

9 التدريب الأول : فإ هذا التدريب ستتعلم: برنامج (فيجول بيسك ٢٠١٠) والداء في مش توديو مكونات برنامج (فيجول بيسك ستوديو ۲۰۱۰). 44 مربع الأدوات. -



> متطلبات التدريب

🔴 برنامج (فيجول بيسك ستوديو ٢٠١٠).



تعد البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) شيقة وممتعة؛ وذلك لما تمتاز به من تحكم المبرمج في البرامج التي يقوم بتصميمها من ناحية واجهات الإدخال للمستخدم، والعمليات الإجرائية للبرنامج، وأخيراً المخرجات التي يحصل عليها المستخدم، وستتعرف في التدريبات القادمة على البرمجة باستخدام (فيجول بيسك ستوديو)، لتكتمل لديك المهارات اللازمة في إنشاء برامج متكاملة.





يحتوي هذا الشريط على القوائم الرئيسة في (فيجول بيسك ستوديو)، وتحتوي كل قائمة على مجموعة من الأوامر المتعلقة بموضوع معين.

File Edit View Project Build Debug Team Data Format Tools Test Window Help







	🖌 تدريبات الوحدة السابعة:	5-
		15
Ne Forma	لتعديل موقع أداة التسمية على النموذج انقر زر الفأرة	. (7
أداة التسبية الطعا	لأيسر على الأداة المرسومة مع السحب إلى الموقع المرغوب.	l.
اداد وربع النص TextBox1	تغيير حجم الأداة المرسومة انقر على الأداة المرسومة	- (1
اداغ زر الأمر Button 1	واسطة زر الفأرة الأيسر مـرة واحدة، ويظهر على جوانبها	ł
GroupBoxt أداة إطار التجميع GroupBoxt	وسطها مربعات تحكم في الحجم، وبالنقر على زر الفأرة)
	لأيسر باستمرار مع سحب الفأرة تستطيع تغيير الحجم.	l.
اداه زريع الاختيار RadioButton اذاه زريع الاختيار OseckBox 1	مع أداة التسمية في أعلى النموذج كما هو موضح في الشكل	• (0
TietPort autos	.(٩-1-V	1
	تشاء بقية الأدوات استخدم الخطوات من ١-٥ مع تغيير	1 6
	لأداة في الخطوة رقم ١.	
ComboBox1 المركبة المركبة ComboBox1	1	
1 .01:111-14 1 V C+	1	
من (, تافده التمود ع		
	اغلاق برنامج (فیجول بیسك ستودیو)	خامش
	برنامج (فيجول بيسك ستوديو) بإحدى الطريقتين التاليتين:	يُغلق
)- اختيار الأمر (Exit) من قائمة (File).)
- 114	النقر على الرمز (😴) في معن أعلى واجعة الدينام	
ange Charles	To start Contraction of the second se	
		-
	-0 ··	> 1
	-0	
	0	









تدريبات الوحدة السابعة:

ثانيا أدوات وخصائص النموذج الأول

19.

🕥 - عدِّل خصائص نافذة النموذج الأول لتصبح كالتالي:

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية
Form1	تحديد اسم النموذج	Name
برنامج حسابات ومساحات	إظهار عنوان للنموذج	Text
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft

انشئ أداة التسمية (A Label) وغير خصائصها كالتالي:

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
Label1	تحديد اسم الأداة	Name	
🥖 بسم الله الرحمن الرحيم	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Label
يغير الحجم إلى (١٨)	تغيير نوع الخط وحجمه ونمطه	Font	

🕜 - أَنشَى أَداة إطار التجميع (GroupBox 🎽) وغيرُ خصائصها كالتالي:

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
GroupBox1	تحديد اسم الأداة	Name	Barba T
اختر المطلوب ثم اضغط على زر (موافق)	إظهار المنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	GroupBox
Yes	اتجاه التص لليمين	RightToLeft	

انشى أداتين لزر الخيار (RadioButton) وغير خصائصها كالتالي:

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
RadioButton1	تحديد اسم الأداة	Name	
حسابات	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	RadioButton
Yes	اتجاه الزر لليمين	RightToLeft	

تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) ، التدريب ال

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
RadioButton2	تحديد اسم الأداة	Name	RadioButton
مساحات	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	
Yes	اتجاه الزر لليمين	RightToLeft	E Walt

🕢 أنشى أداة زر الأمر (Button) وغيِّر خصائصها كالتالي:

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
Button1	تحديد اسم الأداة	Name	D (t)
موافق	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Button

حفظ النموذج الأول

1215

🕜 - انقر على زر (Save).

(Save Form1 As...) اختر الأمر (Save Form1 As...). اختر الأمر (Save Form1 As...).

رابعًا (التخطيط النموذج الثاني (حسابات)

- 🚺 تحليل عناصر المسألة:
- مخرجات البرنامج: نائج العملية الحسابية.
 مدخلات البرنامج: عددان مدخلان ولنرمز لهما (أ، ب).
- عمليات المعالجة: عمليات الجمع والطرح والضرب والقسمة.

📢 التصميم على ورق خارجي:

بعد معرفة مدخلات ومخرجات البرنامج يمكن لنا أن نصمم الآن واجهة البرنامج المفترضة على ورق خارجي تمهيداً لتصميمها على برنامج (فيجول بيسك) في التدريب التالي، وهذا التصميم يكون كما في الشكل (٧-٢-٣).



شكل ٧-٢-٣: تصميم واجهة (حسابات)

G



إظهار عنوان النموذج

اتجاه النص لليمين

RightToLeft

P.

حسابات

Yes

Label) أنشئ أداة التسمية (A) وغير خصائصها كالتالى:

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
Label1	تحديد اسم الأداة	Name	1.1.1
أدخل عددين	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Label

TextBox) أنشئ أداتي مربع النص (া وغيِّر خصائصها كالتالي:

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
TextBox1	تحديد اسم الأداة	Name	
(فارغ)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
TextBox2	تحديد اسم الأداة	Name	
(فارغ)	إظهار العن <mark>وان</mark> داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	1988

1.5.1	🗳) وغيرً خصائصها كالتالي:	التجميع (GroupBox	أنشى أداة إطار
القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
GroupBox1	تحديد اسم الأداة	Name	
حدد العملية	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	GroupBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	



القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
CheckBox1	تحديد اسم الأداة	Name		
جمع	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	CheckBox	
Yes	اتجاه الأداة لليمين	RightToLeft		
القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
CheckBox2	تحديد اسم الأداة	Name		
طرح	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	CheckBox	
Yes	ائجاه الأداة لليمين	RightToLeft		
القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
CheckBox3	تحديد اسم الأداة	Name	1000	
ضرب	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	CheckBox	
Yes 🦿	انجاه الأداة لليمين	RightToLeft		
القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
CheckBox4	تحديد اسم الأداة	Name		
قسمة	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	CheckBox	
Yes	اتجاه الأداة لليمين	RightToLeft		
U2	وغيّر خصائصها كالتالي:	مر (Button)	أنشئ أداة زر الأ	
القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
Button1	تحديد اسم الأداة	Name	Duttor	
	A We special the second s	-	Button	

📀 أنشى أربع أدوات مربع الاختيار (CheckBox) وغيرُ خصائصها كالتالي:

