بسم الله الرحمن الرحيم

"وما أوتيتم من العلم الا قليلا"
صدق الله العظيم

الإسم:رائد رميلي

العنوان:الجزائر-خنشلة-

تاريخ الميلاد:1996/02/26

المـــهـــنة:طـــالـــب

رقم الهاتف:+2130667079817

البريد الإلكتروني:Raid20@hotmail.fr

المـــوقـــع: www.zoui40.yoo7.com

عنوان الكتاب:الرائد لتعلم الفيجوال بيسك

الرائد لتعلم الفيجوال بيسك

مقدمة:

بسم الله والصلاة والسلام على أشرف المرسلين سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم ,إخواني
ليس هناك علم كعلم الله عز وجل , ولا كتاب أقوى من كتاب

الله , وليس هناك كتاب يضاهي كتاب الله , فالكتاب الوحيد الذي لا يحمل الخطأولا شك فيه هو كتاب الله (القرآن الكريم) , فأنا أقدم لكم هذا الكتاب لنتعلم بعض الأساسيات وبعض الخصائص الأولية في لغة الفيجوال بيسك

إهداء:

إلى أمي و أبي اللذين تعبا من أجل تربيتي,وإسعادي, وإنارة درب مسيرتي,وإلى أخوتي الأوفياء,وإالى كل من تعب من أجل الوصول بي إلى ما أنا عليه, إلى كل من شجعني,وأرشدني و كان لي عونا في كل خير وإلى كل من يسعى لطلب العلم و التعلم.

الرائد لتعلم الفيجوال بيسك

الفهرس

- التعريف بالفيجوال بيسك.
- فتح برنامج الفيجوال بيسك.
- واجهة الفيجوال بيسك.
- شريط الأدوات و عناصره.
- قوائم الفيجوال بيسك.
- شرح أول كود.
- مصطلحات هامة.
- تعليمات الفيجوال بيسك.
-النماذج Forms .
- فتح و اظهار نموذج آخر.
- بعض خصائص الفورم .
- الأحداث الرئيسية للفورم.
- تغيير حجم الفورم.
- وحدات القياس في فيجوال بيسك.
-انشاء آلة حاسبة بسيطة.
- تصميم برنامج اخفاء و اظهار زر إبدأ.
- تصميم برنامج إفراغ سلة المحذوفات.
- تصميم برنامج لحذف الملفات.
- عمل برنامج من مشروع و عملSetup له.
- الخاتمة.

ـ التعريف بفيجوال بيسك

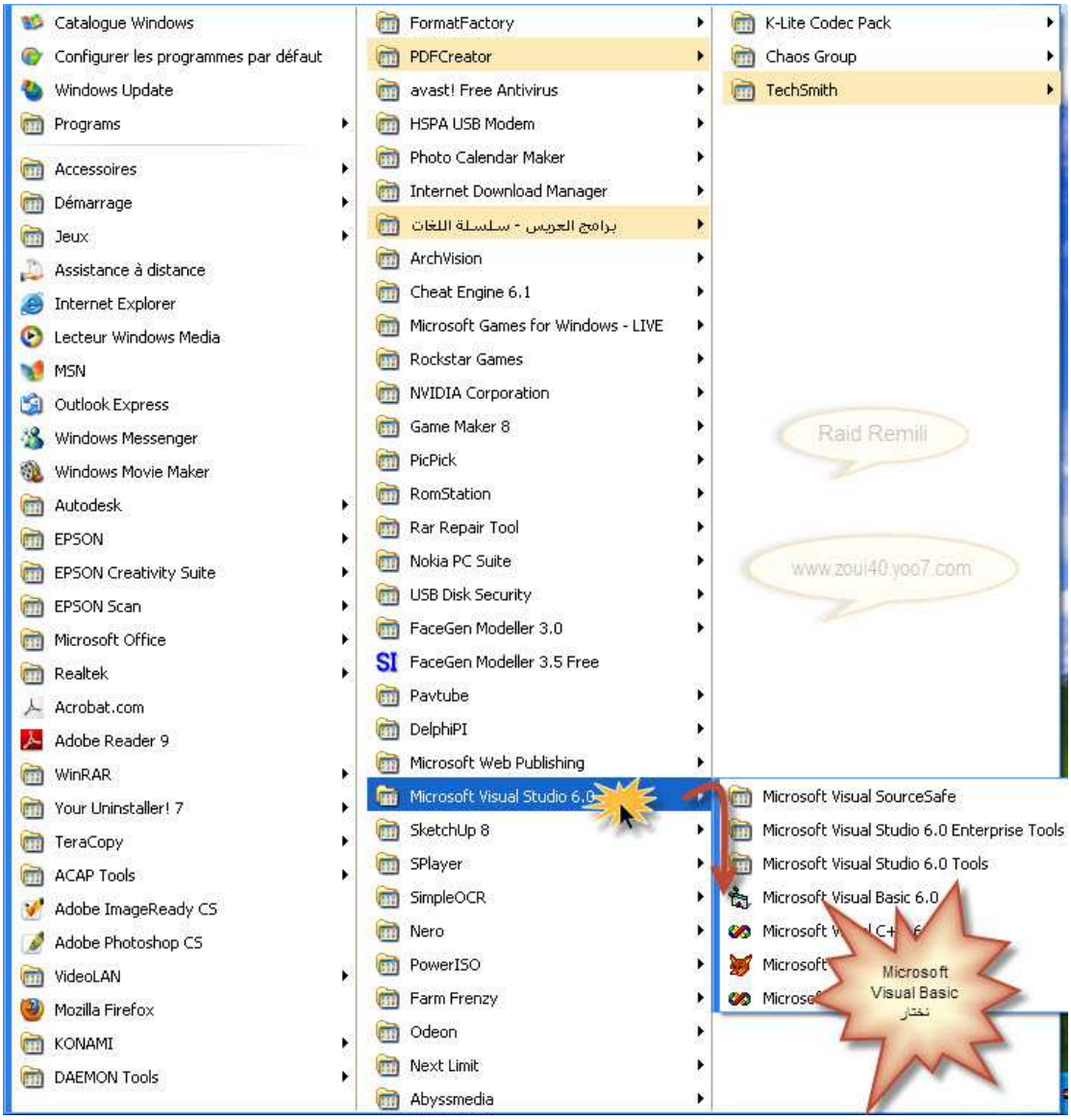
الفجوال بيسيك هي لغة برمجة من اهم لغات الحاسب كانن اسمها أولا بيسيك ، ثم طورت لتصبح فجوال وBASIC إختصار لكلمة Beginners All-purpose Symbolic Instruction Code، وهي لغة مرئية سهلة التعلم.
أصل لغة فجوال بيسيك هى لغة بيسيك التي ظهرت في كلية دارتماوث Dartmouth على يد جون آيمني و توماس كيرتز

ـ فتح البرنامج

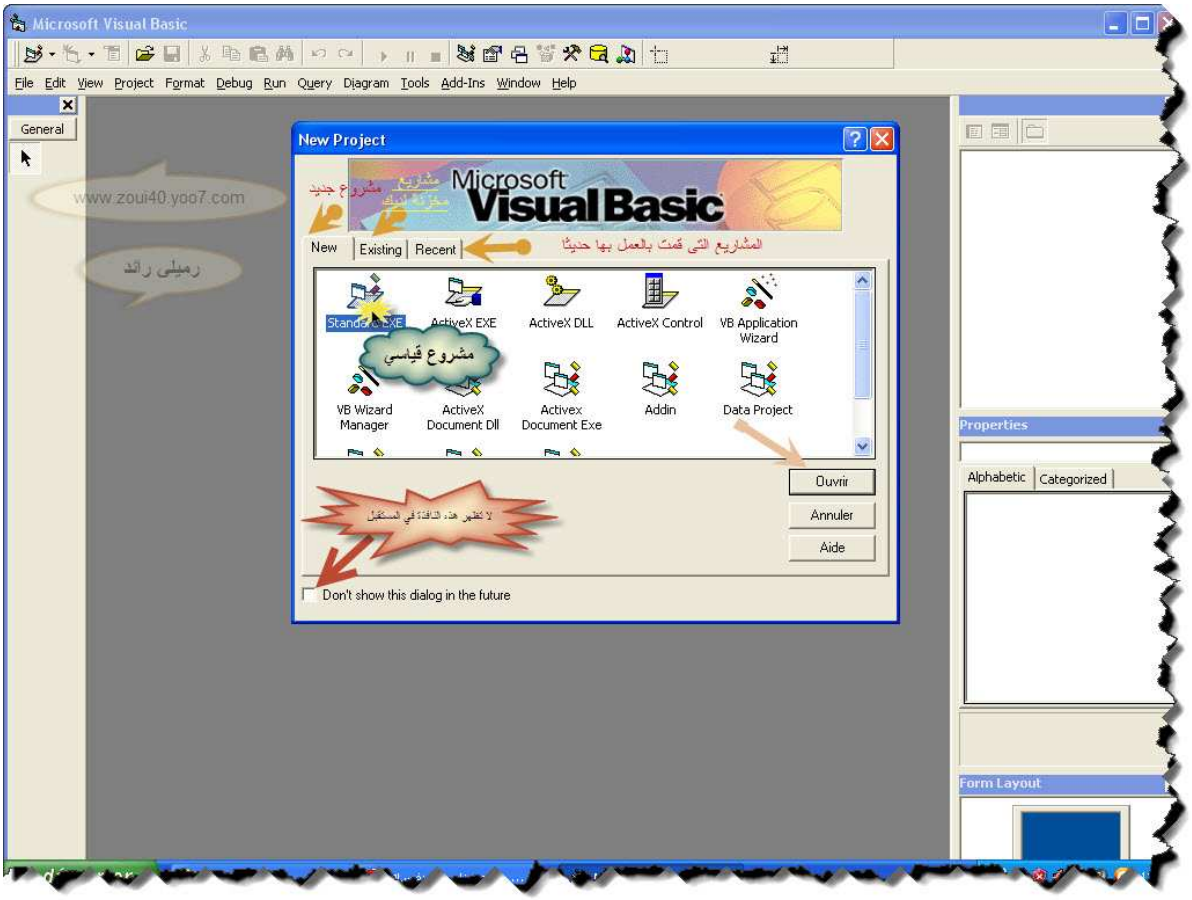
يمكننا فتح البرنامج من قائمة Start

Start > Programmes > Microsoft Visual Studio 6.0 > Microsoft Visual Basic 6.0

ثم



- واجهة الفيجوال بيسك:



