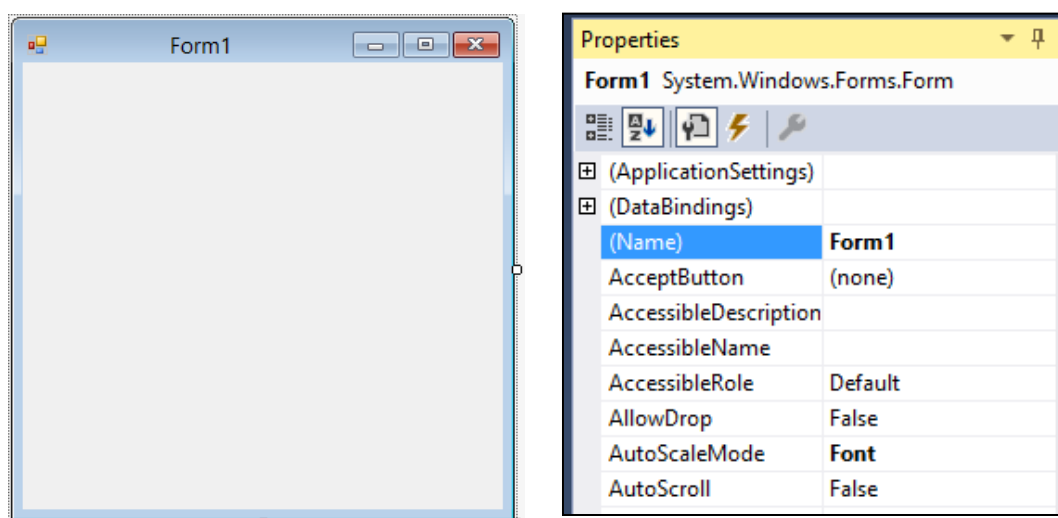




Control เป็นเครื่องมือที่อยู่ใน Toolbox ซึ่งเราสามารถนำมาช่วยในการออกแบบหน้าจอโปรแกรมที่เราต้องการพัฒนา ซึ่งทำให้การเขียนโปรแกรมง่ายขึ้นและสวยงามขึ้นด้วย ในการใช้งานคอนโทรล จะต้องใช้ร่วมกับฟอร์มซึ่งถือว่าเป็นคอนโทรลตัวหนึ่ง แต่จะทำหน้าที่คล้ายกับเป็นที่วางของคอนโทรลตัวอื่นๆ นอกจากนี้แล้ว ยังจะต้องเรียนรู้วิธีการกำหนดค่าต่างๆ ใน Properties ของคอนโทรลแต่ละตัวด้วย คอนโทรลที่ถูกใช้งานบ่อยๆ ได้แก่

1. Form

เมื่อสร้างโปรเจคใหม่ จะปรากฏหน้าต่าง Form1 ขึ้นมาให้โดยอัตโนมัติ แต่หากต้องการเพิ่มฟอร์มใหม่ขึ้นมา ผู้ใช้จะต้องเพิ่มเอง การทำงานของฟอร์มก็จะเป็นการทำงานร่วมกันกับคอนโทรลตัวอื่นๆ ที่จะถูกนำมาวางลงบนฟอร์มเพื่อออกแบบหน้าจอโปรแกรม นอกจากนี้ ฟอร์มจะมีคุณสมบัติต่างๆ ที่ผู้ใช้งานจะต้องเป็นคนกำหนดค่าในส่วนของ Properties ซึ่งมีคุณสมบัติมากมายขึ้นอยู่กับผู้ใช้งาน



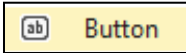
รูปที่ 1.4.1 รูปแสดงหน้าต่างฟอร์มและหน้าต่าง Properties ของฟอร์ม

