السلام عليكم /

باذن الله تعالى سنبداء دوره برمجه شامله فى الفيجول بيزيك من الاول وحتى مستويات متقدمه باذن الله ..
ولا تحتاج منك هذه الدوره اى خبره سابقه فى البرمجه , ولكن تحتاج حبك لها ورغبتك على التقدم والتطور.....كفايه كلام وتعالو نبداء :

البرمجه :

معنى كلمه برمجه هيا تسجيل عدة تصرفات معينه بلغة يفهمها الكومبيوتر ليفعلها عند احداث معينه.
يعنى ايه: اكيد كلنا لعبنا على الكومبيوتر , واكيد انك لحظت مثلاا انك عندما تضغط على سهم يمين يتحرك اللى يتلعب بيه يمين مش شمال..وده معناه ان اللعبه متبرمجه بحيث لو ضربت حضرتك على سهم يمين حتمشى يمين.

وطبعاا مش ممكن ان نسجل هذه التصرفات والاحداث على برنامج وورد..ولا يمكن ان نكتبله بلغتنا العاديه برضه..علشان كده ظهرت لغات البرمجه.

لغات البرمجه :

واللغات ديه كتيره وبتختلف عن بعض فى امكانياتا وسهوله التعامل معاها ..وطبعاا طرق البرمجه والاكواد مختلفه فى طريقه كتابتها , ولكن فكر المبرمج واحد و لو استطعت الوصول لفكر المبرمج تستطيع التعامل مع اى لغه بمجرد التعرف على ادواتا...ولغات البرمجه كتيرر زى :

Visual BASIC , Visual BASIC.Net , C# , ...

واحب اقول ملحوظه انه مش كويس زى ما كتير فاكرين انك تقول انا مبرمج فيجول بيزيك او مبرمج سي..ولكن الافضل ان تكون مبرمج تستطيع التعامل مع افضل امكانيات كل لغه .لان مفيش لغه كامله فمثلاا..لغه الفيجول بيزيك تعتبر افضل لغه تصمم فورمات..وعند تصميم قواعد بيانات تختار نوع القاعده حسب طبيعه الاستخدام فلو كان مساحتها صغيره تستعمل Access ولو كانت كبيره تستعمل Oracle وساعتها مش حتقولل للعميل اصل انا متخصص Access .

انا عارف انك ممكن تكون زهقت من الكلام بس صدقنىده مهم علشان نعرف احنا بنعمل ايه وليه, فاضل بس بعض التعريفات وبعد كده نبداء :

1- ادوات التحكم:

وهى الادوات الى احنا بنستخدمها علشان نصمم واجهة التعامل مع المستخدم , ودى بستخدمها فى تصميم الفورم فى حاله الفيجول بيزيك... وهى مثل (ازرار الاوامر , قوائم الاختيارات , صناديق ادخال البيانات , ادوات الربط مع قواعد البيانات ..)

2- الحدث:

وهى الحاجات اللى حيعملها المستخدم عند تعامله مع البرنامج مثل (ضغط المستخدم على زر معين فى لوحه المفاتيح , تحريك مؤشر الفاره , الضغط على اداه تحكم فى البرنامج ..)

3- الخصائص :

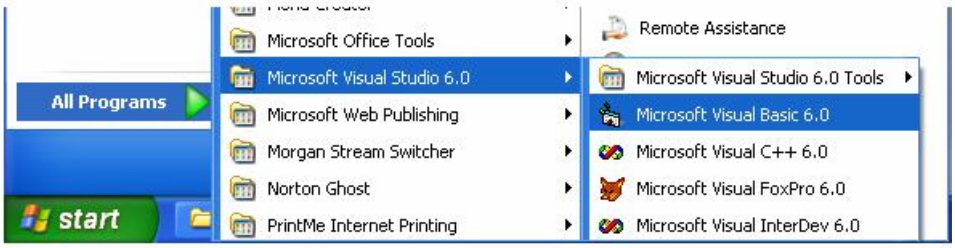
وهى مميزات وخصائص كل اداه تحكم وهيا اللى بتخلينا نعدل من خصائصها حتى يمكننا التعامل معاها وتكيفها لتلائم برامجنا مثل (سمك اطارها , لون الخط فيها , لون خلفيتها , شكل مؤشر الماوس لما يمر عليها ...)

كفايه كده وتعالى نبداء فى برنامج الفيجول بيزيك.

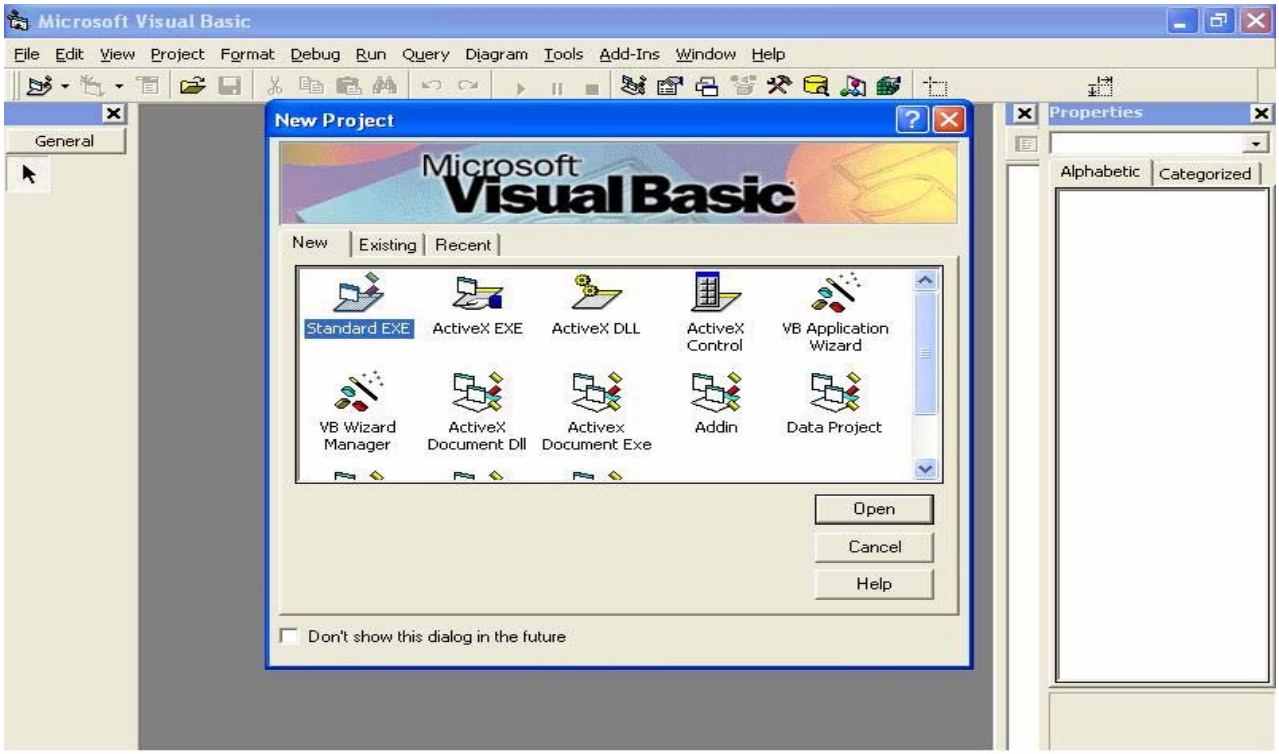
.....

Visual BASIC 6

تشغيل البرنامج:

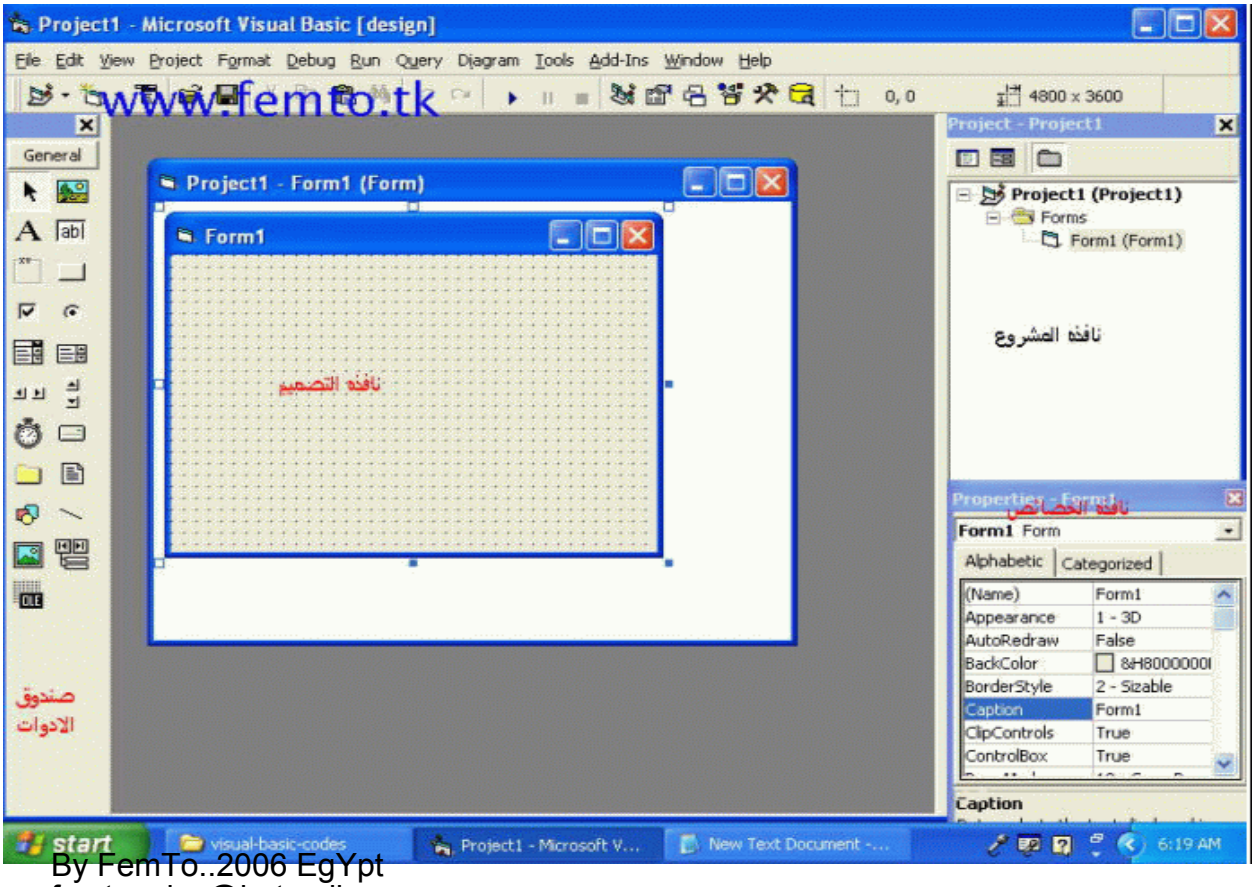


زى ما انتا شايف فى الصوره بنفتح الفيجول استوديو ومنها بنختار الفيجول بيزيك.