علامات التبويب في أعلى الواجهة:

New : وتعني اختيار مشروع جديد

Existing : فتح ملفات مخزنة لديك

Recent : قائمة بآخر الملفات التي قمت بفتحها حسب التاريخ

New يضم ما يلي :

Standard EXE: وهو يقوم بإنشاء برنامج تنفيذي

Activex EXE : لانشاء ملف بإمتداد (Dll) وهو لا يعمل بنفسه

Activex DLL : إنشاء ملفات تعمل في شكل (OLE)

Activex control : يساعد على انشاء ملف من نوع (OCX)

Activex Document DLL : لانشاء ملف بإمتداد(Dll) يقوم بتشغيل برامج على موقع الانترنت

Activex Document exe : لإنشاء ملفات تظهر على الانترنت

Add In : وهو خاص بالفيجوال بيسك حيث يمكنك اضافة واجهة خاصة بك

VB Application Wizard : يساعد على إنشاء النوافذ دون الكتابة

ISS Aplication : التحضير لتصميم (Web class)

Data project : مشروع مهيئ لقواعد البيانات من أدوات ربط و تقارير

Vb wizard manager : تشبه معاجات(ميكروسوفت) يمكن استخدامه

DHTML Application :تسهل تصميم صفحات (HTML)

- ***الفورم:***

النافذة الرئيسية لمشروعك و الصندوق الذي يحتوي على كل الكائنات الأخرى التي نضيفها للفورم فالفورم أهم كائن في المشروع و هذه نافذة الفورم

و كما نشاهد عبارة عن مربع قائم الزوايا يحتوي في الأعلى على شريط العنوان وبجانبه أيقونة الفورم ويحتوي على عدد من النقاط لكن هذه النقاط لا تظهر عند حفظ الرنامج أو تشغيله .

بالضغط بالزر الأيمن من الماوس على الفورم تظهر لك قائمة بعدد من الإمكانيات التي تقدمها لك الفورم مثل...

View Code: لإظهار نافذة الكود وهنا نستطيع كتابة الأكواد الخاصة بالفورم

Menu Editor: لإظهار نافذة محرر القوائم الذي يضيف قوائم للمشروع

Lock Controls: لجعل جميع الأدوات في الفورم غير قابلة للتحريك

Paste: للصق شيئ على الفورم

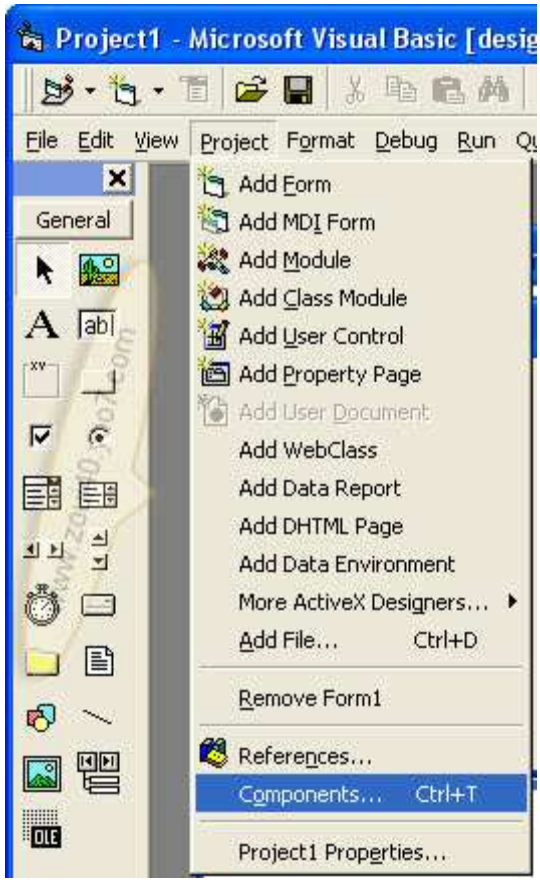
Properties: إظهار نافذة الخصائص

- ***شريط الأدوات :***

شريط الأدوات يعتبر من الكائنات أو النوافذ الرئيسية ,فهو الشريط الذي يحتوي على كل الأدوات التي يمكننا أن نضيفها للفورم.

ويمكن اضافة أدوات أخرى لهذا الشريط بالضغط عليه بالزر الأيمن و واختيار components ستظهر لك هذه الشاشة :

أو

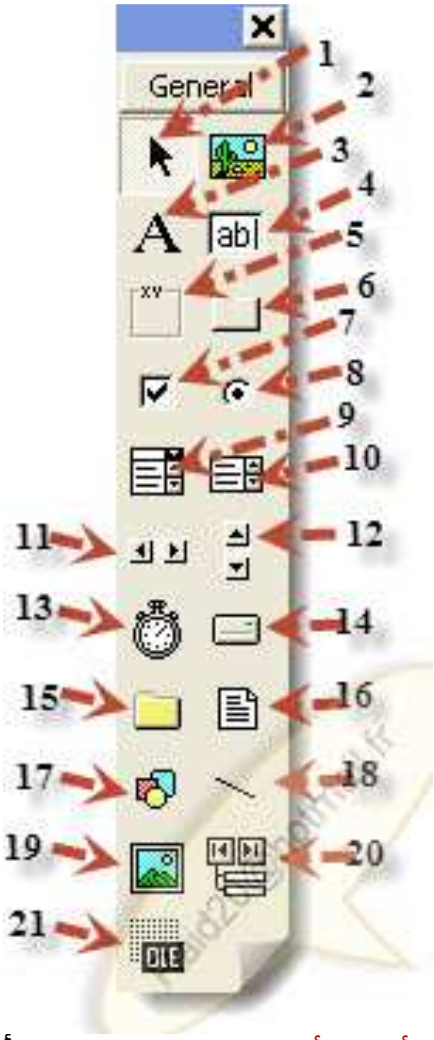


فتظهر الشاشة التالية:

فنقوم بإختيار الآداة التي نريدها ثم نضغط على Applyثم Ok

وإذا أردنا ادخال أدوات أخرى نقو بإختيار Browse ثم Ok

عناصر شريط الأدوا ت



الأداة الأولى : Pointer هي أداة تعيد مؤشر الماوس إلى السهم الطبيعي إذا كانن المؤشر على احدى الأداوت أو الأشكال الأخرى غير الوجه الطبيعي.

الأداة الثانية: PictureBox وهي أداة تتيح لنا إضافة صور الى البرنامج وادماجها الى البرنامج

الأداة الثالثة: Label وهي أداة تتيح لنا اضافة عنوان الى البرنامج أو نص في أي مكان من الفوم

الأداة الرابعة: Text Box وهي أداة لإدخال البيانات كالإسم

الأداة الخامسة:Frame لصنع اطار و تضمين بعض الأدوات داخل هذا الإطار

الأداة السادسة:Command Button تجعل للمستخدم زرا ليضغط عليه عند تنفيذ أمر معين.

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

الأداة الثامنة:Option Button وهي أداة نقطة اختيار ... وفيها يمكننا أن نختار اختيارا ما من عدة إختيارات.

الأداة التاسعة:Compo box وهي أداة نضيف إليها قا ئمة منسدلة مثلا ليختار المستخدم منها إحدى القيم

الأداة العاشرة:ListBox تشبه القائمة السابقة ولكن هذه الأداة ليست منسدلة

الأداة الحادية عشر:HScrolBar وهي أداة شريط الإنزلاق العرضي وتستخدم في إنزلاق الصور والكائنات الأآبر 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 بآداء عمل معين أو عدة اعمال معينة بصفة دورية آلما مر زمن معين نحدده.

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

الأداة الخامسة عشر: dirListBox وهي عبارة عن أداة ListBox بعرض المجلدات Folders في مسار معين نحدده نحن.

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.

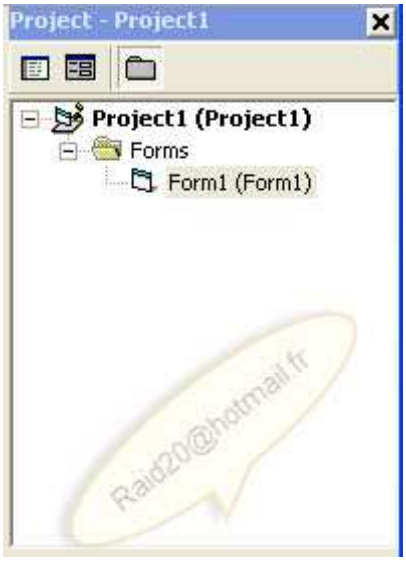
الأداة التاسعة عشر: Image وهي أداة إضافة صورة و تختلف بعض الإختلافات عن الأداة Picturebox

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

الأداة الحادية و العشرون: OLE وهي أداة ربط وتضمين ملفات وبرامج خارجية ضمن برنامجك.

معظم الادوات ليست موجودة في صندوق الادوات لذا يجب اضافتها

ـ نافذة الفورمات:



هذه هي نافذة الفورمات وهي تحوي كائنان و احيانا أكثر ... الأول هو كائن فهرس Directory واسمه Forms وهو الفهرس الذي يحتوي على كل الفورمات التي سنضيفها للمشروع، و من الممكن وجود Directory اخر عند اضافه Module او Class Module ...

