

# الفصل الأول

## حل المشكلات Problem Solving

**المشكلة :** تعنى هدف أو ناتج مطلوب الوصول اليه

**حل المشكلة :** هو الوصول إلى هدف أو ناتج محدد مطلوب من خلال خطوات وأنشطة متتالية ومعطيات محددة .

**مثال :** اعداد وجبه معينه يمثل (مشكله) يمكن حلها باتباع عدة خطوات بترتيب محدد .

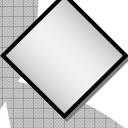
### مراحل حل المشكلة Problem Solving Stages

| الوصف   | المرحلة   |
|---|---|
| اي تحديد المخرجات المطلوبة والمدخلات المتوفرة وعمليات المعالجة الحسابية أو المنطقية   | ١) تحديد المشكلة Problem Definition                                     |
| مجموعة من الاجراءات المرتبة ترتيبا منطقيا والتي يتم تنفيذها للوصول إلى هدف أو ناتج محدد من معطيات محددة وسوف يتم تمثيلها بواسطة خرائط التدفق فيما بعد . | ٢) إعداد خطوات الحل ( الخوارزمية ) Algorithm : لماذا سميت بالخوارزمية ؟ |
| وذلك من خلال احدى لغات البرمجة  | ٣) تصميم البرنامج على الكمبيوتر Program Design                          |
| وذلك بادخال بيانات للبرنامج معروف نتائجها مسبقا حتى نتمكن من مقارنة النتائج التي نحصل عليها بالنتائج الفعلية وبذلك يمكن ان نكتشف الاخطاء ونقوم بتصحيحها | ٤) اختبار صحة البرنامج وتصحيح الاخطاء Program Testing :                 |
| حيث يتم كتابة كل الخطوات التي اتخذت لحل المشكلة للاحتفاظ به موثق للرجوع اليه فى اى وقت بهدف التصحيح   | ٥) توثيق البرنامج Program Documentation                                 |

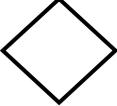
**خرائط التدفق Flow Chart :** هي تمثيل تخطيطي يعتمد على الرسم بأشكال قياسية لتوضيح ترتيب العمليات اللازمة لحل مسألة او مشكلة محددة

## الأشكال المستخدمة لرسم خرائط التدفق

توجد العديد من الأشكال المستخدمة لرسم خرائط التدفق ولكن توجد بعض الأشكال الأساسية التي تستخدم بكثرة هي :

|   |                              |
|---|------------------------------|
|    | الرمز الطرفى Terminal        |
|    | إدخال / إخراج Input / Output |
|   | معالجة / عملية Process       |
|  | قرار / اختيار Decision       |
|  | خط اتجاه Flow line           |

### ملاحظات على خرائط التدفق :

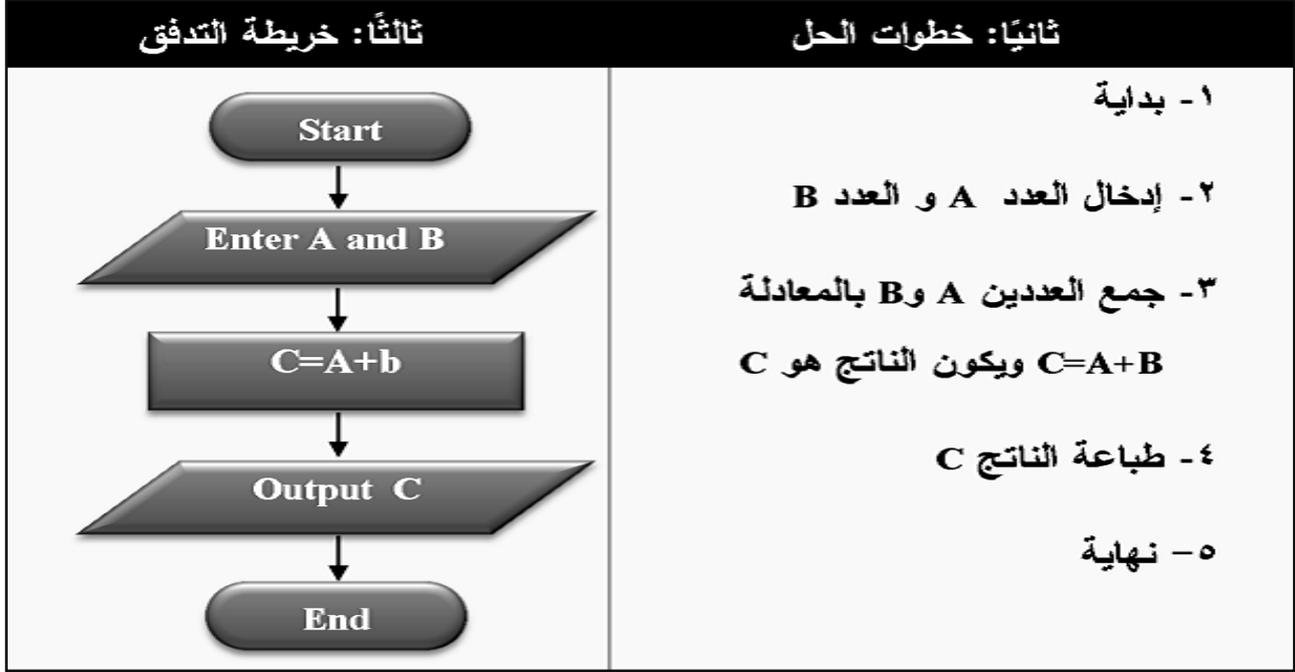
- يجب أن تبدأ الخريطة برمز البداية وتنتهى برمز النهاية
- خريطة التدفق لها بداية واحدة ونهاية واحدة
- يخرج من رمز البداية خط اتجاه واحد فقط ولا يدخل له ، أما رمز النهاية فيدخل له خط اتجاه واحد ولا يخرج منه .
- المعادلة  $C = A + B$  تعنى جمع المتغير A و المتغير B ووضع الناتج فى المتغير C
- اتجاه الخريطة من أعلى الى اسفل ↓ أو من اليسار الى اليمين
- رمز اتخاذ القرار  يدخل له خط اتجاه واحد ويخرج منه خطان على الأقل أو ثلاثة على الأكثر

## أمثلة على خرائط التدفق : أولاً : خرائط التدفق البسيطة

١- خريطة تدفق لجمع عددين يتم ادخالهما واطهار الناتج ؟ **الحل**

أولاً : تعريف المشكلة: المخرجات: حاصل جمع عددين ، المدخلات: العدد الاول A والثانى B

**الحل** :  $C = A + B$  حيث الناتج C



٢- خريطة تدفق لحل معادلة من الدرجة الاولى  $Y = 3X + 2$  : **الحل**

أولاً : تعريف المشكلة المخرجات : Y المدخلات : X

**الحل** : حساب قيمة Y من المعادلة  $Y = 3X + 2$



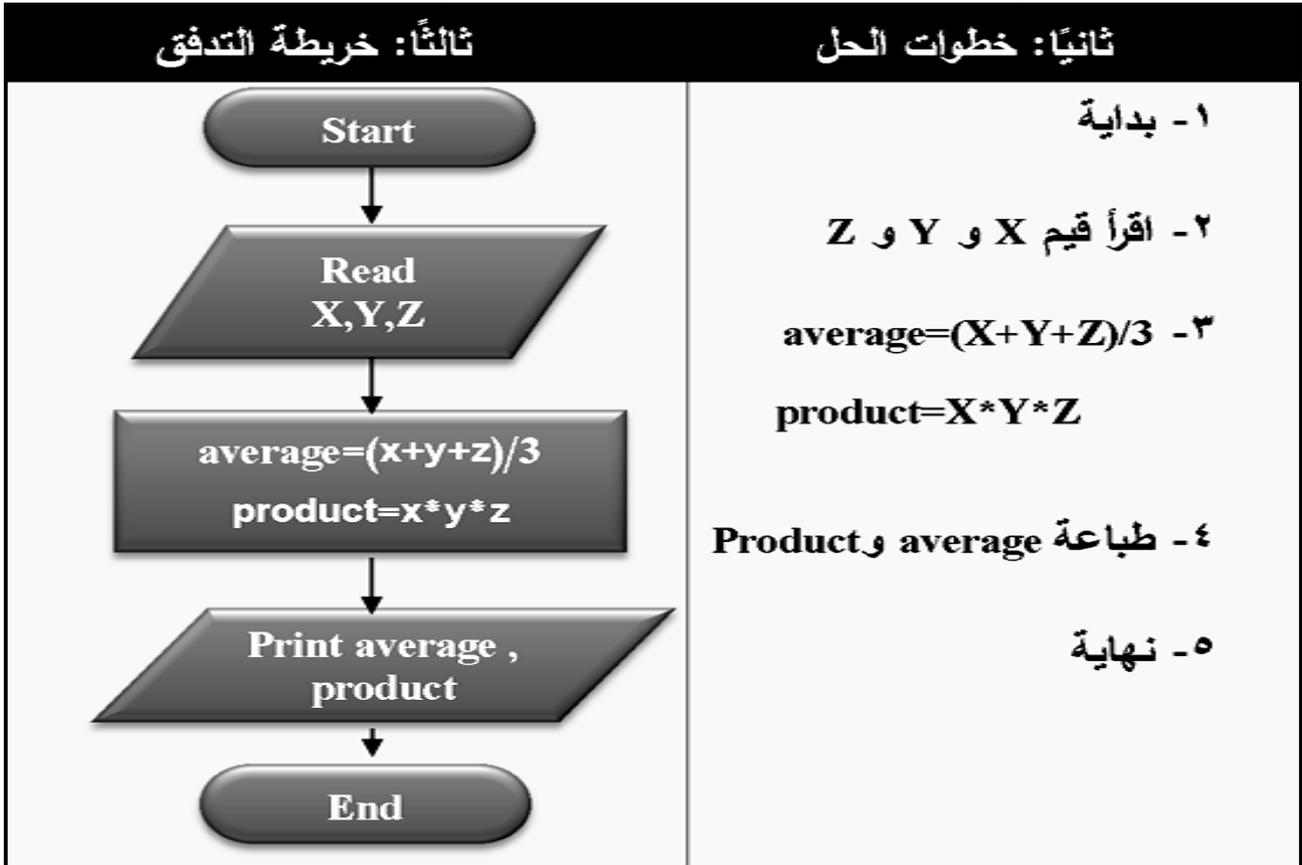
Created with

٣- خريطة تدفق لحساب متوسط وحاصل ضرب ثلاثة اعداد : **الحل:**

أولا : تعريف المشكلة المخرجات : المتوسط Average وحاصل الضرب Product

المدخلات : المتغيرات X , Y , Z

الحل :  $Product = X * Y * Z$  ,  $Average = (X + Y + Z)/3$



٤- اكتب خطوات الحل وارسم خريطة التدفق لحساب مساحة

ومحيط مستطيل بمعلومية الطول L والعرض W

مع العلم ان : معادلة حساب المساحة :  $Area = L * W$

ومعادلة حساب المحيط :  $Perimeter = 2 * (L + W)$

**الحل:**

أولا : تعريف المشكلة المخرجات : Area , Perimeter المدخلات : L , W

الحل : حساب Area , Perimeter من خلال المعادلات  $Area = L * W$

$Perimeter = 2 * (L + W)$

| ثانياً: خطوات الحل              | ثالثاً: خريطة التدفق                      |
|---------------------------------|---|
| (١) بداية                       | Start                                     |
| (٢) أدخل L , W                  | Read L , W                                |
| (٣) حساب $Area = L * W$         | Area = L * W<br>Perimeter = 2 * ( L + W ) |
| (٤) طباعة قيمة Area , Perimeter | Print Area , Perimeter                    |
| (٥) نهاية                       | End                                       |