أنشئ أربع أدوات مربع النص (TextBox) وغير خصائصها كالتالي:

Text

195

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
TextBox3	تحديد اسم الأداة	Name	
(فارغ)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	

إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة

حساب

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
TextBox4	تحديد اسم الأداة	Name	
(فارغ)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
TextBox5	تحديد أسم الأداة	Name	
(فارغ)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
TextBox6	تحديد اسم الأداة	Name	
(فارغ)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	





تدريبات الوحدة السابعة: لا تدريبات الوحدة السابعة: لا تدريبات الوحدة السابعة: لا تدريبات الفرق بين الأداة (CheckBox) والأداة (RadioButton)؟ لا الفرق بين الأداة (CheckBox) والأداة (RadioButton)؟ Theck Box بميعها. بميعها. بميعها. ال تحميم واجهة مستخدم لعرض عدة خيارات يختار المستخدم أحدها، ويفضل تجميع هذه الخيار ات داخل إطار التجميع. ال تحميم واجهة مستخدم رئيسة لبرنامج يقوم بالتحويل من الدرجة المؤية إلى المهرنهايت) وكذلك العكس، وذلك عن طريق . - تحديد الأدوات التي رسمتها على النموذج.

- تحديد الخواص لكل أداة رسمتها على النموذج.

- العنوان الثاني الذي يحمل اسم Label 2 ويحتوي على النص الدرجة المئوية.

- العنوان الثالث الذي يحمل اسم Label 3 ويحتوي على النص الدرجة بالفهرنهيت.

- مربع النص (Text Box) الأول الذي يحمل اسم celsius ويكون فارغاً في البداية.

- مربع النص الثاني الذي يحمل اسم fah ويكون فارغاً في البداية.

- زر الأمر (Command Button) الذي على اليسار ويحمل اسم Exit.

- زر الأمر الذي على اليمين و يحمل اسم Convert.

🐱 Project1 - Form1 (Code) exit Click Private Sub Convert_Click() 🗟 Form1 Dim C As Single تحويل درجات الحرارة Dim F As Single C = celsius.Text F = (9 / 5) * C + 32الدرجة المئوية 10 fah.Text = F End Sub 50 الدرجة بالفهر نهيت Private Sub exit Click() End Convert End Sub Exit انص الاسم (Name) والعنوان (Caption) والمحتوى (Text) ر لتتوافق مع المعلومات المذكو لمختلف العناء 5 قم بتنشيط العنوان الأول Label 1 وغير الخصائص Alignment و Fore م 16 نقطة color و Font ليصبح موسطاً باللون الأحمر عريض - انقر نقراً مزدوجاً على الزر Convert ثم اكتب الشفرة المناسبة لحساب الحرارة بالفهرنهيت باستخدام المعادلة التالية: $F = (9/5) \times C + 32$ انقر نقراً مزدوجاً على زر الخروج Exit ثم أكمل الشفرة. - لتشغيل البرنامج وتجربته عديد المرات F5 انقر على الزر.

تدريبات الوحدة السابعة:





> متطلبات التدريب

🔴- برنامج (فيجول بيسك ستوديو ۲۰۱۰).

🔴 مشروع (windows application) الذي تم إنشاؤه في التدريب السابق.

> مقدمة التدريب

في التدريب السابق تمكنت من إنشاء الواجهة الرئيسة ونموذج حسابات لمشروع برنامج (حسابات ومساحات) وتم حفظ المشروع وإغلاقه، وفي هذا التدريب ستستكمل المشروع بتصميم النموذج الثالث لحساب مساحة المستطيل.

		-0-6	
یاب صافة صنطل. 		ادخل طور	ولا التحطيط للنموذج التالت (مساحات) بل عناصر المسألة: مخرجات البرنامج: مساحة المستطيل: مدخلات البرنامج: عددان مدخلان ولنرمز لهما (أ (الطول)، ب (العرض)). عمليات المعالجة: قانون إيجاد مساحة المستطيل = الطول × العرض.
(2	<mark>حات</mark>) (۷-۲-۲: تصميم واجهة (مساحان	م کر	 التصميم على ورق خارجي: يُصمم هذا النموذج كما في الشكل (٧-٣-١).
			(j)





تدريبات الوحدة السابعة:

أدوات وخصائص التموذج الثالث (برنامج مساحات)

👀 عدِّل خصائص نافذة النموذج الثالث لتصبح كالتالي:

رابعا

D

5 ...

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية
Form3	تحديد اسم النموذج	Name
مساحات	إظهار عنوان النموذج	Text
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft

انشئ أداتي التسمية (A Label) وغير خصائصها كالتالي:

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
Label1	Name تحديد اسم الأداة			
أدخل طول المستطيز	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Label	
Yes 🥒	اتجاه النص لليمين	RightToLeft		
القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
Label2	تحديد اسم الأداة	Name		
أدخل عرض المستطي	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Label	
전 같은 것 같이 많이 많이 없다.			anit - Of	
Yes	اتحاه النص لليمين أ) وغيِّر خصائصها كالتالي:	RightToLeft من RightToLeft	لى أداتي مربع	
Yes	اتجاه النص لليمين أ) وغيِّر خصائصها كالتالي:	RightToLeft مراجع المنص (TextBox النص (مى أداتي مربع	
Yes	اتحاه النص لليمين أ) وغير خصائصها كالتالي: الغرض من الخاصية	RightToLeft النص (TexBox) النص	مئ أداتي مربع اسم الأداة	
Yes القيمة TextBox1	اتجاه النص لليمين) وغيَّر خصائصها كالتالي: الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة	RightToLeft النص (TexBox) النص الخاصية Name	من أداتي مربع اسم الأداة	
Yes القيمة TextBox1 (فارغ)	اتجاه النص لليمين) وغيِّر خصائصها كالتالي: الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	RightToLeft النص (TextBox) النص (Name Text	مئ أداتي مربع اسم الأداة TextBox	
Yes القيمة TextBox1 (فارله) Yes	اتحاه النص لليمين ع) وغير خصائصها كالتالي: الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاه النص لليمين	RightToLeft TextBox) النص (Mame Text Name Text RightToLeft	مئ أداتي مربع اسم الأداة TextBox	
Yes القيمة TextBox1 (فارغ) Yes	اتجاه النص لليمين ع) وغير خصائصها كالتالي: الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاه النص لليمين الغرض من الخاصية	RightToLeft TextBox) النص (TextBox اسم الخاصية Name Text RightToLeft اسم الخاصية	مئ أداتي مربع اسم الأداة TextBox اسم الأداة	
Yes القيمة TextBox1 (فارغ) Yes کویه TextBox2	اتجاه النص لليمين ع) وغير خصائصها كالتالي: الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاه النص لليمين الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة	RightToLeft TextBox) النص (TextBox اسم الخاصية Text RightToLeft اسم الخاصية Name	مئ أداتي مربع اسم الأداة TextBox اسم الأداة	
Yes القيمة TextBox1 (فالغ) Yes منتيمة TextBox2 (فالغ)	اتحاه النص لليمين اتحاه النص لليمين ع) وغير خصائصها كالتالي: الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاه النص لليمين الغرض من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	RightToLeft TextBox) النص (TextBox اسم الخاصية Text RightToLeft اسم الخاصية Name Text Name Text	مئ أداتي مربع اسم الأداة TextBox اسم الأداة TextBox	

