

Résumé des modes de communication utilisés dans la "Gestion des personnes" et dans l' "InputBox"

Dans la "Gestion des personnes"

Le formulaire **FPrincipal** affecte directement le composant **TBUnePersonne** de **FMontrer** en profitant de la portée **Friend** de cet objet. De même, **FMontrer** affecte directement le **Label LDernierAffiche** de **FPrincipal** :

```
Dim Fs As New FMontrer                ' Dans FPrincipal
Fs.TBUnePersonne.Text = LBMesPersonnes.SelectedItem

Fp = Me.Owner                          ' Dans FMontrer
Fp.LDernierAffiche.Text = Me.TBUnePersonne.Text
```

Le formulaire **FVerifier** actualise les données de **FPrincipal** en utilisant directement la procédure **MiseAJour** déclarée **Friend** dans ce dernier :

```
Friend Sub MiseAJour((ByVal ValeurModifiee As Boolean, ByVal UnePersonne As
String) ' Dans FPrincipal

Fp.MiseAJour(Modification, TBUnePersonne.Text)        ' Dans FVerifier
```

Le formulaire **FPrincipal** passe son nom aux formulaires secondaires par l'affectation de leur propriété **Owner** :

```
Fs.Owner = Me                                ' Dans FPrincipal

Fp = Me.Owner                                ' Dans FMontrer et ailleurs
```

Le formulaire **FPrincipal** passe une valeur à **FVerifier** par l'affectation d'une propriété **Entree** créée à cet effet dans ce dernier. De même, **FPrincipal** accède aux propriétés **NomEncode** et **Annuler** de **FEncoder** par les méthodes **Property** créées à cet effet :

```
Dim Fs As New FVerifier                ' Dans FPrincipal
Fs.Entree= LBMesPersonnes.SelectedItem

Public WriteOnly Property Entree() As String ... ' Dans FVerifier

If Not Fs.Annuler Then                  ' Dans FPrincipal
    Encoder(Fs.NomEncode()) ...

Public ReadOnly Property NomEncode() As String ... ' Dans FEncoder
Public ReadOnly Property Annuler() As Boolean ...   ' Dans FEncoder
```

Dans l' "InputBox"

Le constructeur de l'**InputBox** est surchargé pour permettre l'envoi d'informations pendant l'instanciation et le résultat est à la disposition du code appelant dans une propriété (**Property**) nommée **Resultat** :

```
x = New InputBox("Question ?", "Titre ", "Valeur par défaut").Resultat()
```