وهنا ظهرت الشاشه الافتتاحيه للفيجول وهيا فيها انواع المشاريع اللى ممكن ينفذها الفيجول بيزيك

واحنا حنختار ال Standard EXE .



ويتكون برنامج الفيجول بيزيك من اربع اجزاء اساسيه:

1- نافذه المشروع:

وديه بيبان فيها المكونات الاساسيه للمشروع بتاعنا من (فورمات او موديلات...)

2- نافذه النموذج:

وديه النافذه الاصليه او واجهة المشروع بتاعنا واللى غالبا بتكون ظاهره للمستخدم.

3- نافذه الخصائص :

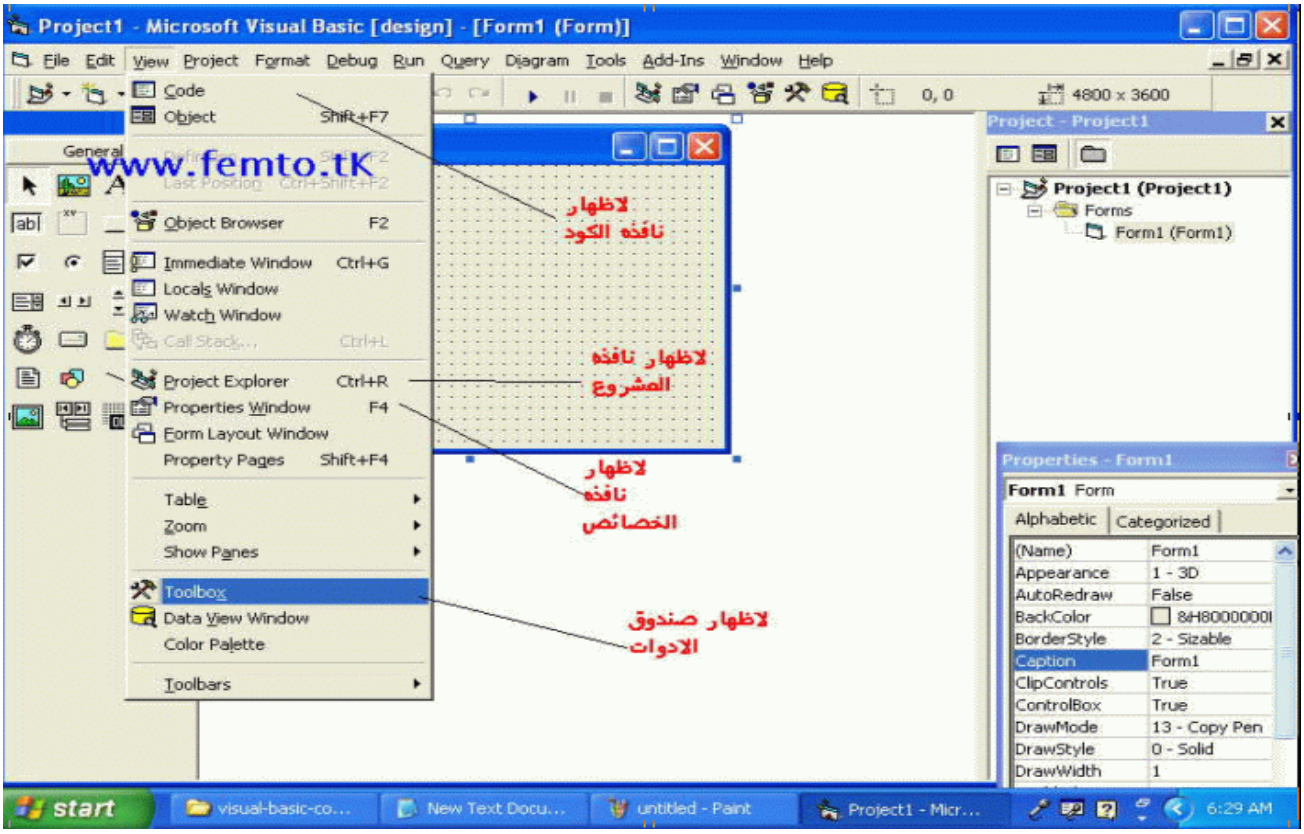
وديه اللى فيها خصائص ادوات التحكم او الفورمات . و بمجرد ما تضرب كليك واحده على اى اداه التحكم تظهر خواصها فى نافذه الخصائص... وحنقول ونشرح جميع الخصائص كمان شويه.

4- صندوق الادوات:

وده اللى فيه ادوات التحكم اللى بنستخدمها وبندرجها فى البرامج (كالازرار).

ملاحظه:

لو فى اى حاجه من الحاجات اللى فاتت مش ظاهره عندك يمكنك اظهارها...



تعالى نكمل باقى المصطلحات المهمه:

Design time

وقت التصميم: .وهو فتره تصميمك للبرنامج, يعنى وانتا بتضيف العناصر وادوات التحكم للبرنامج بتاعك , وبتحدد خواص كل اداه وتبرمج الاحداث المختلفه وردود البرانمج المناسبه عليها.

Run Time

وقت التشغيل: وهو وقت تنفيذ البرنامج, اى وقت تفاعل البرنامج مع المستخدم . ومش ممكن تغيير اى خواص او امر تم كتابتها اثناء البرمجه.

خطوات تصميم اى برنامج :

وهما خمس خطوات...

1- فكره البرنامج:

.....

لازم يكون عندك فكره للبرنامج اللى حتعمله مثلا , معادله لتحويل تاريخ ميلادى لهجرى, فكره لعبه...

2- تحديد متطلبات البرنامج:

.....

وهنا بتحدد احتياجات البرنامج من (ادوات التحكم المختلفه , قاعده بيانات , اداه خارجيه لاضافه وظائف معينه..)

3- تصميم واجهة البرنامج:

.....

وديه من اهم عوامل جذب المستخدم, وهنا بتصمم شكل البرنامج , توزيع ادوات التحكم ومكونات البرنامج والالوان اللى حنستخدمها والخطوط المختلفه .

4- كتابه كود البرنامج:

.....

وبنكتب هنا برمجه البرنامج وتصرف ادوات التحكم مع الاحداث المختلفه , وهنا بتظهر مدى براعه المبرمج وقدرته على برمجه برنامج سهل الاستخدام ويؤدى الغرض باقل عدد ممكن من الاوامر.

5- ا ختبار البرنامج:

.....

تجرب البرنامج ....يعنى تشغله بنواتج او حاجات انتا عارف نتائجها بدقه..وتشوف رد فعل البرنامج...او تعمل زى الشركات الكبيره وتنزل نسخه بيتا وتشوف ملاحظات الناس عليها. وياريت تخلى بالك من حاجه .. ان المستخدم مش شرط خبير يعنى يجب ان تضع فى بالك استخدامات غير منطقيه..وتضع التصرف المناسب لها حتى لايتوقف البرنامج..
مثال : لو انتا مثلا مصمم الة حاسبه وقام المستخدم بعمليه غير منطقيه مثل القسمه على الصفر فسيتوقف البرنامج..

>>>>

ادوات التحكم :

.....

واحنا عرفنا ازاى نجيبهم , واحنا اتفقنا انه البرنامج عباره عن عده ادوات تحكم مبرمجه ومرتبه بترتيب معين على الفورم..

Text Box

.....

وديه ياسيدى بيظهر فيها كتابه وممكن يكتب فيها المستخدم لو احنا عايزينه يكتب حاجه....

Label

.....

ليبل معانها عنوان.....وديه ممكن نكتب فيها اى كلام يتعرض للمستخدم بس هو يشوف بس مش ممكن يكتب حاجه(يعنى غير التكست)

Check Box

وده ليه حالتين نعم او لا..... وممكن نعمل كذا واحد ونختار اكتر من واحد منهم...

Radio Option

وده زى اللى فات بس يختلف عنه انه لو فى اكتر من واحد منه واحد بس اللى يتعلم عليه...

Command Bottom

وده يا سيدى الزرار اللى انا بقولك عليه من الصبح.....وده بقه لما بتعمل عليه كليك بيدخل لجوه (اه والله) وينفذ الكود اللى متخزن فيه..

List Box

وده بيطلع ليسته فيها حاجات احنا حاطينها والمستخدم يختار منها.. بس مينفعش يكتب اى حاجه.....

Combo Box

.....

وده عامل زى الليست + التيكست بوكس.....بنختار من ليسته وتطلع اللى احنا اخترناه فى بوكس بتاعه وممكن نكتب فيه.

Timer

.....

وده بيسموه المؤقت....وبيكرر الخطوات اللى مكتوبه فيه فى ماده زمنيه بنحددها من خاصيه (الانترفال) ...لو كتبنا 1 مثلا فيكررها كا واحد من الالف من الثانيه...وده مش بيظهر فى وقت التنفيذ.

Shape

.....

وده بقه بيرسم شكل دائره , مستطيل , مربع وكذا شكل هندسى..ولو انتا ختارته وحاولت تجربه.حيرسم غالبا شكل مستطيل ولو انتا عايز تشوف الاشكال التانيه بتاعو , بص فى الخواص بتاعته (بعد ما تعمل كليك عليه) حتلاقى حاجه اسمها shape ومنها ممكن تغير شكله الهندسى .

Line

.....

وده بيرسم خط مستقيم....وممكن برضه نعمله اكواد تتنفذ حسب تصرفات المستخدم..

Picture Box

.....

وده ممكن نعرض فيه الصور بمعظم الامتدادت وبيعرضها فى اطار....زى كده

وهنا مفيش اى تعامل بين المستخدم والصوره.

Image Box

.....