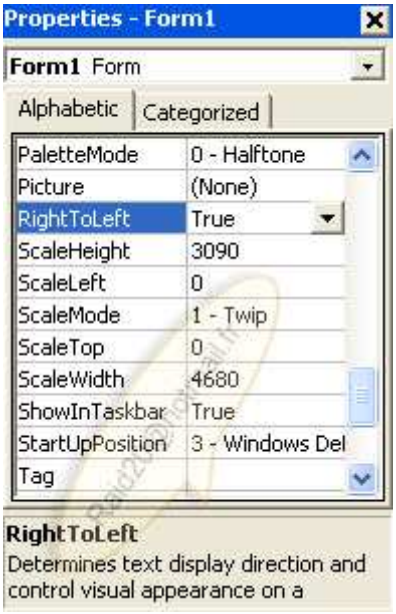
والكائن الآخر هو آائن من نوع فورم Form واسمه Form 1

تمنحنا نافذة الفورمات القدرة على عدد من الأشياء التي نراها بمجرد ضغطنا بالزر الأيمن بالماوس على أي كائن من الكائنات في مستكشف المشروع مثل الحفظ والإلغاء وغير ذلك..

ـ نافذة الخصائص:

هذه النافذة تحتوي على خصائص جميع الكائنات والأدوات التي نضيفها لمشروعنا، بما فيها خصائص الفورم، و تختلف الخصائص الخاصة بكل اداة عن الاخري ماعدا بعض الخصائص المشتركة بين بعض الادوات ، وهذه هي

نافذة الخصائص:



ومن شكل النافذة نلاحظ أن الخصائص فيها مرتبة تبعا للترتيب الأبجدي من أعلى لأسفل فيما عدا الإستثناء الوحيد وهي الخاصية Name و يمكن ترتيبها خصائصيا عن طريق الضغط على Categorized بجانب Alphabetic
ومن الملاحظ أن كل كائن في البرنامج يحتوي على مجموعة من الخصائص التي تختلف من كائن لآخر وكذلك عدد من الخصائص المشتركة بين الكائنات ... فمثلا كل الكائنات تمتلك الخاصية Name وذلك لأن هذه الخاصية من الخواص اللازمة في الفيجول بيسيك

- قوائم الفيجوال بيسك:

- القائمة File:تحتوي علي اوامر اساسية ، مثل فتح و حفظ مشروع ،و فتح مشروع جديد، و تحويل البرنامج الي امتداد Exe .. الخ
- القائمة Edit : تحتوي علي اوامر التحرير العادية بالاضافة الي اوامر أخرى
- القائمة View: تعمل محتويات هذه القائمة علي اظهار بعض الاشياء مثل صفحة كود أو فورم أو صندوق الادوات...الخ
- القائمة Project: تحتوي هذه القائمة علي اوامر خاصة بمحتويات المشروع مثل اضافة Module أو ClassModule أو غيرها

•القائمة Format: تحتوي هذه القائمة علي معظم اوامر التشغيل ، و منها اختيار طريقة تنفيذ البرنامج ، مثل تنفيذ سطر واحد منه ،StepInto او تنفيذه كله StepOver أو الامر السابق ،StepOut أو 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 الى SQL او ORACLE..

•القائمة Tools : تحتوي هذه القائمة علي اوامر آثيرة مثل AddProcedur الذي يمكننا من كتابة اجراء جديد و لكن يجب ان تكون في صفحة الكود عند اختيار هذا الامر ،إما 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 متعليمات خاصة ولا يمكننا فتحها الا اذا تم تحميل ،MSDN و بها ايضا الصفحة الخاصة بنبذة عن الفيجوال.

- شرح أول كود :

عند فتح نافذة كود لزر مثلا

نجد مكتوب الاسطر التالية:

```
Private Sub Command1_Click()

End Sub
```

•الكلمة Private تعني أن الجزء التالي سيعمل من خلال الفورم فقط ولن يعمل مع أي فورم ... ولكي نجعل الإجراء عاما أي يعمل من خلال أي جزء في البرنامج نستبدل الكلمة Private.

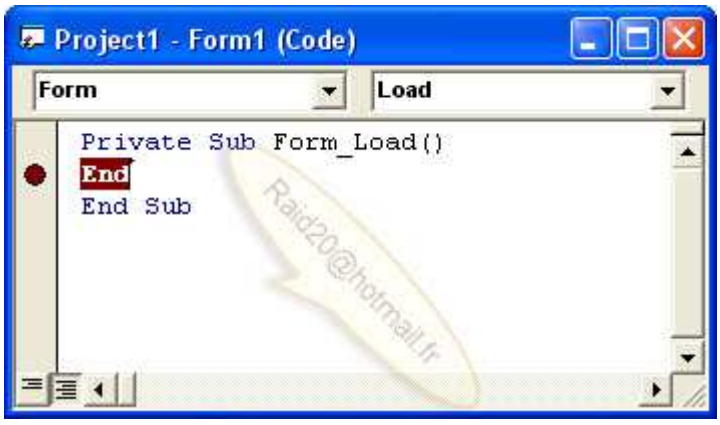
•الكلمة Sub تعني أن الجزء المحصور بين كلمتي Sub و End Sub عبارة عن مقطع برمجي متكامل ... ولا يتجزأ.

•الكلمة Command1 تعني أن المقطع التالي هو إجراء خاص بالكائن الذي إسمه Command1 وهو زر الأمر الذي سميناه بهذا الإسم

•الكلمة Click تعني أن هذا الإجراء سيتم تنفيذه في حالة الحدث Click ومجموع الكلمتين Command1_Click تعني أن هذا الإجراء يعمل من خلال الحدث Click فوق زر الأمر Command1.

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

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



مصطلحات هامة:

هذه اهم المصطلحات التي يجب معرفتها عند استخدام الفيجوال بيسيك.

•ادوات Controls:هي ادوات تحكم خاصة بالفيجوال تم تصميمها لاستخدامها بأكثر من طريقة...

•حدث Event: هو فعل ما يقوم به الجهاز او المستخدم مثل ضغط زر من لوحة المفاتيح او زر الفأرة..

•الوظائف Methods: هي وظائف محددة يمكن للكائن ان يقوم بها مثل Me.Hide فهي وظيفة خاصة بالفورم فقط وتعني اخفاء الفورم.

•كائن Object: و هو كائن (اداة) خاص له مميزاته الخاصة من خصائص و وظائف و احداث يمكن ان ينجزها..

•اجراء Procedure: هي اجراء مقطع او آثر من التعليمات في البرنامج (الكود) و تكتب عادة لغرض معين، و غالبا تكون متصلة بحدث لذا تسمي "الاجرائات الحدثية " Event Procedure ..

•الخصائص Properities: هي مزايا الكائن ، مثل حجمه و مكانه في الشاشة و لونه و اسمه ..الخ

ـ تعليمات الفيجوال بيسك

تتكون لغة الفيجوال بيسك من مجموعة من التعليمات مكتوبة في أسطر وتعليمة الفيجوال بيسك تتكون من:

1-الكلمات المحجوزة للفيجوال للبيسك والخاصة بتعليمة معينة : مثل End و If و For

2المحارف والمتحولت والثوابت:

أول المحارف

تستخدم لغة البيسك ثلثة أنواع من المحارف هي:
أ - الحرف النكليزية الصغيرة والكبيرة
ب - الرقام من 0 الى9
ج - محارف خاصة متعددة النواع:
-إشارات العمليات الحسابية : مثل: . * + - / ^ حيث أن الشارة * ترمز إلى الضرب و الشارة / ترمز إلى القسمة

و ^ترمز إلى رفعالموازنة وهي = < =< > => <> : أصغر أو يساوي والشارة <> تدل
على عدم المساواة
-علمات الترقيم وهي الفاصلة والفاصلة المنقوطة والنقطة والنقطتان فوق بعضهما وإشارة السفهام
وإشارة التعجب والفراغ والقواس وعلمات التنصيص
-رموز أخرى مثل $ وإشارة النسبة % وإشارة العطف & ورمز العداد # والشحطة _ و @والخط
المائل\

ثانيا الثوابت constants:

الثابت قيمة تستخدم في البرنامج دون أن يطرأ عليه أي تغيير خلل تنفيذه وهي على نوعين:

- 1ثابت عددي وهذه القيمة تقسم إلى نوعين:

أ - ثابت عددي صحيح INTEGER

ب - ثابت عددي حقيقي REAL وله شكلان:

شكل عشري : مثل15.25

-شكل أسي : مثل2.5 E3

- 2ثابت محرفي STRING :

وهو تابع لمحارف مكتوبة بين علمتي التنصيص " " ل يستخدم الثابت المحرفي في العمليات الحسابية وإنما يعامله الكمبيوتر كنص

مثل لو أدخلنا التعليمة Print 2*3 فإنه سوف يظهر ناتج ضرب العددين أي 5

فإنه سوف يظهر الرقمان كما هما 2*3 "Print "2*3

ثالث-المتحولات Variables:

المتحول هو رمز لمكان في الذاكرة الرئيسية تخزن فيه قيمة معينة ويجب أن يبدأ بحرف أبجدي ويمكن أن
Zيتكون من عدد من المحارف يمكن أن يصل إلى 40 محرفا
يحوي أحرف وأرقام ونقطة عشرية وليجوز أن يحوي على فراغ ويمكن أن تتغير قيمته خلل عمل البرنامج
وهو على نوعين هما:
- 1متحول عددي : تخزن فيه قيم عددية فقط
- 2متحول محرفي : وهو إسم محرفي يتبعه بالمحرف$

النماذج Forms :

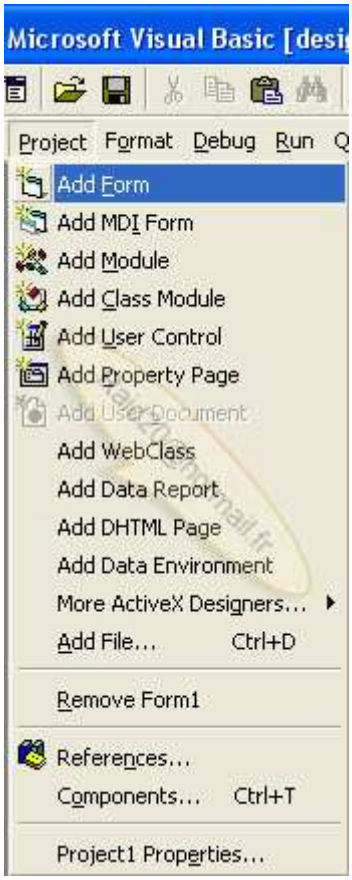
•النموذج عبارة عن كائن يعمل كمكتب للكائنات الأخرى ، كالعناوين ومربعات النص ومربعات الرسم التى تتكون منها في النهاية واجهة المستخدم.
•يحتوى النموذج على آل العناصر التى توجد في نوافذ البرنامج حال تشغيله . فهي تحتوي على شريط عنوان وقائمة التحكم وعدة أزرار للتحكم (تكبير، تصغير، اغلاق)..

