بسم الله الرحمن الرحيم

سلسلة تعليم برنامج الفيجوال بيزيك
الجـــــــــــزء الأول

نبذه عن مؤلف الكتاب

الاسم: عاصم حمزة إسماعيل المـــهر

تاريخ الميلاد: ٨ـ٧ـ١٩٨٦م

المؤهل: بكالوريوس تربية نوعية – شعبة الحاسب الآلي – جامعة طنطا

التقدير العام: جيد جداً مع مرتبة الشرف

تقدير مشروع التخرج: امتياز (عن شرح برنامج الإكسيل والأكسيس بالفلاش)

العمل الحالي: مدرس حاسب آلي – العمل في احدي شركات الكمبيوتر الكبرى بجانب عملي في احدي مراكز التدريب العملي.

الهوايات: أعشق برامج البرمجيات والجرافيكس مثل الفوتوشوب والفلاش والأوثرويرماتلاب والإس كيو إل SQL وأيضاً برنامج الفيجوال بيزيك وبرنامج الثري دي ماكس 3DS Max وبرنامج SPSS إلي جانب مجموعه من البرامج الاخري والبرامج الأساسية...

حاصل علي شهادات متعددة ومعتمدة عن احتراف برامج الفوتوشوب والفلاش والثري دي ماكس بتقدير عام امتياز بجانب العمل علي برامج تصميم صفحات الإنترنت .....

وشهادة معتمدة عن احتراف السبع مستويات في برنامج V.b.....

الخاصة بالمجموعة العربية للكمبيوتر.

حاصل علي شهادة الرخصة الدولية لقيادة الحاسب

الإهداء

أهدي هذا العمل لوالديّ - حفظهما الله تعالي - وجعل الله هذا العمل في ميزان حسناتهم يوم القيامة .... كما أهديه إلي أخوتي وإلي جميع المسلمين في بقاع أنحاء العالم وإلي بلدي الحبيب مصر أرض الكنانة.....

البريد الإلكتروني: Asem _computer@yahoo.com

رقم هاتف المنزل: ٠٤٠٢٦٨٦٤٨٣

رقم الموبايل: ٠١٨٧٣٧٤٣٥٤

المكان : طنطا ــ محافظة الغربية ــ جمهورية مصر العربية.

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

مقدمة المؤلـــــــــــف

أُقدم لكم في هذه السلسلة شرح تفصيلي لبرنامج الفيجوال بيزيك هذا البرنامج الرائع. وأنتم الآن علي موعد مع الجزء الأول من هذه السلسلة وبإذن الله سنتوالي بقية الأجزاء بعد ذلك..
لقد حرصت في هذه السلسلة أن أُقدم إليكم وصفاً دقيقاً وشاملاً لبرنامج الفيجوال بيزيك
داعين الله عز وجل أن ينفعنا بما علمنا وان يجعله في ميزان
حسناتنا يوم القيامة.....

هذا الكتاب تم إيداعه بدار الكتب المصرية رقم ١٥٢٢٥ /٢٠٠٦ .....

حيث أُخص بالشكر كل من ساعدني في هذا الموضوع وهم :
الأستاذة الدكتورة: ناريمان محمود هلال أستاذة بكلية الحاسبات والمعلومات
والأستاذ الدكتور: جمال توفيق السيد أستاذ بالكلية التكنولوجية.....
وشكراً جزيلاً وعميقاً
للأستاذة الدكتورة المهندسة: هند أحمد مصطفي لمساعدتها لي في تجميع المادة العلمية وأيضا في نشر الكتاب وتخصيص رقم إيداع خاص به.
وأيضاً أشكر كل إنسان يساعد وسيساعد علي نشر هذا الكتاب حتي يكون نبراساً لكل طالب علم يريد أن ينتفع ببرنامج البيزيك المرئي.....

ملاحظة:

تم عمل برنامج تعليمي لتدريب المهارات علي استخدام برنامج البيزيك المرئي وهو برنامج من تصميم المؤلف وقد أفاد الكثيرين من الذين استخدموا هذا البرنامج التعليمي .

إذا أردت الحصول علي نسخة مجانية فما عليك إلا أن تتصل بالمؤلف شخصياً

لكي تحصل عليها مجاناً اتصل علي الهاتف ٠١٨٧٣٧٤٣٥٤ أو ترسل SMS

أو قم بإرسال عنوانك علي بريد مدينتي (ص.ب سجين الكوم- مركز قطور- محافظة الغربية)

لكي أقوم بإرسال الأسطوانة التعليمية لك أينما كنت.

تصميم
عاصم حمزة إسماعيل المهر
بكالوريوس تربية نوعية
حاسب آلي

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

Asem_computer@yahoo.com

الجزء الأول
Microsoft Visual Basic 6.0

أولاً :تعريف برنامج الفيجوال بيزيك:ـ

هي لغة من لغات البرمجة عالية المستوي وهي عبارة عن مجموعة من الأدوات التي تستخدم في تصنيع البرامج مع مراعاة أنها تقبل أدوات خارجية يطلق عليها مكتبات *DLL* (مكتبات الربط الديناميكي) وتقنيات *Active X* ولذلك فهي مرنة مع المبرمج أثناء استخدام تلك الأدوات .

ومن أهم مميزاتها أنه يمكن التعامل مع *(Access - SQL – Oracle)*

ثانياً: الفرق بين البرنامج والأمر:ـ

سؤال في غاية الأهمية والإجابة عليه تتلخص فيما يلي:

الأمر أي أن يقوم المستخدم بحدث معين مثل الضغط بالماوس – الضغط علي لوحة المفاتيح مثل الضغط بالزر الأيمن علي سطح المكتب فأنا هنا أعطيت له أمر معين تم تنفيذه لم يقل لك لا لن أنفذ؟؟

بينما البرنامج عبارة عن مجموعة من الأوامر بمعني أنك إذا كتبت أو أعطيت للكمبيوتر مجموعة من الأوامر المتتالية دفعة واحدة سوف يقوم بتنفيذها واحد تلو الآخـــر وهنا نكون قد صممنا البرنامج....

مثل برنامج الآلة الحاسبة أو *Calculator*

فهل عرفت هنا الفرق بين البرنامج والأمـــــــــــــر؟؟؟؟؟؟؟

نعم إن البرنامج هو مجموعة من الأوامر بينما الأمر هو أمر واحد يتم تنفيذه.....

ثالثاً:ـ تعريفات مهمة جداً:ـ

١ـ المشروع:ـ

هو المحتوي الذي يضم كل مل يخص البرنامج الذي نقوم بإعداده بلغة الفيجوال بيزيك ويأخذ الامتداد (*.vbp) ويحتوي ملف المشروع علي قائمة بكل الملفات المرتبطة به ومعلومات عن الضوابط الخاصة ببيئة العمل وكيفية ترتيب الملفات ويحتوي المشروع الواحد علي نموذج واحد أو أكثر..

٢ـ النموذج:ـ

هي نافذة مثل باقي النوافذ تظهر في منطقة العمل وهي الوحدة الرئيسية والأساسية المكونة للبرنامج وكلما كان البرنامج التطبيقي كبير تعددت النماذج الموجودة بالمشروع وكل نافذة جديدة يقوم المستخدم العمل عليها هي نموذج جديد والنموذج يحفظ في ملف خاص به بامتداد (*.Frm)

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٣ـ ملف كود (Module) :ـ

هو ملف نضع فيه التعليمات والخطوات البرمجية بإجراءات عامة نحتاج لاستدعائها أثناء إظهار أي من النماذج الموجودة ويحفظ بامتداد (*.Bas)

٤ـ أدوات التحكم(Controls):ـ

وهي عناصر تستخدم في تصميم واجهة التعامل مع المستخدم حيث يمكن استدعائها ونضعها داخل واجهة البرنامج وهي كائنات معدة لوظائف خاصة مثل مربع النص أو زر الأمر أو تشغيل الميديا وتحفظ بامتداد (*.Vpx)

٥ـ الأحداث(Events) :ـ

فعل يبدأه المستخدم مثل النقر المزدوج أو النقر علي أحد الأزرار أو الحركة يميناً أو شمالاً بالماوس أو الضغط علي زر من لوحة المفاتيح فإن البرنامج يقوم بتنفيذ الكود أو التعليمات المرتبطة بهذا الحدث وهي ما نسميها البرمجة المواكبة للأحداث....

٦ـ الخصائص(Properties):ـ

هي مجموعة صفات العنصر مثل الحجم والموقع المخصص لعرضه واللون ونمط الكتابة وظهوره واختفائه..... الخ أي أنها تحدد وتتحكم في مظهر وسلوك العنصر علي الشاشة...

٧ـ البرامج الفرعية (Procedures):ـ

هو مقطع من البرنامج يقوم بوظيفة كاملة وتكتب لغرض معين وله اسم يرمز له مثل استدعاء الدوال Function والتي يقوم بإجراء معين عند ندائها

رابعاً:ـ كيفية فتح برنامج الفيجوال بيزيك:ـ

١- نضغط علي زر *Start* الموجود بشريط المهام

٢- من القائمة نختار *Programs*

٣- ثم نضغط علي *Microsoft Visual Studio 6.0*

٤- ومنها نختار برنامج الفيجوال بيزيك *Microsof Visual Basic 6.0*

بعد ذلك سوف تظهر النافذة الافتتاحية للبرنامج كالشكل التالي:-

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

دعنا نقوم بشرح هذه النافذة بكل بساطة:-

نلاحظ أن هناك ثلاث تبويبات مختلفة كل تبويب مختلف عن التبويب الآخر كما يلي:-

١- تبويب New :- حيث أنه خاص لفتح ملف جديد.

New

٢- تبويب Existing :- وهو خاص لفتح مشروع تم حفظه في مكان ما.

Existing

٣- تبويب Recent:- لفتح المشروعات التي تم التعامل معها مؤخـــراً.

Recent

إذا كنت تقوم بالعمل علي البرنامج لأول مـــــــــرة نختار من *New* النوع *Standard.EXE* ثم نضغط علي الزر Open سيتم فتح مشروع جديد.

ملاحظة هامة جداً:

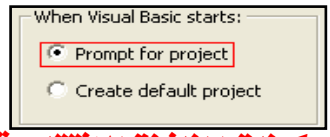
يمكن الضغط علي *Don't show this dialog in future* وذلك عندما تريد عدم إظهار هذا المربع الحواري مرة أخري.

Don't show this dialog in the future

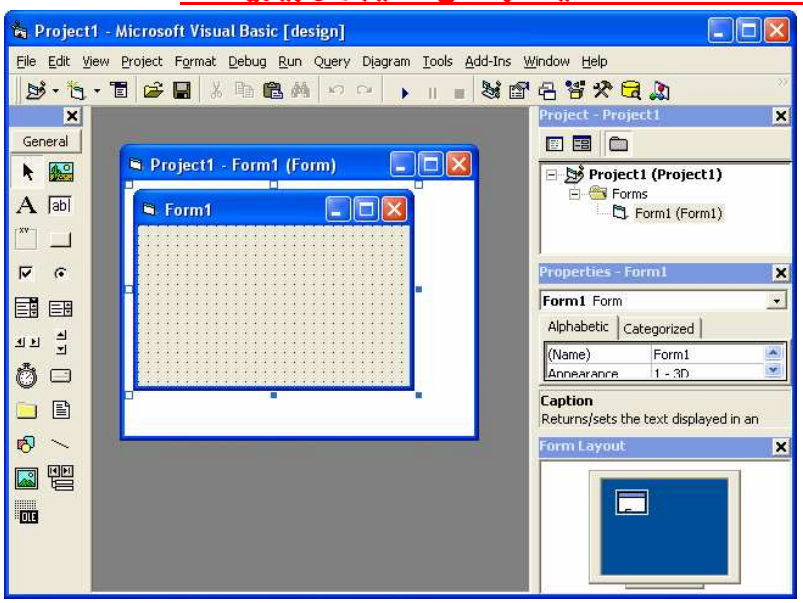
ولكن يتبادر إلي ذهننا الآن سؤال مهم وهو .....

كيف يمكن إظهار هذا المربع مرة أخري طالما تم إخفاؤه أو عدم إظهاره مرة أخري؟؟؟؟؟؟؟؟؟

...بكل بساطة من القائمة Tools نختار *Options* ومنها نختار التبويب *Environment* ثم نضغط علي الاختيار *Prompt for project* ثم قم بإغلاق البرنامج وفتحة ولاحظ بنفسك ظهور المربع الحواري.



س: ما هي مكونات النافذة الافتتاحية لبرنامج الفيجوال بيزيك؟؟



This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

الآن دعنا نتكلم عن محتويات هذه النافذة بالتفصيل.....

١- شريط العنوان Title bar:-

حيث يحتوي هذا الشريط علي ثلاث أزرار منها لإغلاق البرنامج ومنها لتصغيره والآخـــر لتكبيره

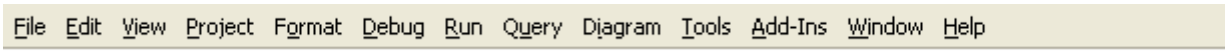
ثم نجد اسم المشروع وهو هنا *Project1* ونجد كلمة *[design]* أي أن البرنامج في وضع التصميم ولكن

عندما يكون البرنامج في وضع التشغيل نجد كلمة *[run]*

(هنا البرنامج في وضع التشغيل)

(هنا البرنامج في وضع التصميم)

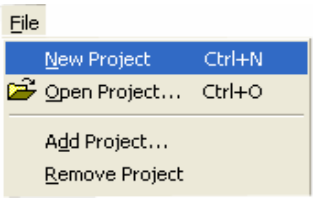
٢- شريط القوائم Menu bar:-

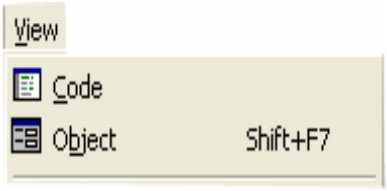


وعددهم ١٣ قائمة –حيث تم هنا تقسيم أوامر البرنامج داخل قوائم حتى يسهل استخدامها فمثلاً لكي تحفظ ملف أو تقوم بطباعته أو لفتح ملف جديد نجد هذا مندرج تحت القائمة *File* . وكلاً منها له استخدام مختلف عن الاخري . فلكي تقوم بفتح أي قائمة نضغط عليها بزر الفأرة الأيسر.

