

الفصل الثالث مدخل إلى Visual Basic 2008

في هذا الفصل نلقي نظرة عامة على **Visual Basic 2008** في
تتم المبتدئين بصفة خاصة ومن يستخدمون **Visual Basic** لأول
مرة. سنتعرف على بيئة التطوير المتكاملة والعناصر التي تستخدم
لتطوير برامج متكاملة كما سنتعرف على فلسفة البرمجة
باستخدام **Visual Basic** بانتهاء هذا الفصل سنتعرف على:

- ◆ فلسفة البرمجة باستخدام **Visual Basic**
- ◆ فتح بيئة تطوير **Visual Studio 2008**
- ◆ فتح بيئة تطوير **Visual Studio 2008**
- ◆ التعرف على بيئة التطوير **Visual Studio 2008**
- ◆ الفرق بين الحل والمشروع والبرنامج
- ◆ بعض المصطلحات الهامة

فلسفة البرمجة باستخدام Visual Basic

من المعروف أن بيئة Windows بيئة رسومية بيئية، وتسمى Graphical User Interface وهي تختلف عن نظام DOS، ولذلك فإن البرمجة تحت بيئة Windows تختلف عن البرمجة تحت نظام التشغيل DOS، وهذه نقطة هامة يجب أن تنتبه إليها خصوصا إذا كان قد سبق لك كتابة برامج بلغة بيسك تحت نظام DOS. ولكي يسهل عليك تصميم برامج لتعمل تحت بيئة Windows بصفة عامة أو باستخدام Visual Basic 2008 بصفة خاصة يجب أن تفهم فكرة البرمجة تحت بيئة Windows.

تستخدم البرمجة تحت بيئة Windows مفهوما يسمى البرمجة المسيرة بالأحداث أو Event Driven Programming، بينما تستخدم البرمجة تحت نظام التشغيل DOS مفهوم تنفيذ التعليمات تسلسليا أى بترتيب ورودها فى البرنامج . وفيما يلي نوضح مفهوم البرمجة المسيرة بالأحداث.

تسمى البرمجة تحت بيئة Windows — Event Driven Programming أى البرمجة المسيرة بالأحداث. وتهدف فكرة البرمجة المسيرة بالأحداث إلى إعطاء الآخرين أو البرامج الأخرى الفرصة لكي تشارك برنامجك مصادر الكمبيوتر، وهو ما يتمشى مع فكرة تعدد المهام التى يستخدمها نظام Windows. ونقصد بكلمة الأحداث أى الأحداث التى يقوم بها المستخدم مثل اختيار أمر من قائمة أو نقر زر أمر معين، أو الضغط على لوحة المفاتيح. عندما يقوم المستخدم باختيار أمر أو نقر زر معين ينتقل التنفيذ إلى البرنامج المسئول عن ذلك الأمر أو هذا الزر وبالتالي يقوم البرنامج باتخاذ الإجراء الذى يراه مناسباً لهذا الحدث. وبعد أن ينتهى البرنامج من تنفيذ الإجراء المناسب ينتقل التنفيذ إلى نظام Windows ... وهكذا. فمثلا لتشغيل برنامج معين من نافذة مستكشف Windows، يجب أن تنقر رمز البرنامج نقرا مزدوجا، هذا النقر المزدوج عبارة عن حدث يتولى Windows رصده وإرسال رسالة بهذا المعنى إلى مدير البرامج الذى يستجيب للحدث بأن يشغل البرنامج.

وهكذا تلاحظ أن البرامج لا تقوم بنفسها بالبحث عن الأوامر أو عن حركات الفأرة وإنما تنتظر حتى يجبرها **Windows** بذلك.

وعليك أن تضع في اعتبارك هذا المفهوم حين تصمم برنامجك، فيجب أن تعرض على المستخدم خيارات مختلفة وأن تترك له حرية التصرف والانتقال من برنامجك إلى برنامج آخر ثم العودة إلى برنامجك مرة أخرى... وهكذا. بعبارة أخرى صمم برنامجك بحيث يستجيب للأحداث المختلفة التي يقوم بها المستخدم، وليس على أنه سلسلة من التعليمات التي تنفذ واحدة بعد الأخرى- كما هو الحال في برامج **DOS**. وهذا يتطلب تجزئة البرنامج إلى عدة أجزاء، بحيث يستجيب كل جزء منه لحدث معين، فمثلا جزء يستجيب لحدث النقر على زر الفأرة وجزء يستجيب لحدث الضغط على لوحة المفاتيح. ويسهل عليك **Visual Basic** هذا الأمر عن طريق تقسيم البرنامج إلى إجراءات **Procedures** يختص كل منها بحدث معين.