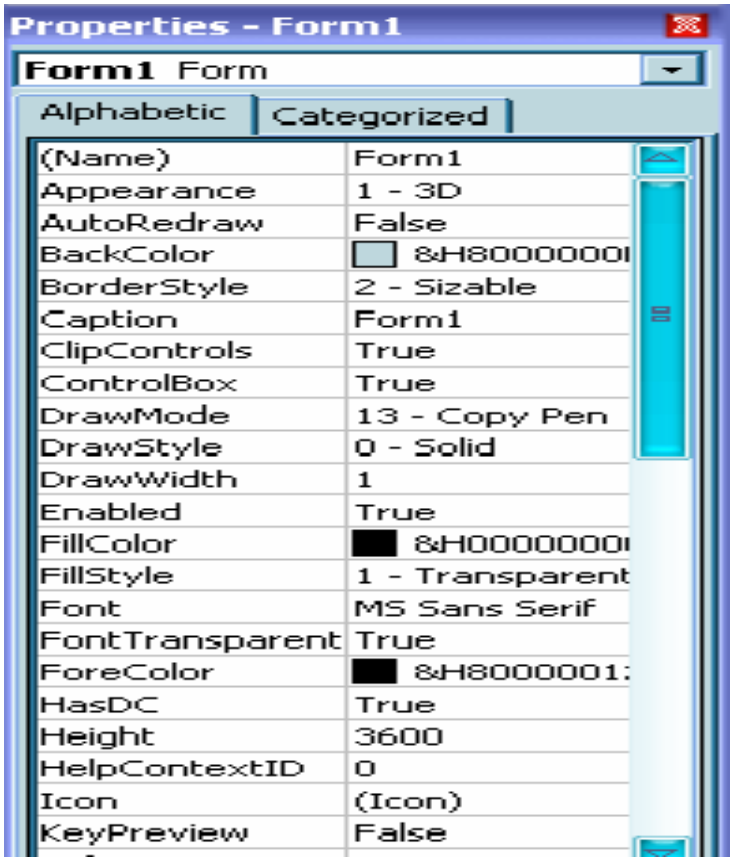
هنا بقه مش بيعمل اى اطارات بيعرض الصوره....زى كده

وممكن نعمل اكواد للصوره ونتعمل معاها زى الزراير بالظبط.

الادوات اللى فاتت هيا اكثر الادوات اللى بنستخدمها والباقى حنقوله واحنا شاغلين.

Properties:

.....



الخصائص:

.....

الخصائص هيا الصفات المختلفه لادوات التحكم مثل (نوع الاطار , الظهور للمستخدم , امكانيه المستخدم من التعامل معها, لون خلفيتها ....)

تعالو نشوف خواص الفورم كمثال...

حتلقيها متقسمه الى

Alphabetic -1

Categorized -2

طبعا.عارفين معناهم , هما قسموا الخواص مرتين حد الترقيب الاول, و حد النوع الخاصيه.(شكلها, سلوكها, وكده يعنى..)

Name:-1

.....

وده الاسم اللى البرنامج بيتعرف بيه بين ادوات التحكم التانيه وباقى عناصر البرنامج(ايوه اسم الدلع)
وده مش بيظهر اثناء تنفيذ البرنامج..

.....

Appearance-2

.....

وده بيتحكم فى شكل الفورم....وده ليه وضعين اما.. flat وهنا بيظهر شكل الفورم كانها مسطحه.. 3D وشكلها مجسم..

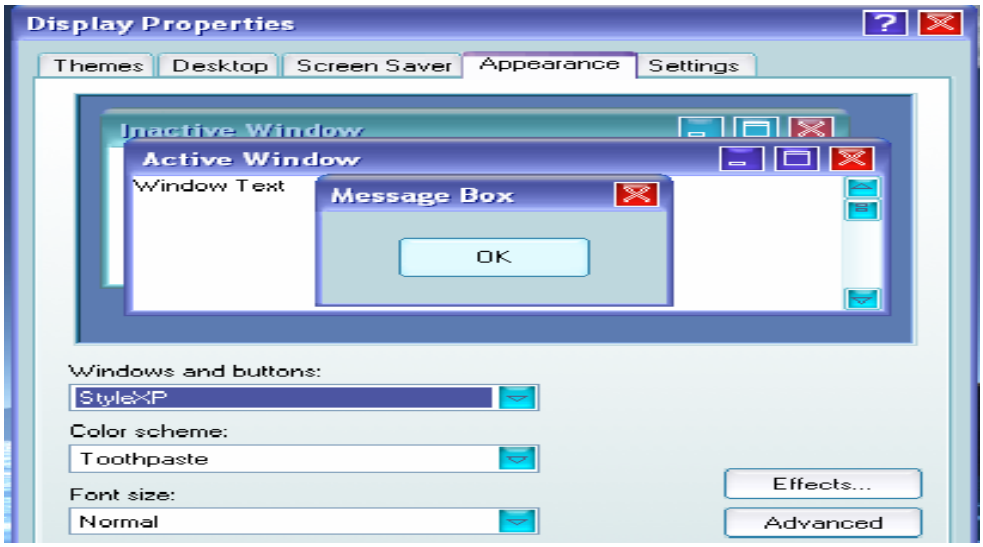
.....

Back color-3

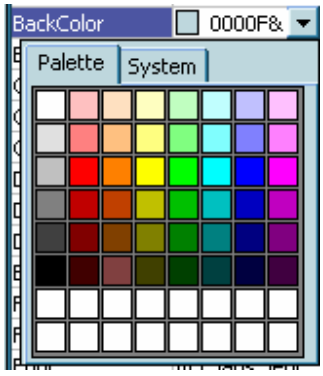
.....

وديه بتغير لون خلفيه الفورم , وحتلاقيها عباره عن جزئين:

وديه مجموعه الوان النظام اللى الويندز بيستخدمها..ويمكن ان تتغير لون الخلفيه لو غير المستخدم اللون النظام من **Display properties** ....بص فى الصوره..



والجزء الثانى منه فيه الالوان اللى انتا لو استخدمتها مش ممكن تتغير (مهما عمل المستخدم)..



.....

Border style -4

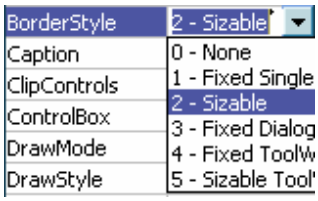
.....

وديه بنتحكم بيها فى الاطار بتاع الفورم وهيا ليها حالات كتيره....بس اهم حاجات فيهم.

1- None ومعناها مفيش اطار خالص

2- Fixed Single وديه بيبقى فى اطار ومش ممكن تغيير حجمها اثناء التشغيل

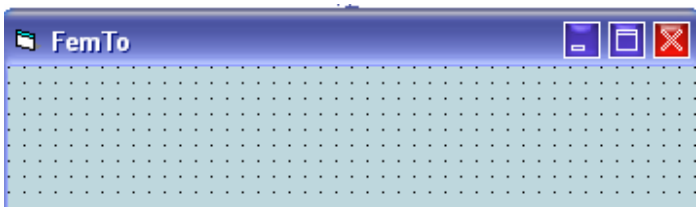
3- Sizable وديه ممكن تغير حجمها اثناء التنفيذ



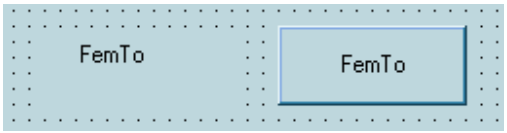
caption-5

.....

وده عنوان الخاصيه اثناء التنفيذ ...عنوان الفورم..



ولو احنا فى خصائص زر...او عنوان...حتكون كده....(التكست بوكس مفيهوش الخاصيه ده...).

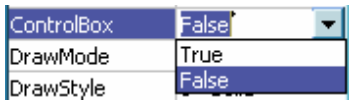


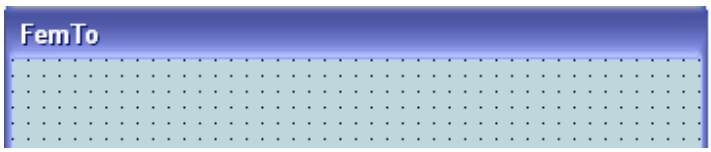
وده شكله فى نافذه الخصائص:

control box-6

.....

وده بيخفى ادوات التحكم فى النموذج زى (التكبير, تصغير , غلق) وليه حالتين ..نعم True او لا False





7-Enabled

.....

والخاصيه ديه بتحدد هل ستتفاعل الاداه مع المستخدم وتصرفاته او لا...مثلا لو عندنا زرار واحنا عاملين له عدم التفاعل مع المستخدم

فلن ينضغط عند الضغط عليه او ينفذ الكود.ويكتب عنوانه بلون باهت.(منظر بس من غير اى تفاعل)

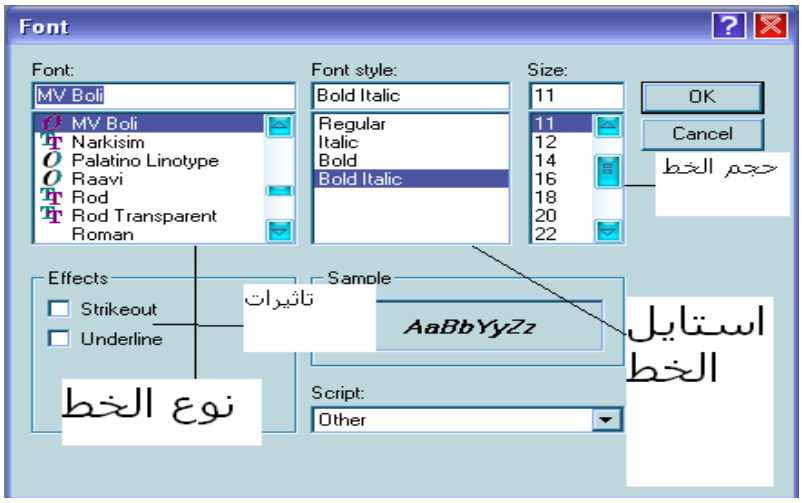
والخاصيه ديه ليها حالتين نعم True ولا False

8-Font

.....

وديه بتغير شكل الكتابه فى الاداه

وممكن تغير شكل الكتابه بالضغط على الشكل اللى جنب Font بيفتح القائمه دى :



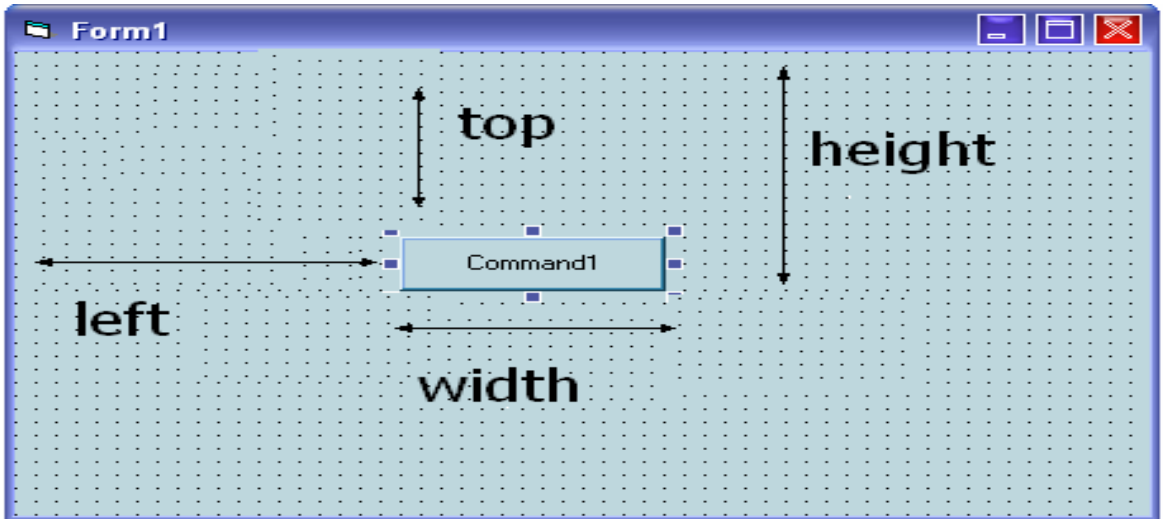
وممكن منها تغير فى البنط....حجم الخط...نوع الخط....

