

Доктор технических наук  
Жарков Валерий Алексеевич

# Справочник Жаркова

по

проектированию и программированию  
искусственного интеллекта

Том 5:

Программирование на Visual Basic  
искусственного интеллекта  
(продолжение 1)

# VISUAL

Валерий Жарков

**Справочник Жаркова  
по проектированию  
и программированию  
искусственного интеллекта.  
Том 5: Программирование  
искусственного интеллекта на  
Visual Basic (продолжение 1)**

«Автор»

2023

## **Жарков В. А.**

Справочник Жаркова по проектированию и программированию искусственного интеллекта. Том 5: Программирование искусственного интеллекта на Visual Basic (продолжение 1) / В. А. Жарков — «Автор», 2023

В этой серии книг “Справочник Жаркова по проектированию и программированию искусственного интеллекта” в нескольких томах собрано лучшее программирование искусственного интеллекта (ИИ) в двух- и трёхмерных играх и приложениях, разработанных как автором, так и взятые из Интернета за многие годы и доработанные автором. Программирование ИИ на Visual Basic написано в XVIII частях, которые разделены на три тома 4, 5 и 6. В данном томе 5 приведена “Часть VIII. Методология программирования искусственного интеллекта в играх типа “Поле чудес” по угадыванию слова по буквам. Глава 19. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по угадыванию слова по буквам при заданном количестве попыток. 19.1. Общие сведения и правила игры. 19.2. Создание проекта. 19.3. Код и запуск программы.”. Подробную программу на VB можно переписать на другой язык. Предназначена для программистов и всех желающих изучить основы программирования ИИ в играх и приложениях на базе VB и других языков Visual Studio.

© Жарков В. А., 2023

© Автор, 2023

## Содержание

Введение	5
Часть VIII. Методология программирования искусственного интеллекта в играх типа “Поле чудес” по угадыванию слова по буквам	9
Глава 19. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по угадыванию слова по буквам при заданном количестве попыток	10
19.1. Общие сведения и правила игры	11
19.2. Создание проекта	23
19.3. Код и запуск программы	29
Конец ознакомительного фрагмента.	112

# **Валерий Жарков**

## **Справочник Жаркова по проектированию и программированию искусственного интеллекта. Том 5: Программирование искусственного интеллекта на Visual Basic (продолжение 1)**

### **Введение**

Это первый и единственный в мире “Справочник Жаркова по проектированию и программированию искусственного интеллекта” из нескольких томов по методологии разработки искусственного интеллекта в двухмерных и трёхмерных играх и приложениях со звуковым сопровождением для настольных компьютеров, ноутбуков, планшетов и смартфонов на основе популярного, совершенного и перспективного языка программирования высокого уровня Visual Basic самой мощной в мире в области программирования корпорации Microsoft (США).

Искусственный интеллект (ИИ) – это интеллектуальная компьютерная программа, способная разумно выполнять функции, задачи и действия, обычно характерные для разумных существ и свойственные человеческому интеллекту. ИИ в игре или приложении, например, в игре между Компьютером и Человеком, умеет не только проигрывать, но и выигрывать у хорошего Игрока-человека с визуализацией результатов выигрыша. Хорошо известно, что компьютер с ИИ обыгрывает в шахматы любого гроссмейстера. Компьютер с ИИ также легко обыгрывает многих хороших игроков в карты. Если программа в виде ИИ размещена, например, в роботе или другом устройстве, то после того, как ИИ решил заданную ему задачу, ИИ выдаёт команду на выполнение устройством определённого действия. При программировании ИИ важно правильно подобрать среду разработки ИИ и язык программирования.

Среда разработки (иначе, платформа, студия) Visual Studio (или коротко VS) для визуального объектно-ориентированного проектирования приложений даёт уникальную возможность быстро разрабатывать высокотехнологичные и наукоёмкие программные продукты с использованием ИИ, а также компьютерные игры с двухмерной и трёхмерной графикой также с использованием ИИ. Важно отметить, что на основе VS мы программируем не закрытые “чёрные ящики”, как это делают другие известные компьютерные фирмы, а мы создаём открытые любому пользователю (для постоянного дополнения и совершенствования) программы на базе самых мощных в мире алгоритмических языков высокого уровня Visual C#, Visual Basic и Visual C++. В данном чрезвычайно насыщенном томе (заменяющим несколько других книг) мы последовательно и всесторонне, идя от простого к сложному, излагаем методологию программирования ИИ в играх и приложениях с использованием двухмерных и трёхмерных изображений.

Наша основная цель – дать читателю ту информацию, которую он больше нигде не найдёт. Поэтому мы не будем дублировать известные книги по языку программирования Visual Basic и давать подробные объяснения по теории языка VB. Если у читателя возникнут вопросы, он легко отыщет книгу по данному языку (некоторые полезные по данной тематике книги и журналы с сайта ZharkovPress.ru приведены в нашем списке литературы) и там найдёт ответ, так как терминология по всем тематикам у нас общая. Мы будем давать лишь краткие пояс-

нения в виде комментариев в программах, чтобы начинающий пользователь постепенно осваивал базовые дисциплины программирования ИИ на языке VB, по возможности не используя другие книги; опытному пользователю также будут полезны эти пояснения, поскольку книги по разработке ИИ на основе новых версий языка Visual Basic в мире ещё не изданы. К достоинствам нашей книги, рассчитанной на широкий круг новичков и опытных специалистов, мы относим практическую направленность, простоту изложения (без описания сложных теорий, но давая ссылки на книги, в которых эти сложные теории можно изучить), наличие подробных методик и пошаговых инструкций, большое количество примеров и иллюстраций. Теперь читателям может не потребоваться изучать сложные теоретические книги, посещать длительные и дорогостоящие учебные курсы и покупать много отдельных книг. Автор это сделал за них. Читателю необходимо лишь открыть данную книгу в интересующем его разделе (мало кто будет изучать книгу от корки до корки, хотя это и желательно) и по аналогии с разделом (по принципу: делай, как я) самостоятельно программировать ИИ в практическом приложении или игре на основе VS. И именно при проектировании ИИ в своём конкретном и профессионально интересном приложении или игре (а не отвлечённых примеров в других книгах) читатель будет изучать базовые дисциплины по данной тематике. Создавая ИИ в своём приложении или игре по методике данной и других наших книг и журналов из списка литературы и с сайта ZharkovPress.ru (а также используя справку Help из Visual Studio, как правило, заменяющей все учебники по всем языкам), читатель сможет в одиночку работать за конструктора, технолога, математика и программиста одновременно (при разработке практических приложений) или за сценариста, режиссёра, оператора, дизайнера, художника, музыкального редактора и программиста одновременно (при разработке игр) и сэкономить недели упорного труда. Если в начальных главах серии книг инструкции по разработке ИИ в играх и приложениях на базе VS подробны (в интересах новичков), то инструкции в каждой последующей главе мы даём всё короче и короче, чтобы не повторяться и экономить место в книге.

Приводим краткое содержание всех XVIII частей из трёх томов 4, 5 и 6 по программированию ИИ на Visual Basic. Введение. Часть I. Краткие основы Visual Basic. Глава 1. Основные определения книги. Глава 2. Методика разработки приложений для выполнения расчётов с эффектами анимации. Глава 3. Методика разработки приложений на нескольких формах и передачи данных с одной формы на другую. Часть II. Учебная методология программирования игр и приложений с подвижными объектами. Глава 4. Методика анимации и управления подвижными объектами. Глава 5. Методика обнаружения столкновений, программирования уничтожений летающих объектов и подсчёта очков. Глава 6. Методология воспроизведения звуковых файлов. Глава 7. Методика программирования жизней, уровней сложности и вывода лучшего результата. Глава 8. Методика улучшения графики и добавления фона экрана. Глава 9. Методика программирования игры с летающими объектами на основе спрайтов. Глава 10. Игра с летающими объектами на основе спрайтов, двух форм и возможности приостановки и повторного запуска игры. Глава 11. Игра с изменяемой траекторией летающих объектов. Часть III. Методология программирования искусственного интеллекта в карточных играх. Глава 12. Методика программирования искусственного интеллекта в карточных играх на примере игры в покер. Часть IV. Методология программирования искусственного интеллекта в играх по сборке картины из её частей. Глава 13. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по сборке разрезанной картины заменой местами её масштабируемых частей. Часть V. Методология программирования искусственного интеллекта в играх типа змейки, которая поедает куски пищи. Глава 14. Методика программирования искусственного интеллекта в игре типа змейки, которая поедает куски пищи и за счёт этого увеличивается по длине, на основе одного файла. Глава 15. Методика программирования искусственного интеллекта в игре типа змейки, которая поедает куски пищи и за счёт этого увеличивается по длине, на основе четырёх файлов. Часть VI. Методология программирования искусственного интеллекта



в играх типа “Тетрис” по сборке сплошных полос из разнообразных фигур. Глава 16. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по сборке сплошных прямых полос из сторон фигур 12 типов. Глава 17. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по сборке сплошных прямых полос из сторон фигур 7 типов с формами для имени игрока, результатов и справкой по игре. Часть VII. Методология программирования искусственного интеллекта в играх в “Крестики-нолики” для Игрока с Компьютером и двух Игроков. Глава 18. Методика программирования искусственного интеллекта в игре в “Крестики-нолики”. Часть VIII. Методология программирования искусственного интеллекта в играх типа “Поле чудес” по угадыванию слова по буквам. Глава 19. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по угадыванию слова по буквам при заданном количестве попыток. Часть IX. Методология программирования искусственного интеллекта в играх по сборке и выбиванию фигур одинакового цвета или геометрии. Глава 20. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по выбиванию фигур одинакового цвета. Глава 21. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по сборке прямых из 5 и более объектов одинакового цвета. Часть X. Методология программирования искусственного интеллекта в ролевых сюжетных играх. Глава 22. Методика программирования искусственного интеллекта в сюжетных играх на примере сюжета о пещерных людях Адаме и Еве. Часть XI. Методология программирования искусственного интеллекта в играх с воздушными боями ракетами с участием самолётов и вертолёт. Глава 23. Методика программирования искусственного интеллекта в игре воздушного боя ракетами вертолёт с самолётами и вертолётными различными типов. Часть XII. Методология программирования искусственного интеллекта в спортивных играх. Глава 24. Методика программирования искусственного интеллекта в игре в теннис на основе элементов управления с уничтожением их после удара мячом. Часть XIII. Методология программирования искусственного интеллекта в играх в кости. Глава 25. Методика программирования искусственного интеллекта в игре в кости на примере игры с двумя кубиками. Часть XIV. Методология программирования искусственного интеллекта в играх с летающими объектами, уничтожающимися после столкновения. Глава 26. Методика программирования искусственного интеллекта в игре с генерированием летающих объектов, отскакивающих от границ и уничтожающихся после столкновения друг с другом. Часть XV. Методология программирования искусственного интеллекта в математических играх. Глава 27. Методика программирования искусственного интеллекта в игре на арифметические действия. Часть XVI. Методология программирования искусственного интеллекта в трёхмерных играх по управлению автомобилем при езде по дороге с препятствиями. Глава 28. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по управлению автомобилем. Глава 29. Создание двух проектов игры. Глава 30. Запуск игры. Часть XVII. Проектирование вспомогательных объектов для игр и приложений с искусственным интеллектом. Глава 31. Методика проектирования цифровых часов. Часть XVIII. Развёртывание, публикация и распространение разработанной игры или приложения с искусственным интеллектом. Глава 32. Методика распространения игры или приложения. Заключение. Список литературы.

В данном томе 5 приводим краткое содержание одной, но с самым большим текстом программ, части. Введение. Часть VIII. Методология программирования искусственного интеллекта в играх типа “Поле чудес” по угадыванию слова по буквам. Глава 19. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по угадыванию слова по буквам при заданном количестве попыток. Заключение. Список литературы.

Многие приложения и игры в книге основаны на программах, или разработанных корпорацией Microsoft, или опубликованных на сайте корпорации Microsoft. Поэтому эти программы являются очень мощными и могут быть использованы не только при разработке ИИ в самых разнообразных играх, но и на практике для разработки различных приложений. Структура книги продумана таким образом, чтобы читатели могли создавать на профессиональном

уровне (по методологиям и программам из данной и предыдущих наших книг и журналов с сайта ZharkovPress.ru) свои приложения, игры и открытые графические и вычислительные системы с применением двухмерных и трёхмерных изображений и звуковых эффектов, могли вводить разнообразные исходные данные и на выходе приложения или игры получать с использованием ИИ те результаты, которые необходимы именно им и характерны для их профессиональных или непрофессиональных интересов.

**Книга предназначена** для всех желающих быстро изучить основы программирования искусственного интеллекта в разнообразных двухмерных и трёхмерных компьютерных играх и приложениях на базе популярного, совершенного и перспективного (в мире программирования) языка высокого уровня **Visual Basic** последних версий для настольных компьютеров, ноутбуков, планшетов и смартфонов, на этих основах сразу же проектировать ИИ в сложных играх и приложениях и применять ИИ на практике или на отдыхе в разнообразных сферах профессиональной и непрофессиональной деятельности. Также адресована начинающим и опытным пользователям, программистам любой квалификации, а также учащимся и слушателям курсов, студентам, аспирантам, учителям, преподавателям и научным работникам.

В следующем томе автор (доктор технических наук Жарков Валерий Алексеевич) продолжит описывать программирование ИИ в следующих играх и приложениях.

Вопросы, замечания и предложения по тематике книги можно направлять по email с сайта:

ZharkovPress.ru



## **Часть VIII. Методология программирования искусственного интеллекта в играх типа “Поле чудес” по угадыванию слова по буквам**

## **Глава 19. Методика программирования искусственного интеллекта в игре по угадыванию слова по буквам при заданном количестве попыток**

## 19.1. Общие сведения и правила игры

Опишем методику проектирования и программирования типичной и широко распространённой игры по угадыванию слова по буквам. Известно много вариантов этой игры как в ручном, так и в компьютерном варианте.

В ручном варианте смысл игры хорошо понятен из хорошо известной телепередачи “Поле чудес” 1-го канала российского телевидения. Телеведущий (в роли Игрока 1) рассказывает, по какой тематике он загадал слово. На доске показана строка, состоящая из такого количества квадратов, сколько букв содержит это слово. И участники телепередачи (в роли Игрока 2) по очереди отгадывают отдельные буквы загаданного слова. Если участник угадал букву, то в одном или нескольких квадратах слова появляется эта буква. Если участник угадал все буквы слова, игра заканчивается, и победитель получает приз. Начинается новый сеанс игры по угадыванию нового слова.

