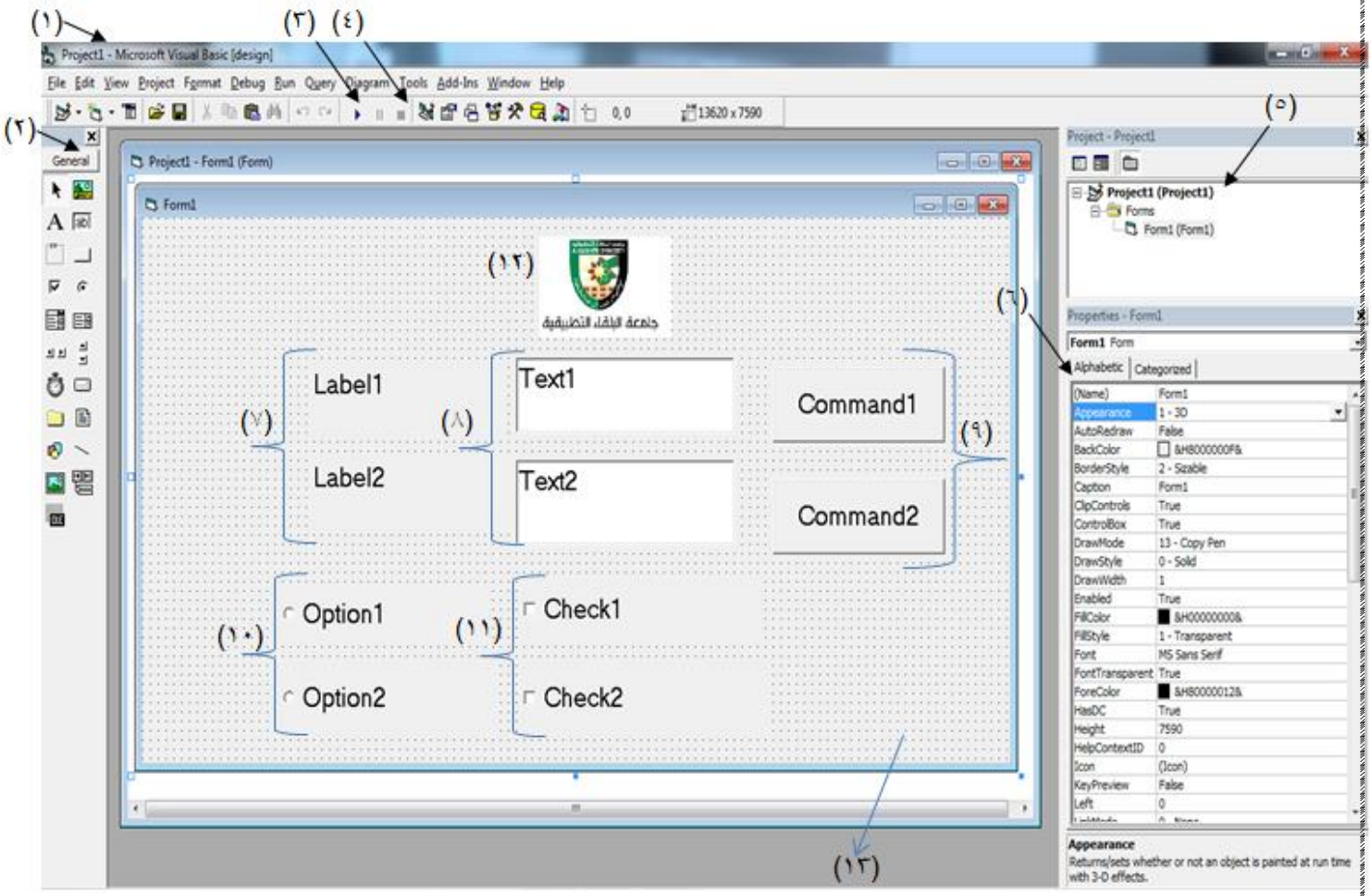
VISIUAL BASIC

REPORT NOTEBOOK

مقدمة لمادة مهارات الحاسوب (٢) فيجول بيسك

في هذا المساق سنتعلم لغه فيجول بيسك لتصميم واجهات لبرامج و من ثم برمجتها لتصبح فعاله ومفيده.

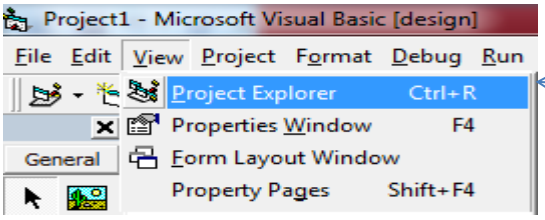
الواجهة الرئيسيه للبرمجيه و أهم الأدوات التي سنحتاجها في هذا الفصل :



في الشكل السابق يظهر ترقيم لأهم العناصر المطلوبه في الفصل أرجو من كل طالب معرفتهم و معرفة تفاصيل المعلومات لكل منهم .