٥- اكتب خطوات الحل وارسم خريطة التدفق لحساب مساحة

الدائرة بمعلومية نصف القطر R . مع العلم أن :  $Area = 3.14 * R * R$

**الحل:**

أولاً: تعريف المشكلة المخرجات: المساحة Area المدخلات: نصف القطر R

الحل: حساب المساحة Area من خلال المعادلات  $Area = 3.14 * R * R$

| ثانياً: خطوات الحل             | ثالثاً: خريطة التدفق |
|--------------------------------|----------------------|
| (١) بداية                      | Start                |
| (٢) أدخل R                     | Read R               |
| (٣) حساب $Area = 3.14 * R * R$ | Area = 3.14 * R * R  |
| (٤) طباعة قيمة Area            | Print Area           |
| (٥) نهاية                      | End                  |

Created with

## ٦- اكتب خطوات الحل وارسم خريطة التدفق لحساب عدد السنوات بمعلومية عدد الشهور؟

**الحل:**

أولاً: تعريف المشكلة المخرجات: عدد السنوات Years ، المدخلات: عدد الشهور Months  
 الحل: حساب عدد السنوات بدلالة عدد الشهور من خلال المعادلات  $Years = Months / 12$

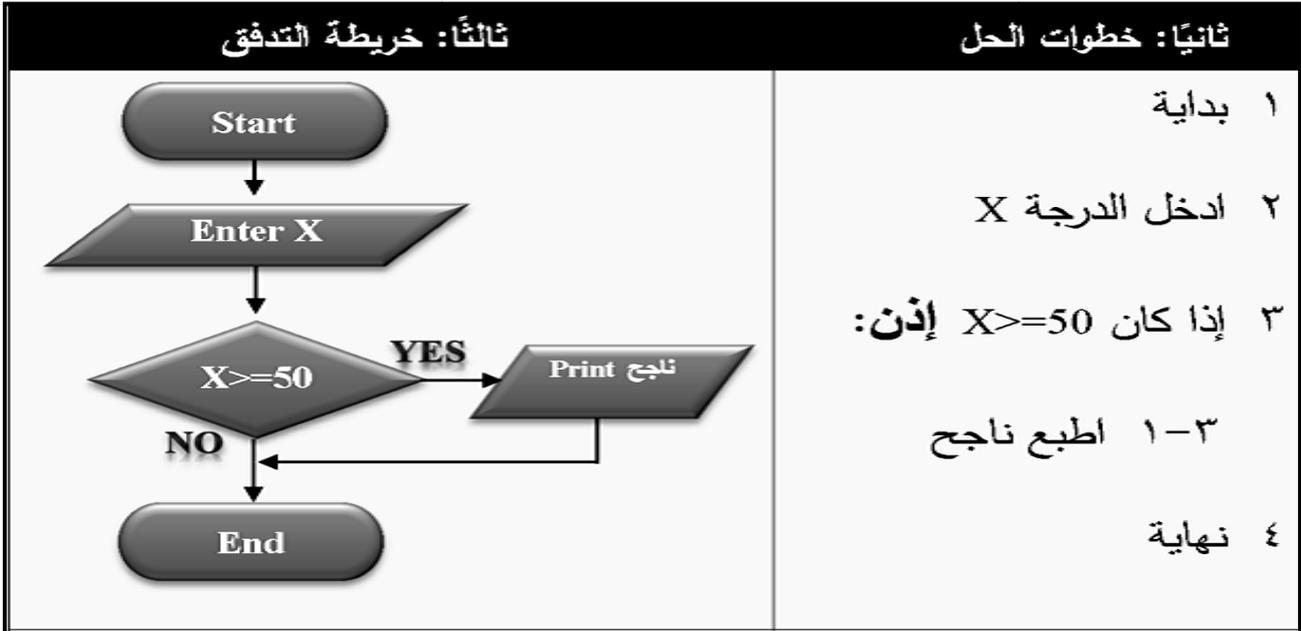
| ثانياً: خطوات الحل          | ثالثاً: خريطة التدفق  |
|-----------------------------|-----------------------|
| (١) بداية                   | Start                 |
| (٢) أدخل عدد الشهور Months  | Read Months           |
| (٣) حساب عدد السنوات        | $Years = months / 12$ |
| (٤) طباعة عدد السنوات Years | Print Years           |
| (٥) نهاية                   | End                   |

## ثانياً: استخدام الفرع ( اتخاذ القرار ) فى خرائط التدفق

١- خريطة تدفق لطباعة كلمة " ناجح " فى حالة ان تكون الدرجة المدخلة اكبر من او تساوى ٥٠ ؟

**الحل:**

أولاً: تعريف المشكلة المخرجات: طباعة ناجح ، المدخلات: الدرجة X  
 الحل: اذا كانت قيمة X اكبر من او تساوى ٥٠ يطبع كلمة ناجح

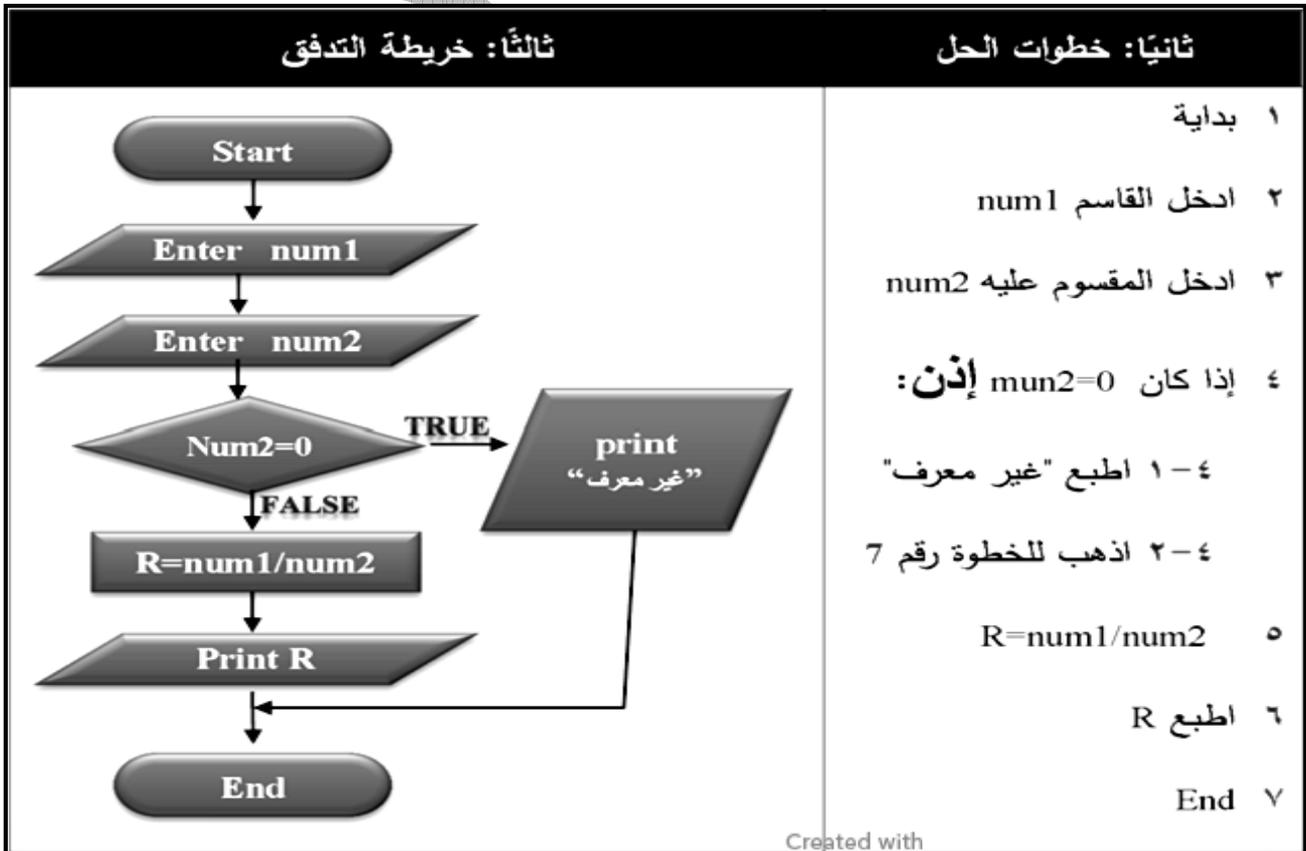


٢ - خريطة تدفق لطباعة حاصل قسمة عددين وإذا كان المقسوم عليه يساوى صفر يطبع " غير معرف " ؟ **الحل:**

أولاً : تعريف المشكلة المخرجات : طباعة ناتج قسمة عددين أو طباعة " غير معرف "

المدخلات : القاسم num1 والمقسوم عليه num2

الحل : إذا كانت قيمة  $num2=0$  يطبع غير معرف وإذا كانت غير ذلك يطبع قيمة ناتج القسمة

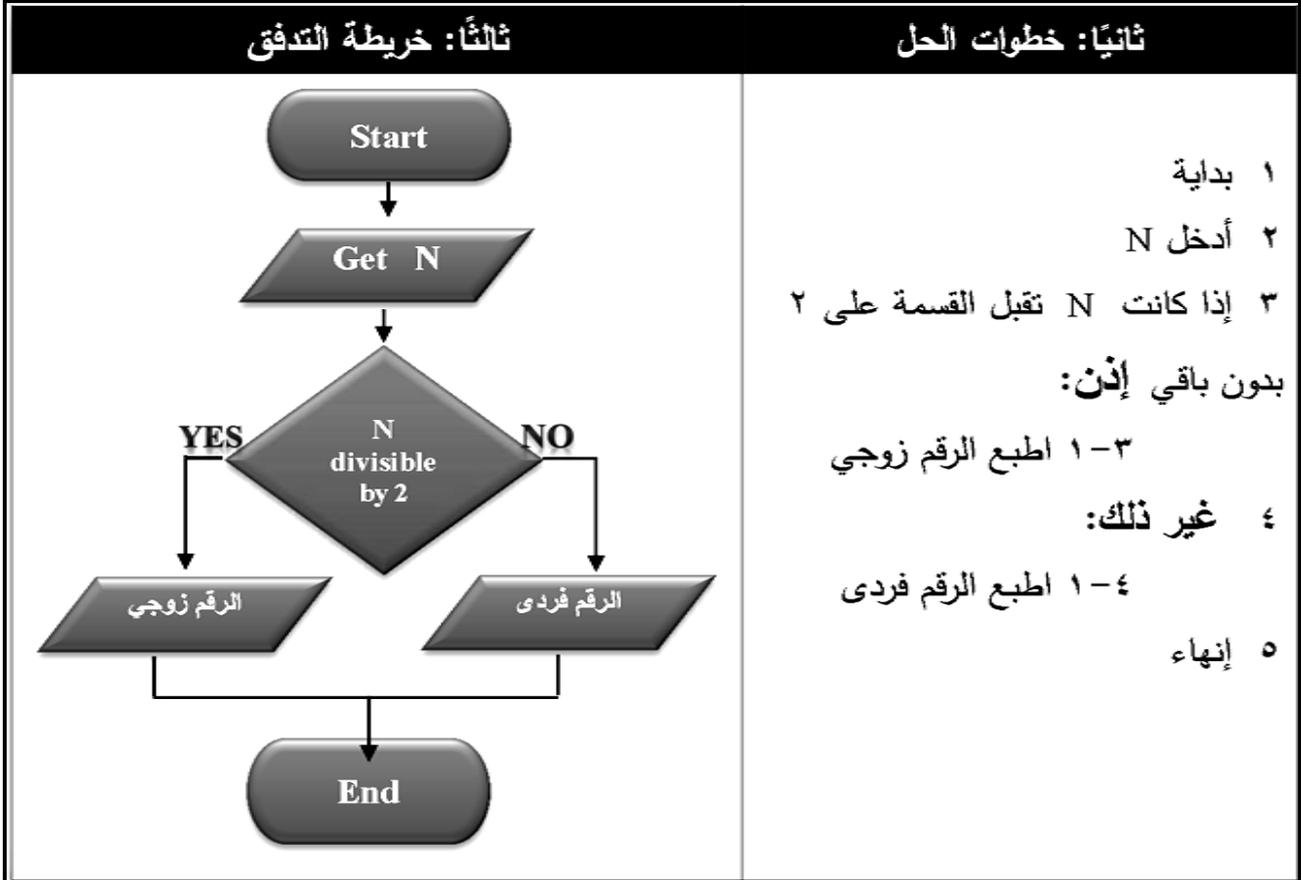


Created with

٣- خريطة تدفق لادخال رقم ثم طباعة نوع العدد ( زوجى أو فردى ) ؟

**الحل:**

أولاً : تعريف المشكلة : المخرجات : طباعة نوع العدد ( زوجى أو فردى ) ، المدخلات : عدد N  
 الحل : يتم تحديد العدد زوجى اذا كان يقبل القسمة على ٢ بدون باقى وغير ذلك يعنى انه رقم فردى



