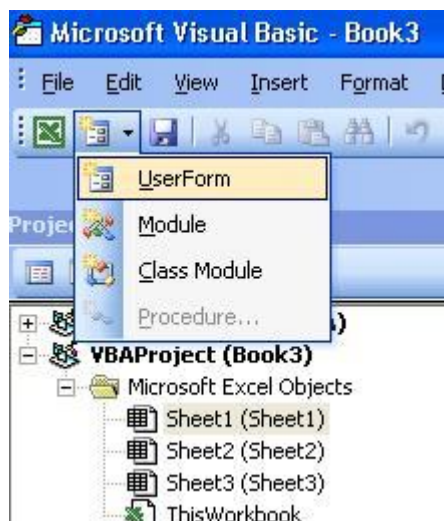
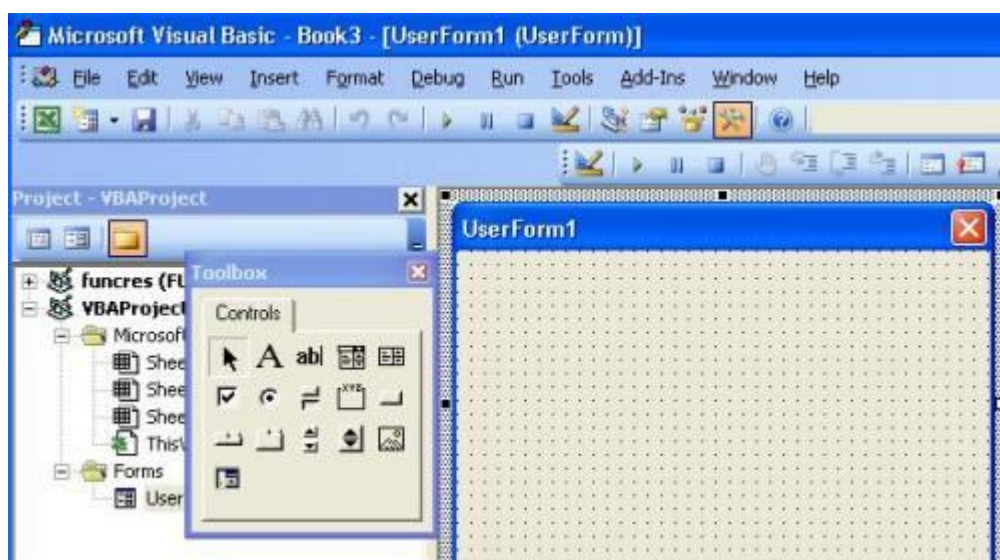


افترض أننا نريد بناء نموذج (شاشة) لإدخال اسم الطالب ورقمه ودرجته. ونريد حفظ البيانات في ملف إكسل مع إمكانية استدعائها وطباعتها.

نبدأ بإنشاء نموذج. من محرر فيجوال بيسيك للتطبيقات من إكسل اختر UserForm من الأيقونة الثانية من اليسار كما بالصورة.



فيظهر لك نافذة جديدة باللون الرمادي. هذا هو النموذج الذي سنستخدمه لإدخال واستعراض بيانات الطلبة.



سنبدأ الآن في إضافة بعض المكونات لهذا النموذج (الشاشة). أي أننا سنصمم شكل الشاشة. لو نظرت على يسار الشاشة تجد مربع يحتوي على أدوات التحكم مثل:

وهو مستطيل يستخدم لكتابة بيانات مثل الأسماء أو الأرقام Text Box صندوق (مربع) الكتابة *

مستطيل بارز) يستخدم لتنفيذ أوامر محددة مثل نقل (وهو عبارة عن زر Command Button زر الأوامر *
غلق النموذج أو الطباعة البيانات أو عرضها أو