•تظهر أرضية النموذج اثناء التصميم على هيئة شبكة نقطية Grid التى تسمح لك بمحاذاة العناصر على النموذج

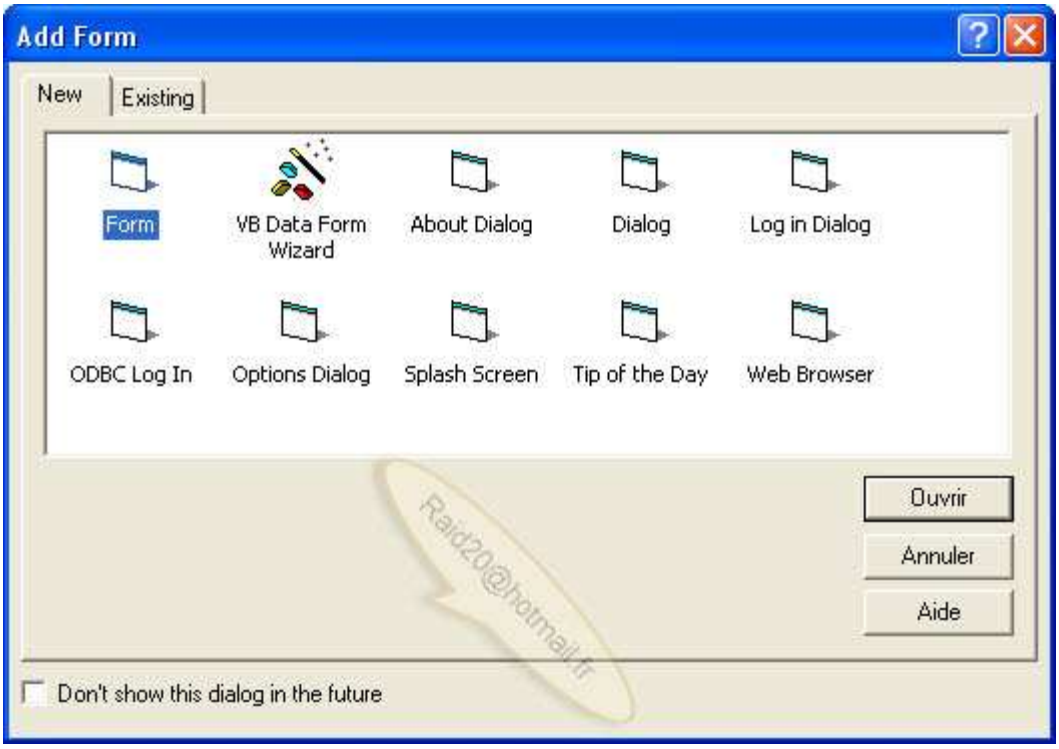
فتح و اظهار نموذج اخر:

اولا :فتح نموذج اخر:

•نضغط على Project ثم AddForm



سيظهر لنا 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: فورم جاهز به الكائنات الخاصة بمتصفح الانترنت
- Dialog: فورم علي شكل Dialog Box..
- Log In Dialog: فورم مخص ليكون باسورد للبرنامج..
- Splash Screen: نافذة بدء البرنامج..
- Tip of the Day: فورم مخصصة لتكون Tip of The Day، و طريقة استخدامها مكتوبة بالفورم..
- Option Dialog: فورم به Option Dialog

بعض خصائص الفورم:

Nameاسم الفورم
Appearanceالظهور

BackColorلون الخلفية
BorderStyleنمط الطار
CauseValidationالتصحيح
Captionالعنوان
ControlBoxإظهار وإخفاء الزرار العلوية
Enabledالفاعلية
Fontنوع الخط
ForColorلون الخط
Leftالبعد عن الحافة اليسرى
Heightالرتفاع
Iconأيقونة الفورم
MaxButtonتفعيل وإلغاء زر التكبير
MDIChildفورم يعمل داخل النافذة الم
MinButtonتفعيل وإلغاء زر التصغير
RightToLeftالتجاه من اليمين لليسار
TabIndex Tabترتيب
MousePointerمؤشر الماوس
MouseIconاليقونة التي تثمل مؤشر الماوس
MoveAbleقابل للحركة
Pictureصورة الخلفية
StartUpPositionموضع الفورم على الشاشة
TabStopإيقاف ال Tab
ToolTipTextماسيظهر عند وضع الماوس فوقها
Captionالنص
Topالبعد عن حافة النافذة العليا
Visibleمرئي أو مخفي
Widthالعرض
WindowsStatحجم الفورم عند التشغيل

الأحداث الرئيسية للفورم:

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

Load: يحدث عند تحميل النموذج في الذاكرة..

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

Deactivate: يحدث عند تنشيط نموذج آخر من نفس البرنامج.

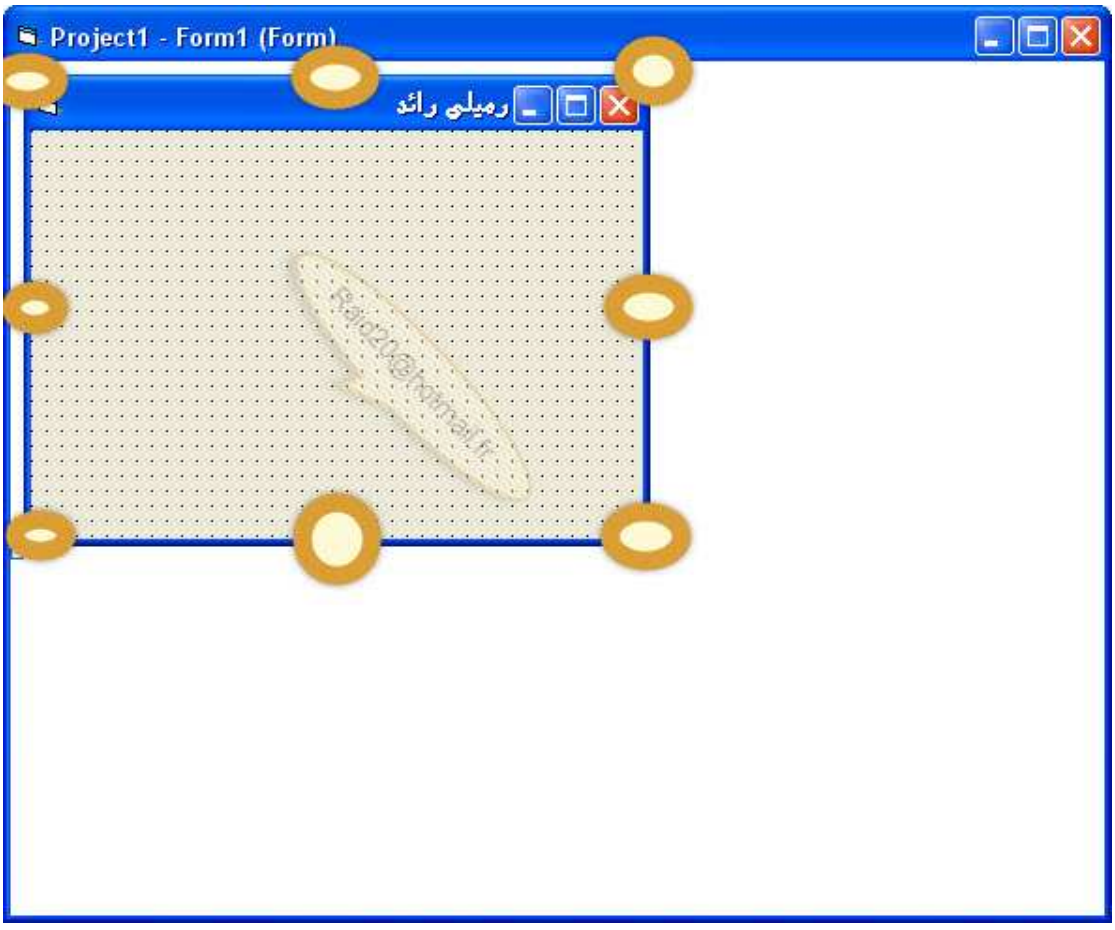
Unload: يحدث قبل افراغ الذاكرة من النافذة.

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

تغيير حجم الفورم:

يمكن تغيير حجم الفورم بأآثر من طريقة:

•عن طريق اماآن التكبير و التصغير ، نضغط عليها ثم نسحب ليتم تكبيرها كما نريد ثم نحرر زر الفأرة..



•عن طريق الخاصية Height و Width.

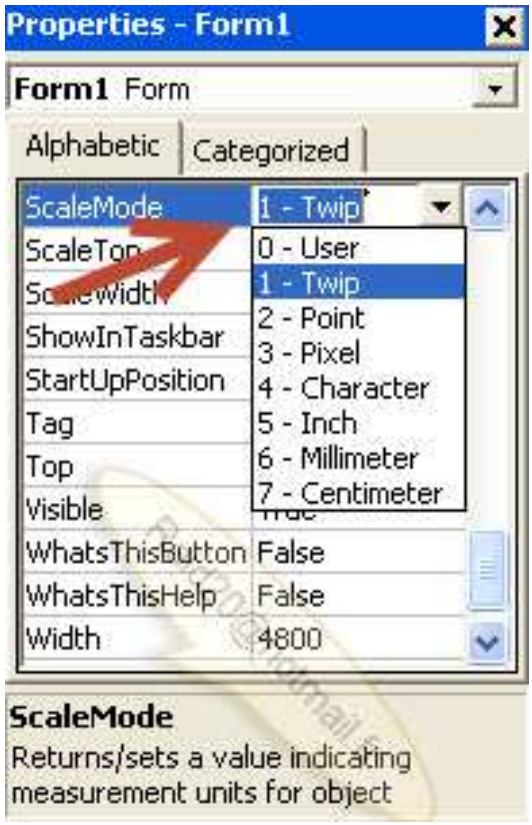
•عن طريق الكود اي بتغيير الخاصيتين Width و Height عن طريق الكود

وحدات القياس في فيجوال بيسك :

وحدة القياس الرئيسية في الفي جوال بيسيك هي ،Twip و هي من افضل وحدات القياس لانها دقيقة جدا..