البرمجة الموجهة بالكائنات (Object Oriented Programming (OOP)

البرمجة الموجهة بالكائنات (Object Oriented Programming (OOP أسلوب تعتمد عليه العديد من لغات البرمجة مثل **Smalltalk** ، **Ada** ، **Java** ، **C++** ، **C#** و **Visual Basic**، ويهدف هذا الأسلوب لفصل البرنامج إلى أجزاء منفصلة وظيفيا وشكليا تسمى بالكائنات **Objects** تعمل باستقلال تام وإن أرادت التعاون مع غيرها من الكائنات خاطبتها من خلال ما يسمى بواجهة التخاطب للكائن **interface**.
أهم ما يميز البرمجة بالكائنات، استخدام كائنات يمكن إعادة استخدامها بحيث تدعم المفاهيم التالية:

- **الاحتوائية Encapsulation** : لا بد أن يحتوي الكائن على المعلومات الموصفة له ، مضافا إليها الأساليب المستخدمة في معالجة هذه المعلومات. تسمى هذه الخاصية أحيانا ب "إخفاء البيانات" **Information Hiding**.

- **الوراثة Inheritance** : يمكن إنشاء كائن جديد من كائن موجود و يرث الكائن الجديد كافة خصائص الكائن الأصلي والذي يسمى "والد" Parent.
- **تعدد الأشكال Polymorphism** : رغم السماح بوجود نفس الوظيفة Method في العديد من الكائنات (حتى بين الكائنات المشتقة من كائنات أخرى)، إلا أن كل كائن يقوم بهذه الوظيفة بشكل مختلف. مثال على ذلك العامل + يمكن استخدامه لكل من الأعداد الحقيقية والصحيحة، رغم اختلاف التمثيل الداخلي لكل منهما إلا أن البرنامج سيقوم بتنفيذ الأسلوب المناسب عند إجراء عملية الجمع الفعلية.

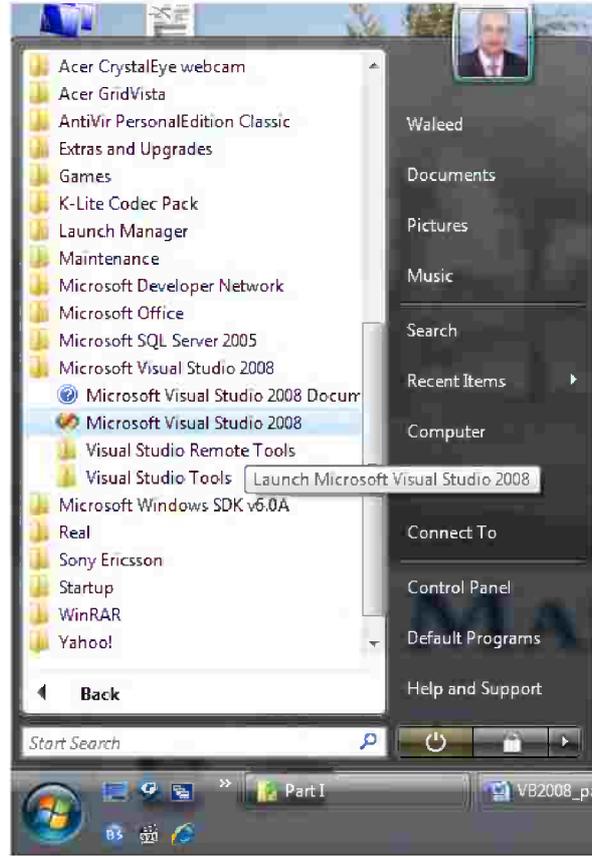
فتح بيئة تطوير Visual Studio 2008

تعتبر بيئة التطوير المتكاملة Visual Studio 2008 آخر بيئات التطوير التي طرحتها مايكروسوفت والمستخدمه لتطوير جميع تطبيقات مجموعة Visual Studio 2008. وبيئة التطوير هذه مبنية أساساً على بيئات التطوير السابقة مع إضافة العديد من السمات المفيدة والذكية في نفس الوقت والتي تساعدك على الوصول إلى ما تريد بسرعة وسهولة متناهيين وخاصةً تلك السمات المتعلقة بالويب.