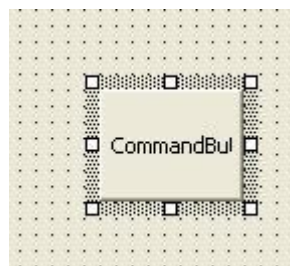
* الصندوق المتدلي (المنسدل) Combo Box وهو صندوق صغير يستخدم لاختيار اسم من مجموعة أسماء أو رقم من مجموعة أرقام

* العنوان Label ويستخدم لكتابة عنوان مثل كتابة اسم أو عنوان لمربع النص

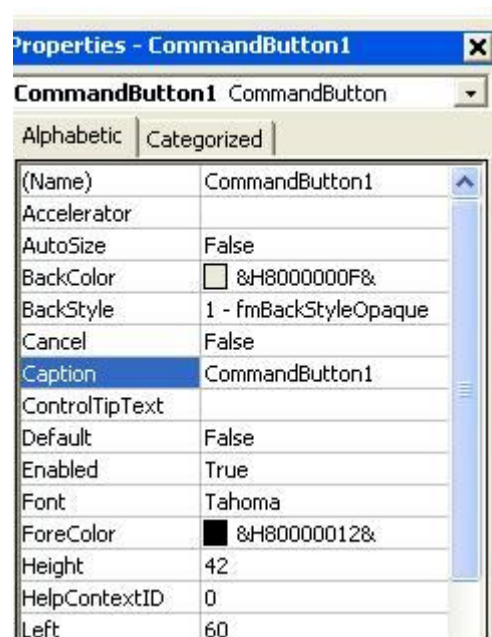
* صندوق الفحص Check Box وهو مربع الصغير يسمح للمستخدم بوضع علامة عليه أو تركه بدون علامة

وهناك أدوات أخرى ولكن دعنا نشرع في استخدام بعض هذه الأدوات.

سنبدأ بوضع زر الأوامر وذلك بالضغط عليه ثم وضعه في النموذج بنفس الأسلوب الذي تستخدمه لرسم مستطيل في أي برنامج

