



المبادئ الأساسية للبرمجة
بلغة

Delphi 6.0

مهندس

شريف فتحى الشافعى

المبادئ الأساسية للبرمجة
بلغة

Delphi 6.0



مهندس
شريف فتحى الشافعى

٢٠٠٢

ما هو الجديد فى Delphi 6 ؟

من تعامل مع الإصدارات السابقة للغة البرمجة Delphi ثم أصبح الآن يتعامل مع الإصدار السادس لهذه اللغة فسيجد أن Delphi 6 تعمل على تقديم العديد من المظاهر والإمكانيات كما إنها تشتمل على كم هائل من التحسينات. وهذه الإمكانيات والتحسينات تتركز فى المناطق التالية :

- بيئة العمل IDE (اختصار للمصطلح Integrated Development Environment) والذى يعنى بيئة التطوير المتكاملة).
- إعداد تطبيقات الإنترنت.
- التفاعل مع لغة البرمجة XML.
- المترجم Compiler الخاص باللغة.
- التعامل مع أدوات التحكم ActiveX والمكونات COM.
- الدعم المقدم لتطبيقات قواعد البيانات.
- الإمكانية أو الخاصية CORBA.
- إعداد الأفعال Actions التى تستجيب من خلالها التطبيقات لطلبات المستخدمين.
- المتغيرات الخاصة أو المفصلة Custom.
- وحدات وإمكانيات الـ VCL.
- وحدات وإمكانيات الـ RTL.
- إعداد تطبيقات وبرامج لديها القدرة على العمل بمختلف نظم التشغيل.
- أدوات الترجمة.
- التغييرات التى أجريت على طريقة نشر وتوزيع التطبيقات والبرامج.
- حساسية نظام المساعدة.

بعض من الإمكانيات والتحسينات تكون غير متاحة بكافة إصدارات
Delphi editions لغة Delphi.



المظاهر والتحسينات الجديدة ببيئة التطوير المتكاملة IDE

لقد نالت بيئة التطوير المتكاملة IDE قدر كبير من المظاهر والإمكانات والتحسينات الجديدة والتي تركزت فى الآتى :

- Modules الخاصة بالبيانات.
- المشهد الشجرى أو الهرمى TreeView لخصائص وصفات الكائنات.
- محرر الكود البرمجى.
- أداة فحص الكائن.
- أدوات مشاهدة الكود البرمجى.
- مدير المشروع.
- قائمة الملف.
- صندوق حوار العناصر الجديدة New Items.
- شريط أدوات الإنترنت.
- التغييرات التى أجريت على بالليته المكونات.
- الmodules الخاصة بإعداد خريطة للمفاتيح.
- صندوق حوار خيارات بيئة العمل Environment Options.
- صندوق حوار الفهارس Directories.
- طريقة عرض محتويات القوائم.
- كتابة حزم برمجية فى مرحلة تصميم التطبيقات Design-time packages.

الModules الخاصة بالبيانات (كافة الإصدارات)

أداة تصميم Module البيانات والتي كانت متوفرة لدى Delphi 5 تم تقسيمها إلى ثلاثة أجزاء وهى :

- (١) Module البيانات القياسى (كما هو الحال فى Delphi 4) وهو يعتبر بديل لصفحة المكونات Components page.



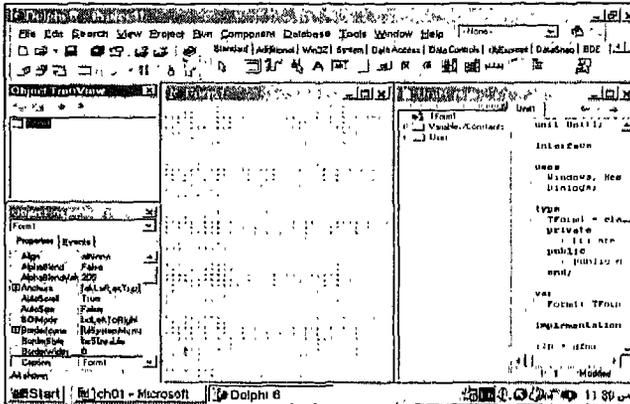
(٢) أداة المشاهدة الشجرية TreeView للكائن التي تعتبر بديل للقسم الأيسر بأداة تصميم Module البيانات.

(٣) صفحة الديجرام Diagram Page التي تعتبر بديل لصفحة ديجرام البيانات.

أداة المشاهدة الشجرية TreeView للكائن (كافة الإصدارات)

هذه الأداة تقع في الركن الأيسر العلوي لبيئة التطوير المتكاملة IDE كما هو موضح

بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

هذا وأداة المشاهدة الشجرية TreeView تعتبر ديجرام شجري يقوم بعرض

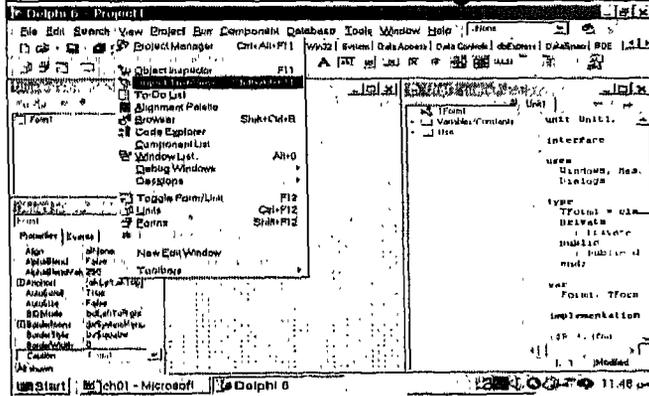
العلاقات التبادلية المنطقية بين المكونات المرئية والغير مرئية الموجودة بفورمة أو بـ Module بيانات أو بإطار Frame.

تعمل أداة المشاهدة الشجرية TreeView بطريقة متزامنة ولحظية مع أداة فحص الكائن وأداة تصميم الفورمة ومن ثم لو أنك اخترت عنصر وقمت بتغيير المشاهدة إلى أى من الأدوات الثلاثة سألقة الذكر ستجد أن المشاهدة تتغير فى نفس الوقت فى الإداتين الآخريتين. وأكثر من ذلك نقول أن صفحة الديجرام الموجودة فى محرر الكود البرمجى تعمل فقط عن طريق سحب وإسقاط العناصر من النافذة الخاصة بأداة المشاهدة الشجرية TreeView.

لقد تم إضافة المزيد من المهام الوظيفية لأداة المشاهدة الشجرية TreeView ومن

بين هذه المهام الوظيفية ما يلى :

لقد تم وضع نافذة أداة المشاهدة الشجرية TreeView فوق نافذة أداة فحص الكائن Object Inspector وإذا لم تكن ظاهرة على الشاشة في مرحلة ما فإنها تظهر فوراً عندما تضغط على مجموعة المفاتيح Alt+Shift+F11 معاً أو عندما تختار Object TreeView من القائمة View كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

تتضمن أداة المشاهدة الشجرية TreeView المكونات الموجودة بكل من الفورمة والإطار وModule البيانات.

تتضمن أداة المشاهدة الشجرية TreeView المكونات المرئية والغير مرئية أيضاً. نافذة أداة المشاهدة الشجرية TreeView تتضمن شريط أدوات جديد يشتمل على الأيقونة New Item والأيقونة Delete  والأيقونة Move Up والأيقونة Move Down. وهذه الأيقونات تعمل من أجل خصائص الكون. فعلى سبيل المثال لو أنك أضفت مكون Dataset فإنك تستطيع اختيار الخاصية Aggregate ثم تفقر بالماوس على الأيقونة New Item لكي تضيف حقل جديد. ولو أن هناك أشياء مختلفة الأنواع يمكن إضافتها في هذه الحالة سيتم فتح قائمة صغيرة عند النقر بالماوس على الأيقونة New Item.

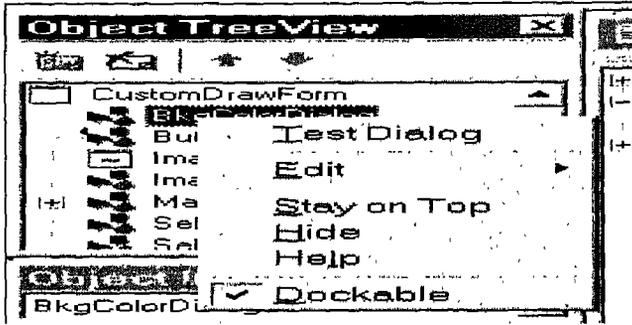
لقد تم إضافة المزيد من glyphs التي تعمل على عرض أو تمثيل نوع العنصر الذي قد يكون أب Parent (أصل) مرثى أو قد يكون مكون وليد أو تابع Child أو قد يكون مكون غير مرثى أو قد يكون خاصية ضمنية أو غير ضمنية. فعلى سبيل المثال العناصر التي يتم إنشاؤها ضمناً بدون أن تشعر أنت مثل التعامل الافتراضي



default session تظهر باللون الأبيض والأسود في نافذة أداة المشاهدة الشجرية
.TreeView

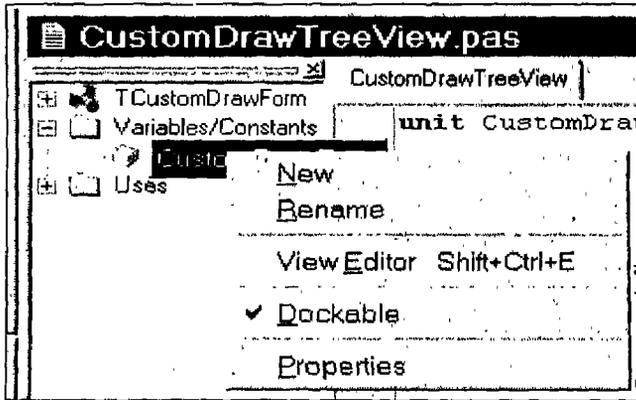
في الإصدارات السابقة كنا نجد أنه في أثناء كون قيم خصائص أى مكون غير مكتملة نلاحظ أن glyph الخاص بهذا المكون تكون محاطة بدائرة حمراء. أما الآن فإننا نلاحظ علامة استفهام حمراء داخل دائرة صفراء تظهر على يسار الأيقونة.

النقر بالزر الأيمن للماوس على أى عنصر من العناصر الموجودة بنافذة أداة المشاهدة الشجرية TreeView يؤدي إلى ظهور قائمة مختصرة تضم الخيارات الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

وهذه الخيارات نلاحظ أنها أكثر من التي تشتمل عليها القائمة المختصرة التي تظهر عند النقر بالزر الأيمن للماوس على أى عنصر بنافذة أداة تصميم Module البيانات كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :



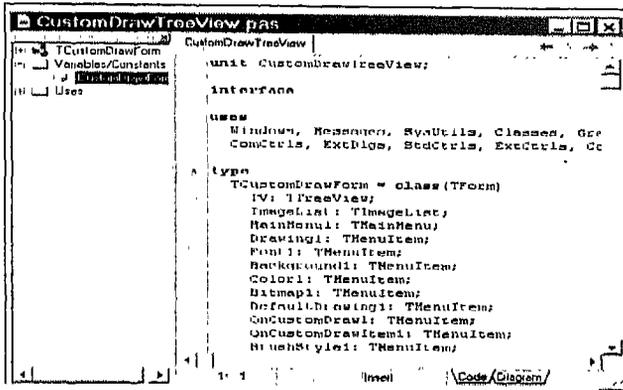
محرر الكود البرمجي

فيما يلي سوف نستعرض سويا المظاهر الجديدة التي أضيفت لمحرر الكود البرمجي من خلال Delphi 6.

أدوات تصميم السطح (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

محرر الكود البرمجي Code Editor أصبح الآن يقدم الدعم الكامل لأدوات تصميم السطح Surface designers أو للحزمة المحملة للمشاهد الخاصة أو المفصلة. وهذه المشاهد يتم الوصول إليها من خلال مجموعة من التبويبات الموجودة في سطر الحالة كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



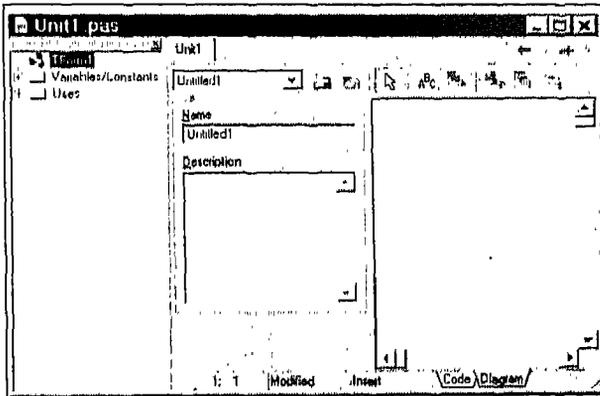
المشهد الأساسي built-in الوحيد هو صفحة الكود البرمجي القياسية. ونود هنا القول بأنه بناء على الإصدار الذي تتعامل معه من لغة Delphi فإنك تستطيع الوصول للصفحات التالية بمحرر الكود البرمجي :

صفحة الديجرام (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

الشكل التالي يوضح لنا صفحة الديجرام الموجودة في محرر الكود البرمجي Code

Editor

شكل توضيحي :



وهذه الصفحة تعمل على توفير العديد من الأدوات المرئية Visual من أجل إعداد وتهيئة ديجرام من المستطيلات والمربعات والخطوط لعرض العلاقات التبادلية بين المكونات المرئية والمكونات غير المرئية. ويمكن اعتبار صفحة الديجرام بمثابة أداة توثيق حيث إنها تقوم بتوضيح هذه العلاقات التبادلية تخطيطيا Schematically كما إنها تسمح لك بأن تضيف أى تعليقات ترغبها للديجرام. ونود هنا القول بأن المكونات لا تظهر فى صفحة الديجرام حتى تقوم برسمهم من خلال أداة المشاهدة الشجرية TreeView للكائن.

المظاهر والإمكانات الجديدة لدى صفحة الديجرام :

- تستطيع أن تختار العديد من العناصر فى نفس الوقت من نافذة المشاهدة الشجرية للكائن Object TreeView ثم تسحب هذه العناصر إلى داخل صفحة الديجرام.
- الجانب الأيسر بصفحة الديجرام أصبح مشتملا على حقل تستطيع فيه أن تكتب اسم ووصف لكل ديجرام تقوم بإنشاؤه كما إنه يشتمل أيضا على قائمة منسدلة للعثور على الديجرامات التى تم إنشاؤها وتسميتها من قبل.
- لقد تم إضافة شريط الأدوات يضم العديد من الأيقونات إلى صفحة الديجرام. وهذه الأيقونات لعمل الوصلات بين العلاقات التبادلية ولتحديد مواضع بلوكات تعليق داخل الديجرام.
- يتم تلقائيا تخصيص عناوين لأدوات وصل الصفات Property connectors. وأنت تستطيع سحب العناوين وتسقطها فى أى موضع بصفحة الديجرام.
- تستطيع أن تنشأ ديجرام لكل Module للبيانات أو لكل فورمة أو لكل إطار قيمت بإضافته إلى المشروع.

صفحات الـ WebSnap (الإصدار المتكامل Enterprise)

عند إنشاء تطبيق من أجل أن يعمل فى أحد خوادم الويب باستخدام الـ WebSnap فإن المكونات التى توجد فى module صفحة الويب تعمل على تكوين صفحات لكل من الآتى :

● الـ Script المد بلغة HTML.

● ناتج تنفيذ الكود البرمجى المكتوب بلغة HTML.

المعاينة Preview.

التسلسل الشجرى XML Tree.

التسلسل الشجرى XSL Tree.

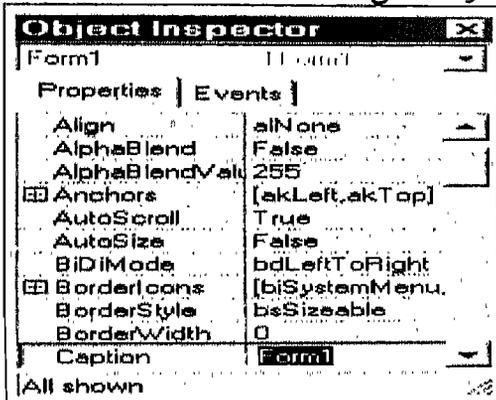
تبويبات السحب والإسقاط (كافة الإصدارات)

تبويبات السحب والإسقاط عبارة عن وحدة التبويبات Tabs الموجودة في الجانب العلوى بمحرر الكود البرمجى والتي يمكن الشعور بها من خلال سحب وإسقاط هذه التبويبات. فعلى سبيل المثال لو أن لديك وحدتين إحداهما تسمى About والأخرى تسمى TextEditor فى هذه الحالة تستطيع سحب الوحدة About إلى الجانب الأيمن للوحدة TextEditor.

أداة فحص الكائن Object Inspector (كافة الإصدارات)

نافذة أداة فحص الكائن Object Inspector أصبحت الآن موجودة أسفل نافذة

المشاهدة الشجرية للكائن Object Tree وهى موضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

فيما يلى سوف نستعرض سويا المظاهر والإمكانيات الجديدة التى أضيفت لأداة

فحص الكائن Object Inspector من خلال Delphi 6.

قائمة عرض اللحظة Instance list box

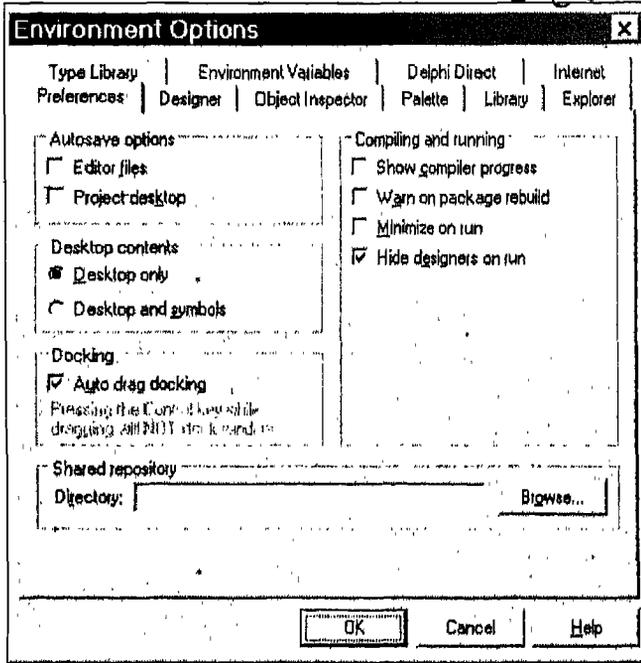
لقد تم إضافة قائمة منسدلة لحظة بالجزء العلوى لنافذة أداة فحص الكائن

Object Inspector وهى تتمتع بالمظاهر والإمكانيات التالية :

- تعمل القائمة اللحظية على استعراض اسم القطاع لكل كائن موجودة في القائمة وليس فقط للكائن الموجود في قمة القائمة.
- تستطيع أن تمنح أي مكون نفس الأسم الممنوح لأي فورمة أو Module بيانات موجود به. فعلى سبيل المثال تستطيع أن تضيف مكون أيقونة إلى الفورمة Form1 ثم تقوم بتغيير اسمه ليصبح Form1 أيضا وفي هذه الحالة كلا الأسمين سيظهران في القائمة اللحظية.
- تقوم القائمة اللحظية بعرض أداة تعليق ToolTip للمكون المختار حاليا ويعتبر ذلك مفيدا في حالة أن اسم المكون كان أعرض من القائمة اللحظية.
- يمكن إخفاء القائمة اللحظية.

صندوق حوار الخصائص

قائمة المحتوى Context الخاصة بنافذة أداة فحص الكائن Object Inspector أصبح لديها صندوق حوار خصائص جديد والذي يمكن الوصول إليه أيضا عن طريق فتح القائمة Tools واختيار منها الأمر Environment Options ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Environment Options الموضح في الشكل التالي :



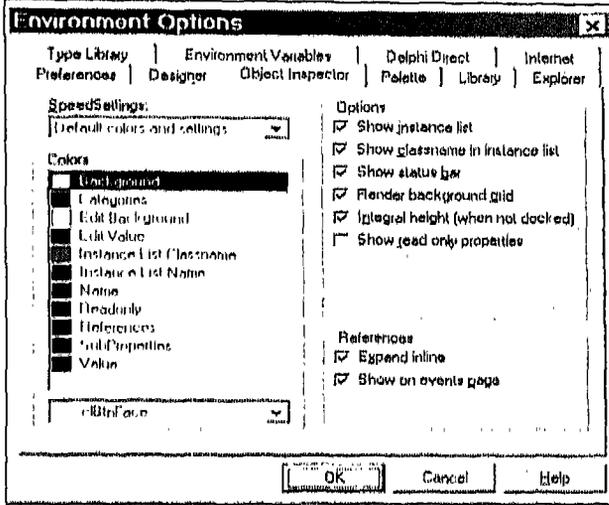
شكل توضيحي :



وفيه انقر بالماوس على التبويب Object Inspector ليظهر على السطح كما هو

موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



وهذا التبويب يضم العديد من خيارات العرض التالية :

● مجموعة الـ SpeedSettings التي تعمل على تفصيل الألوان الخاصة بأداة فحص الكائن Object Inspector.

● عرض أو إخفاء كل من القائمة اللحظية وأسماء القطاعات في القائمة اللحظية وشريط الحالة وشبكة نقاط الخلفية والخصائص التي تكون للقراءة فقط.

● خصائص مرجعيات الكائن يمكن تمديدها inline وعرضها في كل من صفحة الخصائص وصفحة الأحداث Events.

مرجعيات المكون الممتدة Inline

تعمل مرجعيات المكون الممتدة Inline على عرض كل من الخصائص والأحداث الخاصة بأي كائن مرجعي وذلك بدون الحاجة للقيام فعليا باختيار المكون المرجعي نفسه. وفي هذا الجزء نجد المظاهر والإمكانات الجديدة التالية :

● الخصائص التي تشير مرجعيا لكائن درجة ثانية تكون حمراء اللون كما أن الخصائص الخاصة بهذا الكائن الدرجة الثانية تكون بطبيعة الحال خضراء اللون.



الأحداث التي تشير مرجعيا لكائن درجة ثانية تكون حمراء اللون كما أن الأحداث الخاصة بهذا الكائن الدرجة الثانية تكون بطبيعة الحال خضراء اللون.

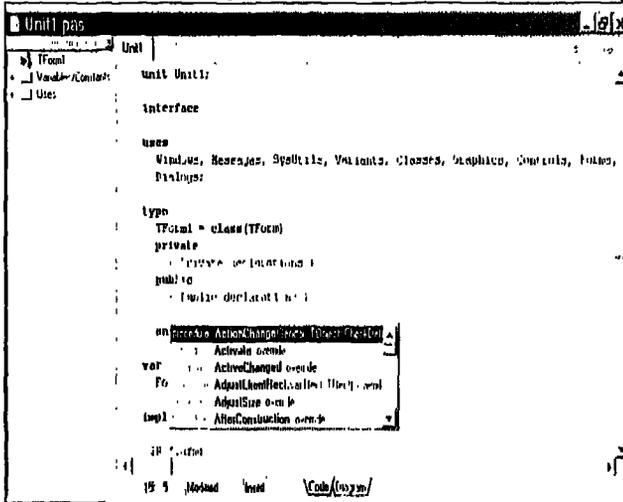
الخصائص التي تتفاعل مع بعضها البعض يمكن الإشارة المرجعية إليها inline.

أدوات التعامل مع الكود البرمجي Code insight tools (كافة الإصدارات)

إمكانية التعامل مع الكود البرمجي أصبحت لديها إمكانيات ومظاهر تم تحديثها وخاصة بالنسبة لتكملة الكود ومعاملات الكود code parameters.

تكلمة الكود البرمجي Code completion

الآن عندما تقوم بنفسك باستدعاء خاصية تكلمة الكود البرمجي (بالضغط على المفاتيح Ctrl+Space) بلوحة المفاتيح وأنت لاتزال في سطر فارغ داخل جسم أى روتين فستجد أنه تظهر على الفور قائمة منسدلة (الموضح فى الشكل التالى) تقدم كل رموز من وحدات RTL الإضافية حتى لو كانت غير مستخدمه من خلال الوحدة الحالية :



شكل توضيحي :

فيما يلى سنستعرض سويا المظاهر والإمكانيات الجديدة بهذه الخاصية :

تصفية وفرز كافة الإعلانات عن طرق التفاعل interface التي يتم الإشارة إليها مرجعيا من خلال قطاعات صفة القراءة أو الكتابة. فالقائمة المنسدلة تعرض فقط الخصائص والطرق المستقلة stand-alone التي تم الإعلان عنها فى نوعية التفاعل interface type.

- إجراء عملية تصفية وفرز فى أثناء الكتابة بمحرر الكود البرمجى. كما أن النص يتم إزالته القائيا عندما تختار أى عنصر من القائمة المنسدلة.
- العمل داخل منطقة تعريف القطاع Class فى قسم التفاعل مع تقديم الدعم لإمكانية الاختيار المتعدد multiselect.
- عرض الطرق المتوارثة والتصورية بالإضافة إلى طرق التفاعل والخصائص.
- إمكانية تغيير حجم القائمة المنسدلة.
- لقد تم إضافة الألوان للمساعدة فى التمييز بين مختلف العناصر الموجودة بالقائمة المنسدلة. فعلى سبيل المثال الإجراءات تكون ملونة باللون الأزرق المخضر teal فى حين أن الدوال تكون ملونة بالأزرق الغامق. ولكن على العموم تستطيع أن تقوم بتغيير الألوان الافتراضية فى أحقية الاستخدام Registry.
- تقديم الدعم لأساليب الرسائل WM_XXX و CM_XXX و CN_XXX المعتمدة على الثوابت المتشابهة الأسماء والموجودة بكافة الوحدات بالجملة Uses.
- أساليب الاستخلاص أصبحت الآن تظهر باللون الأحمر فى مناطق الإعلانات عن الأنواع Type declarations. أما باقى كافة contexts الأخرى الخاصة بأدوات التعامل مع الكود البرمجى تعمل على إظهار أساليب الاستخلاص باستخدام الألوان المعتادة لكل من الإجراءات والدوال.

معاملات الكود البرمجى code parameters

- لو أن عنصر كان عبارة عن إجراء أو دالة يستخدم عدد من المعاملات parameters فى هذه الحالة يتم إضافة "" إلى اسم هذا العنصر كما يتم عرض على الفور أداة تعليق مشتملة على الكود البرمجى للمعامل.

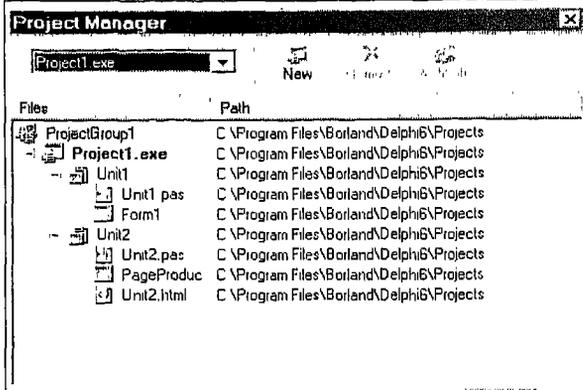
المodule الجديد لتخطيط المفاتيح Key mapping (كافة الإصدارات)

- لقد تم إضافة مجموعة تخطيط المفاتيح الخاصة بلغة VB (Visual Basic) إلى ال-modules الخاصة بتخطيط المفاتيح الموجودة بالفعل لدى لغة Delphi.



الحزم Packages في مدير المشروع (كافة الإصدارات)

الآن نجد أن كافة حزم المشاريع المفتوحة حاليا تكون معروضة في مشهد مدير المشروع كما هو موضح بالشكل التالي :

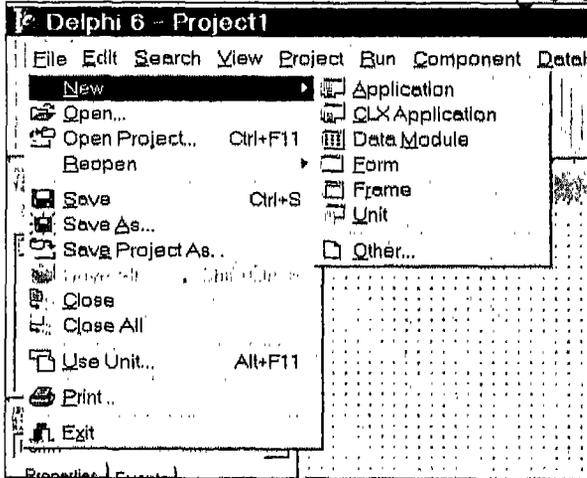


شكل توضيحي :

ونود هنا القول بأن هذه النodes التي تشير مرجعيا إلى حزم المشروعات يمكن استخدامها للمساعدة في متابعة وإدارة المشروع النشط حاليا كما يمكن الاستعانة بها أيضا كأداة للتجول لكي تصل إلى أى حزمة مفتوحة حتى عندما تكون هذه الحزمة ليست عضوا في مجموعة المشروع الحالي.

قائمة الملف File Menu

لقد تم تحديث قائمة الملف File Menu وهذا التحديث يتمثل في إضافة القائمة الفرعية New للقائمة File كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

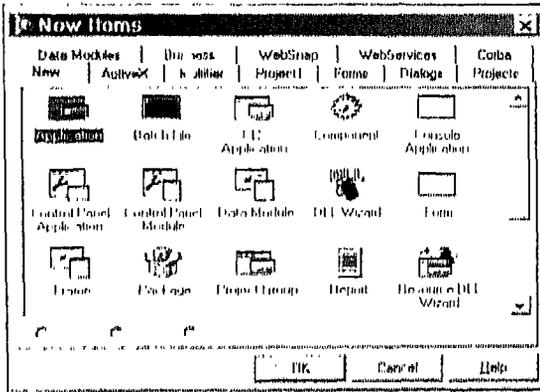


وكما نرى فإن هذه القائمة الفرعية تشتمل على ٦ أنواع من المشاريع (تطبيق Application وتطبيق CLX وModule بيانات وفورمة وإطار ووحدة) بالإضافة إلى باقى الاختيار Other الذى يعمل على فتح صندوق حوار العناصر الجديدة New Items.

صندوق حوار العناصر الجديدة New Items

الشكل التالى يوضح لنا صندوق حوار العناصر الجديدة New Items أو الذى يعرف

بمخزن أو مستودع الكائنات Object Repository :

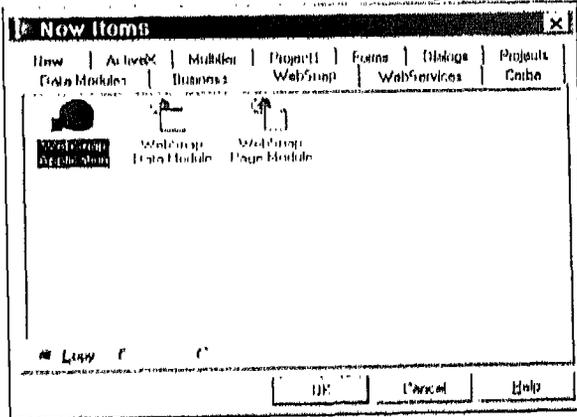


شكل توضيحي :

كما نرى أن صندوق الحوار New Items أصبح مشتملا على ثلاثة تبويبات جديدة بالإضافة إلى عدد من المعالجات Wizards الجديدة وعدد من modules البيانات الجديدة التالية :

التبويب WebSnap :

الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذا التبويب الجديد :

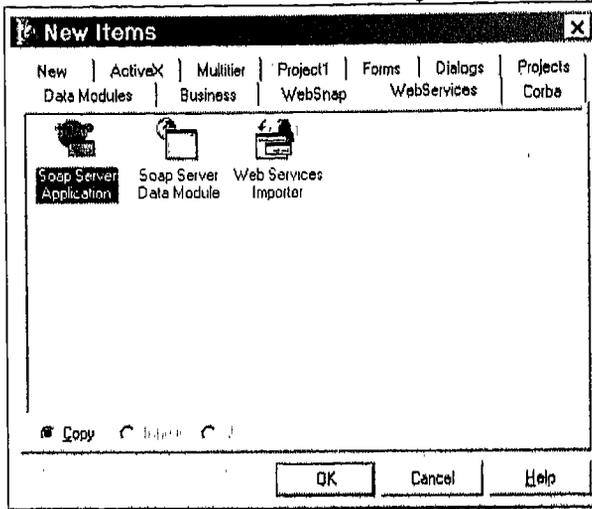


شكل توضيحي :



التبويب Web Services :

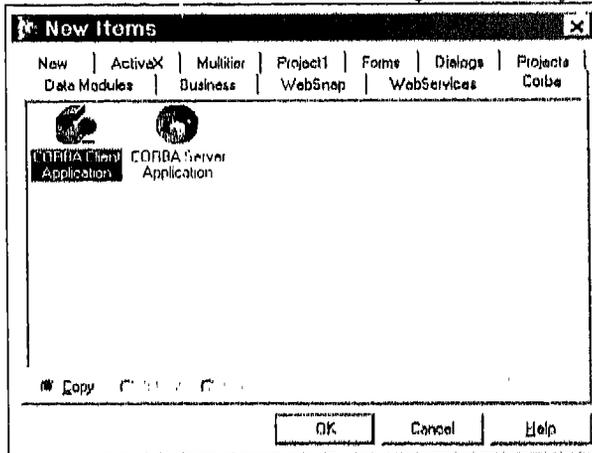
الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذا التبويب الجديد :



شكل توضيحي :

التبويب CORBA :

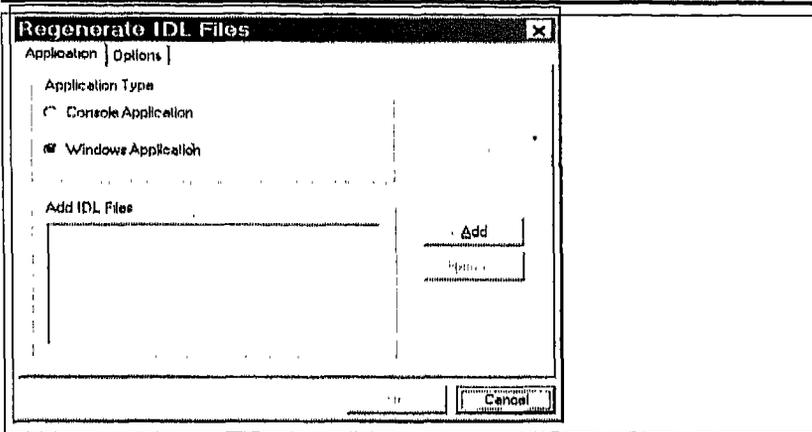
الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذا التبويب الجديد :



شكل توضيحي :

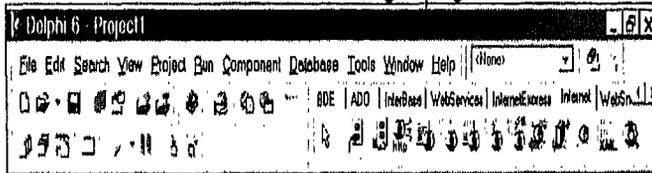
تستطيع أيضا أن تصل لهذه المعالجات من خلال الأمر regenerate CORBA IDL Files الموجود بالقائمة Tools والذي يؤدي لفتح صندوق الحوار Regenerate CORBA IDL Files الموضح فى الشكل التالى :





شريط أدوات الإنترنت (الإصدار المتكامل Enterprise)

شريط أدوات الإنترنت (الموضح في الشكل التالي) يعتبر شريط أدوات جديد وهو يساعدك في إنشاء تطبيق WebSnap للعمل بخوادم الويب :



شكل توضيحي :

إذا كان شريط أدوات الإنترنت غير ظاهر على الشاشة في هذه الحالة افتح القائمة View ومنها اختر Toolbars ثم علم بالماوس على الاختيار Internet.



الأيقونات الموجودة بشريط أدوات الإنترنت تجعلك تصل إلى ثلاثة معالجات

جديدة وهي :

- المعالج New WebSnap App.
- المعالج New WebSnap Page Module.
- والمعالج New WebSnap Data Module.
- المحرر الخارجي External Editor.

هذه الأيقونات تناظر الدوال المستخدمة دوما لإنشاء تطبيقات خوادم الويب من خلال WebSnap.





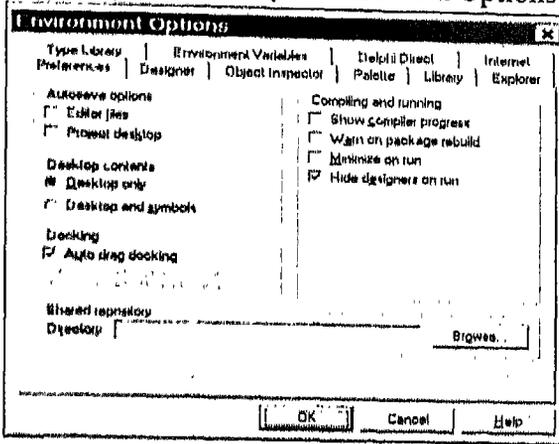
التغييرات التي أجريت على باليئة المكونات

- الصفحة الإضافية Additional Page أصبحت تمتلك الآن مكونات action band جديدة وذلك لتكوين قوائم الأفعال ومعالجتها وكذلك لبناء قوائم وشرائط أدوات مفصلة أو خاصة بما فيها كل من TActionManager و TCustomizedDlg و TActionToolBar و TActionMainMenuBar.
- بالنسبة للتطبيقات CLX يتم استخدام صفحة أدوات التحكم الشائعة الاستخدام Common Controls Page بدلا من الصفحة Win32 (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise).
- تم إضافة الصفحة WebSnap الجديدة والتي تشتمل على مكونات يمكن استخدامها لبناء تطبيقات خوادم الويب مع العديد من الـ Modules (الإصدار المتكامل Enterprise فقط).
- تم إضافة صفحة خدمات الويب WebServices Page لكي يتمكن المبرمج من كتابة تطبيقات متعددة الطبقات Multitier للعمل من خلال شبكة من الحاسبات الآلية أو من خلال شبكة الويب (الإصدار المتكامل Enterprise فقط).
- العديد من التغييرات تم إجراؤها على صفحات باليئة مكون قاعدة البيانات database Component palette pages (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise).
- تم إضافة الصفحة COM + Page الجديدة للمكون المسمى COMAdminCatalog (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise).
- تم إضافة ثلاث صفحات جديدة لبروتوكولات الاتصال عبر الإنترنت وهي الصفحة Indy Clients والصفحة Indy Servers والصفحة Indy Misc. ونود هنا القول بأن مكونات الإنترنت المباشرة (Indy) ما هي إلا بروتوكولات لفتح المصادر الإنترنت المتعددة والقائمة على أساس التكنولوجيا Blocking Sockets (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise).

صندوق حوار خيارات بيئة العمل Environment Options

الشكل التالي يوضح صندوق حوار خيارات بيئة العمل Environment Options

(الذي يتم الوصول إليه من خلال الأمر Environment Options بالقائمة Tools):

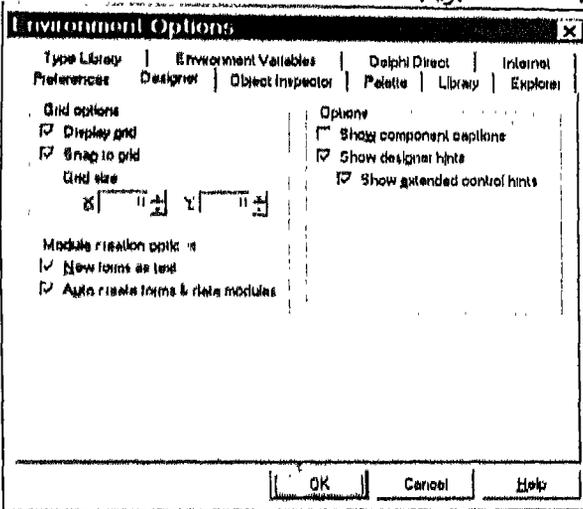


شكل توضيحي:

صندوق الحوار هذا أصبح الآن مشتملا على مجموعة التبويبات جديدة التالية:

تبويب المصمم Designer:

الشكل التالي يقدم لنا محتويات هذا التبويب:



شكل توضيحي:

نلاحظ أنه قد تم نقل الخيارات الخاصة بمصمم الفورمة من التبويب Preferences

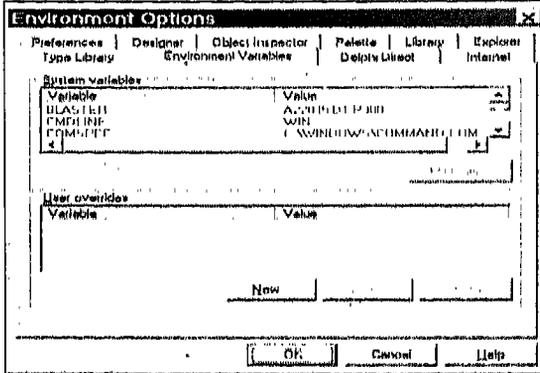
إلى هذا التبويب كما نلاحظ أيضا وجود اختيار جديد وهو الاختيار Show

extended control hints.



تبويب متغيرات بيئة العمل Environment Variables :

الشكل التالي يقدم لنا محتويات هذا التبويب :

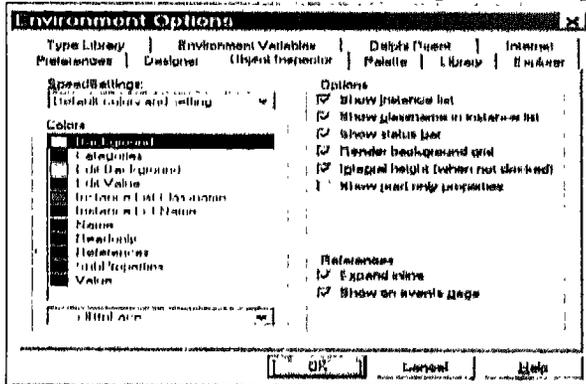


شكل توضيحي :

في هذا التبويب تستطيع أن تشاهد المتغيرات الخاصة ببيئة العمل الخاصة باللغة كما تستطيع أيضا إنشاء وتحرير ومسح التعديلات التي قد يقوم بها المستخدم على متغيرات النظام.

تبويب أداة فحص الكائن Object Inspector :

الشكل التالي يقدم لنا محتويات هذا التبويب :



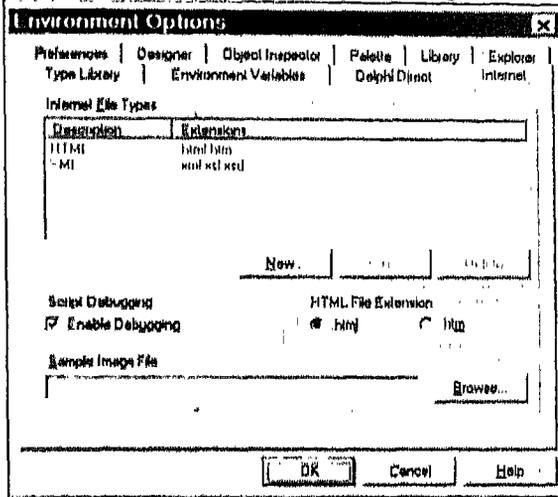
شكل توضيحي :

من خلال هذا التبويب تستطيع تحديد القيم المفضلة Preferences الخاصة بأداة فحص الكائن وذلك باستخدام صندوق الحوار Properties الجديد والذي يمكن الوصول إليه أيضا عن طريق النقر بالزر الأيمن للماوس على نافذة أداة فحص الكائن ثم اختيار Properties من القائمة المختصرة التي تظهر على الشاشة.



تبويب الإنترنت : Internet

الشكل التالي يقدم لنا محتويات هذا التبويب :



شكل توضيحي :

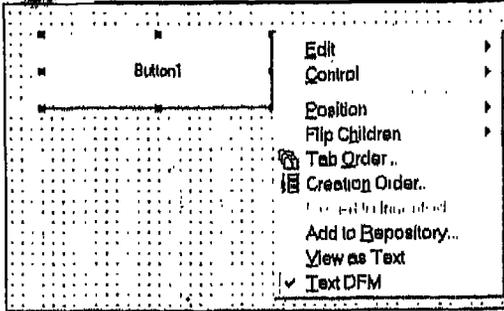
تستطيع من خلال هذا التبويب تحديد الأفضليات Preferences الخاصة بأنواع الملفات وخيارات الـ Script التي ترغب في استخدامها من أجل تطبيقات الـ WebSnap التي تتولى إعدادها.

صندوق حوار الفهارس Directories

صندوق حوار الفهارس Directories الخاص بتحرير العناصر أصبح الآن مثله مثل مكتبة المسار Library Path يقوم بعرض المسارات الغير صحيحة بلون رمادي (تكون غير نشطة). وأنت تستطيع إزالة المسارات الغير صحيحة من خلال المفتاح Delete Invalid Paths.

عرض قائمة المحتوي Context menu

في أثناء كون كائن مختار داخل فورمة أو في حالة كون نافذة مختارة أو في حالة كون دفة التحكم متركزة على أى عنصر في بيئة التطوير المتكاملة IDE تستطيع الآن أن تعرض قوائم المحتوى الخاصة بالكائن أو العنصر المختار وذلك عن طريق الضغط على المفاتيح Alt+F10 بلوحة المفاتيح أو بالضغط على المفتاح Menu بلوحات مفاتيح مايكروسوفت. هذا وفيما يلي الشكل التالي يوضح لنا واحدة من قوائم المحتوى التي تظهر على الشاشة :



شكل توضيحي :

كتابة الحزم البرمجية في أثناء مرحلة التصميم Design-time packages

ينبغي عليك إضافة الملف DesignIDE.dcp إلى قائمة المتطلبات الخاصة بالحزمة

البرمجية التي تود إعدادها.

مظاهر وإمكانات الإنترنت الجديدة

(الإصدار العنقوي Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

فيما يلي سنتعرف سويا على مظاهر وإمكانات الإنترنت الجديدة المضافة حديثا

للغة Delphi 6.

الدعم الخاص بخدمات الويب (الإصدار المتكامل Enterprise فقط)

الآن يمكن القول بأن المكونات والتغييرات التي أجريت على المترجم الخاص بلغة

Delphi 6 تجعلنا قادرين على كتابة التطبيقات التي تعرف بأنها خدمات الويب كما

تسمح لك بأن تقدم الدعم لكتابة تطبيقات clients التي تصل إلى خدمات الويب

باستخدام SOAP.

خدمات الويب تعتبر تكنولوجيا جديدة ناشئة. وبسبب هذا فإن المكونات التي تعمل على تدعيم هذه الإمكانية أو التكنولوجيا بما فيها الوسائط Interfaces تكون معرضة للتغيير في أى وقت وباستمرار.



الدعم الخاص بتطبيقات خادم الويب

(الإصدار العنقوي Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

يتضمن Delphi 6 مضيف لمظاهر الإنترنت الجديدة من أجل بناء تطبيقات خادم

الويب بما فيها التغييرات التي تجرى على المظاهر والإمكانات WebBroker الموجودة

بالفعل وأي مجموعة جديدة من المظاهر والإمكانات التي يطلق عليها WebSnap.



خادم الويب Apache

(الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

كل من WebSnap وWebBroker أصبحا الآن يقدمان الدعم لخادم الويب Apache بالإضافة إلى تقديم الدعم لكل من CGI وISAPI وWinCGI.

أداة معالجة الثغرات لتطبيقات الويب Web Application Debugger (الإصدار الفني والإصدار المتكامل)

أداة معالجة الثغرات لتطبيقات الويب Web Application Debugger تمكنك من مراقبة الطلبات HTTP والاستجابات بالإضافة إلى الفترة الزمنية للاستجابة كما إنها تمكنك أيضاً من تطوير وإعداد تطبيقات من خلال كل من WebSnap وWebBroker وذلك بدون إقامة خادم ويب تجارى. ونود هنا القول بأن عملية معالجة الثغرات Debugging بأى تطبيق من تطبيقات خادم الويب يمكن أن تكون صعبة إلى حد ما وذلك بسبب أن التطبيق الذى تتولى إعداده يحتاج لأن يعمل من خلال استجابته لرسالة صادرة من أحد خوادم الويب. ومن ثم فإن أداة معالجة الثغرات لتطبيقات الويب تعمل على محاكاة مثل هذه الرسالة.

المظاهر والإمكانيات WebBroker المحسنة

(الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

الـ WebBroker أصبحت الآن :

- تعمل على تمكينك من كتابة تطبيقات خوادم الويب من أجل التطبيقات (.I.X).
- لديها القدرة على التوافق مع Modules الويب بكل من الإصدار الثالث والرابع والخامس من لغة Delphi مع وجود بعض القيود. فعلى سبيل المثال المشاريع القديمة قد تحتاج لإضافة مستخدمين جدد أو لتغيير مستخدمين حاليين. ونود هنا القول بأن Modules الويب المتعددة لن يتم تدعيمها بالتطبيقات المعدة بالإصدارات السابقة للغة Delphi.

مظاهر الـ WebSnap الجديدة (الإصدار المتكامل Enterprise فقط)

الـ WebSnap تكون معتمدة على مظاهر وإمكانيات الـ WebBroker لدى الإصدار الخامس للغة Delphi بالإضافة إلى الكثير من المظاهر والإمكانيات الوظيفية الجديدة والتي تتضمن الآتى :



• Modules المتعددة.

• المعالجات الجديدة.

• إعداد Scripts للعمل في خوادم الويب.

• المكونات الجديدة.

• أدوات تصميم السطح.

Modules الويب المتعددة

تطبيق واحد من تطبيقات المعدة من خلال WebSnap تكون لدية القدرة على تدعيم العديد من Modules الويب والتي تعمل على تقسيم التطبيق إلى وحدات كما إنها تسمح أيضا للعديد من المبرمجين بأن يعملوا بنفس المشروع مع التقليل بقدر الإمكان من التداخلات الغير مقصودة Conflicts. وأكثر من ذلك ما يلي:

• إمكانية تدعيم الحالات المتعددة Multiple Instance للطلبات المتلاحقة في فترة زمنية صغيرة إلى حد ما.

• تدعيم الإشارات المرجعية للكائنات بين Modules.

• يتم إنشاء Modules تلقائيا وذلك بهدف خدمة طلب أو عند الإشارة المرجعية لهم من خلال Module آخر.

المعالجات الجديدة لـ Module الويب

من خلال معالج تطبيق خادم الويب تستطيع أن تقوم ببناء تطبيق مع Module ويب مفصل أو مع Module تطبيق ويب أو مع Module صفحة الويب وذلك باستخدام المكونات الأربعة التالية :

• المكون TWebAppPageModule.

• المكون TwebAppDataModule.

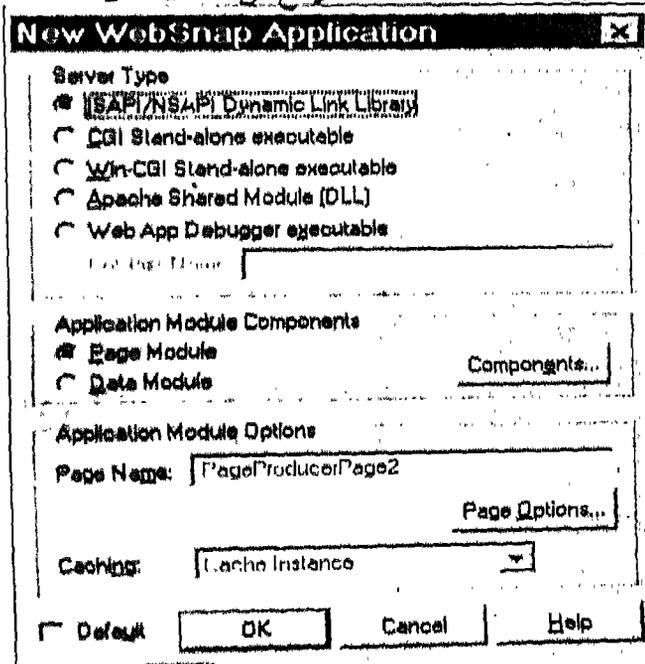
• المكون TWebPageModule.

• المكون TWebDataModule.

بالنسبة لـ Modulat بيانات الويب فهو يقوم بإنشاء حاوية Container للمكونات التي تكون متاحة للاستخدام المشترك عبر تطبيق الويب الذي تتولى إعداده. ولكن هذا الـ Module ليس لدية ملف قالب HTML، ملحق به.

أما Module صفحة الويب فيعمل على تعريف صفحة ويب جديدة بالتطبيق الذي تتولى إعداده. وهذا الـ Module لديه ملف قالب HTML ملحق به كما يعرض الـ Script الذي تتولى كتابته باستخدام أدوات تصميم سطح الـ WebSnap. كذلك فإن هذا الـ Module يعمل أيضا على تعريف اسم أى صفحة من الصفحات المنطقية وهو لا يحتاج لتعريف أى فعل action للوصول لصفحة الويب كما إنه يعمل أيضا على إدارة ملف القالب HTML من خلال نظام تصوري للملفات وعرضه بنافذة مدير المشروع.

هناك أكثر من طريقة لكي تصل لمجموعة معالجات Module الويب ومنها فتح القائمة File ثم اختيار New ثم Other وفي صندوق الحوار New Items انقر بالماوس على التيويب WebSnap ثم النقر المزدوج بالماوس على الأيقونة WebSnap Application ليظهر على الشاشة صندوق الحوار New WebSnap Application في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى للقيام بنفس المهمة وهي فتح القائمة View ثم اختيار Toolbars ثم التعليم بالماوس على الاختيار Internet ثم النقر بالماوس على الأيقونة New WebSnap Application

**إعداد Scripts للعمل بخوادم الويب**

تتضمن WebSnap أداة إعداد Scripts للعمل بخوادم الويب وهي عبارة عن لغة بسيطة لإعداد الـ Scripts تم تصميمها خصيصا من أجل برمجة صفحات الويب. وهي تتميز بالآتي :

❶ إمكانية إعداد Scripts تكون لديها القدرة على الوصول للمكونات الخاصة بلغة Delphi.

❷ تقديم الدعم اللازم لمولد الـ Scripting الفعال كما هو الحال بالنسبة للغة VB أو لغة JavaScript.

❸ إمكانية تدعيم الـ Script بلغة HTML.

المكونات الجديدة

تأتي الـ WebSnap مع مضيف لعدد من المكونات الجديدة والتي تتضمن أداة تحفيز الأفعال Dispatcher والمنظم adapter وأداة إنتاج الصفحة والـ Session وقائمة المستخدم.

مكونات أداة تحفيز الأفعال Dispatcher

مكونات أداة تحفيز الأفعال Dispatcher تعالج تلقائيا أنواع مختلفة من الطلبات الخاصة بمحتوى صفحة الويب والمهام الفرعية للفورمة والتي تتم من خلال لغة HTML بالإضافة إلى الطلبات الخاصة بالصور الديناميكية.

المكونات الجديدة والخاصة بأداة تحفيز الأفعال Dispatcher تتضمن الآتي :

❶ المكون TPageDispatcher.

❷ المكون TAdapterDispatcher.

❸ المكون TWebDispatcher. وهذا المكون يمتلك الحدث الجديد OnException والتي يتم التعامل معه بالصورة التالية
TCustomWebDispatcher.OnException.

مكونات المنظم Adapter Components

المنظمات Adapters تعمل على توفير وسائل لتعريف بسيط أو واجهة استخدام Interface تكون قابلة للبرمجة على حسب قوانين وقواعد العمل وذلك من أجل التطبيق

الذى تتولى إعدادة. فعلى سبيل المثال يمكن استخدام المكون TDataSetAdapter لإعداد مكونات Dataset تكون قابلة للبرمجة من خلال لغات إعداد الـ Scripts.

المكونات الجديدة الخاصة بالمنظم تتضمن الآتى :

- المكون TAdapter.
- المكون TApplicationAdapter.
- المكون TPagedAdapter.
- المكون TLoginFormAdapter.
- المكون TEndUserAdapter.
- المكون TEndUserSessionAdapter.
- المكون TStringsValueList.
- المكون TDataSetValueList.

مكونات أداة إنتاج صفحة الويب Page Producer Components

أدوات بناء الصفحات تعمل على بناء فورم معقدة وجداول للتعامل مع البيانات كما إنها تستخدم XSL لتكوين صفحة ويب. وهذه المكونات الجديدة تتضمن الآتى :

- المكون TAdapterPageProducer.
- المكون TXSLPageProducer.

مكونات الـ Session

من خلال مكونات الـ Session يمكن متابعة المستخدمين النهائيين للتطبيقات التى تتولى إعدادها. والمكونات الجديدة تتضمن الآتى :

- المكون TSessionsService.

مكونات قائمة المستخدم User List

تعمل مكونات قائمة المستخدم User List على توفير طريقة للوصول لأسماء المستخدمين وكلمات السر الخاص بهم وحقوق الاستخدام أو الوصول الممنوحة لهم. ونود هنا القول بأن المكونات الجديدة فى هذا الصدد عبارة عن الآتى :

- المكون TWebUserList.

أدوات تصميم السطح بـ WebSnap

عندما تقوم بإعداد Script لتطبيق معد لكي يعمل بأحد خوادم الويب وذلك من خلال WebSnap فإنك تستطيع بناء صفحات ويب ومشاهدة النتائج في مرحلة التصميم Design-Time داخل محرر الكود البرمجي Code Editor وبصفحات تحرير الكود البرمجي التالية :

- o HTML Script.
- o HTML Result.
- o Preview
- o XML Tree
- o XSL Tree

الدعم الخاص بلغة XML (الإصدار المتكامل Enterprise فقط) معالج ربط بيانات XML

هذا المعالج الجديد يقوم بإنشاء كود مكتوب بلغة Delphi وهذا الكود يعمل على توفير طريقة بسيطة للغاية للوصول للملفات البيانات المعدة بلغة XML والعمل على تحديثها أيضا. وفي هذا السدد نقول أن الكود البرمجي الذي يتم تكوينه يمثل خاصية طبيعية وبديهية وقائمة على نموذج برمجي يجعل التعامل مع البيانات المعدة بلغة XML كما لو كنا نقوم بالبرمجة من خلال أحد مكونات لغة Delphi.

أدوات ربط البيانات المعدة بلغة XML بالمكونات الخاصة بلغة Delphi تعد بديل للتكويد البرمجي المعقد والذي يكون مطلوبا وضروريا لاستخدام واجهات الاستخدام أو الوسائط Interfaces الخاصة بنموذج الكائن لدى لغة XML (المعروف بـ DOM) والذي يعد اختصارا لـ (Document Object Model) كما أن هذه الأدوات تعتبر مناسبة جدا للتطبيقات التي تتولى مهمة معالجة المستندات المعدة بلغة XML.

برمجة المستندات المعدة بلغة XML

أدوات ربط البيانات المعدة بلغة XML بالمكونات الخاصة بلغة Delphi تكون معتمدة على المكون الجديد المسمى TXMLDocument وكافة الوسائط أو واجهات الاستخدام الملحقة به وهي XMLDocument وXMLNode. وهذا المكون يعمل على توفير نسخة مبسطة من واجهات الاستخدام أو الوسائط الخاصة بالنموذج DOM الذي أشرنا إليه سلفا وذلك من أجل التعامل مع البيانات المعدة بلغة XML.

كل ما يطلب منك فقط هو أن تقوم بإسقاط (وضح) الكائن TXMLDocument فى الفورمة التى تتعامل معها ثم تقوم بتحديد قيمة الخاصية FileName وتجعل الخاصية Active عبارة عن True وفى النهاية سيكون لديك حالة وصول لكافة البيانات التى تتولى إعدادها من خلال لغة XML.

برمجة الكائن DOM للعمل عبر أنظمة التشغيل المختلفة

عند أدنى مستوى فى الدعم الخاص ببرمجة المستند المد بلغة XML نجد وحدة تفاعل جديدة يطلق عليها xmldom.pas وهذه الوحدة تعمل على توفير خاصية العمل عبر أنظمة التشغيل المختلفة وذلك لواجهات الاستخدام أو الوسائط Interfaces الخاصة بالبرمجة من خلال المواصفة المعيارية 2 W3C DOM Level. هذا واقد تم تسميم هذه الوحدة الجديدة بحيث يكون لها بناء هيكل أو بناء معمارى مفتوح مما يؤدي إلى جعل من السهولة بمكان تكامل Interfaces مع النموذج DOM المعتمد على الحلول المعدة بلغة XML.

استخدام XML فى تطبيقات قواعد البيانات

هناك مجموعة جديدة من المكونات تمكنت من تكامل المستندات المعدة بلغة XML داخل الهيكل المعمارى لتطبيقات قواعد البيانات. ومثل هذه المكونات الجديدة تجعل من الممكن استخدام ملفات التحويل المكونة بواسطة XML Mapper وهى عبارة عن أداة يتم استخدامها فى مرحلة التصميم لتعريف وتحديد خرائط Mappings تربط بين أى مستند مصمم بلغة XML وبين حزمة البيانات لأى تطبيق من تطبيقات قواعد البيانات.

المظاهر الجديد لمتروم اللغة Compiler

المتغيرات Variants

كافة الروتينات المختصة بمعالجة المتغيرات تم نقلها من وحدة النظام System Unit إلى وحدة جديدة تسمى Variants. وبالرغم من إنه فى إمكانك حتى الان استخدام أنواع المتغيرات بدون اشمال أو ضم الوحدة الجديدة Variants داخل التطبيقات التى تتولى إعدادها إلا إن المتغيرات الخاصة بالتعامل مع مجموعة الدوال RTL تكون موجودة بالوحدة الجديدة Variants. هذا ولكى تستخدم هذه الدوال فسوف تحتاج لنسب الوحدة الجديدة Variants فى جملة الاستخدامات بالتطبيق الذى تتولى إعداده.



تستطيع الآن تعريف أنواع بيانات خاصة أو مفصلة للمتغيرات. كما أن المتغيرات أصبحت الآن تعمل على تدعيم Int64.



أنواع البيانات الرقمية أو العددية Enumerated

أصبح الآن في الإمكان تخصيص قيمة معينة للعدديات Enumerations كما هو موضح من خلال المثال التالي :

type

TInfo = (iZero, iOne, iTwo, iFour .. 4);

التغييرات التي أجريتها على وحدة الثوابت Consts Unit

وحدة الثوابت Consts.pas تم تقسيمها إلى ملفين هما : الملف Consts.pas

والملف RTI.Consts.pas.

الموجهات directives الجديدة لدى مترجم اللغة

هناك عدد من الموجهات directives الجديدة تم توثيقها في الدليل الخاص بلغة pascal. ونود هنا القول بأن شركة مايكروسوفت يزداد اعتمادها يوماً بعد يوم على أعلام المقدمة header flags الخاصة بـPI (اختصار للمصطلح Portable executable والذي يعنى قابلية التنفيذ المتنقلة) وذلك للسماح لأى تطبيق بأن يشير بالتوافق مع خدمات نظام التشغيل OS (Operating System) أو يطلب المزيد من خدمات نظام التشغيل المتقدمة. وفى هذا السدد نقول أن مترجم اللغة بـ Delphi أصبح الآن يعمل على تدعيم إثنين من الموجهات الجديدة والتي تعمل على توفير العديد من الخيارات القوية لجعل التطبيقات المعدة بلغة Delphi تعمل بكفاءة عالية فى أنظمة تشغيل ويندوز NT و ٢٠٠٠. وهذين الموجهين هما :

{ \$SetPEFlags <integer expression> ; }

و

{ \$Set PEFlags - integer expression ; }

هذه الموجهات معدة للمبرمجين المحترفين فقط.



الموجهات الشرطية Conditional directives

لو أنك تكتب تطبيقات لكى تعمل فى بيئات الويندوز المختلفة فى هذه الحالة تستطيع أن تستخدم الرمز MSWINDOWS لتجعل التطبيقات التى تتولى إعدادها لديها القدرة على الشعور بوجود بيئة الويندوز وإلا ستشعر بأنها تعمل فى بيئات تشغيل أخرى مثل Linux.

المثال التالى يوضح لنا كيفية استخدام الرمز السالف الذكر :

```
{$IFDEF MSWINDOWS}
    Get Desperate;
{$ENDIF}
```

الموجهة \$If

هناك موجهة جديد وهو الموجهة \$If الذى يقوم بتقييم تعبير ثابت كما هو موضح من خلال المثال التالى :

```
{$IF Defined(WIN32) and (SomeConst > 12.0) }
...
{$ENDIF}
```

والجديد فى الموضوع أنه يمكن الآن تقييم أدوات تعريف ثوابت الباسكال من خلال الموجهات \$IF. ونود هنا القول بأنه يمكن اختيار وجود رمز للتعريف الشرطى \$IFDEF وذلك من خلال الدالة Defined() كما إنه يمكن اختبار وجود رمز لأداة تعريف لثابت الباسكال من خلال الدالة Declared().

المثال التالى يوضح لنا ما سبق :

```
{$IF Defined(WIN32) and Declared(MyConst)}
...
{$ENDIF}
```

حقل الضبط \$ALIGN

الآن أصبح لدى حقل الضبط \$ALIGN الخيارات الجديدة التالية :

```
" {$A1}
" {$A2}
" {$A4}
" {$A8}
```

أداة التجميع الأساسية built-in assembler الجديدة

الآن أصبح Delphi 6 مشتملا على أداة تجميع أساسية built-in assembler جديدة تماما تتميز بالآتى :

- الموجهات الجديدة VMTOFFSET و DMTINDEX.
- تدعيم التوجيهية instruction الجديد لكل من MMX و SIMD و Enhanced MMX و Intel SSE لكل من وحدات المعالجة المركزية CPU التي من الطراز Pentium Pro و PIII و P4 وكذلك التي من الطراز AMD Enhanced 3D الخاص بـ AMD K7.

● تقديم الدعم الجديد للبيانات DQ (اختصار للمصطلح Define Quadword).

التحديد الافتراضي الجديد للنوابت القابلة للتحديد

التحديد الافتراضي لموجهة المترجم \$WRITEABLECONST قد تم تغييره من ON إلى OFF. وهذا يعني أنه يجب عليك بشكل صريح تشغيل هذا الموجهة قبل أن تتمكن من التعامل مع القيم التي تنتمي لنوع البيانات Const.

تقديم الدعم لأنواع الملفات المختلفة

من أجل زيادة الدعم الخاص بإمكانية إعداد تطبيقات تكون لديها القدرة على العمل عبر مختلف أنظمة التشغيل نجد أن مترجم اللغة أصبح قادرا على التعامل مع الملفات النصية التي تتبع نمط نظام التشغيل Linux. ومعنى هذا أن الملفات النصية أصبحت تشتمل على سطور تنتهي بالحرف المناظر للأسكى كود 10 بدلا من أن تنتهي بالحرف المناظر للأسكى كود 13 كما هو الحال بالملفات النصية المستخدمة في بيئة الويندوز.

التفسيرات التي أجريت على وظيفة التحميل الزائد Overload

العملية التي يقرها المترجم الخاصة بلغة Delphi (والتي تؤدي إلى حدوث تحميل زائد على مترجم اللغة من أجل العوثر على أفضل معامل من ضمن مجموعة من المعاملات) قد تم تحديثها في Delphi 6 لتقديم الدعم للحالات التالية والتي كان يعتبرها المترجم قبل ذلك حالات ميثوس منها تماما :

● أصبح الآن لدى مترجم Delphi 6 القدرة على تمييز دوال (أو وظائف) التحميل الزائد والتي تشتمل على AnsiString/PChar عن تلك التي تشتمل على المعاملات WideString/WideChar في نفس موضع المعامل.

● من الممكن الآن جعل المتغيرات Variants كما لو كانت معاملات في جمل الإعلانات عن دوال التحميل الزائد. ونود هنا القول بأن أي Variant يمكن

اعتباره أكثر عمومية من أى نوع بيانات بسيط.

- عملية تمرير حالات الكائن إلى دوال التحميل الزائد من خلال نسخة من الكائن ونسخة من الInterface لم تعد تسبب أى مشاكل لترجم اللغة.
- أصبح من الممكن الآن تقبل NIL على أساس أنها قيمة صحيحة لأى من المعاملات الخاصة بنوع الInterface داخل أى من دوال التحميل الزائد أو الفوقى.

المظاهر الجديد لأدوات التحكم ActiveX والنموذج COM (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

هناك العديد من المظاهر والإمكانيات التى تم إضافتها لكل من أدوات التحكم ActiveX والنموذج COM نذكر منها ما يلى.

التسجيل والتركيب لمفاتيح تهيئة النموذج COM

تستطيع الآن تخصيص صفات النموذج COM+ للكائنات COM الجديدة.

المعالج Event Object Wizard

الشكل التالى يوضح لنا المعالج الجديد COM+ Event Wizard :

شكل توضيحي :

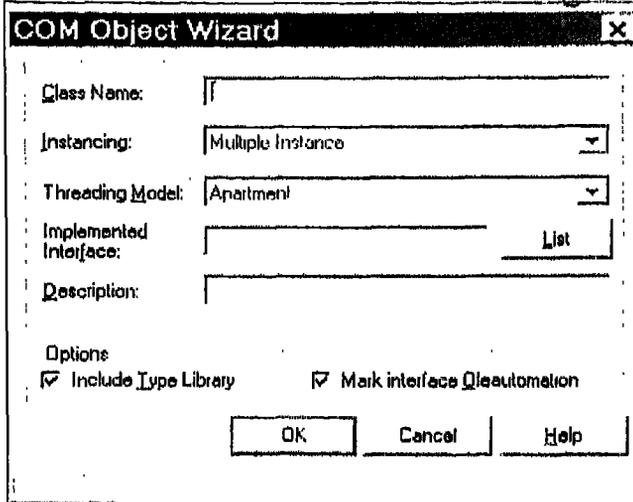
وهذا المعالج يسمح لك بأن تنشأ كائنات COM+ event.

ينبغى عليك حتى الآن إضافة كود برمجى بنفسك لجعل الأحداث تقع أو لجعل كود برمجى معين يستجيب للأحداث التى تقع.



**تنفيذ الInterfaces الموجودة بالفعل**

الشكل التالي يوضح لنا المعالج COM Object Wizard :



شكل توضيحي :

الآن تستطيع أن تستخدم هذا المعالج لتكوين كائن خادم من أجل إعداد Interface افتراضية تكون منتمية لمكتبة الأنواع المسجلة لدى نظام التشغيل الذي تتعامل معه. وفي السابق كان هذا المعالج يقوم دائما بتنفيذ أي Interface يتم إنشاؤه حديثا (نزولا من Unknown). والآن نجد أن المعالج COM Object Wizard يسمح لك أيضا بأن تختار Interface من أي مكتبة من مكتبات الأنواع المسجلة لدى النظام.

بالإضافة لما سبق نجد أن المعالج COM Object Wizard يقوم بإنشاء معلومة مكتبة النوع من أجل القطاع CoClass لكي يتم تنفيذ هذا الInterface وفي نفس الوقت يتم استخدام قطاع من قطاعات التنفيذ مع عدد من الطرق الهيكلية (بدلا من أن تقوم بذلك بنفسك) لاستكمال عملية التنفيذ.

قطاع التنفيذ يتوارث كل من طريقة التنفيذ IUnknown وطريقة التنفيذ IDispatch.

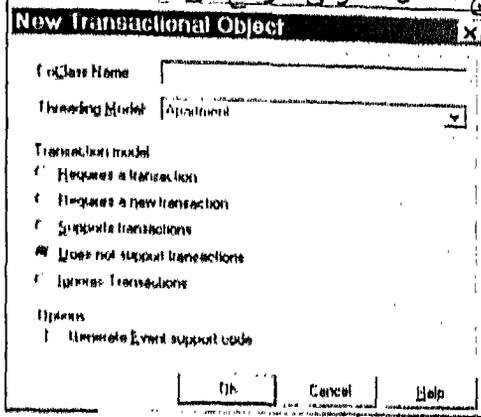
**الكائنات الحركية Transactional (كبدل للمعالج MTS)**

أصبح في الإمكان الآن إنشاء الكائنات الحركية Transactional Objects باستخدام الإصدار الفهم Professional للغة Delphi 6. وفي السابق كان الدعم MTS قاصرا على الإصدار المتكامل Enterprise فقط.



الدعم MTS/COM+ المزدوج للكائنات الحركية

معالج الكائن MTS تم استبداله بمعالج الكائن الحركي الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

هذا المعالج الجديد لديه القدرة على إنشاء كائنات يمكن استخدامها مع COM+

أو مع MTS.

المظاهر الجديدة لقواعد البيانات

(الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

يشتمل الإصدار السادس من لغة Delphi على آلية جديدة للوصول للبيانات وهي تعرف بـ dbExpress وهذه الآلية تعمل على توفير وسيلة سريعة للغاية وسهلة للغاية للوصول لخوادم قواعد البيانات SQL وذلك باستخدام إطار هيكلية Framework يجعل من السهولة بمكان كتابة مشغلات قواعد بيانات تنتمي للطائفة Third-party.

مجموعات البيانات Datasets أصبحت الآن تقدم الدعم لنوعين جديدين من الحقول.



لقد تم إضافة عدد المكونات الجديدة إلى Delphi 6 لجعل من الأسهل التعامل مع مجموعات بيانات العملاء Client Datasets وذلك من أجل إعداد تطبيقات قواعد بيانات ذات طبقتين two-tier أو ذات طبقات متعددة Multi-tier.

آلية الوصول للبيانات dbExpress

آلية الوصول للبيانات dbExpress عبارة عن مجموعة من مشغلات قواعد البيانات البسيطة lightweight تعمل على توفير وسيلة سريعة للوصول لخوادم قواعد البيانات



SQL. وبالنسبة لكل قاعدة بيانات تم تدعيمها نجد أن الآلية dbExpress تعمل على توفير مشغل Derive تعمل على ضبط برنامج لخدام معين لإعداد interfaces متجانسة للآلية dbExpress. وعندما تقوم بنشر وتوزيع التطبيق الذى تتولى إعداده تحتاج لأن تضم إما ملف DLL واحد فقط (خاصة بمشغل خادم معين) مع ملفات التطبيق الذى تقوم ببنائه مع اختيار عدد من الملفات الإضافية التى تسمح لك بأن تقوم بتحميل معلومات عن الاتصال مع الخادم المعنى فى أثناء مرحلة التشغيل Run-Time.

كذلك تستطيع نشر وتوزيع التطبيق الذى تتولى إعداده على أساس كونه برنامج تنفيذى EXE مستقل بذاته Standalone.



بناء على الاصدار الذى تستخدمه من لغة Delphi 6 سيكون Delphi مشتتملا على المشغلات التالية والتى تخص الآلية dbExpress :

اسم الملف	المشغل
DBEXPINT.DLL	InterBase
DBEXPDB2.DLL	DB2
DBEXPORA.DLL	Oracle
DBEXPMYS.DLL	MySQL.

المكونات الأساسية والمعدة خصيصا من أجل التعامل مع المشغلات الخاصة بالآلية dbExpress عبارة عن الآتى :

المكون TSQLConnection.

المكون TSQLDataSet وهو عبارة عن مجموعة بيانات إحادية الإتجاه unidirectional.

كل من المكون TSQL.Query والمكون TSQL.StoredProc والمكون TSQL.Table unidirectional وهى عبارة عن مجموعات بيانات تتصف بإنها إحادية الإتجاه unidirectional وفى نفس الوقت متوافقة مع العناصر الموجودة بالفعل وذلك فى حالة أنك ترغب فى port أى تطبيق.



مجموعات البيانات التى تستخدم الآلية dbExpress يطلق عليها مجموعات بيانات إحادية الإتجاه unidirectional وذلك لأن الآلية dbExpress تقوم بتنفيذ مؤشر إحادى الإتجاه فقط للوصول للسجلات. وفى هذا الصدد نقول إن مجموعات البيانات الإحادية الإتجاه لا تحتفظ بالبيانات بالذاكرة العشوائية RAM من خلال الخاصية buffer مما يجعلهم أسرع وأقل استهلاكاً لمصادر النظام من الأنواع الأخرى من مجموعات البيانات ولكن فى نفس الوقت تؤدي إلى وجود العديد من القيود.

فعلى سبيل المثال لا تستطيع أن تجعل مجموعة بيانات إحادية الإتجاه تقيم اتصال مع شبكة بيانات (مجموعة بيانات ثنائية الإتجاه) وذلك لأنه ليس هناك أى سجلات مخزنة بذاكرة النظام.

العديد من القدرات والإمكانات الخاصة بمجموعة البيانات TDataSet تكون إما غير قابلة للتنفيذ داخل مجموعات البيانات الإحادية الإتجاه أو تجعل تصرفاتهم خارج أى توقعات ممكنة. هذا وبالرغم من القيود المفروضة على مجموعات البيانات الإحادية الإتجاه إلا إنه يمكن اعتبار هذه النوعية من مجموعات البيانات وسيلة قوية للوصول للبيانات. فهى تتميز بالسرعة والبساطة الشديدة سواء عند الاستخدام أو عند النشر والتوزيع.

لكى تقوم بتحرير بيانات من مجموعات بيانات إحادية الإتجاه عليك أن تقيم اتصال بينهم وبين مجموعة بيانات عميلة client dataset. ونود هنا القول بأن الاتصال بين مجموعة البيانات العميلة ومجموعة البيانات الإحادية الإتجاه يتم من خلال مصدر توفير مجموعات البيانات.

أنواع الحقول الجديدة

لقد تم إضافة نوع الحقل الجديد TFMTCurrencyField إلى Delphi 6. وهذا النوع الجديد يمثل تكويد ثنائى عشرى BCD (اختصار للمصطلح Binary-Coded Decimal) حقيقى فى مقابل نوع الحقل TBCDField الموجود بالفعل والذي يعمل على تحويل القيم BCD لتصبح تابعة للنوع Currency. وأنت تستطيع توصيف نوع الحقل TBCDField على أساس كونه حقل رئيسى لحقل BCD من أى مجموعة بيانات. هذا ومن خلال مجموعات البيانات الخاصة بالآلية dbExpress نجد أنه يتم إنشاء مكونات الحقول الديناميكية التى تنتمى لنوع الحقل TBCDField وذلك عند استخدام نوع الحقل TBCDField قد ينتج عنه فقد فى دقة القيم precision.



فى الواقع يمكن القول بأن ما سبق يمكن أن يمتد لكى يشمل كل من مجموعات البيانات BDE, ADO وإحتمال أن يطول مجموعات البيانات IBX.



بالدعم الخاص بنوع الحقل TBCDField نجد أن الروتينات العامة CurrToBCD و BCDToCurr قد تم نقلهما من الوحدة db إلى الوحدة FMTBCD.



هناك نوع جديد من أنواع الحقول الجديدة المضافه إلى Delphi 6 وهو نوع الحقل TSQLTimeStampField الذى يعمل على تدعيم تمثيل القيم التاريخية والزمنية Date/Time المستخدمة فى المشغلات الخاصة بالآلية dbExpress.

الهيكل البنائى لمجموعة بيانات العميل Client Dataset

يشتمل الإصدار السادس من لغة Delphi ثلاثة مجموعات بيانات عملاء جديدة وهى تضم مجموعة بيانات مصدرية وموفر أساسى Built-in Provider. ومجموعات البيانات هذه الغرض الأساسى منها تبسيط عملية استخدام موفر ومجموعة بيانات عميلة للإلتقاط التحديثات بالتطبيقات البسيطة جدا.

فيما يلى مجموعات البيانات العميلة الجديدة :

مجموعة البيانات TBDEClientDataSet.

مجموعة البيانات TSQLClientDataSet.

مجموعة البيانات TIBClientDataSet.

هناك قطاع تأسيس مشترك جديد يسمى TCustomClientDataSet أصبح الآن موجودا لمجموعة البيانات TClientDataset ومجموعات البيانات الثلاثة الجديدة السالفة الذكر.

هذه المكونات مصممة من أجل التطبيقات البسيطة فقط. وعندما يستخدم التطبيق العلاقات التبادلية التفصيلية أو يحتاج للحصول على بيانات من خادم عدة مرات فى هذه الحالة نجد أن مستوى أداء يصبح أفضل خاصة عند استخدام موفر خارجى ومجموعة بيانات عميلة.





مجموعة البيانات TClientDataSet لديها العديد من الخصائص الجديدة

التالية :

الخاصية ConnectionBroker :

هذه الخاصية تسمح لك بأن تضيف طبقة زيادة تعمل على إعادة التوجيه إلى مواصفات أى من مكونات الإتصال. ومثل هذه الخاصية تكون مهمة بصفة خاصة عندما ترغب فى استخدام نوع من أنواع الإتصال فى مرحلة التصميم ونوع آخر من أنواع الإتصال عندما تقوم بنشر وتوزيع التطبيق الذى تتولى إعداده. ولو أن لديك العديد من مجموعات البيانات العميلة داخل أحد التطبيقات وكانت كلها تستخدم نفس الخاصية ConnectionBroker فى هذه الحالة تستطيع تغيير المكون الذى يصل بينهم كلهم وبين خادم التطبيق وذلك عن طريق تغيير خاصية واحدة فقط (الخاصية Connection الخاصة بأداة كسر أو قطع الإتصال) وذلك بدلا من الحاجة إلى تغيير الخاصية RemoteServer لكل مجموعة بيانات عميلة بالتطبيق.

الخاصية DisableStringTrim :

هذه الخاصية تسمح لك بأن تتحكم فى طريقة تعامل مجموعة بيانات العميلة للمسافات الموجودة بالقيم التى يدخلها المستخدم بالحقول.

الخاصية XMLData :

هذه الخاصية تمنحك القدرة على الوصول لحزمة البيانات الخاصة بمجموعة البيانات العميلة علما بأن هذه البيانات معدة بلغة XML.

هناك مجموعة جديدة من المكونات التى تسمح لك بأن تقوم بالتحويل بين مجموعات البيانات العميلة والمستندات المعدة بلغة XML.



لقد تم تحسين وتطوير المكون TUpdateSQL بحيث تستطيع الآن أن تستخدم العديد من كائنات التحديث عند التقاط التحديثات باستخدام مجموعة بيانات عميلة. ونود هنا القول بأن الخاصية DataSet الخاصة بالمكون TUpdateSQL قد تغيرت من كونها تتطلب TBDEDataSet إلى كونها تتطلب TDataSet فقط. هذا وعند استخدام مجموعة بيانات عميلة والعديد من كائنات التحديث فإنه فى هذه الحالة ينبغى عليك تحديد قيمة

هذه الخاصية من خلال المعامل DeltaDS الخاص بأداة معاملة الحدث BeforeUpdateRecord الخاصة بالموفر. وفي هذه الحالة لن يتمكن المكون TUpdateSQL من معرفة اسم قاعدة البيانات والـ session من الخاصية DataSet الخاصة بهذا المكون كما إنه ينبغي عليك أيضا تحديد قيمة كل من الخاصية الجديدة DatabaseName والخاصية الجديدة SessionName.

المكون TUpdateSQL يعمل بنفس الطريقة التي كان يعمل بها في الإصدارات السابقة للغة Delphi وذلك عندما يكون هناك كائن تحديث واحد فقط أو عند استخدام مجموعة البيانات BDE (المتاحة للعمل) للإلتقاط التحديثات التي تتم.



الدعم الخاص بالتطبيقات المتعددة الطبقات multi-tiered

أصبح من المتاح الآن مكونين إتصال جديدين وهما يسمحان لك بأن تعمل بمرونة أكبر مع مجموعات البيانات العميلة بالتطبيقات المتعددة الطبقات multi-tiered. وهذه المكونين الجديدين هما :

مكون الإتصال المشترك TSharedConnection :

مكون الإتصال هذا يسمح للتطبيق العميل بأن يعمل على تكوين العديد من الإتصالات بالعديد من Modules البيانات البعيدة الموجودة بتطبيق خادم واحد فقط. هذا ومن خلال استخدام المكونات TSharedConnection يؤدي إلى أن كافة الاتصالات بـ Modules البيانات البعيدة تستخدم اتصال واحد مشترك بتطبيق الخادم مما يسمح لتطبيق الخادم بأن يشعر بهذه الكائنات وهذه الإتصالات ومصادرها أيضا.

مكون الإتصال المحلي TLocalConnection :

هذا المكون يعمل كما لو كان مكون إتصال بالنسبة لموفري البيانات المحليين (في نفس التطبيق على أساس أنه مجموعة بيانات عميلة). ومن خلال استخدام مكون الإتصال المحلي TLocalConnection تستطيع أن تجعل استخدام الوسيط IAPPServer يتم

بشكل صريح بالإضافة إلى إمكانية تبسيط عملية Scaling Up التي تتم لاحقا من أجل استخدام موفر بيانات بعيد بأي تطبيق من تطبيقات الخادم.

بالإضافة إلى ما سبق يوجد كائن جديد يسمى TPacketInterceptFactory وهو يجعل من الأسهل اعتراض الرسائل المتبادلة بين تطبيق العميل وتطبيق الخادم وذلك عند استخدام Sockets للاتصال. هذا ومن خلال استخدام الكائن الجديد TPacketInterceptFactory يتم تلقائيا تسجيل كائن الاعتراض ومن ثم تستطيع تخصيص مثل هذا الكائن إلى المكون الذي يعمل كـ Socket الاتصال وذلك باستخدام قائمة منسدة موجودة في نافذة أداة فحص الكائن Object Inspector.

التغييرات التي أجريت على باليئة المكونات

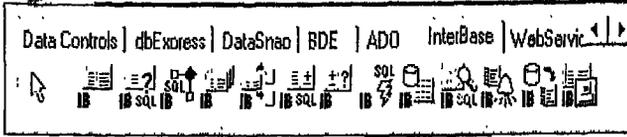
باليئة المكونات قد تم تغييرها بحيث تعكس النمو الهائل في الخيارات المختلفة والمتعددة التي أصبحت متاحة عند التعامل مع تطبيقات قواعد البيانات وتطبيقات الإنترنت.

باليئة المكونات قد تم إعادة تنظيمها للتأكيد على أن مولد قاعدة البيانات Borland Database Engine الذي أعدته شركة بورلاند (BDE) يعتبر من أقوى مولدات قواعد البيانات الموجودة الآن علما بأن هذا المولد يعتبر بديل للألية الأساسية الوصول للبيانات. وفي هذا الصدد نقول أن المكونات المعتمدة على مولد قاعدة البيانات BDE قد تم نقلها إلى التبويب BDE Page بباليئة المكونات كما هو موضح بالشكل التالي :



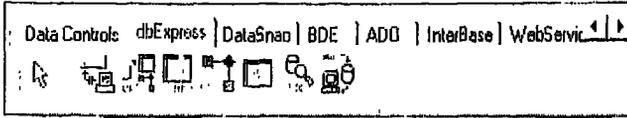
شكل توضيحي :

لقد تم تحديث مجموعة المكونات InterBaseExpress وهذا التحديث اشتمل تحسين وتطوير الدعم المقدم للأحداث المرتبطة بهذه المكونات وكذلك الدعم الخاص بأدوات التكوين InterBase والتي تقوم تلقائيا بتكوين قيم الحقول. ومن ثم فقد تم إضافة صفحة جديدة بباليئة المكونات وهي الصفحة InterBase Admin الموضح في الشكل التالي :



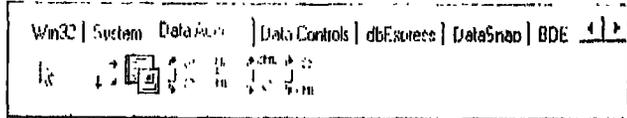
شكل توضيحي :

لقد تم إضافة الصفحة الجديدة dbExpress إلى باليتة المكونات. وهذه الصفحة الجديدة تشتمل على المكونات dbExpress التي سبق التعرض لها في هذا الفصل :



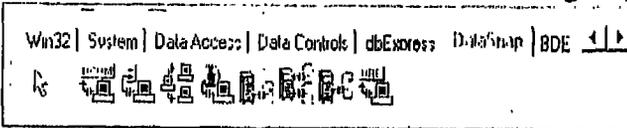
شكل توضيحي :

لقد تم نقل الصفحة Midas كما تم تغيير استخدام المصطلح MIDAS. فكل من مجموعة بيانات العميل ومجموعة بيانات الموفر التي يتم استخدامها ليكونا في الصفحة Midas قد تم نقلهما إلى الصفحة Data Access. Data Access في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

كل مكونات الإتصال التي يتم استخدامها للاتصال بأى تطبيق من تطبيقات الخادم وأداة تقسيم الكائن البسيط قد تم نقلهما إلى الصفحة الجديدة DataSnap. كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

الصفحة الجديدة DataSnap أصبحت الآن مشتملة على المكونات المستخدمة لإتصال مجموعات بيانات العملاء بأى من تطبيقات الخادم. وهذه المكونات تضم مكونات الإتصال وأداة تقسيم الكائن البسيط والتي كانت موجودة قبل ذلك بالصفحة Midas. بالإضافة لذلك تضم الصفحة DataSnap ثلاثة مكونات جديدة وهي :

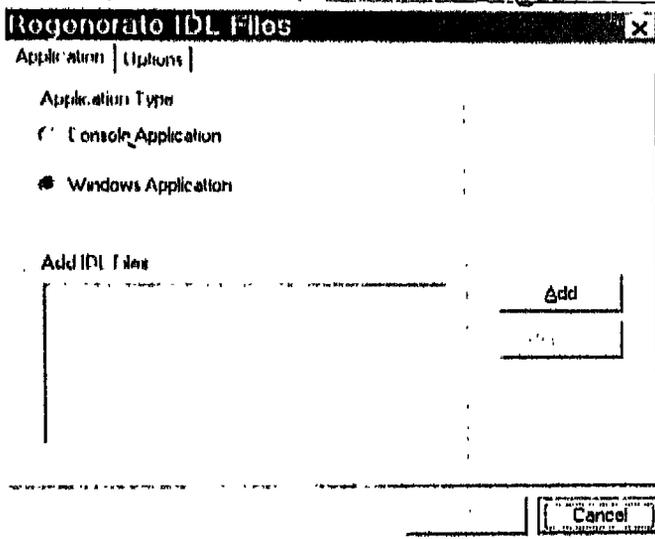
المكون TConnectionBroker وهو يعمل كما لو كان مكون وسيط بين مجموعة بيانات العميل وأى مكون من مكونات الإتصال.

- المكون TSharedConnection وهو يتصل بأى تطبيق من تطبيقات الخادم على أساس كونه شريك في العديد من Modules البيانات البعيدة.
- المكون TLocalConnection وهو يمثل الاتصال بموفرى البيانات التى تكون فى نفس التطبيق مثل أى مجموعة من مجموعات بيانات العميل.

المظاهر والإمكانات الجديد لـ CORBA (الإصدار المتكامل Enterprise فقط)

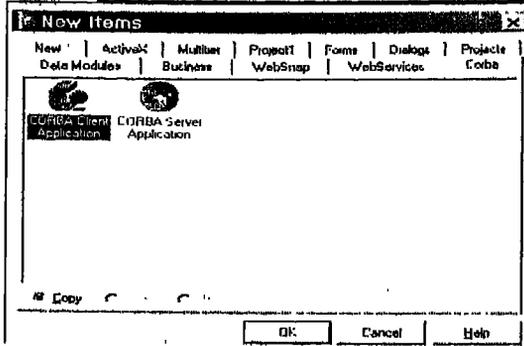
بعض من الإصدارات الخاصة بلغة Delphi تأتى وهى مزودة بالترجم IDL2PAS وذلك لكتابة نوعية خاصة من التطبيقات تعرف بتطبيقات الـ CORBA. ولقد تم تطوير وتحسين المترجم IDL2PAS بحيث أصبحت لدية القدرة على تدعيم عملية كتابة تطبيقات لخوادم الـ CORBA (تكوين كود برمجى هيكلى) بالإضافة إلى كتابة كود برمجى Stub يعمل بتطبيقات العملاء المتصلين بالخوادم الـ CORBA.

هذا وتستطيع الوصول للمترجم IDL2PAS عن طريق فتح القائمة Tools ثم اختيار الأمر Regenerate CORBA IDL Files ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Regenerate CORBA IDL Files الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

أو عن طريق فتح القائمة File ثم اختيار New ثم Other وبصندوق الحوار New Items انقر بالماوس على التبويب CORBA حتى يظهر على السطح كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

المترجم السالف الذكر يكون مفيدا بالنسبة لعمليات إنشاء كل من تطبيقات العملاء وتطبيقات الخادم بالإضافة إلى صيانة المشاريع CORBA التي سبق إعدادها حيث يمكن أن تجرى تغيير على الملف IDL ثم إنعاش Refresh ملفات المشروع لجعلهم يشعروا بالتغيير الذي أجرته.

من الأشياء التي ننصح بها بشدة هو أن تستخدم المترجم الجديد IDL2PAS الخاص بتطبيقات الـ CORBA وذلك بدلا من استخدام دعم الـ CORBA القديم الذي كان متكامل مع الدعم الذي تقدمه لغة Delphi للتطبيقات COM. هذا وعند استخدام المترجم الجديد IDL2PAS في هذه الحالة ينبغي عليك استخدام الوحدة الموجودة بالملف corba.pas والوحدة الموجودة بالملف orbpas30.pas أو تستخدم الوحدة الموجودة بالملف orbpas40.pas للتفاعل مع ORB بدلا من الوحدات القديمة الموجودة بكل من الملف corbaobj.pas والملف orbpas.pas. بالإضافة للوحدات السالفة الذكر فإنه توجد إثنين من الوحدات الجديدة وهما :

الوحدة **coseven.pas** :

هذه الوحدة تعمل على تقديم خدمات للأحداث التي تقع للمكونات والوحدة **cosnaming.pas**.

الوحدة **cosnaming.pas** :

هذه الوحدة تعمل على تقديم خدمات للتسمية.

التوثيق والمعلومات الخاصة بالدعم المقدم للـ CORBA لم يتم وضعها ضمن التوثيق والمعلومات الخاصة بلغة Delphi. ولكن بدلا من ذلك فقد تم وضع التوثيق والمعلومات الخاصة بالمترجم IDL2PAS بالملف **index.htm** الموجود بالمجلد IDL2PAS الموجود بدوره بالمجلد **Doc**.

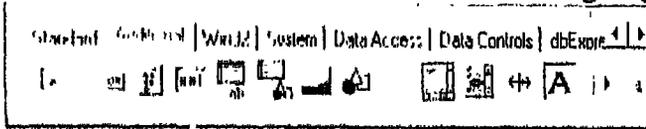


مظاهر وإمكانيات الأفعال Actions الجديدة (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

فيما يلي سنتعرف سويًا على المظاهر والإمكانيات التي تتمتع بها الأفعال Actions المضافة حديثًا للإصدار السادس من لغة Delphi.

حزم الأفعال Action Bands

من السهولة بمكان التعامل مع الأفعال فهي تعمل على تبسيط عملية إعداد وتطوير واجهة الاستخدام للتطبيقات التي تتولى إعدادها وذلك عن طريق استخدام مجموعة من الأدوات الجديدة التي تعرف في مجموعها بحزم الأفعال ActionBands. وأنت تستطيع تنظيم الأفعال والصور كما تستطيع إضافتهم إلى القوائم وشرائط الأدوات التي تتولى تنفيذها بنفسك. وهذه الأدوات يمكن الوصول إليها من خلال الصفحة Additional بالليونة المكونات كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

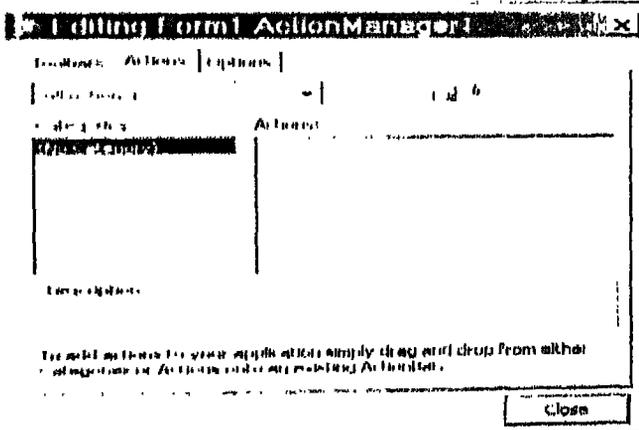
فيما يلي سوف نستعرض سويًا مجموعة الأدوات الموجودة بالصفحة

Additional :



الأداة TActionManager :

الشكل التالي يوضح لنا مدير الأفعال Action Manager :



شكل توضيحي :

وهذا المدير يتولى مهمة إدارة قوائم الأفعال وذلك من أجل تنظيم الأفعال سواء كانت مفصلة أو قياسية.

الأداة TActionMainMenuBar و الأداة TActionToolBar :

من خلال الأداة TActionMainMenuBar تستطيع أن تقوم بتفصيل قوائم Menus كما أن الأداة TActionToolBar تعمل على تفصيل شرائط أدوات Toolbars وبكل من هذه القوائم وشرائط الأدوات تستطيع أن تقوم بسحب وإسقاط الأفعال أو الأوامر وذلك من محرر مدير الأفعال. كما تستطيع أيضا سحب وإسقاط مجموعة من الأفعال التي تنتمي لنوع معين (تحصل على كافة الأفعال الموجودة ضمن أى قائمة فرعية) أو تقوم بسحب وإسقاط فعل معين داخل أى قائمة أو شريط أدوات.

الأداة TCustomizeDlg :

من خلال هذه الأداة يتم فتح صندوق حوار التفصيل Customize وهو يعمل بنفس الطريقة التي يعمل بها محرر مدير الأفعال ولكنه مخصص لمستخدمي التطبيق الذى تتولى إعداده وذلك لكي يتمكنوا من تعديل محتويات القوائم وشرائط الأدوات فى أثناء مرحلة تشغيل التطبيق. وفى هذا الصدد نقول إن المكون المتمثل فى الأداة TCustomizeDlg يعمل بالتوافق مع الأداة TActionManager. وأنت تستطيع إما أن تحدد قيمة الخاصية ActionManager للمكون ActionManager أو تخسيف فعل قياسي (TCustomizeActionBars) إلى محرر مدير الأفعال وإلى أى من القوائم التى يتم إعدادها من خلال الأداة TActionMainMenuBar. تشتمل لغة Delphi على مجموعة من الأفعال القياسية الجديدة التى يمكنك إضافتها للقوائم وشرائط الأدوات التى تتولى إعدادها من خلال كل من الأداة TActionMainMenuBar والأداة TActionToolBar. ونود هنا القول بأن قطاعات الأفعال المعرفة مسبقا تضم كل من الآتى :

- o Format
- o File
- o Search
- o Tab
- o List
- o Dialog
- o Internet
- o Tools



تستطيع أيضا إعداد وتهيئة القوائم التي تقوم بتفصيلها لكي تتمكن من إخفاء أو إظهار الأفعال بناء على تتابع استخدام كل منها. وللقيام بذلك عليك أن تستخدم الخاصية HideUnused للعديد من الكائنات TActionClient والتي تعمل على وضع العناصر الأقل استخداما في القائمة داخل قائمة فرعية يمكن الوصول إليها عن طريق وضع مؤشر الماوس على سهم مزدوج بنهاية القائمة أو شريط الأدوات.

الأفعال القياسية الجديدة

الأفعال القياسية التالية تم إضافتها حديثا إلى VCL :

أفعال التنسيق Format :

- » TRichEditBold
- » TRichEditItalic
- » TRichEditUnderline
- » TRichEditStrikeOut
- » TRichEditBullets
- » TRichEditAlignLeft
- » TRichEditAlignRight
- » TRichEditAlignCenter

الأفعال الخاصة بنظام المساعدة Help :

- » THelpContextAction

الأفعال الخاصة بالتعامل مع الملفات :

- » TFileOpen
- » TFileSaveAs
- » TFilePrintSetup
- » TFileRun
- » TFileExit

الأفعال الخاصة بعملية البحث :

- » TSearchFind
- » TSearchFindFirst
- » TSearchReplace
- » TSearchFindNext

الأفعال الخاصة بالتبويب Tab (أداة التحكم Page) :

- » TPreviousTab
- » TNextTab



الأفعال الخاصة بقوائم العرض List Actions :

- 0 TListControlCopySelection
- 0 TListControlDeleteSelection
- 0 TListControlSelectAll
- 0 TListControlClearSelection
- 0 TListControlMoveSelection
- 0 TStaticListAction
- 0 TVirtualListAction

الأفعال الخاصة بصناديق الحوار Dialog Actions :

- 0 TOpenPicture
- 0 TSavePicture
- 0 TColorSelect
- 0 TFontEdit
- 0 TPrintDlg

الأفعال الخاصة بالإنترنت Internet Actions :

- 0 TBrowseURL
- 0 TDownloadURL
- 0 TSendMail

الأفعال الخاصة بالأدوات Tool Actions :

- 0 TCustomizeActionBars

التحسينات التي أضيفت لقطاعات الأفعال

لقد تم تطوير وتحسين TCustomAction بحيث أصبحت تمتلك الخصائص

الجديد التالية :

- 0 GroupIndex
- 0 SecondaryShortCuts
- 0 HelpKeyword
- 0 HelpType
- 0 AutoCheck

أما TCustomActionList فقد أصبحت تمتلك الآن الخاصية State التي تسمح

لك بأن تقوم بشكل مؤقت بتعطيل كافة الأفعال الموجودة بقائمة العرض List.

المظاهر والإمكانيات الجديدة للوحدات VCL الجديدة (كافة الإصدارات)

فيما يلي سوف نستعرض سويًا المظاهر والإمكانيات الجديدة للوحدات VCL

الجديدة بالإصدار السادس من لغة Delphi.



المكونات الجديدة

فيما يلي سنتعرف سويا على المكونات الجديدة الخاصة بالوحدات VCL الجديدة.

المكون TLabelEdit :

هذا المكون يعتبر في حد ذاته إضافة للوحدة I:xtCtrl.pas وهو يعمل على توضيح كيفية استخدام المكونات الفرعية. وهو عبارة عن أداة تحكم للتعديل TEdit تمتلك Label ملحق بها. ونود هنا القول بأن الـ Label يظهر على أساس كونه خاصية لأداة التحكم هذه.

المكون TValueListEditor :

هذا المكون عبارة عن شبكة مفصلة أو خاصة يتم استخدامها لتحرير المكونات TStringList التي تشتمل على أزواج من مفاتيح لوحة المفاتيح والقيم المناظرة لها. وهذا المكون يعمل بنفس الطريقة التي تعمل بها أداة فحص الكائن Object Inspector.

المكون TComboBoxEx :

هذا المكون عبارة عن أداة تحكم لقائمة منسدلة جديدة وهو يسمح للصور بأن تظهر بجوار العناصر الموجودة بالقائمة المنسدلة.

المكون TColorBox :

هذا المكون عبارة عن أداة تحكم لقائمة منسدلة جديدة تكون مخصصة للتعامل مع الألوان واختيارها.

المظاهر والإمكانيات التي تم تطويرها

أغلب أدوات التحكم التي يتم التعامل معها من خلال بيئة الـ ويندوز أصبحت الآن تعمل على نشر خصائص معالجة الحواف Bevel التالية :

الخاصية BevelEdges.

الخاصية BevelInner.

الخاصية BevelOuter.

الخاصية BevelKind.

الخاصية BevelWidth.

المكونات الفرعية Subcomponents

أصبح في إمكان المكونات الآن أن تمتلك مكونات أخرى تعمل على إنشاء مكونات فرعية. فعلى سبيل المثال يمكن لأي مكون أن يكون لديه خاصية تعتبر في حد ذاتها إشارة مرجعية لمكون وهذه الإشارة المرجعية يمكن أن تكون داخلية (لمكون فرعي) أو خارجية (لمكون عادي). هذا ولو أن الإشارة المرجعية داخلية في هذه الحالة لا يكون المكون الفرعي مملوكا للفرمة نفسها ولكن يكون مملوكا للمكون الموجود في الفرمة. وهذا يعني أنه في إمكان المكونات الآن أن تقوم بنشر خصائص المكون الفرعي بطريقة صحيحة. بالإضافة لما سبق نجد أن أداة فحص الكائن Object Inspector قد تم تعديلها لكي تسمح لك بأن تشاهد خصائص المكونات المرجعية مباشرة inline (مثل الخاصية Font على سبيل المثال).

لكي يتقوم بإنشاء مكون يكون مشتملا على مكون فرعي فإن ذلك يتطلب استدعاء `TComponent.SetSubComponent`.



خصائص الـ Interface القابلة للنشر

أصبح من الممكن الآن نشر خصائص الـ Interface (مجموعة من الخصائص تعمل على تحديد نوعية الـ Interface) وذلك في حالة واحدة فقط وهي أن تكون أداة تنفيذ الخاصية عبارة عن مكون `streamable`.

هذا يعني أنك تستطيع الآن مشاهدة الخصائص التي تأخذ Interface في أداة فحص الكائن Object Inspector مما يؤدي إلى توفير قائمة منسدلة تضم المكونات التي تعمل على تدعيم الـ Interface.

الإضافات والتغييرات التي أجريتها لوحدات البرمجة

فيما يلي سنتعرف معا على الإضافات والتغييرات التي أجريتها لوحدات البرمجة في الإصدار السادس للغة Delphi

الوحدة `CheckList.pas` :

أصبح الآن في إمكان المكون `TCheckListBox` نشر العديد من الخصائص

الجديدة بما فيها الخصائص التالية :

الخاصية `AutoComplete`.

الخاصية HeaderColor.

الخاصية HeaderBackgroundColor.

الوحدة Classes.pas :

المكون TList أصبح الآن يمتلك طريقة تخصيص Assign جديدة لا تعمل فقط على إجراء عملية النسخ ولكنها أيضا تسمح بإجراء مجموعة من العمليات الأساسية.

المكون TCollection أصبح الآن يمتلك إنشاء من الطرق المحمية التي يتم استخدامها للسماح بعمل سلات للمكون TCollection وذلك بهدف تحسين وتطوير عملية إضافة ومسح العناصر. وهذين الأسلوبين الجديدين هما الأسلوب Added والأسلوب Deleting. ونود هنا القول بأنه لا يتم تنفيذ كلا الأسلوبين على الفور أي أنهما لا يمتلكان خاصية التنفيذ الافتراضي default implementation. وعلى العموم فليس هناك كل من الحدث OnAdded والحدث OnDeleting لجعل الكائن TCollection صغيرا. ولكن القطاعات المتشعبة من هذا الكائن يمكنها بسهولة إضافة هذه الأحداث. بالإضافة إلى ما سبق نقول أن الكائن TCollection لديه خاصية Owner جديدة لجعل من السهولة بمكان تعريف وتحديد المالك للكائن TCollection.

المكون TStringList أصبح لديه الآن الخاصية الجديدة CaseSensitive والتي تسمح لك بأن تتحكم في تحديد عمليات عرض السلاسل الحرفية (الفرز والترتيب Sorting والتطابق بين السلاسل الحرفية) التي تتأثر بحالة الحروف (صغير أم كبيرة).

لقد تم نقل المكون TDataModule هنا (Delphi 6) من وحدة الفورم Forms وذلك لإزالة الإعتماديات على أدوات التحكم المرئية. وهذا يسمح لك بأن تكتب تطبيقات خادم أصغر حجما حيث إنها لا تتضمن أي واجهة استخدام للتفاعل مع المستخدمين.



المكون TThread أصبح لديه الآن الخاصية الجديدة FatalException التي تعمل على تعريف وتحديد لأي استثناء يمكن أن يؤدي إلى إيقاف دالة Thread من أن تكتمل بشكل طبيعي.

