



تأليف: محمد مدحت  
milo.mohamed

## المقدمة

و لا تعتقد ان هذه اللغة لا تناسبك , قبل ان اتكلم عن اي شئ عن الفيجوال بيسيك , احب ان اقول انها لغة سهلة جدا سنتين تقريبا , و الان عندي أربعة عشر عاما و ها انا ابدأ دورة كاملة مهما كان سنك , ادرس هذه اللغة منذ ...عنها

## ماهي لغة الفجوال بيسيك؟؟

الفجوال بيسيك هي لغة برمجة من اهم لغات الحاسب وكان اسمها أولا بيسيك , ثم طورت لتصبح فجوال بيسيك اختصار لكلمة BASIC و كلمة التعلم , فواجهة و هي لغة مرئية سهلة , Symbolic Instruction Code Beginners All-purpose , دي ستوديو ماكس..الخ الفيجوال بيسيك مثل اي واجهة برنامج اخر مثل فلاش او ثري

## ..نبذة تاريخية عن الفجوال بيسيك

علي يد جون كيمني و Dartmouth أصل لغة فجوال بيسيك هي لغة بيسيك التي ظهرت في كلية دارتماوث ..أشهر و أسهل لغات توماس كيرتز عام ١٩٦٣م , و قد أصبحت بسرعة فائقة من

## ... نبذة عن صاحب الدورة

- تأليف: محمد مدحت
- السن: ١٤
- بريد الالكتروني: [milo\\_mohamed@hotmail.com](mailto:milo_mohamed@hotmail.com)
- دولة: جمهورية مصر العربية

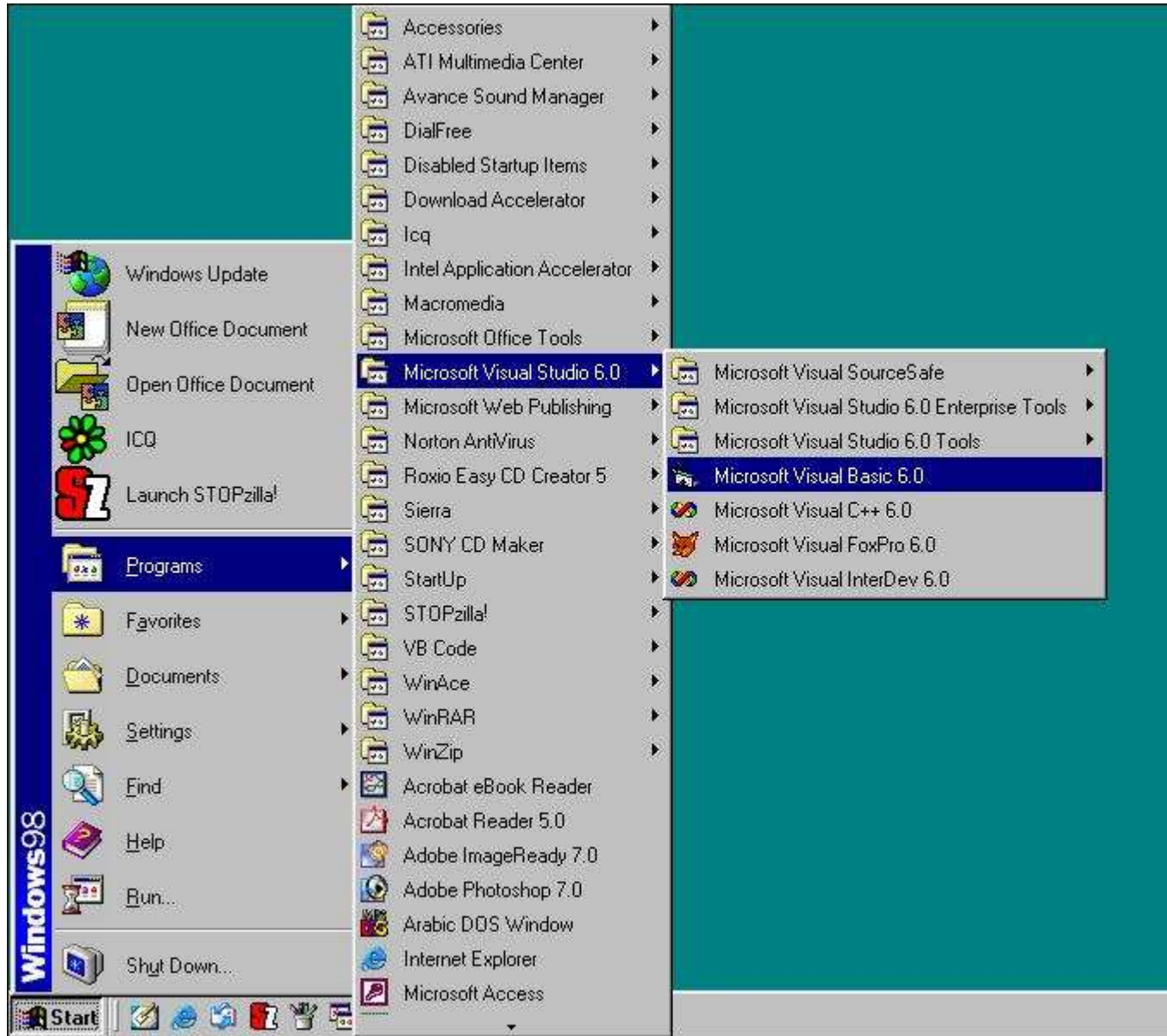
هذه الدورة مجانية ١٠٠% و خالصة لوجه الله