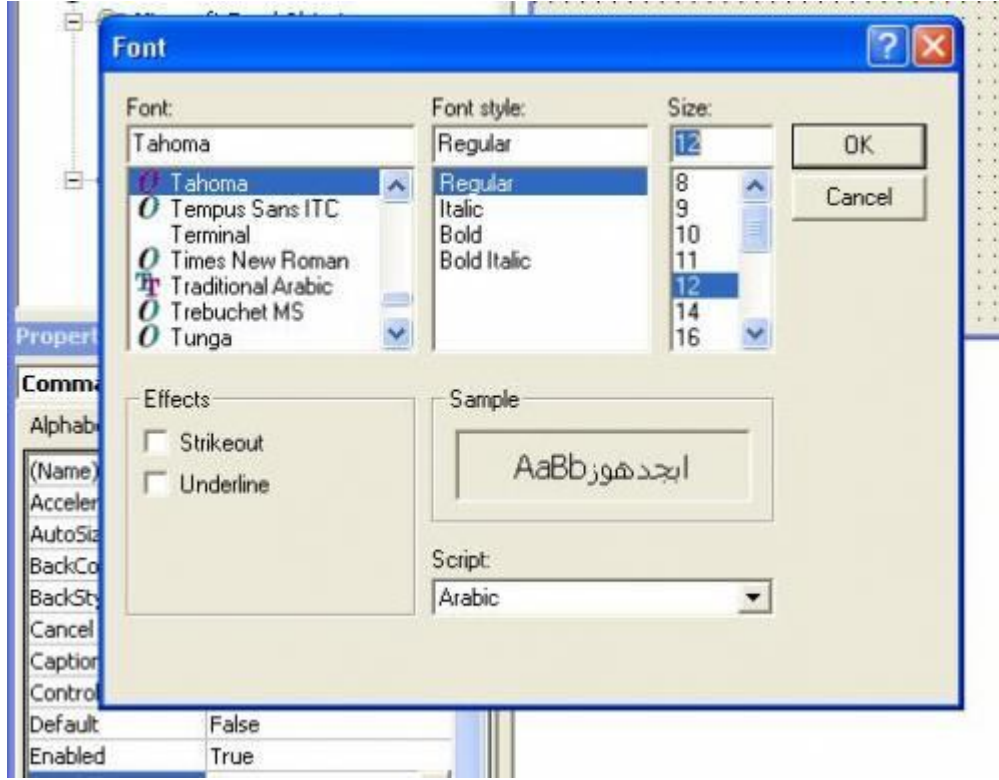


بعد وضع زر الأوامر سنجد أننا بحاجة للتحكم في بعض خصائصه مثل المسمى الذي يظهر عليه. يمكننا التحكم في الخصائص من خلال صندوق الخصائص الذي يظهر في يسار الشاشة.

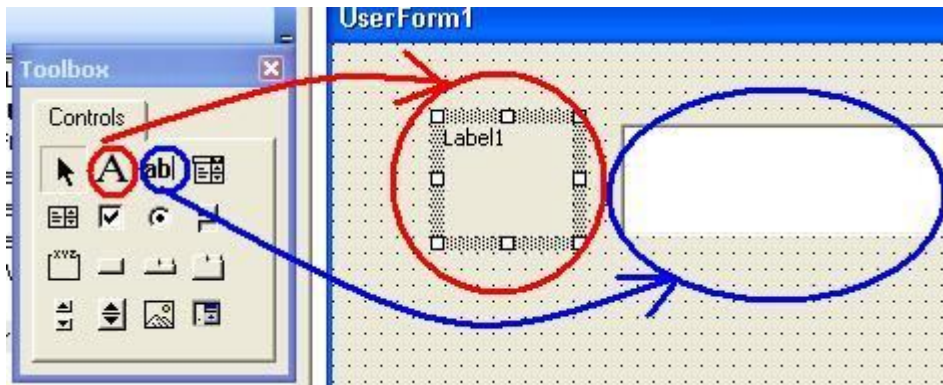


هذا الصندوق يظهر خصائص هذا الزر مرتبة أبجديا. ويمكنك أن تجرب تغيير بعض الخصائص وتلاحظ تأثيرها. سنبدأ بتغيير اسم الزر الذي يظهر عليه وهو بالإنجليزية Caption. سنغير الاسم من CommandButton1 إلى كلمة "ENTER" أي "إدخال" لتناسب طبيعة النموذج الذي نبنيه.

ولكن خط الكتابة يبدو صغيرا. يمكننا تغيير حجم الخط ونوعه بالضغط على المربع الصغير الذي يظهر عندما نقف بالفأرة داخل مربع Font والي يحتوي على كلمة Tohama فتظهر لنا النافذة التالية:



والآن نريد وضع بعض الخانات التي يمكن لمستخدم البرنامج أن يكتب فيها بيانات الطلبة. نستخدم لذلك صندوق (مربع) النص. ولكن مربع النص يحتاج لعنوان لكي نكتب محتوى هذا المربع مثل الاسم أو الدرجة. لذلك نضع عنوانا Label بجوار مربع النص كما بالشكل. عملية وضع مربع النص والعنوان تتم بنفس الطريقة التي ترسم بها لأشكال في أي برنامج.



ولكننا نحتاج إلى ثلاثة مربعات للنص لكي نكتب: الاسم، الرقم، الدرجة. لذلك نضع مربعين للنص وعنوانين لهما. يمكن أن نضعهما بنفس الطريقة أو نستخدم عملية نسخ ولصق Copy ... Paste للمربع والعنوان الأولين.

ستلاحظ أن عنوان مربع النص الأول هو Label1 وأن عنوان مربع النص الثاني هو Label2 وهكذا. سنقوم بتغيير هذه العناوين إلى Name, Code, Score للمربعات الثلاثة على التوالي. قف على العنوان الأول ثم ابحث في شاشة الخصائص عن Caption وقم بتغييره من Label1 إلى Name وهكذا.

