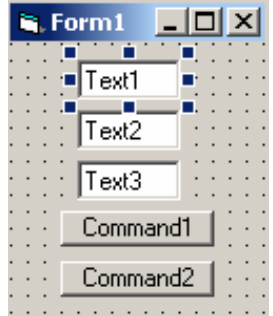
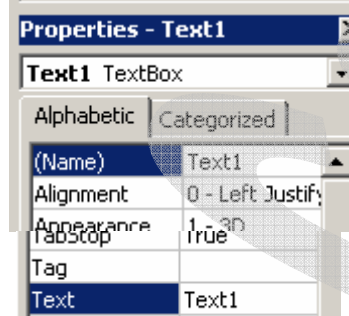
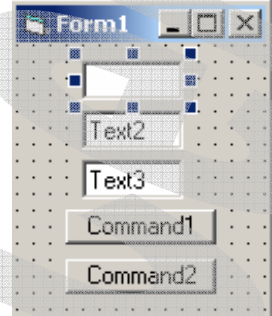
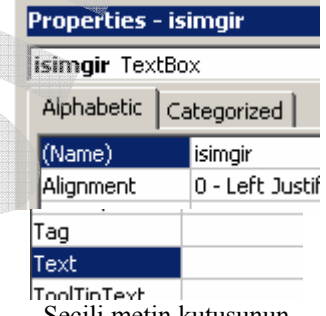
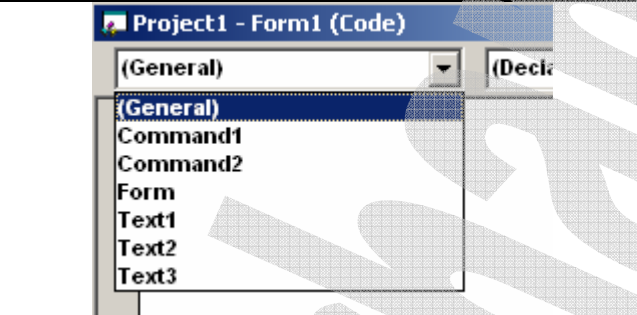
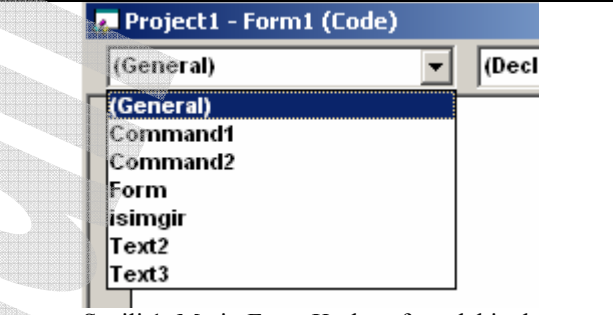


VISUAL BASIC'te nesne adlandırma

Bilindiği üzere, Visual Basic'te Form üzerine yerleştirilen nesnelere, özellikle değiştirilmedikçe varsayılan özellikleri ile gelirler. Örneğin yerleştirme sırasına göre **Metin Kutuları** Text1, Text2, Text3.... Adları (name) ve Text kutusu içerikleri ile görünür. Benzer şekilde, **Komut** düğmeleri de Command1, Command2.... Gibi Caption özellikleri ve adları (name) ile görünür ve tanımlanırlar,

İçerik ve/veya Caption özellikleri ilgili nesnenin Properties (Özellikler) penceresinde gerekli seçeneğin değiştirilmesi veya form algoritmesında kullanılacak komutlar ile değiştirilebilmektedir.

