

作者序

Visual Basic 是目前國內使用者最多的程式語言之一，對於熟悉 Visual Basic 的使用者來說，行動 App 開發雖然是當紅的軟體開發領域，但是，苦於不熟悉 Java/Objective-C 語法和物件導向程式設計，根本無法入門，現在，你不用學習 Java/Objective-C 語言的完全不同語法，可以直接使用現有 Visual Basic 程式設計經驗，一樣可以輕鬆跨平台開發 Android 和 iOS App。

Android 是 Google 公司開發；iOS 是 Apple 公司開發的行動作業系統，也是目前市佔率最高的前兩大行動作業系統平台。

Basic4android (B4A) 是一套整合開發環境 IDE，可以讓 Visual Basic 語言的開發者直接使用 BASIC 語言開發 Android App，B4A 能夠將開發者撰寫的 BASIC 程式碼編譯轉換成 Java 程式碼來建立原生 Android App。換句話說，B4A 專案最後仍然會編譯成原生 Java 程式檔案和類似 Eclipse IDE 的 Android 專案資料夾結構，我們不只可以使用 B4A 開發 Android App，更可以將它作為一個橋樑來進入進階 Java 語言的 Android 程式開發。

Basic4iOS (B4i) 是 B4A 的兄弟產品，可以讓我們使用相同觀念和語法來開發 iOS App，輕鬆使用 Visual Basic 語言在 Windows 作業系統進行 iOS App 開發，只需一台 iPhone 手機+iOS 開發者帳號，你連 Mac 電腦都不用購買（使用 B4i 雲端建構服務），就可以開發和測試執行 iOS App。

事實上，B4A 和 B4i 使用的 BASIC 語言非常類似微軟.NET 的 Visual Basic 和 VB 6 語言（雖然不是百分之一百相同，不過差異並不大），只是額外增加很多物件的支援，而且，本書很多範例就是直接改寫自筆者 Visual Basic 語言相關圖書的範例，如果讀者擁有現成 VB 程式，也一樣可以試著改寫成 Android 或 iOS 版本。

在行動 App 開發的支援方面，B4A/B4i 是一套完整的快速開發工具，提供功能強大的 GUI 設計工具，可以直接使用類似 Visual Studio 表單設計工具來建立支援各種螢幕尺寸和解析度的使用介面，輕鬆設計和建立行動 App 的使用介面。

建立基本使用介面

[BMI 計算機] [四則計算機]

本章重點

- 6-1 B4A 的 GUI 設計工具
- 6-2 執行功能元件
- 6-3 文字輸出入元件
- 6-4 選擇功能元件

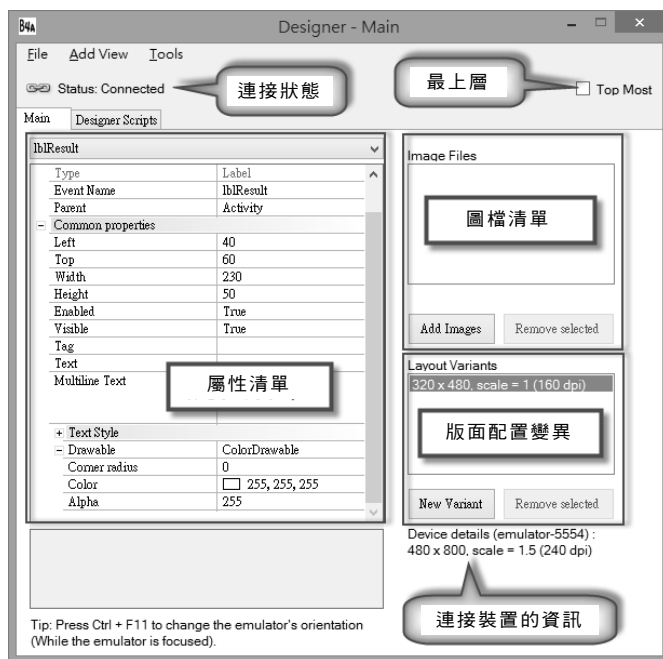


6-1 B4A 的 GUI 設計工具

B4A 的 GUI 設計工具可以連接 Android 模擬器或實機來幫助我們建立使用介面的版面配置。基本上，GUI 設計工具主要是由兩大視窗所組成，即「Designer」和「Abstract Designer」視窗。