و يمكننا تغيير وحدة قياس بتغيير الخاصية ScaleMode في خصائص الفورم الي اي وحدة قياس نريدها و هم كالاتي:

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



انشاء آلة حاسبة بسيطة :

هناك بعض الرموز التي مرت يجب ان تعرفها قبل كتابة الكود.

< أصغر من

> أكبر من

<> لا يساوي

<= أصغر من أو يساوي

>= أكبر من أو يساوي

+ زائد للجمع

- ناقص للطرح أو سالب

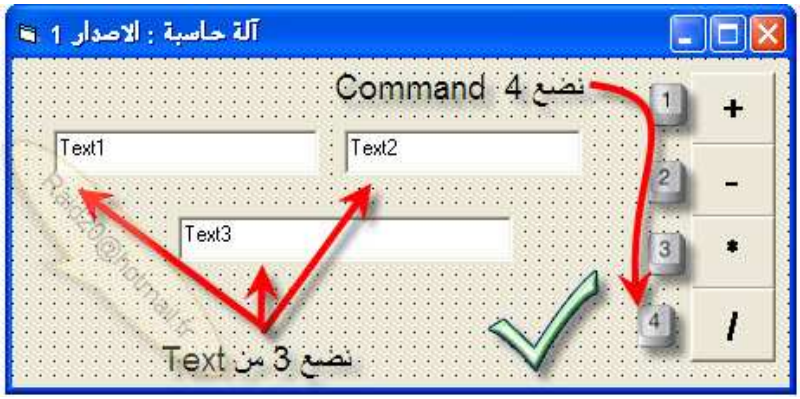
***** في للضرب

/ على للقسمة

**** القسمة بدون كسور

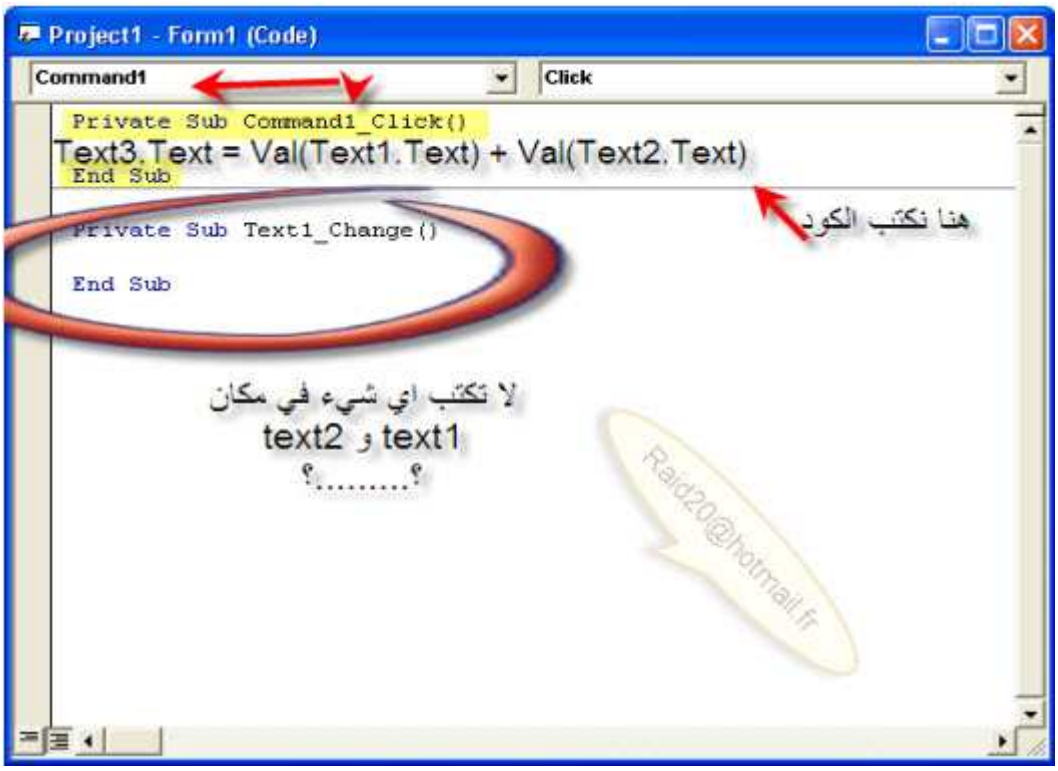
^ الاوس

Mod الباقي من القسمة

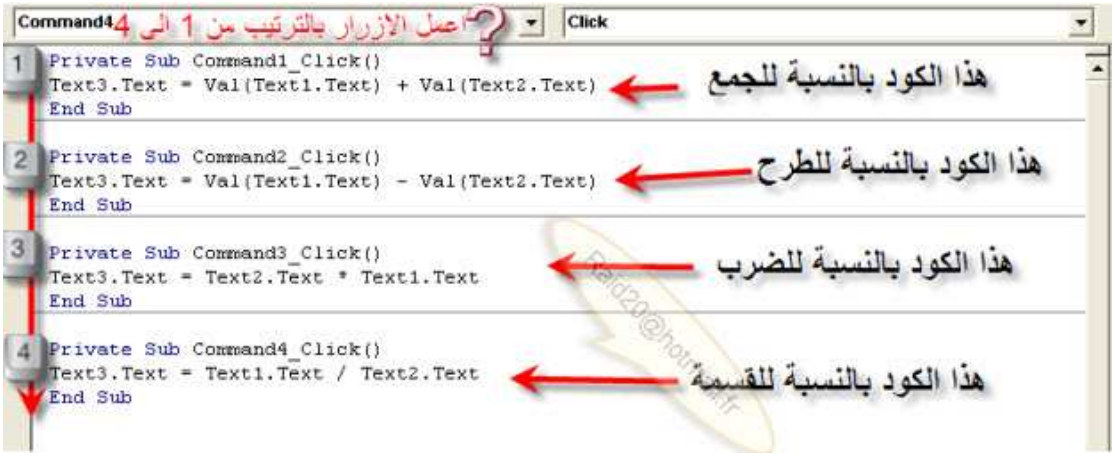


سنحتاج الى Command 4 و text 3 فقط.

الآن نكتب الأكواد:

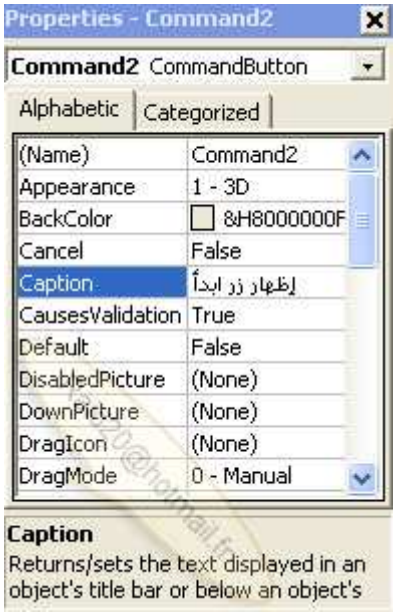


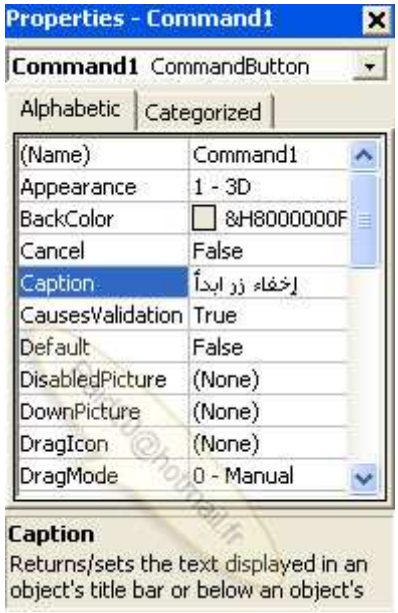

```
Private Sub Command1_Click()
Text3.Text = Val(Text1.Text) + Val(Text2.Text)
End Sub
Private Sub Command2_Click()
Text3.Text = Val(Text1.Text) - Val(Text2.Text)
End Sub
Private Sub Command3_Click()
Text3.Text = Text2.Text * Text1.Text
End Sub
Private Sub Command4_Click()
Text3.Text = Text1.Text / Text2.Text
End Sub
```



تصميم برنامج لإظهار و إخفاء زر إبدأ:

نقوم بإضافة زرين و نغير خاصية الزر الأول الى إخفاء زر ابدا,والزر الثاني الى إظهار زر ابدأ هكذا:





ثم نكتب الكود التالي في قسم التصريحات العامة Generale:

