

10- اضغط Save

- ❖ اختبار ذاتي (2) ماهي مكونات بيئة التطوير المتكاملة.
  - ❖ اختبار ذاتي (3) ماهي خطوات كتابة البرنامج في الفيجوال بيسك
- 1- مرحلة التصميم 2- مرحلة كتابة الكود 3- مرحلة التعديل والتنفيذ

## تدريب :

- صمم برنامج مكون من 3 ازرار Button بحيث عندما تضغط على الاول يظهر لك (لقد ضغطت الاول ) وعندما تضغط على الثاني يظهر لك (لقد ضغطت الثاني ) والثالث كذلك

## المحاضرة الثانية

### \* النماذج والأدوات Forms.

- الخصائص المشتركة Properties - خاصية الاسم Name .
- خاصية الموقع والحجم Location & Size .
- خاصية الخط واللون Color & Font .
- خاصية الجدولة Tab - خاصية مؤشر الفأرة Mouse .
- \* الأحداث المشتركة Event
- أحداث الفأرة Mouse Event .
- أحداث لوحة المفاتيح Keyboard Event .
- \* نافذة النموذج Form Window .
- خصائص النموذج Properties form .
- أحداث النموذج Event Form
- القوائم Menus .

## . الادوات Tools

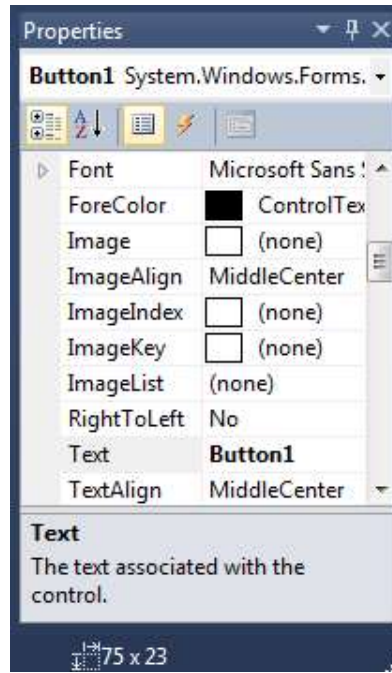
الادوات هي عبارة عن اجزاء جاهزة للاستخدام ، مثل ازرار الاوامر وخانات النص والقوائم والصور وفي بعض الاحيان تقوم هذه الادوات بمعظم العمل بمجرد وضعها على النموذج .  
يحتوي VB على اكثر من 20 اداة جاهزة في صندوق الادوات القياسي ولكل اداة اسم ووظيفة محددة تميزها عن باقي الادوات ولمعرفة اسم الاداة ما عليك الاوضع مؤشر الماوس فوق الاداة .