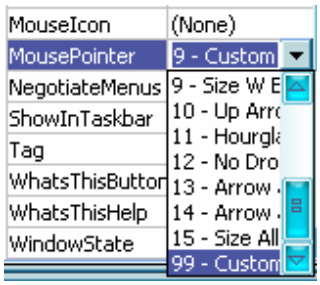
.....

9-Top.Height,Left,Width :

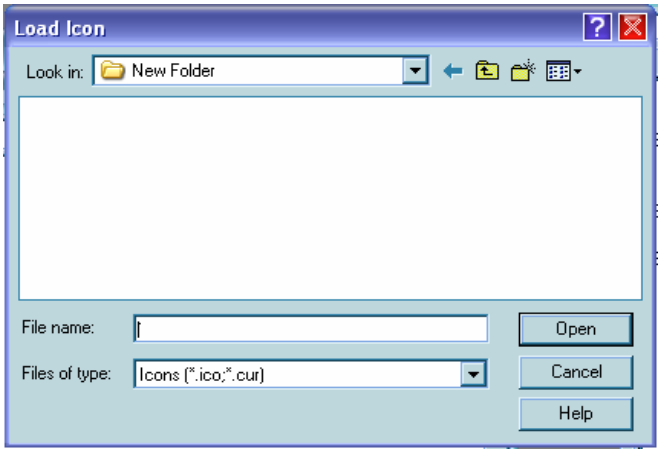
.....

والخصائص ديه بتتحكم فى مكان الاداه على الشاشه , والشكل التالى يوضح لفرق بينها..





فى ال **mouse icon** بنختار شكل الماوس لما يجى على الاداه اللى احنا بنعدل فى خصائصها.... بنضرب على الزر اللى جانبيها بيطلع الشكل التالى :



ونختار الايقونه اللى احنا عايزنها...بس احب اقولك ان الايقونه اللى انتا اختارتها مش حتكون شكل الموشر الا لما يكون قيمه **mouse pointer=99** زى الصوره اللى قبل اللى فاتت...

و ال **mouse pointer** فيه عده اشكال للماوس يمكن تتختار منها.....

.....

mini bottom-11

max bottom

.....

ودول ليهم قيمتين.. نعم **true** ولا لا **false** .....الاولى مسئوله عن اظهار او اخفاء علامه التصغير فى الفورم

والتانيه مسئوله عن اظهار او اخفاء علامه التكبير....

.....ممكن واحد يقول احنا اخدنها قبل كده (قصده يعنى على control box) ...لكن دى تفرق عن التانيه فى التخصص.. ف الكونترول بوكس بيخفى او بيظهر كل الادوات....

.....

moveable-12

.....

وممكن من هنا تتحكم فى قابليه الفورم للتحريك من مكانها..من قبل المستخدم وذالك فى اثناء التنفيذ طبعا....

.....

right to left -13

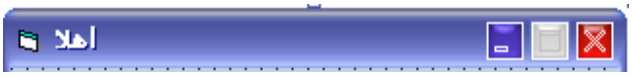
.....

والخاصيه ديه ليها ليهم قيمتين.. نعم true ولا لا false ...ودى بتنقل النصوص والادوات من الشمال لليمين...

وديه مهمه فى حاله التصميم باللغه العربيه....لاحظ الفرق بين الصورتين :

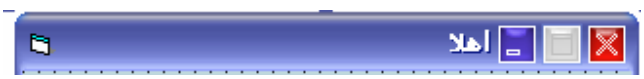
False

>>>>



true

>>

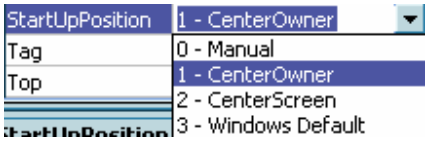


.....

start up position:-14

.....

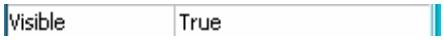
ومن هنا بنختار مكان ظهور الفورم عند تشغيل البرنامج...(وسط الشاشه....تلقائى...او بواسطه الاكواد)



.....

visible-15

.....

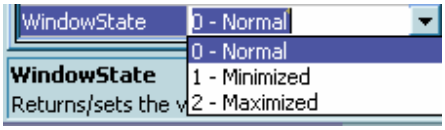


وديه بتتحكم فى ظهور او اخفاء الفورم... وليها قمتين نعم او لا.....

انتا ممكن تسال حنخفى الفورم ليه..انتا ممكن تكون مثلا عامل برنامج فيه كذا فورم..ولما بتختار زر معين يقوم باخفاء الفورم اللى انتا فيها....(visible=false) ويقوم باظهار فورم اخرى (visible=true)....

window state-16

.....



وهنا بنحدد الحاله اللى حتكون عليها الفورم عند تنفيذ البرنامج(عادى...فى حاله تكبير...فى حاله تصغير)

.....

دى معظم الخصائص المهمه فى الفورم وباقى الخصائص....بس انا عايز اقول حبه خصائص مهمه فى بعض ادوات التحكم التانيه:

command :-1

.....

فى الشكل :

.....

DisabledPicture	(Bitmap)

-1

وديه الصوره اللى بتظهر على الزرار لما بيكون(enabled=false) غير متاح.....(لو مش فاكر اطلع فوق)

DownPicture	(Bitmap)

-2

وديه الصوره اللى بتظهر على الزر لما بيضغط لتحت وبتروح تانى لما منسيبه..

MaskColor	&H00FF0000&

-3

وده بيعمل زى غلاف اوقناع حول الصوره بتاعت الزرار...(يعنى لازم تكون فيه صوره)

وكمان لازم تكون الخاصيه ديه نشطه.. زى كده...

UseMaskColor	True

Picture	(None)

-4

وديه الصوره اللى بتظهر على الزر عند تنفيذ البرنامج ,

والحاجت دى كلها مش حتشتغل الا لما يكون الاستايل بتاع الزر جرافيك

Appearance	1 - 3D
BackColor	&H000000FF&
Caption	Command1
DisabledPicture	(Bitmap)
DownPicture	(Bitmap)
MaskColor	&H00FF0000&
Picture	(None)
Style	1 - Graphical
UseMaskColor	True

cancel & default-5

.....

ودول بيبقو لزر واحد بس...يعنى لو تم تفعيل **cancel** فسيتم تفعيل الزر(اكنك ضربت عليه)لما تضرب على زر **ESC**

ولو فعلت **default** فيتم تنفيذ الكود المخزن فيه(تفعيله) عند ضغط **Enter** ..

Default	False
Cancel	False

.....

Text box :

.....

1-locked

.....

Locked	True

والخاصيه ديه بتديك امكانيه اختيار السماح للمستخدم الكتابه فيه او لا...

Max length-2

.....

MaxLength	0

وهنا ممكن تختار اقصى عدد ممكن من الحروف او الارقام الممكن كتابتها داخل التيكست بوكس

Multi line-3

.....

MultiLine	True

وهنا بتسمح للمستخدم الكتابه فى سطر تانى عند ضغط **enter** او لا..

Password char

.....

وهنا ممكن تعمل الخاصيه دى.وكل حرف فى التيكست بوكس حيظهر زى الحرف اللى انتا كتبه هنا (مع الاحتفاظ بقيمته داخل البرنامج).... زى باسورد الايميل بتشوف كل حرف على كانه نجمه...

دلوقتى حنبداء فى طريقه كتابه الاكواد (برمجه البرنامج) و زى مقولنا قبل كده احنا فى الاول حددنا ادوات التحكم اللى حنحتجها فى برنامجنا, وبعد كده اختارنا خواصهم المناسبه, يبقى مش ناقص غير برمجة البرنامج.

البرمجه:

.....

يعنى بنكتب خطوات البرنامج . وتصرفاته..و رد فعله على تصرفات المستخدم.

مثال:

.....

الاله الحاسبه .. زى البرنامج بتاعنا...

1- ادوات تحكم..(زراير الارقام , الشاشه , زراير العمليات الحسابيه)

2- تصميمها ..(ترتيب الارقام فى امكانها..ومكان الشاشه... والعمليات الحسابيه)

3- البرمجه

.....

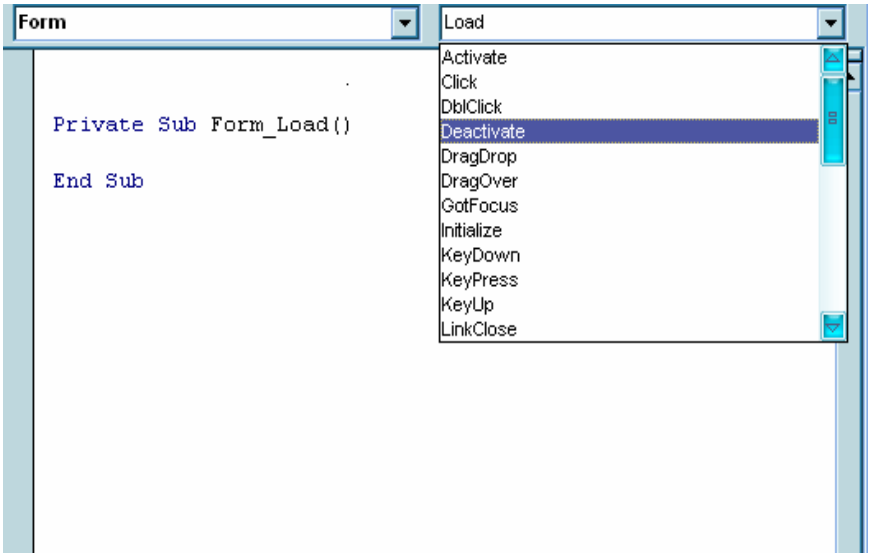
يعنى رد الفعل المناسب لفعل المستخدم , يعنى ضغطت زر معين بيكتب رقم 9 على الشاشه , تضرب زر اخر تظهر عمليه معينه جمع مثلا... وهكذا.
ده باختصارمعنى برمجه برنامج.

.....
.....