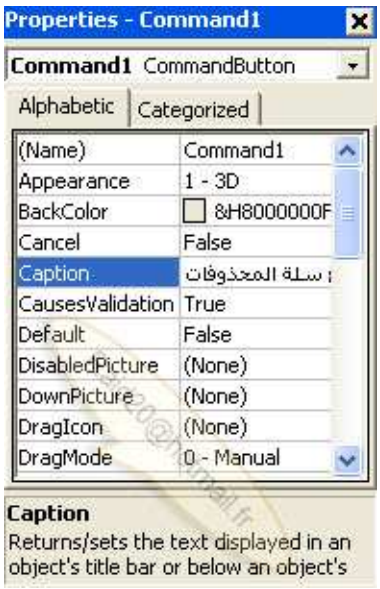
```
Const SW_SHOWNORMAL = 1
Private Declare Function FindWindow Lib "user32" Alias _
"FindWindowA" (ByVal lpClassName As String, _
ByVal lpWindowName As String) As Long
```

```
Private Declare Function FindWindowEx Lib "user32" Alias _

"FindWindowExA" (ByVal hWnd1 As Long, ByVal hWnd2 As
Long, _
ByVal lpsz1 As String, ByVal lpsz2 As String) As Long
Private Declare Function ShowWindow Lib "user32" _
(ByVal hwnd As Long, ByVal nCmdShow As Long) As Long
Private Const SW_HIDE = 0
Public Function hideStartButton()
'This Function Hides the Start Button'
OurParent& = FindWindow("Shell_TrayWnd", "")
OurHandle& = FindWindowEx(OurParent&, 0, "Button", _
vbNullString)
ShowWindow OurHandle&, SW_HIDE
End Function
Public Function showStartButton()
'This Function Shows the Start Button'
OurParent& = FindWindow("Shell_TrayWnd", "")
OurHandle& = FindWindowEx(OurParent&, 0, "Button", _
vbNullString)
ShowWindow OurHandle&, SW_SHOWNORMAL
End Function
Private Sub Command1_Click()
hideStartButton
End Sub
Private Sub Command2_Click()
showStartButton
End Sub
```

برنامج إفراغ سلة المحذوفات:

نضيف زر أمر و نغير خاصيته الى افراغ سلة المحذوفات كما ذكر سابقا:



ثم نكتب الكود التالي في قسم التصريحات العامة Generale:

```
Private Declare Function SHEmptyRecycleBin Lib "shell32.dll"
Alias "SHEmptyRecycleBinA" (ByVal hwnd As Long, ByVal
pszRootPath As String, ByVal dwFlags As Long) As Long
Private Declare Function SHUpdateRecycleBinIcon Lib "shell32.dll"
() As Long
Private Sub Command1_Click()
SHEmptyRecycleBin Me.hwnd, vbNullString, 0
SHUpdateRecycleBinIcon
End Sub
```

تصميم برنامج لحذف الملفات

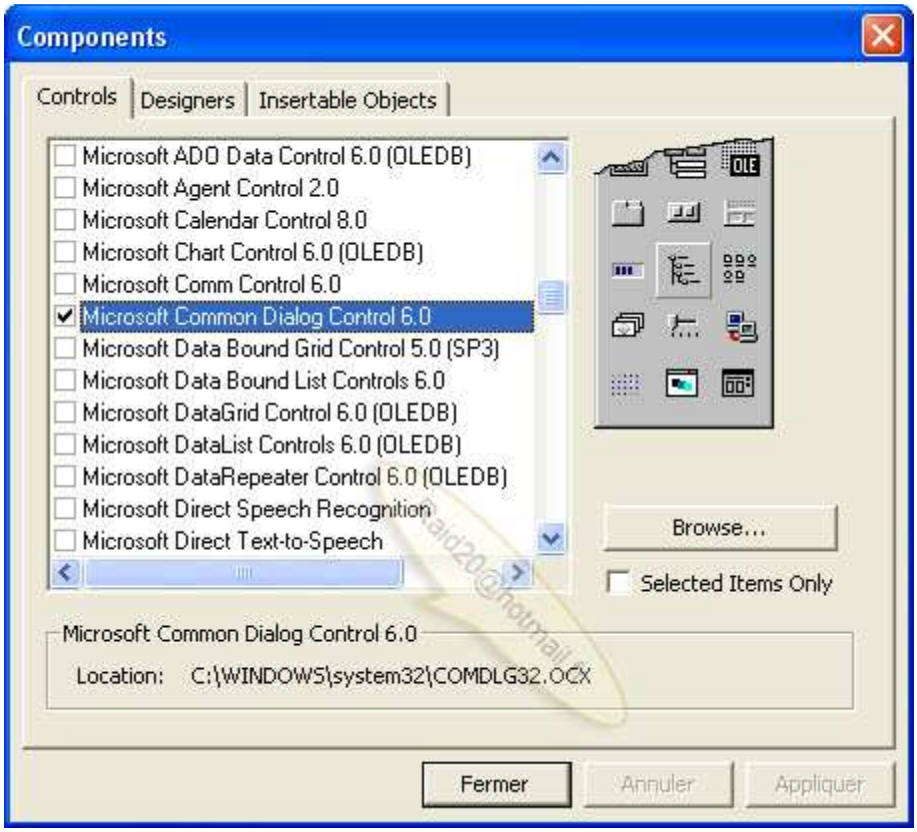
نضيف الى الفورم الأدوات التالية:

text1 ... label1
Command1 ... Command2 ... command3

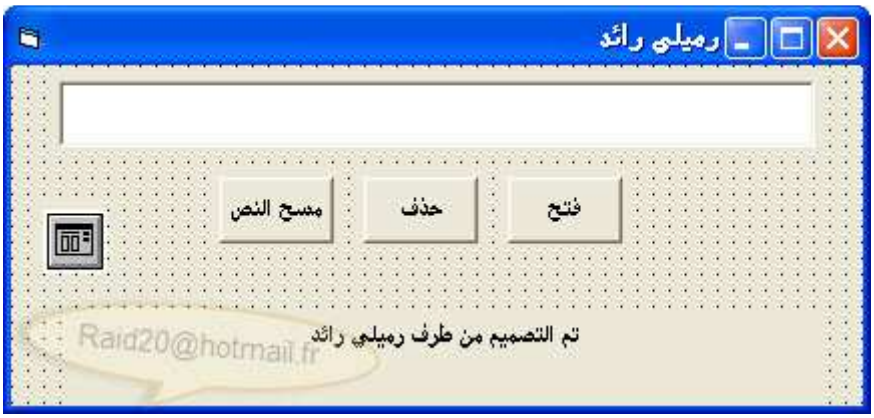
CommonDialog1

لإضافة Common Dialog1

نضغط على CTRL+T لتظهر نافذة Components



ليصبح شكل البرنامج كالتالي:



الآن بعد تصميم الواجهة يتم وضع الأكواد:

كود أمر الفتح:

```
Private Sub Command1_Click()
On Error Resume Next
CommonDialog1.Filter = " جميع الملفات "
CommonDialog1.ShowOpen
Text1.Text = CommonDialog1.FileName
```

```
Command2.ToolTipText = Text1.Text
Label1.Caption = Text1.Text
End Sub
```

كود أمر الحذف:

```
Private Sub Command2_Click()
On Error Resume Next
If Text1.Text = "" Then
MsgBox "....الرجاء تحديد الملف", vbOKOnly, ""
Else
Kill (Text1.Text)
Label1.Caption = ""
Text1.Text = ""
End If
End Sub
```

كود أمر مسح النص:

```
Private Sub Command3_Click()
On Error Resume Next
Text1.Text = ""
Label1.Caption = ""
End Sub
```

شرح **On Error Resume Next**

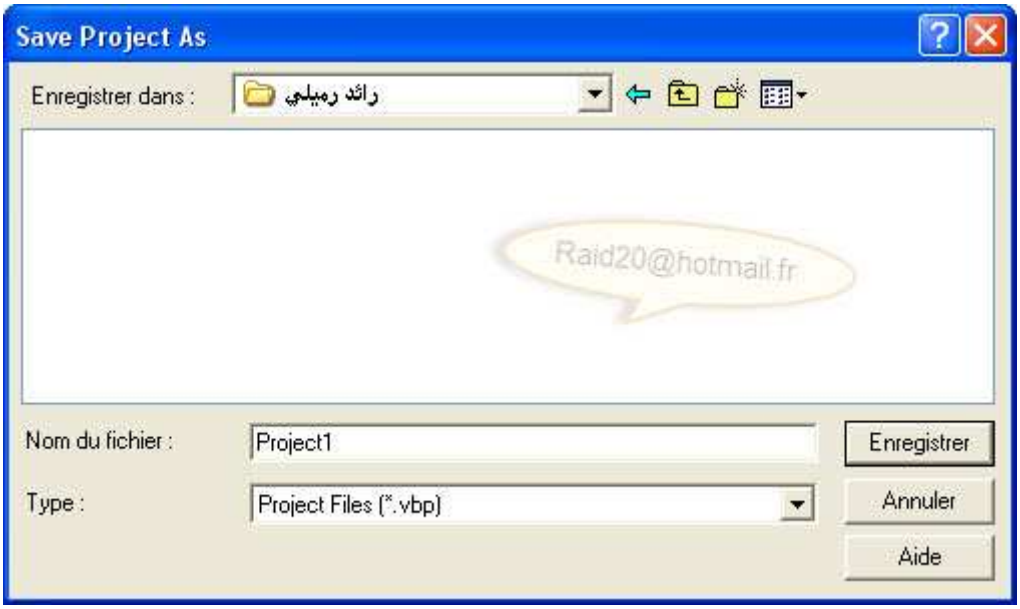
يتم وضع هذا الكود للتخلص من الأخطاء الموجودة في البرنامج

عمل برنامج من مشروع و عملSetup له:

بعد أن عملنا برنامج على الفيجوال بيسك فإننا سوف نحفظه و طريقة الحفظ هي :

1- عند إغلق الفيجوال بيسك فسوف يتم سؤالنا إذا كنا نريد الحفظ .نختار Yes فيظهر لنا صندوق حوار

ويكون قد أعطى لمشروعنا إسم Project1



لنفرض أننا لم نغير الإسم . ننقر فوق الزرSave فيتم حفظ المشروع ...

