

Microsoft Visual Basic 2008

By : Mostafa hussien alserjany [DeAd HaCkErZ]

E-mail : d.h@windowSlive.com

Tel : 0096566807992

www.educ-up.com

! Thanks To !

Hakxer
Egyptian x Hacker

سراج المحبة

Saudi Top
Crazy Hacker
SQL_Inj4ct0r

Mr.Safa7

Sianritx

Kof2002

Bright Dark

Error Code

Stealth

The General Lo0Ser

Doctor Hacker

كتاب تعليم Microsoft Visual Basic 2008

الكاتب : مصطفى حسين السرجاني

[DeAd HaCkErZ]

الجنسية : مصري

الهاتف : ٠٠٩٦٥٦٦٨٠٧٩٩٢

للتواصل : d.h@windowslive.com

سعر الكتاب : مجاني لكل مسلم

التوقيع :

غزة .. نحن معكي

محتوي الكتاب :

الباب الاول : مدخل الي البيسك المرئي

- الفصل الاول : مفاهيم أساسية

-

- - الفصل الثاني : واجهة البيسك المرئي ٨

الباب الثاني : مراحل بناء البرنامج

- الفصل الاول : بداية بناء البرنامج

-

- الفصل الثاني : ضبط عناصر البرنامج

-

- الفصل الثالث : كتابة التعليمات البرمجية

الباب الثالث : تعليمات البرمجية الاساسية

- الفصل الاول : المتغيرات و الثوابت

Microsoft Visual Basic 2008

الباب الاول :

تعريف لغة البرمجة :

لغة البرمجة هي الاداة التي تساعدنا على بناء البرامج بجميع انواعها
لمختلف الاغراض في شتي المجالات

اقسام لغات البرمجة :

لغات ذات مستوي أدني :

- لغة الالة Machine language
- لغة التجميع Assembly language

لغة الالة :: هي لغة اساسية لمكونات الحاسوب المادية ، وتعتمد على
ارقام النظام الثنائي (١ و ٠) وهي اصعب لغات البرمجة

لغة التجميع :: هي لغة تعتمد على اختصارات مثل (add , int ...etc)
وهذه اللغة تحتاج لمترجم interpreter يترجمها الي لغة الالة

لغات ذات المستوي الاعلي :

- لغات البرمجة النصية
- لغات البرمجة المرئية

لغات البرمجة النصية :: هي لغات تعتمد على عبارات انجليزية للدلالة
على الاوامر ومن اشهر هذه اللغات هي لغة البيسك و السي c

لغات البرمجة المرئية :: وهي لغات تبني برامج ذات واجهة رسومية
تفاعلية سهلة لمستخدمي الحاسوب

