca el cuadro **Cerrar** y después haga clic sobre él.

Nota En el modo de interrupción, se ejecuta una instrucción en la ventana Inmediato en el contexto o <u>alcance</u> que se muestra en el cuadro **Procedimiento**. Por ejemplo, si escribe **Print** *nombre_variable*, el resultado es el valor de un variable local. Es lo mismo que si el método **Print** hubiera tenido lugar en el procedimiento que se estaba ejecutando cuando se interrumpió el programa.

UserForm (Ventana)



Permite crear ventanas o cuadros de diálogo en el proyecto. Puede dibujar y ver los <u>controles</u> en un <u>formulario</u>.

Mientras esté diseñando un formulario:

Cada ventana de formulario tiene un botón Maximizar, Minimizar y Cerrar.

Puede ver la cuadrícula del formulario y determinar el tamaño de las líneas de cuadrícula en la ficha General del cuadro de diálogo Opciones.

Puede utilizar los botones del cuadro de herramientas para dibujar controles en el formulario. Puede establecer controles para alinearlos con la cuadrícula del formulario en la ficha General del cuadro de diálogo Opciones.

Ventana Inspección



Aparece automáticamente cuando se definen expresiones de inspección en el proyecto.

Puede:

Cambiar el tamaño de los encabezados de columnas arrastrando el borde hacia la derecha para hacerlo más grande o hacia la izquierda para hacerlo más pequeño.

Arrastrar una variable seleccionada a la ventana **Inmediata** o a la ventana de **Inspección**.

Cerrar la ventana haciendo clic en el cuadro **Cerrar**. Si el cuadro **Cerrar** no está visible, haga doble clic en la barra **Título** para hacer visible el cuadro

Cerrar, después, haga clic en él.

Elementos de la ventana

Expresión

Muestra la expresión de inspección con el icono **Inspección**, **E** a la izquierda.

Valor

Muestra el valor de la expresión en el momento de la transición al modo de interrupción.

Puede editar un valor y, después, presionar Entrar, Flecha arriba, Flecha abajo, Tab, Mayús-Tab, o hacer clic en la pantalla para validar el cambio. Si el valor no es legal, el campo **Editar** permanece activo y el valor se resalta. También aparece un cuadro de mensaje describiendo el error. Para cancelar un cambio presione la tecla Esc.

Tipo

Muestra el tipo de la expresión.

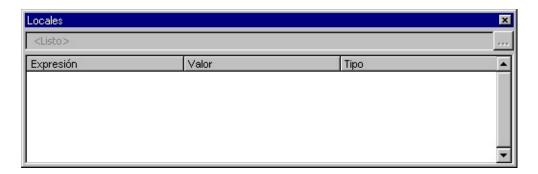
Contexto

Muestra el contexto de la expresión de inspección.

Si el contexto de la expresión no está en <u>alcance</u> cuando se va a modo de interrupción, no se muestra el valor actual.

Puede cerrar la ventana haciendo clic en el cuadro **Cerrar**. Si el cuadro **Cerrar** no está visible, haga doble clic en la barra **Título** para hacer visible el cuadro **Cerrar**, después, haga clic en él.

Ventana Locales



Muestra automáticamente todas las variables declaradas del procedimiento actual y sus valores.

Cuando está visible la ventana **Locales**, se actualiza automáticamente cada vez que hay un cambio desde **Ejecutar** en el <u>Modo de interrupción</u> o que navega en presentación apilada.

Puede:

Cambiar el tamaño de los encabezados de columnas arrastrando el borde a la derecha e izquierda.

Cerrar la ventana haciendo clic en el cuadro **Cerrar**. Si no está visible el cuadro **Cerrar**, haga doble clic en la barra **Título** para hacer visible el

cuadro Cerrar, después haga clic en él.

Elementos de la ventana

Botón Pila de llamadas

Abre el cuadro de diálogo **Pila de llamadas**, el cual enumera los procedimientos en la pila de llamadas.

Expresión

Muestra el nombre de las variables.

La primera variable de la lista es una variable de módulo especial y se puede ampliar para mostrar todas las variables de nivel de módulo en el módulo actual. Para un módulo de clase, se define la variable de sistema <me> . Para módulos estándar, la primera variable es el <nombre del módulo actual> . Las variables globales y las variables en otros proyectos no son accesibles desde la ventana de **Locales**.

No se pueden editar datos en esta columna.

Valor

Muestra el valor de la variable.

