

Създаване на ActiveX (графичен клас, потребителски контрол) с Visual BASIC

1. Отваряме стандартен EXE-проект, който служи за тестване на контрола.
2. Добавяме към проекта потребителски контрол (Project\Add User Control).
3. Даваме подходящо име и създаваме желаня дизайн на контрола върху неговия съдържател (User Control Canvas).
4. Оформяме събитието Resize за контрола (всеки от съставлящите елементи да заеме нужните място и големина при промяна на размерите, в рамките на Width и Height на контрола).
5. Даваме на съставките необходимата функционалност (нужните свойства, връзки между съставлящите елементи, събития с тях).
6. Създаваме необходимите публични методи за работа с представители на класа (Public Sub, Public Function).
7. Ако искаме класът да има свойства само за четене, създаваме необходимите функции (Public Property Get).
8. Свойствата, които искаме да бъдат достъпни и по време на разработка (Design time) за настройка от ползващия класа (в прозореца Properties), снабдяваме със съответните Property Get и Property Let/Set функции. Специфики:
 - преди изход от Property Let/Set е правилно да се повика функцията PropertyChanged с параметър-низ името на свойството;
 - за по-голямо удобство за потребителя на класа, предпочитаме да използваме OLE_-класовете за параметри на свойствата, както и дефинирани константи ...Constants;
 - всеки обект от графични клас е снабден с колекция, наречена PropertyBag. Ако имаме свойства за четене и писане по време на разработка, трябва да обслужим събитията на контрола, свързани с актуализацията на тази колекция: ReadProperties, WriteProperties и, евентуално, InitProperties. За целта използваме, съответно методите ReadProperty и WriteProperty на колекцията от тип PropertyBag. **Внимание:** ReadProperty е *функция* – връща резултат, който трябва да се присвои в съответния съдържател на свойството!
9. Публикуваме събитията, с които искаме да снабдим новия графичен клас. За целта ги изреждаме в класа само като имена и параметри, предхождани от запазената дума Event, а на подходящо събитие на съответната съставка на контрола използваме метода RaiseEvent, последван от името на събитието и параметрите му в скоби (ако няма параметри – няма и скоби).
10. Често е добра идея да предефинираме метода Refresh на контрола, в който (поне) да повикаме съответните Refresh-методи на съставките.