هذا كلة مقدمة للبرمجة لفهم التطورات التي حدثت في التاريخ ^_^

الان دعونا دخل في الفيچوال بيسك ٨ وطريقة تشغيله

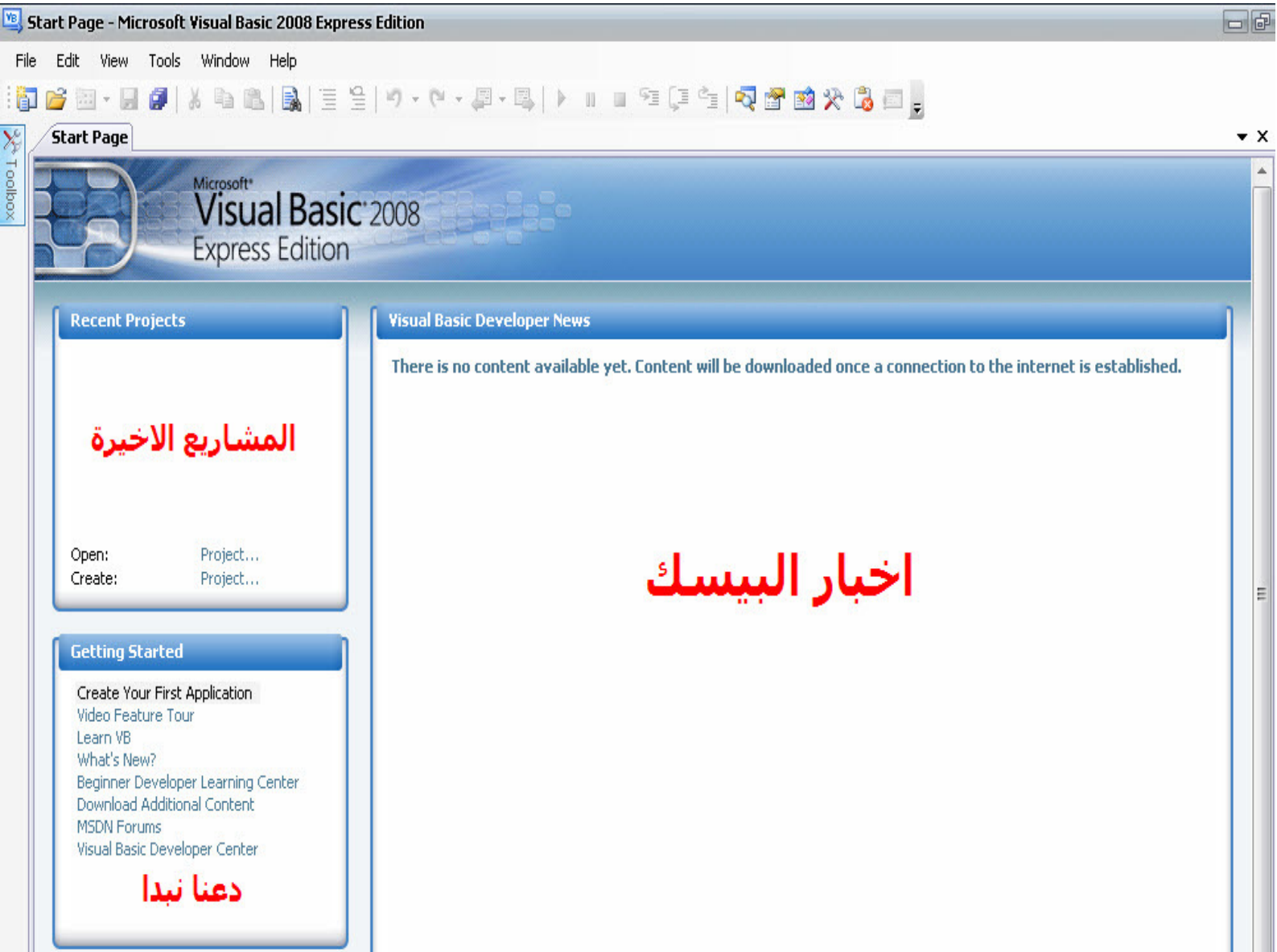
ملاحظة : هذا الكتاب يعتمد على فهمك للفيچوال بيسك ٦ لول بنسبة ضئيلة

اولا طريقة تشغيل الفيچوال بيسك ٨ :

اولا بعد تثبيت الفيچوال بيسك أضغط على :

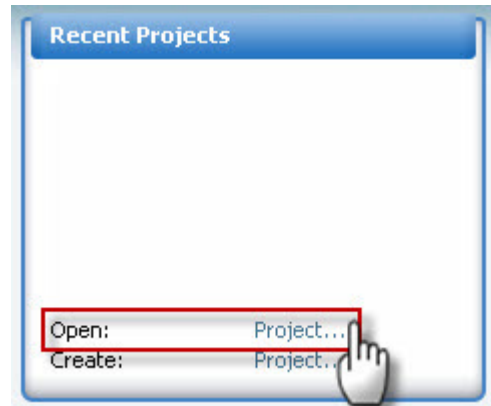
زر ابدأ ← البرامج ← Microsoft Visual Basic 2008

سوف تظهر لك الشاشة الرئيسية تحتوي على صفحة البدء Start Page مقسمة الي اربعة اجزاء كما هو موضح بالشكل :