В компьютерном варианте эту игру мы будем разрабатывать, следуя проекту Hang Man автора Ibrahim от 1.3.2005 с сайта [www.planet-source-code.com](http://www.planet-source-code.com), но с нашими усовершенствованиями для современной версии Visual Studio.

Игрок, угадывающий слово, будет воздействовать на кнопки типа Button с названиями букв из алфавита. После каждого щелчка игроком кнопки (мышью или клавишей Enter) искусственный интеллект анализирует событие, какую букву выбрал игрок, и выдаёт или мелодию для неправильного ответа, или мелодию для правильного ответа. Кроме того, при неправильном ответе искусственный интеллект будет выводить на форму смайлик (в виде известного графического файла) с недовольным изображением лица, а при правильном ответе – с довольным и улыбающимся изображением лица.

### Правила игры.

1. После запуска появляется форма с интерфейсом игры (рис. 19.1). По умолчанию, в окне TextBox мигает курсор, приглашающий Игрока 1 записать слово.

Сначала Игрок 1 при помощи клавиатуры записывает английскими буквами, причём только строчными буквами (без нажатия клавиши Shift) загаданное им слово в окно TextBox, например, слово exception (исключение). Даже первую букву имени собственного, например, имени человека, следует записывать строчной буквой.

Это слово искусственный интеллект скрывает от Игрока 2, записывая его звёздочками (как пароль), рис. 19.2. Далее Игрок 1 объясняет Игроку 2, как переводится на русский язык (или только тематику) загаданное им английское слово, и щёлкает кнопку Старт.

Кнопка Старт становится недоступной (рис. 19.3).

2. Игрок 2 пытается отгадать отдельные буквы загаданного слова и щёлкает первую кнопку с выбранной им буквой (из всех кнопок со всеми буквами английского алфавита).

Например, Игрок 2 щёлкнул кнопку с буквой O. Такая буква есть в загаданном слове. Искусственный интеллект делает кнопку с буквой O недоступной и размещает эту букву на верхней строке для букв загаданного слова (рис. 19.4). Звучит мелодия для правильного ответа.

**Угадайте слово по буквам**

Меню    Помощь

2. Щелкните:

1. Запишите слово:   [Проверка](#)

-----

-----

Таблица для 10 допустимых неправильных букв:


3. Угадывайте буквы слова:

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

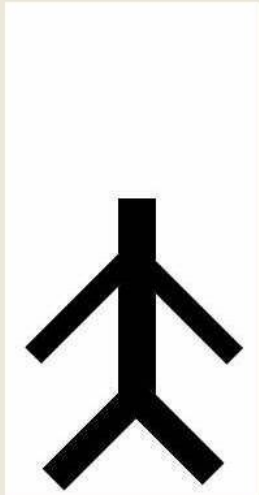


Рис.

19.1.

Перед



игрой.

Рис. 19.2. Игрок 1 записал слово.

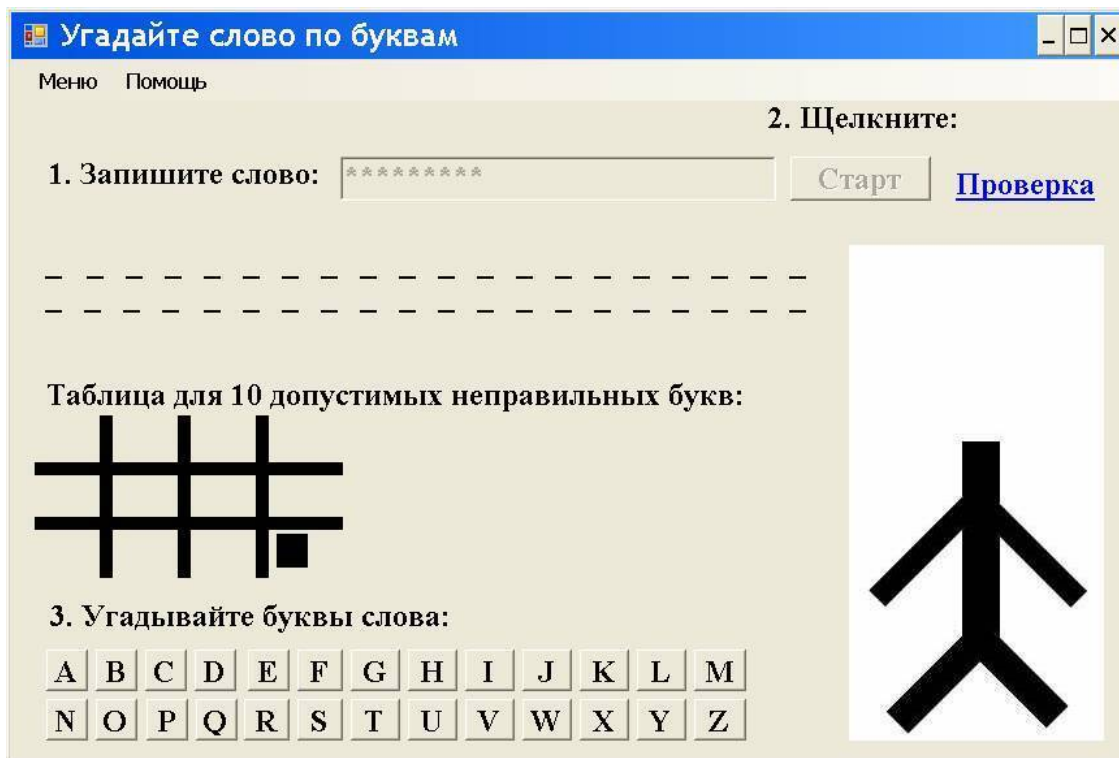


Рис.

19.3.

Игрок

1

щёлкнул

кнопку



Старт.

**Рис. 19.4.** Игрок 2 выбрал букву О.

3. Далее, например, Игрок 2 щёлкнул кнопку с буквой А. Такой буквы нет в загаданном слове. Искусственный интеллект делает кнопку с буквой А недоступной и размещает эту букву в таблице для 10 допустимых неправильных букв красного цвета (рис. 19.5). Звучит мелодия для неправильного ответа.





**Рис. 19.5.** Игрок выбрал букву А и не угадал.

4. Далее, например, Игрок 2 щёлкнул кнопку с буквой Е. Такой буквы в загаданном слове две. Искусственный интеллект делает кнопку с буквой Е недоступной и размещает эту букву в двух квадратах на верхней строке для букв загаданного слова (рис. 19.6). Звучит мелодия для правильного ответа.

5. Аналогично игрок щёлкает кнопки с оставшимися доступными буквами алфавита, пытаясь угадать слово. На рис. 19.7 видно, что игрок уже угадал много букв загаданного слова, но выбрал уже все 10 букв из 10 допустимых неправильных букв. Предположим, что после этого он щёлкнул кнопку с буквой F, которой нет в слове.

Но после 11-й ошибки игрок считается проигравшим.

6. Появляется панель типа MessageBox с сообщением “Вы не угадали слово.” (рис. 19.8).

Закрываем эту панель, воздействуя на выделенную кнопку ОК мышью или клавишей Enter.

7. Чтобы Игрок 2 проверил, правильно ли записал слово Игрок 1 (не допустил ли Игрок 1 ошибки в слове, что явилось причиной поражения Игрока 2), Игрок 2 щёлкает кнопку Проверка.

8. Появляется панель типа MessageBox с ответом Exception (рис. 19.9).

Такое слово в английском языке по компьютерной тематике имеется и переводится как исключение (или ошибка).

Следовательно, в этой игре проиграл Игрок 2, из 10 попыток не угадавший слово.

9. Для начала новой игры следует в Меню выбрать команду “Новая игра” (рис. 19.10).

**Угадайте слово по буквам**

Меню    Помощь

2. Щелкните:

1. Запишите слово:   [Проверка](#)

Е \_ \_ Е \_ \_ \_ О \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_  
\_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_

Таблица для 10 допустимых неправильных букв:

A

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z

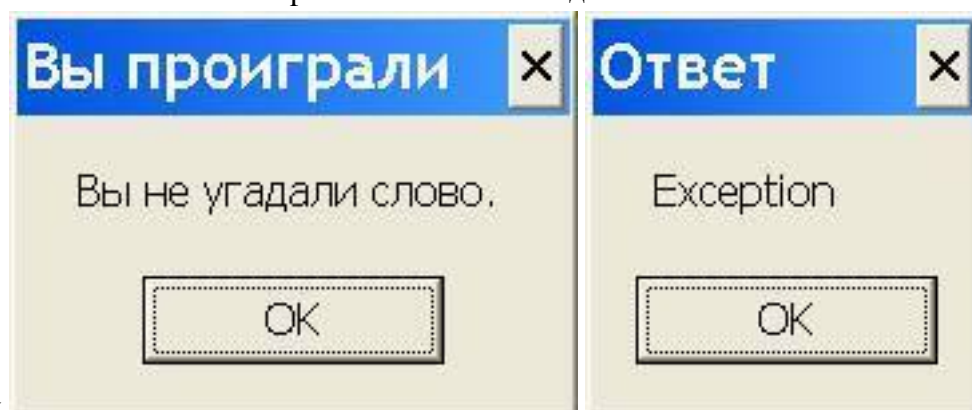
3. Угадывайте буквы слова:



Рис. 19.6. Игрок выбрал букву Е и уга-

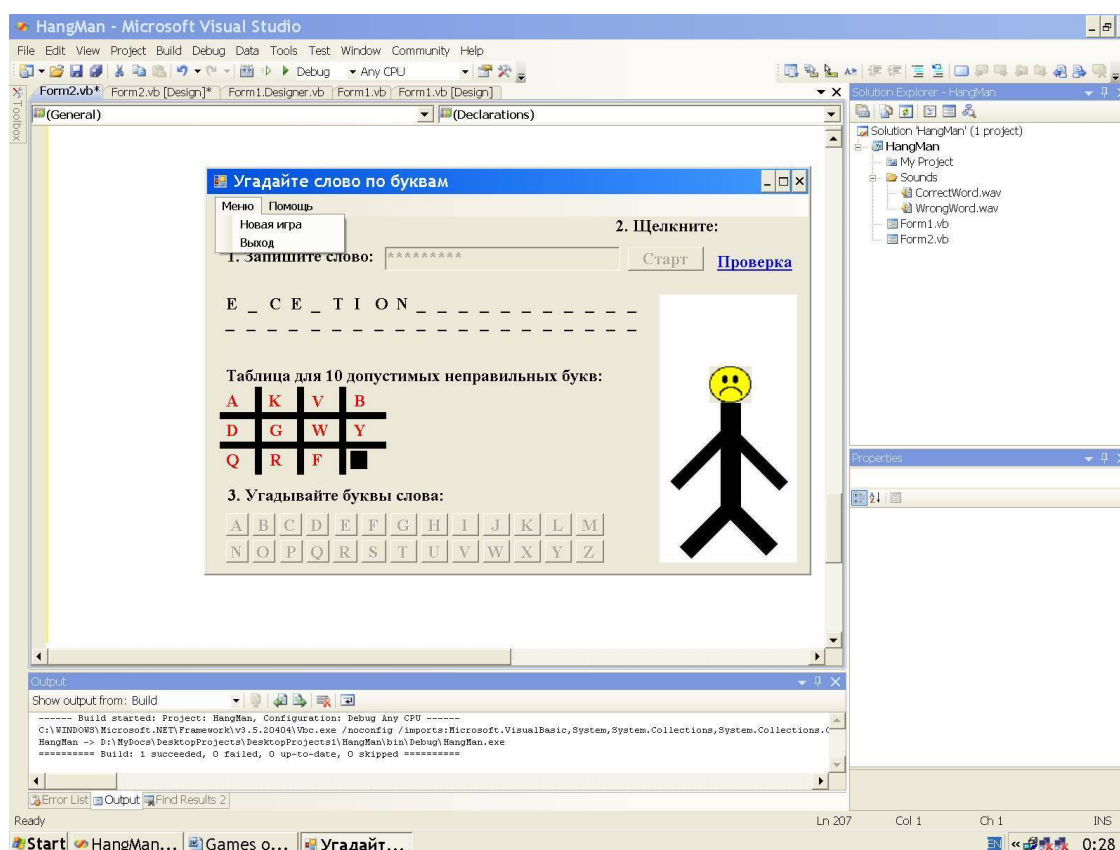


**Рис. 19.7.** Игрок на последней 10-й попытке не угадал



букву.

**Рис. 19.8.** Панель с сообщением “Вы не угадали слово.”. **Рис. 19.9.** Загаданное слово.

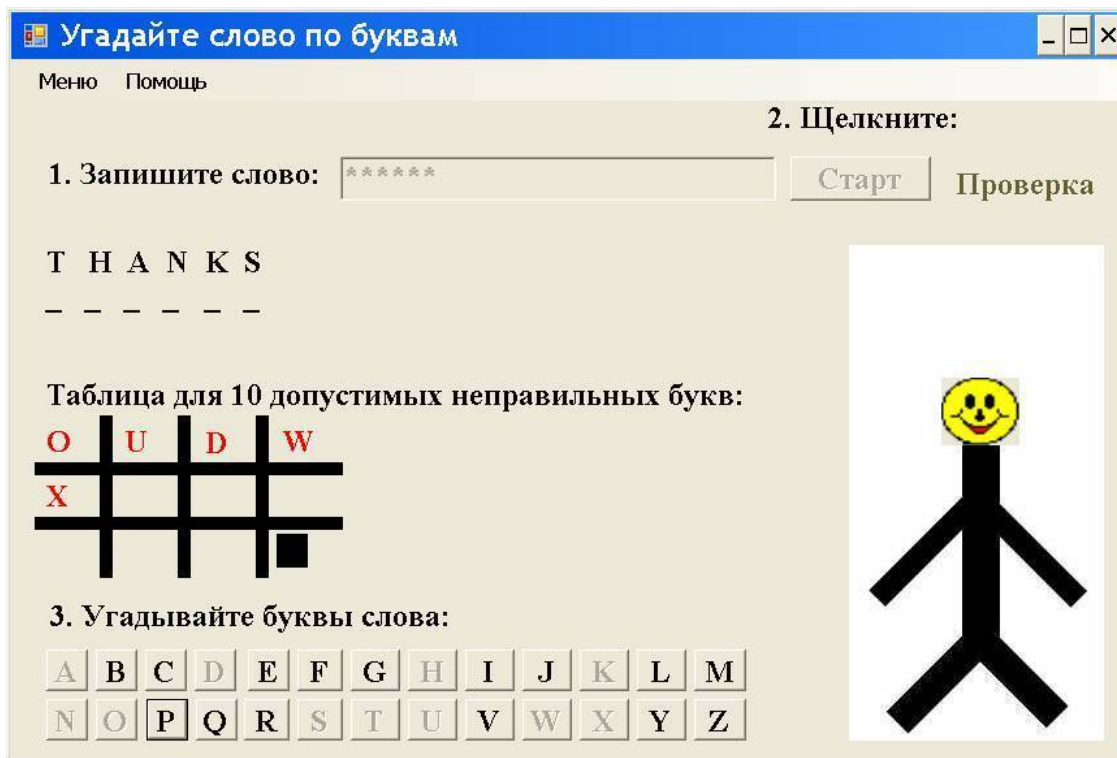


**Рис. 19.10.** В Меню выбираем команду “Новая игра”.

10. Теперь участники игры могут поменяться ролями. Аналогично, сначала Игрок 1 при помощи клавиатуры записывает английскими буквами, причём только строчными буквами (без нажатия клавиши Shift) загаданное им слово в окно TextBox, например, слово thanks (благодарность).