١- هو الشريط الذي يظهر فيه اسم البرمجيه واسم المشروع و الاسم التلقائي لأي مشروع هو **project1**

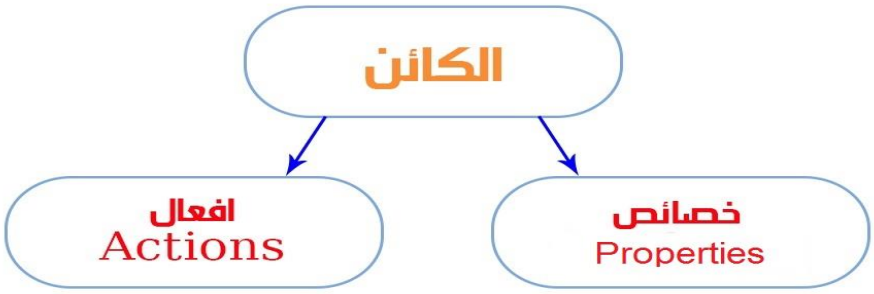
ويمكن تغيير اسم المشروع كما يريد المبرمج ، وقد يحتوي المشروع على عدة نماذج (صفحات) و لمعرفه تفاصيل المشروع



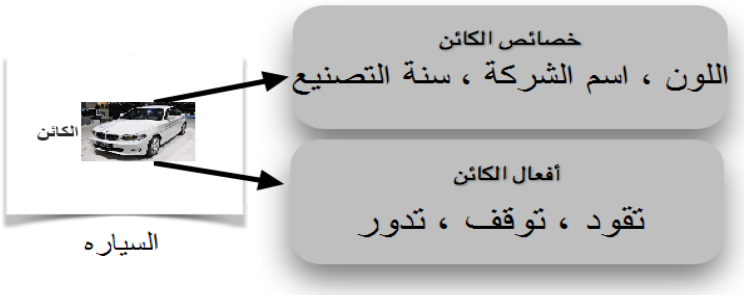
نفتح

على وتعني مستكشف المشروع لتظهر الشاشه التي تحمل الرقم ٥ في الشكل السابق التي تُبين لنا أن مشروعنا الحالي يحتوي على صفحه واحدة تسمى Form1

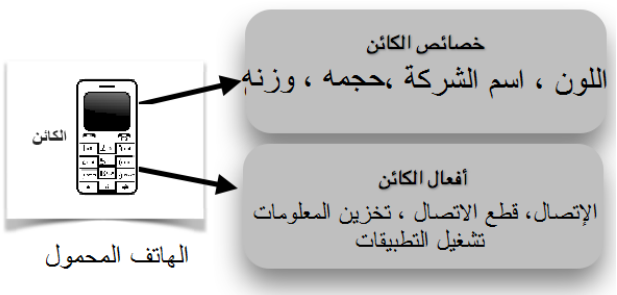
٢- هو شريط الأدوات الذي يتكون من الكائنات التي سنقوم بإدراجها لتصميم الشاشات .
كل أداه (كائن) من هذه الأدوات (الكائنات) له خصائص يمكننا التعديل عليها اما عن طريق كتابه جمل برمجيه أو عن طريق شريط الأدوات المشار عليه بالرقم ٦ . ولفهم الفكره الأساسيه من هذه الخصائص و هذه الكائنات اليكم المثال التوضيحي التالي :



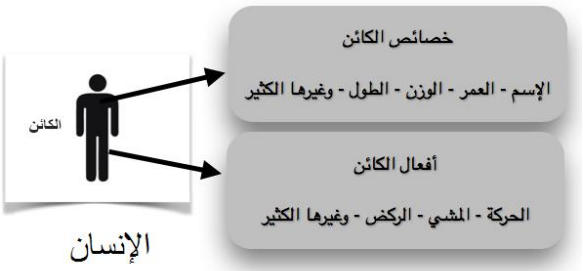
أي كائن في الوجود له خصائص وله أفعال فمثلا الانسان له مجموعه من الخصائص ومجموعه من الأفعال ، السياره لها مجموعه من الخصائص ومجموعه من الأفعال ، الهاتف المحمول كذلك له خصائص وأفعال كما في الأشكال الموضحه أدناه



خصائص	
إسم الخاصية	قيمة الخاصية
اللون	أحمر
اسم الشركة	BMW
سنة التصنيع	٢٠١٥



خصائص	
إسم الخاصية	قيمة الخاصية
اللون	أحمر
اسم الشركة	نوكيا
حجمه	٧ انش
وزنه	١٦٠ جرام



خصائص الإنسان	
إسم الخاصية	قيمة الخاصية
الإسم	محمد
العمر	٢٥ سنة
الطول	١٦٠ سنتيمتر
الوزن	٧٠ كيلو

كذلك الأدوات في صندوق الأدوات تُعتبر كئنات لها خصائص وأفعال فمثلا الأرقام من ٧-١٢ هي تؤشر على مجموعه من الكائنات تم ادراجها من الصندوق لاستخدامها.