احنا قولنا ان البرنامج بيتصرف حسب فعل المستخدم....او بلغه البرمجه حسب (الاحداث) اللى بيعملها المستخدم..

Events:

.....



وتنقسم الاحداث الى:

.....

1- احداث بنعملها بالماوس :

.....

Click : يعنى ضغط الزر الايسر فى الماوس

DblClick : يعنى ضغط الزر الايسر مرتين متتابعتين بسرعه

Dragover: عمليه الدراج يعنى الضغط على الزر اليسر وتحريك الماوس

.

Dragdrop :يعنى ترك الزر الايسر بعد عمليه الدراج

Mousedown : يعنى ضغط الزر الايسر مع استمرار الضغط(بس بدون حركه الماوس...يعنى غير الدراج)

Mousemove : يعنى حركه الماوس(يعنى تغير احداثى الماوس بالنسبه للاداه)

Mouseup: عدم الضغط على الزر الايسر

2- احداث بنعملها بالكيبورد :

Keypress: الضغط على اى زر من الكيبورد

Keyup: عدم الضغط على اى زر فى الكيبورد

Keydown: الضغط على زر مع استمرار الضغط

3- احداث اخرى :

Gotfocus: يعنى التركيز عليها (لما تعمل tab وبيتعلم عليها يعنى التركيز عليها)

Lostfocus : عكس اللى فات كان التركيز عليها وبعد كده مش من عليها(علمت على حاجه تانيه)

Load : عند تحميل الاداه يعنى بده تنفيذ البرنامج...(بتظهر غالبا مع الفورم)

Change : وديه بتظهر مع الادوات اللى يمكن تغير قيمها (زى التيكست بوكس..لما بنكتب فى او نلغى منه حاجه)

وديه معظم الاحداث اللى احنا حنستخدمها كتير.....

التصريحات .. Declarations

المتغيرات :

.....

المتغير:(variable)

هوه عباره عن جزء من الذاكره بنخصصه ونسميه..علشان نخزن فيه البيانات....ده التعريف العلمى , اما معناه فهو زى الشنطه اللى بتجيبها علشان تحط فيها اى حاجه..وطبعا بتختلف حسب الحاجه اللى حتحطها فيها..مثلا شنطه العيش مش زى شنطه الخضار.

انواع المتغيرات :

المتغيرات عامه تنقسم لنوعين.متغيرات رقميه (Numeric)و متغيرات حرفيه (String)..

والمتغيرات الرقميه تتشعب الى كذا نوع بس ممكن عامة نعتبرها ليها نوعين: صحيحه (Integer)و عشريه (Double).

الاعلان عن المتغيرات :

طبعا زى مانتا عارف ان الكومبيوتر مش بيفهم...كل اللى بيعمله انه ينفذ الاوامر . يعنى انتا لازم تقوله كل حاجه...

علشان كده انتا لازم تعرفه انه فيه متغير كمان تقوله نوه علشان يبقى فاهم اللى بيحصل !

ويتم الاعلان عن المتغير زى كدة :

```
Private Sub Form_Load()
Dim ahmed As String
Dim femto As Integer
Dim koko As Double
Dim soso

End Sub
```

سيبك من اول سطر..ركز على المتغيرات اللى انا اعلنت عنها :

هنا فى ملاحظتين :

1- المتغير الحرفى بيشيل حروف وارقام .حتقولى ازاى , فاكر موضوع الشنط... انا ممكن اجيب شنطه سفر كبيره اووى واحط فيها T-shirt ومش حيحصل حاجه
ولكن مش ممكن تحط الحاجات الل فى شنطه السفر فى شنطه T-shirt...فهمت قصدى ؟ .يعنى مش حيحصل حاجه لو حطيت ارقام قى متغير حرفى بس انتا حتكون شغلت حجم كبير من الذاكره على الفاضى..

2- المتغير الاخير اللى انا اعلنت عنه مقولتش نوعه...والبرنامج حيعتبر نوعه Variant .والنوع ده بتدخل فيه كل انواع البيانات وكله على حساب الذاكره المشغوله لما البرنامج يشتغل.

نيجى لموضوع الدرس..اخنا خلاص عارفين دلوقتى ازاى نعلن عن متغير , المشكله دلوقتى مش ازاى المشكله هيا نعلن عنهم فين؟؟

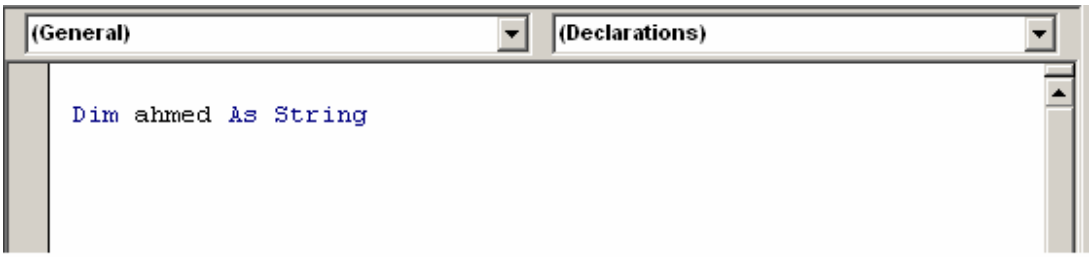
الاعلان برضه مستويات -زى كل حاجه - فانا مثلا لو عايز اقول حاجه ففى كذا خيار اخليها سر .
فاقولها لشخص واحد بس , او ممكن اعلنها على نطاق ضيق اقولها على مستوى الاهل والاقارب او اعلنها للناس جميعا.اروح منزلها فى الجرايد....

فمثلاا :

1-انا لو عايز اعلن عن متغير ومش حستخدمه الا فى سطر واحد فى Command Button فملهاش لازمه انشر الخبر وكفايه اقول لل Commandبس عن المتغير ده :

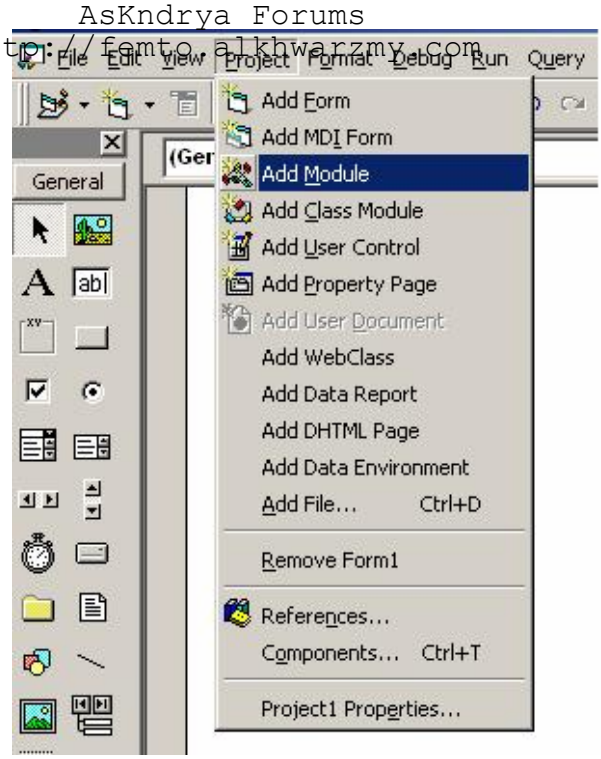
```
Private Sub Command1_Click()
Dim koko As Integer
koko = 5
koko = koko + 1
Print koko
End Sub
```

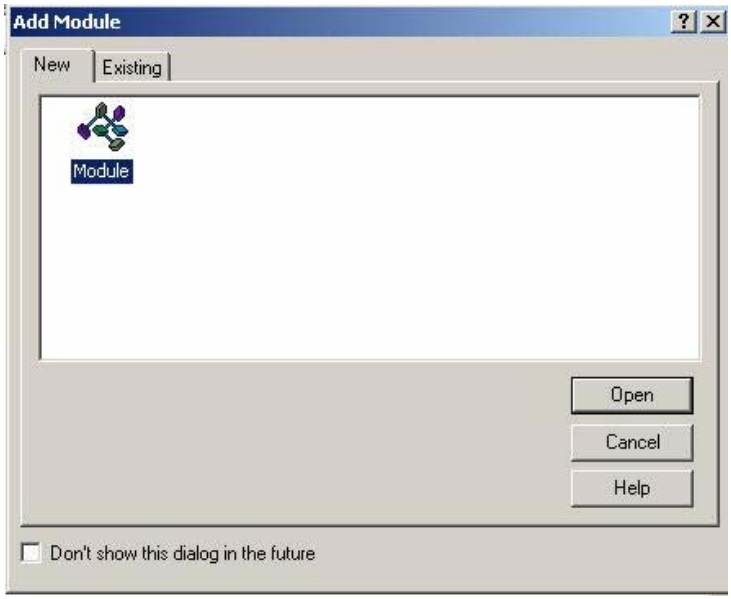
2- اما لو حعمل متغير وكذا حاجه فى الفورم حتستخدمه..فممكن اذيع عن المتغير ده على مستوى الفورم :

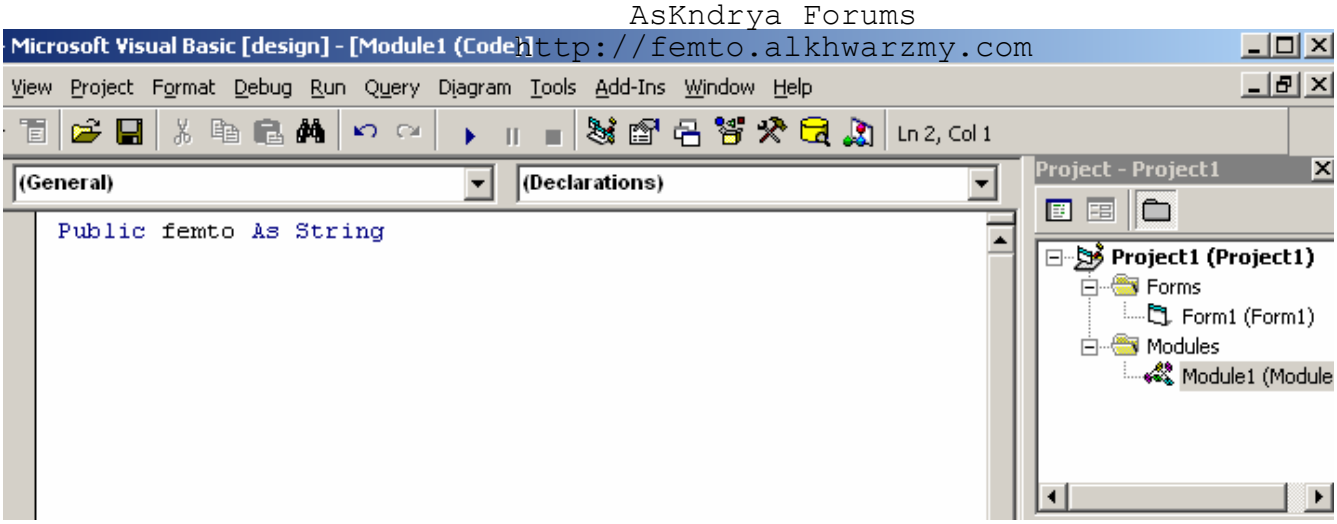


3- اما بقى لو انا عامل كذا فورم فى المشروع بتاعى وعايزهم كلهم يستخدموا المتغير ده ,

فبعلن عنه فى حاجه اسمها Module: وديه تجيبها ازاى؟..