6-1-1 Designer 視窗

在啟動 B4A 開發工具後，按一下上方功能表的【Designer】指令，就可以開啟 GUI 設計工具的「Designer」視窗，如下圖所示：



上述「Designer」視窗上方是功能表，之下是連接 Android 模擬器或實機的狀態，勾選右上方核取方塊，可以讓「Designer」視窗永遠顯示在最上層，右下方是連接裝置的資訊。在中間主要使用介面可以區分成三大區域，如下所示：

- **屬性清單**：在左上方選【Main】標籤，可以看到選擇元件或活動（在「Abstract Designer」視窗選取）的屬性清單，它是以群組方式來分

類，點選之前  或  號可以展開或隱藏屬性，其中每一個欄位是一個屬性，左邊是屬性名稱；右邊是屬性值。

- **圖檔清單**：這是在版面配置加入元件或活動所需的圖檔清單，例如：元件背景的图片，按【Add Images】鈕可以加入圖檔，在選擇後，按【Remove selected】鈕刪除圖檔。
- **版面配置變異**：因為行動裝置的尺寸和解析度不同，我們可以針對不同尺寸和解析度新增不同的版面配置變異，請按【New Variants】鈕新增，進一步說明請參閱第 13-4 節。

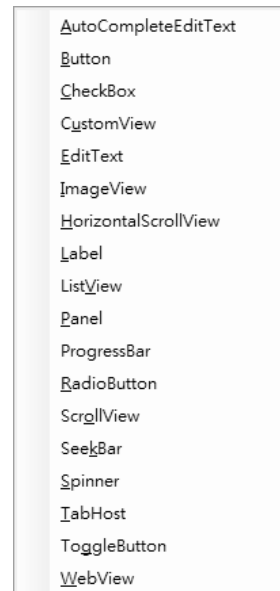
File 功能表

在「Designer」視窗的【File】功能表可以新增、開啟和儲存使用介面的版面配置檔，其副檔名為.bal。請注意！開啟 B4A 專案和「Designer」視窗有可能沒有自動載入版面配置檔，此時，請開啟【File】功能表，可以在最後看到專案的版面配置清單，點選即可開啟，或執行「File > Open」指令自行開啟副檔名為.bal 的檔案，本書的預設名稱是 Main.bal。

Add View 功能表

在「Designer」視窗的【Add View】功能表可以新增版面配置所需的介面元件，如右圖所示：

只需執行指令就可以在 Android 模擬器或實機的版面配置新增介面元件，我們可以在「Abstract Designer」視窗看到新增元件後，就可以拖拉調整位置、尺寸和在「Designer」視窗修改元件屬性。



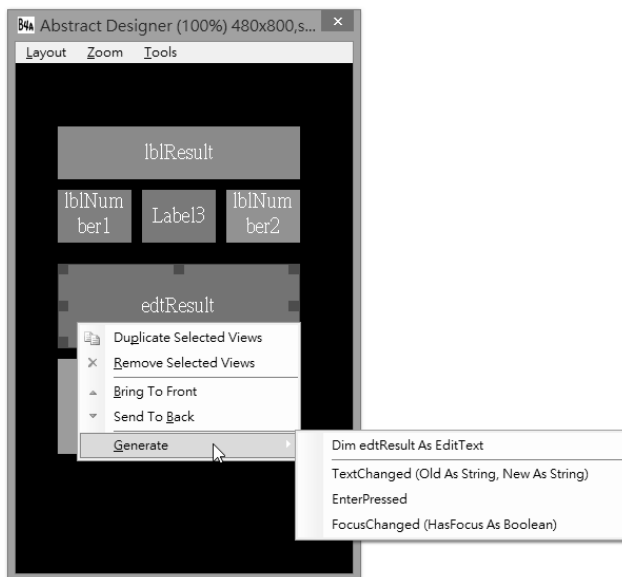
Tools 功能表

在「Designer」視窗的【Tools】功能表可以自動產生成員（Generate Members）、調整元件前後重疊位置（Bring to Front/Send To Back）、複製選擇元件（Duplicate Selected Views）和刪除選擇元件（Remove Selected Views）。