الكائن رقم ٧ هو : Label ويُستخدم كأداة عنونه كما في الشكل :

العناوين المكتوبه في الشكل:

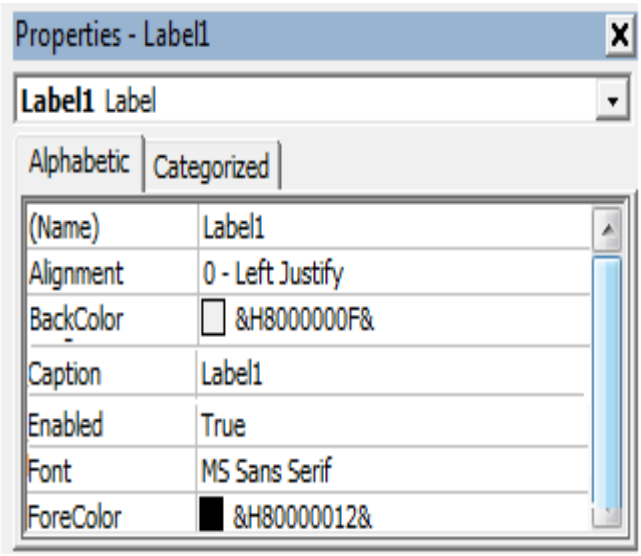
- جامعة البلقاء التطبيقية .
- دخول الطلاب .
- رقم الطالب .
- كلمة المرور.
- لاسترجاع كلمة المرور اضغط هنا .

جميعهم نعتبرهم Label

لكن كما هو واضح في الشكل كل منهم يظهر بحجم خط مُختلف عن الآخر أي أن خاصية حجم الخط ونوعه مختلفه .

تم تغيير ذلك من خصائص ال Label.

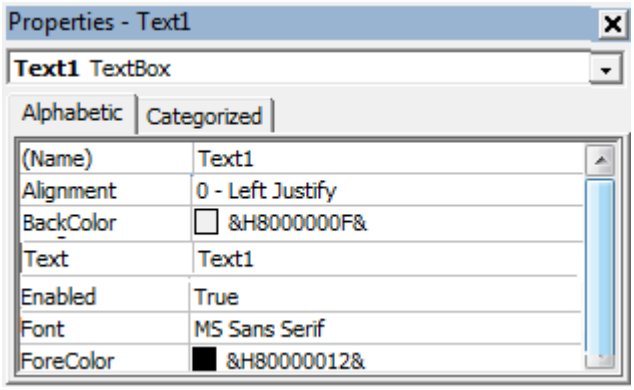
أهم خصائص ال Label :



Name	Lablel1	الاسم
Alignment	Left, center,right	اتجاه الكتابه
BackColor	Red,green,blue,….	لون الخلفية
Caption	Label1	قيمة العنوان
Enabled	True, false	التمكين
Font	MS Sans Serif	الخط
ForeColor	Red,green,blue,….	لون الخط

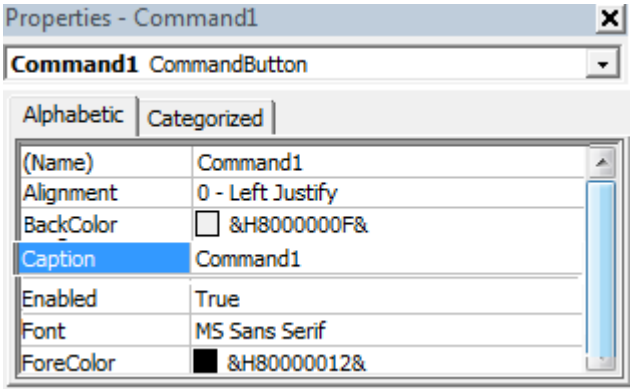
الكائن رقم ٨ هو : Text ويُستخدم كأداة نص للكتابه داخله ويُمثل بمربع فارغ كما في الشكل السابق:

Name	Text1	الاسم
Alignment	Left, center,right	اتجاه الكتابه
BackColor	Red,green,blue,….	لون الخلفية
Text	Text1	قيمة النص
Enabled	True, false	التمكين
Font	MS Sans Serif	الخط
ForeColor	Red,green,blue,….	لون الخط



الكائن رقم ٩ هو : Command ويُستخدم ك زر عند النقر عليه يحدث حدث مُعين ، كمثال عليه زر (دخول) في الشكل :

Name	Command1	الاسم
Alignment	Left, center,right	اتجاه الكتابه
BackColor	Red,green,blue,….	لون الخلفية
Caption	Command1	قيمة العنوان
Enabled	True, false	التمكين
Font	MS Sans Serif	الخط
ForeColor	Red,green,blue,….	لون الخط



لهم نفس الخصائص المشتركه السابقه

الكائن رقم ١٠ هو : Option ويُستخدم ك زر اختيار خيار واحد فقط من بين عدة خيارات

الكائن رقم ١١ هو : Check ويُستخدم ك زر اختيار أكثر من خيار من بين مجموعه خيارت

الكائن رقم ١٢ هو : picture ويُستخدم لعرض صورة

أهم خاصيه له خاصيه ال picture

الفرق بين أداة ال Picture و ال Image

Picture Box صندوق الصورة : تستخدم هذه الأداه لعرض الصور او جزء من الصورة بنفس حجم الصندوق المرسوم

Image أداة الصورة : تشبه أداة صندوق الصورة Picture Box وتختلف عنها بخاصية امتداد حجم الصندوق ليناسب حجم الصورة

مُلاحظات :

١- لتغيير لون أي زر من أزرار الأوامر أو جعل الخلفيه له صورة فإننا يجب التعديل على خاصيه Style واعطاءها قيمه = Graphical

٢- يمكن تغيير خلفيه النموذج من خاصيه picture

٣- اذا كان مشروعنا يتكون من أكثر من نموذج فإننا يمكننا التنقل بينهم عن طريق الأمر البرمجي التالي :

Show . اسم النموذج

٤- الأمر الذي يقوم بإنهاء البرنامج هو End

٥- لإخفاء كائن أو اظهاره نقوم بتغيير خاصية Visible اما نُعطيها قيمة True أو False

نلاحظ مما سبق أن :

١- جميع الكائنات لها خاصيه الاسم ، ويمكن تعديله بأي اسم نراه مناسبا .