## ..... تمهيد.....فتح البرنامج

بسم الله الرحمن الرحيم

## فتح البرنامج

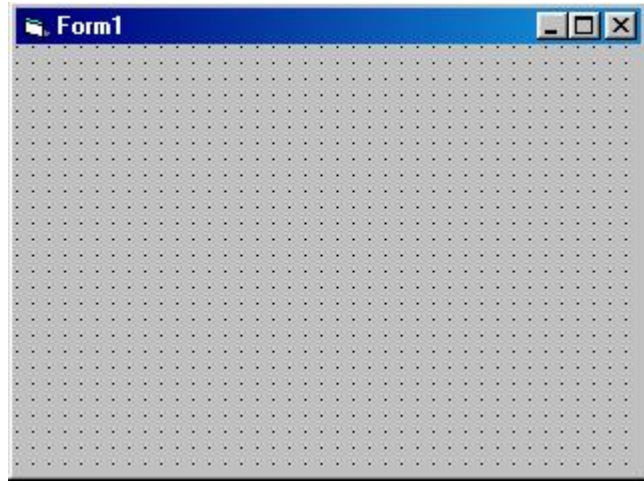
بهذه الطريقة Start يمكنك فتح البرنامج من قائمة  
Start > Programmes > Microsoft Visual Studio 6.0 > Microsoft Visual Basic 6.0



😊! أو يمكنك فتحه من ايقونته علي سطح المكتب و تخلص •

## بسم الله الرحمن الرحيم واجهة الفيچوال بيسيك

النافذة الأساسية لمشروعك ... وكذلك ستكون هي الصندوق الذي يحتوي على الفورم ستكون هي: **الفورم**.  
كائن في المشروع، و هذه هي الكائنات الأخرى التي تضيفها للفورم، لذا فيمكن أن نعتبر الفورم هي أهم كل نافذة الفورم



**Form1** وهي كما ترى عبارة عن شكل رباعي قائم الزوايا يحتوي في الأعلى على شريط العنوان المكتوب فيه **120 Twip...** وبجواره أيقونة الفورم ... ويحتوي على عدد من النقاط الفرق بين كل نقطة وأخرى ... بالضغط بالزر الأيمن من الماوس على الفورم تظهر لك قائمة بعدد من الإمكانيات التي تقدمها لك الفورم مثل هذا الأمر يقوم بإظهار نافذة الكود ... في هذه النافذة تستطيع كتابة الكود الخاص بالفورم **View Code:** Menu Editor: هذا الأمر يقوم بإظهار نافذة محرر القوائم ... وهي النافذة التي تساعدك في إضافة قوائم إلى مشروعاتك.

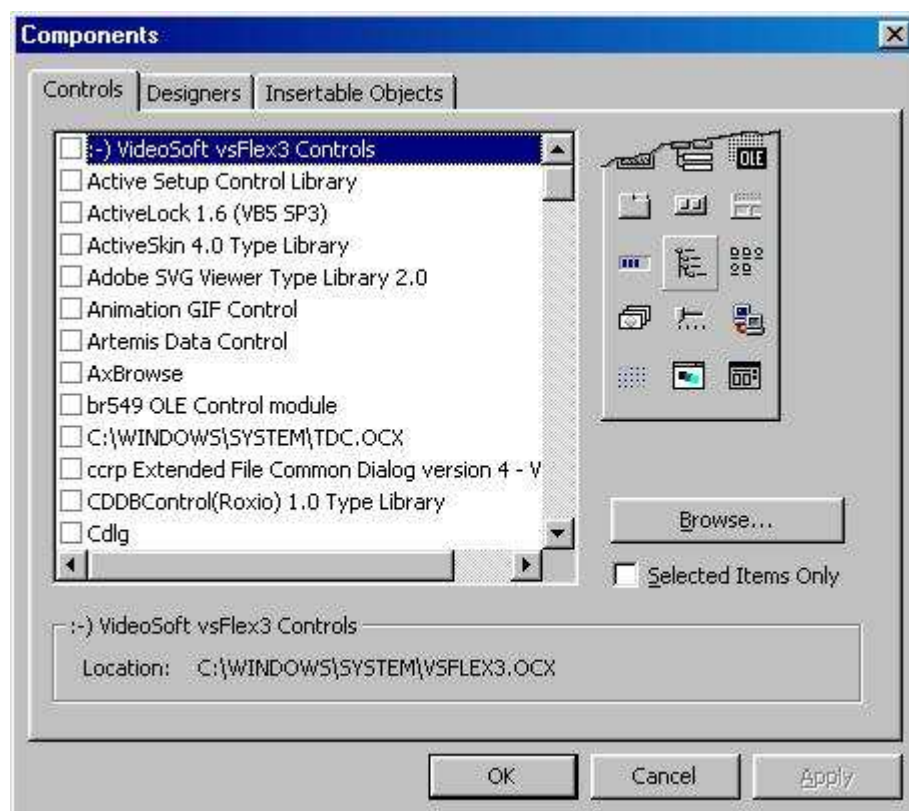
**Lock Controls:** هذا الأمر يجعل جميع الأدوات في الفورم غير قابلة للتحريك ... وذلك إذا كنت قد وضعت الوضع النهائي لهذه الأدوات .. وهذا للصق شيء على الفورم **Paste:** يقوم هذا الأمر بنقلك إلى نافذة الخصائص **Properties:**

## • شريط الادوات :

Microsoft Visual Basic التطوير يمكن أن نقول أن شريط الأدوات من الكائنات أو النوافذ الرئيسية في بيئة PictureBox التي يمكن أن تضيفها للفورم من صندوق صورة وهو الشريط الذي يحتوي على كل الأدوات 6.0 .. أو غير ذلك Label أو صندوق عنوان TextBox صندوق نص أو Timer أو مقياتي

