|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ชนิดของข้อมูล | สัญลักษณ์พิเศษ | ใช้หน่วยความจำ | รายละเอียด |
| Currency | @ | 8 Bytes | ใช้เก็บตัวเลขจำนวนจริงทศนิยม มีค่าระหว่าง -922,337,203,685,477.5808 ถึง 922,337,203,685,477.5807 ใช้สำหรับเก็บตัวเลขทางการเงิน  โดยเฉพาะ เพราะมีความละเอียดสูง มีทศนิยม 4 ตำแหน่ง |
| Integer | % | 2 Bytes | เก็บค่าเลขจำนวนเต็มที่มีค่าระหว่าง   -32768 ถึง 32767 |
| Long | & | 4 Bytes | ใช้เก็บเลขจำนวนเต็มที่มีค่าระหว่าง -2,147,483,648 ถึง  2,147,483,647 |
| Single | ! | 4 Bytes | ใช้เก็บตัวเลขจำนวนจริงทศนิยม แยกเป็น 2 กรณี คือ ค่าบวกอยู่ระหว่าง 1.401298E-45 ถึง 3.402823E38 และค่าลบอยู่ระหว่าง  -3.402823E38 ถึง -1.401298E(ล้าน)-45 |
| Double | # | 8 Bytes | ใช้เก็บตัวเลขจำนวนจริง แยกเป็น 2 กรณี คือ ค่าบวกอยู่ระหว่าง 4.94065645841247E-324 ถึง 1.79769313486232E308  ค่าลบอยู่ระหว่าง -1.79769313486232E308 ถึง  -4.94065645841247E(ล้าน)-324 |
| String | $ | 1 ตัว/1ไบต์  (ascii) | ใช้เก็บตัวอักษร   ข้อความ และตัวเลข |

ตัวแปรและค่าตัวแปรใน visual basic 6

\*\*\* การประกาศตัวแปร \*\*\*

การประการตัวแปร คือ การที่เราบอกเครื่องคอมพิวเตอร์ให้เตรียมเนื้อที่ในหน่วยความจำสำหรับเก็บตัวแปรที่เราจะใช้ในการประมวลผลในโปรแกรม โดยการประกาศตัวแปรจะใช้คำสั่งเริ่มต้น Dim (Dimension) ซึ่งมีรูปแบบดังนี้

Dim ชื่อตัวแปร [as ชนิดของตัวแปร]

เช่น Dim a as Integer เป็นการประกาศตัวแปร a เป็นจำนวนเต็ม

Dim a , b as Integer เป็นการประกาศตัวแปร a เป็น Variant แต่ตัวแปร b เป็นจำนวนเต็ม

Dim a as Integer , b as Integr เป็นการประกาศตัวแปร a เป็น Variant แต่ตัวแปร b เป็นจำนวนเต็ม

ตัวดำเนินการทางคณิตศาสตร์

บวก = + ลบ = - คูณ = \* หาร = / ยกกำลัง = ^