٤- خريطة تدفق للحصول على درجة الحرارة ثم طباعة أكبر من الصفر او اقل من الصفر او تساوى صفر ؟

**الحل:**

أولاً : تعريف المشكلة : المخرجات : طباعة "أكبر من الصفر" او "اقل من الصفر" او "تساوى صفر".  
المدخلات : درجة الحرارة المئوية D ، الحل : يتم مقارنة درجة الحرارة بالصفر

| ثالثًا: خريطة التدفق  | ثانيًا: خطوات الحل   |
|---|--|
| <pre> graph TD     Start([Start]) --&gt; GetD[/Get D/]     GetD --&gt; D0{D=0}     D0 -- TRUE --&gt; PrintEqual[/Print Equal 0/]     D0 -- FALSE --&gt; Dlt0{D&lt;0}     Dlt0 -- TRUE --&gt; PrintBelow[/Print below 0/]     Dlt0 -- FALSE --&gt; PrintAbove[/Print above 0/]     PrintEqual --&gt; End([End])     PrintBelow --&gt; End     PrintAbove --&gt; End         </pre> | <p>١ بداية</p> <p>٢ أدخل D (درجة الحرارة)</p> <p>٣ إذا كان <math>D=0</math> إذن:</p> <p>٣-١ اطبع تساوى صفر</p> <p>٤ غير ذلك:</p> <p>٤-١ إذا كان <math>D&lt;0</math> إذن:</p> <p>٤-١-١ اطبع تحت الصفر</p> <p>٤-٢ غير ذلك</p> <p>٤-٢-١ اطبع فوق الصفر</p> <p>٥ إنهاء</p> |

٥ - خريطة تدفق لادخال عددين ثم طباعة "العدد الاكبر هو ؟" ،  
 "والعدد الأصغر هو ؟" ؟

**الحل**

أولا : تعريف المشكلة: المخرجات : طباعة عبارتين هما "العدد الاكبر هو ؟" ، "العدد الاصغر هو ؟"  
 المدخلات :  $X$  ,  $Y$  الحل : يتم مقارنة الرقمين  $X$  و  $Y$

| ثالثًا: خريطة التدفق   | ثانيا: خطوات الحل   |
|--|---|
| <pre> graph TD     Start([Start]) --&gt; ReadXY[/Read X, Y/]     ReadXY --&gt; IsXgt{Is X &gt;}     IsXgt -- True --&gt; Print1[/Print "العدد الأكبر هو", X<br/>Print "العدد الأصغر هو", Y/]     IsXgt -- False --&gt; Print2[/Print "العدد الأكبر هو", Y<br/>Print "العدد الأصغر هو", X/]     Print1 --&gt; End([End])     Print2 --&gt; End         </pre> | <p>١. بداية</p> <p>٢. أدخل <math>X</math> , <math>Y</math></p> <p>٣. إذا كان <math>x &gt; y</math></p> <p>٣ - ١ طباعة العدد الاكبر هو <math>X</math></p> <p>طباعة العدد الأصغر هو <math>Y</math></p> <p>٣ - ٢ اذهب للخطوة ٥</p> <p>٤ - غير ذلك</p> <p>٤-١ طباعة العدد الاكبر هو <math>Y</math></p> <p>طباعة العدد الأصغر هو <math>X</math></p> <p>٥ - انتهاء البرنامج</p> |

٦- خريطة تدفق لحساب مساحة دائرة نصف قطرها R واطهار رسالة " غير مسموح " ثم الخروج اذا كان نصف القطر سالب ، والمعادلة هي  $A = 3.14 * R * R$

**الحل:**

أولاً: تعريف المشكلة المخرجات: طباعة مساحة الدائرة A أو رسالة غير مسموح اذا كان نصف القطر سالب . المدخلات: R الحل:  $A = 3.14 * R * R$  واطهار غير مسموح اذا كانت R سالب

| ثانياً: خطوات الحل       | ثالثاً: خريطة التدفق |
|--------------------------|----------------------|
| (١) بداية                | Start                |
| (٢) أدخل R               | Read R               |
| (٣) اذا كان $R \leq 0$   | Is $R \leq 0$        |
| ٣ - ١ طباعة "غير مسموح"  | Print "غير مسموح"    |
| ٣ - ٢ اذهب الى الخطوة ٦  |                      |
| (٤) غير ذلك              | False                |
| ٤ - ١ $A = 3.14 * R * R$ | $A = 3.14 * R * R$   |
| (٥) طباعة A              | Print A              |
| (٦) انتهاء البرنامج      | End                  |

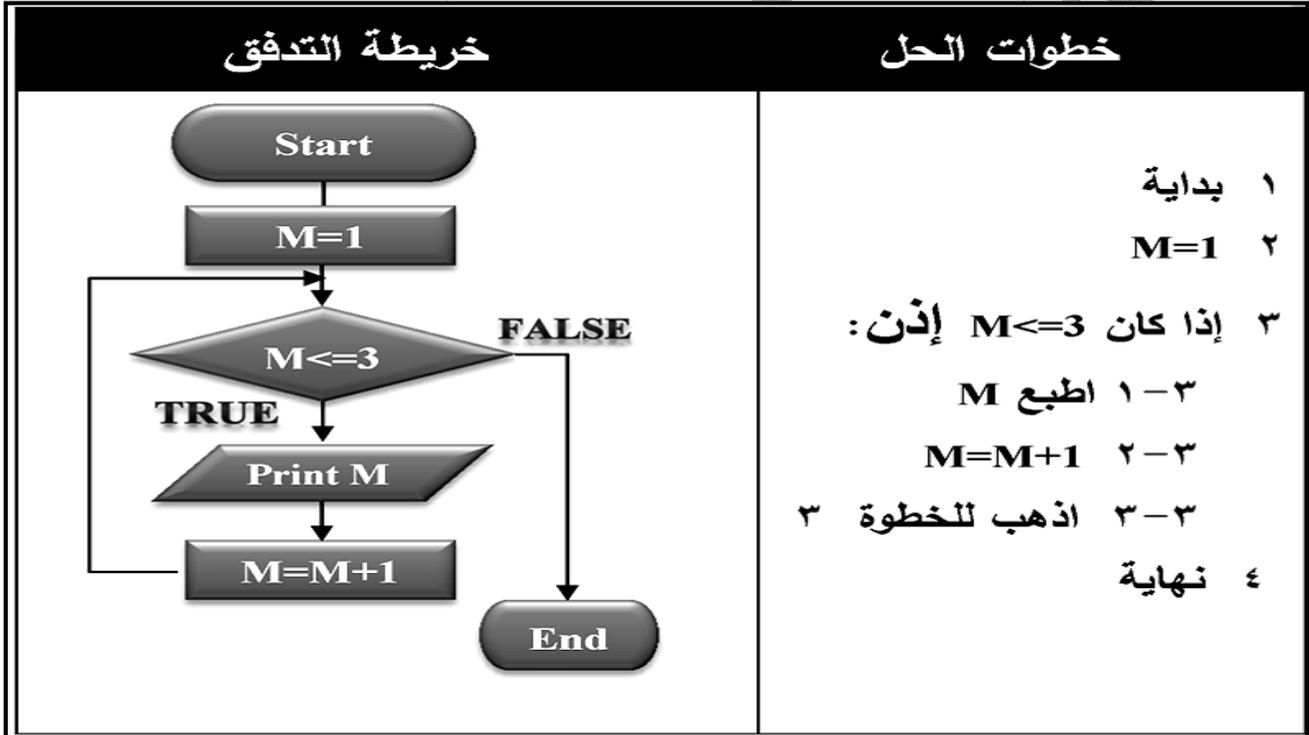
### ( ثالثاً ) استخدام الحلقات التكرارية فى خرائط التدفق ( Loop )

١- خريطة تدفق لطباعة الاعداد من ١ إلى ٣ ؟

**الحل**

أولاً : تعريف المشكلة : المخرجات : طباعة الاعداد من ١ إلى ٣ المدخلات : العدد M

الحل : طباعة العدد M ثم زيادته بمقدار ١ ثم الطباعة حتى تصل قيمة M الى ٣



٢ - خريطة تدفق لطباعة جدول ضرب العدد ٣ ؟

**الحل**

أولاً : تعريف المشكلة : المخرجات : طباعة جدول ضرب الـ ٣ المدخلات : العدد M

الحل : طباعة العدد  $M*3$  حتى تكون  $M=12$

خريطة التدفق ... نفس الخريطة السابقة ولكن

فى الشرط بدلا من  $M \leq 3$  تصبح  $M \leq 12$

وفى الطباعة بدلا من Print M تكون Print  $M*3$

٣- خريطة تدفق لطباعة جدول ضرب عدد  $N$  وليكن  $N$  ؟

**الحل**

أولاً : تعريف المشكلة المخرجات : طباعة جدول ضرب العدد  $N$  المدخلات : العدد  $N$

الحل : طباعة جدول ضرب عدد  $N$  يتم ادخاله

| خريطة التدفق  | خطوات الحل   |
|---|--|
| <pre> graph TD     Start([Start]) --&gt; ReadN[/Read N/]     ReadN --&gt; J1[J = 1]     J1 --&gt; IsJ12{Is J &lt;= 12}     IsJ12 -- True --&gt; PrintJN[/Print J * N/]     PrintJN --&gt; Jplus[J = J + 1]     Jplus --&gt; IsJ12     IsJ12 -- False --&gt; End([End])                     </pre> | <p>١ بداية</p> <p>٢ ادخل <math>N</math></p> <p>٣ <math>J=1</math></p> <p>٤ إذا كان <math>J \leq 12</math> إذن:</p> <p>٤-١ اطبع <math>J * N</math></p> <p>٤-٢ <math>J = J + 1</math></p> <p>٤-٣ اذهب للخطوة ٤</p> <p>٥- إنهاء</p> |