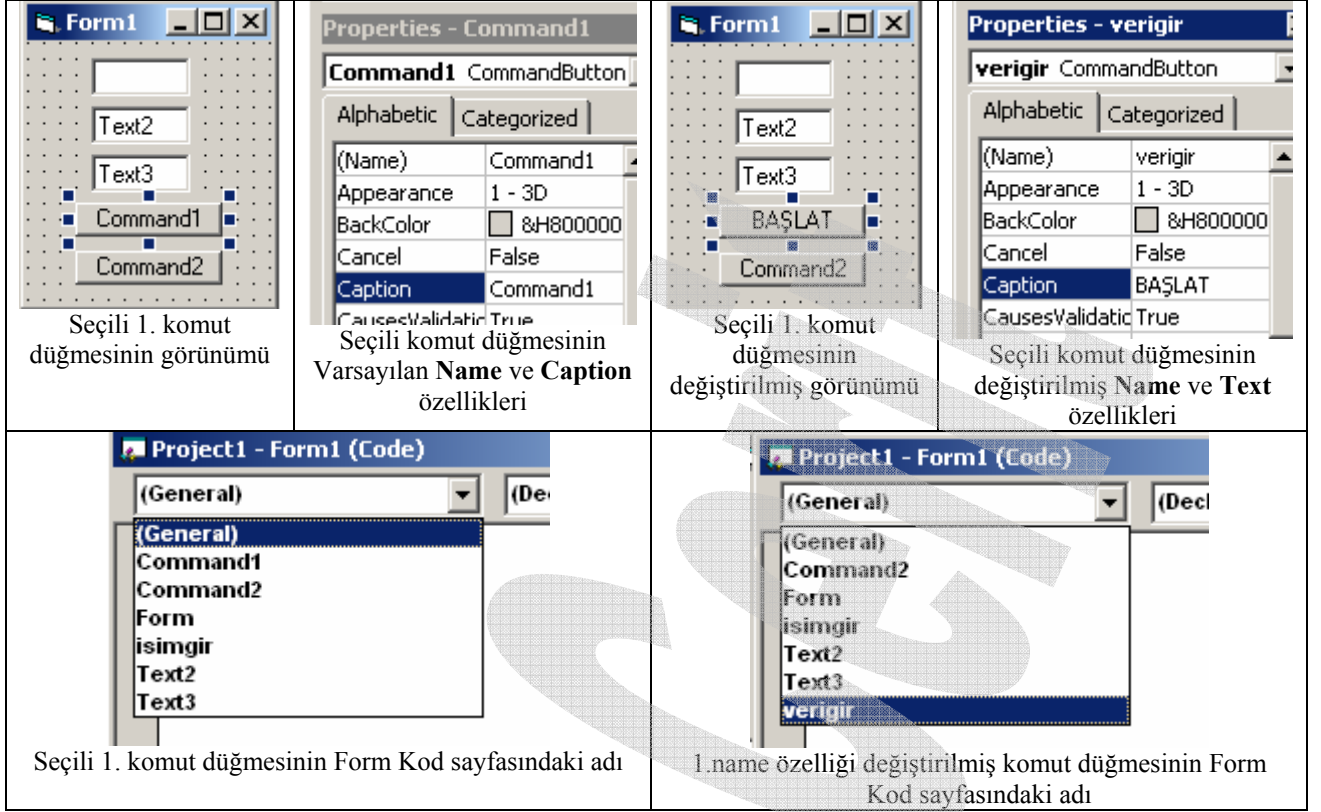
 <p>Seçili 1. Metin kutusunun görünümü</p>	 <p>Seçili metin kutusunun Varsayılan Name ve Text özellikleri</p>	 <p>Seçili 1. Metin kutusunun değiştirilmiş görünümü</p>	 <p>Seçili metin kutusunun değiştirilmiş Name ve Text özellikleri</p>
 <p>Seçili 1. Metin kutusunun Form Kod sayfasındaki adı</p>	 <p>Seçili 1. Metin Form Kod sayfasındaki adı</p>		

Örneğin Ad Soyad ve Telefon numarasının girildiği bir algorithmada Text1 kutusunun ad girilmek amacıyla kullanıldığını varsayalım. Söz konusu değişiklik yapılmadan varsayılan nesne adları ile bir kod yazılmak istendiğinde bu metin kutusu için;

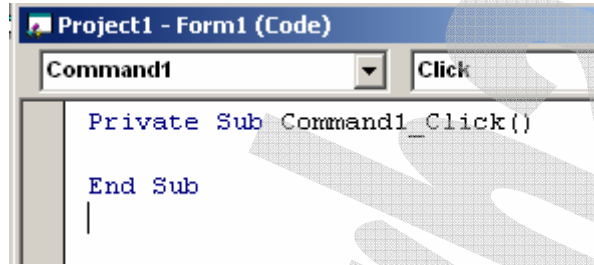
Ad = Text1.Text komutunu yazmak gerekecekti. Ancak Name özelliği **isimgir** olarak değiştirildiğinde bı kod;

Ad = isimgir.Text olarak yazılmak zorundadır. Çünkü söz konusu metin kutusu nesnesi isimgir adıyla tanınmaktadır.

Benzer şekilde söz konusu program da veri girişini sağlamak amacıyla **Command1** düğmesinin kullanılmak istendiğini Name özeliğinin de verigir olarak değiştirildiğini öngörelim. Bu düğmenin varsayılan özellikleri de aşağıdaki şekilde gösterilmiştir.

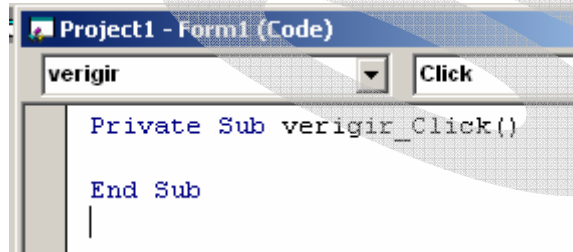


Söz konusu **Name** özelliği değişikliği yapılmadan Command1 komut düğmesi nesnesi için kod yazılmak istendiğinde Form kod sayfasında bu düğme ile ilgili kod yazma seçeneği;



şeklinde görünecektir.

Ancak **Name** özelliği değiştirildiğinde bu ifadedeki **Command1_Click()** ibaresi;



şeklini almak zorundadır.

Visual Basic ile kod yazarken, burada örneklendirilmeyen diğer tüm nesnelere için de Varsayılan özelliklerin benzer şekilde değiştirilmesi mümkündür.