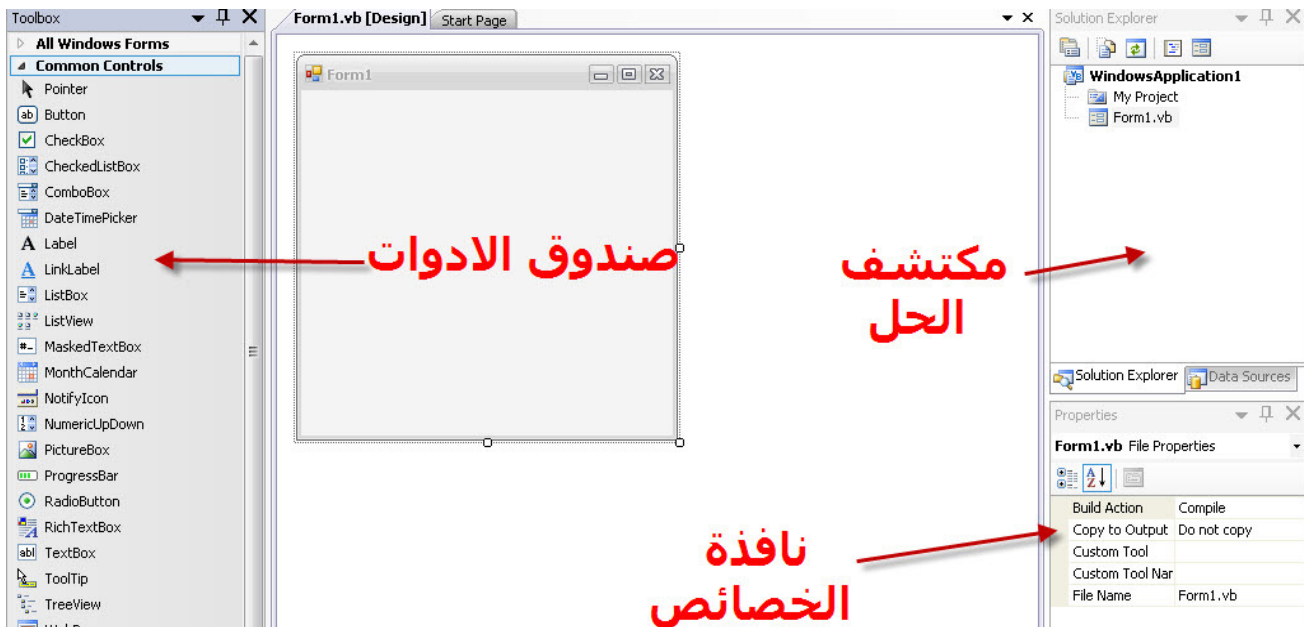
طريقة فتح مشروع سبق انشاؤه ::

اختر open project اسفل جزء المشاريع الاخيرة recent project



ثم انتقل الي المجلد المطلوب واختر المشروع !!

عناصر واجهة الفيجوال بيسك ٨ :




الباب الثاني :