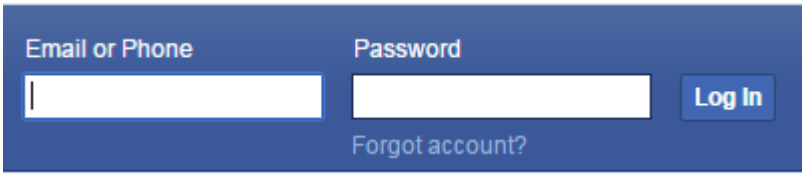
٢- جميع الكائنات لها خاصية ال caption باستثناء ال text و ال picture

٣- أهم خاصيه للكائن text هي text

لتعديل أو اعطاء أي قيمة لأي خاصيه لأي كائن نكتب الصيغه التاليه :

القيمة = اسم الخاصيه . اسم الكائن

فمثلا لو طُلب منك تصميم الشكل التالي :



فإنك ستقوم بإدراج ٦ كائنات :

(3) Label

(2) Text

(1) Command

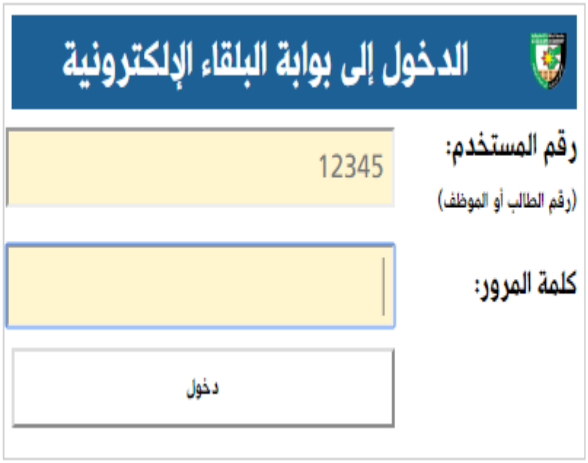
بحيث سيتم تغيير الخصائص لكل واحد منهم كالتالي :

```
Label1.Caption = "Email or Phone"

Label2.Caption = "Password"

Label3.Caption = "Forget account ?"

Text1.Text = " "

Text2.Text = " "

Command1.Caption = "log In"
```

أمثله :

مثال ١ : أمام كل شاشة من الشاشات التاليه أكتب عدد الكائنات المستخدمه في كل منهم مع التفاصي وذكر قيم خصائص كل منهم . ف مثلاً

عدد الأدوات (الكائنات)	١٠
Form	Form1.Caption = خيارات البحث
Label1	Label1.Caption =الدرجه العلمية
Label2	Label2.Caption=اسم التخصص
Check1	Check1.Caption= دبلوم
Check2	Check2.Caption= بكالوريس
Check3	Check3.Caption =ماجستير
Text	Text1.Text = “ “
Command1	Command1.Caption =تحديث
Command2	Command2.Caption =إلغاء

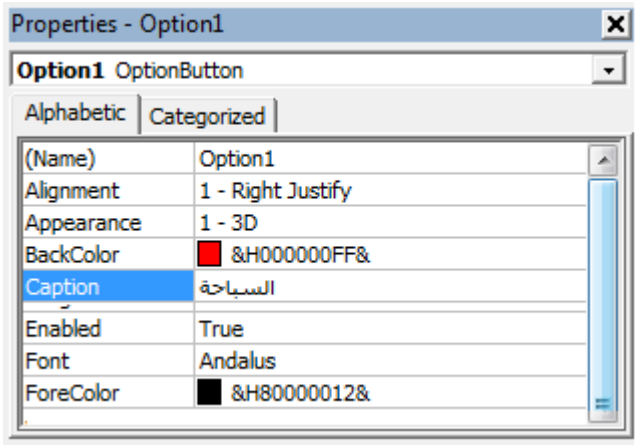


عدد الأدوات (الكائنات)	

عدد الأدوات (الكائنات)	

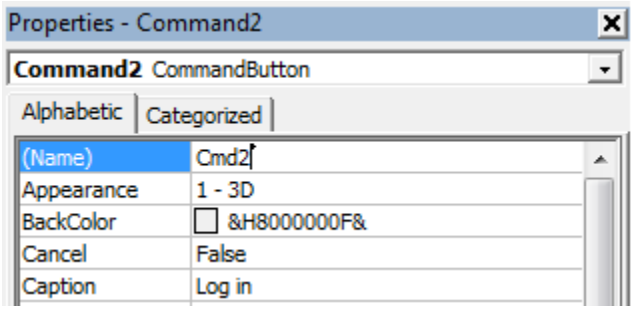
عدد الأدوات (الكائنات)	

مثال ٢: أمام كل شاشة من الشاشات التاليه أكتب اسم الكائن واكتب خصائصه و قيم كلٍ منها مع رسمه :