## الخصائص Properties :-

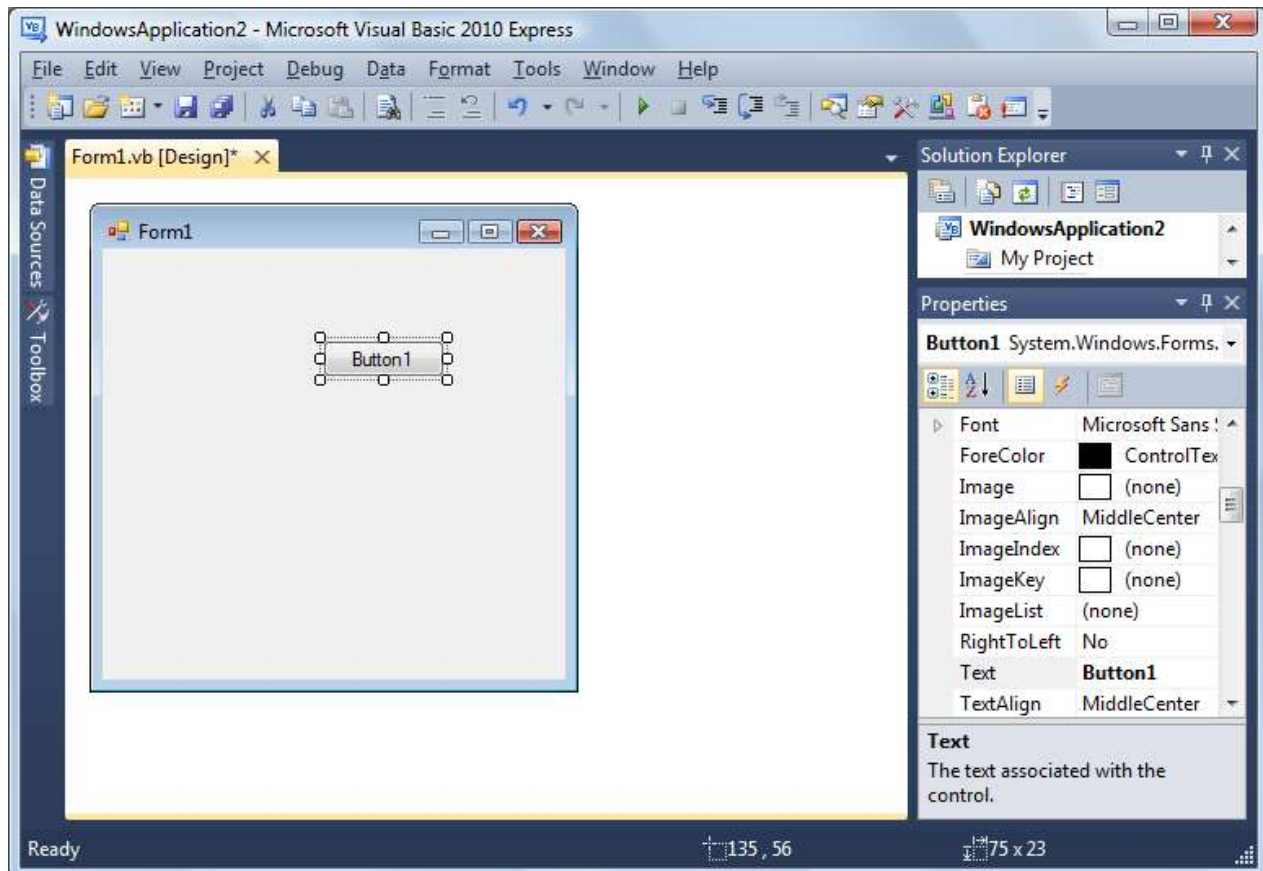
وهي مجموعة من المواصفات التي تغير سلوك ومظهر الادوات لكل اداة في VB بما فيها نافذة النموذج Form مثل لون الاداة اسمها ، حجمها ، موقعها ... الخ. كما في نافذة الخصائص ادناه:

## تغيير الخصائص Change Properties

يمكن تغيير الخواص إما أثناء مرحلة تصميم البرنامج ويتم ذلك من خلال مربع الخواص حيث يتم النقر على الخاصية ثم تغييرها . كما يمكن تغيير الخواص أثناء مرحلة التنفيذ عن طريق كتابة بعض الأوامر أو التعليمات التي يتم تنفيذها أثناء تنفيذ هذه النافذة . بعض الخواص يتم التحكم فيها أثناء التصميم فقط ، والبعض الآخر يتم التحكم فيه أثناء التنفيذ فقط .

