**كتابة التعليمات البرمجية :-**

**التعليمات البرمجية عبارة عن مجموعة من العبارات البرمجية والتي سيتم تنفيذها في مرحلة التنفيذ عند وقوع الحدث المرافق لهذه التعليمات وتحدد كلمتا Sub و EndSub بداية ونهاية الأجراء والكلمة التي تلي Sub هي اسم الأجراء .**

**والشكل العام لكتابة التعليمات البرمجية كما يلي :-**

1. **بالنسبة للنماذج فأن اسم الأجراء يتألف من كلمة Form تليها اشارة تحت السطر ( \_ ) ثم اسم الحدث ( event name ).**

**( ) event name Private Sub Form\_**

**Statement End Sub**

1. **بالنسبة لعناصر التحكم فأن اسم الأجراء يتألف من اسم عنصر التحكم Controlname يليه اشارة تحت السطر ( \_ ) ثم اسم الحدث ( event name ).**

**( ) event name Private Sub Controlname \_**

**Statement End Sub**

**حيث ان :-**

**statement هي التعليمات البرمجية التي نريد تنفيذها عند وقوع الحدث .**

**والكلمة Private تدل على ان الأجراء خاص . أي لايمكن استدعاه الا من قبل اجراءات نفس النموذج .**

**الأدوات :-**

**ab**

1. **صندوق النص (text box) :- يستخدم صندوق النص بشكل أساسي في عملية إدخال المتغيرات وإظهار النتائج ومن أهم خصائص صندوق النص هي الخاصية text . . كما يمتلك هذا العنصر مجموعة كبيرة من الخصائص المرتبطة بعملية الإظهار مثل الحدود والخط واللون وغيرها .**
2. **زر الأمر ( command button ):- يستخدم زر الأمر بشكل اساسي لتنفيذ تعليمات برمجية عند النقر علية ومن أهم خصائص زر الأمر هي الخاصية caption . . كما يمتلك هذا العنصر مجموعة كبيرة من الخصائص المرتبطة بعملية الإظهار مثل الحدود والخط واللون وغيرها .**
3. **التسمية ( label ) :- وسيلة لإظهار نص أمام المستخدم دون السماح له بتعديله . وتستخدم في كثير من الأحيان كعنوان لعنصر تحكم اخر مثل text box أو combo box أما أهم خاصية لهذا العنصر فهي خاصية العنوان caption التي تحوي النص الذي تظهره التسمية . كما يمتلك هذا العنصر مجموعة كبيرة من الخصائص المرتبطة بعملية الإظهار مثل الحدود والخط واللون وغيرها .**