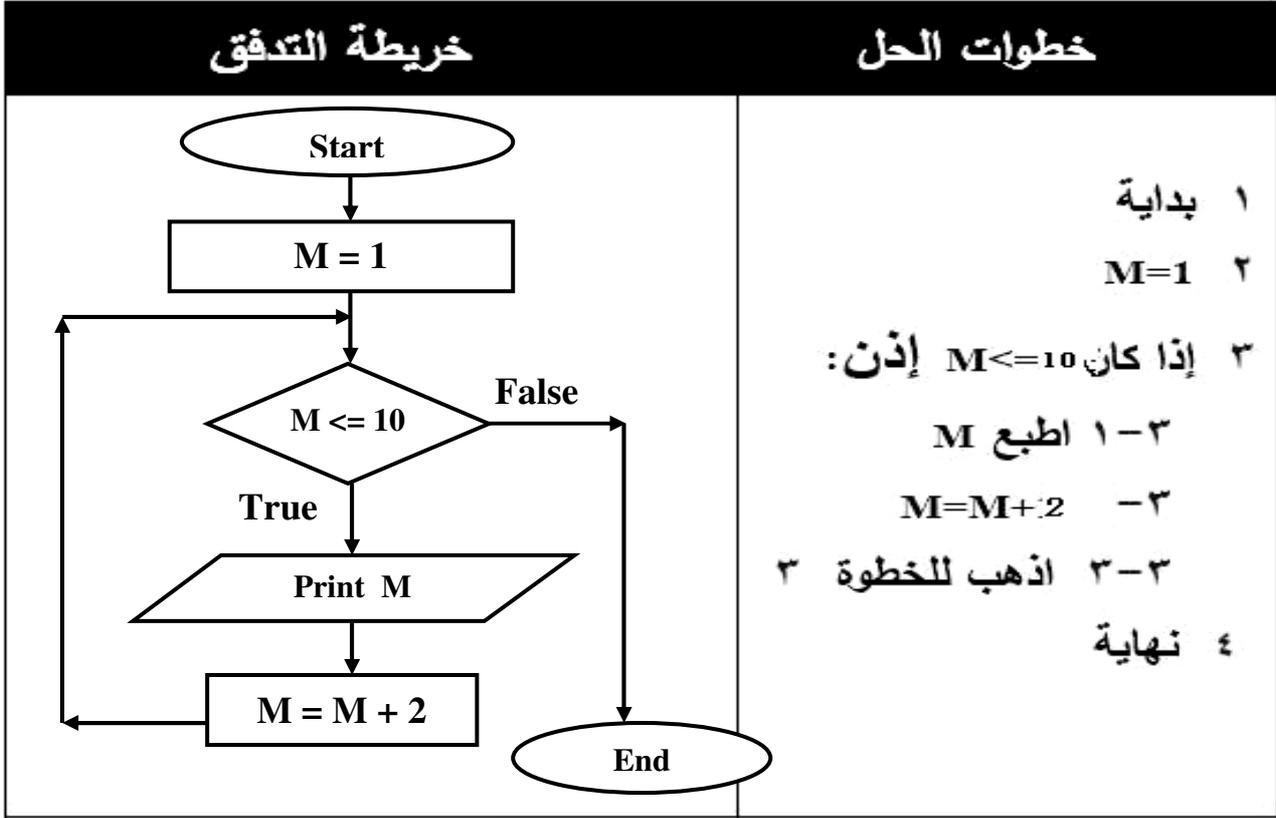
كنزى

٤ - خريطة تدفق لطباعة الاعداد الزوجية فى الاعداد من ١ إلى ١٠ ؟

**الحل**

أولاً : تعريف المشكلة المخرجات: طباعة الاعداد الزوجية من ١ الى ١٠ المدخلات: العدد M

ررر الحل : طباعة العدد M ثم زيادته بمقدار ٢ ثم الطباعة حتى تصل قيمة M الى ١٠



كنزى

## ٥ - خريطة تدفق لطباعة مجموع الاعداد الصحيحة من ١ إلى ٣

**الحل**

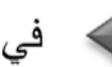
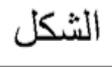
أولا : تعريف المشكلة : المخرجات : طباعة مجموع الاعداد الصحيحة من ١ الى ٣

المدخلات : العدد N

الحل : طباعة مجموع الاعداد من ١ الى ٣ حيث عندما تكون  $N > 3$  يطبع قيمة المجموع Sum

| خريطة التدفق   | خطوات الحل   |
|--|--|
| <pre> graph TD     Start([Start]) --&gt; N1[N=1]     N1 --&gt; Sum0[Sum=0]     Sum0 --&gt; SumSumN[Sum=Sum+N]     SumSumN --&gt; NN1[N=N+1]     NN1 --&gt; Ngt3{N&gt;3}     Ngt3 -- NO --&gt; SumSumN     Ngt3 -- YES --&gt; PrintSum[/Print Sum/]     PrintSum --&gt; End([End])                     </pre> | <p>١ بداية</p> <p>٢ <math>N=1</math></p> <p>٣ <math>Sum=0</math></p> <p>٤ <math>Sum=Sum+N</math></p> <p>٥ <math>N=N+1</math></p> <p>٦ إذا كان <math>N &gt; 3</math> إذن :</p> <p>٧ غير ذلك :<br/>١-٦ اطبع Sum</p> <p>٨ - إنهاء</p> |
|  | ١-٧ اذهب إلى الخطوة رقم ٤  |

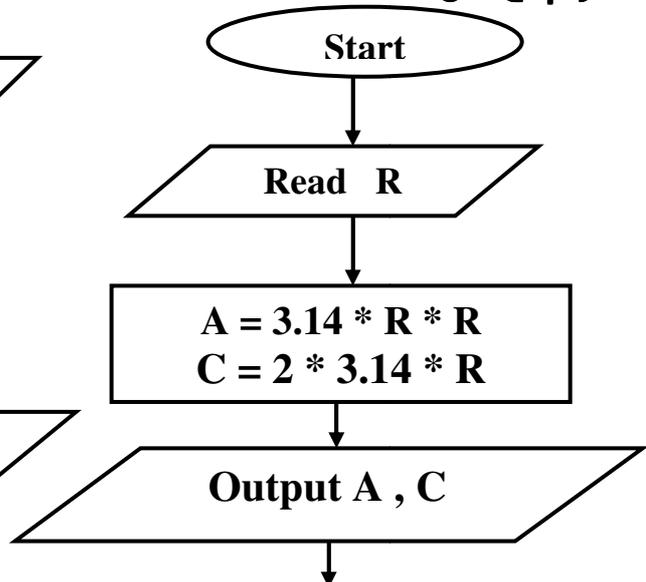
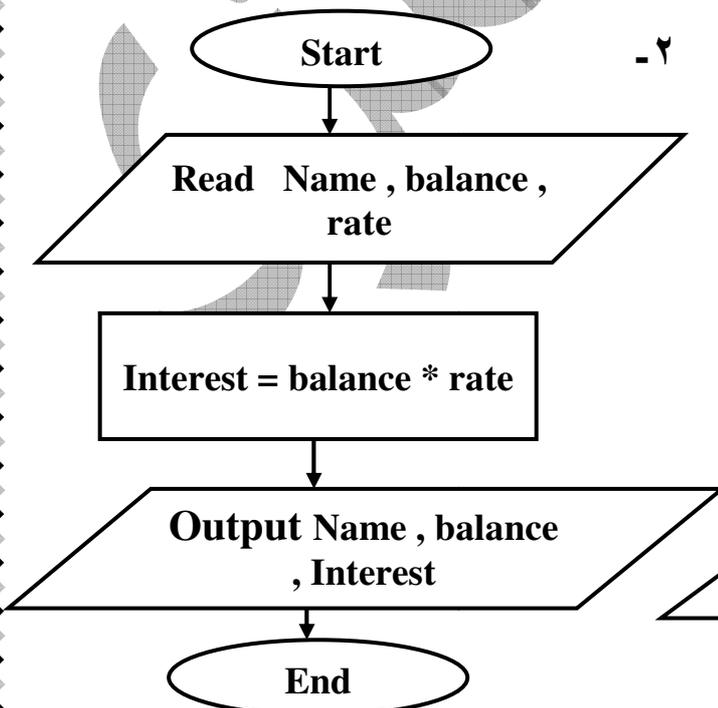
## حل أسئلة كتاب الوزارة

- أولاً- ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة و علامة (X) أمام العبارة الختأ مما يلي:
- ١- خرائط التدفق تستخدم أشكال وخطوط لتمثيل خطوات حل المشكلة. √
  - ٢- يمكن استخدام أي شكل هندسي لتمثيل خطوات الحل عند رسم خريطة التدفق. ×
  - ٣- خرائط التدفق يتم رسمها باستخدام برامج كمبيوتر فقط ولا يمكن رسمها على الورق. ×
  - ٤- رمز  يستخدم للتعبير عن البداية أو النهاية Terminal . √
  - ٥- رمز المستطيل يعبر عن عملية معالجة واحدة. ×
  - ٦- تدفق الخطوات دائما من أعلى إلى أسفل أو من اليسار إلى اليمين . √
  - ٧- يستخدم الشكل  في حالة سؤال له أكثر من بديل. √
  - ٨- يجب أن يخرج من الشكل  خطين اتجاه على الأقل. √
  - ٩- خط الاتجاه يجب أن يكون من اليمين لليسار أو من أعلى إلى أسفل. ×
  - ١٠- الخوارزمية Algorithm هي أول مراحل حل المشكلة. ×

ثانيا :

١ - راجع ص ٥

٢-

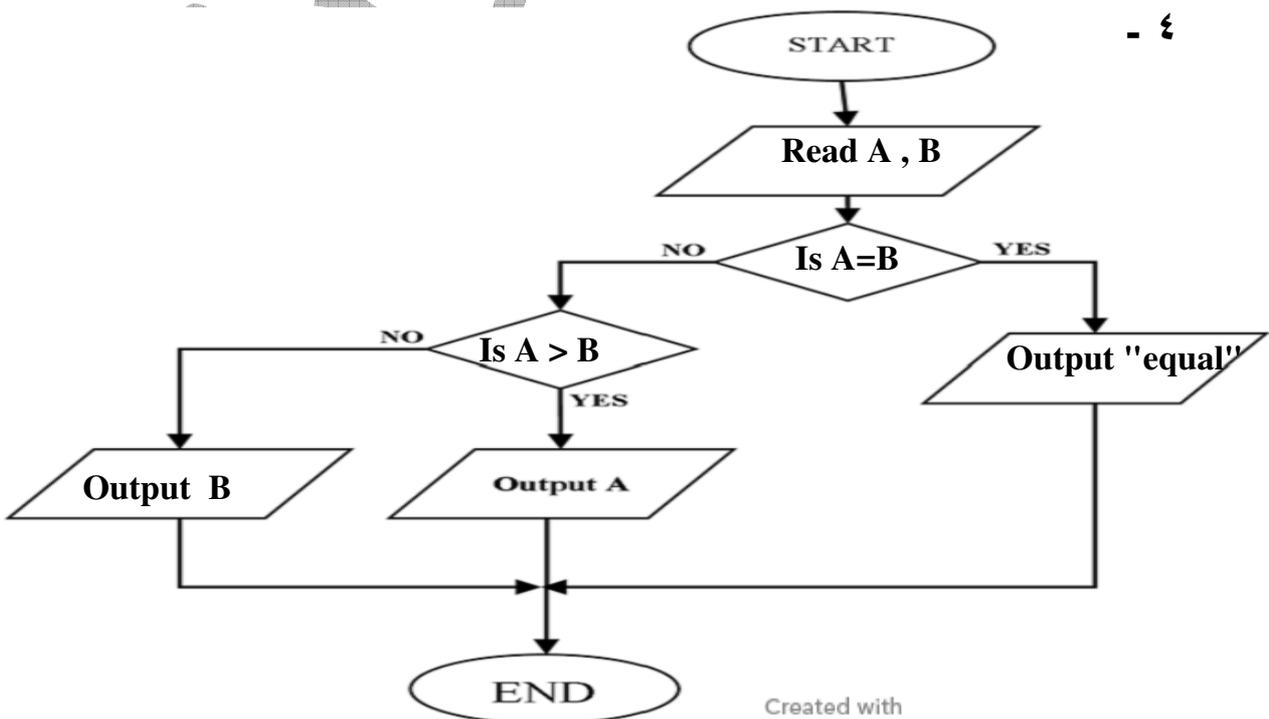
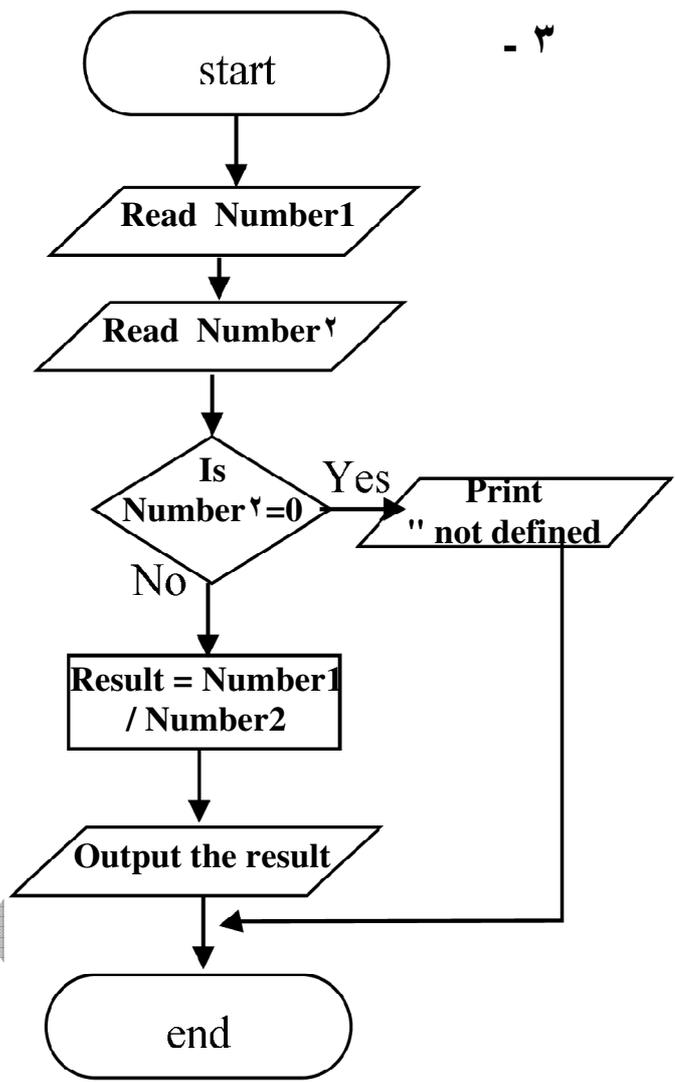
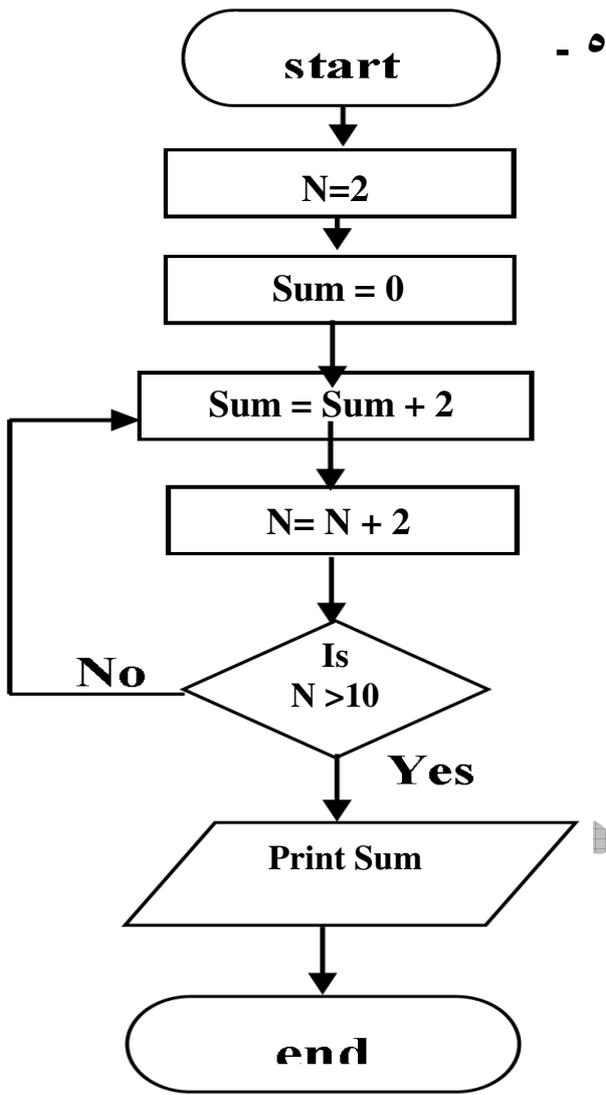