2- ويمكننا الحفظ من قائمة File ثم نختار Save و نحفظ المشروع

بعد ان حفظنا المشروع (البرنامج) باسم project1 نذهب الى قائمة File ثم نختار منها make project1.exe

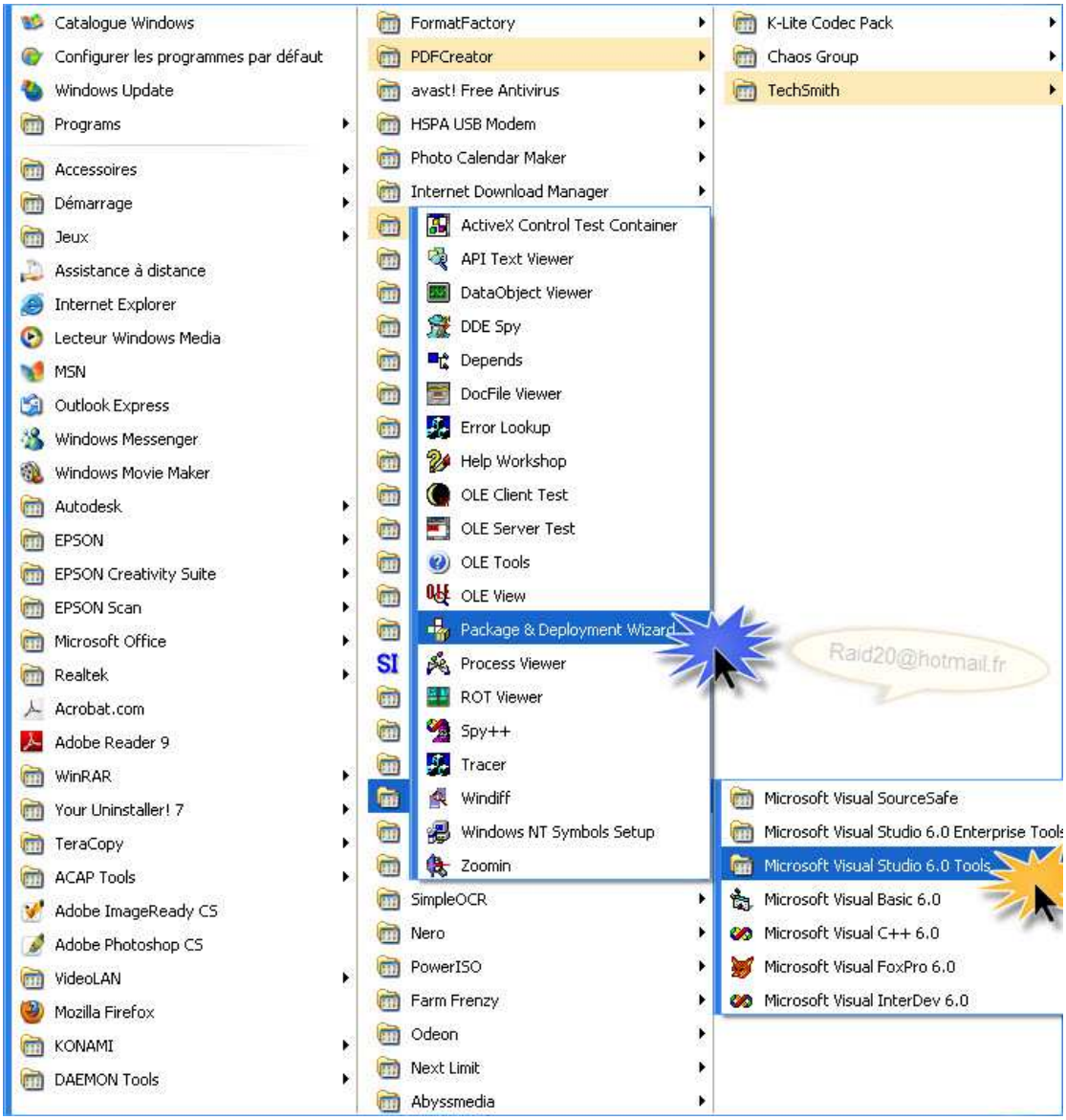
طبعا عند حفظ البرنامج البرنامج فجوال بيسك تلقائيا يضيف العبارة make project1.exe

ليسهل علينا العمل و هذا أكيد يختلف فعندنا مثلا لا يظهر make project1.exe لكن يظهر اسم البرنامج الذي حفظناه الآن نذهب للمسار الذي كننا حفظنا فيه البرنامج نراه قد عمل إيقونة لبرنامجنا أوتوماتيكيا و عند النقر على اليقونة يفتح برنامجنا الرائع.

◄ طريقة صنع Setup بعد الإنتهاء من تصميم برنامج فإذا أردنا نقل البرنامج لوحده دون ان تضعه في Setup فلن يعمل على جهاز آخر.

لآن له ملفات نظام تساعده على عمله فعلينا تشغيل معالج الحزم وصنع برنامج Setup لنه يحفظ كافة الملفات التي يحتاجها برنامجنا للعمل.

هذا البرنامج package & deployment wizard نجده مع أدوات فيجوال بيسك6

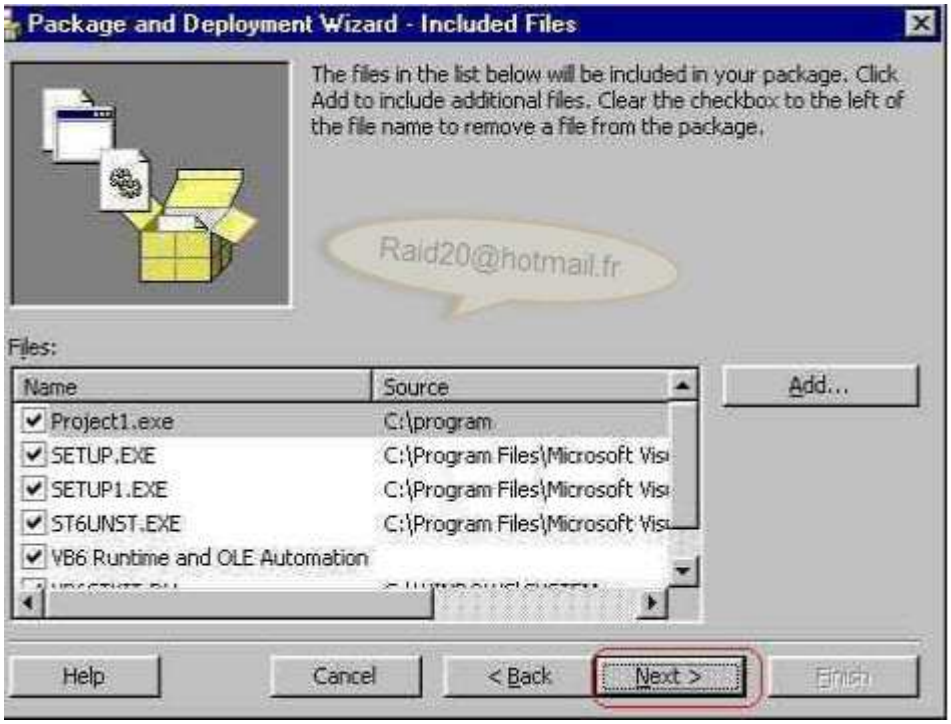


أولا علينا النقر على Browser لتحديد مشروعنا طبعا بعد الإنتهاء من تصميميه. ثم ننقر فوق الزر Package لبدء العمل

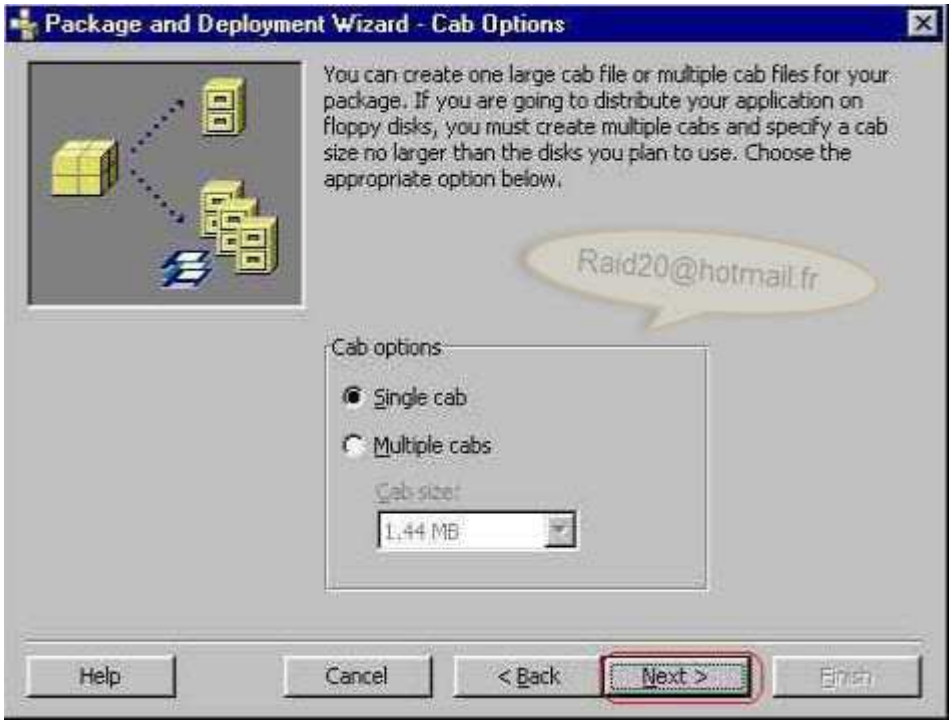
نبقيها على Standard وتضغط Next

تحديد مسار حفظ برنامج التنصيب Setup ندخل قرص مرن أوغير المسار عن طريق النقر فوق New Folder