Это слово искусственный интеллект скрывает от Игрока 2, записывая его звёздочками (как пароль), рис. 19.11. Далее Игрок 1 объясняет Игроку 2, как переводится на русский язык (или только тематику) загаданное им английское слово, и щёлкает кнопку Старт. Кнопка Старт становится недоступной. Игрок 2 пытается отгадать отдельные буквы загаданного слова и щёлкает кнопки с выбранными им буквами (из всех кнопок со всеми буквами английского алфавита). Искусственный интеллект делает кнопки с выбранными буквами недоступными и размещает эти буквы либо в верхней строке для правильного ответа, либо в таблице для 10

допустимых неправильных букв красного цвета. Звучит мелодия либо для правильного ответа, либо для неправильного ответа.



**Рис. 19.11.** Из 10 попыток игрок угадал слово.

11. Предположим, что из 10 попыток игрок угадал слово.

Изображение типа смайлика улыбается, звучит музыка для правильного ответа, значит победил Игрок 2.

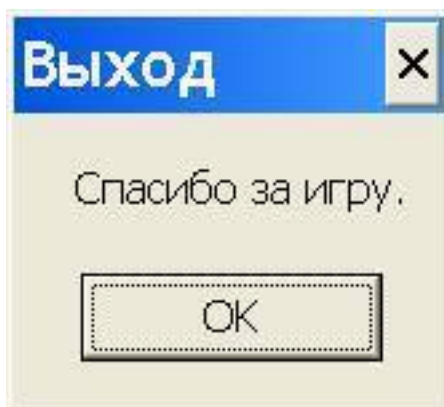
12. Для начала новой игры следует в Меню выбрать команду “Новая игра”.

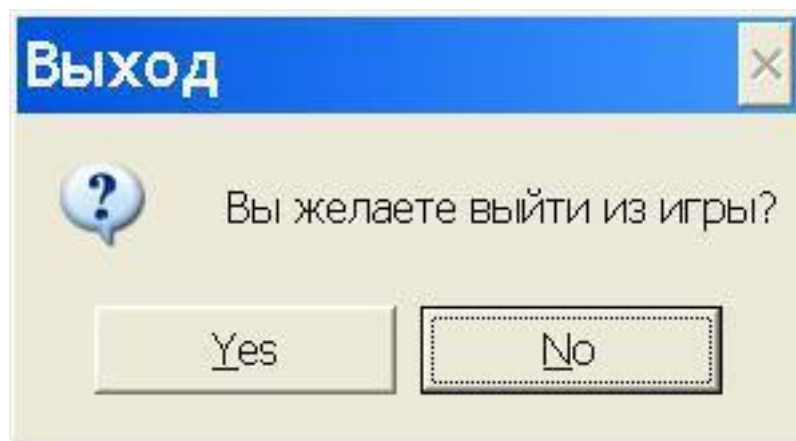
13. Для закрытия игры следует в Меню выбрать команду Выход.

14. Появляется панель типа MessageBox с благодарностью “Спасибо за игру” (рис. 19.12).

Закрываем эту панель, воздействуя на выделенную кнопку ОК мышью или клавишей Enter.

15. Появляется панель типа MessageBox с вопросом “Вы желаете выйти из игры” (рис. 19.13).





**Рис. 19.12.** Панель MessageBox с благодарностью. **Рис. 19.13.** Панель MessageBox с вопросом.

В зависимости от выбранного нами ответа Yes или No мы выходим или продолжаем игру.

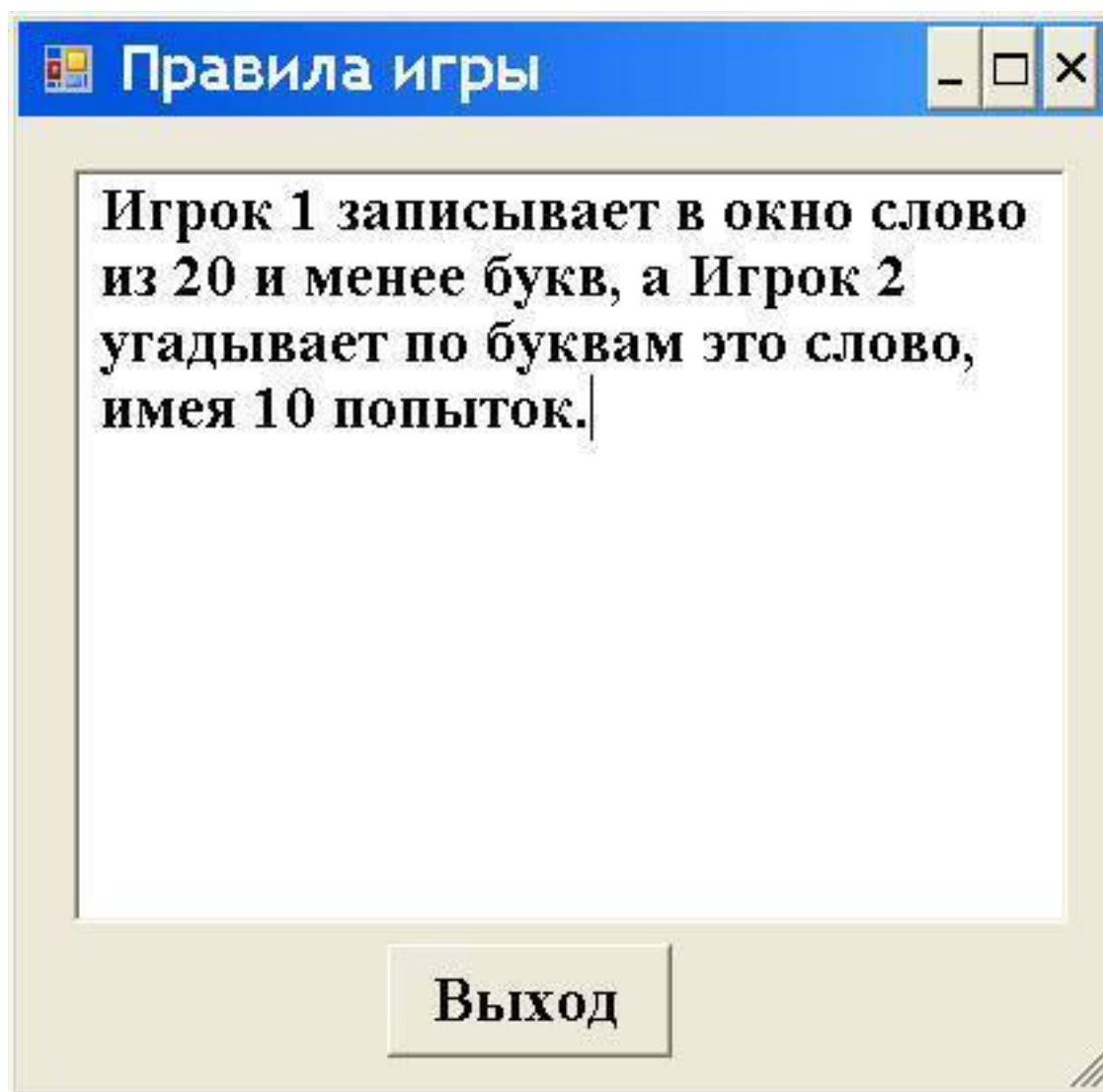
16. Если выбираем No, появляется уже показанный выше интерфейс игры.

Теперь первый ход (загадывает слово) делает, например, тот игрок, который в предыдущей игре начинал вторым. Если в игре участвует несколько человек, то можно условиться, что победитель в предыдущей игре начинает первым.

17. Если выбираем Yes, игра закрывается. Для закрытия игры можно также в любой момент выбрать на форме значок Close.

18. Если игроку требуется вспомнить правила игры, то в меню Помощь он выбирает команду “Правила игры”, после чего появляется соответствующая форма (рис. 19.14).





**Рис. 19.14.**

Форма с правилами игры.

На основании этих правил можно сформулировать другие правила, и любые правила ввести в эту справочную форму.



## 19.2. Создание проекта

Создаём проект по обычной схеме: в VS в панели New Project в окне Project types выбираем тип проекта Visual Basic, Windows, в окне Templates выделяем шаблон Windows Forms Application, в окне Name записываем любое имя проекта, например, HangMan и щёлкаем ОК. Создаётся проект, появляется форма Form1 на экране в режиме проектирования (рис. 19.15). Оставляем по умолчанию или проектируем форму, как подробно описано в параграфе “Методика проектирования формы”. Например, в панели Properties в свойстве Font выбираем шрифт Times New Roman, 14, Bold.

С панели инструментов Toolbox переносим на форму (слева направо и сверху вниз) следующие элементы управления.

Надпись Label с любым именем Name (т.к. это имя не будет использоваться в программе) и текстом “1. Запишите слово:”.

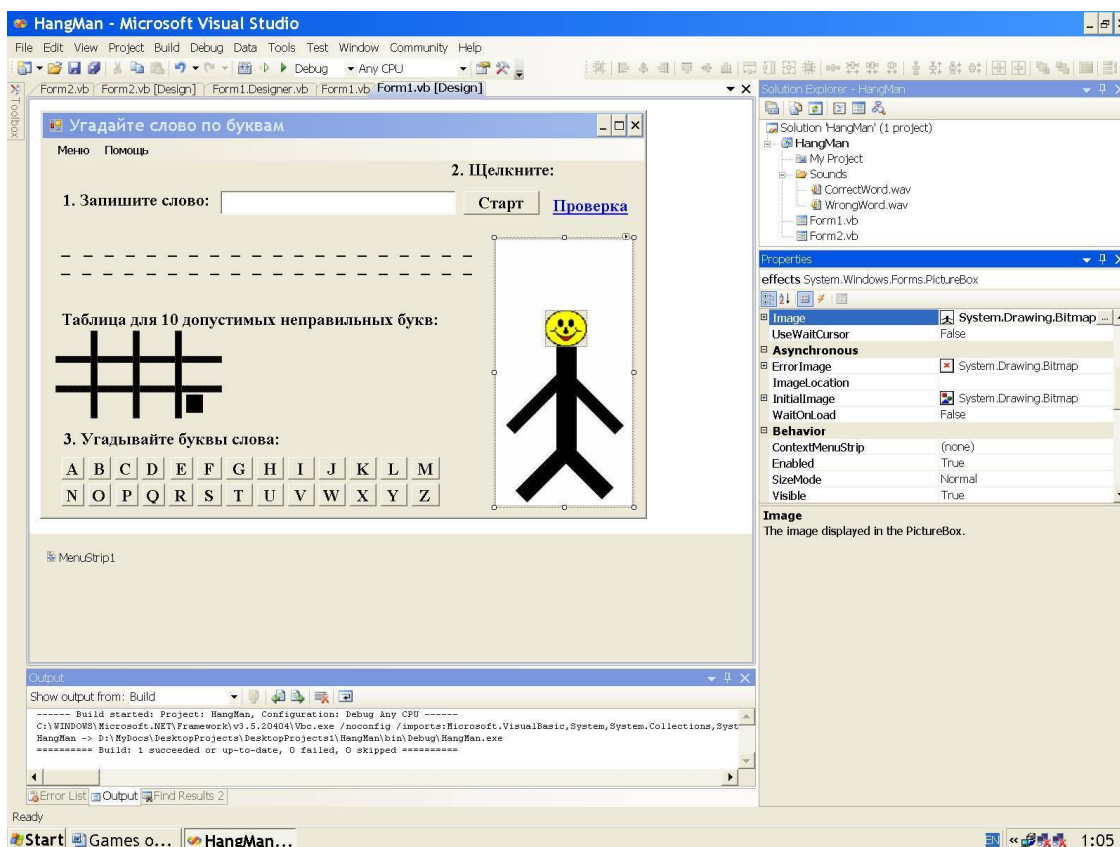
Окно текста TextBox, для которого в панели Properties: записываем имя Name = Word\_in, ограничиваем количество букв двадцатью MaxLenght = 20, скрываем буквы слова за звёздочками (как пароль) PasswordChar = \*.

Надпись Label с любым именем Name (т.к. это имя не будет использоваться в программе) и текстом “2. Щёлкните:”.

Кнопка Button, для которой в панели Properties записываем имя Name = Done и текст Text = Старт.

Надпись LinkLabel, для которой в панели Properties записываем имя Name = check\_answer (проверка ответа) и текст Text = Проверка.

Двадцать надписей Label, для которых в панели Properties записываем имена Name = Chr1, Chr2, Chr3, ..., Chr20 (эти имена будут использоваться в программе) и текст Text во всех надписях – в виде символа подчёркивания “\_”.



**Рис. 19.15.** Форма Form1 в режиме проектирования.

Двадцать надписей Label, для которых в панели Properties записываем имена Name = dash1, dash2, dash3, ..., dash20 (эти имена будут использоваться в программе) и текст Text во всех надписях – в виде символа подчёркивания “\_”.