وغيِّر خصائصها كالتالي: الأمر (Button) وغيِّر خصائصها كالتالي:

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
Button1	تحديد اسم الأداة	Name	D-44
حساب	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Button

📀 أنشئ أداة مربع النص (TextBox) وغيِّر خصائصها كالتالي:

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
TextBox3	تحديد اسم الأداة	Name	
(فارغ)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	



حلول ک	0	الوحدة السابعة:		
	grag an			
	تمرينات	5		
	لأخام والجاء	ين الخبر في النبية		
ات الموجودة في	والع عيد : فذ النماذج والأدوات في الملف	، بين المسروع والسمورج :: يتيح التعامل مع نوا	المشروع المروع	
-	-	الحالي.	البرنامج	
ها وقد يكون لدينا ألئن	ا وذلك بإضافة الواجهات عليا	تبنى الواجهة بداخله	النموذج:	
فدم عند تنفيذ البرنامج.	، وهو الذي يظهر أمام المست	ج في البرنامج الواحد	من نموذ	
انص، وتحدد قيم هذه	البرنامج مجموعة من الخص	: لكل نموذج وأداة في	الخاصية	
		ل في هذا الإطار.	الخصائص	
	14.		2	
- v-		<u> </u>	_	
		0	B	
			0	1.







> متطلبات التدريب

🔴- برنامج (فيجول ييسك ستوديو ۲۰۱۰). 🍋- مشروع (windows application) الذي تم إنشاؤ*ه ي*خ التدريب السابق.

> مقدمة التدريب

في هذا التدريب ستقوم بكتابة أوامر نموذج (حسابات) لمشروع (حسابات ومساحات) الذي سبق تصميم واجهة المستخدم له، وعند كتابة هذه الأوامر لابد أن تتعرف على شاشة البرمجة، التي من خلالها تستطيع كتابة أوامر هذا البرنامج.





المعالجة التي تجري على العمليات لإظهار المخرجات.
المصول على مخرجات البرنامج من خلال أدوات مربعات النصوص (Text3 ، Text4 ، Text5 Text6).



End Su End Class



شكل ٧-٤-٣: أوامر برنامج (حسابات)

اثرار علمتم

يمكن تنفيذ البرنامج باختيار

الأم____ (Start Debugging)

من قائمة (Debug) أو من

خلال الضغط على مفتاح (F5).

تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) : التدريب الرابع

شرح البرنامج :

السطر الثاني: عندما يتم النقر على زر الأمر نقرة واحدة نفذ الأسطر التالية: السطر الثالث: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج ومي: (A للعدد الأول) و(B للعدد الثاني)، وهذا السطر اختياري. السطر الرابع: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Textbox1) وتخزينها في المتغير (A). السطر الخامس: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Textbox2) وتخزينها في المتغير (B). السطر الخامس: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Textbox2) وتخزينها في المتغير (B). السطر السادس: شرط يوضح إن كان المستخدم قد اختار مربع الاختيار الخاص بالجمع والمسمى (Checkbox1)، فعندئذ يقوم البرنامج بطباعة حاصل جمع العددين في أداة مربع النص المسمى(Textbox3). يقوم البرنامج بطباعة حاصل جمع العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). فعندئذ يقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص بالضرب والمسمى (Checkbox3). ويقوم البرنامج بطباعة حاصل ضرب العددين في أداة مربع النص المسمى(Checkbox3).

تنفيذ برنامج (حسابات)

انقر على زر التنفيذ () من شريط الأدوات القياسي، ماذا تلاحظ؟ (تم تنفيذ الشاشة الأولى وهي (Form1) شاشة المقدمة، ذلك لأن (فيجول بيسك ستوديو) ينفذ أول شاشة تم إنشائها).

ر أوقف تنفيذ البرنامج بالنقر على زر التوقف (📋) في شريط الأدوات 📢 القياسي.

(۲) اختر الأسر (Properties) من قائمة (Project).










للسرح معنى كل سطر في البرنامج التالي : Dim Grade As Integer, Mark As Single Grade = 10 Mark = InputBox("أدخل درجة الطالب") If mark >= 60 Then Grade = Grade + 1 Else Grade = Grade MsgBox(Grade) EndIf

لتعريف المتغيرين Dim Grade As integer, Mark As single تعريف المتغيرين المتغير Grade, Mark قتخزين القيمة 10 في المتغير Grade تخزين القيمة 10 في المتغير Mark = Input Box الفهار رسالة تطلب درجة الطالب وتخزينها في متغير Mark الظهار رسالة تطلب درجة الطالب وتخزينها في متغير Mark الفهار الدرجة أكبر من أو تساوي 60 سوف يقوم بزيادة الدرجة بمقدار 1 وغير الفهار رسالة بالدرجة كما هي الظهار رسالة بالدرجة المهار الشرطية





......التدريب الخامس : مشروع برنامج (حسابات ومساحات) : كتابة الأوامر البرمجية لنموذج (مساحات) واستكمال المشروع

00=

هتح النموذج الثالث (مساحات) وكتابة الأوامر الخاصة به.

فإ التدريب ستتعلم:

ويط النموذج الثاني (حسابات) والنموذج الثالث (مساحات) بالنموذج الأول (مقدمة).

- 🥶 تنفيذ المشروع.
- 🛶 بناء ملف ذاتي التنفيذ لمشروع (حسابات ومساحات).

لول

تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) ، التدريب الخامس

• متطلبات التدريب

— برنامج (فيجول بيسك ستوديو ۲۰۱۰). — مشروع (windows application)الذي تم إنشاؤه في التدريب السابق.

مقدمة التدريب

في هذا التدريب ستقوم بكتابة أوامر نموذج (مساحات) لمشروع برنامج (حسابات ومساحات)، الذي سبق تصميم واجهة المستخدم له، وكذلك تنفيذ المشروع للتأكد من خلوه من الأخطاء، بالإضافة إلى تحويل المشروع إلى ملف ذاتي التنفيذ بصيغة (exe.)، أي سيتم تنفيذ البرنامج مباشرة دون الحاجة إلى تشغيله بواسطة (فيجول بيسك ستوديو).

خطوات التدريب فتح النموذج الثالث (حسابات) Solution Explorer 🕠 افتح مشروع (حسابات ومساحات) -🗟 🗗 🖬 🖉 🗟 🖧 اختر النموذج الثالث (مساحات)، بالنقر المزدوج عليه من برنامج حسابات ومساحات 😰 محتوى المشروع كما في الشكل (٧-٥-١). My Project vb.حسابات 音 👘 تظهر شاشة نموذج (مساحات)، التي تتكون من أدوات أنشئت في vb.مساحات 📳 التدريبات السابقة. dv.aقدمة 🖃 انقر نقراً مزدوجاً على زر الأمر (Button1) المسمى - (1) شكل ٧-٥-١ : نافذة محتوى المشروع (حساب) للدخول إلى شاشة البرمجة. اكتب الأوامر المتعلقة بهذا النموذج، التي تقوم بإدخال الطول والعرض للمستطيل في أداتي مربع النص، وباختيار زر الأمر (حساب) لتظهر النتيجة في أداة مربع النص الثالث.