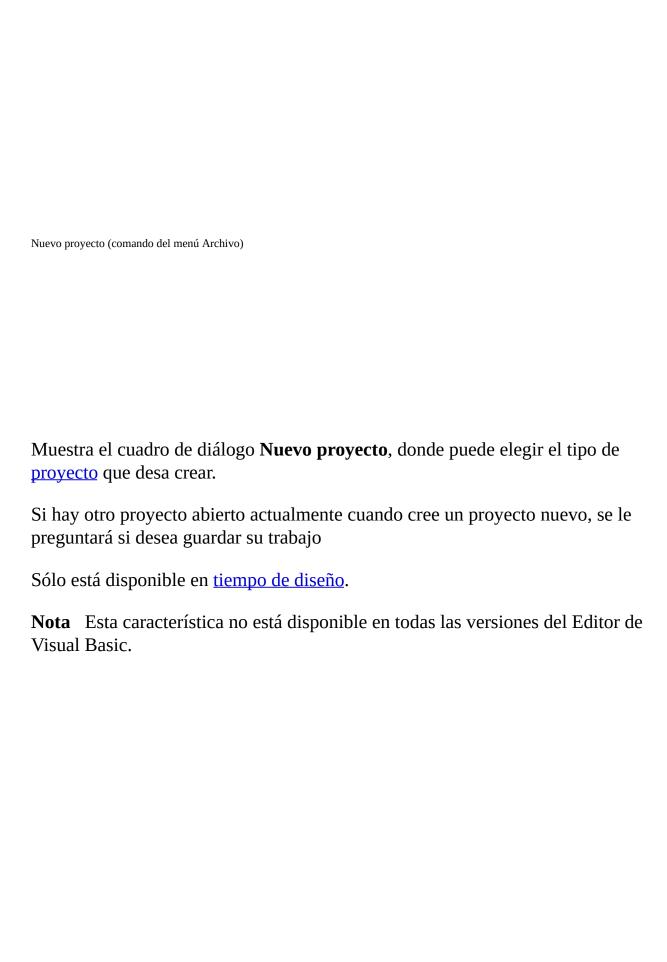
Cuando hace clic en un valor de la columna **Valor**, el puntero cambia a forma de I. Puede editar un valor y, después, presionar Entrar, la tecla Flecha arriba, Flecha abajo, Tab, Mayús-Tab, o hacer clic en la pantalla para validar el cambio. Si el valor no es legal, el campo Editar permanece activo y el valor se resalta. También aparece un cuadro de mensaje describiendo el error. Para cancelar un cambio presione la tecla Esc.

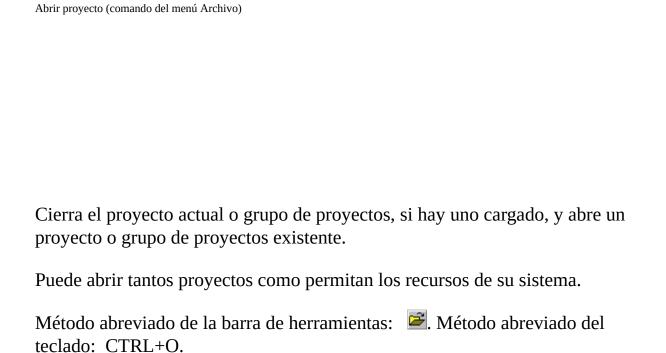
Todas las variables numéricas deben tener un valor en la lista. Las variables de cadena pueden tener un Valor de lista en blanco.

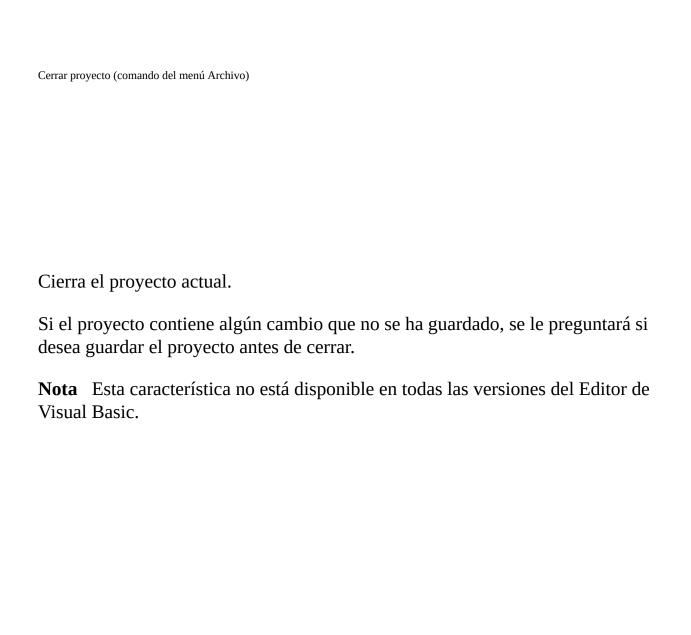
Las variables que contienen subvariables se pueden ampliar y reducir. Las variables reducidas no muestran un valor, pero sí cada subvariable. El icono **Expandir**, ℍ y el icono Reducir, ℍ aparecen a la izquierda de la variable.

Tipo

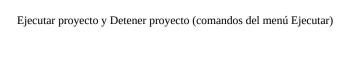
Muestra el tipo de variable. No se pueden editar datos en esta columna.







Generar <proyecto> (Comando del menú Archivo)</proyecto>
Abre el cuadro de diálogo Generar proyecto para que pueda generar su proyecto en una DLL.
Nota Esta característica no está disponible en todas las versiones del Editor de Visual Basic.



Ejecutar proyecto

Coloca el proyecto de modo que pueda utilizarse por otras aplicaciones. Éste se utiliza para depurar y comprobar el proyecto individual antes de generar una biblioteca de vínculos dinámicos (DLL) desde él. El proyecto actual se registra y reemplaza cualquier información de registro existente para el proyecto (la información de registro para una versión de DLL existente del proyecto, por ejemplo).

Detener proyecto

Anula el registro del proyecto y restablece cualquier información previa de registro. Esto hace que el proyecto en memoria no está disponible más para que lo llame otra aplicación.

Nota Los comandos **Ejecutar proyecto** y **Detener proyecto** sólo están disponibles para el proyecto individual actual. No están disponibles para proyectos de documento de <u>aplicación host</u>

Nota Esta característica no está disponible en todas las versiones del Editor de Visual Basic.

Firmas digitales (comando del menú Herramientas)
Muestra el cuadro de diálogo Firma digital , donde puede establecer el certificado de firma digital para su proyecto.

Muestra el cuadro de diálogo Componentes desde el que puede agregar diseñaores al menú Insertar .
Nota Esta característica no está disponible en todas las versiones del Editor de Visual Basic.