Надпись Label с любым именем Name (т.к. это имя не будет использоваться в программе) и текстом “Таблица для 10 допустимых неправильных букв.”.

Ниже последней надписи проектируем таблицу из двух горизонтальных и трёх вертикальных линий из элементов управления типа PictureBox, для которых в панели Properties в свойстве BackColor выбираем чёрный цвет, например, ControlText.

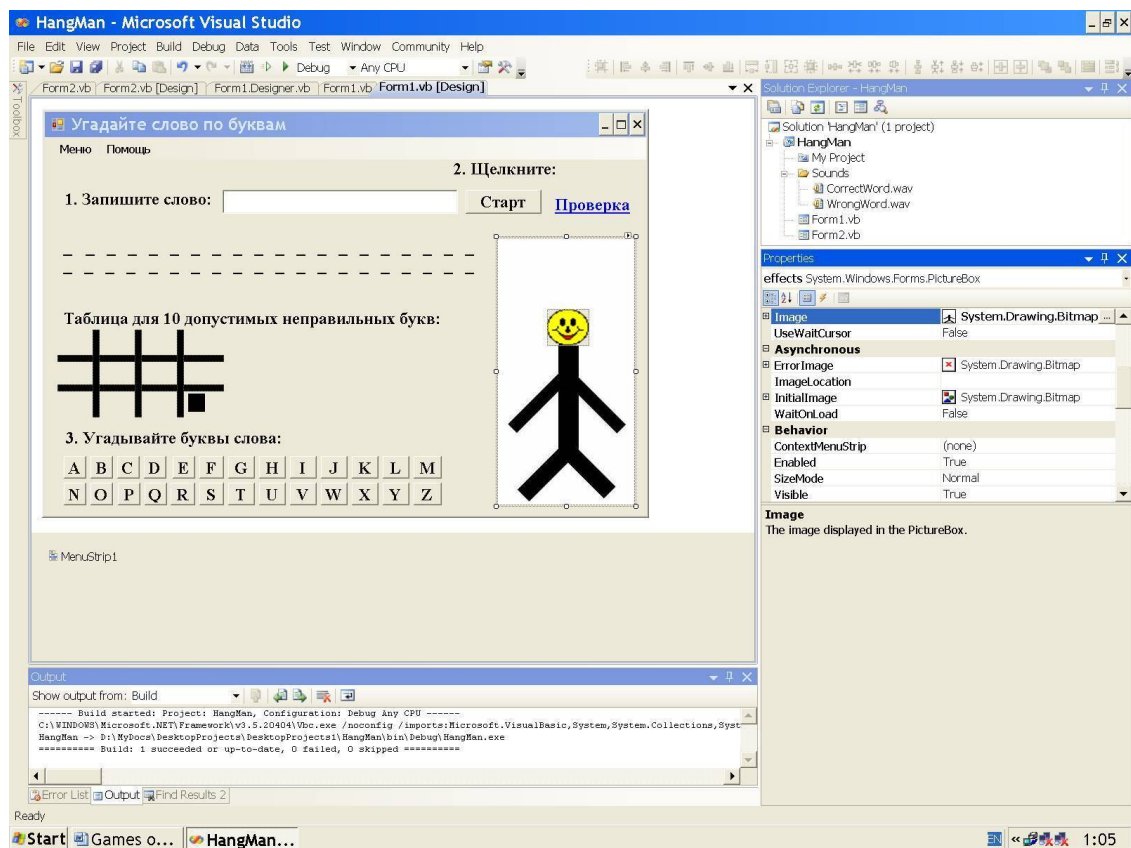
В двенадцати ячейках этой таблицы размещаем двенадцать надписей Label, для которых в панели Properties записываем имена Name = f\_chr1, f\_chr2, f\_chr3, ..., f\_chr12 (эти имена будут использоваться в программе) и без текста Text во всех первых 11 надписях. Чтобы выделить 11 ошибочных букв в этих 11 ячейках, в свойстве ForeColor этих 11 надписей задаём красный цвет Red. Только в последней надписи с именем Name = f\_chr12 в свойстве Text записываем какой-либо символ, например, символ подчёркивания “\_”, а в свойстве BackColor выбираем чёрный цвет, например, ControlText (тем самым, выделяя чёрный прямоугольник этой ячейки, как показано на рисунке).

Надпись Label с любым именем Name (т.к. это имя не будет использоваться в программе) и текстом “3. Угадывайте буквы слова.”.

Двадцать шесть (по числу букв в английском алфавите) кнопок Button, для которых в панели Properties записываем имена для букв английского алфавита, Name = A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O, P, Q, R, S, T, U, V, W, X, Y, Z (эти имена будут использоваться в программе) и текст Text, соответствующий этим буквам (как показано на рисунке). Напомним, что язык Visual Basic нечувствителен к регистру букв, и строчную букву “e”, и прописную букву “E” этот язык воспринимает одинаково. Поэтому, чтобы не было конфликта имени “e”,

как объекта класса `System.EventArgs` в параметре метода-обработчика щелчка кнопки, и имени кнопки `Name = E`, выше мы записали имя кнопки `Name = E`.

На форме справа размещаем графический элемент управления `PictureBox`, для которого в панели `Properties` записываем имя `Name = effects`. За маркеры увеличиваем размеры элемента до `Size = 125; 314`. На этом элементе размещаем рисунок человечка (пока без головы) по стандартной схеме: в панели `Properties` (для этого элемента) в свойстве `Image` (рис. 19.16) щёлкаем кнопку с тремя точками, в появившейся панели `Select Resource` выбираем переключатель `Local resource`, щёлкаем кнопку `Import`, в появившейся панели `Open` находим (например, в папке с загруженными из Интернета файлами) и выделяем графический файл `2.jpg` и щёлкаем кнопку `Open` (или дважды щёлкаем по имени этого файла). Отображение этого файла мы увидим на элементе `PictureBox` (см. рисунок).



**Рис. 19.16.** Панели SE и Properties.

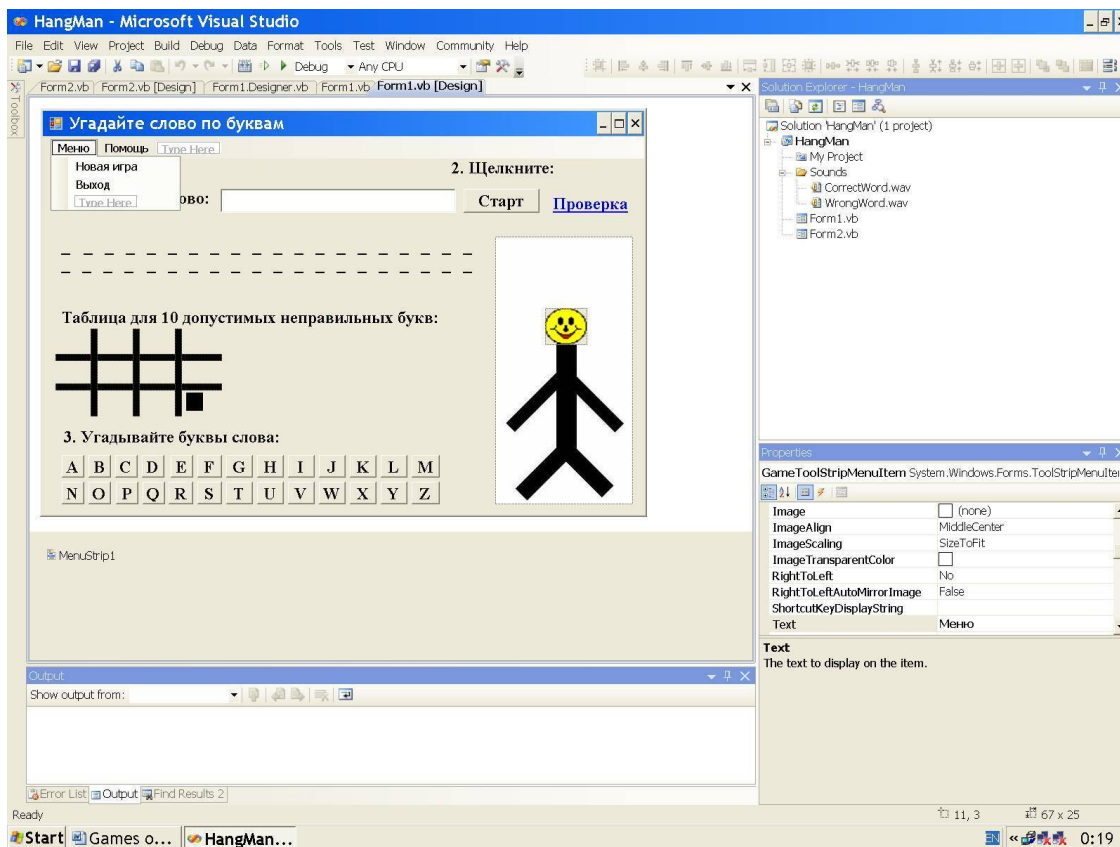
Теперь на предыдущем элементе управления `PictureBox` на месте, где должна находиться голова человечка, размещаем следующий элемент управления `PictureBox`, для которого в панели `Properties` записываем или устанавливаем следующие свойства: `Name = pic_sad`, `BackColor = ControlLightLight`, `SizeMode = StretchImage`, `Visible = False`. За маркеры устанавливаем размеры элемента `Size = 58; 46`. На этом элементе размещаем рисунок хмурой головы человечка (типа смайлика) по стандартной схеме: в панели `Properties` (для этого элемента) в свойстве `Image` щёлкаем кнопку с тремя точками, в появившейся панели `Select Resource` выбираем переключатель `Local resource`, щёлкаем кнопку `Import`, в появившейся панели `Open` находим (например, в папке с загруженными из Интернета файлами) и выделяем графический файл `sad_face.jpg` и щёлкаем кнопку `Open` (или дважды щёлкаем по имени этого файла). Отображение этого файла мы увидим на элементе `PictureBox`.

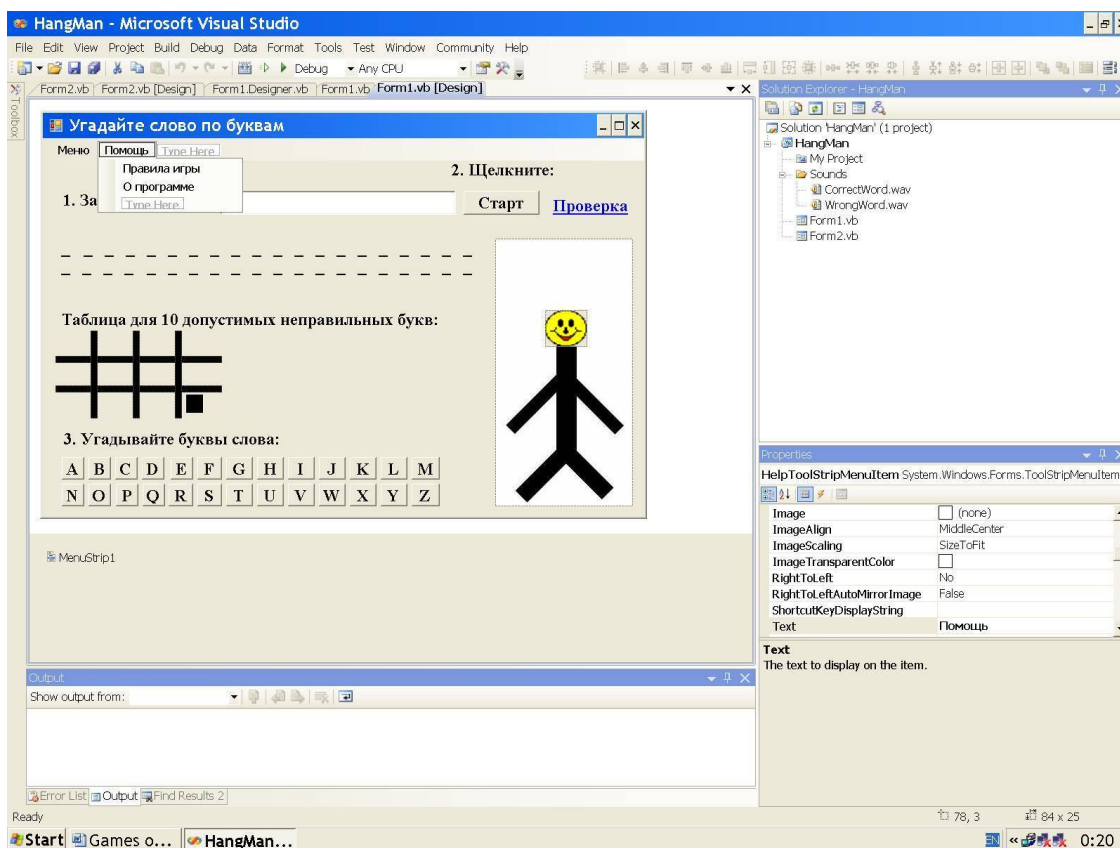
На том же элементе управления PictureBox на месте, где должна находиться голова человечка, размещаем следующий элемент управления PictureBox, для которого в панели Properties записываем или устанавливаем следующие свойства: Name = pic\_happy, BackColor = ControlLightLight, SizeMode = StretchImage, Visible = False. За маркеры устанавливаем размеры элемента Size = 58; 46. На этом элементе размещаем рисунок веселой головы человечка (типа смайлика) по стандартной схеме: в панели Properties (для этого элемента) в свойстве Image щёлкаем кнопку с тремя точками, в появившейся панели Select Resource выбираем переключатель Local resource, щёлкаем кнопку Import, в появившейся панели Open находим (например, в папке с загруженными из Интернета файлами) и выделяем графический файл happy\_face.jpg и щёлкаем кнопку Open (или дважды щёлкаем по имени этого файла). Отображение этого файла мы увидим на элементе PictureBox (см. рисунок).

Два последних элемента управления PictureBox со смайликами накладываем один на другого на месте головы нарисованного человечка. А программа будет показывать нам либо хмурый смайлик (при неправильной букве), либо веселый смайлик (при правильной букве).

Напомним, что, растягивая за маркеры элемент PictureBox, при помощи свойства SizeMode = StretchImage мы можем растягивать голову человечка на всю площадь этого элемента так, чтобы было посмешнее.