لقد وضعنا المكونات الرئيسية للشاشة. علينا الآن أن نكتب برنامجاً يحدد الخطوات التي ستتم عند ضغط زر الأوامر. لذلك نضغط على زر الأوامر مرتين متتاليتين فيظهر لنا نافذة لكتابة الأوامر الخاصة بالضغط على هذا الزر. نكتب الأوامر كالتالي:

```
Private Sub CommandButton1_Click()

Worksheets("sheet1").Cells(2, 1) = TextBox1.Value
Worksheets("sheet1").Cells(2, 2) = TextBox2.Value
Worksheets("sheet1").Cells(2, 3) = TextBox3.Value

End Sub
```

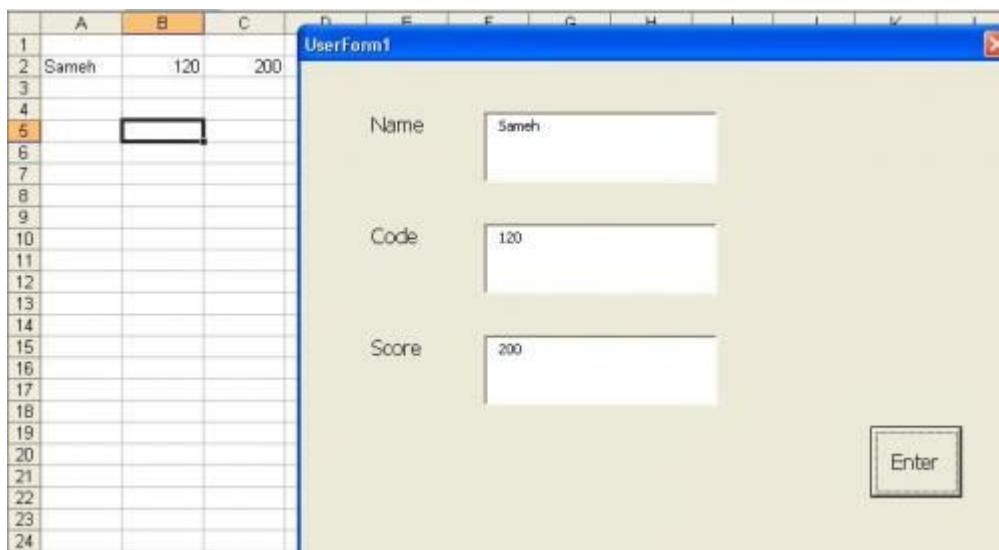
الأوامر المبينة في الصورة أعلاه هي ثلاثة أوامر فقط وهي تعني أن محتويات محتويات الخلية في الصف الثاني والعمود الأول في الصفحة التي اسمها Sheet1 هي نفس محتويات مربع النص الأول. وأما محتويات الخلية في الصف الثاني والعمود الثاني في الصفحة التي اسمها Sheet1 فهي نفس محتويات مربع النص الثاني. وأما محتويات الخلية في الصف الثاني والعمود الثالث في الصفحة التي اسمها Sheet1 فهي نفس محتويات مربع النص الثالث. أي أننا ننقل محتويات مربعات النص لأول ثلاث خلايا في الصف الثاني.

ومعنى السطر الأول:

Private Sub CommandButton1_Click()

أن هذه هي الاوامر التي تنفذها عند الضغط Click على زر الأوامر هذا CommandButton1. وهنا يطرأ سؤال: ألم نغير اسمه إلى Enter؟ لا نحن غيرنا المسمى الذي يظهر في الشاشة عند تشغيلها ولكن لم نغير اسمه داخل البرنامج. لو رجعت لمربع الخصائص لوجدت أن هناك خانة في أعلاه خاصة بالاسم داخل البرنامج (Name).