Created with

nitro PDF

professional

download the free trial online at [nitropdf.com/professional](http://nitropdf.com/professional)



## أسئلة على الفصل الأول ( غير مجاب عنها )

س ١ : ضع علامة ( √ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( × ) أمام العبارة الخاطئة :

- ( ) (١) المتغيرات هي أماكن في الذاكرة لا تتغير قيمتها طوال سير البرنامج
- ( ) (٢) يستخدم شكل المعين للتعبير عن اتخاذ قرار بنعم أو لا في خرائط التدفق
- ( ) (٣) يمثل شكل  Input / Output في خرائط التدفق
- ( ) (٤) يمكن عمل خط اتجاه للرجوع لخطوة سابقة في خرائط التدفق
- ( ) (٥) اعداد خرائط التدفق يساعد على تطوير وصيانة البرنامج
- ( ) (٦) الخوارزمية يجب أن تكون على شكل سلسلة من الخطوات المتتالية
- ( ) (٧) نحتاج الى تحويل خرائط التدفق الى برنامج باستخدام احدى لغات البرمجة

س ٢ : اكمل العبارات التالية بما يناسبها :

- (١) ..... هي تمثيل تخطيطي يعتمد على الرسم لتوضيح ترتيب العمليات اللازمة لحل المشكلة .
- (٢) الشكل ..... يعبر عن اتخاذ قرار في خرائط التدفق .
- (٣) فى الصيغة التالية  $C = A + B$  يمثل  $C$  ..... .
- (٤) فى الصيغة التالية  $X = Y + 3$  تمثل  $Y + 3$  ..... .
- (٥) أولى مراحل حل المشكلة هي ..... .

س ٣ : أعد ترتيب خطوات حل المشكلة :

- اختبار صحة البرنامج وتصحيح أخطائه .
- اعداد خطوات الحل
- تصميم البرنامج
- توثيق البرنامج
- تحديد المشكلة

## الفصل الثانى مقدمة فيجوال بيزيك دوت نت

- بعد أن تعلمنا فى الفصل السابق أسلوب حل المشكلات كيف يمكن أن نحول خطوات حل المشكلات الى اوامر برمجية يفهمها الكمبيوتر ؟ .
- فالكمبيوتر لا يفهم الالغة وحيدة هى لغة الآلة تتكون من ( ٠ ، ١ )، وهذه اللغة لا يفهمها الانسان .
- لذلك تعتبر لغة البرمجة وسيط بين الكمبيوتر والانسان فهى تكتب باوامر مستمدة من اللغة الانجليزية وتحتوى على مترجم لترجمة هذه الأوامر الى لغة الآلة التى يفهمها الكمبيوتر

**لغة البرمجة:** هى مجموعة مالاوامر والن تعليمات وتكتب وفقا لقواعد معينة حسب كل لغة ويتم ترجمتها الى لغة الآلة لتنفيذها .

### لغة الفيجوال بيزيك دوت نت Vb.net Visual Basic.net

هى لغة برمجة متوفرة ضمن حزمة الفيجوال ستوديو دوت نت Visual Studio.net والتى تحتوى على لغات برمجة اخرى مثل J# و C#

✓ لغة Vb.net تستخدم لانشاء تطبيقات نوافذ : حيث ان لها واجهة مستخدم رسومية GUI حيث تعمل من خلال النافذة

✓ تطبيقات نوافذ التى يتم انشاؤها موجهه بالحدث event : عملية الضغط على زر click هى حدث بعدها يقوم بتنفيذ عمل معين

فالنقر على زر  فى شريط عنوان النافذة لىتم اغلقها يعتبر حدث

✓ لغة vb.net كائنية التوجه: حيث أن كل شىء فى vb.net يعتمد على كائنات Object مثل الزر ومربع النص ولكل كائن :

- خصائص Properties تصف الكائن وتحدده كلون خلفية الزر
- أحداث Events الفعل الذى يقع على الكائن كالضغط على الزر
- وسائل Methods ويقصد بها ما يمكن ان يفعله الكائن لحدوث سلوك معين كغلق النموذج

**مثال :** فى برنامج الاله الحاسبه نجد أن كل زر يمثل كائن Object وليكن مثلاً زر الجمع + هذا الكائن له خصائص Properties مثل العرض والارتفاع ولون النص المكتوب ولون خلفيته ... وله حدث Event وهو النقر بالفاراه عليه لتنفيذ عمليه الجمع

**الكائن Object** هو وحدة البناء الاساسية فى لغات البرمجة كائنية التوجه ويتم انشاؤه من تصنيف معين

**التصنيف Class** هو المخطط ( blueprint ) الذى يتم انشاء الكائنات منه ويحدد به العديد من العناصر مثل الخصائص والوسائل والاحداث

### ملاحظات

- ✓ التصنيف Class يحتوى على تعريف الكائن Object
- ✓ يمكن انشاء اكثر من كائن من نفس التصنيف
- ✓ فى لغة Visual Studio.net يتم حجز مساحة للكائن فى ذاكرة الكمبيوتر عند انشاؤه

### إطار عمل دوت نت ( Net Framework )

هو بمثابة الجهاز العصبى المركزى لجميع تطبيقات Visual Studio.net وهو اطار عمل يمكنك من:

- ✓ انتاج العديد من تطبيقات Net. مثل ( التطبيقات المكتبية - تطبيقات الويب - تطبيقات الموبايل )
- ✓ توفير بيئة تشغيل لهذه التطبيقات

ويتكون الـ Framework من : ١- بيئة التشغيل CLR

٢- مكتبات تصنيفات النظام

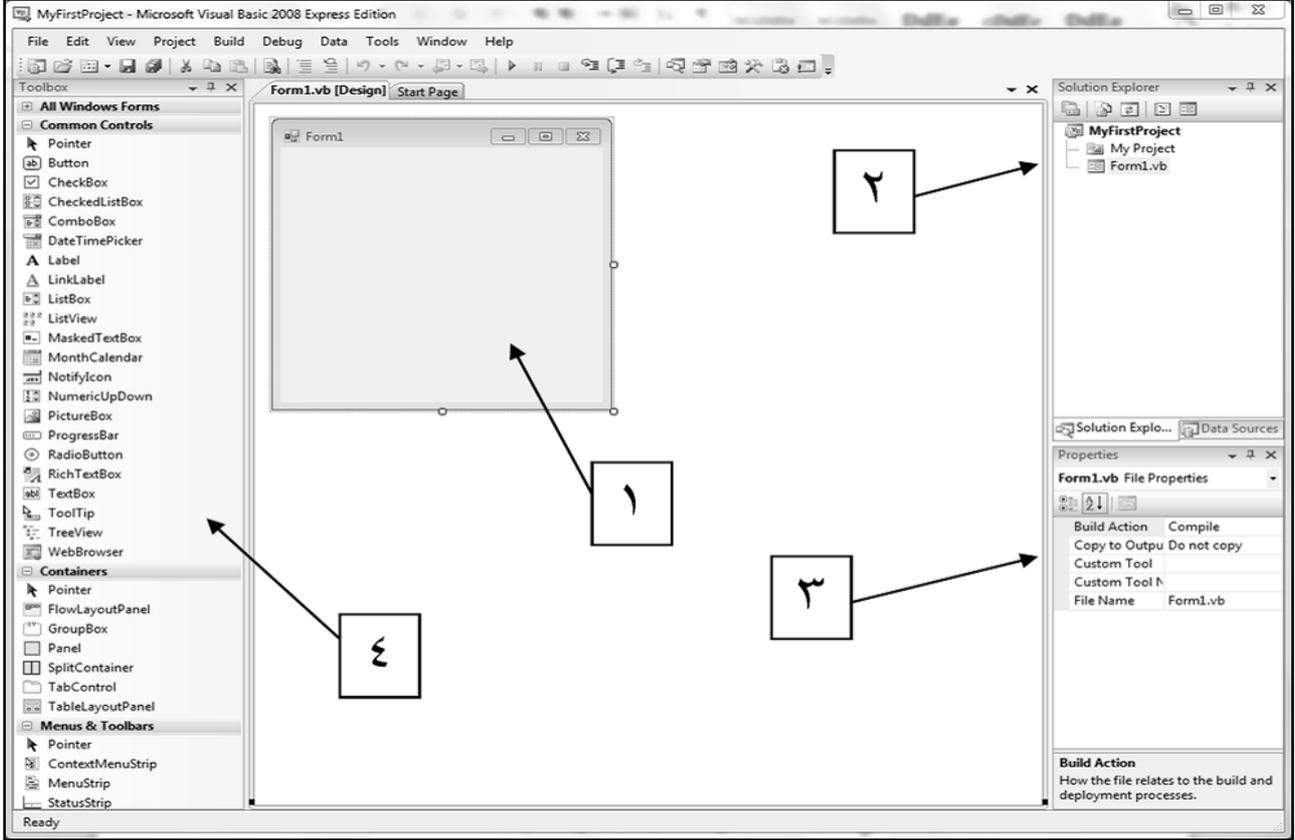
٣- مترجمات

٤- أدوات اخرى

## مصطلح IDE يشير الى بيئة التطوير المتكاملة وهو اختصاراً

### Integrated Development Environment

حيث تحتوى على كل الادوات والميزات التى تمكنك من انشاء تطبيقات .Net. المختلفة ( تطبيق ويندوز – تطبيق موبايل - تطبيق ويب )