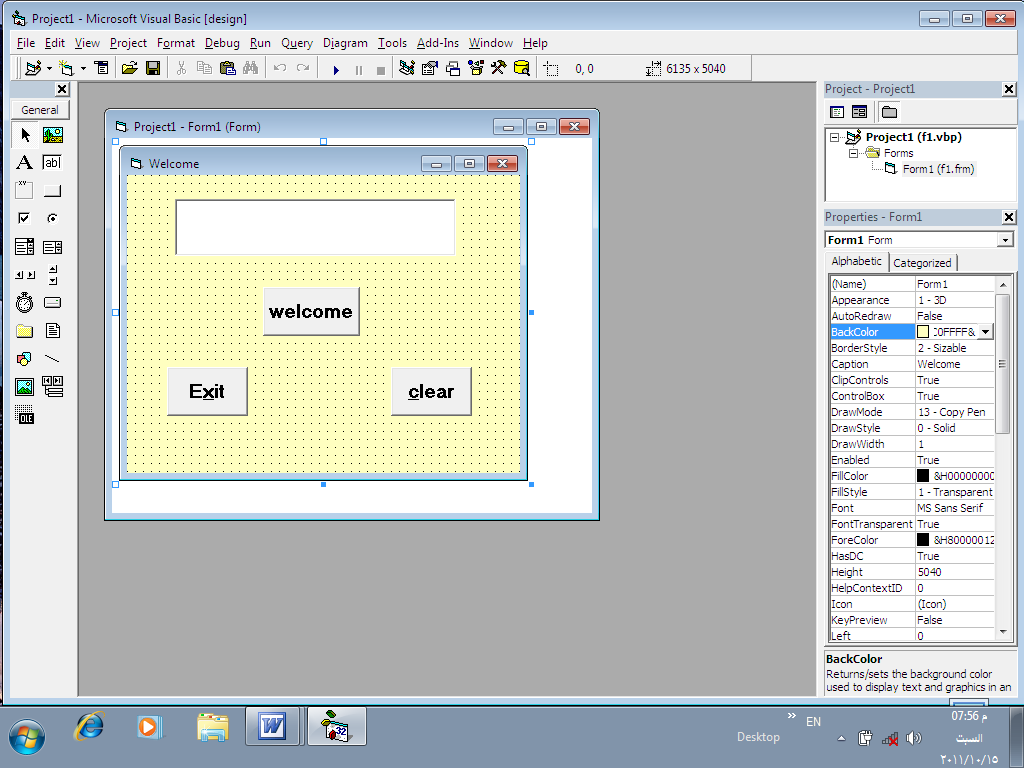
**A**

**المشـــــــروع الأول :- الهدف من المشروع هو أظهار الترحيب . حيث يؤدي.....**

**\*\* النقر على زر الأمر ( welcome) إلى أظهار العبارة ( Welcome in visual basic 6 )**

**\*\* النقر على زر الأمر ( clear ) إلى مسح محتويات صندوق النص**

**\*\* النقر على زر الأمر ( Exit ) إلى إنهاء التنفيذ**



**مراحل التنفيذ ::-**

1. افتح مشروع قياسا جديدا مع ضبط الخصائص التالية :

|  |  |
| --- | --- |
| Form1 | properties |
| frmw | name |
| welcome | caption |
| TIME,BOLD,12 | font |
| اختر اللون الأصفر مثلا | backcolor |

2- ننشئ عنصر واحد من نوع صندوق نص ( text box ) مع ضبط الخصائص التالية :

|  |  |
| --- | --- |
| Text1 | properties |
| TXTOUT | name |
| 2- CENTER | alignment |
| TIME,  BOLD,12 | font |
| تمسح كلمة text1 | text |

1. ننشئ ثلاث عناصر من نوع زر أمر ( command button) مع ضبط الخصائص التالية :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| command1 3 | command 2 | command1 | properties |
| CMDEXIT | CMDCLEAR | CMDWEL | name |
| 2- CENTER | 2- CENTER | 2- CENTER | alignment |
| TIME,BOLD,14 | TIME,BOLD,14 | TIME,BOLD,14 | font |
| E&xit | &clear | welcome | caption |

1. **كتابة التعليمات البرمجية على أزرار الأمر وكالاتي :**

**على كل زر أمر يجب كتابة أجراء ( مجموعة من التعليمات البرمجية ) .**

**ملاحظة :- تأخذ تعليمة اسناد قيمة خاصية عنصر تحكم الشكل العام التالي :-**

**ControlName . Property = Expression**

**حيث ان :-**

**ControlName :- أسم عنصر التحكم**

**Property:- الخاصية**

**Expression :- القيمة المسندة**

**\*\* لبرمجة الزر welcome ننقر نقرا مزدوجا على الزر فتظهر نافذة كتابة التعليمات البرمجية**

**نكتب على حدث النقر click لزر الأمر welcome التعليمة التالية :-**

**Private sub cmdwel\_click ( )**

**Txtout . text = " Welcome in visual basic 6 "**

**End sub**

**بهذه الطريقة قمنا بأسناد النص الموجود الموجود بين علامتي ( " " ) الى الخاصية text لصندوق النص txtout**

**ملاحظة :- توضع النصوص الثابتة في VB ضمن علامتي اقتباس ( " " )**

**\*\* لبرمجة الزر clear نكتب على حدث النقر click التعليمة التالية :-**

**Private sub cmdclear\_click ( )**

**Txtout . text = " "**

**End sub**

**( لاحظ ان " ") ) ترمز الى اللاشئ )**

**\*\* لبرمجة الزر exit نكتب على حدث النقر click التعليمة التالية :-**

**Private sub cmdExit\_click ( )**

**END**

**End sub**

**والتي تعني انهاء التنفيذ .**

**بعد الأنتهاء من كتابة التعليمات البرمجية يأتي دور تجريب البرنامج ....**