عند تشغيل الشاشة نرى المنظر التالي:

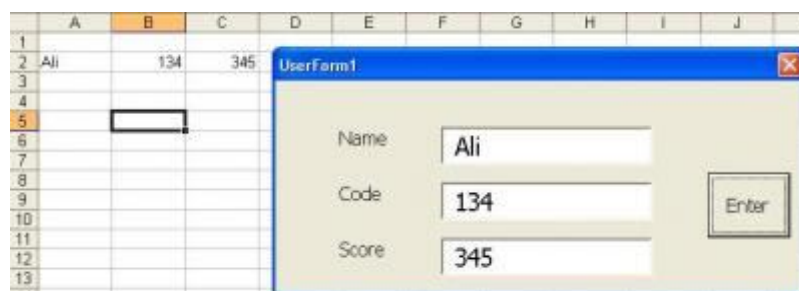


A2, B2, إلى المربعات Enter تنتقل عند الضغط على زر الأوامر إن البيانات التي نكتبها في مربعات النص البيانات واستعراض أن النموذج ينقل لنا البيانات في السطر الثاني. هذا جيد ولكننا نريد إدخال الآن نلاحظ C2. صغير. لذلك نقوم ببعض التنسيق والإضافات بيانات أي طالب كما نلاحظ أن الخط داخل مربعات النص

نبدأ بتغيير حجم الخط لمربعات النص



فيظهر لنا النموذج عند تشغيله



كما For ...Next والآن نريد أن نجعل البرنامج يسمح لنا بإدخال بيانات الطلبة واحدا تلو الآخر. لذلك تضيف هو موضح:

```
Private Sub CommandButton1_Click()
    For i = 2 To 1000
        a = Worksheets("sheet1").Cells(i, 1)
        If IsEmpty(a) Then
            Worksheets("sheet1").Cells(i, 1) = TextBox1.Value
            Worksheets("sheet1").Cells(i, 2) = TextBox2.Value
            Worksheets("sheet1").Cells(i, 3) = TextBox3.Value
        End If
    Next i
End Sub
```


لاحظ أن البرنامج يحدد السطر الذي يكتب فيه بأن يجد الخلية الأولى في السطر فارغة وهو ما يعني أن هذا هو أول سطر فارغ فيكتب فيه.

أمر ثانوي وهو أنه يمكننا وضع بعض العناوين في صفحة إكسل للأعمدة الثلاثة الأولى. عند تشغيل النموذج يظهر كما يلي:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1	Name	Code	Score						
2	Sameh	106	95						
3	Ali	110	92						
4	Farid	90	80						
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									

UserForm1

Name: Farid

Code: 90

Score: 80

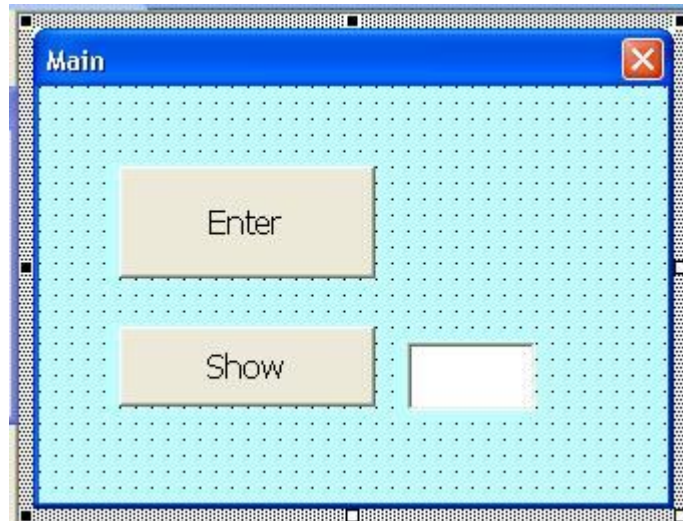
Enter

بيانات الطالب تكتب في السطر المناسب. وقد تلاحظ أنه عند الضغط لاحظ أنه عند الضغط على زر الأوامر فإن مرغوب فيه فإننا نريد الأوامر فإن بيانات الطالب السابق تبقى كما هي في مربعات النص. هذا أمر غير على زر لا يمنعنا وجود البيانات في المربعات من كتابة بيانات المربعات فارغة لكتابة بيانات الطالب التالي. بالطبع ليس المنظر المقبول الطالب التالي ولكنه