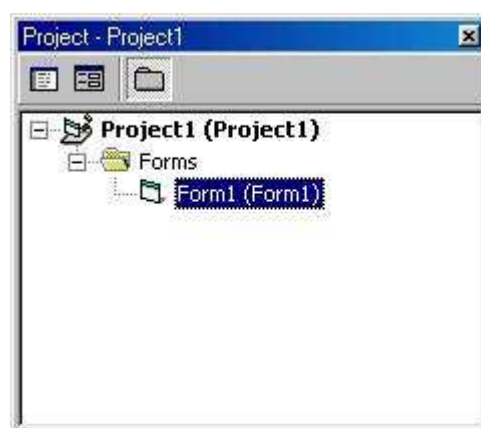


ستظهر **Components** و يمكن اضافة ادوات اخري لهذا الشريط بالضغط عليه بالزر الايمن و اختيار الامر  
:لك هذه الشاشة



فقم DLL او ActiveX و اذا اردت ادخال ادوات, OK ثم Apply فقم باختيار الاداه التي تريدها ثم اضغط  
..ثم اختر الاداه Browse باختيار

## • نافذة الفورمات

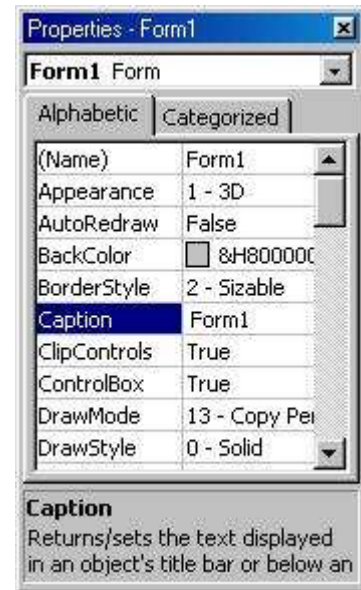


واسمه **Directory** هذه هي نافذة الفورمات وهي كما ترى تحوي كائنات و احيانا اكثر ... الأول هو كائن فهرس  
**Directory** وهو الفهرس الذي يحتوي على كل الفورم التي ستضيفها للمشروع، و من الممكن وجود **Forms**  
الخ... Class Module او Module اخر عند اضافته  
... واسمه **Form1** والكائن الآخر هو كائن من نوع فورم  
بالزر الأيمن بالماوس على أي تمنحك نافذة الفورمات القدرة على عدد من الأشياء التي تراها بمجرد ضغطك

..الحفظ والإلغاء وغير ذلك كائن من الكائنات في مستكشف المشروع مثل

## • نافذة الخصائص :

بما فيها خصائص الفورم، و هذه النافذة تحتوي على خصائص جميع الكائنات والأدوات التي تضيفها لمشروعك بعض الخصائص المشتركة بين بعض الأدوات، وهذه تختلف الخصائص الخاصة بكل اداة عن الاخرى ماعدا هي نافذة الخصائص :



تجد أن قيمتها **Caption** وهي كما ترى تحتوي على الخاصية في اليسار ... وقيمتها في اليمين ... فمثلا الخاصية ... وهكذا **Form1** ومن شكل النافذة تلاحظ أن الخصائص فيها مرتبة تبعا للترتيب الأبجدي من أعلى لأسفل فيما عدا الإستثناء بجانب **Categorized** ويمكن ترتيبها خصائصيا عن طريق الضغط علي **Name** الوحيد وهي الخاصية **Alphabetic** ... تختلف من كائن لآخر وكذلك ومن الملاحظ أن كل كائن في البرنامج يحتوي على مجموعة من الخصائص التي وذلك لأن هذه الخاصية **Name** كل الكائنات تمتلك الخاصية عدد من الخصائص المشتركة بين الكائنات ... فمثلا ..من الخواص اللازمة في الفيجول بيسيك

## عناصر شريط الأدوات

الأداة الأولى : هي أداة **Pointer** وهي تعيد مؤشر الماوس إلى السهم الطبيعي إذا كان المؤشر على احدى الأدوات أو الأشكال الأخرى غير الوجه الطبيعي.

الأداة الثانية **PictureBox** : وهي أداة تتيح لك إضافة صورة إلى البرنامج ... وادماج هذه الصورة إلى البرنامج .

الأداة الثالثة **Label** : وهي أداة تتيح لك إضافة عنوان إلى البرنامج ... أو نص في أي مكان من الفورم ...

الأداة الرابعة **Text Box** : وهي أداة تتيح لك أن تترك للمستخدم فرصة إدخال بيانات مثل اسمه او ...

الأداة الخامسة **Frame** : وهي أداة تتيح لك صنع إطار **Frame** وتضمن بعض الأدوات بداخل هذا الإطار .

الأداة السادسة **Command Button** : وهي أداة زر أمر حيث تتيح لك أن تجعل للمستخدم زرا ليضغط عليه عند تنفيذ أمر معين .

الأداة السابعة **Check Box** : وهي أداة نقطة إختبار ... وتتيح للمستخدم استخدام خيارات Options التي تضعها في البرنامج.

الأداة الثامنة **Option Button** : وهي أداة نقطة إختيار ... وفيها يمكنك أن تختار اختيارا ما من عدة إختيارات .

الأداة التاسعة **Compo box** : وهي أداة تضيف إليها قائمة منسدلة مثل ليختار المستخدم منها إحدى القيم

الأداة العاشرة **ListBox** : وهي أداة قائمة List تشبه القائمة السابقة ولكن مع الفارق أن هذه الأداة ليست منسدلة .

الأداة الحادية عشر **HScrolBar** : وهي أداة شريط الإنزلاق العرضي ... وتستخدم في إنزلاق الصور والكائنات الأكبر من اللازم عرضيا.

الأداة الثانية عشر **VScrollBar** : وهي أداة تشبه السابقة ولكن شريط انزلاق طولي وليس عرضي .

الأداة الثالثة عشر **Timer** : وهي أداة الميقاتي ووظيفتها أنها تقوم بأداء عمل معين أو عدة اعمال معينة بصفة دورية كلما مر زمن معين تحدده .