不只如此，在【Tools】功能表還提供功能來連接或中斷連接 Android 模擬器或實機，如此，就可以在 Android 模擬器或實機上檢視實際的使用介面外觀。

6-1-2 Abstract Designer 視窗

在 B4A 開發工具按一下上方功能表的【Designer】，就可以進入 GUI 設計工具的「Designer」視窗，同時開啟「Abstract Designer」視窗（如果沒有看到，請在「Designer」視窗執行「Tools > Show Abstract Designer」指令），如下圖所示：



上述視窗是以不同色彩方塊來標示介面元件的位置和尺寸，其內容是元件的 Name 屬性值。當在「Designer」視窗執行「Tools > Connect To Device/Emulator」指令成功連接 Android 模擬器或實機後，就可以執行「Layout > Match Connected Device」指令調整成連接裝置的尺寸。

在選取元件上按滑鼠【右】鍵，可以看到一個快顯功能表，提供指令來複製、刪除元件和調整元件前後重疊位置，我們可以將它移至最前或推至最後。

最後一個【Generate】指令，可以自動產生此元件的宣告程式碼，或建立指定事件的事件處理程序。

附註

請注意！我們在 GUI 設計工具建立的介面元件，如果在程式碼會使用到，所有使用的介面元件需要在活動類別的 **Globals** 程序中宣告，變數名稱就是 **Name** 屬性值，因為這些介面元件已經預設初始，所以不需要再呼叫 **Initialize()** 方法初始物件，就可以馬上使用，如下所示：

```
Sub Globals
    Dim Button1 As Button
    Dim lblOutput As Label
End Sub
```

6-1-3 介面元件的共同屬性

對於介面元件來說，我們是在「Designer」視窗編輯選擇元件的屬性值，所有 B4A 介面元件都擁有一些共同屬性，其說明如下表所示：

屬性	說明
Name	元件名稱，建議使用有意義的名稱，而且在開頭使用 3 個字元來標示元件種類，例如：lbl、btn、edt 等
Type	元件型態的唯讀屬性
Event Name	處理事件的事件處理程序名稱，預設與 Name 屬性值相同。事件處理程序名稱的格式是此屬性值加上「_」符號，再加上事件名稱，例如：Event Name 屬性值 Button1 的 Click 事件處理程序名稱為 Button1_Click
Parent	父元件名稱（有些介面元件是容器元件，可以包含子元件），最上層是 Activity 活動
Left	與父元件左方邊界的 X 軸座標，單位是 dip
Top	與父元件上方邊界的 Y 軸座標，單位是 dip

屬性	說明
Width	元件寬度，單位是 dip
Height	元件高度，單位是 dip
Enabled	此元件是否可以使用，True 是可以；否為不可以
Visible	此元件是否可見，True 是可見；否為隱藏
Tag	此屬性是用來儲存額外資訊，以簡化程式設計，在第 6-2-1 節有進一步的說明

上表 Top 和 Left 屬性可以決定元件位置，Width 和 Height 屬性決定元件尺寸。

6-2 執行功能元件

Button 按鈕元件是十分重要的元件，它是實際執行功能的圖形使用介面。在日常生活中的按鈕也隨處可見，例如：門鈴和遊戲控制器的按鈕，按一下可以響起門鈴聲，或發射子彈射擊。

基本上，在版面配置建立的 Button 按鈕可以分為兩種：文字和圖形按鈕。在第 6-2-1 節是建立文字按鈕；第 6-2-2 節是圖形按鈕。

6-2-1 文字按鈕

Button 按鈕介面元件可以觸發 Click 或 LongClick 事件來執行事件處理程序，例如：在輸入資料後，按下按鈕顯示計算結果或更改屬性等操作，如下圖所示：



上述按鈕元件預設使用文字顯示按鈕的標題文字，即建立文字按鈕。按鈕的操作是按一下來表示按下按鈕。

Button 元件的屬性

Button 元件的常用屬性說明，如下表所示：

屬性	說明
Text	按鈕的標題文字
TextStyle	指定標題文字的樣式，包含：Typeface 字型、Style 字體（正常、粗、斜和粗斜）、Horizontal Alignment 水平對齊、Vertical Alignment 垂直對齊、Size 尺寸和 Text Color 的文字色彩
Pressed	指定按鈕是否預設按下