تبدو فارغة بمجرد نقل بياناتها لصفحة إكسل. لاحظ لذلك نضيف ثلاث خطوات لكي نجعل هذه المربعات من ٨ إلى ١٠ وهي تعني أن قيمة مربع النص تساوي "" أي لا شيء الخطوات الثلاث في الأسطر

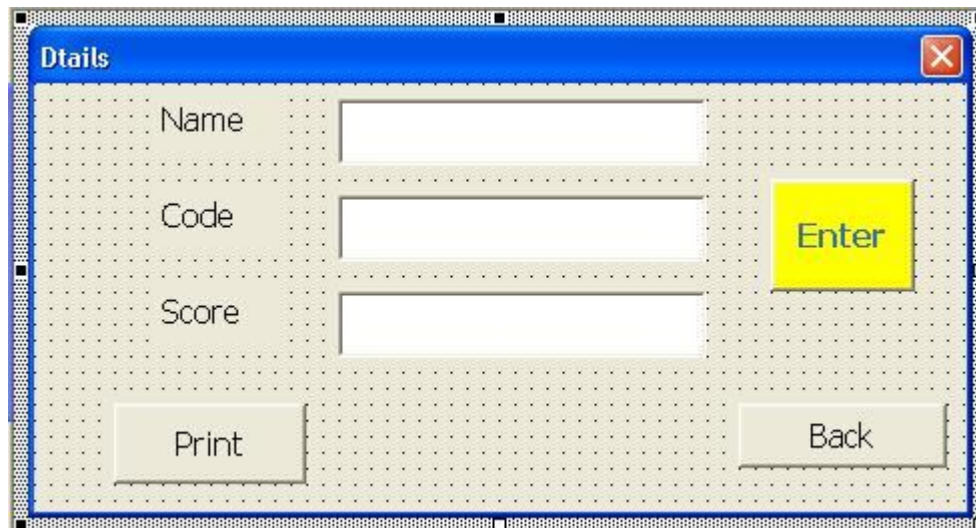
```
Private Sub CommandButton1_Click()  
For i = 2 To 1000  
a = Worksheets("sheet1").Cells(i, 1)  
If IsEmpty(a) Then  
Worksheets("sheet1").Cells(i, 1) = TextBox1.Value  
Worksheets("sheet1").Cells(i, 2) = TextBox2.Value  
Worksheets("sheet1").Cells(i, 3) = TextBox3.Value  
TextBox1.Value = ""  
TextBox2.Value = ""  
TextBox3.Value = ""  
Exit For  
End If  
Next i  
End Sub
```

والآن نريد أن نسمح باستعراض البيانات بالإضافة لإدخالها. لذلك سنجعل هنا شاشة أولية لاختيار إما عرض البيانات أو إدخالها.



على اختيارنا للإدخال أو للعرض من خلال الضغط على أي من زرّي هذه الشاشة ستقودنا إلى الشاشة الثانية بناءً على اختيارنا. فإنه يجب إدخال رقم الطالب في مربع النص المجاور Show اختيار عرض البيانات الأوامر. عند

الوضع الجديد. نحن بحاجة لزر أوامر يعود بنا إلى الشاشة الرئيسية والآن علينا تعديل الشاشة الثانية لتناسب بذلك في حالة العرض نسمح للمستخدم بالكتابة في مربعات النص في حالة الإدخال و ألا نسمح له ونحتاج أن