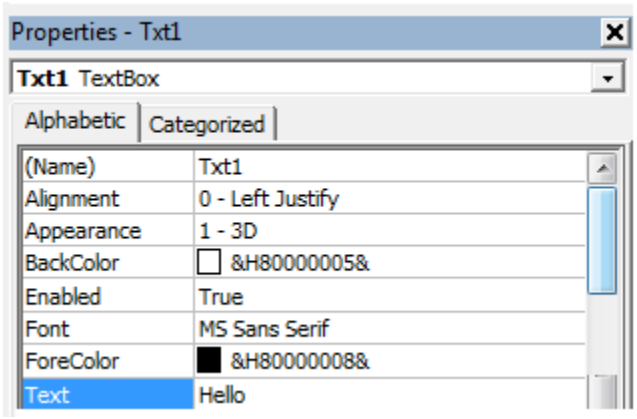


اسم الكائن :	
الخاصية	القيمة

==========



اسم الكائن :	
الخاصية	القيمة



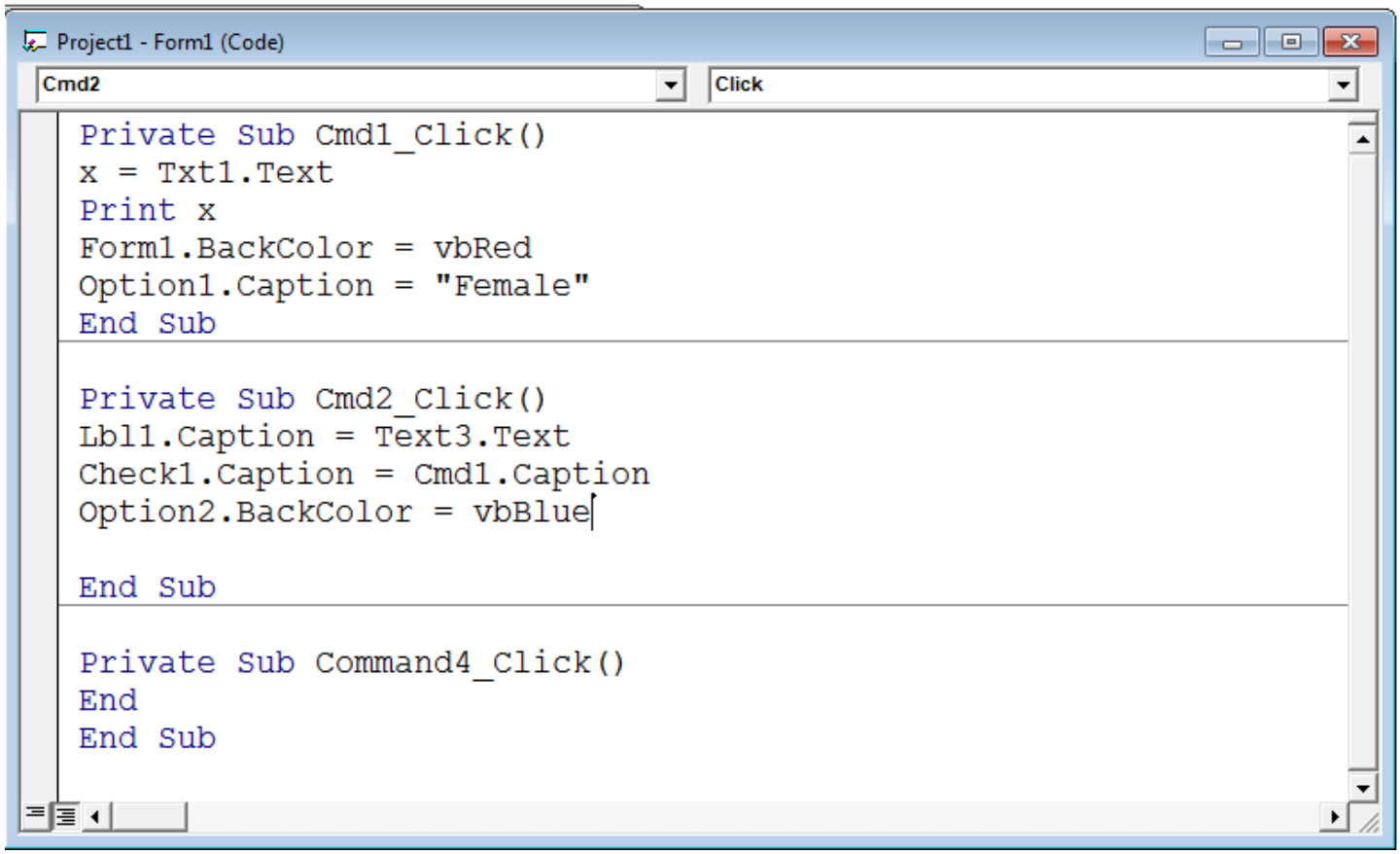
اسم الكائن :	
الخاصية	القيمة

مثال ٣: أ أكتب اسماء الكائنات واكتب خصائصهم و قيم كلٍ منهم ، ومن ثم أكمل الجمل البرمجيه :