الأداة الرابعة عشر **DriveListBox** : وهي أداة عبارة عن ListBox فيه أقسام القرص الصلب وقسمي القرص المرن والسي دي .

الأداة الخامسة عشر **dirListBox** : وهي عبارة عن أداة ListBox تقوم بعرض المجلدات Folders في مسار معين تحدده أنت .

الأداة السادسة عشر **FileListbox** : وهي عبارة عن أداة Listbox تقوم بعرض الملفات Files في مسار معين.

الأداة السابعة عشر **Shape** : وهي عبارة عن اداة رسم شكل .

الأداة الثامنة عشر **Line** : وهي أداة رسم خط على الفورم .

الأداة التاسعة عشر **Image** : وهي أداة إضافة صورة وتختلف بعض الاختلافات عن الأداة PictureBox

الأداة العشرون **data** : وهي أداة تستخدم في ربط البرنامج بقاعدة بيانات خارجية .

الأداة الحادية والعشرون **OLE** : وهي أداة ربط وتضمين ملفات وبرامج خارجية ضمن برنامجك .

معظم هذه الادوات ليست موجودة في صندوق الادوات لذا عليك اضافتها بنفسك..

## قوائم الفيچوال بيسيك

يحتوي الفيچوال بيسيك علي ١٣ قائمة، و هم كالتالي:

• القائمة **File**: تحتوي علي اوامر اساسية، مثل فتح و حفظ مشروح، و فتح مشروع جديد، و تحويل البرنامج الي امتداد Exe.. الخ

• القائمة **Edit**: تحتوي علي اوامر التحرير العادية بالاضافة الي اوامر اخري ..

• القائمة **View**: تعمل محتويات هذه القائمة علي اظهار بعض الاشياء مثل صفحة كود و فورم و صندوق الادوات... الخ

• القائمة **Project**: تحتوي هذه القائمة علي اوامر خاصة بمحتويات المشروع مثل اضافة Module او ClassModule او غيرها ..

• القائمة **Format**: بهذه القائمة يمكنك تنسيق برنامجك، مثلاً وضع زر في منتصف الشاشة تماماً او محاذاته الي اليمين او اليسار او غيره، و بها ايضا الامر LockControls الذي يمكنك من عدم السماح بتحريك او تغيير حجم اي كائن، و يمكنك ازالته بالضغط عليه مرة اخري...

• القائمة **Debug**: تحتوي هذه القائمة علي معظم اوامر التشغيل، و منها اختيار طريقة تنفيذ البرنامج، مثل تنفيذ سطر واحد منه StepInto، او تنفيذه كله StepOver، او الامر السابق StepOut، او التنفيذ حتي السطر الذي يوجد عليه مؤشر الكتابة RunToCursor و BreakPoints التي تظهر باللون الاحمر عند كتابة الكود، فعند اختيارها يتم توقف مؤقت للبرنامج اثناء تشغيله...

• القائمة **Run**: من خلال هذه القائمة يمكنك تشغيل او ايقاف البرنامج، و اعادة تشغيله ..

• القائمة **Query**: تحتاج هذه القائمة الي جمل استعلام..SQL

• القائمة **Diagram**: تحتاج هذه القائمة الي SQL او ORACLE..

• القائمة **Tools**: تحتوي هذه القائمة علي اوامر كثيرة مثل AddProcedur الذي يمكنك من كتابة اجراء جديد و لكن يجب ان تكون في صفحة الكود عند اختيار هذا الامر، اما ProcedureAtributes فهو يمكنك تخصيص بعض الاشياء للاجراء الذي انشأته مثل تغيير ID و غيرها ..

• القائمة **Add-Insert**: تحتوي هذه القائمة علي برامج مستقلة توفر خدمات للبرنامج ..

• القائمة **Window**: تنظم هذه القائمة صفحة الكود و الفورم ليكونا ظاهرين مع بعضهما ..

• القائمة **Help**: تحتوي هذه القائمة علي تعليمات خاصة ولا يمكنك فتحها الا اذا تم تحميل MSDN، و بها ايضا الصفحة الخاصة بنبذة عن للفجوال..

## شرح اول الكود

:عند فتح نافذة كود لزر مثلا نجد مكتوب الاسطر التالية

```
Private Sub Command1_Click()  
End Sub
```

:الآن نعال نلاحظ ماذا تعني السطور السابقة

- من خلال الفورم الأخرى ... تعني أن الجزء التالي سيعمل من خلال الفورم فقط ولن يعمل Private الكلمة • Private. في البرنامج استبدل الكلمة ولكي تجعل الإجراء عاما أي يعمل من خلال أي جزء
- عبارة عن مقطع برمجي متكامل ... ولا End Sub و Sub تعني أن الجزء المحصور بين كلمتي Sub الكلمة • يتجزأ
- وهو زر Command1 تعني أن المقطع التالي هو إجراء خاص بالكائن الذي إسمه Command1 الكلمة •

الأمر الذي أسميته بهذا الاسم

ومجموع الكلمتين Click تعني أن هذا الإجراء سيتم تنفيذه في حالة الحدث Click الكلمة •  
Command1\_Click فوق زر الأمر Click تعني أن هذا الإجراء يعمل من خلال الحدث Command1\_Click

تعني أن المقطع (الإجراء) قد انتهى End Sub الكلمة •

..عنده BreakPoint في صفحة الكود، اضغط بجانب السطر من اليسار المراد وضع BreakPoint لوضع •