Переносим на форму элемент управления MenuStrip – выпадающее меню для команд и опций, сгруппированных по функциональности. Щёлкаем по этому элементу menuStrip1, расположенному ниже формы Form1 в режиме проектирования. На форме Form1 появляются окна с надписью Type Here (Печатайте здесь), в которые записываем команды на английском языке (приведённые далее в программе): Game, New Game, Exit; Help, How to, About. Теперь в панели Properties (для каждой команды этого элемента управления) в свойстве Text изменяем эти английские команды на русские, согласно рис. 19.17 – 19.18.

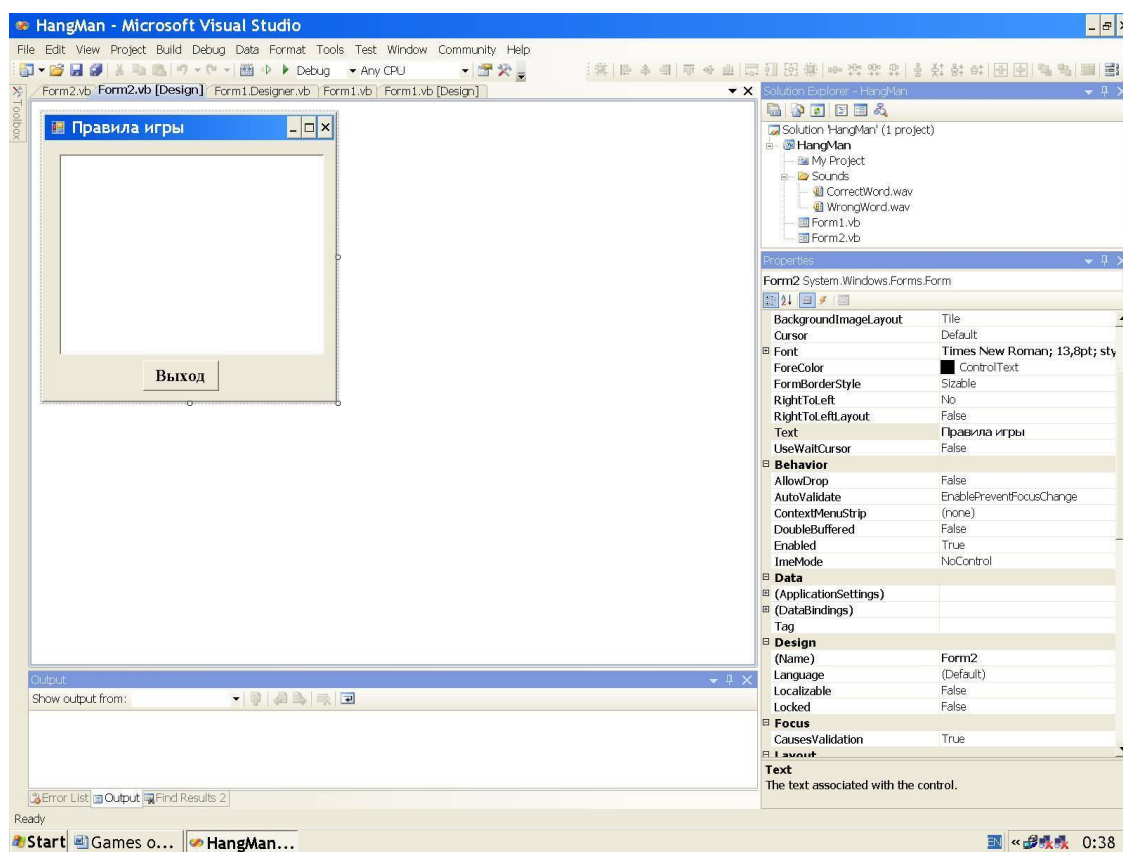




**Рис. 19.17.** Команды левого меню. **Рис. 19.18.** Команды правого меню.

Если в игре применяются звуковые файлы, то их целесообразно разместить в одной папке с именем, например, Sounds. Для добавления в проект этой папки, в панели Solution Explorer выполняем правый щелчок по имени проекта, в контекстном меню выбираем Add, New Folder, в поле появившегося значка папки записываем имя папки и нажимаем клавишу Enter. Добавляем в эту папку звуковые файлы по стандартной схеме: выполняем правый щелчок по имени этой папки, в контекстном меню выбираем Add, Existing Item, в панели Add Existing Item в окне "Files of type" выбираем "All Files", в центральном окне находим (например, в папке с загруженными из Интернета файлами) и с нажатой клавишей Ctrl выделяем имена файлов и щёлкаем кнопку Add. В панели Solution Explorer мы увидим эти файлы (см. рисунок выше).

Для ввода в проект новой формы (для правил игры) в меню Project выбираем Add Windows Form, в панели Add New Item оставляем заданные по умолчанию параметры и щёлкаем кнопку Add. В ответ VS выводит новую форму Form2 и добавляет в панель Solution Explorer новый пункт Form2.vb. Аналогично, как первую, проектируем вторую форму (рис. 19.18), за маркеры увеличиваем форму до размеров Size (420; 420). Вводим на эту форму элемент управления в виде окна TextBox, для которого в панели Properties в свойстве Multiline выбираем значение True (для многострочного текста). Ниже размещаем кнопку Button со свойством Text = Выход.



**Рис. 19.18.**  
Форма Form2.



## 19.3. Код и запуск программы

Открываем файл Form1.vb (например, по схеме: File, Open, File) и в классе Form1 записываем следующие переменные и методы.

**Листинг 19.1.** Переменные и методы.

'Массив для загадываемого слова из 20 (и менее) букв

'с индексами 0,1,2,3,...,19:

Dim str(19) As String

Dim nums As Integer

На первой форме Form1 в режиме проектирования дважды щёлкаем по кнопке Button с именем для первой буквы используемого в данной игре английского алфавита Name = A (или в панели Properties для этого элемента на вкладке Events дважды щёлкаем по имени соответствующего события).

Появившийся шаблон метода после записи нашего кода принимает следующий вид.

**Листинг 19.2.** Метод-обработчик щелчка кнопки.

Private Sub A\_Click(ByVal sender As System.Object, \_

ByVal e As System.EventArgs) Handles A.Click

A.Enabled = False

nums = Len(Word\_in.Text)

Try

str(0) = Mid(Word\_in.Text, nums, 1)

str(1) = Mid(Word\_in.Text, nums - 1, 1)

str(2) = Mid(Word\_in.Text, nums - 2, 1)

str(3) = Mid(Word\_in.Text, nums - 3, 1)

str(4) = Mid(Word\_in.Text, nums - 4, 1)

str(5) = Mid(Word\_in.Text, nums - 5, 1)

str(6) = Mid(Word\_in.Text, nums - 6, 1)

str(7) = Mid(Word\_in.Text, nums - 7, 1)

str(8) = Mid(Word\_in.Text, nums - 8, 1)

str(9) = Mid(Word\_in.Text, nums - 9, 1)

str(10) = Mid(Word\_in.Text, nums - 10, 1)

str(11) = Mid(Word\_in.Text, nums - 11, 1)

str(12) = Mid(Word\_in.Text, nums - 12, 1)

str(13) = Mid(Word\_in.Text, nums - 13, 1)

str(14) = Mid(Word\_in.Text, nums - 14, 1)

str(15) = Mid(Word\_in.Text, nums - 15, 1)

str(16) = Mid(Word\_in.Text, nums - 16, 1)

str(17) = Mid(Word\_in.Text, nums - 17, 1)

str(18) = Mid(Word\_in.Text, nums - 18, 1)

str(19) = Mid(Word\_in.Text, nums - 19, 1)

Catch ex As Exception

End Try

If Word\_in.TextLength = 1 Then

If str(0) = "a" Then

Chr1.Text = "A"

End If

ElseIf Word\_in.TextLength = 2 Then



```
If str(1) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
If str(0) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 3 Then
If str(0) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 4 Then
If str(0) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 5 Then
If str(0) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 6 Then
If str(0) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
```

```
If str(1) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 7 Then
If str(0) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 8 Then
If str(0) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
```

```
End If
If str(4) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 9 Then
If str(0) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 10 Then
If str(0) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
```

```
Chr8.Text = "A"  
End If  
If str(3) = "a" Then  
Chr7.Text = "A"  
End If  
If str(4) = "a" Then  
Chr6.Text = "A"  
End If  
If str(5) = "a" Then  
Chr5.Text = "A"  
End If  
If str(6) = "a" Then  
Chr4.Text = "A"  
End If  
If str(7) = "a" Then  
Chr3.Text = "A"  
End If  
If str(8) = "a" Then  
Chr2.Text = "A"  
End If  
If str(9) = "a" Then  
Chr1.Text = "A"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 11 Then  
If str(0) = "a" Then  
Chr11.Text = "A"  
End If  
If str(1) = "a" Then  
Chr10.Text = "A"  
End If  
If str(2) = "a" Then  
Chr9.Text = "A"  
End If  
If str(3) = "a" Then  
Chr8.Text = "A"  
End If  
If str(4) = "a" Then  
Chr7.Text = "A"  
End If  
If str(5) = "a" Then  
Chr6.Text = "A"  
End If  
If str(6) = "a" Then  
Chr5.Text = "A"  
End If  
If str(7) = "a" Then  
Chr4.Text = "A"  
End If  
If str(8) = "a" Then
```

```
Chr3.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 12 Then
If str(0) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 13 Then
If str(0) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
```

```
If str(1) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 14 Then
If str(0) = "a" Then
Chr14.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
```

```
If str(4) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(13) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 15 Then
If str(0) = "a" Then
Chr15.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr14.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
```



```
If str(6) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(13) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(14) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 16 Then
If str(0) = "a" Then
Chr16.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr15.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr14.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
```

```
If str(7) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(13) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(14) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(15) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 17 Then
If str(0) = "a" Then
Chr17.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr16.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr15.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr14.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
```

```
If str(7) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(13) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(14) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(15) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(16) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 18 Then
If str(0) = "a" Then
Chr18.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr17.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr16.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr15.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr14.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
```

```
If str(6) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(13) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(14) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(15) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(16) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(17) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 19 Then
If str(0) = "a" Then
Chr19.Text = "A"
End If
If str(1) = "a" Then
Chr18.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr17.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr16.Text = "A"
End If
```

```
If str(4) = "a" Then
Chr15.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr14.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(13) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(14) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(15) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(16) = "a" Then
Chr3.Text = "A"
End If
If str(17) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(18) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 20 Then
If str(0) = "a" Then
Chr20.Text = "A"
End If
```

```
If str(1) = "a" Then
Chr19.Text = "A"
End If
If str(2) = "a" Then
Chr18.Text = "A"
End If
If str(3) = "a" Then
Chr17.Text = "A"
End If
If str(4) = "a" Then
Chr16.Text = "A"
End If
If str(5) = "a" Then
Chr15.Text = "A"
End If
If str(6) = "a" Then
Chr14.Text = "A"
End If
If str(7) = "a" Then
Chr13.Text = "A"
End If
If str(8) = "a" Then
Chr12.Text = "A"
End If
If str(9) = "a" Then
Chr11.Text = "A"
End If
If str(10) = "a" Then
Chr10.Text = "A"
End If
If str(11) = "a" Then
Chr9.Text = "A"
End If
If str(12) = "a" Then
Chr8.Text = "A"
End If
If str(13) = "a" Then
Chr7.Text = "A"
End If
If str(14) = "a" Then
Chr6.Text = "A"
End If
If str(15) = "a" Then
Chr5.Text = "A"
End If
If str(16) = "a" Then
Chr4.Text = "A"
End If
If str(17) = "a" Then
```

```
Chr3.Text = "A"
End If
If str(18) = "a" Then
Chr2.Text = "A"
End If
If str(19) = "a" Then
Chr1.Text = "A"
End If
End If
If InStr(Word_in.Text, "a", CompareMethod.Text) = 0 Then
If f_chr1.Text = "" Then
f_chr1.Text = "A"
ElseIf f_chr2.Text = "" Then
f_chr2.Text = "A"
ElseIf f_chr3.Text = "" Then
f_chr3.Text = "A"
ElseIf f_chr4.Text = "" Then
f_chr4.Text = "A"
ElseIf f_chr5.Text = "" Then
f_chr5.Text = "A"
ElseIf f_chr6.Text = "" Then
f_chr6.Text = "A"
ElseIf f_chr7.Text = "" Then
f_chr7.Text = "A"
ElseIf f_chr8.Text = "" Then
f_chr8.Text = "A"
ElseIf f_chr9.Text = "" Then
f_chr9.Text = "A"
ElseIf f_chr10.Text = "" Then
f_chr10.Text = "A"
ElseIf f_chr11.Text = "" Then
f_chr11.Text = "A"
End If
End If
End Sub
```

Дважды щёлкаем по кнопке Button с именем для 2-й буквы алфавита Name = В. Появившийся шаблон метода после записи нашего кода принимает следующий вид.