ومن مكونات الـ IDE :

(١) النموذج Form:

وهو عبارة عن النافذة التى يصمم عليها واجهة البرنامج ويوضع عليها ادوات التحكم المختلفة Controls

(٢) مستعرض الحد Solution Explorer :

يعرض به قائمة بملفات ومجلدات المشروع Project أو المشروعات الموجودة ضمن الحل

(٣) نافذة الخصائص Properties :

اداة من ادوات التحكم لها مجموعة من الخصائص يمكن ضبطها من نافذة الخصائص  
\*وتختلف الخصائص حسب العنصر النشط فى شاشة الـ IDE

## ٤) صندوق الأدوات Toolbox :

يحتوى على ادوات التحكم Controls التى يمكن وضعها على نافذة النموذج . وتم تصنيفها على شكل فئات

وهذه ادوات التحكم الشائعة :

٥- صندوق التحرير والسرد ComboBox

٦- صندوق الاختيار Checkbox

٧- صندوق زر راديو Radio Button

١- زر الأمر Button

٢- صندوق النص Textbox

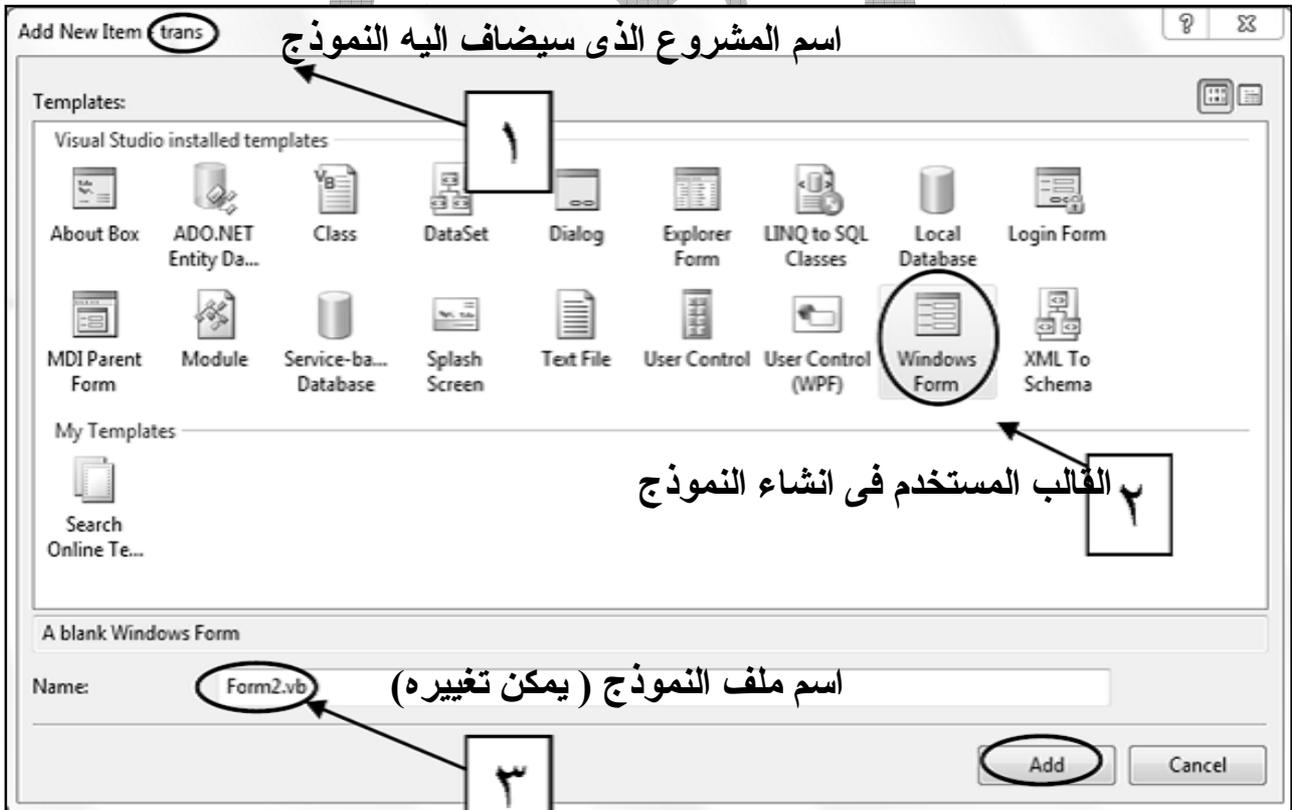
٣- صندوق العنوان Label

٤- صندوق القائمة List Box

## ١) إضافة نموذج Form جديد للمشروع

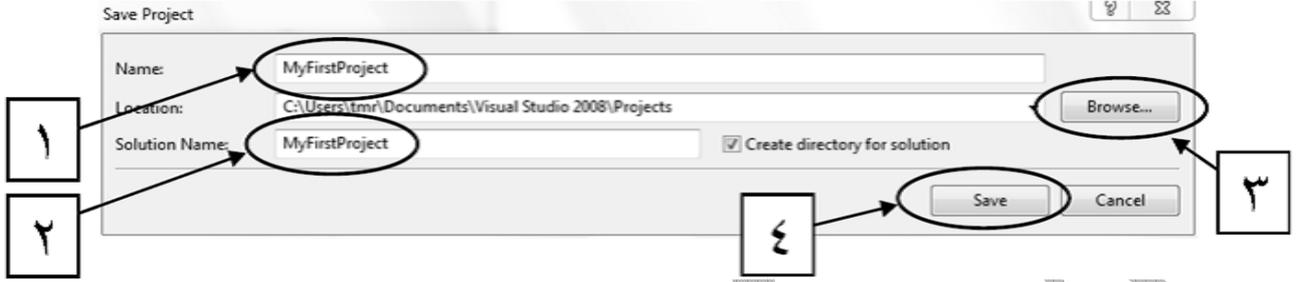
(١) من قائمة Project نختار الامر add window form

(٢) تظهر نافذة Add New Item كما بالشكل التالى نختار منها Add لإضافة النموذج



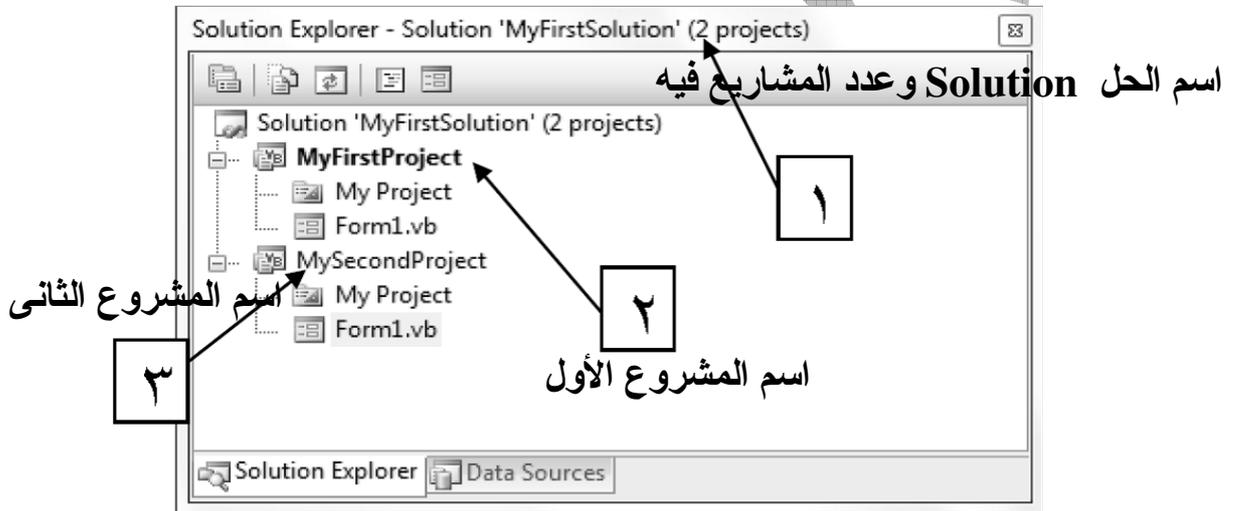
## ✓ حفظ المشروع Project

من قائمة File نختار Save All



## ✓ إضافة مشروع جديد للحل Solution

من قائمة File نختار القائمة الفرعية add ثم الامر New Project وبعد تسمية المشروع تظهر النافذة التالية :



## حل أسئلة كتاب الوزارة

ثالثا : انظر ص ٢١

رابعا : انظر ص ٢١

أولا : انظر ص ١٩

ثانيا : انظر ص ٢٠

خامسا :

٤- الكائن Object  
٥- التصنيف Class

١- Visual Studio  
٢- لغة البرمجة  
٣- .Net Framework

## أسئلة على الفصل الثاخي ( غير مجاب عنها )

س ١ : ضع علامة ( √ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( × ) أمام العبارة الخاطئة :

- ( ) ١) عند ضبط أى خاصية من نافذة الخصائص Properties يظهر أثرها فوراً
- ( ) ٢) تختلف قائمة العناصر الموجودة بنافذة الخصائص Properties حسب العنصر النشط
- ( ) ٣) عند حفظ المشروع لأول مرة يظهر اسم الحل مطابق لاسم المشروع
- ( ) ٤) الخصائص هي ما يمكن أن يفعله الكائن
- ( ) ٥) الكائن يتم انشاؤه من التصنيف
- ( ) ٦) فى مربع الخصائص تظهر اسم الخاصية على اليمين وقيمتها على اليسار
- ( ) ٧) لا يمكن اضافة نموذج جديد للمشروع
- ( ) ٨) عند انشاء مشروع يحفظ نسخة منه فى ذاكرة الكمبيوتر فقط ويجب حفظه على أحد وسائط التخزين
- ( ) ٩) عند اضافة مشروع جديد يبقى المشروع السابق مفتوح ويمكن الربط بينهما
- ( ) ١٠) مربع الخصائص تحتوى على مجموعة من الخصائص لأدوات التحكم الموجودة فى Toolbox

س ٢ : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :

- ( IPO - IDE - ERD ) ١) بيئة التطوير المتكاملة يقصد بها .....
- ( Class - Object - Function ) ٢) هو المخطط Blueprint الذى يتم انشاء الكائنات منه
- ( label1 - form1 - listbox1 ) ٣) عند انشاء مشروع جديد تظهر نافذة النموذج تحت اسم
- ( هيكليّة - متتابعة - كائنية ) ٤) من مميزات لغة VB انها لغة ..... التوجية
- ( كائن - وسيلة - حدث - خاصية ) ٥) يعتبر طول وعرض النافذة .....
- ( كائن - وسيلة - حدث - خاصية ) ٦) الضغط بزر الفأرة يعتبر .....
- ( كائن - وسيلة - حدث - خاصية ) ٧) النسخ والقص وتحرك النافذة يعتبر .....
- ٨) يتكون Framework من .....
- ( بيئة التشغيل CLR - مكتبة تصنيفات النظام - مترجمات - كل ماسبق )

س ٣ : اكمل العبارات الآتية بما يناسبها :

- ١) يستخدم ..... فى تصميم تطبيقات ويندوز أو تطبيقات موبايل أو تطبيقات ويب
- ٢) بواسطة ..... تكتب مجموعة من الأوامر والتعليمات وفقاً لقواعد معينة ويتم ترجمتها إلى لغة الآلة لتنفيذها .
- ٣) يوفر ..... بيئة تصميم وتشغيل تطبيقات الدوت نت .
- ٤) يعرف ..... بأنه وحدة البناء الأساسية فى لغات البرمجة كائنية التوجه ويتم انشاؤه من تصنيف معين .
- ٥) المخطط Blueprint الذى يتم انشاء الكائنات منه يطلق على .....