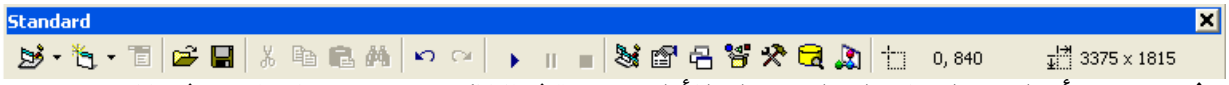
أو من لوحة المفاتيح نضغط علي المفتاح *Alt* مع الضغط علي الزر الموجود تحته خط في القوائم ـ

مثال:– لفتح قائمة *File* نضغط علي الزر *Alt* مع الضغط علي زر *F* من لوحة المفاتيح فيتم عرض القائمة





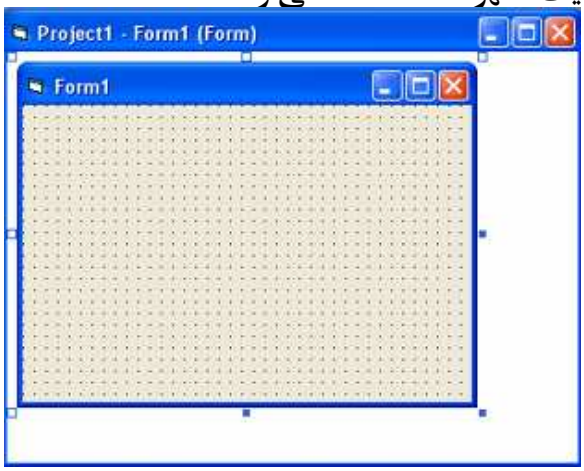
٣- شريط الأدوات القياسي Standerd:-



حيث توجد به أدوات تساعدك علي استخدام الأوامر بسرعة فمثلا لكي تقوم بحفظ مشروع فبدلا من الضغط علي قائمة *File* ثم اختيار الأمر *Save* نضغط علي زر *Save* من شريط الأدوات القياسي

٤- نافذة النموذج Form Window:-

حيث تظهر هذه النافذة في وسط الشاشة هكذا.....



حيث نلاحظ شاشتان بداخل بعضهما البعض البيضاء للمشروع كله والأخرى – المخططة– للنموذج وتعتبر نافذة النموذج مهمة لأنه سيتم وضع جميع الأدوات والرسومات عليها وسنتعرف بعد ذلك علي كيفية وضع الأدوات علي هذه النافذة الصغيرة.

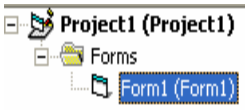
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

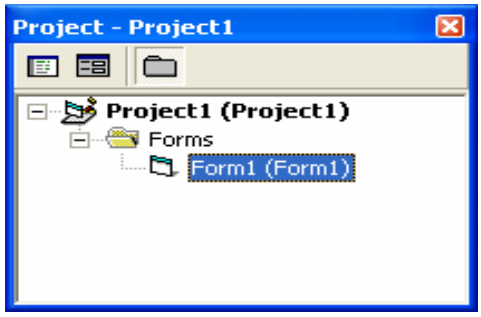
- يمكن باستخدام المربعات الصغيرة الموجودة حول النوافذ في تكبيرها أو تصغيرها حسب ما تريد..

هذه النافذة تبين لك نافذة النموذج وعليها الأدوات الخاصة بالبرنامج والتي نتعرف عليها فيما بعد إن شاء الله تعالي

٥- نافذة مستكشف المشروع Project Explorer:-

هذه النافذة تأخذ شكل الشجرة الموجودة في مستكشف الويندوز فنجد أن المشروعات تقع علي قائمة التسلسل ثم يأتي بعدها المحتويات

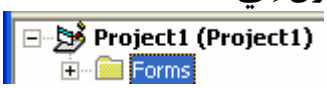




ونلاحظ وجود ثلاث أزرار في هذه النافذة كالتالي:-

زر رؤية الكود زر رؤية الكائنات زر رؤية المجلدات

ونلاحظ أمام كل كائن موجود علامة – تتحول إلي + عند الضغط عليهـــا هكـــــــــذا.....



٦- نافذة موضع النموذج علي الشاشة Layout Window :-

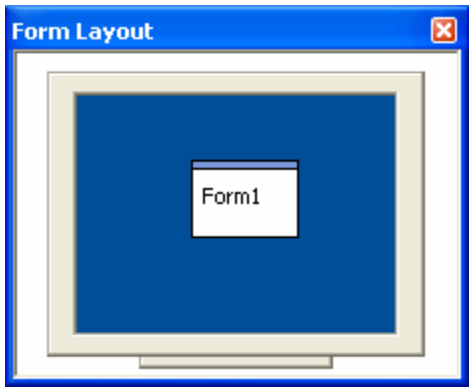
وهي التي تتحكم في وضع نافذة النموذج حيث نلاحظ في هذه النافذة وجود مربع صغير مكتوب عليه *Form1* يمكن تحريكه داخل النافذة الكبيرة إلي أي مكان وإذا أضفنا نموذج آخر أي *Form2* يمكن تحريكه أيضاً وسوف يظهر في هذه النافذة.

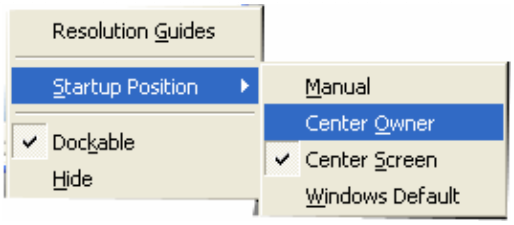
ولكي يتم تحديد بدء النموذج نضغط عليه داخل هذه النافذة بالزر الأيمن ونختار أمر *Start up Position* ونجد بها مجموعة من الأوامر مثل: *Normal* :-وهو النظام العادي أي في مكانه

- *Center Screen*: أي في وسط الشاشة(أي عند التشغيل سيتم ظهور نافذة النموذج في وسط الشاشة)

- *Windows Default*: أي الوضع الافتراضي الويندوز

(لاحظ وجود شاشتين داخل بعضهما الكبيرة تسمي شاشة الحاسب والأخرى شاشة النموذج)

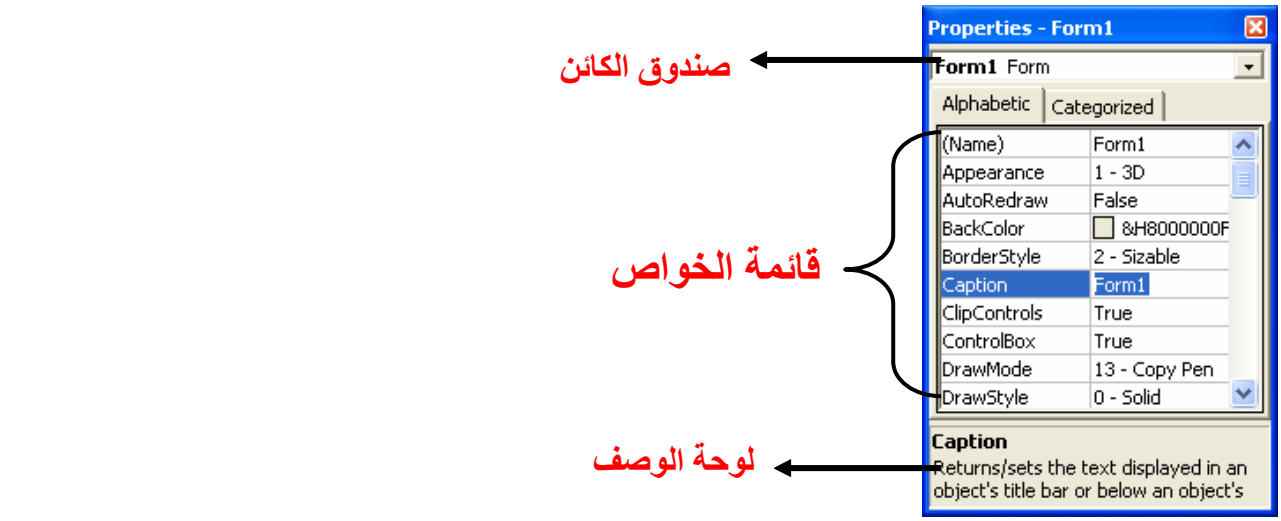




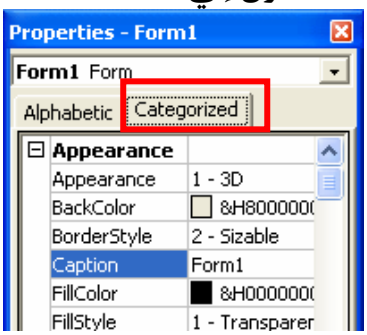
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٧- نافذة الخصائص Properties Window :-

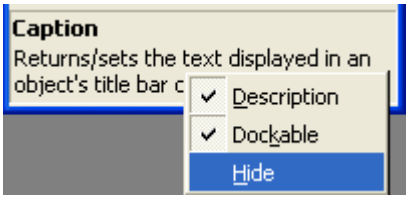
وتعتبر هذه النافذة من أهم النوافذ الموجودة في البرنامج حيث أنها تحتوي أو تضم جميع المتغيرات الخاصة بكل أداة من أدوات البرنامج وطبعاً تتغير محتوياتها بتغير الأداة الموجودة علي النموذج فمثلاً خصائص أداة Label تختلف عن خصائص أداة Command Button.



ويمكن ترتيب هذه الخواص أبجدياً *Alphabetically* أو ترتيبها في فئات وذلك عند الضغط علي *Catecorized* مما يؤدي إلي ظهور الخصائص في شكل فئات ونلاحظ أيضاً وجود علامة – عند الضغط عليها تتحول إلي علامة +

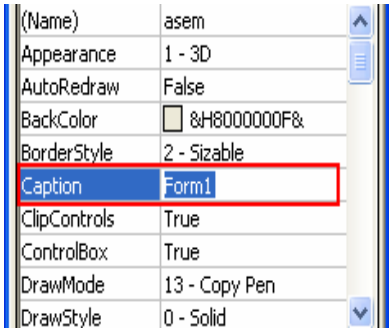


يمكن إخفاء نافذة لوحة الوصف وذلك بالضغط عليها بالزر الأيمن ونختار الأمر *Hide*

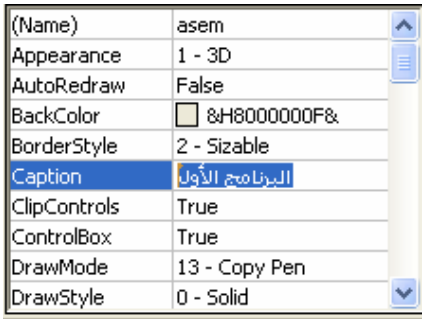


خاصية Caption:-

هناك خصائص خاصة بالنموذج لوحده ولكن أهم خاصية موجودة به هي خاصية Caption وهي التي تقوم بتغيير اسم النموذج وسوف تجدها كلمة *Form1* فمثلاً قم بتغييرها إلي كلمة البرنامج الأول هكذا..



شكل ١



شكل ٢

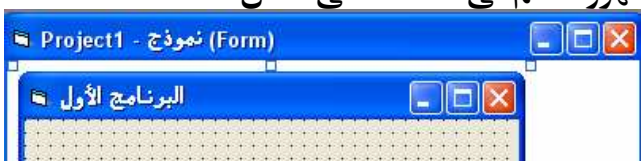
لاحظ أننا هنا قمنا بتغيير الاسم Form1 في شكل١ إلي البرنامج الأول في شكل ٢

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

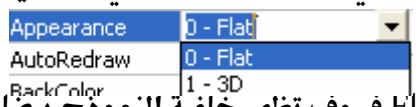
وتلاحظ تغيير اسم النموذج إلي الاسم الذي قمت بتغييره من خلال شريط عنوان النموذج في نافذة النموذج كما يلي:-

هناك خواص أخري تهمنا مثل الخوص الآتية:-

١- خاصية Name :- وهذه الخاصية مهمة عند وضع اسم لكل أداة عند وجود متغيرات كثيرة في البرنامج وعند تغيير هذه الخاصية في النموذج نلاحظ ظهور الاسم في النافذة التي تشمل نافذة النموذج.



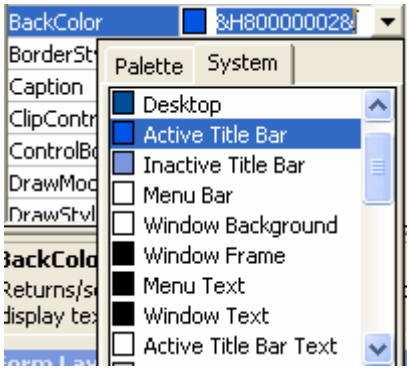
٢- خاصية Appearance:- وهي الخاصية التي تتحكم في شكل النموذج وهي تحتوي علي خياران هما:- *Flat – 3D*



فلو قمت باختيار الخيار Flat فسوف تظهر خلفية النموذج بيضاء

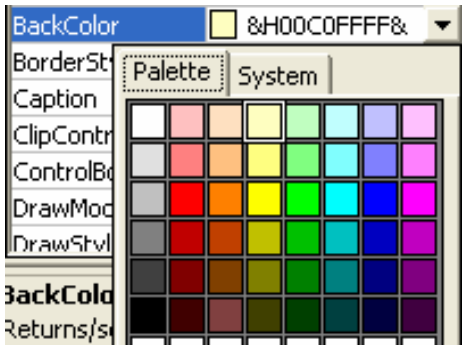
٣- خاصية Backcolor :- وهذه الخاصية تتحكم في لون خلفية النموذج فعند الضغط عليها تظهر مجموعة من الأسماء أو الأشياء الجاهزة الموجودة بالبرنامج وذلك تحت التبويب *System* (ألوان النظام)

فإذا لم تعجبك الألوان الجاهزة يمكن اختيار التبويب *Palette* وتختار اللون الذي يناسبك.