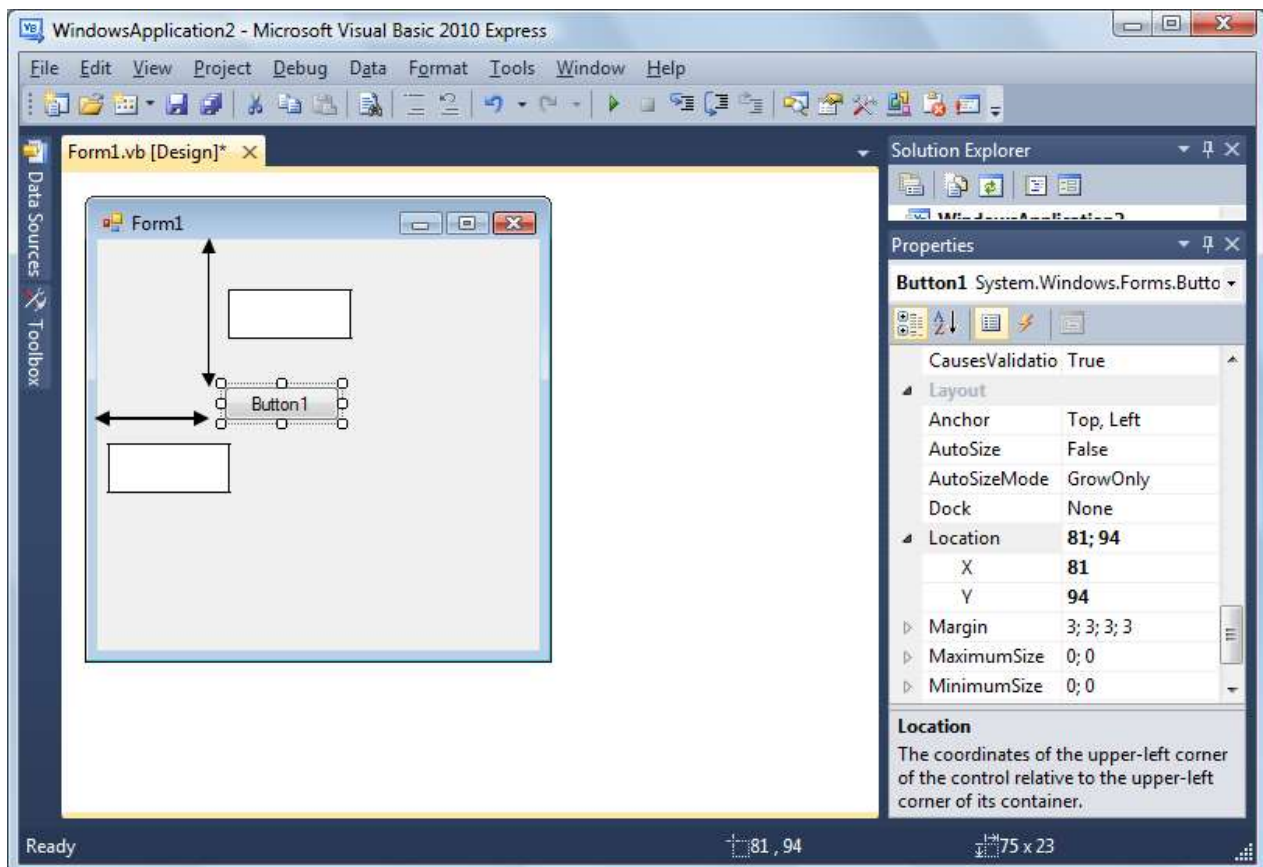
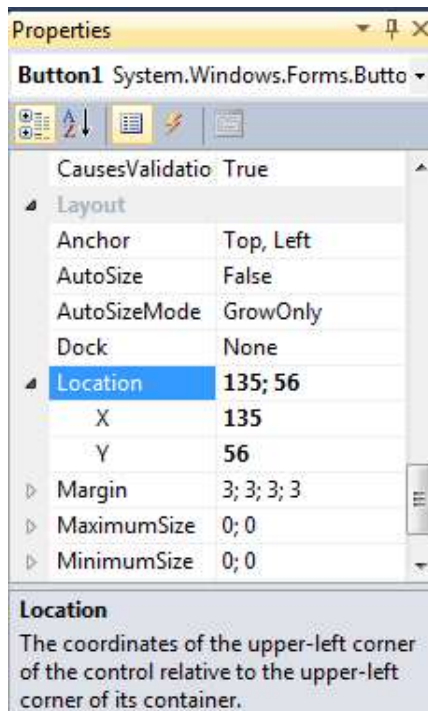


لقد قمنا في الدرس الاول بوضع زر Button وكتابة كود بسيط له ، الان سنتعامل مع بعض الخصائص والتي تعتبر عامة في كل العناصر التي سنستخدمها فيما بعد .



