

تعلم لغة الـ **VisualBasic 6**

**للمبتدئين و المتوسطين**

جميع الحقوق محفوظة للمؤلف

تأليف : جوزيف شاكر يوسف

**هذا الكتاب مجاني للجميع**

## أولاً: الخصائص "properties"

### (A)\*الأداة : Label "العنوان"

أداة لعرض نص ثابت على النافذة في مرحلة التشغيل ولا يستطيع المستخدم تغييره

#### (١)-الخاصية: name

هي خاصية بأسم الأداة وهي خاصة بالبرمجة  
أي إذا تم تغيير هذا الاسم يتم وضع الاسم الجديد بدل من أسم الأداة

#### (٢)- الخاصية : Alignment

خاصة بتنسيق الكلام داخل الأداة ويوجد به  
Right-canter-left

#### (٣)- الخاصية : Appearance

تتحكم بطريقة ما في شكل الأداة ويوجد به  
"flat" – D (تجعل لون الأداة أبيض)

#### (٤)- الخاصية : Autosize

تستخدم لتحجيم الإدارة على المحتوى الذي توجد به  
ويوجد به true – false

#### (٥)- الخاصية : Backcolor

خاصية لتغيير لون خلفية الأداة "لون الأداة"

#### (٦)- الخاصية : Backstyle

هي خاصية تتحكم في الخاصية backcolor حيث يوجد به خياران  
- ( ٠ ) أي لا يمكن تغيير خاصية backcolor  
- ( ١ ) - يمكن التغيير في هذه الخاصية ""

#### (٧)- الخاصية : borderstyle

خاصية لعمل إطار للأداة ويوجد به قيمتين  
- ( ٠ ) - لا يوجد إطار (١)- يوجد إطار

#### (٨)- الخاصية : caption

تحديد العنوان الذي يظهر لمستخدم على الأداة

(٩)- الخاصية : **Dragmode**  
خاصية تتحكم في الخاصية **Dragicon**  
ويوجد به Automatic أي **Dragicon** تعمل  
ويوجد Manual أي ..... لا تعمل

(١٠)- الخاصية : **Dragicon**  
خاصية تعطى icon معين يتم اختياره عند الضغط Click على الأداة

(١١)- الخصائص التي به **Data**  
خاصة ب Database

(١٢)- الخاصية : **enabled**  
تحديد إمكانية التعامل مع الأداة في مرحلة التشغيل وتكون True  
وعدم التعامل مع الأداة وتكون false

(١٣)- الخاصية : **font**  
خاصية لتغيير في خصائص الخط من حيث "الحجم ؛ السمك ؛ الميل ؛ ....."

(١٤)- الخاصية : **Forecolor**  
خاصية تستخدم لتغيير لون الخط داخل الأداة

(١٥)- الخاصية : **height**  
خاصية لتحكم في حجم الأداة من حيث الارتفاع

(١٦)- الخاصية : **Index**  
خاصية تظهر ترتيب الأداة في حالة اخذ نسخ منها Copy

(١٧)- الخاصية : **lift**  
تعني ألي اليمين "تحديد وضع الطرف الأيسر الأداة من النافذة"

(١٨)- الخصائص التي به **Link**

(١٩)- الخاصية : **Mouseicon**  
خاصية تظهر icon مع مؤشر الماوس عند مروره على الأداة  
ولكي تعمل يجب جعل الخاصية "custom "Mousepointer"

(٢٠) - الخاصية : **mousepointer**  
تغير في مؤشر الماوس ويوجد به عدد من الخيارات

(٢١) - الخاصية : **OLEDropmode**

(٢٢) - الخاصية : **Right to Left**  
للكتاب من اليمين الى اليسار و هذه الميزة جيدة جدا عند كتابة اى نص باللغة العربية.