Tag 屬性與 Sender 關鍵字

Button 元件的 Tag 屬性可以指定額外的訊息文字，以便當共用事件處理程序時，可以讓我們使用 Sender 關鍵字取得事件來源物件後，可以進一步判斷事件來源是哪一個元件。

例如：本節範例的 2 個 Button 元件，其 Event Name 屬性都是 Button，換句話說，這 2 個按鈕共用同一個 Click 事件處理程序 Button_Click，如下所示：

```
Sub Button_Click
    Dim btn As Button ' 事件來源按鈕
    btn = Sender
    If btn.Tag = "Button1" Then ' 是 Button1
        ...
    Else ' 是 Button2
        ...
    End If
End Sub
```

上述事件處理程序是使用 Sender 關鍵字取得事件來源的 Button 元件，如下所示：

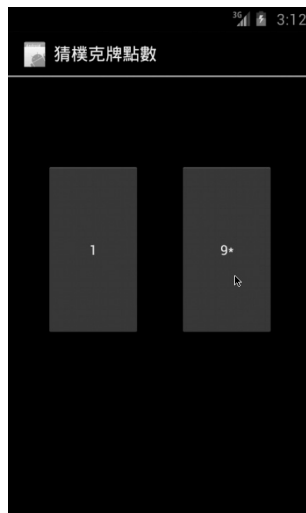
```
Dim btn As Button
btn = Sender
```

上述程式碼首先宣告 Button 物件，然後指定其值為 Sender，即型態轉換成 Button 元件，因為在使用介面擁有 2 個 Button 元件，If/Else 條件就是使用 Tag 屬性值來判斷是 Button1，還是 Button2。

B4A 專案 Ch6-2-1\猜撲克牌點數.b4a

在 B4A 專案建立猜撲克牌點數大小的遊戲，使用 2 個 Button 元件模擬 2 張撲克牌，按一下可以顯示點數，讓我們猜測 2 張牌中，哪一張牌的點數比較大（點數是由亂數產生），如右圖所示：

按【撲克牌 1】鈕或【撲克牌 2】鈕，可以顯示點數，後面的星號表示這是使用者按下的哪一個 Button 按鈕。

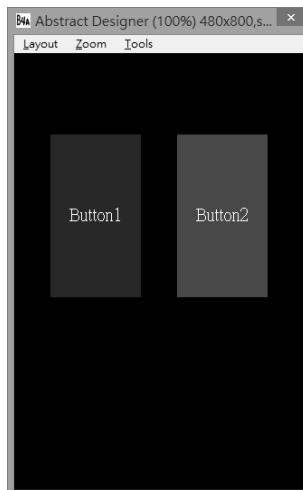


GUI 設計工具

請建立 B4A 專案「Ch6-2-1\猜撲克牌點數.b4a」，專案屬性 ApplicationLabel 與活動標題 Title 同為【猜撲克牌點數】，套件名稱是【ch06.gui.b4a.example】。

版面配置：Main.bal

在版面配置新增與編排 2 個 Button 元件，如右圖所示：



介面元件屬性

請選取各元件後，更改各元件的屬性值，如下表所示：

介面元件	屬性	屬性值
Button1	Event Name	Button
Button1	Tag	Button1
Button1	Text	撲克牌 1
Button2	Event Name	Button
Button2	Tag	Button2
Button2	Text	撲克牌 2

程式碼編輯器

在 Main 模組輸入 Globals、Activity_Create 和 Button_Click 事件處理程序的程式碼，如下所示：

```

01: Sub Globals
02:     Dim Button1 As Button
03:     Dim Button2 As Button
04: End Sub
05:
06: Sub Activity_Create(FirstTime As Boolean)
07:     Activity.LoadLayout("Main")
08:     Activity.Title = "猜撲克牌點數"
09: End Sub
...
19: Sub Button_Click
20:     Dim num1, num2 As Int
21:     num1 = Rnd(1, 13) ' 取得點數
22:     num2 = Rnd(1, 13)
23:     Dim btn As Button ' 事件來源按鈕
24:     btn = Sender
25:     If btn.Tag = "Button1" Then ' 是 Button1
26:         Button1.Text = num1 & "*"
27:         Button2.Text = num2
28:     Else ' 是 Button2
29:         Button1.Text = num1