511

Public Class Form3 Private Sub Button1_Click() Handles Button1.Click Dim A, B As Single A = TextBox1.TextB = TextBox2.TextTextBox3.Text = "مساحة المستطيل" & A * B End Sub

End Class



شرح البرنامج :

ريبات الوحدة السابعة:

السطر الثانى:عندما يتم النقر على زر الأمر نقرة واحدة نفذ الأسطر التالية: السطر الثالث: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج وهي: (Aلطول المستطيل) و (Bلعرض المستطيل). السطر الرابع: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (TextBoxl) وتخزينها في المتغير (A). السطر الخامس : الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (TextBox2) وتخزينها في المتغير (B). السطر السادس: طباعة مساحة المستطيل، التي تساوي (الطول × العرض) في أداة مربع النص (TextBox3). السطر السابع : نهاية الإجراء.



Public Class Form1 Private Sub Button1__Click() Handles Button1.Click If RadioButton1.Checked Then Form2.Show() If RadioButton2.Checked Then Form3.Show() End Sub End Class

تدريبات الوحدة السابعة:





تدريبات الوحدة السابعة: 😡 - سينشئ ملف تنفيذي يكون اسمه (WindowsApplication1.exe) ، بالإضافة إلى ملفات أخرى داخل المجلد الذي حددته في الخطوة (٤). 💫 أغلق برنامج (فيجول بيسك) بالنقر على الرمز (عنه) أو اختر الأمر (Exit) من قائمة (File). استعرض المجلد الذي تم خُزْن فيه ملف تشغيل برنامج (حسابات و مساحات) عن طريق مستكشف الملفات والمجلدات في نظام التشغيل. 📢 - انقر نقراً مزدوج على الملف (WindowsApplication 1.exe) ليتم تشغيل برنامج (حسابات ومساحات). 📢 أغلق برنامج (حسابات ومساحات). وبهذا تكون قد انتهيت من مشروع برنامج (حسابات و مساحات). إذا كان لدينا مشروع يحتوي على ثلاثة نماذج، النموذج الأول (F1)، والنموذج الثاني (F2)، والنموذج الثالث (F3)، ونريد أن يقوم برنامج (فيجول بيسك ستوديو) بتنفيذ النموذج الثالث (F3) أولاً، ما الخطوات التي تتخذها لكي يقوم (فيجول بيسك) بذلك؟ انقر على زر التنفيذ من شريط الأدوات القياسي ۲. أوقف تنفيذ البرنامج بالنقر على زر التوقف فى شريط الأدوات القياس ٣. اختر الأمر properties من قائمة Project. ٤. تظهر لك قائمة Application. انقر السهم المتجه لأسفل في قائمة start Form ليعرض كل النماذج. . اختر النموذج الثالث Form3. ٨pplication . ٨. نفذ البرنامج مرة أخرى وستلاحظ أنه تم تنفيذ النموذج الثالث. (J

9-يغة (٢٤) ساعة وتحويلها إلى اكتب أوامر برنامج بلغة (فيجول بيسك ستوديو) لإدخال وقت بم

دة السابعة:

صيغة (١٢) ساعة وإلحاقها بعبارة "صباحاً" أو

Dim a As Long

If a < 12 Then

Else

a = a-12

End If

a = TextBox1.Text

"مباحاً" Label1.Text = a. tostring + :00

Label1.Text = a. tostring + :00

"مساءً".

"¢

-90

تدريبات الوحدة السابعة: الما الخطوات اللازمة لتحويل مشروع (فيجول بيسك ستوديو) إ

- ما الخطوات اللازمة لتحويل مشروع (فيجول بيسك ستوديو) إلى برنامج ذاتي التشغيل؟
- . اختر الأمر Properties من قائمة Project، فتظهر نافذة خصائص المشروع.
 - ۲. اختر التبويب Compile.
- ۳. من القائمة المنسدلة Configuration اختر Release، وهذا يعني أن النسخة التنفيذية ستكون نسخة إصدار.
- ٤. حدد مكان تخزين ملف التشغيل بالنقر على Browse الخاص بالخيار Build out put
 ٤. حدد مكان تخزين ملف التشغيل بداخله.
 - أغلق نافذة خصائص المشروع.
 - ٦. اختر الأمر Build من قائمة Build مع ملاحظة وجود اسم المشروع مقابل الأمر.



دريبات الوحدة السابعة:

> متطلبات التدريب

🔴 برنامج (فیجول بیسك ستوديو ۲۰۱۰).

> مقدمة التدريب

في هذا التدريب والتدريبات التالية سنتطرق إلى تطبيقات متنوعة حتى تتمرس على تصميم واجهة المستخدم وكتابة أوامر البرنامج، وقد بدأنا في التدريبات السابقة بإنشاء تطبيقات بسيطة (حسابات ومساحات)، ثم ننتقل بصورة تدريجية إلى تطبيقات أكثر عمقاً وتتطلب فهماً أكثر.

وي هذا التدريب ستقوم بكتابة برنامج باستخدام (فيجول بيسك ستوديو) يقوم بتحويل درجة الحرارة التي يدخلها المستخدم بالمئوي إلى درجة الحرارة بالفهرنهايتي، ودرجة الحرارة بالفهرنهايتي إلى درجة الحرارة بالمئوي، علماً أن: درجة الحرارة بالفهرنهايتي= (9 ÷ 5 × درجة الحرارة بالمؤوي) + 32 درجة الحرارة بالمئوي = 5 <mark>÷ 9</mark> × (درجة الحرارة بالفهرنهايتي – 32)

خطوات القدريب

اولا التصميم الورقي

صباغة حا المسألة:

- حلُل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:
- مخرجات البرنامج: درجة الحرارة بالفهرنهايت أو بالمئوي حسب اختيار المستخدم.
 - (D) مدخلات البرنامج: درجة الحرارة بالمئوي، أو بالفهرنهايت ولنرمز لها بـ (D).
 - 🕥 عمليات المعالجة: قانون التحويل:
 - درجة الحرارة بالفهرنهايت = (D× 5 ÷ 9) + 32
 - درجة الحرارة بالملوي = 5 ÷ 9 × (2 32)