**Листинг 19.3.** Метод-обработчик щелчка кнопки.

```
Private Sub B_Click(ByVal sender As System.Object, _
ByVal e As System.EventArgs) Handles B.Click
B.Enabled = False
nums = Len(Word_in.Text)
Try
str(0) = Mid(Word_in.Text, nums, 1)
str(1) = Mid(Word_in.Text, nums - 1, 1)
str(2) = Mid(Word_in.Text, nums - 2, 1)
str(3) = Mid(Word_in.Text, nums - 3, 1)
str(4) = Mid(Word_in.Text, nums - 4, 1)
str(5) = Mid(Word_in.Text, nums - 5, 1)
```

```
str(6) = Mid(Word_in.Text, nums - 6, 1)
str(7) = Mid(Word_in.Text, nums - 7, 1)
str(8) = Mid(Word_in.Text, nums - 8, 1)
str(9) = Mid(Word_in.Text, nums - 9, 1)
str(10) = Mid(Word_in.Text, nums - 10, 1)
str(11) = Mid(Word_in.Text, nums - 11, 1)
str(12) = Mid(Word_in.Text, nums - 12, 1)
str(13) = Mid(Word_in.Text, nums - 13, 1)
str(14) = Mid(Word_in.Text, nums - 14, 1)
str(15) = Mid(Word_in.Text, nums - 15, 1)
str(16) = Mid(Word_in.Text, nums - 16, 1)
str(17) = Mid(Word_in.Text, nums - 17, 1)
str(18) = Mid(Word_in.Text, nums - 18, 1)
str(19) = Mid(Word_in.Text, nums - 19, 1)
Catch ex As Exception
End Try
If Word_in.TextLength = 1 Then
If str(0) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 2 Then
If str(1) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
If str(0) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 3 Then
If str(0) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 4 Then
If str(0) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
```



```
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 5 Then
If str(0) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 6 Then
If str(0) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(5) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 7 Then
If str(0) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
```

```
If str(4) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(5) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(6) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 8 Then
If str(0) = "b" Then
Chr8.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(5) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(6) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(7) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 9 Then
If str(0) = "b" Then
Chr9.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr8.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
```

```
End If
If str(5) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(6) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(7) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(8) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 10 Then
If str(0) = "b" Then
Chr10.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr9.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr8.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(5) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(6) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(7) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(8) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(9) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 11 Then
If str(0) = "b" Then
Chr11.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
```

```
Chr10.Text = "B"  
End If  
If str(2) = "b" Then  
Chr9.Text = "B"  
End If  
If str(3) = "b" Then  
Chr8.Text = "B"  
End If  
If str(4) = "b" Then  
Chr7.Text = "B"  
End If  
If str(5) = "b" Then  
Chr6.Text = "B"  
End If  
If str(6) = "b" Then  
Chr5.Text = "B"  
End If  
If str(7) = "b" Then  
Chr4.Text = "B"  
End If  
If str(8) = "b" Then  
Chr3.Text = "B"  
End If  
If str(9) = "b" Then  
Chr2.Text = "B"  
End If  
If str(10) = "b" Then  
Chr1.Text = "B"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 12 Then  
If str(0) = "b" Then  
Chr12.Text = "B"  
End If  
If str(1) = "b" Then  
Chr11.Text = "B"  
End If  
If str(2) = "b" Then  
Chr10.Text = "B"  
End If  
If str(3) = "b" Then  
Chr9.Text = "B"  
End If  
If str(4) = "b" Then  
Chr8.Text = "B"  
End If  
If str(5) = "b" Then  
Chr7.Text = "B"  
End If  
If str(6) = "b" Then
```

```
Chr6.Text = "B"  
End If  
If str(7) = "b" Then  
Chr5.Text = "B"  
End If  
If str(8) = "b" Then  
Chr4.Text = "B"  
End If  
If str(9) = "b" Then  
Chr3.Text = "B"  
End If  
If str(10) = "b" Then  
Chr2.Text = "B"  
End If  
If str(11) = "b" Then  
Chr1.Text = "B"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 13 Then  
If str(0) = "b" Then  
Chr13.Text = "B"  
End If  
If str(1) = "b" Then  
Chr12.Text = "B"  
End If  
If str(2) = "b" Then  
Chr11.Text = "B"  
End If  
If str(3) = "b" Then  
Chr10.Text = "B"  
End If  
If str(4) = "b" Then  
Chr9.Text = "B"  
End If  
If str(5) = "b" Then  
Chr8.Text = "B"  
End If  
If str(6) = "b" Then  
Chr7.Text = "B"  
End If  
If str(7) = "b" Then  
Chr6.Text = "B"  
End If  
If str(8) = "b" Then  
Chr5.Text = "B"  
End If  
If str(9) = "b" Then  
Chr4.Text = "B"  
End If  
If str(10) = "b" Then
```

```
Chr3.Text = "B"  
End If  
If str(11) = "b" Then  
Chr2.Text = "B"  
End If  
If str(12) = "b" Then  
Chr1.Text = "B"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 14 Then  
If str(0) = "b" Then  
Chr14.Text = "B"  
End If  
If str(1) = "b" Then  
Chr13.Text = "B"  
End If  
If str(2) = "b" Then  
Chr12.Text = "B"  
End If  
If str(3) = "b" Then  
Chr11.Text = "B"  
End If  
If str(4) = "b" Then  
Chr10.Text = "B"  
End If  
If str(5) = "b" Then  
Chr9.Text = "B"  
End If  
If str(6) = "b" Then  
Chr8.Text = "B"  
End If  
If str(7) = "b" Then  
Chr7.Text = "B"  
End If  
If str(8) = "b" Then  
Chr6.Text = "B"  
End If  
If str(9) = "b" Then  
Chr5.Text = "B"  
End If  
If str(10) = "b" Then  
Chr4.Text = "B"  
End If  
If str(11) = "b" Then  
Chr3.Text = "B"  
End If  
If str(12) = "b" Then  
Chr2.Text = "B"  
End If  
If str(13) = "b" Then
```

```
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 15 Then
If str(0) = "b" Then
Chr15.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr14.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr13.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr12.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr11.Text = "B"
End If
If str(5) = "b" Then
Chr10.Text = "B"
End If
If str(6) = "b" Then
Chr9.Text = "B"
End If
If str(7) = "b" Then
Chr8.Text = "B"
End If
If str(8) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(9) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(10) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(11) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(12) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(13) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(14) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 16 Then
```

```
If str(0) = "b" Then
Chr16.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr15.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr14.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr13.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr12.Text = "B"
End If
If str(5) = "b" Then
Chr11.Text = "B"
End If
If str(6) = "b" Then
Chr10.Text = "B"
End If
If str(7) = "b" Then
Chr9.Text = "B"
End If
If str(8) = "b" Then
Chr8.Text = "B"
End If
If str(9) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(10) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(11) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(12) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(13) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(14) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(15) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 17 Then
```



```
If str(0) = "b" Then
Chr17.Text = "B"
End If
If str(1) = "b" Then
Chr16.Text = "B"
End If
If str(2) = "b" Then
Chr15.Text = "B"
End If
If str(3) = "b" Then
Chr14.Text = "B"
End If
If str(4) = "b" Then
Chr13.Text = "B"
End If
If str(5) = "b" Then
Chr12.Text = "B"
End If
If str(6) = "b" Then
Chr11.Text = "B"
End If
If str(7) = "b" Then
Chr10.Text = "B"
End If
If str(8) = "b" Then
Chr9.Text = "B"
End If
If str(9) = "b" Then
Chr8.Text = "B"
End If
If str(10) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(11) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(12) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(13) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(14) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(15) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(16) = "b" Then
```

```
Chr1.Text = "B"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 18 Then  
If str(0) = "b" Then  
Chr18.Text = "B"  
End If  
If str(1) = "b" Then  
Chr17.Text = "B"  
End If  
If str(2) = "b" Then  
Chr16.Text = "B"  
End If  
If str(3) = "b" Then  
Chr15.Text = "B"  
End If  
If str(4) = "b" Then  
Chr14.Text = "B"  
End If  
If str(5) = "b" Then  
Chr13.Text = "B"  
End If  
If str(6) = "b" Then  
Chr12.Text = "B"  
End If  
If str(7) = "b" Then  
Chr11.Text = "B"  
End If  
If str(8) = "b" Then  
Chr10.Text = "B"  
End If  
If str(9) = "b" Then  
Chr9.Text = "B"  
End If  
If str(10) = "b" Then  
Chr8.Text = "B"  
End If  
If str(11) = "b" Then  
Chr7.Text = "B"  
End If  
If str(12) = "b" Then  
Chr6.Text = "B"  
End If  
If str(13) = "b" Then  
Chr5.Text = "B"  
End If  
If str(14) = "b" Then  
Chr4.Text = "B"  
End If  
If str(15) = "b" Then
```

```
Chr3.Text = "B"  
End If  
If str(16) = "b" Then  
Chr2.Text = "B"  
End If  
If str(17) = "b" Then  
Chr1.Text = "B"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 19 Then  
If str(0) = "b" Then  
Chr19.Text = "B"  
End If  
If str(1) = "b" Then  
Chr18.Text = "B"  
End If  
If str(2) = "b" Then  
Chr17.Text = "B"  
End If  
If str(3) = "b" Then  
Chr16.Text = "B"  
End If  
If str(4) = "b" Then  
Chr15.Text = "B"  
End If  
If str(5) = "b" Then  
Chr14.Text = "B"  
End If  
If str(6) = "b" Then  
Chr13.Text = "B"  
End If  
If str(7) = "b" Then  
Chr12.Text = "B"  
End If  
If str(8) = "b" Then  
Chr11.Text = "B"  
End If  
If str(9) = "b" Then  
Chr10.Text = "B"  
End If  
If str(10) = "b" Then  
Chr9.Text = "B"  
End If  
If str(11) = "b" Then  
Chr8.Text = "B"  
End If  
If str(12) = "b" Then  
Chr7.Text = "B"  
End If  
If str(13) = "b" Then
```

```
Chr6.Text = "B"  
End If  
If str(14) = "b" Then  
Chr5.Text = "B"  
End If  
If str(15) = "b" Then  
Chr4.Text = "B"  
End If  
If str(16) = "b" Then  
Chr3.Text = "B"  
End If  
If str(17) = "b" Then  
Chr2.Text = "B"  
End If  
If str(18) = "b" Then  
Chr1.Text = "B"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 20 Then  
If str(0) = "b" Then  
Chr20.Text = "B"  
End If  
If str(1) = "b" Then  
Chr19.Text = "B"  
End If  
If str(2) = "b" Then  
Chr18.Text = "B"  
End If  
If str(3) = "b" Then  
Chr17.Text = "B"  
End If  
If str(4) = "b" Then  
Chr16.Text = "B"  
End If  
If str(5) = "b" Then  
Chr15.Text = "B"  
End If  
If str(6) = "b" Then  
Chr14.Text = "B"  
End If  
If str(7) = "b" Then  
Chr13.Text = "B"  
End If  
If str(8) = "b" Then  
Chr12.Text = "B"  
End If  
If str(9) = "b" Then  
Chr11.Text = "B"  
End If  
If str(10) = "b" Then
```

```
Chr10.Text = "B"
End If
If str(11) = "b" Then
Chr9.Text = "B"
End If
If str(12) = "b" Then
Chr8.Text = "B"
End If
If str(13) = "b" Then
Chr7.Text = "B"
End If
If str(14) = "b" Then
Chr6.Text = "B"
End If
If str(15) = "b" Then
Chr5.Text = "B"
End If
If str(16) = "b" Then
Chr4.Text = "B"
End If
If str(17) = "b" Then
Chr3.Text = "B"
End If
If str(18) = "b" Then
Chr2.Text = "B"
End If
If str(19) = "b" Then
Chr1.Text = "B"
End If
End If
If InStr(Word_in.Text, "b", CompareMethod.Text) = 0 Then
If f_chr1.Text = "" Then
f_chr1.Text = "B"
ElseIf f_chr2.Text = "" Then
f_chr2.Text = "B"
ElseIf f_chr3.Text = "" Then
f_chr3.Text = "B"
ElseIf f_chr4.Text = "" Then
f_chr4.Text = "B"
ElseIf f_chr5.Text = "" Then
f_chr5.Text = "B"
ElseIf f_chr6.Text = "" Then
f_chr6.Text = "B"
ElseIf f_chr7.Text = "" Then
f_chr7.Text = "B"
ElseIf f_chr8.Text = "" Then
f_chr8.Text = "B"
ElseIf f_chr9.Text = "" Then
f_chr9.Text = "B"
```

```
ElseIf f_chr10.Text = "" Then  
f_chr10.Text = "B"  
ElseIf f_chr11.Text = "" Then  
f_chr11.Text = "B"  
End If  
End If  
End Sub
```

Дважды щёлкаем по кнопке Button с именем Name для 3-й буквы С. Появившийся шаблон метода после записи нашего кода принимает следующий вид.