المكون TStream وهو يعمل على إجراء تحميل زائد أو فوقى للدالة SEEK وذلك للسماح للقيم Int64 بأن يتم استخدامها لتعريف وتحديد المواضع. أما بالنسبة للقطاعات المرتبطة بهذا المكون فيمكن أن تتخطى واحد أو التحميل فوقى الآخر ولكن لا ينبغي أن تتخطى كلاهما.

المكون TInterfacedPersistent وهو عبارة عن قطع تأسيس جديد للكائنات المتبقية دوماً والتي لا تعتبر مكونات ولكن تتولى مهمة تنفيذ الـ Interfaces.

الوحدة ComCtrls.pas :

بهذه الوحدة تم إضافة المكون TTreeView الذى يتولى مهمة إنشاء نقط التواصل داخل الهيكل الشجرى والتي تعرف بـ TreeNodes.

لقد تم الآن تعميم عملية إنشاء نقط التواصل nodes وإعداد حدث ومن ثم نجد أن مستخدمى الهياكل الشجرية البسيطة لن يحتاجوا بعد الآن إنشاء تفرعات وتشعبات بالهيكل الشجرية وذلك لتخطى قطاع نقطة الاتصال. كذلك فقد تم تغيير AddNode ومن ثم يمكنكم الآن المرور عبر نقطة الاتصال (مهما كان القطاع) التى تود إضافتها للهيكل الشجرى.

لقد تم إضافة الحدث OnAddition والذى يقع عند إضافة نقط اتصال للهيكل الشجرى.

لقد تم تبسيط وتنقيح مجموعة الدوال API الخاصة بعملية فرز وترتيب محتوى المشاهد الشجرية TTreeView. ومن ثم تستطيع الآن فرز وترتيب الهياكل الشجرية الفرعية بالإضافة إلى إمكانية ترتيب نقط الاتصال الموجودة فى قمة الهيكل الشجرى. ونود هنا القول بأن كل من القطاع TCustomTreeView والقطاع TTreeNode أصبحا الآن يقدمان تعريفات أكثر تجانس لكل من الأسلوب

AlphaSort والأسلوب CustomSort علما بأن هذه الأساليب قد تم إضافتها إلى TTreeNode.

كافة التغييرات السالفة الذكر لم تؤثر على توافق هذه المكونات مع الإصدارات السابقة للغة Delphi.

لقد تم إضافة كائن الاختيار المتعدد MultiSelect وهو يتمتع بأربعة خصائص وثمانية أساليب.

لقد تم إضافة الخاصية CreateListItems إلى الكون TListView وهي تتطابق مع الخاصية CreateTreeNodes للمكون TTreeView.

الآن تظهر نقط تغيير الحجم حول الكون TStatusBar حتى ولو كان شريط الحالة غير مرتبط مباشرة بالفورمة الموجود بها. وطالما أن الركن الأيمن السفلي لشريط الحالة واقعا عند الركن الأيمن السفلي للفورمة في هذه الحالة ستظهر نقط تغيير الحجم على شريط الأدوات.

لقد أصبح لدى الكائن TDateTimePicker الخاصية الجديدة Format وهي تتحكم في طريقة تنسيق القيم التاريخية وذلك باستخدام السلاسل الحرفية القياسية الخاصة بتنسيق التاريخ أو الوقت.

لقد أصبح لدى THeaderControl عددا من الخصائص والأحداث الجديدة لكي يتمكن من تدعيم عملية سحب وإسقاط الأعمدة. ونود هنا القول بأن الخاصية الجديدة HotTrack تسمح بأن يتم التعليق على أقسام الرأس Header وذلك عند تعامل المستخدم مع هذه الأجزاء من خلال الماوس.

لقد أصبح لدى TToolBar الخاصية Menu الجديدة والتي تعمل على ملء شريط الأدوات بالأيقونات المناظرة للعناصر الموجودة بنظام القوائم. ونود هنا القول بأن هناك عدد من الأحداث الجديدة تقع عندما يقوم المستخدم بتفصيل شريط الأدوات باستخدام أى من صناديق حوار التفصيل.

الوحدة **Contnrs.pas** :

لقد تم إضافة كل من **Last** و **First** إلى كل من **TObjectList** و **TComponentList** و **TClassList** والتي تعتبر دوال ذات أنواع خاصة أو مصنعة **Typecast**.

لقد تحولت الخاصية **Push** لكل من **TStack** و **TQueue** و **TObjectStack** و **TObjectQueue** إلى دالة تعطي بكل بساطة العنصر الذي تم دفعه إلى الـ **Stack**.
وعليك أن تفكر فيها على اساس أنها **Push/Peek**.

هذه الدالة تكون مهمة جدا عند دفع أشياء يتم إنشاؤها في أثناء عملية الدفع.

يمكن استخدام كل من **TBucketList** و **TObjectBucketList** لإنشاء جداول بسيطة.

الوحدة **Controls.pas** :

القطاع **TCustomListControl** عبارة عن قطاع تأسيس جديد مشترك لأدوات التحكم التي تعمل على تمثيل قائمة تضم مجموعة من العناصر (مثل القوائم المنسدلة **Combo Boxes** وقوائم العرض **List Boxes** وقوائم المشاهدة **List Views**). وهذا القطاع يقدم عدد من الأساليب الجديدة للتعامل مع القوائم **Lists** التي سنتوارثها بعد ذلك كافة التشعبات المتفرعة من هذا القطاع.

سبل من **TDragObjectFix** و **TDragControlObjectFix** و **TDragDockObjectFix** عبارة عن ثلاثة كائنات سحب جديدة وهي تتحرر تلقائيا عند إنتهاء عمليات السحب. وهذه الكائنات تناظر لكل من **TDragObject** و **TDragControlObject** و **TDragDockObject** ولكن الإختلاف الوحيد بينهم يتمثل في أن الكائنات القديمة كانت لا تتحرر عند إنتهاء عملية السحب.

الكائن **TControl** أصبح لدية الآن أسلوبين جديدين وهما الأسلوب **ClientToParent** والأسلوب **ParentToClient**. وهذه الأساليب الجديدة تسمح لك بأن تعد خريطة لنقط الشاشة **pixels** بحيث يتم رتبهم بواحد من الـ **Parents** أو الـ **Children**. وهذه

الأساليب تعمل بطريقة معاملة جدا لطريقة عمل كل من الأسلوب ClientToScreen والأسلوب ScreenToClient وهما من الأساليب القديمة.

الكائن TWinControl أصبح لديه طريقة جديدة لعمل تحميل فوقى أو زائد للأسلوب PaintTo الذى يتعامل مع نسيج canvas بدلا من HDC.

لقد تم نقل المكون TModalResult من الوحدة Forms.pas إلى الوحدة Controls.pas. بالإضافة لذلك فإن دوال التدعيم التالية قد تم إضافتها إلى الوحدة Controls.pas:

```
function IsPositiveResult(const AModalResult: TModalResult): Boolean;
function IsNegativeResult(const AModalResult: TModalResult): Boolean;
function IsAbortResult(const AModalResult: TModalResult): Boolean;
function IsAnAllResult(const AModalResult: TModalResult): Boolean;
function StripAllFromResult(const AModalResult: TModalResult):
TModalResult;
```

الوحدة DbCtrls.pas :

كل من الكائن TDBLookupListBox و TDBLookupComboBox أصبح لديه الخاصية الجديدة NullValueKey والتي تسمح للمستخدمين بأن يخصصوا قيم فارغة NULL لهذه الكائنات.

أصبح الآن لدى الكائن TDBComboBox كل من الخاصية الجديدة AutoComplete والخاصية AutoDropDown.

كذلك فإن الكائن TDBListBox أصبح لديه الخاصية الجديدة AutoComplete أيضا.

الكائن TOpenDialog أصبح يمتلك الآن الخاصية OptionsEx التي تعمل على تطوير وتوسيع قدرتك للتحكم فى كل من صندوق حوار الفتح Open و صندوق حوار الحفظ Save.

الوحدة ExtCtrls.pas :

لقد تم إضافة الخاصية Proportional إلى أداة التحكم TImage. وهذه الخاصية تبقى على النسبة بين طول وعرض الصورة ثابتة بغض النظر عن الحجم الحالى لأداة التحكم TImage.

الوحدة Forms.pas :



كل من TApplicationEvents و TApplication أصبح لديهما الحدث الجديد OnSettingChange الذى يسمح لك بأن تستجيب للتغييرات التى تجرى على القيم التحديدية الأساسية لنظام التشغيل.

لقد أصبح الآن TForm يعمل على تدعيم الفورم ذات الطبقات: Layered form وذلك من خلال مجموعة الخصائص الجديدة AlphaBlend و AlphaBlendValue و TransparentColor و TransparentColorValue.

الكائن TScreen لدية مجموعة من الخصائص الجديدة يتم استخدامها للحصول على منطقة عمل بسطح المكتب (هذه الخصائص هى WorkAreaRect و WorkAreaTop و WorkAreaLeft و WorkAreaHeight و WorkAreaWidth). بالإضافة إلى أنه يمتلك مجموعة من الأساليب الجديدة التى تسمح لك بأن تحدد أفضل موضع لمنطقة العمل بسطح المكتب.

يعمل الكائن TMonitor على تطوير وتقوية الدعم الخاصة بإمكانية التعامل مع عدة شاشات فى نفس الوقت وذلك عن طريق تحديد أى من الشاشات تعتبر الشاشة الأساسية أو الرئيسية. كما أن هذا الكائن يمتلك كل من الخاصية WorkAreaRect والخاصية BoundsRect.

لقد تم إضافة الدعم AutoDragDocking لهذه الوحدة. وهذا الدعم يسمح لك بأن تغلق خاصية الرسو التلقائى auto-docking للتطبيق الذى تتولى إعداده. كذلك فإنه تم إضافة flag إلى صندوق حوار الخيارات Options الخاص بلغة Delphi مما يسمح لك بأن تحدد قيمة هذه الخاصية.

لقد تم نقل TModalResult إلى الوحدة Controls.pas.

الوحدة Graphics.pas :

لقد تم إضافة كل من TFontRecall و TPenRecall و TBrushRecall إلى هذه الوحدة. وهذه المكونات تسمح بأن يتم سريعا حفظ واستعادة الفوننتات والأقلام pens والفرش. وهذه المكونات متشعبة من TRecall (التابع لقطاعات الفورم) الذى يعمل مع القطاعات TPersistent بصفة عامة.

لقد تم تخزين ألوان النظام وذلك لجعل من السهولة بمكان العثور على الألوان المطلوبة.

لقد تم إضافة الألوان الأربعة الجديدة التالية إلى الألوان الستة عشر القياسية :



الفصل الأول

- o clMoneyGreen.
- o clSkyBlue.
- o clCream.
- o clMedGray.

الوحدة ImgList.pas :

لقد تم إضافة أدوات للتحميل الفوقى أو الزائد لكل من الأسلوب Draw والأسلوب DrawOverlay والأسلوب GetIcon مما يسمح لك بأن تتخطى القيم التحديدية للخصائص الخاصة بقائمة عرض الصور Image List.

الوحدة IniFiles.pas :

الآن أصبحت الملفات التى لها الإمتداد .ini تعمل على تدعيم عمليات كتابة وقراءة بيانات ثنائية Binary وذلك باستخدام stream.

الآن يسمح لك المكون TMemIniFile بأن تتحكم فيما إذا كانت السلاسل الحرفية سيتم معالجتها بطريقة تأخذ فى الإعتبار حالة الحروف (كبيرة أو صغيرة) أم لا.

يعتبر المكون THashedStringList فرع جديد من القطاعات TStringList وهو يستخدم جدول داخلى بسيط وذلك بهدف تطوير وتحسين مستوى أداء التطبيق.

الوحدة Masks.pas :

بهذه الوحدة نجد أن كل من EditMask وText يستخدمان الآن أنواع خاصة أو مفصلة ومن ثم أصبحت خصائص التحرير الخاص بهما أكثر إفادة.

الوحدة Menus.pas :

المكون TMenuItem لدية الآن الخاصية الجديدة AntiCheck التى تحدد إمكانية مراجعة أو عدم مراجعة العناصر الموجودة بنظام القوائم تلقائيا وذلك عندما يتعامل المستخدم مع هذه العناصر بالتطبيق.

الوحدة Registry.pas :

أصبح المكون TRegistry الآن يعمل على تدعيم كل من قراءة وكتابة البيانات الثنائية باستخدام Stream.

الوحدة StdCtrls.pas :

- 🔗 لقد تم إضافة كل من الحدث OnCloseUp والحدث OnSelect إلى المكون TCustomComboBox (ومن ثم فقد تم إضافتهما أيضا إلى المكون TComboBox).
- 🔗 تتم إستثارة الحدث OnCloseUp عند إغلاق القائمة المنسدلة الخاصة بالكائن Combo Box (عليك أن تفكر في ذلك على أساس أنه معاكس للحدث (OnDrop).Down).
- 🔗 بالنسبة للحدث OnSelect فتتم استثارتة عند اختيار أى عنصر من القائمة المنسدلة للكائن Combo box (أو عندما يحدث تغيير لمحتوى القائمة المنسدلة عن طريق التحويل في هذا المحتوى لأعلى أو لأسفل).

القوائم المنسدلة Combo Boxes أصبحت الآن تمتلك الخاصية AutoComplete التى تكون true فى بداية التعامل معها.

- 🔗 الآن يعمل TListBox على تدعيم نوعين جديدين من الأنماط وهما النمط IbVirtual والنمط IbVirtualOwnerDraw. وهذه الأنماط تكون مخصصة لقوائم العرض التصويرية Virtual List boxes والتي لا تحتفظ بأى عناصر داخلها. ولكن بدلا من ذلك فإنك تشير إلى عدد العناصر الموجودة بهذه النوعية الخاصة من قوائم العرض عن طريق تخصيص قيمة للخاصية Count وبعد ذلك تقوم بإمدادهم بالعناصر (وبالكائنات المرتبطة بهم) وذلك باستخدام مجموعة الأحداث الجديدة OnData و OnDataFind و OnDataObject.

الوحدة TypInfo.pas :

- 🔗 أصبح من الممكن الآن استدعاء الدالة GetPropInfo مع أى كائن ليس لديه أى معلومات RTTI. وفى مثل هذه الحالة فإننا نحصل من الدالة على nil.
- 🔗 لقد تم إضافة المكون FreeAndNilProperties إلى هذه الوحدة. وهذا المكون سيأخذ أى كائن RTTI-enabled object ثم يقوم بتفريغ الخصائص الخاصة به مع ملاحظة أنه سيتم أيضا تفريغ أى كائنات مشار إليها مرجعيا من خلال هذا الكائن.

الوحدات RTL الجديدة والمظاهر الجديدة الخاصة بها (كافة الإصدارات)

بعض الدوال قد تم نقلها من وحدات أخرى إلى وحدة النظام في حين أن العديد من دوال النظام قد تم نقلها هي الأخرى إلى وحدة المتغيرات الجديدة. بالإضافة إلى ذلك فقد تم أيضا إضافة العديد من إصدارات التحويل الفوقى الجديدة للدوال RTL وذلك من أجل تدعيم المعاملات WideString بالإضافة إلى المعاملات AnsiString (SysUnits) مثل المعامل Trim والمعامل WideFormat.

الوحدة Variants.pas :

هذه الوحدة الجديدة تشتمل على العديد من الخدمات للتعامل مع المتغيرات. والكثير من هذا الكود البرمجي قد تم نقله من الوحدة System ومن ثم الآن لو أن الكود البرمجي الذى تعده يستخدم متغيرات فى هذه الحالة ينبغي عليك إضافة Variants إلى الجملة Uses. كذلك فإن هذه الوحدة تشتمل أيضا على عدد من الروتينات التى تعمل على تدعيم استخدام Variants وفى نفس الوقت تدعم أنواع المتغيرات المفصلة أو الخاصة Custom.

لكى يتم تدعيم إمكانية إعداد تطبيقات تكون قادرة على العمل عبر العديد من أنظمة التشغيل المختلفة نجد أن الخدمات الموجودة بالوحدة Variants لم تعد تجرى استدعاءات مباشرة داخل دوال الويندوز API. ولكن بدلا من ذلك هناك وحدة جديدة تسمى VarUtils.pas تشتمل على روتينات منخفضة المستوى low-level تعمل على توفير نظام تأسيس طبيعى من أجل الروتينات الموجودة بالوحدة Variants.pas. وأنت تحتاج لأن تتوخى الحرص عند استخدام الكود التوليدى Generic code بالوحدة VarUtils.pas وذلك بسبب أنه لا يشبه تماما كود الويندوز كما أنك لو قمت بالخلط بين استدعاءات الويندوز والكود التوليدى فى هذه الحالة ستقع فى مشاكل أنت فى غنى عنها.

الوحدة ConvUtils.pas :

هذه الوحدة عبارة عن مجموعة من الروتينات الخاصة بعملية التحويل بين وحدات القياس التى تم إضافتها.



الوحدة StdConv.pas :

● هذه الوحدة عبارة عن مجموعة من المتغيرات العامة Global التي يتم استخدامها مع الروتينات الموجودة بالوحدة ConvUtils.pas.

الوحدة DateUtils.pas :

● هذه الوحدة عبارة عن مجموعة من دوال التاريخ والوقت تم إضافتها حديثا للغة Delphi 6.

الوحدة StrUtils.pas :

● هذه الوحدة الجديدة تشتمل على دوال حرفية بالإضافة إلى الدوال الموجودة بالوحدة SysUtils.pas.

الوحدة FMTBCD.pas :

● هذه الوحدة الجديدة تشتمل على خدمات للتعامل مع القيم BCD (اختصار للمصطلح Binary-Coded Decimal).

الوحدة Math.pas :

● لقد تم إضافة Const إلى مجموعة المعاملات القابلة للامتداد من أجل الإسراع من إجراء العمليات الرياضية. كذلك هناك العديد من الثوابت والدوال بهذه الوحدة.

الوحدة System.pas :

● الوحدة System لديها العديد من الروتينات الجديدة والتي أغلبها تعمل على تدعيم إمكانية إعداد وبرمجة تطبيقات تكون قادرة على العمل عبر العديد من أنظمة التشغيل المختلفة كما تدعم أيضا إمكانية التحويل بين الأنظمة المختلفة لتكويد الحرفيات المستخدمه بكل من بيئة الويندوز وLinux.

الروتينات التي تعمل على تدعيم المتغيرات Variants قد تم نقلها من الوحدة System.pas إلى الوحدة Variants الجديدة.



لقد تم إضافة IInterface إلى الوحدة System.pas لكي يتم استخدامها مع ال-Interfaces التي ليست COM.

الوحدة SysUtils.pas:

لقد تم تحديث الوحدة SysUtils بحيث تعمل على تدعيم مظاهر وإمكانيات ال- Cross-Platform الخاصة بـCLX. وهذا التحديث يتمثل في أن بعض الخدمات التي كان يتم توفيرها في السابق من خلال دوال الويندوز API الأساسية أصبح الآن يتم توفيرها من خلال الروتينات الموجودة بالوحدة SysUtils. ولكن على كل حال العديد من هذه الروتينات يظهر في المناطق المخصصة للتعامل مع نظام التشغيل Linux من ملف الكود البرمجي الأصلي وكما لا يتم ترجمتها إلى النظام الثنائي الذي تعتمد بيئة الويندوز.

تدعيم أنواع المتغيرات الخاصة (كافة الإصدارات)

تستطيع الآن تعريف أنواع بيانات خاصة وتخصيصها لأي متغيرات. وهذه الإمكانية تعمل على تقديم معاملة تشغيل التحميل الفوقى في أثناء تخصيص النوع الخاص إلى المتغير. هذا وإنشاء نوع متغير جديد عليك أن تكون في مكون منحدر من القطاع أو TCustomVariantType (أو واحد من الكائنات المنحدرة منه TInvokeableVariantType أو TPublishableVariantType) ثم تعلن عن حالة instantiate لنوع المتغير الجديد.

فيما يلي سنشاهد معا إثنيين من الوحدات الجديدة التي تقدم لنا أمثلة للمتغيرات الخاصة:

الوحدة VarCmplx تقوم بتنفيذ نوع متغير خاص للأرقام المركبة. ونود هنا القول بأن نوع المتغير يعمل على تدعيم المعالجة المباشرة باستخدام معاملات التشغيل للجمع والطرح والضرب والقسمة (ولكن ليست قسمة القيم العددية الصحيحة Integer) والنegation. وفي هذا الصدد نقول إن نوع المتغير يعمل على تدعيم ه خصائص وهي : Real و Imaginary و Radius و Theta و FixedTheta. كذلك يمكن تحويل نوع المتغير لتكوين أنواع من البيانات العددية الصحيحة Integer Types وأنواع بيانات عددية عشرية floating point وأنواع بيانات حرفية



string وأنواع بيانات تاريخية وزمنية TDateTime وكذلك أنواع بيانات منطقية Boolean. بالإضافة لذلك نجد أن الوحدة VarCmplx تقوم بتنفيذ عدد من الدوال العامة من أجل إجراء عمليات على المتغيرات المركبة complex.

الوحدة VarConv تعمل على تنفيذ إمكانية إعداد أنواع متغيرات خاصة وذلك من أجل القياسات ووحدات القياس مثل المستخدمه فى الوحدة ConvUtils. ونود هنا القول بأن نوع المتغير الخاص Convert يعمل على تدعيم عمليات الجمع والطرح والضرب والقسمة التى تجرى بين نوع المتغير الخاص Convert والأرقام أو بين إثنين من نوع المتغير الخاص Convert (فيما عدا أنك لا تستطيع ضرب إثنين من أنواع المتغيرات الخاصة Convert فى بعضهما البعض فى حال أنهما لا يستخدمان نفس الوحدات). نوع المتغير Convert يقوم تلقائيا بضبط الوحدات عندما تقوم بأداء العمليات السالفة الذكر. وأنت تستطيع تحويل المتغيرات التى من النوع Convert بحيث تصبح OleStr و String و Double. كما إنها تعمل أيضا على تدعيم الخصائص Value و Type و TypeName و Family و FamilyName بالإضافة للخاصية <Unit> As وذلك للحصول على كل من قيمة عددية ونوع وحدة القياس واسمها ومجموعة وحدات القياس التى تنتمى إليها وحدة القياس المستخدمة حاليا. بالإضافة إلى الحصول على القيمة الناتجة من تحويلها إلى وحدة قياس أخرى فى نفس عائلة وحدات القياس.

إمكانية إعداد تطبيقات تعمل عبر مختلف نظم التشغيل (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)

تأتى لغة Delphi 6 وهى مزودة بقطاع مكتبى يعرف بـ CLX (اختصار للمصطلح Borland Component Library for Cross-Platform). وهذا القطاع المكتبى يشبه القطاع VCL الذى يمكن تشغيله فى كل من بيئة الويندوز وبيئة Linux. وفى هذا الصدد نقول إن الكائنات التى تنتمى للقطاع CLX قد تم تسميتها بنفس أسماء الكائنات التى تنتمى للقطاع VCL كما إن كلا النوعين من الكائنات لديهما العديد من الخصائص والأساليب والأحداث المتشابهة. وأنت تستطيع استخدام القطاع المكتبى CLX مع Delphi 6 وذلك من أجل إعداد تطبيقات يمكن ترجمتها من خلال كل من بيئة الويندوز وبيئة Linux.

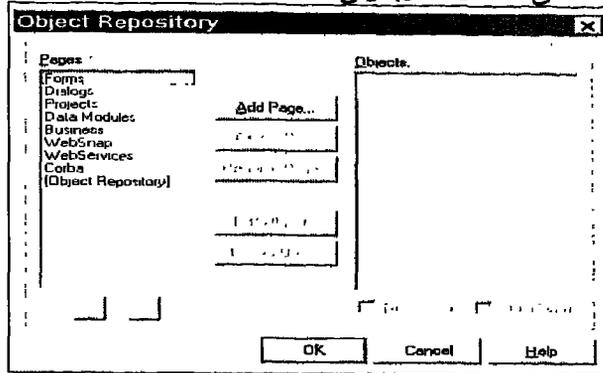


الاختلافات في القطاع المكتبي CLX

هناك إختلافات نتيجة لنظام التشغيل والمظاهر والإمكانيات التي ترتبط بالتكنولوجيات التي تكون مقصورة على بيئة الويندوز فقط :

● هناك تشابه إلى حد كبير بين القطاع CLX والقطاع VCL بالرغم من أن أداة التحكم TWidgetControl بالقطاع CLX تحل محل أداة التحكم TWinControl بالقطاع VCL. ومن ثم فإن المكونات الأخرى مثل المكون TScrollingWidget يكون لها نفس الأسماء بكلا القطاعين.

● بيئة التطوير المتكاملة IDE تستخدم مجموعة فرعية أصغر من الكائنات في النافذة Object Repository (الموضحة في الشكل التالي) وفي صفحات بالليته المكونات :



شكل توضيحي :

● كافة الأكواد البرمجية المسئولة عن تأمين المتغيرات والتي كانت في الوحدة System أصبحت الآن في الوحدتين الجديدتين : Variants.pas و VarUtils.pas.

● تستطيع أن تقوم بتعريف أنواع بيانات خاصة مفصلة Custom للمتغيرات التي تتعامل معها. وهذه الإمكانية تؤدي إلى التقديم لمعامل تشغيل للتحميل الفوقى في أثناء تخصيص نوع البيانات الخاص أو الفصل للمتغير. ونود هنا القول بأنه لإنشاء نوع بيانات جديد لأي متغير عليك أن تعد تشعب جديد من القطاع ثم تستخدم TCustomVariant ثم تعد حالة إبتدائية instantiate لنوع البيانات الجديد الذي سيتم تخصيصه للمتغير.



يمكن استخدام أنماط التطبيقات المعدة للعمل عبر مختلف أنظمة التشغيل بالإضافة إلى خصائص الكائن OwnerDraw. وأنت تستطيع استخدام الخاصية Style للكائن TApplication وذلك لتوصيف وتحديد مظهر وسلوك العناصر الرسومية بهذه النوعية من التطبيقات.

أغلب السلاسل الحرفية Strings الخاصة بأدوات التحكم الموجودة بالقطاع CLX تعتبر سلاسل حرفية متسعة Wide في حين أن أغلب السلاسل الحرفية الخاصة بأدوات التحكم الموجودة بالقطاع VCL عبارة عن سلاسل حرفية من النوع ANSI. ونود هنا القول بأن إجراء عملية تحويل النوع Typcasting لسلسلة حرفية متسعة لتصبح PChar أو إجراؤها على النوع String ليصبح PWideChar لن تنجح وستسبب في جعل مترجم اللغة يعرض رسالة التحذير Suspicious typecast.

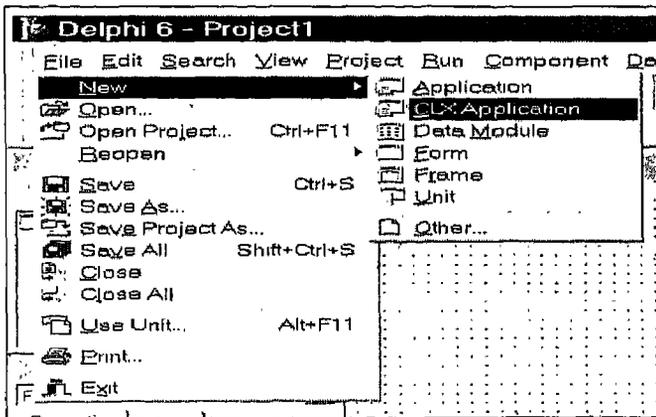
نظام التشغيل Linux لا يستخدم أحقية استخدام registry لتخزين معلومات للتهيئة. ولكن بدلا من ذلك فإنك تستخدم ملفات التهيئة النصية و متغيرات بيئة العمل للقيام بهذه المهمة.

إشياء تطبيق يعمل بمختلف أنظمة التشغيل cross-platform application

لكي تنشأ تطبيق يعمل بمختلف أنظمة التشغيل اتبع الخطوات التالية :

(١) افتح القائمة File ثم اختر منها New ثم CLX Application كما هو موضح

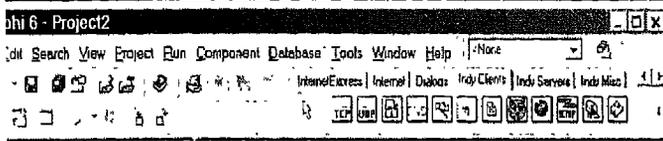
بالشكل التالي :



شكل توضيحي :



(٢) ستجد أن بالليقة المكونات تتغير ديناميكيا لكي تعرض الكائنات التي تكون متاحة للاستخدام في التطبيقات CLX التي ستعمل بيئة الويندوز كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

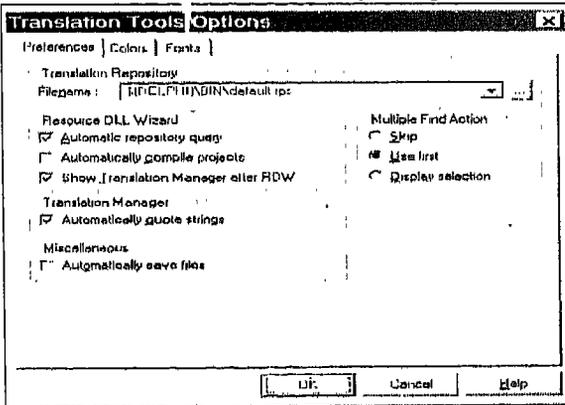
هناك بعض المظاهر المعينة من مظاهر الويندوز لا يتم توفيرها للتطبيقات التي ستعمل بنظام التشغيل Linux.



أدوات الترجمة والمطورة (الإصدار المتكامل Enterprise)

مجموعة أدوات الترجمة Translation Tools والتي تضم كل من مدير الترجمة Translation Manager والمعالج Resource DLL Wizard بالإضافة إلى مستودع الترجمة Translation Repository قد أصبح اسمها بيئة الترجمة المتكاملة (ITE Integrated Translation Environment). والآن أصبح مدير الترجمة مستقلا بذاته ويمكن تشغيله بصفة مستقلة مما يمكن استخدامه خارج بيئة التطوير المتكاملة IDE. ونود هنا القول بأنه عند استخدام مدير الترجمة من خارج بيئة التطوير المتكاملة IDE في هذه الحالة يطلق عليه مدير الترجمة الخارجي ETM (External Translation Manager) (في هذه الحالة يتم تشغيله من الملف etm60.exe) كما يمكن إرساله إلى المترجمات بدون حاجتهم لأن يتم تركيب لغة Delphi.

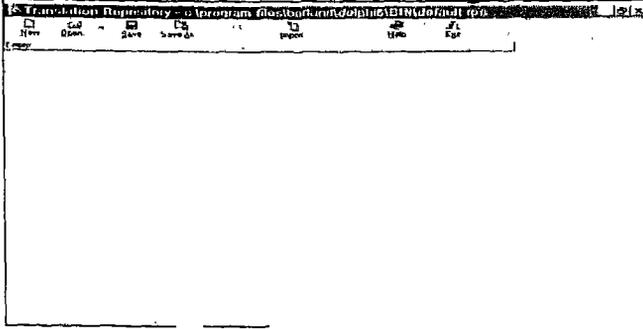
الشكل التالي يوضح لنا صندوق حوار خيارات أدوات الترجمة Translation Tools Options



شكل توضيحي :

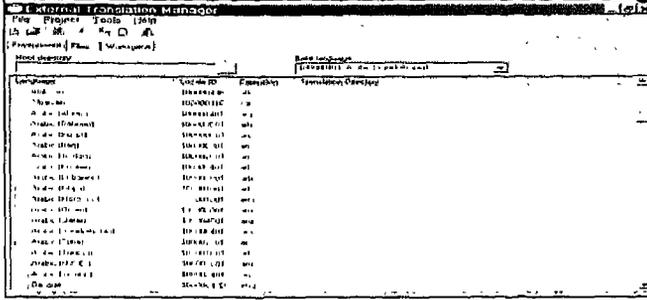


أما الشكل التالي فيقدم لنا نافذة مستدوع الترجمة Translation Repository :



شكل توضيحي :

أما الشكل التالي فيوضح لنا نافذة مدير الترجمة الخارجي ETM :



شكل توضيحي :

صندوق الحوار الخاص بكل من مدير الترجمة TM ومدير الترجمة الخارجي

ETM أصبحت تتمتع بالخصائص الوظيفية الجديدة التالية :

• أداة مشاهدة الفورمة التي منحت المستخدمين إمكانية تغيير حجم الفورمة في أثناء إجراء عمليات الترجمة.

• تم تقسيم نافذة مدير الترجمة الخارجي ETM إلى ثلاثة تبويبات وهي تبويب بيئة العمل Environment وتبويب الملفات Files وتبويب منطقة العمل Workspace. وهذه التبويبات تساعد في تنظيم المشروع الذي تتولى إعداده.

• تم إضافة كل من القائمة File والقائمة Project والقائمة Tools إلى نافذة مدير الترجمة الخارجي ETM كما تم إضافة شريط أدوات يضم أيقونات تناظر الأوامر الموجودة بهذه القوائم. وهذه الأوامر تعتمد بشدة على ما إذا كنت تقوم بتشغيل مدير الترجمة TM داخليا أم خارجيا.



التغييرات التي أجريت على طريقة نشر وتوزيع التطبيقات (كافة الإصدارات)

في الإصدار الخامس من لغة Delphi كان المستخدمون يقومون بنشر الحزم البرمجية التشغيلية runtime packages عن طريق توزيع الحزم المناسبة (الموجودة بالملفات ذات الامتداد BPL). مع التطبيقات الخاصة بهم وذلك باستخدام InstallShield من أجل أن يتم تلقائياً ضم المكتبات الضرورية.

ولكن الحال تغير مع الإصدار السادس من لغة Delphi فهذا الأصدار يأتي وهو مزود بالإصدار الثالث من InstallShield Express المبني على تكنولوجيا التركيب Windows Installer (التي ابتكرتها شركة مايكروسوفت) (وهي تعرف بـ MSI) كما يستخدم Modules الدمج وذلك لنشر التطبيقات التي يتم إعدادها. ونود هنا القول بأن Modules الدمج عبارة عن مكونات MSI تشمل على الملفات والمخطط المنطقي الضروري لتركيب مكتبات مرحلة التشغيل Run-Time Libraries.

المكتبات المتاحة لدى لغة Delphi تمتلك الإعتمادات البينية مع Modules الدمج المتاحة أيضا لدى لغة Delphi والمصممة بحيث تتفاعل مع هذه المكتبات بكفاءة تامة.



زيادة كافة نظام المساعدة (كافة الإصدارات)

لغة Delphi الآن تسمح لك بأن تمرر طلبات المساعدة إلى أدوات مشاهدة محتويات نظام المساعدة التي تختلف عن الأدوات القياسية التي توفرها بيئة الويندوز لمشاهدة مواضيع المساعدة مما يمكنك من كتابة وإعداد أنظمة المساعدة للتطبيقات التي تتولى إعدادها سواء التي ستعمل ببيئة الويندوز أو بنظام التشغيل Linux.

فيما يلي سنستعرض سويًا المظاهر والإمكانيات الجديدة التي أضيفت حديثًا لنظام المساعدة :
 واجهات الاستخدام الجديدة New Interfaces والتي تعد وسيلة الاتصال بين التطبيق الذي تتولى إعدادها وأدوات مشاهدة محتوى نظام المساعدة. وهذه الواجهات الجديدة معرفة في الملف HelpIntfs.pas وهي تضم كل من الآتي :

- 0 IExtendedViewer
- 0 ISpecialHelpViewer



- ⊖ IHelpManager
- ⊖ IHelpSystem
- ⊖ IHelpSelector
- ⊖ ICustomHelpViewer

● مدير المساعدة Help Manager والذي يحتفظ بقائمة تضم أدوات المشاهدة المسجلة والطلبات التي تم تمريرها إلى كل منهم.

● يعمل القطاع VCL على توفير إمكانية لتنفيذ ICustomHelpViewer المصممة للتحدث مع WinHelp.

مصممي ومطوري المكونات التي تنتمي للطائفة **Third-Party** لديهم الرغبة في توفير نظام مساعدة باستخدام مولد المساعدة القياسي الذي تدعمه بيئة الويندوز. ولتحقيق هذه الأمنية يجب عليهم الآن توفير قائمة بكافة الـ **ALinks** المستخدمة في ملف المساعدة المترجم **Compiled**. وهذه القائمة يجب أن تكون مخزنة في ملف له الامتداد **ALS**. كما يجب وضع نسخة من هذا الملف داخل الفهرس الموصف بواسطة مدخل التسجيل للغة **Delphi**. هذا ويمكن إنشاء القوائم التي تضم **ALinks** من خلال ملفات المساعدة المترجمة وذلك باستخدام الخاصية **Report** في ورشة عمل المترجم الخاص بنظام المساعدة (والمركب داخل مجلد الأدوات بالفهرس **Help** الموجود بدوره في المجلد الذي تم تركيب لغة **Delphi** به).



الفصل الثانى

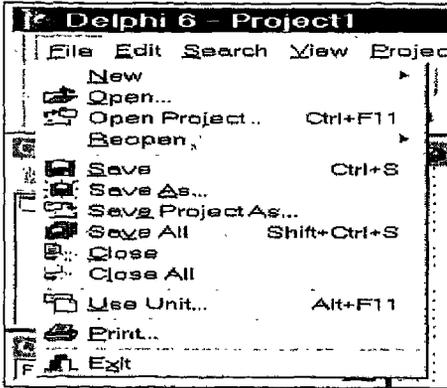
أدوات العمل
بيئة التطوير المتكاملة IDE
لغة Delphi 6



القائمة File

يتم استخدام القائمة File لفتح وحفظ وعلق وطباعة المشاريع سواء كانت جديدة أو كانت موجودة بالفعل كما يمكن استخدامها أيضا لإضافة فورم ووحدات جديدة لفتح مشروع جديد.

الشكل التالي يوضح لنا محتويات هذه القائمة :

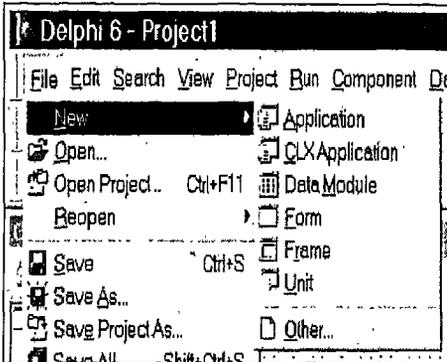


شكل توضيحي

الأمر New بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على عرض القائمة الفرعية New كما يعمل أيضا على فتح صندوق الحوار New Items والذي يشتمل على الكائنات المخزنة في مخزن الكائنات Object Repository كما يشتمل أيضا على مجموعة من المعالجات wizards المستخدمة في إنشاء كائنات جديد.

الشكل التالي يوضح لنا محتويات القائمة الفرعية New :



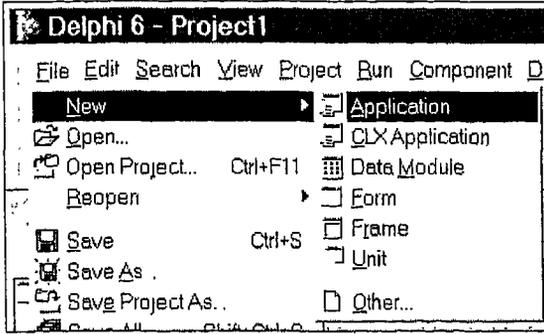
شكل توضيحي :



الأمر Application بالقائمة New بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على إنشاء مشروع جديد يكون محتويا على فورمة فارغة ووحدة وملف مشروع.

الشكل التالى يوضح لنا كيفية الوصول لهذا الأمر :

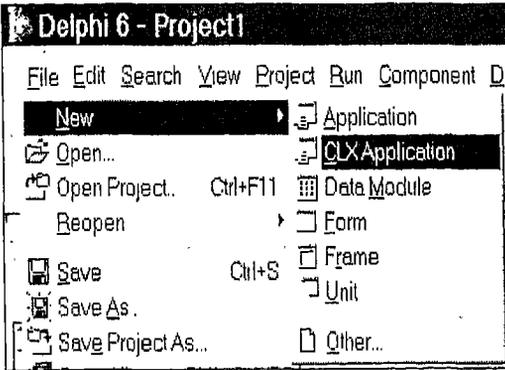


شكل توضيحي :

الأمر CLX Application بالقائمة New بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على إنشاء مشروع جديد محتويا على فورمة فارغة ووحدة وملف مشروع. وهذا المشروع يكون مخصص للعمل بنظام التشغيل Linux.

الشكل التالى يوضح لنا كيفية الوصول لهذا الأمر :

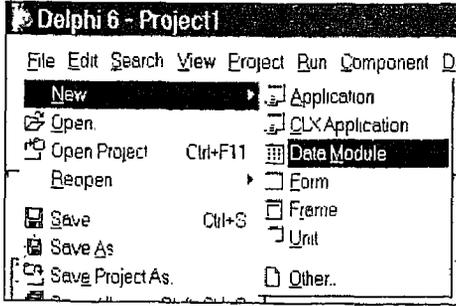


شكل توضيحي :

الأمر Data Module بالقائمة New بالقائمة File

من خلال هذا الأمر يتم إنشاء Module جديد للبيانات.

الشكل التالى يوضح لنا كيفية الوصول لهذا الأمر :

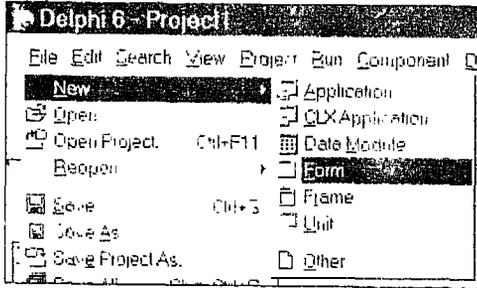


شكل توضيحي :

الأمر Form بالقائمة New بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على إنشاء فورمة فارغة كما يعمل على إضافتها إلى المشروع الحالي.

الشكل التالي يوضح لنا كيفية الوصول لهذا الأمر :

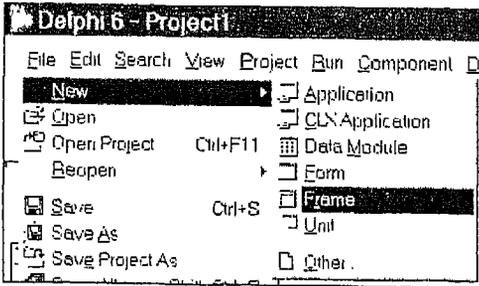


شكل توضيحي :

الأمر Frame بالقائمة New بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على إنشاء إطار فارغ وإضافته إلى المشروع الحالي.

الشكل التالي يوضح لنا كيفية الوصول لهذا الأمر :

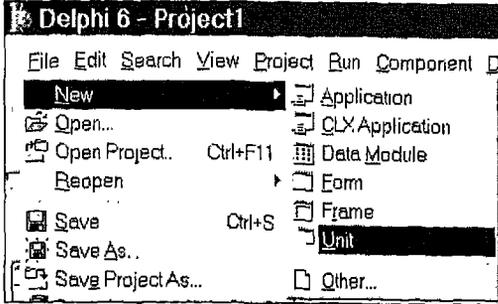


شكل توضيحي :

الأمر Unit بالقائمة New بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على إنشاء وحدة جديدة بالمشروع الحالي.

الشكل التالي يوضح لنا كيفية الوصول لهذا الأمر :

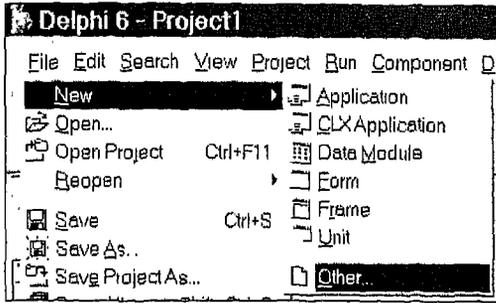


شكل توضيحي :

الأمر Other بالقائمة New بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار New Items.

الشكل التالي يوضح لنا كيفية الوصول لهذا الأمر :



شكل توضيحي :

صندوق الحوار New Items

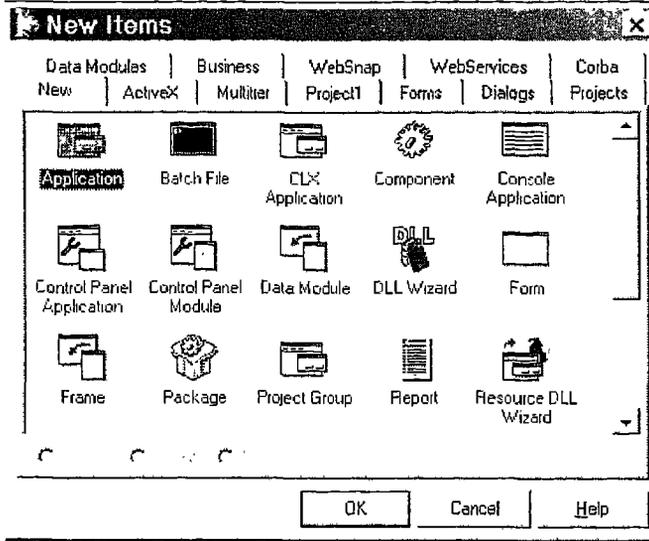
يعمل صندوق الحوار New Items على توفير وسيلة للوصول للعديد من الصفحات الموجودة بمخزن الكائنات Object Repository الذي يشتمل على صفحات مثل الصفحة Forms والصفحة Dialogs والصفحة Business التي تشتمل على تصنيفات وأقسام لعدد كبير ومتنوع من القوالب والكائنات والمعالجات التي يمكن استخدامها في التطبيقات التي تتولى إعدادها من خلال لغة Delphi 6.

الصفحة New بصندوق الحوار New Items

الصفحة New بصندوق الحوار New Items تشتمل على العديد من العناصر المعدة مسبقا والتي يمكنك استخدامها في أثناء إعداد التطبيق من خلال لغة Delphi.



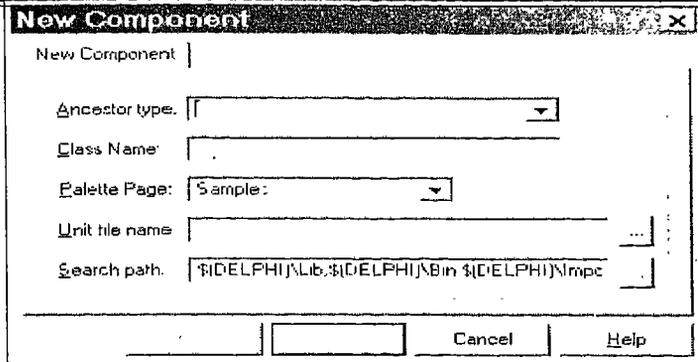
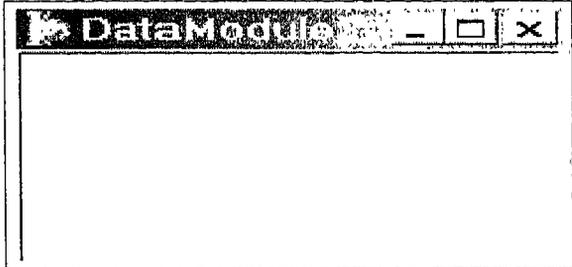
الشكل التالي يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :

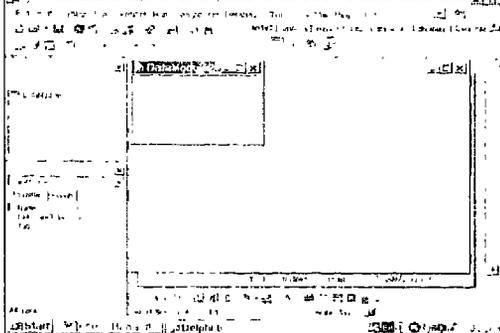
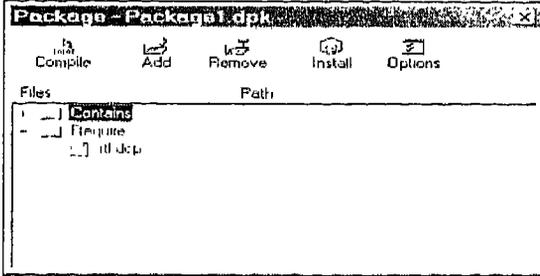


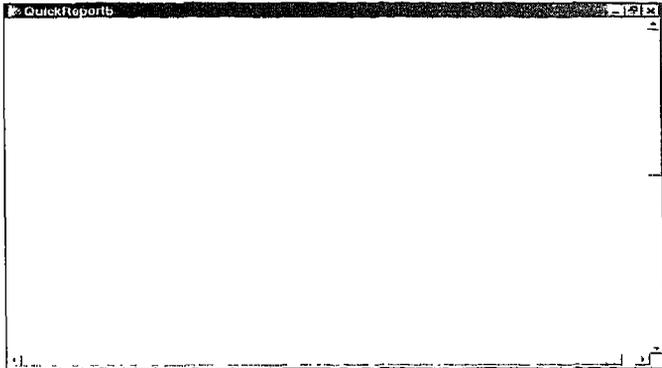
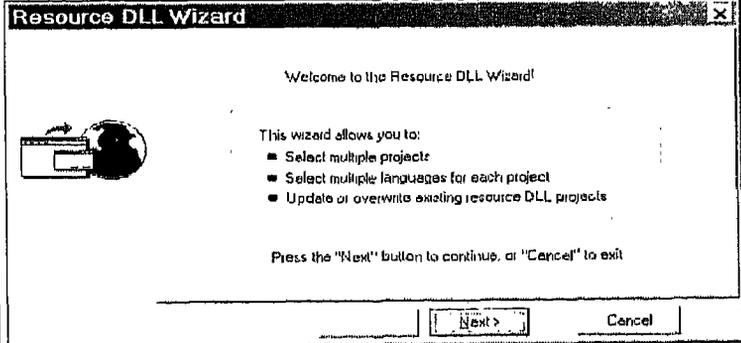
شكل توضيحي :

الجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة في هذه الصفحة :

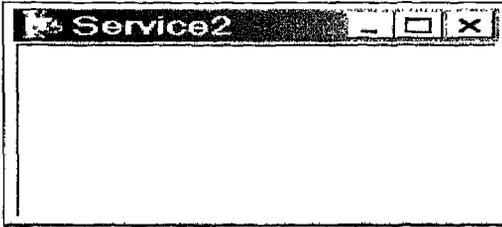
العنصر	الوصف والاستخدام
Application	يقوم بإنشاء مشروع جديد يحتوى على فورمة ووحدة وملف له الامتداد DPR. كما إنه يوفر لك وسيلة لاختيار قالب template.
Batch File	يقوم بإنشاء مشروع ملف حزمة جديد Batch File يكون له الامتداد BAT. وهو يسمح لك بأن تحدد حزمة من الأوامر. ومثل هذه النوعية من المشاريع لا تكون مشتملة على أى فورم كما إنها لا تشتمل على محرر الكود البرمجي Code Editor.
CLX Application	يقوم بإنشاء مشروع لدية القدرة على العمل بأنظمة التشغيل المختلفة مثل Linux ومثل هذه النوعية من المشاريع تكون مشتملة على فورمة ووحدة وDPR.
Component	يقوم بإنشاء مكون جديد باستخدام المعالج Component Wizard الموضح فى الشكل التالى :

	
<p>يقوم بإنشاء مشروع تطبيق جديد يعمل من خلال نظام التشغيل DOS ولا يحتاج لأن يعمل فى بيئة الويندوز.</p>	<p>Console Application</p>
<p>يقوم بإنشاء applet جديد يمكن وضعه فى لوحة التحكم Control Panel الخاصة ببيئة الويندوز.</p>	<p>Control Panel Application</p>
<p>يقوم بإنشاء Module جديد لأى مشروع من المشاريع المصممة للعمل بلوحة التحكم ببيئة الويندوز.</p>	<p>Control Panel Module</p>
<p>يقوم بفتح Module بيانات جديد فى أداة التصميم Data Module Designer الموضحة فى الشكل التالى :</p>  <p>كما يقوم أيضا بعرض ملف الوحدة الخاص بالـ Module الجديد وذلك فى محرر الكود البرمجى Code Editor كما يعمل على إضافة هذا الـ Module إلى المشروع الحالى كما هو موضح بالشكل التالى :</p>	<p>Data Module</p>

		
<p>يقوم بإنشاء مشروع DLL (اختصار للمصطلح Dynamic Link Library) والذي نحصل منه في النهاية على ملف له امتداد DLL.</p>		<p>DLL</p>
<p>يقوم بإنشاء وإضافة فورمة فارغة إلى المشروع الحالي كما يسمح لك أيضا بأن تختار قالب فورمة.</p>		<p>Form</p>
<p>يقوم بإنشاء إطار جديد كالموضح في الشكل التالي :</p> 		<p>Frame</p>
<p>يقوم بإنشاء حزمة برمجية Package. وفي هذا الصدد نقول إن الحزمة البرمجية الجديدة تظهر في محرر الحزمة البرمجية Package Editor كالموضح في الشكل التالي :</p> 		<p>Package</p>

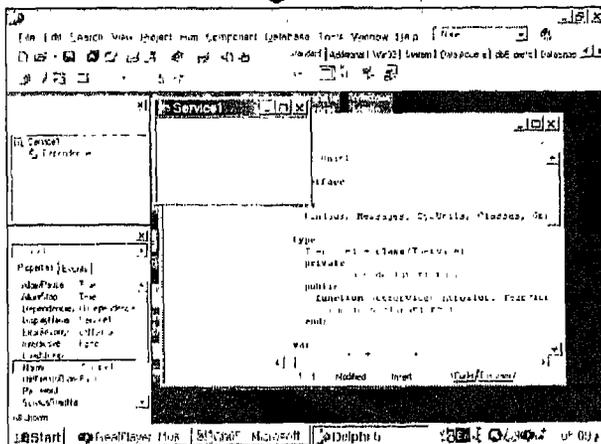
<p>يقوم بإنشاء مجموعة مشروع Project Group جديدة لكي تشتمل على المشاريع المرتبطة معا. هذا وعن طريق إضافة المشاريع المرتبطة معا إلى مجموعة مشروع يمكنك من بناء كافة المشاريع من خلال أمر واحد. ونود هنا القول بأن ملف مجموعة المشروع يكون له الامتداد BPG.</p>	Project Group
<p>يقوم بإنشاء تقرير سريع يساعدك في إنشاء تقارير قوية وفعالة لتطبيقات قواعد البيانات من خلال إمكانية التصميم على الشاشة بالنافذة Quick Report الموضحة في الشكل التالي :</p> 	Report
<p>يعمل على البدء في تشغيل معالج Wizard لكي يساعدك في تشغيل ملفات مكتبات الربط الديناميكية DLLs التي تشتمل على إصدارات محلية من فورم التطبيقات التي تعدها. هذا والشكل التالي يوضح لنا هذا المعالج :</p> 	Resource DLL Wizard

يعمل على إضافة خدمة جديدة إلى تطبيق من تطبيقات خدمات ال NT التى سبق إنشاؤها. وهذا العنصر لا يعمل على إضافة خدمات إلى تطبيق لا يكون من تطبيقات الخدمات فى حين أن يمكن إضافة الكائن TService إلا إن التطبيق لن يقوم بتكوين الأحداث الخاصة بهذا الكائن كما لن يعمل الاستدعاءات المناسبة لبيئة الويندوز الخاصة بالخدمة. ونحن ننصحك هنا بأن لا تضيف أكثر من خدمة واحدة إلى أى تطبيق يكون فى حاجة إلى اسم المستخدم وكلمة السر لكى يبدأ فى العمل. هذا وعند النقر بالماوس نقرا مزدوجا على هذا العنصر تظهر النافذة الموضحة فى الشكل التالى :



Service

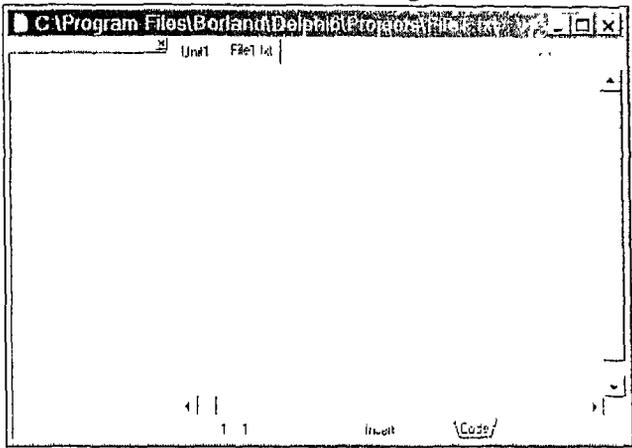
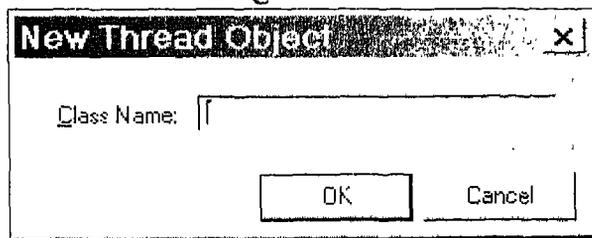
هذا العنصر يعمل على إنشاء تطبيق خدمة NT Service Application جديد. فبمجرد أن تقوم بإنشاء تطبيق خدمة فسوف تشاهد نافذة فى أداة التصميم كما هو موضح بالشكل التالى :

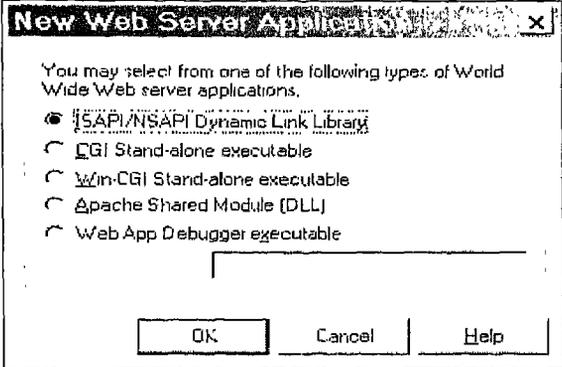
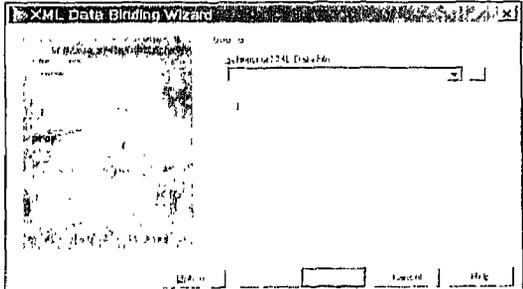


Service Application

وهذه النافذة تناظر خدمة (الكائن TService). هذا ويتم التعامل مع



<p>هذه الخدمة عن طريق تحديد قيم الخصائص الخاصة بها وذلك من خلال النافذة Object Inspector بالإضافة لإعداد الأكواد البرمجية لأدوات معاملة الأحداث المرتبطة به.</p>	
<p>يعمل هذا العنصر على إنشاء ملف نصي جديد من النوع ASCII وذلك من خلال المحرر الموضح في الشكل التالي :</p> 	<p>Text</p>
<p>يعمل هذا العنصر على إنشاء كائن Thread جديد. وعند التعامل معه يظهر على الشاشة صندوق الحوار الموضح في الشكل التالي :</p>  <p>والذي يسأل عن اسم القطاع الذي سينتمي إليه الكائن Thread الجديد.</p>	<p>Thread Object</p>
<p>يعمل هذا العنصر على إنشاء وإضافة وحدة جديدة إلى المشروع الحالي. وهذه الوحدة الجديدة تظهر كتبويب جديد في محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :</p>	<p>Unit</p>

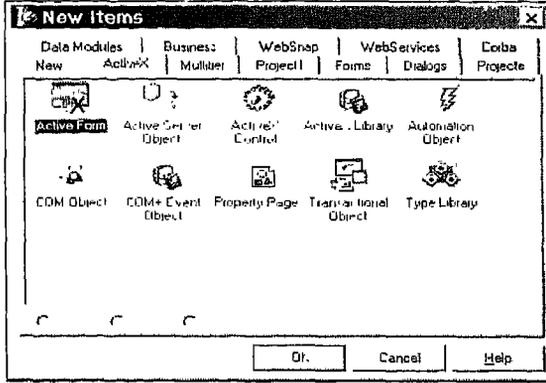
	
<p>يعمل هذا العنصر على إنشاء تطبيق Web Server Application جديد لكي يعمل في خوادم شبكة الويب. وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة صندوق الحوار الموضح في الشكل التالي :</p> 	<p>Web Server Application</p>
<p>يعمل هذا العنصر على فتح معالج ربط بيانات الـ XML الموضح في الشكل التالي :</p> 	<p>XML Data Binding</p>



وهذا المعالج يعتبر أداة من أجل تكوين قطاعات تعمل على تمثيل مستندات معينة معدة بلغة XML. ومثل هذه النوعية من المستندات تعمل على توفير طريقة بسيطة لتخزين المعلومات في صورة نصية ومن ثم يكون من السهولة بمكان البحث عنها والعثور عليها.

الصفحة ActiveX بصندوق الحوار New Items

الشكل التالي يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :

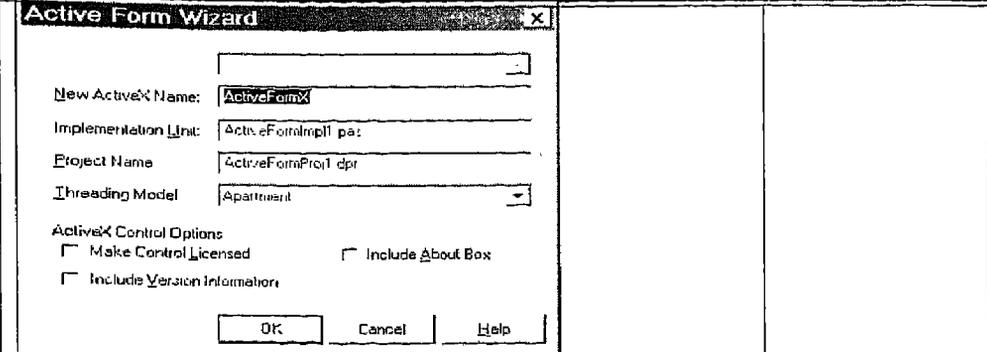


شكل توضيحي :

الكائنات الموجودة في هذه الصفحة يتم استخدامها لإنشاء كائنات COM جديدة وفورم فعالة Active Forms وأدوات تحكم ActiveX وصفحات خصائص Property pages لأدوات التحكم ActiveX بالإضافة إلى مكتبات الأنواع الخاصة بأدوات التحكم ActiveX أو كائنات التفعيل الذاتي Automation Objects.

الجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة في هذه الصفحة :

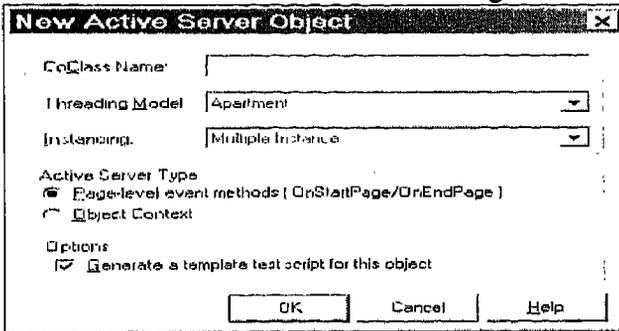
العنصر	الوصف والاستخدام
Active Form	يقوم هذا العنصر بإنشاء فورمة فعالة جديدة Active form والتي تعتبر أداة تحكم ActiveX بسيطة (تنحدر من TActiveForm) مهيئ مسبقا للعمل في أى من برامج تصفح الإنترنت وشبكة الويب. هذا وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة المعالج ActiveX Control Wizard الموضح في الشكل التالي :



وهو يرشدك في أثناء عملية الإنشاء مما يسمح لك بأن تضيف أدوات تحكم إلى الفورمة. وهذا المعالج يقوم بإنشاء كل من مشروع من النوع ActiveX Library (لو كانت هناك حاجة لذلك) ومكتبة أنواع وفورمة ووحدة تنفيذ بالإضافة إلى وحدة تشتمل على إعلانات مكتبة الأنواع المناظرة. هذا وينبغي عليك ملاحظة أنه بخلاف أدوات التحكم الأخرى فإنك لا تستطيع من خلال بيئة التطوير المتكاملة IDE التعديل في قيم خصائص فورمة Active تم بناؤها إلا إذا أضفت كود برمجي يقوم بنشر هذه الخصائص.

من خلال هذا العنصر يتم إنشاء ASP (اختصار للمصطلح Active Server Page) من أحد التطبيقات التي سبق إنشاؤها. هذا وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة صندوق الحوار Active Server Object الموضح في الشكل التالي :

Active Server Object



الذي من خلاله تستطيع تحديد اسم CoClass ونموذج الـ Threading وهكذا...

من خلال هذا العنصر يتم إنشاء أداة تحكم ActiveX Control جديدة. وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة المعالج ActiveX Control Wizard الموضح فى الشكل التالى :

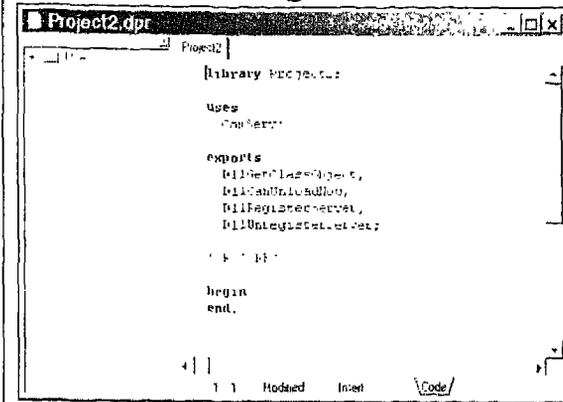
هذا المعالج يرشدك عبر عملية الإنشاء واختيار الكائن VCL الذى ترغب فى جعله الأساس لأداة التحكم الجديدة. هذا وينبغى عليك ملاحظة أن أدوات التحكم ActiveX تحتاج لمكتبة ActiveX لكى يتمكنوا من امتلاك واجهات التعامل Interfaces الخاصة بهم وكذلك المعاملات التى يتم تمريرها إلى الأساليب الخاصة بهم وجعلهم يتعاملوا بفاعلية مع تطبيقات العملاء Client Applications. هذا ولو لم يتم فتح مشروع مكتبة ActiveX قبل الشروع فى إنشاء أداة تحكم ActiveX فى هذه الحالة تقوم لغة Delphi بفتح مشروع جديد من هذا النوع.

ActiveX Control

من خلال هذا العنصر يمكن إنشاء مكتبة ActiveX جديدة. وفى البداية يتم إنشاء ملف قالب يسمى Project1.dpr وهو يعد نقطة الإنطلاق بالنسبة لك للمضى قدما بعد ذلك فى عملية الإنشاء. هذا وفى حالة عدم فتح مشروع ActiveX Library قبل أن تشرع فى إنشاء أداة تحكم ActiveX فى هذه الحالة تقوم لغة Delphi بفتح مشروع جديد من هذه النوعية الذى يكون مشتملا على محرر الكود

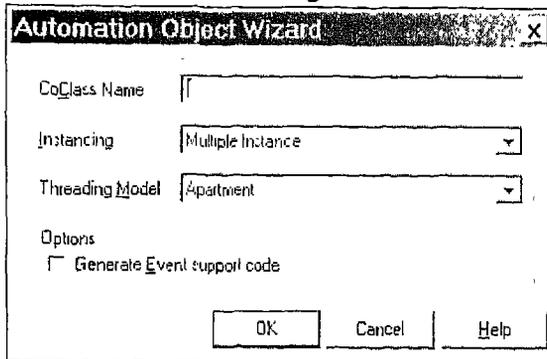
ActiveX Library

البرمجي Code Editor فقط كما هو موضح بالشكل التالى :

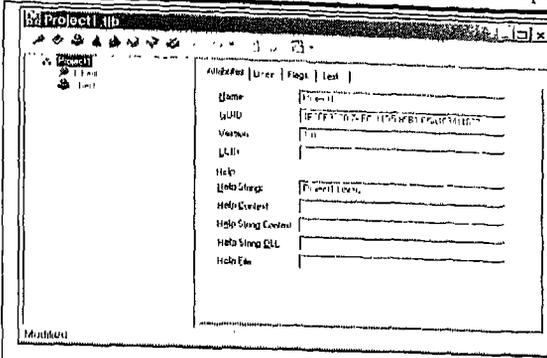


يعمل هذا العنصر على إنشاء كائن تفعيل ذاتى Automation جديد. وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة المعالج Automation Object Wizard الموضح فى الشكل التالى :

Automation Object



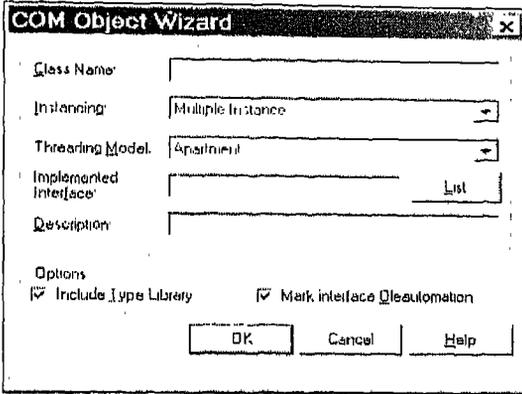
هذا المعالج يسمح لك بأن تدخل اسم قطاع للكائن Automation الجديد بالإضافة إلى إمكانية تحديد نوعية حالة الكائن وكذلك نموذج الـ Threading. هذا وبمجرد أن يقوم المعالج بإنشاء الكائن Automation فإنه يتم استخدام محرر مكتبة النوع Type Library الموضح فى الشكل التالى :



وذلك لتعريف واجهة الاستخدام التي سيستخدمها الكائن للعمل في تطبيقات العملاء.

من خلال هذا العنصر يمكن إنشاء كائن COM جديد الذي يستخدم في إعداد واجهة استخدام مرحصة أو إنشاء واجهة استخدام جديدة تنحدر من IUnknown. هذا وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة المعالج COM Object Wizard الموضح في الشكل التالي :

COM Object

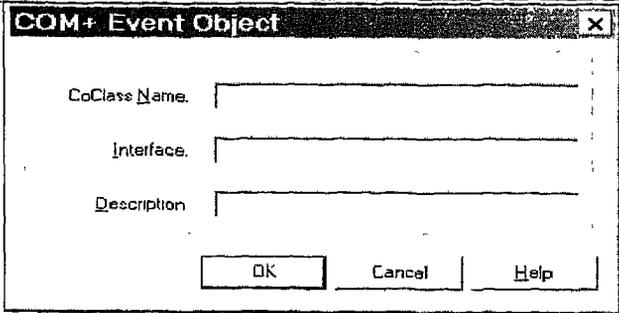
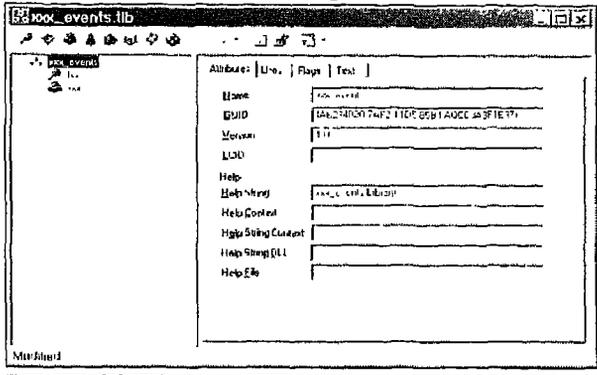


هذا المعالج يسمح لك بأن تحدد خصائص الخادم COM الجديد.

من خلال هذا العنصر يتم إنشاء كائن COM+ Event جديد الذي يعمل على دفع أحداث الخادم لكافة العملاء المسجلة والمرخصة. وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة المعالج COM+ Event Object Wizard الموضح في الشكل التالي :

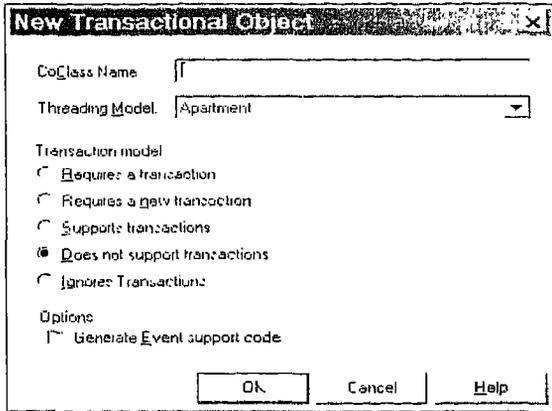
COM+ Event Object



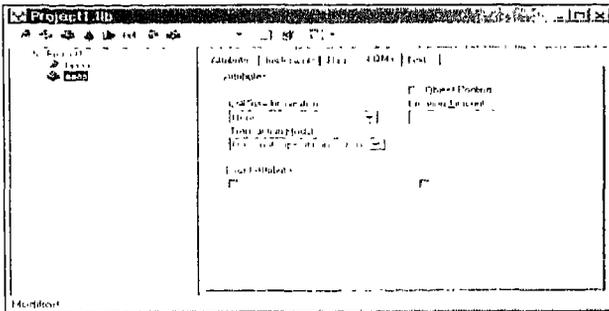
 <p>هذا المعالج يضيف كائن COM+ event إلى مشروع event object موجود بالفعل أو يبدأ في مشروع event object جديد من أجل هذا الكائن. وبعد أن يقوم المعالج بتكوين event object فإنه يستخدم محرر مكتبة النوع لتعريف واجهة الاستخدام الخاصة بالكائن COM+ event كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	
<p>من خلال هذا العنصر يمكن إنشاء ملف يعمل على تهيئة وإعداد صفحة الخاصية لأداة تحكم ActiveX. وصفحة الخاصية تظهر في مود التصميم وتكون جاهزة بحيث يمكنك من إضافة إعلانات خاصة وعمامة. وأنت تستطيع تصميم صندوق حوار في نافذة الفورمة كما يمكن تجميع الخصائص في مجموعة واحدة وذلك لجعل من السهولة بمكان، بالنسبة للمبرمجين أن يقوموا بتعديل أداة التحكم عند التعامل معها في أي تطبيق.</p>	<p>Property Page</p>

Transactional Object

من خلال هذا العنصر يمكن إنشاء كائن تفعيل ذاتي Automation يتمتع بخدمات التطبيقات الموزعة التي يوفرها MTS أو COM+. هذا وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة المعالج Transactional Object Wizard الموضح في الشكل التالي :



هذا المعالج يسمح لك بأن تحدد نموذج الحركة المطلوب. وبعد أن ينتهى التعامل مع المعالج فإنه يتم استخدام محرر مكتبة النوع لتعريف واجهة الاستخدام التي سيستخدمها الكائن للتعامل مع تطبيقات العملاء. ونود هنا القول بأن لو كان من المفروض أن يتم تركيب هذا الكائن تحت COM+ فى هذه الحالة استخدم الصفحة COM+ بمحرر مكتبة النوع الموضحة فى الشكل التالي :

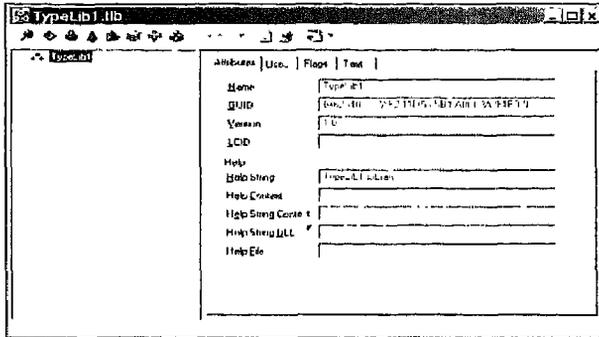


وذلك لتحديد مجموعة الاختيارات التي سيتم استخدامها عند تركيب الكائن داخل أى من التطبيقات COM+.

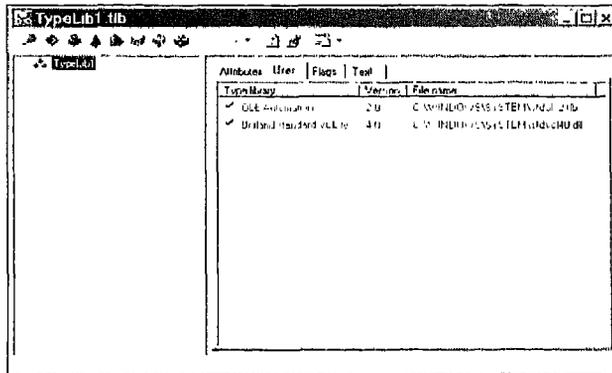
Type Library

من خلال هذا العنصر يمكن إنشاء أو تحرير أى مكتبة من مكتبات النوع التى يمكن استخدامها بواسطة مكتبات أنواع أخرى أو التى تعمل على تعريف واجهات الاستخدام التى يستخدمها المعالج COM Object Wizard لتكوين الكائنات. هذا وعند التعامل مع هذا العنصر يظهر على الشاشة مباشرة محرر مكتبة النوع Type Library editor ولكن هنا نجد أن المحرر-وليس كما سبق- يحتوى على أربعة تبويبات وهى :

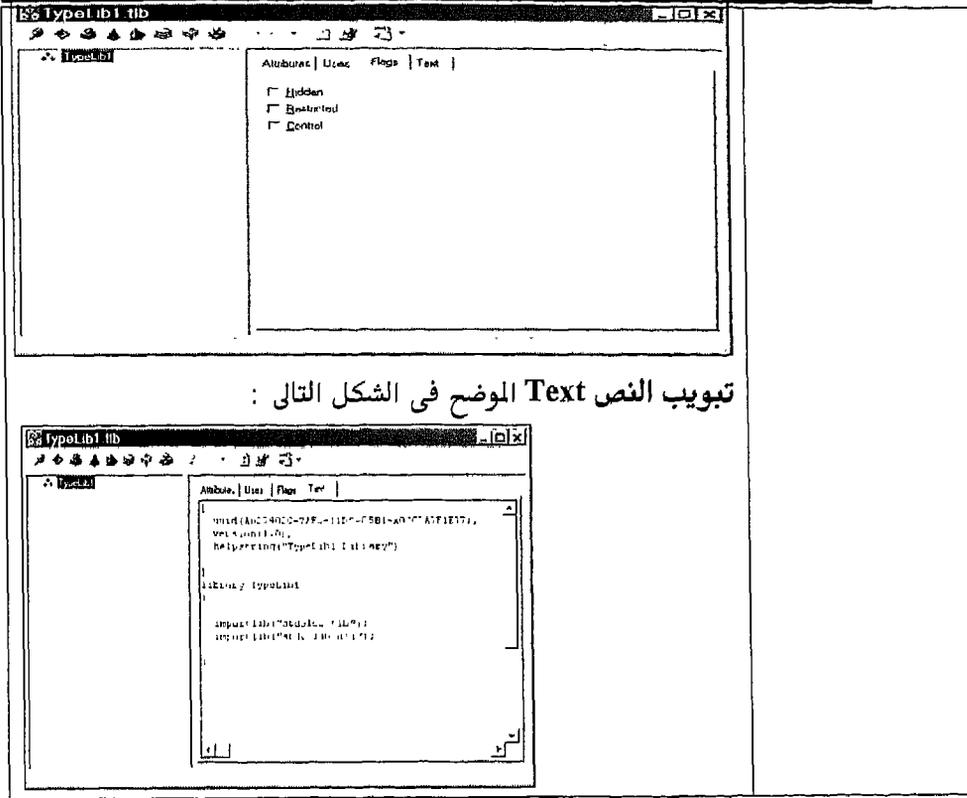
تبويب الصفات Attributes الموضح فى الشكل التالى :



تبويب المستخدمين Users الموضح فى الشكل التالى :

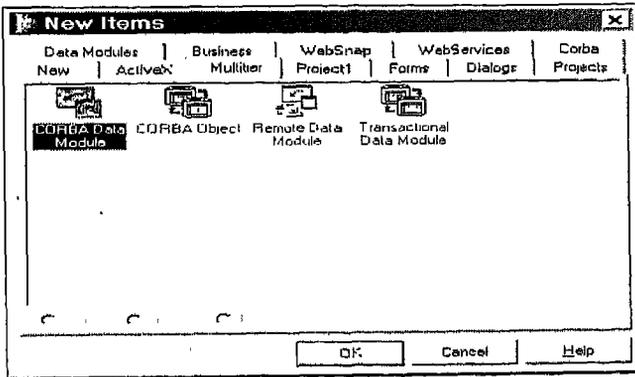


تبويب الإشارات Flags الموضح فى الشكل التالى :



الصفحة Multitier بصندوق الحوار New Items

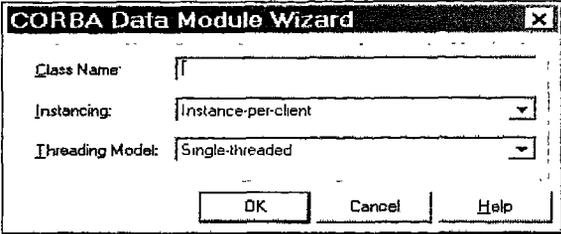
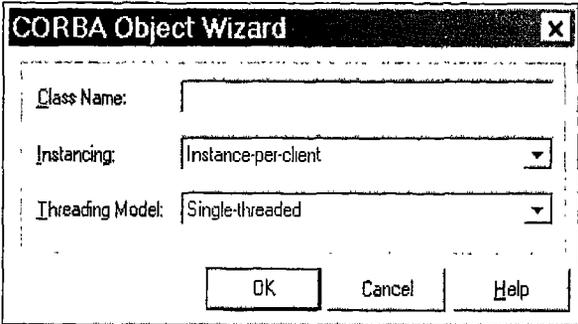
الشكل التالي يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :



شكل توضيحي :

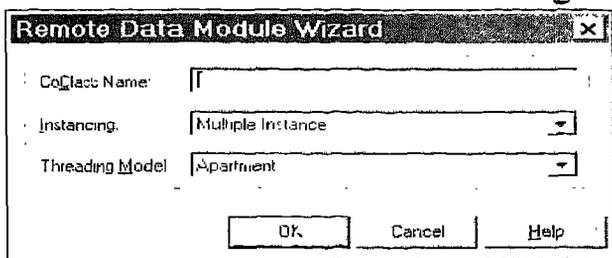
الكائنات والعناصر الموجودة في هذه الصفحة يمكن استخدامها لإنشاء خوادم Servers تعتبر جزء من التطبيقات المتعددة الطبقات.

الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة فى هذه الصفحة :

الوصف والاستخدام	العنصر
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء CORBA Data Module لكي يعمل على أساس كونه خادم فى تطبيق قواعد بيانات متعدد الطبقات multi-tiered يستخدم CORBA على أساس كونها بروتوكولات إتصال. هذا ويتم التعامل مع هذا العنصر من خلال المعالج CORBA Data Module Wizard الموضح فى الشكل التالى :</p>  <p>هذا المعالج يقوم بتكوين التنفيذ الإبتدائى وتعريف قطاع تنفيذ لـ Module البيانات مع بعض الخيارات الخاصة بكل من عملية threading وعملية instancing.</p>	<p>CORBA Data Module</p>
<p>يعمل هذا العنصر على إنشاء كائن CORBA Server. هذا ويتم التعامل مع هذا العنصر من خلال المعالج CORBA Object Wizard الموضح فى الشكل التالى :</p> 	<p>CORBA Object</p>



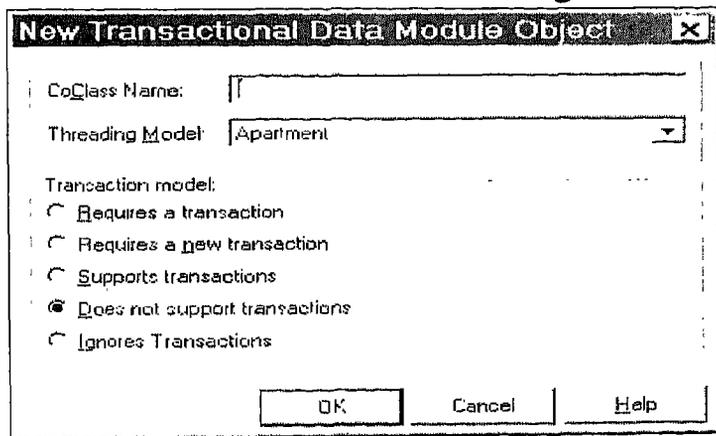
من خلال هذا العنصر يتم إنشاء تطبيق Server فى تطبيق قاعدة بيانات متعدد الطبقات قائم على التكنولوجيا COM. هذا ويتم التعامل مع هذا العنصر من خلال المعالج Remote Data Module Wizard الموضح فى الشكل التالى :



وهذا المعالج يعمل على تكوين التنفيذ الإبتدائى وتعريف قطاع التنفيذ لـ Module البيانات مع خيارات خاصة بكل من العملية Instancing والعملية Threading.

Remote Data Module

من خلال هذا العنصر يتم إنشاء Module للبيانات التى توجد فى مصادر بعيدة Remote Data Module والذى يمكن أن يستفيد من الخدمات التى يتم توفيرها من خلال MTS أو COM+. هذا ويتم التعامل مع هذا العنصر من خلال المعالج Transactional Data Module Wizard الموضح فى الشكل التالى :

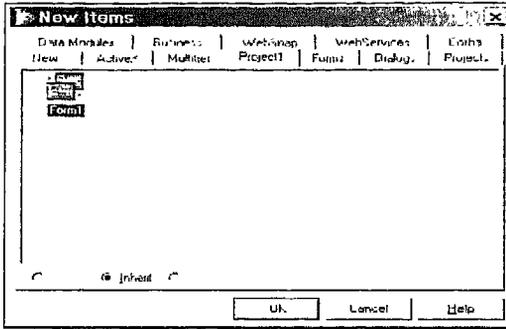


Transactional Data Module

وهذا المعالج يعمل على تكوين التنفيذ الإبتدائى وتعريف قطاع التنفيذ لـ Module البيانات مع خيارات خاصة بكل من العملية Threading و Instancing .

الصفحة Project بصندوق الحوار New Items

الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :

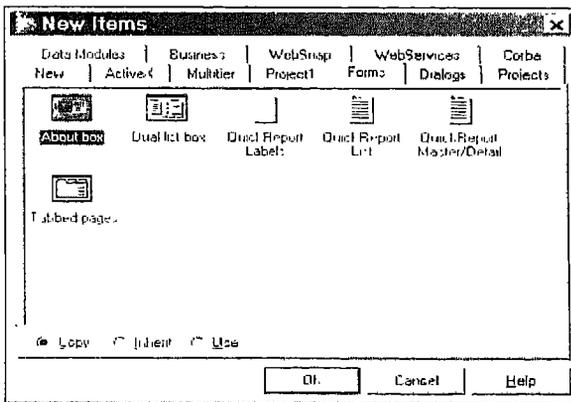


شكل توضيحي :

لو أن لديك مشروع مفتوح حاليا ستجد أن الصفحة Project فى صندوق الحوار New Items قد أصبح اسمها هو نفس اسم المشروع المفتاح حاليا. كذلك تجد أيضا أن هذه الصفحة تضم كافة الفورم الموجودة بهذا المشروع. وأنت تستطيع إنشاء فورمة وريثة من أى فورمة فى أى مشروع سبق إعداده.

الصفحة Forms بصندوق الحوار New Items

الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :

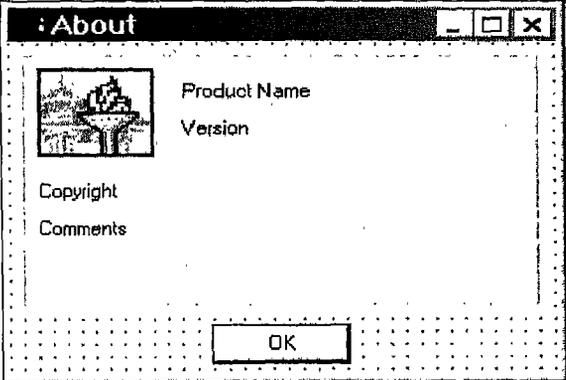
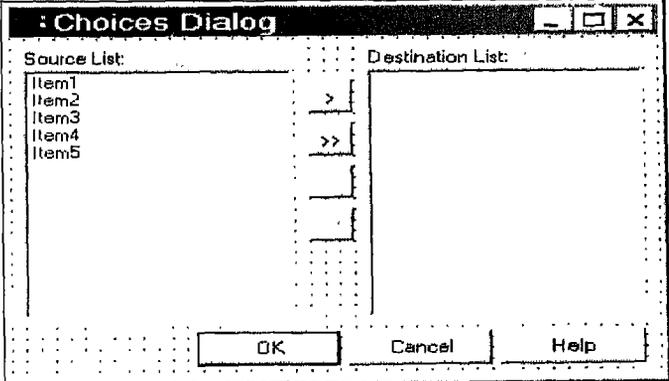


شكل توضيحي :



من خلال العناصر الموجودة فى الصفحة Forms يمكن إنشاء أنواع مختلفة من الفورم فى المشروع الذى يتم التعامل معه حالياً.

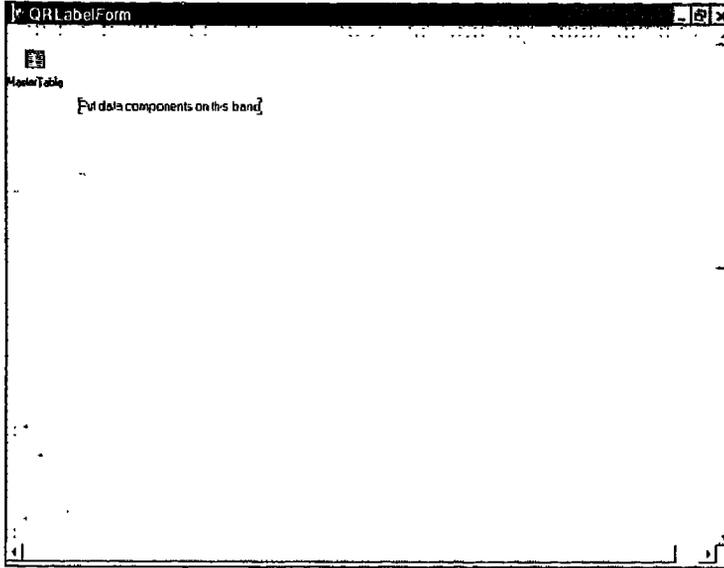
الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة فى هذه الصفحة :

الوصف والاستخدام	العنصر
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء صندوق حوار About الذى يعرض معلومات عن التطبيق مثل الاسم ورقم الإصدار Version وتاريخ التصميم... والشكل التالى يوضح لنا صندوق الحوار هذا :</p> 	<p>About Box</p>
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء فورمة تشتمل على إثنين من قوائم العرض والذى يمكن تبادل العناصر بينهما كما هو موضح بالشكل التالى :</p> 	<p>Dual List Box</p>



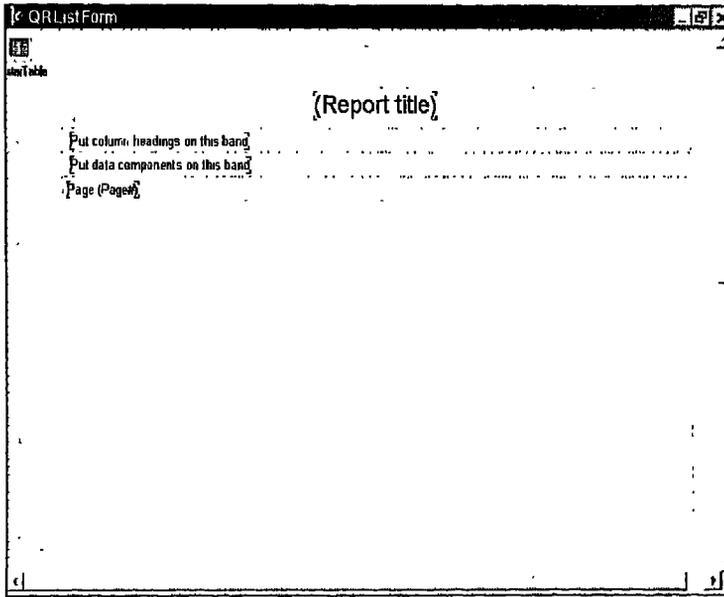
من خلال هذا العنصر يتم بطريقة سريعة إنشاء الحقول التي يتألف منها أى تقرير كما هو موضح بالشكل التالى :

QuickReport
Labels



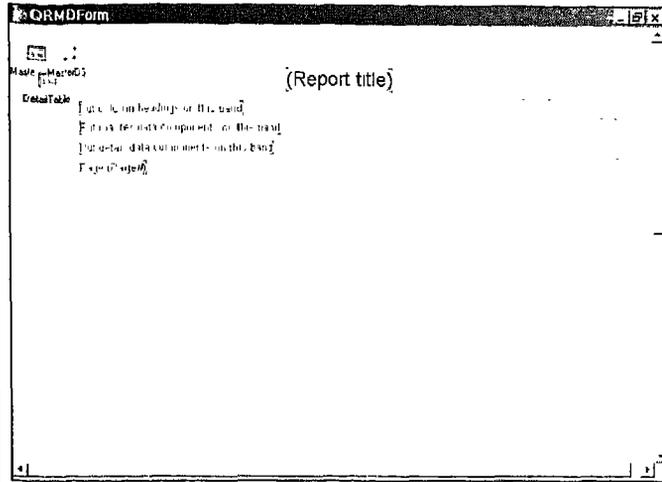
من خلال هذا العنصر يمكن إنشاء تقرير ملخص بشكل سريع من خلال النافذة الموضحة فى الشكل التالى :

QuickReport
List



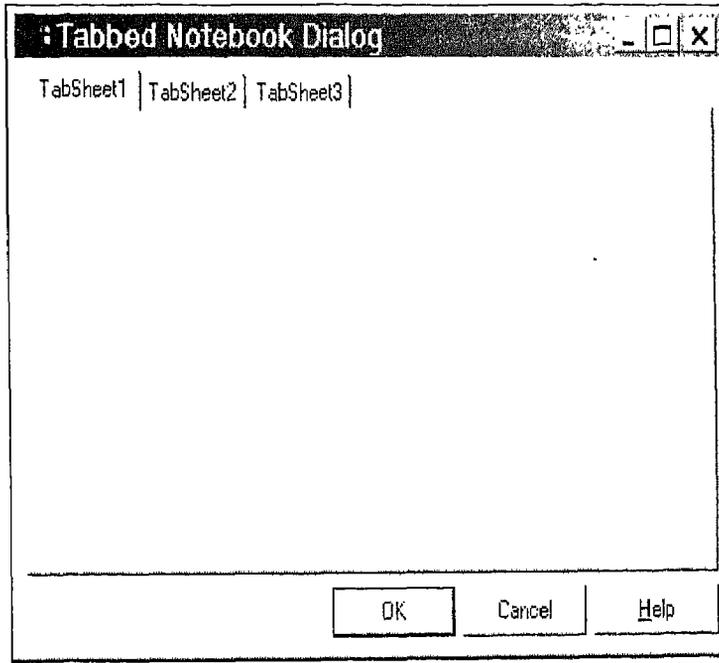


من خلال هذا العنصر يمكن إنشاء تقارير تفصيلية وأساسية بشكل سريع وذلك من خلال النافذة الموضحة في الشكل التالي :



QuickReport
Master/Detail

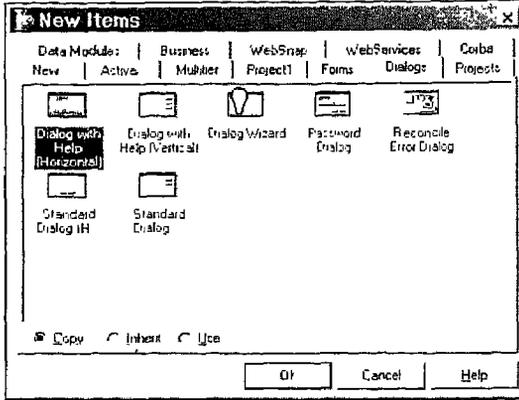
من خلال هذا العنصر يتم إنشاء فورمة تتألف من عدة تبويبات أو صفحات كالفورمة الموضحة في الشكل التالي :



Tabbed Pages

الصفحة Dialogs بصندوق الحوار New Items

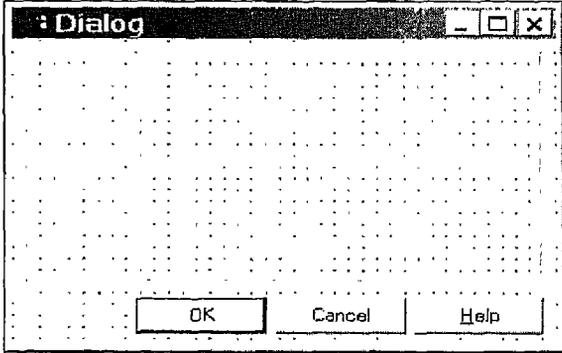
الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :



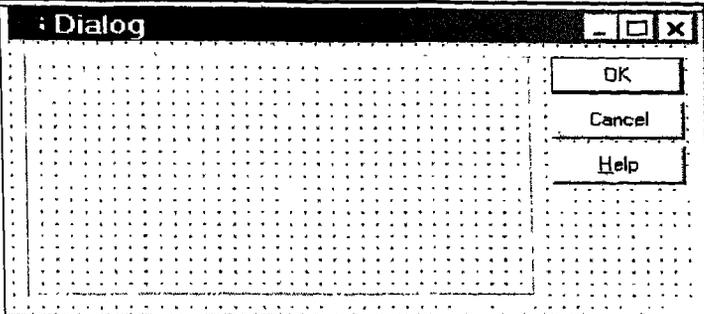
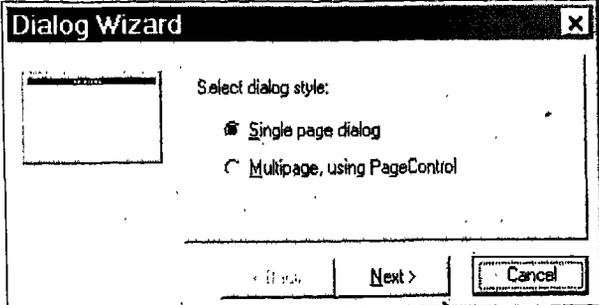
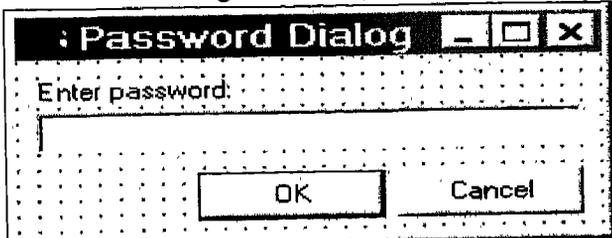
شكل توضيحي :

من خلال العناصر الموجودة فى هذه الصفحة يمكن إنشاء أنواع كثيرة من صناديق الحوار.