هذا هو تبويب *System* والذي يحتوي علي مناظر ثابتة وجاهزة فمثلاً لو قمت باختيار أي شكل جاهز يتم تطبيقه مباشرة علي نافذة النموذج

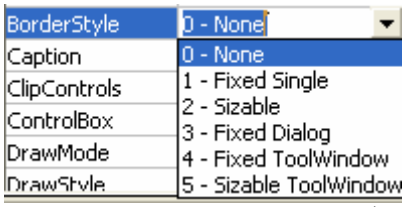
بينما التبويب *Palette* عند الضغط عليه تظهر مجموعة من الألوان يمكنك أن تختار أي لون تراه مناسباً



فكما تري قمنا باختيار لون معين من اللوحة أو التبويب *Palette* ووجدنا تأثيره علي النموذج مباشرة...

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٤- خاصية Border Style :- وهذه الخاصية تتحكم في الشكل العام للنموذج فعند الضغط عليها تظهر



اختيارات متعددة ومن هذه الاختيارات ما يلي:-

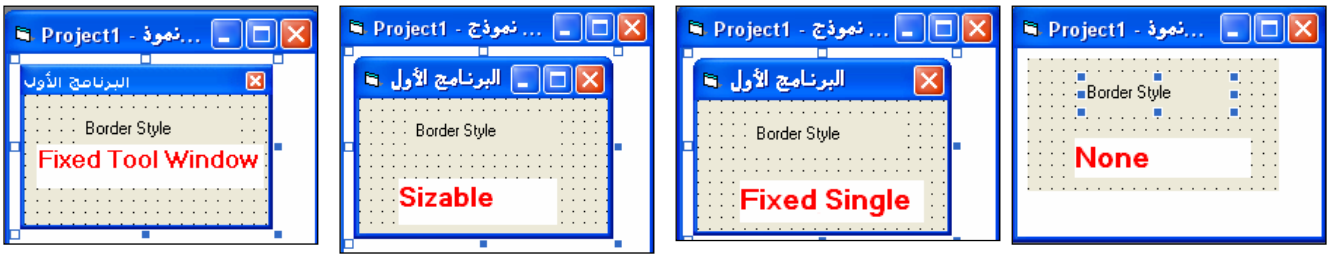
أ- *None* حيث أنها لا تجعل للنموذج حدود.

ب- *Fixed Single* حيث أن النموذج يظهر فقط زر الإغلاق.

ج- *Sizable* وهو العادي الذي يظهر به جميع الأزرار في شريط العنوان.

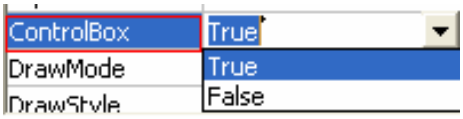
د- *Fixed Tool Window* تظهر أداة الإغلاق ولكنها صغيرة جداً واختفاء زر التحكم بجوار اسم النموذج.

وإليكم بعض التطبيقات وتأثيراتها كما بالأشكال التالية:-



٥- خاصية Control box:- في بعض البرامج تجد انه لا يعطيك فرصة للتحكم في البرنامج بمعني آخر أي انك لا تري أدوات التحكم بما في ذلك زر الإغلاق والتكبير والتصغير فلماذا؟؟؟؟؟

لم يتم تفعيل أو تنشيط هذه الخاصية وقام المصمم بجعلها False حتى لا يعطي لأي مستخدم تكبير أو تصغير حجم الشاشة عن الحجم الأصلي ...

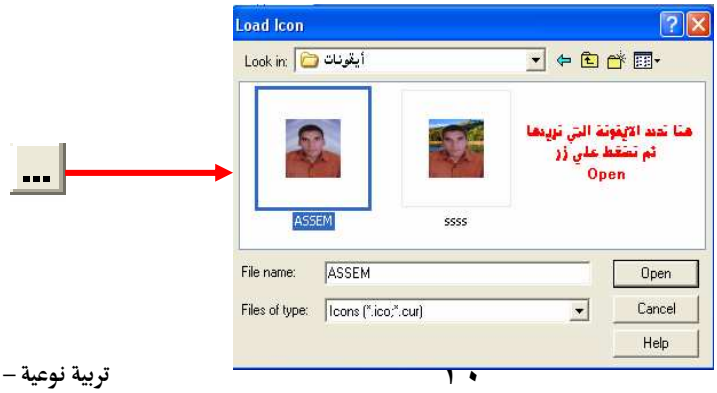


فهذه الخاصية تحتوي علي خياران هما: True أي تفعيل أدوات التحكم بينما False إلغاء أدوات التحكم

هنا تم جعل خاصية Control Box علي الخيار False

٦- خاصية Icon:- وتستخدم هذه الخاصية لتغيير الأيقونة التي توجد في شريط العنوان أو ما يطلق عليها زر التحكم

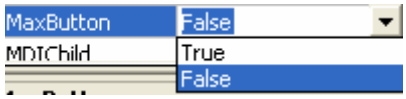
نضغط هنا علي الأيقونة الموجودة بجانب الخاصية ستظهر مربع حواري نختار الأيقونة التي نريدها



This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

عند اختيار الأيقونة التي نريدها والضغط علي زر Open نلاحظ وجود هذه الأيقونة في شريط العنوان

٧- خاصية Max Button:- وهذه الخاصية تجعل زر التكبير في شريط العنوان نشط أو غير نشط وذلك من خلال الاختيارين True و False

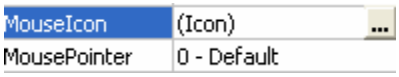


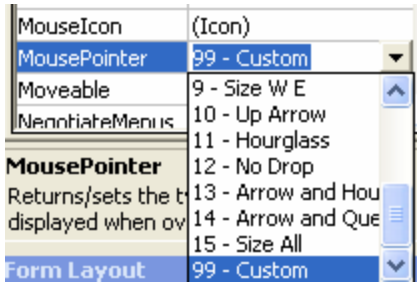
٨- خاصية Min Button:- مثل الخاصية السابقة ولكنها تطبق علي زر التصغير

(عند جعل الخاصيتين السابقتين False سيتم حذف زر التكبير والتصغير)

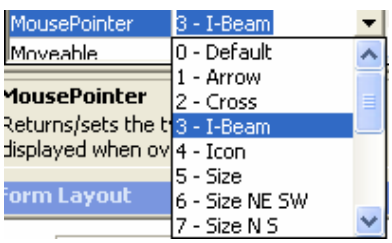
٩- خاصية Movable :- وهذه الخاصية عند جعلها *True* يجعل النموذج أو شاشة النموذج لا تتحرك أي أنها ثابتة مكانها ولا يمكن تحريكها ويظهر ذلك عند التشغيل فقط وليس عند التصميم.

١٠- خاصية Mouse Icon :- وهي مرتبطة بخاصية أخري وهي Mouse Pointer حيث أنه يمكن من خلال هذه الخاصيتين تغيير شكل مؤشر الفأرة إلي الشكل الذي نريده فمثلاً من خلال خاصية *Mouse Pointer* يمكن اختيار النوع *Custom* أي تخصيص ثم نذهب إلي الخاصية *Mouse Icon* ونضغط علي الزر الخاص بها ونختار شكل مؤشر الفأرة ونلاحظ أنه لن يظهر أمامك المؤشر الجديد إلا بعد عمل تشغيل *Run* للبرنامج





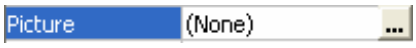
ونلاحظ في خاصية Mouse Pointer وجود أشكال اخري للماوس مثل الأشكال التالية :-



Beem,Sizeall,Size,UpArrow,SizeSw,Cross

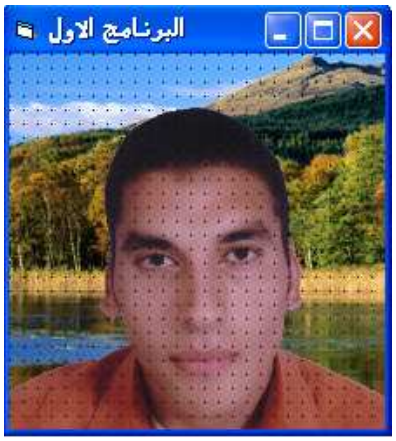
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

١١ – الخاصية Picture :– وهذه الخاصية تفيدك عندما تريد عمل صور كخلفية للنموذج بأي امتداد.

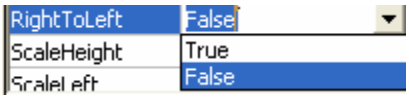


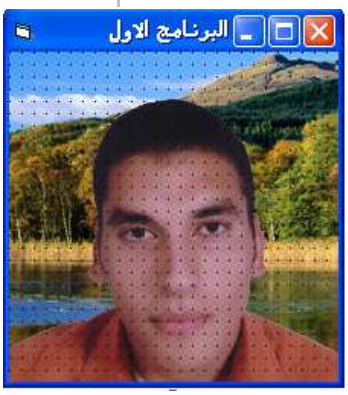
فعند الضغط علي الزر الموجود بجوار الخاصية يظهر مربع حواري يتم فيه تحديد الصورة ثم نضغط علي الزر Open فنلاحظ ظهور خلفية النموذج بالصورة التي قمنا باختيارها.

لاحظ أن كلمة *None* تحولت إلي *Bitmap*
عند وضع الصورة كخلفية للنموذج



١٢ – الخاصية Right to Left :– وتستخدم للتحكم في جهة اسم البرنامج أو النموذج الموجود في شريط العنوان



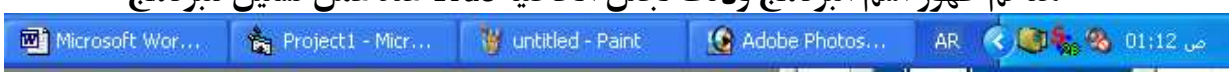


لاحظ هنا أن اسم النموذج قد تم تغيير مكانه من الجهة اليسري إلي الجهة اليمني وذلك عند جعل الخاصية True

١٣ – الخاصيةShow in taskbar:– تلاحظ في بعض برامج الفيجوال بيزيك عدم ظهور اسم البرنامج في شريط المهام وذلك لعدم قيام المصمم بتفعيل هذه الخاصية أو تنشيطها للمستخدم.

وعند جعل هذه الخاصية False تجد عدم ظهور اسم النموذج في شريط المهام

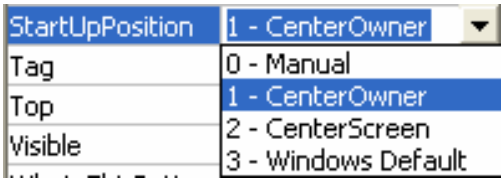
هنا تم ظهور اسم البرنامج وذلك لجعل الخاصية True عند عمل تشغيل للبرنامج



هنا لم يظهر اسم النموذج في شريط المهام لعدم تفعيل الخاصية وجعلها False

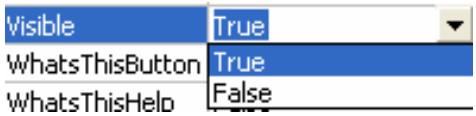
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

١٤- خاصية Start up Position:- ذكرنا عند الحديث عن نافذة تخطيط النموذج أنه يمكن التحكم في شكل شاشة النموذج ولذلك فهذه الخاصية تؤدي نفس ما تؤديه شاشة التخطيط حيث أنها نحتوي علي نفس الخيارات الموجودة هناك كما يلي:-



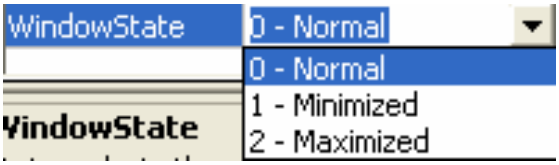
لاحظ أن أي تغيير في هذه الخاصية تجد تأثيره مباشرة علي شاشة تخطيط النموذج

١٥- خاصية Visible :- في بعض الأحيان يرغب بعض المصممين عدم رؤية نموذج أو أكثر للمستخدمين ولذلك يذهب إلي خاصية *Visible* ويقوم بعمل *False* وعند عمل *Run* للبرنامج نلاحظ اختفاء النموذج.



١٦- خاصية Window State :- وهذه الخاصية يتم استخدامها عندما تقوم بعمل *Run* للبرنامج وتريد أن يظهر النموذج بحجم كبير أو تصغيره في شريط المهام أو بالحجم العادي.

حيث يحتوي علي ثلاث خيارات هي:-



- ☒ *Maximized* **وذلك لتكبير الشاشة عند التشغيل**
- ☒ *Minimized* **لتصغير الشاشة في شريط المهام**
- ☒ *Normal* **الوضع الافتراضي أو العادي**

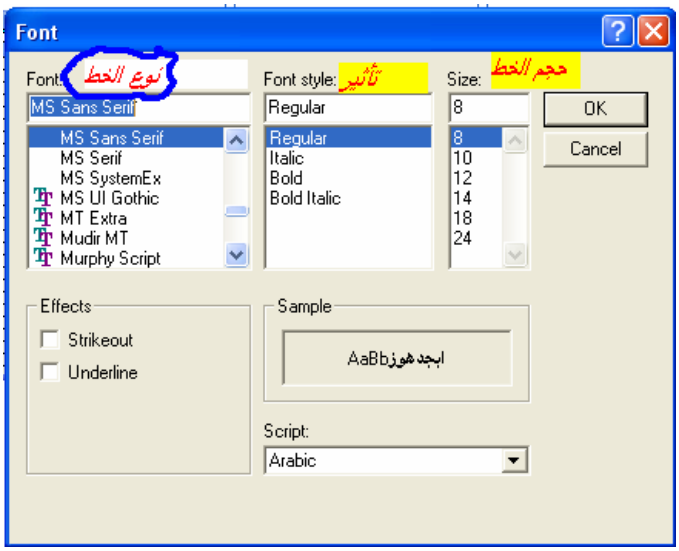
١٧- خاصيتي Width,Heigh:- حيث أنهما يتحكمان في طول وعرض النموذج حيث يمكن ضبط العرض والارتفاع يدوياً وذلك بالضغط علي مقابض التحكم أو الذهاب إلي هاتين الخاصيتين وكتابة الأحجام التي نريدها.