```

```
30:         Button2.Text = num2 & "*"
31:     End If
32: End Sub
```

程式碼說明

- 第 2~3 列：宣告名為 **Button1** 和 **Button2** 物件變數的 **Button** 元件，它們是在 **GUI** 設計工具新增的介面元件，因為在程式碼需要使用這些物件，所以需要在 **Globals** 程序宣告，如此才能在 **Button_Click** 事件處理程序中使用。

附註

請注意！不同於第 4 章 **StringBuilder**、**List** 和 **Map** 等物件，在 **GUI** 設計工具新增的元件，預設就會呼叫 **Initialize()** 方法來初始物件，所以在 **Main** 模組並不需要初始這些在 **GUI** 設計工具加入的元件，就可以馬上使用。

- 第 6~9 列：**Activity_Create** 程序是在第 7 列指定載入的版面配置檔 **Main.bal**，第 8 列指定活動的標題文字。
- 第 19~32 列：**Button_Click** 事件處理程序是在第 21~22 列使用亂數取得點數，第 23~24 列取得事件來源物件，第 25~31 列的 **If/Else** 條件使用 **Tag** 屬性判斷來源是 **Button1** 或 **Button2**，以便指定不同的 **Text** 屬性值。

6-2-2 圖片按鈕

圖片按鈕的功能和文字按鈕相同，只是顯示外觀是一張圖片，背景圖片支援 **GIF**、**JPG**、**BMP** 和 **PNG** 格式的圖檔。其相關屬性的說明，如下表所示：

屬性	說明
Drawable	選 StatelistDrawable ，就可以指定按鈕的圖片檔案來建立圖片按鈕，而且還可以指定不同狀態顯示的圖片

上表 **Drawable** 屬性是用來指定介面元件使用的背景 **Drawable** 物件，可以是 **ColorDrawable** 純色物件、**GradientDrawable** 漸層物件或 **BitmapDrawable** 圖檔物件，在第 11-1 節有進一步的說明。

當我們在 **Drawable** 屬性選【**StatelistDrawable**】，就可以進一步指定相關屬性來指定不同狀態時顯示的 **Drawable** 物件，其常用屬性的說明，如下表所示：

屬性	說明
Enabled Drawable	正常按鈕背景顯示的 Drawable 物件，屬性值可以是 ColorDrawable 、 GradientDrawable 或 BitmapDrawable
Disabled Drawable	沒有作用按鈕顯示的 Drawable 物件，屬性值可以是 ColorDrawable 、 GradientDrawable 或 BitmapDrawable
Pressed Drawable	按下按鈕顯示的 Drawable 物件，屬性值可以是 ColorDrawable 、 GradientDrawable 或 BitmapDrawable
Image file	當選擇 BitmapDrawable ，就可以在此欄位選擇我們在「 Designer 」視窗加入的圖檔
Gravity	指定圖檔顯示方式是填滿（ Fill ）、置中（ Center ）或位在左上角（ Top-Left ）

如果選 **ColorDrawable**，可以指定顯示的純色色彩（**Color**）、四角的圓角半徑（**Corner radius**）和透明度（**Alpha**）。選 **GradientDrawable**，可以指定第 1 和第 2 個色彩（**First Color/Second Color**），**Orientation** 是漸層方向，以便從第 1 個色彩以此方向漸層至第 2 個色彩。

B4A 專案 Ch6-2-2\猜撲克牌人頭.b4a

在 **B4A** 建立猜撲克牌人頭遊戲，這是 3 張撲克牌背面的圖形按鈕，按下按鈕，可以顯示撲克牌正面，如右圖所示：

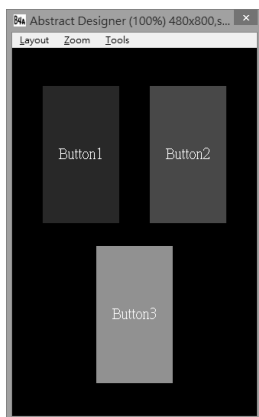


GUI 設計工具

請建立 B4A 專案「Ch6-2-2\猜撲克牌人頭.b4a」，專案屬性 ApplicationLabel 與活動標題 Title 同為【猜撲克牌人頭】，套件名稱是【ch06.gui.b4a.example】。