(٢٣) - الخاصية : **Top**  
تعني آلي اسفل " تحديد وضع الطرف العلوي "

### Exercise:

المطلوب عند الضغط click يتحرك label1 آلي اليمين ٢٠٠ نقطة والى أعلى ٢٠٠ نقطة  
لان وحد قياس الشاشة بالنقط ووحدة قياس تسمى ألبا كسل

### الحل:

تحت الحدث Click — Label1  
 $\text{Label1.left} = \text{label1.left} + 200$   
 $\text{Label1.top} = \text{label1.top} - 200$

(٢٤) - الخاصية : **TabIndex**  
تستخدم في إظهار ترتيب الأداة في حالة عمل Copy مثل index

(٢٥) - الخاصية : **Tag**

(٢٦) - الخاصية : **Usemnemonic**

(٢٧) - الخاصية : **Visible**  
لأمكانية التحكم في ظهور " True " الأداة أو إخفائها " False " في مرحلة التشغيل

(٢٨)- الخاصية **width**:  
خاصية تتحكم في عرض الأداة  
ومن خلال الخصيتين ١٢-١٣ يمكن التحكم في مساحة الأداة

(٢٩)- الخاصية **WhatsthiselipD**:

(٣٠)- الخاصية **Wordwarp**:

\*\*\*\*\*

(B)\*الأداة **Textbox** "خانة النص"  
تستخدم لعرض البيانات وامكانية الكتابة والتعديل فيها المستخدم في مرحلة التشغيل

(١)-الخاصية:**name**  
هي خاصية بأسم الأداة وهي خاصة بالبرمجة  
أي إذا تم تغيير هذا الاسم يتم وضع الاسم الجديد بدل من أسم الأداة

(٢)- الخاصية **Alignment**:  
خاصة بتنسيق الكلام داخل الأداة ويوجد به  
**Right-canter-left**

(٣)- الخاصية : **Appearance**  
تتحكم بطريقة ما في شكل الأداة ويوجد به  
" flat – D (تجعل لون الأداة أبيض)"

(٤)- الخاصية : **Autosize**  
تستخدم لتحجيم الإدارة على المحتوى الذي توجد به  
ويوجد به true – false

(٥)- الخاصية : **Back color**  
خاصية لتغير لون خلفية الأداة "لون الأداة"

(٦)- الخاصية : **Backstyle**  
هي خاصية تتحكم في الخاصية **backcolor** حيث يوجد به اختياران  
- (٠) أي لا يمكن تغير خاصية **backcolor**  
- (١) - يمكن التغير في هذه الخاصية ""

(٧)- الخاصية : **borderstyle**  
خاصية لعمل إطار للأداة ويوجد به قيمتين  
- (٠) - لا يوجد إطار (١)- يوجد إطار

(٨)- الخاصية : **Causesvalidation**

(٩)- الخاصية : **Dragicon**  
خاصية تعطى icon معين يتم اختياره عند الضغط Click على الأداة

(١٠)- الخاصية : **Dragmode**  
خاصية تتحكم في الخاصية **Dragicon**  
ويوجد به Automatic أي **Dragicon** تعمل  
ويوجد Manual أي ..... لا تعمل

(١١)- الخصائص التي به **Data**  
خاصة ب **Database**

(١٢)- الخاصية : **enabled**  
تحديد إمكانية التعامل مع الأداة في مرحلة التشغيل وتكون True  
وعدم التعامل مع الأداة وتكون false

(١٣) - الخاصية **font** :  
خاصية لتغير في خصائص الخط من حيث "الحجم ؛ السمك ؛ الميل ؛ ....."

(١٤) - الخاصية **Fore color** :  
خاصية تستخدم لتغير لون الخط داخل الأداة

(١٥) - الخاصية **height** :  
خاصية لتحكم في حجم الأداة من حيث الارتفاع

(١٦) - الخاصية **Index** :  
خاصية تظهر ترتيب الأداة في حالة اخذ نسخ منها Copy

(١٧) - الخاصية **Locked** :  
خاصة بالتحكم في تغير محتويات Textbox  
True يمكن التغير  
Foals لا يمكن التغير

(١٨) - الخاصية **lift** :  
تعني ألي اليمين "تحديد وضع الطرف الأيسر الأداة من النافذة"

(١٩) - الخاصية **Mouse icon** :  
خاصية تظهر icon مع مؤشر الماوس عند مروره على الأداة  
ولكي تعمل يجب جعل الخاصية custom "Mousepointer"

(٢٠) - الخاصية **mouse pointer** :  
تغير في مؤشر الماوس ويوجد به عدد من الخيارات

(٢١) - الخاصية **Text** :  
خاصية لتغير محتويات الأداة وهى بدل Caption

(٢٢) - الخاصية **Top** :  
تعني ألي اسفل "تحديد وضع الطرف العلوي"