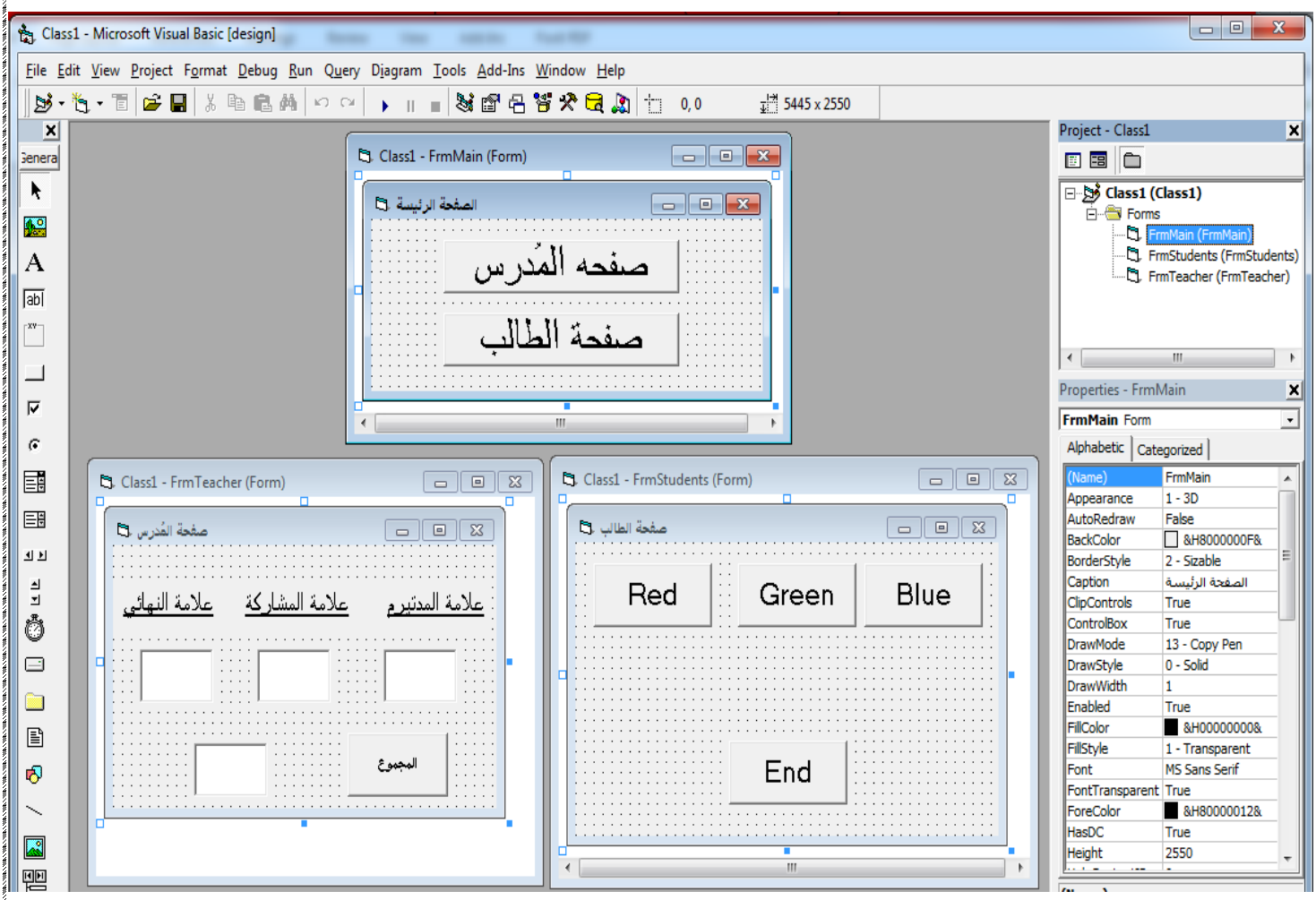
الخاصية	القيمة	

```
Private Sub Cmd2_Click()

Text3.Text    =    Val(Text1. _____) + _____(Text2._____)

End Sub

Private Sub Command1_Click()                                    أكتب الجمله البرمجيه لعمليه الطرح

_____

End Sub

Private Sub Command2_Click()                                    أكتب الجمله البرمجيه لعمليه القسمة

_____

End Sub

Private Sub Command3_Click()                                    أكتب الجمله البرمجيه لعمليه الضرب

_____

End Sub

Private Sub Command4_Click()                                    أكتب الجمله البرمجيه لمسح ما داخل النصوص

_____
_____
_____

End Sub
```

مثال ٤ :لديك الجمل البرمجيه لتاليه ، استخرج منها أسماء الكائنات و خصائصهم ، وأستنتج شكل النموذج بناءاً عليه :



مثال ٥ :لديك شاشة المشروع التاليه تمعنه جيدا وأجب عن الأسئله التي تليه :