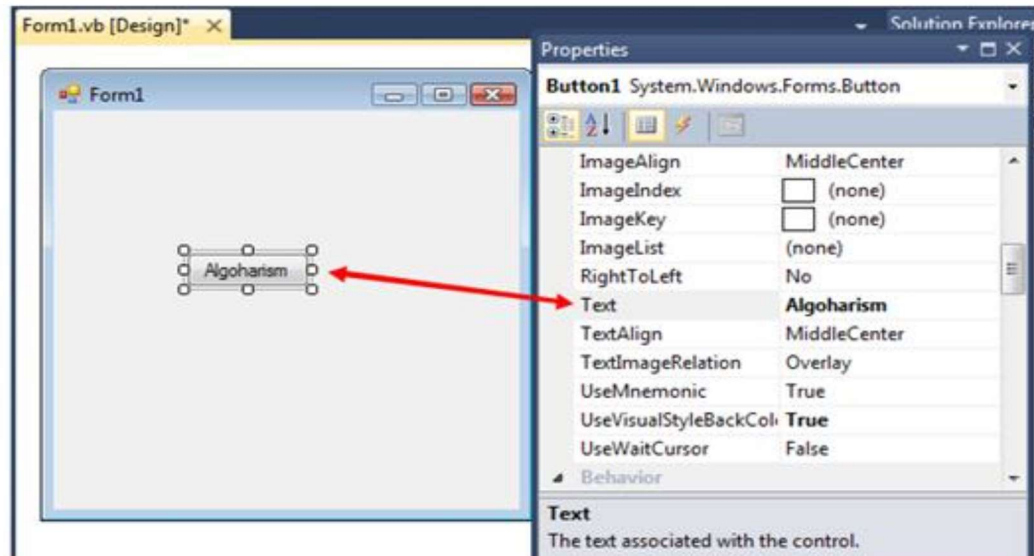
## 1- الموقع Location :

هي الخاصية التي تتعامل مع موقع (مكان العنصر المستخدم)،  
و تتكون من خاصيتين فرعيتين : X و Y (يتعامل مع المسافة  
الرأسية و Y يتحكم في المسافة الأفقية من الجانب الأيسر) انظر  
الشكل