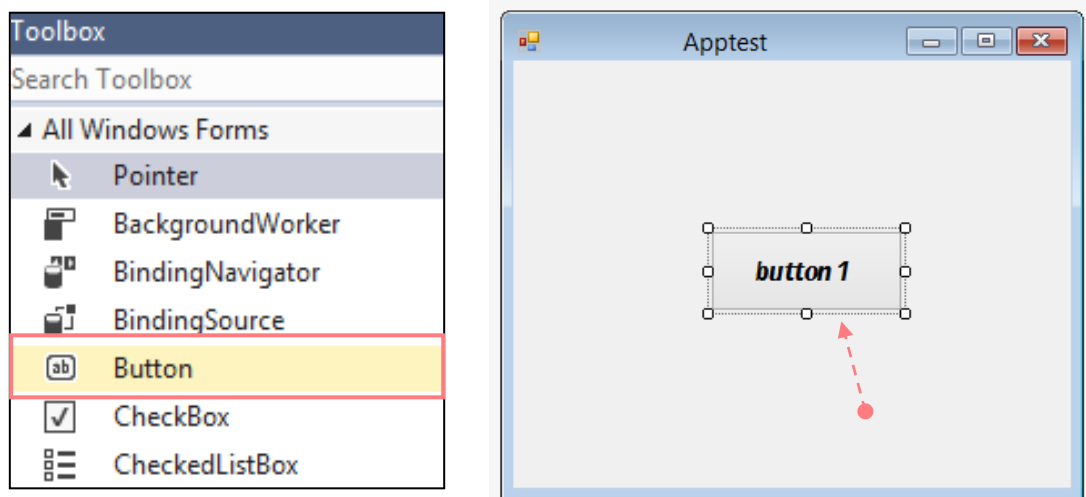
ในส่วนของ Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของฟอร์มโปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติตามลำดับของ Form (ไม่แนะนำให้เปลี่ยนชื่อเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดสับสนในขั้นตอนการเขียนโค้ดคำสั่ง)

- BackColor คือ สีพื้นหลังของฟอร์ม
- Text คือ ข้อความที่แสดงบนแถบไตเติลของฟอร์ม
- StartPosition คือการจัดตำแหน่งให้กับฟอร์ม ให้เลือกแบบ CenterOnscreen เมื่อรันโปรแกรมแล้วหน้าต่างฟอร์มจะแสดงอยู่กึ่งกลางหน้าจอ
- WindowState คือสถานะของฟอร์ม ซึ่งโปรแกรมจะกำหนดค่าเป็นแบบปกติมาโดยอัตโนมัติ

2. Button

ผู้ใช้งานสามารถนำปุ่มออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่  Button ในกล่อง Toolbox ข้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกข้ายค่างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.2



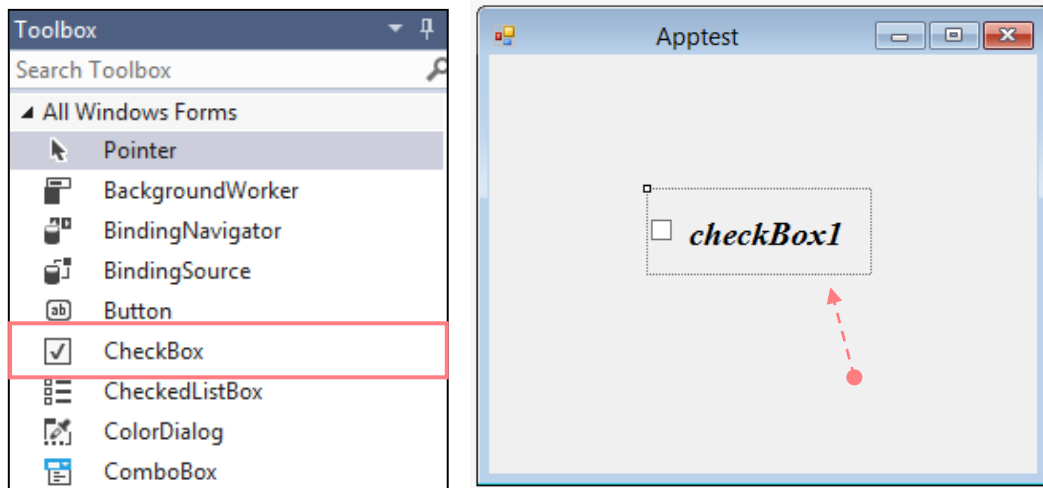
รูปที่ 1.4.2 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล Button

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของปุ่ม โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติตามลำดับของ ปุ่ม
- BackColor คือ สีพื้นหลังของปุ่ม
- Font คือ ชนิดและขนาดของตัวอักษรบนปุ่ม
- ForeColor คือ สีของอักษร
- Text คือ ข้อความที่ปรากฏบนปุ่ม ซึ่งจะถูกตั้งไว้ชื่อ Button1 ให้ผู้ใช้งานแก้ไขเอง

3. CheckBox

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่ CheckBox ในกล่อง Toolbox ซ้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกซ้ายค้างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.3