١٨- خاصية Font :- وهذه الخاصية تستخدم في تنسيق الخط (النوع والحجم والتأثير) لأننا في كثير من الأحيان نرغب في إضافة بعض الأدوات علي النموذج مثل أداة *Label* ونريد أن يظهر العنوان أو الخط بنوع معين وحكم معين لذلك نلجأ إلي استخدام هذه الخاصية فعند الضغط عليها يتم تحديد نوع الخط وحجمه وتأثيراته المطلوبة. ثم نذهب لإضافة أداة *label* ونقوم بتغيير خاصية *Caption* إلي أي اسم فتجد أن التأثير قد ظهر علي النموذج...

وعند الضغط علي الثلاث نقاط الموجودة بالخاصية يظهر مربع حواري ...

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

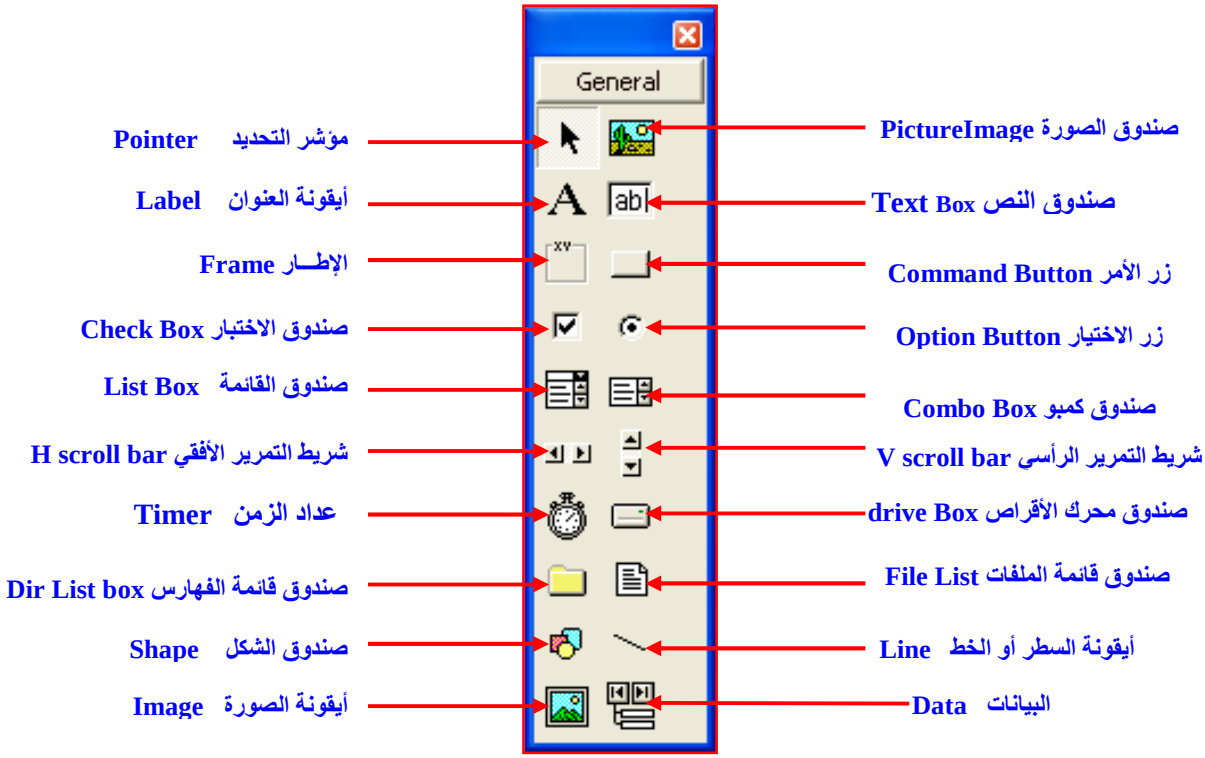
يتم تحديد نوع الخط من *Font* ونحدد حجمه من *Size* وكذلك تأثيره ثم نضغط علي OK ثم اذهب إلي الأدوات وقم بإضافة أداة *Label* أكتب ملاحظاتك؟؟؟؟؟؟؟؟؟



١٩- خاصية Fore Color:- إذا كانت خاصية *Backcolor* تستخدم لإضافة لون إلي الخلفية فإن هذه الخاصية علي عكسها تماماً حيث أنها خاصة بلون المقدمة...

أعرف الآن أنكم قد مللتم من موضوع الخصائص ولذلك سأنتقل إلي جزء آخر من أجزاء النافذة الافتتاحية للبرنامج.....

٨- صندوق الأدوات Tools Box :-



This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

دعونا الآن نتكلم عن أهم وأشهـــر الأدوات الموجودة في صندوق الأدوات ولكن قبل أن أبدأ حديثي عن الأدوات لابد أن نسأل أنفسنا كيف يمكن لنا أن نقوم بإدارج أداة ما ؟؟؟؟؟؟؟

أقول بكل بساطة بطريقتين مختلفتين هما:-

١- الضغط علي الأداة والذهاب إلي نافذة النموذج ورسم الأداة المطلوبة.

٢- الضغط مرتان متتاليتان علي الأداة يتم إضافتها إلي النافذة تلقائياً.

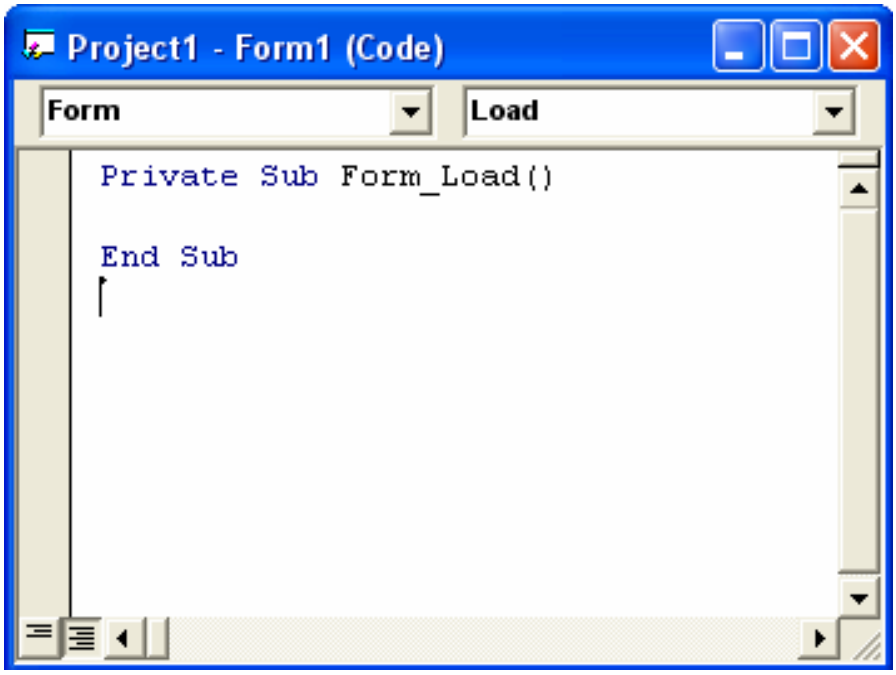
ولكن قبل أن أتكلم عن هذه الأدوات أذكر شيئاً مهماً من مكونات النافذة الافتتاحية وهي:-

٩- نافذة البرمجة Code Window :-

أعلم أنكم تسألون سؤالاً وهو أين هي هذه النافذة حيث أننا لا نراها.....

بالفعل هذه النافذة غير ظاهرة الآن وكنها تظهر عندما نريد برمجة نافذة معينة أو زر معين أو أي أداة..

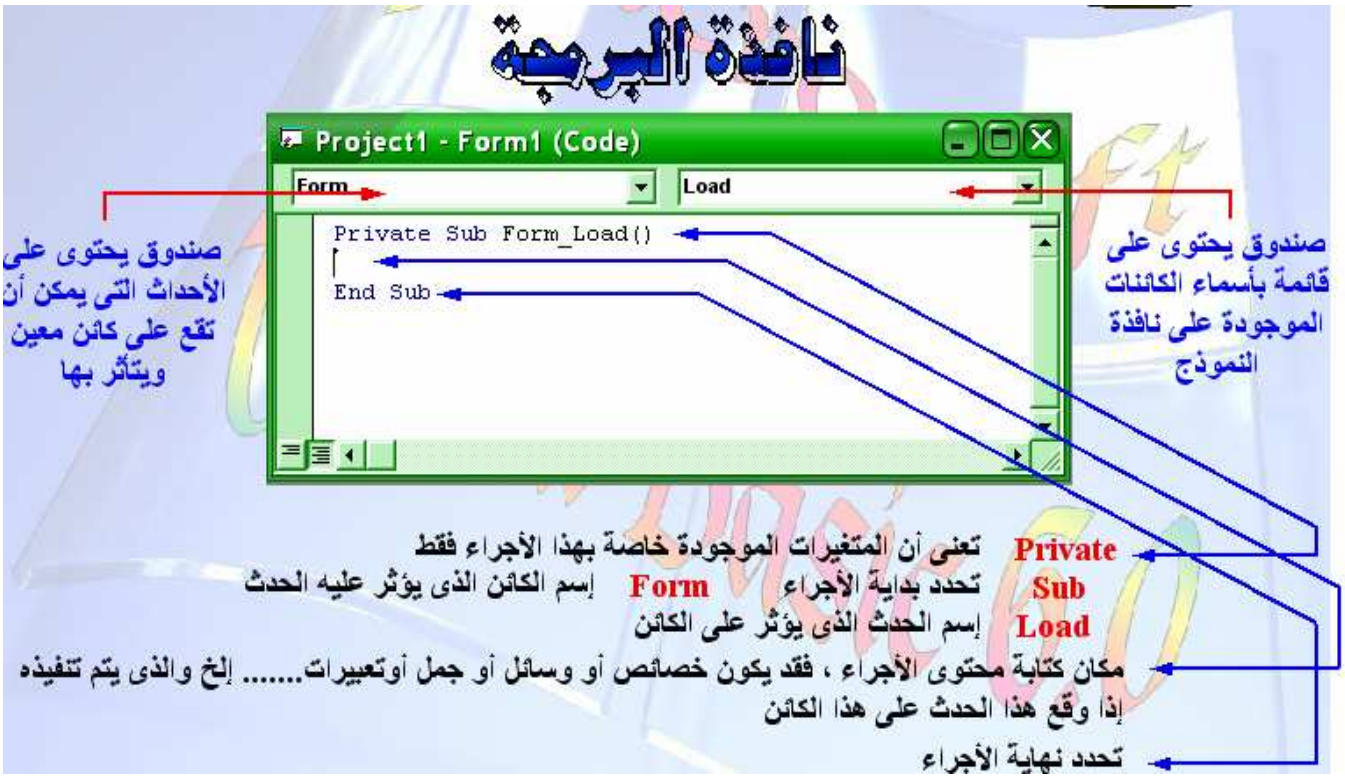
مثال قم بالضغط علي نافذة البرمجة مرتان متتاليتان ولاحظ ظهور النافذة التالية:-



ها هي نافذة البرمجة ولاحظ ظهور صندوقان قائمة ونافذة بيضاء مكتوب فيها شئ ما ولكي تتعرف علي مكونات هذه النافذة السابقة أنظر إلي الصورة التالية.....

(جميع الصور المأخوذة في هذا الكتاب ليست نقلاً من أحد أو مذكرات وإنما محفوظة بعلامة مسجلة)

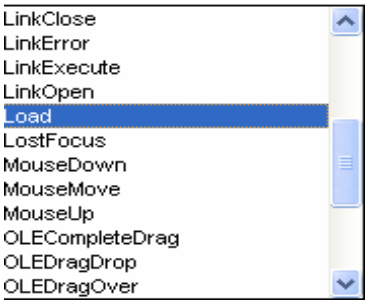
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com



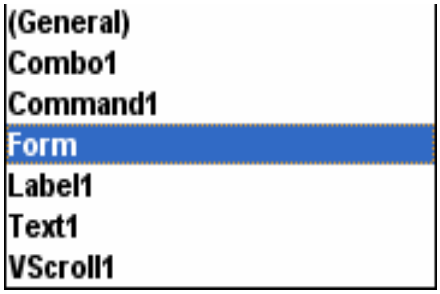
مفتاح رؤية الإجراء الحالي مفتاح رؤية وحدة الكود بالكامل

ولكن حدث هنا خطأ غير مقصود في الصورة السابقة وهما في صندوقان القائمة حيث أن:-

صندوق يحتوي علي الأحداث التي يمكن أن تقع علي كائن ما



صندوق يحتوي علي قائمة بأسماء الكائنات الموجودة علي النافذة



الآن وبعد أن تكلمنا عن مكونات نافذة البرمجة نرجع مرة أخـــــــــري إلي مكونات صندوق الأدوات

Tool Box

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

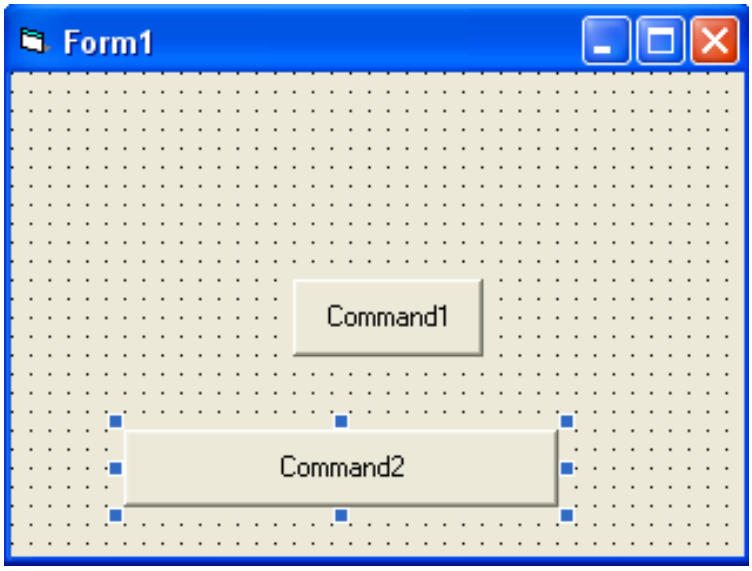
دعونا الآن نتكلم عن أهم وأشهـــر الأدوات الموجودة في صندوق الأدوات فهيا بنا.....