في درس قادم بإذن الله BreakPoint سيتم شرح ال

## .....:مصطلحات هامة

... هذه اهم المصطلحات التي يجب معرفتها عند استخدام الفيجوال بيسيك

- ... هي ادوات تحكم خاصة بالفيجوال تم تصميمها لاستخدامها بأكثر من طريقة: **Controls** ادوات •
- .. هو فعل ما يقوم به الجهاز او المستخدم مثل ضغط زر من لوحة المفاتيح او زر الفأرة: **Event** حدث •
- فهي وظيفة خاصة بالفورم Me.Hide هي وظائف محددة يمكن للكائن ان يقوم بها مثل: **Methods** الوظائف فقط •
- و هو كائن (اداه) خاص له مميزاته الخاصة من خصائص و وظائف و احداث يمكن ان **Object** كائن •
- الكود) و تكتب عادة لغرض معين، ( هي اجراء مقطع او اكثر من التعليمات في البرنامج: **Procedure** اجراء •  
.. Event Procedure الاجراءات الحديثة" و غالبا تكون متصلة بحدث لذا تسمى
- هي مزايا الكائن، مثل حجمه و مكانه في الشاشة و لونه و اسمه.. الخ: **Properties** الخصائص •

## .....: Forms النماذج

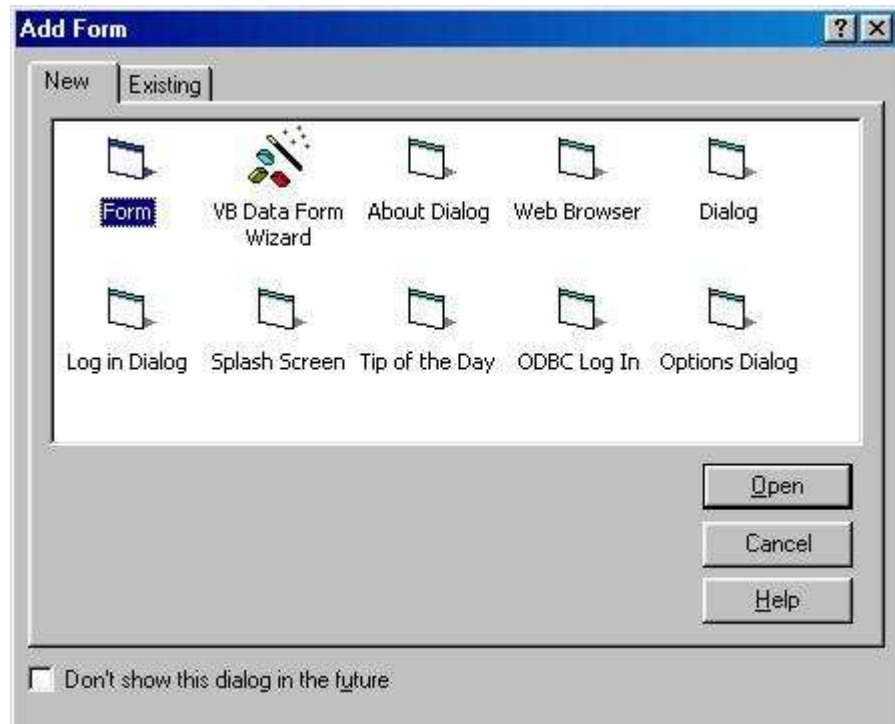
- النص ومربعات الرسم التي النموذج عبارة عن كائن يعمل كمكتب للكائنات الأخرى، كالعناوين ومربعات . تتكون منها في النهاية واجهة المستخدم
- فهي تحتوي على شريط عنوان . يحتوى النموذج على كل العناصر التي توجد في نوافذ البرنامج حال تشغيله (.. تصغير، إغلاق وقائمة التحكم وعدة أزرار للتحكم ( تكبير،
- التي تسمح لك بمحاذاة العناصر على Grid على هيئة شبكة نقطية تظهر أرضية النموذج اثناء التصميم . النموذج

## فتح و اظهار نموذج اخر

### أولاً: فتح نموذج اخر

- **Add > Form..** اضغط بالزر الايمن علي نافذة الفورمات ثم اختر .
- **AddForm..** ثم **Project** اضغط

إذا استخدمت ايا من الحالتين سيظهر لك الصندوق التالي



عادة ما نستخدم الفورم العادية، ولكن علينا معرفة باقي هذه الاشياء

- **Form:** هذه هي الفورم العادية الخالية

- **About Dialog:** و هي فورم عادية، ولكن مخصصة لتكون مثل نبذة ..عن البرنامج
- **Web Browser:** هذه فورم جاهزة بها الكائنات الخاصة بمتصفح ..الانترنت
- **Dialog:** Dialog Box.. هي فورم علي شكل
- **Log In Dialog:** ..فورم مخصصة لتكون باسورد للبرنامج
- **Splash Screen:** ..وهي نافذة بدء البرنامج
- **Tip of the Day:** Tip of The Day, و هي فورم مخصصة لتكون ..و طريقة استخدامها مكتوبة بالفورم
- **Option Dialog:** ..مقسم الي ٤ اجزاء Option Dialog فورم بها