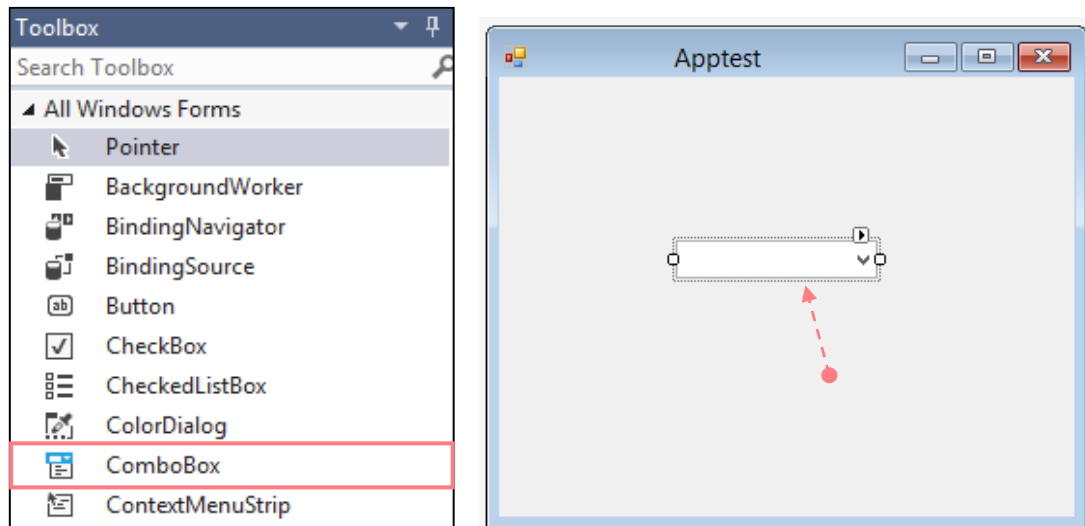
รูปที่ 1.4.3 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล CheckBox

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ CheckBox โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า CheckBox1
- BackColor คือ สีพื้นหลังของ CheckBox
- Font คือ ชนิดและขนาดของตัวอักษร
- ForeColor คือ สีของอักษร
- Text คือ ข้อความที่ปรากฏข้างๆ กล่องสี่เหลี่ยม ซึ่งจะถูกตั้งไว้ชื่อ CheckBox 1 ให้ผู้ใช้งานแก้ไขเอง

4. ComboBox

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่  ComboBox ในกล่อง Toolbox ซ้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกซ้ายค้างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.4



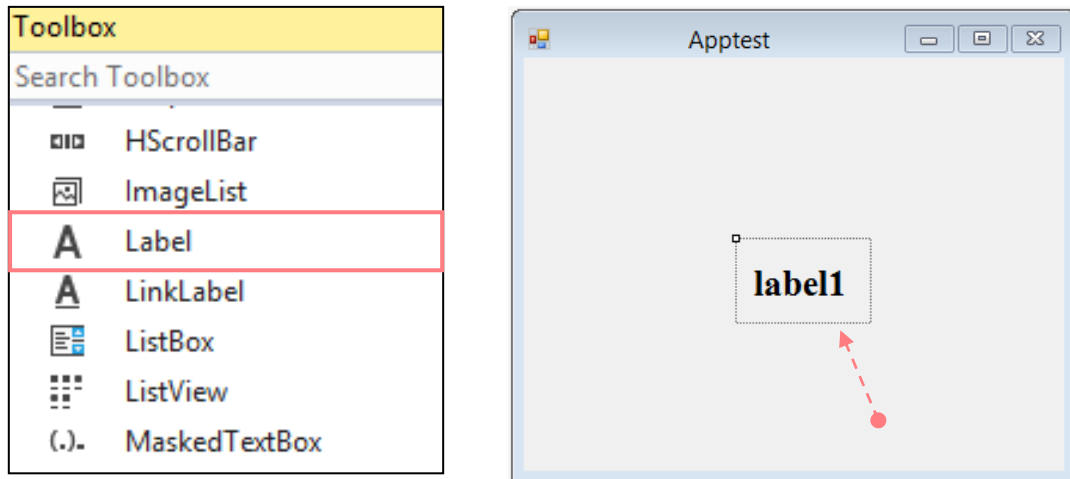
รูปที่ 1.4.4 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล ComboBox