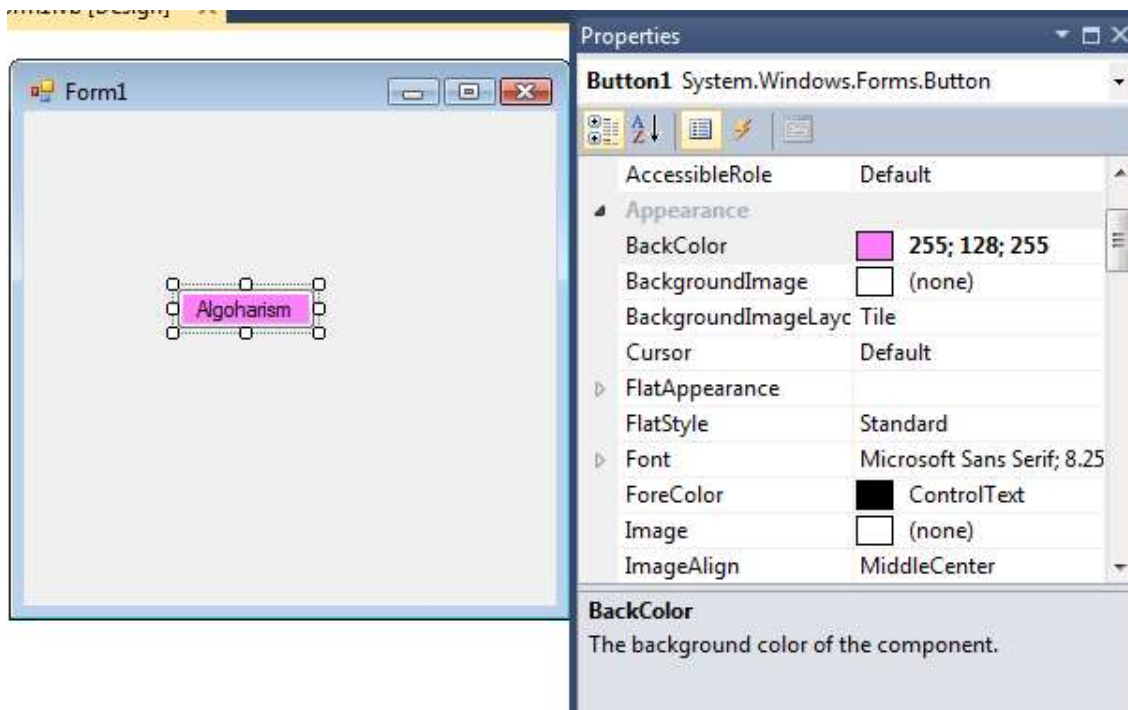


## 2- النص Text

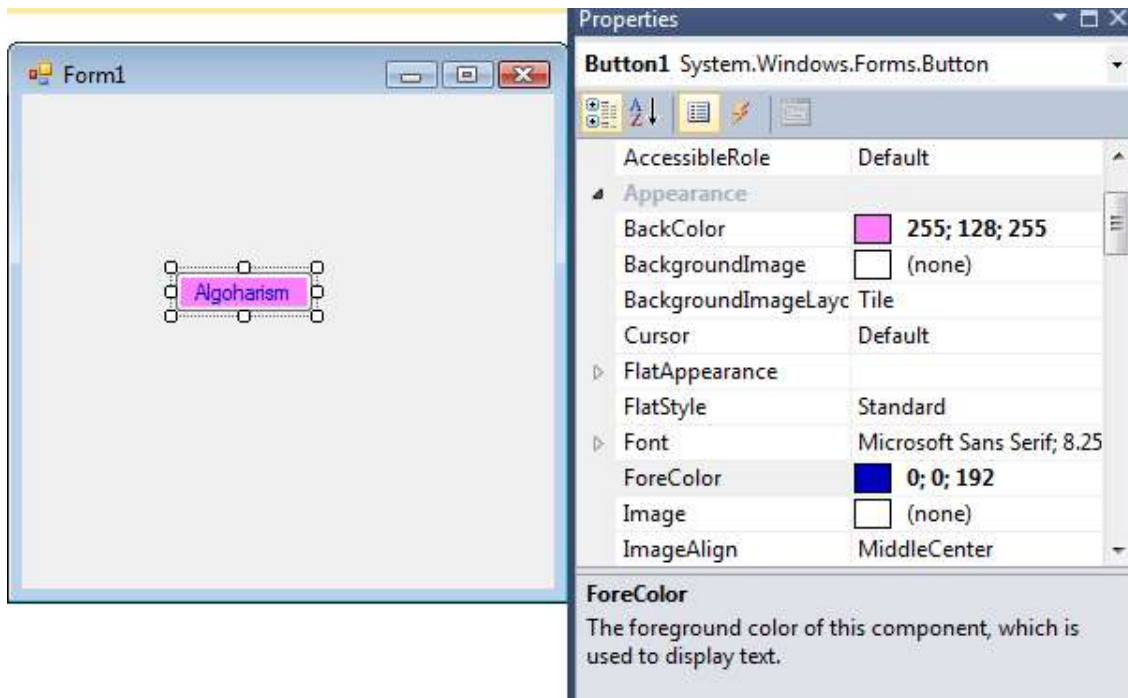
وهو خاص بتغيير النص المعروض على الزر .