### ثانيا: اظهار (تنشيط) النموذج

يمكنك اظهار النموذج بالضغط علي ايقونة الفورم في نافذة الفورمات ..ضغطا مزدوجا

---

### **خصائص الفورم**

---

بعض الخصائص المهمة للفورم

الوظيفة	الخاصية
متغير نصي و هو اسم الفورم	Name
متغير يعبر عن شكل الفورم	Appearance
إذا كانت هذه الخاصية <b>True</b> فإن البرنامج يعيد رسم الخطوط و الاشكال اذا محت لون خلفية افورم	AutoRedraw
يعبر هذا المتغير عن الشكل الخارجي للفورم	BackColor
هذا متغير من نوع نصي يعبر عن عنوان الفورم ... أو القيمة الظاهرية التي تظهر على شريط العنوان بأعلى الفورم	BorderStyle
بجعل قيمة هذا المتغير <b>False</b> = يختفي صندوق التحكم بأعلى يمين الفورم ... وهو الصندوق الذي يحتوي على زر التكبير والتصغير والإغلاق	Caption
بجعل قيمة هذا المتغير <b>False</b> تكون الفورم غير فعالة أو نشطة ... أي أنك لن تستطيع التحكم فيها أو في جميع الأدوات بداخلها	ControlBox
تستخدم هذه الخاصية في تحديد نوع وحجم الخط الذي ستكتب به على الفورم	Enabled
لون خط الكتابة على الفورم	Font
متغير رقمي يعبر عن قيمة ارتفاع الفورم	ForeColor
متغير رقمي يعبر عن قيمة بعد الفورم عن أقصى يسار الشاشة	Height
هل زر التكبير بأعلى الفورم ظاهر أم لا	Left
هل زر التصغير بأعلى الفورم ظاهر أم لا	MaxButton
شكل أيقونة الماوس من الأشكال الرئيسية	MinButton
تحميل أيقونة الماوس من مكان خارجي	MouseIcon
هل سيتمكن المستخدم من تحريك الفورم أم لا	MousePointer
الصورة التي ستوضع كخلفية للفورم	Movable
هل الكتابة على الفورم ستكون من اليمين إلى اليسار أم العكس	Picture
هل الفورم ظاهرة في شريط المهام بالأسفل أم لا	RightToLeft
مكان بدئ التحميل ... هل سيبدأ في منتصف الشاشة أم في أعلى اليسار أم في أسفل اليمين	ShowInTaskBar
	StartPosition

معظم هذه الخصائص موجودة بكائنات اخري و لها نفس الوظيفة ايضا

يمكن التحكم بأي من هذه الخصائص عن طريق الاكواد بالطريقة التالية

كود:

```
Object.Property = Style
```

..هي حالة الخاصية **Style** هي اسم الخاصية، و **Property** هي اسم الكائن، و **Object** حيث ان

## التعامل مع الاحداث الرئيسية للفورم

هناك خمسة أحداث رئيسية بالنسبة للنموذج يمكن التعامل معها بكتابة  
اجراء حدثي معين وهي

..يحدث بعد تحميل النموذج في الذاكرة **Load:**

يحدث عند أول ظهور للنموذج ثم بعد ذلك عندما يتحول **Activate :**  
. المستخدم إلى النافذة لتنشيطها

. نموذج آخر من نفس البرنامج يحدث عند تنشيط **Deactivate :**

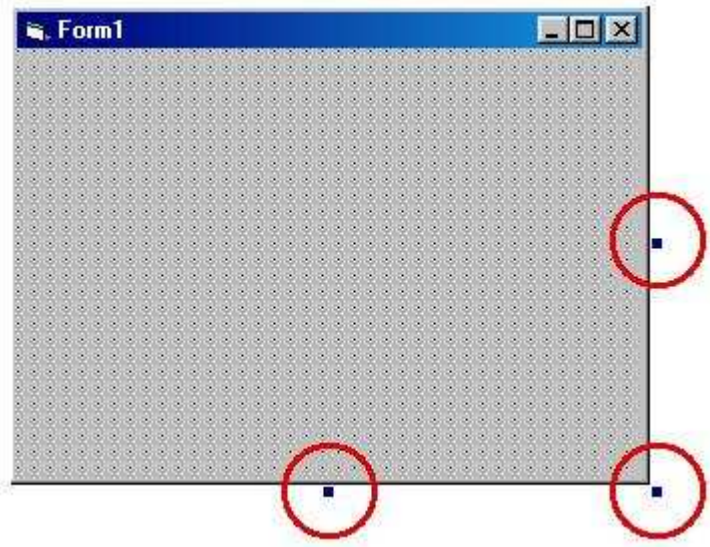
. الذاكرة من النافذة يحدث قبل افراغ **Unload:**

يقع مرة واحدة فقط لكل نموذج حتى إذا تم افراغ الذاكرة منه ثم **Initialize:**  
إعادة تحميله لأنه يقع عند تسجيل بيانات النافذة كصنف جديد من النوافذ

## تغيير حجم الفورم

يمكن تغيير حجم الفورم بأكثر من طريقة

..عن طريق اماكن التكبير و التصغير، اضغط عليها ثم اسحب ل يتم تكبيرها كما تريد ثم حرر زر الفأرة •



• **Width** و **Height** عن طريق الخاصية

• ..عن طريق الكود **Height** و **Width** عن طريق الكود اي بتغيير الخاصيتين

## وحدات القياس في فيجوال بيسيك

و هي من افضل **Twip** وحدة القياس الرئيسية في الفيجوال بيسيك هي  
..وحدات القياس لانها دقيقة جدا

في خصائص **ScaleMode** و يمكنك تغيير وحدة قياس بتغيير الخاصية  
:الفورم الي اي وحدة قياس تريدها و هم كالاتي

- User..
- Twip..
- Point..
- Pixel..
- Character..
- Inch..
- Millimeter..
- Centimeter..

## ما هي ادوات التحكم

ادوات التحكم هي كائنات معدة لوظائف خاصته ولها مجموعة خصائص بفتة اساسية من **Visual Basic6** ووظائف وأحداث تماماً كالنوافذ يأتي الأدوات أدوات التحكم وتجتمع هذه الأدوات داخل مربع واحد يسمى مربع وتظل أمامك فترة تصميم البرامج . تشترك معظم الأدوات في مجموعة من الخصائص بينما تتميز كل اداة بمجموعة من الخصائص التي ترشحها...بوظيفة معينة داخل الواجهة حيث انها الانسب في الاستعمال للقيام

## التعامل مع ادوات التحكم

### إضافة اداه تحكم الي النموذج:

ذلك إما بالنقر أول خطوات استخدام الأدوات هي اضافتها إلى النموذج ويتم بالنقر المزدوج على الأداة في مربع الأدوات ثم رسمها على النموذج أو . على الاداة لترسم عنصر بحجم افتراضي في وسط النموذج