**Листинг 19.4.** Метод-обработчик щелчка кнопки.

```
Private Sub C_Click(ByVal sender As System.Object, _  
ByVal e As System.EventArgs) Handles C.Click  
C.Enabled = False  
nums = Len(Word_in.Text)  
Try  
str(0) = Mid(Word_in.Text, nums, 1)  
str(1) = Mid(Word_in.Text, nums - 1, 1)  
str(2) = Mid(Word_in.Text, nums - 2, 1)  
str(3) = Mid(Word_in.Text, nums - 3, 1)  
str(4) = Mid(Word_in.Text, nums - 4, 1)  
str(5) = Mid(Word_in.Text, nums - 5, 1)  
str(6) = Mid(Word_in.Text, nums - 6, 1)  
str(7) = Mid(Word_in.Text, nums - 7, 1)  
str(8) = Mid(Word_in.Text, nums - 8, 1)  
str(9) = Mid(Word_in.Text, nums - 9, 1)  
str(10) = Mid(Word_in.Text, nums - 10, 1)  
str(11) = Mid(Word_in.Text, nums - 11, 1)  
str(12) = Mid(Word_in.Text, nums - 12, 1)  
str(13) = Mid(Word_in.Text, nums - 13, 1)  
str(14) = Mid(Word_in.Text, nums - 14, 1)  
str(15) = Mid(Word_in.Text, nums - 15, 1)  
str(16) = Mid(Word_in.Text, nums - 16, 1)  
str(17) = Mid(Word_in.Text, nums - 17, 1)  
str(18) = Mid(Word_in.Text, nums - 18, 1)  
str(19) = Mid(Word_in.Text, nums - 19, 1)  
Catch ex As Exception  
End Try  
If Word_in.TextLength = 1 Then  
If str(0) = "c" Then  
Chr1.Text = "C"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 2 Then  
If str(1) = "c" Then  
Chr1.Text = "C"  
End If  
If str(0) = "c" Then  
Chr2.Text = "C"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 3 Then
```

```
If str(0) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 4 Then
If str(0) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 5 Then
If str(0) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 6 Then
If str(0) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
```

```
Chr3.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 7 Then
If str(0) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 8 Then
If str(0) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
```



```
If str(6) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 9 Then
If str(0) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 10 Then
If str(0) = "c" Then
Chr10.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
```

```
End If
If str(5) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 11 Then
If str(0) = "c" Then
Chr11.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr10.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(10) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
```

```
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 12 Then
If str(0) = "c" Then
Chr12.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr11.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr10.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(10) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(11) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 13 Then
If str(0) = "c" Then
Chr13.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr12.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr11.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
```

```
Chr10.Text = "C"  
End If  
If str(4) = "c" Then  
Chr9.Text = "C"  
End If  
If str(5) = "c" Then  
Chr8.Text = "C"  
End If  
If str(6) = "c" Then  
Chr7.Text = "C"  
End If  
If str(7) = "c" Then  
Chr6.Text = "C"  
End If  
If str(8) = "c" Then  
Chr5.Text = "C"  
End If  
If str(9) = "c" Then  
Chr4.Text = "C"  
End If  
If str(10) = "c" Then  
Chr3.Text = "C"  
End If  
If str(11) = "c" Then  
Chr2.Text = "C"  
End If  
If str(12) = "c" Then  
Chr1.Text = "C"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 14 Then  
If str(0) = "c" Then  
Chr14.Text = "C"  
End If  
If str(1) = "c" Then  
Chr13.Text = "C"  
End If  
If str(2) = "c" Then  
Chr12.Text = "C"  
End If  
If str(3) = "c" Then  
Chr11.Text = "C"  
End If  
If str(4) = "c" Then  
Chr10.Text = "C"  
End If  
If str(5) = "c" Then  
Chr9.Text = "C"  
End If  
If str(6) = "c" Then
```

```
Chr8.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(10) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(11) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(12) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(13) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 15 Then
If str(0) = "c" Then
Chr15.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr14.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr13.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr12.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr11.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr10.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
```

```
Chr7.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(10) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(11) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(12) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(13) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(14) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 16 Then
If str(0) = "c" Then
Chr16.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr15.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr14.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr13.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr12.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr11.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
Chr10.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
```

```
Chr7.Text = "C"  
End If  
If str(10) = "c" Then  
Chr6.Text = "C"  
End If  
If str(11) = "c" Then  
Chr5.Text = "C"  
End If  
If str(12) = "c" Then  
Chr4.Text = "C"  
End If  
If str(13) = "c" Then  
Chr3.Text = "C"  
End If  
If str(14) = "c" Then  
Chr2.Text = "C"  
End If  
If str(15) = "c" Then  
Chr1.Text = "C"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 17 Then  
If str(0) = "c" Then  
Chr17.Text = "C"  
End If  
If str(1) = "c" Then  
Chr16.Text = "C"  
End If  
If str(2) = "c" Then  
Chr15.Text = "C"  
End If  
If str(3) = "c" Then  
Chr14.Text = "C"  
End If  
If str(4) = "c" Then  
Chr13.Text = "C"  
End If  
If str(5) = "c" Then  
Chr12.Text = "C"  
End If  
If str(6) = "c" Then  
Chr11.Text = "C"  
End If  
If str(7) = "c" Then  
Chr10.Text = "C"  
End If  
If str(8) = "c" Then  
Chr9.Text = "C"  
End If  
If str(9) = "c" Then
```

```
Chr8.Text = "C"  
End If  
If str(10) = "c" Then  
Chr7.Text = "C"  
End If  
If str(11) = "c" Then  
Chr6.Text = "C"  
End If  
If str(12) = "c" Then  
Chr5.Text = "C"  
End If  
If str(13) = "c" Then  
Chr4.Text = "C"  
End If  
If str(14) = "c" Then  
Chr3.Text = "C"  
End If  
If str(15) = "c" Then  
Chr2.Text = "C"  
End If  
If str(16) = "c" Then  
Chr1.Text = "C"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 18 Then  
If str(0) = "c" Then  
Chr18.Text = "C"  
End If  
If str(1) = "c" Then  
Chr17.Text = "C"  
End If  
If str(2) = "c" Then  
Chr16.Text = "C"  
End If  
If str(3) = "c" Then  
Chr15.Text = "C"  
End If  
If str(4) = "c" Then  
Chr14.Text = "C"  
End If  
If str(5) = "c" Then  
Chr13.Text = "C"  
End If  
If str(6) = "c" Then  
Chr12.Text = "C"  
End If  
If str(7) = "c" Then  
Chr11.Text = "C"  
End If  
If str(8) = "c" Then
```



```
Chr10.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(10) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(11) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(12) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(13) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(14) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(15) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(16) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(17) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 19 Then
If str(0) = "c" Then
Chr19.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr18.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr17.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
Chr16.Text = "C"
End If
If str(4) = "c" Then
Chr15.Text = "C"
End If
If str(5) = "c" Then
Chr14.Text = "C"
End If
If str(6) = "c" Then
```

```
Chr13.Text = "C"
End If
If str(7) = "c" Then
Chr12.Text = "C"
End If
If str(8) = "c" Then
Chr11.Text = "C"
End If
If str(9) = "c" Then
Chr10.Text = "C"
End If
If str(10) = "c" Then
Chr9.Text = "C"
End If
If str(11) = "c" Then
Chr8.Text = "C"
End If
If str(12) = "c" Then
Chr7.Text = "C"
End If
If str(13) = "c" Then
Chr6.Text = "C"
End If
If str(14) = "c" Then
Chr5.Text = "C"
End If
If str(15) = "c" Then
Chr4.Text = "C"
End If
If str(16) = "c" Then
Chr3.Text = "C"
End If
If str(17) = "c" Then
Chr2.Text = "C"
End If
If str(18) = "c" Then
Chr1.Text = "C"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 20 Then
If str(0) = "c" Then
Chr20.Text = "C"
End If
If str(1) = "c" Then
Chr19.Text = "C"
End If
If str(2) = "c" Then
Chr18.Text = "C"
End If
If str(3) = "c" Then
```

```
Chr17.Text = "C"  
End If  
If str(4) = "c" Then  
Chr16.Text = "C"  
End If  
If str(5) = "c" Then  
Chr15.Text = "C"  
End If  
If str(6) = "c" Then  
Chr14.Text = "C"  
End If  
If str(7) = "c" Then  
Chr13.Text = "C"  
End If  
If str(8) = "c" Then  
Chr12.Text = "C"  
End If  
If str(9) = "c" Then  
Chr11.Text = "C"  
End If  
If str(10) = "c" Then  
Chr10.Text = "C"  
End If  
If str(11) = "c" Then  
Chr9.Text = "C"  
End If  
If str(12) = "c" Then  
Chr8.Text = "C"  
End If  
If str(13) = "c" Then  
Chr7.Text = "C"  
End If  
If str(14) = "c" Then  
Chr6.Text = "C"  
End If  
If str(15) = "c" Then  
Chr5.Text = "C"  
End If  
If str(16) = "c" Then  
Chr4.Text = "C"  
End If  
If str(17) = "c" Then  
Chr3.Text = "C"  
End If  
If str(18) = "c" Then  
Chr2.Text = "C"  
End If  
If str(19) = "c" Then  
Chr1.Text = "C"
```

```
End If
End If
If InStr(Word_in.Text, "c", CompareMethod.Text) = 0 Then
If f_chr1.Text = "" Then
f_chr1.Text = "C"
ElseIf f_chr2.Text = "" Then
f_chr2.Text = "C"
ElseIf f_chr3.Text = "" Then
f_chr3.Text = "C"
ElseIf f_chr4.Text = "" Then
f_chr4.Text = "C"
ElseIf f_chr5.Text = "" Then
f_chr5.Text = "C"
ElseIf f_chr6.Text = "" Then
f_chr6.Text = "C"
ElseIf f_chr7.Text = "" Then
f_chr7.Text = "C"
ElseIf f_chr8.Text = "" Then
f_chr8.Text = "C"
ElseIf f_chr9.Text = "" Then
f_chr9.Text = "C"
ElseIf f_chr10.Text = "" Then
f_chr10.Text = "C"
ElseIf f_chr11.Text = "" Then
f_chr11.Text = "C"
End If
End If
End Sub
```

Дважды щёлкаем по кнопке Button с именем Name для 4-й буквы D. Появившийся шаблон метода после записи нашего кода принимает следующий вид.

**Листинг 19.5.** Метод-обработчик щелчка кнопки.

```
Private Sub D_Click(ByVal sender As System.Object, _
ByVal e As System.EventArgs) Handles D.Click
D.Enabled = False
nums = Len(Word_in.Text)
Try
str(0) = Mid(Word_in.Text, nums, 1)
str(1) = Mid(Word_in.Text, nums - 1, 1)
str(2) = Mid(Word_in.Text, nums - 2, 1)
str(3) = Mid(Word_in.Text, nums - 3, 1)
str(4) = Mid(Word_in.Text, nums - 4, 1)
str(5) = Mid(Word_in.Text, nums - 5, 1)
str(6) = Mid(Word_in.Text, nums - 6, 1)
str(7) = Mid(Word_in.Text, nums - 7, 1)
str(8) = Mid(Word_in.Text, nums - 8, 1)
str(9) = Mid(Word_in.Text, nums - 9, 1)
str(10) = Mid(Word_in.Text, nums - 10, 1)
str(11) = Mid(Word_in.Text, nums - 11, 1)
str(12) = Mid(Word_in.Text, nums - 12, 1)
```

```
str(13) = Mid(Word_in.Text, nums - 13, 1)
str(14) = Mid(Word_in.Text, nums - 14, 1)
str(15) = Mid(Word_in.Text, nums - 15, 1)
str(16) = Mid(Word_in.Text, nums - 16, 1)
str(17) = Mid(Word_in.Text, nums - 17, 1)
str(18) = Mid(Word_in.Text, nums - 18, 1)
str(19) = Mid(Word_in.Text, nums - 19, 1)
```

```
Catch ex As Exception
```

```
End Try
```

```
If Word_in.TextLength = 1 Then
```

```
If str(0) = "d" Then
```

```
Chr1.Text = "D"
```

```
End If
```

```
ElseIf Word_in.TextLength = 2 Then
```

```
If str(1) = "d" Then
```

```
Chr1.Text = "D"
```

```
End If
```

```
If str(0) = "d" Then
```

```
Chr2.Text = "D"
```

```
End If
```

```
ElseIf Word_in.TextLength = 3 Then
```

```
If str(0) = "d" Then
```

```
Chr3.Text = "D"
```

```
End If
```

```
If str(1) = "d" Then
```

```
Chr2.Text = "D"
```

```
End If
```

```
If str(2) = "d" Then
```

```
Chr1.Text = "D"
```

```
End If
```

```
ElseIf Word_in.TextLength = 4 Then
```

```
If str(0) = "d" Then
```

```
Chr4.Text = "D"
```

```
End If
```

```
If str(1) = "d" Then
```

```
Chr3.Text = "D"
```

```
End If
```

```
If str(2) = "d" Then
```

```
Chr2.Text = "D"
```

```
End If
```

```
If str(3) = "d" Then
```

```
Chr1.Text = "D"
```

```
End If
```

```
ElseIf Word_in.TextLength = 5 Then
```

```
If str(0) = "d" Then
```

```
Chr5.Text = "D"
```

```
End If
```

```
If str(1) = "d" Then
```

```
Chr4.Text = "D"
```

```
End If
If str(2) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 6 Then
If str(0) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 7 Then
If str(0) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
```

```
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 8 Then
If str(0) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 9 Then
If str(0) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
```

```
If str(7) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 10 Then
If str(0) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 11 Then
If str(0) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
```



```
End If
If str(4) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 12 Then
If str(0) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
```

```
End If
If str(9) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 13 Then
If str(0) = "d" Then
Chr13.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(12) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
```

```
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 14 Then
If str(0) = "d" Then
Chr14.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr13.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(12) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(13) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 15 Then
If str(0) = "d" Then
Chr15.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
```

```
Chr14.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr13.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(12) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(13) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(14) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 16 Then
If str(0) = "d" Then
Chr16.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr15.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
```

```
Chr14.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr13.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(12) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(13) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(14) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(15) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 17 Then
If str(0) = "d" Then
Chr17.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr16.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
```

```
Chr15.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr14.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr13.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(12) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(13) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(14) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(15) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(16) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 18 Then
If str(0) = "d" Then
Chr18.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
```

```
Chr17.Text = "D"  
End If  
If str(2) = "d" Then  
Chr16.Text = "D"  
End If  
If str(3) = "d" Then  
Chr15.Text = "D"  
End If  
If str(4) = "d" Then  
Chr14.Text = "D"  
End If  
If str(5) = "d" Then  
Chr13.Text = "D"  
End If  
If str(6) = "d" Then  
Chr12.Text = "D"  
End If  
If str(7) = "d" Then  
Chr11.Text = "D"  
End If  
If str(8) = "d" Then  
Chr10.Text = "D"  
End If  
If str(9) = "d" Then  
Chr9.Text = "D"  
End If  
If str(10) = "d" Then  
Chr8.Text = "D"  
End If  
If str(11) = "d" Then  
Chr7.Text = "D"  
End If  
If str(12) = "d" Then  
Chr6.Text = "D"  
End If  
If str(13) = "d" Then  
Chr5.Text = "D"  
End If  
If str(14) = "d" Then  
Chr4.Text = "D"  
End If  
If str(15) = "d" Then  
Chr3.Text = "D"  
End If  
If str(16) = "d" Then  
Chr2.Text = "D"  
End If  
If str(17) = "d" Then  
Chr1.Text = "D"
```

```
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 19 Then
If str(0) = "d" Then
Chr19.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr18.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr17.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr16.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr15.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr14.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr13.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
End If
If str(12) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(13) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(14) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(15) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
```



```
End If
If str(16) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(17) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(18) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 20 Then
If str(0) = "d" Then
Chr20.Text = "D"
End If
If str(1) = "d" Then
Chr19.Text = "D"
End If
If str(2) = "d" Then
Chr18.Text = "D"
End If
If str(3) = "d" Then
Chr17.Text = "D"
End If
If str(4) = "d" Then
Chr16.Text = "D"
End If
If str(5) = "d" Then
Chr15.Text = "D"
End If
If str(6) = "d" Then
Chr14.Text = "D"
End If
If str(7) = "d" Then
Chr13.Text = "D"
End If
If str(8) = "d" Then
Chr12.Text = "D"
End If
If str(9) = "d" Then
Chr11.Text = "D"
End If
If str(10) = "d" Then
Chr10.Text = "D"
End If
If str(11) = "d" Then
Chr9.Text = "D"
End If
If str(12) = "d" Then
Chr8.Text = "D"
```

```
End If
If str(13) = "d" Then
Chr7.Text = "D"
End If
If str(14) = "d" Then
Chr6.Text = "D"
End If
If str(15) = "d" Then
Chr5.Text = "D"
End If
If str(16) = "d" Then
Chr4.Text = "D"
End If
If str(17) = "d" Then
Chr3.Text = "D"
End If
If str(18) = "d" Then
Chr2.Text = "D"
End If
If str(19) = "d" Then
Chr1.Text = "D"
End If
End If
If InStr(Word_in.Text, "d", CompareMethod.Text) = 0 Then
If f_chr1.Text = "" Then
f_chr1.Text = "D"
ElseIf f_chr2.Text = "" Then
f_chr2.Text = "D"
ElseIf f_chr3.Text = "" Then
f_chr3.Text = "D"
ElseIf f_chr4.Text = "" Then
f_chr4.Text = "D"
ElseIf f_chr5.Text = "" Then
f_chr5.Text = "D"
ElseIf f_chr6.Text = "" Then
f_chr6.Text = "D"
ElseIf f_chr7.Text = "" Then
f_chr7.Text = "D"
ElseIf f_chr8.Text = "" Then
f_chr8.Text = "D"
ElseIf f_chr9.Text = "" Then
f_chr9.Text = "D"
ElseIf f_chr10.Text = "" Then
f_chr10.Text = "D"
ElseIf f_chr11.Text = "" Then
f_chr11.Text = "D"
End If
End If
End Sub
```

Дважды щёлкаем по кнопке Button с именем Name для 5-й буквы Er (объяснение, почему здесь не E, а Er, дано выше). Появившийся шаблон метода после записи нашего кода принимает следующий вид.