١- ما هو اسم المشروع ؟ **Class1**

٢- هذه الشاشه في مرحله ال **Design**

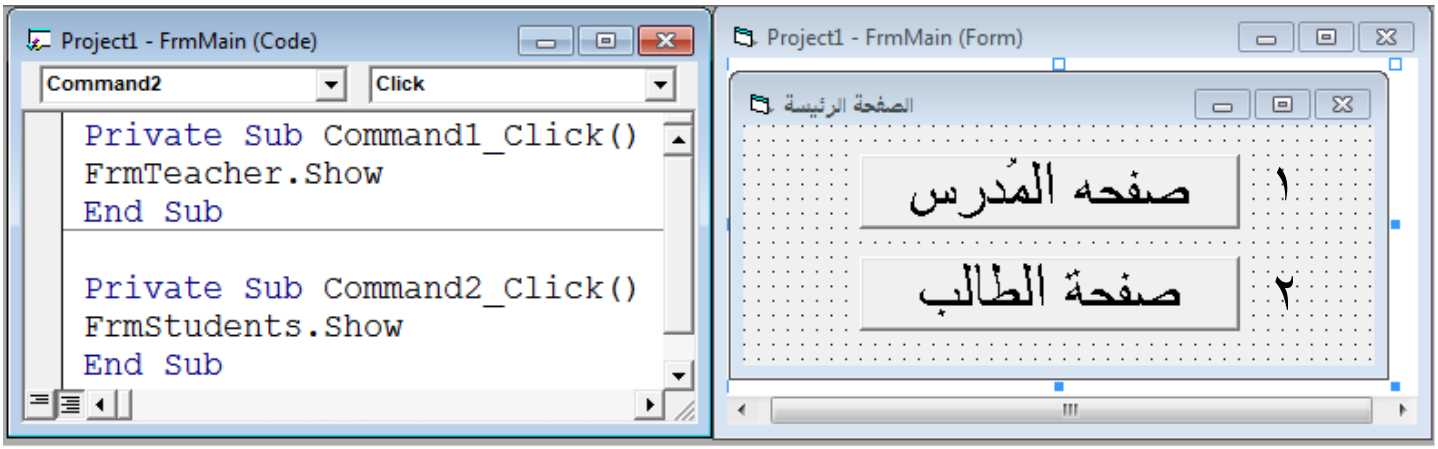
٣- عدد النماذج في هذا المشروع هو **٣**

٤- النموذج الفعال هو **FrmMain**

٥- الأسماء البرمجيه وعناوين النماذج في هذا المشروع وعدد الكائنات في كل نموذج

الاسم البرمجي	الاسم الظاهر	عدد الكائنات
FrmMain	الصفحه الرئيسه	2 Command Buttons
FrmTeacher	صفحة المُدرس	3 Labels + 4 Text 1Command Button
FrmStudents	صفحة الطالب	3 Command Button

٦ - من الشكل التالي التابع لنفس النماذج السابقه أجب عما يلي : (أ)



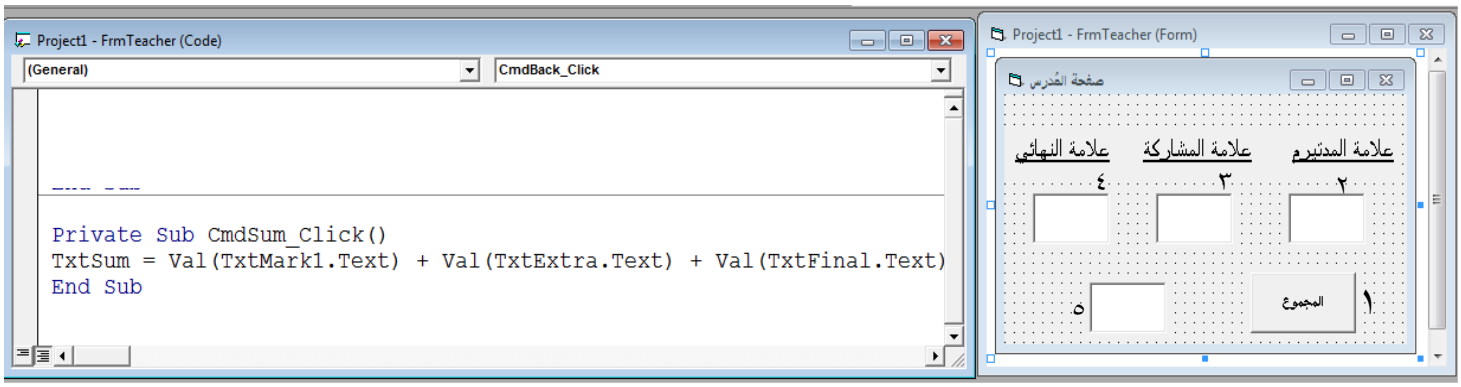
- ما هو الاسم البرمجي للزر رقم ١ ؟ **Command 1**
- ما هو الاسم البرمجي للزر رقم ٢ ؟ **Command 2**
- ما هو الحدث للزر رقم ١ ؟ وما هي وظيفته من خلال الأمر البرمجي المكتوب داخله ؟