## الفصل الثالث أدوات التحكم Controls

قبل أن نستعرض معا أدوات التحكم وأشهر الخصائص لكل منها يجب أن نعرف :

- هناك خصائص مشتركة بين أدوات التحكم المختلفة .
- هناك خصائص لا يظهر أثرها إلا بعد تشغيل البرنامج أو عمل Start debugging
- هناك خصائص لا يظهر أثرها على أدوات التحكم إلا بعد ضبط خصائص أخرى مثل Right To Left



RightToLeftLayout ،

(أولاً) النموذج Form

هناك العديد من الخصائص للنموذج Form

| م  | الخاصية           | الوظيفة   |
|----|-------------------|---|
| ١  | Name              | الاسم الذي يشير للنموذج (Form) المستخدم في الكود.   |
| ٢  | Text              | النص الظاهر على شريط العنوان للنموذج (Form).  |
| ٣  | FormBorderStyle   | شكل حدود نافذة النموذج (Form).  |
| ٤  | BackColor         | اللون الخلفي لنافذة النموذج (Form).   |
| ٥  | WindowState       | تحدد حجم النافذة على الشاشة سواء في وضع تكبير أو تصغير أو عادي.   |
| ٦  | ControlBox        | تتحكم في ظهور أو إخفاء صندوق التحكم للنافذة.  |
| ٧  | MinimizeBox       | تتحكم في ظهور أو إخفاء صندوق التصغير.   |
| ٨  | MaximizeBox       | تتحكم في ظهور أو إخفاء صندوق التكبير.   |
| ٩  | ShowInTaskbar     | تتحكم في ظهور أو إخفاء أيقونة نافذة النموذج (Form) على شريط المهام (Task Bar).                              |
| ١٠ | StartPosition     | تحدد مكان نافذة النموذج (Form) على الشاشة.  |
| ١١ | RightToLeftLayout | تحدد إذا ما كان تخطيط أدوات التحكم (Controls) على نافذة النموذج (Form) من اليمين إلى اليسار.                |
| ١٢ | RightToLeft       | تحدد إذا ما كان اتجاه أدوات التحكم (Controls) من اليمين إلى اليسار مثل اتجاه الكتابة لصندوق النص (TextBox). |

احسب

## ثانياً زر الأمر Button

هو أحد أدوات التحكم Controls والذي من خلاله يستطيع مستخدم البرنامج النقر عليه لتنفيذ مهمة معينة  
 ❖ يتم وضع زر الامر Button على نافذة النموذج بالضغط عليه مرتين متتاليتين أو بالسحب والالقاء

### من خصائصها

| م | الخاصية   | الوظيفة  |
|---|-----------|--|
| ١ | Text      | عبارة عن النص الظاهر على الزر (Button).                          |
| ٢ | ForeColor | عبارة عن اللون الأمامي للنص الظاهر على الزر (Button) (لون الخط). |
| ٣ | BackColor | عبارة عن اللون الخلفي للزر (Button) (لون الخلفية).               |
| ٤ | Font      | عبارة (شكل وحجم وتأثير) خط النص الظاهر على الزر (Button).        |
| ٥ | Location  | عبارة عن موقع الزر (Button) على نافذة النموذج (Form).            |
| ٦ | Size      | عبارة عن ارتفاع وعرض الزر (Button) على نافذة النموذج (Form).     |

الذي

## ثالثاً أداة العنوان Label

هى أحد أدوات صندوق الادوات وتستخدم فى اعطاء عنوان يسهل على مستخدم البرنامج فهم محتوى النافذة ولا يمكن تغييره بالكتابة فيه من قبل المستخدم اثناء تشغيل البرنامج .  
 ( حيث أن اداة Label تستخدم فى كتابة عناوين لا يمكن لمستخدم البرنامج تغييرها )

### من خصائصها

| م | الخاصية     | الوظيفة   |
|---|-------------|---|
| ١ | AutoSize    | تحدد إذا ما كان حجم أداة تحكم العنوان (Label) يتحدد تلقائياً حسب النص المكتوب عليه أم لا. |
| ٢ | BorderStyle | تحدد شكل حدود أداة تحكم العنوان (Label).  |

Created with

أحمد عبد الله كبيره

### Text Box (رابعاً) صندوق الكتابة

يستخدم صندوق الكتابة ( Text Box ) فى ادخال نصوص يمكن لمستخدم البرنامج تغييرها اثناء التشغيل (

#### من خصائصها

| الوظيفة  | الخاصية      | م |
|--|--------------|---|
| تحدد الحد الأقصى لعدد الحرف التي يمكن كتابتها داخل صندوق النص (TextBox).                         | MaxLength    | ١ |
| تمكن من تحديد رمز يستخدم في الظهور بدلا من النص المكتوب في حالة إذا ما أردنا عمل كلمة مرور مثلا. | PasswordChar | ٢ |
| تحدد إذا ما كانت أداة التحكم صندوق النص (TextBox) تتيح إمكانية تعدد الأسطر.                      | MultiLine    | ٣ |

احمد  
ايضا  
ايه

### List (خامساً) صندوق القائمة

تستخدم فى عرض قائمة من العناصر

#### من خصائصها

| الوظيفة   | الخاصية       |
|---|---------------|
| عبارة عن مجموعة العناصر التي تعرض على صندوق القائمة (ListBox).                                      | Items         |
| تحدد إذا ما كان العناصر مرتبة أو لا.  | Sorted        |
| تحدد إذا ما كان من الممكن اختيار عنصر واحد أو أكثر من العناصر المعروضة على صندوق القائمة (ListBox). | SelectionMode |



### (سادسا) صندوق التحرير والسرد Combo Box

عبارة عن صندوق به قائمة عناصر تتسدل لاختيار احداها

### من خصائصها

| الوظيفة  | الخاصية           |
|--|-------------------|
| عبارة عن العناصر الموجودة بالقائمة.                      | Items             |
| عبارة عن مصدر العناصر المقترحة لعملية الإكمال.           | AutCompleteSource |
| عبارة عن النص الذي على أساسه تقترح جزء من عناصر القائمة. | AutoCompleteMode  |



### (سابعاً) زر الاختيار Radio Button

تستخدم إذا ما اردنا ان يختار مستخدم البرنامج بديل واحد من عدة بدائل (مثلا عند اختيار الديانة يتم اختيار ديانة واحدة فقط)



### (ثامناً) زر الاختيار Check Box

تستخدم إذا ما اردنا ان يختار مستخدم البرنامج بديل أو اكثر من بديل (مثلا عند اختيار الهواية يمكن اختيار اكثر من هواية)



### (تاسعاً) صندوق المجموعة Group Box

يستخدم فى احتواء ادوات التحكم (Controls) ذات الوظيفة الواحدة على نافذه النموذج

### ملاحظات

❖ أدوات التحكم Radio Button ، Check Box ، Group Box لها مجموعة خصائص مثل

( Size - Visible - Name - Text - Checked - Font - ForeColor - RightToLeft - Location )

❖ الخاصية BackGround Image تستخدم فى اظهار الصورة فى خلفية الاداه

Created with

## حل أسئلة كتاب الوزارة

أولاً: ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة و علامة (X) أمام العبارة الخطأ مما يلي:

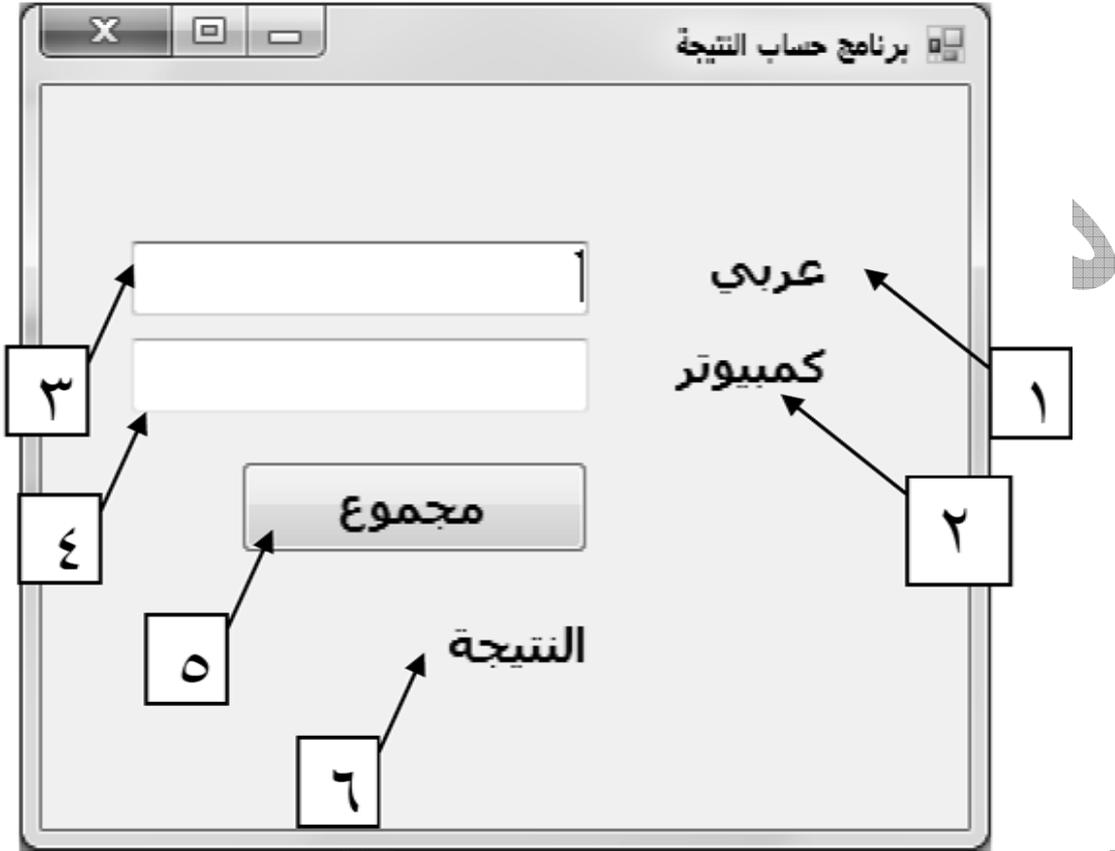
|       |  |
|-------|--|
| ( √ ) | ١- بعض الخصائص (Properties) غير مؤثرة إلا بعد ضبط خصائص (Properties) أخرى.       |
| ( √ ) | ٢- عند إنشاء مشروع (Project) جديد يتم إضافة نافذة نموذج (Form) للعمل به.         |
| ( × ) | ٣- لا توجد خصائص (Properties) مشتركة بين أداة تحكم (Control) وأخرى.              |
| ( √ ) | ٤- لا بد من وجود قيمة لأي خاصية (Properties).                                    |
| ( × ) | ٥- يتم تعديل قيمة خاصية (Properties) لأداة تحكم من خلال صندوق الأدوات (Toolbox). |
| ( × ) | ٦- قيمة الخاصية size هي 98;108 تعنى أن عرض أداة التحكم ١٠٨ وارتفاعه ٩٨ .         |
| ( × ) | ٧- تستخدم RadioButtons في حالة إعطاء المستخدم إمكانية اختيار أكثر من بديل.       |
| ( √ ) | ٨- يمكن للمستخدم عدم اختيار أي عنصر في أداة التحكم (checkbox)                    |

ثانياً : اختر الاجابة الصحيحة :

- ١) لإتاحة امكانية اختيار عنصر واحد فقط نستخدم أداة Radio Button
- ٢) لإتاحة امكانية اختيار عنصر أو أكثر نستخدم الأداة Check Box
- ٣) يمكن اختيار أكثر من عنصر فى حالة استخدام أداة List Box
- ٤) تحتوى نافذة Solution Explorer على المشروعات
- ٥) يمكن تشغيل المشروع فى وضع الاختبار بالضغط على مفتاح F5 من لوحة المفاتيح