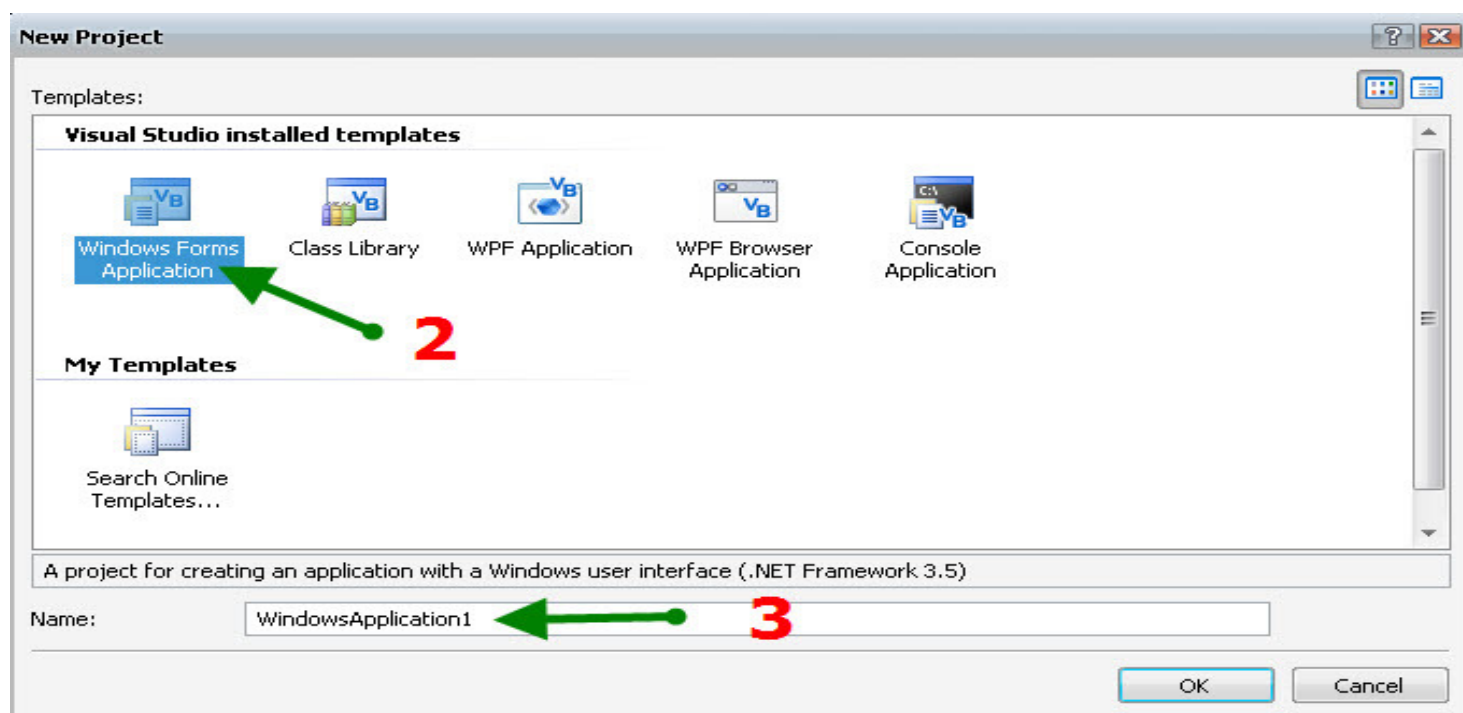
مراحل بناء البرنامج :

- ١ - التخطيط لمشروع جديد
- ٢ - انشاء مشروع جديد
- ٣ - اضافة الكائنات
- ٤ - ضبط الخصائص
- ٥ - كتابة التعليمات البرمجية
- ٦ - اختبار البرنامج
- ٧ - تحويل البرنامج لملف تنفيذي

طريقة انشاء مشروع جديد :

شغل الفيچوال بيسك ٨ ::

- ١ - اختر الامر new project من قائمة file او من الاداة  من شريط الادوات
- ٢ - من صندوق الحوار اختر القالب windows forms application
- ٣ - من صندوق الاسم name استبدلة باسم المشروع وليكن welcome واضغط على اوكي



طريقة حفظ المشروع :

- ١- اختر الامر **save all** من قائمة **file** فظهر صندوق حوار **save project**
- ٢- يسمم البرنامج باسم الحل تلقائيا في خانة **name** ويفضل تركتها كما هي
- ٣- جدد المجلد الذي ستحفظ فيه المشروع
- ٤- أضغط على الزر **save**

تعريف التعليمات البرمجية :

هي عبارات نصية اصطلاحية دقيقة تحدد للحاسوب عملا محددا يقوم به

مثال تعليمية **end** تامر الحاسوب باغلاق البرنامج الحالي

طريقة تحديد قيمة لاحد الخصائص الكائن اثناء تشغيل البرنامج وتتبع القاعدة التالية :

Objectname properties = vaule

أسم الكائن الخاصية القيمة

مثال : لتغير لون الخلفية للنموذج الحالي الي اللون السماوي أثناء تشغيل البرنامج :

Me.backcolor = color.aqua

Me : تدل على النموذج الحالي

Backcolor : خاصية اللون

Color.aqua : قيمة اللون السماوي

طريقة تفعيل احدي خصائص الكائن:

Objectname method

الطريقة اسم الكائن

مثال : اخفاء الصورة أثناء التشغيل :

Picturebox1.hide()