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ ComboBox โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า ComboBox1
- BackColor คือ สีพื้นหลังของ ComboBox
- Font คือ ชนิดและขนาดของตัวอักษร
- ForeColor คือ สีของอักษร
- Item คือ รายการที่ใส่ไว้ให้เลือกใน ComboBox
- Text คือ ข้อความที่ปรากฏอยู่บน CheckBox

5. Label

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่ **A Label** ในกล่อง Toolbox ซ้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกซ้ายค้างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.5



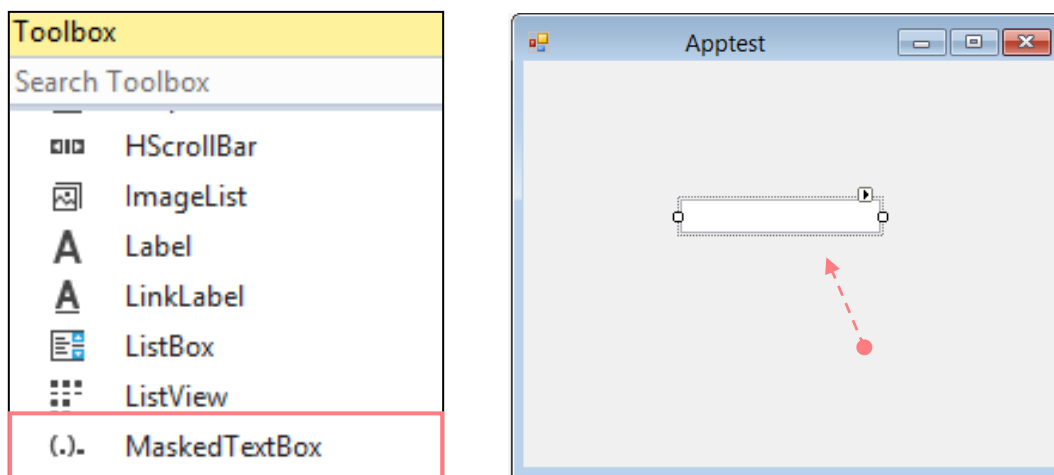
รูปที่ 1.4.5 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล Label

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ Label โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า Label1
- BackColor คือ สีพื้นหลังของ Label
- Font คือ ชนิดและขนาดของตัวอักษร
- ForeColor คือ สีของอักษร
- Text คือ ข้อความที่ปรากฏอยู่บน Label

6. MaskedTextBox

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่ **(.)- MaskedTextBox** ในกล่อง Toolbox ข้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกข้ายค่างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.6




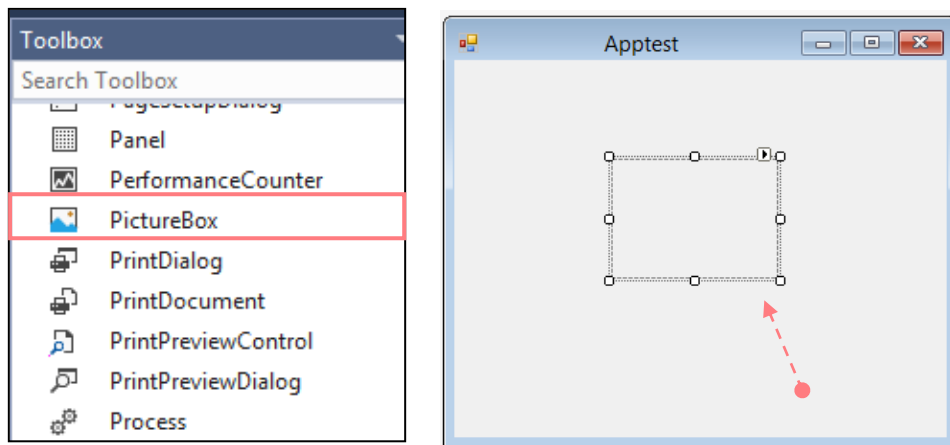
รูปที่ 1.4.6 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล MaskedTextBox

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ MaskedTextBox โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า MaskedTextBox1
- Mask คือ รูปแบบการรับค่า
- passwordChar คือ การกำหนดสัญลักษณ์แทนค่าข้อมูลจริง เช่น * เมื่อพิมพ์ข้อความใดๆ จะแสดง * แทน ข้อมูลนั้น
- UseSystemPasswordChar คือ การกำหนดเปิดหรือปิดการปิดบังข้อมูล หากต้องการเปิดการทำงานให้ตั้งค่าเป็น True