أولاً: أداة زر الأمر Command Button:-

نحتاج جداً إلي هذه الأداة عندما نريد الضغط علي زر معين لأسباب كثيرة منها:

- ☒ للذهاب إلي نافذة أخري.
- ☒ لإظهار رسالة معينة للمستخدم.
- ☒ للموافقة أو الرفض علي رسالة ما.
- ☒ لتغيير خصائص معينة.

وقد قلنا كيفية إدراج هذا الزر إما بالضغط عليه مرتان متتاليتان أو الضغط عليه والقيام برسمه في نافذة النموذج فنلاحظ ظهور شكل الزر ويمكن تحريكه إلي أي مكان نريده إلي أحد أجزاء النافذة.



لاحظ أننا قمنا بإضافة زرين هما Command1 و Command2 ولا فرق بينهما غير أن:-

Command1/ قمنا بالضغط علي الأداة مرتان متتاليتان فتمت إضافته إلي وسط النافذة.

Command2 / فقد قمنا نحن برسمه في المكان اللي بيعجبنا.

طبعاً لكل أداة لها خصائصها الخاصة بها فمثلاً خصائص زر الأمر يختلف عن خصائص شاشة النموذج.

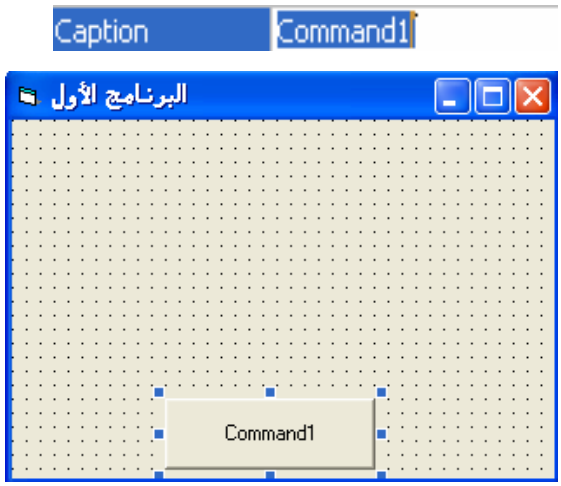
ومن خصائصه ما يلي:

١- تغيير اسم الزر من خاصية Caption :-

يمكن تغيير اسم الزر من خاصية Caption وذلك بالذهاب إلي هذه الخاصية وكتابة الاسم الذي نريده فنلاحظ تغييره من Command1 إلي أي اسم وليكن مثلاً السلام عليكم..

ولعمل ذلك قم بإضافة زر إلي نافذة النموذج ثم اذهب إلي لوحة الخصائص وقم بتغيير خاصية Caption من الاسم الافتراضي إلي هذا الاسم.....

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com



لاحظ أنه عندما قمت بتغيير الخاصية إلي الاسم الذي تريده تم تغييره تلقائياً علي شاشة نافذة النموذج

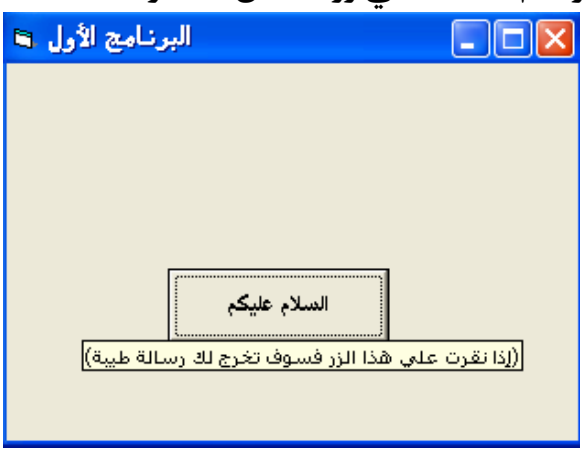
٢- خاصية Tool Tip Text:-

وتعتبر هذه الخاصية عبارة عن تلميح صغير يظهر عند التشغيل عندما تقف علي هذا الزر فلو أنك الآن ذهبت إلي زر الإغلاق الموجودة في النافذة التي أمامك ووقفت عليه بمؤشر الفأرة لمدة ثانية سيظهر التلميح لهذا الزر وهو Close

فمثلاً اذهب إلي هذه الخاصية وأكتب فيها ما تريد مثلاً أكتب العبارة التالية:-

(إذا نقرت علي هذا الزر فسوف تخرج لك رسالة طيبة)

بعد أن قمت بكتابة العبارة قم بالضغط علي زر التشغيل Run ولاحظ ما يحدث



لاحظ أنه عند الوقوف أو التأشير علي الزر ظهر التلميح وهو الرسالة التي قمنا بكتابتها سابقاً.

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٣- خاصية Name:- وتعتبر هذه الخاصية مهمة جداً في حالة الأزرار نظراً لاستخدام الأزرار بكثرة في المتغيرات والبرمجة لذلك فمن مفيد أن نضع لكل زر اسم معين نتعرف عليه(من الأفضل جعل الاسم إنجليزي لكي يسهل التعامل معه فيما بعد)

٤- خاصية Enabled:- نري في بعض البرامج أن زر معين لم يتم تنشيطة إلا عندما أدخلت اسم معين أو رقم سري معين كما يحدث عند عمل Setup لأي برنامج...

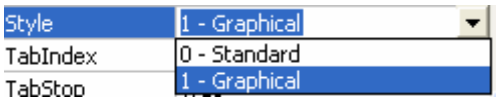
والسبب في ذلك أن مصمم البرنامج يري ضرورة أو وجوب إدخال الاسم أو الرقم السري حفاظاً علي الملكية الخاصة ... الآن يمكنك أن تتعلم كيفية عدم تنشيط زر ما من خلال هذه الخاصية فهذه الخاصية تحتوي علي خياران هما *True* و *False* حيث أن *True* تجعل المفتاح نشط والعكس.

فمثلاً قم بتغيير هذه الخاصية إلي False وقم بعمل Run للبرنامج ولاحظ ما يحدث؟؟؟؟؟

نلاحظ جميعاً أن الزر غير نشط

٥- خاصية Style:- وهي خاصة بالتحكم في شكل الزر ولها اختيارن همـــــــا:-

- *Standerd* أي النظام العادي – لا يوجد به صـــــورة-
- *Graphical* لإضافة صورة وهذا الاختيار مرتبط بخاصية أخري وهي **Picture** حيث يمكن اختيار الصورة التي نريدها أن تظهـــــــر علي الزر

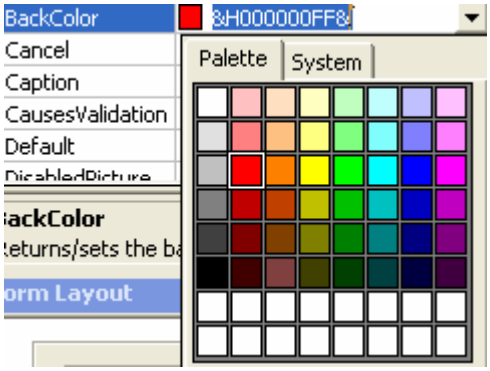


قم باختيار الصورة أو الأيقونة التي نريدها ولكن قم بضبط خاصية Style علي Graphical ولاحظ ظهور شكل الأيقونة....

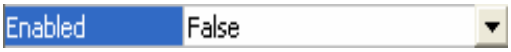
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

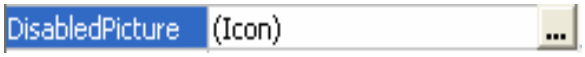
لاحظ أن شكل الأيقونة تتغير إلي الأيقونة التي قمنا باختيارها من Picture وضبط خاصية Style علي Graphical

٦- خاصية Backcolor:- لاختيار خلفية الزر وهي أيضاً مرتبطة بخاصية *Style* حيث يتم ضبط هذه الخاصية علي *Graphical* فمثلاً قم باختيار اللون الذي تريده مثلاً اللون الأحمـــــــــــر.



٧- خاصية Disabled Picture:- وهذه الخاصية يتم اختيار صورة ما تظهر عندما يكون الزر غير نشط أو بمعني أصح إذا قمت باختيار أي صورة من هذه الخاصية وقمت بضبط الخاصية *Enabled* علي الاختيار False وقمت بتشغيل البرنامج فستظهر هذه الصورة أو الأيقونة التي قمت باختيارها نظراً لأن الزر غير نشط..





لاحظ أن الأيقونة ظهرت عندما يكون الزر غير نشط

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٨- خاصية Down Picture:- يمكن من خلالها وضع صورة أو أيقونة تظهر عندما نقوم بالضغط علي الزر.

لاحظ أنه عندما تم الضغط علي الزر ظهرت الصورة أو الأيقونة التي تم اختيارها في Down Picture

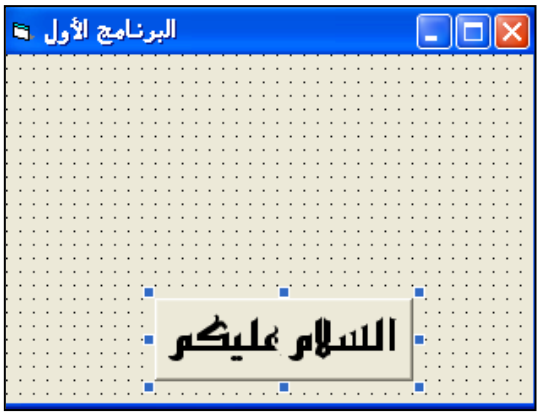
إذاً يمكن القول أن أي زر Button يمكن وضع له ثلاث صور وهي:-

١- الحالة الطبيعية من خلال *(Picture- Graphical)*.

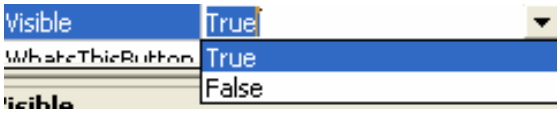
٢- عند الضغط عليه *(Down Picture)*

٣- في حالة Disabled (من خلال *Disable Picture*)

٩- خاصية Font:- وقد تكلمنا عليها سابقاً عند الحديث عن شاشة النموذج حيث ان هذه الخاصية خاصة بتغيير نوع وحجم وتأثير الخط.....



١٠- خاصية Visable:- وهي تخبرك هل تريد الزر ظاهر أو مخفي وهي تحتوي علي خياران هما True و False



This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

وعندما تقوم بتشغيل البرنامج تلاحظ عدم ظهور الزر عندما تضبط الخاصية علي False

لاحظ عدم ظهور الزر

بهذا نكون قد انتهينا من خصائص الزر ننتقل الآن ونتكلم عن كيفية برمجة الزر .....

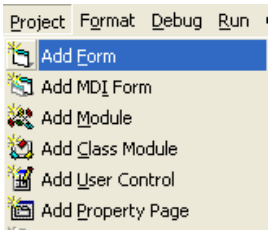
ملحوظة هامة جداً:-

الجزء الثاني من الكتاب سيتم شرح البرمجة وكتابة الأوامر وأمثلة كثيرة عليها ولكننا هنا سيتم فقط أخذ أمثلة بسيطة لكي تأخذ فكرة بسيطة عن الأكواد..