ثالثا :

اكتب أسماء أدوات التحكم (Controls) الموجودة على نافذة النموذج (Form) الآتية:



الحل

| اسم الأداة | الرقم |
|------------|-------|
| Label      | ١     |
| Label      | ٢     |
| Text Box   | ٣     |
| Text Box   | ٤     |
| Button     | ٥     |
| Label      | ٦     |

رابعا :

(١) الخاصية التي يمكنك من التحكم في حجم أداة العنوان Label هي AutoSize

(٢) الخاصية التي تجعل اتجاه الكتابة من اليمين الى اليسار هي RightToLeft

(٣) خاصيتين لا يظهر أثرهما الا بعد عمل Start Debugging

ShowInTaskba - StartPosition -

Created with

## أسئلة على الفصل الثالث ( غير مجاب عنها )

س ١: ضع علامة ( √ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( × ) أمام العبارة الخاطئة :

- ( ) ١) عند ضبط أى خاصية من نافذة الخصائص يظهر أثرها فوراً  
( ) ٢) قيمة خاصية Name ، Text تكون واحدة افتراضياً عند وضعها  
( ) ٣) الخاصية Visible تحدد إذا كانت الأداة مرئية أم غير مرئية

س ٢: اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :

- ( ١) للتحكم فى حجم أداة Label باستخدام مؤشر الفأرة لابد من ضبط خاصية .....  
( BorderStyle – Autosize - Location - Name )  
( ٢) أى من الخصائص التالية يظهر تأثيره عند عمل Start Debugging فقط .....  
( ShowInTaskbar - Font - Text )  
( ٣) أى الخصائص التالية تحدد العناصر التى تعرض على الأداة .....  
( Name - Items - Text – Font )  
( ٤) أداة تستخدم لعرض قائمة عناصر تنسدل لاختيار احدهم .....  
( ComboBox – CheckBox - Button )  
( ٥) خاصية تحدد الحد الأقصى لعدد الحروف التى يمكن كتابتها داخل صندوق النص .....  
( MultiLine – Text - Maxlength )  
( ٦) أداة تستخدم لتنفيذ مهمة معينة عند الضغط عليها بواسطة المستخدم .....  
( Label - TextBox - Button )  
( ٧) خاصية تحدد إذا كانت الأداة متعددة الأسطر .....  
( MultiLine - Text - Maxlength )  
( ٨) لضبط لون خلفية نافذة النموذج نستخدم الخاصية .....  
( ForeColor - BackColor - Color )

## الفصل الرابع

### نافذة الكود Code Window

**نافذة الكود** هى التى من خلالها يمكن كتابة الاوامر والتعليمات ( الكود ) بلغة VB.net

#### فتح نافذة الكود

يمكن فتح نافذة الكود بأكثر من طريقة :-

بعد تنشيط الاداة المراد فتح نافذة الكود لها ( كتابة كود لها ) ثم :

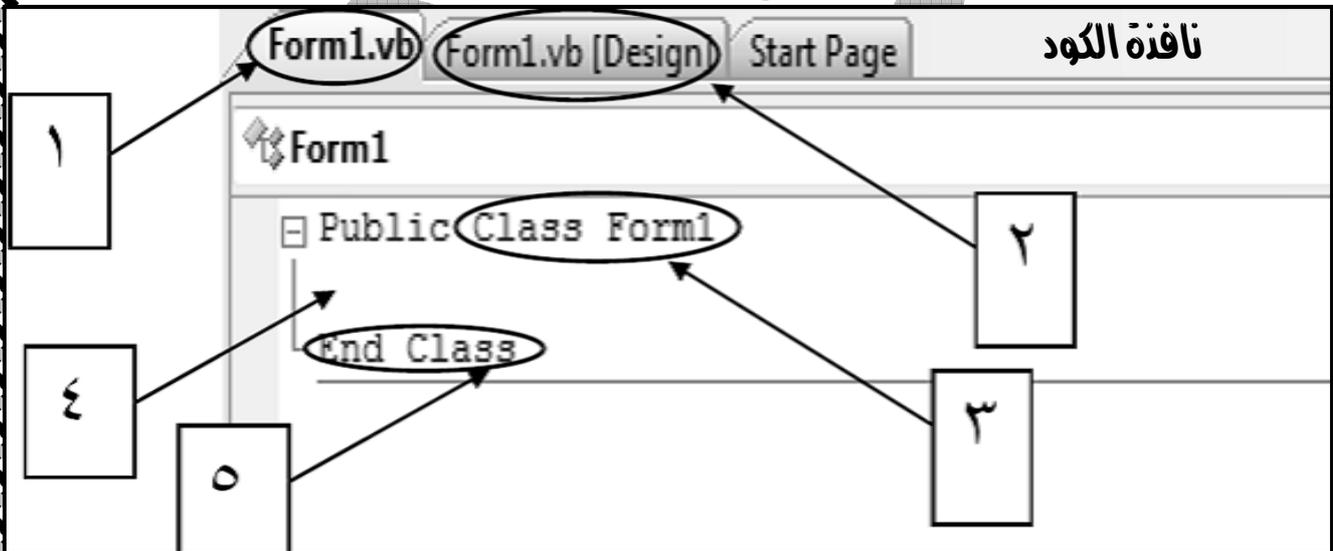
( ١ ) الضغط على مفتاح F7 من لوحة المفاتيح

( ٢ ) من قائمة View نختار الامر Code

( ٣ ) بالضغط مرتين متتاليتين على الاداة

( ٤ ) أو فى نافذة الحل ( Solution Explorer ) نضغط كليك يمين على ملف الـ Form ومن

القائمة المختصرة نختار الامر View Code



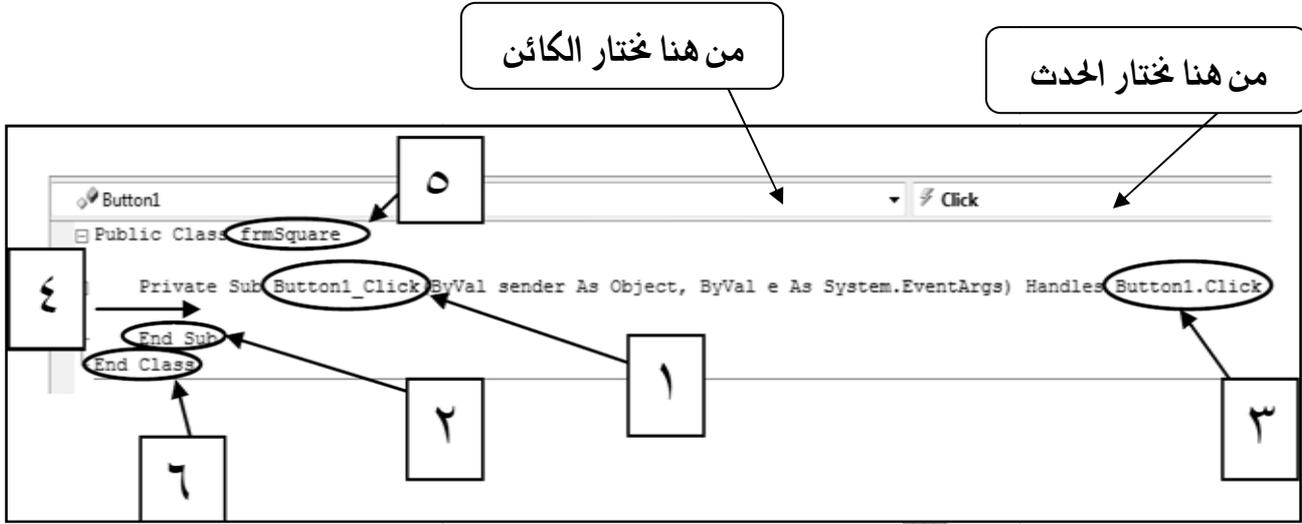
وتشير الأرقام فى الصورة الى :

|   |  |
|---|--|
| ١ | اسم الملف الذى يخزن به الكود               |
| ٢ | اسم الملف الذى يخزن به واجهه نافذة النموذج |
| ٣ | الاعلان عن التصنيف                         |
| ٤ | اكواد التصنيف                              |
| ٥ | نهاية التصنيف                              |

Created with

## معالج الحدث (Event Handler)

هو الاجراء الذى يتم استدعاؤه عند وقوع حدث معين .



|   |   |
|---|---|
| ١ | اسم الاجراء مكون من اسم الكائن واسم الحدث |
| ٢ | سطر نهاية الاجراء                         |
| ٣ | المسبب فى استدعاء الاجراء                 |
| ٤ | الكود الذى سيحدث بعد وقوع الحدث           |
| ٥ | الاعلان عن التصنيف                        |
| ٦ | نهاية التصنيف                             |

ضبط الخصائص:

## صيغة ضبط الخصائص (Properties) برمجيا:



## أمثلة

(١) أكتب الكود الازم لجعل النص الظاهر على الاداة Label1 هي كلمة "Egypt"

Label1.text = "Egypt"

(٢) أكتب الكود الازم لتغيير لون الخط الظاهر على الاداة Label1 الى اللون الازرق Blue

Label1.ForeColor = Color. Blue

(٣) أكتب الكود اللازم لجعل حجم الخط Font للاداه Label1 هو ٣٠ نوعه Arial

Label1.Font = New Font("arial",30)

(٤) اكتب الكود اللازم لاختفاء الاداه Label1

Label1.Visible = False

**ملحوظة:** - يمكن عمل زر Button لانتهاء البرنامج عند الضغط عليه :

حيث نذهب لنافذة الكود الخاصة به ونكتب الامر End

## حل أسئلة كتاب الوزارة

١ - راجع ص ٢٨

٢ -

|                              |         |
|------------------------------|---------|
| Label1.backcolor=color.red   | زر احمر |
| Label1.backcolor=color.green | زر أخضر |
| Label1.backcolor=color.blue  | زر أزرق |

٣ -

|                     |             |
|---------------------|-------------|
| Label1.visble=True  | زر الاظهار  |
| Label1.visble=False | زر الاختفاء |

٤ -

| الكود                                 | القيمة المطلوبة     | الخاصية   |
|---------------------------------------|---------------------|-----------|
| TextBox1.Multiline=True               | True                | Multiline |
| TextBox1.font=New Font (andalus , 20) | نوع andalus بحجم ٢٠ | Font      |
| TextBox1.ForeColor = Color.Blue       | أزرق                | ForeColor |
| TextBox1.BackColor = Color . Yellow   | أصفر                | BackColor |

## أسئلة على الفصل الرابع ( غير مجاب عنها )

س ١: ضع علامة ( √ ) أمام العبارة الصحيحة وعلامة ( × ) أمام العبارة الخاطئة :

- ( ١ ) عند ضبط خاصية Property برمجيا تكون قيمتها فى الطرف اليمين من معادلة التخصيص ( )  
( ٢ ) يمكن أن تتغير قيمة خاصية من خلال نافذة الخصائص فقط لا غير ( )  
( ٣ ) لفتح نافذة الكود نضغط على مفتاح F4 ( )  
( ٤ ) يتم كتابة الأوامر والتعليمات فى نافذة الخصائص ( )

س ٢ : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :

- ( ١ ) يطلق على الإجراء الذى يستدعى عند وقوع حدث معين  
( Function – Event Handler – Event )  
( ٢ ) يتكون اسم معالج الحدث من ( اسم أداة التحكم – اسم الحدث - اسم أداة التحكم واسم الحدث )  
( ٣ ) لفتح نافذة كتابة الكود نضغط على زر ..... من لوحة المفاتيح ( F3 – F7 – F5 – F8 )  
( ٤ ) لفتح نافذة كتابة الكود نختار أمر ..... من القائمة المختصرة  
( View Code - View design - Open )

س ٣ : اكتب الكود الخاص بضبط خاصية Text لأداة التحكم Label1 بحيث تكون

قيمتها " الله أكبر "

س٤: اكمل هذه المعادلة:

..... Property = .....