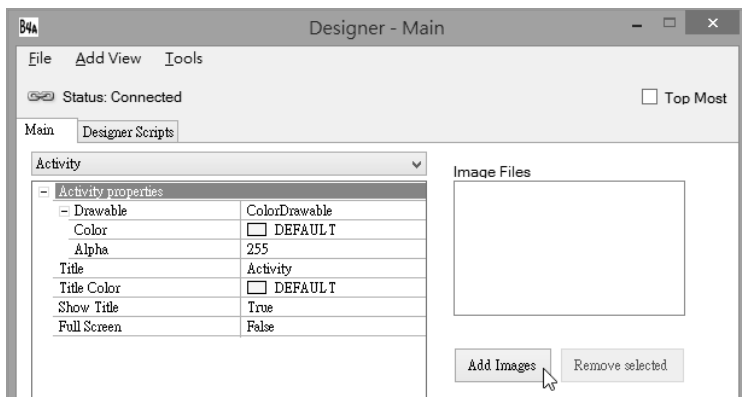
版面配置：Main.bal

在版面配置新增與編排 3 個 Button 元件，如下圖所示：



因為本節專案是建立圖片按鈕，我們需要新增按鈕所需的圖檔，其步驟如下所示：

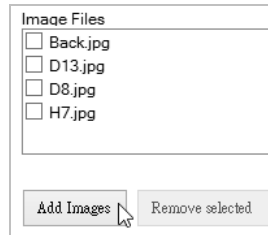
Step 1 請開啟「Designer」視窗，可以在右上方看到 Image Files 框。



Step 2 按【Add Images】鈕，可以看到「Choose image files」對話方塊。



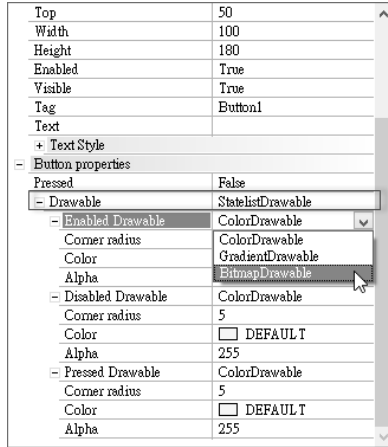
Step 3 請切換至「Basic4android\Ch06」目錄選【Back.jpg】，按【開啟】鈕加入圖檔，同樣方式，請依序加入 D13.jpg、D8.jpg 和 H7.jpg 圖檔，如下圖所示：



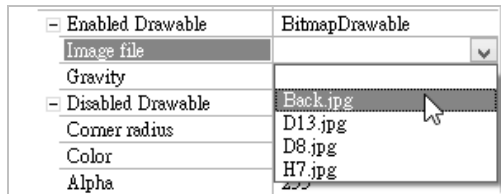
介面元件屬性

請依序選 3 個按鈕元件後，更改元件的 Button Properties 屬性值，以 Button1 為例，其屬性設定步驟，如下所示：

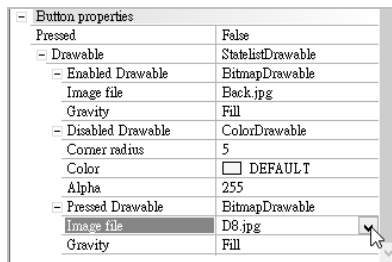
Step 1 請在【Drawable】屬性選【StatelistDrawable】，可以看到下方展開的屬性清單，如下圖所示：



Step 2 在【Enabled Drawable】屬性選【BitmapDrawable】，可以看到下方展開的 Image file 屬性，如下圖所示：



Step 3 請在【Image file】屬性選【Back.jpg】圖檔後，在下方【Pressed Drawable】屬性選 BitmapDrawable，【Image file】屬性選【D8.jpg】，如下圖所示：



請重複上述步驟指定 Button2~3 的屬性，Enabled Drawable 都是 Back.jpg；Pressed Drawable 依序是 D8.jpg、D13.jpg 和 H7.jpg。

程式碼編輯器

在 Main 模組輸入 Activity_Create 程序的程式碼，如下所示：

```
01: Sub Activity_Create(FirstTime As Boolean)
02:     Activity.LoadLayout("Main")
03:     Activity.Title = "猜撲克牌人頭"
04: End Sub
```