حلور	10		nell'	ىابعة:	الوحدة الس	تدريبات ا
				ں النموذج	وخصائم	نیا ادوات
	جدول التالي:	عًا جديدًا. ارة وفق الج	وأنشئ مشرو يل درجة الحر	ك ستوديو) برنامج تحو	(فيجول بيس ائص نموذج) - افتح برنامج) - اضبط خصا
القيمة		فاصية	الغرض من الم	2	اسم الخاصي	
Form		مودج	تحديد اسم الن		Name	
, درجة الحرارة	تحويل	نموذج	إظهار عنوان ال		Text	
Yes		ليمين	اتجاه النص ل	Riş	ghtToLeft	t
انتان توجة العراد التعويل رجة العرازة بالفيرنيات	ی لاهیار علیة لتحریل ای درها اهرازة بالطری درها اهرازة بالطورتهایت باطری	تغر 0 0	<u>ب</u> س	بوذج، كما . بط خصائم تالي:	ات على النه ١-٦)، واضر في الجدول ال	انشئ الأدوا الشكل (٧- الشكل (٧) الشكل (٧) الشكل (٧) الشكل الشكل الما الشكل الما الشكل ا مكل المحمل المحمل الشكل الشكل الشكل الشكل المكل المكل المكل المكل الم مكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل المحمل المكل المكل الشكل المحمل الشكل ال الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل المكل المكل المكل المكل السك الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل المكل السك الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل الشكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل السكل المكل المكل المكل السك المكل السكل المك ا
تعن دره ایرن تحویل دره تعریه بنیریاب : تموذج تحویل درجة الحرارة	ي الانبار علية التحويل التي الانبار علية العاري المرية العرارة بالقارانيان بالطري بالطري	نغر 0 0 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	<u>ب</u> ب	بوذج، كما بط خصائم تالي:	ات على النم ١-٦)، واضر في الجدول ال	۲) أنشئ الأدوا الشكل (۷- كل أداة كما.
اعل درجة اجرار تحويل درجة الحرارة القيمة	کی برط امراز باشری برط امراز باشری باشری شکل ۲-۲-۲	علرا مرجة العرارة. من الإخاص	<u>م</u> ن س	بوذج، كما بط خصائم تالي: لخاصية	ات على النم ٢-١)، واضر في الجدول ال	انشئ الأدوا الشكل (٧- كل أداة كما.
عن درجة اجرار تحويل : تموذج تحويل درجة الحرارة القيمة Label1	کلایار علیة تعویل اس عرط اعرازة بالغری انغری انغری شکل ۷-1 می اق ق	عر م م درج العرزة. من الخاص ريد اسم الأدا	ية س لا	بوذج، كما بط خصائم تالي: لكامية Nan	ات على النم ٢-١)، واضه في الجدول ال 10 10	انشئ الأدوا الشكل (٧- كل أداة كما.
عن درجة الجرارة تحويل درجة الحرارة القييمة لabel1 درجة الحرارة بالمثوي Yes	ی بحدار عدیة تعویل اس دره احرارة بالغری باخری باخری میلة ق علی الشاشة	عر مع الغرا من من الخاص .يد اسم الأداة : داخل الأداة :	ية س الشرة إظهار المنوان	بوذج، كما بط خصائم تالي: لاقاصية Nan Tex RjøhtT	ات على النم (1-1)، واضب في الجدول ال في الجدول ال اسم ا الم الد الد الد الد ال	انشئ الأدوا الشكل (٧- كل أداة كما. كل أداة كما. ليتم الأداة Label
تعن ميغ ايون العن ميغ ايون التعيم التعيمة لعلوارة بالمئوي Yes Label2	يديار عنية تعويل ال دره العرارة بالغربي مرة العرارة بالغربي بالعرب معيلة معيلة على الشاشة بن	عد محسرت محسرت مع الخاص داخل الأداة النص لليمي	ية س الغرا إظهار المنوان	بوذج، كما بط خصائم تالي: لتاسية Nan Tex RightTo Nan	ات على النم (1-1)، واضب في الجدول ال المر المر المر المر المر المر المر ال	انشئ الأدوا الشكل (٢-١ كل أداة كما الكادة لسم الأداة Label
تعويد اعراز تعويد تعويل درجة الحرارة القيمة Label1 درجة الحرارة باللثوي Yes Label2 درجة الحرارة باللهر نهايت	يعبار عدية تعويل الي درة العرارة باللوري درة العرارة باللوريي: معيلة معيلة على الشاشة ت ت على الشاشة ا معلية	عد محمرية محمدية محماية محماي محماي محماية محماي محماي محماية مماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي محماي مماي م	ية س الغرة إظهار المنوان اتحا اظهار المنوان	بوذج، كما بط خصائم تالي: لخاصية Nan Tex RightTo Nan Tex	ات على النم (1-1)، واضر <u>ف</u> الجدول ال <u>ف</u> الجدول ال اسم ا ne tt oLeft ne t	 أنشئ الأدوا الشكل (٢-) كل أداة كما كل أداة كما لاداة لاها
عمد معد معد عمد معد معد التعمد درجة الحرارة درجة الحرارة بالملتوي Yes Label2 درجة الحرارة بالفهر نهايي Yes	يعدر عدة تعويل الم درة العرزة بالقرر درة العرزة بالقرر درة العرزة بالقرر من على الشاشة من الشاشة من الشاشة ين	عر مح معرزة مح معرزة مرح معرزة من الخام من الأداة ما النص لليمي د اخل الأداة ع د اخل الأداة	ية س الغرة إظهار المنوان تحا إظهار المنوان	بوذج، كما بط خصائم تالي: لاتامية Nan Tex RightTo RightTo RightTo	ات على النه ٦-١)، واضر في الجدول ال ين الجدول ال اسم ا عن الجدول ال العم ا العم ا العم ا العم ا العم ا العم ا العم ا العم ال العم ال العم الم العم الحدول ال العم الا العم الحدول ال العم الحدول الحدول ال العم الحدول الحدول ال العم الحدول الحدول الحدول ال العم الحدول الحدول الحدول ال العم الحدول الحد	انشئ الأدوا الشكل (٣- كل أداة كما لاسم الأداة Label
عد وجة اجرار عدر وجة اجرار تعويل درجة الحرارة المرارة درجة الحرارة بالمثوي Yes Label2 درجة الحرارة بالفهرنهايت Yes Textbox1	يعدير عدة تعويل الم درة العرزة بالقرر درة العرزة بالقرر درة العرزة بالقرر منية منية على الشاشة الق ين القر	عربة الحراق مرجة الحراق مرجة الحراق مربة الحراق من الأحاق ما النص لليمي اد النص لليمي اد النص لليمي اد النص لليمي	في س س الغرة إظهار المنوان تحا إظهار المنوان	بط خصائم بط خصائم تالي: لتالي الما الما الما الما الما الما الما ا	ات على النه (١-٦)، واضر في الجدول ال في الجدول ال اسم ا المم المم	انشئ الأدوا الشكل (٧- كل أداة كما. لاداة كما. لاداة للعلام لabel
على ميغ اجران على ميغ اجران تحويل درجة الحرارة القيمة لماني لاوم لاوم لاوم لاوم لاوم لاوم لاوم لاوم	يعدر عبة تعريل الم درة العرزة بالغري درة العرزة بالغري درة العرزة بالغريب ملية على الشاشة الق ين على الشاشة الق	عربة الحراق مرجة الحراق مرجة الحراق مربة الحراق من الأحال الم النص لليمي ام النص لليمي مراخل الأداق : مراخل الأداق :	ية س القرة إظهار العنوان الج إظهار العنوان تح	بط خصائم بط خصائم تالي: لتالي الم الم الم الم الم الم الم الم الم الم	ات على النه (١-٦)، واضر <u>چ</u> الجدول ال <u>ع</u> الجدول ال اسم ا ne tt oLeft ne tt oLeft ne t	ب) أنشئ الأدوا الشكل (٧ كل أداة كما. لمام الأداة Label Label Textbox