Picturebox1 : اسم الكائن

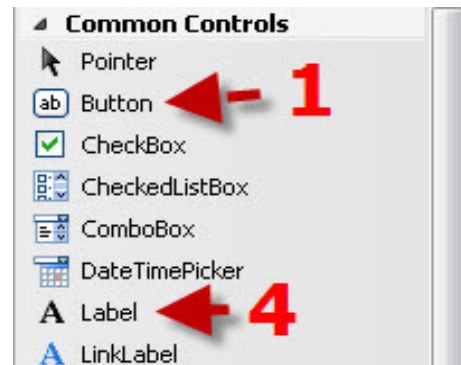
Hide() : طريقة الاخفاء

تدريب ١ ::

سوف نتعلم في هذا التدريب طريقة عمل برنامج يظهر الوقت والتاريخ المسجلين في الحاسب

الادوات :

label ٤
button ١



وافعل كما في الصورة:



ملاحظة : سوف تغير اسماء الادوات من خاصية text

اولا جاء وقت وضع التعليمات البرمجية:

ملاحظة لوضع التعليمات البرمجية في اي الاداة سوف يتم الضغط على الاداة مرتين متتاليتين

الان لوضع التعليمات البرمجية التي يسوف يتم تشغيل البرنامج بها ::

الان اضغط على زر خروج مرتين وسوف يظهر لك صندوق التعليمات البرمجية

وضغط هذا التعليمة فية الا وهي end

```
Private Sub Button1_Click(ByVal sender As  
    End  
End Sub
```

والان اضغط على الفورم ضغطتين متتاليتين ::

واكتب هذه التعليمة فية :

```
Label2.text = timestring  
Label4.text = datestring
```

كما هو موضح في الصورة :

```
Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object,  
    label2.text = TimeString  
    label4.text = DateString  
End Sub
```

وهذا هو شكل البرنامج عند الاختبار ::



طريقة اختبار البرنامج ::

هناك ثلاث طرق لاختبار البرنامج وسوف نتعرف عليها الان :

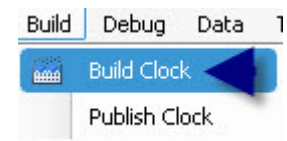
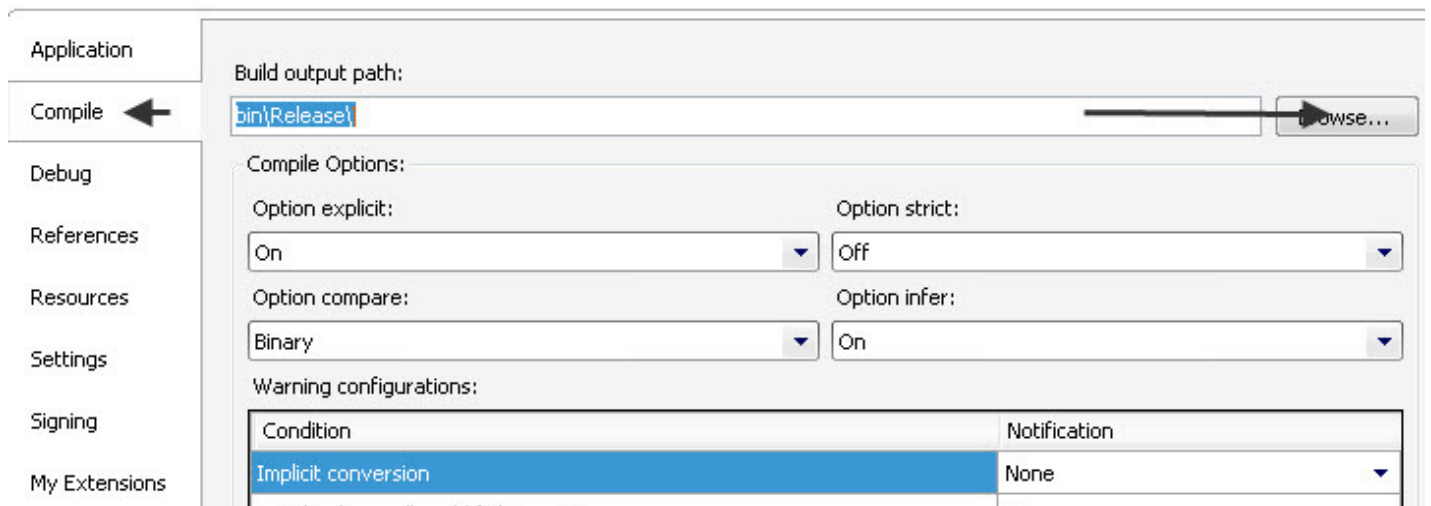
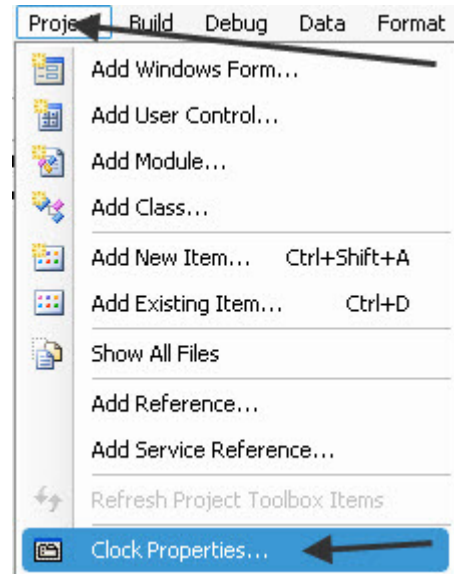
١ - من الامر التدقيق " start debugging " من قائمة " debug "