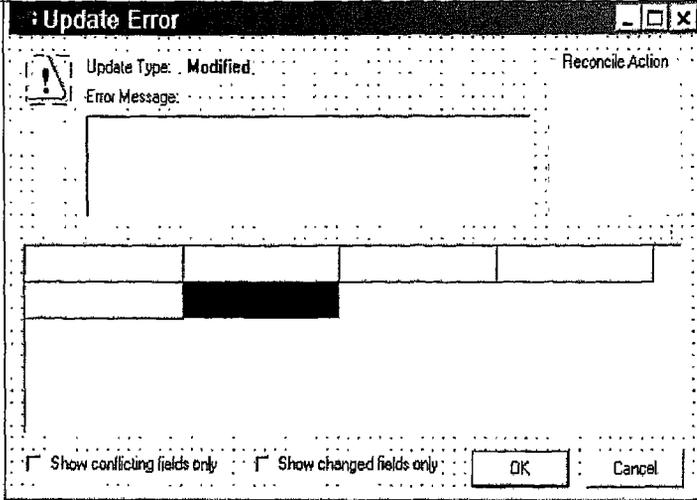
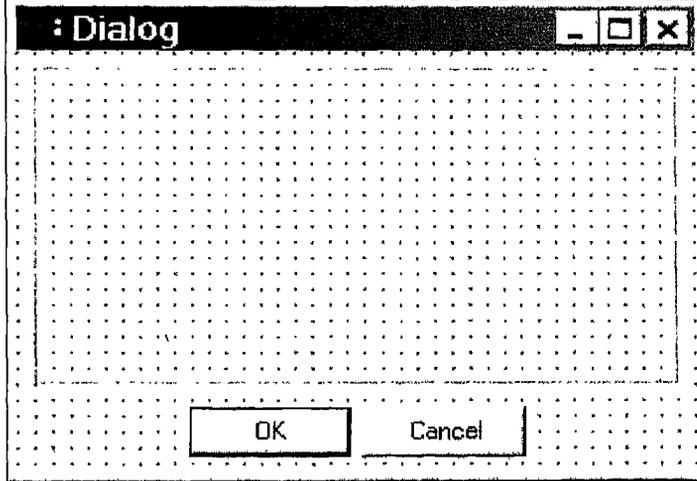
الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة فى هذه الصفحة :

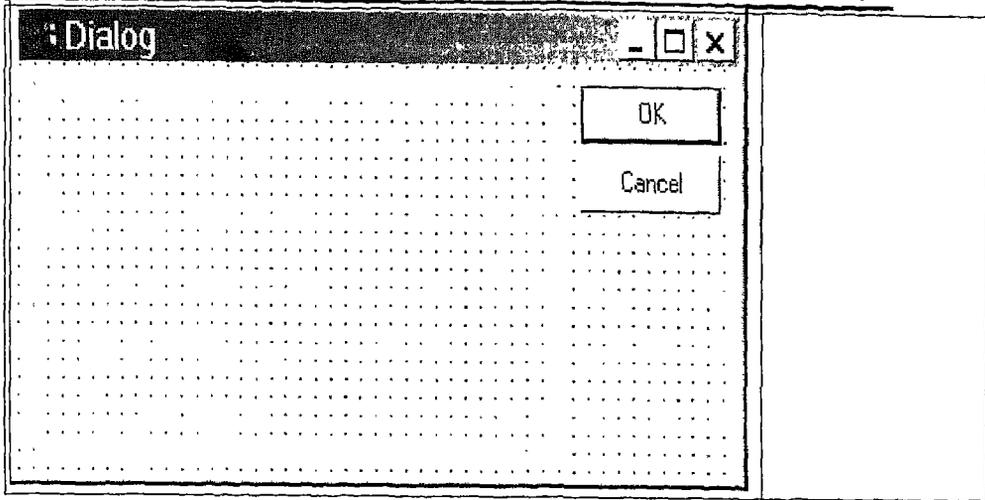
الوصف والاستخدام	العنصر
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء صندوق حوار يكون مشتمل على مجموعة من المفاتيح بجوار بعضها البعض فى الاتجاه الأفقى كما هو موضح بالشكل التالى :</p> 	<p>Dialog With Help (Horizontal)</p>
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء صندوق حوار يكون مشتمل على مجموعة من المفاتيح فوق بعضها البعض فى الاتجاه الرأسى كما هو موضح بالشكل التالى :</p>	<p>Dialog With Help (Vertical)</p>



	
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء معالج Wizard يضم عدد من صناديق الحوار المتتابعة والتي يتم التنقل بينها من خلال المفتاح Next كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>Dialog Wizard</p>
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء صندوق حوار يكون مخصص لاستقبال كلمة السر من المستخدم كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>Password Dialog</p>
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء صندوق حوار يتم من خلاله عرض مجموعة من رسائل الخطأ التي يتم تحديثها كما هو موضح بالشكل التالي :</p>	<p>Reconcile Error Dialog</p>

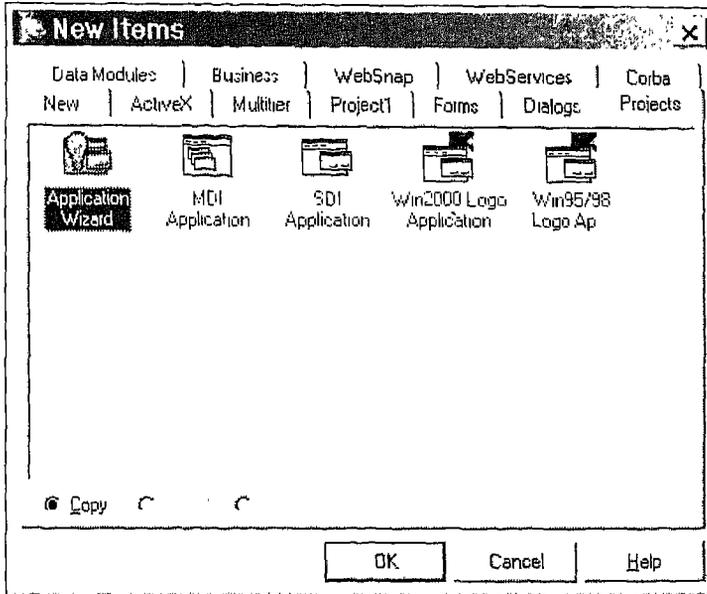


	
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء صندوق حوار قياسي لا يشتمل على المفتاح Help كما المفاتيح التي به تكون مرصوفة أفقيا كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>Standard Dialog (Horizontal)</p>
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء صندوق حوار قياسي لا يشتمل على المفتاح Help كما المفاتيح التي به تكون مرصوفة رأسيا كما هو موضح بالشكل التالي :</p>	<p>Standard Dialog (Vertical)</p>



الصفحة Projects بصندوق الحوار New Items

الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :



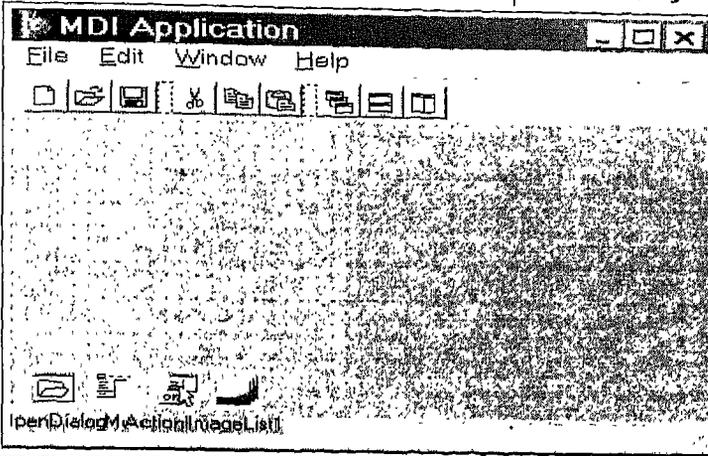
شكل توضيحي :

من خلال العناصر الموجودة بهذه الصفحة يمكن إنشاء أنواع عديدة من المشاريع والتطبيقات. هذا والجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة فى هذه الصفحة :



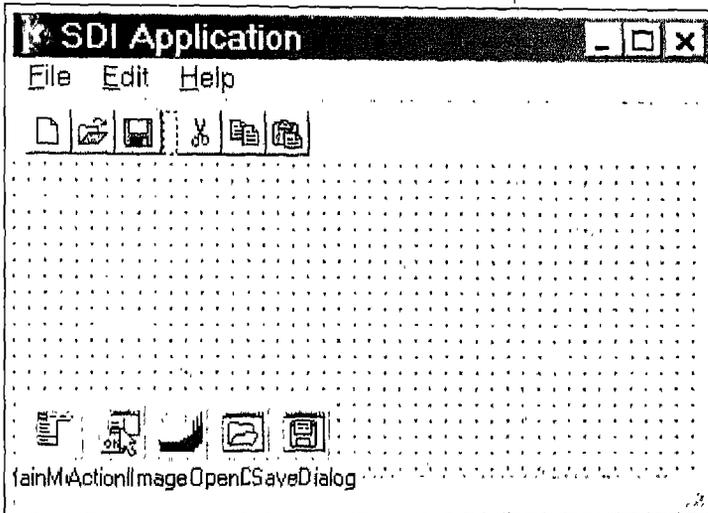
من خلال هذا العنصر يتم إنشاء تطبيق من النوع MDI (اختصار للمصطلح Multiple Document Interface) مثل العديد من التطبيقات المشهورة مثل برنامج Word. هذا والشكل التالى يوضح لنا واجهة الاستخدام الخاصة بهذه النوعية من التطبيقات :

MDI Application



من خلال هذا العنصر يتم إنشاء تطبيق من النوع SDI (اختصار للمصطلح Single Document Interface) مثل برنامج WordPad الذى يأتى مع بيئة الويندوز. هذا والشكل التالى يوضح لنا واجهة الاستخدام الخاصة بهذه النوعية من التطبيقات :

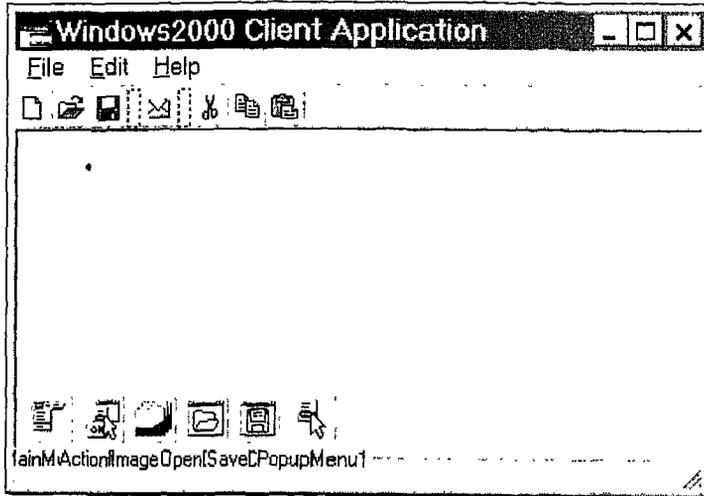
SDI Application





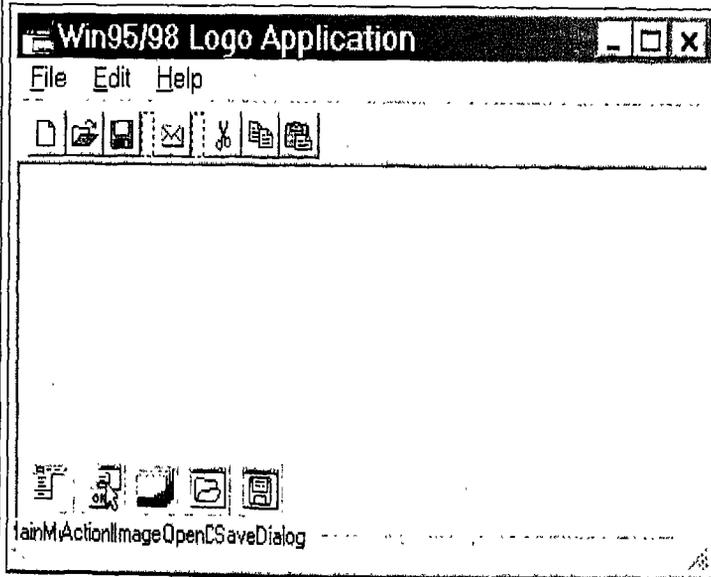
من خلال هذا العنصر يتم إنشاء تطبيقات تحمل بعض صفات بيئة ويندوز ٢٠٠٠ ومثل هذه التطبيقات يكون لها واجهة استخدام كالوضحة في الشكل التالي :

Win 2000
Logo
Application



من خلال هذا العنصر يتم إنشاء تطبيقات تحمل بعض صفات بيئة ويندوز ٩٥ أو ٩٨ ومثل هذه التطبيقات يكون لها واجهة استخدام كالوضحة في الشكل التالي :

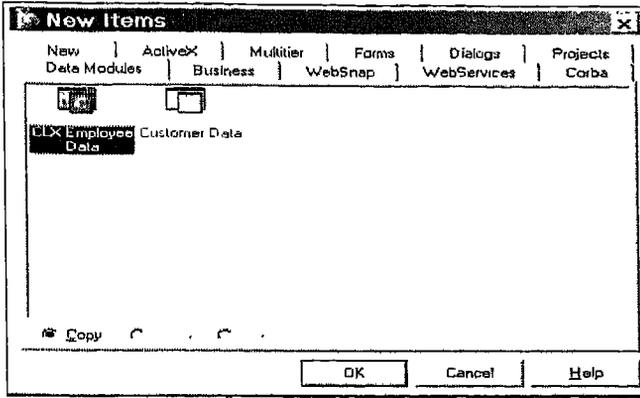
Win 95/98
Logo
Application





الصفحة Data Modules بصندوق الحوار New Items

الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :



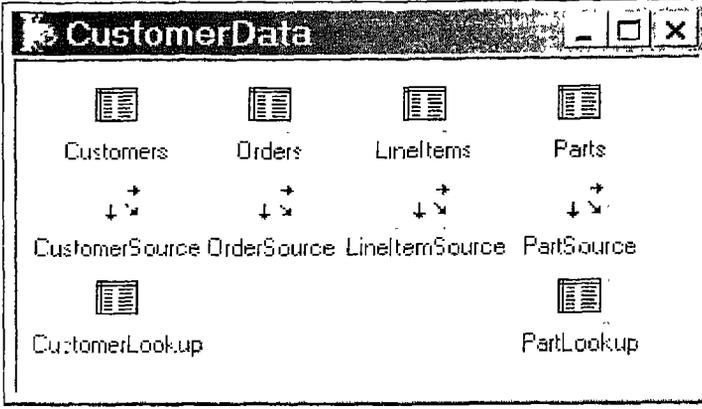
شكل توضيحي :

من خلال العناصر الموجودة فى هذه الصفحة نستطيع إنشاء نوعين مختلفين من Modules البيانات. هذا والجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة فى هذه الصفحة :

الوصف والاستخدام	العنصر
<p>من خلال هذا العنصر يتم إنشاء Module لتوظيف البيانات فى التطبيقات التى من النوع CLX وهى التطبيقات التى تكون مهيئة للعمل بكل من بيئة الويندوز وأنظمة التشغيل الأخرى مثل Linux. هذا ويتم التعامل مع هذا العنصر من خلال النافذة الموضحة فى الشكل التالى :</p>	<p>CLX Employee Data</p>

من خلال هذا العنصر يتم تفصيل Module للبيانات وذلك من خلال النافذة الموضحة فى الشكل التالى :

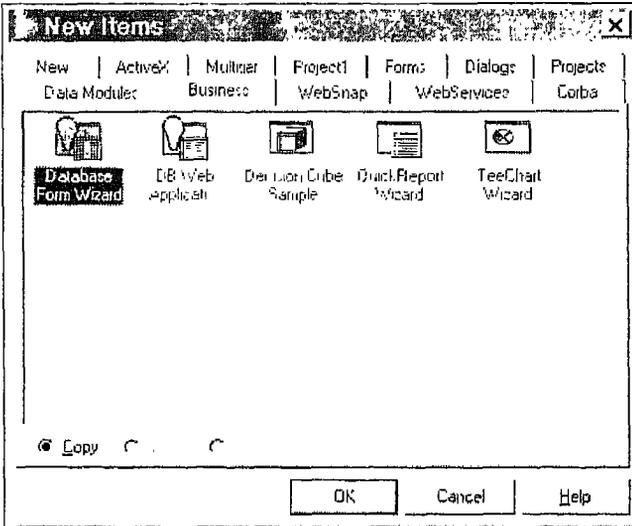
Customer Data



الصفحة Business بصندوق الحوار New Items

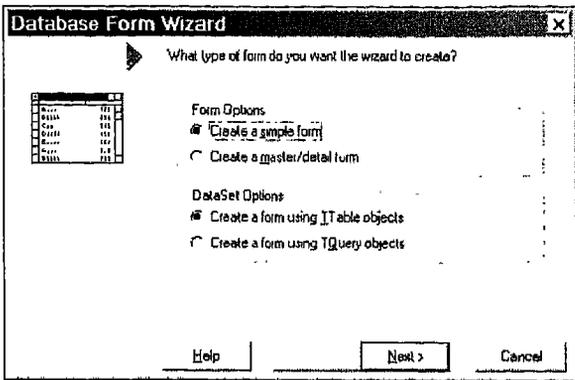
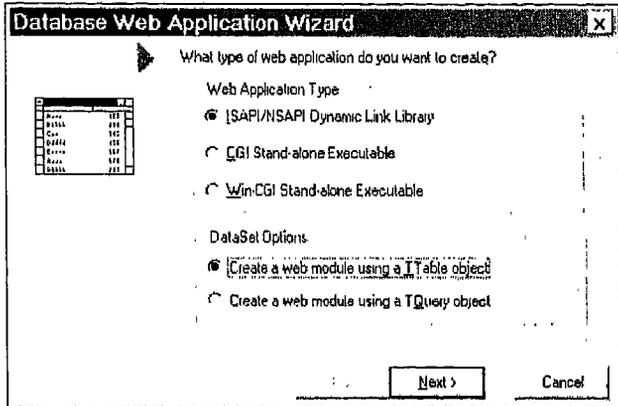
الشكل التالى يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :

شكل توضيحي :



من خلال العناصر الموجودة فى هذه الصفحة يمكن إنشاء أنواع مختلفة من التطبيقات التجارية مثل تطبيقات قواعد البيانات وتطبيقات الويب وتطبيقات دعم اتخاذ القرار وتطبيقات الإعداد السريع لتقارير العمل بالإضافة إلى تطبيقات التمثيل البياني. هذا والجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة فى هذه الصفحة :



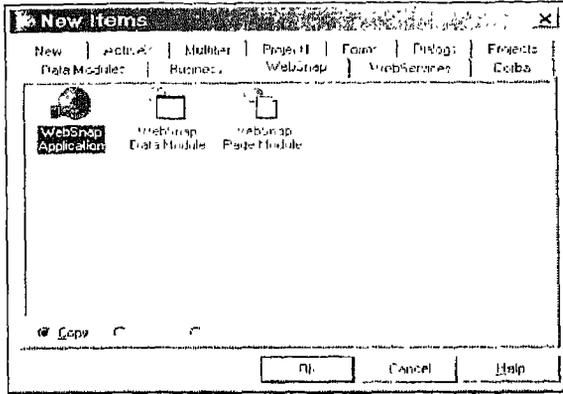
الوصف والاستخدام	العنصر
<p>من خلال العنصر يتم إنشاء فورمة لتطبيق قواعد بيانات وذلك من خلال المعالج Database Form Wizard الذى يظهر على الشاشة والموضح بالشكل التالى :</p> 	<p>Database Form Wizard</p>
<p>من خلال العنصر يتم إنشاء تطبيق قواعد بيانات يعمل بشبكة الويب وذلك من خلال المعالج DB Web Application Wizard الموضح فى الشكل التالى :</p> 	<p>DB Web Application Wizard</p>
<p>من خلال العنصر يتم إنشاء نموذج مبسط للتطبيقات التى تعمل على دعم إتخاذ القرار. هذا والشكل التالى يوضح لنا النموذج الذى نحصل عليه من هذا العنصر :</p>	<p>Decision Cube Sample</p>



<p>من خلال العنصر يتم إنشاء تقارير عمل سريعة وذلك من خلال المعالج QuickReport Wizard الموضح في الشكل التالي :</p>	<p>QuickReport Wizard</p>
<p>من خلال العنصر يتم إنشاء أشكال ورسومات بيانية وذلك من خلال المعالج TeeChart Wizard الموضح في الشكل التالي :</p>	<p>TeeChart Wizard</p>

الصفحة WebSnap بصندوق الحوار New Items

الشكل التالي يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :

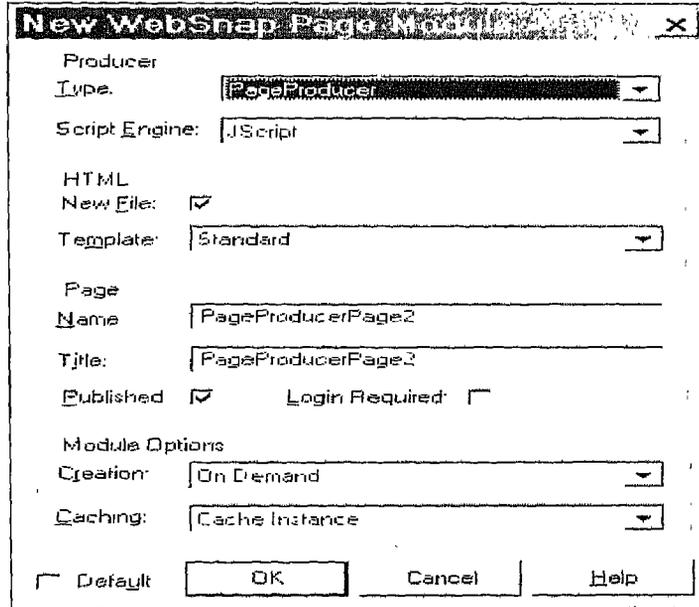
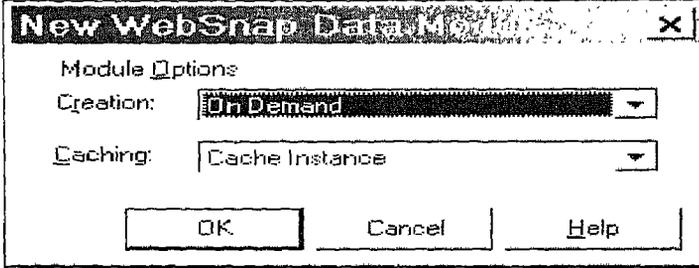


شكل توضيحي :

من خلال العناصر الموجودة في هذه الصفحة يمكن إنشاء أنواع مختلفة من تطبيقات الت، تعمل في شبكة الويب. هذا والجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة في هذه الصفحة :

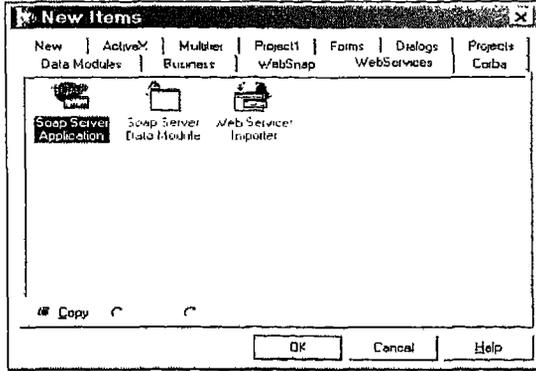
الوصف والاستخدام	العنصر
<p>عن طريق هذا العنصر يمكن إنشاء تطبيقات تعمل في شبكة الويب وذلك من خلال صندوق الحوار New WebSnap Application الموضح في الشكل التالي :</p>	<p>WebSnap Application</p>

<p>عن طريق هذا العنصر يمكن إنشاء Module للبيانات يتم استخدامه مع التطبيقات التى تعمل بشبكة الويب. وهذا الإنشاء يتم من خلال صندوق الحوار New WebSnap Data Module الموضح فى الشكل التالى :</p>	<p>WebSnap Data Module</p>
<p>عن طريق هذا العنصر يمكن إنشاء WebSnap Page Module لاستخدامها مع التطبيقات التى تعمل بشبكة الويب. وهذا الإنشاء يتم من خلال صندوق الحوار New WebSnap Page Module الموضح فى الشكل التالى :</p>	<p>WebSnap Page Module</p>



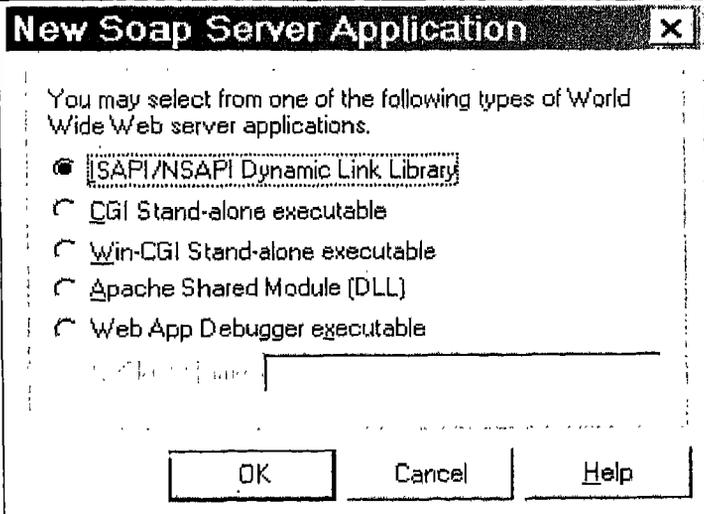
الصفحة Web Services بصندوق الحوار New Items

الشكل التالي يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :



شكل توضيحي :

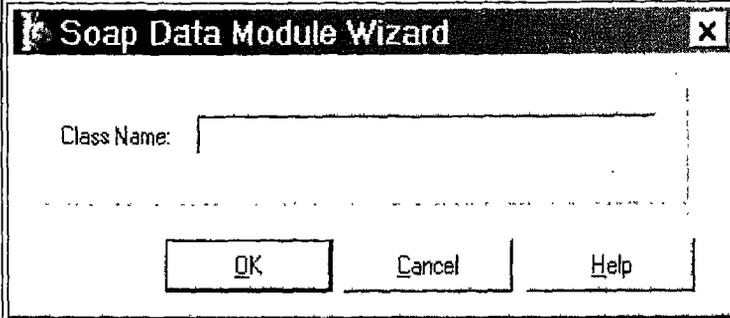
من خلال العناصر الموجودة في هذه الصفحة يمكن إنشاء تطبيقات وخدمات تعمل بخوادم شبكة الويب . هذا والجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة في هذه الصفحة :

الوصف والاستخدام	العنصر
<p>عن طريق هذا العنصر يمكن إنشاء تطبيق يعمل بأى من خوادم شبكة الويب. وهذا الإنشاء يتم من خلال صندوق الحوار New Soap Server Application الموضح في الشكل التالي :</p> 	<p>Soap Server Application</p>



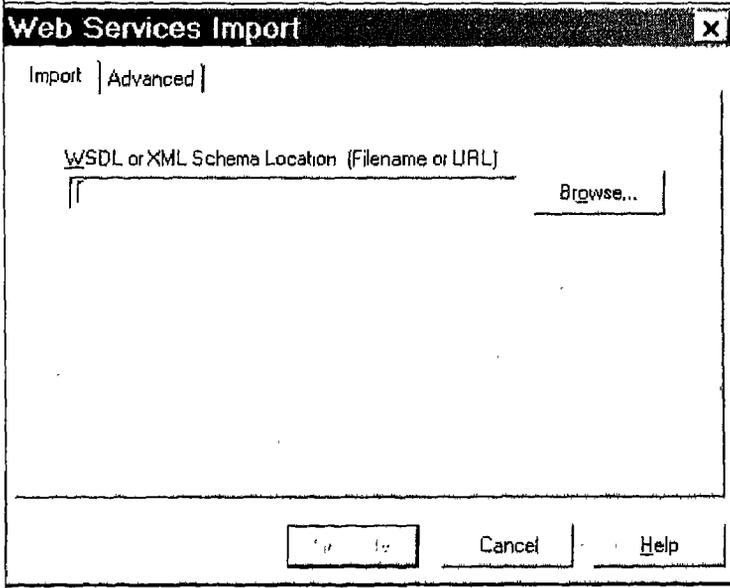
عن طريق هذا العنصر يمكن إنشاء Module بيانات للتطبيقات التى تعمل بخوادم شبكة الويب. وهذا الإنشاء يتم من خلال المعالج Soap Data Module Wizard فى الشكل التالى :

Soap Server
Data Module



عن طريق هذا العنصر يمكن إنشاء أداة لاستيراد خدمات الويب وإضافتها للتطبيق الذى يعمل بخوادم شبكة الويب. وهذا الإنشاء يتم من خلال صندوق الحوار Web Services Import فى الشكل التالى :

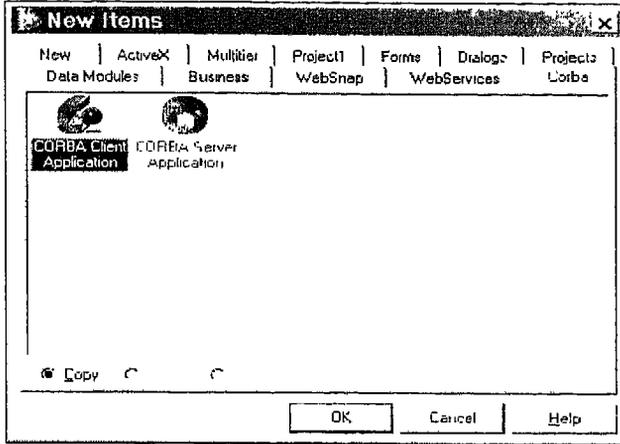
Web Services
Importer





الصفحة CORBA بصندوق الحوار New Items

الشكل التالي يوضح لنا محتويات هذه الصفحة :



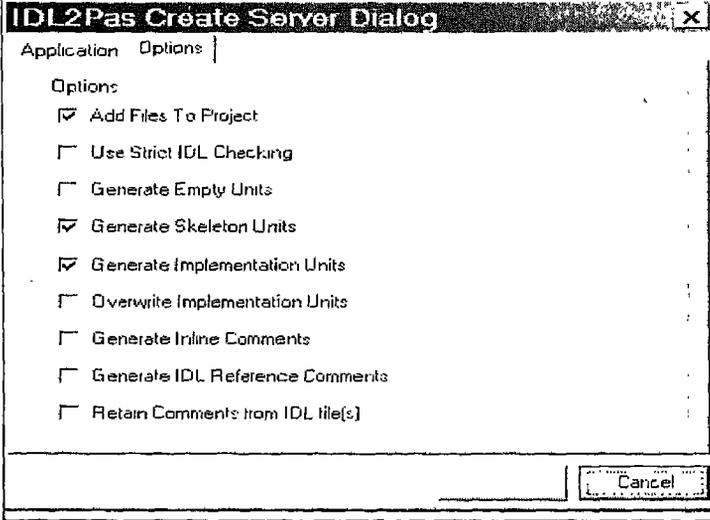
شكل توضيحي :

من خلال العناصر الموجودة في هذه الصفحة يمكن إنشاء تطبيقات CORBA سواء كانت للعملاء Client أو للخادم Server. هذا والجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للعناصر الموجودة في هذه الصفحة :

الوصف والاستخدام	العنصر
<p>يعمل هذا العنصر على إنشاء تطبيق من النوع CORBA Client Application وهذا الإنشاء يتم من خلال صندوق الحوار IDL2Pas Create Client Dialog الموضح في الشكل التالي :</p>	<p>CORBA Client Application</p>

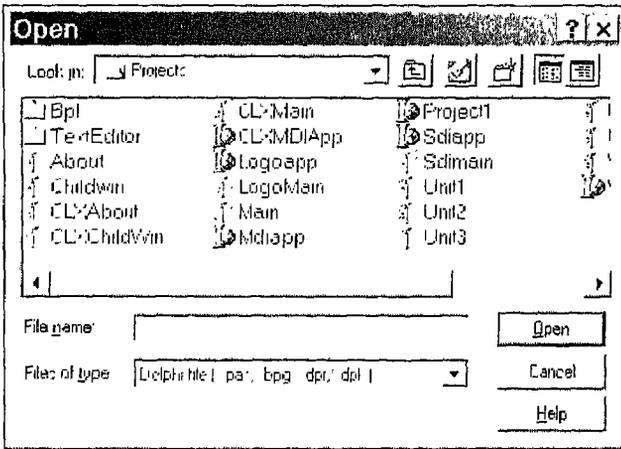
يعمل هذا العنصر على إنشاء تطبيق من النوع CORBA Server
وهذا الإنشاء يتم من خلال صندوق الحوار IDL2Pas Create
Server Dialog الموضح في الشكل التالي :

CORBA
Server
Application



الأمر Open بالقائمة File

يعنل هذا الأمر على عرض صندوق الحوار Open (الموضح في الشكل التالي) من أجل فتح وتحميل مشروع أو فورمة أو وحدة تم إنشاؤها قبل ذلك كما يمكن أيضا فتح ملف نصي داخل محرر الكود البرمجي Code Editor :

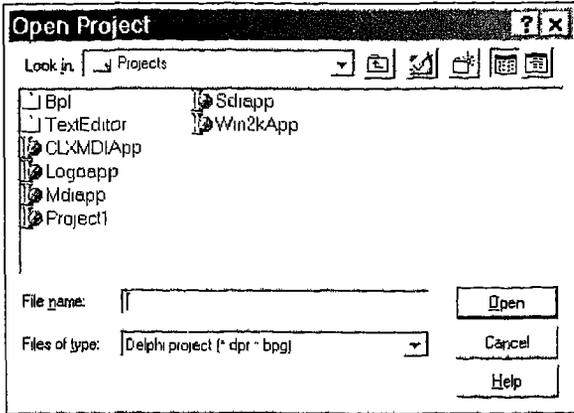


شكل توضيحي :



الأمر Open Project بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على عرض صندوق الحوار Open Project (الموضح في الشكل التالي) والذي يمكن من خلاله فتح وتحميل أى مشروع من المشروعات التي سبق إنشاؤها (سواء كانت مخزنة في ملف بالامتداد .BPK. أو الامتداد .BPR):



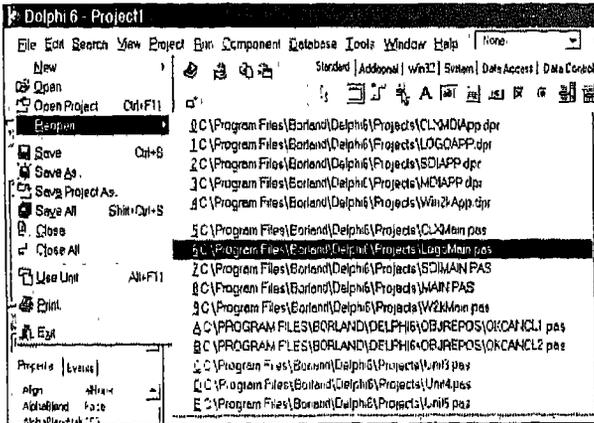
شكل توضيحي :

يمكن أيضا فتح صندوق الحوار Open Project عن طريق الضغط على المفاتيح **Ctrl+F11** بلوحة المفاتيح.



الأمر Reopen بالقائمة File

من خلال هذا الأمر يمكن إعادة فتح أى مشروع أو Module من المشاريع أو ال Modules التي سبق فتحها قريبا والتي يتم عرض أسماؤها ومواقعها في القائمة الفرعية الخاصة به كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

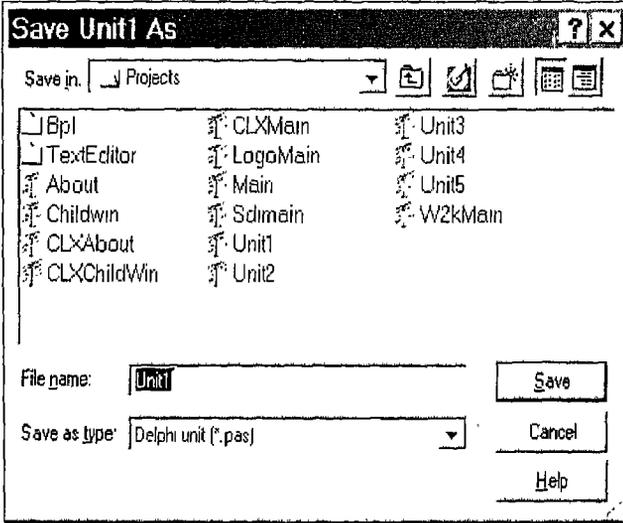
**الأمر Save بالقائمة File**

عن طريق هذا الأمر يتم حفظ الملف الذى يتم التعامل معه حاليا وهذا الحفظ يكون بنفس الأسم المخصص حاليا لهذا الملف

يمكن استدعاء الأمر Save عن طريق الضغط على المفاتيح Ctrl+S بلوحة المفاتيح.

**الأمر Save As بالقائمة File**

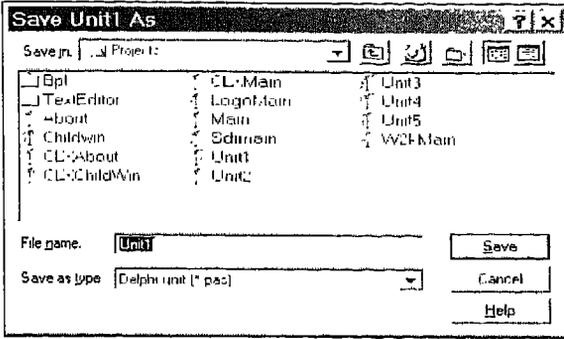
من خلال هذا الأمر يتم حفظ الملف الحالى باستخدام اسم جديد مما يؤدي إلى عمل نسخة من هذا الملف وهذه النسخة الجديدة تكون منضمة كافة التعديلات التى تم إجروها مؤخرا على ملفات المشروع. وهذا الحفظ يتم من خلال صندوق الحوار Save As الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Save Project As بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على حفظ المشروع الحالى بأسم جديد وذلك من خلال صندوق الحوار Save Project As الموضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Save All بالقائمة File

من خلال هذا الأمر يمكن حفظ كافة الملفات المفتوحة سواء كانت تخص المشروع الحالة أو الـ Modules.

يمكن استدعاء الأمر Save All عن طريق الضغط على مجموعة المفاتيح Shift+ Ctrl+S بلوحة المفاتيح.



الأمر Close All بالقائمة File

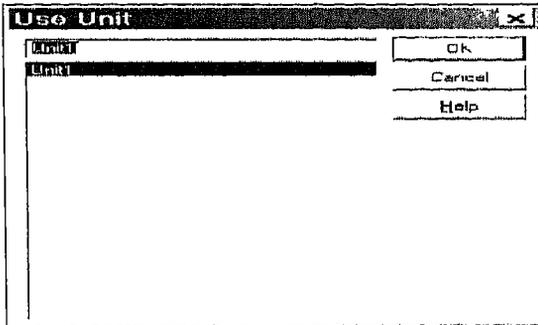
يعمل هذا الأمر على إغلاق المشروع الحالي وكافة الوحدات والفورم المرتبطة به.

الأمر Close All بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على إغلاق كافة الملفات المفتوحة.

الأمر Use Unit بالقائمة File

يعمل هذا الأمر على إضافة الوحدة المختارة إلى الجملة uses الموجودة بالـ Module النشط حالياً وذلك من خلال صندوق الحوار Use Unit الموضح في الشكل التالي :



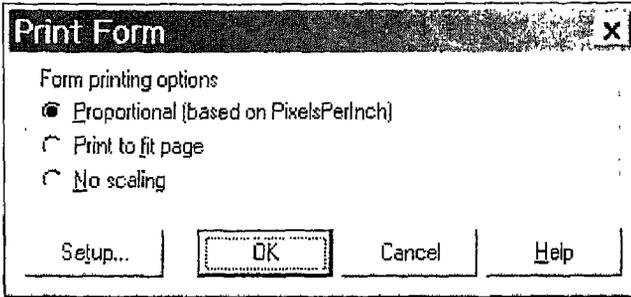
شكل توضيحي :

يمكن أيضا فتح صندوق الحوار Use Unit عن طريق الضغط على المفاتيح Alt+F11 بلوحة المفاتيح.



الأمر Print بالفائمة File

يقوم هذا الأمر بإرسال ملف الفورمة النشطة حاليا إلى الطابعة لطباعته وهذا الإرسال يتم من خلال صندوق الحوار Print Form الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Exit بالفائمة File

يعمل هذا الأمر على غلق المشروع المفتوح وإنهاء التعامل مع لغة Delphi.

القائمة Edit

يتم استخدام مجموعة الأوامر الموجودة فى القائمة Edit للتعامل مع النصوص والمكونات فى مرحلة التصميم.

الجدول التالى يقدم لنا وصفا مختصرا للأوامر الموجودة بهذه القائمة :

الأمر	الوصف والاستخدام
Undo/Undelete	هذا الأمر يلغى أثر آخر فعل قمت به كما يعيد العنصر الذى تم مسحه أخيرا.
Redo	هذا الأمر يلغى تأثير الأمر Undo أو الأمر Undelete.
Cut	من خلال الأمر يتم استقطاع العنصر المختار من موضعه ويضعه فى لوحة الاقتباس clipboard.



يعمل هذا الأمر على وضع نسخة من العنصر المختار بلوحة الاقتباس وفي نفس الوقت يترك الأصل في موضعه.	Copy
يعمل هذا الأمر على أخذ نسخة من محتويات لوحة الاقتباس ووضعها في محرر نافذة الكود البرمجي Code Editor أو في داخل الفورمة.	Paste
من خلال هذا الأمر يتم مسح العنصر المختار.	Delete
يؤدى هذا الأمر إلى اختيار كافة المكونات الموجودة في الفورمة.	Select All
يعمل هذا الأمر على ضبط المكونات المختارة على أقرب نقطة في شبكة النقط بالفورمة.	Align to Grid
من خلال هذا الأمر يتم نقل المكون المختار ليصبح فوق المكونات الأخرى وذلك في حالة وجود مكونات بعضها فوق بعض.	Bring to Front
من خلال هذا الأمر يتم نقل المكون المختار ليصبح تحت المكونات الأخرى وذلك في حالة وجود مكونات بعضها فوق بعض.	Send to Back
يعمل هذا الأمر على ضبط المكونات الموجودة في الفورمة.	Align
عن طريق هذا الأمر يمكن تغيير حجم المكونات الموجودة في الفورمة.	Size
يعمل هذا الأمر على تغيير حجم كافة المكونات الموجودة في الفورمة.	Scale
من خلال هذا الأمر يتم التعديل فى ترتيب انتقال دفة التحكم focus بين المكونات (باستخدام المفتاح Tab الموجود بلوحة المفاتيح) الموجودة فى الفورمة النشطة.	Tab Order



يعمل هذا الأمر على تعديل الترتيب الذى تم من خلاله إنشاء المكونات الغير مرئية (فى مرحلة التشغيل Run-Time).	Creation Order
عن طريق هذا الأمر يتم عكس أو قلب تخطيط أدوات التحكم من اليمين إلى اليسار أو العكس كما لو كنا ننظر إليها فى مرآة.	Flip Children
يعمل هذا الأمر على تأمين كافة المكونات الموجودة بالفورمة بحيث لا يمكن نقلهم من مواضعهم الحالية.	Lock Controls
من خلال هذا الأمر يمكن تعريف أسلوب أو حدث أو خاصية جديدة لأى أداة من أدوات التحكم ActiveX.	Add to Interface

الأمر Undo/Delete بالقائمة Edit

فى أثناء العمل بمحرر الكود البرمجى Code Editor يمكن أن نختار الأمر Undo من القائمة Edit وذلك لإلغاء تأثير أحدث استخدام للوحة المفاتيح أو لأحدث فعل تم بالماوس. أما عند التعامل مع فورمة فإنه يتم اختيار الأمر Delete من القائمة Edit لاسترجاع آخر عنصر تم مسحة من الفورمة.

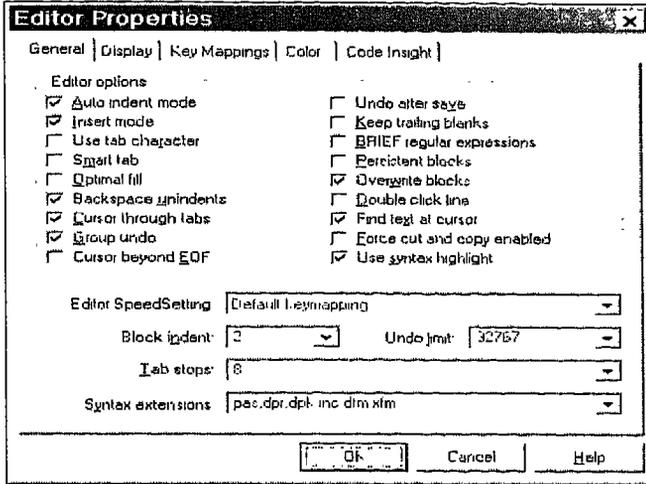
استخدام الأمر Undo فى محرر الكود البرمجى Code Editor

الأمر Undo يعمل على إعادة إدراج أى حروف قمت بمسحها كما يسمح أى حروف قمت بكتابتها كما يقوم أيضا باستبدال أى حروف قمت بتخطيها overwrite أو قد يعمل على جعل مؤشر الكتابة يعود مرة أخرى إلى موضعه السابق.

تستطيع ان تتراجع عن العديد من الأفعال التى قمت بها تباعا وذلك عن طريق اختيار الأمر Undo بصفة متكررة مما يؤدي إلى إزالة التغييرات التى أجريتها من خلال مبدأ "الرجوع للخلف تباعا" عبر الأفعال التى قمت بها والعودة مرة أخرى إلى الحالة السابقة.

لكى تقرر الحد الذى يقف عنده الأمر Undo :

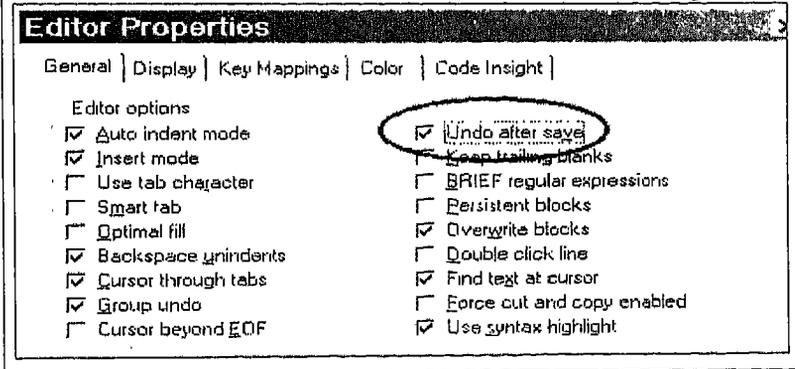
(١) افتح القائمة Tools واختر منها الأمر Editor Options ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Editor Options الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٢) انقر بالماوس على الحقل الخاص بالقائمة المنسدلة Undo limit وفيه اكتب القيمة العددية التي تمثل الحد الأقصى الذي ترغبه للأفعال التي يمكن التراجع عنها من خلال الأمر undo.

تستطيع أن تتراجع عن تغيير قمت به في الكود البرمجي بعد أن تحفظ المشروع وذلك في حالة أنك علمت بالماوس على الاختيار Undo after save في التبويب General بصندوق الحوار Editor Options كما هو موضح بالشكل التالي :





لو أنك تراجعت عن العملية التي تعرف بـ block operation في هذه الحالة يظهر الملف الذى تتعامل معه كما كان في السابق قبل أن تقوم بتنفيذ هذه العملية.

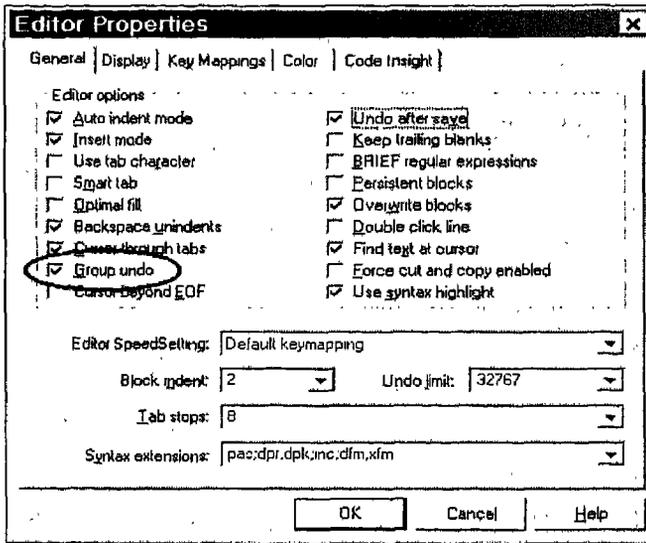
الأمر undo لا يعمل على تغيير اختيار تم تحديده ويكون له تأثير على أكثر من نافذة.



لكي تتراجع عن مجموعة من الأفعال قم بالآتى :

(١) افتح القائمة Tools واختر منها الأمر Editor options ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Editor Options.

(٢) علم بالماوس على الاختيار Group Undo كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

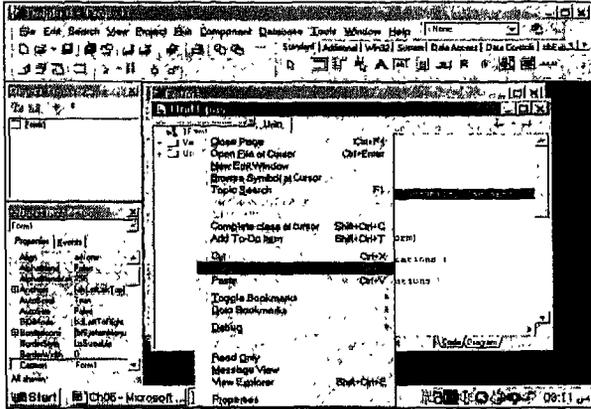
الأمر Redo بالقائمة Edit

يتم استخدام الأمر Redo من القائمة Edit لعكس التأثيرات التي نجمت عن آخر استخدام للأمر Undo. هذا والأمر Redo يكون له تأثير عندما يتم استخدامه بعد استخدام الأمر Undo مباشرة. هذا ويكون الأمر Redo غير متاح للاستخدام لعكس التأثيرات الناجمة عن الأمر Undelete.

الأمر Cut بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بنافذ محرر الكود البرمجى)

اختيار الأمر Cut من القائمة Edit يؤدي إلى إزالة العناصر التالية من الموضوع الحالة لها ووضعهم فى لوحة الاقتباس clipboard :

النص المختار أى المعلم عليه فى محرر الكود البرمجى Code Editor (وأنت تستطيع أيضا النقر بالزر الأيمن للماوس على النص المعلم عليه ثم اختيار الأمر Cut من القائمة المختصرة التى تظهر على الشاشة كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

المكونات المختارة فى الفورمة النشطة.

القوائم المختارة فى صندوق الحوار Menu Designer.

هذا ويعمل الأمر Cut على استبدال المحتويات الحالية بلوحة الاقتباس بالعنصر المختار. وعلى العموم لكى تضع محتويات لوحة الاقتباس فى أى موضع ترغبه بالمشروع فى هذه الحالة افتح القائمة Edit ثم اختر منها الأمر Paste.

الأمر Copy بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بنافذ محرر الكود البرمجى)

يمكن اختيار الأمر Copy من القائمة Edit (أو النقر بالزر الأيمن للماوس فى محرر الكود البرمجى Code Editor ثم اختيار الأمر Copy من القائمة المختصرة التى تظهر على الشاشة) وذلك لوضع نسخة طبق الأصل من النص المختار أو مكون مختار أو قائمة مختارة فى لوحة الإقتباس وترك الأصل بدون أن يحدث له أى تغيير. هذا والأمر Copy يستبدل المحتويات الحالية بلوحة الإقتباس بالعناصر المختارة.

هذا ولكى تضع محتويات لوحة الإقتباس بأى موضع عليك إذن أن تستخدم الأمر

Paste من القائمة Edit.

الأمر Paste بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بنافذة محرر الكود البرمجى)

يمكن اختيار الأمر Paste من القائمة Edit وذلك لإدراج محتويات لوحة الاقتباس داخل صفحة محرر الكود البرمجى Code Editor النشط أو الفورمة النشطة أو القائمة النشطة فى صندوق الحوار Menu Designer.

تستطيع أن تلتصق paste النصوص فقط فى نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor أما المكونات فيتم لصقها فى الفورمة فقط فى حين أن عناصر القوائم يتم لصقها فى صندوق الحوار Menu Designer فقط.



عند إجراء عملية اللصق داخل نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor فإنه يتم إدراج النص عند الموضع الموجود به مؤشر الكتابة. وأنت تستطيع النقر بالزر الأيمن للماوس فى محرر الكود البرمجى Code Editor ثم اختيار الأمر Paste من القائمة المختصرة التى تظهر على الشاشة.

عند إجراء عملية اللصق داخل فورمة فى هذه الحالة نجد أن المكونات الغير مرئية (فى مرحلة التشغيل Run-Time) يتم لصقها بالركن الأيسر العلوى للفورمة أما المكونات الظاهرة (فى مرحلة التشغيل Run-Time) فيتم لصقها فى نفس الموضع الذى تم فيه نسخ أو قص هذه المكونات.

عند إجراء عملية اللصق داخل صندوق الحوار Menu Designer فإنه يتم إدراج عناصر القوائم عند الموضع الموجود به مؤشر الماوس.

هذا وأنت تستطيع لصق المحتويات الحالية للوحة الاقتباس أى عدد من المرات حتى تقوم بعمل قص أو نسخ عنصر جديد داخل لوحة الاقتباس.

الأمر Delete بالقائمة Edit

يتم استخدام الأمر Delete من القائمة Edit لمسح النص المختار أو المكون المختار بدون وضع نسخه منه فى بوحة الاقتباس ومن ثم فإنك لا تستطيع لصق العنصر المسوخ ولكن بالرغم من ذلك فإن تستطيع استعادته هذا العنصر مرة أخرى بأن تستخدم الأمر Undelete من القائمة Edit مباشرة بعد استخدام الأمر Delete من القائمة Edit.



المسح يكون مفيد لو أنك ترغب فى إزالة عنصر وفى نفس الوقت لا ترغب فى استبدال محتويات لوحة الاقتباس بهذا العنصر.

الأمر Select All بالقائمة Edit

يعمل الأمر Select All بالقائمة Edit على اختيار كل عنصر موجود فى النافذة النشطة. هذا وفى أداة تصميم الفورمة يتم استخدام الأمر Select All من القائمة Edit لاختيار كل مكون موجود فى الفورمة. وعندما تختار أكثر من مكون فى نفس الوقت تجد أن الخصائص المشتركة بين هذه المكونات هى التى تظهر فقط فى النافذة Object Inspector.

أما فى نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor فإنه يتم استخدام الأمر Select All من القائمة Edit لاختيار كل النص الموجود فى الملف المعروض حالياً فى نافذة المحرر.

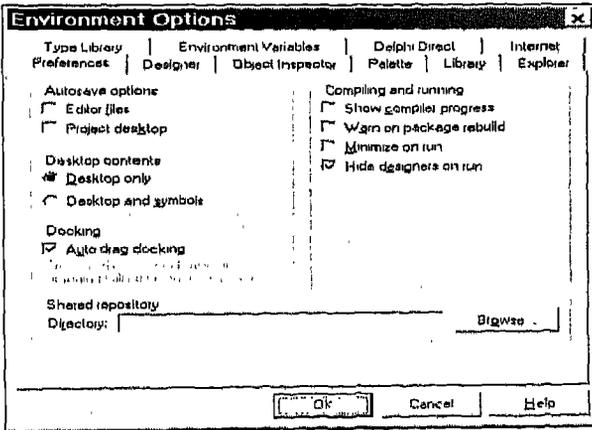
الأمر Align to Grid بالقائمة Edit (أو من القائمة المختصرة بالفورمة)

يتم اختيار الأمر Align to Grid من القائمة Edit لضبط المكونات المختارة على أقرب نقطة فى شبكة النقط الموجودة فى الفورمة بمود التصميم.

هذا ولكن تختار أكثر من مكون فى نفس الوقت فإما أن تضغط على المفتاح Shift بلوحة المفاتيح فى أثناء النقر بالماوس على كل مكون على حدة أو ترسم بالماوس مستطيل اختيار حول مجموعة المكونات التى ترغب فى اختيارها.

افتح القائمة Tools ثم اختر منها الأمر Environment Options ليظهر على

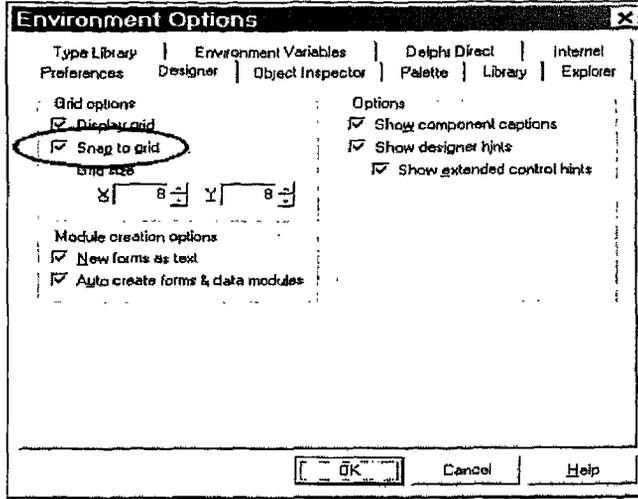
الشاشة صندوق الحوار Environment Options الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :



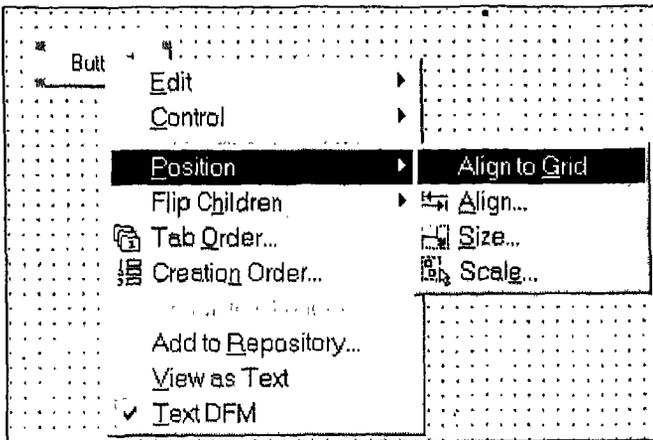
وفى التبويب Designer علم على الاختيار Snap to Grid كما هو موضح بالشكل التالى



شكل توضيحي :

ومن ثم فإن أى مكون سيضبط نفسه تلقائيا على نقاط الشبكة عند إضافته للفورمة. كذلك تستطيع تحديد حجم شبكة النقاط التى بالفورمة وذلك عن طريق كل من العداد X والعداد Y فى التبويب Designer بصندوق الحوار Environment Options.

تستطيع أن تصل إلى الأمر Align to Grid عن طريق الأمر Position الموجود بالقائمة المختصرة التى تظهر عند النقر بالزر الأيمن للماوس على أى موضع بالفورمة النشطة أو Module بيانات مع المكونات المختارة كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :



الأمر Bring to Front بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بالفورمة)

من خلال الأمر Bring to Front الموجود بالقائمة Edit يتم نقل المكون المختار ليصبح فوق كافة المكونات الأخرى الموجودة فى الفورمة. ومثل هذا العمل يطلق عليه التغيير فى الترتيب العمودى للمكونات فى اتجاه محور Z.

لا يعمل الأمر Bring to Front فى حالة أنك اخترت خليط من المكونات (أدوات التحكم) بعضها له نافذة Windowed والآخر ليس له نافذة non-windowed. فعلى سبيل المثال لا تستطيع تغيير الترتيب العمودى Z-Order للكائن label فى أثناء اختياره مع الكائن button فى نفس الوقت.



الأمر Send to Back بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بالفورمة)

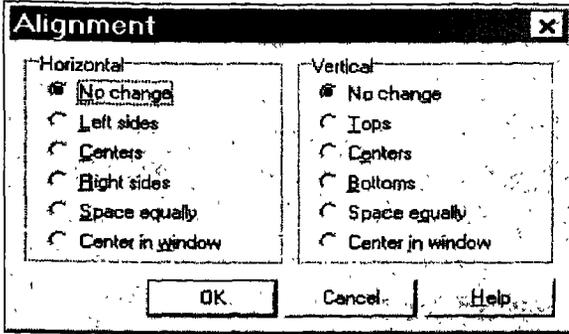
من خلال الأمر Send to Back الموجود بالقائمة Edit يتم نقل المكون المختار ليصبح تحت كافة المكونات الأخرى الموجودة فى الفورمة. ومثل هذا العمل يطلق عليه التغيير فى الترتيب العمودى للمكونات فى اتجاه محور Z.

لا يعمل الأمر Send to Back فى حالة أنك اخترت خليط من المكونات (أدوات التحكم) بعضها له نافذة Windowed والآخر ليس له نافذة non-windowed. فعلى سبيل المثال لا تستطيع تغيير الترتيب العمودى Z-Order للكائن label فى أثناء اختياره مع الكائن button فى نفس الوقت.



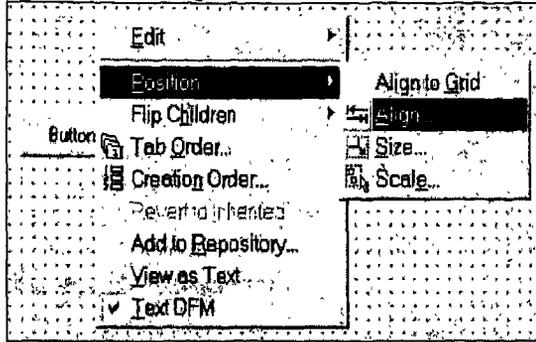
الأمر Align بالقائمة Edit

اختيار الأمر Align من القائمة Edit يؤدى إلى فتح صندوق الحوار Alignment الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

تستطيع أيضا الوصول للأمر **Align** (ولصندوق الحوار **Alignment**) عن طريق الأمر **Position** الموجود بالقائمة المختصرة التي تظهر عند النقر بالزر الأيمن للماوس بغمرة نشطة كما هو موضح بالشكل التالي :



صندوق حوار الضبط **Alignment**

يتم استخدام صندوق الحوار هذا من أجل عمل **line up** للمكونات المختارة في علاقة بين كل مكون والآخر أو في علاقة بينهم وبين الفورمة. هذا والإختيارات الخاصة بكل من الضبط الأفقي والضبب الرأسى عبارة عن الآتى :

الضبط	الوصف والاستخدام
No Change	هذا الاختيار لا يفعل أى تغيير على ضبط المكون.
Left sides	يعمل هذا الاختيار على ضبط الحواف اليسرى للمكونات المختارة على خط واحد (فى الاتجاه الأفقى فقط).

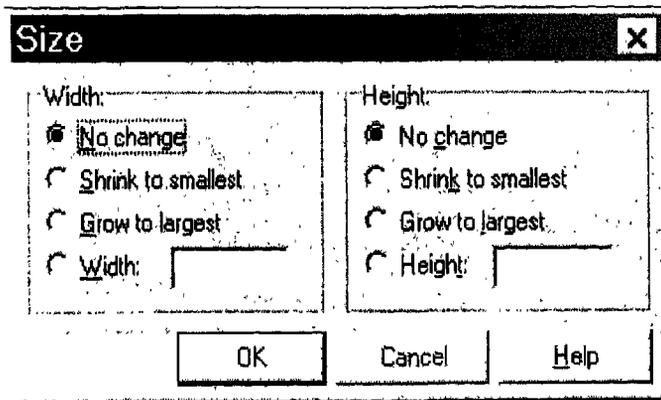


يعمل هذا الاختيار على ضبط مراكز المكونات المختارة على خط واحد.	Centers
يعمل هذا الاختيار على ضبط الحواف اليمنى للمكونات المختارة على خط واحد (فى الاتجاه الأفقى فقط).	Right sides
يعمل هذا الاختيار على ضبط الحواف العليا للمكونات المختارة على خط واحد (فى الاتجاه الرأسى فقط).	Tops
يعمل هذا الاختيار على ضبط الحواف السفلية للمكونات المختارة على خط واحد (فى الاتجاه الرأسى فقط).	Bottoms
يعمل هذا الاختيار على ضبط المكونات المختارة على خط واحد بحيث تبعد عن بعضها البعض بمسافات متساوية.	Space Equally
يعمل هذا الاختيار على ضبط المكونات المختارة بالنسبة لمركز نافذة الفورمة.	Center in window

الأمر Size بالقائمة Edit

اختيار الأمر Size من القائمة Edit يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Size الموضح فى

الشكل التالى :



شكل توضيحي :



صندوق الحوار Size

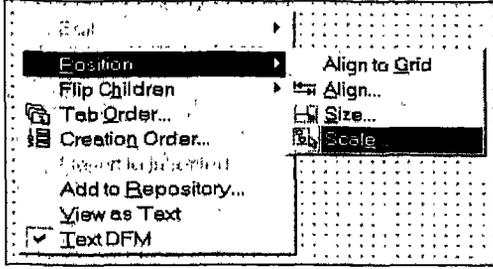
يمكن استخدام صندوق الحوار Size لتغيير حجم العديد من المكونات المختارة معا ليكونوا كلهم بنفس الارتفاع أو العرض بالضبط.

خيارات تحديد العرض Width تعمل على تغيير الحجم الأفقى للمكونات المختارة. أما خيارات تحديد الإرتفاع Height فتعمل على تغيير الحجم الرأسى للمكونات المختارة. هذا ويقدم لنا الجدول التالى الخيارات الخاصة بتحديد الحجم أفقيا أو رأسيا :

الوصف والاستخدام	الاختيار
هذا الاختيار لا يؤدي إلى حدوث أى تغيير على حجم المكونات المختارة.	No Change
يعمل هذا الاختيار على تغيير حجم مجموعة من المكونات ليصبح ارتفاعها أو عرضها مساويا لارتفاع أو عرض أصغر مكون فى مجموعة المكونات.	Shrink to smallest
يعمل هذا الاختيار على تغيير حجم مجموعة من المكونات ليصبح ارتفاعها أو عرضها مساويا لارتفاع أو عرض أكبر مكون فى مجموعة المكونات.	Grow to largest
من خلال هذا الاختيار يمكن تحديد أى عرض نرغبه لمجموعة المكونات المختارة.	Width
من خلال هذا الاختيار يمكن تحديد أى ارتفاع نرغبه لمجموعة المكونات المختارة.	Height

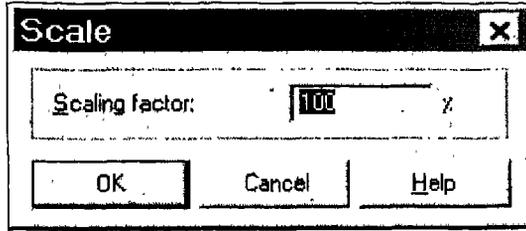
الأمر Scale بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة الخاصة بالفورمة)

اختيار الأمر Scale من القائمة Edit أو من القائمة الفرعية الخاصة بالأمر Position الموجود بالقائمة المختصرة التى تظهر عند النقر بالزر الأيمن للماوس على أى موضع بالفورمة كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

يؤدى ذلك إلى فتح صندوق الحوار Scale الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

صندوق الحوار Scale

يمكن استخدام صندوق الحوار Scale لتكبير أو تصغير حجم كافة المكونات الموجودة بالفورمة الحالية بنسبة معينة.

معامل التكبير والتصغير (نسبة مئوية)

فى الحقل المسمى Scaling Factor ادخل نسبة المئوية التى يتم من خلالها تكبير أو تصغير المكونات الموجودة بالفورمة علما بأنه إذا كانت القيمة أقل من ١٠٠٪ فإنها تؤدى إلى تصغير الحجم أما إذا كانت أكبر من ١٠٠٪ فإنها تعمل على تكبير الحجم.

تتراوح قيمة المعامل Scaling Factor بين ٢٥٪ إلى ٤٠٠٪.

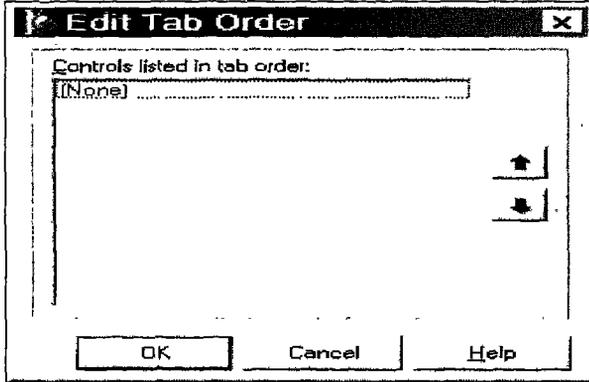




الأمر Tab Order بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بالفورمة)

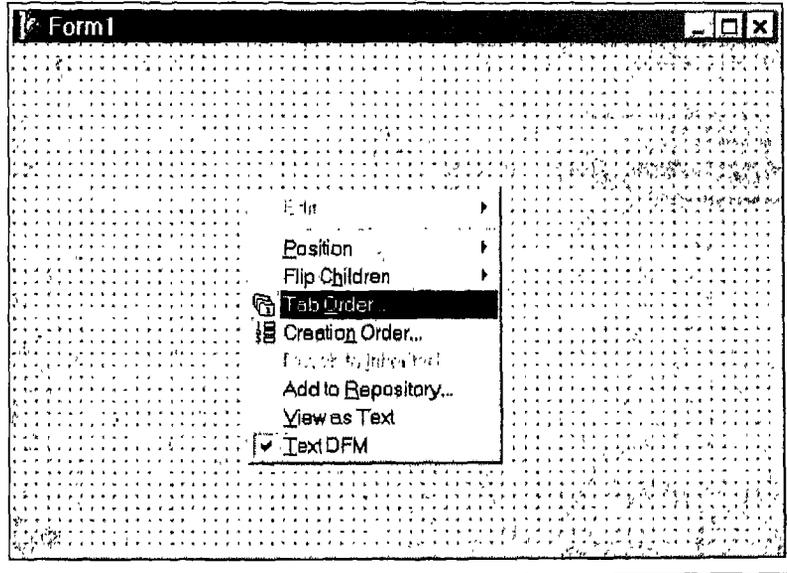
اختيار الأمر Tab Order من القائمة Edit يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Edit

Tab Order الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

تستطيع أيضا الوصول لصندوق الحوار Edit Tab Order عن طريق اختيار الأمر Tab Order من القائمة المختصرة التي تظهر عند النقر بالزر الأيمن للماوس على أي موضع بالفورمة كما هو موضح بالشكل التالي :





صندوق الحوار Edit Tab Order

يمكن استخدام صندوق الحوار Edit Tab Order للتعديل فى ترتيب التنقل بين المكونات الموجودة بالفورمة (أو داخل المكون المختار فى حالة أنه يشتمل على مكونات أخرى داخله) باستخدام المفتاح Tab بلوحة المفاتيح فى مرحلة التشغيل Run-Time.

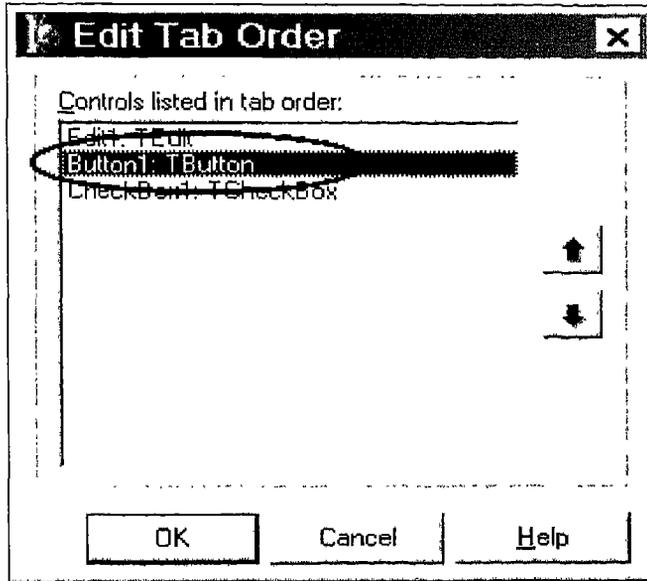
قائمة العرض Controls بصندوق الحوار Edit Tab Order

تشتمل قائمة العرض Controls بصندوق الحوار Edit Tab Order مجموعة المكونات الموجودة فى الفورمة النشطة بحيث أن هذه المكونات تظهر فى هذه القائمة بنفس ترتيب الوصول إليها بالفورمة. بمعنى أن أول مكون فى هذه القائمة هو أول مكون يتم التعامل معه فى مرحلة التشغيل Run-Time وهكذا... هذا ويتم تحديد ترتيب التنقل الافتراضى عن طريق الترتيب الذى تم به وضع المكونات فى الفورمة.

لكى تقوم بتغيير ترتيب التنقل الخاص بأى مكون اتبع الخطوات التالية :

(١) اختر اسم المكون الذى ترغبه فى قائمة العرض Controls كما هو موضح

بالشكل التالى :



شكل توضيحي :



(٢) انقر بالماوس على المفتاح Up  لنقل المكون المختار لأعلى فى قائمة العرض Controls أو انقر بالماوس على المفتاح Down  لنقله إلى أسفل فى قائمة العرض.

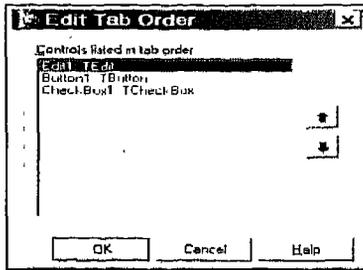
تستطيع أيضا سحب المكون المختار حتى تصل به إلى الموضع الذى ترغبه فى قائمة العرض Controls.



(٣) لحفظ التغييرات التى قمت به انقر بالماوس على المفتاح Ok.

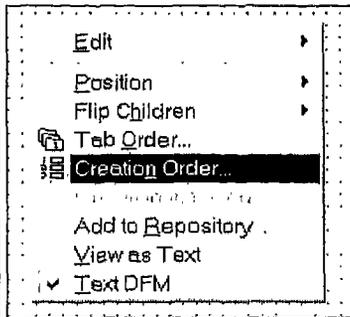
الأمر Creation Order بالقائمة Edit (بالقائمة المختصرة بالفورمة)

اختيار الأمر Creation Order من القائمة Edit يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Creation Order الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

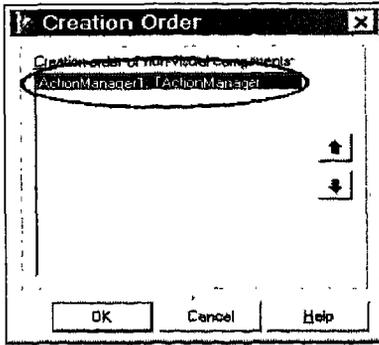
يمكنك أيضا الوصول إلى صندوق الحوار Creation Order عن طريق الأمر Creation Order الموجود بالقائمة المختصرة التى تظهر على الشاشة عند النقر بالزر الأيمن للماوس على أى موضع بالفورمة كما هو موضح بالشكل التالى :





صندوق الحوار Creation Order

يمكن استخدام صندوق الحوار Creation Order لتحديد ترتيب قيام التطبيق الذى تتولى إعداده بإنشاء المكونات الغير مرئية وذلك عندما تقوم بتحميل الفورمة التى تشتمل على هذه النوعية من المكونات سواء فى مرحلة التصميم أو فى مرحلة التشغيل Run-Time. قائمة العرض Creation order of non-visual components تكون مشتملة فقط المكونات الغير مرئية الموجودة فى الفورمة النشطة وهى تعرض نوع كل مكون وترتيب الإنشاء الحالى له كما هو موضح بالشكل التالى :

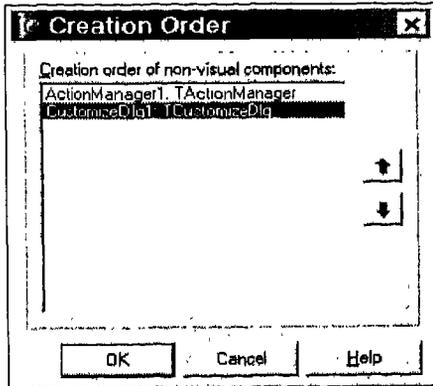


شكل توضيحي :

فى هذا الصدد نقول إن ترتيب الإنشاء الافتراضى يتم تحديده عن طريق الترتيب الذى تم به وضع المكونات الغير مرئية فى الفورمة.

لكى تقوم بتغيير ترتيب الإنشاء لأى مكون من المكونات الغير مرئية اتبع الخطوات التالية :

(١) اختر اسم المكون الذى ترغبه فى قائمة العرض Creation order of non-visual components كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

(٢) انقر بالماوس على المفتاح Up  لنقل المكون المختار لأعلى فى قائمة العرض Creation order of non-visual components أو انقر بالماوس على المفتاح Down  لنقله إلى أسفل فى قائمة العرض.

تستطيع أيضا سحب المكون المختار حتى تصل به إلى الموضع الذى ترغبه فى قائمة العرض Creation order of non-visual components.

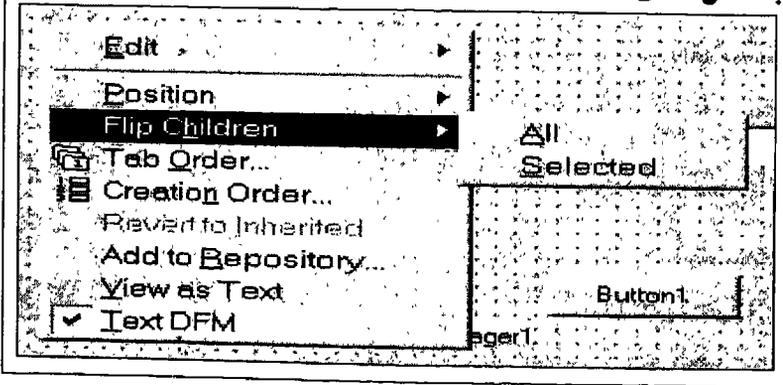


(٣) لحفظ التغييرات التى قمت به انقر بالماوس على المفتاح Ok.

الأمر Flip Children بالقائمة Edit (بالقائمة المختصرة بالفورمة)

الأمر Flip Children الموجود فى القائمة Edit يسمح لك بأن تقلب أو تعكس تخطيط المكونات فى الفورمة الحالية لتصبح كما لو كنا ننظر إليها فى مرآة. ومثل هذا العمل يسمح للمبرمجين بأن يقوموا سريعا بتغيير أى فورمة من الوضع الطبيعى (من اليسار إلى اليمين) إلى الوضع المقابل أو المعاكس بحيث تصبح طبيعية بالنسبة لمستخدمى التطبيقات فى الوطن العربى.

يمكن الوصول لهذا الأمر عن طريق القائمة المختصرة التى تظهر عند النقر بالزر الأيمن للماوس على أى موضع بالفورمة كما هو موضح بالشكل التالى :





الأمر All بقائمة الأمر Flip Children بالقائمة Edit

يعمل هذا الأمر على قلب أو عكس مواضع كافة العناصر الموجودة فى لفورمة. كذلك فإنه يقلب اتجاه ضبط أى أدوات تحكم تم ضبطها إلى يسار أو إلى يمين الفورمة.

الأمر Selected بقائمة الأمر Flip Children بالقائمة Edit

يعمل هذا الأمر على قلب أو عكس مواضع كافة العناصر الوليدة children الموجودة فى المكونات. كما إنه يعمل أيضا على عكس اتجاه ضبط أى مكونات قد تم ضبطها إلى يمين أو يسار المكونات المختارة.

الأمر Lock Controls بالقائمة Edit

اختيار الأمر Lock Controls من القائمة Edit يؤدي إلى تأمين كافة المكونات الموجودة فى الفورمة النشطة مما يجعلها ثابتة فى مواضعها ومن ثم لا يمكن نقلها إلى مواضع أخرى بالفورمة. هذا وعندما يكون هذا الأمر معلم عليه فإنك لن تستطيع نقل أو تغيير حجم أى أداة من أدوات التحكم ولكن فى نفس الوقت تستطيع أن تستخدم النافذة Object Inspector.

الخصائص التى تستطيع التعامل معها من خلال النافذة Object Inspector لأدوات التحكم فى هذه الحالة عبارة عن الخاصية Height والخاصية Left والخاصية Top والخاصية Width.



عندما يكون الأمر Lock Controls معلم عليه فى القائمة Edit تكون أدوات التحكم مغلقة locked وعندما تكون أدوات التحكم مغلقة تستطيع حينئذ أن تختار مرة أخرى الأمر Lock Controls من القائمة Edit لإلغاء التعليم من عليه ومن ثم تصبح أدوات التحكم غير مغلقة.

الأمر Lock Controls ليس له أى تأثير على الفورمة نفسها. وعندما تختار الأمر Lock Controls فستظل لديك القدرة على تغيير حجم الفورمة أو نقلها لأى موضع ترغبه بالشاشة.



**الأمر Add to Interface بالقائمة Edit**

اختيار الأمر Add to Interface من القائمة Edit يعمل على تعريف إجراء جديد أو دالة جديدة أو خاصية جديدة لأى مكون من النوع ActiveX. وهذه العناصر يتم إضافتها إلى واجهات الاستخدام interfaces الخاصة بالمكون ActiveX مما يجعلهم متاحين للاستخدام بالنسبة للتطبيقات الأخرى. وهذا الأمر عبارة عن اختصار shortcut لعملية الإعلان عن عضو وسيط لكى يتم استخدامه بواسطة أى مكون من النوع ActiveX.

تستطيع أيضا النقر بالزر الأيمن للماوس على ملف التنفيذ الخاصة بالمكون ActiveX ثم تختار الأمر Add to Interface من القائمة المختصرة التى تظهر على الشاشة.



يعمل الأمر Add to Interface بالقائمة Edit على عرض صندوق الحوار Add to

Interface الموضح فى الشكل التالى :

شكل توضيحي :

صندوق الحوار هذا يسمح لك بأن تختار نوعية العضو الوسيط (فقد يكون خاصية أو أسلوب أو حدث) وبعد ذلك تقوم سريعا بإدخال إعلان declaration لهذا النوع المختار. لعمل مراجعة تلقائية لصيغة ما تكتبه فى الحقل declaration فى هذه الحالة علم بالماوس على الاختيار Syntax Helper.

عندما تنقر بالماوس على المفتاح Ok يتم على الفور وبشكل تلقائى تخزين الإعلان الذى كتبه داخل المواضيع الأساسية التالية :



وحدة التنفيذ الحالية ActiveX Implementation.

مكتبة الأنواع ActiveX (المخزنة فى ملف لة الامتداد TLB).

ملف الاستيراد Pascal importer (عبارة عن الملف _TLB.pas).

والآن يمكنك بكل بساطة كتابة كود برمجى بلغة الباسكال لهذا لأسلوب أو تحدد قيمة لهذه الخاصية وذلك فى وحدة التنفيذ التى تتعامل معها.

القائمة Search

يمكن استخدام الأوامر الموجودة بالقائمة Search لكى تعثر على نصوص أو أخطاء أو كائنات أو وحدات أو متغيرات أو حتى رموز فى محرر الكود البرمجى Code Editor. هذا والجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للأوامر الموجودة بهذه القائمة :

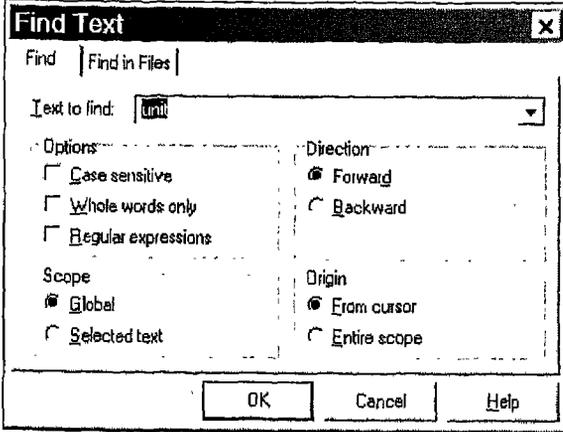
الوصف والاستخدام	الأمر
البحث عن نص معين والتعليم على أول نص يتم العثور عليه فى محرر الكود البرمجى Code Editor.	Find
البحث عن نص معين وعرض كل نص يتم العثور عليه فى نافذة تقع بالجزء السفلى بمحرر الكود البرمجى Code Editor.	Find in Files
البحث عن نص معين واستبداله بنص جديد.	Replace
إعادة آخر عملية بحث.	Search Again
البحث عن النص فى أثناء كتابته.	Incremental Search
نقل مؤشر الكتابة لسطر معين فى محرر الكود البرمجى Code Editor.	Go to Line Number
البحث عن آخر خطأ وقع فى مرحلة التشغيل Run-Time.	Find Error
البحث عن رمز معين.	Browse Symbol



الأمر Find بالقائمة Search

اختيار الأمر Find من القائمة Search يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Find Text

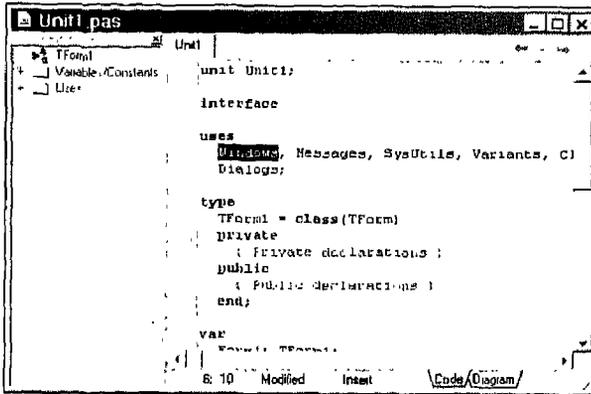
الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

صندوق الحوار Find Text

من خلال التبويب Find بصندوق الحوار Find Text تستطيع أن تحدد النص الذي ترغب في العثور عليه كما تستطيع أيضا من خلال هذا التبويب تحديد الخيارات التي تؤثر في عملية البحث. هذا وصندوق الحوار Find Text يحدد موضع السطر بالكود البرمجي الذي يشتمل على أول نص يتم العثور عليه كما يقوم بالتعليم على هذا النص في نافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



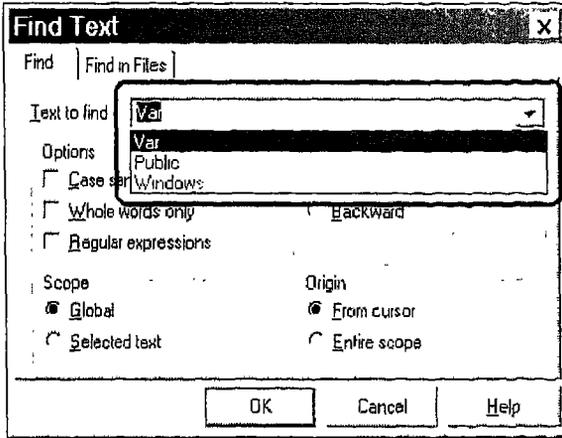
شكل توضيحي :



الخيارات الخاصة بصندوق الحوار Find Text

الحقل Text to find

ادخل السلسلة الحرفية المطلوب العثور عليها في حقل القائمة المنسدلة Text to find او انقر بالماوس على السهم الموجود بهذه القائمة المنسدلة لفتحها ثم اختر نص من النصوص التي سبق البحث عنها كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

فيما يلي سنستعرض سويًا الخيارات التي تحدد صفات عملية البحث والتي توجد في القسم Options بصندوق الحوار :

الوصف والاستخدام	الاختيار
تمييز الحروف الكبيرة مثل ABC عن الحروف الصغيرة مثل a,b,c عند أداء عملية البحث.	Case sensitive
البحث عن كلمات فقط. (ومن خلال كون هذا الاختيار off-أي لا يعمل- يتم البحث عن السلسلة الحرفية داخل سلاسل حرفية أكبر.	Whole words only
الأخذ في الاعتبار التعبيرات العادية في أثناء البحث عن السلسلة الحرفية.	Regular expressions



فيما يلى سنستعرض سويا الخيارات التى تحدد اتجاه البحث :

الوصف والاستخدام	الاختيار
جعل البحث يتم بداية من الموضع الموجود به مؤشر الكتابة حتى نهاية الملف.	Forward
جعل البحث يتم بداية من الموضع الموجود به مؤشر الكتابة حتى بداية الملف.	Backward

الاختيار Forward هو الاختيار الافتراضى.



فيما يلى سنستعرض سويا الاختيارات التى تحدد نطاق البحث داخل الملف :

الوصف والاستخدام	الاختيار
هذا الاختيار يجعل نطاق البحث عبارة عن الملف بأكمله وذلك فى الاتجاه المحدد بواسطة الخيارات التى تحدد إتجاه البحث.	Global
من خلال هذا الأمر يتم البحث فى النص المختار بالإتجاه المحدد بالخيارات التى تحدد إتجاه البحث. وأنت تستطيع استخدام الماوس أو أوامر البلوك لاختيار بلوك نصى.	Selected text
هذا الاختيار يجعل عملية البحث تبدأ من عند الموضع الحالى لمؤشر الكتابة وبعد ذلك تستمر إما للأمام حتى نهاية مدى البحث أو للخلف حتى بداية مدى البحث وهذا يتحدد بناء على الاختيارات التى تحدد اتجاه البحث.	From cursor
من خلال هذا الاختيار تغطى عملية البحث إما البلوك كله الموجود به النص المختار أو تغطى الملف بأكمله (لا يهم أين يوجد مؤشر الكتابة فى الملف) وهذا يتحدد بناء على الخيارات الموجودة فى القسم Scope بصندوق الحوار Find.	Entire Scope

الاختيار Global هو الاختيار الافتراضى فى القسم Scope بصندوق الحوار Find.



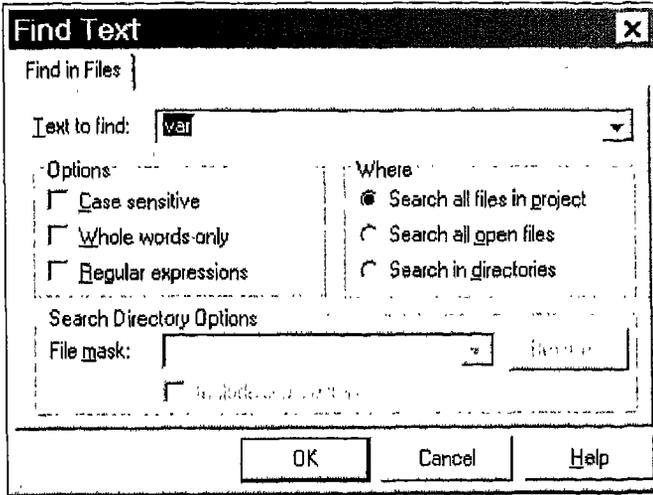
الاختيار From cursor هو الاختيار الافتراضى بالقسم Origin فى صندوق الحوار Find.



الأمر Find in Files بالقائمة Search

اختيار الأمر Find in Files من القائمة Search يؤدي إلى فتح صندوق الحوار

Find Text الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

صندوق الحوار Find Text

صندوق الحوار Find Text يشتمل على تبويب واحد فقط وهو التبويب Find in Files وفى هذا التبويب يتم تحديد النص الذى ترغب فى تحديد موضعه كما يتم فيه تحديد الخيارات التى تؤثر فى عملية البحث. هذا وكل وجود للنص (السلسلة الحرفية) يتم سرده فى صندوق يوجد فى أسفل نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

```
unit Unit1;  
  
interface  
  
uses  
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, ClDialogs;  
  
type  
  TForm1 = class(TForm)  
  private  
    ; Private declarations  
  public  
    ; Public declarations  
  end;  
end;
```

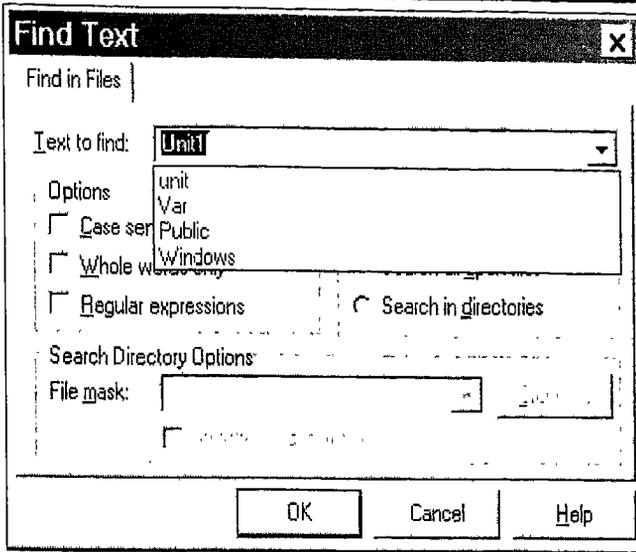
وعن طريق النقر بالماوس نقرا مزدوجا على أى عنصر من العناصر الموجودة فى هذا الصندوق يتم الإنتقال إلى السطر الموجود به هذا العنصر بملف الكود البرمجى كما هو موضح بالشكل التالى :

شكل توضيحي :

```
program Project1;  
  
uses  
  Forms,  
  Unit1 in 'Unit1.pas' (Form1);  
  
{$R *.res}  
  
begin  
  Application.Initialize;  
  Application.CreateForm(TForm1, Form1);  
  Application.Run;  
end.
```

حقل القائمة المنسدلة Text to Find

فى حقل القائمة المنسدلة Text to Find تكتب السلسلة الحرفية التى ترغب فى البحث عنه. ولكى تختار من بين السلاسل الحرفية التى سبق البحث عنها فى هذه الحالة افتح هذه القائمة المنسدلة واختر منها ما ترغبه كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الخيارات الموجودة فى القسم Options

الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر لوظيفة كل اختيار من الخيارات الموجودة

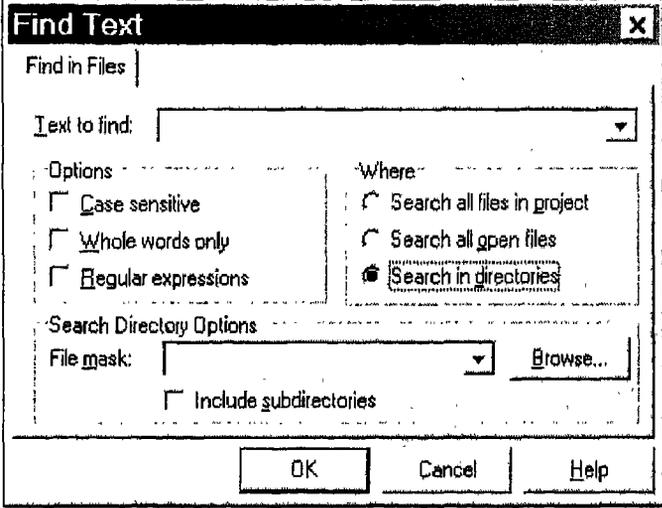
فى القسم Options :

الوصف والاستخدام	الاختيار
تمييز الحروف الكبيرة مثل ABC عن الحروف الصغيرة مثل a,b,c عند أداء عملية البحث.	Case sensitive
البحث عن كلمات فقط. (ومن خلال كون هذا الاختيار off- أى لا يعمل- يتم البحث عن السلسلة الحرفية داخل سلاسل حرفية أكبر.	Whole words only
الأخذ فى الإعتبار التعبيرات العادية فى أثناء البحث عن السلسلة الحرفية.	Regular expressions

فيما يلى سنستعرض سوا الخيارات الموجودة فى القسم Where بصندوق الحوار

Find in Files وذلك من خلال الجدول التالى :



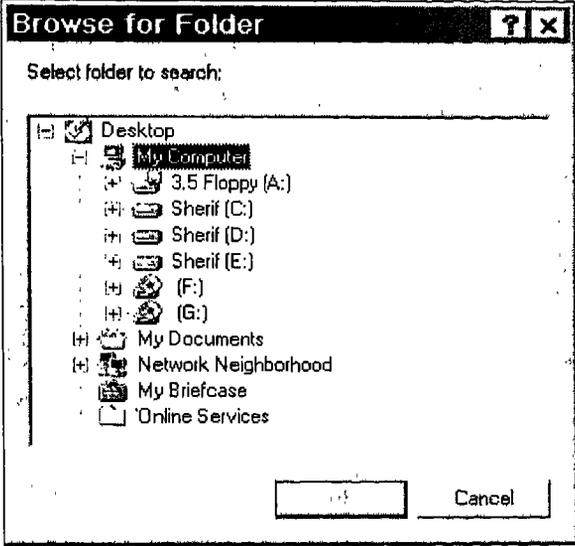
الوصف والاستخدام	الاختيار
من خلال هذا الاختيار يتم البحث فى كافة الملفات الموجودة فى المشروع المفتوح حاليا.	Search all files in project
من خلال هذا الاختيار يتم البحث فى كافة الملفات المفتوحة حاليا فقط.	Search all open files
<p>عند التعليم على هذا الاختيار تصبح الخيارات الموجودة فى القسم Search Directory Options متاحة للاستخدام كما هو موضح بالشكل التالى :</p>  <p>وفى هذه الحالة تتم عملية البحث عبر كافة الملفات الموجودة بالفهرس الذى يتم تحديده فى القائمة المنسدلة File mask.</p>	Search in directories

الاختيارات الموجودة بالقسم Search Directory Options

من خلال الجدول التالى نستعرض سويا الخيارات الموجودة فى القسم Search

: Directory Options



الوصف والاستخدام	الاختبار
<p>من خلال هذه القائمة المنسدلة يتم تحديد المسار الدال علم مواقع الملفات التي سيتم البحث داخلها. ومن الطبيعي أن يتم البحث في الملفات التي لها الامتداد PAS. والامتداد DPR. فقط. أما لكي يتم البحث في ملفات أخرى في هذه الحالة استخدم حروف البحث التجميعية (مثل *.* أو *.txt) في نهاية المسار.</p> <p>لكي يتم البحث عن ملفات موجودة في الفهرس الأصلي الذي تم فيه تركيب لغة Delphi في هذه الحالة استخدم \$(DELPHI) لتحديد هذا الفهرس. فعلى سبيل المثال للبحث بكافة الملفات الموجودة في الفهرس Include في هذه الحالة استخدم \$(DELPHI)\Include أما لكي يتم البحث بالملفات الموجودة في المجلدات الموجودة بها أمثلة في هذه الحالة استخدم \$(DELPHI)\demos*.pas وهكذا...</p> <p>كذلك تستطيع أن تستخدم المفتاح Browse للتحديد المسار الذي ترغبه وذلك من خلال صندوق الحوار Browse for folders الموضح في الشكل التالي :</p>	<p>File mask</p>
	



لو أنك علمت بالماوس على هذا الاختيار فإن ذلك سيؤدي إلى البحث بالملفات الموجودة بالمجلدات الفرعية الموجودة بالمجلد المسار إليه بالمسار.	Include subdirectories
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------

إذا أردت أن تدخل أكثر من مسار بحث في القائمة المنسدلة File mask في هذه الحالة يجب أن تفصل بين كل مسار والذي يليه بالفاصلة المنقوطة.



الأمر Replace بالقائمة Search

اختيار الأمر Replace من القائمة Search يعمل على عرض صندوق الحوار Replace Text الموضح في الشكل التالي :

شكل توضيحي :

صندوق الحوار Replace Text

يمكن استخدام صندوق الحوار Replace Text لتحديد النص الذي ترغب في البحث عنه لاستبداله بنص آخر (أو بلا شيء).

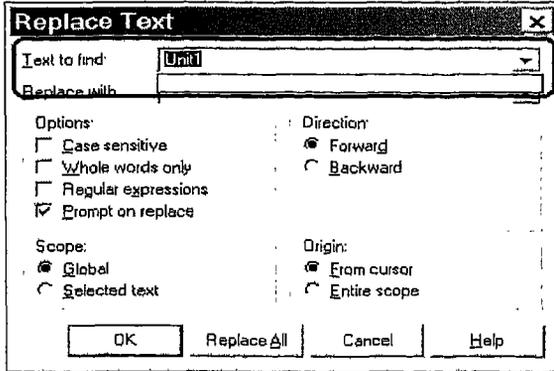
أغلب المكونات الموجودة في صندوق الحوار Replace Text تتطابق مع المكونات الموجودة في صندوق الحوار Find Text.





حقل القائمة المنسدلة Text to Find

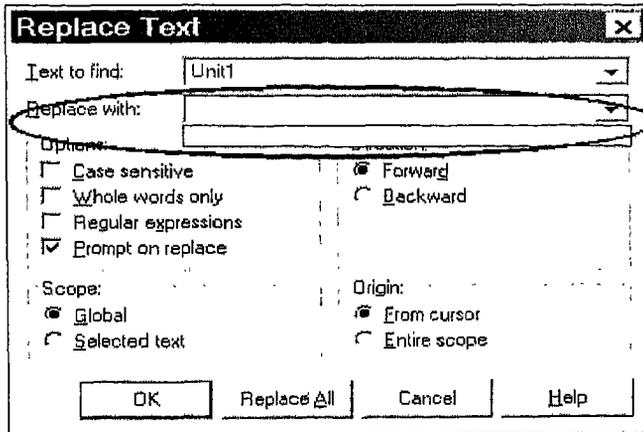
في حقل القائمة المنسدلة Text to Find تكتب السلسلة الحرفية التي ترغب في البحث عنه. ولكي تختار من بين السلاسل الحرفية التي سبق البحث عنها في هذه الحالة افتح هذه القائمة المنسدلة واختر منها ما ترغبه كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

حقل القائمة المنسدلة Replace With

في حقل القائمة المنسدلة Replace With تكتب السلسلة الحرفية التي سيتم استبدالها بالنص الموجود في حقل القائمة المنسدلة Text to Find. ولكي تختار من بين السلاسل الحرفية التي سبق إدخالها في هذه الحالة افتح هذه القائمة المنسدلة واختر منها ما ترغبه كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :



الخيارات الموجودة فى القسم Options

الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر لوظيفة كل اختيار من الخيارات الموجودة

فى القسم Options :

الاختيار	الوصف والاستخدام
Case sensitive	تمييز الحروف الكبيرة مثل ABC عن الحروف الصغيرة مثل a,b,c عند أداء عملية البحث.
Whole words only	البحث عن كلمات فقط. (ومن خلال كون هذا الاختيار off-أى لا يعمل-يتم البحث عن السلسلة الحرفية داخل سلاسل حرفية أكبر.
Regular expressions	الأخذ فى الإعتبار التعبيرات العادية فى أثناء البحث عن السلسلة الحرفية.
Prompt on replace	التعليم على هذا الاختيار يؤدي إلى ظهور الرسالة الموضحة فى الشكل التالى وذلك قبل إجراء عملية الاستبدال :

Confirm

Replace this occurrence of 'Unit1'?

Yes No Cancel All

وهذه الرسالة تطلب منك تأكيد لعملية الاستبدال. ولكن فى حالة عدم التعليم على هذا الاختيار فستتم عملية الاستبدال بدون أن تطلب منك تأكيد.

فيما يلى سنستعرض سويًا الخيارات الموجودة فى القسم Direction والتي تحدد

اتجاه البحث :



الوصف والاستخدام	الاختيار
جعل البحث يتم بداية من الموضوع الموجود به مؤشر الكتابة حتى نهاية الملف.	Forward
جعل البحث يتم بداية من الموضوع الموجود به مؤشر الكتابة حتى بداية الملف.	Backward

فيما يلى سنستعرض سويا الاختيارات الموجودة فى القسم Scope والتي تحدد نطاق البحث داخل الملف :

الوصف والاستخدام	الاختيار
هذا الاختيار يجعل نطاق البحث عبارة عن الملف بأكمله وذلك فى الاتجاه المحدد بواسطة الخيارات التى تحدد إتجاه البحث.	Global
من خلال هذا الأمر يتم البحث فى النص المختار بالإتجاه المحدد بالخيارات التى تحدد إتجاه البحث. وأنت تستطيع استخدام الماوس أو أوامر البلوك لاختيار بلوك نصى.	Selected text

فيما يلى سنستعرض سويا الخيارات الموجودة فى القسم Origin والتي تحدد نقطة البداية :

الوصف والاستخدام	الاختيار
هذا الاختيار يجعل عملية البحث تبدأ من الموضوع الحالى لمؤشر الكتابة ثم تنطلق إما للأمام حتى الوصول لنهاية مدى أو نطاق البحث أو للخلف حتى الوصول لبداية مدى أو نطاق البحث.	From cursor
من خلال هذا الاختيار يتم البحث فى كل البلوك الموجود به النص المختار أو فى الملف بأكمله (بغض النظر عن موضع مؤشر الكتابة بالملف) وذلك اعتمادا على الخيارات الموجودة فى القسم Scope.	Entire scope



المفتاح Replace All

النقر بالماوس على المفتاح Replace All يؤدي إلى استبدال كافة النصوص التي يتم العثور عليها (المطابقة للنص الموجود في حقل القائمة المنسدلة Text to find) بالنص الموجود في حقل القائمة المنسدلة Replace with. ولو كنت قد علمت على الاختيار Prompt on replace فسيؤدي ذلك إلى ظهور رسالة التأكيد Confirm قبل إجراء أى استبدال.

الأمر Search Again بالقائمة Search

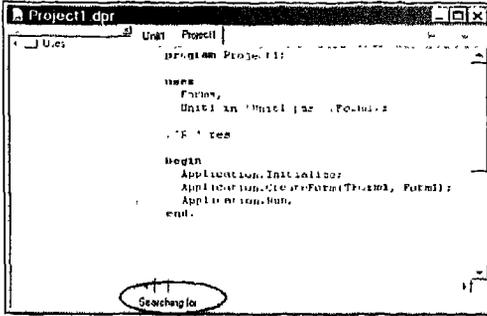
اختيار الأمر Search Again من القائمة Search يعمل على تكرار آخر عملية بحث أو استبدال. ونود هنا القول بأن القيم التحديدية التي تم إعدادها مؤخرا بصندوق الحوار Find Text أو بصندوق الحوار Replace Text تبقى كما هي وتؤثر نفس التأثير عندما تختار الأمر Search Again.

فعلى سبيل المثال لو أنك لم تقم بإلغاء التعليم من على الخيارات الموجودة في صندوق الحوار Replace Text في هذه الحالة سيقوم الأمر Search Again بالبحث عن آخر سلسلة حرفية ادخلتها في حقل القائمة المنسدلة Text to find ثم يستبدلها بالسلسلة الحرفية الموجودة في حقل القائمة المنسدلة Replace With.

الأمر Incremental Search بالقائمة Search

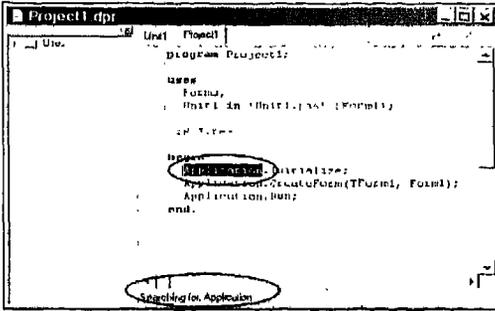
اختيار الأمر Incremental Search من القائمة Search يؤدي إلى تخطى bypass صندوق الحوار Find Text وذلك عن طريق نقل مؤشر الكتابة مباشرة إلى بداية النص الذي تكتبه بلوحة المفاتيح.

عندما تؤدي عملية بحث تزايدية ستلاحظ أن شريط الحالة لنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor يكون مشتملا على الجملة Searching for كما إنه يعرض كل حرف تكتبه كما هو موضح بالشكل التالي :



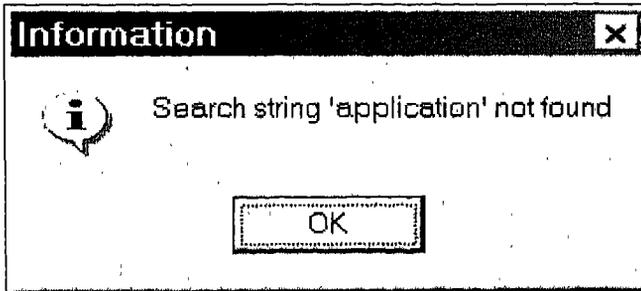
شكل توضيحي :

فعلى سبيل المثال لو أنك تكتب الكلمة Application ستجد أن مؤشر الماوس قد تحرك إلى أول كلمة Application يتم العثور عليه كما يتم التعليل على كل حرف فيها في أثناء الكتابة كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

ويستمر هذا السلوك حتى لا يكون هناك أي احتمال للعثور على الكلمة المراد البحث عنها وفي هذه الحالة تظهر الرسالة الموضحة في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

فيما يلي سنستعرض سويا من خلال الجدول التالي استخدامات بعض المفاتيح بلوحة المفاتيح في أثناء إجراء عملية البحث التزايدية :



الاستخدام	المتنام
إزالة آخر حرف من السلسلة الحرفية والتحرك إلى آخر سلسلة حرفية تم العثور عليها سابقا.	Backspace
تكرار عملية البحث كما يمكن أيضا القيام بذلك من خلال الضغط على المفاتيح Ctrl+L بلوحة المفاتيح.	F3

الأمر Search بالقائمة Go to Line Number

اختيار الأمر Go to Line Number من القائمة Search يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Go To Line Number الموضح في الشكل التالي :

شكل توضيحي :

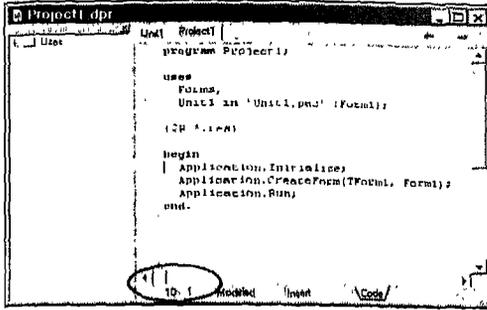
الضغط على المفاتيح Alt+G بلوحة المفاتيح يؤدي أيضا إلى فتح صندوق الحوار Go To Line Number.



صندوق الحوار Go To Line Number

صندوق الحوار Go To Line Number يطلب منك أن تدخل رقم السطر الذي ترغب في العثور عليه بالكود البرمجي. هذا وستجد أن رقم السطر الموجود به مؤشر الكتابة حاليا معروضا في صندوق الحوار Go To Line Number عند عرضه على الشاشة.

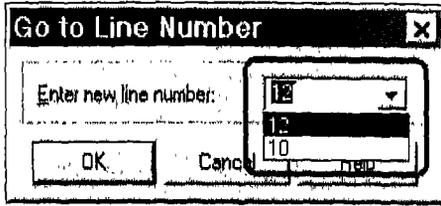
عند النقر بالماوس على المفتاح Ok يتم على الفور عرض كل من رقم السطر ورقم العمود الذي تم الوصول إليه وهذا العرض يكون في شريط الحالة لنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

حقل القائمة المنسدلة Enter New Line Number

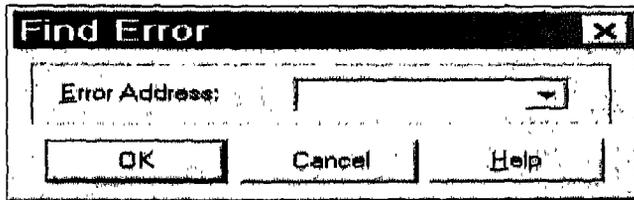
من خلال حقل القائمة المنسدلة Enter New Line Number يتم تحديد رقم السطر الذى ترغب فى وضع مؤشر الكتابة عنده فى نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor. هذا ولكى تختار من أرقام السطور التى سبق إدخالها فى هذه الحالة افتح القائمة المنسدلة واختر منها الرقم الذى ترغبه كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Find Error بالقائمة Search

اختيار الأمر Find Error من القائمة Search يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Find Error الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

هذا الأمر يكون متاح للعمل فقط بعد أن يتم تشغيل التطبيق (وليس بعد أن يتم بناؤه فقط).



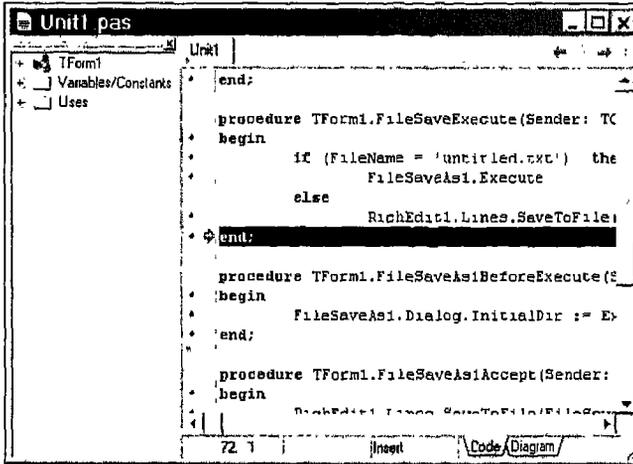


صندوق الحوار Find Error

يمكن استخدام صندوق الحوار Find Error لتحديد عنوان أحدث خطأ وقع فى مرحلة التشغيل Run-Time.

حقل القائمة المنسدلة Error Address

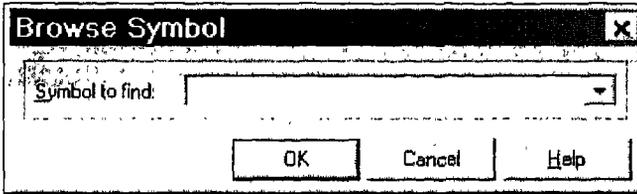
كل من عنوان أحدث خطأ تشغلي ورقم الخطأ يظهران فى تقرير مرحلة التشغيل Run-Time لو كانت هذه المعلومات متاحة. هذا وعندما تنقر بالماوس على المفتاح Ok تقوم لغة Delphi بإعادة ترجمة البرنامج الذى تعده وتقف عند عنوان الخطأ الذى أدخلته ويتم التعلیم على الخطأ كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Browse Symbol بالقائمة Search

اختيار الأمر Browse Symbol من القائمة Search يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Browse Symbol الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :



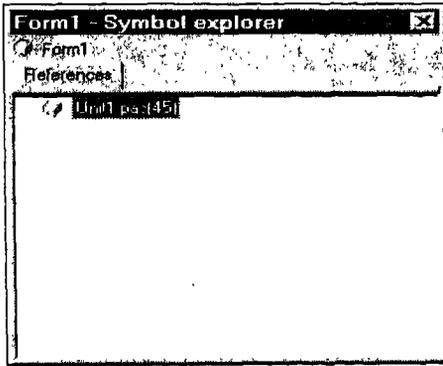
صندوق الحوار Browse Symbol

يتم استخدام صندوق الحوار Browse Symbol لعرض رمز معين. هذا وللقيام بذلك يمكنك القيام بأى من الآتى :

• كتابة اسم الرمز فى حقل القائمة المنسدلة Symbol to find ثم النقر بالماوس على المفتاح Ok.

• فتح القائمة المنسدلة Symbol to find واختيار واحد من الرموز التى سبق التعامل معها بصندوق الحوار ثم النقر بالماوس على المفتاح Ok.

عند النقر بالماوس على المفتاح Ok تقوم لغة Delphi بعرض معلومات عن الرمز الموصف فى صندوق الحوار Browse Symbol وهذه المعلومات تظهر فى نافذة تسمى Symbol Explorer. وهذه النافذة تعمل على توفير معلومات عن الإشارات المرجعية الموجود بالكود البرمجى للرمز المختار كما هو موضح بالشكل التالى :

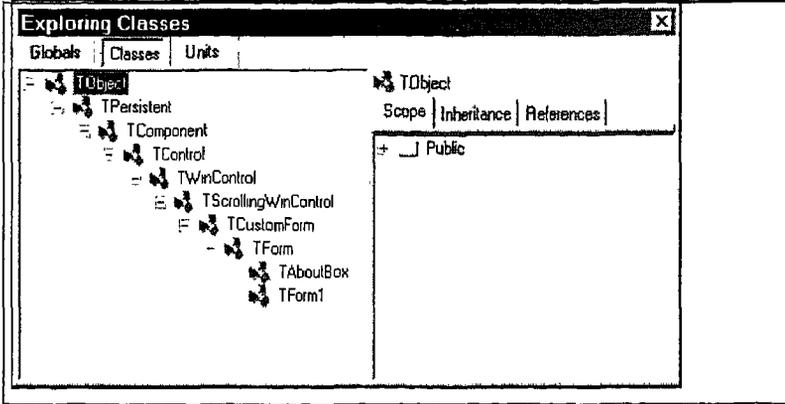


شكل توضيحي :

إذا كان الرمز عبارة عن قطاع class فى هذه الحالة نجد أن النافذة Symbol Explorer تعمل أيضا على توفير معلومات عن أعضاء هذا القطاع.