7. PictureBox

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่  ในกล่อง Toolbox ข้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกซ้ายค้างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.7

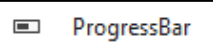


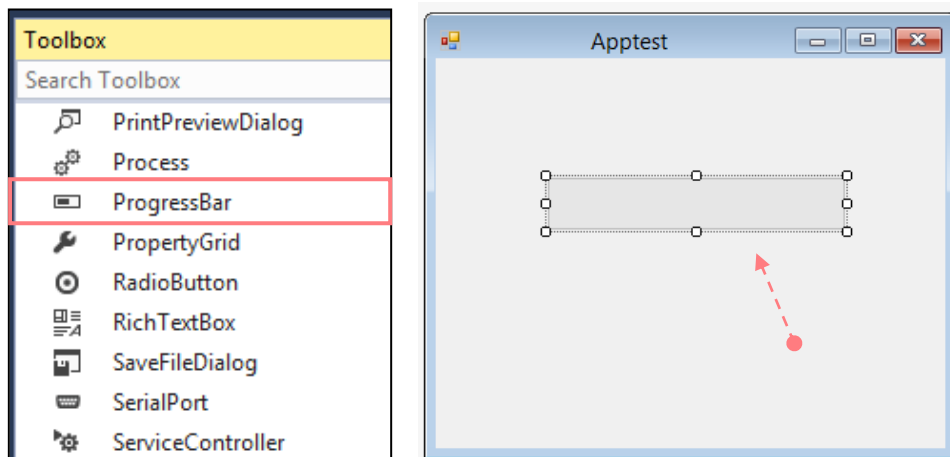
รูปที่ 1.4.7 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล PictureBox

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ PictureBox โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า PictureBox1
- Image คือ การเลือกรูปภาพที่ต้องการ
- ImageLocation คือ การกำหนดเส้นทางการเก็บรูปภาพ
- SizeMode คือ การตั้งค่าการแสดงผลของรูปภาพ

8. ProgressBar

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่  ในกล่อง Toolbox ข้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกซ้ายค้างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.8

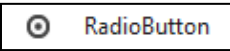


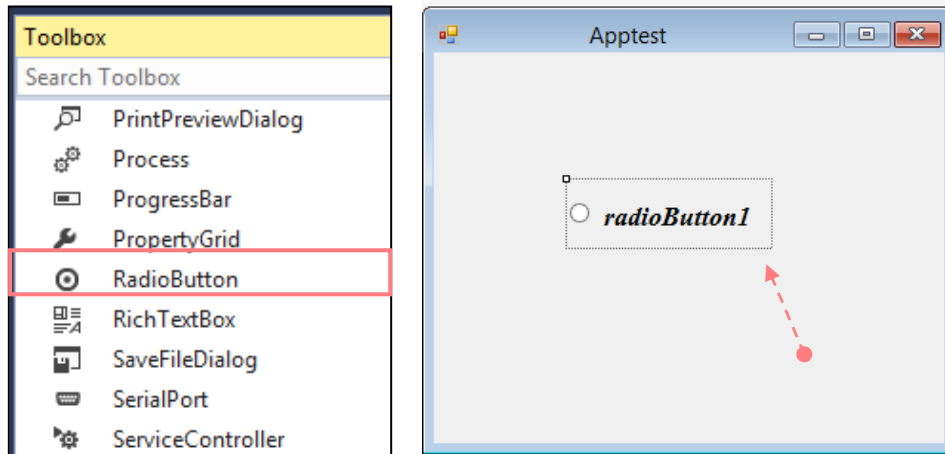
รูปที่ 1.4.8 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล ProgressBar

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ ProgressBar โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า ProgressBar1
- Maximum คือ การกำหนดค่าสูงสุดที่จะ
- Minimum คือ การกำหนดค่าสูงสุด
- Step คือ การตั้งค่าการแสดงผลของรูปภาพ
- Value คือ ค่าที่กำหนดให้แสดงบน ProgressBar ณ ปัจจุบัน

9. RadioButton

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่  ในกล่อง Toolbox ข้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกข้ายค่างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.9