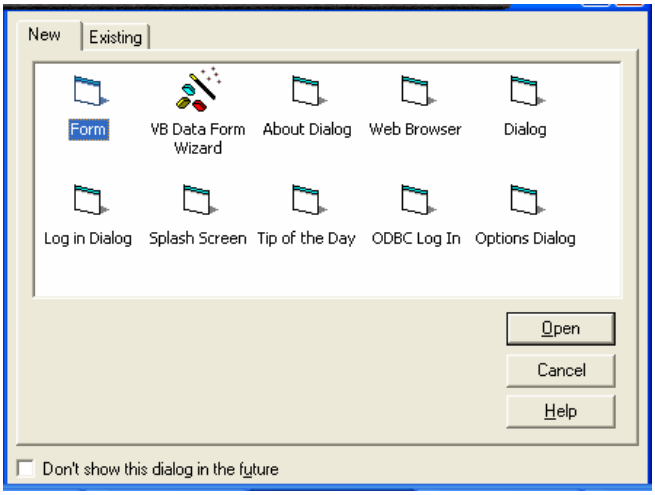
كيفية إضافة شاشة نموذج Form:-

سأتكلم هنا عن جزء صغير جداً وهو خاص في نافذة مستكشف المشروع وهو كيفية إضافة شاشة النموذج Form حيث أن أمامنا فقط شاشة نموذج واحدة ولكي يتم إضافة شاشة أخري نقوم بعمل الآتي:-

١- من قائمة Project نختار Add Form

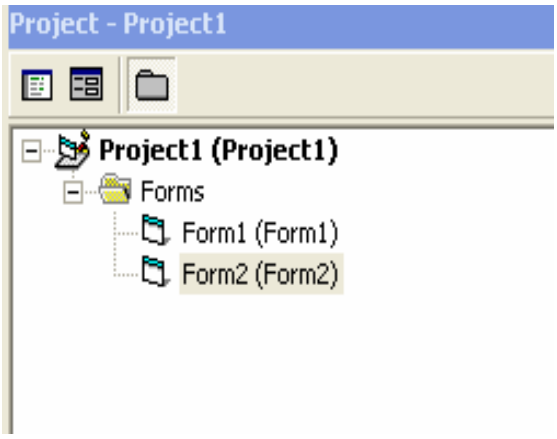


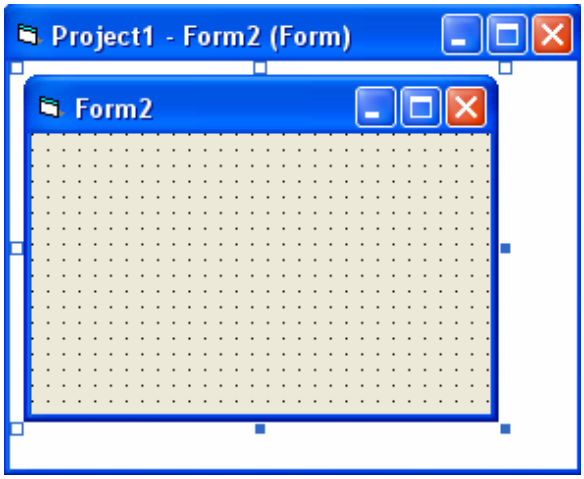
٣- يظهر مربع حواري نضغط علي Form ثم Open



٤- فنلاحظ ظهور شاشة تسمي Form2 ويظهر ذلك في شاشة مستكشف المشروع

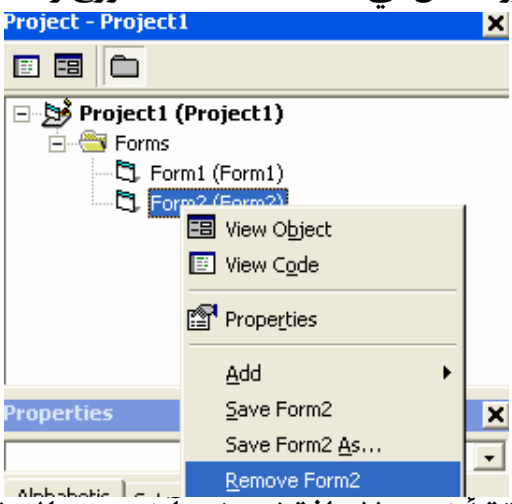
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com



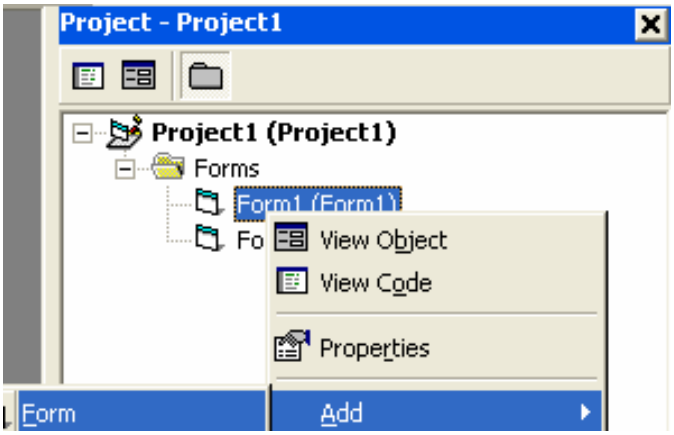


س: ماذا أفعل إذا كنت أريد حذف الشاة التي قمت بإضافتها؟

أقوم بالضغط عليها بالزر الأيمن في نافذة مستكشف المشروع ونختار الأمر Remove



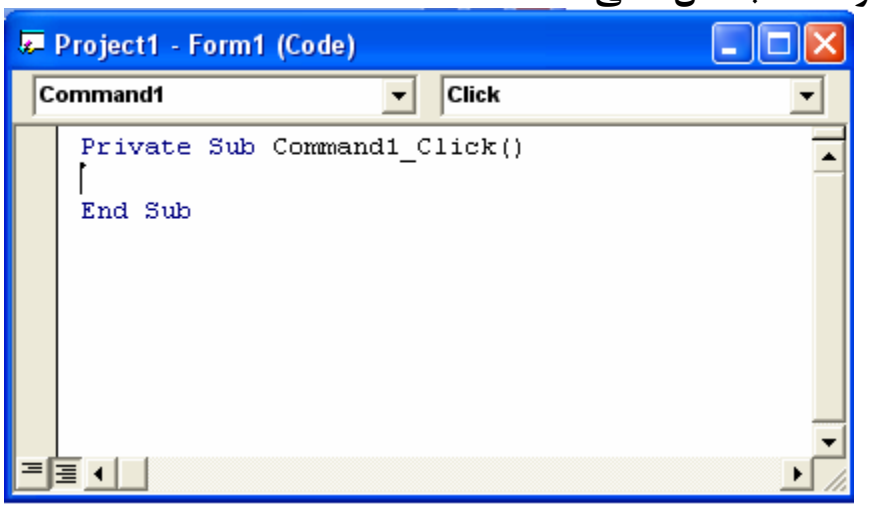
حيث أن هناك طريقة أخري لإضافة نموذج آخر وهو الضغط علي الزر Add **ثم نختار** Form **وذلك عند الضغط بالزر الأيمن علي شاشة نافذة النموذج**



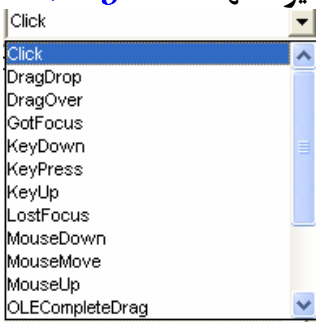
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

برمجة الزر (كتابة الأوامر)

لكي تقوم ببرمجة زر معين لابد وأن تظهر نافذة البرمجة حيث أن هذه النافذة تحتوي علي كتابة الأوامر الأكواد لبرمجة زر معين... والطريقة السريعة لإظهار نافذة البرمجة أن تقوم بالضغط علي الزر مرتين متتاليتين فتظهر النافذة بالشكل التالي:-



تلاحظ من هذه النافذة وجود صندوقان للقائمة أحدهما يحتوي علي جميع الكائنات الموجودة علي شاشة النموذج والآخر يحتوي علي جميع الأحداث التي تحدث علي الزر وهي هنا Click أي عند الضغط علي هذا الزر وتوجد أحداث كثيرة منها *Mouse Move,KeyPress*



ونلاحظ وجود سطرين في نافذة البرمجة وهما:-

السطر الأول:- Private Sub Command1_Click( )

حيث أن هذا السطر يعني أن الحدث خاص وسيقع علي زر الأمر فقط ونلاحظ وجود كلمة Command1 إي اسم الزر في خاصية Name ثم وجود الحدث Click أي عند الضغط عليه.

السطر الثاني:- End Sub وهو يعني إنهاء الحدث.

و بينهما مؤشر الكتابة أي كتابة أكواد البرمجة بين هذين السطرين

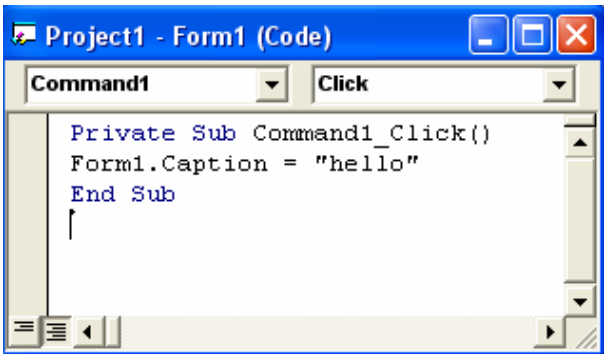
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

مثـــــــــــــال ١:-

ما نريد فعله أو كتابته هو كتابة الكود الذي يقوم بتغيير اسم النموذج أو Form إلي أي اسم نريده فماذا نكتب؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟؟ (أي عند الضغط علي الزر يقوم بتغيير اسم النموذج من Form1 إلي hello)

الإجابة:- نقوم بكتابة الكود التالي بين السطرين.....

Form1.Caption="hello"



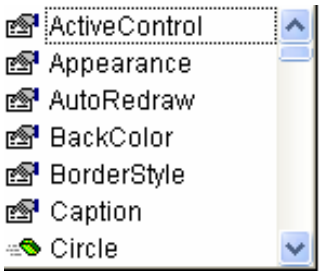
قم بتشغيل البرنامج وقم بالضغط علي الزر وانظر ماذا تلاحظ؟؟؟؟؟؟؟؟؟

قبل الضغط علي الزر

بعد الضغط علي الزر

ملحوظة هامة:-

عندما تقوم بكتابة كلمة Form1 متبوعة بنقطة . يظهر مجموعة من الخواص و الإجراءات وعليك أن تختار منها ما تريده أو تقوم بكتابة الحدث أو الخاصية بنفسك هكذا.....



مثـــــــــــــال ٢:-

نريد عند الضغط علي الزر تظهر الرسالة التالية الموضحة بالشكل التالي:-

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

فماذا أفعـــــــــــــل ؟؟؟؟؟؟؟؟؟

نقوم بكتابة الكود الحالي:-

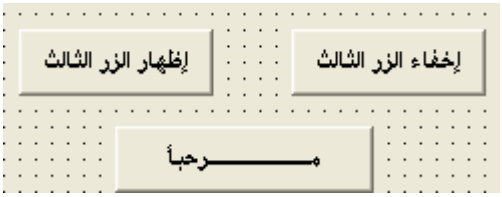
```
Private Sub Command1_Click ( )
Msgbox("  اسمي عاصم حمزة إسماعيل- بكالوريوس تربية نوعية حاسب آلي  ")
End sub.
```

وعند الضغط علي الزر تظهر الرسالة السابقة وبهذا نكون قد تعلمنا كيفية إظهار أي رسالة ....

مثـــــــــــــال ٣ :-

نريد هنا أن نضغط علي زر فيختفي زر آخر ثم نضغط علي الزر الآخر فيظهر مرة أخـــــــــري؟؟؟؟؟

نقوم بوضع ثلاث أوامر أو أزرار علي شاشة النموذج بحيث نقوم بتسمية الزر الأول "إظهار" والثاني "إخفاء" والثالث يتم تسميته بأي شئ حيث أنه هو الذي سوف يظهر ويختفي...



نقوم ببرمجة الأزرار الآن:-

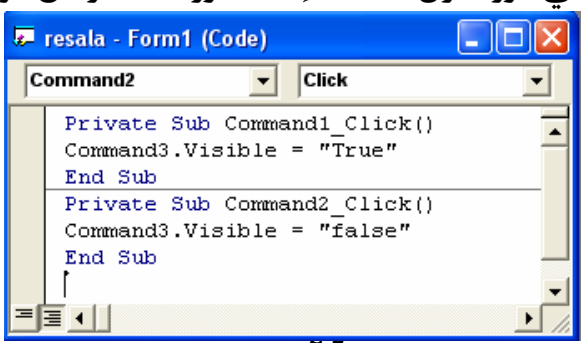
الزر الأول وهو زر الإخفاء نكتب الكود التالي:-

```
Private Sub Command2_Click( )
Command3.Visible = "False"
End Sub
```

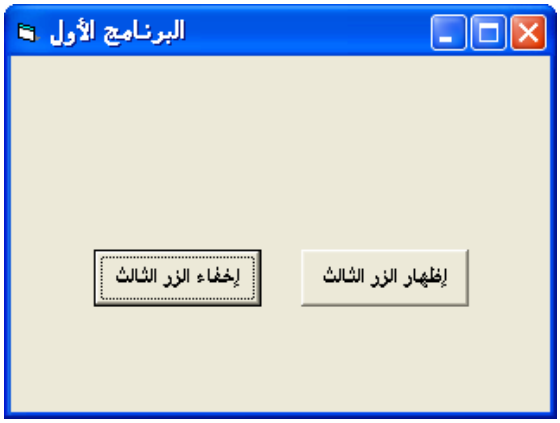
الزر الثاني وهو زر الإظهار نكتب الكود التالي:-

```
Private Sub Command2_Click( )
Command3.Visible = "True"
End Sub
```

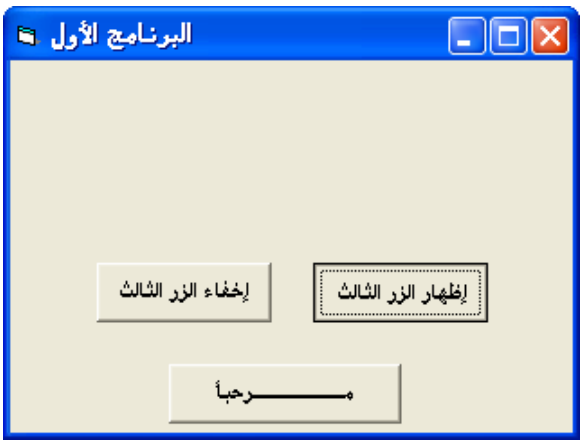
قم بتشغيل البرنامج واضغط علي الزر الأول فتلاحظ إخفاء الزر الثالث ولكن الزر الثاني يقوم بإظهاره مرة أخـــــــــــــري...



This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com



زر إخفاء



زر إظهار

تمرين مطلوب حله:-

قم بإضافة Form2 وضع في Form1 زر يسمي الانتقال إلي النافذة التالية وأيضاً ضع في Form2 زر يسمي الانتقال إلي النافذة السابقة وقم ببرمجة الزر الأول بحيث يتم إخفاء Form1 وإظهار Form2 وأيضاً قم ببرمجة الزر الثاني بحيث يتم إخفاء الثاني Form2 وإظهار Form1 ؟؟؟؟؟؟؟

إذا عرفت الكود لهذا البرنامج فقم بكتابته وإرساله علي البريد الخاص وهو:-

Asem_computer@yahoo.com

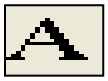
وإذا كان حلك صحيح سيتم إرسال برنامج تعليمي في الفيجوال بيزيك لك علي البريد الخاص بك...