### اختيار الأداة:

نسخها أو نقلها قبل اجراء أي عملية من عمليات نقل أو تحجيم الأدوات أو المطلوبة . اختيار أو حذفها يجب اختيار الأداة أو الأدوات ثم اجراء العملية سيتم . لاختيار أو الأداة يعني تحديدها أو تنشيطها بحيث تتأثر بالحدث الذي الفأرة ثم انقر زر تنشيط أداة بعد وضعها على الواجهة وجه إليها مؤشر اختيارها أو تنشيطها . الفأرة ستظهر ثمانية مربعات حول الأداة لتدل على الأدوات كلها قبل تنفيذ العملية إذا أردت تنفيذ عملية على أكثر من أداة اختر متجاورة فيمكنك اختيارها جميعاً ويتم ذلك بطريقتين . إذا كانت الأدوات ثم سحب المؤشر اثناء السحب عن طريق النقر في مكان فارغ على النافذة ستختارها وبمجرد اطلاق يظهر مستطيل منقط ليوضح لك الأدوات التي اثناء السحب . إذا كانت زر الفأرة سيتم اختيار كل الأدوات التي طوقتها واستمر ضاغطاً **Shift** الأدوات متباعدة انقر أول اداة ثم اضغط مفتاح الأدوات ارفع يدك على ، بعد الانتهاء من اختيار اثناء نقر باقي الأدوات

Shift.. مفتاح

## نقل الأدوات:

إلى المكان الجديد لنقل أداة من مكانها إلى مكان آخر انقر الأداة ثم اسحبها حركت المؤشر اثناء السحب سيتحرك مستطيل فارغ بنفس حجم الاداة كلما ستنتقل . ، عندما تحدد المكان المناسب ارفع يدك من على زر الماوس . الاداة إلى الموقع الجديد

## تغيير حجم الأداة:

لتنشيطها. انقل المؤشر إلى أحد انقر الأداة : لتغيير حجم الأداة اتبع الآتي المستطيل الذي يحيط مقابض التحجيم الموجودة على اضلاع أو جوانب المقابض بالاداة ، سيتغير شكل المؤشر إلى سهم ذو رأسين . اسحب بالضغط على زر الفأرة الأيسر ولاحظ تغير حجم المستطيل مع حركة . الفأرة وعندما تحصل على الحجم المطلوب اترك زر الفأرة

### تحرير الادوات

او افتح قائمة **Control + C** النسخ: اضغط مفتاحي **Edit ثم Copy...**

او افتح قائمة **Control + X** القص: اضغط مفتاحي **Edit ثم Cut...**

او افتح قائمة **Control + V** القص: اضغط مفتاحي **Edit ثم Paste...**

Edit او افتح قائمة Delete, حذف الاداه: اضغط مفتاح Delete... ثم

### PictureBox استخدام بعض الادوات : أولا : الاداه

---

هذه الأداة تتيح لك اضافة الصور إلى تطبيقاتك الخاصة ... ومعالجة هذه الصور وتحريكها

**خصائص هذه الأداة**

خاصية الاسم وهي من الخصائص المعروفة لدينا	Name
وضع الصورة هل تكون في يمين الإطار أم اليسار أم ...	Align
طريقة الظهور	Appearance
إعادة الرسم التلقائي	AutoRedraw
تحجيم الإطار تلقائيا بحجم الصورة الموضوعة فيه	AutoSize
اللون الخلفي للإطار	BackColor
تحديد الشكل الخارجي للإطار	BorderStyle
هل الصورة فعالة أم لا	Enabled
خاصية ارتفاع الإطار	Height
خاصية بعد الإطار عن أقصى يسار الفورم	Left
شكل أيقونة الماوس من الأشكال التلقائية..	MouseIcon
اختيار شكل مؤشر الماوس من أيقونة خارجية	MousePointer
اختيار صورة ووضعها داخل إطار الأداة	Picture
نص المساعدة الذي يظهر لو توقفت بالماوس أعلى الصورة لمدة قصيرة	ToolTipText
خاصية بعد الصورة عن أعلى الفورم	Top
هل الصورة ظاهرة أم مخفية	Visible
خاصية عرض الصورة	Width

□

### تحميل الصور أثناء التشغيل

من المعروف أن هناك عدد من التطبيقات التي تعتمد على الصور الخارجية فسيكون AcdSee فلو كنت تريد أن تصنع متصفح للصور مثلا مثل ... الصور من ملفات خارجية إلى تطبيقك ... ويمكن ذلك مع عليك تحميل LoadPicture.. طريق الأمر عن PictureBox الأداة

## تكتب كالتالي LoadPicture وصيغة الأمر

كود:

```
Picture1.Picture = LoadPicture(PicturePath)
```

... لابد وأن يكون المسار كاملاً Picture Path والـ

## قلب الصورة

يمكنك نسخ صورة و لصقها مقلوبة باستخدام هذه الاداه فقط ضع ٢  
واحدة بها الصورة و واحدة التي سينقل اليها الصورة Picture Box  
هذه الاكواد مقلوبة، و لقلبه نستخدم

## الوضع الطبيعي للنسخ 1)

كود:

```
Private Sub Command1_Click()  
Picture2.PaintPicture Picture1.Picture, 0, 0, _  
Picture1.Width, Picture1.Height, 0, 0, _  
Picture1.Width, Picture1.Height, vbSrcCopy  
End Sub
```

## الوضع الافقى 2)

كود:

```
Private Sub Command2_Click()  
Picture2.PaintPicture Picture1.Picture, 0, 0, _  
Picture1.Width, Picture1.Height, Picture1.Width, _  
0, -Picture1.Width, Picture1.Height, vbSrcCopy  
End Sub
```