(٢٣) - الخاصية **Tap index** :  
تستخدم في إظهار ترتيب الأداة في حالة عمل Copy مثل index

(٢٤) - الخاصية **Visible** :

لأمكانية التحكم في ظهور " True " الأداة أو إخفائها " False " في مرحلة التشغيل

(٢٥) - الخاصية : **Password char**  
تحديد حرف أو رمز يأخذ أي شيء يكتب داخل الأداة

(٢٦) - الخاصية : **Scroll bars**  
خاصة بشريط التمرير وتتحكم في شكله

(٢٧) - الخصائص التي به **Link**

\*\*\*\*\*

© \* الأداة : **Commandtton**  
عبارة عن مفتاح لتنفيذ أوامر معينة تحت حدث معين

(١) - الخاصية : **name**  
هي خاصية بأسم الأداة وهي خاصة بالبرمجة  
أي إذا تم تغيير هذا الاسم يتم وضع الاسم الجديد بدل من أسم الأداة

(٢) - الخاصية : **Alignment**  
خاصة بتنسيق الكلام داخل الأداة ويوجد به  
Right-canter-left

(٣) - الخاصية : **Appearance**  
تتحكم بطريقة ما في شكل الأداة ويوجد به  
" flat " – D (تجعل لون الأداة أبيض)

(٤) - الخاصية : **Auto size**  
تستخدم لتحجيم الإدارة على المحتوى الذي توجد به  
ويوجد به true – false

(٥) - الخاصية : **Back color**  
خاصية لتغيير لون خلفية الأداة "لون الأداة"

(٦) - لخاصية : **caption**



تحديد العنوان الذي يظهر لمستخدم على الأداة

**Cancel** : الخاصية (٧-)

**Causes validation** : الخاصية (٨-)

**Dragicon** : الخاصية (٩-)  
خاصية تعطى icon معين يتم اختياره عند الضغط Click على الأداة

**Drag mode**: الخاصية (١٠-)  
خاصية تتحكم في الخاصية Dragicon  
ويوجد به Automatic أي Dragicon تعمل  
ويوجد Manual أي ..... لا تعمل

**Down picture**: الخاصية (١١-)  
تعطى صورة وهذه الصورة لا تظهر على الأداة إلا عند الضغط على المفتاح و لكي  
تعمل يجب تحويل  
الخاصية STYLE الى Graphical

**Default**: الخاصية (١٢-)

**Disabled picture**: الخاصية (١٣-)

**enabled**: الخاصية (١٤-)  
تحديد إمكانية التعامل مع الأداة في مرحلة التشغيل وتكون True  
وعدم التعامل مع الأداة وتكون false

**Font**: الخاصية (١٥-)  
خاصية لتغير في خصائص الخط من حيث "الحجم ؛ السمك ؛ الميل ؛ ....."

**Fore color**: الخاصية (١٦-)  
خاصية تستخدم لتغير لون الخط داخل الأداة

**height**: الخاصية (١٧-)  
خاصية لتحكم في حجم الأداة من حيث الارتفاع

**Index**: الخاصية (١٨-)

خاصية تظهر ترتيب الأداة في حالة اخذ نسخ منها Copy

(١٩) - الخاصية : **lift**

تعني ألي اليمين "تحديد وضع الطرف الأيسر الأداة من النافذة"

(٢٠) - الخاصية : **Mouse icon**

خاصية تظهر icon مع مؤشر الماوس عند مروره على الأداة  
ولكي تعمل يجب جعل الخاصية "custom" "Mousepointer"

(٢١) - الخاصية : **mouse pointer**

تغير في مؤشر الماوس ويوجد به عدد من الخيارات

(٢٢) - الخاصية : **Top**

تعني ألي اسفل "تحديد وضع الطرف العلوي"

(٢٣) - الخاصية : **Tap index**

تستخدم في إظهار ترتيب الأداة في حالة عمل Copy مثل index

(٢٤) - الخاصية : **Visible**

لأمكانية التحكم في ظهور "True" الأداة أو إخفائها "False" في مرحلة التشغيل

(٢٥) - الخاصية : **Style**

وهي خاصية تتحكم في عمل الخاصية Downpicture و لا  
تستطيع ان تغير لون الزر الا  
عندما تضع قيمة على Graphical