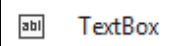


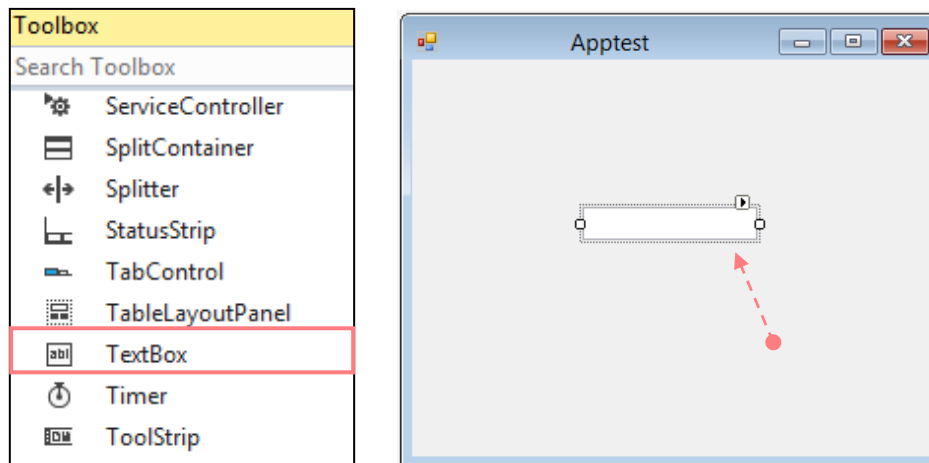
รูปที่ 1.4.9 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล RadioButton

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ RadioButton โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า RadioButton1
- Text คือ ข้อความที่แสดงข้างจุดกลมๆ

10. TextBox

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่  ในกล่อง Toolbox ซ้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกซ้ายค้างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.10

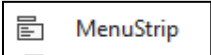


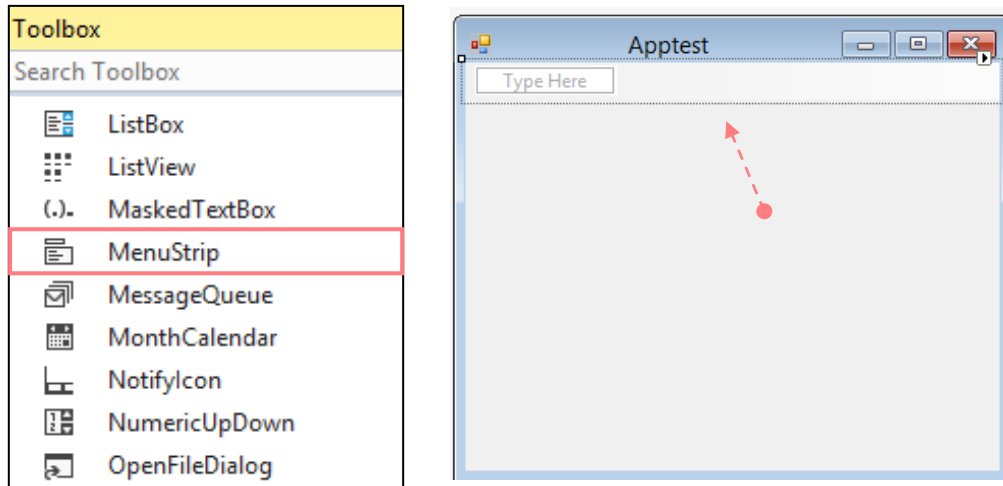
รูปที่ 1.4.10 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล TextBox

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ TextBox โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า TextBox1
- Font คือ ชนิดและขนาดของตัวอักษร
- ForeColor คือ สีของอักษร
- Text คือ การกำหนดข้อความให้แสดงในช่อง TextBox ปกติแล้วจะเว้นว่างไว้

11. MenuStrip

ผู้ใช้งานสามารถนำออกมาใช้งานได้ โดยคลิกเลือกที่  ในกล่อง Toolbox ซ้ายมือ แล้วมาคลิกบนฟอร์ม หรือจะใช้วิธีคลิกซ้ายค้างแล้วลากมาวางบนฟอร์มก็ได้เช่นกัน ดังรูปที่ 1.4.11



รูปที่ 1.4.11 รูปแสดงการใช้งานคอนโทรล MenuStrip

ซึ่ง Properties ที่สำคัญมีดังนี้

- Name คือ ชื่อของ MenuStrip โปรแกรมจะตั้งชื่อให้อัตโนมัติว่า MenuStrip1
- BackColor คือ สีพื้นหลังของ MenuStrip
- Font คือ ชนิดและขนาดของตัวอักษร
- ForeColor คือ สีของอักษร
- Item คือ การกำหนดค่าต่างๆ ของเมนู