**Листинг 19.6.** Метод-обработчик щелчка кнопки.

```
Private Sub E_Click(ByVal sender As System.Object, _  
ByVal e As System.EventArgs) Handles Er.Click  
Er.Enabled = False  
nums = Len(Word_in.Text)  
Try  
str(0) = Mid(Word_in.Text, nums, 1)  
str(1) = Mid(Word_in.Text, nums - 1, 1)  
str(2) = Mid(Word_in.Text, nums - 2, 1)  
str(3) = Mid(Word_in.Text, nums - 3, 1)  
str(4) = Mid(Word_in.Text, nums - 4, 1)  
str(5) = Mid(Word_in.Text, nums - 5, 1)  
str(6) = Mid(Word_in.Text, nums - 6, 1)  
str(7) = Mid(Word_in.Text, nums - 7, 1)  
str(8) = Mid(Word_in.Text, nums - 8, 1)  
str(9) = Mid(Word_in.Text, nums - 9, 1)  
str(10) = Mid(Word_in.Text, nums - 10, 1)  
str(11) = Mid(Word_in.Text, nums - 11, 1)  
str(12) = Mid(Word_in.Text, nums - 12, 1)  
str(13) = Mid(Word_in.Text, nums - 13, 1)  
str(14) = Mid(Word_in.Text, nums - 14, 1)  
str(15) = Mid(Word_in.Text, nums - 15, 1)  
str(16) = Mid(Word_in.Text, nums - 16, 1)  
str(17) = Mid(Word_in.Text, nums - 17, 1)  
str(18) = Mid(Word_in.Text, nums - 18, 1)  
str(19) = Mid(Word_in.Text, nums - 19, 1)  
Catch ex As Exception  
End Try  
If Word_in.TextLength = 1 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 2 Then  
If str(1) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
If str(0) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 3 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If
```

```
If str(2) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 4 Then
If str(0) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 5 Then
If str(0) = "e" Then
Chr5.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 6 Then
If str(0) = "e" Then
Chr6.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr5.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(5) = "e" Then
```

```
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 7 Then
If str(0) = "e" Then
Chr7.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr6.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr5.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(5) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(6) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 8 Then
If str(0) = "e" Then
Chr8.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr7.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr6.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr5.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(5) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(6) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(7) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
```

```
ElseIf Word_in.TextLength = 9 Then
If str(0) = "e" Then
Chr9.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr8.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr7.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr6.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr5.Text = "E"
End If
If str(5) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(6) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(7) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(8) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 10 Then
If str(0) = "e" Then
Chr10.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr9.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr8.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr7.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr6.Text = "E"
End If
If str(5) = "e" Then
Chr5.Text = "E"
End If
If str(6) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
```

```
End If
If str(7) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(8) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(9) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 11 Then
If str(0) = "e" Then
Chr11.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr10.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr9.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr8.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr7.Text = "E"
End If
If str(5) = "e" Then
Chr6.Text = "E"
End If
If str(6) = "e" Then
Chr5.Text = "E"
End If
If str(7) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(8) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(9) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(10) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 12 Then
If str(0) = "e" Then
Chr12.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
```

```
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 13 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr13.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr12.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then
```



```
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then  
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(12) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 14 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr14.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr13.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr12.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then
```

```
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(12) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(13) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 15 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr15.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr14.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr13.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr12.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then
```

```
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(12) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(13) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(14) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 16 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr16.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr15.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr14.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr13.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr12.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then  
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then  
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then  
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then
```

```
Chr5.Text = "E"
End If
If str(12) = "e" Then
Chr4.Text = "E"
End If
If str(13) = "e" Then
Chr3.Text = "E"
End If
If str(14) = "e" Then
Chr2.Text = "E"
End If
If str(15) = "e" Then
Chr1.Text = "E"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 17 Then
If str(0) = "e" Then
Chr17.Text = "E"
End If
If str(1) = "e" Then
Chr16.Text = "E"
End If
If str(2) = "e" Then
Chr15.Text = "E"
End If
If str(3) = "e" Then
Chr14.Text = "E"
End If
If str(4) = "e" Then
Chr13.Text = "E"
End If
If str(5) = "e" Then
Chr12.Text = "E"
End If
If str(6) = "e" Then
Chr11.Text = "E"
End If
If str(7) = "e" Then
Chr10.Text = "E"
End If
If str(8) = "e" Then
Chr9.Text = "E"
End If
If str(9) = "e" Then
Chr8.Text = "E"
End If
If str(10) = "e" Then
Chr7.Text = "E"
End If
If str(11) = "e" Then
```

```
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(12) = "e" Then  
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(13) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(14) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(15) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(16) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 18 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr18.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr17.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr16.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr15.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr14.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then  
Chr13.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr12.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then
```

```
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(12) = "e" Then  
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(13) = "e" Then  
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(14) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(15) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(16) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(17) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 19 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr19.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr18.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr17.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr16.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr15.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then  
Chr14.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr13.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr12.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then
```

```
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then  
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(12) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(13) = "e" Then  
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(14) = "e" Then  
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(15) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(16) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(17) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(18) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 20 Then  
If str(0) = "e" Then  
Chr20.Text = "E"  
End If  
If str(1) = "e" Then  
Chr19.Text = "E"  
End If  
If str(2) = "e" Then  
Chr18.Text = "E"  
End If  
If str(3) = "e" Then  
Chr17.Text = "E"  
End If  
If str(4) = "e" Then  
Chr16.Text = "E"  
End If  
If str(5) = "e" Then
```

```
Chr15.Text = "E"  
End If  
If str(6) = "e" Then  
Chr14.Text = "E"  
End If  
If str(7) = "e" Then  
Chr13.Text = "E"  
End If  
If str(8) = "e" Then  
Chr12.Text = "E"  
End If  
If str(9) = "e" Then  
Chr11.Text = "E"  
End If  
If str(10) = "e" Then  
Chr10.Text = "E"  
End If  
If str(11) = "e" Then  
Chr9.Text = "E"  
End If  
If str(12) = "e" Then  
Chr8.Text = "E"  
End If  
If str(13) = "e" Then  
Chr7.Text = "E"  
End If  
If str(14) = "e" Then  
Chr6.Text = "E"  
End If  
If str(15) = "e" Then  
Chr5.Text = "E"  
End If  
If str(16) = "e" Then  
Chr4.Text = "E"  
End If  
If str(17) = "e" Then  
Chr3.Text = "E"  
End If  
If str(18) = "e" Then  
Chr2.Text = "E"  
End If  
If str(19) = "e" Then  
Chr1.Text = "E"  
End If  
End If  
If InStr(Word_in.Text, "e", CompareMethod.Text) = 0 Then  
If f_chr1.Text = "" Then  
f_chr1.Text = "E"  
ElseIf f_chr2.Text = "" Then
```



```
f_chr2.Text = "E"  
ElseIf f_chr3.Text = "" Then  
f_chr3.Text = "E"  
ElseIf f_chr4.Text = "" Then  
f_chr4.Text = "E"  
ElseIf f_chr5.Text = "" Then  
f_chr5.Text = "E"  
ElseIf f_chr6.Text = "" Then  
f_chr6.Text = "E"  
ElseIf f_chr7.Text = "" Then  
f_chr7.Text = "E"  
ElseIf f_chr8.Text = "" Then  
f_chr8.Text = "E"  
ElseIf f_chr9.Text = "" Then  
f_chr9.Text = "E"  
ElseIf f_chr10.Text = "" Then  
f_chr10.Text = "E"  
ElseIf f_chr11.Text = "" Then  
f_chr11.Text = "E"  
End If  
End If  
End Sub
```

Дважды щёлкаем по кнопке Button с именем Name для 6-й буквы F. Появившийся шаблон метода после записи нашего кода принимает следующий вид.

**Листинг 19.7.** Метод-обработчик щелчка кнопки.

```
Private Sub F_Click(ByVal sender As System.Object, _  
ByVal e As System.EventArgs) Handles F.Click  
F.Enabled = False  
nums = Len(Word_in.Text)  
Try  
str(0) = Mid(Word_in.Text, nums, 1)  
str(1) = Mid(Word_in.Text, nums - 1, 1)  
str(2) = Mid(Word_in.Text, nums - 2, 1)  
str(3) = Mid(Word_in.Text, nums - 3, 1)  
str(4) = Mid(Word_in.Text, nums - 4, 1)  
str(5) = Mid(Word_in.Text, nums - 5, 1)  
str(6) = Mid(Word_in.Text, nums - 6, 1)  
str(7) = Mid(Word_in.Text, nums - 7, 1)  
str(8) = Mid(Word_in.Text, nums - 8, 1)  
str(9) = Mid(Word_in.Text, nums - 9, 1)  
str(10) = Mid(Word_in.Text, nums - 10, 1)  
str(11) = Mid(Word_in.Text, nums - 11, 1)  
str(12) = Mid(Word_in.Text, nums - 12, 1)  
str(13) = Mid(Word_in.Text, nums - 13, 1)  
str(14) = Mid(Word_in.Text, nums - 14, 1)  
str(15) = Mid(Word_in.Text, nums - 15, 1)  
str(16) = Mid(Word_in.Text, nums - 16, 1)  
str(17) = Mid(Word_in.Text, nums - 17, 1)  
str(18) = Mid(Word_in.Text, nums - 18, 1)
```

```
str(19) = Mid(Word_in.Text, nums - 19, 1)
Catch ex As Exception
End Try
If Word_in.TextLength = 1 Then
If str(0) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 2 Then
If str(1) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
If str(0) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 3 Then
If str(0) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 4 Then
If str(0) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 5 Then
If str(0) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
```

```
End If
If str(4) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 6 Then
If str(0) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 7 Then
If str(0) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 8 Then
If str(0) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
```

```
If str(1) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 9 Then
If str(0) = "f" Then
Chr9.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(8) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
```

```
ElseIf Word_in.TextLength = 10 Then
If str(0) = "f" Then
Chr10.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr9.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(8) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(9) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 11 Then
If str(0) = "f" Then
Chr11.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr10.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr9.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
```

```
End If
If str(6) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(8) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(9) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(10) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 12 Then
If str(0) = "f" Then
Chr12.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr11.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr10.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr9.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(8) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(9) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(10) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
```

```
End If
If str(11) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 13 Then
If str(0) = "f" Then
Chr13.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr12.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr11.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr10.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr9.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(8) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(9) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(10) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(11) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(12) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 14 Then
If str(0) = "f" Then
Chr14.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
```

```
Chr13.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr12.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr11.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
Chr10.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr9.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(8) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(9) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(10) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(11) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(12) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(13) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 15 Then
If str(0) = "f" Then
Chr15.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr14.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr13.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
```



```
Chr12.Text = "F"  
End If  
If str(4) = "f" Then  
Chr11.Text = "F"  
End If  
If str(5) = "f" Then  
Chr10.Text = "F"  
End If  
If str(6) = "f" Then  
Chr9.Text = "F"  
End If  
If str(7) = "f" Then  
Chr8.Text = "F"  
End If  
If str(8) = "f" Then  
Chr7.Text = "F"  
End If  
If str(9) = "f" Then  
Chr6.Text = "F"  
End If  
If str(10) = "f" Then  
Chr5.Text = "F"  
End If  
If str(11) = "f" Then  
Chr4.Text = "F"  
End If  
If str(12) = "f" Then  
Chr3.Text = "F"  
End If  
If str(13) = "f" Then  
Chr2.Text = "F"  
End If  
If str(14) = "f" Then  
Chr1.Text = "F"  
End If  
ElseIf Word_in.TextLength = 16 Then  
If str(0) = "f" Then  
Chr16.Text = "F"  
End If  
If str(1) = "f" Then  
Chr15.Text = "F"  
End If  
If str(2) = "f" Then  
Chr14.Text = "F"  
End If  
If str(3) = "f" Then  
Chr13.Text = "F"  
End If  
If str(4) = "f" Then
```

```
Chr12.Text = "F"
End If
If str(5) = "f" Then
Chr11.Text = "F"
End If
If str(6) = "f" Then
Chr10.Text = "F"
End If
If str(7) = "f" Then
Chr9.Text = "F"
End If
If str(8) = "f" Then
Chr8.Text = "F"
End If
If str(9) = "f" Then
Chr7.Text = "F"
End If
If str(10) = "f" Then
Chr6.Text = "F"
End If
If str(11) = "f" Then
Chr5.Text = "F"
End If
If str(12) = "f" Then
Chr4.Text = "F"
End If
If str(13) = "f" Then
Chr3.Text = "F"
End If
If str(14) = "f" Then
Chr2.Text = "F"
End If
If str(15) = "f" Then
Chr1.Text = "F"
End If
ElseIf Word_in.TextLength = 17 Then
If str(0) = "f" Then
Chr17.Text = "F"
End If
If str(1) = "f" Then
Chr16.Text = "F"
End If
If str(2) = "f" Then
Chr15.Text = "F"
End If
If str(3) = "f" Then
Chr14.Text = "F"
End If
If str(4) = "f" Then
```

```
Chr13.Text = "F"  
End If  
If str(5) = "f" Then  
Chr12.Text = "F"  
End If  
If str(6) = "f" Then  
Chr11.Text = "F"  
End If  
If str(7) = "f" Then  
Chr10.Text = "F"  
End If  
If str(8) = "f" Then  
Chr9.Text = "F"  
End If  
If str(9) = "f" Then  
Chr8.Text = "F"
```

## **Конец ознакомительного фрагмента.**

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.