النافذة Symbol Explorer تشبه إلى حد كبير الجزء الأيمن للنافذة Project Browser كما هو موضح بالشكل التالى :





القائمة View

يمكن استخدام الأوامر الموجودة في القائمة View لعرض أو إخفاء مختلف العناصر التي تتألف منها بيئة التطوير المتكاملة IDE للغة Delphi كما يمكن أيضا فتح النوافذ التي تنتمي إلى الأداة المتكاملة لمعالجة الأخطاء.

الجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للأوامر الموجودة بالقائمة View :

الاستخدام	الأمر
عرض مدير المشروع Project Manager على الشاشة.	Project Manager
عرض مدير الترجمة Translation Manager على الشاشة	Translation Manager
عرض النافذة Object Inspector على الشاشة.	Object Inspector
استعراض الكائنات الموجودة في فورمة من خلال مشهد شجري.	Object TreeView
هذا الأمر يسمح لك بأن تشاهد قائمة الواجبات الملحقة بالمشروع الذي يتم التعامل معها.	To-Do List
عرض بالليته الضبط على الشاشة.	Alignment Palette
عرض نافذة مستعرض المشروع Project Browser.	Browser

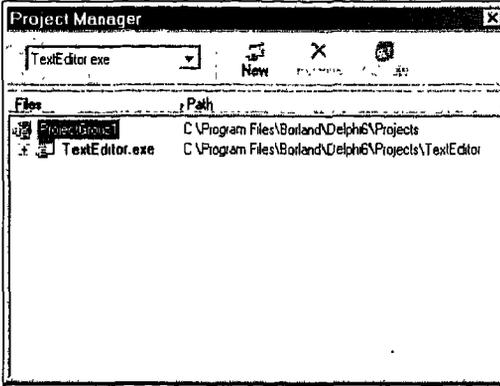


عرض نافذة متصفح الكود البرمجى Code Explorer.	Code Explorer
فتح صندوق حوار المكونات Components.	Component List
عرض قائمة تضم اسماء كافة النوافذ المفتوحة حاليا بالمشروع.	Window List
عرض القائمة الفرعية التى تشتمل على الأوامر الخاصة بأداة اكتشاف الأخطاء ومعالجتها Debugger.	Debug Windows
هذا الأمر يسمح لك بأن تعرض أو حفظ أو مسح المشاهد المتعددة والمختلفة لسطح المكتب.	Desktops
من خلال هذا الأمر يتم التنقل من الفورمة إلى نافذة الوحدة والعكس.	Toggle Form/Unit
فتح صندوق الحوار View Unit.	Units
فتح صندوق الحوار View Form.	Forms
عرض نافذة محرر مكتبة النوع Type Library.	Type Library
فتح محرر كود برمجى Code Editor جديد.	New Edit Window
إخفاء أو إظهار شرائط الأدوات أو بالليته المكونات.	Toolbars

الأمر Project Manager بالقائمة View

اختيار الأمر Project Manager من القائمة View يؤدي إلى فتح نافذة مدير المشروع

Project Manager الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

إذا كانت نافذة مدير المشروع Project Manager مفتوحة بالفعل فى هذه الحالة تصبح النافذة النشطة.



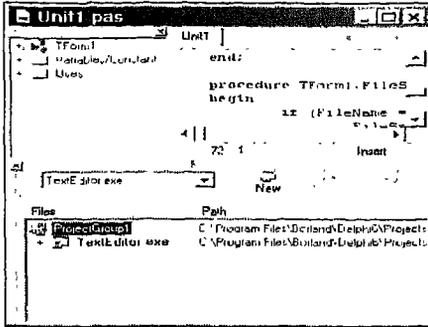
هناك طريقة أخرى لفتح نافذة مدير المشروع Project Manager وهى الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+F11 بلوحة المفاتيح.



يمكن استخدام نافذة مدير المشروع Project Manager لمشاهدة مجموعة مشروع ومشاهدة المشروعات الموجودة فى مجموعة مشروع بالإضافة إلى إمكانية التجول بين الملفات الخاصة بالمشروع. وأنت تستطيع استخدام نافذة مدير المشروع Project Manager لإضافة مشاريع إلى مجموعة المشروع أو لمسح مشروعات منها أو لتنشيط (تفعيل) مشروع لو أن مجموعة المشروع التى تتعامل معها كانت تتألف من أكثر من مشروع.

كذلك تستطيع استخدام نافذة مدير المشروع Project Manager لإضافة أو مسح أو حفظ أو نسخ ملف إلى المشروع الذى يتم التعامل معه حالياً. وفى هذا الصدد نقول إن نافذة مدير المشروع Project Manager تعرض كافة الوحدات والفورمة المرتبطة بها والتى توجد فى المشروعات الموجودة بدورها داخل مجموعة المشروع التى يتم التعامل معها حالياً.

هذا وأنت تستطيع وضع نافذة مدير المشروع Project Manager فى أى مكان بسطح المكتب. كما إنك تستطيع أيضاً جعلها راسية docking أو ملتصقة مع نوافذ أخرى مثل نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

في هذا الشكل نشاهد نافذة مدير المشروع Project Manager وهي ملتصقة بالجزء السفلي بمحرر الكود البرمجي Code Editor.



الأمر Translation Manager بالقائمة View

اختيار الأمر Translation Manager من القائمة View يؤدي إلى فتح نافذة مدير الترجمة Translation Manager. أما إذا كانت هذه النافذة ممتوحة بالفعل في هذه الحالة تصبح النافذة النشطة.

الأمر Object Inspector بالقائمة View

لو أنك قمت بإغلاق النافذة Object Inspector فإن اختيار الأمر Object Inspector من القائمة View يؤدي إلى إعادة فتحها مرة أخرى وهذه النافذة نشاهدها في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح النافذة Object Inspector وهي الضغط على المفتاح F11 بلوحة المفاتيح.

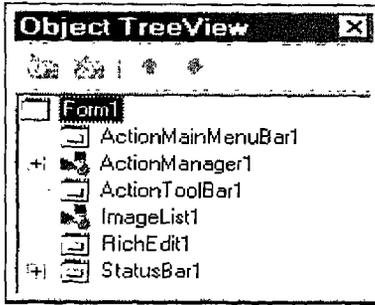




كذلك تستطيع اختيار الأمر Object Inspector من القائمة View للتنقل بين النافذة Object Inspector وآخر نافذة كانت نشطة أو نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor. هذا ويتم استخدام النافذة Object Inspector للتعديل فى قيم الخصائص والوصلات الخاصة بأدوات معاملة الأحداث.

الأمر Object TreeView بالقائمة View

اختيار الأمر Object TreeView من القائمة View يؤدي إلى عرض النافذة Object TreeView على الشاشة فوق النافذة Object Inspector والشكل التالى يوضح لنا النافذة Object TreeView :



شكل توضيحي :

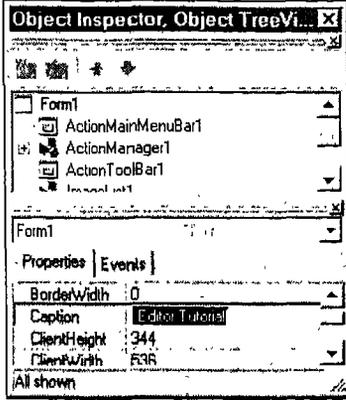
هناك طريقة أخرى لفتح النافذة Object Inspector وهى الضغط على مجموعة المفاتيح Shift+Alt+F11 بلوحة المفاتيح.



النافذة Object TreeView تعرض المكون المالك والمكونات الأخرى التابعة له (التي يطلق عليها أطفال). فعلى سبيل المثال تعتبر الفورمة هى المالك لأى مفتاح Button موجود داخلها وفى نفس الوقت نقول أن المفاتيح تعتبر أطفال الفورمة وهكذا... وفى هذا الصدد نقول إن هناك علاقة تبادلية مباشرة بين النافذة Object TreeView والنافذة Object Inspector ومن ثم فإن المشهد الشجرى يتغير عند حدوث أى تغيير فى النافذة Object Inspector والعكس صحيح أيضا.

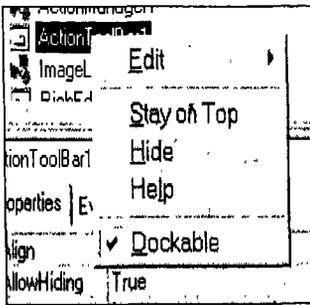
تمتلك النافذة Object TreeView كافة القدرات والإمكانيات الخاصة بأداة تصميم Module البيانات. ومن بين هذه الإمكانيات إمكانية سحب واسقاط العناصر فى القوائم.

هذا وتعتبر النافذة Object TreeView من النوافذ القابلة للإرساء dockable بحيث يمكن لصقها في النافذة Object Inspector كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

النقر بالزر الأيمن للماوس على أى عنصر من العناصر المعروضة في النافذة Object TreeView يؤدي إلى ظهور قائمة مختصرة تشتمل على نفس الخيارات التي توجد في القائمة المختصرة التي تظهر عند النقر بالزر الأيمن للماوس داخل نافذة المحرر Data Module كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

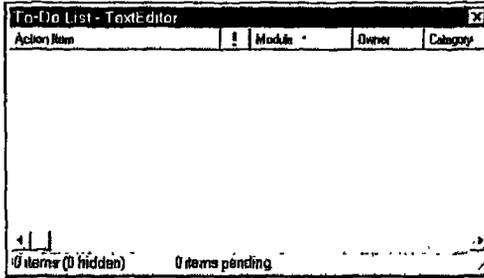
شريط الأدوات الخاص بالنافذة Object TreeView تشتمل على كل من الأيقونة New Item  والأيقونة Delete  والأيقونة Move Up  والأيقونة Move Down . ولو أن هناك أكثر من نوع من العناصر التي يمكن إضافتها في هذه الحالة ستجد أن الأيقونة New Item قد أصبح لها سهم صغير يشير لأسفل وعند النقر بالماوس على هذا السهم يؤدي إلى فتح قائمة صغيرة تشتمل على الأنواع المتاحة من العناصر التي يمكن إضافتها.



عندما يكون هناك كائن غير مكتمل فى هذه الحالة يتم عرضه فى النافذة Object TreeView وبجواره شاهد علامة صح حمراء. أما الأيقونات الشبحية Ghost فإنها تمثل مكونات تم إنشاؤها ضمناً لكى يتم استخدامها فى الخلفية بدون أن يشعر بها المستخدم مثل المكون Default Session.

الأمر To-Do List بالقائمة View

اختيار الأمر To-Do List من القائمة View يؤدي إلى عرض النافذة To-Do List الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

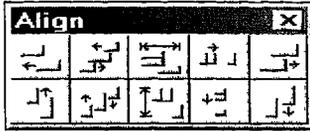
وهذه النافذة تكون خاصة بالمشروع الذى يتم التعامل معها حالياً. وهذه النافذة تعرض المهام التى ينبغى إنجازها لإستكمال المشروع الحالى.

العناصر الخاصة بالمشروع ككل يتم عرضها فى النافذة To-Do List. أما العناصر الموجودة فى المشروع والتى تمتلك كود برمجى غير مفتوح فى محرر الكود البرمجى Code Editor فإنها تظهر باللون الرمادى فى هذه النافذة.

تستطيع أن تقوم بفرز وترتيب العناصر الموجودة فى النافذة To-Do List وهذا الترتيب يمكن أن يكون عن طريق الأسم أو عن طريق الحالة أو عن طريق الأهمية والأولوية وهذا الترتيب يتم عن طريق النقر بالماوس على رأس العمود المناسب.

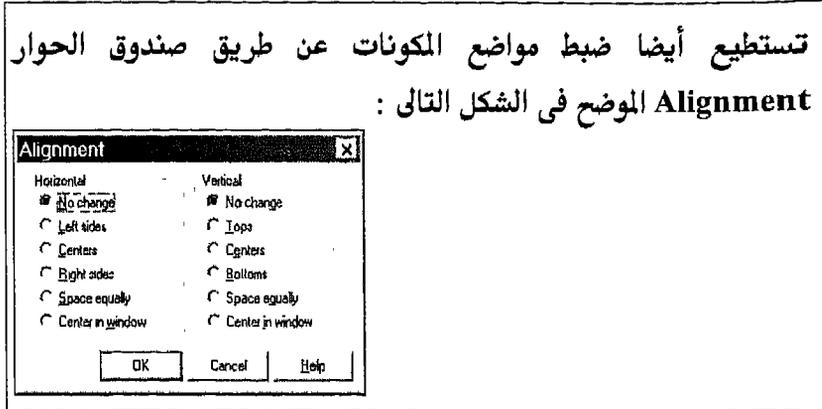
الأمر Alignment Palette بالقائمة View

اختيار الأمر Alignment Palette من القائمة View يؤدي إلى عرض بالليته الضبط الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

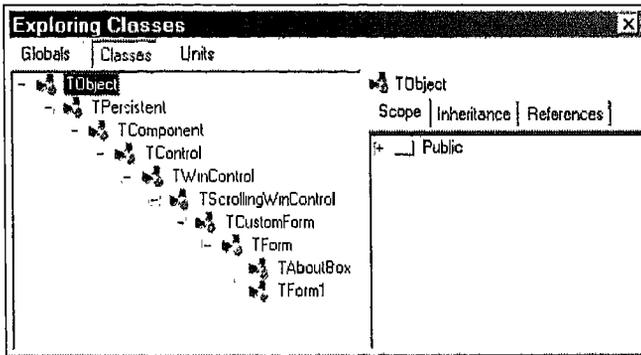
من خلال هذه البالته يمكنك ضبط مواضع المكونات على شبكة النقط الموجودة فى الفورمة أو ضبط كل مكون بالنسبة للمكونات الأخرى.



الأمر Browser بالقائمة View

اختيار الأمر Browser من القائمة View يؤدي إلى فتح النافذة Project Browser

الموضحة فى الشكل التالى :



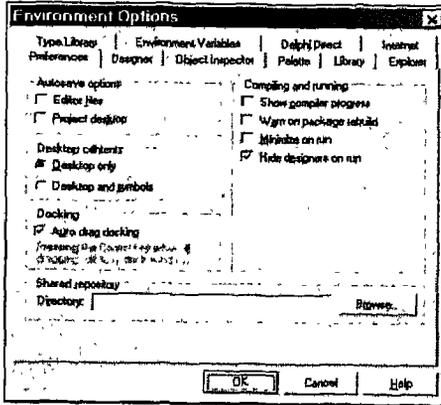
شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح النافذة Project Browser وهى الضغط على مجموعة المفاتيح Shift+Ctrl+B بلوحة المفاتيح.



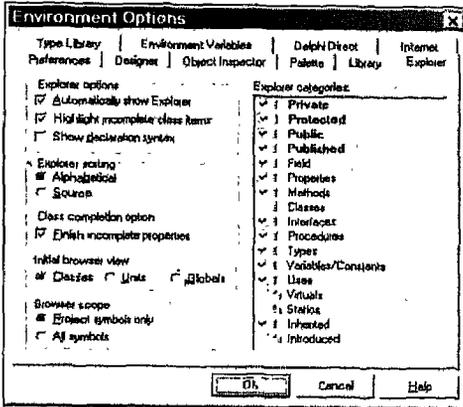
هذا ولكى تتمكن من تحديد مدى أو مجال عمل النافذة Project Browser اتبع الخطوات التالية :

(١) افتح القائمة Tools ثم اختر منها الأمر Environment Options ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Environment Options الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

(٢) انقر بالماوس على التبويب Explorer ليظهر على السطح كما هو موضح بالشكل التالى :

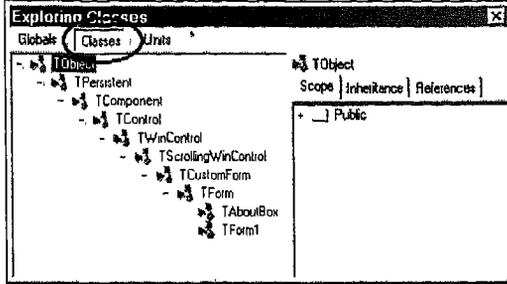


شكل توضيحي :

(٣) بهذا التبويب وفى القسم Browser Scope علم بالماوس إما على الاختيار Project symbols only أو على الاختيار All symbols الذى يتضمن المكتبة VCL ومن ثم تستطيع إما أن تشاهد الرموز من المشروع الذى تعده فقط أو من كافة الوحدات التى يستخدمها المشروع الذى تعده.

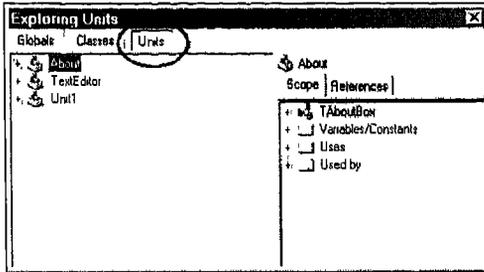


(٤) من خلال القسم Initial Browser view تستطيع أن تحدد المشهد الابتدائى للنافذة Project Browser بحيث يكون إما مشهد القطاعات classes الموضح فى الشكل التالى :



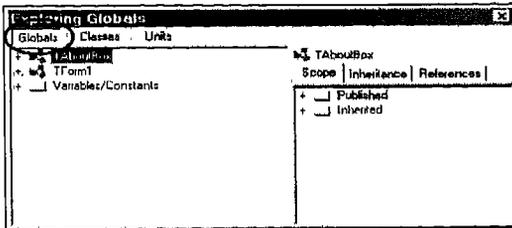
شكل توضيحي :

أو مشهد الوحدات Units الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

أو مشهد العموميات globals الموضح فى الشكل التالى :



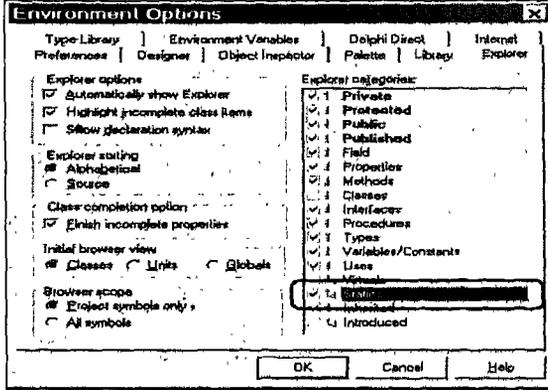
شكل توضيحي :

معنى ذلك أنه عندما تقوم بفتح النافذة Project Browser يظهر على الفور المشهد الإبتدائى بهذه النافذة.



الخيارات الموجودة فى القسم Explorer categories بالتبويب Explorer بصندوق الحوار Environment Options تسمح لك بأن تتحكم فى الطريقة التى يتم بها

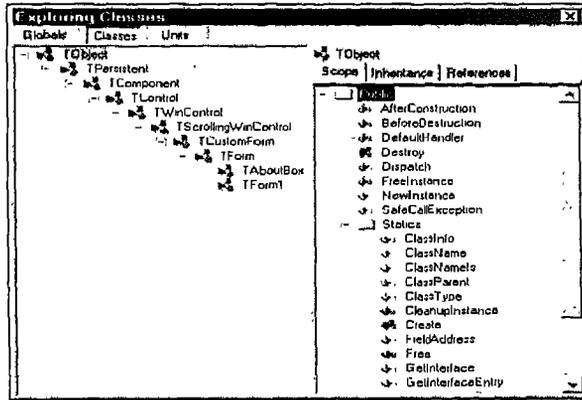
تجميع العناصر التي يتم عرضها داخل النافذة Project Browser. وفي حالة التعليم على أى اختيار من هذه الإختيارات تجد أنه ظهر عمود مناظر لهذا الاختيار فى النافذة Project Browser. فعلى سبيل المثال لو قمت بالتعليم على الاختيار Statics كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

فى هذه الحالة تصبح العناصر المعروضة فى النافذة Project Browser كما هو

موضح بالشكل التالى :

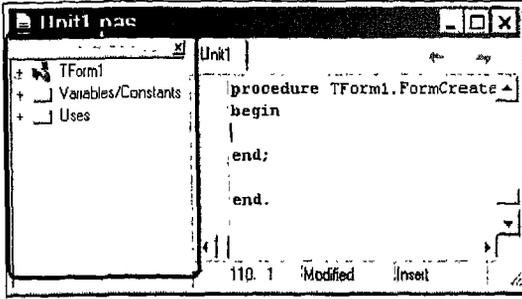


شكل توضيحي :

الأمر Code Explorer القائمة View

من الطبيعى أن تكون النافذة Code Explorer راسية أو ملتصقة بيسار محرر

الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالى :

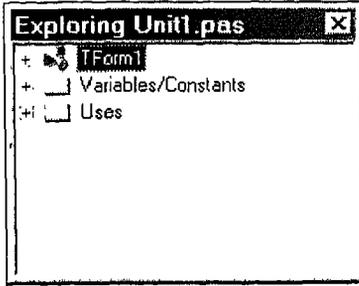


شكل توضيحي :

أما لو كانت هذه النافذة مغلقة تستطيع حينئذ إعادة فتحها عن طريق اختيار الأمر Code Explorer من القائمة View.

النافذة Code Explorer تجعل من السهولة بمكان التجول عبر ملفات الوحدات التى تتعامل معها بالإضافة إلى إمكانية إنشاء القطاعات تلقائيا.

لكى تغلق النافذة Code Explorer فى هذه الحالة ينبغي جعلها منفصلة عن نافذة محرر الكود البرمجي Code Editor لتصبح كما هو موضح بالشكل التالى :

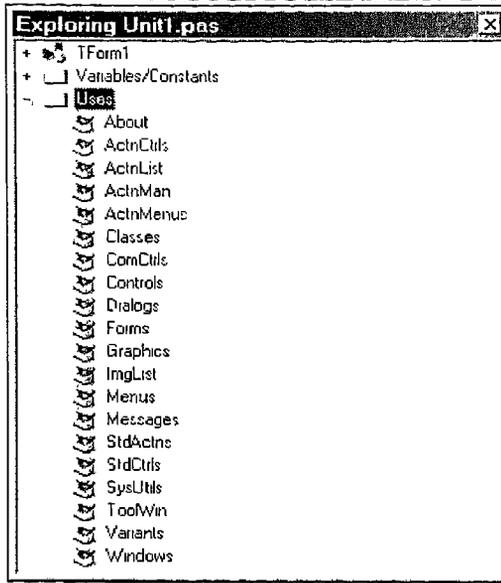


شكل توضيحي :

ثم تنقر بالماوس على الزر (X) بالركن الأيمن العلوى للنافذة.

لكى تعيد فتح النافذة Code Explorer اختر الأمر Code Explorer من القائمة View.

النافذة Code Explorer تشتمل على ديجرام شجرى يوضح كافة أنواع القطاعات والخصائص والأساليب والمتغيرات العامة والروتينات العامة التى تم تعريفها فى ملف الوحدة الذى تتعامل معه. كما إنه يوضح أيضا الوحدات الأخرى من خلال المجلد uses كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

تستطيع فتح أو غلق المجلدات الموجودة فى المشهد الشجرى وذلك عن طريق العلامة (+) أو (-) الموجودة بجوار اسم المجلد الذى ترغب فى التعامل معه.

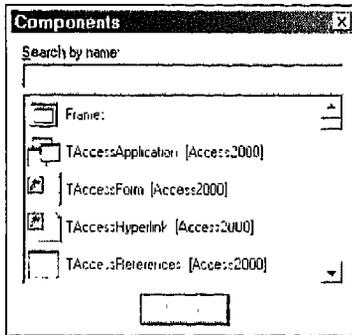
أى ملف وحدة يكون مفتوح فى نافذة محرر الكود البرمجى **Code Editor** فإنه يكون مفتوح أيضا فى النافذة **Code Explorer**.



الأمر **Component List** بالقائمة **View**

اختيار الأمر **Component List** من القائمة **View** يؤدي إلى عرض نافذة المكونات

Components على الشاشة كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :



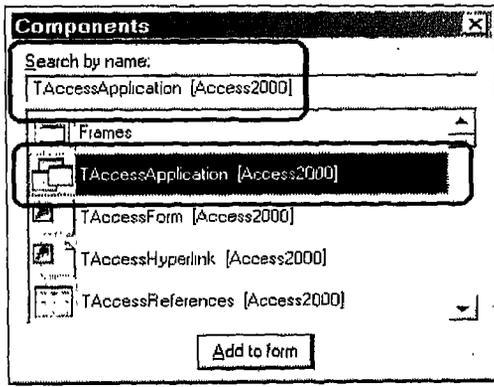
نافذة المكونات Components

يمكن استخدام نافذة المكونات Components لإضافة مكونات إلى الفورم التى تعدها بمشروعك وذلك باستخدام الماوس أو من خلال لوحة المفاتيح.

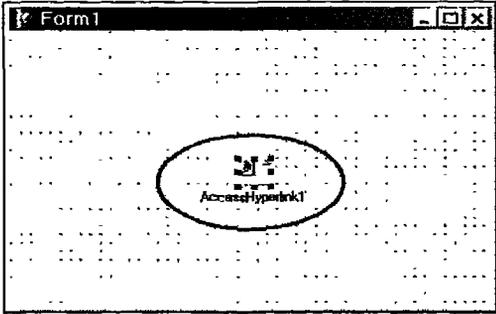
هذا والجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للعناصر التى تتألف منها نافذة

المكونات Components :

الوصف والاستخدام	العنصر
فى هذا الحقل يتم ادخال اسم المكون الذى ترغب فى إضافته للفورمة. وهذا الحقل يؤدي مهمة بحث تزايدية ومن ثم تجد أن المؤشر يتحرك إلى المكون الذى يكون اسمه مشتملا على الحروف التى تكتبها فى أثناء كتابتها بهذا الحقل.	الحقل Search by name
عن طريق هذه قائمة العرض هذه يمكن أن تختار المكون الذى ترغب فى إضافته. هذا وستجد أن المكونات معروضة فى هذه القائمة وهى مرتبة ترتيب أبجدى كما ستجد أن كل مكون يوجد بجواره الأيقونة التى تمثله.	قائمة العرض Component
عندما تختار مكون فإن اسمه يظهر فى الحقل Search كما هو موضح بالشكل التالى :	الحقل Search





<p>النقر بالماوس على المفتاح Add To Form يؤدي إلى وضع حالة instance للمكون المختار وستلاحظ أن المكون قد تم وضعه في مركز الفورمة تماما كما هو موضح بالشكل التالي :</p>	<p>المفتاح Add to form</p>
	

لكى تختار Add To Form من لوحة المفاتيح اضغط على المفتاح Enter بلوحة المفاتيح.



لكى تضيف المكون الذى اخترته فى صندوق الحوار Component List عليك أن تقوم بواحد من الآتى :

- الضغط على المفتاح Enter بلوحة المفاتيح.
- النقر بالماوس نقرا مزدوجا على اسم المكون فى قائمة العرض Components.
- النقر بالماوس على اسم المكون فى قائمة العرض Components ثم النقر بالماوس على المفتاح Add To Form.

عندما تضيف مكون إلى فورمة عن طريق استخدام لوحة المفاتيح تجد أن لغة Delphi تستخدم الحجم الافتراضى للمكون كما إنها تضيف المكون فى مركز الفورمة إذا لم يكن هناك مكون حاوية (مثل صندوق التجميع أو اللوحة panel) مختارا فى الفورمة.

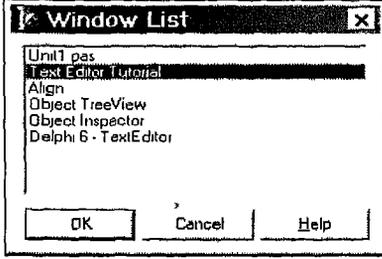


فى حالة وجود مكون حاوية مختار فى الفورمة فى هذه الحالة تقوم اللغة بوضع المكون الذى تضيفه فى مركز هذا المكون الحاوية. على العموم لكى تضيف مكون داخل حاوية فإنه ينبغى عليك اختيار الحاوية أولا قبل النقر بالماوس على المفتاح Add to form فى صندوق الحوار Component List.



الأمر Window List (بالقائمة View أو القائمة Window)

اختيار الأمر Window List من القائمة View أو من القائمة Window يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Window List يضم قائمة بكافة النوافذ المفتوحة حاليا فى بيئة التطوير المتكاملة IDE. وهذا الشكل يوضح لنا صندوق الحوار هذا:



شكل توضيحي :

عند اختيار اسم نافذة من النوافذ المعروضة فى صندوق الحوار Window List فإن ذلك يؤدي إلى جعل هذه النافذة نشطة أى يتم نقل دفة التحكم لها. ولو أن لديك الكثير من النوافذ مفتوحة فى هذه الحالة ستجد أن صندوق الحوار Window List يعتبر أسهل طريقة للذهاب إلى النافذة التى ترغبها.

هناك طريقة أخرى لفتح صندوق الحوار Window List وهى الضغط على المفاتيح Alt+0 بلوحة المفاتيح.



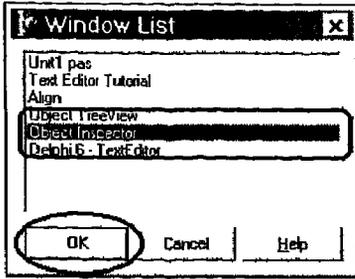
صندوق الحوار Window List

يمكن استخدام صندوق الحوار Window List لتحويل نافذة من كونها غير نشطة لتصبح نشطة. هذا ويقوم صندوق الحوار Window List باستعراض كافة النوافذ المفتوحة حاليا فى المشروع.

لكى تختار نافذة قم بأى من الآتى :

● النقر بالماوس نقرا مزدوجا على اسم النافذة.

● اختيار اسم النافذة ثم النقر بالماوس على المفتاح Ok كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Debug Windows بالقائمة View

يمكن استخدام مجموعة الأوامر الموجودة بالقائمة الفرعية الخاصة بالأمر Debug Windows بالقائمة View لفتح النوافذ التي تنتمي إلى الأداة المتكاملة لاكتشاف الأخطاء ومعالجتها Integrated debugger. وهذه النوافذ توضح لنا كيف تتم عملية اكتشاف الثغرات التي توجد بالبرنامج ومعالجتها أيضا.

الجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للأوامر الموجودة بالقائمة الفرعية الخاصة بالأمر Debug Windows بالقائمة View :

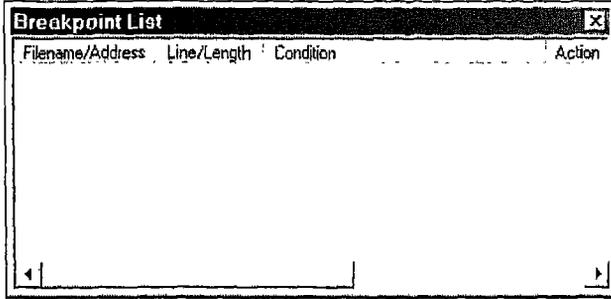
الوصف والاستخدام	الأمر
يعمل هذا الأمر على عرض نافذة المراقبة Breakpoint List.	Breakpoints
من خلال هذا الأمر يتم فتح نافذة المراقبة Call Stack.	Call Stack
عن طريق هذا الأمر يتم فتح نافذة المراقبة Watch List.	Watches
يعمل هذا الأمر على توضيح المتغيرات المحلية الخاصة بالدالة التي يتم تنفيذها حاليا في أثناء كون البرنامج في مود الـ debug.	Local Variables
من خلال هذا الأمر يتم فتح نافذة المراقبة Thread Status.	Threads
من خلال هذا الأمر يتم فتح نافذة المراقبة Modules.	Modules
يعمل هذا الأمر يتم فتح نافذة المراقبة Event Log.	Event Log
يعمل هذا الأمر يتم فتح نافذة المراقبة CPU.	CPU
يعمل هذا الأمر يتم فتح نافذة المراقبة FPU.	FPU



الأمر Breakpoints بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

اختيار الأمر Breakpoints من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة

View يؤدي إلى فتح النافذة Breakpoint List الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح النافذة Breakpoint List وهى الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+B بلوحة المفاتيح.



لا تحتاج لأن يكون البرنامج فى المود debug عندما ترغب فى النافذة Breakpoint List.



النافذة Breakpoint List تقوم بعرض كافة نقط التوقف المحددة حالياً. وكل نقطة

توقف موجودة فى هذه النافذة نشاهد لها المعلومات الموضحة فى الجدول التالى :

العمود	الوصف والاستخدام
Filename/Address	هذا العمود يعرض اسم الملف الذى تم فيه تحديد نقطة التوقف. كما يعمل أيضا على عرض اسم المتغير الذى تم فيه تحديد البيانات الخاصة بنقط التوقف. كذلك يمكن أن يعرض هذا العمود العناوين التى تم عندها تحديد نقط التوقف وذلك إذا لم يكن العنوان مرتبط بالسطر الذى تم فيه تحديد نقط التوقف وفى هذه الحالة يتم عرض اسم الملف الموجود به هذا السطر.
Line/Length	بالنسبة لـ Source breakpoints نجد أن هذا العمود يعرض رقم



السطر الموجود فيه نقطة التوقف. أما بالنسبة لـ Data breakpoints فإن هذا العمود يعرض طول نقطة التوقف. وبالنسبة للـ Address breakpoints يكون هذا العمود فارغ وذلك إذا لم تكن هناك إمكانية لربط العنوان بالسطر الموجود فيه لـ Source breakpoints ولكن فى حالة تحقق هذا الارتباط فسنجد أن هذا العمود يعرض رقم هذا السطر بالإضافة إلى الكود السداسى عشر للعنوان من بداية السطر.	
هذا العمود يعرض أى حالة تكون مرتبطة بنقطة التوقف التى يجرى عرضها الآن.	Condition
هذا العمود يعرض أى رقم مرور مرتبط بنقطة التوقف التى يجرى عرضها الآن.	Pass Count

الأمر Call Stack بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

اختيار الأمر Call Stack من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة

View يودى إلى فتح النافذة Call Stack الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح النافذة Call Stack وهى الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+S بلوحة المفاتيح.



لا تحتاج لأن يكون البرنامج فى المود debug عندما ترغب فى النافذة Call Stack.

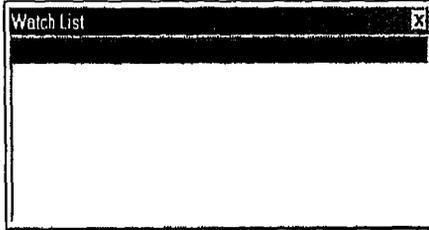




النافذة Call Stack تعرض التتابع الحالى للروتينات التى قام البرنامج باستدعاؤها فى مرحلة التشغيل Run-Time. وفى هذا العرض نجد أن آخر روتين تم استدعاؤه موجود فى القمة القائمة. هذا وكل عنصر فى النافذة Call Stack يعرض معلومات متمثلة فى كل من اسم الإجراء والقيم الخاصة بأى معاملات يتم تمريرها إليه.

الأمر Watches بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

اختيار الأمر Watches من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View يؤدي إلى فتح نافذة المراقبة Watch List الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح نافذة المراقبة Watch List وهى الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+W بلوحة المفاتيح.



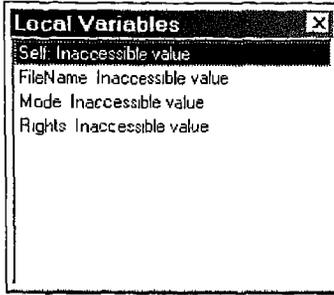
لا تحتاج لأن يكون البرنامج فى المود debug عندما ترغب فى نافذة المراقبة Watch List.



نافذة المراقبة Watch List تعرض كافة تعبيرات المراقبة التى تم تحديدها حالياً. ولو أنك احتفظت بهذه النافذة مفتوحة فى أثناء كون البرنامج فى مود الـ Debug (مود اكتشاف الثغرات البرمجية ومعالجتها) فى هذه الحالة تستطيع أن تراقب سلوك البرنامج وهو يقوم بتحديث القيم المخصصة للمتغيرات الهامة فى أثناء تشغيل البرنامج.

الأمر Local Variables بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

اختيار الأمر Local Variables من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View يؤدي إلى عرض القيم المخصصة حالياً للمتغيرات المحلية الخاصة بالدالة التى يتم التعامل معها حالياً وذلك فى أثناء كون البرنامج فى مود الـ debug وذلك من خلال نافذة المراقبة Local Variables الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح نافذة المراقبة Local Variables وهى الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+L بلوحة المفاتيح.



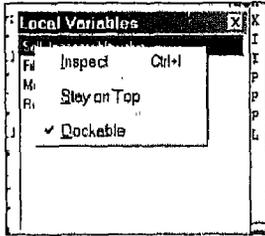
لا تحتاج لأن يكون البرنامج فى المود debug عندما ترغب فى نافذة المراقبة Local Variables.



هذا الأمر يكون دائما متاح ولكن نافذة المراقبة Local Variables تكون فارغة إذا لم تكن أداة فحص الأخطاء ومعالجتها debugger معلقة paused. هذا ولو أنك احتفظت بهذه النافذة مفتوحة فى أثناء القيام بمهام اكتشاف الأخطاء ومعالجتها فى هذه الحالة تستطيع تراقب سلوك البرنامج وهو يقوم بتحديث القيم المخصصة للمتغيرات الهامة فى أثناء تشغيل البرنامج..

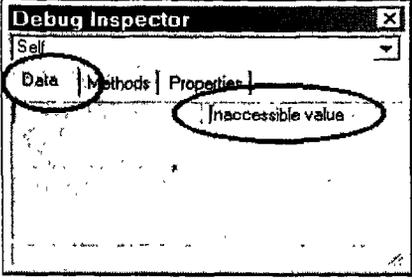
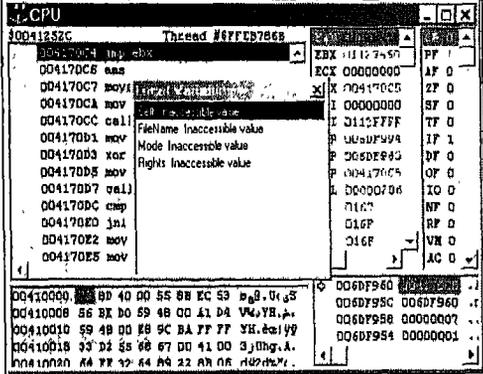
القائمة المختصرة الخاصة بنا نافذة المراقبة Local Variables

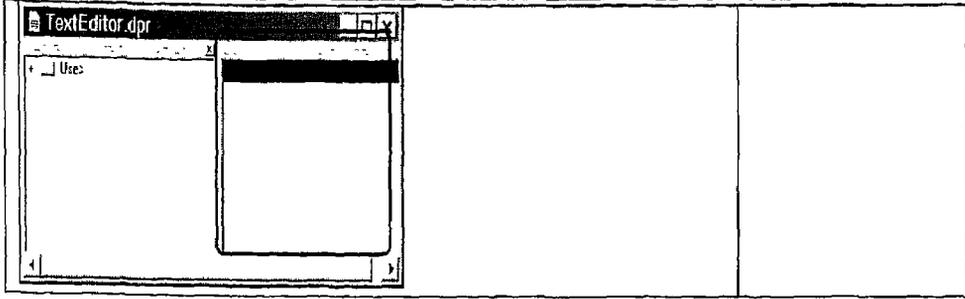
عند النقر بالزر الأيمن للماوس على أى عنصر من العناصر الموجودة فى نافذة المراقبة Local Variables تظهر على الشاشة القائمة المختصرة الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر لوظيفة الأوامر الموجودة فى القائمة المختصرة الموضحة فى الشكل السابق.

الوصف والاستخدام	الأمر
<p>يقوم هذا الأمر بعرض معلومات عن المتغير المختار حاليا وهذه المعلومات يتم عرضها في التبويب Data بالنافذة Debug Inspector كما هو موضح بالشكل التالي :</p>  <p>هذا ويمكن تنفيذ الأمر Inspect عن طريق الضغط على المفاتيح Ctrl+I بلوحة المفاتيح.</p>	<p>Inspect</p>
<p>يعمل هذا الأمر على الاحتفاظ بالنافذة Local Variables ظاهرة على الشاشة حتى ولو لم تكن نشطة كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>Stay On Top</p>
<p>هذا الأمر يسمح للنافذة Local Variables بأن يكون لديها القدرة على الإرساء أو الإلتصاق بأي نافذة من النوافذ الأخرى الموجودة في بيئة التطوير المتكاملة IDE كما هو موضح بالشكل التالي الذى يوضح لنا النافذة Local Variables وهى ملتصقة بنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor :</p>	<p>Dockable</p>

**الأمر Threads بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View**

اختيار الأمر Threads من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

يؤدي إلى فتح نافذة المراقبة Thread Status الموضحة في الشكل التالي :

Thread Id	State	Status	Location
TextEditor.exe (\$FB57B)			
\$FB578D98	Stopped	Unknown	\$004170C5

شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح فتح نافذة المراقبة Thread Status وهي الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+T بلوحة المفاتيح.



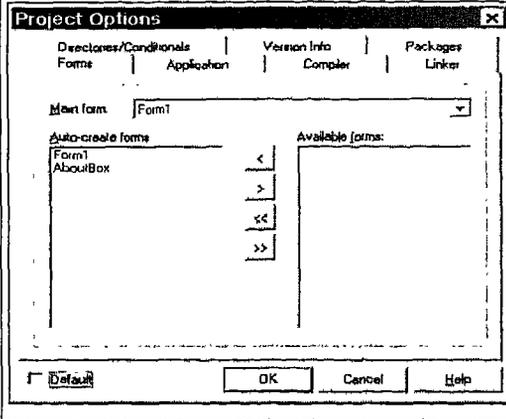
لا تحتاج لأن يكون البرنامج في المود debug عندما ترغب في فتح نافذة المراقبة Thread Status.



نافذة المراقبة Thread Status تعرض حالة كافة threads التي يتم تنفيذها حالياً في التطبيق الذي يكون في مود Debug حالياً. وفي هذا الصدد نقول إن عملية الـ debugging للعديد من العمليات التي تتم في نفس الوقت فيمكن تدعيمها أيضاً وذلك باستخدام نافذة المراقبة Thread Status.

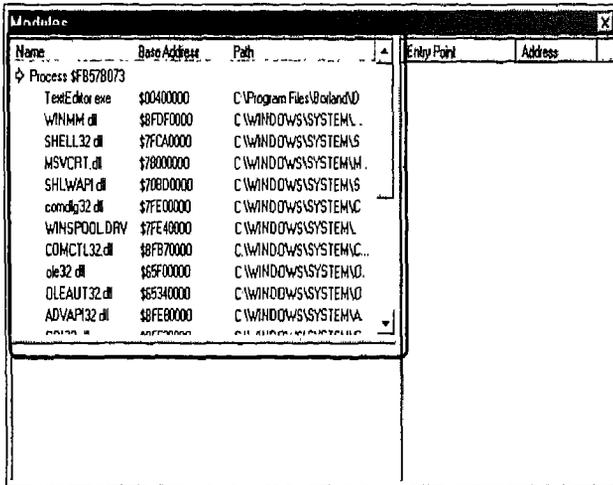


عنوان الأساس لصورة التشغيل للـ Module عبارة عن offset لذاكرة الكمبيوتر ويكون بالكود السداسي عشر وهو الموضع الذي يتم فيه بشكل حقيقي تحميل الـ Module كشيء مميز من عنوان الأساس للصورة المفضلة والذي يمكن تحديده من خلال صندوق الحوار **Project Options** الموضح في الشكل التالي :



نافذة المراقبة Modules تتألف من الأجزاء الثلاثة التالية :

قسم الـ Module الموجودة في الركن الأيسر العلوي بنافذة المراقبة Modules كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :



قسم المصدر Source pane بالركن الأيسر السفلى بنافذة المراقبة Modules كما هو موضح بالشكل التالى :

Name	Base Address	Path	Entry Point	Address
Process \$F857B073				
TextEditor.exe	\$00400000	C:\Program Files\Borland\		
WINMM.dll	\$BFD00000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
SHELL32.dll	\$7FCA0000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
MSVCRT.dll	\$78000000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
SHLWAPI.dll	\$70800000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
comctl32.dll	\$7FE00000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
WINSPool.DRV	\$7FE40000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
COMCTL32.dll	\$BFB70000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
ole32.dll	\$E5F00000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
OLEAUT32.dll	\$E5340000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
ADVAPI32.dll	\$BFE80000	C:\WINDOWS\SYSTEM		

شكل توضيحي :

قسم نقطة الإدخال Entry point pane بالجانب الأيمن لنافذة المراقبة Modules كما هو موضح بالشكل التالى :

Name	Base Address	Path	Entry Point	Address
Process \$F857B073				
TextEditor.exe	\$00400000	C:\Program Files\Borland\		
WINMM.dll	\$BFD00000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
SHELL32.dll	\$7FCA0000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
MSVCRT.dll	\$78000000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
SHLWAPI.dll	\$70800000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
comctl32.dll	\$7FE00000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
WINSPool.DRV	\$7FE40000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
COMCTL32.dll	\$BFB70000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
ole32.dll	\$E5F00000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
OLEAUT32.dll	\$E5340000	C:\WINDOWS\SYSTEM		
ADVAPI32.dll	\$BFE80000	C:\WINDOWS\SYSTEM		

شكل توضيحي :

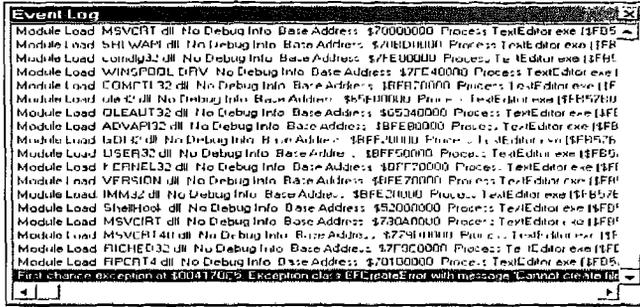
القسم Module يعرض اسم كل module وعنوانه بالموضع الذى يتم تحميله فيه بذاكرة الكمبيوتر. ولو أن module لديه معلومات عن تصحيح ومعالجة الأخطاء (debug) فى هذه الحالة نجد أن القسم Source pane يعرض مشهد شجرى للملفات المصدرية أو الأصلية التى تشتمل على الكود البرمجى الذى تم استخدامه لبناء module كما أن القسم Entry point يعرض قائمة بكافة الرموز العامة كما هو موضح بالشكل التالى :



الأمر View Event Log بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة

اختيار الأمر Event Log من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة

View يؤدي إلى فتح نافذة المراقبة Event Log الموضحة في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

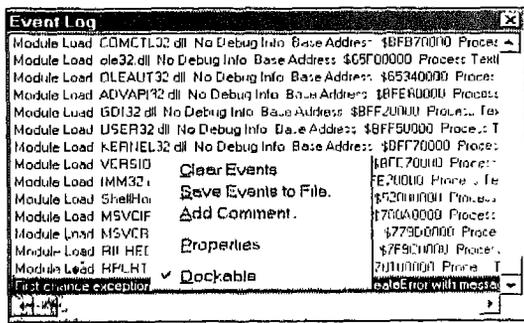
هناك طريقة أخرى لفتح نافذة المراقبة Event Log وهي الضغط على مجموعة المفاتيح **Ctrl+Alt+V** بلوحة المفاتيح.



لا تحتاج لأن يكون البرنامج في المود debug عندما ترغب في فتح نافذة المراقبة Event Log.



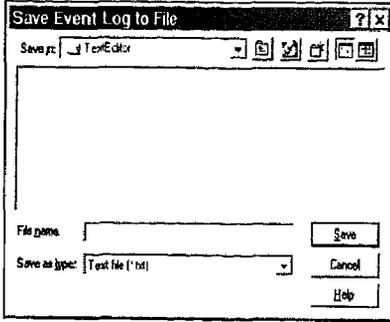
نافذة المراقبة Event Log تقدم لنا كل من الرسائل الخاصة بعملية التحكم والرسائل الخاصة بنقط التوقف ورسائل الويندوز. ونود هنا القول بأن النقر بالزر الأيمن للماوس على أي عنصر من العناصر الموجودة في نافذة المراقبة Event Log يؤدي إلى عرض القائمة المختصرة الموضحة في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

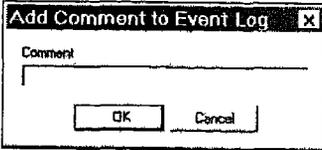


هذه القائمة المختصرة تشتمل على مجموعة من الأوامر التى تسمح لك بأن تنظف نافذة المراقبة Event Log من محتوياتها وذلك من خلال الأمر Clear Events كما تسمح لك بأن تحفظ محتويات هذه النافذة فى ملف نصى وذلك من خلال الأمر Save Events to File والذى يؤدي إلى ظهور صندوق الحوار Save Events to File الموضح فى الشكل التالى :



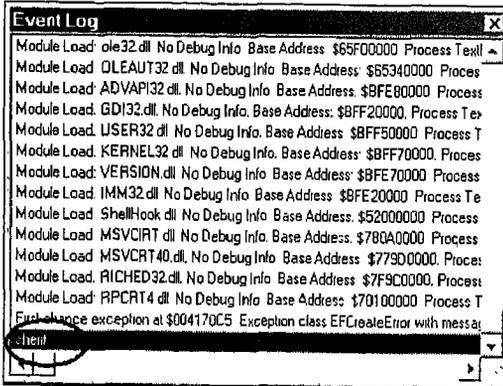
شكل توضيحي :

أما الأمر Add Comment فيعمل على إضافة تعليق إلى نافذة المراقبة Event Log وذلك من خلال صندوق الحوار Add Comment to Event Log الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

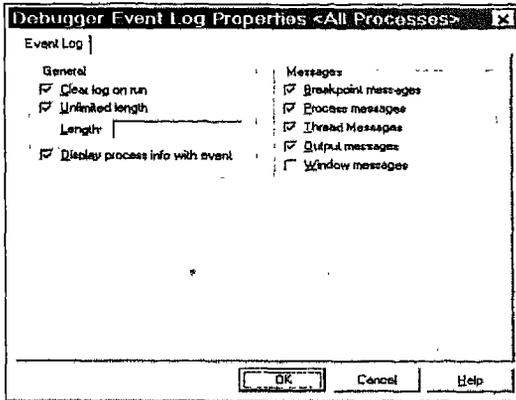
وستلاحظ أن التعليق الذى أضفته يظهر فى آخر النافذة كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :



أما الأمر Properties بالقائمة المختصرة السالفة الذكر فيعمل على تحديد قيم الخصائص الخاصة بنافذة المراقبة Event Log وذلك من خلال صندوق الحوار الموضح فى الشكل التالى :



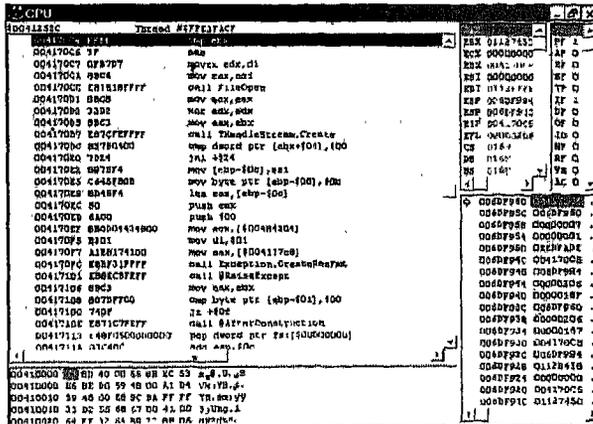
شكل توضيحي :

عن طريق تحديد الخصائص تستطيع أن تتحكم فى عدد الرسائل التى يتم عرضها فى نافذة المراقبة Event Log كما تستطيع أيضا التحكم فى نوعية الأحداث التى يتم إظهارها بهذه النافذة.

الأمر CPU بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

اختيار الأمر CPU من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

يؤدى إلى فتح النافذة CPU الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :



هناك طريقة أخرى لفتح النافذة CPU وهي الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+C بلوحة المفاتيح.



ستحتاج لأن يكون البرنامج في المود debug عندما ترغب في فتح النافذة CPU.

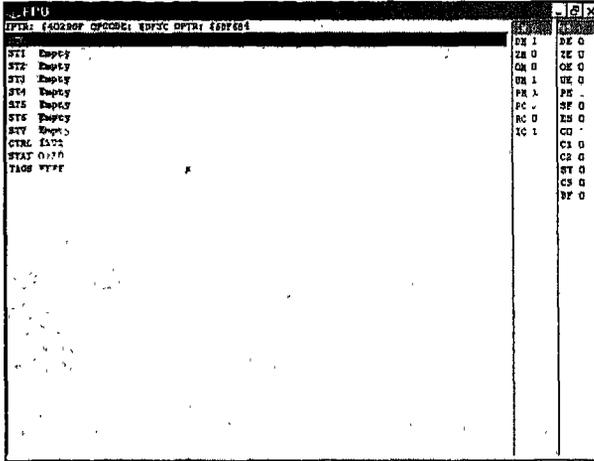


من خلال النافذة CPU يتم إجراء العملية debugging لمستوى معين في التطبيق مثل محتويات حزمة البرنامج أو registers أو الإشارات CPU flags أو العناصر التي ليس لها لزوم في الذاكرة أو تعليمات التجميع المبعثرة من ماكينة الكود البرمجي الخاص بالتطبيق.

الأمر FPU بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

اختيار الأمر FPU من القائمة الفرعية Debug Windows من القائمة View

يؤدي إلى فتح النافذة CPU الموضحة في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

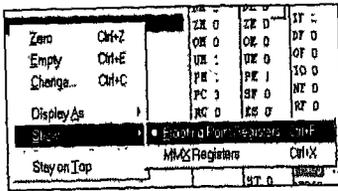
هناك طريقة أخرى لفتح النافذة FPU وهي الضغط على مجموعة المفاتيح Ctrl+Alt+F بلوحة المفاتيح.



ستحتاج لأن يكون البرنامج في المود debug عندما ترغب في فتح النافذة FPU.

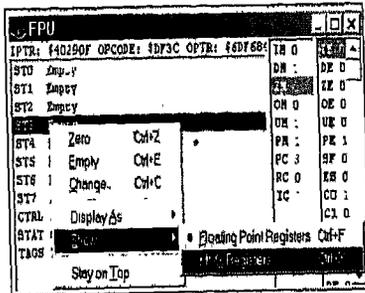


تستطيع أن تستخدم النافذة FPU لمشاهدة محتويات المكون FPU الخاص بوحدة المعالجة المركزية CPU. هذا وتستطيع أن تجعل النافذة FPU تعرض معلومات من النوع floating-point وذلك عن طريق الضغط على المفاتيح Ctrl+F بلوحة المفاتيح أو عن طريق النقر بالزر الأيمن للماوس على أي عنصر بالنافذة ثم من القائمة المختصرة التي تظهر على الشاشة اختر الأمر Show ثم الأمر Floating-Point registers كما هو موضح بالشكل التالي :



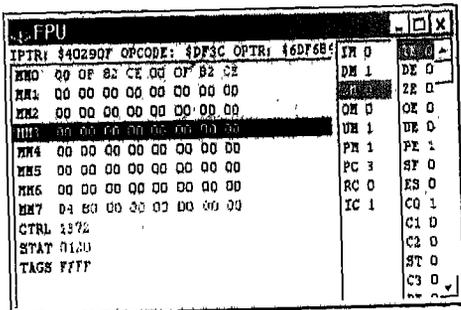
شكل توضيحي :

كما تستطيع أن تجعل النافذة FPU تعرض معلومات من النوع MMX Registers وذلك عن طريق الضغط على المفاتيح Ctrl+X بلوحة المفاتيح أو عن طريق النقر بالزر الأيمن للماوس على أي عنصر بالنافذة ثم من القائمة المختصرة التي تظهر على الشاشة اختر الأمر Show ثم الأمر MMX Registers كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

وفي هذه الحالة تصبح المعلومات المعروضة في النافذة FPU كما هو موضح بالشكل التالي



شكل توضيحي :



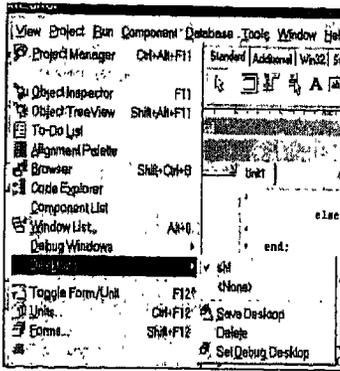
تقوم النافذة FPU بعرض كل من القيم والحالات الخاصة بكل Register فى FPU كما تعرض أيضا حالة الـFPU وأدوات التحكم وكلمات الـtags. وفى هذا الصدد نقول إن الـflags يتم تكويدها فى أداة التحكم كما يتم عرض الكلمة Status فى أجزاء أخرى منفصلة فى النافذة. كذلك تستطيع أيضا مشاهدة كل من العنوان والـopcode والـoperand التى تناظر لآخر تعليمة FPU تم تنفيذها.

الأمر Desktops بالقائمة View

من خلال الأمر Desktops الموجودة بالقائمة View نستطيع مشاهدة تخطيطات مختلفة لسطح المكتب الخاصة ببيئة التطوير المتكاملة IDE التى قمت بحفظها قبل ذلك كما تستطيع أيضا من خلال هذا الأمر حفظ تخطيطات جديدة لسطح المكتب.

الشكل التالى يوضح لنا الأوامر الموجودة بالقائمة الفرعية الخاصة بالأمر Desktops

بالقائمة View :

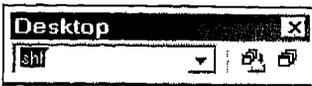


شكل توضيحي :

الجزء العلوى بهذه القائمة الفرعية (فوق الأمر Save Desktop) يعرض التخطيطات

التي سبق حفظها.

كذلك تستطيع استخدام شريط الأدوات Desktops الموضح فى الشكل التالى :



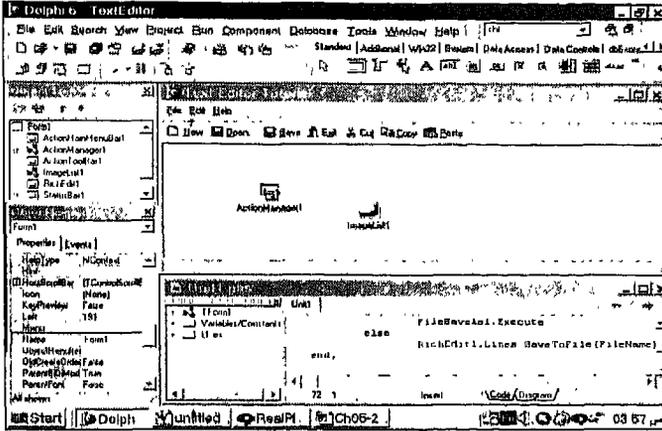
شكل توضيحي :

فمن خلال شريط الأدوات Desktops تستطيع أن تختار تخطيط سطح المكتب الذى ترغبه. فشريط الأدوات Desktops يشتمل على قائمة منسدلة تضم مجموعة من التخطيطات المختلفة لسطح المكتب كما تضم أيضا مجموعة من الأيقونات التى تسمح لك بأن تحفظ التخطيط الحالية لسطح المكتب  أو لجعل التخطيط الحالى لسطح المكتب عبارة عن سطح المكتب للعملية debugging .

الأمر Save Desktop بالقائمة الفرعية للأمر Desktops بالقائمة View

لكى تحفظ التخطيط الحالى لسطح المكتب اتبع الخطوات التالية :

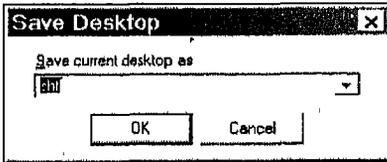
- (١) قم بترتيب عناصر سطح المكتب بالطريقة التى ترغبها وفى أثناء ذلك يمكن أن تنقل أى عنصر وتقوم بتغيير حجم أى عنصر وتجعل عناصر ملتصقة ببعضها البعض كما هو موضح بالشكل التالى (كمثال):



شكل توضيحي :

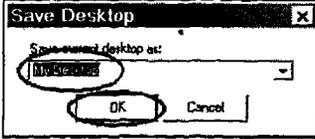
- (٢) اختر الأمر Save Desktop من القائمة الفرعية للأمر Desktops بالقائمة View أو انقر بالماوس على الأيقونة  Save Current Desktop بشريط الأدوات Desktops ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Save Desktop الموضح فى الشكل

التالى :



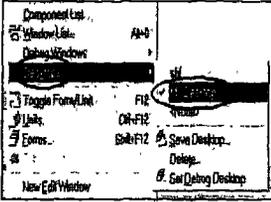
شكل توضيحي :

(٣) في حقل القائمة المنسدلة Save current desktop as اكتب الاسم الذي ترغب في تخصيصه لهذا التخطيط لعناصر سطح المكتب وليكن My Desktop كما هو موضح بالشكل التالي ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok :



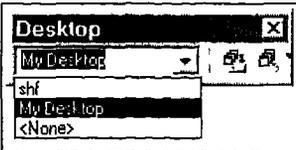
شكل توضيحي :

الآن عندما تفتح القائمة View وتختار منها الأمر Desktops ستشاهد العنصر My Desktop في الجزء العلوي بالقائمة الفرعية الخاصة بهذا الامر كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

كما أن القائمة المنسدلة الموجودة في شريط الأدوات Desktops أصبحت مشتملة على العنصر My Desktop كما هو موضح بالشكل التالي :

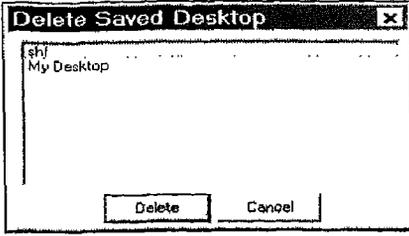


شكل توضيحي :

هذا التخطيط يتم حفظه لاستخدامه بعد ذلك مع كافة المشاريع التي سيتم استخدامها عندما تبدأ في تشغيل لغة Delphi مرة أخرى. وبهذه الطريقة تستطيع أن تنشأ ما يحلو لك من تخطيطات وتستخدمها بعد ذلك مع المشاريع التي تتولى إعدادها.

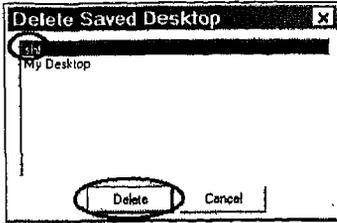
الأمر Delete بالقائمة الفرعية للأمر Desktops بالقائمة View

يعمل الأمر Delete بالقائمة الفرعية للأمر Desktops بالقائمة View على إظهار النافذة Delete Saved Desktop الموضحة في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

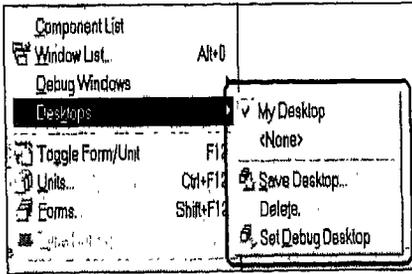
وهذه النافذة تعرض أسماء التخطيطات التى سبق حفظها ومن ثم تستطيع أن تمسح أى منها وذلك بأن تعلم على اسم التخطيط الذى ترغب فى مسحه وليكن مثلا التخطيط المسمى shf (الموضح فى الشكل التالى) ثم تنقر الماوس على المفتاح Delete كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

والآن عندما تفتح القائمة الفرعية للأمر Desktops فلن تجد بها التخطيط shf كما

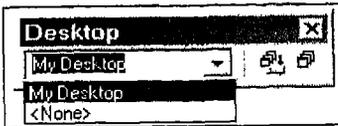
هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

كما لن تجده فى القائمة المنسدلة بشريط الأدوات Desktops كما هو موضح

بالشكل التالى :



شكل توضيحي :



الأمر Toggle Form/Unit بالقائمة View

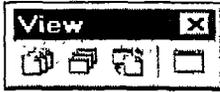
من خلال الأمر Toggle Form/Unit بالقائمة View يمكن التنقل (ذهابا وإيابا) بين الفورمة الحالية وملف الوحدة الخاص بها والذي يتم عرضه فى نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor.

هناك طرق أخرى لأداء نفس المهمة التى يقوم بها هذا الأمر وهذه الطرق عبارة عن الآتى :

● الضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح.

● النقر بالماوس على الأيقونة Toggle Form/Unit  بشريط الأدوات View الموضح

فى الشكل التالى :

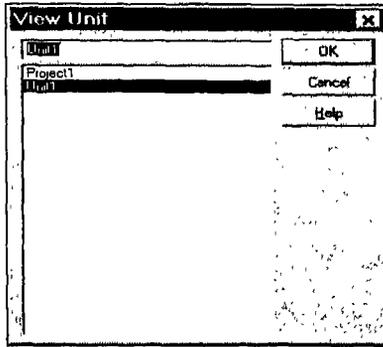


شكل توضيحي :

الأمر Units بالقائمة View

اختيار الأمر Units من القائمة View يؤدي إلى فتح صندوق الحوار View Unit

الموضح فى الشكل التالى :



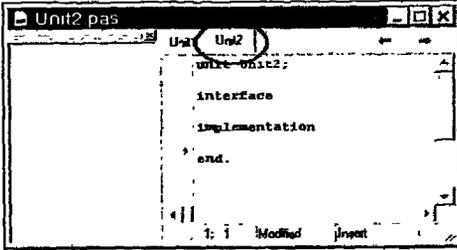
شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح صندوق الحوار View Unit وهى الضغط على المفاتيح Ctrl+F12 بلوحة المفاتيح. كما يمكن أيضا النقر بالماوس على الأيقونة View Unit  بشريط الأدوات View.



صندوق الحوار View Unit

يمكن استخدام صندوق الحوار View Unit لمشاهدة ملف المشروع أو ملف أى وحدة فى المشروع الحالى. هذا وعندما تفتح وحدة فإنه تصبح الصفحة النشطة فى محرر الكود البرمجى Code Editor كما هو موضح بالشكل التالى :



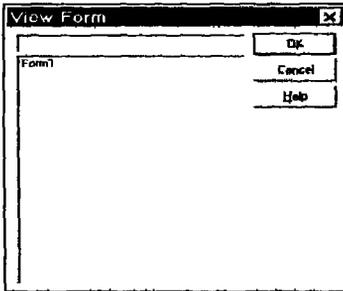
شكل توضيحي :

فى صندوق الحوار View Unit انقر بالماوس نقرا مزدوجا على اسم الوحدة التى ترغب فى عرضها على الشاشة. وإذا لم تكن الوحدة التى اخترتها هى الوحدة المفتوحة حاليا فستقوم اللغة على الفور بجعلها هى الوحدة المفتوحة حاليا.

الأمر Forms بالقائمة View

اختيار الأمر Forms من القائمة View يؤدى إلى فتح صندوق الحوار View form

الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح صندوق الحوار View form وهى الضغط على المفاتيح Shift+F12 بلوحة المفاتيح. كما يمكن أيضا النقر بالماوس على الأيقونة View Form  بشريط الأدوات View.

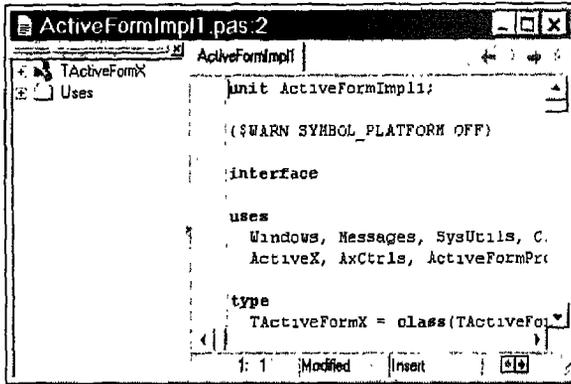


عن طريق ضم مكتبة النوع مع تطبيق أو مكتبة ActiveX فإنك تصنع معلومات مشتملة في المكتبة مثل واجهات الاستخدام Interface للكائن الخاص بها والخصائص والأساليب والأحداث والتي تصبح متاحة من تطبيق لآخر ولكافة أدوات البرمجة.

عندما تستخدم المعالجات Wizards لإنشاء أداة تحكم ActiveX أو كائن تفعيل ذاتي Automation فإنه يتم تلقائياً إنشاء مكتبة نوع. وأنت تستطيع بعد ذلك استخدام محرر مكتبة النوع Type Library لاختبار أو تعديل type information التي تم إنشاؤها بواسطة المعالج. هذا ويمكن استخدام محرر مكتبة النوع Type Library لإضافة الصفات الوظيفية مثل خصائص جديدة أو أساليب أو أحداث لمكتبة النوع التي تعدها.

الأمر New Edit Window بالقائمة View

اختيار الأمر New Edit Window من القائمة View يؤدي إلى فتح محرر جديد للكود البرمجي كما هو موضح في الشكل التالي :



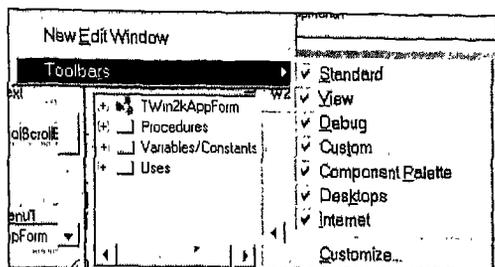
شكل توضيحي :

ونافذة محرر الكود البرمجي الجديدة تكون مشتملة على نسخة من الصفحة النشطة من محرر الكود البرمجي Code Editor الأصلي. هذا وأي تغييرات تجربها إما في المحرر الأصلي أو في المحرر الجديد ينعكس على محتويات كليهما. ومن ثم تستطيع التمييز بين النوافذ حيث أن يكون الاسم الظاهري Caption للنافذة الأصلية مشتملا على الرقم (١) ويكون الاسم الظاهري Caption لأول نسخة مشتملا على الرقم (٢) ويكون الاسم الظاهري Caption لثاني نسخة مشتملا على الرقم (٣) وهكذا...



الأمر Toolbars بالقائمة View

يعمل الأمر Toolbars بالقائمة View على إظهار أو إخفاء شرائط الأدوات وذلك من خلال القائمة الفرعية الخاصة به والموضحة بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

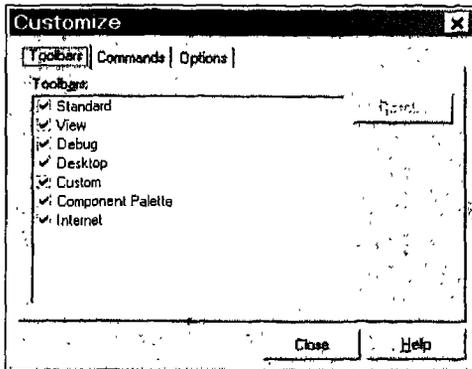
الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر لكل شريط من شرائط الأدوات التالية فى بيئة التطوير المتكاملة IDE :

الوصف والاستخدام	شريط الأدوات
من خلال الأيقونات الموجودة فى شريط الأدوات هذا يمكن إضافة عنصر جديد للمشروع الحالة وفتح أى عنصر من العناصر التالى تم حفظها قبل ذلك وحفظ المشروع الحالى وحفظ كافة المشاريع المفتوحة حالياً وفتح مشروع من المشاريع التى سبق العمل بها وكذلك إضافة ملف إلى المشروع الحالى.	Standard
من خلال الأيقونات الموجودة فى شريط الأدوات هذا يمكن مشاهدة ملف الوحدة أو مشاهدة فورمة أو التنقل بين الفورمة وملف الوحدة أو إضافة فورمة جديدة للمشروع.	View
من خلال الأيقونات الموجودة فى شريط الأدوات هذا يمكن تشغيل المشروع أو تعطيل تشغيله بصفة مؤقتة أو تتبع الأخطاء والثغرات بالكود البرمجى.	Debug
بشريط الأدوات هذا يمكن إضافة أى أوامر ترغيبها. وفى الأصل يكون شريط الأدوات هذا مشتملا على أيقونة Help فقط.	Custom

<p>شريط الأدوات هذا يتألف من عدة تبويبات تشتمل على أيقونات لكافة المكونات سواء المرئية أو الغير مرئية والتي تستخدمها لتصميم التطبيق الذي تعده.</p>	<p>Component Palette</p>
<p>من خلال الأيقونات الموجودة في شريط الأدوات هذا يمكن اختيار واحد من تخطيطات سطح المكتب المتاحة بالإضافة لحفظ التخطيط الحالي لسطح المكتب مع إمكانية جعله debug Desktop.</p>	<p>Desktops</p>
<p>شريط الأدوات هذا يشتمل على أيقونات للمكونات التي تستطيع استخدامها لإنشاء تطبيقات لديها القدرة على العمل بشبكة الويب.</p>	<p>Internet</p>

بالقائمة الفرعية الخاصة بالأمر Toolbars قم بالتعليم على أسماء شرائط الأدوات التي ترغب في إظهارها على الشاشة أما شرائط الأدوات التي ترغب في إخفاؤها من على الشاشة فقم بإلغاء التعليم من عليها بهذه القائمة الفرعية.

تستطيع أيضا تفصيل كافة شرائط الأدوات لتصبح كما ترغب أنت وهذا التفصيل يتم عن طريق إضافة أو إزالة أيقونات من شرائط الأدوات وذلك من خلال الأمر Customize بالقائمة الفرعية للأمر Toolbars والذي يعمل على فتح صندوق الحوار Customize الموضح في الشكل التالي :

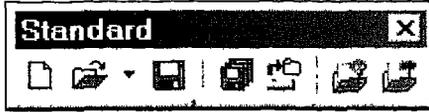


شكل توضيحي :



شريط الأدوات القياسي Standard Toolbar

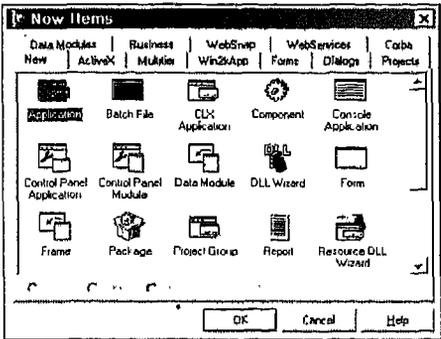
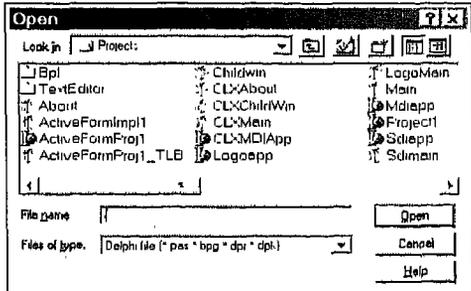
الشكل التالي يوضح لنا شريط الأدوات القياسي Standard Toolbar :

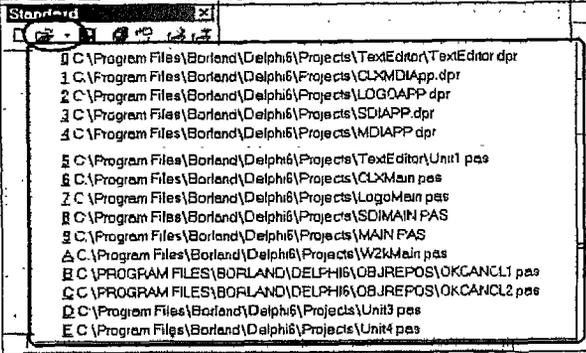
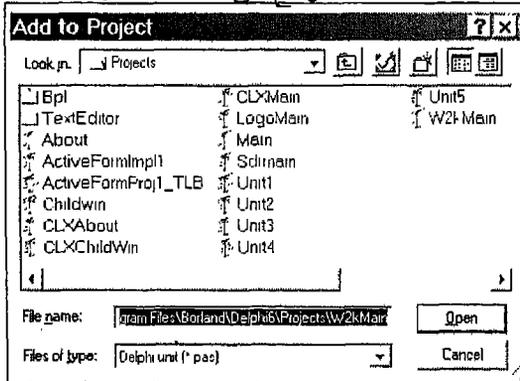


شكل توضيحي :

من خلال الجدول التالي نتعرف على وظيفة الأيقونات الموجودة في شريط الأدوات

القياسي Standard Toolbar :

الوظيفة	الأيقونة
<p>فتح صندوق الحوار New Items الموضح في الشكل التالي :</p> 	
<p>فتح صندوق الحوار File Open الموضح في الشكل التالي :</p>  <p>وعند النقر بالماوس على السهم الموجود بهذه الأيقونة يتم فتح قائمة تضم مجموعة من المشاريع التي سبق التعامل معه كما هو موضح بالشكل التالي :</p>	

	
<p>يسمى لك بأن تخزن التغييرات التي أجريتها على كافة الملفات الموجودة بالمشروع الذي يتم التعامل معه حاليا باستخدام الاسم الحالي لكل ملف (كما يمكن أيضا الضغط على المفاتيح Ctrl+S بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>يسمى لك بحفظ كافة الملفات المفتوحة حاليا بما فيها ملفات المشروع الحالي وال-modules (كما يمكن أيضا الضغط على المفاتيح Shift+Ctrl+S بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>يسمى لك بأن تفتح مشروع من المشروعات التي سبق التعامل معها (كما يمكن أيضا الضغط على المفاتيح Ctrl+F11 بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>يفتح صندوق الحوار Add to Project الموضح في الشكل التالي :</p>  <p>والذي من خلاله يمكن إضافة ملف إلى المشروع الذي يجري التعامل معه حاليا (كما يمكن أيضا الضغط على المفاتيح Shift+F11 بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>يفتح صندوق الحوار Remove from Project الموضح في الشكل التالي :</p>	



والذى يمكن من خلاله مسح ملف من المشروع الذى يجرى التعامل معه حالياً.

شريط الأدوات View Toolbar

الشكل التالى يوضح لنا شريط الأدوات View Toolbar :

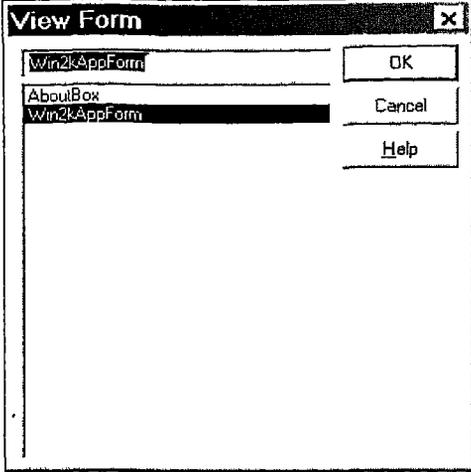


شكل توضيحي :

من خلال الجدول التالى نتعرف على وظيفة الأيقونات الموجود فى شريط الأدوات

: View Toolbar

الوظيفة	الأيقونة
<p>يفتح صندوق الحوار View Unit الموضح فى الشكل التالى :</p>	

<p>والذى يكن من خلاله مشاهد محتويات وحدة من الوحدات الموجودة بالمشروع (كما يمكن أيضا الضغط على المفاتيح Ctrl+F12 بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>يفتح صندوق الحوار View Form الموضح فى الشكل التالى :</p>  <p>والذى يمكن من خلاله عرض فورمة من الفورم الموجودة بالمشروع (كما يمكن أيضا الضغط على المفاتيح Shift+F12 بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>التنقل بين الفورمة وملف الوحدة الخاصة بها فى محرر الكود البرمجى Code Editor (كما يمكن أيضا الضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>إضافة فورمة جديدة إلى المشروع.</p>	

شريط الأدوات Debug Toolbar

الشكل التالى يوضح لنا شريط الأدوات Debug Toolbar:

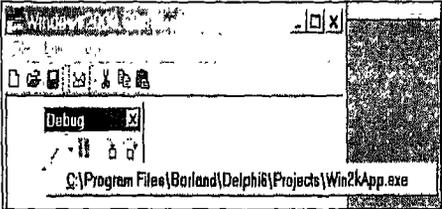
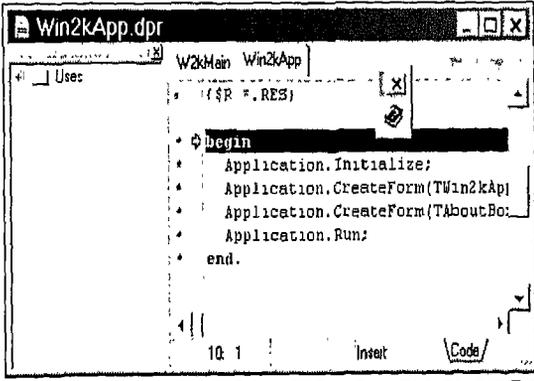


شكل توضيحي :



من خلال الجدول التالى نتعرف على وظيفة الأيقونات الموجود فى شريط الأدوات

: Debug Toolbar

الوظيفة	الأيقونة
<p>تشغيل وترجمة المشروع الذى يتم العمل به حاليا وعند النقر بالماوس على السهم الموجود بهذه الأيقونة يتم فتح قائمة تضم مجموعة من المشاريع المفتوحة حاليا لكى تختار منها كما هو موضح بالشكل التالى :</p>  <p>وهذا الأمر يناظر الأمر Run الموجود بالقائمة Run (يمكن أيضا الضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح).</p>	
<p>تعطيل تشغيل المشروع بصفة مؤقتة وهذا الأمر يناظر الأمر Program Pause الموجود بالقائمة Run.</p>	
<p>تتبع الأخطاء والثغرات فى الكود البرمجى سطر بسطر كما هو موضح بالشكل التالى :</p> 	



(يمكن أيضا الضغط على المفتاح F7 بلوحة المفاتيح) وهذا الأمر يناظر الأمر Trace Into الموجود بالقائمة Run	
(يمكن أيضا الضغط على المفتاح F8 بلوحة المفاتيح). تخطى خطوة في أثناء تتبع الأخطاء والثغرات في الكود البرمجي	

شريط الأدوات Custom Toolbar

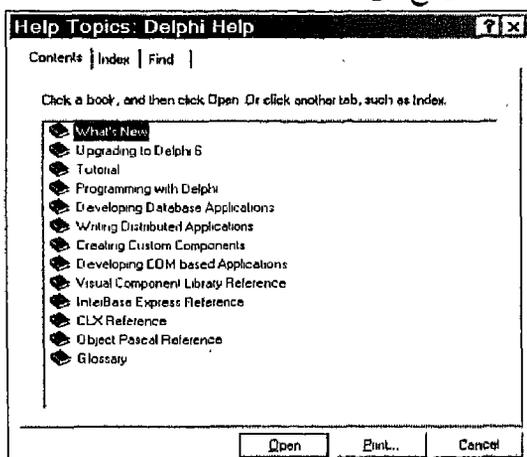
الشكل التالي يوضح لنا شريط الأدوات Custom Toolbar :



شكل توضيحي :

من خلال الجدول التالي نتعرف على وظيفة الأيقونات الموجود في شريط الأدوات

: Custom Toolbar

الوظيفة	الأيقونة
<p>فتح صندوق الحوار Help الموضوع في الشكل التالي :</p> 	

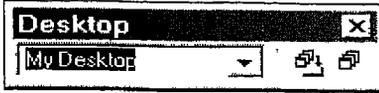
بالرغم من أن شريط الأدوات Custom Toolbar يشتمل على الأيقونة Help فقط إلا إنه من الممكن إضافة أي أيقونات لشريط الأدوات هذا.





شريط الأدوات Desktops Toolbar

الشكل التالي يوضح لنا شريط الأدوات Desktops Toolbar:



شكل توضيحي :

من خلال الجدول التالي نتعرف على وظيفة الأيقونات الموجودة في شريط الأدوات

: Desktops Toolbar

الوظيفة	الأيقونة
تسمح لك بأن تتحول إلى أى من التخطيطات المتعددة لسطح المكتب والتي تم إنشاؤها حفظها من قبل.	
عرض صندوق الحوار Save Desktop Save Desktop في الشكل التالي : 	
والذي يمكن من خلاله تحديد الاسم الذي ترغب في استخدامه لحفظ تخطيط سطح المكتب الذي أنشأته.	
جعل التخطيط الحالي لسطح المكتب هو نفس تخطيط سطح المكتب عندما يكون البرنامج في الود Debug أو عندما يكون في مرحلة التشغيل Run-Time.	

شريط الأدوات Internet Toolbar

الشكل التالي يوضح لنا شريط الأدوات Internet Toolbar:

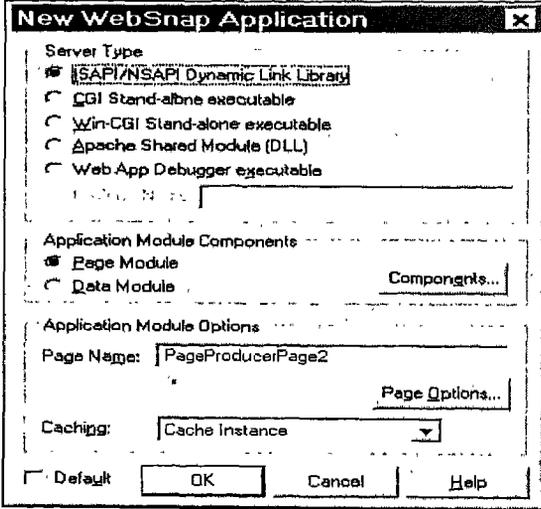


شكل توضيحي :



من خلال الجدول التالي نتعرف على وظيفة الأيقونات الموجودة في شريط الأدوات

: Internet Toolbar

الوظيفة	الأيقونة
<p>يعرض صندوق الحوار New WebSnap Application الموضح في الشكل التالي :</p>  <p>وصندوق الحوار هذا يعتبر أول خطوة في عملية إنشاء تطبيق يعمل في خوادم شبك الويب Web Server مع Web Snap كما يمكن استخدام نفس صندوق الحوار هذا في عملية تحويل أى تطبيق سبق إنشاؤه ليصبح من النوع الذى يمكن أن يعمل بخوادم شبكة الويب.</p>	 <p>New WebSnap Application</p>
<p>يعرض صندوق الحوار WebSnap Page Module الموضح في الشكل التالي :</p>	 <p>New WebSnap Page Module</p>



	<p>يمكن استخدام صندوق الحوار هذا لإنشاء صفحة محتوى. ونود هنا القول بأن Module الصفحة يكون مشتملا على الأداة page producer التى تكون مسئولة عن تكوين محتويات أى صفحة.</p>
	<p>عرض صندوق الحوار New WebSnap Data Module الموضح فى الشكل التالى :</p>
<p>من خلال صندوق الحوار هذا يتم إنشاء Module بيانات فارغ بحيث يتم فيه إضافة المكونات الخاصة بـ WebSnap Internet. وفى هذا الصدد نقول إن اختيار هذا النوع من Module لا يؤدي إلى إنشاء صفحة محتوى. وهذا Module يتم استخدامه كما لو كان حاوية للمكونات المتاحة للاستخدام المشترك بواسطة Modules الأخرى - كمكونات قواعد البيانات المستخدمه من خلال الإنترنت.</p>	<p> New WebSnap Data Module</p>

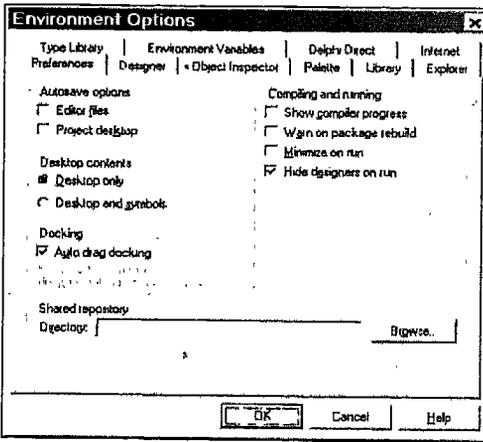


استخدام المحرر الخارجي External Editor

لكي تتمكن من الولوج إلى المحرر الخارجي External Editor ينبغي عليك أولاً تهيئته وإعداده.

خطوات إعداد وتهيئة المحرر الخارجي External Editor

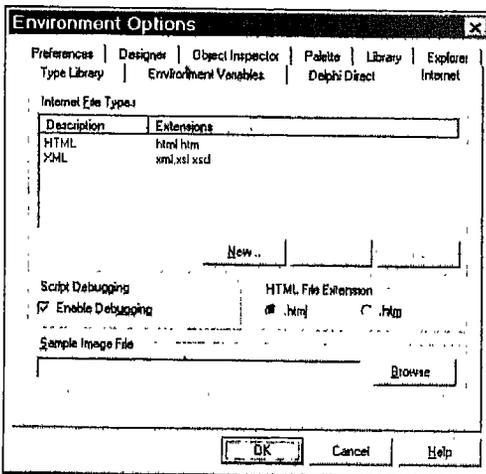
(١) افتح القائمة Tools واختر منها الأمر Environment Options ليظهر على الشاشة صندوق الحوار



شكل توضيحي :

(٢) انقر بالماوس على التبويب Internet ليظهر على السطح كما هو موضح بالشكل

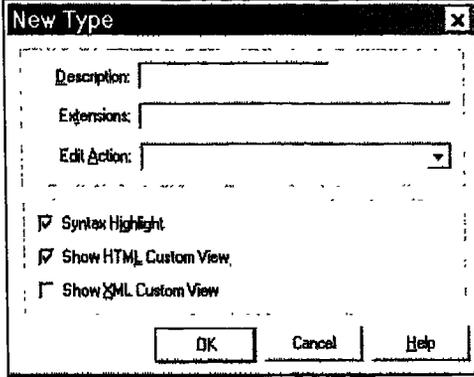
التالي :



شكل توضيحي :



(٣) انقر بالماوس على المفتاح New ليظهر على الشاشة صندوق الحوار New Type الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

(٤) بالحقل Description اكتب وصف مختصر للمحرر الخارجى ثم فى الحقل Extensions اكتب امتدادات الملفات التى ترغب فى فتحها من خلال المحرر الخارجى

(٥) فى القائمة المنسدلة Edit Action التى تعرض أفعال التحرير المتاحة والمخزنة فى الـ Registry الخاص بجهازك أو امتدادات الملفات التى أدخلتها فى الحقل Extensions.

الأفعال التقليدية عبارة عن الفعل Edit والفعل Edit with Notepad والفعل Open ولكن هناك العديد من الأفعال الأخرى التى يمكن عرضها فى القائمة المنسدلة Edit Action وذلك بناء على تطبيقات المركبة فى جهاز الكمبيوتر الخاص بك.



(٦) اختر الفعل Edit الذى ترغب فى استخدامه مع الملفات عند التعامل مع الأمر External Editor بالقائمة Tools أو عند النقر بالماوس على الأيقونة External Editor بشريط الأدوات Internet.

(٧) انقر بالماوس على المفتاح Ok لغلق صندوق الحوار New Type.

(٨) انقر بالماوس على المفتاح Ok لغلق صندوق الحوار Environment Options.



خطوات فتح المحرر الخارجى External Editor

بمجرد أن تفتح ملف ينتمى لأنواع الملفات التى حددتها من خلال صندوق الحوار New Type تستطيع إذا أن تفتح المحرر الخارجى External Editor من خلال الخطوات التالية :

- (١) اختر الأمر External Editor من القائمة Tools أو انقر بالماوس على الأيقونة  External Editor بشريط الأدوات Internet.
- (٢) ستجد أن تطبيق الويب الذى تتعامل معه قد قام بفتح المحرر الذى قمت بتركيبه قبل ذلك.

القائمة Project Menu

يمكن استخدام القائمة Project لترجمة أو بناء التطبيق الذى تعده. هذا وينبغى أن يكون لديك مشروع واحد على الأقل مفتوح. من خلال الجدول التالى سنتعرف سويا باختصار على وظيفة كل أمر من الأوامر الموجودة فى القائمة Project :

الوصف والاستخدام	الأمر
إضافة ملف إلى المشروع الحالى.	Add to Project
إزالة ملف من المشروع الحالى.	Remove from project
استيراد واحدة من مكتبات الأنواع للمشروع الذى يتم التعامل معه حالياً.	Import Type Library
إضافة المشروع الذى ترغبه إلى مخزن الكائنات Object Repository.	Add to Repository
عرض ملف المشروع فى نافذة محرر الكود البرمجى Code Editor.	View Source
يسمح لك بأن تضيف أو تلغى أو تقوم بتحديث الملفات DLL المصدرية أو تختار لغة من أجل الإختبار.	Languages



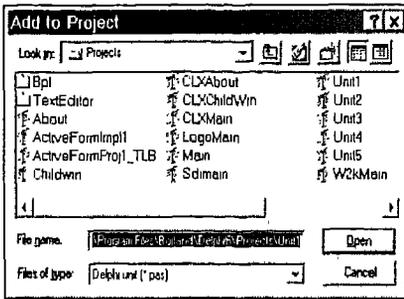
فتح صندوق الحوار New Items الذى يحتوى على عدد من المعالجات والكائنات المخزنة فى مخزن الكائنات. واثت تستطيع إما أن تقوم بتكوين كائن جديد أو البدء مع أى كائن من الكائنات السابقة الإعداد والمخزنة فى مخزن الكائنات.	Add New Project
من خلال هذا الأمر يمكن استخدام صندوق الحوار Open Project لإضافة مشروع موجود بالفعل إلى مدير المشروع.	Add Existing Project
يقوم هذا الأمر بترجمة الملفات الموجودة فى المشروع الحالى فقط والتي حدث لها تغييرات منذ أن تم بناؤها آخر مرة.	Compile project
ترجمة أى عنصر فى المشروع بغض النظر عما إذا كان حدث تغيير فى المصدر أم لا.	Build project
ترجمة المشروع الذى تعده ولكنه لا يقوم بربطه مع مكتبات اللغة.	Syntax Check project
عرض كافة معلومات البناء و حالته بالنسبة للمشروع الذى تتعامل معه.	Information for project
ترجمة أى كود برمجى مصدرى تم تغييره منذ آخر ترجمة فى كافة المشروعات الموجودة فى مجموعة المشروع.	Compile All Projects
ترجمة أى شئى فى مجموعة المشروع بغض النظر عن عما إذا كان حدث تغيير فى الأصول أم لا.	Build All Projects
إعداد القيم التحديدية Settings الضرورية لنشر وتوزيع أدوات التحكم ActiveX أو الفورم Active Form التى تم الإنتهاء من إعدادها.	Web Deployment Options
بعد تحديد الخيارات الخاصة بالنشر عبر شبكة الويب وترجمة المشروع يقوم هذا الأمر بنشر أدوات التحكم ActiveX أو الفورم Active Form التى إنتهيت من إعدادها	Web Deploy



عرض صندوق الحوار Project Options والذى يمكن من خلاله التعامل مع الاختيارات الخاصة بك من عملية الترجمة وعملية الربط والفورم الافتراضية ومعلومات الإصدار...بالإضافة إلى العديد من العناصر الأخرى.	Options
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------

الأمر Add to Project بالقائمة Project

اختيار الأمر Add to Project من القائمة Project يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Add To Project الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

يمكن أيضا فتح صندوق الحوار Add To Project عن طريق الضغط على المفاتيح Shift+F11 بلوحة المفاتيح.



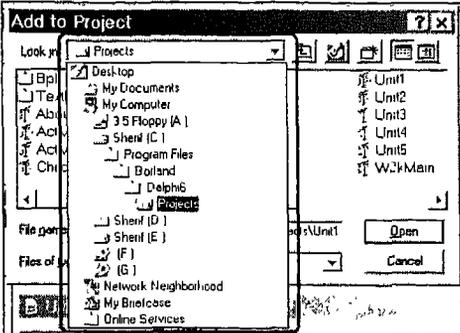
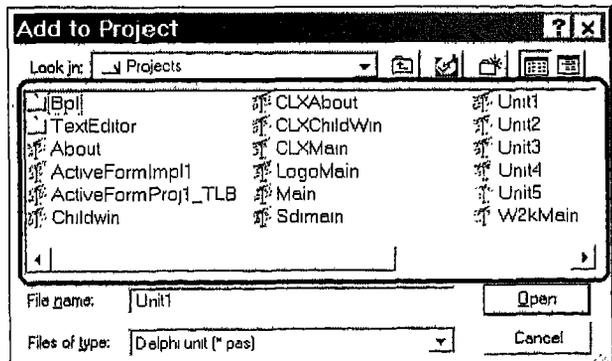
صندوق الحوار Add To Project

يمكن استخدام صندوق الحوار Add To Project لإضافة وحدة من الوحدات الموجودة بالفعل كما يتم أيضا إضافة الفورمة الملحقة بالوحدة المراد إضافتها إلى المشروع الذى تعمل به حاليا. هذا وعندما تضيف وحدة إلى مشروع تجد أن اللغة تقوم تلقائيا بإضافة هذه الوحدة إلى الجملة uses بملف المشروع.

الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للأجزاء التى يتألف منها صندوق الحوار

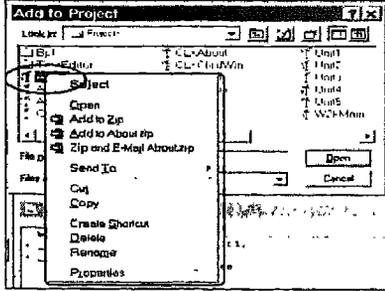
: Add To Project



الوصف والاستخدام	المعامل
<p>من خلال هذه القائمة المنسدلة نستطيع اختيار مشغل الأقراص أو الفهرس الذي سيتم البحث فيه عن الملفات المطلوب إضافتها للمشروع كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>Look In</p>
<p>بعد ذلك تعرض نافذة الملف الفهارس الفرعية الموجودة داخل مشغل الأقراص المختار أو داخل الفهرس المختار كما إنها تعرض أيضا كافة الملفات التي تتطابق أنواعها مع الأنواع المحددة بالفلتر الموجود بالقائمة المنسدلة Files of Type.</p> <p>نافذة الملف تعرض الفهارس الفرعية الموجودة بالفهرس المفتوح حاليا بالإضافة إلى الملفات الموجودة في الفهرس المفتوح حاليا والتي تتطابق مع الفلتر المطبق حاليا بالقائمة المنسدلة Files of Type كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>File Window</p>



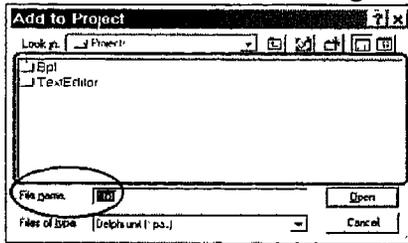
اختر الملف الذي ترغب فيه، وإضافته إلى المشروع وذلك عن طريق النقر عليه بالماوس أو باستخدام مفاتيح الأسهم الموجودة في لوحة المفاتيح أو بالنقر بالزر الأيمن للماوس على الملفات التي ترغبها وذلك لعرض القائمة المختصرة الموضحة في الشكل التالي :



ومنها اختر الأمر Select.

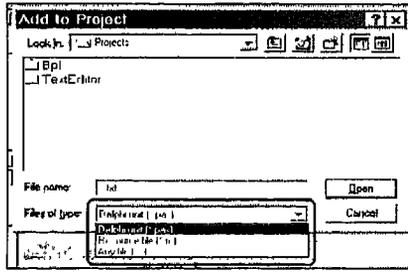
بهذا الحقل يمكن أن تكتب اسم الملف الذي ترغب في إضافته للمشروع كما يمكن أيضا أن تكتب فلتر *.ext للحد من الملفات التي تظهر في نافذة الملف كما هو موضح بالشكل التالي :

File Name

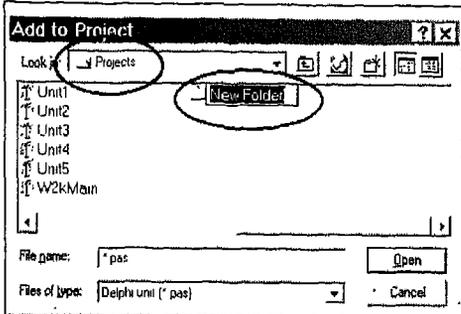
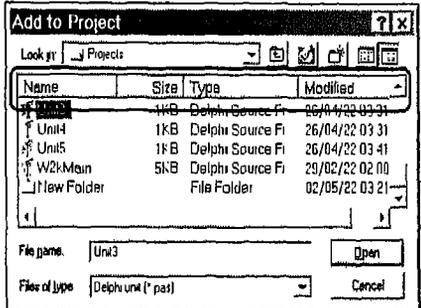


من خلال هذه القائمة المنسدلة تستطيع أن تختار الفلتر الذي يعمل على تحديد نوعية الملفات التي تظهر في المنطقة File Window. هذا والشكل التالي يوضح لنا الفلاتر الموجودة بهذه القائمة المنسدلة :

Files of type



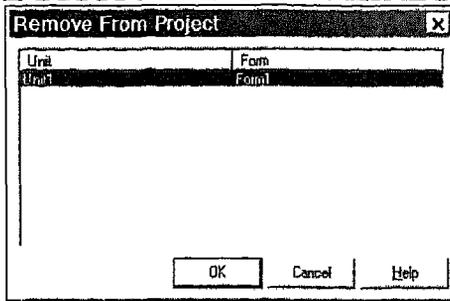


<p>النقر على هذه الأيقونة  يؤدي إلى الانتقال للمستوى الأعلى فى الهيكل الشجرى الموجود به الفهرس المفتوح حاليا.</p>	<p>Up on Level</p>																								
<p>النقر على هذه الأيقون  يعمل على إنشاء فهرس جديد ليكون فهرس فرعى بالفهرس أو مشغل الأقراص المفتوح حاليا كما هو موضح بالشكل التالى :</p> 	<p>Create New Folder</p>																								
<p>هذه الأيقونة  تعمل على عرض أسماء الملفات فقط فى المنطقة File Window وهذا هو الوضع الطبيعى لطريقة العرض.</p>	<p>List</p>																								
<p>هذه الأيقونة  تعمل على عرض معلومات تفصيلية عن كل عنصر موجود فى المنطقة File Window كالأسم والحجم كما هو موضح بالشكل التالى :</p>  <table border="1" data-bbox="175 1148 569 1300"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Size</th> <th>Type</th> <th>Modified</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Unit1</td> <td>1KB</td> <td>Delphi Source Fi</td> <td>26/04/22 03:31</td> </tr> <tr> <td>Unit4</td> <td>1KB</td> <td>Delphi Source Fi</td> <td>26/04/22 03:31</td> </tr> <tr> <td>Unit5</td> <td>1KB</td> <td>Delphi Source Fi</td> <td>26/04/22 03:41</td> </tr> <tr> <td>W2kMain</td> <td>5KB</td> <td>Delphi Source Fi</td> <td>29/02/22 02:00</td> </tr> <tr> <td>New Folder</td> <td></td> <td>File Folder</td> <td>02/05/22 03:21</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Size	Type	Modified	Unit1	1KB	Delphi Source Fi	26/04/22 03:31	Unit4	1KB	Delphi Source Fi	26/04/22 03:31	Unit5	1KB	Delphi Source Fi	26/04/22 03:41	W2kMain	5KB	Delphi Source Fi	29/02/22 02:00	New Folder		File Folder	02/05/22 03:21	<p>Details</p>
Name	Size	Type	Modified																						
Unit1	1KB	Delphi Source Fi	26/04/22 03:31																						
Unit4	1KB	Delphi Source Fi	26/04/22 03:31																						
Unit5	1KB	Delphi Source Fi	26/04/22 03:41																						
W2kMain	5KB	Delphi Source Fi	29/02/22 02:00																						
New Folder		File Folder	02/05/22 03:21																						

الأمر Remove from Project بالقائمة Project

اختيار الأمر Remove from Project من القائمة Project يؤدي إلى فتح صندوق

الحوار Remove from project الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

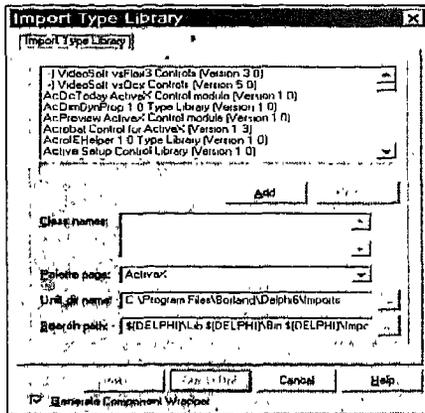
من خلال صندوق الحوار Remove from project تستطيع اختيار العنصر الذي

ترغب في إزالته من المشروع ثم النقر بالماوس على المفتاح Ok.

الأمر Import Type Library بالقائمة Project

اختيار الأمر Import Type Library من القائمة Project يؤدي إلى فتح صندوق

الحوار Import Type Library الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

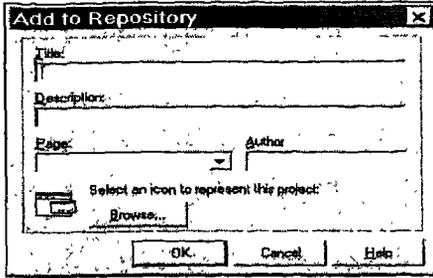
من خلال صندوق الحوار Import Type Library تستطيع اختيار مكتبة النوع

التي ترغب في استيرادها ثم تنقر بالماوس على المفتاح Create Unit.

الأمر Add To Repository بالقائمة Project

اختيار الأمر Add To Repository من القائمة Project يؤدي إلى فتح صندوق

الحوار Add To Repository الموضح في الشكل التالي :

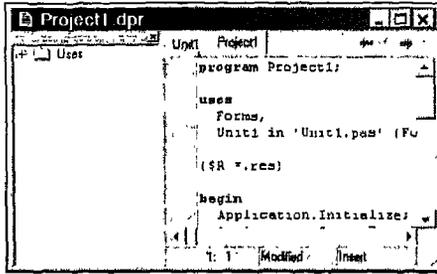


شكل توضيحي :

عن طريق صندوق الحوار Add To Repository يمكن أن تضيف المشاريع والفورم التي ترغبها إلى مخزن الكائنات.