程式碼說明

- 第 1~4 列：Activity_Create 程序是在第 2 列指定載入的版面配置檔 Main.bal，第 3 列指定活動的標題文字。

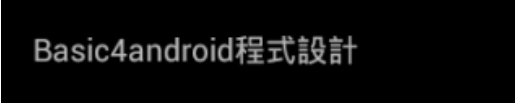
6-3

文字輸出入元件

B4A 使用介面的文字元件主要有兩種：Label 和 EditText 元件，一個可以顯示文字內容；一個是用來輸入文字內容。對比應用程式的輸出入，Label 是程式輸出；EditText 是程式輸入。

6-3-1 Label 輸出元件

Label 標籤元件（Android 是 TextView 元件）是一種資料輸出元件，可以用來顯示程式執行結果、欄位說明文字和狀態，例如：按下按鈕，在 Label 標籤顯示數學運算或字串連接的結果，如下圖所示：



Basic4android程式設計

上述圖例是在 Label 元件顯示一段字串內容。

Label 元件的屬性

Label 元件的常用屬性說明，如下表所示：

屬性	說明
Text	Label 元件顯示的字串內容
Multiline Text	Label 元件顯示的多行字串內容
TextStyle	指定文字樣式，包含：Typeface 字型、Style 字體（正常、粗、斜和粗斜）、Horizontal Alignment 水平對齊、Vertical Alignment 垂直對齊、Size 尺寸和 Text Color 的文字色彩
Drawable	指定背景色彩、漸層或圖片

存取 Label 元件的內容

在 B4A 程式碼是使用 Text 屬性存取元件內容，如下所示：

```
Label3.Text = Label1.Text & Label2.Text
```

上述程式碼取得 Label1 和 Label2 的內容後，指定給 Label3，即在 Label3 元件顯示連接字串的結果。

Label 元件的 Click 與 LongClick 事件

Label 元件支援 Click 與 LongClick 事件，換句話說，我們也可以使用 Label 元件來模擬按鈕功能，如下所示：

```
Sub Label4_Click  
    Label3.Text = Label1.Text & Label2.Text  
End Sub
```

上述事件處理程序是用來處理按一下 Label 元件的 Click 事件。

B4A 專案 Ch6-3-1\輸出連接字串.b4a

在 B4A 專案輸出 2 個字串的连接結果，可以將第 2 個 Label 元件 Text 屬性值連接至第 1 個 Label 元件的最後，然後在第 3 個 Label 元件顯示字串连接的結果，按鈕是使用 Label 元件來模擬，如右圖所示：

按【連接】鈕可以將上方 2 個字串連接顯示在最下方 Label 元件。

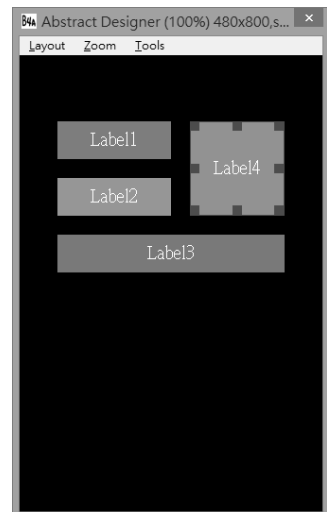


GUI 設計工具

請建立 B4A 專案「Ch6-3-1\輸出連接字串.b4a」，專案屬性 ApplicationLabel 與活動標題 Title 同為【輸出連接字串】，套件名稱是【ch06.gui.b4a.example】。

版面配置：Main.bal

在版面配置新增與編排 4 個 Label 元件，如右圖所示：



介面元件屬性

請選取各元件後，更改各元件的屬性值，如下表所示：

介面元件	屬性	屬性值
Label1	Text	Basic4android
Label2	Text	程式設計
Label4	Text	連接
Label4	Horizontal Alignment	CENTER_HORIZONTAL
Label4	Size	30
Label4	Color	藍色
Label4	Alpha	255

程式碼編輯器

在 Main 模組輸入 Globals、Activity_Create 和 Label4_Click 事件處理程序的程式碼，如下所示：

```
01: Sub Globals
02:   Dim Label1 As Label
03:   Dim Label2 As Label
04:   Dim Label3 As Label
05: End Sub
06:
07: Sub Activity_Create(FirstTime As Boolean)
08:   Activity.LoadLayout("Main")
09:   Activity.Title = "輸出連接字串"
10: End Sub
...
20: Sub Label4_Click
21:   Label3.Text = Label1.Text & Label2.Text
22: End Sub
```

