



COLEGIO JOSÉ FRANCISCO SOCARRÁS IED

ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

DECIMO - 2016

PROGRAMA TABLAS DE MULTIPLICAR

OBJETIVO

Crear un programa que genere la tabla de multiplicar (múltiplos de a 100) de un número dado por el usuario.

INTERFAZ

Es necesario un formulario con los siguientes controles:

- Dos etiquetas Label para el título y el encabezado.
- un cuadro de texto TextBox para recibir el número del usuario.
- Un cuadro de lista ListBox para visualizar la tabla de multiplicar
- Tres botones de comando CommandButton para controlar los cálculos y la aplicación.

ACCIONES

- Validar que el número introducido por el usuario sea numérico y posea máximo cuatro dígitos.
- Mostrar un mensaje si el usuario no digita ningún dato.
- Usar la sentencia For...Next como base para generar la tabla de multiplicar y visualizar los elementos de la lista.
- Mostrar el formato Multiplicando x Multiplicador = Producto para cada uno de los elementos de la tabla.
- Limpiar los controles para presentar otros resultados.
- Finalizar el programa al pulsar el botón Salir.

PROCEDIMIENTO

1. Habrá Microsoft Excel, una vez abierto el programa, verifique que la pestaña Programador este activa, de lo contrario vaya a archivo/opciones/personalizar cinta de opciones/programador (*recuerde que debe seleccionar la opción programador en el cuadro Fichas Principales*).
2. Guarde el archivo con el siguiente nombre y tipo.

Nombre de archivo:	TABLAS DE MULTIPLICAR	▼
Tipo:	Libro de Excel habilitado para macros	▼
Autores: Gabriel Sánchez		Etiquetas: Agregar una etiqueta