وبهذا نكون قد قطعنا شوطاً كبيراً في التعامل مع أداة زر الأمر وسوف يتم الآن التحدث عن أداة أخري وهي أداة صندوق النص Text box .....

س: ما الفرق بين أداة صندوق النص وصندوق العنوان؟؟؟

أداة صندوق النص Text box يمكن تغيير محتواها ولكن أداة صندوق العنوان Label لا يمكن تغيير محتواها ولكنها تظل ثابتة ولا تتغير.....

أداة النص Text box



أداة العنوان Label

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

ثانياً: أداة صندوق النص Text box :-

س: فيما تستخدم أداة صندوق النص؟

تستخدم عندما يريد المصمم من المستخدم إدخال نص أو قيمة أو كلمة معينة .....

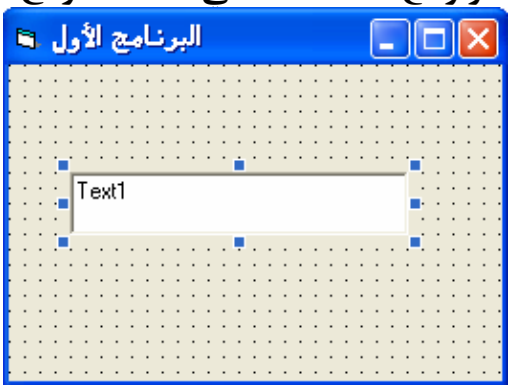
مثال: عندما يقوم المصمم بتصميم البرنامج لحساب العمر فإنه يطلب من المستخدم إدخال تاريخ ميلاده

في مكان ما هذا المكان يسمي صندوق النص

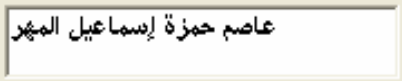
صندوق النص

فأي قيمة نريد أن يتم تعدلها أو يقوم المستخدم بتغييرها تسمي أداة صندوق النص....

ولوضع هذه الأداة على نافذة النموذج نضغط عليها مرتان أو نسحبها ونقوم برسمها علي نافذة النموذج .



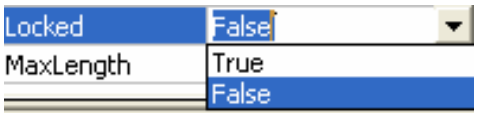
نلاحظ أنه قد وضع صندوق نصي علي النافذة وعندما تقوم بتشغيل البرنامج يسمح لك بتغيير القيمة الافتراضية وهي Text1 إلي أي قيمة نريدها...



ومن خصائصه هذه الأداة ما يلي:

١ – الخاصية Font:– وهي خاصية تم التعرف عليها وهي خاصة بتغيير حجم ونوع الخط...

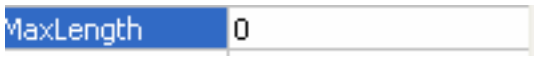
٢ – خاصية Locked:– في بعض الأحيان نري صندوق نص لا يسمح بإضافة نصوص وذلك لقيام المستخدم بإقفال أو عدم تفعيل هذه الخاصية وهي تحتوي علي خياران هما True و False

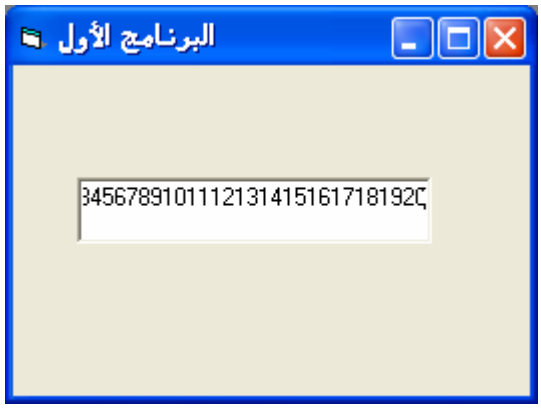


فلو تم هذه الخاصية علي الاختيار True فلن تستطيع إضافة ولو حرف واحد إلي صندوق النص

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٣- خاصية Max Length:- خاصية ضبط عدد الحروف المستخدمة داخل صندوق النص وتفيد مثلاً عند كتابة أرقام التليفونات المحمولة أو ما يطلق عليه الموبايل نريد من المستخدم أن يكتب أقصي حد وهو ١٠ أرقام فيتم كتابتها داخل هذا الصندوق ...

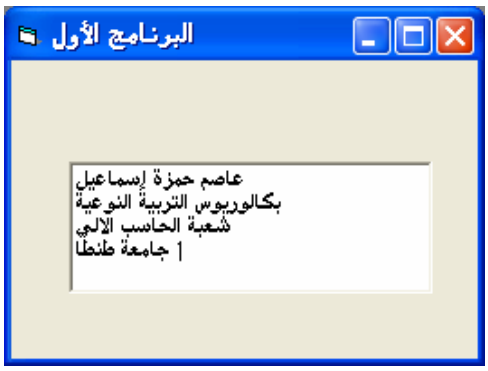




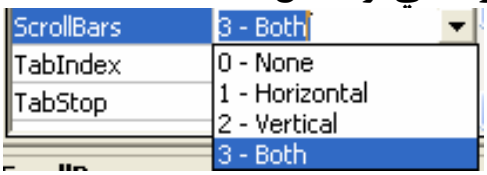
هنا لم يتم ضبط الخاصية أي القيمة أي عدد (صفر)

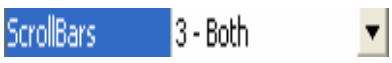
هنا تم ضبط الخاصية علي القيمة ١٠ ولا يسمح بالإضافة

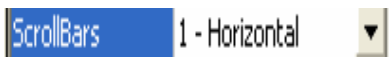
٤- خاصية Multi Line:- لإتاحة تعدد السطور فالوضع الافتراضي لهذه الخاصية هو False أي لا يسمح بتعدد السطور ولكن إذا تم تغيير هذه الخاصية إلي الوضع True فسيتم تعدد السطور...



٥- خاصية Scroll bars:- وهي خاصية لكي تتحكم في ظهور أشرطة التمرير وهي تحتوي علي خيارات متعددة إما ظهور الشريط الرأسي أو الأفقي أو الاثنين معـاً.



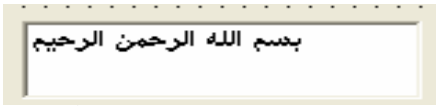


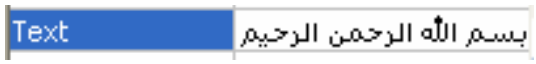


This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

لاحظ أن أشرطة التمرير قد ظهرت علي الجانبين
وذلك عند كتابة نص أكبر من حجم صندوق النص

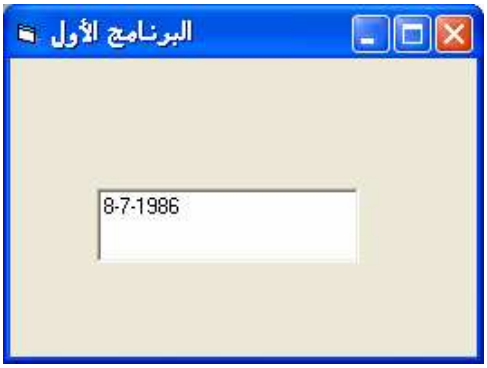
٦- خاصية Text :- وهي للكتابة في صندوق النص





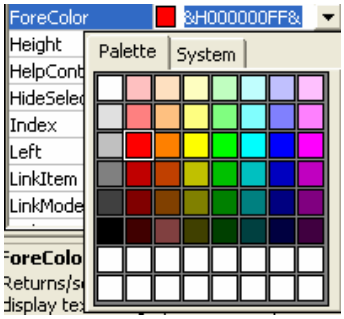
ولكن هنا ربما تسال سؤالاً ألا وهو أنه إذا كان من حق المستخدم امتلاك صندوق النص أي من حقه الكتابة داخله فلماذا سيكتب المصمم داخله ؟؟؟؟؟

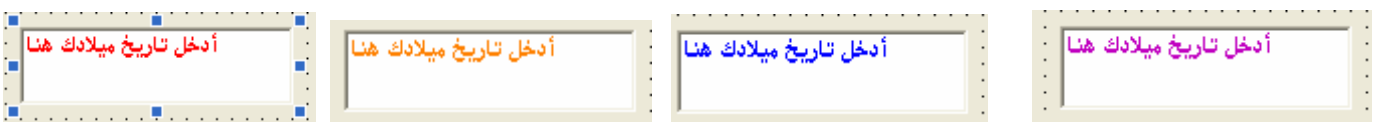
أرد عليك وأقول كثير من المصممين يستخدمونه لكتابة ملاحظة مثل كتابة عبارة أدخل تاريخ ميلادك هنا أي في صندوق النص وهنا يجب علي المستخدم مسح هذه الكلمات وكتابة تاريخ ميلاده...



٧- خاصية Fore Color:- وهي لتغيير لون النص وذلك من اللون التلقائي (الأسود) إلي أي لون نريده.

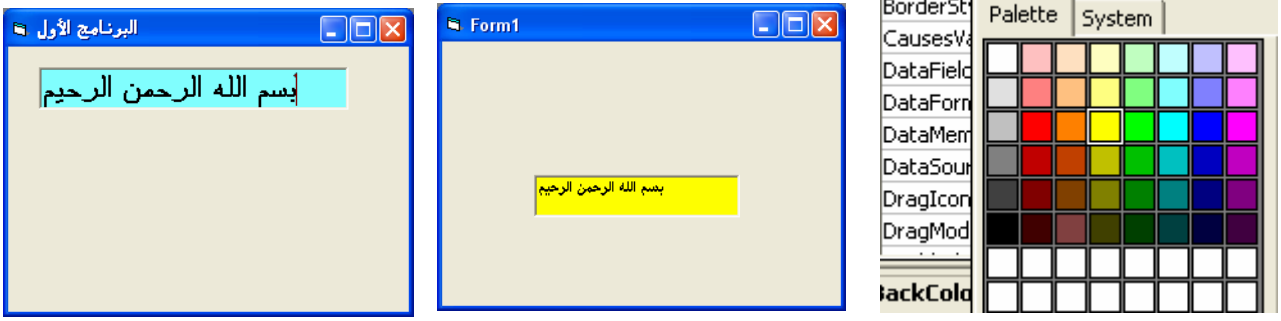
وقد تكلمنا عن هذه الألوان فيما سبق (أنظر ص ٩)





This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٨- خاصية Back color:- وهي لاختيار لون الخلفية لصندوق النص وقد تحدثنا عنها من قبل ..



٩- خاصية Password char:- وتفيد عندما نطلب من المستخدم إدخال رقم سري أو قيمة ما لا نحب أن يراها غير المستخدم فيظهر ما يكتبه المستخدم داخل صندوق النص علي هيئة نجوم مثل *

فمثلاً ضع القيمة Password char = العلامة *

ثم أكتب ما تريد داخل صندوق النص فسوف تجد ما تكتبه عبارة عن نجوم ********

أي أن أي قيمة تكتبها داخل هذه الخاصية هي التي تظهر داخل صندوق النص

ولابد هنا أن تكون خاصية False = Multiline

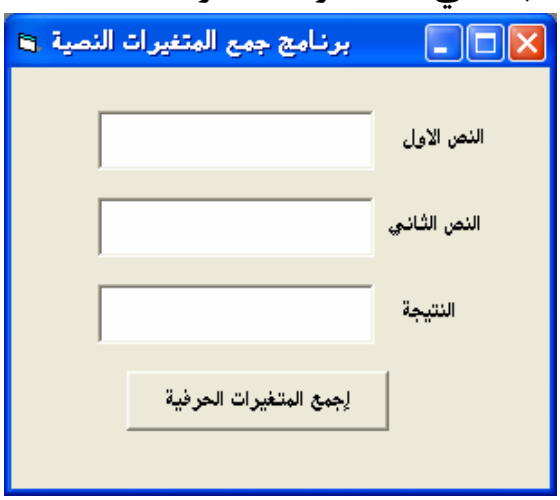
أمثلة علي أداة Text :-

١- نريد إنشاء برنامج بحيث يحتوي علي ثلاث أدوات نص الأولي والثانية سنقوم بالكتابة فيها نص معين والثالثة سيتم جمع النص الأول والثاني من خلال زر أمـــر عند الضغط عليه يتم جمع المتغيرات الحرفية الموجودة في Text 1 و Text 2 ؟؟؟

الأدوات المطلوبة:

ثلاث أدوات مربع نص ستأخذ الترتيب التالي Text 1 و Text 2 و Text 3

ثم زر أمـــر Command Button

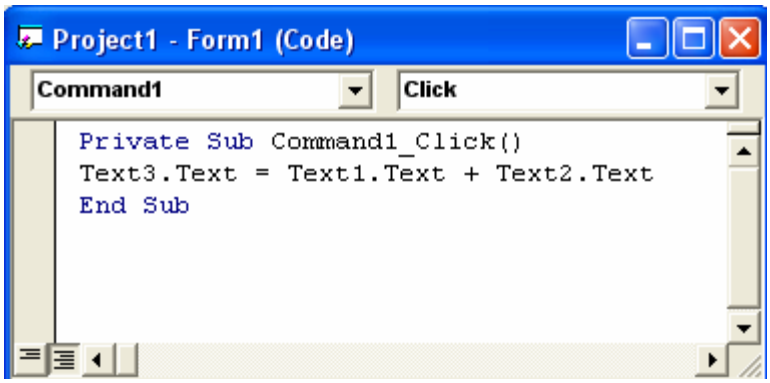


This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

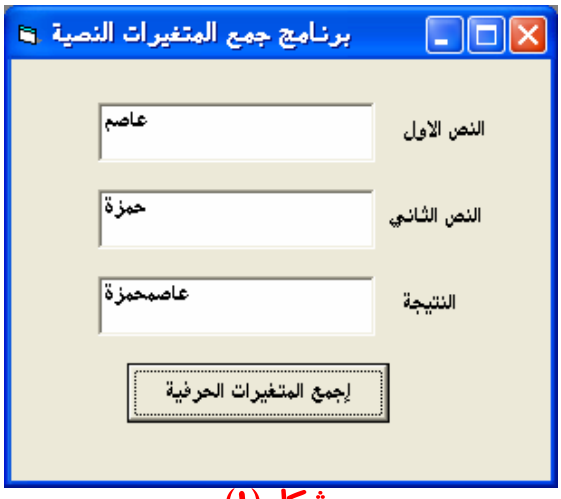
ولعمل ذلك قم بإضافة مربع النص الأول ثم مربع النص الثاني ثم مربع النص الثالث ثم أضف زر الأمر..