\*\*\*\*\*

ثانيا : تمرين لتغير الخصائص باستخدام البرمجة

قاعدة عامة لتغير الخصائص باستخدام البرمجة  
القيمة = أسم الخاصية . أسم الأداة

\*تغيير لون أل Form

(١)- تحت الحدث Click ل Command

متغيرة 9 = QBcolor (Form1.backcolor

(٢)- بجرد تشغيل البرنامج

تحت الحدث ل Lode Form

متغيرة 9 = QBcolor (Form1.backcolor

\*تغيير الاسم ل Command

(١)- تحت الحدث click ل Form

"Command1.caption ="Joe

(٢)- تكبير أل Form بمجرد التشغيل للبرنامج

ثابتة 2 = Form1.windowstate

\*تغيير لون label عند الضغط عليه

تحت الحدث click ل label

(Label1.backcolor = qbcolor(RND\*15

### ثالثا : الأحداث "Events"

#### \*تعريف الحدث:

الحدث هو كل ما يقوم به المستخدم بالنسبة لماوس و لوحة المفاتيح

وكل أداة من الأدوات له مجموعة من الأحداث

\*أهم الأحداث:

(١)- الأحداث الناتجة عن الماوس

Click-DoubleClick-Mousemove

Mousedown- تعنى عندما يقوم المستخدم بعمل Click وتظل عملية الضغط

Mouseup- تعنى عندما يقوم المستخدم برفع يده من على الماوس بعد Click

(٢)- الأحداث الناتجة من لوحة المفاتيح وهناك ثلاث أحداث رئيسية:

KeyPress- تعنى عندما يقوم المستخدم بالضغط على مفتاح من لوحة المفاتيح

Keydown- تعنى عندما يقوم المستخدم بالضغط على مفتاح من لوحة المفاتيح

وتظل عملية الضغط

KeyUp- تعنى عندما يقوم المستخدم برفع يده من على المفتاح

ويقوم آل Visualbasic بربط الحدث ب KeyASCII للحدث

## رابعاً : الدوال

### - (١) "دالة " BUTTON

أيجاد الرقم المقابل لضغط على كل جهة من الماوس

الزر الأيسر=١

الزر الأوسط=٤

الزر الأيمن=٢

### Exercise:

في مشروع الآلة الحاسبة نريد تنفيذ

(١)- عند الضغط طويلة على الزر الأيسر يغير لون ال Form

تحت Form الحدث Mousedown

( If..Button=1..then..Form1.backcolor=Qbcolor(5

god (٢)- عند الضغط على الزر الأوسط يقوم بتغيير عنوان إلى

" If..Button=1..then..Form1.Caption="god

(٣)- عند الضغط على الزر الأيمن يعطى صوت

If...Button=1..then..beep

Beep \* أمر يعطى صوت

مشروع الآلة الحاسبة

### - (٢) "دالة " -KeyASCII'ASC'CHR

أيجاد الحرف المقابل للكوود الذي يتم تحديده "حيث لكل مفتاح

على

لوحة المفاتيح كود ، رقم، "

:EX

لجعل المؤشر ينتقل من text1 إلى text2 عند الضغط Enter

تحت الحدث Keypress ل Text1

If..KeyASCII=13..then.. text1.SETFOCUS

If..KeyASCII=13..then.. text2.SETFOCUS

الرقم المقابل

١٣

enter ل " 'تغنى مسافة "

١ الرقم المقابل ل Shift

SetFocus \* أمر الانتقال

المشروع الأول

### (٣) - "دالة " VAL

هي دالة تعطى القيمة الحرفية "يعنى دالة تحول القيم الحرفية

إلى قيم رقمية"

EX:-

VAL(text1.text)

تعنى قيمة text1

### (٤) - "دالة " MSGBOX

دالة تستخدم لعرض رسالة معينة وشكلية

"عنوان الرسالة مثل " ، المفتاح الذي يظهر ، " الرسالة المطلوب إظهارها

لستخدم " MsgBox

### Exercise:

تمرين hh في Vb.