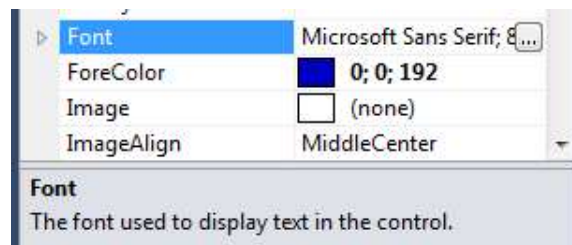
## 3- لون الخلفية



#### 4- لون النص Forecolor:



#### 5- الخط Font :

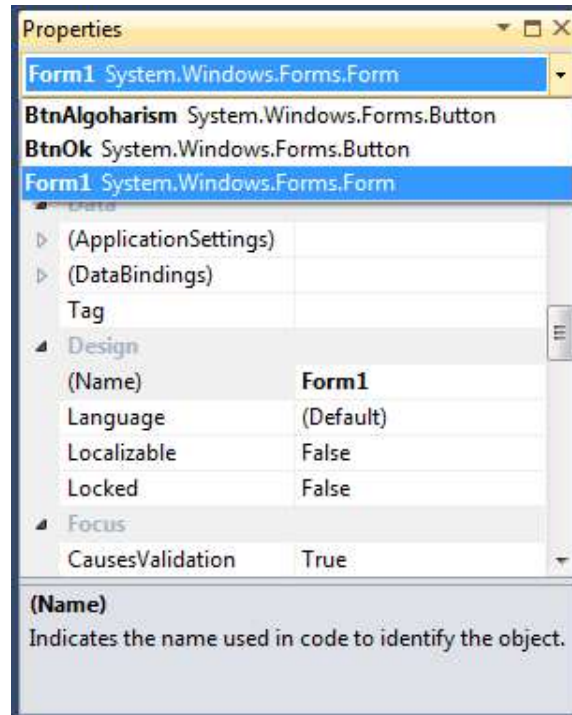


#### 6- اسم العنصر Name :

وهو عنوان العنصر في لغة البرمجة حيث يجب ان يحصل كل عنصر على اسم حصري بحيث يمكنك ان تسمي العنصر كالاتي  
**BtnOK** حيث يعني ان هذا العنصر هو الزر الخاص بـ **OK** وذلك لتسهيل معرفة نوع العنصر ووظيفته.

لو كنت تملك أكثر من عنصر وتريد التنقل بينهم يمكنك استخدام قائمة العناصر

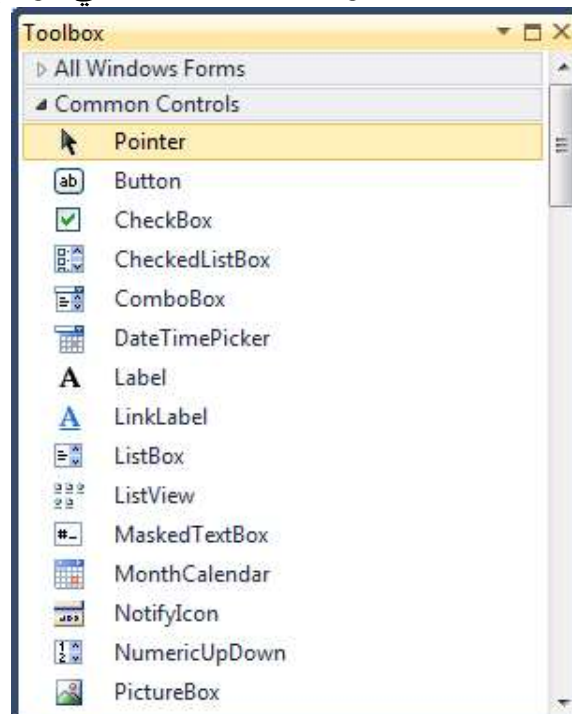




## 2- أهم العناصر في صندوق الادوات (الادوات الشائعة )

سنعرض أهم الادوات والاكثرها شيوعا الموجودة ووظائفها من برنامج خدمة عملاء.

اولا هذا هو صندوق الادوات وفيه اكثر الادوات شيوعا في برامج النوافذ.



زر Button	 Button	يستخدم لعمل زر أمر لتنفيذ وظيفة معينة يحددها المبرمج
صندوق التعليم (الاختيار)	 CheckBox	اسئلة نعم / لا ويستخدم لتحديد عدد من الوظائف اما كلا على حدة و اما معا
label	 Label	يستخدم لعرض نصوص على النماذج لا يستطيع المستخدم تعديلها اثناء تشغيل البرنامج
TextBox	 TextBox	يستخدم لادخال النصوص ويمكن تعديل محتوياته بمعرفة المستخدم اثناء التشغيل
Radio button	 RadioButton	يستخدم للاختيار من بين عدة خيارات ويصلح عندما يكون عدد الخيارات محدود
List Box	 ListBox	وهو يستخدم للاختيار من بين عدة خيارات ويصلح عندما يكون عدد الخيارات كبيرا
Combo Box	 ComboBox	وهو يجمع بين Listbox و Textbox وهو يستخدم للاختيار من بين متعدد ويصلح عندما يكون عدد الخيارات كبيرا