الحدث هو Click ووظيفته عند النقر عليه سيظهر لنا نموذج المُدرس

- ما هو الحدث للزر رقم ٢ ؟ وما هي وظيفته من خلال الأمر البرمجي المكتوب داخله ؟

الحدث هو Click ووظيفته عند النقر عليه سيظهر لنا نموذج المُدرس

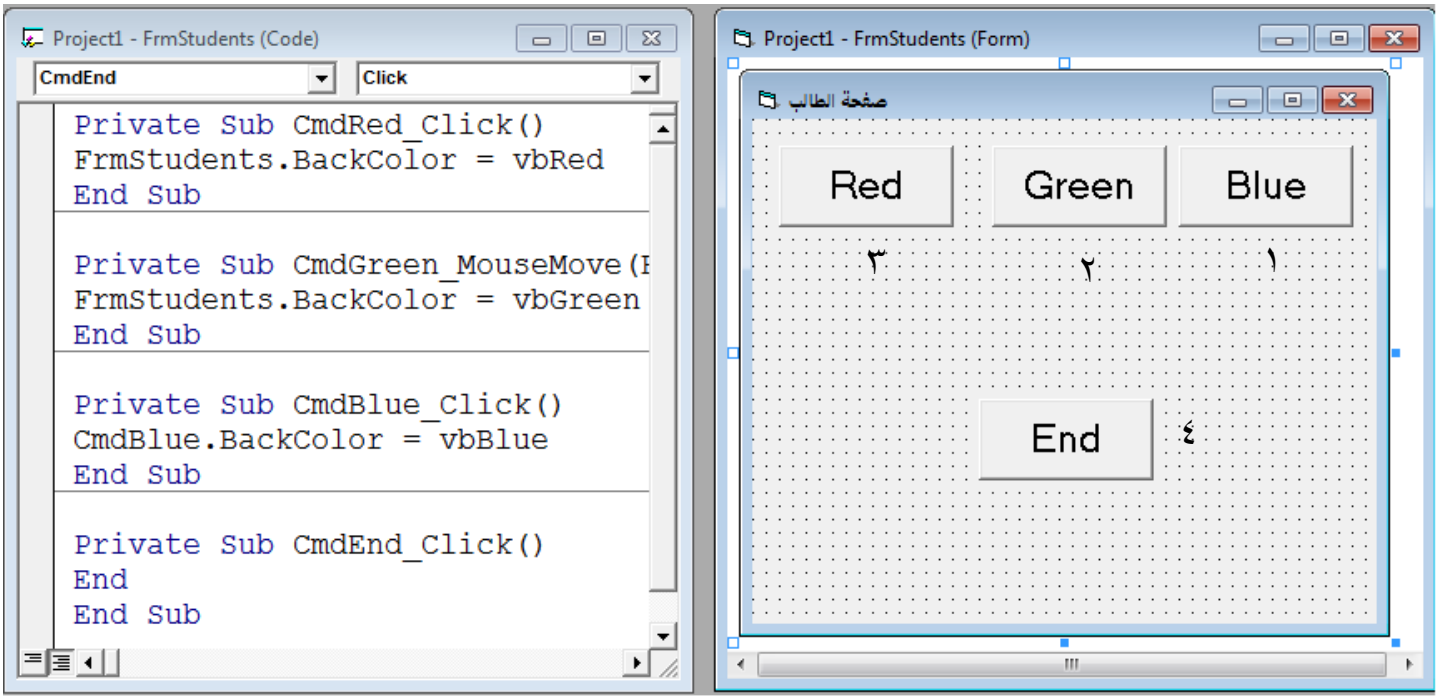
(ب)



- ما هو الاسم البرمجي للزر رقم ١ ؟ **CmdSum**
- ما هو الاسم البرمجي للنص رقم ٢ ؟ **TxtMark1**
- ما هو الاسم البرمجي للنص رقم ٣ ؟ **TxtExtra**
- ما هو الاسم البرمجي للنص رقم ٤ ؟ **TxtFinal**
- ما هو الاسم البرمجي للنص رقم ٥ ؟ **TxtSum**
- ما هو الحدث للزر رقم ١ ؟ وما هي وظيفته من خلال الأمر البرمجي المكتوب داخله ؟

الحدث هو Click ووظيفته عند النقر عليه سيقوم بتحويل النصوص الى ارقام وذلك باستخدام الداله Val ومن ثم يقوم بجمع القيم المجوده فى النصوص وتخزين الناتج فى النص الأخير

(جـ)



- ما هو الاسم البرمجي للزر رقم ١ ؟ **CmdRed**
- ما هو الاسم البرمجي للزر رقم ٢ ؟ **CmdGreen**
- ما هو الاسم البرمجي للزر رقم ٣ ؟ **CmdBlue**
- ما هو الاسم البرمجي للزر رقم ٤ ؟ **CmdEnd**
- ما هو الحدث للزر رقم ١ ؟ وما هي وظيفته من خلال الأمر البرمجي المكتوب داخله ؟

الحدث هو Click ووظيفته عند النقر عليه يقوم بتغيير لون الخلفيه الى اللون الأحمر

- ما هو الحدث للزر رقم ٢ ؟ وما هي وظيفته من خلال الأمر البرمجي المكتوب داخله ؟

الحدث هو Mouse_Move ووظيفته عند تحريك الفأره فوقه يقوم بتغير لون الخلفيه الى اللون الأخضر

- ما هو الحدث للزر رقم ٣ ؟ وما هي وظيفته من خلال الأمر البرمجي المكتوب داخله ؟

الحدث هو Click ووظيفته عند النقر عليه يقوم بتغيير لون خلفيه الزر نفسه الى الأزرق

- ما هو الحدث للزر رقم ٤ ؟ وما هي وظيفته من خلال الأمر البرمجي المكتوب داخله ؟

الحدث هو Click ووظيفته عند النقر عليه يقوم بانهاء البرنامج