### (٥) - "دالة " INPUTBOX

دالة تستخدم لعرض رسالة معينة وشكلية

("عنوان الرسالة " ، "مضمون الرسالة " Inputbox)

\*\*\*\*\*

## خامسا : المتغيرات ( Variable ) ، المصفوفات ( Array )

### ٠٠ المتغيرات :-

- تعريف المتغيرات :-
- المتغير عبارة عن أسماء لمخازن تفتح في الذاكرة ( RAM ) وتستخدم للاحتفاظ المؤقت بالبيانات التي يتم استخدامها أثناء التشغيل

### - أنواع المتغيرات :-

١٠ متغيرات عددية

٢٠ متغيرات حرفية

Integer - متغير عددي ٢ بايت عدد صحيح

Long - متغير عددي ٤ بايت عدد صحيح

Single - متغير عددي عدد ذو فاصلة عشرية  
 String - مجموعة من الحروف  
 Variant - مجموعة حروف " الوقت ، التاريخ "

### ٣٠ أمثلة على المتغيرات:

القيمة	اسم المتغير	نوع المتغير	قيمة المتغير
	X=5	عددي X	٥
	I=I+25	عددي I	٢٥
	Y=0	عددي Y	٠
	R=Y*10	عددي R	٠ لان ٠=٠*١٠
	"ZS"	حرف ZS	مسافة حرف
	"BS=Joe"	حرف BS	Joe

### ٤٠ الإعلان عن المتغيرات

Dim..Variablename ..AS..Variabletype  
 "نوع المتغير" "اسم المتغير"  
 ويتم تعريف المتغير في General

### Exercise:

لاعلان عن متغير X من النوع Integer  
 Dim..X..AS..Integer

- ٥٠ مدى المتغيرات :- الأماكن التي يمكن أن يستخدم فيها المتغير
- ٦٠ عمر المتغير :- مدة بقائه في الذاكرة

- للإعلان عن متغير على مستوى ملف أو نافذة

**Dim ... AS ...**

- للإعلان عن متغير على مستوى الإجراءات

**Static... AS ...**

- للإعلان عن متغير على مستوى المشروع

**Globul ... AS ...**

## \*المصفوفات : (ARRAYS)

-الإعلان عن المصفوفة :-

Dim..Arrayname (N)..AS..Arraytype  
عدد عناصر المصفوفة ( N)

### Exercise:

الإعلان عن ٥٠ اسم من أسماء الطلبة ثم عرض هذه الأسماء

Dim..A(50)..AS..string

### \*حركة البرنامج \*

٠- لإنجاز قرار معين نحتاج آلي اتخاذ قرار على معطيات معينة وفي هذه الحالة نستخدم لعملية الشرطية

(١). قاعدة (IF) :-

IF..THEN..ELSE -

١- نستخدم هذه الجملة لاتخاذ قرار معتمد على شرط معين وبناء عليه يتم تنفيذ أوامر معينة

(١)- الشكل الأول:-

IF..Condition..then  
الشرط

في هذه الحالة إذا كان الشرط الذي بعد IF صحيح فأنه ينفذ الأمر الذي بعد Then وإذا لم يتحقق الشرط فأنه لن يفعل شيء  
:-EX

المطلوب عند كتابة أي رقم اقل من أو يساوي (٩) في ١ Text يتم كتابة

Joe

في command

٢- الشرط أن قيمة  $Text1 \leq 9$

٣- الأمر تحويل اسم Command1 آلي Joe

٤- وإذا لم يتحقق الشرط فأنه لن يفعل شيء

If..val(text1.text)<=9..then..command1.caption="joe

(٢)- الشكل الثاني :-

IF..Condition..then

مجموعة الأوامر

**ENDIF**

٥- أي في حالة تحقق الشرط الذي بعد IF يتم تنفيذ مجموعة الأوامر التي بعد then ويتم كتابة Endif في هذه الحالة لأن الأوامر في سطر تاني.