 $\mathbf{0}$

··· ·

ويل نرجة الجرارة 🚽

تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) ؛ التدريب الس

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
Textbox2	تحديد اسم الأداة	Name	
(فارغ) احذف الموجود	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
GroupBox1	تحديد اسم الأداة	Name	
انقر لاختيار عملية التحويل إلى	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	GroupBox
لأداة على الشاشة (فارغ) احذف الموجود ب لليمين Yes الأداة على الشاشة انقر لاختيار عملية التحويل إلى لأداة على الشاشة انقر لاختيار عملية التحويل إلى بليمين Yes بالأداة على الشاشة درجة الحرارة بالموي بليمين Yes بليمين Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
RadioButton1	تحديد اسم الأداة	Name	Per Canter
درجة الحرارة بالمئوي	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	RadioButton
Yes العرب المعرين إلى اتجاه النص لليمين Yes منوان داخل الأداة على الشاشة درجة الحرارة بالموي اتجاه النص لليمين Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
RadioButton2	تحديد اسم الأداة	Name	
درجة الحرارة بالفهرنهايت	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	RadioButton
Yes	اتجاة النص لليمين	RightToLeft	
Button1	تحديد اسم الأداة	Name	Putton
أدخل درجة الحرارة	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Dutton
Button2	تحديد اسم الأداة	Name	Dutton
التحويل	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	button

كتابة أوامر البرنامج

اكتب أوامر البرنامج بالنقر المزدوج على أداة زر الأمر (أدخل درجة الحرارة) للدخول على شاشة البرمجة وكتابة الأوامر الخاصة به، ثم النقر المزدوج على أداة زر الأمر (التحويل) للدخول على شاشة البرمجة وكتابة الأوامر الخاصة به، وأوامر هذا البرنامج كما يلي:

Public Class Form1 Dim D As Single Private Sub Button1__Click() D = InputBox("أنخل درجة الحرارة") End Sub Private Sub Button2__Click() If RadioButton1.Checked = True Then

G

Latio

TextBox1.Text = D TextBox2.Text = 5 / 9*(D-32) RadioButton1.Checked = False ElseIf RadioButton2.Checked = True Then TextBox2.Text = D TextBox1.Text = (9 / 5 * D) + 32 RadioButton2.Checked = False End If End Sub End Class

شرح البرنامج ،

بات الوحدة السابعة:

السطر الثاني: تعريف المتغيرات العامة التي تستخدم في أكثر من إجراء، وهو هذا درجة الحرارة (D). السطر الثالث والرابع: عندما يتم النقر على زر الأمر (أدخل درجة الحرارة) نفذ التالي:تخزين القيمة المدخلة في مربع الإدخال في متغير درجة الحرارة (D). السطر السادس: عندما يتم النقر على زر الأمر (التحويل) نفذ التالي:

السطر السابع إلى التاسع: عندما يقوم المستخدم بتحديد اختياره الأول (التحويل إلى درجة الحرارة بالمئوي) فإنه يتم طباعة الرقم المدخل من المستخدم (D)في مربع النص (Textbox1) والرقم بعد عملية التحويل في مربع النص(Textbox2).

السطر العاشر: إعادة قيمة زر الاختيار إلى القيمة الافتراضية وهي (صفر).

السطر الحادي عشر إلى الثالث عشر: عندما يقوم المستخدم بتحديد اختياره الثاني (التحويل إلى درجة الحرارة بالفهرنهايت) فإنه يتم طباعة الرقم المدخل من المستخدم (D) في مربع النص (Textbox2) والرقم بعد عملية التحويل في مربع النص (Textbox1).

> السطر الرابع عشر: إعادة قيمة زر الاختيار إلى القيمة الافتراضية وهي (صفر). السطر السادس عشر: نهاية الإجراء











تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) ؛ التدريب السَّ ع

متطلبات التدريب

🖊 برنامج (فیجول بیسك ستودیو ۲۰۱۰).

مقدمة التدريب

في هذا التدريب ستقوم بكتابة برنامج باستخدام (فيجول بيسك ستوديو ٢٠١٠) يطلب من المستخدم ادخال مبلغ معين من المال، ويقوم البرنامج بحساب الزكاة للمبلغ إذا تجاوز(1000ريال)، أما إذا كان المبلغ أقل من أو يساوي (1000 ريال) فإن البرنامج يطبع الرسالة التالية (البرنامج يقوم بحساب الزكاة لأكثر من ١٠٠٠ ريال)،علماً أن الزكاة = 0,025 × المبلغ.





تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) ، التدريب السُبِع

ذانيا تصميم نافذة النموذج

- 🔥 افتح برنامج (فيجول بيسك ستوديو) وأنشئ مشروعًا جديدًا.
- 🕜 اضبط خصائص نموذج برنامج حساب الزكاة وفق الجدول التالي:

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية
Form1	تحديد اسم النموذج	Name
برنامج حساب الزكاة	إظهار عتوان للتموذج	Text
Yes	اتجاهالنصلليمين	RightToLeft

· أنشئ الأدوات التالية على النموذج، كما في الشكل (٧-٧-١	(7)
واضبط خصائص كل أداة كما في الجدول التالي:	2



القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
Label1	تحديد اسم الأداة	Name	
أدخل المبلغ (أكثر من ١٠٠٠ ريال)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Label
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
Textbox1	تحديد اسم الأداة	Name	ARC: N
(فارغ) احدَف الموجود	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Textbox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
		and the second sec	and the second se

G

ريبات الوحدة السابعة:	ند
-----------------------	----

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة
Textbox2	تحديد اسم الأداة	Name	- Harward
(فارغ) احذف الموجود	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft	
Button1	تحديد اسم الأداة	Name	D 445
الزكاة	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Dutton

فالثا كتابة أوامر البرنامج

اكتب أوامـر الـبرنامج بالنقـر المـزدوج على أداة زر الأمـر (زكاة) للدخول على شاشة البرمجة وكتابة الأوامر الخاصة به، وأوامر هذا البرنامج كما يلي:

Public Class Form1 Private Sub Button1_Click() Dim M As Single. Z As Single M = Textbox1.Text If M<= 1000 Then Textbox2.Text = "البرنامج يقوم بحساب الزكاة لأكثر من ٢٠٠٠ ريال " Else Z = 0.025 * M Textbox2.Text = "الزكاة " & Z End If End Sub End Class











				000000
U9		CO Theorem		CO Miner Mil
			E	
-3254	0	1	10 million and 10 mil	
			H	
πu	00	00		
ų	رجات وتقدير طال	تطبيق حساب در	التدريب الثامن :	
	E A		Läc	
		تعلم:	هذا التدريب ست	2. Contract 200
		5.		3
مادة.	، درجات وتقدير طالب ي	د ستوديو ۲۰۹۰) لحساد	رئامج بلغة (فيجول بيسك	<u>ب تصميم ب</u>
			ISSENA!	Terrer 212
	A True III	A	2	(A structure
			Ť.	
		and the second second		and the second s



متطلبات التدريب

🔴 برنامج (فيجول بيسك ستوديو ۲۰۱۰).



في هذا التدريب ستقوم بكتابة برنامج باستخدام (فيجول بيسك) لحساب مجموع الدرجات التي يدخلها المستخدم لطالب في مادة الحاسب، والدرجات هي: (أعمال السنة، الحضور والغياب، الاختبار الفصلي، الاختبار النهائي)، ثم يطبع البرنامج التقدير، علماً أن التقدير يحسب كالتالي:





تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) ؛ التدريب الخُرْين

تصميم نافذة النموذج

CO mineral

🚯 افتح برنامج (فيجول بيسك ستوديو) وأنشئ مشروعًا جديدًا.