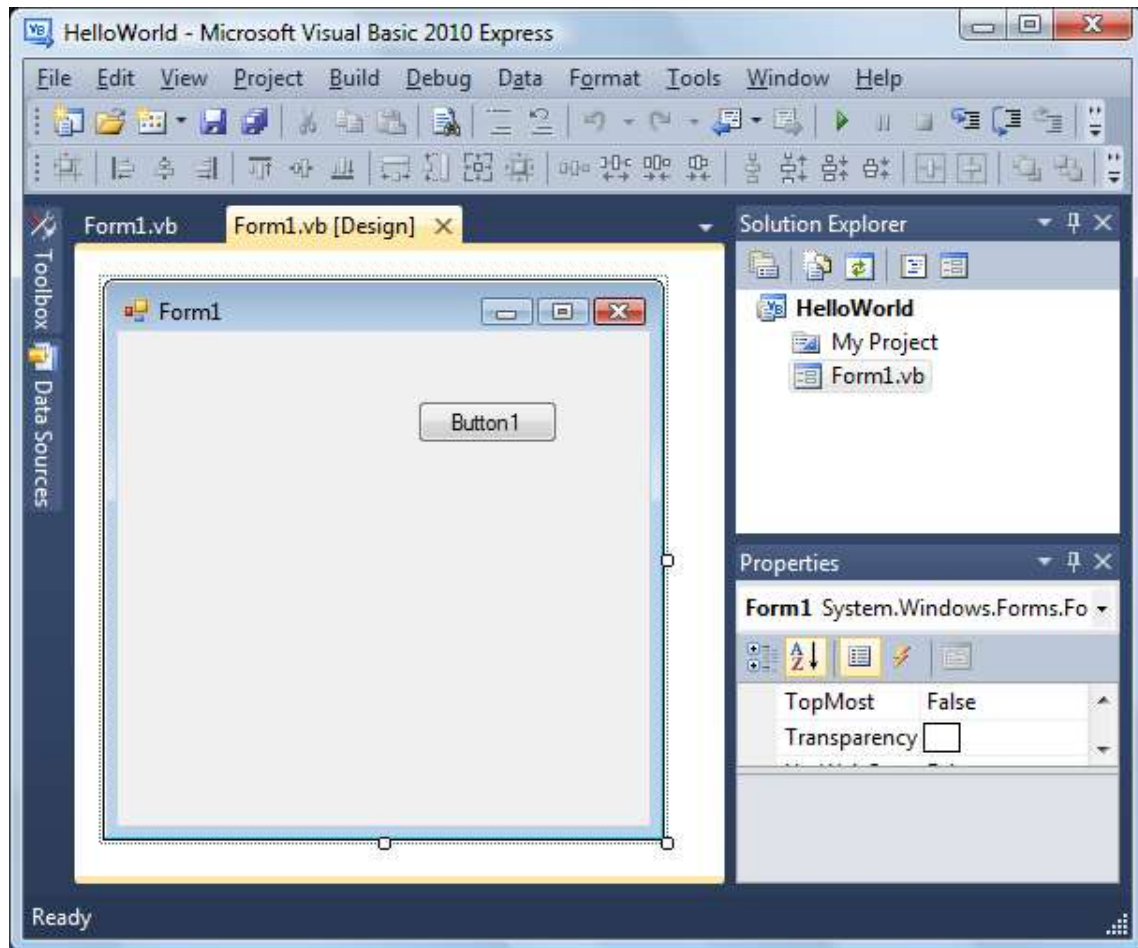
## مقدمة عن الـ Events

سنتعرف اكثر في هذا الدرس عن اول خطوة في كتابة الشفرة البرمجية (الكود) الخاص بالبرنامج حيث يصمم Visual Basic Xpress برامج تعرف ببرامج "تعتمد على الحدث" ( Event Driven Programming ) .