File Edit View Project Format Debug Run Query
General
Add Form
Add MDI Form
Add Module
Add Class Module
Add User Control
Add Property Page
Add User Document
Add WebClass
Add Data Report
Add DHTML Page
Add Data Environment
Add File... Ctrl+D
Remove Form1
References...
Components... Ctrl+T
Project1 Properties...


Add Module
New
Existing
Module
Open
Cancel
Help
Don't show this dialog in the future



وزى مانتا شايف كد تضرب عليها...وتعلن عن المتغيرات...وكلمه Public يعنى بتدل على ان المتغير ده ممكن تستخدمه جميع عناصر المشروع...

كتابه الاكواد :

.....

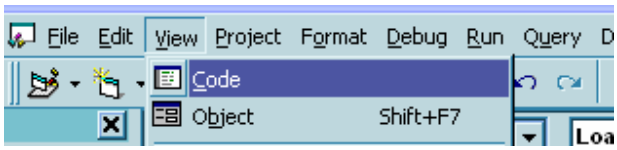
الاول نفتح نافذه الكود:

باحد طريقتين :

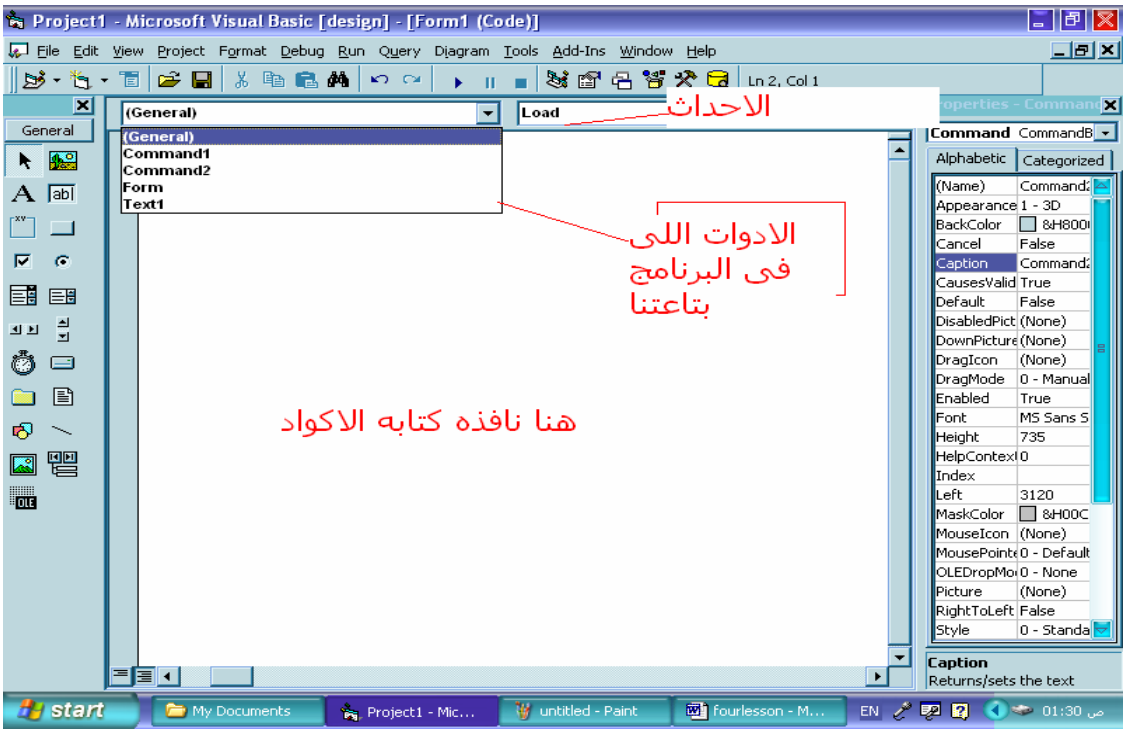
.....

1- اعمل دبيل كليك على الفورم (نقرا مزدوج).

2-



وحتلاقى شكلها كده:



انتا لما تيجى تطلب منى حاجه حتوقلى ايه....طبعا حتوقلى يا (احمد) اعمل (كذا)....

وعند البرمجه برضه بنعمل نفس الحاجة..بنادى على الاداه وبعد كده , نطلب منها تعمل ايه (من خصائصها طبعا) ... مفيش حد ممكن يعمل حاجه مش من مقدرته.

الاسم :.... وطبعا حندلعها...فنادى عليها بالاسم اللى موجود فى الخاصيه (نيم)

والخصائص :..... واحنا قولنها قبل كده.

طريقه كتابه الامر:

بنكتب اسم الاداه وبعد كده (.) وبعد كده الخاصيه اللى احنا عايزينها :

مثال:

عايزين نغير اسم الزر الى اهلا :

الكود :

```
Command1.caption="اهلا"
```

طبعا حتقول ليه حطيت (اهلا) بين علمتين التنصيص.... اولك انا... علشان ديه ولا متغير يعرفه البرنامج (حقولك يعنى ايه) ولا حاجه يفهمها الفيجوال بيزيك... فنحطها بين علمتين التنصيص علشان يحطها زى ما هيا..ما يحولش يفهم اى حاجه....

احنا حنشرح المتغيرات...بس المهم انك تتعرف على طريقه البرمجه..شوفت الصيغه ازاى...

مثال 2

.....

عايزين نغير اسم الفورم لما نضرب على زر الى (اهلا) :

الحل :

.....

فاكر خطوات عمل برنامج :

.....

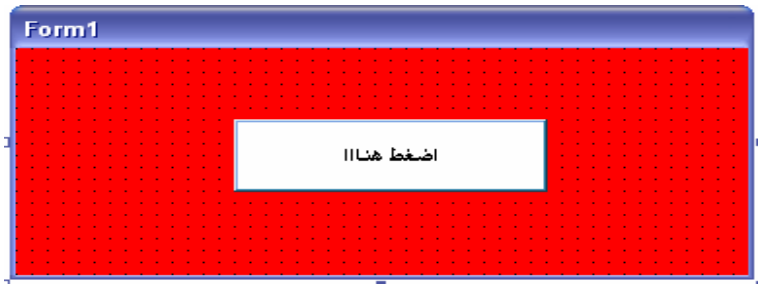
1- الفكره:. نعمل برنامج لما نضرب على زر يتغير اسم الفورم الى اهلا .

2- الادوات : احنا محتاجين زر بس ...

3- التصميم :

.....

انتا فى المرحله ديه تغير خصائص ادوات التحكم بتاعتك..زى متعلمنا...انا عن نفسى صممت الشكل التالى :



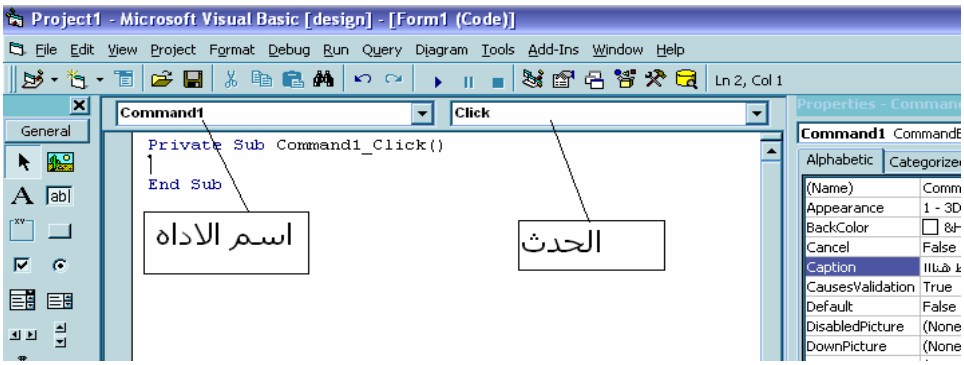
وكل واحد حر فى شكله..

4- كتابه البرنامج:

.....

احنا عايزين ايه يحصل ؟؟؟.....لما نضرب على الزر يتغير اسم الفورم..فلازم يكون الكود فى الزر....

فتيجى على الزر و اعمل (نقرا مزدوج) ..حيفتح الكود بتاعه.....زى كده:



AsKndrya Forums
http://femto.alkhwarzmy.com

احنا عايزين الكود يتنفذ لما تضرب على الزر (يعني الحدث هو كليك) ونبداء نكتب الكود :

Form1.caption="اهلا"

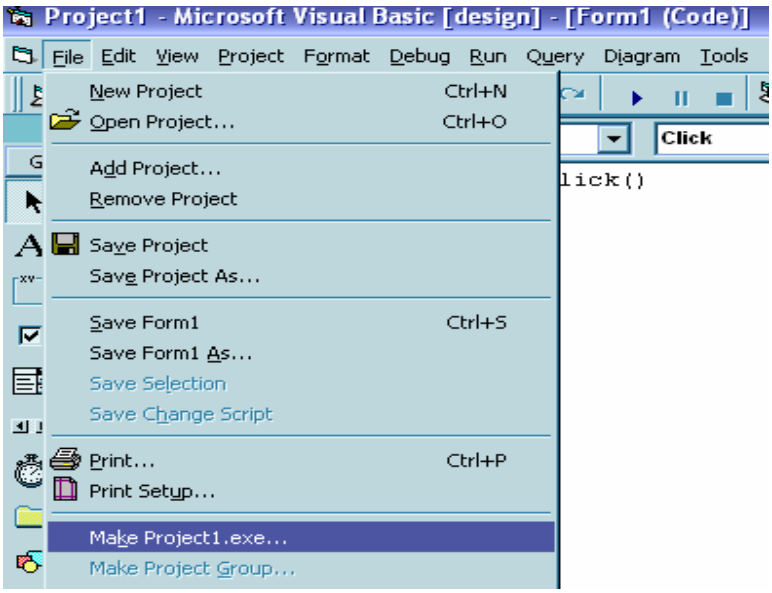
5-تجربه البرنامج:

.....

ولتنفيذ البرنامج اضغط شكل السهم الازرق فوق او اضرب على (اف 5)

انا نفذت البرنامج بتاعى:

ولو عايز تعمل نسخه من البرنامج بتاعك ExE



مبروك عليك اول برنامج ليك..