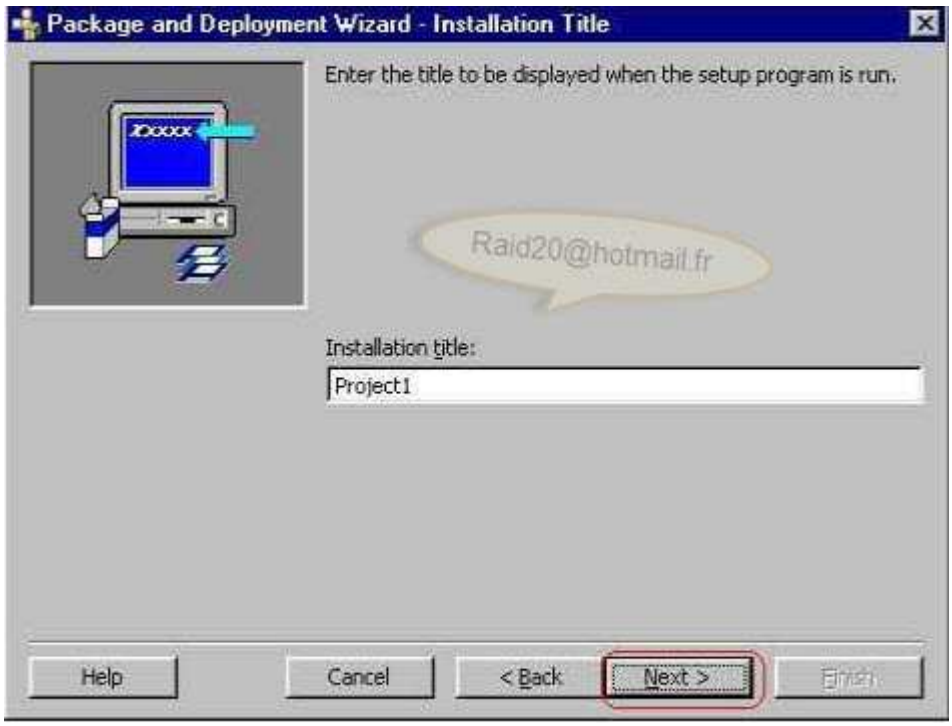
هذه الملفات الساسية يضعها البرنامج تلقائيا وإذا كنا نرغب في إضافة ملفات ننقر فوق الزر Add



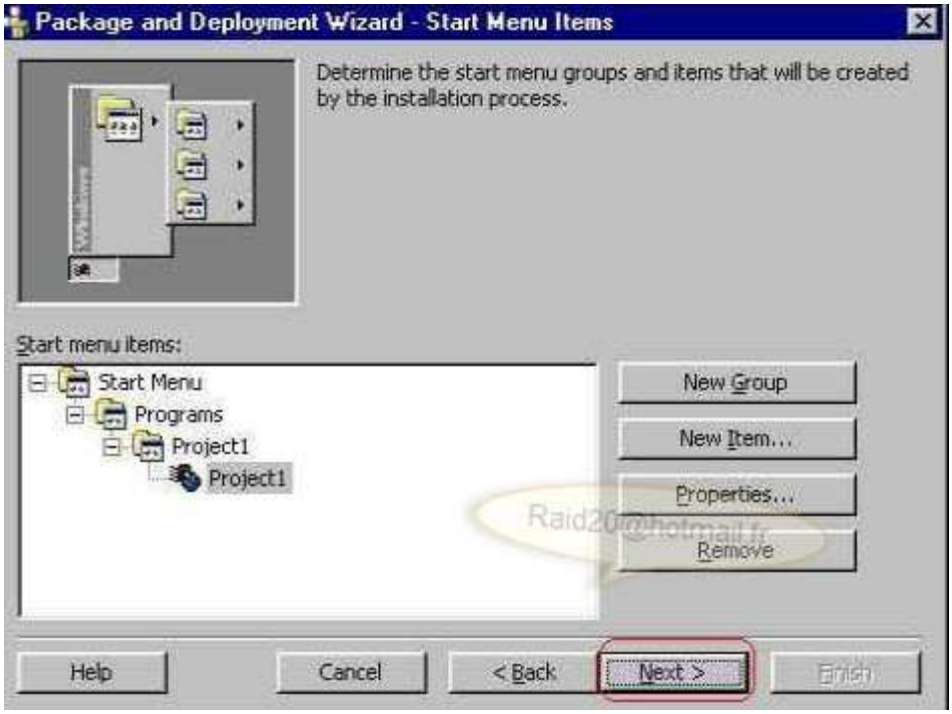
خيارات برنامج التنصيب هل نريده جزأ واحد أومجزء إلى عدة أقسام نحن نحدد حجم القسم

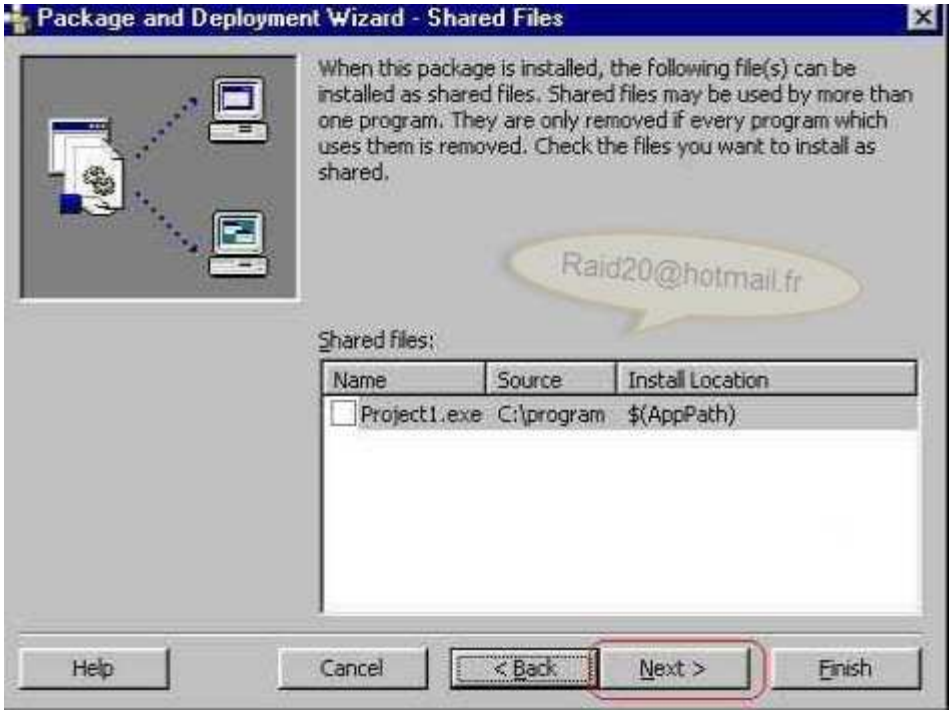


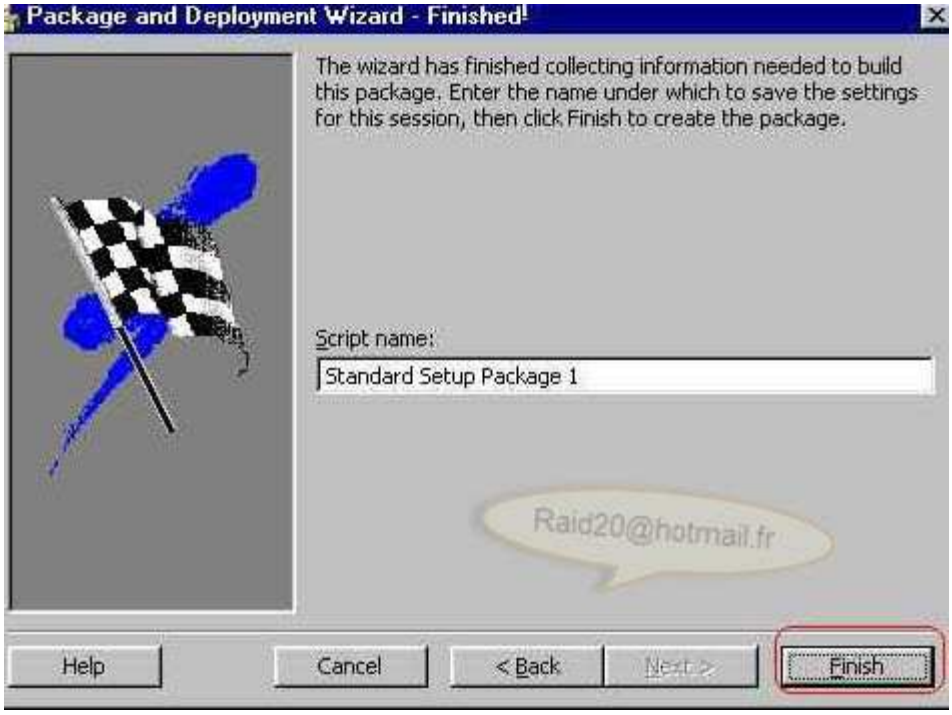
ماالعنوان الذي سوف يظهر في خلفية برنامج التنصيب



أين نريد وضعه في قائمة" إبدأ "يمكننا إنشاء مجلد لبرنامج عن طريق New Group


Package and Deployment Wizard - Start Menu Items
Determine the start menu groups and items that will be created by the installation process.
Start menu items:
Start Menu
Programs
Project1
Project1
New Group
New Item...
Properties...
Remove
Help
Cancel
< Back
Next >
Finish


Package and Deployment Wizard - Shared Files
When this package is installed, the following file(s) can be installed as shared files. Shared files may be used by more than one program. They are only removed if every program which uses them is removed. Check the files you want to install as shared.
Shared files:
Name
Source
Install Location
Project1.exe
C:\program
$(AppPath)
Help
Cancel
< Back
Next >
Finish



هناك برامج أخرى لصنع برامج التنصيب منها Install Shild البرنامج القوي لصنع برامج التنصيب والتعامل مع ملفات الفيجوال بيسك

ومعظم البرامج الضخمة الي تنصبها على جهازك هي تم حزمها عن طريق هذا البرنامج

وهناك أيضا Setup Factoy برنامج سهل الستخدام وقوي وسريع وهو يدعم مشاريع الفيجوال بيسك

سيتم شرحهم في الإصدار الثاني من الرائد لتعلم الفجوال بيسك

الخاتمة:

أرجو أن تكونوا قد استفدتم من هذا الكتاب للإستفسار او المزيد من مواضيع تعلم لغة الفيجوال بيسك ارجو مراسلتي عبر البريد الإلكتروني أو الجوال أو زيارة الموقع .انتظروا الجزء الثاني من الرائد لتعلم الفيجوال بيسك

مع تحيات أخوكم رائد رميلي

Raid20@hotmail.fr