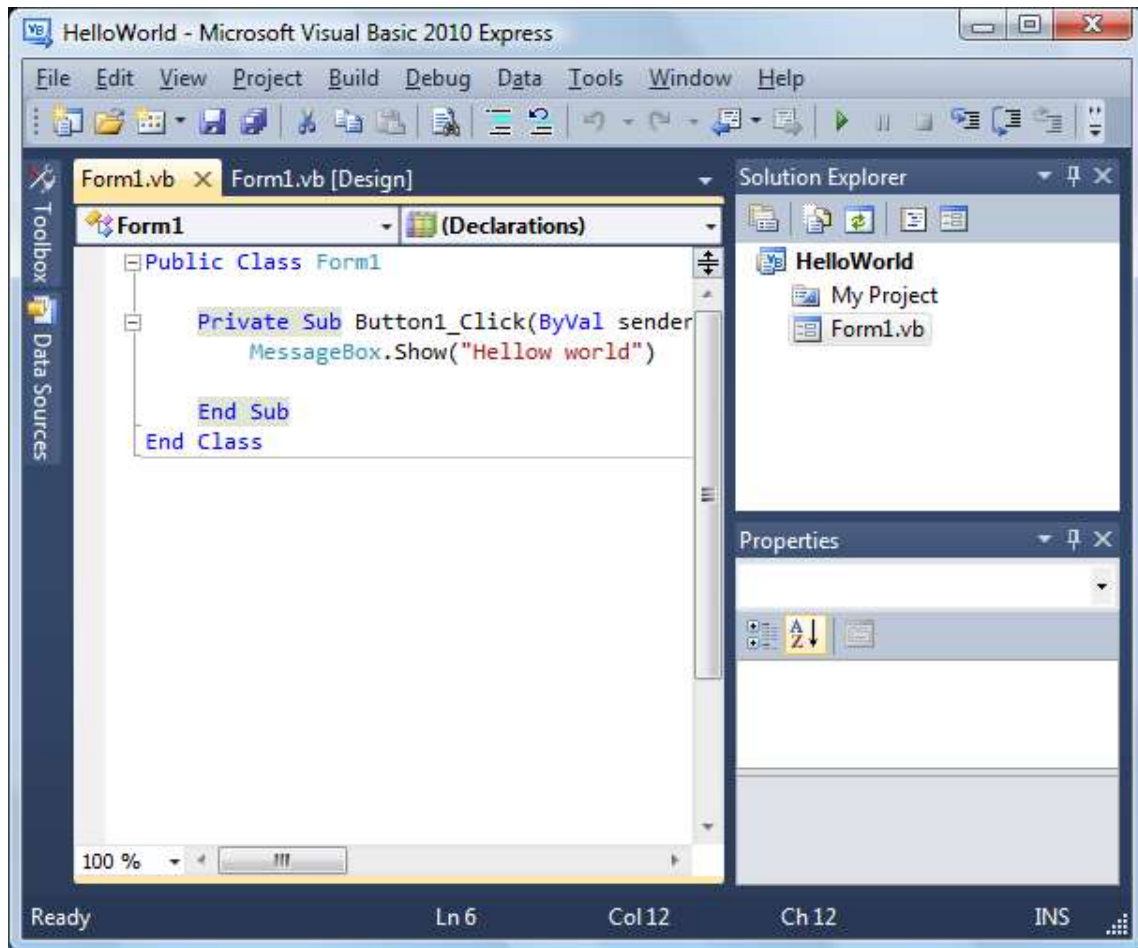
يكون هذا الحدث Event مثل ضغطة زر او تغيير من برنامج لآخر او من الويندوز نفسه ، ويكون البرنامج مصمم اما ان يستجيب او يتجاهل هذا الحدث .

مثال : مشروع برنامج Hello World المشروح في الدرس الاول .

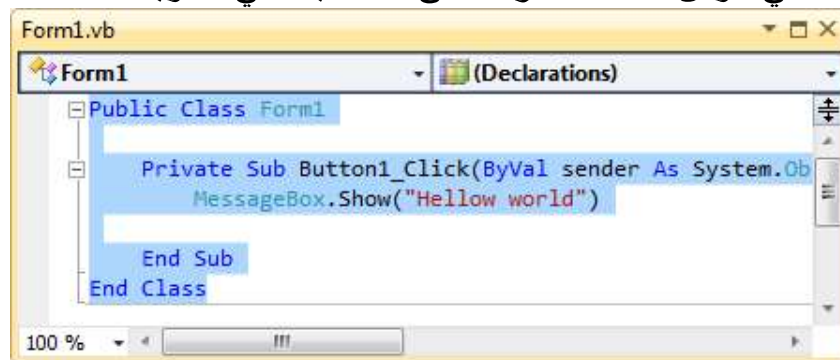




1-ضغطة مزدوجة Double Click على زر Button1 لتظهر نافذة التكويد .



2- سنجد الكود الاتي : ومن خلاله سنتعرف على الاساسيات في التكويد .



- 1- Button1: اي ان العنصر Button1 هو الذي سيتعامل معه .
- 2- Click: هو الحدث ( الضغط على الزر ) ال اي سيتم تنفيذ الرد .
- 3- من Public Class الى End Class يسمى Method وهو الوحدة الاساسية في بناء الكود .

4- من Private Sub الى End Sub يسمى Code Block وهو الجزء المخصص لبناء الكود .

