

<http://www.patcatnats.fr/spip.php?article63>



Boîtes de dialogue

- Inform@tic - Access -



Publication date: vendredi 17 novembre 2006

Copyright © PatCatNat's - Tous droits réservés

Sommaire

- [Avec choix Oui ou Non](#)
- [Simple : 1 bouton Ok](#)
- [Retour à la ligne de la deuxième phrase.](#)
- [Pour mettre en gras une ligne](#)
- [Quelle boîte de dialogue ?](#)



Access 97

Access 97 | Compatible |



Access 2003

Access 2003 | Compatible |

Avec choix Oui ou Non

```
Dim Msg, Style, Titre, Reponse, MyString
```

```
Msg = "Souhaitez-vous continuer?" ' Définit le message.
```

```
Style = vbYesNo + vbCritical + vbDefaultButton2 ' Définit les boutons.
```

```
Titre = "Saisie" ' Définit le titre.
```

```
Reponse = MsgBox(Msg, Style, Titre)
```

```
If Reponse = vbYes Then ' L'utilisateur a choisit Oui.
```

```
    MyString = "Yes" ' Effectue une action.
```

```
Else ' L'utilisateur a choisi Non.
```

```
    MyString = "No" ' Effectue une action.
```

```
End If
```

Simple : 1 bouton Ok

```
MsgBox "Message", vbInformation, "Titre de la boîte"
```

Retour à la ligne de la deuxième phrase.

(& vbCrLf &)

```
MsgBox "Excel est ouvert." & vbCrLf & "Il faut le refermer (J'insiste !)", 48, "Erreur Excel"
```

Pour un saut de ligne répéter 2 fois (& vbCrLf &)

```
MsgBox "Excel est ouvert." & vbCrLf & vbCrLf & "Il faut le refermer (J'insiste !)", 48, "Erreur Excel"
```

Pour mettre en gras une ligne

Mettre l'arobase (@) en début et fin de ligne qui ne doit pas être en gras (jusqu'à Access <2000)

```
MsgBox "Excel est ouvert." & vbCrLf & vbCrLf & "@Il faut le refermer (J'insiste !)", 48, "Erreur Excel"
```

A partir de Access 2000, MsgBox ne peut pas afficher en gras mais il faut passer par Eval :

```
Eval "MsgBox ("" Bonjour monsieur @ et bonnes fêtes @"")"
```

Bonjour monsieur sera en caractères gras, et *bonnes fêtes* sera en caractères normaux.

Quelle boîte de dialogue ?

- **vbOKOnly 0** Affiche le bouton OK uniquement.
- **vbOKCancel 1** Affiche les boutons OK et Annuler.
- **vbAbortRetryIgnore 2** Affiche le bouton Abandonner, Réessayer et Ignorer.
- **vbYesNoCancel 3** Affiche les boutons Oui, Non et Annuler.
- **vbYesNo 4** Affiche les boutons Oui et Non.
- **vbRetryCancel 5** Affiche les boutons Réessayer et Annuler.
- **vbCritical 16** Affiche l'icône Message critique.
- **vbQuestion 32** Affiche l'icône Requête d'avertissement.
- **vbExclamation 48** Affiche l'icône Message d'avertissement.
- **vbInformation 64** Affiche l'icône Message d'information.
- **vbDefaultButton1 0** Le premier bouton est le bouton par défaut.
- **vbDefaultButton2 256** Le deuxième bouton est le bouton par défaut.
- **vbDefaultButton3 512** Le troisième bouton est le bouton par défaut.
- **vbDefaultButton4 768** Le quatrième bouton est le bouton par défaut.
- **vbApplicationModal 0** Boîte de dialogue modale. L'utilisateur doit répondre au message affiché dans la zone de message avant de pouvoir continuer de travailler dans l'application en cours.
- **vbSystemModal 4096** Modal système. Toutes les applications sont interrompues jusqu'à ce que l'utilisateur

réponde au message affiché dans la zone de message.

Le premier groupe de valeurs (**0** à **5**) décrit le nombre et le type de boutons affichés dans la boîte de dialogue. Le deuxième groupe (**16**, **32**, **48** et **64**) décrit le style d'icône. Le troisième groupe (**0**, **256** et **512**) définit le bouton par défaut. Enfin, le quatrième groupe (**0** et **4 096**) détermine la modalité de la zone de message. Au moment d'additionner ces nombres pour obtenir la valeur finale de l'argument `buttons`, ne sélectionnez qu'un seul nombre dans chaque groupe.