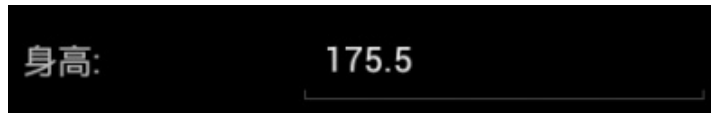
程式碼說明

- 第 2~4 列：宣告名為 Label1~4 的 Label 元件，它們是 GUI 設計工具新增的元件。

- 第 7~10 列：`Activity_Create` 程序是在第 8 列指定載入的版面配置檔 `Main.bal`，第 9 列指定活動的標題文字。
- 第 20~22 列：`Label4_Click` 事件處理程序是在第 21 列連接 2 個 `Label` 元件的內容。

6-3-2 EditText 輸入元件

`EditText` 元件是程式的輸入元件，可以讓使用者以鍵盤輸入程式所需的資料。例如：姓名、帳號和電話等，如下圖所示：



上述圖例的左邊是 `Label` 元件的欄位標題文字；右邊是輸入資料的 `EditText` 元件。

----- EditText 元件的屬性

`EditText` 元件的常用屬性說明，如下表所示：

屬性	說明
Text	輸入的內容
Password	是否是密碼欄位，預設值 <code>False</code> 不是； <code>True</code> 為是
Single Line	是否是單行文字方塊，預設值 <code>True</code> 是； <code>False</code> 是多行文字方塊
Input Type	屬性值可以決定元件允許輸入的內容，例如： <code>NUMBERS</code> 整數、 <code>TEXT</code> 文字、 <code>PHONE</code> 電話號碼和 <code>DECIMAL_NUMBERS</code> 浮點數
Hint Text	提示文字的內容
Hint Color	提示文字的色彩
Wrap	如果是多行文字方塊，輸入的資料是否自動換行，預設值 <code>True</code> 為是； <code>False</code> 為不換行

取得使用者輸入的資料

在 B4A 程式碼取得使用者輸入資料是使用 Text 屬性，如下所示：

```
Dim w As Double = edtWeight.Text
```

上述程式碼指定變數 w 的值，因為 w 是 Double 型態，B4A 會自動將 EditText 元件輸入的字串轉換成浮點數。

B4A 專案 Ch6-3-2\BMI 計算機.b4a

在 B4A 專案建立 BMI 計算機，只需輸出身高和體重，就可以計算和顯示 BMI 值，如下圖所示：



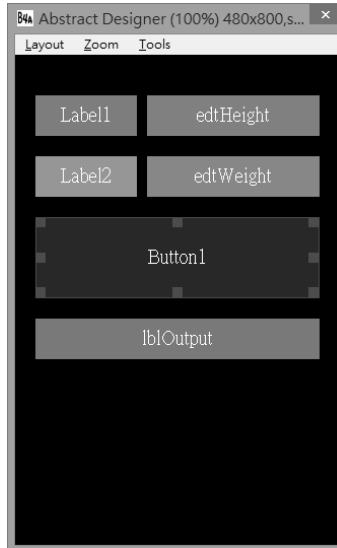
請輸入身高（公分）和體重（公斤）後，按【計算 BMI】鈕，就可以在下方顯示 BMI 值的計算結果。

GUI 設計工具

請建立 B4A 專案「Ch6-3-2\BMI 計算機.b4a」，專案屬性 ApplicationLabel 與活動標題 Title 同為【BMI 計算機】，套件名稱是【ch06.gui.b4a.example】。

版面配置：Main.bal

在版面配置新增與編排 3 個 Label (Label1~2、lblOutput)、2 個 EditText (edtHeight、edtWeight) 和 1 個 Button 元件，如下圖所示：



介面元件屬性

請選取各元件後，更改各元件的屬性值，如下表所示：

介面元件	屬性	屬性值
Label1	Text	身高:
Label2	Text	體重:
edtHeight	Input Type	DECIMAL_NUMBERS
edtHeight	Hint Text	輸入身高...
edtWeight	Input Type	DECIMAL_NUMBERS
edtWeight	Hint Text	輸入體重...
Button1	Text	計算 BMI
lblOutput	Horizontal Alignment	CENTER_HORIZONTAL
lblOutput	Color	藍色
lblOutput	Alpha	255