الأمر View Source بالقائمة Project

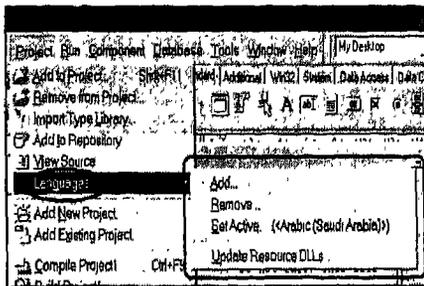
اختيار الأمر View Source من القائمة Project يؤدي إلى عرض ملف المشروع للمشروع الحالي وذلك في نافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

الأمر Languages بالقائمة Project

القائمة الفرعية الخاصة بالأمر Languages بالقائمة Project والموضحة في الشكل التالي تشتمل على عدد من الاختيارات التي تعمل على تغيير القيم التحديدية الخاصة بترجمة المشروع الذي تتعامل معه :

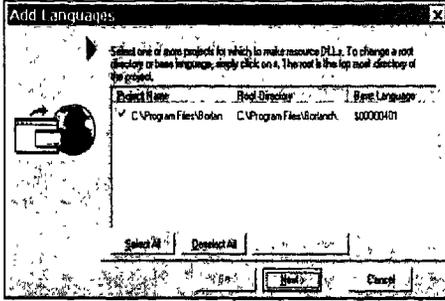


شكل توضيحي :



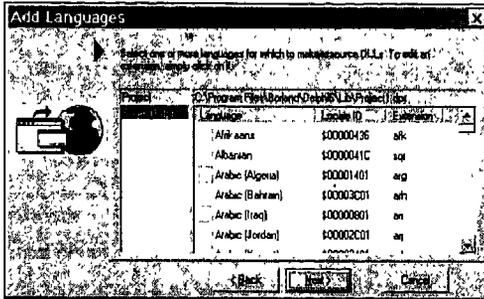
الأمر Add بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project

يعمل الأمر Add بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project على فتح المعالج Add Languages وفيه يظهر أول صندوق حوار كما هو موضح بالشكل التالي :



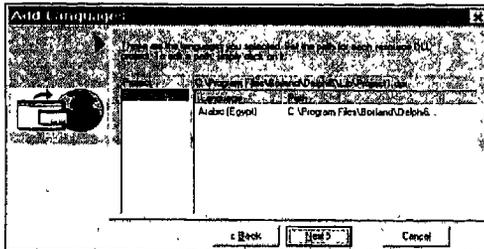
شكل توضيحي :

في صندوق الحوار هذا تختار واحد أو أكثر من المشروعات التي تصنع مكتبات الإتصال الديناميكي DLLs وفيه انقر بالماوس على المفتاح Select All ثم على المفتاح Next للانتقال لصندوق الحوار التالي والموضح في الشكل التالي :



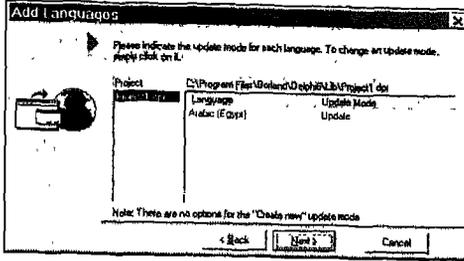
شكل توضيحي :

في صندوق الحوار هذا تستطيع أن تختار لغة واحد أو أكثر لاستخدامها في إعداد المكتبات DLL وفيه علم على المربع المجاور للغة Arabic (Egypt) ثم انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال لصندوق الحوار التالي والموضح في الشكل التالي :



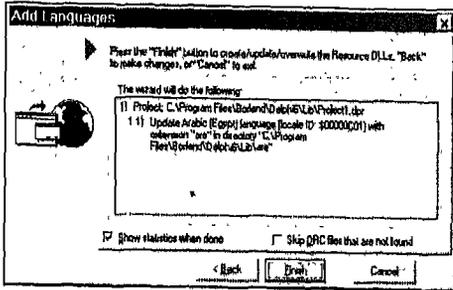
شكل توضيحي :

بصندوق الحوار هذا تشاهد اللغات التى اخترتها والمطلوب منك الآن تحديد مسار لكل ملف من الملفات DLLs ثم انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال لصندوق الحوار التالى والموضح فى الشكل التالى :



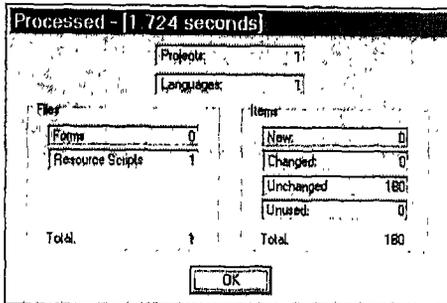
شكل توضيحي :

صندوق الحوار هذا يطلب منك تحديد مود التحديث لكل لغة وبعد ذلك انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال لصندوق الحوار التالى والموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

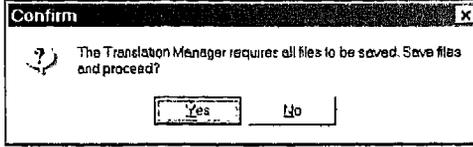
يطلب منك صندوق الحوار هذا أن تنقر بالماوس على المفتاح Finish للبدء فى إنشاء الملفات DLLs للمشروع الذى تعمل به. بعد ذلك يظهر على الشاشة صندوق الحوار Processed الذى يقدم لك تقرير مختصر عن عدد الملفات والعناصر التى تم التعامل معها فى أثناء الإنشاء كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

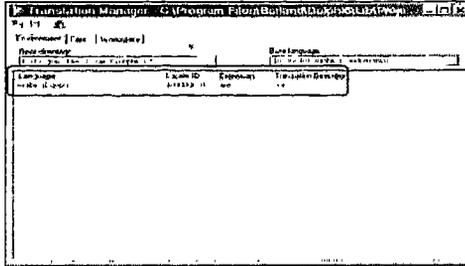


بعد أن تنتهى من قراءة التقرير انقر بالماوس على المفتاح Ok لتظهر الرسالة الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

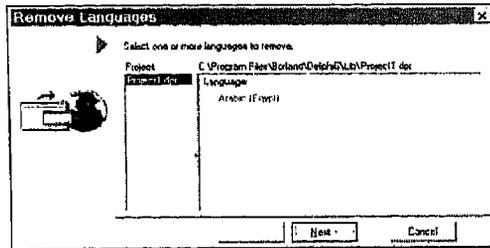
هذه الرسالة تقول لك أن مدير الترجمة يطلب منك ضرورة أن تقوم بحفظ كافة الملفات فهل أنت موافق على القيام بذلك. انقر بالماوس على المفتاح Yes. والآن تظهر على الشاشة نافذة مدير الترجمة وبها اللغة التى اخترتها كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

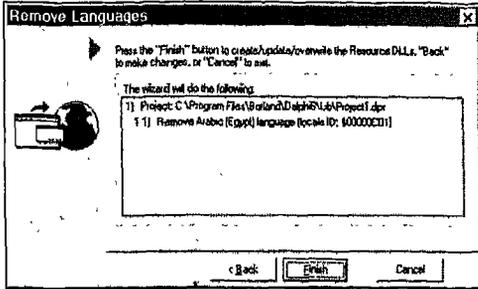
الأمر Remove بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project

يعمل الأمر Remove بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project على فتح المعالج Remove Languages وفيه يظهر أول صندوق حوار كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

صندوق الحوار هذا يطلب منك أن تختار واحدة أو أكثر من اللغات المطلوب إزالتها وفيه علم بالماوس على اللغة (Arabic (Egypt) ثم انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال لصندوق الحوار التالى والموضح فى الشكل التالى :

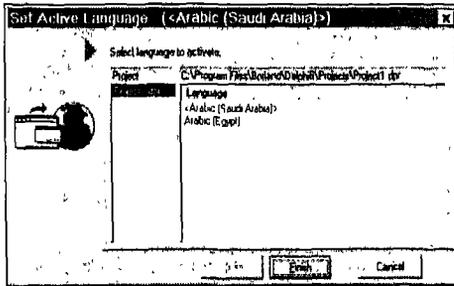


شكل توضيحي :

بصندوق الحوار هذا انقر بالماوس على المفتاح Finish ليتم مسح الملفات DLLs الخاصة باللغة المطلوب إزالتها وللقيام أيضا بتحديث المشروع.

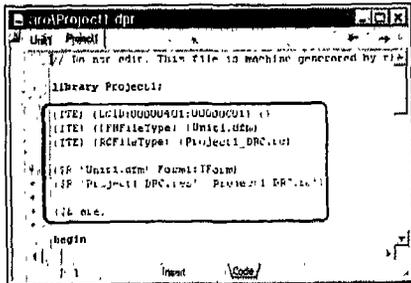
الأمر Set Active بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project

من خلال الأمر Set Active بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project يعمل على يمكن اختيار DLL مصدرى من أجل الاختبار. هذا وعند استخدام هذا الأمر يظهر على الشاشة صندوق الحوار Set Active Language الموضوع فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

صندوق الحوار هذا يطلب منك اختيار اللغة التى ترغب فى تفعيلها وفيه اختر Arabic (Egypt) ثم انقر بالماوس على المفتاح Finish. بعد ذلك ستلاحظ حدوث بعض التغييرات فى الكود البرمجى الموجود فى محرر الكود البرمجى Code Editor كما هو موضح بالشكل التالى :

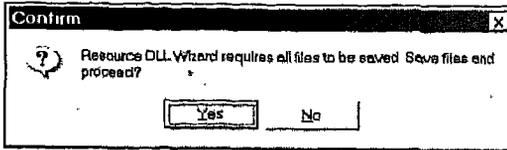


شكل توضيحي :



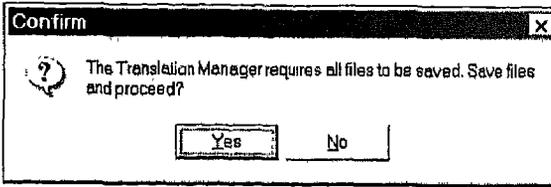
الأمر Update Resource DLLs بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project

من خلال الأمر Update Resource DLLs بالقائمة الفرعية للأمر Languages بالقائمة Project يمكن تحديث الملفات DLLs التي تعتبر أحد مصادر المشروع. هذا وعند التعامل مع هذا الأمر تظهر الرسالة الموضحة في الشكل التالي :



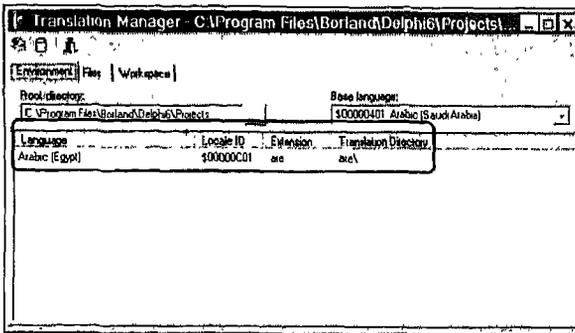
شكل توضيحي :

هذه الرسالة تقول لك أن المعالج Resource DLL Wizard يحتاج لأن يتم حفظ كافة الملفات المفتوحة الآن ومن ثم انقر بالماوس على المفتاح Yes. بعد ذلك تظهر الرسالة الموضحة في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

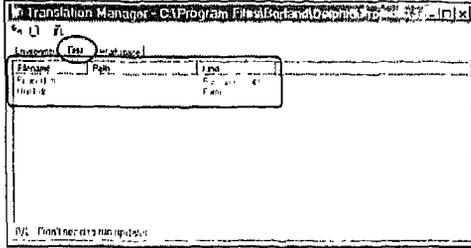
هذه الرسالة تقول لك أن مدير الترجمة Translation Manager يطلب أن يتم حفظ كافة الملفات المفتوحة كلها ومن ثم انقر بالماوس على المفتاح Yes. الآن تظهر على الشاشة نافذة مدير الترجمة Translation Manager وبها نشاهد ثلاثة تبويبات هي : تبويب بيئة العمل Environment وفيه نشاهد اللغة التي اخترناها وبعض المعلومات عنها كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

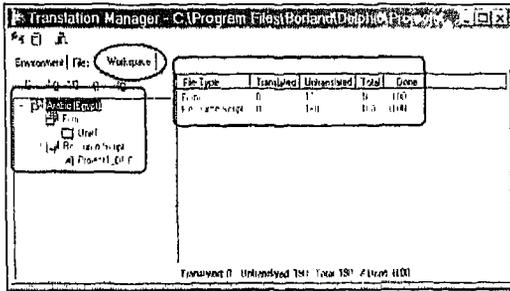


أما التبويب Files فيعرض الملفات الخاصة بالمشروع ونوعية كل منها كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

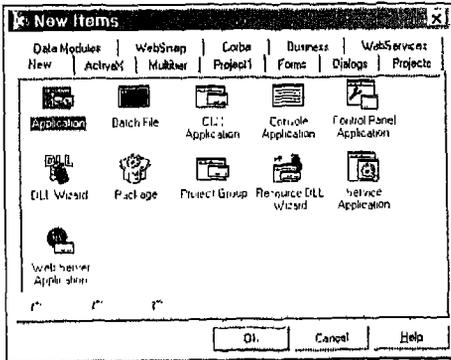
وأخيرا فتبويب منطقة العمل Workspace فيعرض كيفية ارتباط اللغة المختارة مع ملفات المشروع كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Add New Project بالقائمة Project

يتم استخدام الأمر Add New Project من القائمة Project لإضافة عنصر جديد (مثل تطبيق جديد أو حزمة برمجية أو ملف D.L.L...) إلى مجموعة المشروع. ويعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار New Items الموضح فى الشكل التالى :



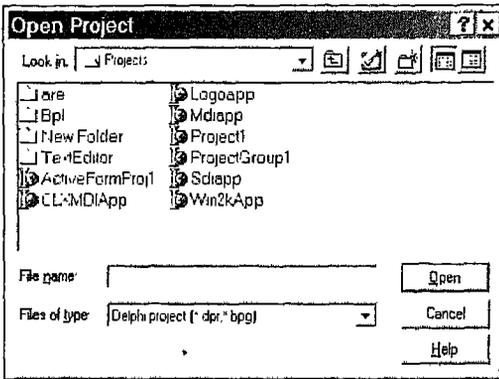
شكل توضيحي :



من خلال صندوق الحوار هذا يمكن أن تختار نوعية المشروع الذى ترغب فى إضافته إلى مجموعة المشروع.

الأمر Add Existing Project بالقائمة Project

يعمل الأمر Add Existing Project بالقائمة Project على إضافة مشروع من المشروعات التى سبق إعدادها إلى مجموعة المشروع الحالى وذلك من خلال صندوق الحوار Open Project الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

الأمر Compile Project بالقائمة Project

يعمل الأمر Compile Project بالقائمة Project على ترجمة كافة الملفات الموجودة فى المشروع الحالى والتى حدث بها تغيير منذ آخر بناء لها وهذه الترجمة ينتج عنها عدة أنواع من الملفات مثل الملفات التنفيذية EXE وملفات الربط الديناميكي DLLs وملفات المصادر RES وغيرها.

هناك طريقة أخرى لاستدعاء الأمر Compile Project بالقائمة Project وهى الضغط على المفاتيح Ctrl+F9 بلوحة المفاتيح.



الأمر Build Project بالقائمة Project

اختيار الأمر Build Project من القائمة Project يؤدي إلى بناء (أو إعادة بناء) كافة ملفات المشروع الحالى بغض النظر عما إذا كان حدث لها تغيير أم لا منذ آخر ترجمة



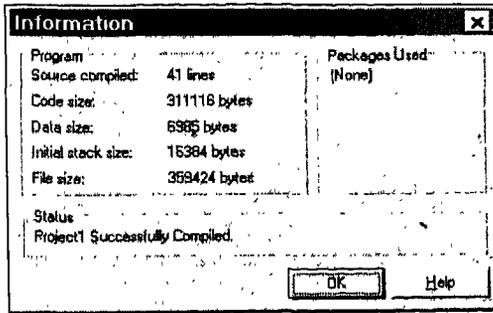
وبناء لها. وهذا الأمر يكون مفيد لك خاصة عندما تقوم بتغيير الموجهات العامة الخاصة بمترجم اللغة أو إذا كنت أجريت تغييرات على خيارات المترجم وفي هذه الحالة يجعلك هذا الأمر تتأكد من إن كافة الأكواد البرمجية قد تأثرت فعلا بهذه التغييرات.

الأمر Project Syntax check القائمة Project

اختيار الأمر Project Syntax check من القائمة Project يؤدي إلى ترجمة الـ Modules الخاصة بالمشروع الذى تتولى إعداده ولكنه لا يقوم بربطها. ومن خلال هذا الأمر تتوفر لك الوسائل التى تمكنك من مراجعة الكود البرمجى الذى تكتبه.

الأمر Project Information القائمة Project

اختيار الأمر Project Information من القائمة Project يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Information الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

من خلال صندوق الحوار هذا نحصل على معلومات حول المشروع الذى يتم العمل به وهذه المعلومات تتمثل فى عدد سطور الكود البرمجى وحجمه بالبايت وحجم البيانات بالبايت وحجم الملف وحالة ترجمة المشروع.

الأمر Project Information لا يكون متاح للاستخدام إلا بعد أن يتم بناء أو ترجمة المشروع من خلال الأمر Build Project أو الأمر Compile Project.





الأمر Compile All Projects بالقائمة Project

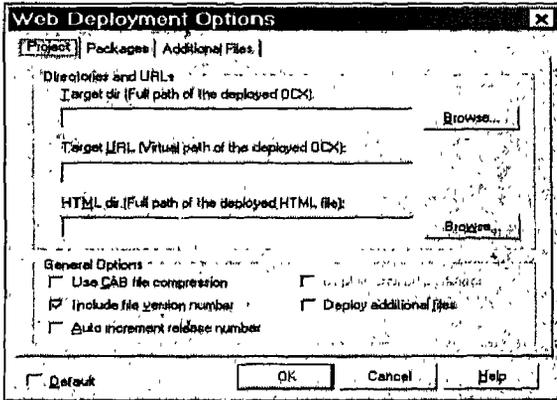
يعمل الأمر Compile All Projects بالقائمة Project على ترجمة الملفات الموجودة بكافة المشاريع الموجودة بمجموعة المشروع علما بأنه يتم ترجمة الملفات التى حدث لها تغيير منذ آخر عملية بناء. ونود هنا القول بأن الأمر Compile All Projects يشبه إلى حد كبير الأمر Build All Projects والفرق الوحيد بينهما يتمثل فى أن الأمر Build All Projects يقوم بترجمة كافة الملفات بغض النظر عما إذا كان حدث لها تغيير أم لا.

الأمر Build All Projects بالقائمة Project

يعمل الأمر Build All Projects بالقائمة Project على ترجمة الملفات الموجودة بكافة المشاريع الموجودة بمجموعة المشروع بغض النظر عما إذا كان حدث لها تغيير أم لا.

الأمر Web deployment Options بالقائمة Project

من خلال الأمر Web deployment Options يمكن تهيئة أدوات التحكم ActiveX أو الفورم التى من النوع ActiveForm التى تم الإنتهاء من إعدادها وهذه التهيئة بهدف جعل هذه العناصر متاحة للاستخدام فى خوادم شبكة الويب. هذه التهيئة تنقسم إلى ثلاثة أقسام : قسم المشروع Project والذى يتم تهيئته من خلال التبويب Project بصندوق الحوار Web Deployment Options والموضح فى الشكل التالى :

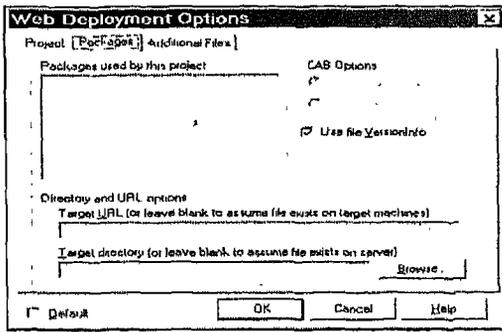


شكل توضيحي :



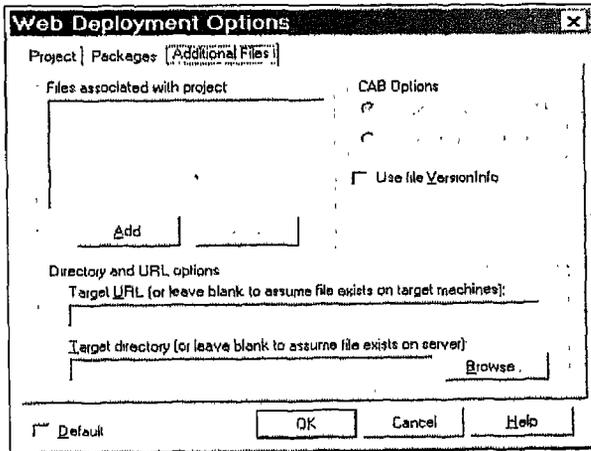
بهذا القسم يتحدد مواضع الملفات والعنوان URL لخادم الويب. كما إنه يسمح لك بأن تتعامل مع القيم التحديدية الخاصة بعملية التهيئة للملفات المضغوطة CAB والمعلومات الخاصة بالإصدار Version Information.

أما القسم الثانى فقسم الحزم البرمجية Packages التى يستخدمها المشروع والذى يتم تهيئته من خلال التبويب Packages بصندوق الحوار Web Deployment Options كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

وأخيرا قسم الملفات الإضافية المرتبطة بهذا المشروع والذى يتم تهيئته من خلال التبويب Additional Files بصندوق الحوار Web Deployment Options كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

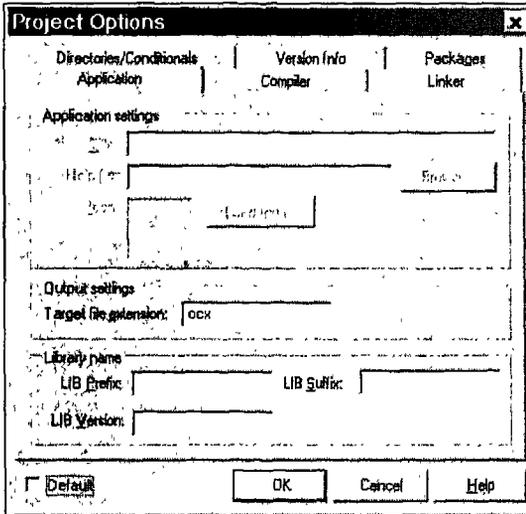
**الأمر Web Deploy بالقائمة Project**

من خلال الأمر Web Deploy يمكن تهيئة أدوات التحكم ActiveX أو الفورم التى من النوع ActiveForm التى تم الإنتهاء من إعدادها وهذه التهيئة بهدف جعل هذه العناصر متاحة للاستخدام فى خوادم شبكة الويب.

هذا الأمر ينبغى استخدامه بعد استخدام الأمر **Web deployment Options** وإلا فلن يعمل.

**الأمر Options بالقائمة Project**

اختيار الأمر Options من القائمة Project يؤدي إلى فتح صندوق الحوار Project Options الموضح فى الشكل التالى :

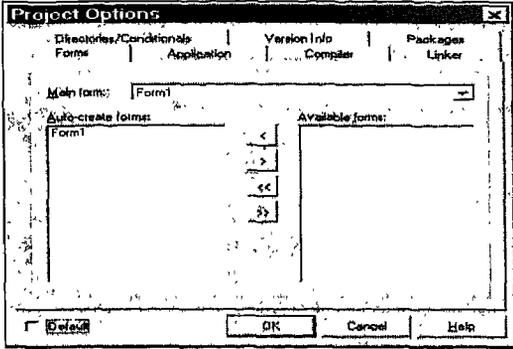
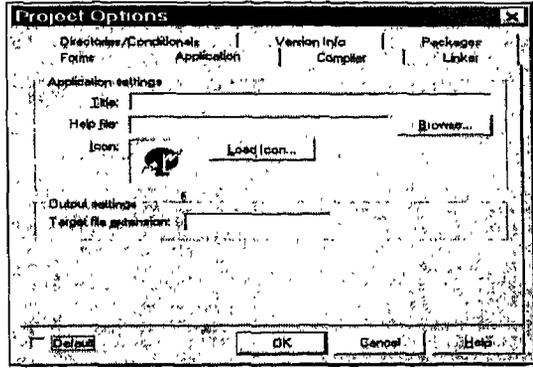


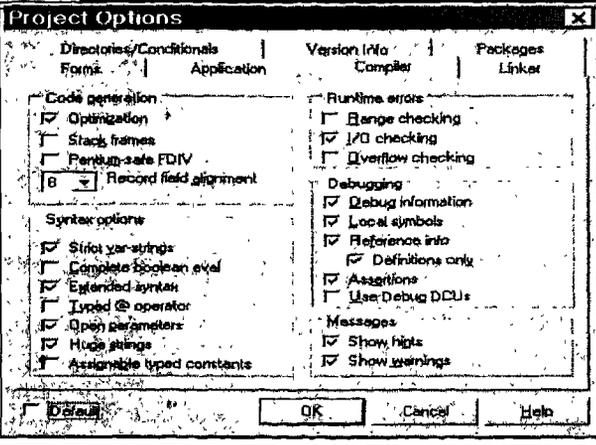
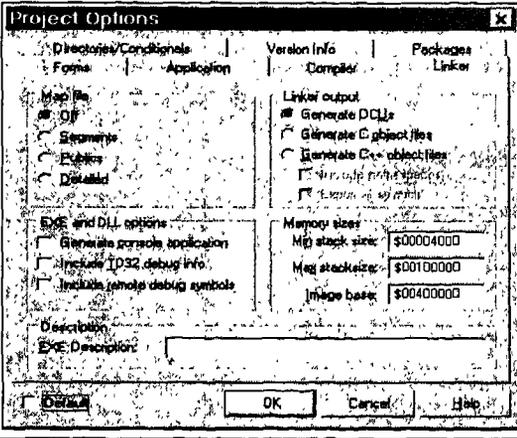
شكل توضيحي :

هناك طريقة أخرى لفتح صندوق الحوار **Project Options** وهى الضغط على مجموعة المفاتيح **Shift+Ctrl+F11** بلوحة المفاتيح.



الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر لوظيفة كل تبويب من التبويبات الموجودة فى صندوق الحوار Project Options :

الوقت والاستخدام	التبويب
<p>التحكم فى الفورم التى يتم إنشاؤها تلقائيا بواسطة المشروع. هذا والشكل التالى يوضح لنا محتويات هذا التبويب :</p> 	<p>Forms</p>
<p>تحديد عنوان title للمشروع واسم ملف المساعدة واسم الأيقونة الملحقة بالمشروع. هذا والشكل التالى يوضح لنا محتويات هذا التبويب :</p> 	<p>Application</p>
<p>تحديد المحولات الخاصة بمترجم اللغة التى تتحكم فى طريقة ترجمة الكود البرمجى. هذا والشكل التالى يوضح لنا محتويات هذا التبويب :</p>	<p>Compiler</p>

	
<p>من خلال هذا التبويب يمكن التحكم في الطريقة التي يتم بها ربط ملفات المشروع. هذا والشكل التالي يوضح لنا محتويات هذا التبويب :</p> 	Linker
<p>تحديد مواضع الملفات الضرورية لترجمة وربط المشروع الذي يتم العمل به حالياً. هذا والشكل التالي يوضح لنا محتويات هذا التبويب :</p>	Directories/Conditional

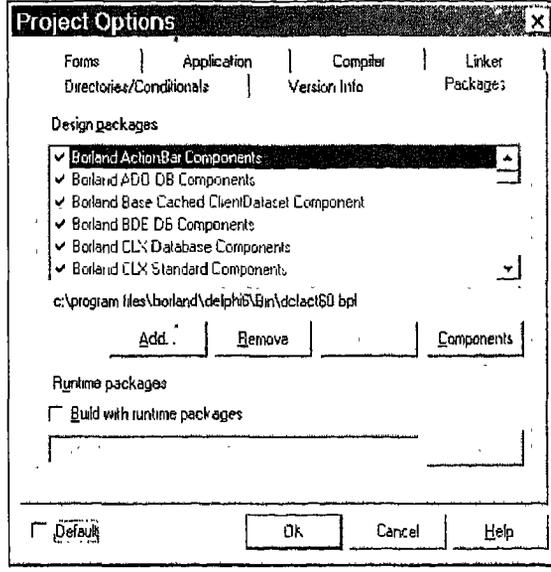


تحديد نوعية المعلومات التي يتم إلحاقها بالمشروع ومنها معلومات عن رقم الإصدار وغيرها. هذا والشكل التالي يوضح لنا محتويات هذا التبويب :

Version Info



تحديد الحزم البرمجية لمرحلة التصميم أو مرحلة التشغيل -Run Time اللازمة لتثبيت التطبيق عند يشرع المستخدمون فى التعامل معه بأجهزتهم. هذا والشكل التالى يوضح لنا محتويات هذا التبويب :



Packages

القائمة Run

الأوامر الموجودة فى القائمة Run تساعدك فى اكتشاف الثغرات والأخطاء البرمجية الموجودة بالبرنامج الذى تعده. ليس هذا فقط بل تساعدك أيضا فى معالجة هذه الأخطاء والثغرات.

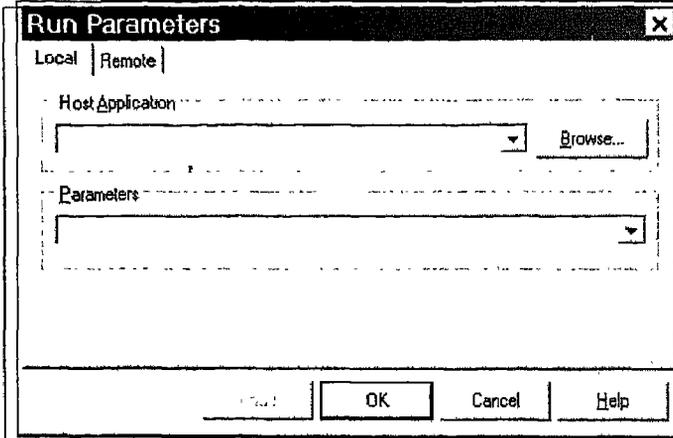
الأوامر الموجودة فى القائمة Run هى المسئولة عن الأداء الوظيفى الجوهري للأداة المتكاملة لفحص الأخطاء ومعالجتها Integrated Debugger.



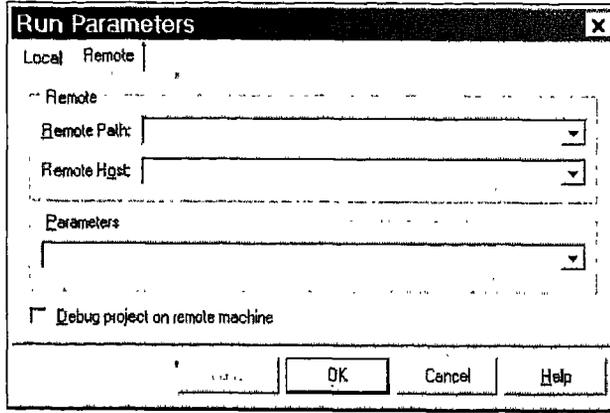
الجدول التالى يقدم لنا وصف مختصر للأوامر الموجودة فى القائمة Run :



الوصف والاستخدام	الأمر																																							
<p>ترجمة وتنفيذ التطبيق الذى تعده. هذا ويمكن أيضا الضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح أو النقر بالماوس على الأيقونة </p>	Run																																							
<p>يعمل هذا الأمر على تقديم قائمة بالعمليات التى يتم تشغيلها حاليا والتي يمكنك فحصها لاكتشاف ما بها من أخطاء والعمل على معالجتها وذلك من خلال صندوق الحوار Attach to Process الموضح فى الشكل التالى :</p> <div data-bbox="177 653 861 1170" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>Attach to Process</p> <p>Remote Machine:</p> <p>Running Processes:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Image Name</th> <th>PID</th> <th>Path</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>COMET.EXE</td><td>\$FFE1B713</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\COMET\BIN\</td></tr> <tr><td>DDHELP.EXE</td><td>\$FFE142CF</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> <tr><td>DELPHI32.EXE</td><td>\$FFE2133F</td><td>C:\PROGRAM FILES\BORLAND\DELPHI6\BIN\</td></tr> <tr><td>DLATRAY.EXE</td><td>\$FFE1B6F7</td><td>D:\WIN98\PROGRAMS\VERITAS SOFTWARE\DLA\</td></tr> <tr><td>EXPLORER.EXE</td><td>\$FFFEB64F</td><td>C:\WINDOWS\</td></tr> <tr><td>INTERNAT.EXE</td><td>\$FFE138BF</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> <tr><td>KERNEL32.DLL</td><td>\$FFECDF88</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> <tr><td>MDM.EXE</td><td>\$FFFFE73</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> <tr><td>mmtask.tsk</td><td>\$FFFF5158</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> <tr><td>MPREX.EXE</td><td>\$FFFF157F</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> <tr><td>MSTASK.EXE</td><td>\$FFFF51F</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> <tr><td>NOTDEC.EVE</td><td>\$EECE51DE</td><td>C:\WINDOWS\SYSTEM\</td></tr> </tbody> </table> <p><input type="checkbox"/> Show System Processes Refresh <input type="button" value="OK"/> Cancel Help</p> </div> <p>هذا ويمكن أيضا استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة </p>	Image Name	PID	Path	COMET.EXE	\$FFE1B713	C:\WINDOWS\SYSTEM\COMET\BIN\	DDHELP.EXE	\$FFE142CF	C:\WINDOWS\SYSTEM\	DELPHI32.EXE	\$FFE2133F	C:\PROGRAM FILES\BORLAND\DELPHI6\BIN\	DLATRAY.EXE	\$FFE1B6F7	D:\WIN98\PROGRAMS\VERITAS SOFTWARE\DLA\	EXPLORER.EXE	\$FFFEB64F	C:\WINDOWS\	INTERNAT.EXE	\$FFE138BF	C:\WINDOWS\SYSTEM\	KERNEL32.DLL	\$FFECDF88	C:\WINDOWS\SYSTEM\	MDM.EXE	\$FFFFE73	C:\WINDOWS\SYSTEM\	mmtask.tsk	\$FFFF5158	C:\WINDOWS\SYSTEM\	MPREX.EXE	\$FFFF157F	C:\WINDOWS\SYSTEM\	MSTASK.EXE	\$FFFF51F	C:\WINDOWS\SYSTEM\	NOTDEC.EVE	\$EECE51DE	C:\WINDOWS\SYSTEM\	Attach to Process
Image Name	PID	Path																																						
COMET.EXE	\$FFE1B713	C:\WINDOWS\SYSTEM\COMET\BIN\																																						
DDHELP.EXE	\$FFE142CF	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
DELPHI32.EXE	\$FFE2133F	C:\PROGRAM FILES\BORLAND\DELPHI6\BIN\																																						
DLATRAY.EXE	\$FFE1B6F7	D:\WIN98\PROGRAMS\VERITAS SOFTWARE\DLA\																																						
EXPLORER.EXE	\$FFFEB64F	C:\WINDOWS\																																						
INTERNAT.EXE	\$FFE138BF	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
KERNEL32.DLL	\$FFECDF88	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
MDM.EXE	\$FFFFE73	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
mmtask.tsk	\$FFFF5158	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
MPREX.EXE	\$FFFF157F	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
MSTASK.EXE	\$FFFF51F	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
NOTDEC.EVE	\$EECE51DE	C:\WINDOWS\SYSTEM\																																						
<p>يعمل هذا الأمر على توصيف معاملات بداية التشغيل للتطبيق الذى تتولى إعداده كما يعمل على تحديد مضيف قابل للتنفيذ بالنسبة لملفات مكتبات الربط الديناميكي DLLs وذلك من خلال التبويب Local بصندوق الحوار Run Parameters الموضح فى الشكل التالى :</p>	Parameters																																							



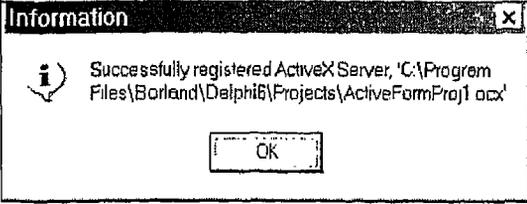
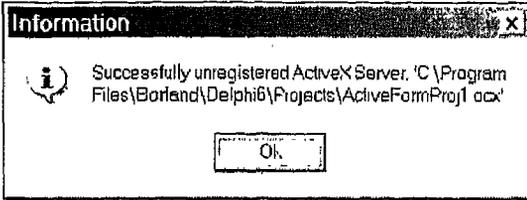
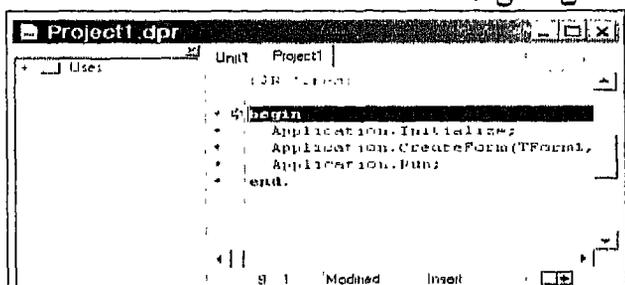
كما يمكن أيضا إجراء نفس ما سبق في كمبيوتر من أجل إجراء عملية اكتشاف الأخطاء معالجتها من على بعد عن طريق الشبكات وذلك عن طريق التبويب Remote بصندوق الحوار Run Parameters الموضح في الشكل التالي :



يعمل هذا الأمر على إضافة مدخل أحقية الاستخدام لبيئة الويندوز لأدوات التحكم ActiveX التي تعدها وهذا الأمر يكون متاح للاستخدام عندما يكون المشروع الحالي عبارة عن ActiveX Project. هذا وبعد الإنتهاء من استخدام هذا الأمر تظهر على الشاشة الرسالة الموضحة في الشكل التالي :

Register ActiveX Server

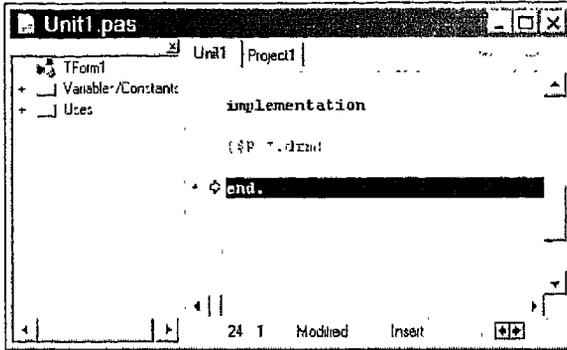


	
<p>يعمل هذا الأمر على إزالة المشروع من أحقية استخدام بيئة الويندوز. وهذا الأمر يكون متاح للاستخدام عندما يكون المشروع الحالي عبارة عن ActiveX Project. هذا وبعد الإنتهاء من استخدام هذا الأمر تظهر على الشاشة الرسالة الموضحة في الشكل التالي :</p> 	<p>Unregister ActiveX Server</p>
<p>من خلال هذا الأمر يتم تركيب وتثبيت كائنات في المشروع الحالي داخل تطبيق من النوعية COM+. ويظهر هذا الأمر في القائمة Run عندما يكون نظام التشغيل مدعما للتكنولوجيا COM+.</p>	<p>Install COM+ Objects</p>
<p>من خلال هذا الأمر يتم تنفيذ الكود البرمجي سطر بسطر وفي أثناء ذلك يتم الإشارة إلى السطر الذي يتم تنفيذه حاليا بسهم أخضر في نافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>Step Over</p>



وهذه العملية تتم عبر الإجراءات في أثناء تنفيذهم كما لو كانوا وحدة واحدة. ونود هنا القول بأنه يمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق الضغط على المفتاح F8 بلوحة المفاتيح.

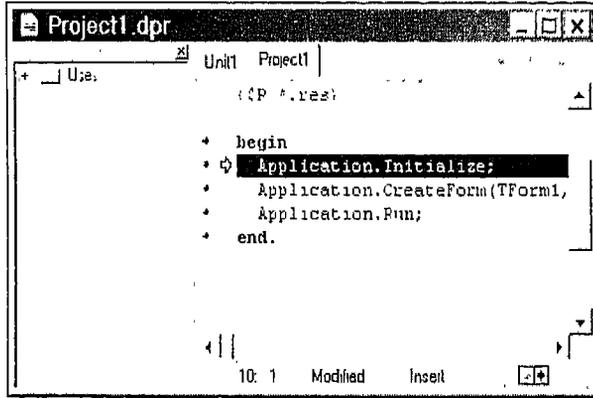
يعمل هذا الأمر على تنفيذ الكود البرمجي سطر بسطر مع إجراء عملية تتبع داخل الإجراءات بنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



```
Unit1.pas
Unit | Project |
+ Variable/Constant
+ Uses
Implementation
(*Pascal*)
end.
```

هذا ويمكن استدعاء الأمر عن طريق الضغط على المفتاح F7 بلوحة المفاتيح.

يعمل هذا الأمر يقوم بتنفيذ الكود البرمجي وفي أثناء ذلك يتم التوقف عند السطر التالي القابل للتنفيذ بنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :

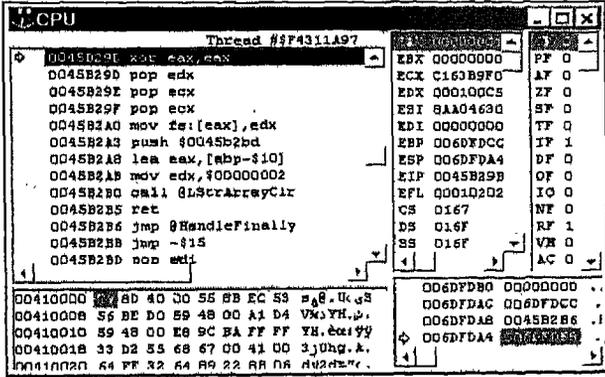


```
Project1.dpr
Unit1 | Project1 |
+ Use:
(*Pascal*)
begin
Application.Initialize;
Application.CreateForm(TForm1,
Application.Run;
end.
```

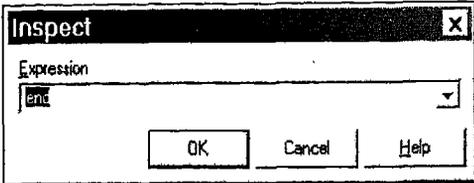
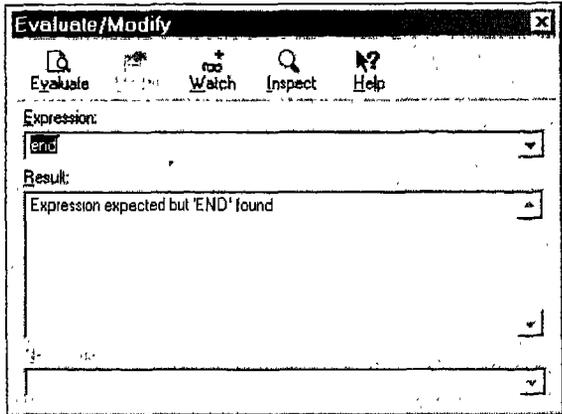
Trace Into

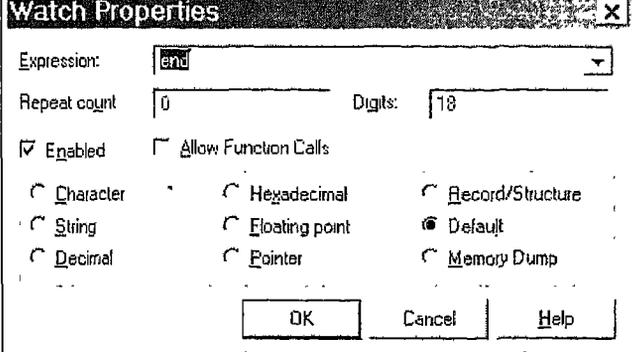
Trace To Next
Source Line



<p>هذا ويمكن استدعاء الأمر عن طريق الضغط على المفاتيح Shift+F7 بلوحة المفاتيح.</p>	
<p>يقوم هذا الأمر بتشغيل البرنامج المحمل حتى يتم الوصول إلى موضع مؤشر الكتابة في الكود البرمجي داخل نافذة محرر الكود البرمجي Code Editor. هذا ويمكن استدعاء الأمر عن طريق الضغط على المفتاح F4 بلوحة المفاتيح.</p>	<p>Run To Cursor</p>
<p>يقوم هذا الأمر بتشغيل البرنامج حتى يتم الحصول على أى مخرجات من الدالة التي يتم التعامل معها حالياً. هذا ويمكن استدعاء الأمر عن طريق الضغط على المفاتيح Shift+F8 بلوحة المفاتيح.</p>	<p>Run Until Return</p>
<p>يعمل هذا الأمر على وضع مؤشر الكتابة عند نقطة التنفيذ في النافذة CPU كما هو موضح بالشكل التالي :</p> 	<p>Show Execution Point</p>
<p>من خلال هذا الأمر يمكن تعليق تنفيذ البرنامج بشكل مؤقت.</p>	<p>Program Pause</p>
<p>يقوم هذا الأمر بإنهاء تشغيل التطبيق وإزالته من ذاكرة الكمبيوتر العشوائية وجعل التطبيق ينتقل من مرحلة التشغيل Run-Time إلى مود التصميم. هذا ويمكن استدعاء الأمر عن طريق الضغط على المفاتيح Ctrl+F2 بلوحة المفاتيح.</p>	<p>Program Reset</p>

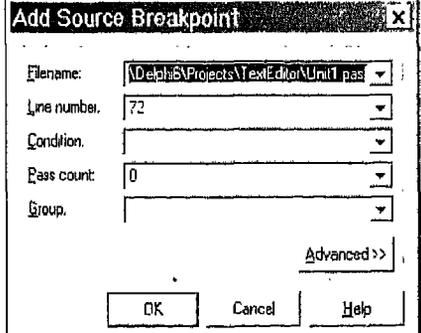


<p>يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Inspector الموضح فى الشكل التالى :</p> 	Inspect
<p>يعمل هذا الأمر على عرض النافذة Evaluate/Modify الموضحة فى الشكل التالى :</p> 	Evaluate/Modify
<p>يعمل هذا الأمر على فتح صندوق حوار خصائص المراقبة Watch Properties الموضح فى الشكل التالى :</p>	Add Watch

 <p>بصندوق الحوار هذا تستطيع أن إنشاء وتعديل أدوات المراقبة التي يتم استخدامها في أثناء متابعة تنفيذ الكود البرمجي. هذا ويمكن استدعاء الأمر عن طريق الضغط على المفاتيح Ctrl+F5 بلوحة المفاتيح.</p>	
<p>لهذا الأمر قائمة فرعية تشتمل على مجموعة من الأوامر التي يمكن من خلالها إنشاء وتعديل نقط التوقف بالكود البرمجي أثناء تنفيذه في مرحلة التشغيل Run-Time.</p>	Add Breakpoint

الجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر لوظيفة كل أمر من الأوامر الموجودة بالقائمة

الفرعية الخاصة بالأمر Add Breakpoint :

الوصف والاستخدام	الأمر
<p>يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Add Source Breakpoint الموضح في الشكل التالي :</p> 	Source Breakpoint



بصندوق الحوار هذا تستطيع أن تضع نقطة توقف فى سطر معين بالكود البرمجي المصدرى بالتطبيق الذى تعمل به. ونتيجة ذلك أنه عندما تقوم بتشغيل التطبيق تجد أن نقطة التنفيذ فى محرر الكود البرمجي Code Editor تشير إلى موضع نقطة التوقف كما هو موضح بالشكل التالى :

```
Unit1
+ TForm1
+ TVarabk
+ U.e.
procedure TForm1.FileNewExecute(Sender: T
begin
RichEdit1.Clear;
FileName := 'untitled.txt';
StatusBar1.Panels[0].Text := File
end;
```

هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة 

يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Add Address Breakpoint الموضح فى الشكل التالى :

Address: 00
Condition:
Pass count: 0
Group:
Advanced >>
OK Cancel Help

بصندوق الحوار هذا تستطيع أن تضع نقطة توقف فى آلية معينة من آليات تنفيذ الأوامر machine instruction. وعندما تقوم بتشغيل التطبيق نجد أن نقطة التنفيذ فى النافذة CPU تشير إلى موضع نقطة التوقف كما هو موضح بالشكل التالى :

Address
Breakpoint



هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة 

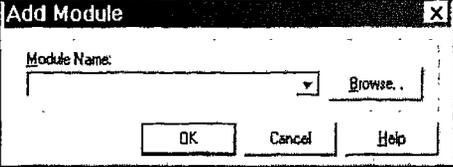
عن طريق هذا الأمر يتم فتح صندوق الحوار Add Data Breakpoint الموضح فى الشكل التالى :

Data Breakpoint

بصندوق الحوار هذا تستطيع وضع نقطة توقف فى عنوان معين لكى تعمل على إيقاف تنفيذ البرنامج عندما تصل نقطة التنفيذ إلى الموضع الموجودة فيه نقطة التوقف. هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة 

عن طريق هذا الأمر يتم فتح صندوق الحوار Add/Edit Module Breakpoint الموضح فى الشكل التالى :

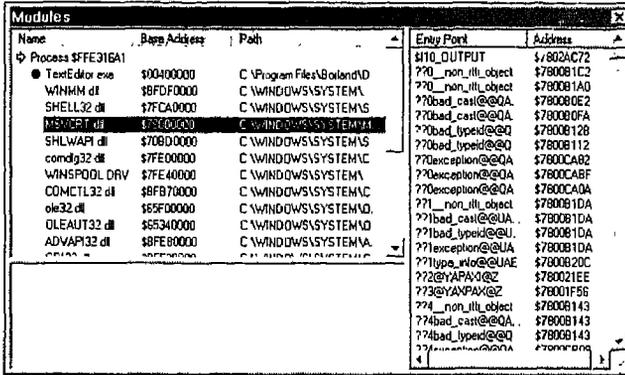
Module Load Breakpoint



من خلال صندوق الحوار هذا تستطيع أن تعلق تنفيذ البرنامج فى module عندما يكون محمل بالذاكرة. هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة .

خطوات إضافة نقط توقف من خلال مشاهد اكتشاف ومعالجة الأخطاء debugging views

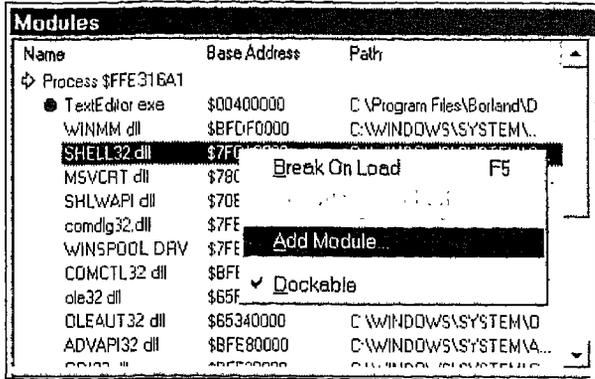
- (١) قم أولاً بتشغيل التطبيق الذى تعده. ثم افتح القائمة View واختر منها الأمر Debug Windows ثم اختر Modules لتظهر على الشاشة النافذة Module List الموضحة فى الشكل التالى :



Name	Base Address	Path	Entry Point	Address
Process \$FFE316A1			\$10_OUTPUT	\$7802AC72
● TextEditor.exe	\$00400000	C:\Program Files\Boland\ID	??0_non_ill_object	\$780081C2
WINMM.dll	\$BFD00000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??0_non_ill_object	\$780081A0
SHELL32.dll	\$7FCA0000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??0bad_cast@@QA	\$780080E2
ntuserui.dll	\$7E400000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??0bad_cast@@QA	\$780080FA
			??0bad_typeid@@Q	\$78008128
SHLWAPI.dll	\$70B00000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??0bad_typeid@@Q	\$78008112
cmdg32.dll	\$7FE00000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??0exception@@QA	\$7800CA82
WINSPOOL.DRV	\$7FE40000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??0exception@@QA	\$7800CABF
COMCTL32.dll	\$8FB70000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??0exception@@QA	\$7800CADA
ole32.dll	\$85F00000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??1_non_ill_object	\$780081DA
OLEAUT32.dll	\$85340000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??1bad_cast@@QIA	\$780081DA
ADVAPI32.dll	\$8FE80000	C:\WINDOWS\SYSTEM	??1bad_typeid@@QIA	\$780081DA
			??1type_info@@QIAE	\$7800820C
			??2@YAPAX@@Z	\$780021EE
			??2@YAPAX@@Z	\$78001F56
			??4_non_ill_object	\$78008143
			??4bad_cast@@QA	\$78008143
			??4bad_typeid@@Q	\$78008143

شكل توضيحي :

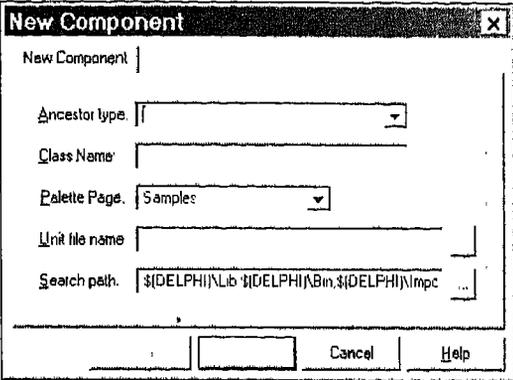
- (٢) انقر بالزر الأيمن على أى Module من Modules الموجودة فى الجانب الأيسر العلوى من النافذة Modules List ثم اختر Add module من القائمة المختصرة التى تظهر على الشاشة كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

القائمة Component

تشتمل القائمة Component مجموعة الأوامر التالية :

الوصف والاستخدام	الأمر
<p>يقوم هذا الأمر بفتح صندوق الحوار New Component الموضح في الشكل التالي :</p>  <p>بصندوق الحوار هذا تستطيع إنشاء مكون جديد من خلال تحديد كل من نوع الكائن الذي سينحدر منه واسم القطاع الذي سيوجد به واختيار الباليتة التي سيوضع بها بباليتة المكونات وتحديد اسم ملف الوحدة الخاص به وتحديد أين سيتم تخزينه. هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة .</p>	<p>New Component</p>



يقوم هذا الأمر بتركيب وتثبيت مكون داخل حزمة برمجية موجودة بالفعل وذلك من خلال التبويب Into Existing Package بصندوق الحوار Install Component في الشكل التالي :

The screenshot shows the 'Install Component' dialog box with the 'Into existing package' tab selected. The fields are as follows:

- Unit file name: [Empty] [Browse...]
- Search path: [D:\DELPHI\Lib;D:\DELPHI\Bin;D:\DELPHI\Imports;D:\DELPHI\Projects\Bpl]
- Package file name: [Program Files\Borland\Delphi6\Bds\user.dpl] [Browse...]
- Package description: [Borland User Components]

Buttons: OK, Cancel, Help

كما يمكن أيضا تركيب وتثبيت مكون داخل حزمة برمجية جديدة بالفعل وذلك من خلال التبويب Into New Package بصندوق الحوار Install Component في الشكل التالي :

The screenshot shows the 'Install Component' dialog box with the 'Into new package' tab selected. The fields are as follows:

- Unit file name: [Empty] [Browse...]
- Search path: [D:\DELPHI\Lib;D:\DELPHI\Bin;D:\DELPHI\Imports;D:\DELPHI\Projects\Bpl]
- Package file name: [Empty] [Browse...]
- Package description: [Empty]

Buttons: OK, Cancel, Help

هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة



يعمل هذا الأمر على إضافة مكتبات الأنواع الخاصة بأدوات التحكم إلى المشروع الذي تعده وهذه الإضافة تتم عن طريق صندوق الحوار Import ActiveX في الشكل التالي :

Install
Component

Import
ActiveX
Control



<p>هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة </p>	

من خلال هذا الأمر يمكن تفصيل مكونات وحفظها على أساس كونها قوالب بأسماء جديدة وفي صفحة جديدة بالليته المكونات وبأيقونات خاصة بهم أيضا.

Create Component Template

من خلال هذا الأمر يتم فتح صندوق الحوار Project Options الموضح في الشكل التالي :

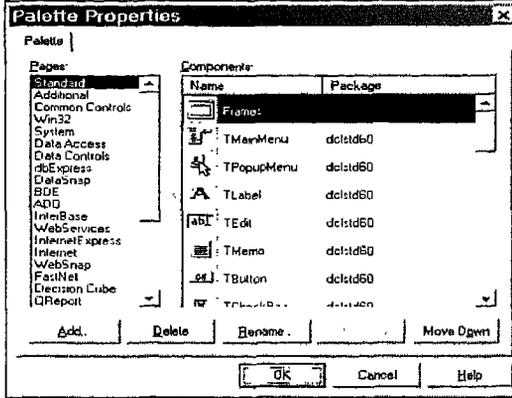
Install Packages

--	--



بصندوق الحوار هذا يتم تحديد الحزم البرمجية التي يحتاج إليها المشروع الذي تعده. هذا ويمكن استدعاء هذا الأمر عن طريق النقر بالماوس على الأيقونة

يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Palette Properties الموضح في الشكل التالي :



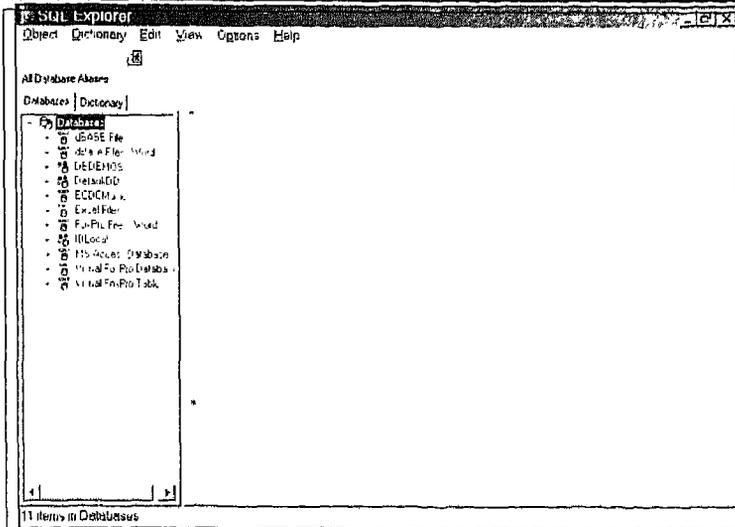
Configure Palette

من خلال صندوق الحوار هذا يمكن إضافة مكونات جديدة إلى باليتة المكونات كما يمكن أيضا إزالة أي مكونات منها وكذلك تغيير اسماء أي من المكونات الموجودة بها بالإضافة إلى إمكانية تغيير ترتيب أيقونات المكونات في كل صفحة من صفحات باليتة المكونات.

القائمة Database

الأوامر الموجودة في القائمة Database تمكنك من إنشاء وتعديل وتتبع ومشاهدة قواعد البيانات. هذا والجدول التالي يقدم لنا وصفا مختصرا لوظيفة الأوامر الموجودة بهذه القائمة :

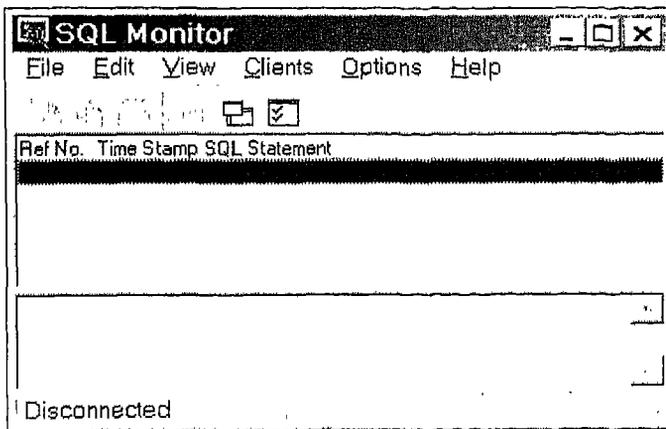
الوصف والاستخدام	الأمر
يعمل هذا الأمر على فتح النافذة SQL Explorer الموضحة في الشكل التالي :	Explorer



كما يمكن أن يتم فتح النافذة Database Explorer وذلك اعتماداً على نوع إصدار اللغة الذي تتعامل معه. وعلى العموم فكلتا النافذتين تسمح لك بأن تنشأ وتشاهد وتحرير البيانات والـ BDE aliases. كما أن الأداة SQL Explorer تسمح لك بأن تعد أدوات استفسار لكل من قواعد البيانات المحلية أو البعيدة.

عند استخدام هذا الأمر يتم فتح النافذة SQL Monitor الموضحة في الشكل التالي :

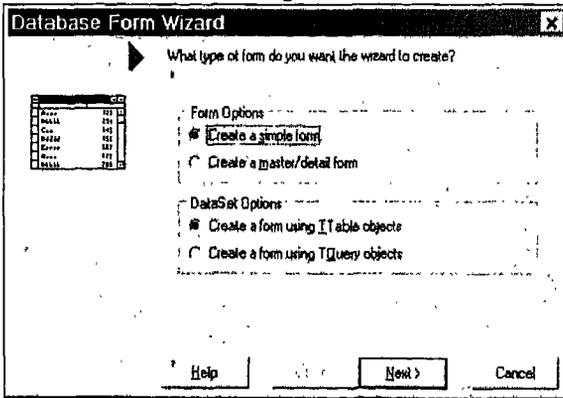
SQL Monitor



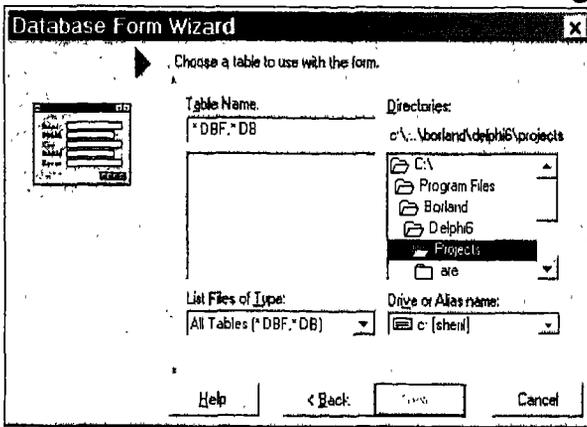
هذه الأداة تكون متاحة للاستخدام فقط في بعض إصدارات لغة

Delphi وهي تسمح لك بأن تراقب SQL resource allocation ومشاهدة جمل الاستدعاءات الحقيقية التي يتم التعامل معها من خلال أدوات الربط SQL Links وهذه الإستدعاءات تكون لخدمات بعيد أو لمصدر من مصادر البيانات ODBC وذلك من خلال ODBC Socket.

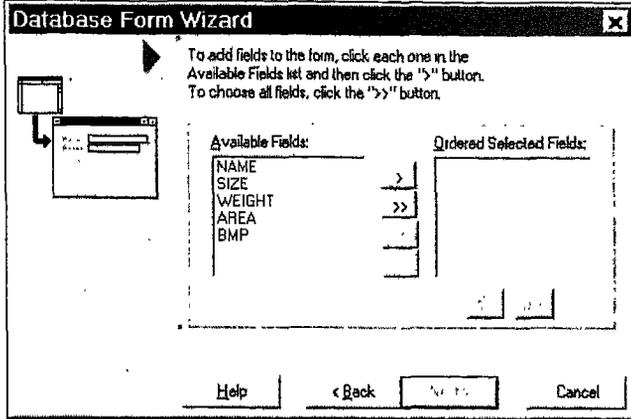
Form Wizard عند اختيار هذا الأمر يتم فتح أول صندوق حوار في المعالج Database Form Wizard (المستخدم لإنشاء فورمة تعرض بيانات من قواعد بيانات محلية أو بعيدة) الموضح في الشكل التالي :



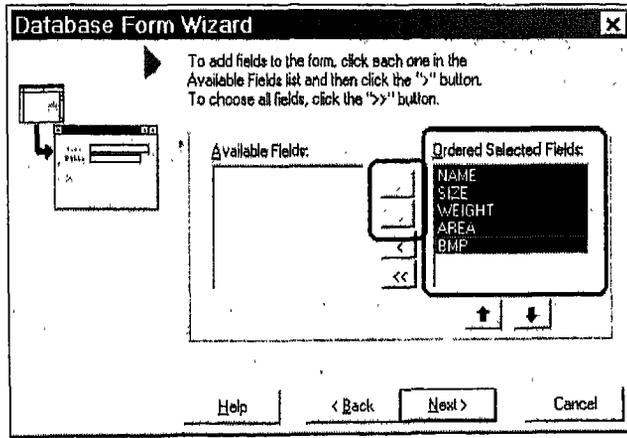
صندوق الحوار هذا يطلب تحديد نوعية الفورمة التي تود إنشاؤها. بعد ذلك انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال إلى صندوق الحوار التالي والموضح بالشكل التالي :



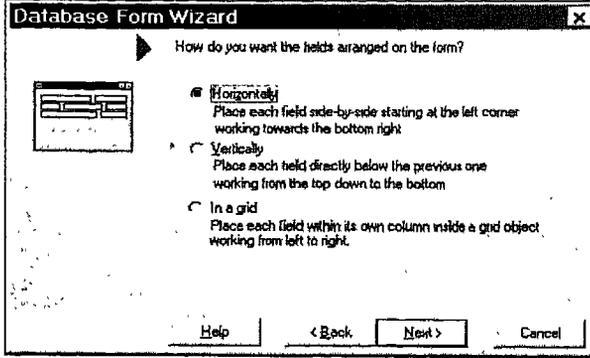
بصندوق الحوار هذا تستطيع اختيار الجدول الذى سيكون مصدر للبيانات التى سيتم عرضها فى الفورمة. بعد ذلك انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال إلى صندوق الحوار التالى والموضح بالشكل التالى :



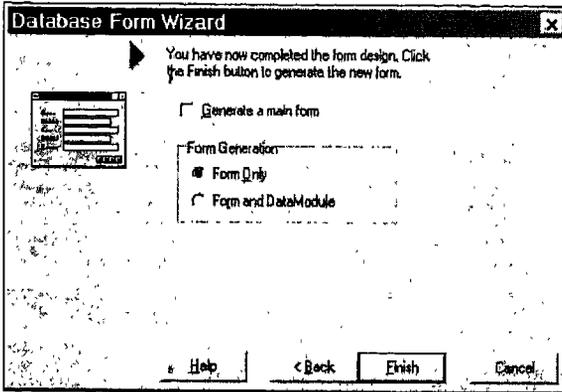
بصندوق الحوار هذا تستطيع اختيار الحقول التى سيتم وضعها فى الفورمة وللقيام بذلك علم بالماوس على الحقول التى ترغبها فى قائمة العرض Available Fields ثم انقر بالماوس على الأيقونة > (أو انقر بالماوس على الأيقونة >> لنقل الحقول كلها من قائمة العرض Available Fields إلى قائمة العرض Ordered Selected Fields كما هو موضح بالشكل التالى :



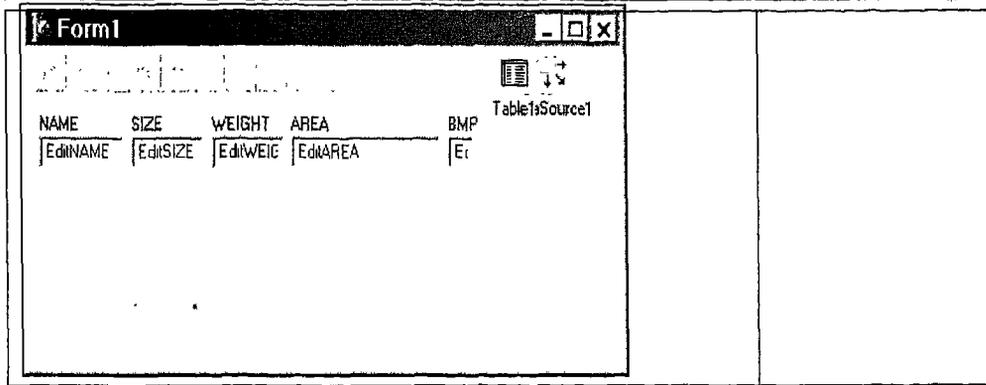
والآن انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال إلى صندوق الحوار التالى والموضح بالشكل التالى :



صندوق الحوار هذا يطلب منك تحديد طريقة ترتيب الحقول المختارة فى الفورمة (أفقيا أو رأسيا أو فى مجموعة خلايا كما فى برامج الجداول الإلكترونية مثل برنامج Excel). بعد ذلك انقر بالماوس على المفتاح Next للانتقال إلى صندوق الحوار التالى والموضح بالشكل التالى :



يعتبر صندوق الحوار هذا آخر صندوق حوار فى المعالج Database Form Wizard وهو يطلب منك أن تنقر بالماوس على المفتاح Finish للبدء فى تكوين الفورمة والتي يمكن أن تكون مشابهة للفورمة الموضحة فى الشكل التالى :



القائمة Tools

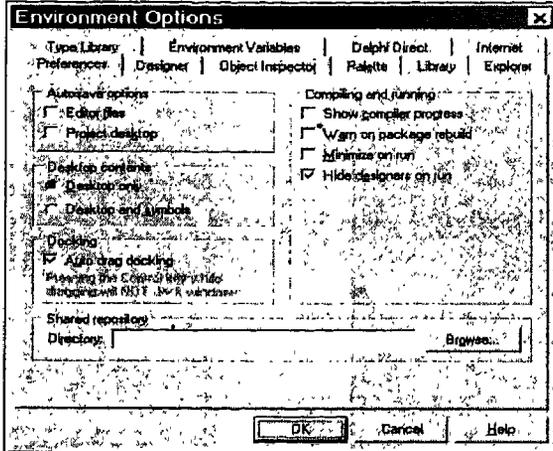
- يمكن استخدام قائمة الأدوات Tools للقيام بالآتى :
- مشاهدة القيم التحديدية التى تتحكم فى خصائص بيئة العمل مع إمكانية تغيير أى من هذه القيم التحديدية.
 - مشاهدة القيم التحديدية التى تتحكم فى خصائص عملية التحرير Editing مع إمكانية تغيير أى من هذه القيم التحديدية.
 - مشاهدة القيم التحديدية التى تتحكم فى خصائص وصفات أداة اكتشاف ومعالجة الأخطاء والثغرات Debugger مع إمكانية تغيير أى من هذه القيم التحديدية.
 - التعديل فى العناصر الموجودة فى مستودع الكائنات Object Repository.
 - التعديل فى مجموعة البرامج الموجودة فى القائمة Tools.
 - إنشاء وتعديل جداول قواعد البيانات المحلية.
 - إنشاء وتعديل مجموعات الحزم البرمجية.
 - إنشاء وتحرير الصور.
- فيما يلى سنستعرض سويا من خلال الجدول التالى الأوامر الأساسية Default الموجودة فى القائمة Tools :

الوصف والاستخدام

الأمر

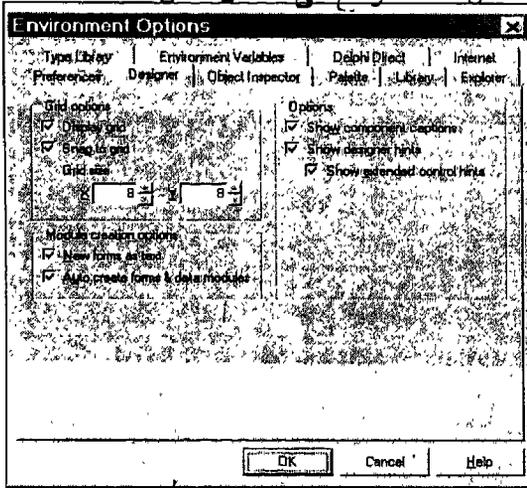
من خلال هذا الأمر يتم عرض صندوق حوار خيارات بيئة العمل Environment Options في الشكل التالي :

Environment Options

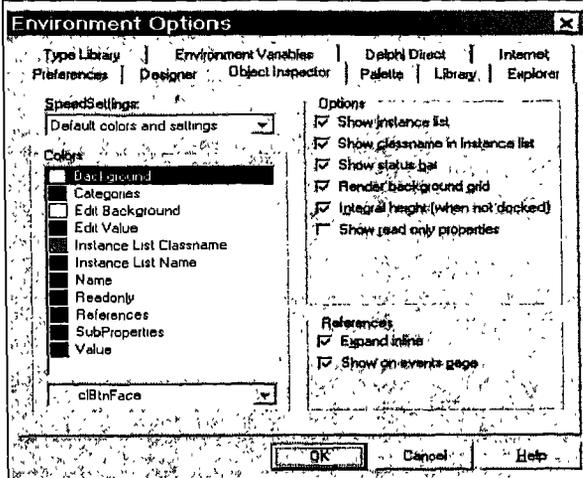


عن طريق صندوق الحوار هذا تستطيع أن تقوم بكل من الآتي :

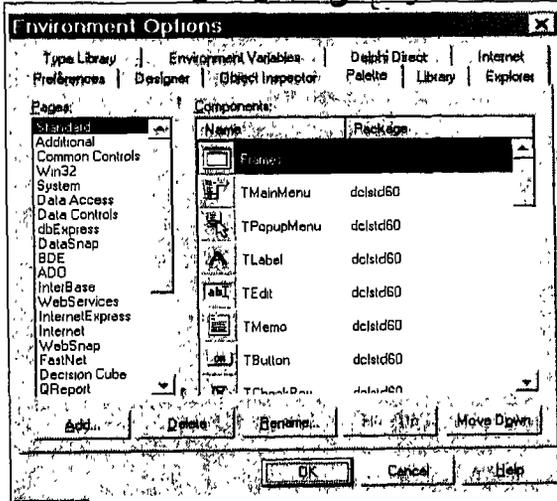
- تحديد القيم المفضلة لتهيئة بيئة العمل وذلك من خلال التبويب Preferences الموضوع في الشكل السابق.
- تحديد القيم المفضلة لأداة تصميم الفورم وذلك من خلال التبويب Designer الموضوع في الشكل التالي :



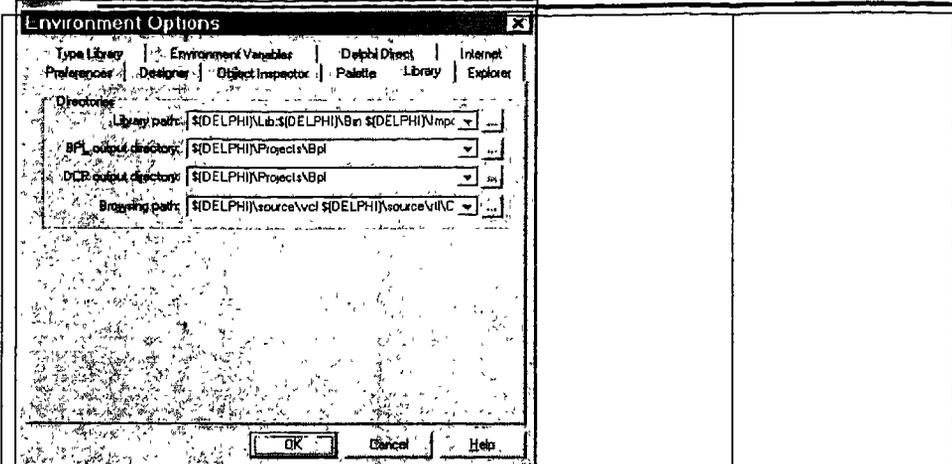
التحكم في خصائص النافذة Object Inspector وذلك من خلال التبويب Object Inspector الموضح في الشكل التالي :



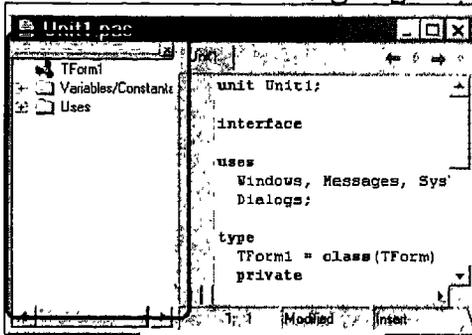
التحكم في خصائص باليطة المكونات وذلك من خلال التبويب Palette الموضح في الشكل التالي :



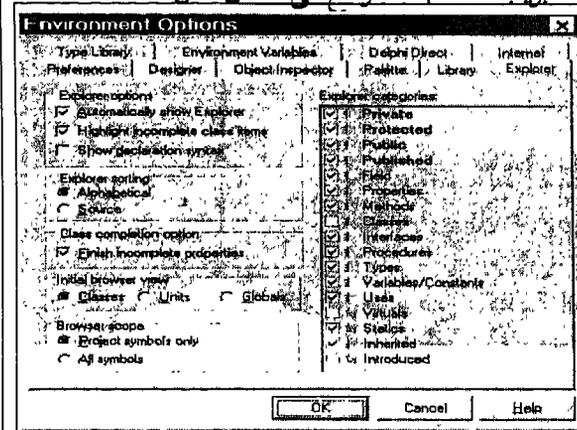
التحكم في خصائص كل من مترجم اللغة وأداة الربط Linker والفهارس الخاصة بهما لجميع الحزم البرمجية وذلك من خلال التبويب Library الموضح في الشكل التالي :



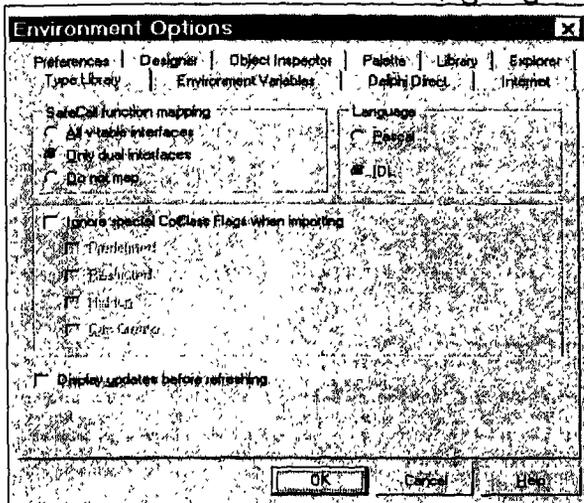
التحكم في خصائص متصفح الكود البرمجي الموجود في الجانب الأيسر بنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



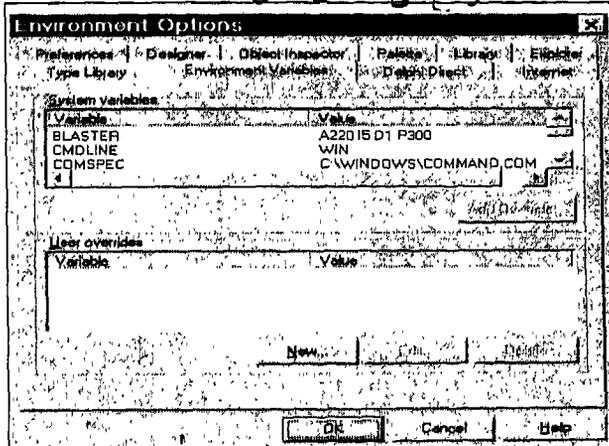
وذلك من خلال التثبيت Explorer الموضح في الشكل التالي :



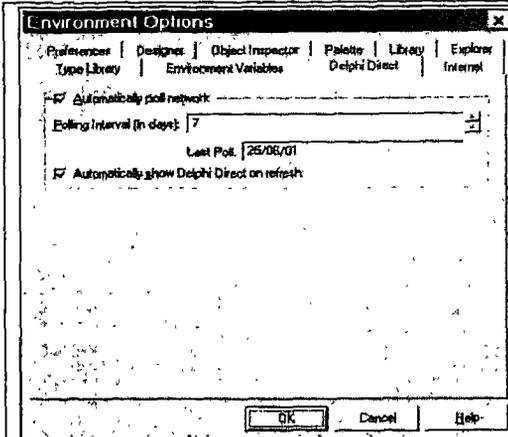
● التحكم في خصائص مكتبات الأنواع والمسارات الدالة على وجودها وذلك من خلال التبويب Type Library الموضوع في الشكل التالي :



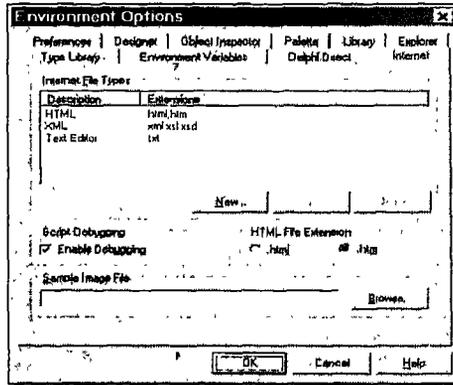
● التحكم في القيم الخاصة بالمتغيرات التي تحدد صفات بيئة العمل وذلك من خلال التبويب Environment Variables الموضوع في الشكل التالي :



● التحكم في إمكانية الوصول إلى المصادر المتاحة بشبكة الإنترنت للغة Delphi وذلك من خلال التبويب Delphi Direct الموضوع في الشكل التالي :



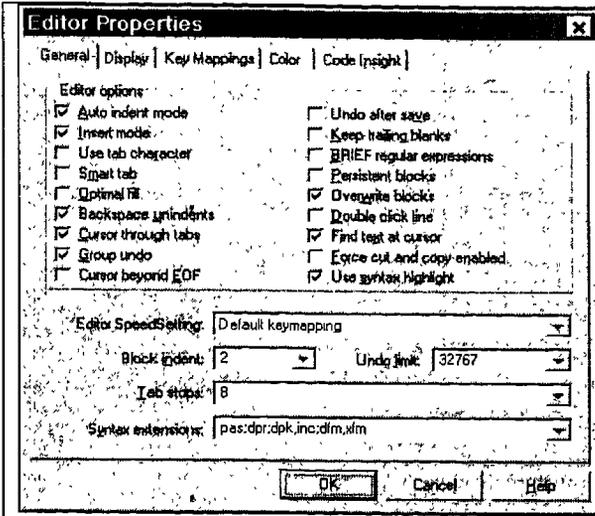
● التحكم في خصائص إمكانية تفاعل لغة Delphi مع الملفات المعدة بلغات البرمجة للإنترنت مثل لغة XML ولغة HTML وذلك من خلال التبويب Internet الموضح في الشكل التالي :



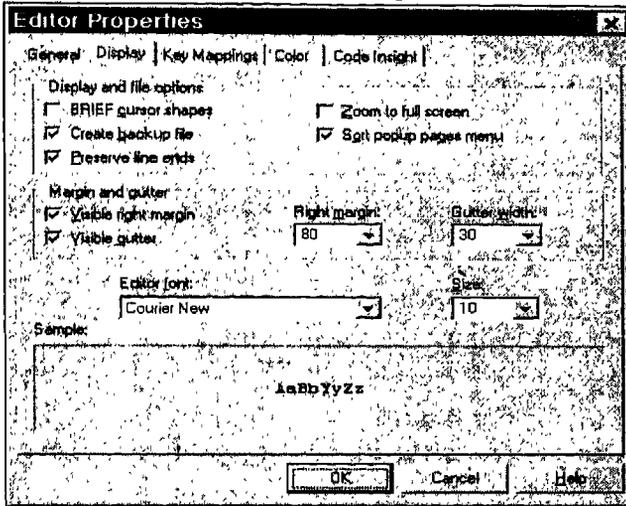
يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Editor Properties الذي يمكن من خلاله تحديد القيم المفضلة لتهيئة محرر الكود البرمجي Code Editor. وهذه التهيئة تتم من خلال الآتي :

التحكم في الخصائص العامة لمحرر الكود البرمجي وذلك عن طريق التبويب General الموضح في الشكل التالي :

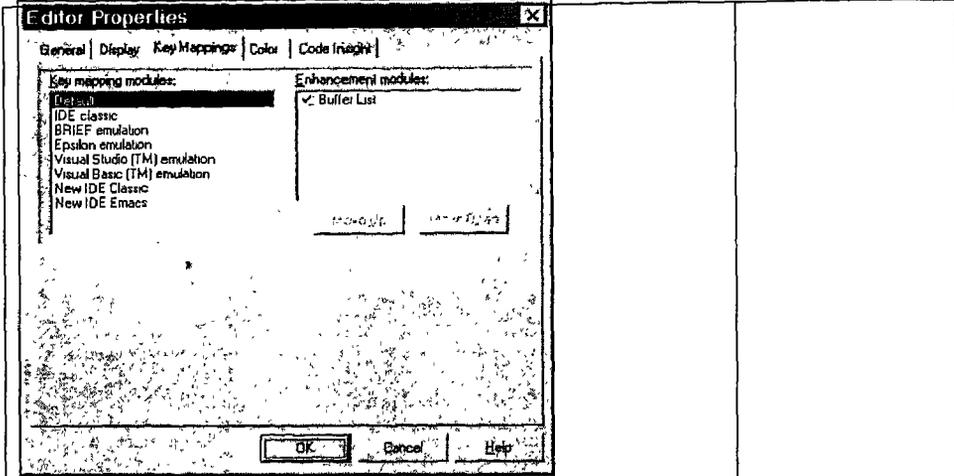
Editor Options



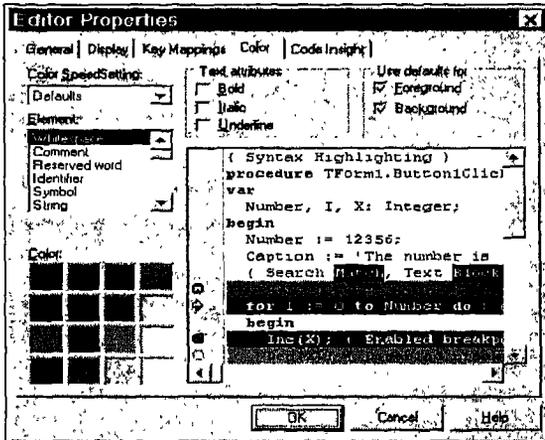
التحكم في طريقة عرض النصوص بمحرر الكود البرمجي وذلك عن طريق التبويب Display الموضح في الشكل التالي :



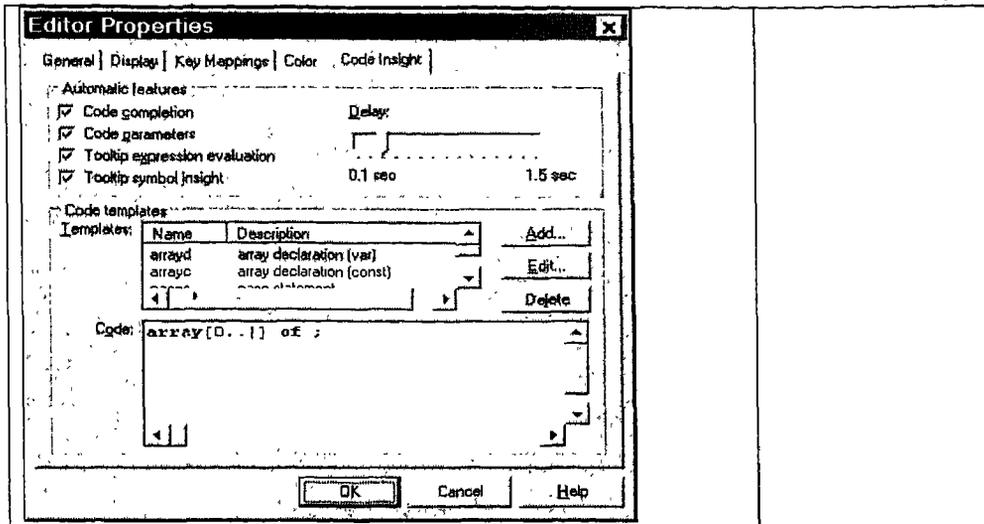
التحكم في خصائص key mapping Modules مع إمكانية تمكين أو تعطيل أى منها بمحرر الكود البرمجي وذلك عن طريق التبويب Key Mapping الموضح في الشكل التالي :



التحكم في طريقة تلوين أجزاء معينة في الكود البرمجي مثل الكلمات المحجوزة وأسماء الدوال... وذلك عن طريق التبويب Color الموضح في الشكل التالي :



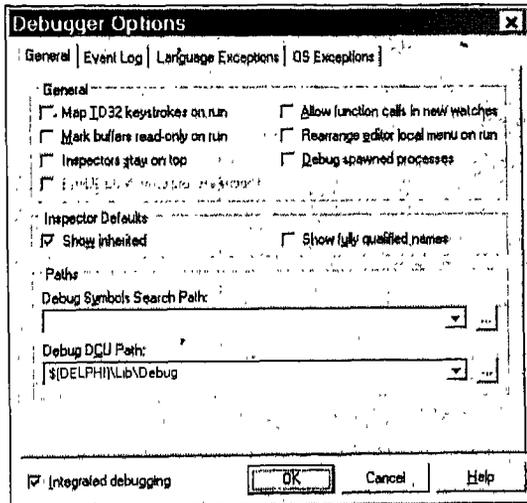
التحكم في طريقة مشاهدة الكود البرمجي بمحرر الكود البرمجي وفي إمكانية الاستكمال التلقائي للجمل في أثناء كتابتها وذلك عن طريق التبويب Code Insight الموضح في الشكل التالي :



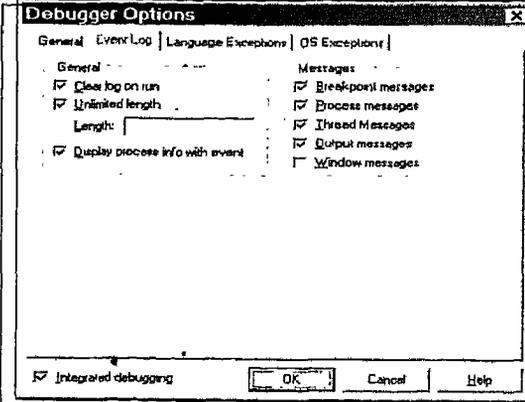
يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Debugger Options والذي يمكن من خلاله التحكم في خصائص وصفات أداة اكتشاف ومعالجة الأخطاء والثغرات وهذا التحكم يتم من خلال التبويبات الأربعة التالية :

Debugger Options

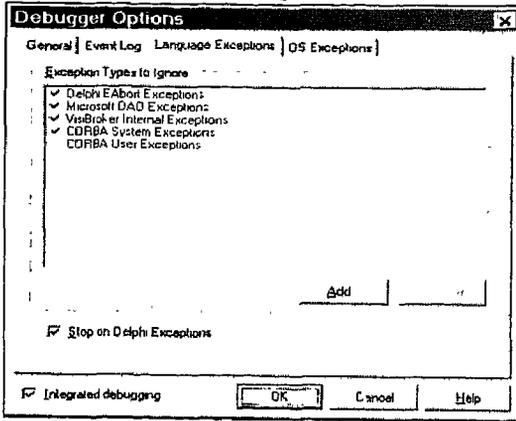
التبويب General الموضح في الشكل التالي :



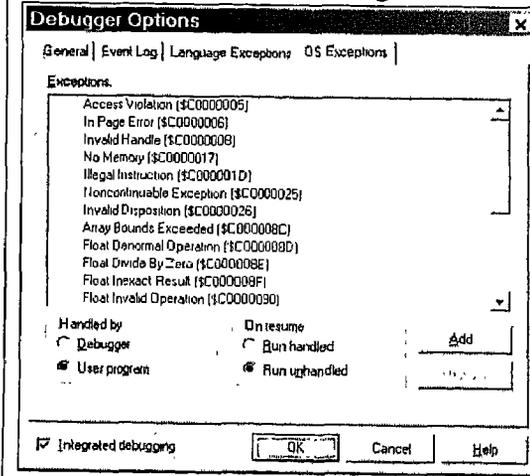
التبويب Event Log الموضح في الشكل التالي :



التبويب Language Exceptions الموضح في الشكل التالي :

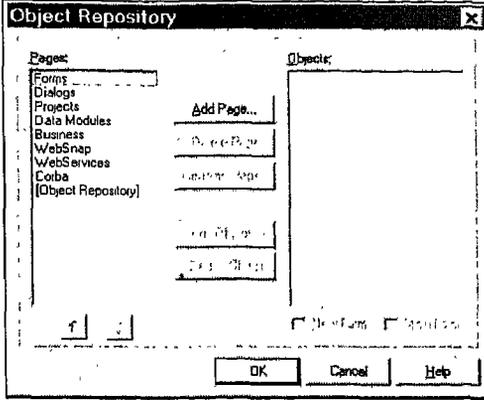


التبويب OS Exceptions الموضح في الشكل التالي :





يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Object Repository الموضح فى الشكل التالى :



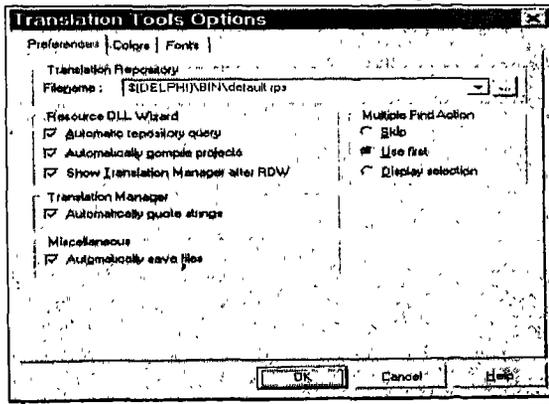
Repository

من خلال صندوق الحوار هذا يمكن إضافة صفحات جديدة إلى مستودع الكائنات كما يمكن أيضا مسح أى صفحة من الصفحات الموجودة بالفعل كما نستطيع أيضا تغيير اسم أى من هذه الصفحات

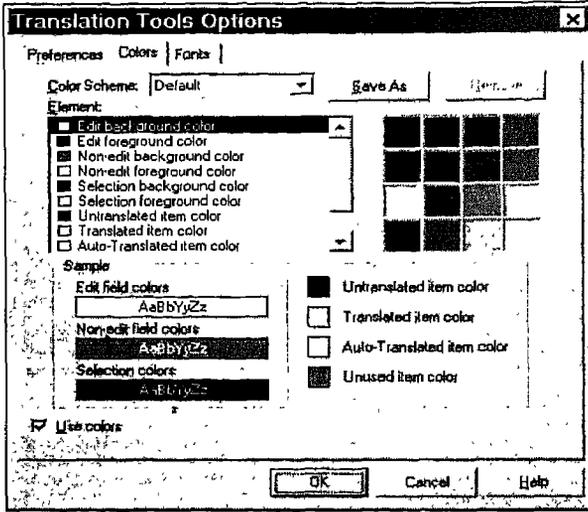
عن طريق هذا الأمر يتم فتح صندوق الحوار Translation Tools Options والذي يمكن من خلاله تهيئة وإعداد أدوات الترجمة اللغوية Translation Tools وذلك من خلال التبويبات الثلاثة الموجودة به :

Translation Tools Options

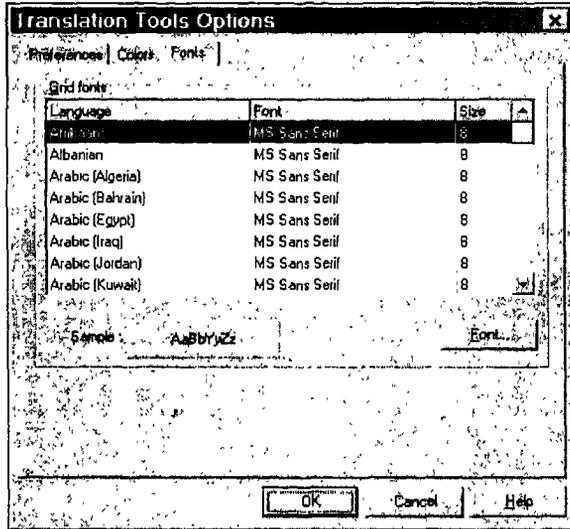
التبويب Preferences الموضح فى الشكل التالى :



التبويب Colors الموضح في الشكل التالي :



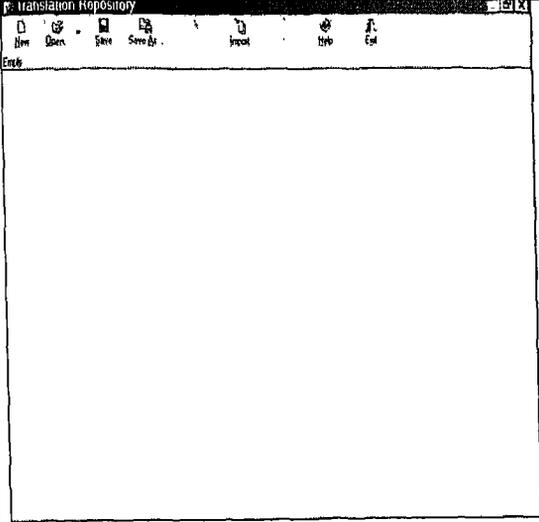
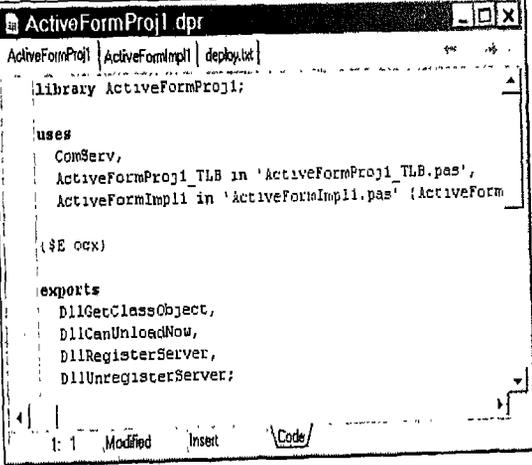
التبويب Fonts الموضح في الشكل التالي :



يعمل هذا الأمر على فتح نافذة مستودع الترجمة Translation Repository الموضح في الشكل التالي :

Translation Repository



	
<p>من خلال هذه النافذة يمكن تخزين واستعادة السلاسل الحرفية المترجمة في مدير الترجمة.</p> <p>عن طريق هذا الأمر يتم الولوج إلى محرر صفحات الويب وهذا المحرر ينتمي إلى الطائفة third-party وهذا المحرر يتألف من التبويبات الثلاثة التالية :</p> <p>التبويب ActiveFormProj1 الموضح في الشكل التالي :</p>  <p>التبويب ActiveFormImpl1 الموضح في الشكل التالي :</p>	<p>External Editor</p>



```

ActiveFormImp11.pas
ActiveFormProj1 ActiveFormImp11 | deploy.txt |
unit ActiveFormImp11;

{$WARN SYMBOL_PLATFORM OFF;}

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Classes, Graphics, Cont
  ActiveX, AxCtrls, ActiveFormProj1_TLB, StdVcl;

type
  TActiveFormX = class(TActiveForm, IActiveFormX)
  private
    : Private declarations
    FEvents: IActiveFormXEvents;
  
```

التبويب Deploy.txt الموضح في الشكل التالي :

```

C:\Program Files\Borland\Delphi6\deploy.txt
ActiveFormProj1 ActiveFormImp11 | deploy.txt |
-----
Deploying Delphi Applications
-----

Please read this entire file before deploying Delphi 6
lications, components, or libraries. This file is prov
pursuant to the Borland No-Nonsense License Statement
provides information on deploying Delphi 6 application

Table of Contents
-----

```

يعمل هذا الأمر على فتح النافذة Web App Debugger الموضح في الشكل التالي :

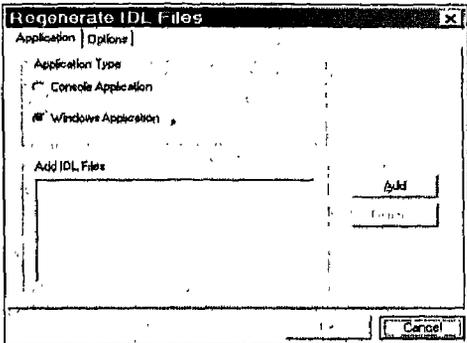
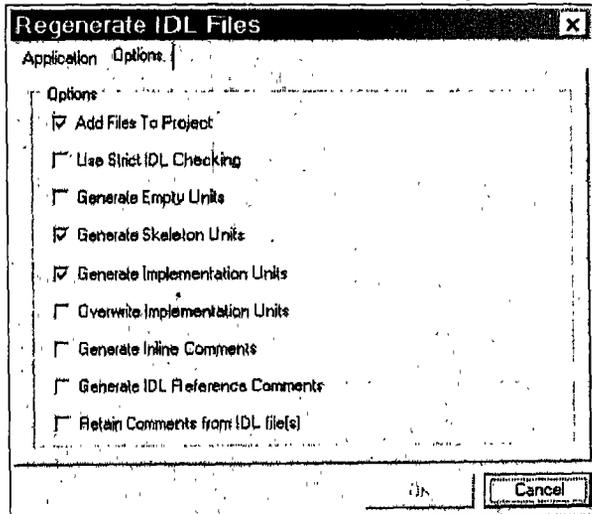
Web App Debugger

```

Web App Debugger
Server Help
Port 1024
Start
Default URL: http://localhost:1024/ServerInfo ServerInfo
Statistics Log
RequestCount: 0
TotalResponseTime: 0
AvgResponseTime: 0
LastResponseTime: 0
MinResponseTime: 0
MaxResponseTime: 0

```

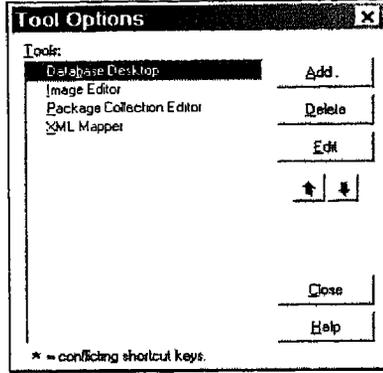


<p>عن طريق هذه النافذة تستطيع أن تختبر تطبيقات التى تعدها للعمل فى خوادم شبكة الويب كما تستطيع أيضا اكتشاف ومعالجة الأخطاء والثغرات التى تظهر بها.</p>	
<p>عن طريق هذا الأمر يتم فتح صندوق الحوار Regenerate IDL Files والذى يمكن من خلاله تكوين تطبيق client أو Server مبنى على الملفات التى من النوعية IDL Files. هذا ويتألف صندوق الحوار هذا من التبويبات التالية :</p> <p>التبويب Application الموضح فى الشكل التالى :</p> 	<p>Regenerate CORBA IDL Files</p>
<p>التبويب Options الموضح فى الشكل التالى :</p> 	



يعمل هذا الأمر على فتح صندوق الحوار Tool Options الموضح فى الشكل التالى :

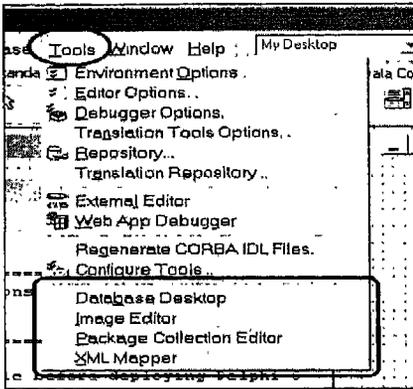
Configure Tools



يمكن استخدام صندوق الحوار هذا لإضافة أو إزالة أو تعديل الأوامر الموجودة فى القائمة Tools.

الخيارات الإضافية بالقائمة Tools

الجزء السفلى بالقائمة Tools والموضح فى الشكل التالى يمكن تفصيله كما يروى لك :



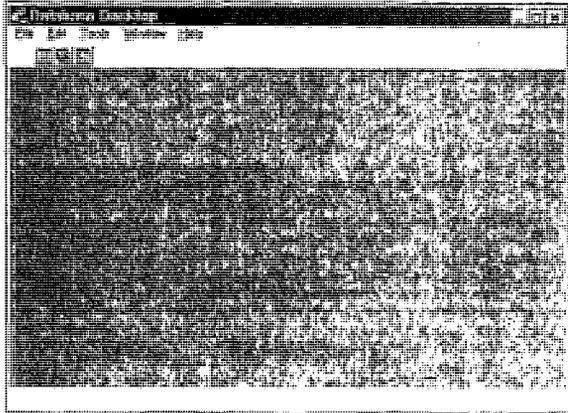
شكل توضيحي :

فأنت تستطيع إزالة الأدوات الموجودة فى هذا الجزء كما تستطيع أيضا إضافة أدوات أخرى من الأدوات التى سبق تثبيتها أو تفصيلها والتى ترغب فى التعامل معها فى أثناء استخدام اللغة.

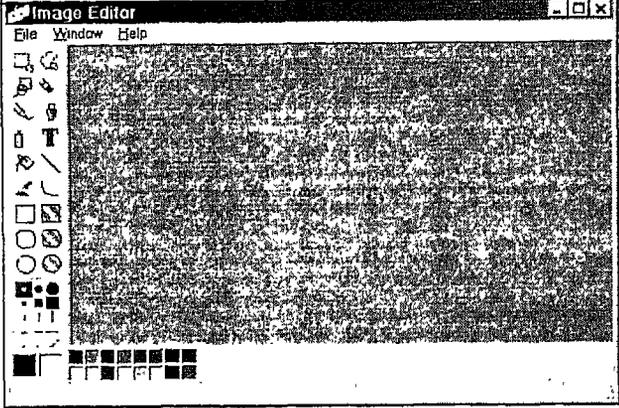
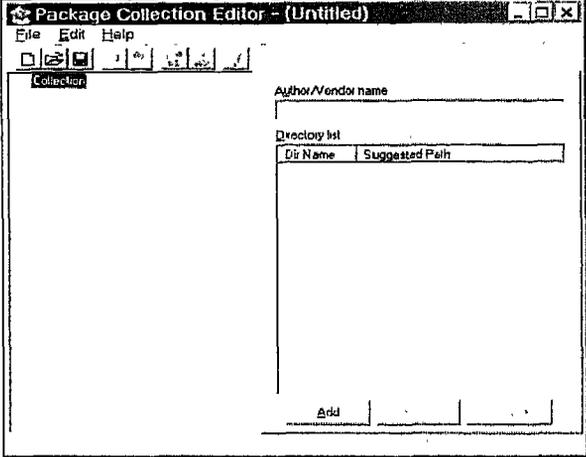


الجدول التالي يقدم لنا وصف مختصر للأوامر الافتراضية Default الموجودة بهذا

الجزء من القائمة Tools :

الوصف والاستخدام	الأمر
<p>عند اختيار هذا الأمر يتم فتح النافذة Database Desktop الموضح في الشكل التالي :</p>  <p>وهذه النافذة تمثل أداة يمكن من خلالها إنشاء أو إعادة بناء جداول قواعد البيانات كما يمكن أيضا استعراض البيانات المخزنة في هذه الجداول والتعديل بها أيضا. وأنت تستطيع التعامل مع الجداول الموجودة بقواعد البيانات المصممة من خلال Paradox و dBASE و SQL. هذا ونود هنا القول بأن هذه الأداة توجد في الأصل في المسار التالي :</p> <p>Program Files\Common Files\Borland Shared\Database Desktop</p>	<p>Database Desktop</p>
<p>من خلال هذا الأمر يمكن التعامل مع أداة لإنشاء وتحرير الصور التي يتم استخدامها في التطبيق الذي تعده. وهذه الأداة تتمثل في النافذة Image Editor الموضحة في الشكل التالي :</p>	<p>Image Editor</p>



	
<p>يعمل هذا الأمر على فتح النافذة Package Collection Editor الموضحة في الشكل التالي :</p>  <p>هذه النافذة تسمح لك بأن تشاهد وتحرك الحزم البرمجية والملفات الأخرى الملحقة بأى من مجموعات الحزم البرمجية وبهذه الطريقة يمكن توزيع الحزم البرمجية لكي يستخدمها المبرمجون الآخرون.</p>	<p>Package Collection Editor</p>
<p>عند اختيار هذا الأمر يتم فتح النافذة XML Mapper Tool الموضحة في الشكل التالي :</p>	<p>XML Mapper</p>



من خلال هذه النافذة تستطيع أن تقوم بتعريف mappings التي تتم بين المستندات المعدة بلغة XML وحزم البيانات التي تستخدمها مجموعات البيانات العميلة client datasets.