**Exercise:**

المطلوب في المثال السابق يقوم أيضا

٦- بتغيير اسم آل Form ألي "God"

٧- بتغيير لون آل Form

If..val(text1.text)<=9 then

"Command1.caption="joe

"Form1.caption="God

(Form1.backcolor=Qbcolor(5

**Endif**

(٣)- الشكل الثالث :-

IF..Condition..then

مجموعة الأوامر

Else

مجموعة الأوامر

**Endif**

٨- تعنى انه في حالة تحقق الشرط نفذ مجموعة من الأوامر التي قبل Else

وإذا لم يتحقق الشرط نفذ الأوامر التي بعد Else

(٤)- الشكل الرابع :-

IF..Condition..then

الامر الاول

Else

IF..Condition..then  
الامر الثاني

Else

IF..Condition..then  
الامر الثالث

**EndIf**



Endlf

وتكون بعدد IF

Endlf

تعنى في حالة عدم تحقق الشرط الأول if الأولى يقوم باختيار الشرط الثاني IF  
الثانية التي بعد Else الأولى وإذا تحقق الشرط الثاني سوف ينفذ الأمر الثاني وإذا  
لم يتحقق سوف ينفذ الأمر الثالث  
وتكون ENDIF بنفس عدد IF

### Exercise:

إذا كتب المستخدم قيمة في text1 وفى text2 وفى text3  
يتم كتابة اكبر قيمة في الناتج  
الحل :- تمرين الرقم الأكبر

### Exercise:

إذا كان مرتب شخص يعتمد على عدد ساعات العمل  
فإذا كانت ساعات العمل ١٥٠ فأقل يأخذ اجر ٢ جنية  
وإذا كانت ساعات العمل اكبر من ١٥٠ يحصل على ٣ جنية على الساعات  
الإضافية التي اكثر من ١٥٠  
الحل :- تمرين JOE

### Exercise:

عمل برنامج خاص بالتقدير  
بمجرد كتابة المجموع في text يعطى التقدير في label  
حيث ٥٠ ضعيف  
أكبر من أو يساوى ٥٠ وأقل من ٦٥ مقبول  
أكبر من أو يساوى ٦٥ وأقل من ٧٥ جيد  
أكبر من أو يساوى ٧٥ وأقل من ٨٥ جيد جدا  
أكبر من أو يساوى ٨٥ وأقل من أو يساوى ١٠٠ امتياز الحل :- تمرين التقدير

### **-(٣)- قاعدة Select..case :-**

Select..case

الاحتمال الأول case

الأوامر

الاحتمال الثاني case

الأوامر  
الاحتمال الثالث case  
الأوامر

Caseelse

الأوامر

Enselect

الشرح

## Looping " :- التكرار

Looping :-

يستخدم إذا أردنا تنفيذ أمر معين عدد معين من المرات  
ويجب عند استخدام Looping تعريف المتغير مثلا X " القيمة البدائية " في

General

Dim...X...AS...Intger

FOR..NEXT :- الحلقة المتكررة :-

\* " الشكل العام " :-

تعد خطوة " تستخدم في حالات معينة " STEP .. القيمة النهائية TO... العدد

المستخدم = قيمة بدائية FOR... \*

مجموعة الأوامر المراد تنفيذها

القيمة البدائية NEXT....

## Exercise:

المراد طباعة كلمة " 20 Joe" مرة تحت الحدث Click ل Command1

أولا :- تعريف متغير وليكن I تحت General

Dim...I...AS...Integer

ثانيا :- تحت الحدث Click ل Command

For...I=1...To...20

؛ "Print.." Joe

Next...I

؛ تعني الطباعة على خط أفقي وإذا لم توضع يطبع بشكل رئيسي

### Exercise:

عند الضغط على المفتاح يعطى رسالة تبدأ من الرقم ١٠ وتعد إلى ٧٠ عند الضغط على مفتاح الرسالة

[illegible]

**(٢) - الحلقة المتكررة :- DO...While**

**"الشكل الأول"**

### هنا يقوم البرنامج بتنفيذ الاوامر اذا تحقق الشرط

## DO...while...condition

## الآمر الأول

## الآمر الثاني

الخ....

## LOOP

### Exercise:

## Vb. myname

## "الشكل الثانى"

يقوم البرنامج بتنفيذ أول أمر سواء تحقق الشرط أو لم يتحقق وإذا تحقق الشرط يقوم بتنفيذ باقي الأوامر

DO

## الآمر الأول

## الآمر الثاني

الخ...

## Loop...while...condition

## "الشكل الثاني"

يقوم بتنفيذ الأوامر إذا تحقق عكس الشرط وإذا وصل إلى الشرط تتوق الحلقة المتكررة

## DO...Until...condition

## الأوامر

## Loop

## Exercise:

VB عكس الشرط

\*\*\*\*\*

الكتاب القادم:

قواعد البيانات للمبتدئين