By FemTo..2006 EgYpt
femto_alex@hotmail.com

المتغير: Variable

.....

عباره عن المحتوى اللى بتتخزن فيه البيانات.(الدرج اللى بتشيل فيه هدومك) ,....وممكن تسميه باى اسم بس بشروط :

شروط اسم المتغير:

.....

1- ان لا يبداء برقم
2- ان لا يحتوى على مسافه .....يمكن استخدام _.
3- ان لايزيد عن255 حرف
4-ان لا يكون اسم اى جمل برمجه او حاجه فى تكوين البيسك
5- ان لا يكون موجود قبل كده .

غير كده انتا فى السليم .

وللمتغيرات انواع :

.....

1- رقميه

2- حرفيه

3- مختلط (وده يشمل النوعين اللى فاتوه)

وانا مش حكتب الجدول الكبير بتاع المتغيرات ومداها..علشان كله عارفه والجدول ده مش للحفظ وممكن ترجعله اثناء تنفيذ البرنامج

طريقه تعريف المتغير فى البرنامج :

.....

احنا عايزين نعرف حنعمل متغير ليه؟

1- ممكن عايزين نعرف المستخدم حيختار ايه من رساله طلعتلو...فنساويها بمتغير..فقيمه الاختيار حتتخزن فى المتغير ده. وبمعرفه قيمه الزر يمكن معرفه نوع الزر اللى هوا اختاره .

2- ممكن عايزين نعرف المستخدم كتب ايه فى تيكست بوكس و بالتالى يمكن اجراء اى عمليات على القيمه المدخله
مع الاحتفاظ بالقيمه الاصليه

وديه مش بس الحاجات....دى امثله بس .

قواعد كتابه المتغيرات :

.....

1- لازم نعرف البرنامج الاول على المتغير

ازاى:

.....

```
Dim Ahmed As  AhmedT
```

و بدل احمد بتكتب اسم المتغير وبدل احمدت بتكتب نوع المتغير...

* ولو انتا مكتبتش نوع المتغير بيعتبره مختلط

2- كيفيه كتابه المتغير :

بيكتب المتغير اللى احنا عايزين نخزن فيه على الشمال والحاجه اللى فيها القيمه الاصليه على اليمين

ازاى :

.....

احنا عندنا متغيرين A , B

واحد فيه قيمه والتانى لا... احنا عايزين الاتنين يكونوا يساواو نفس القيمه ..
حنكتب الكود كده :

.....

1- حنعرف المتغيرين :

.....

```
Dim A as Byte

Dim B as Byte
```

2- حنكتب القيمه المعروفه :

.....

فكرين ازاى:

```
A=6
```

3- حناخذ نسخه من بيانات المتغير ونحطها فى التانى:

.....

```
A=B
```

طبعا انتا اختو بالكم ان الكود ده غلط.....(ليه)

علشان زى ماانا قولت ان اللى على الشمال بياخد قيمه اللى على اليمين . وطده بقت قيمه المتغيرين =0 .

لكن الصح :

B=A

طب لو عايزين نعمل عمليه حسابيه بقيم او بمتغيرات ونحطها فى متغير:

.....

برضه العمليات بتتكتب على اليمين , والمتغير اللى حنحط فيه يكون على الشمال

C=A+B

ديه فكره بسيطه عن المتغيرات..والباقى واحنا شغلينا حنقوله .

الواجب :

.....

انا عايز اعمل برنامج لما اضرب على زر ينقل الكلام اللى مكتوب فى تيكست بوكس1 الى تيكست بوكس 2

شكل البرنامج :

.....

الجمل البرمجيه:

.....

1- جمله التخصيص :

.....

يعنى بتخصص قيمه بتحطها فى متغير اما مباشره زى ..

```
FemTo=6
```

او ناتج عمليه حسابيه ...

```
FemTo=(6*5)/20
```

او ناتج استخدام داله..

```
FemTo=val(inputbox$("","",""))
```

وحفهمك الكود ده بعد كده فى الدوال.....

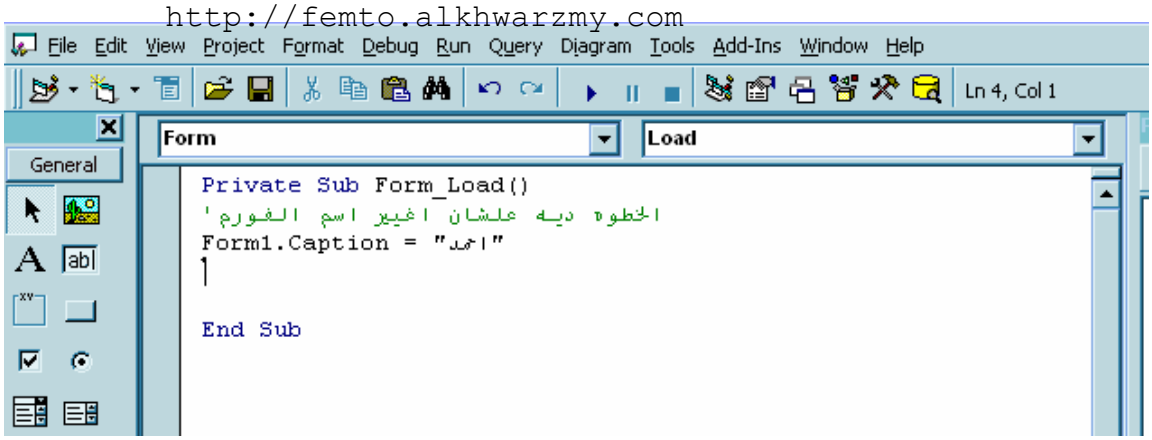
....وبالمناسبه حقولك اولويات العمليات الحسابيه.يعنى لو فى اكتر من عمليه حسابيه على نفس السطر.ميت يتنفذ الاول.

1- العمليات اللى بين القوسين
2- الرقم المرفوع لاس
3-الضرب والقسمه
4-الجمع والطرح
ولو فى عمليتين من نفس الدرجه على نفس السطر يتنفذ اللى على الشمال.

2- جمله التعليق:

.....

يعنى بتكتب تعليق قبل الكود لاى سبب..والتعليق ده ليك او للمبرمجين اللى شاغلين معاك على نفس البرنامج... والبرنامج مش بيعرف اى حاجه عن الموضوع ده..ولا المستخدم بيشوفها.....



وكيفية كتابتها :

كل ماعليك انك تكتب ' قبل الكلام اللى انتا عايز تكتبه..وبتكتب لما تضرب حرف ال (ط) واللغه انجليزى...وحتلاقى السطر لونه بقى اخضر....

3-جمل الاستدعاء :

.....

يعنى انتا بيكون عندك برنامج فرعى...مش مرتبط باى حاجه..وانتا بتنادى عليه (بجمل الاستدعاء) علشان يبداء يشتغل..

والبرامج الفرعيه ليها واقفه معانا...(يعنى انتا لو بتعمل برنامج عن تاريخ الميلاد بيعمل اى حاجه فيه..انتا اكيد محتاج تتاكد ان التاريخ اللى دخله تاريخ مش رقم تيلفون مثلا....ممكن تكتب خطوات للتاكد...

بس لو انتا عايز تتاكد برضه لما يدخل تاريخ ميلاد حبيبته (مثلا..) لزام تتاكد برضه انه تاريخ.. ومش معقول انا حتكرر الخطوات تانى.. يبقى نعمل الاختبارات فى برنامج فرعى.. ونادى عليه فى الحالتين....

طريقه كتابته :

.....

Call FemTo (parameters)

حيث فيمتو هو اسم البرنامج الفرعى.... واللى بين القوسين تبقى سين مع البرنامج اللى بتنادى عليه.. زى :

احنا لو عملين برنامج بيصدر صوت..ولو احنا عايزين نخليه يصدر الصوت عدة مرات مختلفه ممكن نظبطه بيحث تكون القيمه اللى ببعتها مع جمله الاستدعاء هيا عدد مرات اصدار الصوت.

جمل التكرار :

.....

يعنى لو احنا عايزين نكرر كود معين او بنعمل عداد ممكن نستخدم جمل التكرار:

وبتنقسم لنوعين.....

1.- تكرار محدود :

يعنى شغاله فى فتره معينه...ولازم نديلها بدايه ونهايه الفتره

شكل الكود :

```
For Soso = a to b step 1
الاوامر اللى احنا عايزين نكررها
Next Soso
```

حيث :

بدايه الفتره A
نهايه الفتره B

Step:
>>>

ديه بقه مقدار الخطوه فى التكرار....يعنى ايه؟؟ ....احنا لو عايزين نعمل عداد مثلا وحنستخدم فيه ارقام زوجيه حنخلى قيمته=2 ,

يعنى بافتراض ان اول قيمه ليه0 ..حيبقى بعد كده 2 , 4, 6, 8.....

وممكن الرقم اللى بعديه (او متتغير..) يكون بالسالب..وساعتها حيكون العداد تنازلى..ولو انتا مكتبتهاش.حيفرض ان قيمه الخطوه =1

Next

>>>

وهنا بتقول للبرنامج ارجع و زود المتغير بتاعنا بقيمه الخطوه.....

ملاحظه هاااامه :

.....

البرنامج عمره ما حينفذ اى خطوه مكتوبه بعد Next الا لما تنتهى الفتره ..

انتا ممكن لسه مش فاهم حاجه.. تعالى ناخد مثال سريع.....

مثال:

.....

احنا عايزين نعمل برنامج يجمع الارقام الزوجيه بين 0 و 10 ..ويطلع الناتج فى رساله....

يلا نفكر مع بعض :

.....

طبعا حنستعمل التكرار المحدود علشان احنا عارفين بدايتنا واخرنا فين..... فكر فى البرنامج؟؟

الحل :

....

```
Private Sub Form_Load()
Dim soso As Byte
Dim toto As Byte
For soso = 0 To 10 Step 2
toto = soso + toto
Next soso
MsgBox toto

End Sub
```

فى اسئله؟؟

اكيد لازم يكون فى..

1- ليه انا اخترت المتغير ان يكون نوعه بايت...علشان مجموعهم عمره ما حيعدى 255 وعلشان كده نوفر مساحه فى الذاكره..

2- ايه المعادله الغريبه ديه؟

Toto=toto+soso

انا عارف انها غلط رياضيا..بس صحيحها برمجيا....امشى معايا واحده واحده....

الطرف الشمال فى المعادله هو القيمه اللى احنا عايزينها..مجموع الارقام الزوجيه بين 0 و 10 .....