الفصل الثالث

استخدام

مكتبة المكونات Components

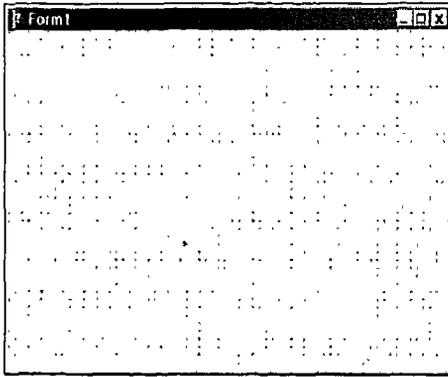
لدى Delphi 6



بيئة التطوير المتكاملة IDE

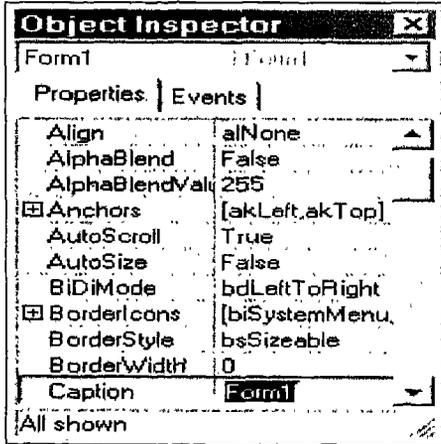
عندما تبدأ في تشغيل لغة Delphi فإنك تتواجد بشكل مباشر داخل بيئة التطوير المتكاملة IDE الخاصة بلغة Delphi. وبيئة العمل هذه تعمل على توفير كافة الأدوات التي تحتاج لها لتصميم وتطوير واختبار وفحص Debug ونشر وتوزيع التطبيقات.

تتضمن بيئة التطوير المتكاملة IDE الخاصة بلغة Delphi على أداة ظاهرية لتصميم الفورم والموضحة بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

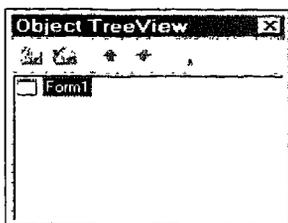
ونافذة لفحص الكائنات تسمى Object Inspector والموضحة بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

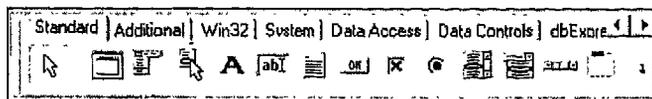
ونافذة للمشاهدة الشجرية للكائنات تسمى Object TreeView والموضحة بالشكل

التالي :



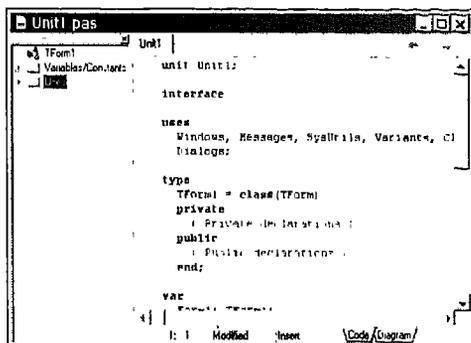
شكل توضيحي :

وبالليته المكونات والموضحة بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

ومحرر الكود البرمجي Code Editor الموضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

ومدير المشروع Project Manager وأداة لإكتشاف الأخطاء البرمجية ومعالجتها تسمى debugger بالإضافة إلى العديد من الأدوات الأخرى.

بعض الأدوات قد لا تكون موجودة بكافة إصدارات Delphi 6.



وأنت تستطيع التنقل بحرية من التمثيل المرئي لأي كائن (موجود في أداة تصميم الفورمة) إلى النافذة Object Inspector وذلك للتعديل في الحالة التشغيلية الابتدائية لهذا الكائن ثم تنتقل بعد ذلك إلى محرر الكود البرمجي Code Editor للتعديل في منطق التنفيذ لهذا الكائن.



التغيير في الخصائص المرتبطة بالكود البرمجي-مثل اسم أداة معاملة الحدث-في النافذة Object Inspector يؤدي على الفور إلى تغيير الكود البرمجي المناظر لهذه الخصائص. بالإضافة لذلك فإن التغييرات التي تجرى على الكود البرمجي-مثل تغيير أسلوب أداة معاملة الحدث في جملة الاعلان عن قطاع فورمة-تنعكس مباشرة داخل النافذة Object Inspector.

تعمل بيئة التطوير المتكاملة IDE على تدعيم إمكانية تطوير التطبيقات من خلال مراحل الدورة العمرية للمنتج-بداية من التصميم إلى التطوير. كما أن استخدام الأدوات المتوفرة لدى بيئة التطوير المتكاملة IDE يسمح لك بأن تعد نموذج حقيقي وفعلي سريعا مما يؤدي بطبيعة الحال إلى التقليل من وقت الإعداد والتطوير.

تصميم التطبيقات

تمتلك لغة Delphi كافة الأدوات الضرورية للبدء في تصميم التطبيقات ومن بين هذه الأدوات ما يلي :

- نافذة فارغة تعرف بالفورمة form والتي يتم فيها تصميم واجهة الاستخدام User Interface (UI) للتطبيق الذي تعده.
- مجموعة هائلة من مكتبات القطاعات التي تشتمل على كمية كبيرة جدا من الكائنات التي يمكن استخدامها أكثر من مرة.
- النافذة Object Inspector والتي يمكن من خلالها التحكم في صفات وسلوك أى كائنات من خلال مجموعة من الخصائص والأحداث المرتبطة بهذا الكائن.
- محرر الكود البرمجي Code Editor الذي يمكن من خلاله التحكم في منطق عمل التطبيق في مرحلة التشغيل Run-Time.
- مدير المشروع Project Manager لإدارة الملفات التي يتألف منها مشروع واحد أو عدة مشروعات.
- العديد من الأدوات الأخرى مثل محرر الصور الموجود بشريط الأدوات وأداة معالجة الأخطاء المتكاملة ID (Integrated Debugger) الموجودة بالقوائم لتدعيم عملية تطوير التطبيق في بيئة التطوير المتكاملة IDE.



أدوات الأوامر الخطية Command-Line والتي تتضمن المترجمات compilers

وأدوات الربط Linkers بالإضافة إلى العديد من الخدمات الأخرى.

تستطيع أن تستخدم لغة Delphi لتصميم أى نوع من التطبيقات التي تعمل بنظم التشغيل الـ ٣٢ بت-بداية من الخدمات العامة إلى البرامج المعقدة للوصول للبيانات والتعامل مع قواعد البيانات بالإضافة إلى التطبيقات الموزعة والتي تعمل بشبكات الحاسب.

أدوات قواعد البيانات وكذلك مكونات الارتباط بالبيانات التي تمتلكها لغة Delphi تسمح لك بأن تقوم سريعاً بإعداد تطبيقات قواعد بيانات سواء كانت مكتبة Desktop (تعمل بأجهزة كمبيوتر مستقلة عن بعضها البعض) أو كانت شبكية Client/Server (التي تعمل بأجهزة كمبيوتر مرتبطة ببعضها البعض من خلال شبكة من الطراز Client/Server).

عن طريق استخدام أدوات التحكم الارتباط بالبيانات التي تمتلكها لغة Delphi تستطيع أن تشاهد على الطبيعة البيانات في أثناء قيامك بتصميم التطبيق الخاص بك كما تشاهد على الفور نتائج عمليات الاستفسار التي تجرى بقواعد البيانات وكذلك التغييرات التي تجرى على واجهة استخدام التطبيق.

العديد من الكائنات المتوفرة في مكتبة القطاعات يمكن الوصول إليها من خلال بيئة التطوير المتكاملة IDE وذلك من بالليته المكونات التي تقدم كافة أدوات التحكم سواء التي تكون ظاهرة في مرحلة التشغيل Run-Time أو التي تكون مخفية في مرحلة التشغيل Run-Time وكلاهما يمكن وضعه في فورمة. ونود هنا القول بأن كل تبويب في بالليته المكونات يشتمل على مجموعة من المكونات المتشابهة في الأداء الوظيفي. والعموم نجد أن أسماء الكائنات الموجودة في مكتبات القطاع تبدأ بالحرف T مثل اسم الكائن TStatusBar.

إحدى الأشياء التي تعتبر من المظاهر القوية والفعالة التي تتمتع بها لغة Delphi تتمثل في إنه يمكنك إنشاء المكونات الخاصة بك وذلك باستخدام Object Pascal. وفي هذا الصدد نقول إن أغلب المكونات التي تأتي مع لغة Delphi قد تم كتابتها من خلال Object Pascal. وأنت تستطيع إضافة المكونات التي تكتبها بنفسك إلى بالليته المكونات كما تستطيع أيضاً تفصيل بالليته تضع فيها المكونات التي تكتبها وذلك عن طريق ضم تبويبات جديدة إلى بالليته المكونات.

تستطيع أيضا استخدام لغة Delphi لإعداد تطبيقات تكون لديها القدرة على العمل بمختلف نظم التشغيل مثل الويندوز وLinux وذلك عن طريق استخدام CLX التي تشتمل على مجموعة من القطاعات التي لو تم استخدامها بدلا من القطاعات الموجودة في VCL فإنها تسمح للبرنامج الذي تعده بأن يعمل بكل من بيئة الويندوز ونظام التشغيل Linux.

استخدام مكتبة المكونات

في البداية نقول أن كل من VCL وCLX عبارة عن مكتبات قطاعات تتألف من مجموعة من الكائنات وبعض منها يتألف من مجموعة من المكونات أو أدوات التحكم والتي تستخدمها عند تطوير التطبيقات. وكلا المكتبتين تتشابهان معا إلى حد كبير وكلاهما يشتمل على العديد من الكائنات المتماثلة. وهناك بعض الكائنات الموجودة في VCL تعمل على تنفيذ مظاهر وإمكانيات تكون متاحة ببيئة الويندوز فقط مثل الكائنات التي تظهر في كل من التبويبات التالية وبالليته المكونات :

التبويب	أيقونات المكونات الموجودة به
ADO	Data Access Data Controls dbExpress DataSnap BDE ADO InterBase
BDE	Data Access Data Controls dbExpress DataSnap BDE ADO InterBase
QReport	InternetExpress Internet WebSnap FastNet Decision Cube QReport Dialog
COM+	Decision Cube QReport Dialog Win 3.1 Samples ActiveX COM+ Indu
Web Services	WebServices InternetExpress Internet WebSnap FastNet Decision Cube
Servers	Samples ActiveX COM+ Indu Clients Indu Servers Indu Misc Servers



أما بالنسبة للكائنات الموجودة في CLX فهي متاحة بكل من بيئة الويندوز ونظام التشغيل Linux.

الكائنات الموجودة بكل من VCL و CLX تعتبر كيانات نشطة Active entities وتشتمل على كافة البيانات الضرورية والأساليب (الكود) الذى يعمل على تعديل هذه البيانات التى تكون مخزنة فى حقول وخصائص الكائنات كما أن الكود يكون مؤلف من الأساليب التى تتعامل مع قيم الحقول والخصائص. هذا ويتم الاعلان عن كل كائن على أساس أنه قطاع Class. ونود هنا القول بأن كافة الكائنات الموجودة بكل من VCL و CLX تنحدر من الكائن TObject الذى يعتبر الجد الأسمى لهذه الكائنات بما فيها الكائنات التى تقوم بإعدادها بنفسك من خلال Object Pascal.

أى مجموعة فرعية من الكائنات يطلق عليها مكونات. ويمكن تعريف المكونات بأنها كائنات تستطيع وضعها فى فورمة أو Module بيانات والتعامل معها فى أثناء مرحلة التصميم Design-Time. هذا وتظهر المكونات فى بالليته المكونات. وأنت تستطيع توصيف خصائص هذه المكونات بدون استخدام أى كود برمجى. ونود هنا القول بأن كافة المكونات بكل من VCL و CLX تنحدر من الكائن TComponent.

المكونات تعتبر كائنات لو نظرنا إليها من منظور أسلوب البرمجة OOP (اختصار للمصطلح Object-Oriented Programming) وذلك لأنها :

• تتمتع بمجموعة من الدوال التى يتم استخدامها للتعامل مع البيانات والوصول إليها بقواعد البيانات.

• تتوارث كل من البيانات وصفات السلوك من الكائنات التى تنحدر منها.

• تعمل بطريقة تفاعلية وتبادلية مع الكائنات التى تنحدر من نفس الجد وذلك فى إطار منظومة يطلق عليها polymorphism (تعدد الأشكال).

باختلاف معظم المكونات نجد أن الكائنات لا تظهر فى بالليته المكونات. ولكن بدلا من ذلك يتم الاعلان عن متغير حالة افتراضية وهذا الاعلان يكون فى وحدة الكائن ويتم تلقائيا ولكن إذا لم يتم تلقائيا فإنه فى هذه الحالة ينبغى عليك القيام به بنفسك.



أدوات التحكم تعتبر نوعا خاصا من المكونات وتكون ظاهرة للمستخدمين في مرحلة التشغيل Run-Time. هذا وتعتبر أدوات التحكم مجموعة فرعية من المكونات. ويمكن القول بأن أدوات التحكم عبارة عن مكونات مرئية تستطيع أن تشاهدها عندما يكون التطبيق الذى تتولى إعداده فى حالة عمل. وكافة أدوات التحكم تمتلك عدد من الخصائص التى يمكن من خلالها تحديد فى الصفات الظاهرية لأدوات التحكم مثل الارتفاع Height والعرض Width. ونود هنا القول بأن كل من الخصائص والأساليب والأحداث التى تمتلكها كافة أدوات التحكم يتم توارثها من TControl.

الخصائص والأساليب والأحداث

كل من VCL و CLX تعمل على تكوين هياكل شجرية للكائنات المرتبطة ببيئة التطوير المتكاملة IDE الخاصة بلغة Delphi حيث تستطيع إعداد وتطوير التطبيقات بشكل سريع وفعال. والكائنات الموجودة بكلا المكتبتين تكون معتمدة على مجموعة من الخصائص والأساليب والأحداث. فكل كائن يتضمن عدد من الخصائص Properties التى تعرف بأنها أعضاء بيانات كما يمتلك عدد من الدوال التى تعمل على هذه البيانات وهذه الدوال يطلق عليه أساليب methods كما أن كل كائن لديه عدد من الطرق التى تتحكم فى تفاعله مع المستخدم وهذه الطرق تعرف بأنها أحداث Events.

نود هنا القول بأن VCL قد تم كتابتها Object Pascal فى حين أن CLX يعتمد على QT وهو عبارة عن مكتبة قطاعات معدة بلغة ++C.



الخصائص Properties

الخصائص Properties عبارة عن صفات أى كائن وهذه الصفات تؤثر بشكل مباشر سواء فى السلوك الظاهرى للكائن أو فى العمليات التى يجريها الكائن. فعلى سبيل المثال الخاصية Visible تعمل على تحديد ما إذا كان الكائن ظاهرا أم سيكون مختفيا بواجهة استخدام التطبيق فى أثناء تشغيل التطبيق. وفى هذا الصدد نقول إن الخصائص المصممة جيدا تجعل من السهولة بمكان للآخرين استخدام المكونات التى تضعها بالتطبيق كما تجعل أيضا من السهل عليك أن تجرى أى تعديلات ترغبها على هذه المكونات.



- فيما يلي سنستعرض سويا المظاهر والإمكانيات المفيدة للخصائص :
- ❶ تختلف الخصائص عن الأساليب التي تكون متاحة فقط في مرحلة التشغيل Run-Time فأنت تستطيع مشاهدة وتغيير قيم الخصائص في مرحلة التصميم والحصول مباشرة على تغذية مرتدة كلما تغيرت الكائنات في بيئة التطوير المتكاملة IDE.
 - ❷ يمكن الوصول للخصائص من خلال النافذة Object Inspector حيث يمكنك إجراء أى تعديلات ترغبها على قيم خصائص الكائن الذى تتعامل معه. ونود هنا القول بأن تحديد قيم الخصائص في مرحلة التصميم تكون أسهل من تحديدها عن طريق كود برمجى كما يجعل من الأسهل التعديل فى الأكواد البرمجية الموجودة بالتطبيق حيث ستكون الأكواد البرمجية أصغر حجما فى هذه الحالة.
 - ❸ بسبب أن البيانات موجودة داخل الخصائص فإن ذلك يوفر لها نوع من الحماية والخصوصية بحيث تكون مرتبطة بالكائن ذاته.
 - ❹ الاستدعاءات الحقيقية التى تتم سواء للحصول على قيم الخصائص أو لتعديلها يطلق عليها أساليب ومن ثم يكون فى الإمكان إجراء عملية معالجة خاصة للكائن بعيدا عن أعين المستخدمين للتطبيق فى مرحلة التشغيل Run-Time. فعلى سبيل المثال يمكن وضع بيانات فى جدول ولكن قد تبدو للمبرمج كما لو كانت عضو بيانات عادى.
 - ❺ تستطيع أن تعد منهم منطقى يعمل على استثارة الأحداث أو تعديل بيانات أخرى فى أثناء الوصول للخاصية. فعلى سبيل المثال عملية تغيير قيمة خاصية واحدة قد تتطلب تعديل قيمة خاصية أخرى وهكذا... وأنت تستطيع إجراء التغيير فى قيمة الخاصية عن طريق الأساليب المعدة خصيصا لهذا الغرض.
 - ❻ يمكن أن تكون الخصائص تصويرية Virtual.
 - ❼ هناك بعض الخصائص التى لا تكون مخصصة لكائن واحد فقط. فتغيير قيمة خاصية واحدة لأحد الكائنات يمكن أن يؤثر فى العديد من الكائنات الأخرى. فعلى سبيل المثال تحديد قيمة الخاصية Checked للكائن radio button يؤثر على الكائنات الأخرى التى من نفس النوع والموجودة معا فى مجموعة واحدة.

الأساليب Methods

الأسلوب method عبارة عن إجراء يكون دوماً ملحقا بقطاع. والأساليب هي المسئولة عن تحديد سلوك أى كائن. وفي هذا الصدد نقول إن الأساليب الخاصة بأى قطاع يمكنها الوصول لكافة الخصائص سواء كانت عامة public أو محمية protected أو خاصة Private كما يمكنها الوصول أيضا لأعضاء البيانات للقطاع كما إنه من المعتاد أن يشار إليها على أساس كونها دوال member functions.

الأحداث Events

الحدث Event عبارة عن فعل أو واقعة يتحدد وقوعها من خلال البرنامج. وأغلب التطبيقات الحديثة يقال عنها أنها من الطائفة التى تعرف بـ Event-driven وذلك لأنه تم تصميم هذه التطبيقات بحيث تستجيب للأحداث التى تقع أثناء تفاعل المستخدمين معها. ففى أى برنامج لا يكون للمبرمج أى سبيل للتنبؤ بالتتابع المضبوط لوقوع الأحداث فى أثناء تعامل المستخدم مع البرنامج. فقد يقوم المستخدم باختيار عنصر من أحد القوائم الموجودة بالبرنامج أو قد يقوم بالنقر بالماوس على أحد المفاتيح أو الأيقونات أو قد يقوم بالتعليم على نص ما وهكذا... ولكن على العموم تستطيع كتابة كود برمجى لمعاملة الأحداث التى تربطها بالعناصر الموجودة بالبرنامج والتى تقع عند تعامل المستخدم مع هذه العناصر وذلك بدلا من أن تكتب كود برمجى دوماً يتم تنفيذه بتتابع أو ترتيب ثابت.

بغض النظر عن الكيفية التى يتم بها استدعاء أى حدث فإن نركز على أن لغة Delphi تلقى نظرة لكى تشاهد لو أنك قمت بكتابة أى كود برمجى لمعاملة حدث ما أم لا. ولو كان ذلك حدث فإن يتم تنفيذ هذا الكود البرمجى ولكن خلاف ذلك تجد أنه يتم التعامل مع الحدث بالطريقة الطبيعية أو الافتراضية.

أنواع الأحداث

أنواع الأحداث التى يمكن أن تحدث يمكن تصنيفها إلى صنفين أساسيين هما :

● أحداث المستخدم User Events.

● أحداث النظام System Events.



وكما قلنا سابقا فإنه بغض النظر عن طريقة استدعاء الحدث تقوم لغة Delphi برؤية ما إذا كنت قد خصصت أى كود برمجى لمعاملة هذا الحدث أم لا. ولو أنك قمت بذلك فى هذه الحالة يتم تنفيذ هذا الكود البرمجى عند وقوع الحدث وإلا فلن يحدث شيء عند وقوع الحدث.

أحداث المستخدم User Events

أحداث المستخدم User Events عبارة عن الأفعال التى تتم من خلال مستخدم البرنامج. والأمثلة على أحداث المستخدم User Events كثيرة ومتعددة منها الحدث OnClick الذى يقع عندما يقوم المستخدم بالنقر بالماوس على أى عنصر بالبرنامج وكذلك الحدث OnKeyPress والذى يقع عند ضغط المستخدم على أى مفتاح بلوحة المفاتيح بالإضافة إلى الحدث OnDbClick والذى يقع عندما ينقر المستخدم بالماوس نقرا مزدوجا. وهذه الأحداث غالبا ما تكون مرتبطة بالأفعال التى يفعلها مستخدم البرنامج.

أحداث النظام System Events

أحداث النظام System Events عبارة عن الأحداث التى تقع بواسطة نظام التشغيل نفسه. فعلى سبيل المثال الحدث OnTimer الذى يقع بواسطة المكون Timer حينما تنتضى فترة زمنية محددة مسبقا أما الحدث OnCreate فيقع عندما يتم إنشاء مكون فى حين أن الحدث OnPaint يقع عندما يكون هناك مكون أو نافذة فى حاجة لأن يتم إعادة رسمها وهكذا...ومن المعتاد أن لا تقع أحداث النظام System Events من خلال الأفعال التى يفعلها مستخدم البرنامج.

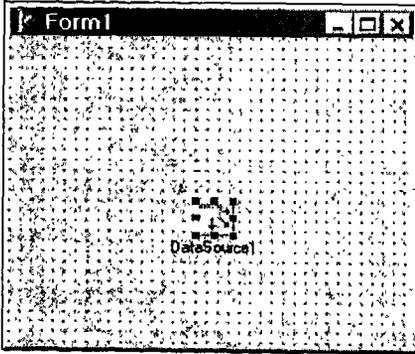
اللغة Object Pascal ومكتبات القطاعات

اللغة Object Pascal عبارة عن مجموعة من الامتدادات للغة Pascal القياسية التى تعتبر اللغة التى بنيت عليها لغة Delphi. وعن طريق استخدام كل من باليطة المكونات والنافذة Object Inspector الخاصة بلغة Delphi تستطيع وضع مكونات VCL أو مكونات CLX بالفورمة وتتعامل مع خصائص كل منهم بدون كتابة أى كود برمجى.

كافة الكائنات تنحدر من TObject وهو عبارة عن قطاع استخلاص يمتلك عدد من الأساليب تتحكم فى السلوك الوظيفى مثل البناء والهدم والتعامل مع الرسائل. كما أن TObject يصبح على الفور جد للعديد من القطاعات البسيطة.

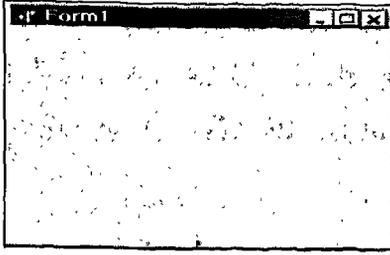
المكونات الموجودة فى VCL أو CLX تنحدر من قطاع الاستخلاص TComponent. ونود هنا القول بأن المكونات عبارة عن كائنات تستطيع التعامل معها بالفورم فى مرحلة التصميم. هذا والمكونات المرئية-مثل المكونات TForm و TSpeedButton والتى تظهر على الشاشة فى مرحلة التشغيل Run-Time-يطلق عليها أدوات تحكم وهى تنحدر من TControl.

بالإضافة إلى مجموعة المكونات المرئية هناك مكتبات مكونات تشتمل على العديد من الكائنات الغير مرئية. ونود هنا القول بأن بيئة التطوير المتكاملة IDE تسمح لك بأن تضيف العديد من المكونات الغير مرئية إلى البرامج التى تعدها بنفسك وذلك عن طريق اسقاطهم فى الفورم. فعلى سبيل المثال لو أنك تكتب تطبيق يتصل بقاعدة بيانات فى هذه الحالة قد تحتاج لأن تضع المكون TDataSource بفورمة. هذا وبالرغم من أن المكون TDataSource غير مرئى إلا إنه يتم تمثيله بالفورمة بأيقونة كما هو موضح بالشكل التالى :



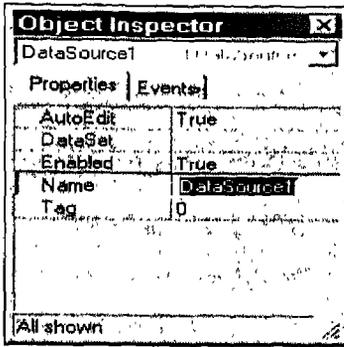
شكل توضيحي :

فى حين أن هذا المكون لا يكون ظاهرا بالفورمة فى مرحلة التشغيل Run-Time كما هو موضح بالشكل التالى :

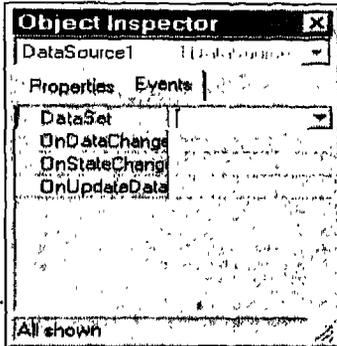


شكل توضيحي :

وأنت تستطيع التعامل مع الخصائص والأحداث الخاصة بالمكون TDataSource في النافذة Object Inspector (كما هو موضح بالشكلين التاليين) كما هو الحال مع المكونات المرئية :



شكل توضيحي :



شكل توضيحي :

عندما تكتب قطاعات خاصة بك من خلال Object Pascal فينبغي أن تكون منحدره من TObject في مكتبة القطاع التي تخطط أن تستخدمها. هذا عليك أن تستخدم VCL لو أنك تكتب تطبيق سيعمل ببيئة الويندوز فقط في حين عليك أن تستخدم CLX لو كنت تكتب تطبيقات تعمل بكل من بيئة الويندوز ونظام التشغيل Linux. وعن طريق

إعداد قطاعات جديدة من قطاع التأسيس المناسب (أو واحد من القطاعات التي تنحدر منه) فإنك توفر القطاعات الخاصة بك لها أداء وظيفي محدد ولكن ينبغي عليك التأكد من أن هذه القطاعات تعمل بشكل جيد مع القطاعات الأخرى الموجودة في مكتبة القطاع.

استخدام نموذج الكائن Object Module

أسلوب البرمجة OOP يعتبر الامتداد الطبيعي لأسلوب البرمجة الهيكلية الذي يركز في المقام الأول على إعداد كود برمجي يمكن استخدامه أكثر من مرة كما يهدف أيضا إلى التكامل بين البيانات والأداء الوظيفي. وبمجرد أن تقوم بإنشاء كائن (أو قطاع حيث ذلك أكثر شيوعا الآن) فإنك تستطيع أنت والمبرمجين الآخرين استخدام هذا الكائن أو القطاع في مختلف التطبيقات مما يؤدي إلى التقليل بقدر الإمكان من فترة إعداد التطبيقات وفي نفس الوقت يعمل على زيادة مستوى الإنتاجية لدى المبرمج.

ما هو الكائن Object

الكائن Object أو القطاع Class عبارة عن وعاء أو مخزن للبيانات والعمليات التي تجري عليها في وحدة واحدة. وفي هذا الصدد نقول أنه قبل إبتكار أسلوب البرمجة OOP كانت كل من البيانات والعمليات التي تجري عليها (الدوال Functions) يتم التعامل معها على أساس أنها عناصر منفصلة عن بعضها البعض.

تستطيع أن تبدأ في فهم الكائنات لو أنك فهمت سجلات كائن الباسكال أو الهياكل البنائية بلغة C. فالسجلات تتألف من حقول تشتمل على ألبينات حيث أن كل حقل ينتمي لنوع معين. والسجلات تجعل من السهولة بمكان الإشارة إلى مجموعة من عناصر بيانات مختلفة في النوع.

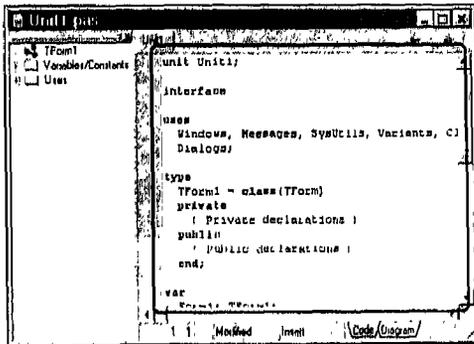
كذلك يمكن اعتبار الكائنات بمثابة مجموعات من عناصر البيانات. ولكن الكائنات-على خلاف السجلات-تكون مشتملة على عدد من الإجراءات والدوال التي تتعامل مع عناصر البيانات هذه. وهذه الإجراءات والدوال يطلق عليها أساليب Methods.

عناصر البيانات الموجودة بالكائن يمكن الوصول إليها عن طريق الخصائص الخاصة بالكائن. وخصائص الكائنات VCL و CLX لديها قيم يمكنك تغييرها في مرحلة التصميم بدون كتابة كود برمجى للقيام بهذا التغيير. ولو أنك تحتاج لأن يتم تغيير قيمة خاصة في مرحلة التشغيل Run-Time في هذه الحالة ستحتاج لأن تكتب كود برمجى صغير الحجم للغاية.

الدمج بين البيانات والأداء الوظيفى فى وحدة واحدة يطلق عليه التغليف encapsulation أو التكاملى . هذا وبالإضافة إلى مبدأ التغليف أو التكاملى نجد أن أسلوب البرمجة OOP يتصف بصفة التوارث inheritance وبصفة التعددية polymorphism. ونود هنا القول بأن التوارث يعنى أن الكائنات تكتسب الأداء الوظيفى الخاص بها من كائنات أخرى (يطلق عليها الأسلاف ancestors) كذلك فإن الكائنات تستطيع تعديل سلوكها التى ورثته من الكائنات الأخرى. أما صفة التعددية فتعنى أن الكائنات المختلفة والتى تنحدر من نفس السلف تعمل على تدعيم نفس التفاعل مع الخصائص والأساليب والذى يطلق عليه فى الغالب التفاعلية التبادلية interchangeably.

اكتشاف الكائنات المتاحة لدى لغة Delphi

عندما تنشأ مشروع جديد تجد أن لغة Delphi تقدم لك فورمة جديدة لكى تقوم بتفصيلها. كما إنه فى محرر الكود البرمجى Code Editor تقوم لغة Delphi بالإعلان عن نوع قطاع جديد للفورمة وتعمل أيضا على إعداد الكود البرمجى الذى يتولى مهمة إنشاء حالة جديدة للفورمة كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الكود البرمجي الذي يتم تكوينه للتطبيق الجديد الذي يتم إعداده للعمل ببيئة الويندوز فقط يكون مشابه إلى حد كبير للكود البرمجي التالي :

```

unit Unit1;
interface
uses Windows, Classes, Graphics, Forms, Controls, Dialogs;
type
  TForm1 = class(TForm)    { The type declaration of the form
                           begins here }
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end ;                    { The type declaration of the form ends here }
var
  Form1: TForm1;
implementation            { Beginning of implementation part }
{$R *.DFM}
end.                       { End of implementation part and unit}

```

TForm1 نوع القطاع الجديد عبارة عن **TForm** وهو منحدر من النوع **TForm** الذي يعتبر أيضا قطاع.



القطاع يشبه السجل على أساس أن كل منهما يشتمل على حقول بيانات ولكن القطاع يشتمل أيضا على أساليب-عبارة عن كود برمجي يؤثر في البيانات المخزنة بالكائن. وحتى الآن يظهر TForm1 بحيث لا يشتمل على أي حقول أو أساليب وذلك لأنك لم تقم بعد بإضافة أي مكونات للفورمة (حقول الكائن الجديد) كما إنك لم تقم بإنشاء أي أدوات معاملة للأحداث (الأساليب الخاصة بالكائن الجديد). ولكن بالرغم من ذلك فإننا نقول إن TForm1 يشتمل على حقول وأساليب متوارثة حتى ولو لم تكن ترى أي منهم في الكود البرمجي السابق.

فيما يلي جملة إعلان عن متغير يسمى Form1 ينتمي للنوع الجديد TForm1.:

```

Var
  Form1: TForm1;

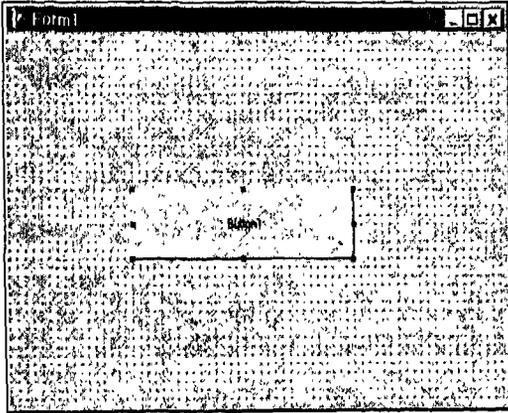
```

المتغير Form1 يمثل حالة instance أو كائن ينتمي لنوع القطاع TForm1. وأنت تستطيع الاعلان عن أكثر من حالة تنتمي لنوع قطاع وقد تجبر على القيام بذلك في بعض الأحيان. فعلى سبيل المثال تحتاج لأن تعلن عن أكثر من حالة لكي تنشأ عدة نوافذ وليدة في التطبيقات التي تشتمل على واجهة استخدام من النوع MDI (اختصار للمصطلح Multiple Document Interface). وفي هذا الصدد نقول إن كل حالة تحتفظ بالبيانات الخاصة بها ولكن في نفس الوقت كافة الحالات تستخدم نفس الكود البرمجي لتنفيذ الأساليب الخاصة بها.

بالرغم من أنك لم تقم بعد بإضافة أى مكونات إلى الفورمة كما لم تقم بكتابة أى كود برمجي حتى الآن إلا أنك تمتلك الآن تطبيق يعتبر كامل وتستطيع ترجمته Compile وتشغيله ولكن كل الذى سيظهر على الشاشة عند التشغيل عبارة عن فورمة فارغة فقط.

لتفترض أنك أضفت المكون Button إلى هذه الفورمة (بالنقر المزدوج بالماوس على

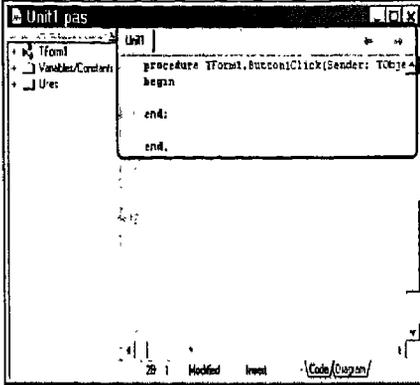
أيقونة المكون Button  بالليقة المكونات) لتصبح كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

وترغب الآن فى كتابة الكود البرمجي لأداة معاملة الحدث OnClick الخاص بالمكون Button والذى يعمل على تغيير لون الفورمة لتصبح خضراء عندما يقوم المستخدم بالنقر بالماوس على المكون Button فى مرحلة التشغيل Run-Time. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

- (١) انقر بالماوس نقرًا مزدوجًا على المكون Button بالفورمة ليظهر على الشاشة محرر الكود البرمجي Code Editor وبه أداة المعاملة للحدثOnClick الخاص بهذا المكون كما هو موضح بالشكل التالي :

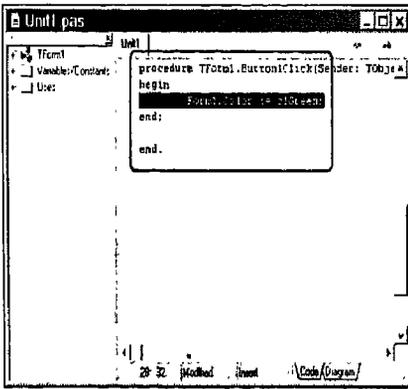


شكل توضيحي :

- (٢) بالسطر الموجود به مؤشر الكتابة اكتب الكود التالي :

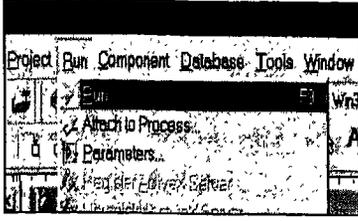
Form1.Color := clGreen;

كما هو موضح بالشكل التالي :



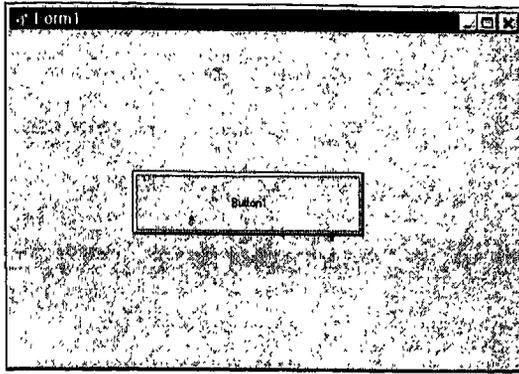
شكل توضيحي :

- (٣) والآن قم بتشغيل البرنامج بالضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح أو انقر بالماوس على الأيقونة  بشريط الأدوات أو افتح القائمة Run واختر منها Run كما هو موضح بالشكل التالي :



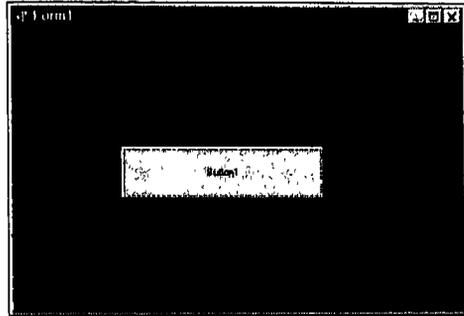
شكل توضيحي :

(٤) لتظهر على الشاشة الفورمة وهي مشتملة على المفتاح كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٥) والآن انقر بالماوس على المفتاح Button1 لتجد أن الفورمة قد تغير لونها وأصبحت خضراء اللون كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٦) اغلق البرنامج بالنقر بالماوس على الزر (X) بالركن الأيمن العلوى للفورمة أو اضغط على المفاتيح Alt+F4 بلوحة المفاتيح أو عد مرة أخرى للغة Delphi وفيها اضغط على المفاتيح Ctrl+F2 بلوحة المفاتيح أو افتح القائمة Run واختر منها الأمر Program Reset كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :



يمكن للكائنات أن تشتمل على كائنات أخرى على أساس أنها حقول بيانات. ففي كل مرة تقوم فيها بوضع مكون في فورمة يظهر على الفور حقل جديد في جملة الإعلان عن النوع بمحرر الكود البرمجي Code Editor. ولو أنك قمت بإنشاء التطبيق السالف الذكر ثم ألقيت نظرة على الكود البرمجي الموجود الآن في محرر الكود البرمجي Code Editor فسوف تشاهد الآتي :

```

unit Unit1;
interface
uses Windows, Classes, Graphics, Forms, Controls;
type
  TForm1 = class (TForm)
    Button1: TButton;           { New data field }
    procedure Button1Click(Sender: TObject); { New method declaration }
  private
    { Private declarations }
  public
    { Public declarations }
  end ;
var
  Form1: TForm1;
implementation
{$R *.DFM}
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject); { The code of the new method }
begin
  Form1.Color := clGreen;
end ;
end.

```



نود هنا القول بأن الكائن TForm1 يمتلك حقل يسمى Button1 وهو يناظر المفتاح الذى أضفته إلى الفورمة قبل ذلك. وفى هذا الصدد نقول إن TButton عبارة عن نوع قطاع ومن ثم فإن Button1 يشير إلى كائن.

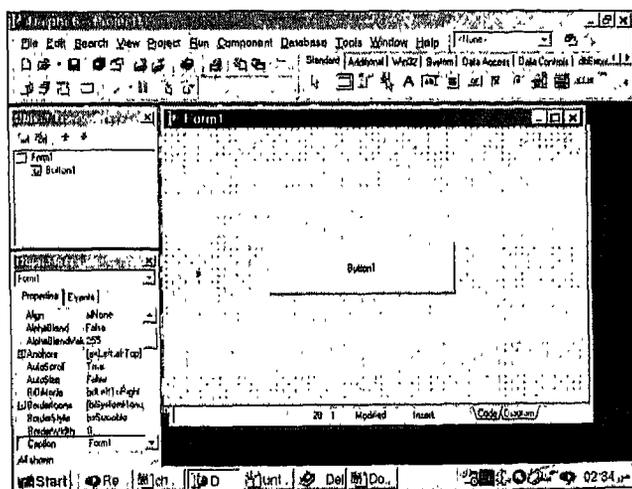
أدوات معاملة كافة الأحداث التى تكتبها فى لغة Delphi تعتبر بمثابة أساليب لكائن الفورمة. فى كل مرة تقوم فيها بإنشاء أداة معاملة لحدث فإنه يتم على الفور الإعلان عن أسلوب فى نوع كائن الفورمة. والآن أصبح النوع TForm1 مشتغلا على أسلوب جديد وهو الإجراء Button1Click والذى تم الإعلان عنه داخل جملة الإعلان عن النوع TForm1. أما الكود البرمجى الذى يقوم بتشغيل الأسلوب Button1Click فيظهر فى الجزء implementation من الوحدة.

تغيير اسم مكون

ينبغى عليك دوما استخدام النافذة Object Inspector لتغيير اسم أى مكون. فعلى سبيل المثال لنفترض أنك ترغب فى تغيير اسم فورمة من الاسم الافتراضى لها وهو Form1 ليصبح معبرا أكثر عن وظيفة الفورمة وليكن مثلا ColorBox. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

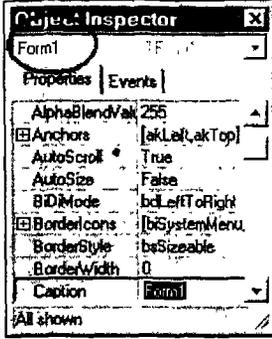
(١) اجعل الفورمة هى العنصر المختار فى بيئة التطوير المتكاملة IDE كما هو

موضح بالشكل التالى :

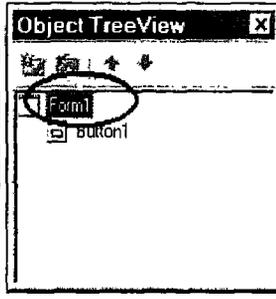


شكل توضيحي :

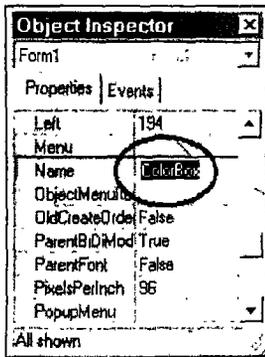
لكي تتأكد من أن الفورمة هي المختارة حاليا عليك أن تتأكد من أنك تشاهد Form1 بالقائمة المنسدلة الموجودة بقمة النافذة Object Inspector كما هو موضح بالشكل التالي :



كما تتأكد أيضا من إن Form1 معلم عليها في النافذة Object TreeView كما هو موضح بالشكل التالي :



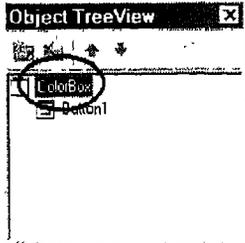
(٢) في النافذة Object Inspector وعند الخاصية Name اكتب ColorBox ثم اضغط على المفتاح Enter بلوحة المفاتيح كما هو موضح بالشكل التالي :



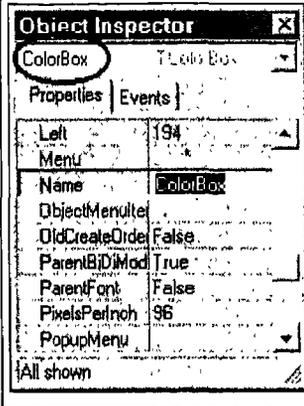
شكل توضيحي :



تلاحظ أن اسم الفورمة أصبح ColorBox في كل من النافذة Object TreeView كما هو موضح بالشكل التالي :



وبالقائمة المنسدلة الموجودة في أعلى النافذة Object Inspector كما هو موضح بالشكل التالي :



من مظاهر القوة التي تتمتع بها لغة Delphi أنك عندما تقوم بتغيير قيمة الخاصية Name للفورمة من خلال النافذة Object Inspector تجد أن الاسم الجديد ينعكس مباشرة داخل الملف dfm. أو الملف xfm. الخاص بالفورمة (في العادة لا يتم تعديل محتويات هذه الملفات يدويا) وكذلك في الكود البرمجي الذي تكونه لغة Delphi وبالتالي سيصبح كالتالي :

```

unit Unit1;
interface
uses Windows, Classes, Graphics, Forms, Controls;
type
  TColorBox = class (TForm) { Changed from TForm1 to
    TColorBox }
    Button1: TButton;

```

```

procedure Button1Click(Sender: TObject);
private
    { Private declarations }
public
    { Public declarations }
end ;

var
    ColorBox: TColorBox;      { Changed from Form1 to ColorBox }

implementation
    {$R *.DFM}
procedure TColorBox.Button1Click(Sender: TObject);
begin
    Form1.Color := clGreen;    { The reference to Form1 didn't
                                change! }
end ;
end.

```

تلاحظ أن الكود البرمجي الموجود في أداة معاملة الحدث **OnClick** المرتبط بالفتاح **Button1** لم يحدث به أى تغيير. والسبب فى ذلك أنك قمت بنفسك بكتابة هذا الكود البرمجي وليست اللغة ولذلك ينبغي عليك تحديثه بنفسك وتصحح أى إشارات مرجعية تلفورمة وبالتالي يصبح كالتالى :

```

procedure TColorBox.Button1Click(Sender: TObject);
begin
    ColorBox.Color := clGreen;
end ;

```

توارث البيانات والكود البرمجي من كائن

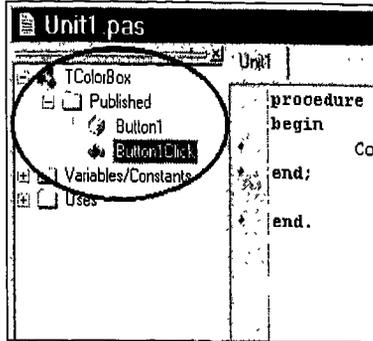
الكائن **TForm1** الذى نتعامل معه حتى الآن يبدو أنه بسيطاً. فهذا الكائن يظهر لكى يشتمل على حقل واحد وهو الحقل **Button1** كما نرى فى النافذة **Object TreeView** الموضحة فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :



كما إنه يشتمل أيضا على أسلوب واحد وهو الأسلوب Button1Click كما نشاهد في الجزء الأيسر بنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor وكما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

فى حين أنه لا يشتمل على أى خصائص. ومن ثم فأنت تستطيع إظهار أو إخفاء الفورمة أو تغيير حجمها كما تستطيع أيضا إضافة أو مسح أيقونات الإطار القياسى بالإضافة إلى إمكانية تهيئة الفورمة بحيث تصبح جزء من تطبيق MDI. وأنت تستطيع القيام بهذه الأشياء لأن الفورمة قد ورثت كافة الخصائص والأساليب الخاصة بالمكون TForm.

عندما تضيف فورمة جديدة إلى المشروع الذى تعده فإنك تبدأ مع TForm وتعمل على تفصيله عن طريق إضافة مكونات له وتغيير قيم الخصائص الخاصة به وكتابة أكواد برمجية لأدوات معالجة الأحداث المرتبطة به.

على العموم لكى تقوم بتفصيل أى كائن عليك أولا أن تسوق كائن جديد من كائن موجود بالفعل فعندما تضيف فورمة جديدة إلى المشروع الذى تعده تقوم لغة Delphi تلقائيا بـ Drive فورمة جديدة من النوع TForm وذلك من خلال الكود التالى :

```
TForm1 = class (TForm)
```

الكائن المساق يرث كافة الخصائص والأحداث والأساليب الخاصة بالكائن الأسمى. ونود هنا القول بأن الكائن المساق يطلق عليه الكائن المنحدر descendant أو الخلف فى حين أن الكائن الأسمى يطلق عليه السلف ancestor.

أى كائن يمكن أن يكون له سلف (جد) واحد فقط وفى نفس الوقت يمكن أن يكون له العديد من الأحفاد (الخلف).



فيما يلي سنستعرض سويا كل من الخصائص والأحداث والأساليب الخاصة بالكائن الجد TForm وذلك من خلال الجدول التالي :

الأحداث	الأساليب	الخصائص
OnActivate	Cascade	Active
OnClick	Next	ActiveControl
OnClose	Previous	ActiveMDIChild
OnCloseQuery	Tile	BorderIcons
OnContextPopup	AfterConstruction	BorderStyle
OnCreate	BeforeDestruction	Canvas
OnDbClick	Close	ClientHandle
OnDeactivate	CloseQuery	ClientHeight
OnDestroy	Create	ClientRect
OnDragDrop	CreateNew	ClientWidth
OnDragOver	DefocusControl	DesignerHook
OnHelp	Destroy	DropTarget
OnHide	FocusControl	FocusedControl
OnKeyDown	Hide	FormState
OnKeyPress	InvokeHelp	FormStyle
OnKeyUp	IsShortCut	Icon
OnLoaded	Release	KeyPreview
OnMouseDown	SetFocus	MDIChildCount
OnMouseMove	SetFocusedControl	MDIChildren
OnMouseUp	Show	Menu
OnMouseWheel	ShowModal	ModalResult
OnMouseWheelDown	DisableAutoRange	Parent
OnMouseWheelUp	EnableAutoRange	PixelsPerInch
OnPaint	ScrollInView	Position
OnResize	ContentsRect	Scaled
OnShortCut	Broadcast	Visible
OnShow	CanFocus	WindowState
	ContainsControl	AutoScroll
	ControlAtPos	ChildHandle
	CreateParented	HorzScrollBar
	CreateParentedControl	VertScrollBar
	DisableAlign	Bitmap
	EnableAlign	Brush
	FindChildControl	ClientOrigin
	FlipChildren	ControlCount



	Focused GetTabOrderList HandleAllocated HandleNeeded InsertControl Invalidate InvalidateRect Realign RemoveControl Repaint ScaleBy ScrollBy Update UpdateControlState BeginDrag BringToFront ClientToParent ClientToScreen DragDrop Dragging EndDrag InitiateAction ParentToClient Refresh ScreenToClient SendToBack SetBounds DestroyComponents Destroying ExecuteAction FindComponent FreeNotification GetNamePath GetParentComponent HasParent InsertComponent IsImplementorOf ReferenceInterface RemoveComponent RemoveFreeNotification	Controls Handle ParentWidget Showing TabOrder TabStop Action Align Anchors BoundsRect Caption Color Constraints ControlState ControlStyle Cursor DragMode Enabled Font Height HelpContext HelpFile HelpKeyword HelpType Hint Left Name ParentFont PopupMenu ShowHint Top Width ComponentCount ComponentIndex Components ComponentState ComponentStyle DesignInfo Owner Tag
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

SafeCallException
SetSubComponent
UpdateAction
Assign
ClassInfo
ClassName
ClassNamesIs
ClassParent
ClassType
CleanupInstance
DefaultHandler
Dispatch
FieldAddress
Free
FreeInstance
GetInterface
GetInterfaceEntry
GetInterfaceTable
InheritsFrom
InitInstance
InstanceSize
MethodAddress
MethodName
NewInstance

مدى ومجال الاستخدام Scope وأدوات التأهيل Qualifiers

مجال الاستخدام Scope يعمل على تحديد إمكانية الوصول للحقول والخصائص والأساليب الخاصة بأى كائن. وفي هذا الصدد نقول إن كافة العناصر التي يتم الإعلان عنها داخل أى كائن تكون متاحة للاستخدام لهذا الكائن وأسلافه. وبالرغم من الكود البرمجي المستعمل عن تنفيذ أسلوب ما يظهر خارج منطقة الإعلان بالكائن إلا إن الأسلوب يظل داخل مدى ومجال الكائن وذلك بسبب أنه تم الإعلان عنه داخل منطقة الإعلان بالكائن.

عندما تكتب كود برمجي لتنفيذ أسلوب ما يشير إلى خصائص أو أساليب أو حقول الكائن الذى تم به الإعلان عن هذا الأسلوب فى هذه الحالة لن تحتاج لأن تسبق أدوات التعريف Identifiers هذه باسم الكائن. فعلى سبيل المثال لو أنك وضعت مفتاح فى فورمة جديدة فإنك تستطيع كتابة الكود البرمجي التالى لأداة معاملة الحدث OnClick المرتبط بهذا المفتاح :



```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
```

```
    Color := clFuchsia;
    Button1.Color := clLime;
```

```
end ;
```

يمكن القول بأن أول جملة تكافئ الآتى :

```
Form1.Color := clFuchsia
```

وأنت لا تحتاج لأن تؤهل الخاصية Color بـ Form1 وذلك لأن الأسلوب Button1Click يعتبر جزء من TForm1 كما أن أدوات التعريف موجودة فى كتلة الأسلوب ومن ثم تقع داخل مدى الحالة TForm1 حيث يتم استدعاء الأسلوب.

على العكس من ذلك نجد أن الجملة الثانية تشير إلى لون كائن المفتاح (وليس إلى لون الفورمة حيث تم الإعلان عن أداة معاملة الحدث) ومن ثم فإنها تتطلب نوع من التأهيل.

تقوم لغة Delphi بإنشاء ملف لكل فورمة يكون مشتملا على الكود البرمجى الخاص بالفورمة (يسمى ملف الوحدة). ولو أنك رغبت فى الوصول لواحد من المكونات الموجودة بأى فورمة من خلال ملف الوحدة الخاص بفورمة أخرى فى هذه الحالة ستحتاج لأن تؤهل أسماء المكونات كالاتى :

```
Form2.Edit1.Color := clLime;
```

وبنفس الطريقة تستطيع أن تصل للأساليب الخاصة بأى مكون من فورمة أخرى. فعلى سبيل المثال :

```
Form2.Edit1.Clear;
```

لكى تصل إلى المكونات الموجودة فى الفورمة Form2 من ملف الوحدة الخاص بالفورمة Form1 فإنه ينبغى عليك فى هذه الحالة أيضا إضافة الوحدة الخاصة بالفورمة Form2 إلى الجملة uses الموجود فى الوحدة الخاصة بالفورمة Form1.

مدى استخدام كائن يمتد إلى الكائنات المنحدرة من هذا الكائن. وأنت تستطيع على كل حال أن تعيد الإعلان عن حقل أو خاصية أة أسلوب داخل أى من الكائنات المنحدرة. ومثل هذه العمليات (إعادة الإعلان) إما أن تكون مخفية أو متخطية override للعنصر المتوارث.



الإعلانات الخاصة والمحمية والعامة والمنشورة

عندما تعلن عن حقل أة خاصة أو أسلوب في هذه الحالة تكون العضو الجديد لدية صفة الظهور والتي تحدد من خلال واحد من الكلمات المحجوزة التالية :

- ⊖ Private
- ⊖ Protected
- ⊖ Public
- ⊖ Published

صفة الظهور Visibility لأي عضو تحدد إمكانية وصوله إلى الكائنات والوحدات الأخرى.

● العضو الخاص Private يمكن الوصول إليه فقط من داخل الوحدة التي تم فيها الإعلان عن هذا العضو. وغالبا ما يتم استخدام الأعضاء الخاصة داخل قطاع وذلك للتعامل مع أساليب وخصائص أخرى (عامة أو منشورة).

● العضو المحمي protected يمكن الوصول إليه من داخل الوحدة التي فيها الإعلان عن القطاع الذي ينتمي إليه العضو كما يمكن الوصول إليه أيضا من داخل أى قطاع منحدر من هذا القطاع بغض النظر عن الوحدة الخاصة بالقطاع المنحدر.

● العضو العام Public يمكن الوصول إليه من أى موضع يمكن الوصول منه إلى الكائن الذى ينتمى إليه هذا العضو-بمعنى أنه يمكن الوصول إليه من الوحدة التي تم فيها الإعلان عن القطاع ومن أى وحدة أخرى تستخدم هذه الوحدة.

● العضو المنشور Published لدية نفس صفة الظهور التي يتمتع بها العضو العام ولكن مترجم اللغة Compiler يقوم هنا بتكوين معلومات من النوع التشغيلي runtime للأعضاء المنشورة.

الخصائص المنشورة (وهي خصائص الأعضاء المنشورة) تظهر في النافذة Object Inspector فى مرحلة التصميم.





استخدام متغيرات الكائن Object Variables

تستطيع أن تخصص متغير كائن ما إلى متغير كائن آخر وذلك فى حالة أن المتغيرات تنتمى لنفس النوع أو هناك توافق بين الأنواع التى تنتمى إليها. وإذا نظرنا للموضوع من الناحية العملية نقول أنه يمكنك تخصيص متغير كائن إلى متغير كائن آخر لو أن نوع المتغير الذى يتم التخصيص له عبارة عن جد (سلف) لنوع المتغير الذى يتم تخصيصه. فعلى سبيل المثال الكود البرمجى التالى عبارة عن إعلان عن نوع TForm و TDataForm وفى جزء الإعلان عن متغير يتم الإعلان عن المتغيرين TForm و TDataForm :

type

```
TDataForm = class (TForm)
  Button1: TButton;
  Edit1: TEdit;
  DataGrid1: TDataGrid;
  Database1: TDatabase;
private
  { Private declarations }
public
  { Public declarations }
end ;
```

var

```
AForm: TForm;
DataForm: TDataForm;
```

المتغير AForm يكون من النوع TForm فى حين أن المتغير DataForm يكون من النوع TDataForm. هذا وحيث إن TDataForm يعتبر خلف لـ TForm فإن جملة التخصيص التالية تعتبر صحيحة وقانونية :

```
AForm := DataForm;
```

لنفترض أنك تكتب أداة معالجة حدث للحدث OnClick لمفتاح ما بحيث عند النقر بالماوس على هذا المفتاح فإنه يتم على الفور استدعاء أداة معالجة الحدث OnClick المرتبط بهذا المفتاح. وفى هذا الصدد نقول إن كل أداة معالجة من أدوات معالجة الأحداث

تكون لديها معامل يسمى Sender الذى ينتمى للنوع TObject كما هو موضح من خلال الكود البرمجى التالى :

```

procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
    ...
    ...
    ...
end ;
    
```

وبسبب كون المعامل Sender ينتمى إلى النوع TObject لذلك يمكن تخصيص أى كائن إلى هذا المعامل. ودوما تكون قيمة المعامل Sender عبارة عن أداة التحكم أو المكون الذى يستجيب للحدث. وأنت تستطيع اختبار المعامل Sender لكى تعثر على نوع المكون أو أداة التحكم التى تستدعى أداة معاملة الحدث وهذا الاختبار يتم عن طريق الكلمة المحجوزة is كما هو موضح من خلال الكود البرمجى التالى :

```

if Sender is TEdit then
    DoSomething
else
    DoSomethingElse;
    
```

إنشاء وتدمير الكائنات

العديد من الكائنات التى تستخدمها من خلال لغة Delphi مثل المفاتيح والحقول Edit Boxes تكون ظاهرة على الشاشة سواء فى مرحلة التصميم أو فى مرحلة التشغيل Run-Time. ولكن بعض الكائنات مثل صناديق الحوار الشائعة Common dialog boxes تظهر فى مرحلة التشغيل Run-Time فقط. كما أن هناك بعض الكائنات الأخرى مثل أدوات التوقيت Timers ومكونات مصادر البيانات تكون مختلفة فى مرحلة التشغيل Run-Time.

فى كثير من الأحيان ترغب فى إنشاء كائنات خاصة بك. فعلى سبيل المثال قد تقوم بإنشاء كائن TEmployee يكون مشتملا على مجموعة من الخصائص مثل الاسم Name والعنوان Title والأجر فى الساعة HourlyPayRate. وأنت تستطيع بعد ذلك



إضافة الأسلوب CalculatePay والذي يستخدم البيانات الموجودة في الخاصية HourlyPayRate لحساب مقدار ما سيتم دفعة للموظف. وفي هذا الصدد نقول إن الإعلان عن النوع TEmployee سيكون كما هو موضح من خلال الكود البرمجي التالي :

type

```
TEmployee = class (TObject)
private
    FName: string ;
    FTitle: string ;
    FHourlyPayRate: Double;
public
    property Name: string read FName write FName;
    property Title: string read FTitle write FTitle;
    property HourlyPayRate: Double read FHourlyPayRate
    write FHourlyPayRate;
    function CalculatePay: Double;
end ;
```

بالإضافة إلى الحقول والخصائص والأساليب التي قمت بتعريفها فإن TEmployee يرث كافة الأساليب الخاصة بـ TObject. وأنت تستطيع وضع الإعلان عن نوع مثل الموجود في الكود البرمجي السالف الذكر سواء في الجزء interface أو الجزء implementation بأى وحدة وبعد ذلك تنشأ حالات للقطاع الجديد عن طريق استدعاء الأسلوب Create والذي يرثه TEmployee من TObject. هذا والكود البرمجي التالي يوضح لنا كيفية القيام بذلك :

var

```
Employee: TEmployee;
```

begin

```
Employee := TEmployee.Create;
```

end ;

الأسلوب Create يطلق عليه أداة إنشاء constructor. وهو يحدد موضع بذاكرة الكمبيوتر لكائن الحالة الجديدة ويعطى إشارة مرجعية إلى الكائن.

المكونات الموجودة بأى فورمة يتم إنشاؤها وتدميرها تلقائياً بواسطة لغة Delphi. ولكن لو أنك تكتب كود برمجى خاص بك للإعلان مبدئياً عن الكائنات فى هذه الحالة ستكون مسئولاً عن تدمير هذه الكائنات أيضاً. وفى هذا الصدد نقول إن كل كائن يرث الأسلوب Destroy (الذى يطلق عليه أداة الهدم destructor) من TObject. على كل حال لتدمير كائن فإنه ينبغي عليك استدعاء الأسلوب Free (الذى يتم توارثه أيضاً من TObject) وذلك لأن الأسلوب Free يتأكد من خلو الكائن من أى بيانات قبل أن يتم استدعاء الأسلوب Destroy. على سبيل المثال الكود البرمجى التالى:

Employee.Free

يعمل على تدمير الكائن Employee ويقوم بإخلاء الذاكرة منه.

المكونات والملكية Ownership

تمتلك لغة Delphi آلية أساسية built-in لإدارة الذاكرة. وهذه الآلية تسمح لمكون أن يفرض مسئوليته عن تفريغ مكون آخر. وفى هذه الحالة نقول أن المكون الأول يمتلك المكون الثانى. وفى هذا الصدد نقول إن الذاكرة المخصصة للمكون المملوك يتم إخلاؤها تلقائياً عندما يتم تفريغ الذاكرة المخصصة للمكون المالك.

مالك أى مكون-القيمة المخصصة للخاصية Owner له- يتم تحديده عن طريق معامل يتم تمييزه إلى أداة البناء فى أثناء إنشاء المكون. هذا ومن الطبيعى أن تمتلك أى فورمة كافة المكونات الموجودة بها كما إن الفورمة نفسها مملوكة للتطبيق الذى يشتمل على الفورمة. ومن ثم عند إنهاء التعامل مع التطبيق فإنه يتم على الفور وبشكل تلقائى تفريغ الذاكرة المخصصة لكافة الفورم والمكونات الموجودة بهم.

مبدأ الملكية هذا يتم تطبيقه فقط على TComponent وكافة المكونات التى تنحدر منه. فعلى سبيل لو أنك تنشأ الكائن TStringList أو الكائن TCollection (حتى ولو كان ملحقاً بفورمة) فى هذه الحالة ستكون مسئولاً عن تفريغ الكائن.

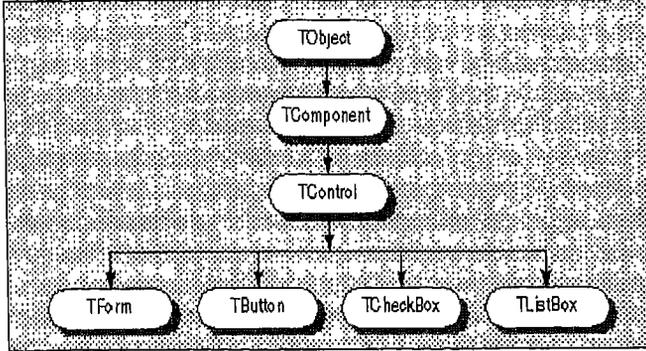
لا تخلط بين مالك المكون والمكون الأب لهذا المكون.





الكائنات والمكونات وأدوات التحكم

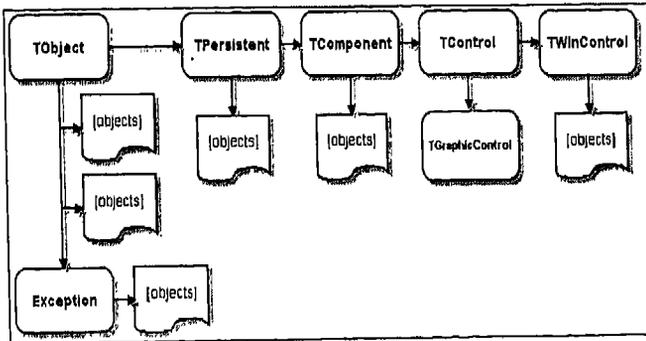
الديجرام الموضح في الشكل التالي يعتبر مشهد مبسط جدا للهيكل الشجري للتوارث وهو يوضح العلاقة التبادلية بين الكائنات والمكونات وأدوات التحكم :



شكل توضيحي :

كل كائن يرث من TObject كما أن العديد من الكائنات ترث من TComponent. أما أدوات التحكم والتي ترث من TControl فلديها القدرة على عرض أنفسهم في مرحلة التشغيل Run-Time. فإداة تحكم مثل TcheckBox يرث كافة صفات الأداء الوظيفي الخاصة بكل من TControl و TComponent و TObject كما إنه يضيف قدرات وإمكانيات خاصة لنفسه.

الديجرام التالي عبارة عن مشهد عام لمكتبة المكونات المرئية VCL (اختصار للمصطلح Visual Component Library) والتي توضح الغالبية العظمى من التفرعات الخاصة بشجرة التوارث :



شكل توضيحي :

مكتبة المكونات CLX (اختصار للمصطلح Component Library for Cross-Platform) التي أعدتها شركة Borland تشبه إلى حد كبير الديجرام الموضح في الشكل السابق ولكن الاختلاف الوحيد بينهما أن TWinControl تم استبدالها بـ TWidgetControl.



بهذا الديجرام نرى العديد من قطاعات التأسيس الهامة والجدول التالي يقدم لنا

وصفا لها :

الوصف والاستخدام	القطاع
يعتبر من أهم قطاعات التأسيس على الإطلاق وهو يعتبر الجد الأعلى لأي مكون في المكتبة VCL أو المكتبة CLX. وهذا القطاع يعمل على توريث صفات السلوك الأساسية لكافة الكائنات سواء كانت VCL أو CLX وهذا التوريث يتم عن طريق مجموعة من الأساليب التي تؤدي الوظائف الأساسية مثل إنشاء وصيانة وتدمير أي حالة لأي كائن.	TObject
يعتبر قطاع التأسيس بكافة القطاعات التي ترتبط بالإستثناءات. والقطاع التأسيس هذا يعمل على توفير وسيط محكم ومتكامل لحالات الأخطاء كما يعمل أيضا على تمكين التطبيقات من التعامل مع حالات الخطأ بطريقة رائعة وفعالة.	Exception
قطاع التأسيس هذا مخصص لكافة الكائنات التي تنفذ الخصائص. هذا والقطاعات التي توجد تحت قطاع التأسيس TPersistent تتعامل مع إرسال البيانات إلى Streams وتسمح بتخصيص القطاعات.	TPersistent
قطاع التأسيس هذا مخصص لكافة المكونات الغير مرئية مثل المكون TApplication. وهذا القطاع يعتبر الجد المشترك لكافة المكونات.	TComponent



<p>وهو يسمح لأي مكون بأن يتم عرضه بالليته المكونات كما يسمح أيضا للمكون بأن يمتلك مكونات أخرى وكذلك يسمح للمكون بأن يتم التعامل معه مباشرة داخل أي فورمة.</p>	
<p>عذا القطاع يمثل قطاع التأسيس لكافة أدوات التحكم التي تكون ظاهرة في مرحلة التشغيل Run-Time. وهو يعتبر الجد المشترك لكافة المكونات المرئية ويعمل على توفير أدوات تحكم مرئية قياسية كثل Position و cursor كما يعمل أيضا على توفير أحداث تستجيب لأفعال الماوس.</p>	<p>TControl</p>
<p>قطاع التأسيس هذا مخصص لكافة الكائنات التي تستخدم في تصميم واجهات الاستخدام UI وهو يطلق عليه أيضا Widgets. وفي هذا الصدد نقول إن أدوات التحكم الموجودة تحت قطاع التأسيس هذا يقال عليها أنها windowed controls ولديها القدرة على التقاط مدخلات لوحة المفاتيح. (في مكتبة المكونات CLX نجد TWidgetControl بدلا من TWinControl).</p>	<p>TWinControl</p>

فرع قطاع التأسيس TObjct

فرع قطاع التأسيس TObjct يشتمل على كافة الكائنات التي تنحدر من TObjct وفي نفس الوقت لا يشتمل على الكائنات التي تنحدر من TPersistent. وفي هذا الصدد نقول إن كافة الكائنات الموجودة في VCL أو في CLX تنحدر من TObjct عبارة عن قطاع استخلاص يمتلك عدد من الطرق التي تعمل على تعريف الصفات الأساسية للسلوك مثل الإنشاء والتدمير والرسائل أوتعامل النظام مع الأحداث. وأغلب القوة التي تتمتع بها الكائنات VCL و CLX يتم الحصول عليها من خلال الأساليب التي يقدمها TObjct.

قطاع التأسيس TObjct يعمل على توريث صفات السلوك الأساسية لكافة الكائنات في VCL و CLX وذلك عن طريق توفير أساليب تعمل على توفير الآتي :

- القدرة على الاستجابة عندما يتم إنشاء حالات للكائن أو عندما يتم تدمير أى من هذه الحالات.
- النوع Class ومعلومات الحالة بأى كائن ومعلومات نوع مرحلة التشغيل Run-Time (RTTI) حول الخصائص المنشورة الخاصة به.
- الدعم الخاص بإمكانية التعامل مع الرسائل (بالنسبة لكائنات المكتبة VCL فقط).
- قطاع التأسيس TObject يعتبر الجذ المباشر للعديد من القطاعات البسيطة. فالقطاعات التى تكون موجودة داخل هذا الفرع تشترك جميعها فى صفة واحدة وهامة جدا : فكلهم مؤقتون سريعوا الزوال. وهذا يعنى أن هذه القطاعات لا تمتلك أى أسلوب لحفظ الحالة التى يكونوا عليها قبل أن يتم تدميرهم ومن ثم يمكن القول بأنهم غير دائمين. واحد من المجموعات الأساسية للقطاعات فى هذا الفرع هى القطاع Exception. فهذا القطاع يعمل على توفير مجموعة هائلة من قطاعات الاستثناء الأساسية Built-In والتى يتم من خلالها التعامل تلقائيا مع الأخطاء التى تنتج عن القسمة على أصفار وأخطاء التعامل مع ملفات I/O وأخطاء تفصيل أنواع خاصة غير صحيحة invalid typecasts بالإضافة إلى العديد من حالات الأخطاء الأخرى.
- هناك نوع آخر من المجموعات فى الفرع TObject عبارة عن القطاعات التى تغلف هياكل البيانات مثل :
 - القطاع TBits الذى يعمل على تخزين مصفوفة من القيم المنطقية Boolean.
 - القطاع TList الذى يضم قائمة بالقطاعات المرتبطة معا.
 - القطاع TStack الذى يضم مجموعة من المؤشرات last-in first-out.
 - القطاع TQueue الذى يضم مجموعة من المؤشرات first-in first-out.
- فى المكتبة VCL تستطيع أيضا العثور على wrappers للكائنات الخارجية مثل TPrinter (الذى يغلف واجهة الاستخدام التى يتم من خلالها التعامل مع الطابعة المثبتة ببيئة الويندوز) وTRegistry الذى يعد Wrapper منخفضة المستوى لأحقية استخدام النظام والدوال التى تتعامل مع أحقية الاستخدام registry.



مثل هذه العناصر السالفة الذكر مخصصة للتطبيقات التي يتم تصميمها للعمل ببيئة الويندوز فقط.



TStream يعتبر مثال جيد لنوع آخر من القطاعات الموجودة في هذا الفرع. وفي هذا الصدد نقول إن TStream عبارة عن نوع قطاع التأسيس لكائنات التدفق Stream Objects والتي يمكن الحصول منها على معلومات (أو تخصيص لها بيانات) من خلال أنواع مختلفة من وسائط التخزين مثل الاسطوانات التخزين (الصلبة أو المرنة) والذاكرة الديناميكية.

لقد رأيت أن هذا الفرع يضم العديد من القطاعات المتعددة الأنواع والتي تعتبر مهمة جدا بالنسبة لك في أثناء إعداد وتطوير البرامج من خلال لغة Delphi.

فرع قطاع التأسيس TPersistent

الكائنات الموجودة في هذا الفرع من المكتبة VCL والمكتبة CLX تنحدر من قطاع التأسيس TPersistent الذي يعمل على إضافة صفة الاستمرار persistence. وهذه الصفة تحدد ما الذي يتم حفظه مع ملف الفورمة أو Module البيانات وما الذي سيتم تحميله داخل الفورمة أو Module البيانات عندما يتم استرجاع أي منهما من الذاكرة.

الكائنات الموجودة في هذا الفرع تقدم عدد من الخصائص للمكونات. وهذه الخصائص هي الوحيدة التي يتم تحميلها وحفظها مع أي فورمة وذلك لو أن لديهم مالك. وفي هذا الصدد نقول إن المالك ينبغي أن يكون مكون. وهذا الفرع يقدم الدالة GetOwner التي تسمح لك بأن تحدد المالك لأي خاصية.

الكائنات الموجودة في هذا الفرع تعتبر أولى الكائنات التي تشتمل على جزء النشر والذي يمكن فيه تحميل وحفظ الخصائص تلقائياً. كذلك فإن الأسلوب DefineProperties يسمح لك بأن تحدد كيفية تحميل وحفظ الخصائص.

فيما يلي سنستعرض سوياً بعض من القطاعات الأخرى الموجودة في الفرع

: TPersistent

- القطع TGraphicsObject وهو عبارة عن قطاع تأسيس مستخلص للكائنات الرسومية (التي تستخدم في الرسم) مثل الكائن TBrush والكائن TFont والكائن TPen.
- القطع TGraphic وهو عبارة عن قطاع تأسيس مستخلص لكائنات مثل الأيقونات والصور النقطية bitmaps والتي يمكنها تخزين وعرض صور مرئية : TBitmap و TIcon (و TMetafile المخصصة لبيئة الويندوز فقط).
- القطع TStrings وهو عبارة عن قطاع تأسيس مستخلص للكائنات التي تمثل مجموعة من السلاسل الحرفية.
- القطع TClipboard الذى يشتمل على النصوص أو العناصر الرسومية التي تم قصها أو نسخها من أى تطبيق.
- كل من القطع TCollection والقطع TOwnedCollection والقطع TCollectionItem. وهذه القطاعات تستخدم للاحتفاظ بمجموعات مفهرسة من العناصر الخاصة.

فرع قطاع التأسيس TComponent

فرع قطاع التأسيس TComponent يشتمل على الكائنات التي تنحدر من TComponent وفى نفس الوقت لا تنحدر من TControl. والكائنات الموجودة فى هذا الفرع عبارة عن مكونات تستطيع التعامل معها بالفورم فى مرحلة التصميم. وهى تعتبر كائنات لها صفة الاستمرار ولديها القدرة على القيام بالآتى :

- الظهور فى باليئة المكونات مع إمكانية تغييرها فى أداة تصميم الفورمة.
- امتلاك وإدارة مكونات أخرى.
- تحميل وحفظ أنفسها.

هناك العديد من الأساليب فى TComponent تعمل على تحديد طريقة عمل المكونات فى مرحلة التصميم كما تحدد أيضا المعلومات التي سيتم حفظها مع كل مكون. ونود هنا القول بأن مبدأ الـ Streaming تم التقديم له فى هذا الفرع بكل من المكتبة VCL



والمكتبة CLX. وفي هذا الصدد نقول إن لغة Delphi تقوم بتنفيذ أغلب العمليات التي تعتمد على مبدأ الـ Streaming. أما بالنسبة للخصائص فيكون لها صفة الوجود والاستمرار في حالة أنه قد تم نشرهم ونود هنا القول بأن الخصائص المنشورة تكون Streamed تلقائياً. بالإضافة لما سبق نجد أن قطاع التأسيس TComponent يعمل أيضاً على تقديم المفهوم الأساسي لمبدأ الملكية Ownership الشائع بين الكائنات الموجودة بكل من المكتبة VCL والمكتبة CLX. وفي هذا الصدد نقول إن هناك خاصيتين تعملان على تدعيم مبدأ الملكية وهما الخاصية Owner والخاصية Components. هذا وكل مكون لديه الخاصية Owner التي تشير إلى مكون آخر على أساس أنه المالك له. فالمكون يمكن أن يمتلك مكونات أخرى. وفي هذه الحالة يتم الإشارة مرجعياً إلى كافة المكونات المملوكة في الخاصية Array للمكون المالك.

أداة البناء الخاصة بالمكون تتعامل مع معامل واحد فقط يتم استخدامه لتحديد المالك الجديد للمكون. ولو أن المالك موجود بالفعل في هذه الحالة يتم إضافة مكون جديد إلى قائمة المكونات المملوكة للمالك. هذا وبعيداً عن استخدام قائمة المكونات للإشارة مرجعياً إلى المكونات المملوكة فإن هذه الخاصية يمكن استخدامها أيضاً لعمل تدمير تلقائى للمكونات المملوكة. وطالما أن المكون لديه مكون فإنه في هذه الحالة يتم تدمير هذا المكون عندما يتم تدمير المالك له. فعلى سبيل المثال حيث إن TForm ينحدر من TComponent لذلك فإن كافة المكونات المملوكة للفورمة يتم تدميرها وإخلاء مواقعها بالذاكرة عندما يتم تدمير الفورمة. وهذا المبدأ يفترض أن كافة المكونات الموجودة بالفورمة تعمل على تنظيف نفسها بطريقة جيدة عندما يتم استدعاء أدوات الهدم الخاصة بهم.

لو أن نوع الخاصية كان TComponent أو أحد المكونات التي تنحدر منه في هذه الحالة يقوم نظام الـ Streaming بإنشاء حالة لهذا النوع عندما يتم قراءته. أما لو كان نوع الخاصية عبارة عن TPersistent وفي نفس الوقت ليس TComponent فإن نظام الـ Streaming يستخدم الحالة الموجودة حالياً والمتاحة من خلال الخاصية ويقوم بقراءة القيم الخاصة بخصائص هذه الحالة.

عند إنشاء ملف فورمة (ملف يتم استخدامه لتخزين معلومات عن المكونات الموجودة فى الفورمة) فإن أداة تصميم الفورمة تدور عبر مصفوفة المكونات الخاصة به ويحفظ كافة المكونات الموجودة فى الفورمة. وكل مكون يكون لديه علم عن كيفية كتابة خصائصه المتغيره إلى Stream (فى هذه الحالة يكون الـStream عبارة عن ملف نصى). وعلى التقيض عند تحميل خصائص المكونات فى ملف الفورمة فإن أداة تصميم الفورمة يدور داخل مصفوفة المكونات ويقوم بتحميل كل مكون على حدة.

أنواع تقاطعات التى ستجدها فى هذا الفرع تتضمن الآتى :

● القطع TMainMenu وهو يعمل على توفير شريط قائمة والقوائم المنسدلة منه drop-down وذلك داخل أى فورمة.

● القطع TTimer وهو يتضمن دوال التوقيت.

● كل من القطع TOpenDialog والقطع TSaveDialog والقطع TFontDialog والقطع TColorDialog وغيرهم من القطعات الأخرى تعمل على توفير صناديق الحوار الشائعة الاستخدام.

● القطع TActionList الذى يحتفظ بقائمة تتضمن الأفعال المستخدمة مع المكونات وأدوات التحكم مثل العناصر الموجودة بالقوائم والمفاتيح.

● القطع TScreen والذى يتتبع الفورم وModules البيانات التى تم إعداد حالات إبتدائية لها بواسطة التطبيق كما يحدد الفورمة النشطة حاليا كما يعمل أيضا على نقل دفة التحكم داخل الفورمة النشطة حاليا كما يتتبع أيضا كل من حجم ودرجة وضوح الشاشة والمؤشرات (سواء الكتابة أو الماوس) بالإضافة إلى الفوننتات المتاحة للتطبيق لكى يستخدمها.

المكونات التى لا تحتاج لواجهة استخدام مرئية يمكن الحصول عليها مباشرة من TComponent. هذا ولكى تصنع أداة مثل معدة التوقيت TTimer فإنك تستطيع فى هذه الحالة أن تنشأ هذه الأداة مباشرة من TComponent. وهذا النوع من المكونات يوجد فى بالليته المكونات ولكنه يودى وظائف داخلية يمكن التحكم فيها من خلال الكود البرمجى وذلك بدلا من الظهور فى واجهة الاستخدام فى مرحلة التشغيل Run-Time.



في المكتبة CLX نجد أن الفرع TComponent يشتمل أيضا على THandleComponent. وهو عبارة عن قطاع تأسيس خاص بالمكونات الغير مرئية التي تتطلب نوع من المعاملة في أثناء مرحلة التشغيل Run-Time مثل صناديق الحوار والقوائم.



فرع قطاع التأسيس TControl

فرع قطاع التأسيس TControl يتألف من المكونات التي تنحدر من TControl وليس من TWinControl (قطاع التأسيس TWidgetControl في المكتبة CLX). والكائنات الموجودة في هذا الفرع عبارة عن أدوات تحكم هي في حد ذاتها كائنات مرئية بمعنى أن مستخدم التطبيق يستطيع رؤيتها والتعامل معها في مرحلة التشغيل Run-Time.

هذا وكافة أدوات التحكم لديها خصائص وأساليب وأحداث تتحكم في مظهر أدوات التحكم على الشاشة مثل موضعه والمؤشر المرتبط بنافذة أداة التحكم (أو الWidget في المكتبة CLX) وطرق رسم أو نقل أداة التحكم والأحداث التي تقع عندما تستجيب أداة التحكم لأفعال الماوس.

أدوات التحكم لا تستقبل أي مدخلات من لوحة المفاتيح.



في حين أن TComponent يعمل على تعريف وتحديد سلوك كافة المكونات التي تتبعه نجد أن TControl يعمل على تعريف وتحديد سلوك كافة أدوات التحكم المرئية فقط. وهذا يتضمن روتينات الرسم والأحداث القياسية والملكية.

هناك نوعين أساسيين من أدوات التحكم هما :

- أدوات تحكم لديها نافذة خاصة بها.
- أدوات تحكم تستخدم نافذة أدوات التحكم التي تكثل الأب لها.

أدوات التحكم التي لديها نافذة خاصة بها يطلق عليها Windowed Controls (في المكتبة VCL) أو يطلق عليها Widget-based Controls (في المكتبة CLX) وهي تنحدر من TWinControl (بالمكتبة VCL) أو من TWidgetControl (بالمكتبة CLX).

كل من المفاتيح ومربعات الاختبار تنتمي لهذه النوعية من أدوات التحكم.



أما أدوات التحكم التي تستخدم النافذة الخاصة بأداة التحكم الأب فيطلق عليها أدوات تحكم رسومية Graphic وهي تنحدر من TGraphicControl.

كل من أداة التحكم Image وأداة التحكم Label تنتمي إلى هذه النوعية من أدوات التحكم.



في المكتبة VCL نجد أن الاختلاف الأساسي بين هذه الأنواع من المكونات يتمثل في أن أدوات التحكم الرسومية لا تمتلك نافذة معاملة ومن ثم فهي لا تستطيع استقبال دفة التحكم لإدخال البيانات.

أما في المكتبة CLX نجد أن الإختلاف الأساسي بين هذه الأنواع من المكونات يتمثل في أن أدوات التحكم الرسومية لا تمتلك Widget خاصة بها ومن ثم لا تتمكن من استقبال دفة التحكم لإدخال البيانات كما إنها لا تستطيع أيضا احتواء أدوات تحكم أخرى داخلها.

بسبب أن أدوات التحكم الرسومية لا تحتاج لمعاملة لذلك فإن متطلباتها من مصادر نظام التشغيل تكون في أدنى مستوى كما أن رسم أى أداة من أدوات التحكم الرسومية يكون أسرع من رسم نفس النوع من أدوات التحكم بالمكتبة CLX.

أدوات التحكم التي تنحدر من TGraphicControl يجب أن ترسم نفسها بالفورمة وهي تتضمن أدوات التحكم التالية :

الوصف والاستخدام	الصيغة في البرنية المكونات	الايقونة	أداة التحكم
عرض الصور الرسومية.	Additional		TImage
عرض نص بالفورمة.	Standard		TLabel
تمثيل التخطيط البارز أو المحفور.	Additional		TBevel
توفير نسيج يمكن للتطبيقات استخدامه لرسم صور أو إعادة تكوينها Rendering.	System		TPaintBox

لاحظ أن أدوات التحكم هذه تضم نفس روتينات الرسم (مثل Repaint و Invalidate وغيرها) ومن ثم فهي لا تحتاج أبدا لاستقبال دفعة التحكم في أثناء مرحلة التشغيل Run-Time.



فرع قطاع التأسيس TWinControl

فرع قطاع التأسيس TWinControl (وقطاع التأسيس TWidgetControl في المكتبة CLX) يتضمن كافة أدوات التحكم التي تنحدر من TWinControl الذي يعتبر قطاع التأسيس لكافة أدوات التحكم التي لها نافذة بما فيها العديد من العناصر التي ستستخدمها في أثناء إعداد واجهة الاستخدام للتطبيق الذي تعده.

أما بالنسبة لـ TWidgetControl فهو يعتبر قطاع التأسيس لكافة أدوات التحكم التي لها نافذة والموجودة بالمكتبة CLX. وهي تستخدم أيضا في إعداد واجهات الاستخدام للتطبيقات. والأمثلة على هذه النوعية من أدوات التحكم كثيرة ومنها المفاتيح والعناوين وشرائط الحركة Scroll bars سواء الأفقية أو الرأسية.

فيما يلي المظاهر والإمكانات التي تتمتع بها أدوات التحكم التي لها نوافذ سواء التي توجد في المكتبة VCL أو في المكتبة CLX :

- هذه النوعية من أدوات التحكم يمكنها استقبال دفة التحكم فى أثناء التعامل مع التطبيق فى مرحلة التشغيل Run-Time.
 - أدوات التحكم الأخرى قد تعرض بيانات ولكن المستخدم لا يتمكن من استخدام لوحة المفاتيح للتفاعل مع هذه النوعية من أدوات التحكم.
 - يمكن لهذه النوعية من أدوات التحكم اشتغال أدوات تحكم أخرى داخلها.
 - أداة التحكم التى تشتمل على أدوات تحكم أخرى يطلق عليها الأب Parent أو الأصل وفى هذا الصدد نقول أن هذه النوعية من أدوات التحكم يمكن أن تكون أب لأداة تحكم واحدة أو أكثر (يطلق عليها أدوات التحكم الوليدة Child أو التابعة).
 - هذه النوعية من أدوات التحكم لديها ما يعرف نافذة المعاملة window handle.
- الكائنات التى تنحدر من TWinControl (أو من TWidgetControl بالمكتبة CLX) عبارة عن أدوات تحكم تستطيع استقبال دفة التحكم مما يعنى أن لديها القدرة على استقبال المدخلات من مستخدم التطبيق من خلال لوحة المفاتيح. وهذا يؤكد على أن أدوات التحكم هذه لديها عدد أكبر من الأحداث.
- هذا الفرع يتضمن كل من أدوات التحكم التى يتم رسمها تلقائياً (مثل TEdit و TListBox و TComboBox و TPageControl وغيرهم كثير...) وأدوات التحكم المفصلة التى يجب على لغة Delphi رسمها (مثل TDBNavigator و TMediaPlayer بالمكتبة VCL فقط) و TGUIage (بالمكتبة VCL فقط) وغيرهم كثير...).
- الكائنات التى تنحدر مباشرة من TWinControl (أو من TWidgetControl بالمكتبة CLX) تعتبر أدوات تحكم قياسية مثل الحقول والقوائم المنسدلة وقوائم العرض و Page Control ومن ثم لديها القدرة على رسم نفسها بالفورمة.
- القطاع TCustomControl يتم توفيره من أجل المكونات التى تتطلب نافذة معاملة ولكن لا تشتمل على أداة من أدوات التحكم القياسية والتى تتضمن القدرة على إعادة رسم نفسها بنفسها. هذا وينبغى عليك ألا تقلق أبداً بخصوص الطريقة التى تقوم بها أدوات التحكم لإعادة تكوين نفسها أو بخصوص طريقة استجابتهم للأحداث التى تقع لهم حيث إن لغة Delphi هى التى تتولى بالكامل تنفيذ مثل هذه العمليات بدلا منك.



الخصائص المشتركة لأدوات التحكم المنحدرة من قطاع التأسيس TControl

كافة أدوات التحكم المرثية (التي تنحدر من قطاع التأسيس TControl) تتشارك معا في خصائص معينة من بينها ما يلي :

- خصائص الأفعال Action Properties.
- الخصائص التي تحدد الموضع والحجم والضغط Alignment.
- الخصائص التي تحدد طريقة العرض.
- خصائص الأب Parent Properties.
- خاصية التجول Navigation Property.
- خصائص السحب والإسقاط Drag-and-Drop.
- خصائص السحب والإرساء Drag-and-Dock (للكائنات الموجودة بالمكتبة VCL فقط).

في حين أن هذه الخصائص يتم توارثها من قطاع التأسيس TControl إلا إنه يمكن نشرها-من ثم تظهر في النافذة Object Inspector-فقط للمكونات التي يمكن تطبيق هذه الخصائص عليها. فعلى سبيل المثال نقول أن TImage لا يعمل على نشر الخاصية Color الخاصة به ومن ثم فإنه يتم تحديد لونه عن طريق الرسمة التي يتم عرضها داخله.

خصائص الأفعال Action Properties

الأفعال تسمح لك بأن تستخدم نفس الكود البرمجي لأداء العديد من الأفعال (فعلى سبيل المثال عندما يقوم كل من أيقونة في شريط أدوات وعنصر بقائمة بعمل نفس الشيء) بالإضافة إلى توفير طريقة واحدة ومركزية لتنفيذ الأفعال أو تعطيلها وذلك بناء على الحالة التي يكون عليها التطبيق في مرحلة التشغيل Run-Time.

الوصف والاستخدام	الخاصية
تمييز وتحديد الفعل المرتبط بأداة التحكم.	Action
هذه الخاصية تشتمل على كائن ربط الفعل الملحق بأداة التحكم.	ActionLink

خصائص تحديد الموضع والحجم والضغط Alignment

هذه المجموعة من الخصائص تعمل على تحديد كل من موضع وحجم أداة التحكم داخل أداة التحكم الأصلية أو الأب :

الخاصية	المعنى والاستخدام
Height	تحديد ارتفاع (الحجم الرأسى) أداة التحكم.
Width	تحديد عرض (الحجم الأفقى) أداة التحكم.
Top	تحديد موضع الحافة العليا لأداة التحكم.
Left	تحديد موضع الحافة اليسرى لأداة التحكم.
AutoSize	تقرير ما إذا كانت أداة التحكم تقوم بتغيير حجمها تلقائياً بحيث يصبح حجمها مناسب لمحتوايتها.
Align	تحديد الجانب الذى ستوجد به أداة التحكم داخل أداة التحكم الـ Parent التى توجد بها (لليمين أو لليسار أو فى الوسط).
Anchor	تحديد طريقة تعليق أداة التحكم داخل أداة التحكم الـ Parent التى توجد بها.

الخاصية Anchor تكون للكائنات الموجودة فى المكتبة VCL فقط.



المجموعة التالية من الخصائص تعمل على تحديد كل من ارتفاع وعرض والحجم الكلى ل منطقة الـ Client الخاصة بأداة التحكم :

الخاصية	المعنى والاستخدام
ClientHeight	تحديد ارتفاع منطقة الـ Client الخاصة بأداة التحكم وهذا الارتفاع يقاس بالبكسل.
ClientWidth	تحديد عرض منطقة الـ Client الخاصة بأداة التحكم وهذا العرض يقاس بالبكسل.



هذه الخصائص لا يمكن الوصول إليها في المكونات الغير مرئية ولكن على كل حال تعمل لغة Delphi على تتبع الموضع الذى تضع فيه أيقونات المكونات بالفورم التى تعدها. ونود هنا القول بأنه فى أغلب الأحيان ستقوم بتحديد قيم هذه الخصائص عن طريق التعامل مع صورة أداة التحكم الموجودة فى الفورمة أو عن طريق استخدام باليطة الضبط Alignment Palette.

خصائص العرض Display Properties

فيما يلى مجموعة الخصائص التى تتحكم فى المظهر العام لأى أداة تحكم :

الوصف والاستخدام	الخاصية
تغيير لون الخلفية لأداة التحكم.	Color
تغيير كل من لون ونوع ونمط وحجم الحروف.	Font
تحديد الصورة المستخدمة لتمثيل مؤشر الماوس عندما يمر فوق المنطقة التى تحتلها أداة التحكم بالفورمة.	Cursor
تحديد ما إذا كانت أداة التحكم تستخدم فوننتات أيقونات الويندوز عند كتابة النصوص.	DesktopFont

الخاصية DesktopFont تكون لأدوات التحكم الموجودة فى المكتبة VCL فقط.



خصائص الأب Parent Properties

لكى تعمل على تحسين وتطوير المظهر العام للتطبيق الذى تتولى إعداده فإنك تستطيع إذن جعل أى أداة تحكم تشبه الحاوية التى يوجد بداخلها—هذه الحاوية يطلق عليها الأب Parent—وذلك عن طريق تخصيص القيمة المنطقية True للخصائص التالية والتى تخص الحاوية (الأب) :

الوصف والاستخدام	الخاصية
تحديد أين تبحث أداة التحكم عن معلومات اللون الخاصة بها.	ParentColor
تحديد أين تبحث أداة التحكم عن معلومات الفونت الخاصة بها.	ParentFont
تحديد أين تبحث أداة التحكم لكي تعثر على معلومات المساعدة الخاصة بها.	ParentShowHint

خاصية التجول Navigation Property

الخاصية التالية تعمل على تحديد الطريقة التي يتبعها المستخدمين للتطبيق للتجول بين أدوات التحكم الموجودة في أى فورمة :

الوصف والاستخدام	الخاصية
هذه الخاصية تشتمل على سلسلة حرفية تعتبر عنوان label للمكون (أداة التحكم). هذا ولكي تجعل أى حرف فى هذه السلسلة الحرفية تحته خط (وفى هذه الحالة يعرف هذا الحرف بحرف الاستدعاء) ضع العلامة & قبل الحرف مباشرة. ومن ثم يستطيع المستخدم فى مرحلة التشغيل Run-Time التعامل مع المكون أو أداة التحكم عن طريق الضغط على هذا الحرف مع المفتاح Alt فى نفس الوقت.	Caption

خصائص السحب والإسقاط Drag-and-Drop

الخصائص التالية تؤثر بشكل مباشر على الطريقة التي تتم بها عملية السحب والإسقاط لأدوات التحكم :

الوصف والاستخدام	الخاصية
هذه الخاصية تحدد الطريقة التي تبدأ بها عملية السحب. والقيمة الافتراضية لهذه الخاصية عبارة عن dmManual كما أن التطبيق ينبغي عليه استدعاء الأسلوب BeginDrag للبدء فى عملية	DragMode

السحب. أما عندما تكون قيمة هذه الخاصية عبارة عن dmAutomatic في هذه الحالة تبدأ عملية السحب بمجرد أن الضغط على زر الماوس.	
تعمل هذه الخاصية على تحديد شكل مؤشر الماوس عندما يمر فوق المكونات أو أدوات التحكم التي تقبل أن تجرى معها عملية السحب والاسقاط.	DragCursor
الخاصية DragCursor تكون لأدوات التحكم الموجودة في المكتبة VCL فقط.	

خصائص السحب والإرساء Drag-and-Dock

فيما يلي نقدم لك مجموعة الخصائص التي تتحكم في سلوك عملية السحب والإرساء Drag-and-Dock التي تجرى على أدوات التحكم التي تنحدر من TWinControl :

الوصف والاستخدام	الخاصية
تحديد ما إذا كانت أداة التحكم عائمة أم لا.	Floating
تحديد ما إذا كانت أداة التحكم قد تم سحبها بطريقة عادية أم تم سحبها لإرسائها بأحد جوانب الشاشة.	DragKind
تحديد طريقة البدء في إجراء عملية السحب والإسقاط أو عملية السحب والإرساء على أداة التحكم.	DragMode
تحديد قطاع أداة التحكم المؤقتة الذي يستضيف أداة التحكم عندما تكون عائمة وسط الشاشة.	FloatingDockSiteClass
عبارة عن شكل مؤشر الماوس الذي يظهر على الشاشة في أثناء عملية السحب.	DragCursor

تحديد طريقة ارساء أداة التحكم بالنسبة لأدوات التحكم الأخرى التي ترسو الآن في الحاوية (الأب).	DockOrientation
تحديد أداة التحكم التي سيتم الإرساء بها.	HostDockSite
تحديد عرض أداة التحكم عندما ترسو أفقياً.	LRDockWidth
تحديد ارتفاع أداة التحكم عندما ترسو رأسياً.	TBDockHeight
تحديد ارتفاع أداة التحكم عندما تكون عائمة وسط أداة التحكم الحاوية.	UnDockHeight
تحديد عرض أداة التحكم عندما تكون عائمة وسط أداة التحكم الحاوية.	UnDockWidth

هذه الخصائص السالفة الذكر تكون لأدوات التحكم الموجودة في المكتبة VCL فقط.



الفصل الرابع

تمرين عملي
إنشاء تطبيق بسيط
لتحرير النصوص

مقدمة عامة

من خلال هذا التمرين العملي سنتعرف سويا على كيفية إنشاء محرر للنصوص متكامل يشتمل على مجموعة من الفوائم وشريط أدوات وشريط حالة.

هذا التمرين العملي يمكن تنفيذه من خلال كافة إصدارات لغة Delphi كما أن التطبيق الناتج سيكون قادر على العمل من خلال بيئة الويندوز فقط.



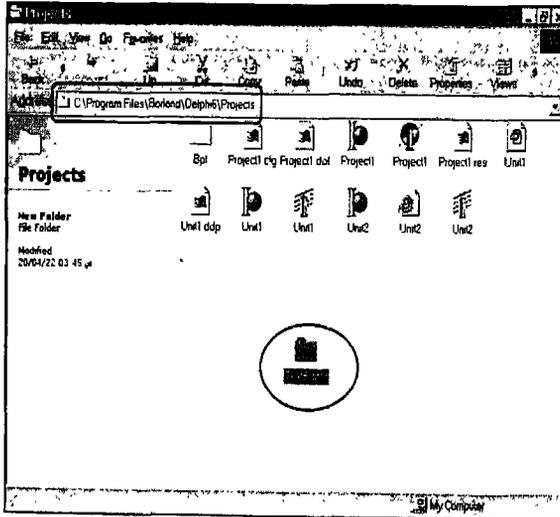
البدء في تطبيق جديد

قبل في تبدأ في تطبيق جديد قم بإنشاء الفهرس الذي سيتم فيه تخزين ملفات التطبيق التي سيتم إنشاؤها من خلال Delphi وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

(١) قم بإنشاء فهرس يسمى TextEditor وذلك بالمسار التالي :

C:\Program Files\Borland\Delphi6\Projects

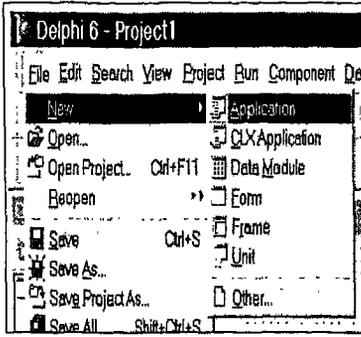
كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٢) افتح مشروع جديد بلغة Delphi وذلك من عن طريق فتح القائمة File ثم

اختيار New ثم اختيار Application كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

كل تطبيق يتم التعامل معه على أساس أنه مشروع. وعندما تبدأ في التعامل مع لغة Delphi فإنها تقوم بشكل افتراضي بإنشاء مشروع فارغ.



لو كان هناك مشروع آخر مفتوح بالفعل في هذه الحالة افتح القائمة File ثم اختر منها New ثم اختر Application كما ذكرنا سابقا.



عندما تفتح مشروع جديد تقوم لغة Delphi على الفور وبشكل تلقائي بإنشاء

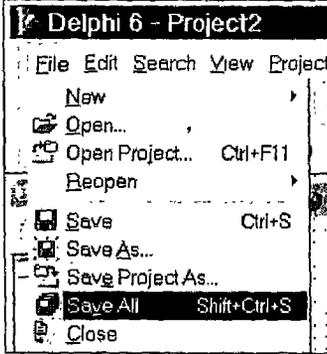
الملفات التالية :

- الملف Project1.dpr وهو عبارة عن ملف كود مصدري يكون ملحقا بالمشروع. وهذا الملف يطلق عليه ملف المشروع.
- الملف Unit1.pas وهو عبارة عن ملف كود مصدري يكون ملحقا بفورمة المشروع الأساسية. وهذا الملف يطلق عليه ملف الوحدة.
- الملف Unit1.dfm وهو عبارة عن ملف مصدري يعمل على تخزين معلومات عن فورمة المشروع الأساسية. وهو يطلق عليه ملف الفورمة.

كل فورمة لديها كل من ملف الوحدة (Unit1.pas) وملف الفورمة (Unit1.dfm) الخاص بها. ولو أنك قمت بإنشاء فورمة ثانية سيكون لها كل من ملف الوحدة (Unit2.pas) وملف الفورمة (Unit2.dfm) الخاص بها وهكذا... ومثل هذه الملفات يتم إنشاؤها تلقائيا.

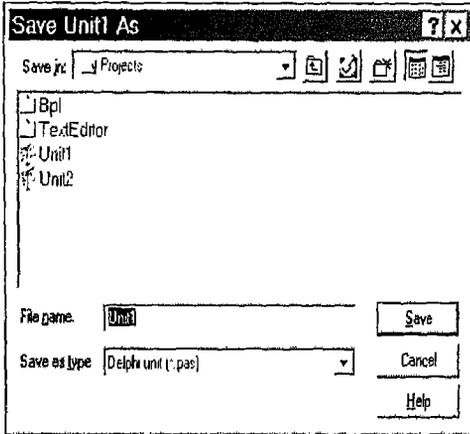


(٣) افتح القائمة File ثم اختر منها الأمر Save All كما هو موضح بالشكل التالي وذلك لكي تحفظ الملفات الخاصة بالمشروع الذي تعده :



شكل توضيحي :

(٤) والآن يظهر على الشاشة صندوق الحوار Save Unit1 As الموضح في الشكل التالي :



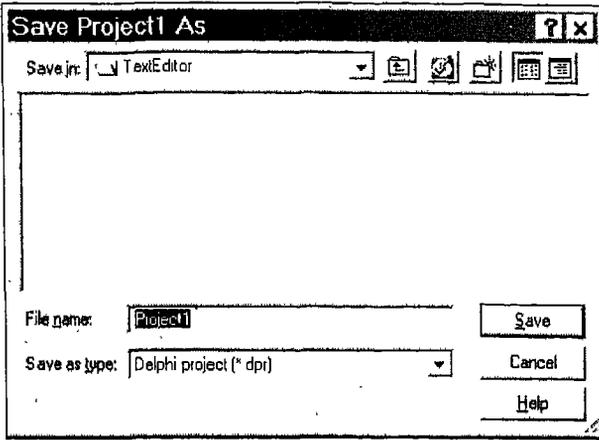
شكل توضيحي :

من خلال صندوق الحوار هذا قم بالآتي :

➤ الذهاب إلى المجلد TextEditor الذي قمت بإنشائه.

➤ احفظ الوحدة Unit1 مستخدماً الاسم الافتراضي لها وهو Unit1.pas.

(٥) بعد ذلك يظهر على الشاشة صندوق الحوار Save Project1 As الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

من خلال صندوق الحوار هذا قم بالآتي :

● حفظ المشروع مستخدماً الاسم (TextEditor.dpr).

الملف التنفيذي لهذا المشروع سيكون بنفس اسم المشروع ولكن بالامتداد .exe



فيما بعد ستتمكن من إعادة حفظ ما تقوم به من عمل عن طريق الأمر Save All بالقائمة File ولكن في هذه المرة لن تظهر صناديق الحوار السالفة الذكر.



عندما تحفظ المشروع الذي تعده فإن Delphi تقوم بإنشاء عدد من الملفات الإضافية وتضعها في الفهرس الذي أعدته للمشروع (الفهرس TextEditor). ومن بين هذه الملفات كل من الملف TextEditor.dof وهو عبارة عن ملف خيارات الديلفي والملف TextEditor.cfg وهو عبارة عن ملف التهيئة والملف TextEditor.res وهو ملف مصادر الويندوز.

لست في حاجة لأن تقلق بخصوص هذه الملفات ولكن لا تحاول مسح هذه الملفات فهي ضرورية بالنسبة للمشروع الذي تتولى إعداده.

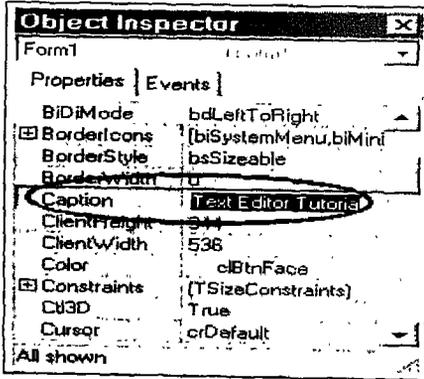


تحديد قيم الخصائص

عندما تفتح مشروع جديد تقوم لغة Delphi بعرض الفورمة الأساسية للمشروع والتي تسمى Form1 (وهو اسم افتراضى). وأنت ستقوم بإنشاء واجهة الاستخدام User Interface والأجزاء الأخرى من التطبيق الذى تتولى إعداده وذلك عن طريق وضع المكونات بهذه الفورمة.