لقد أضفتُ كذلك زر أوامر للطباعة. والآن علينا كتابة برنامج الشاشة الأولى كالتالي

```

Private Sub CommandButton1_Click()

UserForm1.CommandButton1.Visible = True
UserForm1.TextBox1.Enabled = True
UserForm1.TextBox2.Enabled = True
UserForm1.TextBox3.Enabled = True
UserForm2.Hide
Load UserForm1
UserForm1.Show
End Sub

```

```

Private Sub CommandButton2_Click()
b = UserForm2.TextBox1.Value
For i = 2 To 1000
c = Worksheets("sheet1").Cells(i, 2).Text
If c = b Then
UserForm1.TextBox1.Value = Worksheets("sheet1").Cells(i, 1)
UserForm1.TextBox2.Value = Worksheets("sheet1").Cells(i, 2)
UserForm1.TextBox3.Value = Worksheets("sheet1").Cells(i, 3)
Exit For
End If
Next i
UserForm1.CommandButton1.Visible = False
UserForm1.TextBox1.Enabled = False
UserForm1.TextBox2.Enabled = False
UserForm1.TextBox3.Enabled = False
UserForm2.Hide
UserForm1.Show
End Sub

```

أن لاحظ

العرض فإن هو زر العرض. في حالة CommandButton2 هو زر الإدخال وأن CommandButton1
نستخدم مربعات النص تكون غير مفعلة أي لا يمكن الكتابة بها ولذلك

UserForm1.TextBox1.Enabled= False

أننا يجب أن نشير إلى مربع النص في الشاشة الأخرى فلذلك والجواب UserForm1 وقد تسأل لماذا كتبنا هنا
UserForm2. تلك الشاشة وإلا فإن البرنامج يعتبرها في الشاشة الرئيسية يجب توضيح أنها في

في حالة الإدخال فإن هذا الزر سيكون ظاهرا وفي حالة العرض فإن زر الإدخال لن يكون ظاهرا. ولذلك
نستخدم

UserForm1.CommandButton1.Visible= True False أي أنه ظاهر وفي الحالة الأخرى نستخدم

ولإخفائها UserForm1.Show ونستخدم أمر الإظهار load UserForm1 ولتحميل أي شاشة فإننا نستخدم
UserForm1.Hide نستخدم

وأما برنامج الشاشة الثانية فيصبح بعد التعديل كما يلي


```

Private Sub CommandButton1_Click()
For i = 2 To 1000
a = Worksheets("sheet1").Cells(i, 1)
If IsEmpty(a) Then
Worksheets("sheet1").Cells(i, 1) = TextBox1.Value
Worksheets("sheet1").Cells(i, 2) = TextBox2.Value
Worksheets("sheet1").Cells(i, 3) = TextBox3.Value
TextBox1.Value = ""
TextBox2.Value = ""
TextBox3.Value = ""
Exit For
End If
Next i
End Sub
Private Sub CommandButton3_Click()
Unload UserForm1
UserForm2.Show
End Sub
Private Sub CommandButton4_Click()
UserForm1.PrintForm
End Sub

```

CommandButton4 أي الرجوع للشاشة الرئيسية. وأن **Back** هو **CommandButton3** لاحظ أن هو زر الطباعة. لاحظ أمر الطباعة

هو أن تقوم بتصميم وهو ما يعني طباعة هذا النموذج كما هو. والخيار الأصح UserForm1.PrintForm تشمل طباعة أزرار الأوامر وهو ما لا نريده. ويمكن شاشة (نموذجاً) خاصاً للطباعة لأن طباعة النموذج الحالي بنفسك أن تجرب القيام بذلك

وبهذا يعمل البرنامج كما يلي في حالة العرض

ويعمل كما بالشكل في حالة الإدخال

(تم الاستعانة بمجموعة من الصور من مواقع مختلفة لخدمة الشرح)

مع تحياتي : محمد ————ود لي

ملحوظة: بالطبع تم زيادة ال text box عن الموجود في الشرح ليناسب طلبك (**منتدي أوفيسنا**)