## الوضع الرأسى 3)

كود:

```
Private Sub Command3_Click()  
Picture2.PaintPicture Picture1.Picture, 0, 0, _  
Picture1.Width, Picture1.Height, 0, Picture1.Height, _  
Picture1.Width, -Picture1.Height, vbSrcCopy  
End Sub
```

## قلب الصورة 4)

كود:

```
Private Sub Command4_Click()  
Picture2.PaintPicture Picture1.Picture, 0, 0, _  
Picture1.Width, Picture1.Height, Picture1.Width, _  
Picture1.Height, -Picture1.Width, -Picture1.Height, vbSrcCopy  
End Sub
```

## Check Box : ثانيا

هذه الاداه سهلة و مهمة في نفس الوقت، و في هذا المثال سأشرح كيفية استخدامها

- و عند الضغط علي Image و CheckBox الفكرة: سنضع  
..تتغير قيمته و تظهر الصورة حسب القيمة CheckBox

• CheckBox اكتب هذا الكود في:

كود:

```
Private Sub Check1_Click()  
If Check1.Value = 1 Then  
Image1.Visible = True  
End If  
End Sub
```

- فهو قيمة الصندوق و Check1.Value بالنسبة الي رقم واحد بجانب  
:تكون كالتالي

0 → Unchecked ☐ Check2

1 → Checked ☒ Check3

2 → Grayed ☒ Check1

## Option Button : ثالثا

توضع كذا كائن من هذه الاداء، فعند اختيار واحدة فالباقى لا عندما ان تفهموا ما اقصد، فمثلا اذا وضعنا ٣ و سميناهم ١ و ٢ يعملون.. ارجو و اردنا ان عند False لتكون Visible و غيرنا و ٣ و وضعنا ٣ صور الصورة رقم ١ وهكذا.. و لفعل ذلك رقم واحد تظهر Option1 اختيار: هكذا Option1 نكتب الكود في

**كود:**

```
Private Sub Option1_Click()  
Image1.Visible = True  
Image2.Visible = False  
Image3.Visible = False  
End Sub
```

... تعني ان الكائن المحدد سيظهر True و القيمة  
...و ٣ مع تغيير ظهور الصورة Option2 و الان قم بتكرير الكود في

## Combo & List Box : رابعا

### Combo Box: اولا

لوضع اختيارات في هذا الصندوق نكتب الكود التالي في الفورم •

**كود:**

```
Private Sub Form1_Load()  
Combo1.AddItem "Mohamed"  
Combo1.AddItem "Milo"  
End Sub
```

و اذا اردت اضافة اسماء اخري فاستخدم نفس الكود Mohamed و Milo و بهذه الكود يتزود الصندوق بكلمتي ..ولكن مع تغيير الاسماء

أى أن كود الإضافة هو

**كود:**

```
Combo1.AddItem "الاسم الذى تريد إضافته"
```

ثم Click الموجودة بصفحة الكود الخاصة بالصندوق الي Change لكتابة الكود عليك اولا تغيير الاجراء (2)  
اكتب الكود التالي:

**كود:**

```
Private Sub Combo1_Click()  
Select Case Combo1.ListIndex  
Case 0  
Expression  
Case 1  
Expression  
End Select  
End Sub
```

الشرح:

مسئولة عن الاسم Case 0 ف Case 1 و ليس Case 0 وقد بدأت ب Select Case لاحظ اني استخدمت قاعدة فتعني انه سيقوم Combo1.ListIndex الي اما بالنسبة Milo فمسئولة عن الاسم Case 1 اما Mohamed قصدت بها انه يمكن كتابة اي حدث مثل Expression التحكم في عناصر الصندوق، و كلمة تنهي قاعدة End Select الخ، اما نهاية الكود.. Label1.Caption = Ehab او Image1.Visible = True وسوف يتم شرح هذه القاعدة بالتفصيل لاحقا 0 Select Case.

## List Box: ثانيا

لوضع اختيارات في هذا الصندوق نكتب الكود التالي في الفورم •

كود:

```
Private Sub Form1_Load()  
List1.AddItem "Mohamed"  
List1.AddItem "Medhat"  
End Sub
```

اسماء اخري فاستخدم نفس الكود و اذا اردت اضافة Milo و Mohamed و بهذه الكود تتزود القائمة بكلمتي Combo Box ولكن مع تغيير الاسماء.. كما في

ثم اكتب Click الموجودة بصفحة الكود الخاصة بها الي Change لكتابة الكود عليك اولا تغيير الاجراء (2) الكود التالي:

كود:

```
Private Sub Combo1_Click()  
Select Case List1.ListIndex  
Case 0  
Expression  
Case 1  
Expression  
End Select  
End Sub
```

ComboBox.. الشرح كما هو في

## نستكمل الشرح مجددا

## Scroll Bars : و الآن مع

و لتكن صورة و Scroll Bar في برنامجك يجب اولا وضع شيء لتحريكه بواسطة Scroll Bar لاستخدام الي الرقم Max يجب اولا تغيير الخاصية VScroll و HScroll لتحريكها بهذه الاداه يمينا و يسارا، فضع ..المناسب الي الرقم Min المناسب و

HScroll1: اكتب الكود التالي في

PHP: كود

```
Private Sub HScroll1_Change()  
Image1.Left = HScroll1.Value  
End Sub
```

VScroll1: وضع هذا الكود في

كود PHP:

```
Private Sub VScroll1_Change()  
Image1.Top = VScroll1.Value  
End Sub
```

..هذا مثال صغير علي استعماله، و يمكنك استعماله مع خصائص اخري بأرقام اخري

عند SmallChange هي عند تحريك الشريط حركة كبيرة فكم يعدي من الارقام، و LargeChange الخاصية  
..تحريك الشريط مرة واحدة

---