ثم قم بالضغط مرتان متتاليتان علي زر الأمر وقم بكتابة الكـــود التالي:-

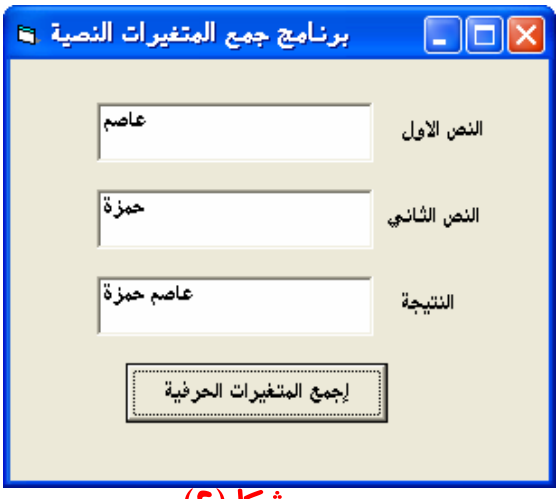
```
Private Sub Command1_Click( )
Text3.Text = Text1.Text + Text2.Text
End Sub
```



ومعني هذا الكـود أي أن المكتوب في مربع النص الثالث يساوي مجموع ما هو مكتوب في مربع النص الأول والثاني ..... قم بتشغيل البرنامج واكتب في مربع النص الأول كلمة " عاصم" ومربع النص الثاني كلمة " حمزة" ثم قم بالضغط علي زر الأمـــر؟؟؟



شكل (١)



شكل(٢)

نلاحظ في شكل (٢) عند كتابة كلمة عاصم قمنا بالضغط علي مفتاح المسافات "المسطرة" حتى تكون الكلمات غير متشابكة كما هو موضح في شكل (١).

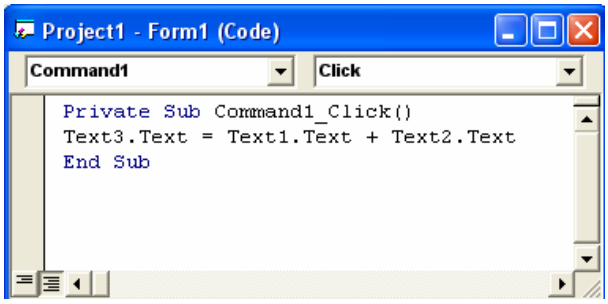
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

٢- عمل برنامج شبيه ببرنامج الآلة الحاسبة لكي يتم فيه جمع القيم العددية:-

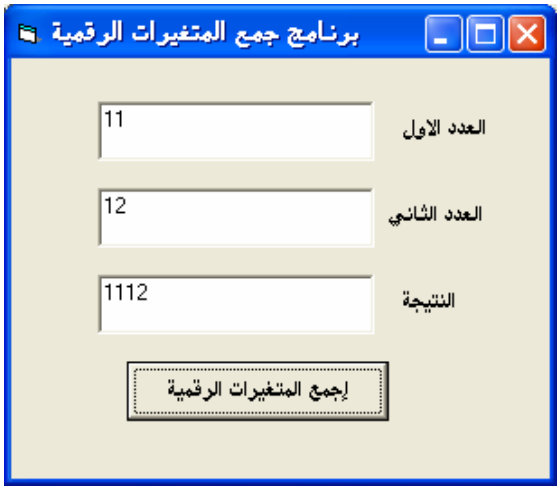
نقوم بوضع ثلاث أدوات نص بحيث الأولي تمثل الرقم الأول والثاني تمثل الرقم الثاني والثالث تمثل جمع القيم الموجودة في الأول والثاني.....

حاول تصميم مثل هذا الشكل التالي:--

قم بالضغط علي زر الأمر مرتان متتاليتان لتظهر نافذة الكـود وقم بكتابة الكود التالي:-




```
Private Sub Command1_Click( )
Text3.Text = Text1.Text + Text2.Text
End Sub
```



قم بتشغيل البرنامج ماذا تلاحظ؟؟؟؟؟؟؟

ستلاحظ أنه قام بكتابة العددين بجانب بعضهما كما هو موضح بالمثال

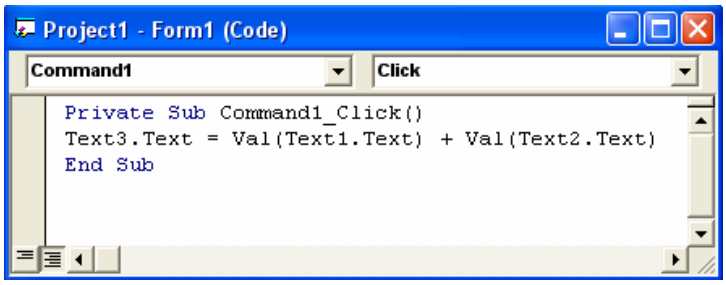
مثل ١١١٢

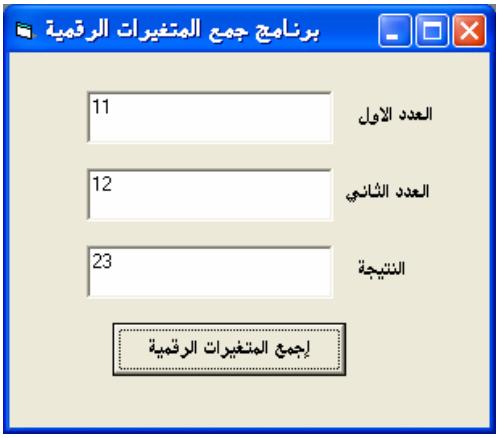
ولكننا هنا يجب أن نستخدم دالة *Val* حتى يتم جمع القيم العددية كعملية حسابية....

ولذلك سنقوم بكتابة الكود التالي بدلاً من الكود السابق:-

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

```
Private Sub Command1_Click( )
Text3.Text = Val(Text1.Text) + Val(Text2.Text)
End Sub
```





قم بتشغيل البرنامج ولاحظ الفـــرق؟؟؟؟

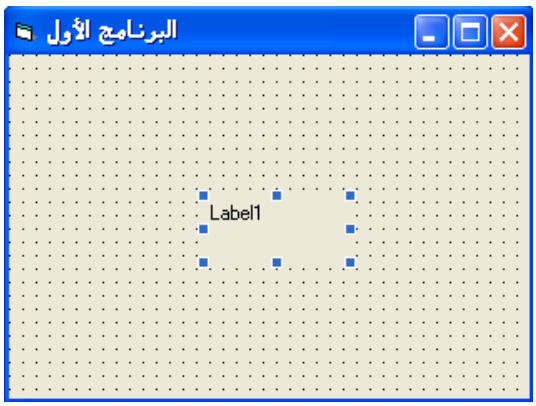
تمرين مطلوب حـــله:-

مطلوب عمل برنامج لإيجاد المتوسط الحسابي لثلاثة أعداد قم بكتابة الكود اللازم وأرسله علي البريد الإلكتروني التالي:- Asem_computer@yahoo.com

ثالثاً: أداة صندوق العنوان Label box:- A

الاختلاف بين أداة صندوق النص وصندوق العنوان أن أداة صندوق العنوان تستخدم لإضافة عناوين للبرنامج لا يمكن لمستخدم البرنامج تغييرها أثناء تشغيل البرنامج بينما أداة صندوق النص يتم السماح لمستخدم البرنامج بتغيير محتواها أثناء تنفيذ البرنامج....

ولإضافة أداة العنوان قم بالضغط عليها مرتان متتاليتان فتظهر كما بالشكل التالي:-

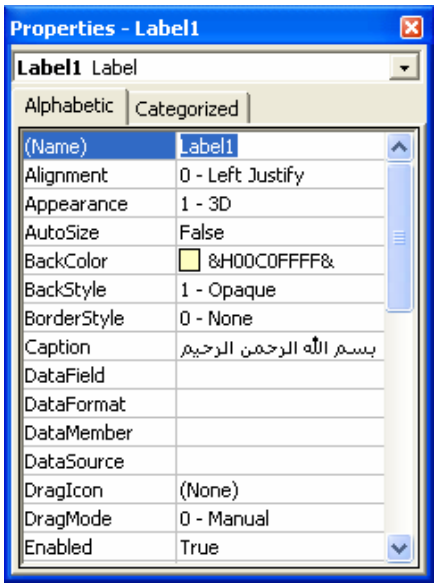


This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

ولاحظ أن الاسم الافتراضي لها هي Label1 وإذا قمت بإضافة مربع نص آخر سيأخذ الاسم Label2

ولتغيير هذا الاسم إلي أي اسم تريده قم بتغيير خاصية *Caption* إلي أي اسم تريده هكذا؟؟؟؟؟

وهناك خصائص كثيرة لهذه الأداة وقد تعرفنا علي كثير منها من قبل.....



ثالثاً: أداة صندوق الصور Picture box:-

في بعض الأحيان يريد بعض المصممين إضافة لمسات فنية وجمالية علي المشروع فيجب إضافة صورة له أو صورة لمنظر طبيعي .....

ولإضافة صورة نضغط على هذه الأداة مـــرتان متتاليتان هكذا.....

ولكني أسمعك وأنت تقول هي فين الصورة هنا أقول لك اتبع الآتي:-

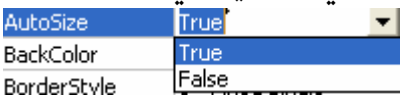
This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

من خلال خاصية *Picture* يمكن إظهار مربع حواري لاختيار الصورة المطلوبة.....

اضغط علي هذه الأداة ... فيظهر مربع حواري اختر الصورة المراد وضعها هكذا..

لاحظ أن الصورة يمكن جعلها خلفية ويمكن استخدام مقابض التحكم للتحكم في الصورة..

ولضبط حجم الصورة علي النموذج نختار الخاصية *Auto Size* وهي تحتوي علي خياران هما



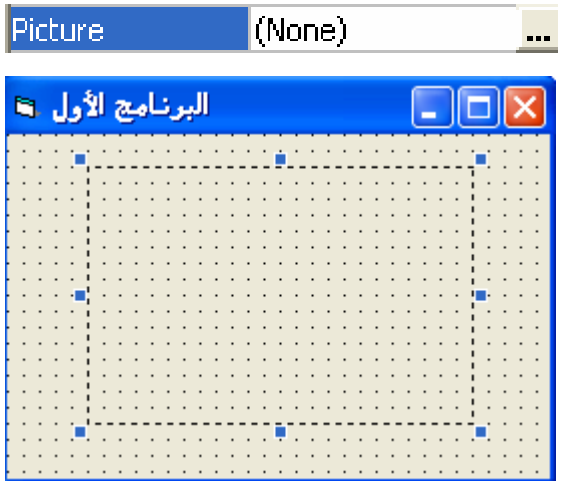
True و *False*

رابعاً: أداة الصور Image box:-

ربما تسأل سؤالاً هو ما الفرق بين أداة صندوق الصور وأداة الصورة؟؟؟

أرد وأقول أنني من أشد المعجبين بأداة *Image* أكثر من أداة *Picture* ونظراً لاحتوائها علي خاصية هامة جدا وهي خاصية *Stretch* وهذه الخاصية تفيد بأنه إذا كان حجم الصورة كبير علي حجم الشاشة يمكن ضبط الحجم باستخدام مقابض التحكم .....

قم بإضافة أداة *Image* علي النموذج ثم من خاصية *Picture* قم بإضافة الصورة التي تريد ظهورها...



This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

لاحظ أن الصورة لا تظهر بالشكل الكامل داخل نافذة النموذج

ولذلك سنذهب إلي الخاصية Stretch ونجعلها True

ونذهب غلي الصورة الموجودة داخل النموذج ونستخدم مقابض التحكم ونتحكم بالصورة هكذا.....

لاحظ أن الصورة ظهرت بالكامل وبدون حدود وهذا هو الفرق بين الأداتين

وأيضاً عند وضع أداة Image فإنها تكون شفافة علي عكس أداة Picture .

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com

بهـــــــــــــذا انتهي الجزء الأول من شرح برنامج الفيجوال بيزيك علي أمل أن نلتقي بكم في الجزء الثاني الذي سيحتوي إن شاء الله تعالي علي(الدوال والإجراءات وباقي أدوات البيزيك المرئي)

إذا كنت قد وفقت فهذا من فضل الله عليّ وإن كنت أخطأت فمن نفسي ومن الشيطان وحسبي دعوة صالحة منكم بالتوفيق وتكملة المسيرة..... إن شاء الله تعالي...)

..... ربنا تقبل منا إنك أنت السميع العليم .....

لا تنسونا من صالح دعائكم...

المؤلف

عاصم حمزة إسماعيل المهر

بكالوريوس تربية نوعية

حاسب آلي

أتمنى لكم التوفيق في حياتكم العملية والتعليمية

أرحب بالنقد البناء فإذا كان لديك أي استفسار أو سؤال فراسلونا علي البريد الإلكتروني: Asem_computer@yahoo.com

أو تتصل علي الهاتف الجوال: ٠١٨٧٣٧٤٣٥٤ (مصر)

انتظرونا قريباً في الجزء الثاني من تعليم برنامج الفيجوال بيزيك

قـــــــــــــــــــــــــــــــريباً

سلسلة تعليم برنامج الفيجوال بيزيك

الجـــــــزء الثاني

.....إلي اللقـــــــــــــــــــاء.....

This PDF was created using the Sonic PDF Creator.
To remove this watermark, please license this product at www.investintech.com