اضبط خصائص نموذج برنامج حساب التقدير وفق الجدول التالي:

القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية
Form1	تحديد اسم الثموذج	Name
برئامج حساب التقدير	إظهار عنوان للتموذج	Text
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft

Carl Street 200

أنشئ الأدوات التالية على النموذج، كما في الشكل (٧-٨-١)، واضبط خصائص كل أداة كما في

الجدول التالي:



التقدير	حساب	برنامج	: نموذج	1-A-Y	ئىكل

Frr

G.

		and the second se	and the second se	
القيمة	الفرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
Button1	تحديد اسم الأداة	Name	D	
أدخل اسم الطالب	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Button	
Button2	تحديد اسم الأداة	Name		
أدخل الدرجات	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Button	
Button3	تحديد اسم الأداة	Name	P	
اعرض التقدير	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Button	
Label1	تحديد اسم الأداة	Name		
اسم الطالب	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	Label	
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft		

اسم الأداة	اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	القيمة
	Name	تحديد اسم الأداة	Label2
Label	Text	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	احذف الموجود (فراغ)
and the second	RightToLeft	اتجاه النص لليمين	Yes
	Name	تحديد اسم الأداة	Label3
Label	Text	إظهار المنوان داخل الأداة على الشاشة	درجات الطالب
	RightToLeft	اتجاه النص لليمين	Yes
	Name	تحديد اسم الأداة	Label4
Label	Text	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	احذف الموجود (فارغ)
	RightToLeft	اتجاه النص لليمين	Yes
	Name	تحديد اسم الأداة	Label5
Label	Text	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	احذف الموجود (فارغ)
	RightToLeft	اثجاه النص لليمين	Yes
	Name	محديد اسم الأداة 🖉	Label6
Label	Text	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	احذف الموجود (فارغ)
	RightToLeft	اتجاه النص لليمين	Yes

فالثا كتابة أوامر البرنامج

ات الوحدة السابعة:

اكتب أوامر البرنامج بالنقر على أداة زر الأمر (أدخل اسم الطالب) للدخول على شاشة البرمجة،وكتابة الأوامر الخاصة بها، ثم انقر على أداة زر الأمر (أدخل الدرجات) للدخول على شاشة البرمجة، وكتابة الأوامر الخاصة بها، وأخيراً انقر على أداة زر الأمر (اعرض التقدير) للدخول على شاشة البرمجة، وكتابة الأوامر الخاصة بها، فيكون البرنامج كما يلى:

Public Class Form1 Dim I As Integer Dim A (3) As Integer Dim N As String Private Sub Button1__Click () N = InputBox("فضلاً أدخل اسم الطالب") EndSub Private Sub Button2__Click() For I = 0 To 3
تدريبات البرمجة بلغة (فيجول بيسك ستوديو) ؛ التدريب `نثام

أدخل درجة الطالب في مادة الحاسب الآلي (أعمال السنة ، الحضور والغياب، الاختبار") A (I) = InputBox ("الفصلى، الاختبار النهائي) على التوالي Next EndSub Private Sub Button3_Click() **Dim S As Single** Label2.Text = N Label4.Text = A(0) &"--"& A(1) &"--"& A(2) &"--"& A(3) S = A(0) + A(1) + A(2) + A(3)Label5.Text = "مجموع الدرجات" & S If S>= 90 Then "التقدير / ممتاز" = Label6.Text ElseIf S>= 80 Then "التقدير / جيدجداً" = Label6.Text ElseIf S>= 70 Then "التقدير / جيد" = Label6.Text ElseIf S>= 50 Then "التقدير / مقبول" = Label6.Text Else "التقدير / غير مجتاز" = Label6.Text EndIf

EndSub End Class

G

500

شرح البرنامج :

السطر الثاني إلى الثالث: تعريف المتغيرات العامة التي تستخدم في أكثر من إجراء. وهي: العداد (I) المستخدم مع المصفوفة، المصفوفة (A) وعدد عناصرها (٤-١)، اسم الطالب (N). السطر الخامس والسادس: عندما يتم النقر على زر الأمر (أدخل اسم الطالب) نفذ التالي: أظهر مربع الإدخال، واحفظ الاسم في المتغير (N). السطر الثامن إلى الحادي عشر: عندما يتم النقر على زر الأمر (ادخل الدرجات) نفذ التالي: أبدأ العداد (تكرار)FOR

مساو لعدد المصفوفة، وخلال ذلك أظهر مربع الإدخال (أدخل درجة الطالب في مادة الحاسب الآلي (أعمال السنة، الحضور والفيُّاب، الاختبار الفصلي، الاختبار النهائي) لإدخال درجات الطالب، واحفظ الرقم المدخل في المصفوفة.

تدريبات الوحدة السابعة: السطر الثالث عشر والرابع عشر: عندما يتم النقر على زر الأمر (اعرض التقدير) نفذ التالى:تعريف المتغيرات: تمثل (S) مجموع الدرجات المدخلة. السطر الخامس عشر إلى الثامن عشر: أظهر المحتويات التالية في مربع العنوان: اسم الطالب في (Label2)، ودرجات الطالب في مادة الحاسب الآلي في (Label4)، ومجموع الدرجات بعد جمعها وتخزينها في (S) في (Label5) السطر التاسع عشر إلى الثامن والعشرون: تبدأ هنا عملية المقارنة لمجموع الدرجات بالتقدير وإظهارالنتيجة بعد عملية المقارنة في (Label6). السطر الثلاثون: نهاية الإجراء. حفظ النموذج رالغا The second يحفظ النموذج بإتباع الخطوات التالية: 🚯 اختيار الأمر (...Save Form1 As.) من قائمة (File). (۲) کتابة اسم النموذج (درجات وتقدیر الطالب). تنغيذ النموذج يُنفذ البرنامج للتأكد من سلامته برمجياً، وذلك بالنقر على زر التنفيذ (يط الأدوات القياسي. ربنات اكتب برنامجاً باستخدام (فيجول بيسك ستوديو) لإدخال أسماء (10) طلاب ودرجاتهم في (00) مادة الحاسب الآلي ، ثم طباعة اسم الطالب الحاصل على أعلى درجة ، وطباعة درجته وتقديره ، علماً أن التقدير يحسب كالتالى: 70-79 أهل من 50 50-69 80-89 90 فأكثر الدرجة حيد حداً التقدير مقبول ممتاز غير مجتاز جيد Contraction in the second



> متطلبات التدريب

🔴 برنامج (فيجول بيسك ستوديو ۲۰۱۰).