بجوار الفورمة ستشاهد نافذة أداة فحص الكائن Object Inspector والتي من خلالها تستطيع أن تحدد قيم خصائص الفورمة والمكونات التى تضعها بالفورمة. وعندما تحدد قيم الخصائص تقوم لغة Delphi بإعداد الكود البرمجى المصدرى الخاص بهذا التحديد بدلا من أن تقوم بهذه المهمة بنفسك. ونود هنا القول بأن القيم التى تحددها فى نافذة Object Inspector يطلق عليها قيم تحديدية لفترة التصميم Design-Time settings. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

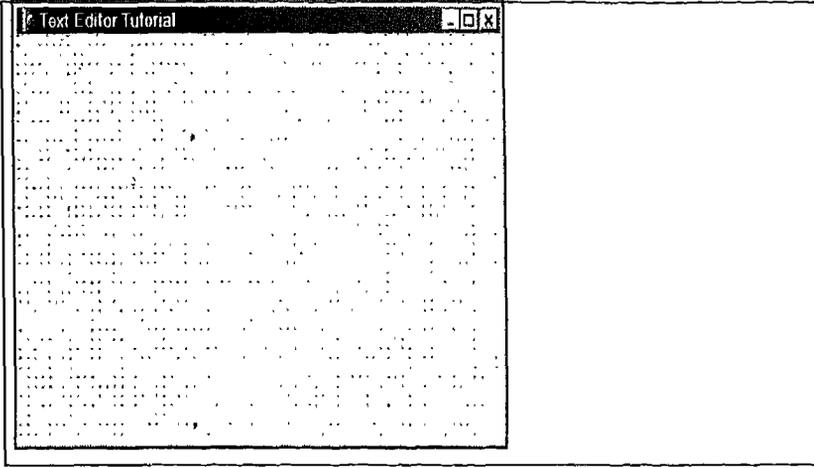
(١) فى نافذة Object Inspector ابحث عن الخاصية Caption للفورمة وعندها اكتب Text Editor Tutorial ليكون بديل للقيمة الافتراضية Form1 لهذه الخاصية كما هو موضح بالشكل التالى :



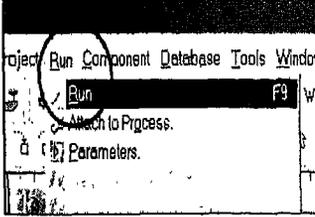
شكل توضيحي :

لاحظ أن القيمة التى يتم تخصيصها للخاصية Caption للفورمة تظهر فى شريط العنوان Title bar لهذه الفورمة كما هو موضح بالشكل التالى :



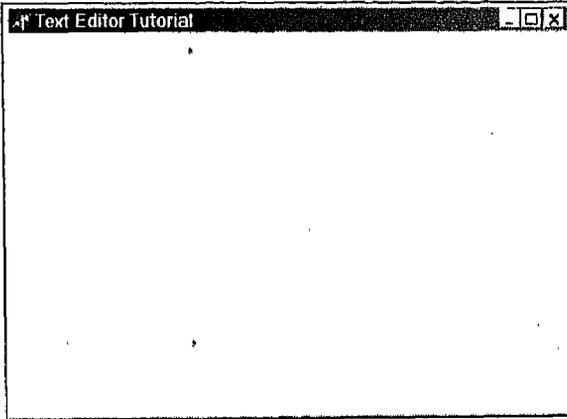


(٢) الآن قم بتشغيل الفورمة (حتى ولو كانت غير مشتملة على أى مكونات) عن طريق الضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح أو فتح القائمة Run واختيار الأمر Run منها كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

والآن تظهر الفورمة على الشاشة بالوضع الموضح فى الشكل التالى :

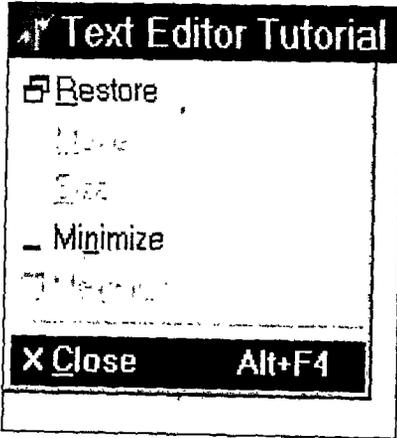


شكل توضيحي :

(٣) لكى تعود مرة أخرى إلى مشهد الفورمة Form1 فى مرحلة التصميم قم بتنفيذ أى من الآتى :

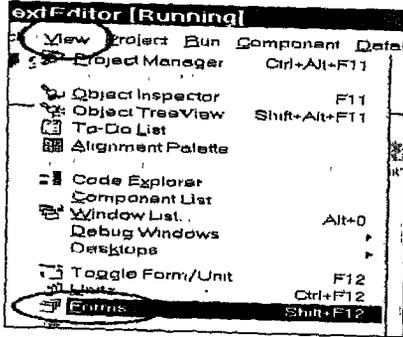
● انقر بالماوس على الزر (X) فى الجانب الأيمن لشريط عنوان فورمة التطبيق (مشهد التشغيل runtime view للفورمة والموضح فى الشكل السابق).

● انقر بالماوس على الأيقونة الموجودة على يسار شريط العنوان لتظهر قائمة تحكم ومنها اختر Close كما هو موضح بالشكل التالى :



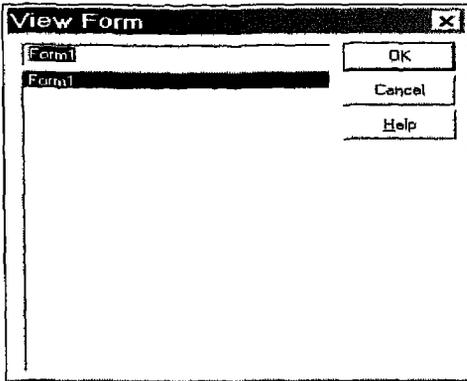
شكل توضيحي :

● افتح القائمة View ثم اختر منها Forms ثم اختر Forms كما هو موضح بالشكل التالى (أو اضغط على المفاتيح Shift+F12 بلوحة المفاتيح):



شكل توضيحي :

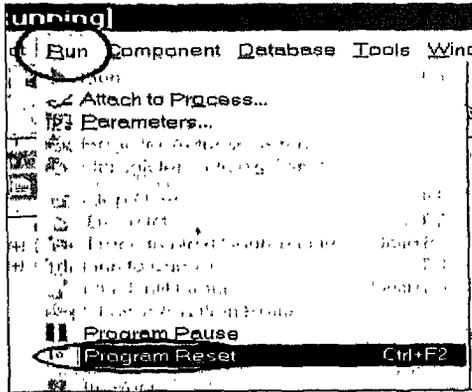
ليظهر على الشاشة صندوق الحوار View Form الموضح فى الشكل التالى :



شكل توضيحي :

بصندوق الحوار هذا اختر Form1 ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok.

افتح القائمة Run واختر منها الأمر Program Reset كما هو موضح بالشكل التالي (أو اضغط على المفاتيح Ctrl+F2 بلوحة المفاتيح):



شكل توضيحي :

إضافة المكونات إلى الفورمة

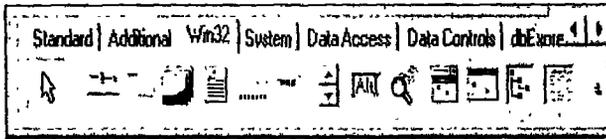
قبل أن تبدأ في إضافة المكونات إلى الفورمة ستحتاج للتفكير في أبسط طريقة لإنشاء واجهة الاستخدام UI (اختصار للمصطلح User Interface) للتطبيق الذي تتولى إعداده. وواجهة الاستخدام UI هي التي تسمح للمستخدم الذي يتعامل مع التطبيق الذي تعدده بأن يتفاعل مع العناصر التي يتألف منها التطبيق وبالتالي يجب تصميم واجهة الاستخدام UI بحيث تكون سهلة الاستخدام.

تتضمن لغة Delphi العديد من المكونات التي تمثل الأجزاء التي يتألف منها أي تطبيق يتم إعداده بلغة Delphi. فعلى سبيل المثال هناك مكونات (منحدره من كائنات) بياليتة المكونات التي تجعل من السهولة بمكان إضافة العديد من العناصر المرئية والغير مرئية للبرنامج مثل القوائم Menus وشرائط الأدوات toolbars وصاديق الحوار وغيرها الكثير والكثير...

تطبيق محرر النصوص الذي تحن بصدده هنا يتطلب وجود منطقة لتحرير النصوص وشريط حالة Status bar لعرض بعض المعلومات مثل اسم الملف الذي يتم تحريره الآن. كما يحتاج أيضا لمجموعة من القوائم Menus. كذلك من الممكن أن يشتمل على شريط أدوات يضم مجموعة من الأيقونات لسهولة الوصول للأوامر الموجودة بالقوائم. هذا ونود هنا القول بأن جمال تصميم واجهة الاستخدام UI باستخدام لغة Delphi يتمثل في أنك تستطيع التعامل مع العديد من المكونات المختلفة ومشاهدة النتائج المترتبة على ذلك على الفور. وبهذه الطريقة تستطيع بكل سرعة إعداد واجهة الاستخدام UI لأي تطبيق بأقل قدر من المجهود.

لكي تبدأ في تصميم محرر النصوص عليك أن تضيف كل من المكون RichEdit والمكون StatusBar للفورمة وذلك من خلال الخطوات التالية :

(١) لكي تنشأ منطقة للنصوص عليك أولا أن تضيف المكون RichEdit. ولكي تعثر على هذا المكون انقر بالماوس على الصفحة Win32 بياليتة المكونات لتظهر على السطح كما هو موضح بالشكل التالي :

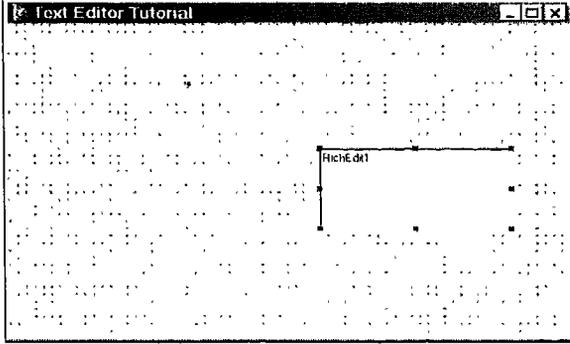


شكل توضيحي :

ثم ضع مؤشر الماوس على الأيقونة RichEdit. وعندما تعثر على المكون RichEdit في هذه الحالة يمكن أن تقوم بأى من الآتى :

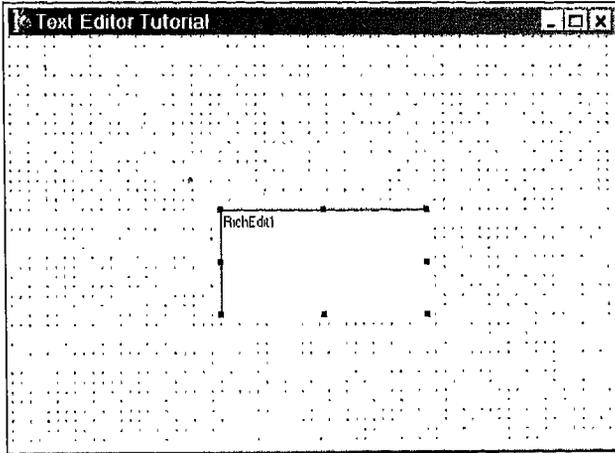


تنقر بالماوس على أيقونة المكون RichEdit بالليته المكونات ثم تنقر بالماوس على الموضع الذى ترغب فى وضع المكون به داخل الفورمة ليتم وضعه بهذا الموضع كما هو موضح بالشكل التالى :



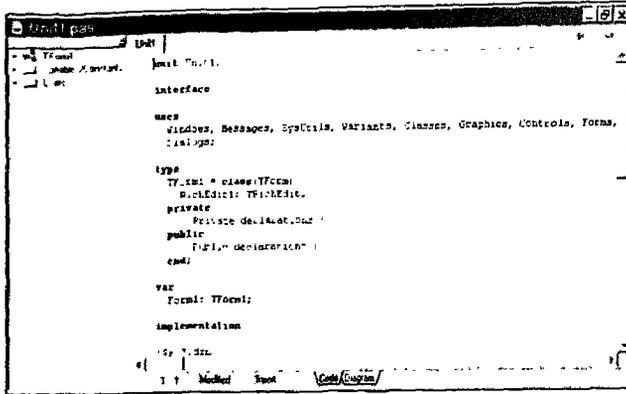
شكل توضيحي :

أو تنقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة المكون بالليته المكونات ليتم وضعه فى مركز الفورمة كما هو موضح بالشكل التالى :



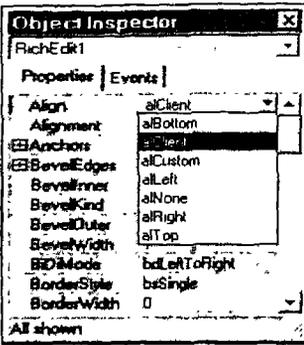
شكل توضيحي :

كل مكون من المكونات المتاحة لدى لغة Delphi يعتبر قطاع كما أن وضع مكون فى فورمة يؤدي إلى إنشاء حالة من هذا القطاع. هذا وبمجرد أن يصبح المكون فى الفورمة تقوم لغة Delphi بتكوين الكود البرمجي الضرورى لتوجيه حالة الكائن عند تشغيل التطبيق. والشكل التالى يوضح لنا الكود البرمجي الذى تم تكوينه للمكون RichEdit :



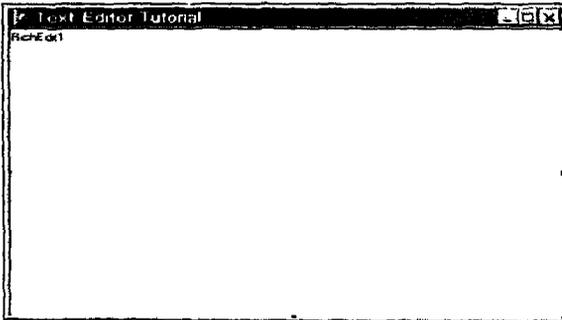
شكل توضيحي :

(٢) فى أثناء كون المكون RichEdit مختار (معلم عليه) بالفورمة قم بالبحث عن الخاصية Align بالنافذة Object Inspector ثم افتح القائمة المنسدلة لهذه الخاصية واختر منها aClient كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

تلاحظ الآن أن المكون RichEdit قد ملء الفورمة بأكملها كما هو موضح بالشكل التالى :



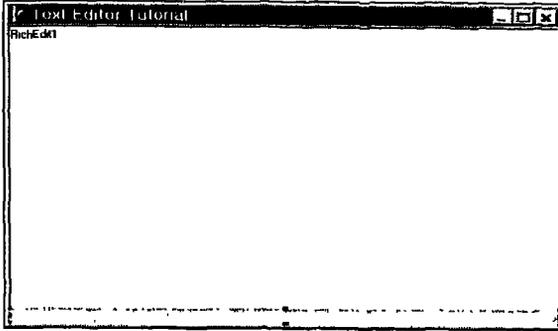
شكل توضيحي :

ومن ثم فقد أصبح لديك الآن منطقة كبيرة لتحرير النصوص.

باختيار القيمة alClient من القائمة المنسدلة للخاصية Align يصبح حجم أداة التحكم RichEdit قابل للتغيير ويتحدد على حسب حجم الفورمة الموجودة بها أداة التحكم RichEdit وذلك في حالة كون الفورمة تتمتع بإمكانية تغيير الحجم.



(٣) انقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة المكون StatusBar  بالصفحة Win32 بياليتة المكونات. مما يؤدي إلى إضافة شريط حالة الجزء السفلي للفورمة كما هو موضح بالشكل التالي :

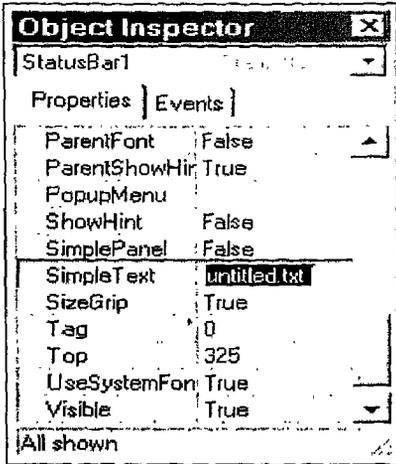


شكل توضيحي :

(٤) لكي تنشأ panel واحدة بشريط الأدوات لعرض اسم وموضع الملف الذي يتم تحريره من خلال محرر النصوص الذي نعه الآن عليك إذن القيام بالآتي :

- تأكد من أن شريط الحالة مختار (معلم عليه) في الفورمة كما هو موضح بالشكل السابق.
- في النافذة Object Inspector ابحث عن الخاصية SimpleText وعندها اكتب untitled.txt كما هو موضح بالشكل التالي :

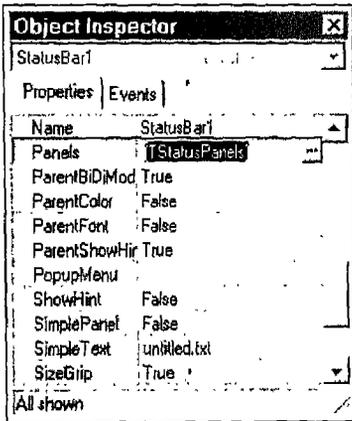
شكل توضيحي :



نتيجة ما سبق أنه عندما تستخدم محرر النصوص لو كان الملف الذي يتم تحريره لم يتم حفظه بعد فإن اسم الملف في هذه الحالة سيكون .untitled.txt



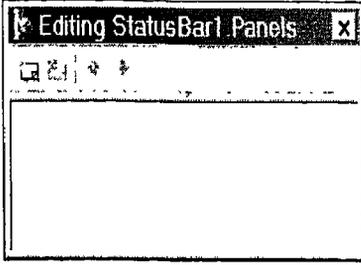
انقر بالماوس على الأيقونة (...) الموجودة بجوار القيمة TstatusPanel عند الخاصية Panels كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

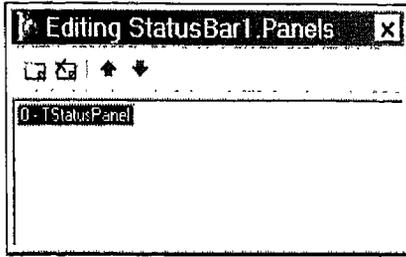
ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Editing StatusBar1.Panels الموضح في

الشكل التالي :



شكل توضيحي :

بشريط الأدوات الخاص بصندوق الحوار هذا انقر بالماوس على الأيقونة New Action ليتم إضافة Panel بشريط الحالة كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

تستطيع أيضا الوصول لصندوق الحوار Editing StatusBar1.Panels عن طريق النقر بالماوس نقرا مزدوجا على شريط الحالة الموجود بالفورمة.



(٥) انقر بالماوس على الزر (X) لغلاق صندوق الحوار Editing StatusBar1.Panels.

لقد إنتهيت الآن من إعداد وتهيئة واجهة الاستخدام UI لمحرر النصوص الذي تتولى إعداده.

إضافة الدعم الخاص بالقوائم وشرائط الأدوات

لجعل التطبيق لدية القدرة على عمل أى شيء فإنه يحتاج لقائمة ومجموعة من الأوامر ومن الأفضل إضافة شريط أدوات لهذا التطبيق. وبالرغم من أنك تستطيع كتابة كود برمجى لكل أمر من الأوامر على حدة إلا إن لغة Delphi تعمل على توفير ما يعرف بمدير الفعل Action Manager للمساعدة فى جعل الكود البرمجى كله مجتمعا فى موضع واحد وهو ما يعرف بمركزية الكود البرمجى centralize the code بالإضافة لإعداد قائمة صورة



image list مركزية الصور لإضافتها للأوامر الموجودة بالقوائم وشريط الأدوات بالتطبيق الذى تتولى إعداده.

من الأنسب أن يتم تسمية الأفعال المتصلة بالأوامر الموجودة بالقائمة مستعينا بكل من اسم القائمة واسم الأمر. فعلى سبيل المثال الفعل المسمى FileExit يشير إلى الأمر Exit المودجود بالقائمة File وهكذا...

الجدول التالى يقدم أنواع الأفعال التى يحتاج إليها تطبيق محرر النصوص الذى نتولى إعداده :

القائمة	الأمر	أيقونة يشريط الأدوات	الوصف
File	New	Yes	إنشاء ملف جديد.
File	Open	Yes	فتح ملف سبق إنشاؤه لتحرير محتوياته.
File	Save	Yes	حفظ الملف الذى يتم التعامل معه حالياً.
File	Save As	No	حفظ ملف باستخدام اسم جديد (كذلك السماح لك ملف جديد باستخدام اسم يتم اقتراحه).
File	Exit	Yes	إنهاء التعامل مع محرر النصوص.
Edit	Cut	Yes	استقطاع النص المختار ووضعه فى لوحة الاقتباس clipboard الخاصة ببيئة الويندوز.
Edit	Copy	Yes	عمل نسخة من النص المختار ووضعها فى لوحة الاقتباس clipboard الخاصة ببيئة الويندوز.

وضع النص المخزن في لوحة الاقتباس clipboard الخاصة ببيئة الويندوز بالموضع الموجود به مؤشر الكتابة بمنطقة تحرير النص.	Yes	Paste	Edit
عرض شاشة محتويات نظام المساعدة والتي من خلالها تستطيع الوصول لمواضيع المساعدة.	No	Contents	Help
عرض شاشة دليل المساعدة.	No	Index	Help
عرض صندوق حوار يشتمل على معلومات حول التطبيق.	No	About	Help

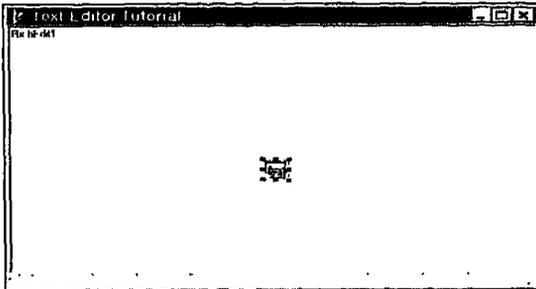
لمركزية كل من الكود البرمجي والصور في مدير أي فعل فإنك تحتاج لإضافة محرر مدير الفعل Action Manager إلى المشروع الذي تعده وذلك من خلال الخطوات التالية :

(١) انقر بالماوس على الصفحة Additional بباليقة المكونات لتظهر على السطح كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٢) بهذه الصفحة انقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة المكون ActionManager لإسقاطه في القورمة كما هو موضح بالشكل التالي :

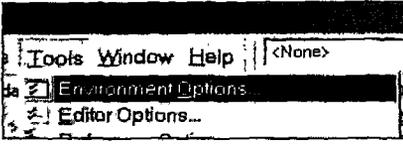


شكل توضيحي :

بسبب أن هذا المكون من المكونات التي تكون مختفية في مرحلة التشغيل Run-Time لذلك تستطيع وضعه في أي مكان بالفورمة.

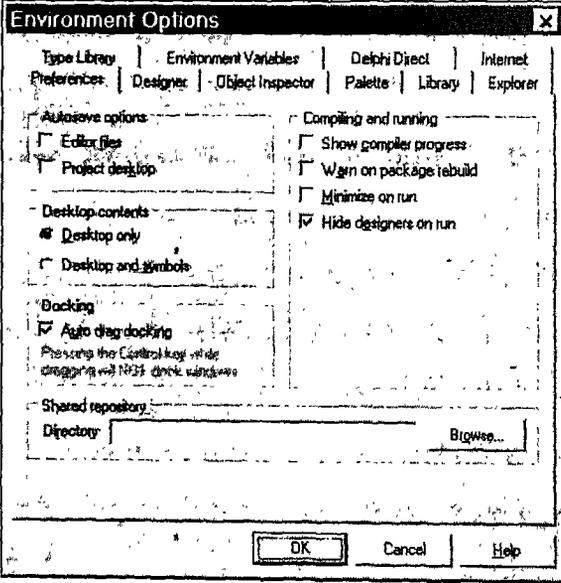


(٣) لعرض الخيارات الخاصة بالمكونات التي تكون مختفية في مرحلة التشغيل Run-Time والتي تقوم بوضعها في الفورمة افتح القائمة Tools واختر منها الأمر Environment كما هو موضح بالشكل التالي :



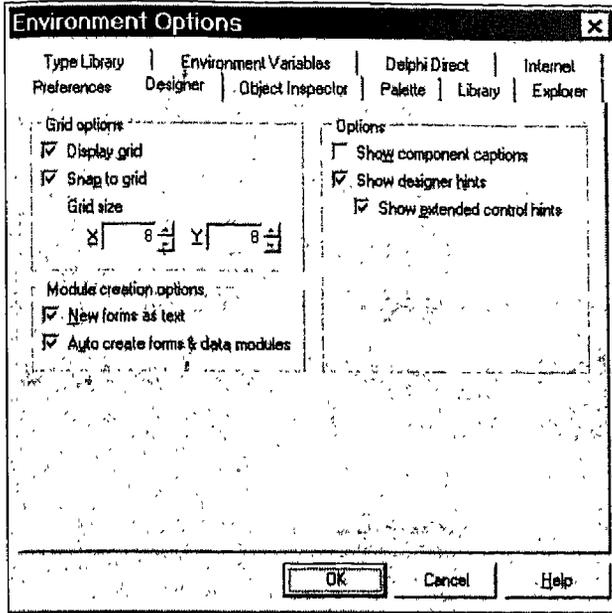
شكل توضيحي :

(٤) ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Environment Options الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٥) انقر بالماوس على التبويب Designer ليظهر على السطح كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٦) بهذا التبويب علم بالماوس على الاختيار Show component captions ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok.

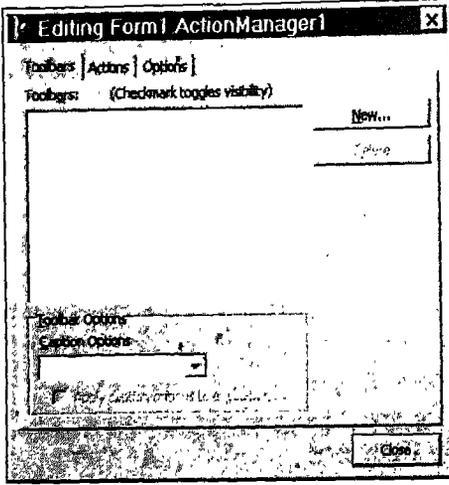
إضافة الأفعال إلى مدير الأفعال Action Manager

في البداية ستقوم بإضافة الأفعال إلى مدير الأفعال كما ستحدد خصائص كل فعل من هذه الأفعال. ومن المناسب في هذه المرحلة أن تكون أسماء الأفعال التي تتصل بالأوامر الموجودة بالقوائم مؤلفة من اسم القائمة ومن اسم الأمر معا. فعلى سبيل المثال الفعل المسمى FileExit يشير إلى الأمر Exit الموجود بالقائمة File.

ستقوم الآن بإضافة نوعين من الأفعال الأولى سيتم تحديد خصائصها بنفسك والثانية تعرف بأنها أفعال قياسية يتم تحديد خصائصها تلقائيا. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

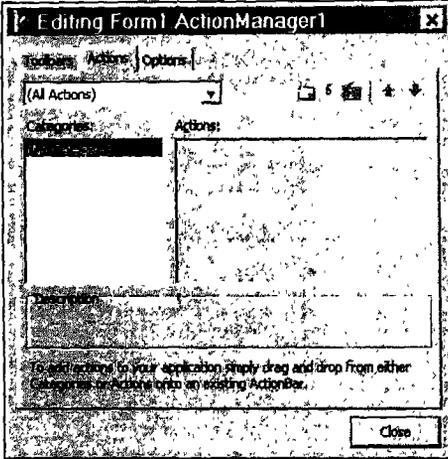
(١) انقر بالماوس نقر مزدوجا على المكون ActionManager الموجود بالفورمة ليظهر على الشاشة صندوق الحوار الموضح في الشكل التالي :

شكل توضيحي :



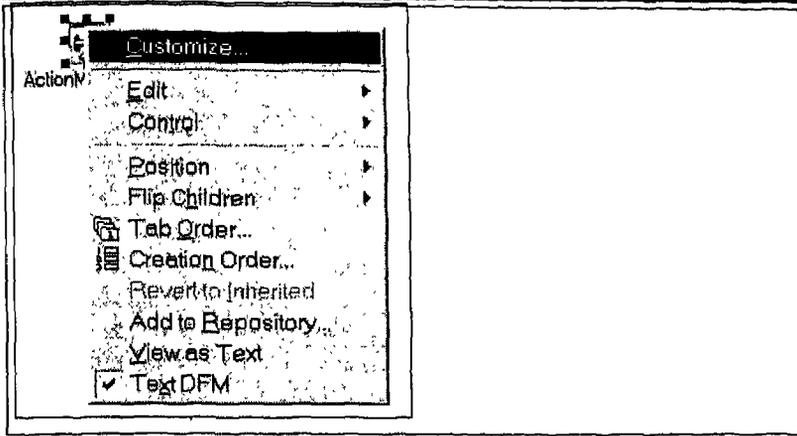
(٢) تأكد من أن التبويب Actions ظاهر على السطح وإلا فانقر عليه بالماوس لجعله ظاهر على السطح كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :

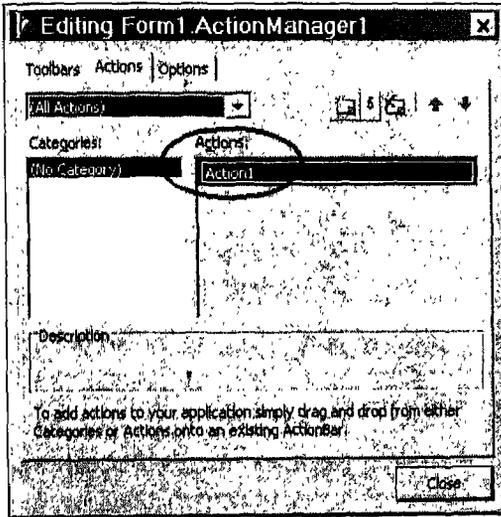


تستطيع أيضا النقر بالزر الأيمن للماوس على أيقونة المكون ActionManager بالفورمة ثم اختيار الأمر Customize من القائمة التي تظهر بجوار مؤشر الماوس كما هو موضح بالشكل التالي :





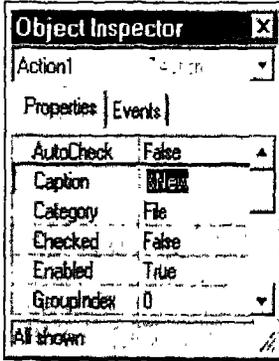
(٣) في أثناء كون No Category مختار في قائمة العرض Categories انقر بالماوس على الأيقونة New Action ليظهر Action1 في قائمة العرض Actions كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

في نافذة Object Inspector قم بتحديد الخصائص التالية للفعل Action1 :

عند الخاصية Caption اكتب &New كما هو موضح بالشكل التالي :

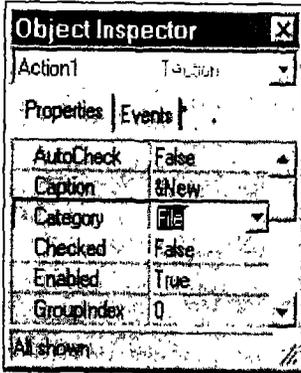


شكل توضيحي :

لاحظ أن كتابة العلامة & قبل حرف معين يؤدي إلى جعل هذا الحرف تحته خط في مرحلة التشغيل وفي هذه الحالة يعرف هذا الحرف بأنه حرف الاستدعاء.



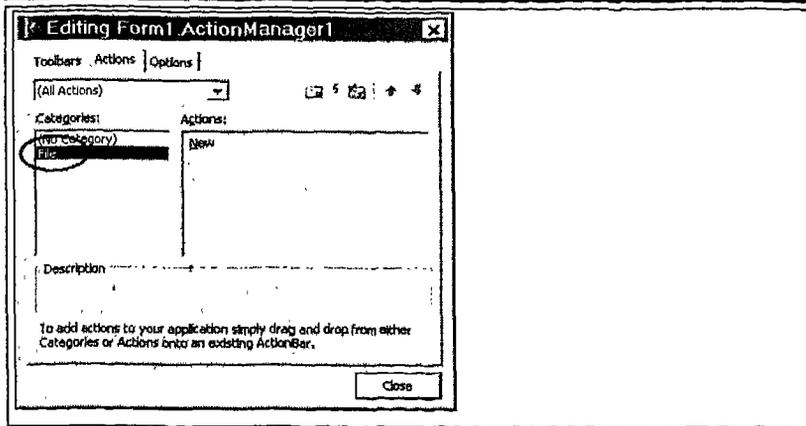
عند الخاصية Category اكتب File كما هو موضح بالشكل التالي :



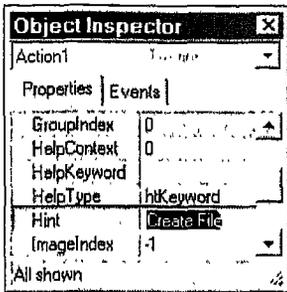
شكل توضيحي :

هذا التحديد يعمل على تنظيم الأوامر الخاصة بالقائمة File ووضعها في موضع واحد. كما إنه يؤدي إلى ظهور File في قائمة العرض Categories بصندوق الحوار كما هو موضح بالشكل التالي :





عند الخاصية Hint اكتب Create file كما هو موضح بالشكل التالي :

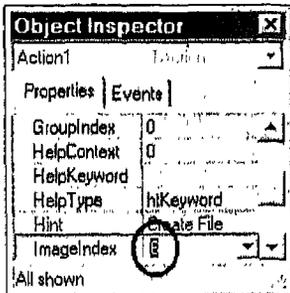


شكل توضيحي :

قيمة هذه الخاصية ستظهر في أداة التعليق ToolTip التي تظهر عند وضع الماوس على الأمر New بالقائمة File لفترة بسيطة في مرحلة التشغيل Run-Time.



عند الخاصية ImageIndex اكتب القيمة ٦ كما هو موضح بالشكل التالي :

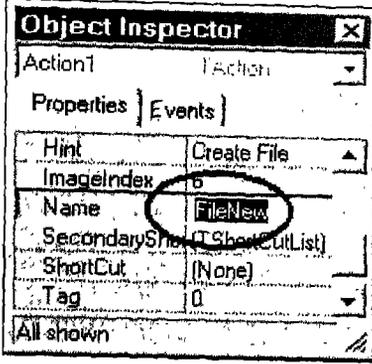


شكل توضيحي :

هذا التحديد سيربط الصورة رقم (٦) في قائمة الصور ImageList (التي ستقوم بإعدادها) بهذا الفعل.



عند الخاصية Name اكتب FileNew كما هو موضح بالشكل التالي :



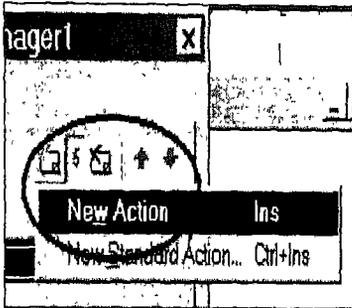
شكل توضيحي :

هذا الاسم سيكون اسم الفعل المرتبط بالأمر New الموجود بالقائمة File.



الآن اضغط على المفتاح Enter بلوحة المفاتيح لحفظ القيم التي تم تخصيصها لهذه الخصائص.

(٤) بصندوق الحوار Action Manager انقر بالماوس على السهم المجاور للأيقونة New Action ثم اختر New Action كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٥) انقر بالماوس على Action1 في قائمة العرض Actions ثم في نافذة Object Inspector قم بتحديد قيم الخصائص التالية :

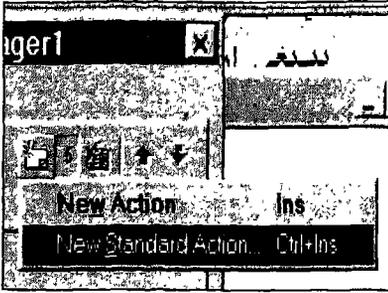
- عند الخاصية Caption اكتب Save.&
- عند الخاصية Category افتح القائمة المنسدلة واختر منها File..
- عند الخاصية Hint اكتب Save File.
- عند الخاصية ImageIndex اكتب القيمة ٨.
- عند الخاصية Name اكتب FileSave (للأمر Save بالقائمة File).
- (٦) كرر الخطوة رقم (٤).
- (٧) كرر الخطوة رقم (٥) ولكن مع الخصائص التالية :
- عند الخاصية Caption اكتب &Index.
- عند الخاصية Category اكتب Help.
- عند الخاصية Name اكتب HelpIndex (ليكون اسم الفعل الذي يشير للأمر Index الموجود بالقائمة Help).
- (٨) كرر الخطوة رقم (٤).
- (٩) كرر الخطوة رقم (٥) ولكن مع الخصائص التالية :
- عند الخاصية Caption اكتب &About.
- عند الخاصية Category افتح القائمة المنسدلة واختر منها Help.
- عند الخاصية Name اكتب HelpAbout (ليكون اسم الفعل الذي يشير للأمر About الموجود بالقائمة Help).
- (١٠) لا تقم بإغلاق صندوق الحوار Action Manager.

إضافة الأفعال القياسية لقائمة الأفعال

فيما يلي ستقوم بإضافة الأفعال القياسية (الفتح Open والحفظ باسم Save As وإنهاء البرنامج Exit والقص Cut والنسخ Copy واللصق Paste ومحتويات نظام المساعدة Help Contents) إلى مدير الأفعال Action Manager. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

(١) ينبغي أن يكون مدير الأفعال Action Manager لا يزال مفتوحا ومعروضا على الشاشة. وإذا لم يكن كذلك انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الكون ActionManager بالفورمة.

(٢) انقر بالماوس على السهم المجاور للأيقونة New Action ثم اختر New Standard Action كما هو موضح بالشكل التالي :



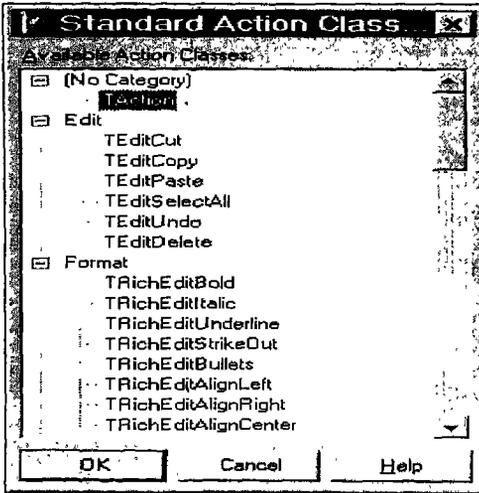
شكل توضيحي :

يمكن أيضا أن تستخدم الاختيار New Standard Action بالضغط على المفاتيح Ctrl+Ins بلوحة المفاتيح.



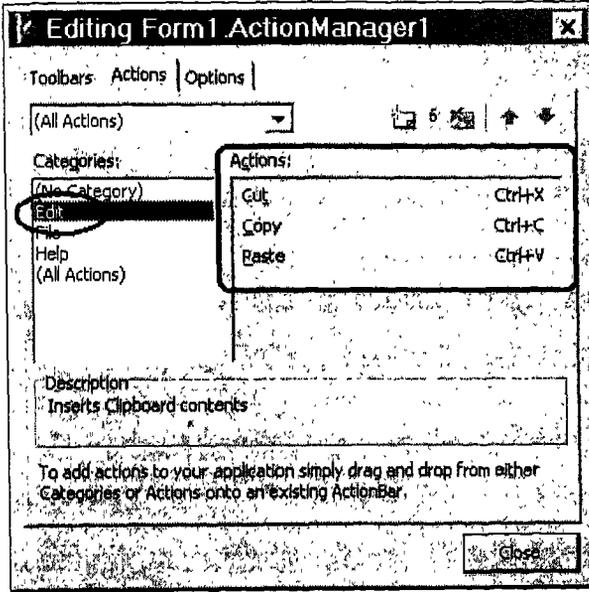
ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Standard Actions Classes الموضح في

الشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٣) في صندوق الحوار Standard Actions Classes تحرك داخل قائمة العرض حتى تصل إلى القسم Edit ثم اختر كل من TEditCut و TEditCopy و TEditPaste (في اثناء ذلك استخدم المفتاح Ctrl بلوحة المفاتيح عند النقر على هذه الأفعال بالماوس ليتم إختيارهم معا) ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok ليتم إضافة هذه الأفعال إلى القسم Edit الجديد بقائمة العرض Categories بصندوق الحوار Action Manager كما هو موضح بالشكل التالي :

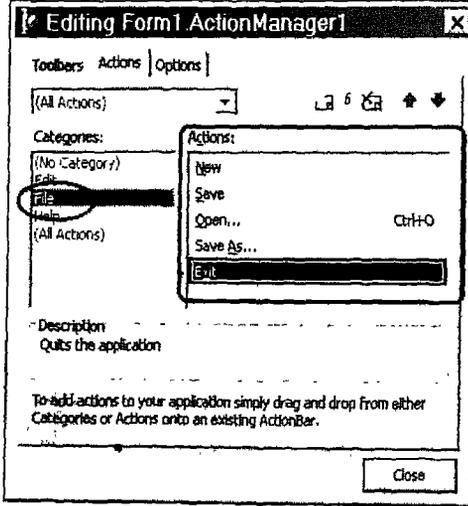


شكل توضيحي :

(٤) كرر الخطوة رقم (٢) مرة أخرى لفتح صندوق الحوار Standard Actions Classes.

(٥) بصندوق الحوار هذا ابحث عن القسم File وعندما تصل إليه اختر الأفعال TFileExit و TFileSaveAs و TFileOpen ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok لتجد أنه تم إضافة هذه الأفعال إلى القسم File في صندوق الحوار Action Manager كما هو موضح بالشكل التالي :

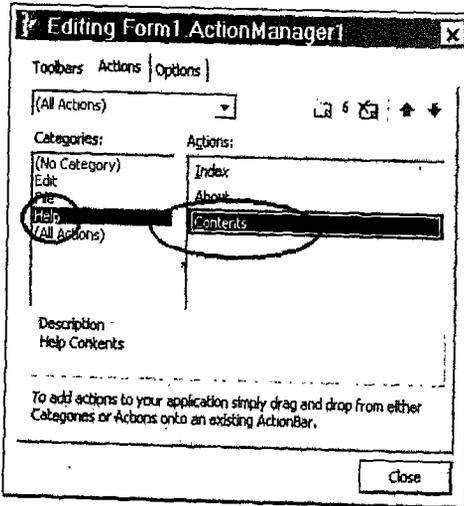
شكل توضيحي :



(٦) مرة أخرى كرر الخطوة رقم (٢) مرة أخرى لفتح صندوق الحوار Standard Actions Classes.

(٧) بصندوق الحوار هذا ابحث عن القسم Help وعندما تصل إليه اختر الفعل THelpContents ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok لتجد أنه تم إضافة هذه الأفعال إلى القسم Help في صندوق الحوار Action Manager كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



إضافة الأمر Contents المفصل إلى القائمة Help سيؤدي إلى عرض ملف مساعدة يشتمل على التبويب Contents. أما الأمر Contents القياسي بالقائمة Help فيعمل على استحضار آخر تبويب تم التعامل معه آخر مرة سواء كان التبويب Contents أو التبويب Index أو التبويب Find.

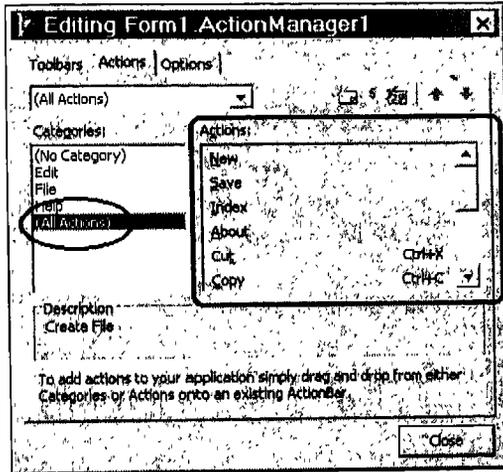


حتى الآن إنتهيت من إضافة كافة الأفعال القياسية التي يحتاج إليها تطبيق محرر النصوص الذي نتولى إعداده.

الأفعال القياسية لديها الخصائص الخاصة بها والتي يتم تحديد قيمتها تلقائياً بما فيها الخاصية ImageIndex.



(٨) انقر بالماوس على (All Actions) بالقسم Categories لتظهر في القائمة Actions كافة الأفعال التي اضفتها سواء كانت قياسية أو غير قياسية كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٩) انقر بالماوس على المفتاح Close لغلاق صندوق الحوار Action Manager.

(١٠) افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All لحفظ التغييرات التي أجريتها بالمشروع.

إضافة الصور لقائمة الصور Image List

فى هذا الجزء من الفصل ستقوم بإضافة صور إلى مدير الأفعال من أجل استخدامها بكل من القوائم وشريط الأدوات.

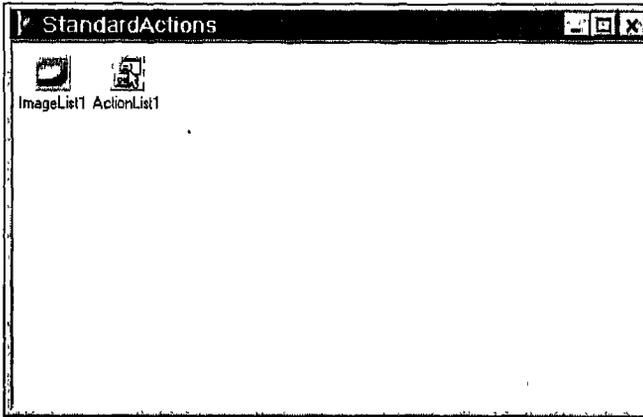
الأفعال القياسية يكون ملحق بها صوراً سابقة التخصيص وهذه الصور مستمدة من قائمة صور أساسية Built-In تأتي مع لغة Delphi. فعلى سبيل المثال دليل الصورة Image Index للفعل القياسى Cut بالقائمة Edit عبارة عن 0.

كافة الصور التى ستستخدمها لأوامر محرر النصوص الذى تتولى إعداده موجودة بقائمة الصور الأساسية السالفة الذكر.



لكى تضيف قائمة الصور اتبع الخطوات التالية :

(١) لو أنك قمت بتركيب لغة Delphi فى الموضع الذى يفترضه لك صندوق حوار التركيب والتهيئة فى أثناء عملية التهيئة فى هذه الحالة قم بفتح الملف ActnRes.pas الموجود بالمسار C:\Program files\Borland\Delphi6\Source\VCL StandardActions الموضح فى الشكل التالى :

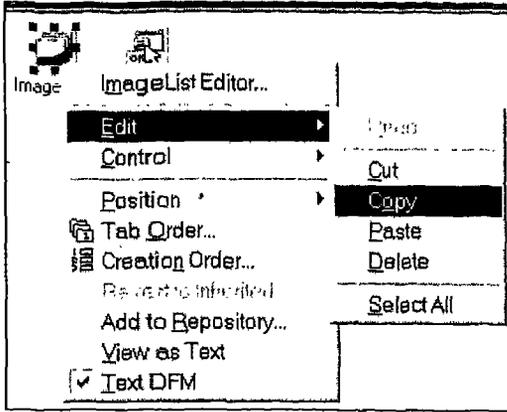


شكل توضيحي :

(٢) اختر المكون ImageList1 ثم خذ منه نسخة بالنقر بالزر الأيمن على أيقونة هذا المكون ثم اختر Edit ثم اختر Copy كما هو موضح بالشكل التالى :

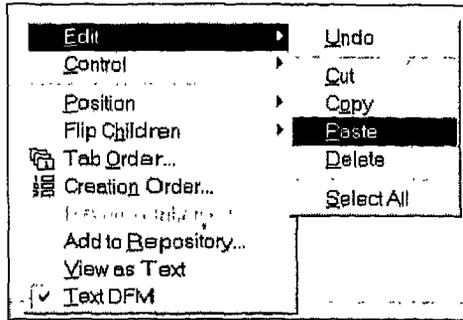


شكل توضيحي :



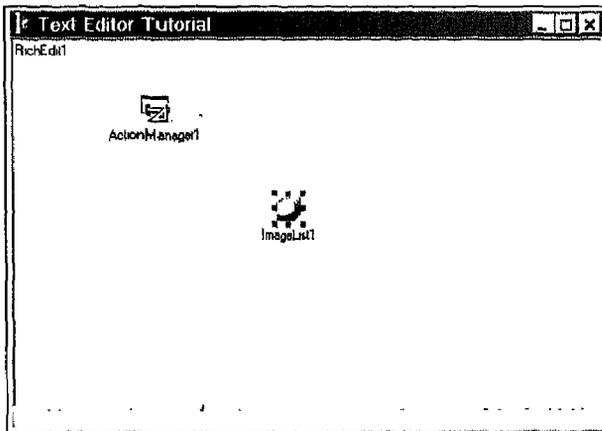
وفي الفورمة الخاصة بالمشروع الذى تعده انقر بالزر الأيمن للماوس بأى موضع بالفورمة ثم اختر Edit ثم اختر paste كما هو موضح بالشكل التالى :

شكل توضيحي :



ليتم وضع المكون ImageList1 بالفورمة كما هو موضح بالشكل التالى :

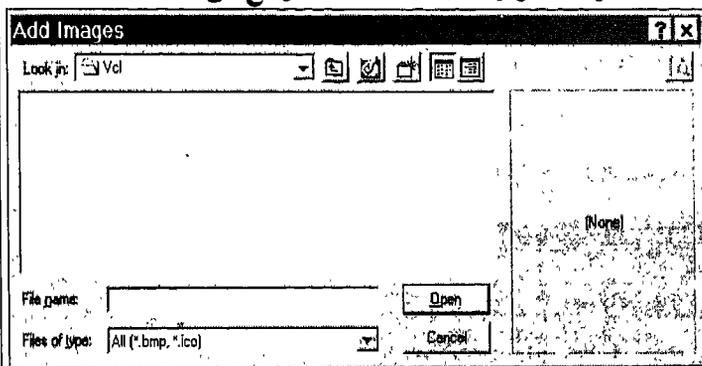
شكل توضيحي :



فيما يلي الجدول التالي يقدم لنا أرقام الصور المستخدمة مع كل أمر من الأوامر التي أضفتها لمحرر النصوص الذي تتولى إعداده :

القيمة الخاصة بـ ImageIndex	الأمر	القائمة
0	Cut	Edit
1	Copy	Edit
2	Paste	Edit
6	New	File
7	Open	File
8	Save	File
30	Save As	File
43	Exit	File
40	Contents	Help

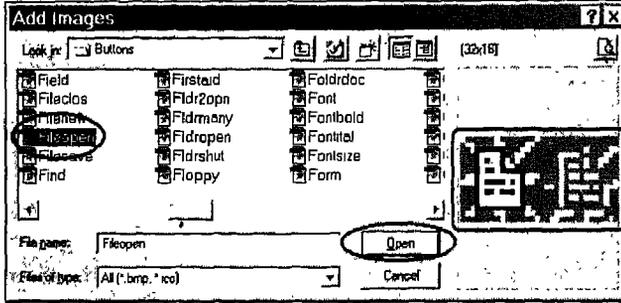
تستطيع أن تضيف صور من أي مجموعة مختلفة تماما. ففي صندوق الحوار Form1.ImageList انقر بالماوس على المفتاح Add ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Add Images الموضح في الشكل التالي :



من خلال صندوق الحوار هذا ابحث عن الفهرس المسمى Buttons الموجود بنفس المسار الذي تم تركيب لغة Delphi به علما بأن الموضع الافتراضي لهذا الفهرس عبارة عن الآتي :

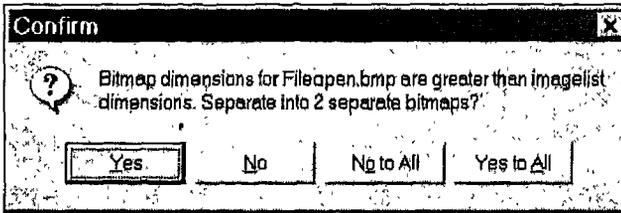
C:\Program Files\Common Files\Borland Shared\Images\Buttons.

فعلى سبيل المثال لو أردت أن تخصص صورة من الصور الموجودة بالمجلد Buttons للأمر Open الموجود بالقائمة File (بالتطبيق الذي تعده) في هذه الحالة انقر بالماوس على الملف المسمى fileopen ثم على المفتاح Open كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

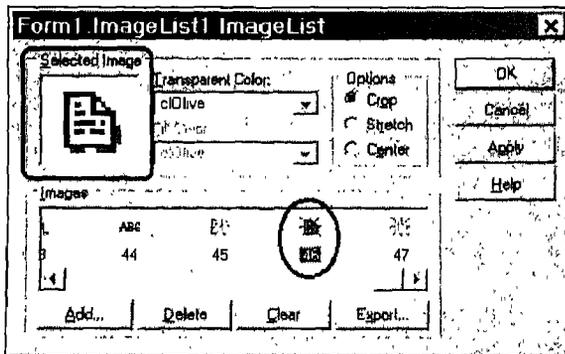
ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Confirm في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

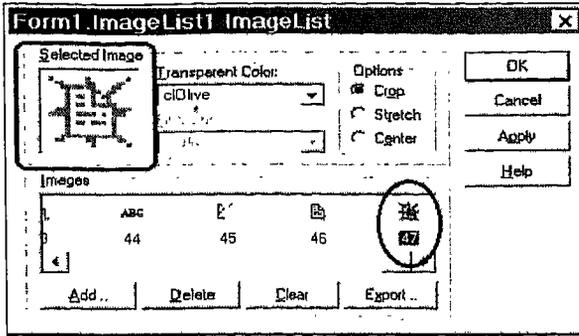
ليسألك عما إذا كنت ترغب في تقسيم هذه الصورة إلى جزئين وفي حالتنا هذه انقر بالماوس على المفتاح Yes.

كل صورة من الصور لها وضع وهي نشطة Active ووضع آخر وهي غير نشطة. فعلى سبيل المثال الشكل التالي يوضح لنا وضع الصورة Fileopen وهي نشطة :



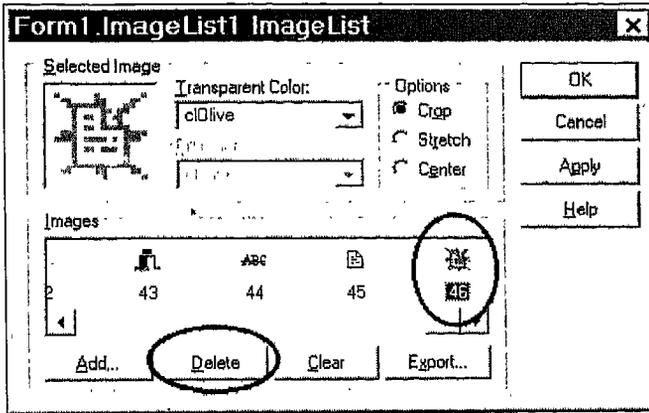
شكل توضيحي :

أما الشكل التالي فيوضح لنا وضع نفس الصورة وهي غير نشطة Grayed out :



شكل توضيحي :

والآن امسح وضع الصورة في حالة كونها غير نشطة Grayed Out (آخر صورة) والذى بالنقر عليها بالماوس ثم على المفتاح Delete كما هو موضح بالشكل التالي :



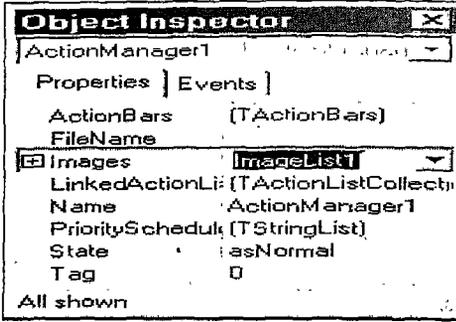
شكل توضيحي :

وبعد ذلك تأكد من أن دليل الصورة في النافذة Object Inspector يتطابق مع الرقم الجديد المخصص لهذه الصورة في القائمة التي تضم مجموعة الصور.

(٥) انقر بالماوس على المفتاح Ok لغلق صندوق الحوار ImageList.

(٦) اختر المكون ActionManager الموجود بالفورمة ثم عند الخاصية Images

الخاصة به افتح القائمة المنسدلة واختر منها ImageList1 كما هو موضح بالشكل التالي :



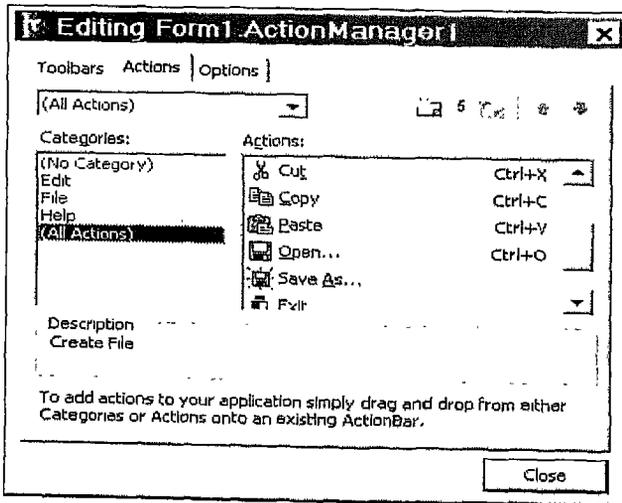
شكل توضيحي :

بسبب أنك قمت بالفعل بتحديد قيمة الخاصية ImageIndex لكافة الأفعال التي أضفتها لهذا التطبيق لذلك فإن كل صورة يتم إضافتها تلقائياً إلى الفعل الصحيح المناظر لها. ومن ثم فقد تم إلحاق ٨ صور للـ أفعال الموجودة بالتطبيق.



(٧) لكي تشاهد الصور الملحقة أو المرتبطة في مدير الأفعال قم بفتح المكون Action Manager الموجود بالفورمة وتأكد من أن التبويب Actions هو الذي يظهر على السطح ثم انقر بالماوس على القسم All Actions بقائمة العرض Categories لتشاهد صورة صغيرة بجوار كل فعل كما هو موضح بالشكل

التالي :



شكل توضيحي :



(٨) والآن افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All لحفظ التغييرات التي أجريتها بالمشروع.

يمكن أيضا أن تضغط على مجموعة المفاتيح Shift+Ctrl+S بلوحة المفاتيح معا في نفس الوقت للقيام بنفس المهمة.



(٩) اجعل صندوق الحوار Action Manager مفتوحا.

الآن أنت على أهبة الاستعداد لكي تضيف القوائم وشريط الأدوات للمشروع.

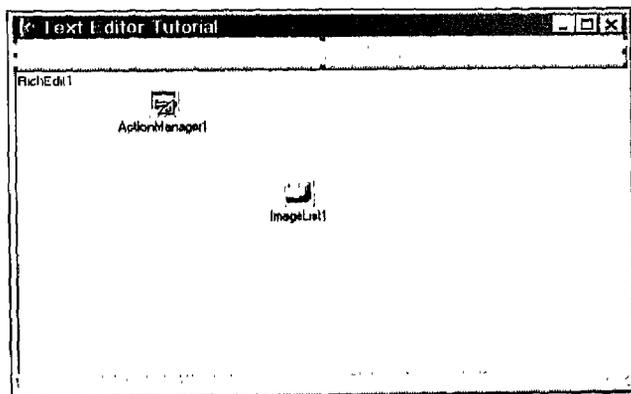
إضافة قائمة Menu للمشروع

في خلال هذا الجزء والجزء القادم بهذا الفصل ستقوم بإضافة قائمة قابلة للتفصيل وشريط أدوات إلى المشروع الذي تعده وكلاهما يطلق عليه Action Bands. شريط القائمة الأساسية يكون متضمنا ثلاثة قوائم وهي القائمة File والقائمة Edit والقائمة Help وكل منها تشتمل على الأوامر الخاصة بها. هذا ومع صندوق الحوار Action Manager تستطيع أن تسحب قسم كل قائمة (من قائمة العرض Categories) وما تحتويه من أوامر وإسقاطه في شريط القائمة (كل ذلك في خطوة واحدة فقط). وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

(١) من الصفحة Additional بالليقة المكونات انقر بالماوس نقرا مزدوجا على

المكون ActionManinMenuBar  ليتم إضافتها إلى الفورمة كما هو

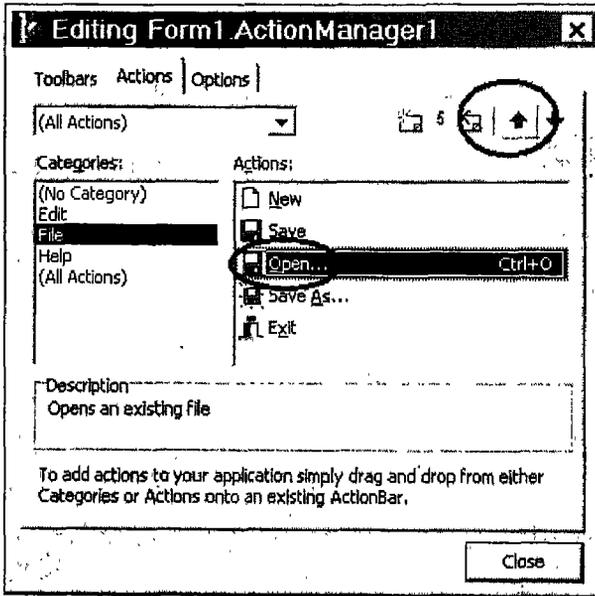
موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

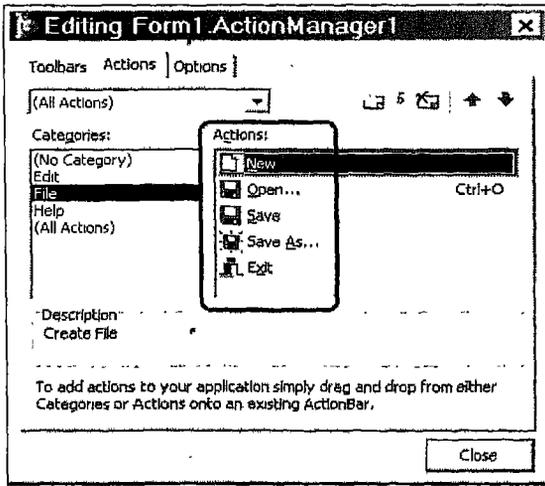
(٢) افتح صندوق الحوار Action Manager إذا لم يكن مفتوح بالفعل ثم انقر بالماوس على القسم File فى قائمة العرض Categories. وستلاحظ أن مجموعة الأوامر الخاصة بالقسم غير مرتبة بالترتيب الذى تطلبه بالضبط. ولكن على كل حال تستطيع بكل سهولة أن تقوم بتغيير هذا الترتيب وذلك عن طريق استخدام كل من الأيقونة Move Up (أو الضغط على المفتاحين Ctrl+Pgup بلوحة المفاتيح) والأيقونة Move Down (أو الضغط على المفتاحين Ctrl+PgDown بلوحة المفاتيح).

اختر الفعل Open ثم انقر بالماوس على الأيقونة Move Up كما هو موضح بالشكل التالى :



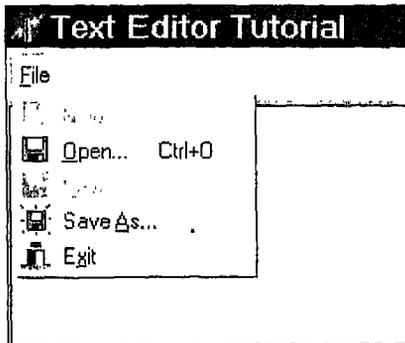
شكل توضيحي :

ومن ثم اجعل الأفعال الموجودة فى القسم File مرتبة كالتالى : New ثم Open ثم Save ثم Save As ثم Exit كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

(٣) اسحب القسم File من قائمة العرض Categories بصندوق الحوار Action Manager ثم اسقطه في شريط القائمة لتجد أنه قد ظهرت القائمة File بالأوامر الخاص به بشريط القائمة كما هو موضح بالشكل التالي :

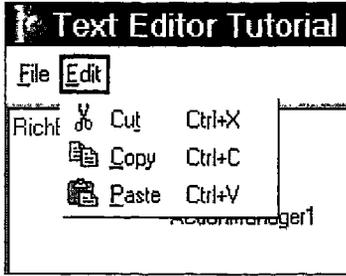


شكل توضيحي :

تستطيع أيضا أن تعيد ترتيب الأوامر بالقوائم وذلك بعد أن تنتهي من سحب واسقاط القوائم بشريط القائمة. فعلى سبيل المثال انقر على File في شريط القائمة ومن ثم تظهر الأوامر الموجودة بهذه القائمة ثم قم بسحب الأمر Open ليصبح فوق الأمر New وهكذا...

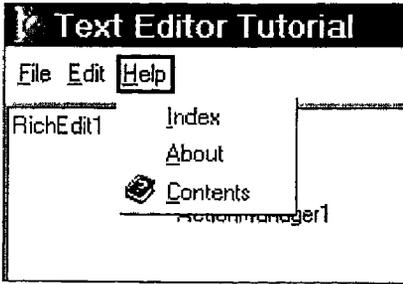


(٤) من قائمة العرض Categories بصندوق الحوار Action Manager اسحب Edit واسقطه في شريط القائمة بالفورمة كما هو موضح بالشكل التالي :



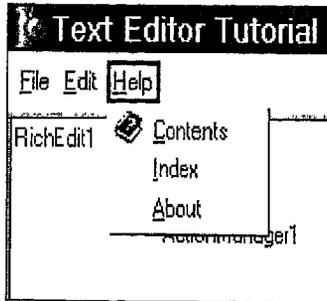
شكل توضيحي :

(٥) من قائمة العرض Categories بصندوق الحوار Action Manager اسحب Help واسقطه في شريط القائمة بالفورمة كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٦) انقر بالماوس على القائمة Help بشريط القائمة لكي تشاهد محتوياتها ثم اسحب الأمر Contents ليصبح فوق الأمر Index كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٧) اضغط على المفتاح Esc بلوحة المفاتيح أو انقر بالماوس على Help مرة أخرى لغلقتها.



(٨) افتح القائمة File ثم اختر منها الأمر Save All ليتم حفظ التغييرات التي أجريتها بالمشروع.

والآن ستحتاج لأن تضيف شريط أدوات لتوفير طريقة سهلة للوصول للأوامر الموجودة بمجموعة القوائم الموجودة بالمشروع.

إضافة شريط أدوات toolbar للمشروع

بما إنك قمت بإعداد الأفعال في صندوق الحوار Action Manager لذلك تستطيع إضافة بعض من نفس هذه الأفعال والتي كانت مستخدمه بمجموعة القوائم إلى عدد من الأيقونات بشريط أدوات toolbar.

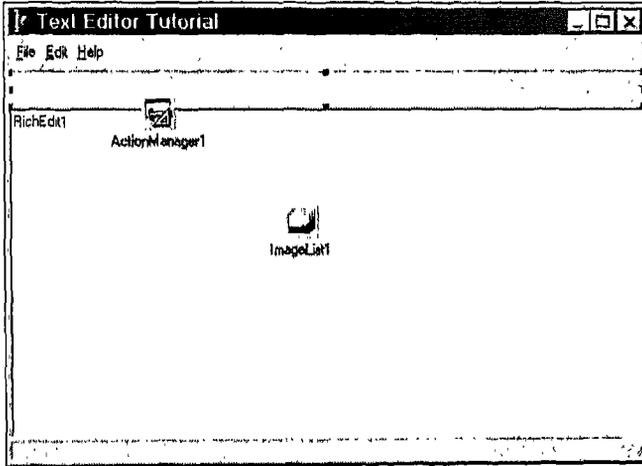
بعد أن تنتهي من شريط الأدوات هذا ستجد أنه مشابهه إلى حد كبير لشريط أدوات برامج الأوفيس ٢٠٠٠.



وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

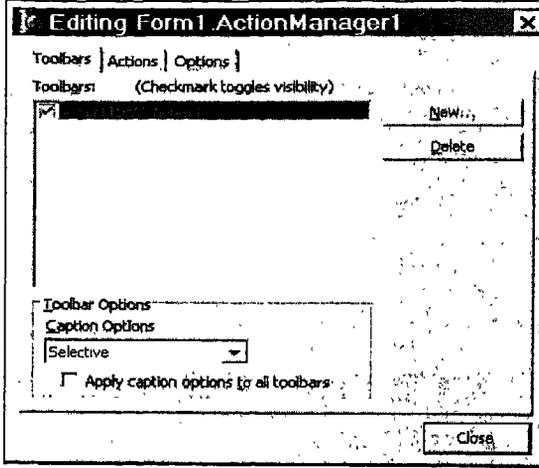
(١) فى الصفحة Additional بالليته المكونات انقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة

المكون ActionToolBar  ليتم إضافته إلى الفورمة وهو عبارة عن شريط أدوات فارغ يظهر اسفل شريط القائمة مباشرة كما هو موضح بالشكل التالى :

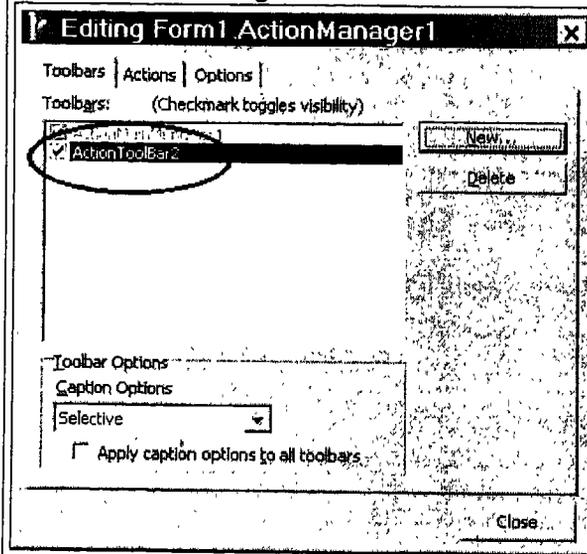


شكل توضيحي :

تستطيع أيضا إضافة شريط أدوات لت النوع action band وذلك عن طريق فتح صندوق الحوار Action Manager وجعل التبويب Toolbars يظهر على السطح كما هو موضح بالشكل التالي :

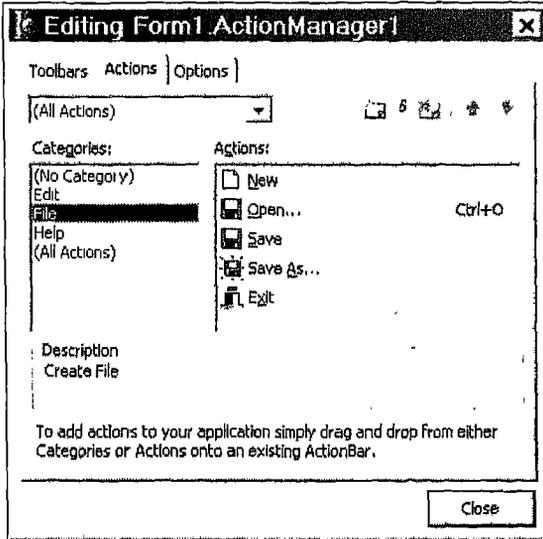


ثم انقر بالماوس على المفتاح New ليتم إضافة شريط أدوات جديد بالفورمة كما يظهر اسم شريط الأدوات الجديد في قائمة العرض Toolbars بصندوق الحوار Action Manager كما هو موضح بالشكل التالي :



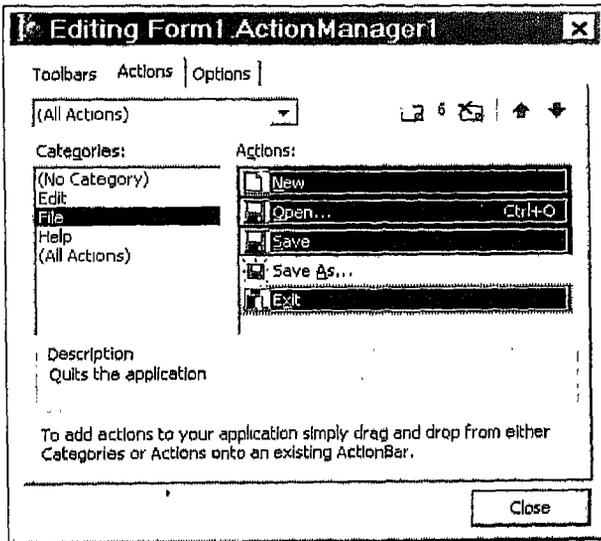


(٢) إذا لم يكن صندوق الحوار Action Manager غير معروض على الشاشة قم بفتحه ثم اختر File بالقائمة Categories بالشكل التالي :



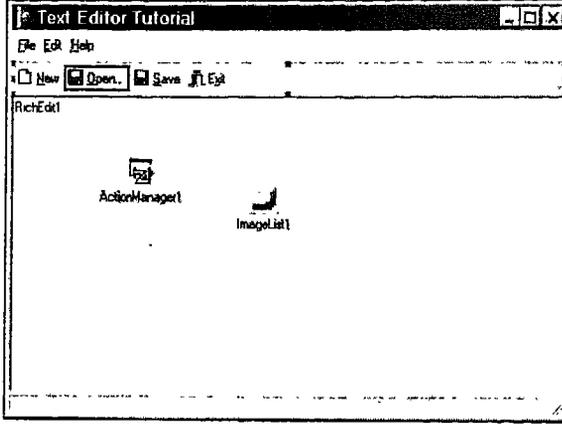
شكل توضيحي :

(٣) في القائمة Actions اختر كل من New و Open و Save و Exit كما هو موضح بالشكل التالي :



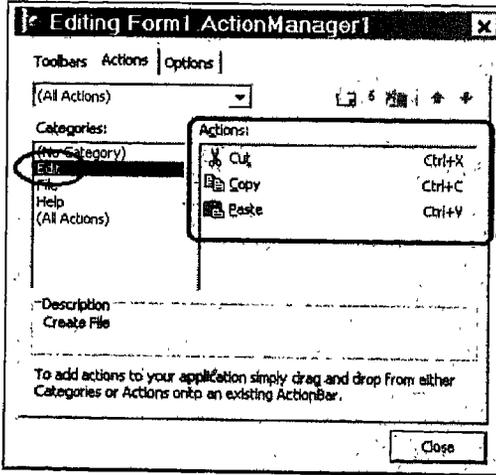
شكل توضيحي :

ثم اسحب هذه العناصر بالماوس واسقطهم في شريط الأدوات الموجود بالفورمة لتجد أن هذه العناصر قد ظهرت تلقائيا على شكل أيقونات في شريط الأدوات كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

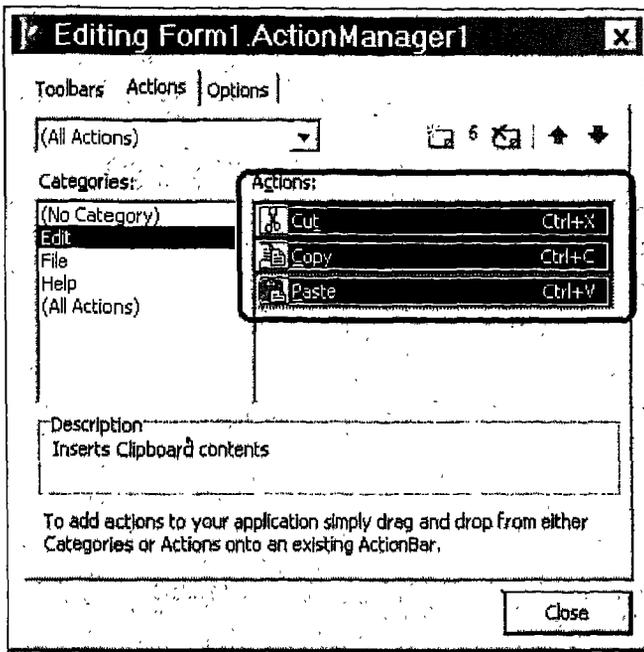
(٤) في صندوق الحوار Action Manager اختر Edit بقائمة العرض Categories لتظهر الأفعال الخاصة بالقسم Edit بقائمة العرض Actions كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

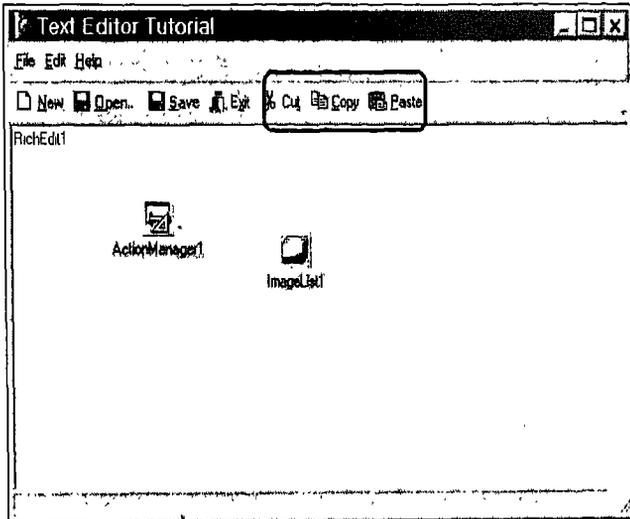
في القائمة Actions اختر كل من Cut و Copy و Paste كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :

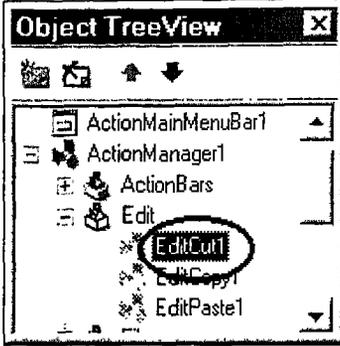


اسقط هذه العناصر في شريط الأدوات بالفورمة لتظهر تلقائيا الأيقونات التي تناظر هذه العناصر كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



لو أنك سحبت الأمر الخطأ واسقطه في شريط الأدوات في هذه الحالة تستطيع أن تسحبه إلى خارج شريط الأدوات مرة أخرى. كما تستطيع أيضا اختيار العنصر في النافذة Object TreeView (كما هو موضح بالشكل التالي) ثم تضغط على المفتاح Delete بلوحة المفاتيح :

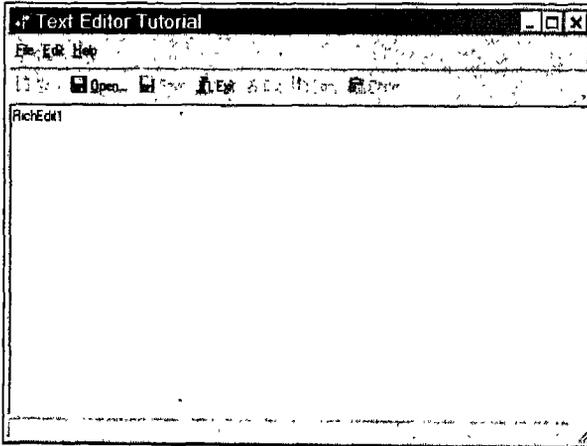


شكل توضيحي :

تستطيع أن تعيد ترتيب الأيقونات بشريط الأدوات بأن تسحب أي منهم إلى اليمين أو اليسار.

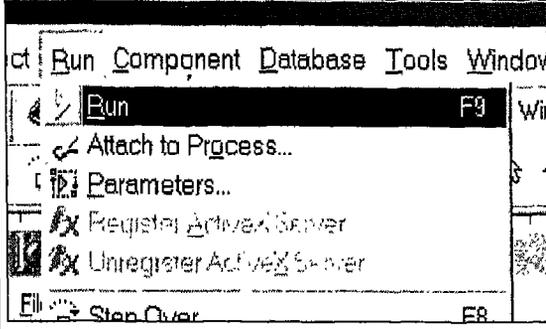


- (٥) افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All لحفظ التغييرات التي أجريتها.
- (٦) اضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح للبدء في ترجمة وتشغيل المشروع ليظهر على الشاشة كما هو موضح بالشكل التالي :

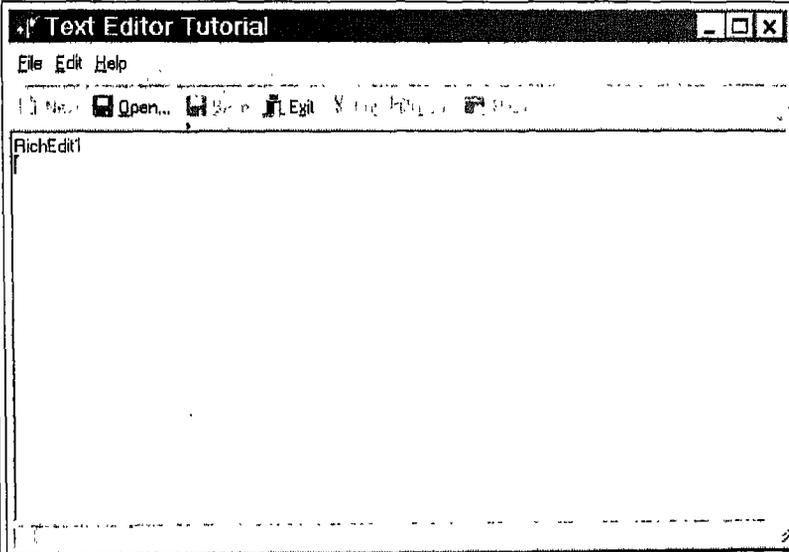


شكل توضيحي :

تستطيع أيضا تشغيل المشروع بالنقر بالماوس على الأيقونة Run الموجودة بشريط الأدوات Debug أو بفتح القائمة Run واختيار Run منها كما هو موضح بالشكل التالي :



عندما تقوم بتشغيل المشروع الذي تعده فإن لغة Delphi تفتح البرنامج في نافذة مرحلة التشغيل Run-Time وهذه النافذة تشبه الفورمة التي قمت بتصميمها كما هو موضح بالشكل التالي :



وستجد أن كل من القوائم وشريط الأدوات يعملان بالرغم من كون بعض الأوامر غير نشطة.



محرر النصوص الذى تعده أصبح لدية بالفعل العديد من الأدوات الوظيفية. وأنت تستطيع كتابة ما يحلو لك فى منطقة النص كما تستطيع أيضا القيام بكل من عمليات القص والنسخ و اللصق من خلال الأيقونات المخصصة لها بشريط الأدوات. ولكن على كل حال لايزال هناك الكثير الذى ينبغى عمله لتنشيط وتفعيل الأوامر الموجودة بالقوائم.

(٧) لكى تعود مرة أخرى لمود التصميم Design-Time انقر بالماوس على الزر (X) الموجود بالركن الأيمن العلوى لنافذة التطبيق.

إخلاء منطقة النص من محتوياتها

عندما قمت بتنشغيل البرنامج الذى تعده وجدت أن الاسم RichEdit1 قد ظهر فى منطقة النص. وأنت تستطيع إزالة هذا النص باستخدام Strings List Editor. ولو أنك لم تقم بتنظيف النص الآن فإن النص ينبغى مسحه عند الإعلان الابتدائى initializing الفورمة الأساسية فى آخر خطوة.

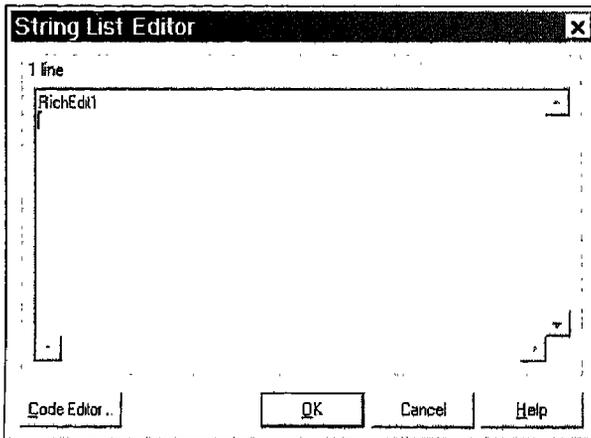
لتنظيف منطقة النص اتبع الخطوات التالية :

(١) فى الفورمة الأساسية انقر بالماوس على المكون RichEdit1.

(٢) فى نافذة Object Inspector وعند الخاصية Lines انقر بالماوس على

الأيقونة  المجاورة للقيمة TStrings ليظهر على الشاشة المحرر String

List Editor الموضح فى الشكل التالى :

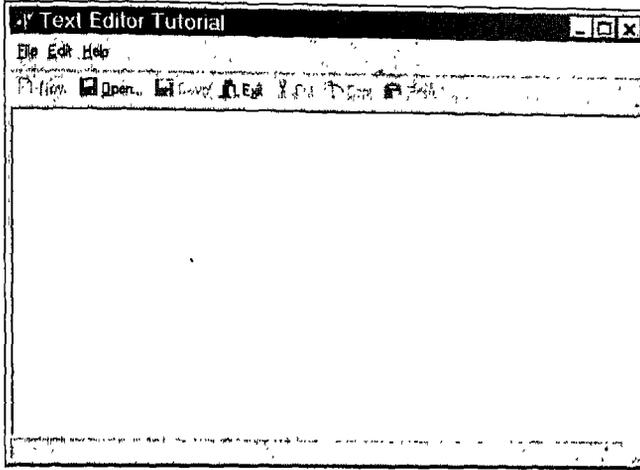


شكل توضيحي :

(٣) اختر النص RichEdit1 والذي ترغب في مسحه ثم قم بإزالته من المحرر Filter ثم اضغط على المفتاح Delete بلوحة المفاتيح ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok.

(٤) افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All لحفظ التغييرات التي أجريتها ثم حاول تشغيل البرنامج مرة أخرى.

تلاحظ الآن أن منطقة تحرير النص أصبحت نظيفة تماما وذلك عند عرض الفورمة الأساسية على الشاشة كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

كتابة أدوات معالجة الأحداث Event handlers

حتى هذه المرحلة قمت بإعداد التطبيق الخاص بك بدون كتابة أى كود برمجى ولو حتى سطر واحد فقط. هذا وعن طريق استخدام Object Inspector لتحديد قيم الخصائص فى مرحلة التصميم Design-Time فإنك إذن قد استفدت تمام الاستفادة من بيئة التطوير RAD الخاصة بلغة Delphi.

فى هذا الجزء من الفصل سنقوم سويا بكتابة الإجراءات التي يطلق عليها أدوات معالجة الأحداث Event handlers والتي تستجيب لمدخلات المستخدم فى أثناء كون التطبيق فى مرحلة التشغيل Run-Time. وستقوم أيضا بإقامة الاتصال أو الربط بين أدوات

معاملة الأحداث Event handlers هذه والعناصر الموجودة في القوائم وشريط الأدوات ومن ثم عندما يتم اختيار أى عنصر يقوم التطبيق الذى تعده على الفور بتنفيذ الكود البرمجى الموجود بأداة معاملة الحدث الخاصة بهذا العنصر.

بالنسبة للأفعال الغير قياسية ينبغى عليك إنشاء أداة معاملة حدث. أما بالنسبة للأفعال القياسية مثل الفعل الخاص بالأمر Exit بالقائمة File والفعل الخاص بالأمر Paste بالقائمة Edit فإن الأحداث المرتبطة بها تكون داخل الكود البرمجى الذى يتم تكوينه تلقائيا لهذه النوعية من الأفعال. ولكن على كل حال يمكن القول بأنه بالنسبة لبعض الأفعال القياسية مثل الفعل الخاص بالأمر Save As بالقائمة File ستحتاج لأن تكتب أداة حدث خاصة بهذا الفعل (القياسى) وذلك من أجل تفصيل طريقة عمل هذا الأمر.

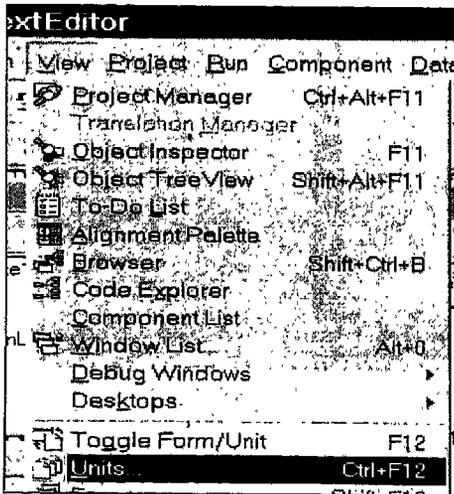
بسبب أن عناصر القوائم وشريط الأدوات كلها متركزة في صندوق الحوار Action Manager لذلك تستطيع أن تنشأ أدوات معاملة الأحداث Event handlers من نفس صندوق الحوار هذا.



لكى تنشأ أداة معاملة الحدث المرتبط بالأمر New (بالقائمة File) اتبع الخطوات

التالية :

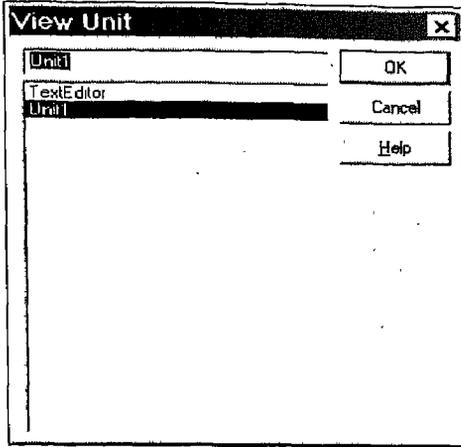
(١) افتح القائمة View واختر منها Units كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :



ليظهر على الشاشة صندوق الحوار View Unit الموضح في الشكل التالي :

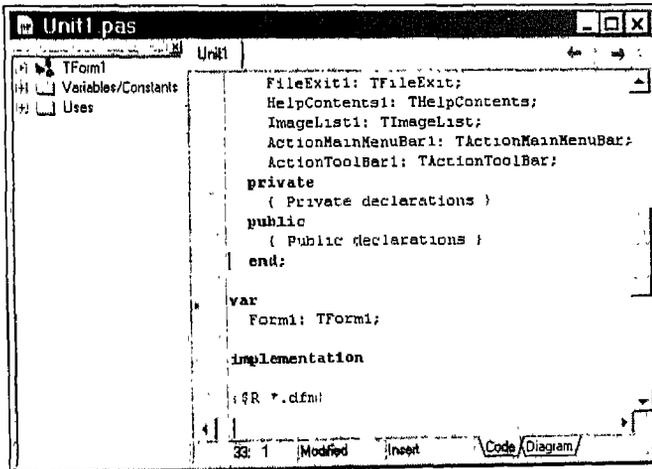


شكل توضيحي :

يمكن فتح صندوق الحوار View Unit بطريقة أخرى وهي الضغط على المفاتيح Ctrl+F12 بلوحة المفاتيح.



بصندوق الحوار View Unit اختر الوحدة Unit1 ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok وذلك لعرض الكود البرمجي الملحق بالفورمة Form1 كما هو موضح بالشكل التالي :



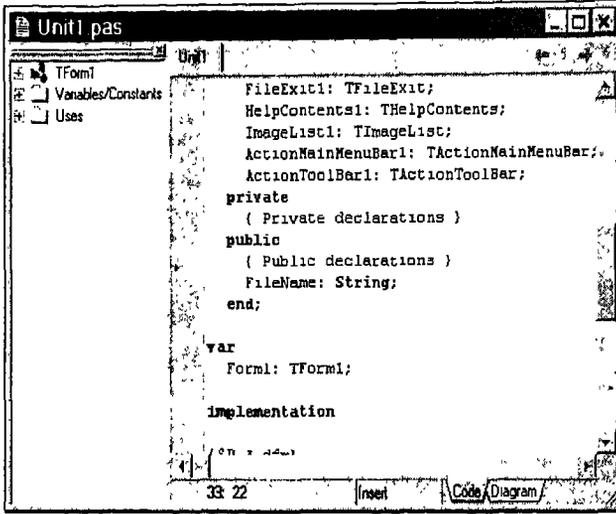
شكل توضيحي :

(٢) ستحتاج لأن تعلن عن اسم الملف الذي سيتم استخدامه في أداة معاملة الحدث كما ستحتاج أيضا إلى إضافة خاصية مفصلة لاسم الملف هذا وذلك لجعل من

الممكن الوصول إليه من أى منطقة بالتطبيق. والآن وفي بداية ملف الوحدة Unit1.pas ابحث عن موضع المقطع الذى يضم مجموعة جمل الإعلانات العامة الخاصة بالمقطع TForm1 وفى السطر الذى يلي السطر {Public declarations} اكتب الآتى :

FileName: String;

كما هو موضح بالشكل التالى :



```

FileExit1: TFileExit;
HelpContents1: THelpContents;
ImageList1: TImageList;
ActionMainMenuBar1: TActionMainMenuBar;
ActionToolBar1: TActionToolBar;

private
  ( Private declarations )
public
  ( Public declarations )
  FileName: String;
end;

var
  TForm1: TForm1;

implementation
  
```

شكل توضيحي :

(٣) اضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح للعودة مرة أخرى إلى الفورمة الأساسية.

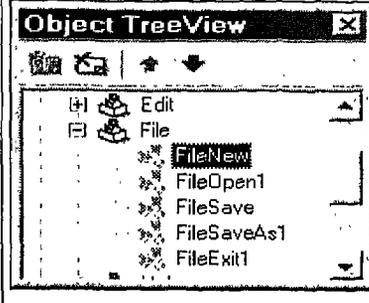
من خلال المفتاح F12 يمكن أن تتحرك ذهاباً وإياباً بين الفورمة والكود البرمجى المرتبط بها.



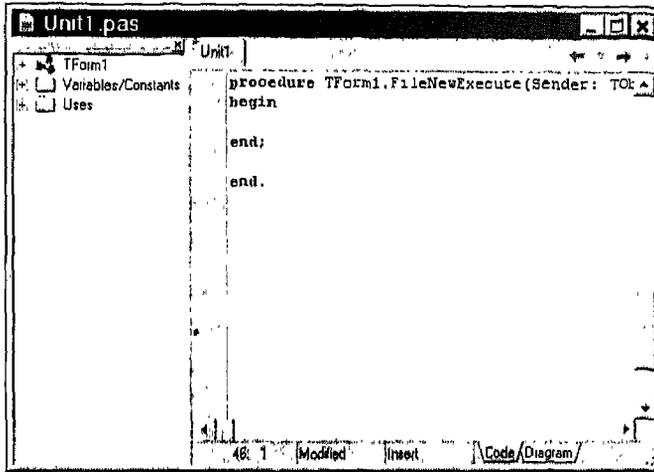
(٤) انقر بالماوس نقراً مزدوجاً على المكون ActionManager بالفورمة لفتح صندوق الحوار Action Manager.

(٥) فى صندوق الحوار Action Manager اختر القسم File بالقائمة Categories وبعد ذلك انقر بالماوس نقراً مزدوجاً على الأيقونة New action.

تستطيع أيضا أن تنقر بالماوس نقرا مزدوجا على الفعل FileNew الموجود بالقسم File وذلك في النافذة Object TreeView كما هو موضح بالشكل التالي :



يتم فتح محرر الكود البرمجي Code Editor وستجد أن مؤشر الكتابة داخل أداة معالجة الحدث الخاص بهذا الفعل كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٦) ضع مؤشر الكتابة بمحرر الكود البرمجي (بين Begin و End) ثم اكتب السطور التالية :

```
RichEdit1.Clear;
FileName := 'untitled.txt';
StatusBar1.Panels[0].Text := FileName;
```

ليصبح الكود البرمجي الخاص بهذا الحدث كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :

```

Unit1.pas
Unit1
TForm1
Variables/Constants
Uses
procedure TForm1.FileNewExecute(Sender: TObject)
begin
    RichEdit1.Clear;
    FileName := 'untitled.txt';
    StatusBar1.Panels[0].Text := FileName;
end;
end.
    
```

(٧) افتح القائمة File ثم اختر منها الأمر Save All ليتم حفظ التغييرات التي أجريتها الآن.

تستطيع تغيير حجم نافذة محرر الكود البرمجي لكي تقلل من الحاجة لاستخدام شريط الحركة الأفقي.



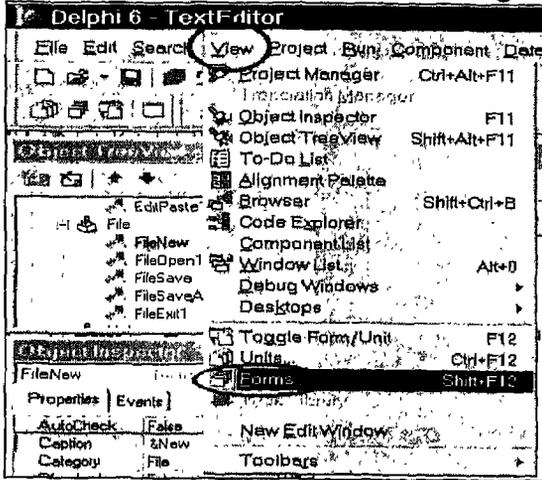
إنشاء أداة معاملة الحدث المرتبط بالأمر Open

لكي يتم فتح ملف في محرر النصوص الذي تعدده فإنك تحتاج لأن يظهر على الشاشة صندوق الحوار Open (وهو من ضمن صناديق الحوار القياسية ببيئة الويندوز). ولقد قمت بالفعل بإضافة الأمر القياسي Open إلى القائمة File وذلك بصندوق الحوار Action Manager والذي يتضمن تلقائياً صندوق الحوار القياسي Open. ولكن على كل حال ستظل في حاجة لتفصيل أداة الحدث المرتبط بهذا الأمر. وللقيام بذلك اتبع الخطوات التالية :

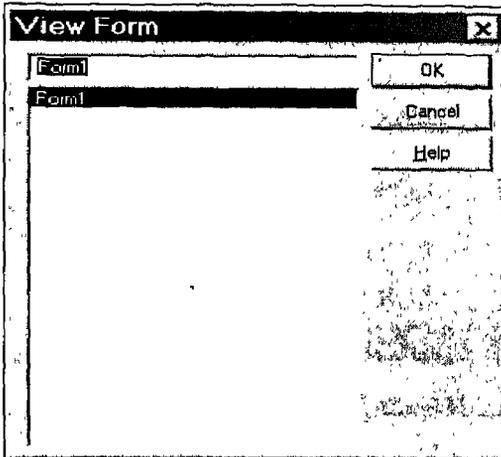
(١) اضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح للذهاب إلى الفورمة الأساسية بمود التصميم.



يمكن القيام بنفس المهمة عن طريق فتح القائمة View ثم اختيار الأمر Forms منها كما هو موضح بالشكل التالي :



ليظهر على الشاشة صندوق الحوار View form الموضح في الشكل التالي :

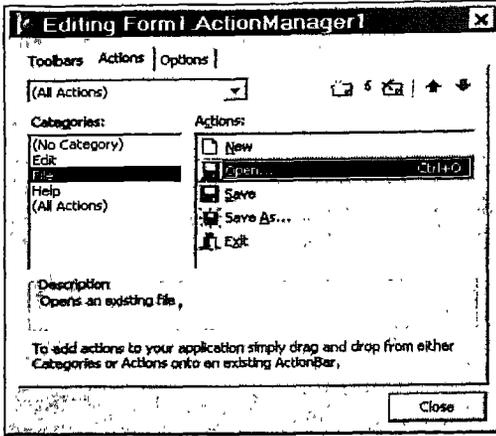


ثم التعليم على Form1 ثم النقر بالماوس على المفتاح Ok.

يمكن أيضا فتح صندوق الحوار View Form عن طريق الضغط على المفاتيح Shift+F12.

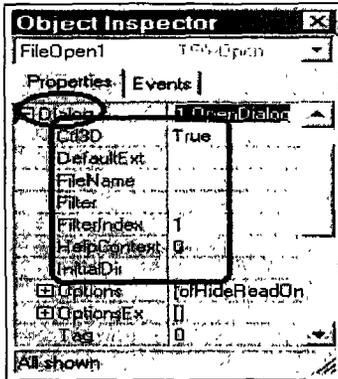


(٢) انقر بالماوس نقرًا مزدوجًا على أيقونة Action Manager لفتح صندوق الحوار Action Manager م اختر الفعل Open بالقسم File كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٣) في النافذة Object Inspector انقر بالماوس على العلامة (+) الموجودة على يسار الخاصية Dialog لعرض الخصائص الفرعية لهذه الخاصية الأساسية كما هو موضح بالشكل التالي :



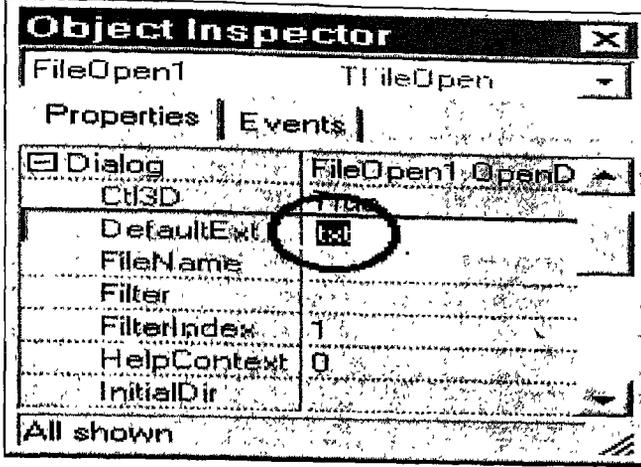
شكل توضيحي :

تقوم لغة Delphi بتسمية الخاصية `OpenDialog` للفعل `FileOpen1` وهذه التسمية تعتبر تسمية افتراضية. وعندما يتم استدعاء الأمر `Execute` الخاص بالخاصية `OpenDialog1` فإنه يتم فتح صندوق الحوار الأساسي `Open` لفتح الملفات.



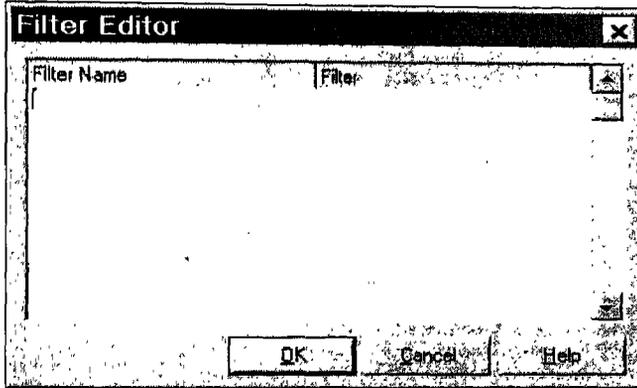
(٤) قم بتحديد الخصائص التالية الخاصة بـ FileOpen1.Dialog :

عند الخاصية DefaultExt اكتب txt كما هو موضح بالشكل التالي :



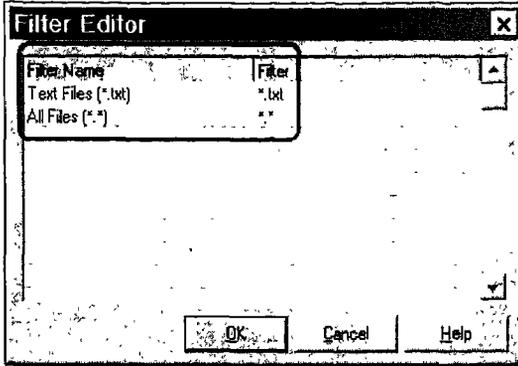
شكل توضيحي :

انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الحقل المجاور للخاصية Filter (او انقر بالماوس على الأيقونة لتت) ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Filter Editor الموضح في الشكل التالي :



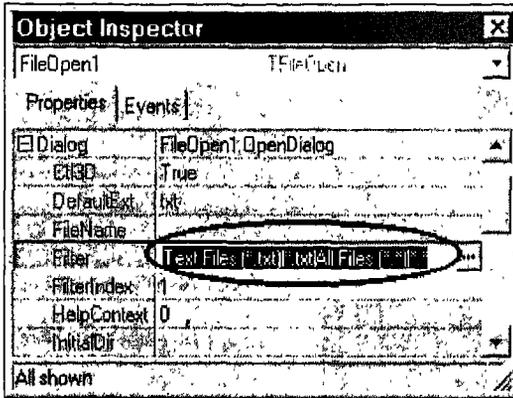
شكل توضيحي :

في الخلية الموجودة بالصف الأول والعمود Filter Name اكتب Text files
 ثم في الخلية الموجودة بالصف الأول والعمود Filter اكتب *.txt ثم في الخلية
 الموجودة بالصف الثاني والعمود Filter Name اكتب All Files (*.*) ثم في الخلية
 الموجودة بالصف الثاني والعمود Filter اكتب *.* كما هو موضح بالشكل التالي :



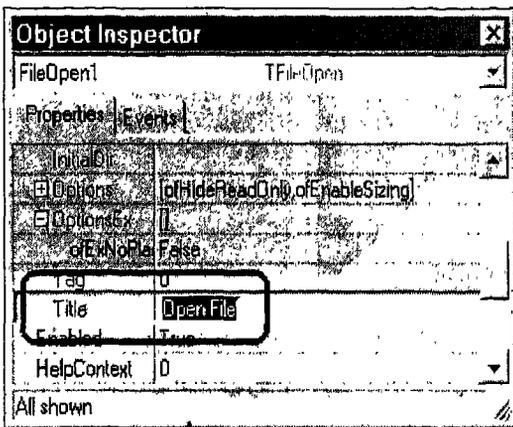
شكل توضيحي :

والآن انقر بالماوس على المفتاح OK لغلق صندوق الحوار. والآن ستجد القيمة المخصصة للخاصية Filter كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

عند الخاصية Title اكتب Open File كما هو موضح بالشكل التالي :

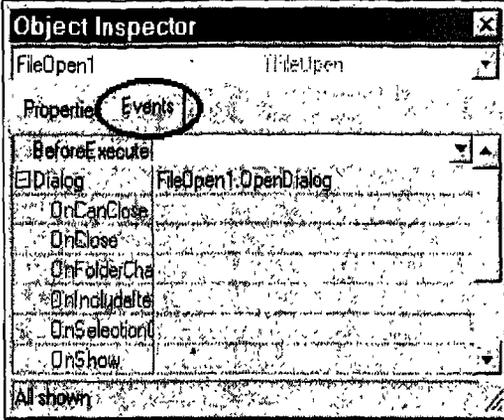


شكل توضيحي :

كلمة Open File ستظهر كعنوان ل صندوق الحوار القياسي Open.

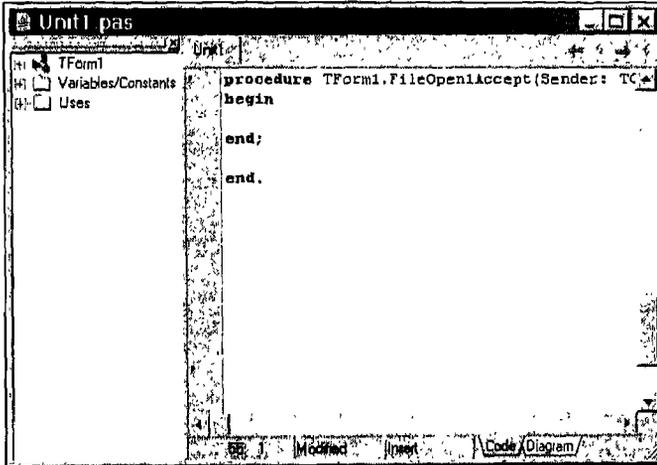


(٥) انقر بالماوس على التبويب Events ليظهر على السطح بالنافذة Object Inspector كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

بهذا التبويب انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الحدث OnAccept ليظهر على الشاشة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



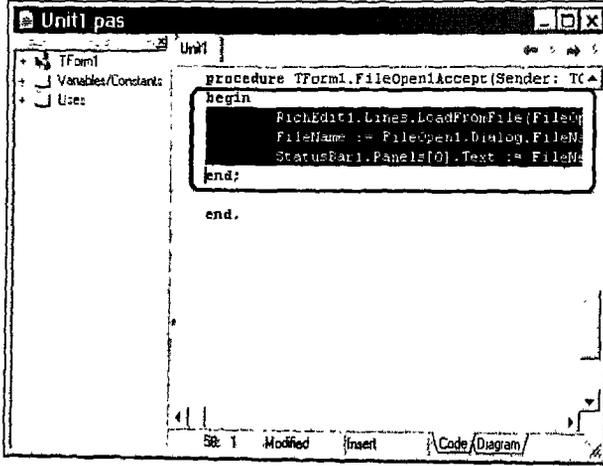
شكل توضيحي :

(٦) كما هو موضح بالشكل السابق تلاحظ أن مؤشر الكتابة موجود داخل أداة المعاملة لهذا الحدث.