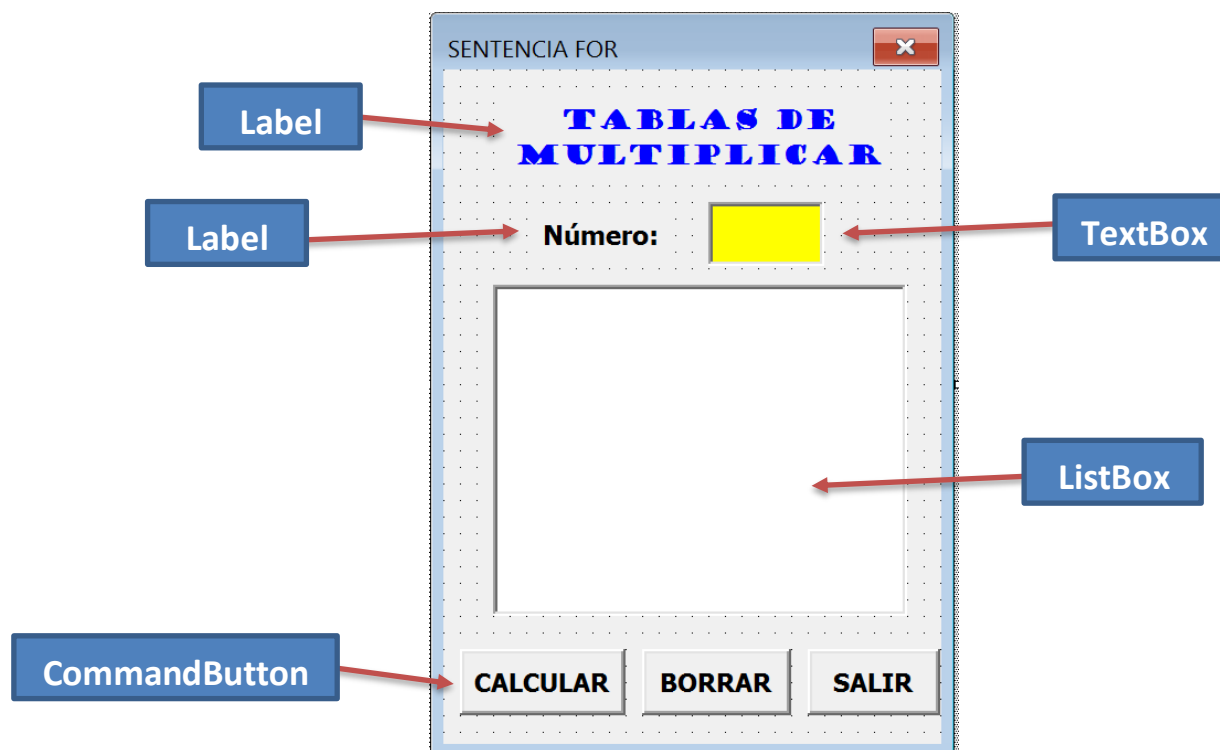


COLEGIO JOSÉ FRANCISCO SOCARRÁS IED ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA DECIMO - 2016

3. Estando en el libro de Excel, dirijase a la pestaña Programador y de clic en el icono de Visual Basic.
4. Una vez en Visual Basic, vaya a la pestaña Insertar e inserte un UserForm y modifique las propiedades del formulario como se indica a continuación:

UserForm1	
Propiedad	Nuevo valor
<i>Caption</i>	SENTENCIA FOR
<i>Height</i>	270
<i>Width</i>	190

5. Dentro del formulario inserte los controles que se indican en la siguiente imagen, (recuerde que para modificar el texto debemos cambiar el texto en la propiedad **Caption** que se encuentra en la ventana de propiedades del control seleccionado).



6. Modifique las propiedades de cada uno de los controles como se indica en la siguiente tabla:





COLEGIO JOSÉ FRANCISCO SOCARRÁS IED

ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA

DECIMO - 2016

CONTROLES		
Objeto	Propiedad	Valor
Label1	AutoSize Caption Font ForeColor	True TABLAS DE MULTIPLICAR
Label2	AutoSize Caption Font ForeColor	True Número:
TextBox	Name BackColor MaxLength Font ForeColor	Numero Amarillo 4
Listbox	Name Height Width TabStop Font ForeColor	Tabla 120 150 False
CommandButton1	Name Caption	BtnCalcular CALCULAR
CommandButton2	Name Caption	BtnBorrar BORRAR
CommandButton3	Name Caption	BtnSalir SALIR

INSTRUCCIONES DEL PROGRAMA

Agregue las siguientes instrucciones para que el programa trabaje satisfactoriamente:

Seleccione la opción **Código** en el menú **Ver** para visualizar la ventana de **Código** (*debe estar vacía, si no, borre todo el código que aparece*).

Recuerde que, para declarar las variables, debemos escoger la opción **[General]** en la lista **Objeto** y el evento **[Declaraciones]**.





COLEGIO JOSÉ FRANCISCO SOCARRÁS IED
ÁREA DE TECNOLOGÍA E INFORMÁTICA
DECIMO - 2016

CÓDIGO

Dim resultado As Double Dim num As Integer
Private Sub BtnBorrar_Click() Numero.Text = "" Tabla.Clear num = 0 Numero.SetFocus End Sub
Private Sub BtnCalcular_Click() If Numero.Text = "" Then MsgBox "Debe digitar un número ", 32, "Error" Numero.SetFocus Else For cont = 1 To 100 resultado = num * cont Tabla.AddItem " " & num & " x " & cont & " = " & resultado Next End If End Sub
Private Sub BtnSalir_Click() End End Sub
Private Sub Numero_Change() If Numero.Text <> "" Then num = Numero.Text End If End Sub
Private Sub Numero_KeyPress(ByVal KeyAscii As MSForms.ReturnInteger) If KeyAscii < 48 Or KeyAscii > 57 Then KeyAscii = 0 End If End Sub
Private Sub UserForm_Click() End Sub