في هذا التدريب ستقوم بكتابة برناميج باستخدام (فيجول بيسك ستوديو) لعرض عدد من أجهزة الحاسب والشركات المصنعة لها، وعندما يحدد المستخدم اسم الجهاز والشركة المصنعة، يعرض البرنامج سعره، حسب الجدول التالي:

اسم الجهاز	الشركة المصنعة	السعر
حاسب محمول	DELL	6127
	LG	6131
	HP	5175
حاسب لوحي	SAMSUNG	2737
	APPLE	2906
طايعة متعددة المهام	EPSON	1631
	HP	1871
حاسب مكتبي	LG	2850
	DELL	4050
جهاز عرض	LG	7687
	HP	8625

التصميم الورقي

10

<

صياغة حسل المسألة :

- حلِّل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:
 - 👩 مخرجات البرنامج: سعر جهاز الحاسب.
- هدخلات البرنامج: اسم الجهاز (D)، واسم الشركة المصنعة للجهاز (K).
- و عمليات المعالجة: تحديد اسم جهاز الحاسب والشركة المصنعة ثم عرض السعر.



		النسموذج	صميم نافذة	دانیا 🔁
	.1	سك ستوديو) وأنشئ مشروعًا جديدً	ر بر نامج (فیجول بی	افتح
	ول التالي: 🚥 حص	ج برنامج أجهزة الحاسب وفق الجدو	ط خصائص نموذ	بنا 🕜
	القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	
	Form1	تحديد اسم الثموذج	Name	
	برنامج أجهزة الحاسب	إظهار عنوان للنموذج	Text	
	Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLef	t
		Paranan C	Ĵġ.	0°
اجهزة الحاسب	کا ایمند شکل ۲-۹-۱: تموذج برنامج معرض ا		jġ. J	0°
اجهزة الحاسب	كة المعنة شكل ٧-٩-١: تموذج برنامج معرض ا القيمة المعاما	الشرخي من الخاصية	200	اسم الأداة
اجهزة الحاسب	كة المعندة شكل ٧-٩-١: تموذج برنامج معرض ا شكل ١ القيمة Label1	الشرفي من الخاصية تحديث اسم الأداة	اسم الخامية Name	اسم الأداة لعلما
اجهزة الحاسب	کا ایسند شکل ۲-۹-۱: نموذج برنامج معرض لیویة لیویة اسم الجهاز Yes	الشرش من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتحاء النص لليمين	اسم الخاصية Name Text RightToLeft	لمراحد الأدات اسم الأدات Label
اجهزة الحاسب	کا ایسند شکل ۲-۹-۱: نموذج برنامج معرض ا سکل ۲۹ القیمة اسم الجهاز Yes Label2	الشرخي من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاه النص لليمين	اسم الخاصية Name Text RightToLeft	اسم الأداة Label
	کا ایسند شکل ۲-۹-۱: نموذج برنامج معرض ا سکل ۲۹-۱ القیمة ۲۹۶ لabel2 الشرکة المسندة	الشرخي من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاه النص لليمين تحديد اسم الأداة	اسم، الخاصية اسم، الخاصية Name Text RightToLeft Name Text	لمرافدات لسمرافادات Label
	لة المنامة متكل ٢-٩-١: تموذج برنامج معرض ا للقيمة للملوا1 ناسم الجهاز Yes لabel2 الشركة المصنعة Yes	الشرخ من الخاصية الشرخ من الخاصية تحديد اسم الأداة إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاء النص لليمين إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة اتجاء النص لليمين	اسم، الخاصية اسم، الخاصية Name Text RightToLeft Name Text RightToLeft	لمرافدة اسم الأداة Label Label

القيمة	الغرض من الخاصية	اسم الخاصية	اسم الأداة	
TextBox1	تحديد اسم الأداة	Name		
احذف الموجود (فارغ)	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text	TextBox	
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft		
ListBox1	تحديد اسم الأداة	Name	ListBox	
اكتب أسماء الأجهزة، وكل اسم في سطر	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Items		
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft		
ComboBox1	تحديد اسم الأداة	Name		
اكتب اسم الشركة المصنعة للأجهزة، وكل شركة في سطر	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Items	ComboBox	
Yes	اتجاه النص لليمين	RightToLeft		
Button1	تحديد اسم الأداة	Name	Button	
عرض السعر	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	Text		

اكت<mark>ب أوامر البرنامج بالنقر على أداة زر الأ</mark>مر (عرض السعر) للدخ<mark>ول على شاشة البرمجة، وك</mark>تابة الأوامر الخاص بها، فيكون البرنامج كما يلي:

LAT LA

كتابة أوامر البرنام

Public Class Form1 Private Sub Button1_Click() Dim D As String, K As String D = ListBox1.Text K = ComboBox1.Text If D = "حاسب محمول" And K = "DELL" Then TextBox1.Text = "6127" Elself D = "حاسب محمول" And K = "LG"Then TextBox1.Text = "6131" Elself D = "حاسب محمول" And K = "HP"Then TextBox1.Text = "5175" Elself D = "حاسب لوحي" And K = "SAMSUNG"Then TextBox1.Text = "2737"

ElseIf D = "حاسب لوحى" And K = "APPLE" Then TextBox1.Text = "2906" ElseIf D = "And K = "EPSON"Then طابعة متعددة المهام" TextBox1.Text = "1631" ElseIf D = "And K = "HP" Then طابعة متعددة المهام" And K = "HP" TextBox1.Text = "1871" ElseIf D = "حاسب مكتبى" And K = "LG" Then TextBox1.Text = "2850" ElseIf D = "حاسب مكتبى" And K = "DELL" Then TextBox1.Text = "4050" ElseIf D = "And K = "LG"Then جهازعرض" = TextBox1.Text = "7687" ElseIf D = "جهازعرض" And K = "HP" Then TextBox1.Text = "8625" Else "لايوجد جهازبهذه المواصفات" = TextBox1. Text EndIf EndSub End Class

شرح البرنامج ،

ت الوحدة السابعة:

السطر الثاني والثالث: عندما يتم النقر على زر الأمر (عرض السعر) نفذ التالي: تعريب المتعيرات المستخدمة في البرنامج وهي: (D) وتمثل اسم الجهاز، و(K) تمثل اسم الشركة المصنعة للجهاز. السطر الرابع: يخزن قيمة العنصر الذي اختاره المستخدم في مربع القائمة في (D). السطر الحامس: يخزن قيمة العنصر الذي اختاره المستخدم في مربع القائمة في (D). السطر الحامس: يخزن قيمة العنصر الذي اختاره المستخدم في مربع الخانة المركبة في (X). السطر السادس إلى السابع والعشرين: يقوم باختبار قيمة (D) و(X) التي اختارها المستخدم وهما اسم الجهاز ونوعه ثم يطبع السعر في مربع النص، ويطبق ذلك على جميع الأسماء والأنواع. السطر التاسع والعشرون: إذا لم يكن هناك تطابق يتم طباعة رسالة بعدم وجود ذلك الجهاز في مربع النص (Textbox1).

The second











Dim d, k As String d = ListBox1.SelectedItem k = ListBox2.SelectedItem If d = "كامري" And k = "2012" Then Label3.Text = "67000" ElseIf d = "كامرى" And k = "2013" Then Label3.Text = "85000" ElseIf d = "ماكسيما" And k = "2012" Then Label3.Text = "60000" ElseIf d = "ماكسيما" And k = "2013" Then Label3.Text = "70000" ElseIf d = "كورد" And k = "2012" Then Label3.Text = "65000" ElseIf d = "أكورد" And k = "2013" Then Label3.Text = "83000" ElseIf d = "سوناتا" And k = "2012" Then Label3.Text = "59000" ElseIf d = "سوناتا" And k = "2013" Then

G