٢ - مفاتيح الوظيفي f5

٣ - الاداة من شريط الادوات

طريقة بناء البرامج ::

من قائمة << Project >> اختر الامر << Clock Properties >>
حيث clock هو اسم المشروع
من ثم من خلال browse حدد المجلد الذي ترغب بناء البرنامج فيه من
ثم اضغط على قائمة build و ثم اختر امر build clock



الباب الثالث :

ما هو المتغير : المتغير هو مكان في الذاكرة تخزن فيه البيانات أثناء تنفيذ البرنامج

انواع المتغيرات :

نوع المتغير	نوع البيانات	يستخدم لـ	القيمة الافتراضية
Boolean	منطقي	تخزين بيانات التي لها احتمالان true / false	false
String	حرفي	تخزين البيانات النصية	فارغ null
Date	تاريخ ووقت	تخزين التاريخ والوقت	٠٠٠١/١/١
Byte	عددية	تخزين اعداد موجبة بدون فاصلة عشرية من ٠ ألي ٢٥٥	صفر
Integer	عددية	تخزين اعداد + او -	صفر
Double	عددية	تخزين ارقام + او - كبيرة ذات فاصلة عشرية	صفر

طريقة الاعلان عن متغير :

Dim name as type

حيث :

Name : اسم المتغير

Type : نوع المتغير

مثال :

Dim arb as integer

أي انة تم حجز مكان في الذاكرة باسم arb

الثوابت :

هو مكان داخل الذاكرة تخزن فيه البيانات لا تتغير طيلة تنفيذ البرنامج

الاعلان عن الثابت في المشروع :

Const name as type = value

حيث :

Name : أسم المتغير

Type : نوع المتغير

Value : قيمة المتغير

استخدام **ifthen** :

سوف نتعرف الان على طريقة استخدام كلمة اذا نفذ

If condition then statement

حيث :

Condition : شرط منطقي

Statement : تعليمية برمجية

مثال :

اذا كنا نريد عمل برنامج اذا كانت كلمة السر والاسم صحيح يسوف يظهر الفورم ٢ :

الادوات :

٢ label

٢ text box

١ button

انشاء فورم جديد

التعليمية البرمجية :

أضغظ على الزر button وضع هذا الكود البرمجي

```
If textbox1.text = "DeAd" and textbox2.text = 1234
then
Me.hide
Form2.show
Else
Msg (" plase put user name and pass correct ")
```

والى هنا نصل الى النهاية .. وارجو من الجميع ان يدعولي دعوة صالحة
ولامي وابي
واتمني ان يكون هذا الكتاب فائدة لكل عربي يحب ان يدخل في مجال
البرمجة واعذروني على اي خطأ في الكتاب فليس هناك انسان معصوم
من الخطأ

والسلام عليكم ورحمة الله وبركاته ...

DeAd HaCkErZ
Euc-up.com