(٧) تحرك قليلا إلى جهة اليمين ثم اكتب مجموعة السطور التالية :

```
RichEdit1.Lines.LoadFromFile(FileOpen1.Dialog.FileName);
FileName := FileOpen1.Dialog.FileName;
StatusBar1.Panels[0].Text := FileName;
```

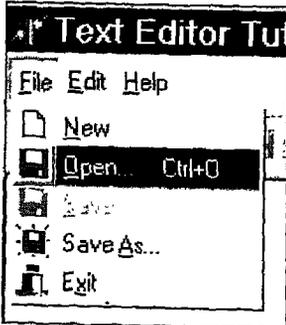
ومن ثم يصبح محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

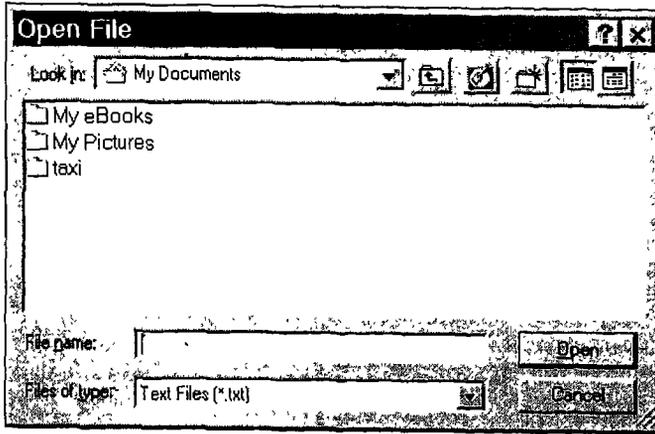
(٨) قم الآن بتشغيل التطبيق بالضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح ثم في فورمة

التطبيق الأساسية انقر بالماوس على الأيقونة Open  أو اضغط على المفاتيح Ctrl+O بلوحة المفاتيح أو افتح القائمة File ثم اختر منها الأمر Open كما هو موضح بالشكل التالي :

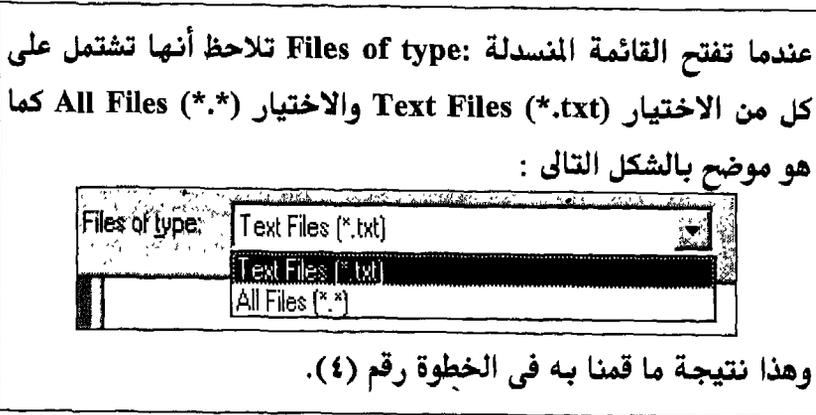


شكل توضيحي :

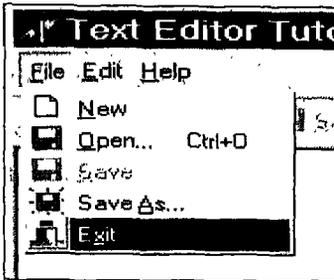
(٩) ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Open File الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :



(١٠) انقر بالماوس على المفتاح Cancel لإغلاق صندوق الحوار Open File ثم افتح القائمة File واختر منها المر Exit كما هو موضح بالشكل التالي لإنهاء البرنامج :



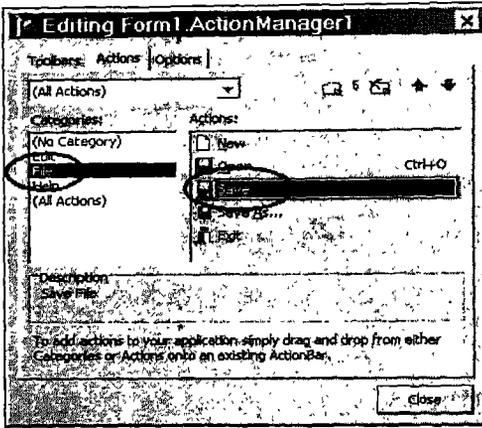
شكل توضيحي :

(١١) افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All لحفظ التغييرات التي أجريتها بالمشروع.

إنشاء أداة معاملة الحدث للأمر Save

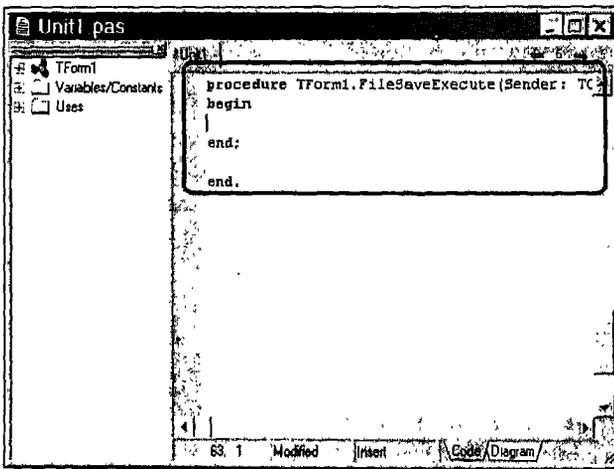
- لكي تنشأ أداة معاملة الحدث الخاص بالأمر Save اتبع الخطوات التالية :
- (١) اضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح لعرض الفورمة على الشاشة. ثم انقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة المكون ActionManager بالفورمة لفتح صندوق الحوار Action Manager (إذا كان مغلقا).

- (٢) انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الفعل Save بالقسم File الموضح في الشكل التالي :



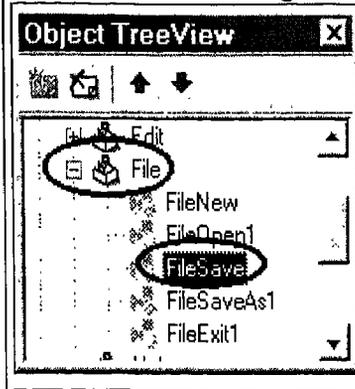
شكل توضيحي :

- ليتم فتح محرر الكود البرمجي Code Editor وستجد أن مؤشر الكتابة موجود داخل أداة معاملة الحدث الخاص بالفعل Save كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

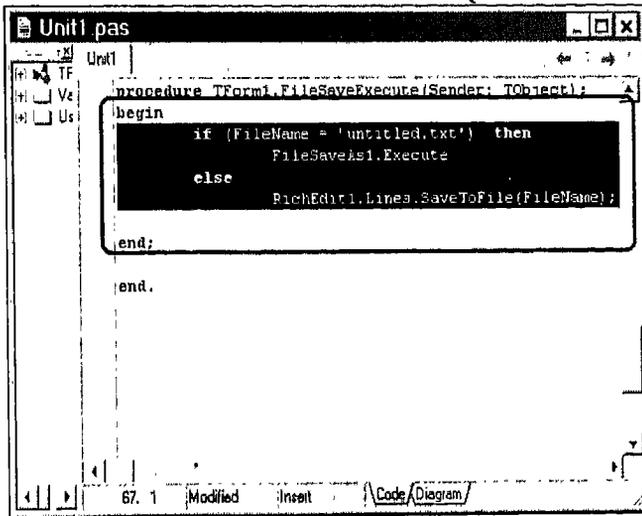
تستطيع أيضا النقر بالماوس نقرًا مزدوجًا على الفعل FileSave بالقسم File بنافذة Object TreeView كما هو موضح بالشكل التالي :



(٣) تحرك بمؤشر الكتابة إلى اليمين قليلا بالسطر الفارغ بين End و Begin ثم اكتب السطور التالية :

```
if (FileName = 'untitled.txt') then
    FileSaveAs1.Execute
else
RichEdit1.Lines.SaveToFile(FileName);
```

كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

هذا الكود البرمجي يخبر محرر النصوص بأن يعرض صندوق الحوار Save As إذا كان الملف المطلوب حفظه لم يتم تسميته بعد ومن ثم يستطيع المستخدم تخصيص اسم له من خلال صندوق الحوار Save As. ولكن في حالة وجود اسم للملف فإنه يتم حفظه بنفس هذا الاسم.



الخاصية BeforeExecute للفعل FileSaveAs1 تقوم تلقائياً بتكوين اسم للأمر Save As وهذا لا يحدث بالنسبة للأمر Save بالقائمة File.

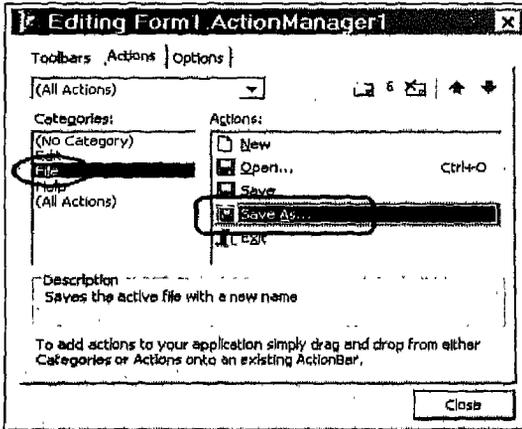


والآن افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All لحفظ التغييرات التي أجريتها بالمشروع.

إنشاء أداة معاملة الحدث المرتبط للأمر Save As

عندما يتم استدعاء الأسلوب Execute الخاص بـ SaveDialog يظهر على الشاشة صندوق الحوار القياسي Save As لحفظ الملفات. هذا ولكي تنشأ أداة معاملة الحدث المرتبط للأمر Save As اتبع الخطوات التالية :

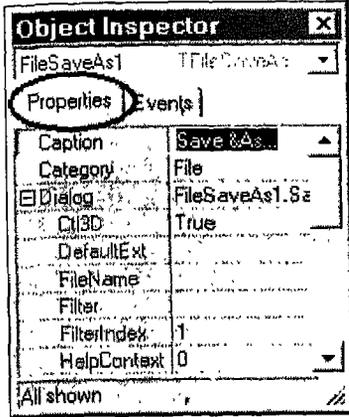
- (1) اضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح لعرض الفورمة على الشاشة. ثم انقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة المكون ActionManager بالفورمة لفتح صندوق الحوار Action Manager (إذا كان مغلقا).
- (2) اختر الفعل SaveAs بالقسم File كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٣) في النافذة Object Inspector انقر بالماوس على التبويب Properties كما هو

موضح بالشكل التالي :



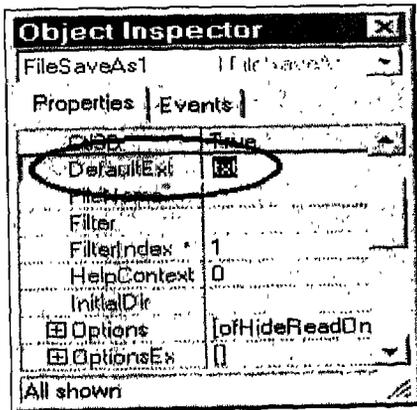
شكل توضيحي :

قم بتحديد قيم الخصائص التالية لصندوق الحوار FileSaveAs1 (الذي تخصص له لغة Delphi الاسم الافتراضي FileSaveAs1).

(٤) انقر بالماوس على العلامة (+) الموجودة على يسار الخاصية Dialog ثم قم

بتحديد قيم الخصائص التالية :

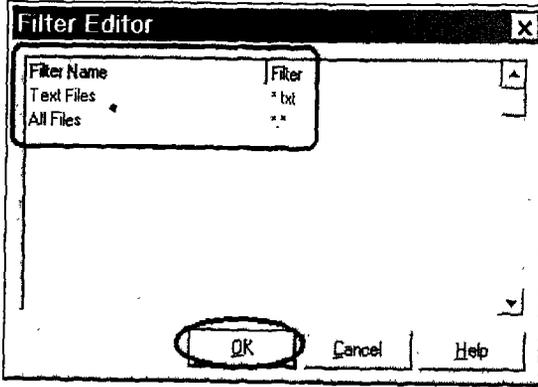
عند الخاصية DefaultExt اكتب txt كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

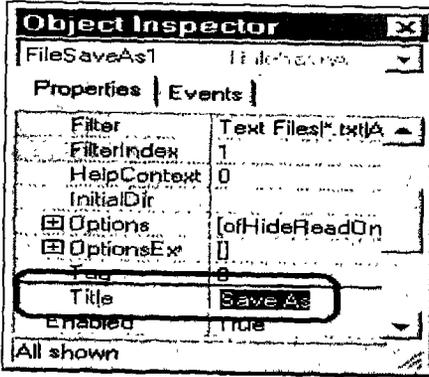
انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الحقل المجاور للخاصية Filter لعرض صندوق الحوار Filter Editor والذي يتم من خلاله توصيف الفلاتر الخاصة بأنواع الملفات

مثلما حدث بالنسبة لصندوق الحوار Open. والآن وفي الصف الأول وبالعمود Filter Name اكتب Text Files (*.txt) ثم في العمود Filter اكتب *.txt. أما في الصف الثاني وبالعمود Filter Name اكتب All Files (*.*) ثم في العمود Filter اكتب *.* ثم انقر بالماوس على المفتاح Ok كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

عند الخاصية Title اكتب Save As كما هو موضح بالشكل التالي :



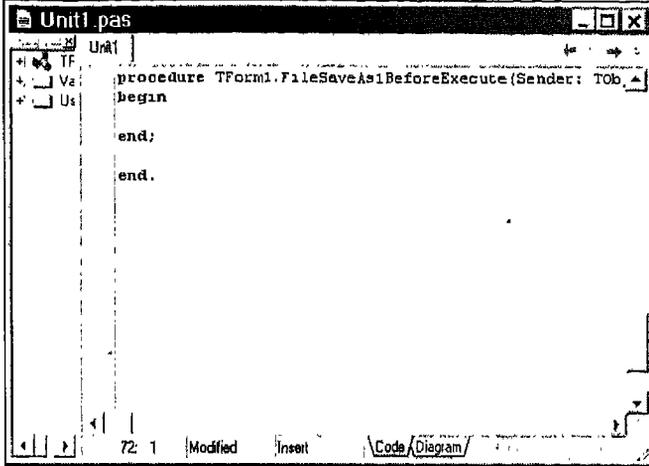
شكل توضيحي :

القيمة التي يتم تخصيصها للخاصية Title تظهر بشرط العنوان لصندوق الحوار Save As كما سنرى بعد ذلك.



(٥) في النافذة Object Inspector انقر بالماوس على التبويب Events ليظهر على السطح وفيه انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الحقل المجاور للخاصية BeforeExecute ليظهر هيكل الكود البرمجي الخاص بـ

Code Editor والذي فيه نشاهد مؤشر الكتابة داخل الكود البرمجي لأداة معاملة الحدث للأمر SaveAs كما هو موضح بالشكل التالي :

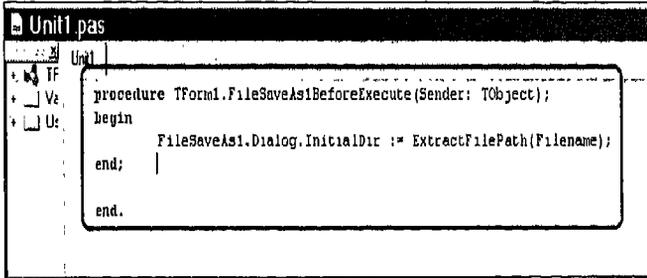


شكل توضيحي :

(٦) بالسطر الموجود به مؤشر الكتابة بمحرر الكود البرمجي اكتب الكود الآتي :

FileSaveAs1.Dialog.InitialDir := ExtractFilePath(FileName);

كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٧) في النافذة Object Inspector لابد أن يكون التبويب Events لا يزال موجود على السطح. وفيه انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الحقل المجاور لحدث OnAccept لكى يظهر هيكل الكود البرمجي الخاص بـ FileSaveAs1Accept وذلك فى محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

```

Unit1.pas
Unit
TF
Ve
Us
procedure TForm1.FileSaveAs1Accept(Sender: TObject);
begin
end;
end.
78 1 Modified Insert Code/Diagram/
    
```

(٨) بالسطر الموجود به مؤشر الكتابة اكتب الكود التالي :

```

RichEdit1.Lines.SaveToFile(FileSaveAs1.Dialog.FileName);
FileName := FileSaveAs1.Dialog.FileName;
StatusBar1.Panels[0].Text := FileName;
    
```

كما هو موضح بالشكل التالي :

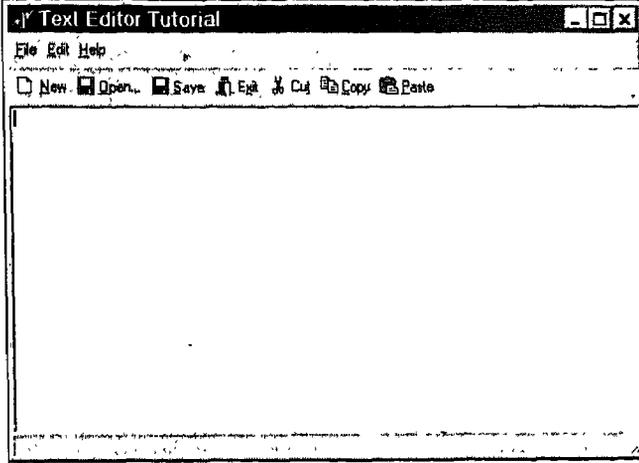
شكل توضيحي :

```

Unit1.pas
Unit
TF
Ve
Us
procedure TForm1.FileSaveAs1Accept(Sender: TObject);
begin
    RichEdit1.Lines.SaveToFile(FileSaveAs1.Dialog
    FileName := FileSaveAs1.Dialog.FileName;
    StatusBar1.Panels[0].Text := FileName;
end;
end.
81 1 Modified Insert Code/Diagram/
    
```

(٩) افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All لحفظ كافة التغييرات التي أجريتها بالمشروع.

(١٠) لكي تشاهد الحالة التي وصل إليها التطبيق قم بتشغيله بالضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح لتظهر على الشاشة الفورمة الأساسية لهذا التطبيق كما هو موضح بالشكل التالي :

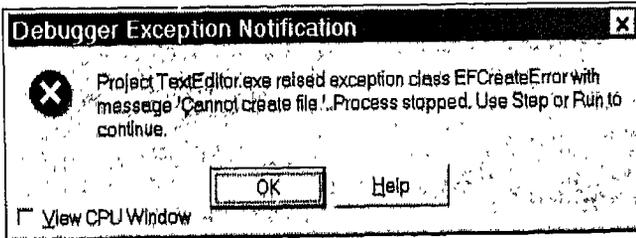


شكل توضيحي :

تلاحظ أن أغلب الأوامر الموجودة بالقوائم وكذلك أغلب الأيقونات الموجودة بشريط الأدوات أصبحت تعمل الآن بالرغم من أنك لم تنتهي بعد من المشروع.



لو أنك تشاهد أى رسائل خطأ عند النقر بالماوس على أى أيقونة من أيقونات المشروع مثل رسالة الخطأ الموضحة في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

في هذه الحالة انقر بالماوس على المفتاح Ok لكي تذهب إلى موضع الخطأ في الكود البرمجي بنافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



```

Unit1.pas
Unit
TF
Vc
Uc
end;
procedure TForm1.FileSaveExecute(Sender: TObject);
begin
    if (FileName = 'untitled.txt') then
        FileSaveAs1.Execute
    else
        RichEdit1.Lines.SaveToFile(FileName);
end;
procedure TForm1.FileSaveAs1BeforeExecute(Sender: TObject);
begin
    FileSaveAs1.Dialog.InitialDir := ExtractFilePath(
end;
procedure TForm1.FileSaveAs1Accept(Sender: TObject);
begin

```

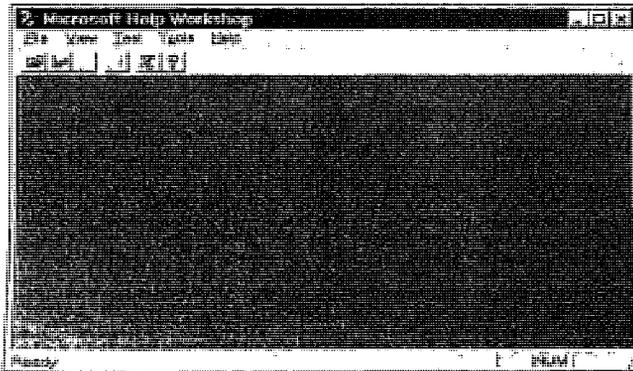
شكل توضيحي :

وبهذه الطريقة تستطيع إصلاح الخطأ الذي حدث بالكود البرمجي. وعلى العموم عليك أن تتأكد من أنك اتبعت بطريقة صحيحة الخطوات التي ذكرناها قبل ذلك. (١١) للعودة مرة أخرى إلى مود التصميم انقر بالماوس على الزر (X) بالركن الأيمن العلوي لنافذة التطبيق.

(١٢) افتح القائمة File واختر منها الأمر Save All (او اضغط على مجموعة المفاتيح Shift+Ctrl+S بلوحة المفاتيح) لحفظ التغييرات التي أجريتها بالمشروع.

إنشاء ملف مساعدة

إنها لفكرة جيدة أن يتم إنشاء ملف مساعدة يشرح كيفية استخدام التطبيق الذي تعده. وفي هذا الصدد نقول إن لغة Delphi تعمل على توفير ورشة العمل Microsoft Help Workshop والموجودة في المسار C:\Program Files\Borland\Delphi6\Help\Tools والموضحة في الشكل التالي :

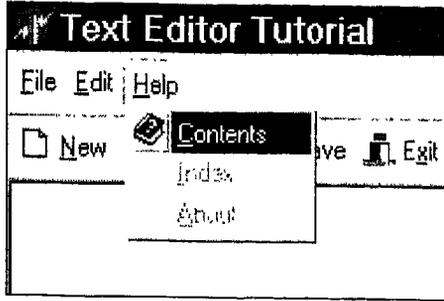


شكل توضيحي :



وورشة العمل هذه تتضمن معلومات عن تصميم وترجمة compiling أى ملف من ملفات المساعدة التي تعمل ببيئة الويندوز.

هذا وفي تطبيق محرر النصوص الذى نحن بصدده هنا نود أن نجعل المستخدمين له لديهم القدرة على الوصول إلى ملف المساعدة (المشتمل على التبويب Contents والتبويب Index) عن طريق الأمر Contents بقائمة Help كما هو موضح بالشكل التالى :



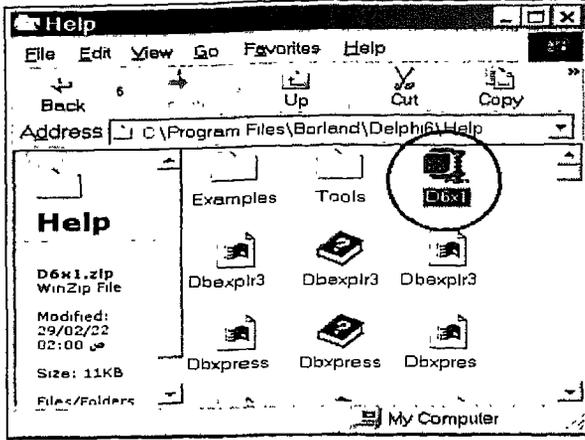
شكل توضيحي :

فيما سبق قمت بإنشاء كل من الفعل HelpContents والفعل HelpIndex فى صندوق الحوار Action Manager وذلك بهدف عرض التبويب Contents أو التبويب Index بملف المساعدة المترجم. والآن أنت فى حاجة لأن تخصص قيم ثابتة لمعاملات المساعدة كما تحتاج أيضا لإنشاء أدوات معاملة الأحداث التي تعمل على عرض ما يرغبه المستخدم من الموضوعات الموجودة بنظام المساعدة.

لكي تستخدم أوامر المساعدة عليك أن تقوم بإنشاء وترجمة ملف مساعدة يعمل ببيئة الويندوز. ونود هنا القول بأن إنشاء ملفات المساعدة موضوع كبير إلى حد ما ولا يمكننا تناوله بالتفصيل فى هذا الفصل. ولكن على العموم تستطيع تحميل كل من ملف النموذج المسمى TextEditor.rtf وملف المساعدة المسمى TextEditor.hlp وملف المحتويات المسمى TextEditor.ent وذلك عن طريق الخطوات التالية :

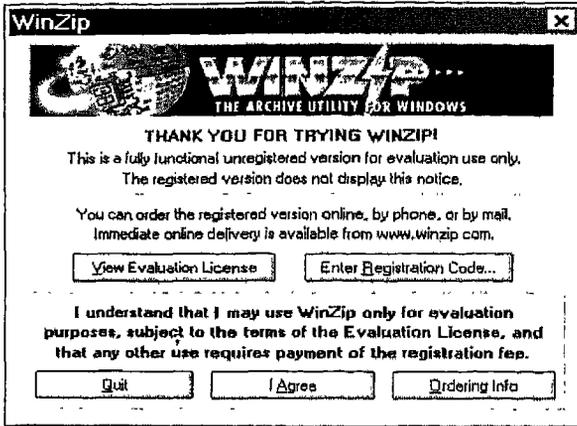
(١) من خلال المسار C:\Project Files\Borland\Delphi6\Help افتح الملف

D6X1.zip الموضح فى الشكل التالى :



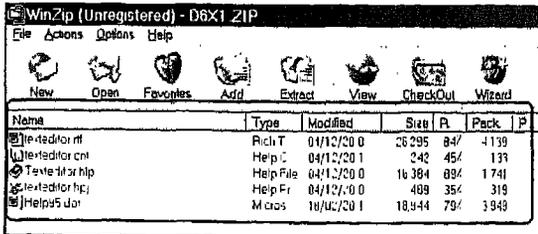
شكل توضيحي :

(٢) يظهر الآن على الشاشة صندوق الحوار الافتتاحي للبرنامج WinZip كما هو موضح بالشكل التالي :



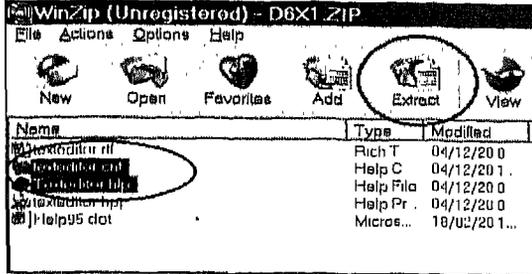
شكل توضيحي :

(٣) انقر بالماوس على المفتاح I Agree ليتم فتح نافذة البرنامج وبها نشاهد محتويات الملف D6X1.zip كما هو موضح بالشكل التالي :



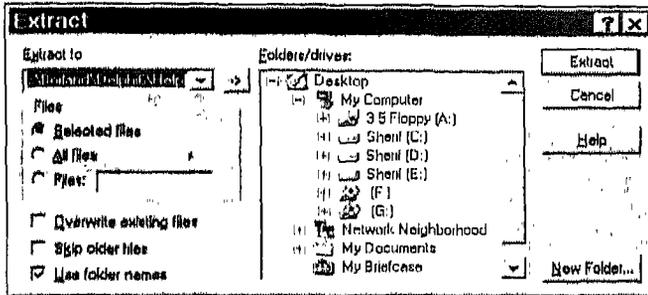
شكل توضيحي :

(٤) علم بالماوس على كل الملفات التي لها الامتداد .hlp والامتداد .cnt. ثم انقر بالماوس على المفتاح Extract كما هو موضح بالشكل التالي :



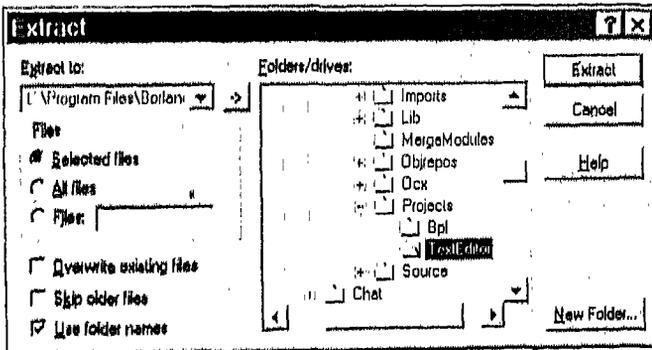
شكل توضيحي :

(٥) يظهر على الشاشة صندوق الحوار Extract الموضح في الشكل التالي :



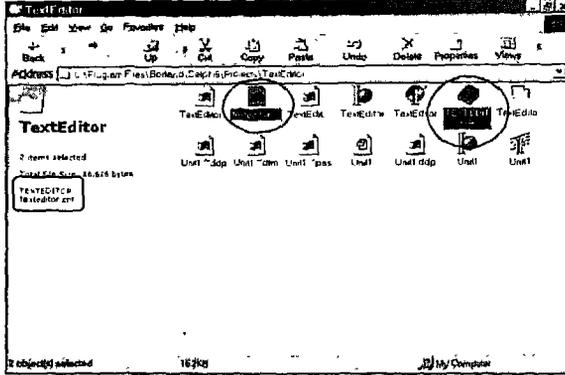
شكل توضيحي :

(٦) بقائمة العرض Folders/drives ابحث عن المجلد TextEditor الذي أنشأته في بداية هذا الفصل لتخزين ملف المشروع الذي تعده به. وهذا المجلد موجود بالمسار C:\Project Files\Borland\Delphi6\Projects\TextEditor كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

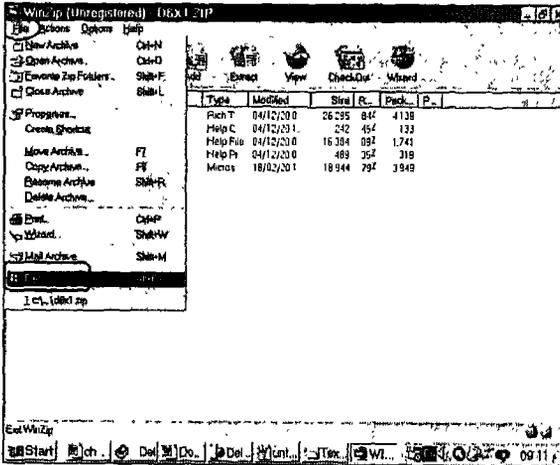
(٧) انقر بالماوس على المفتاح Extract ليتم استخلاص الملفات المختارة ووضعها في المجلد المختار كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٨) لقد اختفى صندوق الحوار Extract من على الشاشة وعدت مرة أخرى إلى نافذة البرنامج WinZip.

(٩) قم بغلاق البرنامج WinZip بفتح القائمة File واختيار الأمر Exit منها كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

تستطيع أن تستخدم أي ملف مساعدة له امتداد HLP أو CNT (مثل ملفات المساعدة HLP التي تأتي مع لغة Delphi والملفات CNT الملحقة

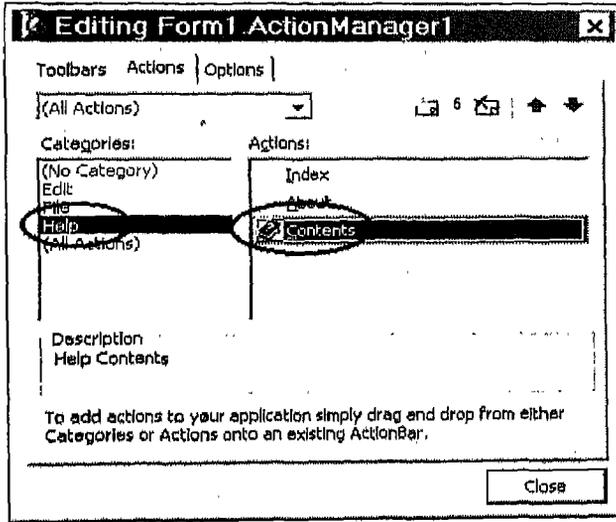


بها) بالمشروع الذي تعده. وفي هذه الحالة ينبغي عليك تغيير اسماء هذه الملفات لتصب TextEditor.hlp و TextEditor.cnt وذلك لكي يتمكن التطبيق الذي تعده من العثور على هذه الملفات.

إنشاء أداة معاملة الحدث الخاص بالأمر Help Contents

لإنشاء أداة معاملة الحدث الخاص بالأمر Contents بالقائمة Help اتبع الخطوات التالية :

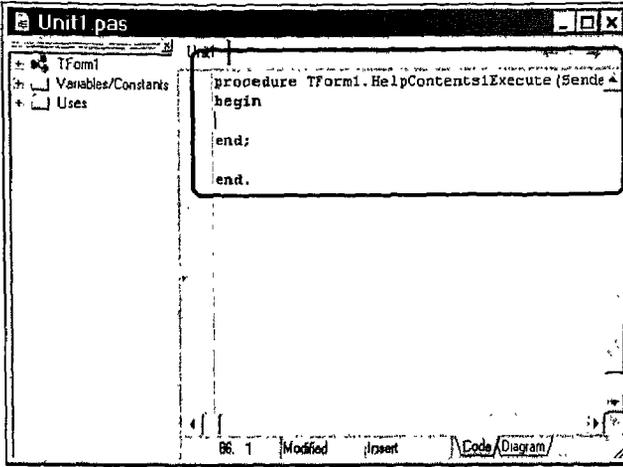
- (١) انقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة المكون ActionManager بالفورمة لفتح صندوق الحوار Action Manager (إذا لم يكن مفتوحا بالفعل).
- (٢) في صندوق الحوار Action Manager اختر Help من القائمة المنسدلة Categories ثم انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الفعل Contents بقائمة العرض Actions كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

الآن يظهر على الشاشة محرر الكود البرمجي Code Editor وبه نشاهد مؤشر الكتابة داخل الهيكل البرمجي لأداة معاملة الحدث الخاص بالأمر Contents كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :

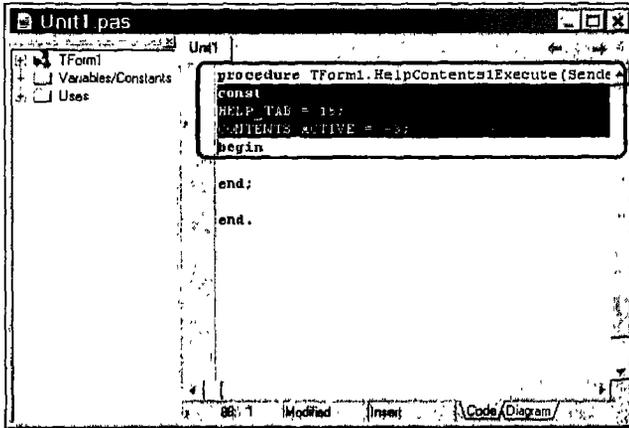


(٣) بالسطر الذي يسبق الكلمة begin مباشرة اكتب الكود التالي :

```
const
HELP_TAB = 15;
CONTENTS_ACTIVE = -3;
```

كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



ثم بالسطر الذي يلي الكلمة Begin مباشرة اكتب الكود التالي :

```
Application.HelpCommand(HELP_TAB, CONTENTS_ACTIVE);
```

كما هو موضح بالشكل التالي :



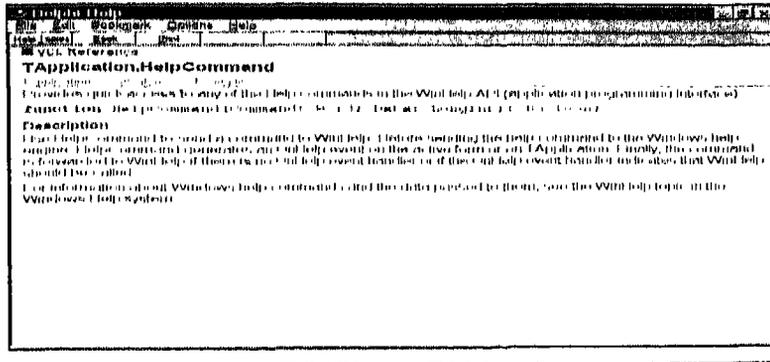
شكل توضيحي :

```

Unit1
procedure TForm1.HelpContents1Execute(Sender: TObject);
const
  HELP_TAB = 15;
  CONTENTS_ACTIVE = -3;
begin
  Application.HelpCommand(HELP_TAB, CONTENTS_ACTIVE);
end;
end.
    
```

هذا الكود يعمل على تخصيص القيم الثابتة إلى المعاملات الخاصة بالأمر HelpCommand. ونود هنا القول بأن تخصيص ١٥ إلى المعامل HELP_TAB يؤدي إلى عرض صندوق الحوار Help كما أن تخصيص القيمة -٣ إلى المعامل CONTENTS_ACTIVE يؤدي إلى عرض التبويب Contents بصندوق الحوار Help.

إذا أردت على الحصول على المساعدة حول الحدث HelpCommand ضع مؤشر الكتابة بجوار HelpCommand في محرر الكود البرمجي Code Editor ثم اضغط على المفتاح F1 بلوحة المفاتيح ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Help وبه الموضوع الذي ترغبه كما هو موضح بالشكل التالي :

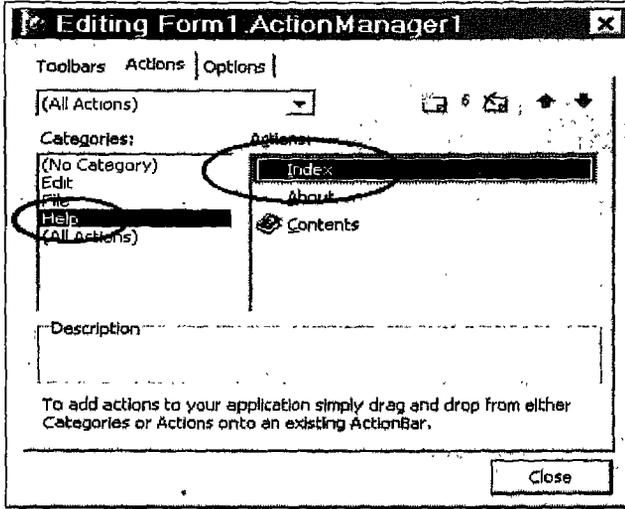


إنشاء أداة معاملة الحدث للأمر Help Index

لإنشاء أداة معاملة الحدث للأمر Help Index اتبع الخطوات التالية :

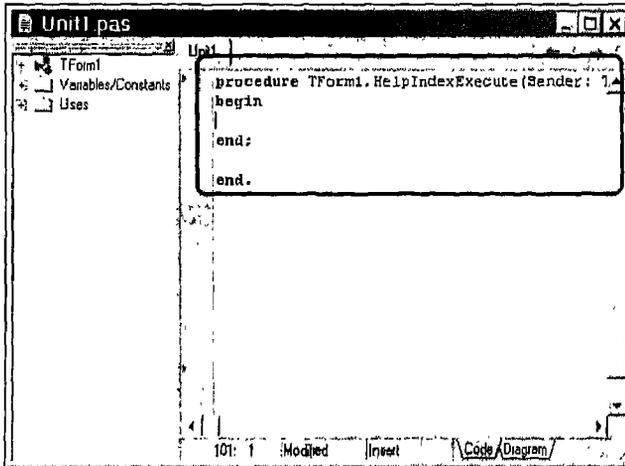
- (١) انقر بالماوس نقرًا مزدوجًا على أيقونة المكون ActionManager بالفورمة لفتح صندوق الحوار Action Manager (إذا لم يكن مفتوحًا بالفعل).

(٢) فى صندوق الحوار Action Manager اختر Help من القائمة المنسدلة Categories ثم انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الفعل Index بقائمة العرض Actions كما هو موضح بالشكل التالى :



شكل توضيحي :

الآن يظهر على الشاشة محرر الكود البرمجي Code Editor وبه نشاهد مؤشر الكتابة داخل الهيكل البرمجي لأداة معاملة الحدث الخاص بالأمر Index كما هو موضح بالشكل التالى :

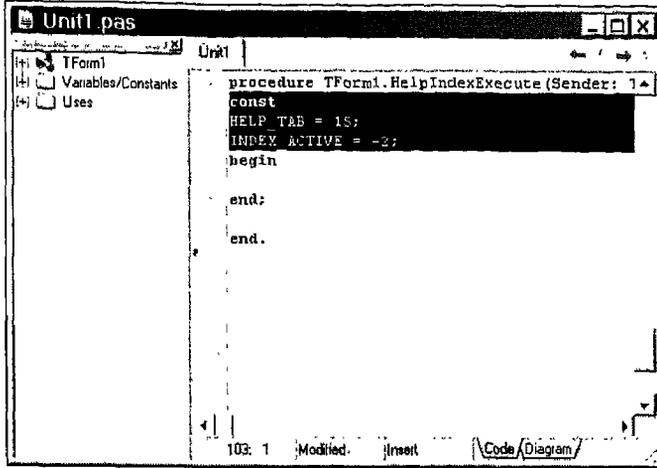


شكل توضيحي :

(٤) بالسطر الذى يسبق الكلمة begin مباشرة اكتب الكود التالى :

```
const
HELP_TAB = 15;
INDEX_ACTIVE = -2;
```

كما هو موضح بالشكل التالي :

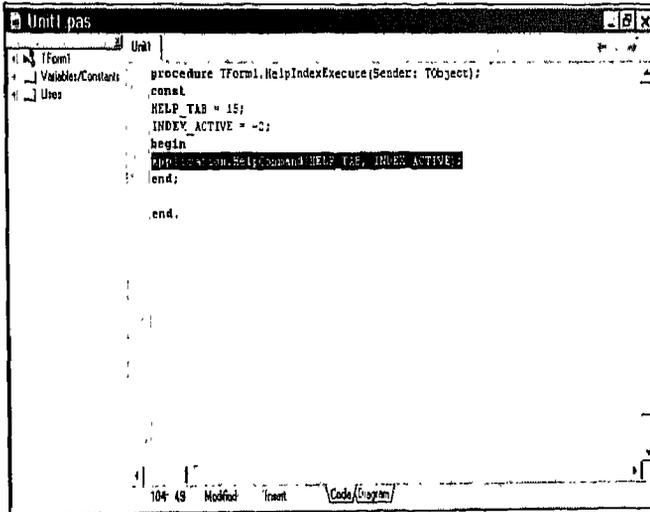


شكل توضيحي :

ثم بالسطر الذي يلي الكلمة Begin مباشرة اكتب الكود التالي :

```
Application.HelpCommand(HELP_TAB, INDEX_ACTIVE);
```

كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

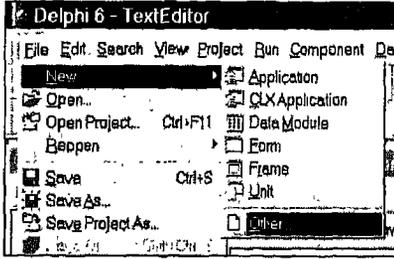
هذا الكود يعمل على تخصيص القيم الثابتة إلى المعاملات الخاصة بالأمر HelpCommand. ونود هنا القول بأن تخصيص ١٥ إلى المعامل HELP_TAB يؤدي إلى عرض صندوق الحوار Help كما أن تخصيص القيمة ٢- إلى المعامل CONTENTS_ACTIVE يؤدي إلى عرض التبويب Index بصندوق الحوار Help.

إنشاء صندوق الحوار About

العديد من التطبيقات تكون مشتملة على صندوق الحوار About الذي يعرض معلومات عن المنتج مثل اسمه ورقم الإصدار والعلامات التجارية logos كما قد يشتمل على معلومات عن الاستخدام القانوني للمنتج وحقوق الملكية. لقد إنتهيت حتى الآن من إضافة الأمر About للقسم Help بصندوق الحوار Action Manager.

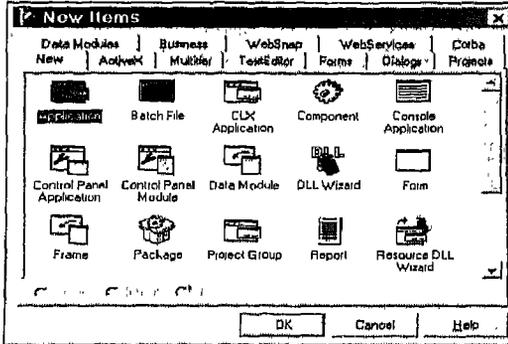
إضافة صندوق الحوار About اتبع الخطوات التالية :

(١) افتح القائمة File ثم اختر New ثم اختر Other كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

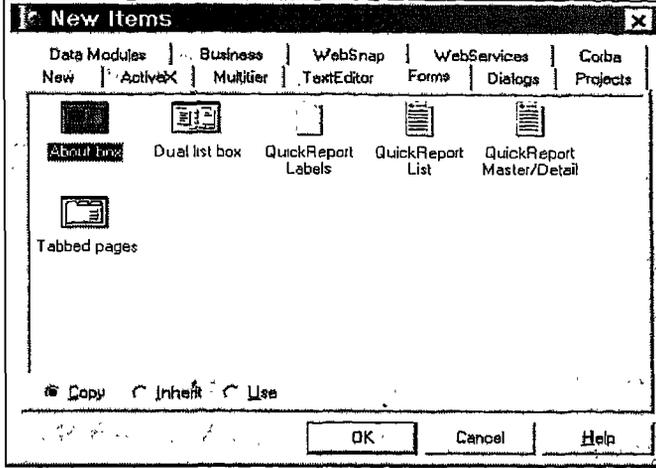
ليظهر على الشاشة صندوق الحوار New Items الموضح في الشكل التالي :



شكل توضيحي :

انقر بالماوس على التبويب Forms ليظهر على السطح كما هو موضح بالشكل

التالي :

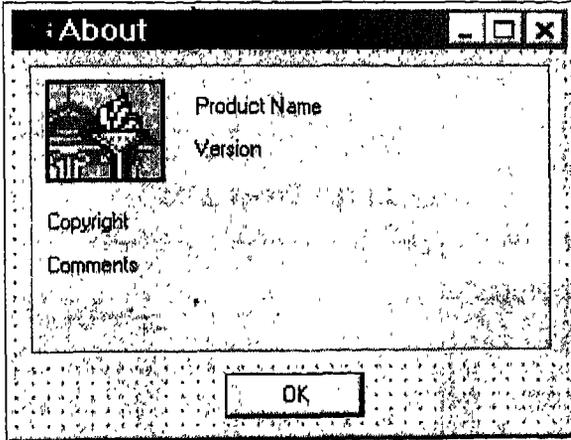


شكل توضيحي :

(٢) بالتبويب Forms انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الأيقونة About Box ليتم

إنشاء فورمة جديدة تعمل على تبسيط عملية إنشاء صندوق الحوار About

والشكل التالي يوضح لنا هذه الفورمة الجديدة :



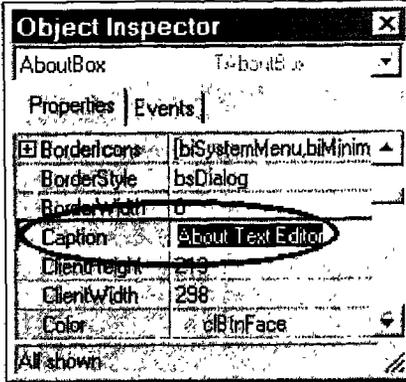
شكل توضيحي :

(٣) اختر الفورمة نفسها (بالنقر بالماوس على الجزء المنقط بها) ثم في النافذة

Object Inspector اجعل قيمة الخاصية Caption عبارة عن About Text

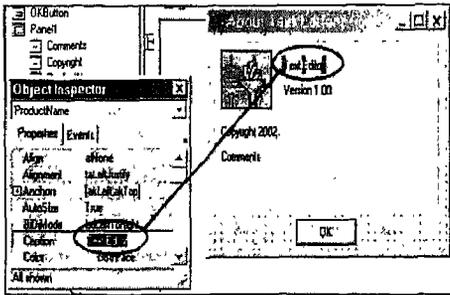
Editor كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



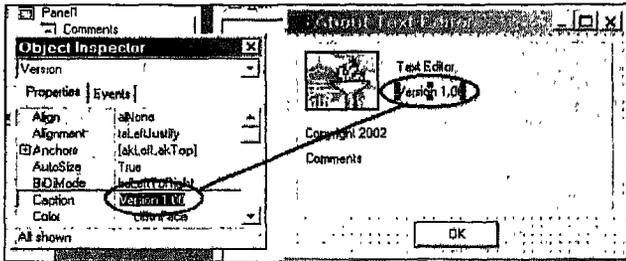
(٤) في هذه الخطوة ستقوم بتغيير النصوص (العناوين Labels) الموجودة بالفورمة About وذلك كالآتي :

انقر بالماوس على Product name بالفورمة About ثم في النافذة Object Inspector اجعل قيمة الخاصية Caption عبارة عن Text Editor كما هو موضح بالشكل التالي :



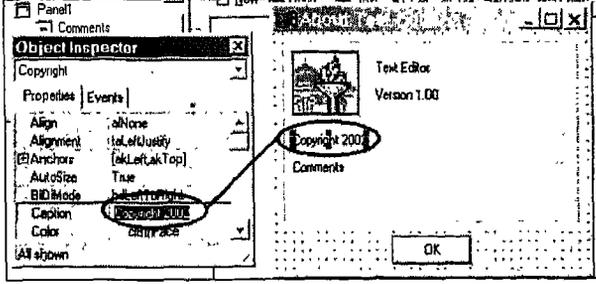
شكل توضيحي :

انقر بالماوس على Version بالفورمة About ثم في النافذة Object Inspector اجعل قيمة الخاصية Caption عبارة عن Version 1.00 كما هو موضح بالشكل التالي :



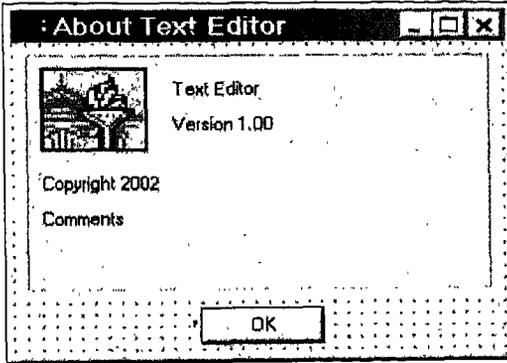
شكل توضيحي :

انقر بالماوس على Copyright بالفورمة About ثم في النافذة Object Inspector اجعل قيمة الخاصية Caption عبارة عن Copyright 2002 كما هو موضح بالشكل التالي :



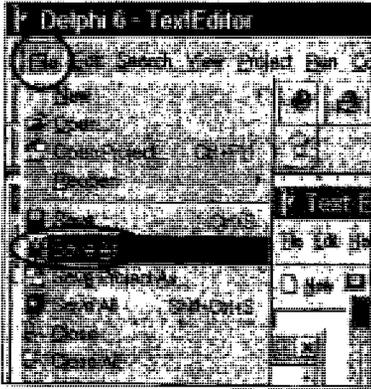
شكل توضيحي :

والآن تصبح الفورمة About كما هو موضح بالشكل التالي :



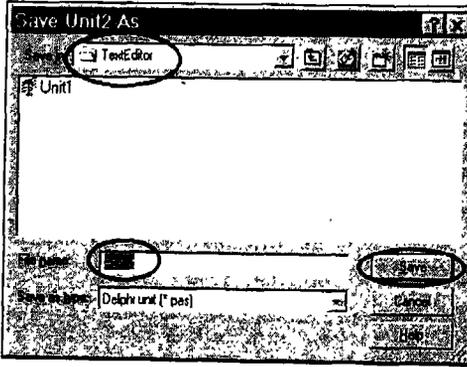
شكل توضيحي :

(٥) احفظ فورمة صندوق الحوار About بفتح القائمة File ثم اختيار الأمر Save As منها كما هو موضح بالشكل التالي :



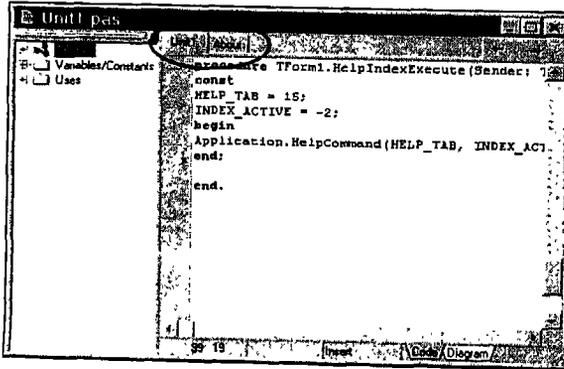
شكل توضيحي :

ليظهر على الشاشة صندوق الحوار Save Unit2 As ومن خلاله احفظ هذه الفورمة باسم About.pas كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

(٦) في محرر الكود البرمجي Code Editor بلغة Delphi ينبغي أن يكون به تبويب للوحدة Unit1 وتبويب آخر للوحدة About كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :



تلاحظ أن التبويب الخاص بالوحدة ActnRes غير موجود بمحرر الكود البرمجي وذلك لأنك لست في حاجة لهذه الوحدة.



(٧) انقر بالماوس على التبويب Unit1 ثم اصف الوحدة الجديدة About بإضافة الكلمة About إلى أسماء الوحدات الموجودة ضمن الجملة uses كما هو موضح بالشكل التالي :

```

unit Unit1;

interface

uses
  Windows, Messages, SysUtils, Variants, Classes,
  Dialogs, ComCtrls, StdCtrls, ActnList, ActnManager,
  ToolWin, ActnCtrls, ActnMenus, About;

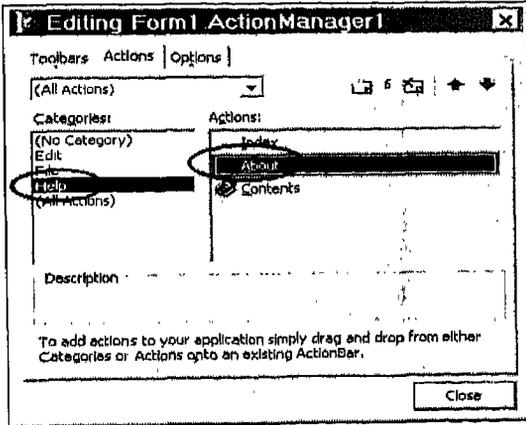
type
  TForm1 = class(TForm)
    RichEdit1: TRichEdit;
    StatusBar1: TStatusBar;
    ActionManager1: TActionManager;
    FileNew: TAction;
    FileSave: TAction;
    HelpIndex: TAction;
    HelpAbout: TAction;
  end;

end.
    
```

شكل توضيحي :

(٨) اضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح للعودة مرة أخرى إلى مود التصميم ثم انقر بالماوس نقرا مزدوجا على أيقونة المكون ActionManager لفتح صندوق الحوار Action Manager (إذا لم يكن مفتوح بالفعل).

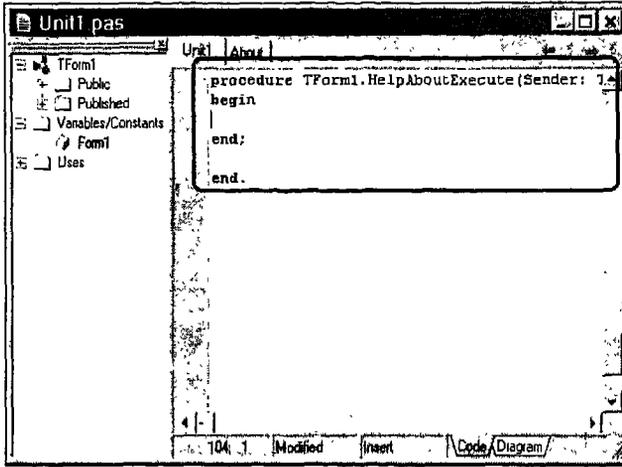
(٩) انقر بالماوس على القسم Help بقائمة العرض Categories ثم على الفعل Index بقائمة العرض Actions كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

انقر بالماوس نقرا مزدوجا على الفعل About ليتم إنشاء أداة معاملة حدث خاصة به وذلك في نافذة محرر الكود البرمجي Code Editor كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



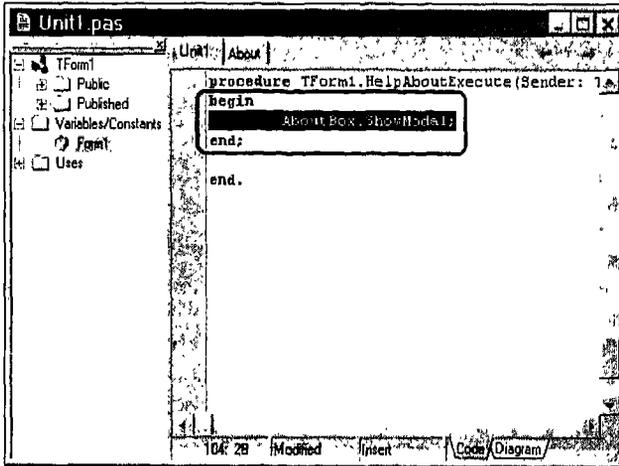
بالسطر الموجود به مؤشر الكتابة (بين الكلمة Begin والكلمة End) اكتب الكود

التالي :

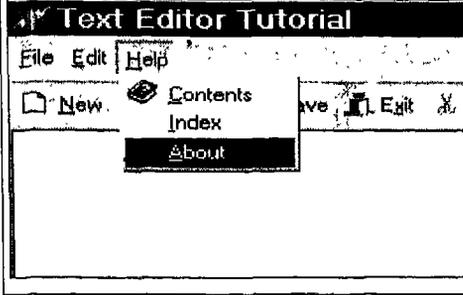
AboutBox.ShowModal;

كما هو موضح بالشكل التالي :

شكل توضيحي :



هذا الكود يفتح صندوق الحوار About عندما يقوم المستخدم بفتح القائمة Help ويختار منها الأمر About كما هو موضح بالشكل التالي :

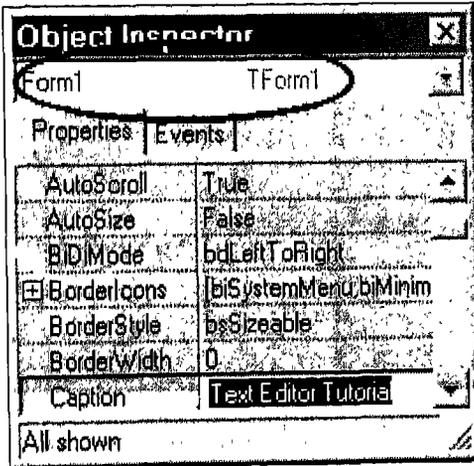


استكمال التطبيق الذي نعدده

التطبيق الذي تتولى إعداده أصبح مكتملا إلى حد كبير. ولكن على كل حال ستظل مطالب بتحديد وتوصيف بعض العناصر في الفورمة الأساسية لهذا التطبيق.

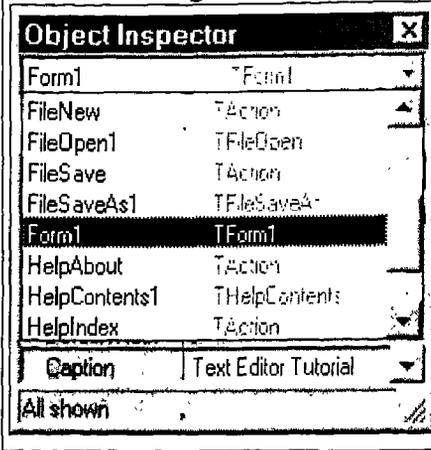
لاستكمال هذا التطبيق اتبع الخطوات التالية :

- (١) اضغط على المفتاح F12 بلوحة المفاتيح للتعامل مع الفورمة الأساسية بمود التصميم.
- (٢) تأكد من أن الفورمة نفسها هي المختارة وليس أحد العناصر الموجودة بها. ونود هنا القول بأن القائمة المنسدلة الموجودة في أعلى النافذة Object Inspector ينبغي أن تكون مشتملة على الاختيار Form1:TForm1 كما هو موضح بالشكل التالي :

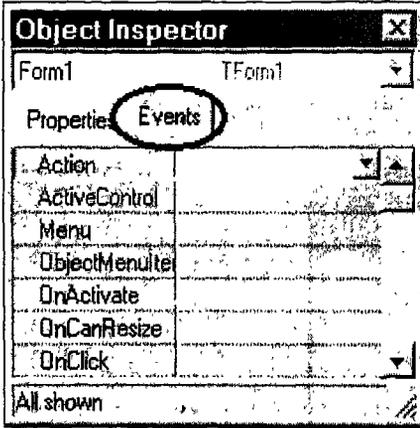


شكل توضيحي :

إذا لم تكن هذه القائمة المنسدلة مشتملة على هذا الاختيار في هذه الحالة افتحها واختر منها هذا الاختيار كما هو موضح بالشكل التالي :



(٣) انقر بالماوس على التبويب Events ليظهر على السطح بالنافذة Object Inspector كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

افتح القائمة المنسدلة الخاصة بالحدث OnCreate ومنها اختر FormCreate وذلك لإنشاء أداة معاملة حدث يصف ما الذي يحدث عندما تم إنشاء الفورمة (منذ أن قمت بفتح التطبيق).

(٤) يظهر على الشاشة محرر الكود البرمجي Code Editor وفيه اكتب الكود

التالي (بالسطر الموجود به مؤشر الكتابة بين End و Begin) :

```
Application.HelpFile := ExtractFilePath(Application.ExeName) +
'TextEditor.hlp';
FileNew.Execute
```

الهدف من هذا الكود الإعلان الابتدائي initializing عن التطبيق وذلك عن طريق

كل من الآتي :

● إلحاق ملف مساعدة.

● جعل قيمة الخاصية FileName عبارة عن untitled.txt.

● وضع اسم الملف بسطر الحالة.

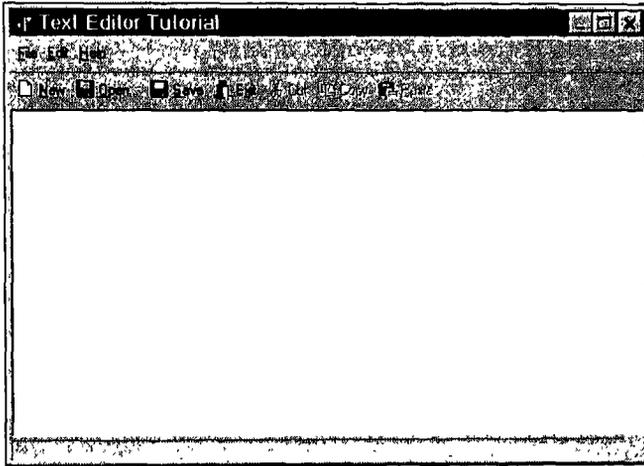
● تنظيف منطقة تحرير النص.

(٥) والآن افتح القائمة File ثم اختر منها الأمر Save All لتحفظ التغييرات التي

أجريتها بالمشروع.

(٦) اضغط على المفتاح F9 بلوحة المفاتيح لتشغيل البرنامج الذي أصبح مكتملا الآن

كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

الملحق

التحديث من الإصدارات السابقة
إلى Delphi 6



مقدمة عامة

عندما تستخدم Delphi 6 لتحميل مشروع تم إعداده من خلال Delphi 5 أو من خلال الإصدارات التي تسبقه من لغة Delphi في هذه الحالة يتم تحديث مكونات هذا المشروع تلقائياً. ونحن في هذا الفصل سنحاول سوية دراسة التغييرات التي تؤثر بشكل قوى ومباشر على المشاريع التي تم إعدادها بالإصدارات السابقة من لغة Delphi عند التعامل معها من خلال Delphi 6. وهذه التغييرات يمكن حصرها في النقاط التالية :

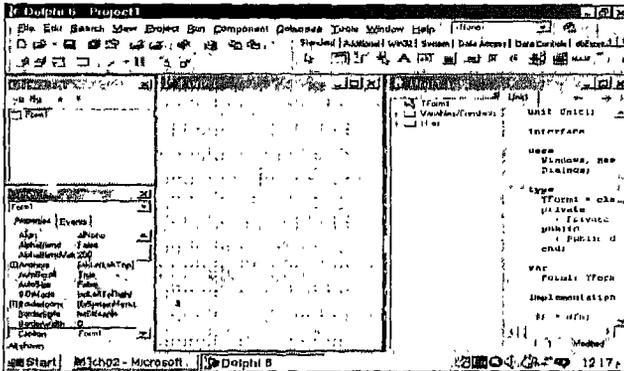
- التغييرات الخاصة ببيئة التطوير المتكاملة IDE.
- التحديثات التلقائية لأسماء الحزم البرمجية.
- التغييرات الخاصة بالتوافق مع الإصدارات السابقة.

يمكنك الرجوع إلى الفصل الأول "الجديد في Delphi 6" للحصول على المزيد من المعلومات حول المظاهر والإمكانيات الجديدة التي قد ترغب في التعامل معها بالتطبيقات التي تتولى إعدادها.



التغييرات الخاصة ببيئة التطوير المتكاملة IDE

عندما تفتح المشروع الذي تتولى إعداده وكان هذا الفتح لأول مرة من خلال Delphi 6 في هذه الحالة لن يبدو بنفس الشكل الذي كان يظهر به في الإصدارات السابقة من لغة Delphi. فهناك العديد من التغييرات التي تم إجراؤها على بيئة التطوير المتكاملة IDE بما فيها التغييرات التي أجريت على تخطيط النافذة وبالبيئة المكونات كما هو موضح بالشكل التالي :



شكل توضيحي :

للمزيد من المعلومات حول هذه التغييرات يمكنك الرجوع لقسم المظاهر والإمكانيات الجديدة بيئة التطوير المتكاملة IDE بالفصل الأول "الجديد في Delphi 6".



التحديثات التلقائية لأسماء الحزم البرمجية

كما هو الحال في التحديثات الأولية Prior للغة Delphi نجد أن أسماء العديد من الحزم البرمجية قد تغيرت. فعلى سبيل المثال قد تغير اسم الحزمة البرمجية vclide50 وأصبح vclide60. وفي هذا الصدد نقول إن الإصدارات السابقة للغة Delphi تقوم بأداء تحديثات تلقائية لأسم الحزمة البرمجية كذلك الحال بالنسبة هذا الإصدار الجديد من لغة Delphi والذي يقوم بنفس الشيء. ونود هنا القول بأن الآلية الخاصة بالتحديثات قد تغيرت تماما فهي الآن تعتمد بشكل أساسي على قائمة تضم مجموعة الملفات التي تغيرت. هذا ويمكن يمكن العثور على هذه القائمة في الملف Delphi.upg الموجود في الفهرس Bin والموضح في الشكل التالي :

```

Delphi Notepad
[Packages]
dbx50=dbx
ibant50=ibant
inet50=inet
inetdb50=inetdb
infast50=infast
qrpt50=qrpt
tee50=tee
teedb50=teedb
teegr50=teegr
teeu50=teeu
ucl50=ucl
uclado50=adart1
uclbde50=bdert1
ucldb50=ucldb
ucldbx50=ucldbx
uclib50=libpress
uclit50=uclit
ucljpp50=ucljpp
uclm150=dmnap
uclm150=dmnapress
uclmp50=uclmp
uclmc250=dmnapcon
ucl50=ucl5
webm150=webdsnep
dbx50=dbx
dm150=dm15
dm150=dm15
applet50=applet
curl50=curl5
curl50=curl5
dc13150=dc131w
dc1aad50=dc1aad
dc1axsvr50=dc1axsvr

```

شكل توضيحي :

الطريقة السابقة تعتبر بديل لطريقة تغيير الـ suffixes.

في الماضي عندما كانت لغة Delphi تشعر بأى خطأ يمكن أن يكون مرتبطاً بتغيير فى اسم أى من الحزم البرمجية فى هذه الحالة تقوم بالبحث عن أسماء الحزم البرمجية





التغييرات الخاصة بالتوافق مع الإصدارات السابقة

فيما يلي نقط التوافق العامة التي قد تؤثر بشكل مباشر في التطبيقات التي تعدها بلغة Delphi :

● مصدر توفير البيانات والأحداث المرتبطة بمجموعة بيانات العميل والتي تتأثر بالتغير في البناء الهيكلي للقطاع VCL.

● التغيير المطلوب إجراؤه بالكود البرمجي من أجل صندوق حوار الولوج لقاعدة البيانات Database Login (الافتراضي).

● عدم التوافق بين ملفات البيانات الثنائية الخاصة بالفورم.

● التغيير في الثوابت القابلة للكتابة Writeable.

● Unary negation لنوع البيانات Cardinal.

● إعادة تسمية DsgnIntf والتغييرات المرتبطة به.

● التغييرات التي أجريت على محرر المكونات.

● التغييرات التي أجريت على المكون TDesignWindow.

● التغييرات التي أجريت على الحزمة البرمجية VCL.

● انتقال وحدة الوسيط OpenGL إلى rtl.dcp.

● الأنواع التي انتقلت من الوحدة HTTPApp.pas إلى الوحدة HTTPProd.pas.

● إزالة وحدة البحث وانتقال وتغيير SearchBuf.

هناك بعض الموضوعات الخاصة في الفصل الأول "الجديد في Delphi 6" قد تؤثر بشكل أساسي ومباشر في توافق التطبيقات التي تعدها مع الإصدار 6 للغة Delphi ومن بينها ما يلي :

● المظاهر الجديدة لمترجم اللغة.

● المظاهر الجديدة للقطاع VCL (على الأخص الجزء المسمى "التغييرات والوحدات المضافة").

مصدر توفير البيانات وأحداث مجموعة بيانات العميل المتأثرة بالتغيير في البناء الميكلي للقطعة VCL

التقديم للمكون TCustomClientDataSet يتطلب إجراء تغييرات على أدوات معاملة الأحداث بالأكواد البرمجية التي تم كتابتها من خلال الإصدار الخامس من لغة Delphi والإصدارات السابقة له.

هناك ستة أحداث تنتمي إلى خمسة أنواع تأثرت بالتغيير التي أجرى على الوحدة DBCLIENT.PAS وأنواع هذه الأنواع والأحداث عبارة عن الآتي :

النوع	الحدث والتغيير
TResolveErrorEvent	يؤثر على الحدث OnUpdateError الخاص بمصدر توفير البيانات.
TBeforeUpdateRecordEvent	يؤثر على الحدث BeforeUpdateRecord الخاص بمصدر توفير البيانات.
TAfterUpdateRecordEvent	يؤثر على الحدث AfterUpdateRecord الخاص بمصدر توفير البيانات.
TProviderDataEvent	يؤثر على كل من الحدث OnGetData والحدث OnUpdateData الخاص بمصدر توفير البيانات.
TReconcileErrorEvent	يؤثر على الحدث OnReconcile الخاص بقاعدة بيانات العميل.

عند استخدام أدوات المعاملة الخاصة بالأحداث المذكورة في الجدول السابق ينبغي عليك استبدال TClientDataSet بـ TCustomClientDataSet.





التخبير المطلوب إجراؤه بالكود البرمجي لصندوق الحوار الافتراضى Database Login

فى السابق كان تحديد قيمة الخاصية LoginPrompt لأى مكون من مكونات الاتصال (مثل المكون TDatabase أو المكون TADOConnection والمكون TDCOMConnection) يجعل صندوق الحوار الافتراضى Database Login يظهر على الشاشة. ولكن الآن لم يعد هذا التحديد يؤدي إلى ظهور صندوق الحوار هذا وذلك إذا لم تقوم بإضافة DBLogDlg إلى الجملة Uses بالكود البرمجي الذى تكتبه. وفى هذا الصدد نقول إن التطبيقات التى تعتمد على صندوق الحوار الافتراضى Database Login يجب تعديل الكود البرمجي الخاص بها لإضافة DBLogDlg إلى الجملة Uses وإلا فلن تقوم هذه التطبيقات بعرض صندوق الحوار هذا والذى يطلب اسم المستخدم وكلمة المرور.

عدم التوافق بين ملفات البيانات الثنائية الخاصة بالفورم

فى الماضى كانت الإصدارات الأقدم من لغة Delphi لديها القدرة على قراءة الملفات الثنائية للفورم (أو الملفات DFM) التى يتم إنشاؤها بالإصدارات الأجدد من لغة Delphi. ولكن هذه الإمكانية لم تعد متاحة فى Delphi 6 فهناك بعض ملفات الفورم الثنائية التى يمكن قرائتها بطريقة غير صحيحة وذلك بسبب الطريقة التى يتبعها Delphi 6 لأداء عملية Streaming الداخلية للسلاسل الحرفية.

هذا وفى الماضى كانت عملية Streaming تتم مفترضة مجموعة حرفيات محلية معينة. ولكن الآن نجد أن عملية Streaming تفترض أن مجموعة الحرفيات عبارة عن UTF-8. ومن ثم لو كانت هناك حرفيات مكودة بأكواد أكبر من ١٢٧ (مثل رمز حقوق الاستخدام ©) فى الملف الثنائى للفورمة المعدة بلغة Delphi 6 فإم مثل هذا الملف لن تتم قراءته بواسطة الإصدارات الأقدم للغة Delphi.

لو أنك تنوى أن تستخدم ملف فورمة معدة بـ Delphi 6 (أو ملفات فورم معدة بإصدارات سابقة للغة Delphi تم إستيرادها وتعديلها من خلال Delphi 6) فى إصدار أقدم من لغة Delphi فى هذه الحالة ينبغي حفظ هذا الملف بتنسيق نصى بدلا من التنسيق الثنائى.



التغيير في الثوابت القابلة للكتابة Writeable

الحالة الافتراضية لمحول مترجم اللغة \$WRITEABLECONST (aka \$J) أصبحت الآن OFF مما سيؤدي إلى منع المشاريع المعدة بلغة Delphi من أن يكون لديها ثوابت من النوع Writeable. وهذه النوعية من الثوابت تشير إلى استخدام لثابت محدد النوع على أساس كونه متغير قابل للتعديل في مرحلة التشغيل run-time. وفيما يلي مثال لذلك :

```
const
    foo: Integer = 12;
begin
    foo := 14;
end.
```

في الإصدارات السابقة للغة Delphi كان يعد ذلك Construct مقبولاً ولم تكن الثوابت في حقيقة الأمر ثوابت. ولكن مع كون المحول \$WRITEABLECONST لا يعمل OFF فإن هذا الكود لن يجعل أى مترجم يعطى رسالة خطأ عند تعامله مع جملة التخصيص للمتغير foo في البلوك Begin...End. ولإصلاح هذا عليك أن تقوم بتغيير الإعلان عن الثابت ليصبح إعلان عن متغير var.

من الممكن أن يكون لديك كود برمجى يستخدم النوع Const للإعلان المبدئى عن متغير محلى بعمر افتراضى عام global lifetime كما هو موضح بالكود البرمجى التالى :

```
procedure MyProc;
const
    somedata: Integer = 12;
begin
    Inc(somedata, 3);
end;
```

ستحتاج لأن تنقل المتغير الذى ينتمى للنوع const إلى خارج الإجراء والإعلان عنه على أساس أنه متغير عام. وبعد إجراء هذا التغيير سيصبح الكود البرمجى السابق كالتالى :

```
var
    somedata: Integer = 12;
```

```
procedure MyProc;
begin
```

```
  Inc(somedata, 3);
```

```
end ;
```

عندما يكون الكود البرمجي معتمدا بشدة على النوع Const Quirk (مثل أداة تكوين أدوات التحكم ActiveX) في هذه الحالة يمكن إدراج الموجهة {\$WRITEABLECONST ON} بملف المصدر المشتمل على الكود البرمجي على أساس أن ذلك حل سريع. ومثل هذا العمل محظور في كل من RTL و VCL و CLX والكود البرمجي المصدرى لقواعد البيانات DB كما إنه يعتبر عمل غير مشجع في المصادر IDE ولكنه مقبول بالنسبة للوحدات الثانوية مثل ال Wrappers الخاصة بأدوات التحكم ActiveX.

صفة عامة ينبغي عليك ملاحظة أن عبارة "ثابت قابل للكتابة Writeable constant" ما هي إلا إجتماع لكلمتين على طرفي نقيض تماما. فالإصدارات السابقة للغة Delphi كانت لهم بشكل افتراضى للإبقاء على مستوى التوافق ثابت بدون أى خلل مع النسخ القيمة من مترجم اللغة والتي كانت تتعامل مع أنظمة التشغيل الـ 16Bit لم تعد مهمة لأغلب المبرمجين بلغة Delphi.

ننصحك دوما بأن تتبع أسلوب برمجي جيد وحاول أن تتفادى الثوابت التي من النوع Writeable.



Unary negation لنوع البيانات Cardinal

في الماضي كانت لغة Delphi تتعامل مع Unary negation لأرقام تنتمي لنوع البيانات Cardinal وذلك باستخدام معاملات التشغيل الخاصة بأنظمة التشغيل الـ ٣٢ بت مما يؤدي إلى الحصول على بعض النتائج الفردية.

هنا مثال لكود برمجي يستخدم Unary negation :

```
var
```

```
  c: Cardinal;
```

```
  i: Int64;
```

```
begin
```

```

c := 4294967294;
i := -c;
WriteLn(i);
end ;

```

في الإصدارات السابقة للغة Delphi نجد أن قيمة *i* التي يتم عرضها عبارة عن ٢ وهذا من الواضح سلوك غير صحيح تماما بالنسبة لهذه الحالة. ولكن في Delphi 6 يتم التعامل مع Unary negation بعد السماح للنوع Cardinal بأى يكون نوع له إشارة ٦٤ بت ومن ثم القيمة النهائية لـ *i* والتي يتم عرضها تكون 4294967294-.

إعادة تسمية DsgnIntf والتغييرات المرتبطة به

الإشارات المرجعية إلى DsgnIntf في المشروع الذى تتولى إعداده يجب أن تتغيرت إلى الأسم الجديد DesignIntf بالإصدار السادس للغة Delphi. كذلك قد تحتاج إلى إضافة DesignEditors و VCLEditors و RTLConsts بالجملة Uses بالكود البرمجى الذى تكتبه. كذلك ستحتاج لأن تضيف DesignIde إلى قائمة متطلبات الحزمة البرمجية التى تتولى إعدادهها. أما الإشارات المرجعية References إلى dsnid50 فينبغى أيضا تغييرها إلى DesignIde لو أن هذا التغيير لم يتم تلقائيا بواسطة لغة Delphi نفسها.

أى حزمة برمجية خاصة بمرحلة التشغيل runtime packages تستخدم IDesigner تحتاج لأن تستخدم IDesignerHook لكى تتفادى متطلبات dsnid50 فى مرحلة التشغيل. هذا وفى الكود البرمجى لمرحلة التشغيل يجب أن يكون IDesignerHook وافيا للغرض. أما الكود البرمجى لمرحلة التصميم فيمكن أن يستخدم IDesigner ولكن ينبغى أن يستخدم شيء ما يشبه الآتى :

```

var
  RealDesigner: IDesigner;
...
  SomeDesignerHook.QueryInterface(IDesigner,RealDesigner);
...

```

وذلك للحصول على واجهة استخدام (وسيط) IDesigner حقيقية من أى حالة من حالات الكود IDesignerHook يتطلب فقط قطاعات وفورم لكى يكون متاحا للاستخدام. هذا ويحتاج



الـ IDesigner إلى DesignIntf والذي يتضمن العديد من الحزم البرمجية الأخرى بعض منها قد يكون غير قابل لإعادة النشر والتوزيع مرة أخرى.

التغييرات التي أجريتها على محرر المكونات

القطاع TComponentEditor لديه سلسلة نسب مختلفة في Delphi 6. ففي Delphi 5 كان هذا القطاع ينحدر من القطاع TInterfaceObject ولكنه الآن ينحدر من القطاع الجديد TBaseComponentEditor. كذلك فإن القطاع TComponentEditorClass أصبح الآن قطاع ينحدر من TBaseComponentEditor وذلك بدلا من أن ينحدر من القطاع TComponentEditor. وهذه التغييرات في البناء الهيكلي قد تتطلب منك أن تقوم بتعديل المشاريع التي صممتها من خلال الإصدارات السابقة للغة Delphi.

التغييرات التي أجريتها على القطاع TDesignWindow

لقد تم إجراء عدد من التغييرات المرتبطة بالقطاع TDesignWindow. فلقد تم نقله إلى الوحدة DesignWindows كما أن الأسلوب FormClosed الخاص به قد تم استبداله بالأسلوب الجديد DesignerClosed. وفي الماضي كان أي شخص يستطيع الوصول إلى الفورمة من خلال الأسلوب FormClosed وذلك باستخدام المعامل AForm الخاص بهذا الأسلوب. ولكن مع الأسلوب الجديد DesignerClosed أصبح من الضروري الآن استخدام الخاصية Root الخاصة بـ Designer للوصول إلى الفورمة.

من خلال الأسلوب FormClosed كان أي شخص يستطيع إنشاء قوائم اختيار عن طريق استدعاء الخاصية Create للمكون TDesignerSelectionList أو الخاصية Create للمكون TComponentList. أما الآن فلكي يتم إنشاء قوائم اختيار من خلال الأسلوب الجديد DesignerClosed فمن الضروري ان يتم استخدام وسيط IDesignerSelections. وأنت تستطيع إنشاء واحد من هذه الأوساط باستخدام الـ CreateSelectionList.

المعاملات الخاصة بالأسلوب SelectionClosed أصبحت الآن تختلف عما كانت عليه في Delphi 5.





التغييرات التي أجريت على الحزم البرمجية VCL

محتويات بعض الحزم البرمجية المرتبطة بـ VCL قد تم إعادة توزيعها من خلال حزم برمجية أخرى. ولو أنك قمت بإعداد إشارات مرجعية إلى الوحدة vcl50.dcp بالمشروع الذى تتولى إعداده فى هذه الحالة ستحتاج لتغيير هذه الإشارات المرجعية إلى وحدات أخرى مثل الوحدة vcl.dcp والوحدة rtl.dcp.

انتقال وحدة الوسيط OpenGL إلى rtl.dcp

وحدة الوسيط OpenGL التى أعدتها شركة Borland (الموجودة بالملف Opengl.dcu) كانت فى الماضى وحدة مستقلة بذاتها فى Delphi 5 وكانت موجودة بالمجلد Lib. ولكن الآن فقد تم ضمها داخل الملف rtl.dcp وذلك فى Delphi 6. ومثل هذا التغيير قد يتسبب فى حدوث بعض المشاكل بالنسبة للمشاريع التى تم إعدادها من خلال Delphi 5 والتى يتم فتحها وتشغيلها من داخل Delphi 6.

لتوضيح ما سبق سنذكر المثال التالى :

فى مشروع معد بـ Delphi 5 كان من الممكن عمل تخطى بطريقة معينة للوحدة OpenGL وذلك عن طريق وضع وحدة تكون بنفس الأسم فى مكان ما بالمسار الخاص بالمشروع. ولكن عند استخدام نفس الطريقة فى Delphi 6 فإن ذلك يتسبب فى حدوث الخطأ name conflict فى أى مكون يستخدم rtl.dcp ومن ثم يكون من المطلوب الآن تغيير الاسم.

الأنواع التى انتقلت من الوحدة HTTPApp.pas إلى الوحدة HTTPProd.pas

لقد تم نقل العديد من الأنواع الموجودة فى الوحدة HTTPApp لتصبح الآن فى الوحدة HTTPProd. وهذه الأنواع عبارة عن THTMLAlign و THTMLBgColor و THTMLVAlign. ولو كانت المشاريع التى تعدها تستخدم أى من هذه الوحدات فى هذه الحالة ينبغى عليك تغيير الجمل uses الموجودة بالأكواد البرمجية لهذه المشاريع بحيث تشير إلى الوحدة HTTPProd بدلا من الوحدة HTTPApp.



إزالة وحدة البحث وإنتقال وتغيير الروتين SearchBuf

لم تعد الوحدة Search موجودة في Delphi 6. أما بالنسبة للروتين SearchBuf والذي يعمل على تحديد موضع سلسلة حرفية فرعية داخل مخزن للنصوص Text Buffer قد تم نقله إلى الوحدة StrUtils كما أن المعاملات الخاصة بهذا الروتين قد تغيرت هي الأخرى. والمعامل النهائي أصبح الآن الكائن TStringSearchOptions. ولو أن المشروع الذى تتولى إعداده لن تتم ترجمته من خلال Delphi 6 بسبب أن المترجم لا يستطيع العثور على الوحدة Search فى هذه الحالة قم بتغيير الجملة uses بحيث تضم StrUtils بدلا من Search. كما إنك ستحتاج أيضا فى مراجعة الاستدعاءات التى أعددتها إلى SearchBuf وذلك لكى تتأكد من أنك المعاملات التى تستخدمها تتطابق مع الصياغة الجديدة.

١	الفصل الأول : الجديد في Delphi ٦
٣	ما هو الجديد في Delphi ٦؟
٤	المظاهر والتحسينات الجديدة بيئة التطوير المتكاملة IDE
٤	الModules الخاصة بالبيانات (كافة الإصدارات)
٥	أداة المشاهدة الشجرية TreeView للكائن (كافة الإصدارات)
٨	محرف الكود البرمجي
٨	أدوات تصميم السطح (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٨	صفحة الديجرام (الإصدار الفني Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٩	صفحات WebSnap (الإصدار المتكامل Enterprise)
١٠	تبويبات السحب والإسقاط (كافة الإصدارات)
١٠	أداة فحص الكائن Object Inspector (كافة الإصدارات)
١٠	قائمة عرض اللحظية Instance list box
١١	صندوق حوار الخصائص
١٢	مرجعيات المكون الممتدة Inline
١٣	أدوات التعامل مع الكود البرمجي Code insight tools (كافة الإصدارات)
١٣	تكملة الكود البرمجي Code completion
١٤	معاملات الكود البرمجي code parameters
١٤	الmodule الجديد لتخطيط المفاتيح Key mapping (كافة الإصدارات)
١٥	الحزم Packages في مدير المشروع (كافة الإصدارات)
١٥	قائمة الملف File Menu
١٦	صندوق حوار العناصر الجديدة New Items
١٦	التبويب WebSnap :
١٧	التبويب Web Services :
١٧	التبويب CORBA :
١٨	شريط أدوات الإنترنت (الإصدار المتكامل Enterprise)
١٩	التغييرات التي أجريت على باليئة المكونات
٢٠	صندوق حوار خيارات بيئة العمل Environment Options
٢٠	تبويب المصمم Designer :

٢١	تبويب متغيرات بيئة العمل Environment Variables :
٢١	تبويب أداة فحص الكائن Object Inspector :
٢٢	تبويب الإنترنت Internet :
٢٢	صندوق حوار الفهارس Directories
٢٢	عرض قائمة المحتوى Context menu
٢٣	كتابة الحزم البرمجية فى أثناء مرحلة التصميم Design-time packages
٢٣	مظاهر وإمكانيات الإنترنت الجديدة (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٢٣	الدعم الخاص بخدمات الويب (الإصدار المتكامل Enterprise فقط)
٢٣	الدعم الخاص بتطبيقات خادم الويب (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٢٤	خادم الويب Apache (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٢٤	أداة معالجة الثغرات لتطبيقات الويب Web Application Debugger (الإصدار الفنى والإصدار المتكامل)
٢٤	المظاهر والإمكانيات WebBroker المحسنة (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٢٤	مظاهر WebSnap الجديدة (الإصدار المتكامل Enterprise فقط)
٢٥	Modules الويب المتعددة
٢٥	المعالجات الجديدة لـ Module الويب
٢٧	إعداد Scripts للعمل بخوادم الويب
٢٧	المكونات الجديدة
٢٧	مكونات أداة تحفيز الأفعال Dispatcher
٢٧	مكونات المنظم Adapter Components
٢٨	مكونات أداة إنتاج صفحة الويب Page Producer Components
٢٨	مكونات الـ Session
٢٨	مكونات قائمة المستخدم User List
٢٩	أدوات تصميم السطح بـ WebSnap
٢٩	الدعم الخاص بلغة XML (الإصدار المتكامل Enterprise فقط)
٢٩	معالج ربط بيانات الـ XML
٢٩	برمجة المستندات المعدة بلغة XML
٣٠	برمجة الكائن DOM للعمل عبر أنظمة التشغيل المختلفة
٣٠	استخدام XML فى تطبيقات قواعد البيانات
٣٠	المظاهر الجديد لترجم اللغة Compiler

فهرس الكتاب

٣٠ Variants المتغيرات
٣١ Enumerated أنواع البيانات الرقمية أو العددية
٣١ Consts Unit الثوابت على وحدة الثوابت
٣١ directives الجديدة لدى مترجم اللغة
٣٢ Conditional directives الموجهات الشرطية
٣٢ \$If الموجهة
٣٢ \$ALIGN حقل الضبط
٣٢ built-in assembler الجديدة أداة التجميع الأساسية
٣٣ للتحديد الافتراضى الجديد للثوابت القابلة للتحديد
٣٣ تقديم الدعم لأنواع الملفات المختلفة
٣٣ Overload المتغيرات التي أجريت على وظيفة التحميل الزائد
٣٣ المظاهر الجديد لأدوات التحكم ActiveX والنموذج COM (الإصدار الفنى
٣٤ Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٣٤ التسجيل والتركيب لصفات تهيئة النموذج COM
٣٤ Event Object Wizard المعالج
٣٥ Interfaces الموجودة بالفعل تنفيذ
٣٥ Transactional الحركية (كبديل للمعالج MTS)
٣٦ MTS/COM+ المزود للكاتئات الحركية
٣٦ المظاهر الجديدة لقواعد البيانات (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٣٦ dbExpress آلية الوصول للبيانات
٣٨ أنواع الحقول الجديدة
٣٩ Client Dataset الهياكل البنائية لمجموعة بيانات العميل
٤١ multi-tiered الدعم الخاص بالتطبيقات المتعددة الطبقات
٤٢ المتغيرات التي أجريت على بالليته المكونات
٤٤ CORBA (الإصدار المتكامل Enterprise فقط)
٤٦ مظاهر وإمكانات الأفعال الجديدة (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٤٦ Action Bands حزم الأفعال
٤٨ الأفعال القياسية الجديدة
٤٩ التحسينات التي أضيفت لقطاعات الأفعال

٤٩	المظاهر والإمكانات الجديدة للوحدات VCL الجديدة (كافة الإصدارات)
٥٠	المكونات الجديدة
٥٠	المظاهر والإمكانات التي تم تطويرها
٥١	المكونات الفرعية Subcomponents
٥١	خصائص الـ Interface القابلة للنشر
٥١	الإضافات والتغييرات التي أجريت لوحدات البرمجة
٦٠	الوحدات RTL الجديدة والمظاهر الجديدة الخاصة بها (كافة الإصدارات)
٦٢	تدعيم أنواع المتغيرات الخاصة (كافة الإصدارات)
	إمكانية إعداد تطبيقات تعمل عبر مختلف نظم التشغيل (الإصدار الفنى Professional والإصدار المتكامل Enterprise)
٦٣	الاختلافات فى القطاع المكتبى CLX
٦٤	إنشاء تطبيق يعمل بمختلف أنظمة التشغيل cross-platform application
٦٥	أدوات الترجمة والمطورة (الإصدار المتكامل Enterprise)
٦٦	التغييرات التي أجريت على طريقة نشر وتوزيع التطبيقات (كافة الإصدارات)
٦٨	زيادة كافة نظام المساعدة (كافة الإصدارات)
٧١	الفصل الثانى : أدوات العمل ببيئة التطوير المتكاملة للغة Delphi ٦
٧٣	القائمة File
٧٣	الأمر New القائمة File
٧٤	الأمر Application القائمة New القائمة File
٧٤	الأمر CLX Application القائمة New القائمة File
٧٤	الأمر Data Module القائمة New القائمة File
٧٥	الأمر Form القائمة New القائمة File
٧٥	الأمر Frame القائمة New القائمة File
٧٥	الأمر Unit القائمة New القائمة File
٧٦	الأمر Other القائمة New القائمة File
٧٦	صندوق الحوار New Items
٧٦	الصفحة New Items بصندوق الحوار New Items
٨٤	الصفحة ActiveX بصندوق الحوار New Items
٩٢	الصفحة Multitier بصندوق الحوار New Items

فهرس الكتابة

٩٥	New Items Project الصفحة بصندوق الحوار
٩٥	New Items Forms الصفحة بصندوق الحوار
٩٩	New Items Dialogs الصفحة بصندوق الحوار
١٠٢	New Items Projects الصفحة بصندوق الحوار
١٠٦	New Items Data Modules الصفحة بصندوق الحوار
١٠٧	New Items Business الصفحة بصندوق الحوار
١١٠	New Items WebSnap الصفحة بصندوق الحوار
١١٢	New Items Web Services الصفحة بصندوق الحوار
١١٤	New Items CORBA الصفحة بصندوق الحوار
١١٥	File Open الأمر بالقائمة
١١٦	File Open Project الأمر بالقائمة
١١٦	File Reopen الأمر بالقائمة
١١٧	File Save الأمر بالقائمة
١١٧	File Save As الأمر بالقائمة
١١٧	File Save Project As الأمر بالقائمة
١١٨	File Save All الأمر بالقائمة
١١٨	File Close الأمر بالقائمة
١١٨	File Close All الأمر بالقائمة
١١٨	File Use Unit الأمر بالقائمة
١١٩	File Print الأمر بالقائمة
١١٩	File Exit الأمر بالقائمة
١١٩	Edit القائمة
١٢١	Edit Undo/Delete الأمر بالقائمة
١٢١	Code Editor Undo الأمر فى محرر الكود البرمجى
١٢٣	Edit Redo الأمر بالقائمة
١٢٤	Edit Cut الأمر بالقائمة (أو بالقائمة المختصرة بنافذ محرر الكود البرمجى)
١٢٤	Edit Copy الأمر بالقائمة (أو بالقائمة المختصرة بنافذ محرر الكود البرمجى)
١٢٥	Edit Paste الأمر بالقائمة (أو بالقائمة المختصرة بنافذ محرر الكود البرمجى)
١٢٥	Edit Delete الأمر بالقائمة

- ١٢٦ الأمر Select All بالقائمة Edit
- ١٢٦ الأمر Align to Grid بالقائمة Edit (أو من القائمة المختصرة بالفورمة)
- ١٢٨ الأمر Bring to Front بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بالفورمة)
- ١٢٨ الأمر Send to Back بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بالفورمة)
- ١٢٨ الأمر Align بالقائمة Edit
- ١٢٩ صندوق حوار الضبط Alignment
- ١٣٠ الأمر Size بالقائمة Edit
- ١٣١ صندوق الحوار Size
- ١٣٢ الأمر Scale بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة الخاصة بالفورمة) صندوق الحوار Scale
- ١٣٢ معامل التكبير والتصغير (نسبة مئوية)
- ١٣٣ الأمر Tab Order بالقائمة Edit (أو بالقائمة المختصرة بالفورمة)
- ١٣٤ صندوق الحوار Edit Tab Order
- ١٣٤ قائمة العرض Controls بصندوق الحوار Edit Tab Order
- ١٣٥ الأمر Creation Order بالقائمة Edit (بالقائمة المختصرة بالفورمة)
- ١٣٦ صندوق الحوار Creation Order
- ١٣٧ الأمر Flip Children بالقائمة Edit (بالقائمة المختصرة بالفورمة)
- ١٣٨ الأمر All بقائمة الأمر Flip Children بالقائمة Edit
- ١٣٨ الأمر Selected بقائمة الأمر Flip Children بالقائمة Edit
- ١٣٨ الأمر Lock Controls بالقائمة Edit
- ١٣٩ الأمر Add to Interface بالقائمة Edit
- ١٤٠ القائمة Search
- ١٤١ الأمر Find بالقائمة Search
- ١٤١ صندوق الحوار Find Text
- ١٤٢ الخيارات الخاصة بصندوق الحوار Find Text
- ١٤٢ الحقل Text to find
- ١٤٤ الأمر Find in Files بالقائمة Search
- ١٤٤ صندوق الحوار Find Text
- ١٤٥ حقل القائمة المنسدلة Text to Find
- ١٤٦ الخيارات الموجودة في القسم Options

١٤٧	Search Directory Options	الاختيارات الموجودة بالقسم
١٤٩	Search Replace	الأمر بالقائمة
١٤٩	Replace Text	صندوق الحوار
١٥٠	Text to Find	حقل القائمة المنسدلة
١٥٠	Replace With	حقل القائمة المنسدلة
١٥١	Options	الخيارات الموجودة في القسم
١٥٣	Replace All	الفتاح
١٥٣	Search Again	الأمر بالقائمة
١٥٣	Incremental Search	الأمر بالقائمة
١٥٥	Go to Line Number	الأمر بالقائمة
١٥٥	Go To Line Number	صندوق الحوار
١٥٦	Enter New Line Number	حقل القائمة المنسدلة
١٥٦	Find Error	الأمر بالقائمة
١٥٧	Find Error	صندوق الحوار
١٥٧	Error Address	حقل القائمة المنسدلة
١٥٧	Browse Symbol	الأمر بالقائمة
١٥٨	Browse Symbol	صندوق الحوار
١٥٩	View	القائمة
١٦٠	View Project Manager	الأمر بالقائمة
١٦٢	View Translation Manager	الأمر بالقائمة
١٦٢	View Object Inspector	الأمر بالقائمة
١٦٣	View Object TreeView	الأمر بالقائمة
١٦٥	View To-Do List	الأمر بالقائمة
١٦٥	View Alignment Palette	الأمر بالقائمة
١٦٦	View Browser	الأمر بالقائمة
١٦٩	View Code Explorer	الأمر بالقائمة
١٧١	View Component List	الأمر بالقائمة
١٧٢	Components	نافذة المكونات
١٧٤	Window List (View أو القائمة Window)	الأمر بالقائمة

١٧٤	Window List	صندوق الحوار
١٧٥	View	الأمر Debug Windows بالقائمة
١٧٦	View	الأمر Breakpoints بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٧٧	View	الأمر Call Stack بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٧٨	View	الأمر Watches بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٧٨	View	الأمر Local Variables بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٧٩	Local Variables	القائمة المختصرة الخاصة بنافذة المراقبة
١٨١	View	الأمر Threads بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٨٢	View	الأمر Modules بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٨٥		إجراء عملية debugging لأكثر من عملية في نفس الوقت
١٨٦	View	الأمر Event Log بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٨٨	View	الأمر CPU بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٨٩	View	الأمر FPU بالقائمة الفرعية Debug Windows من القائمة
١٩١	View	الأمر Desktops بالقائمة
١٩٢	View	الأمر Save Desktop بالقائمة الفرعية للأمر Desktops بالقائمة
١٩٣	View	الأمر Delete بالقائمة الفرعية للأمر Desktops بالقائمة
١٩٥	View	الأمر Set Debug Desktop بالقائمة الفرعية للأمر Desktops بالقائمة
١٩٦	View	الأمر Toggle Form/Unit بالقائمة
١٩٦	View	الأمر Units بالقائمة
١٩٧	View	صندوق الحوار Unit
١٩٧	View	الأمر Forms بالقائمة
١٩٨	View	صندوق الحوار form
١٩٨	View	الأمر Type Library بالقائمة
١٩٩	View	الأمر New Edit Window بالقائمة
٢٠٠	View	الأمر Toolbars بالقائمة
٢٠٢	Standard Toolbar	شريط الأدوات القياسي
٢٠٤	View	شريط الأدوات Toolbar
٢٠٥	Debug Toolbar	شريط الأدوات
٢٠٧	Custom Toolbar	شريط الأدوات

فهرس الكتاب

٢٠٨	Desktops Toolbar	شريط الأدوات
٢٠٨	Internet Toolbar	شريط الأدوات
٢١١	External Editor	استخدام المحرر الخارجي
٢١١	External Editor	خطوات إعداد وتهيئة المحرر الخارجي
٢١٣	External Editor	خطوات فتح المحرر الخارجي
٢١٣	Project Menu	القائمة
٢١٥	Add to Project	الأم Add إلى القائمة
٢١٥	Add To Project	صندوق الحوار
٢١٨	Remove from Project	الأم Remove من القائمة
٢١٩	Import Type Library	الأم Import Type Library إلى القائمة
٢١٩	Add To Repository	الأم Add To Repository إلى القائمة
٢٢٠	View Source	الأم View Source إلى القائمة
٢٢٠	Languages	الأم Languages إلى القائمة
٢٢١	Add Languages	الأم Add إلى القائمة الفرعية
٢٢٣	Remove Languages	الأم Remove إلى القائمة الفرعية
٢٢٤	Set Active Languages	الأم Set Active إلى القائمة الفرعية
٢٢٥	Update Resource DLLs	الأم Update Resource DLLs إلى القائمة الفرعية
٢٢٦	Add New Project	الأم Add New Project إلى القائمة
٢٢٧	Add Existing Project	الأم Add Existing Project إلى القائمة
٢٢٧	Compile Project	الأم Compile Project إلى القائمة
٢٢٧	Build Project	الأم Build Project إلى القائمة
٢٢٨	Syntax check Project	الأم Syntax check Project إلى القائمة
٢٢٨	Information for Project	الأم Information for Project إلى القائمة
٢٢٩	Compile All Projects	الأم Compile All Projects إلى القائمة
٢٢٩	Build All Projects	الأم Build All Projects إلى القائمة
٢٢٩	Web deployment Options	الأم Web deployment Options إلى القائمة
٢٣١	Web Deploy	الأم Web Deploy إلى القائمة
٢٣١	Options	الأم Options إلى القائمة
٢٣٥	Run	القائمة Run

٢٤٥	خطوات إضافة نقاط توقف من خلال مشاهد اكتشاف ومعالجة الأخطاء debugging views
٢٤٦	القائمة Component
٢٤٩	القائمة Database
٢٥٤	القائمة Tools
٢٦٩	الخيارات الإضافية بالقائمة Tools
٢٧٣	الفصل الثالث : استخدام مكتبة المكونات Components لدى Delphi
٢٧٥	بيئة التطوير المتكاملة IDE
٢٧٧	تصميم التطبيقات
٢٧٩	استخدام مكتبة المكونات
٢٨١	الخصائص والأساليب والأحداث
٢٨١	الخصائص Properties
٢٨٣	الأساليب Methods
٢٨٣	الأحداث Events
٢٨٣	أنواع الأحداث
٢٨٤	أحداث المستخدم User Events
٢٨٤	أحداث النظام System Events
٢٨٤	الـ Pascal Object ومكتبات القطاعات
٢٨٧	استخدام نموذج الكائن Object Module
٢٨٧	ما هو الكائن Object
٢٨٨	اكتشاف الكائنات المتاحة لدى لغة Delphi
٢٩٤	تغيير اسم مكون
٢٩٧	توارث البيانات والكود البرمجي من كائن
٣٠١	مدى ومجال الاستخدام Scope وأدوات التأهيل Qualifiers
٣٠٣	الإعلانات الخاصة والمحمية والعامة والمنشورة
٣٠٤	استخدام متغيرات الكائن Object Variables
٣٠٥	إنشاء وتدمير الكائنات
٣٠٧	المكونات والملكية Ownership
٣٠٨	الكائنات والمكونات وأدوات التحكم
٣١٠	فرع قطاع التأسيس Tobject

فهرس الكتابة

٣١٢	فرع قطاع التأسيس Tpersistent
٣١٣	فرع قطاع التأسيس Tcomponent
٣١٦	فرع قطاع التأسيس Tcontrol
٣١٨	فرع قطاع التأسيس TwinControl
٣٢٠	الخصائص المشتركة لأدوات التحكم المنحدرة من قطاع التأسيس Tcontrol
٣٢٠	خصائص الأفعال Action Properties
٣٢١	خصائص تحديد الموضع والحجم والضبظ Alignment
٣٢٢	خصائص العرض Display Properties
٣٢٢	خصائص الأب Parent Properties
٣٢٣	خاصية التجول Navigation Property
٣٢٣	خصائص السحب والإسقاط Drag-and-Drop
٣٢٤	خصائص السحب والإرساء Drag-and-Dock
٣٢٧	الفصل الرابع : تمرين عملي (إنشاء تطبيق بسيط لتحرير النصوص)
٣٢٩	مقدمة عامة
٣٢٩	البدء في تطبيق جديد
٣٣٣	تحديد قيم الخصائص
٣٣٦	إضافة المكونات إلى الفورمة
٣٤٢	إضافة الدعم الخاص بالقوائم وشرائط الأدوات
٣٤٦	إضافة الأفعال إلى مدير الأفعال Action Manager
٣٥٢	إضافة الأفعال القياسية لقائمة الأفعال
٣٥٧	إضافة الصور لقائمة الصور Image List
٣٦٤	إضافة قائمة Menu للمشروع
٣٦٨	إضافة شريط أدوات toolbar للمشروع
٣٧٥	إخلاء منطقة النص من محتوياتها
٣٧٦	كتابة أدوات معاملة الأحداث Event handlers
٣٨١	إنشاء أداة معاملة الحدث المرتبط بالأمر Open
٣٨٩	إنشاء أداة معاملة الحدث للأمر Save
٣٩١	إنشاء أداة معاملة الحدث المرتبط للأمر Save As
٣٩٧	إنشاء ملف مساعدة

٤٠٢ إنشاء أداة معاملة الحدث الخاص بالأمر Help Contents
٤٠٤ إنشاء أداة معاملة الحدث للأمر Help Index
٤٠٧ إنشاء صندوق الحوار About
٤١٤ استكمال التطبيق الذى تعده
٤١٧ الملحق رقم (١) : التحديث من الإصدارات السابقة إلى Delphi ٦
٤١٩ مقدمة عامة
٤١٩ التغييرات الخاصة ببيئة التطوير المتكاملة IDE
٤٢٠ التحديثات التلقائية لأسماء الحزم البرمجية
٤٢١ التغييرات الخاصة بالتوافق مع الإصدارات السابقة
٤٢٣ مصدر توفير البيانات وأحداث مجموعة بيانات العميل المتأثرة بالتغير فى البناء الهيكلى للقطاع VCL
٤٢٤ التغيير المطلوب إجراؤه بالكود البرمجى لصندوق الحوار الافتراضى Database Login
٤٢٤ عدم التوافق بين ملفات البيانات الثنائية الخاصة بالفورم
٤٢٥ التغيير فى الثوابت القابلة للكتابة Writable
٤٢٦ Unary negation لنوع البيانات Cardinal
٤٢٧ إعادة تسمية DsgnIntf والتغييرات المرتبطة به
٤٢٨ التغييرات التى أجريت على محرر المكونات
٤٢٨ التغييرات التى أجريت على القطاع TdesignWindow
٤٢٩ التغييرات التى أجريت على الحزم البرمجية VCL
٤٢٩ انتقال وحدة الوسيط OpenGL إلى rtl.dcp
٤٢٩ الأنواع التى انتقلت من الوحدة HTTPApp.pas إلى الوحدة HTTPProd.pas
٤٣٠ إزالة وحدة البحث وانتقال وتغيير الروتين SearchBuf

لقد

أعدنا هذا الكتاب من أجل أن

نتوجه به إلى المبرمجين عامة المبتدئين منهم خاصة الذين

يخطون خطواتهم الأولى في مجال البرمجة من خلال الإصدار السادس للغة Delphi. هذا ونود هنا القول بأن هناك فجوة كبيرة بين الإصدارات السابقة للغة Delphi وهذا الإصدار الجديد الذي جعل لغة Delphi بحق لديها القدرة على منافسة أقوى لغات البرمجة التي تنتمي للطائفة Object Oriented Programming (OOP) مثل لغة ++C و #C و VC++ ولغة Java

من خلال Delphi 6 يمكننا الآن إعداد تطبيقات قواعد بيانات تعمل في شبكات الحاسب الآلي الضخمة بالإضافة إلى إمكانية إعداد التطبيقات التي تعمل بخوادم شبكة الويب فضلا عن إمكانية إعداد التطبيقات المكتبية Desktop Application وتطبيقات الموزعة Distributed Applications وتطبيقات الوسائط المتعددة. لقد راعينا أن تكون طريقة الشرح سهلة وبسيطة ومدعمة بالكثير من الأمثلة التوضيحية والأمثلة العملية لكي تتناسب مع مستوى المبرمجين جميعا وخصوصا المبتدئين

والله الموفق

الناشر



دار الكتب العلمية للنشر والتوزيع

٥٠ شارع الشيخ ربحان - عابدين - القاهرة

I.S.B.N 977-287-277-3

٧٩٥٤٢٢٩ ☎