وعلشان احنا مش محددين قيمته الابتدائيه ..فالكمبيوتر بيحدد قيمته حسب المحايد للعمليه..(يعنى لو جمع = 0 , ضرب = 1)

واحنا عارفين دائما ان اليمين بيحط قيمته فى الشمال ....فا اعتبر نفسك الكومبيوتر وتعالى نعمل العداد :

***** اول قيمه صفر لان اول العداد صفر وعلشان كده الثابت اللى على الشمال =0**

***** تانى قيمه (سوسو) =2 و (توتو) زى مهيا صفر ...فالقيمه النهائيه =2 ...وعلشان كده (توتو) حتساوى 2**

وهكذا يعوض بيها لحد مالفتره تخلص.....وبعد كده ينفذ الامر اللى بعد كده ويطلع رساله بالقيمه اللى احنا عايزينها...

.....

طبعا فاكربن جمله For...وديه زى ما قولنا جمله تكرار محدود.....

يعنى ايه محدوده...يعنى احنا عارفين حتبدى منين وتخلص فين ومقدار الخطوه.....

جمل التكرار الغير محدوده:

.....

هيا الجمل اللى احنا بنكرار الخطوات او العمليات اللى فيها عدد من المرات غير معلوم بالنسبه لنا...ازاى؟؟؟

يعنى احنا لو عايزين نجمع متغيرين بيزيدوا. بقيم ثابته بحيث لايتعدى مجموع الاثنين 100 ..احنا طبعا مش عارفين ايه عدد المرات الازم. حتى يصبح مجمعوهم يساوى 100 ....فلازم نستخدم جمل التكرار الغير محدوده..

وهما صورتان..

.....

```
Do While  (soso)
Toto
Loop
```

حيث (سوسو). الشرط لازم تحققه لاستمرار الدوره
و(توتو) الشروط التى بتكرر مع تكرر الداله...

.....

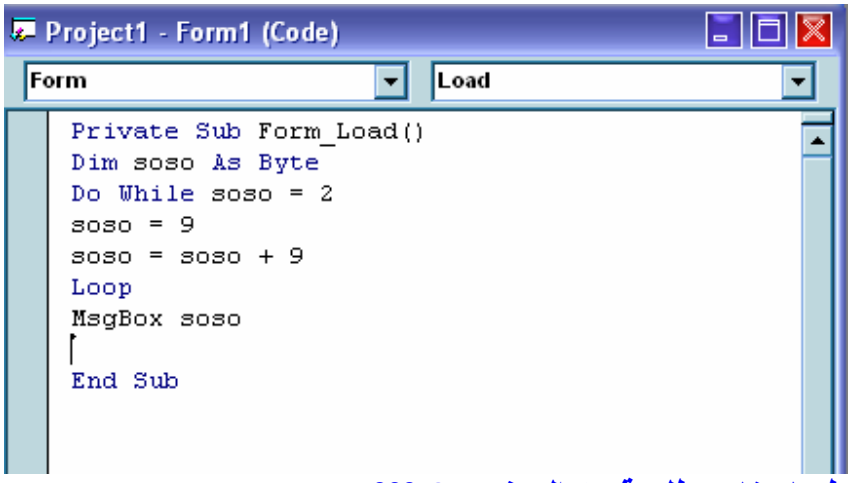
```
Do
Toto
Loop Until (soso)
```

هنا بقه مختلفه عن التانى فى..

الكود معناه نفذ الدوره الى انا يتحقق الشرط(سوسو) وبعد كده اخرج من الدوره.....

***لسه مش فاهم...تعالى على المثال:

.....



طبعا هنا حتطلع قيمه المتغير=0 ؟؟؟

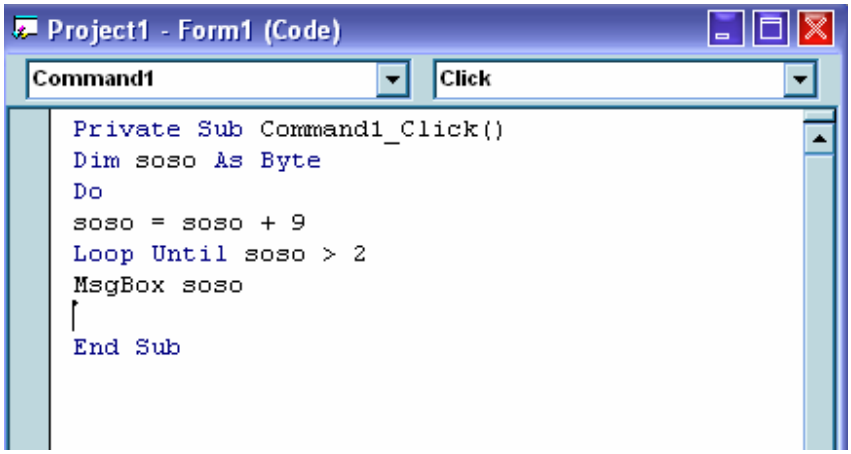
زى ما احنا عارفين علشان احنا محددناش القيمه الابتدائيه ليه.حيحطها ب0 ولان الشرط بتاع اللوب لم يتحقق.لم ينفذها....

فطبع القيمه الابتدائيه ليها 0...

.....

وباستخدام الصيغه التانيه:

.....



وهنا حتطلع القيمه=9 .....انتا اكيد اخدت بالك من الفرق بينهم:

1- الاولى: بتنفذ الدوره طالما الشرط اللى مكتوب شغال..

التانيه: بتنفذ الدوره حتى تحقق الشرط وبعد كده تطلع منها

2-الاولى: مش بتدخل فى الدوره حتى تحقق الشرط

التانيه : بتنفذ الدوره ولاوامر بتاعتها وبعد كده بتشوف الشرط..(علشان كده طلعت قيمه الاولى 0...والتانيه= 9)

جمل اتخاذ القرار :

.....

انا مش بحب التعقيد..يعنى ايه اتخاذ قرار؟؟؟....يعنى لو حصل كذا يبقى لازم انا اعمل كذا..ولو محصلش ياما مش حعمل حاجه..ياما حعمل حاجه...

جمله IF

.....

تكوينها :

.....

```
If Toto Then
Soso
Else
Nona
End If
```

حيث(توتو) شرط.... (سوسو, نونو) مجموعه اجراءت او عمليات.....

طريقه العمل :
.....

لو (توتو) اتحقق..يبقى نفذ (سوسو)...ولو متحققش..نفذ (نونو).....

اما Else : انتا لو مش عايز تعمل حاجه لو الشرط ماتحققش..مش لازم تكتبها.....

اماEnd If: فديه اساس من اساسيات الجمله ولازم تكتب فى اخر الجمله....

حالات خاصه :
.....

لو البرنامج فيه من خطواته كذا جمله (ايف)..داخله جوه بعض لازم كل واحده تتقفل(ب ايند ايف).....

يلا بينا نفسر فى مثال :
.....

احنا عايزين نعمل برنامج ندخله ارقام...ولما يكون الرقم موجب..يقول نوعه (فردى ولازوجى)...ولو سالب يقول سالب....

تعالى بس :
.....

احنا واحنا بنقول العمليات الحاسبيه ماقولناش..اداتين من ادوات القسمه:

-1

\

....
وديه غير بتاعن القسمه العاديه (/) ....وديه بتطلع الناتج الصحيح من القسمه...يعنى ايه :

يعنى 5 على 2 يساوى كام...اكيد حتقول 2.5.....ولو احنا استخد منا الاداه ديه مع العمليه ديه..حيطلع الناتج=الناتج الصحيح من القسمه=2

بتنفع في ايه؟؟؟؟

.....

المفروض اللى انتا مبرمج..يعنى انتا بتطوع جميع الادوات المتاحه ليك.علشان تساعدك..انا حقولك فكره من افكار استخدام الاداه ديه:

مثلا..لو قسمنا عدد زوجى على 2 مش حيبقى فيه باقى قسمه يعنى ناتج القسمه بيها..حيساوى ناتج القسمه العاديه...ولو مساواش يبقى الرقم فردى.....

MOD- 2

.....

وديه بتطلع باقى القسمه...يعنى لو 5 على 2 حيبقى الناتج..= 5.

بتفع فى ايه:

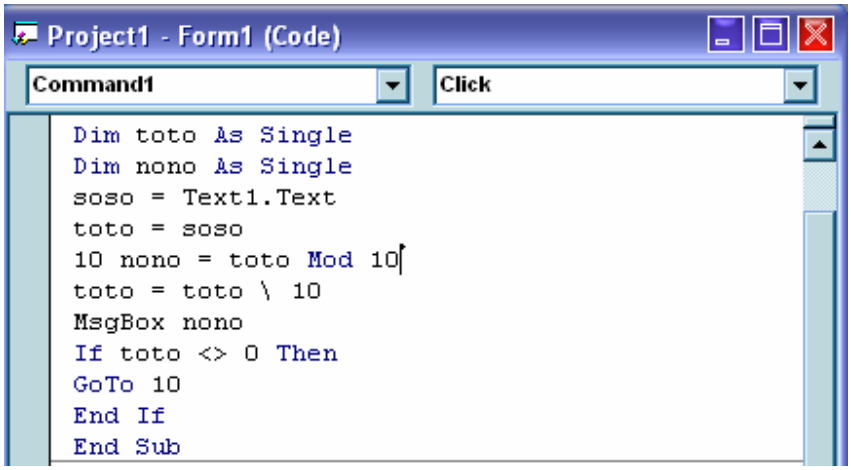
.....

مثلا..احنا لو عندنا رقم كبير وعايزين نحلله الى احاد,عشرات.....

يبقى حنقسم على عشره ونحفظ باقى القسمه.....

انا عملتلك البرنامج ده..بص عليه:

.....



البرنامج ده بيقسم الرقم اللى فى التيكست بوكس الى.احاد و عشرات و.....وبيطلع كل رقم لوحده.....

فى اسئله:

.....

اكيد فيه ....

1-انا استخدمت انواع المتغيرات (سينجل) علشان النواتج حيبقى فيها ارقام عشريه....رغم ان العمليه ديه مش ضروريه هنا..بس علشان التعود....

2- انا استخدمت متغير تانى..حطيت قيمه الرقم فيه...علشان احافظ على القيمه الاساسيه للرقم المدخل..علشان ممكن احتاجه بعد كده.

3- انتو طبعا عارفين انا استخدمت (مود) علشان اطلع باقى القسمه لما نقسم على عشره..اللى هو رقم الاحاد....
لكن انتا اكيد بتسال نفسك ليه بعد كده قسم على (\) وديه علشان نحذف رقم الاحاد اللى احنا طلعناه..ولما نقسم على 10 تانى. يبقى باقى القسمه هو العشرات....

وديه للانتقال الغيرمشروط....يعنى بتعملها وتكتب قدامها اى رقم وتكتبه فى الحته اللى انتا عايزه يرجع ليها....Go to 4- وطبعا