

الجزء رقم (6) من سلسلة البرمجة المفتوحة بلغة C باستخدام Turbo CPP 3.0

هذه النسخة بتاريخ: 2007/11/12

عرض الصور

من نوع 16 لون وذات الامتداد BMP

باستخدام TURBO C PLUS PLUS 3.0



برمجة: البراء عبد الرؤوف الرملي

طرابلس / ليبيا

نسخة © 2007 , حقوق الطبع محفوظة SBR



Software Bara Ramli (SBR)

لا يسمح بإعادة طبع هذا الكتاب إلا بإذن خطي  
مسبق من المؤلف.

بينما يسمح بنسخه و تصويره في نطاق  
الاستعمال الشخصي (الغير تجاري) , ولكن لا  
يمكنك الادعاء بأنك من قام بهذا العمل  
وعليك الإشارة لمؤلفه الأصلي.

ملاحظة: يقدم هذا الكتاب كما هو من دون  
أي كفالة أو ضمان لمحتوياته.

**All programs in this book is free software:**

you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation, either version 3 of the License, any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE.

See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program. If not, see < <http://www.gnu.org/licenses/>>.

## هذا الكتاب مجاني

### مقدمة

ففي هذا شرح مبسط لدالة تقوم بعرض الصور من نوع 16 لون وذات الامتداد BMP .

والعلم فإن هذه المكتبة ليست من برمجي , بل حصلت عليها من موقع يعرض برامج "مفتوحة المصدر" هو:

[www.programmersheaven.com](http://www.programmersheaven.com)

ووضعتها هنا ليستفيد منها من لم يحمل عليها من قبل.

ملاحظة: المكتبات والبرامج المعروفة , مرفقة مع الكتاب في مجلد (المرفقات).

وأريد أن أنبه على أن البرامج والمكتبات المعروفة في هذه السلسلة , لا زالت تحتاج إلى تطوير وإضافات, وهذا يقع على عاتقنا جميعا حتى نصل بها إلى المستوى المطلوب , لذا فهي الآن بين يديك لتضيف إليها ما تظن أنه يرقى بها إلى الأفضل ومن ثم تقوم بنشرها لتعم الفائدة لنا جميعا , لأنه ما لم نتشارك بأفكارنا , فلن نتقدم خطوة إلى الأمام.

البراء عبد الرؤوف الرملجي

[opencpp@yahoo.com](mailto:opencpp@yahoo.com)

طرابلس/ليبيا

يمكنك زيارة موقعي: [www.khayma.com/opencpp](http://www.khayma.com/opencpp)

## استدعاء مكتبة BITMAP.H

طرق استدعاء مكتبة: bitmap.h

### الطريقة الأولى:

وهذه هي الطريقة التي سنستخدمها في هذا الكتاب.  
قم بنسخ ملف المكتبة bitmap.h إلى المجلد include الموجود في المسار c:\tc\box\include  
ويتم بعد ذلك استدعاء المكتبة بالصيغة التالية:

```
#include<bitmap.h>
```

### الطريقة الثانية:

ضع ملف المكتبة bitmap.h في المسار الذي ترغب به.  
فلنفترض أنه c:\tc\box\bitmap.h  
بعد ذلك يتم استدعاء المكتبة بالصيغة التالية:

```
#include" c:\tc\box\bitmap.h"
```

مع ملاحظة كتابة العلامة "\" مرة واحدة في أول مرة, ومن ثم تكرارها مرتين بعد ذلك.

### الطريقة الثالثة:

أما إذا قمت بفتح برنامجك "as project" فيتم استدعاء المكتبة بالصيغة التالية:

```
#include"bitmap.h"
```

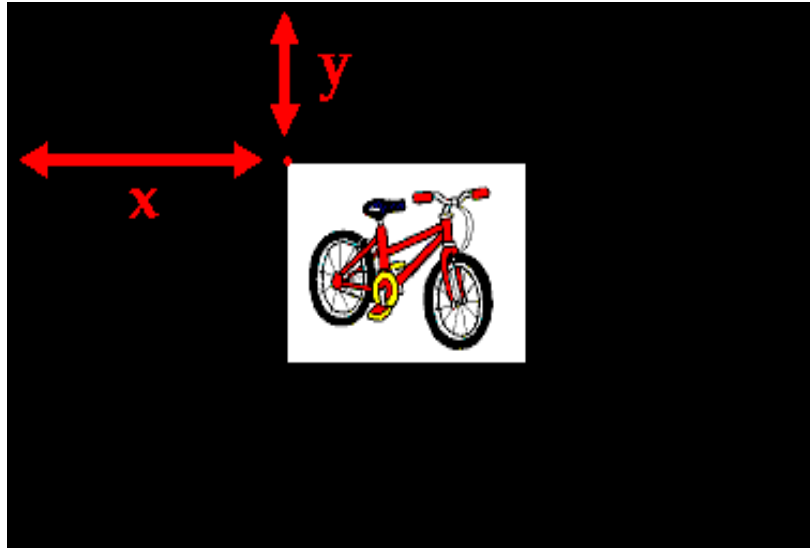
## دالة عرض الصور

### **displaybitmap(x,y,path);**

(x,y) تمثل مكان إحداثي الركن الأيسر العلوي للصورة المعروضة , بينما المصفوفة path هي عبارة عن مسار الصورة المراد عرضها , ويجب أن تكون من نوع 16 لون وذات الامتداد BMP , وأن تكون في المحدد وإلا لن يتمكن البرنامج من عرض شيء.

### مثال: هذا برنامج بسيط لمعرفة كيفية استخدام دالة عرض الصور:

الصورة التالية هي التي سيتم عرضها على الشاشة عند تنفيذ البرنامج:



```
#include<graphics.h>
#include<bitmap.h>
#include<conio.h>
void ini_g()
{
int gd=DETECT,gm;
initgraph(&gd,&gm,"C:\\TC\\BG");
}
void main()
{
int x=150,y=120;
char path[]="C:\\1.BMP";
ini_g();
displaybitmap(x,y,path);
getch();
closegraph();
}
```