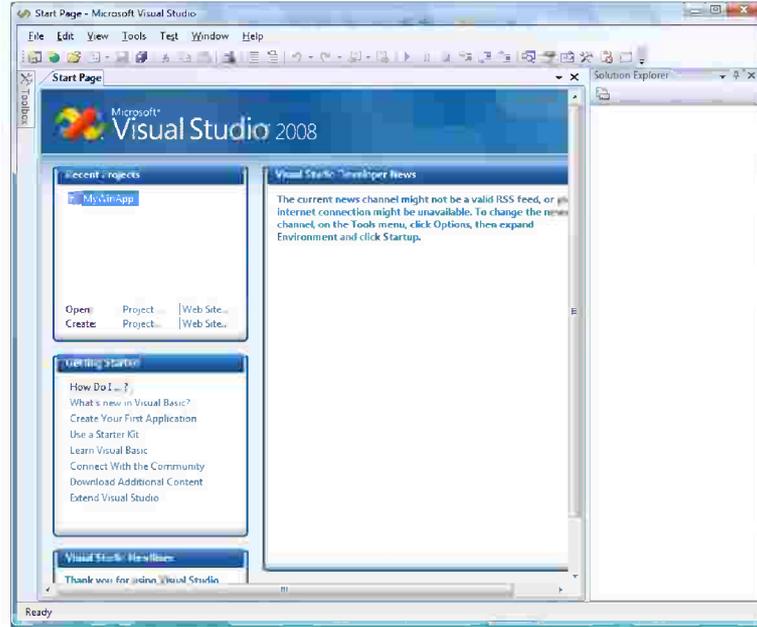
لفتح بيئة تطوير Visual Studio 2008 كى تتمكن من تطوير تطبيقاتك سواء باستخدام لغة Visual Basic 2008 أو أي من اللغات الأخرى، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر زر Start ثم اختر All Programs من القائمة التابعة (أو اختر Programs إذا كنت تعمل على نظام التشغيل Windows 2000 أو Windows NT).
٢. اختر مجموعة Microsoft Visual Studio 2008 من قائمة البرامج التابعة.
٣. انقر Microsoft Visual Studio 2008 مرةً أخرى من القائمة التابعة (انظر شكل ٣-١).

٤. تبدأ بيئة تطوير Visual Studio 2008 في العمل وبعد ثواني معدودة تظهر النافذة الأساسية في بيئة التشغيل محتويةً على صفحة البدء Start Page (انظر شكل ٣-٢).



شكل ٣-١ تشغيل بيئة تطوير Visual Studio 2008 من قائمة Start.



شكل ٣-٢ النافذة الأساسية لبيئة التشغيل Visual Studio 2008.

تحتوى صفحة البدء **Start Page** على قائمة بأسماء المشروعات التى قمت بفتحها مؤخراً داخل بيئة التطوير المتكاملة سواء باستخدام **Visual Basic 2008** أو باستخدام أى من اللغات الأخرى الموجودة بالنطاق، فإذا كنت تقوم بفتح **Visual Studio** للمرة الأولى، فستظهر هذه القائمة خالية. كما تحتوى الصفحة أيضاً على العديد من الارتباطات التشعبية التى يمكنك استخدامها فى فتح مشروعات أخرى أو إنشاء مشروعات جديدة وهى الخيارات التى يمكنك بالطبع تنفيذها من داخل شريط القوائم. هذا إلى جانب العديد من المهام الأخرى المستخدمة لفتح موارد الويب والحصول على المساعدة وهو ما سنتعرف عليه فيما بعد.

التعرف على بيئة تطوير Visual Studio 2008

بيئة تطوير **Visual Studio 2008** عبارة عن الأداة التى يمكنك استخدامها فى إنشاء أى نوع من التطبيقات باستخدام إحدى اللغات البرمجية المتوافقة والموجودة بداخل

المجموعة. وتحل بيئة تطوير Visual Studio محل برنامج Visual Basic 6.0 والذي كان يعتبر فيما سبق جزءاً من مجموعة برامج Visual Studio التي كان يحمل كل عنصر من عناصرها رقم الإصدار (6.0). وعندما تقوم بكتابة برنامج جديد في بيئة .NET، يتم بدايةً تشغيل بيئة تطوير Visual Studio 2008 ثم تحديد نوع البرنامج الذي تريد كتابته باللغة البرمجية التي ترغب في استخدامها، فيمكنك على سبيل المثال كتابة برنامج نوافذ باستخدام لغة Visual Basic أو برنامج آخر باستخدام لغة C#.

أما Visual Basic 2008 فهي اللغة البرمجية التي يتم شرحها على مدار هذا الكتاب بأكمله. فلم يعد بإمكانك الآن تشغيل لغة Visual Basic أو تحميلها ككيان منفصل، فهي تعد بمثابة إحدى اللغات البرمجية التي تعمل من خلالها بيئة عمل .NET Framework الخاصة بشركة مايكروسوفت.

ويعمل Visual Basic 2008 من خلال بيئة عمل تسمى .NET Framework. وهي عبارة عن الطبقة الموجودة بين اللغة (لغة Visual Basic في هذه الحالة) ونظام التشغيل الذي يمكن أن يكون إصدار Windows 98 أو Windows ME أو Windows 2000 أو Windows XP أو Windows Vista أو Windows Server 2003 أو أيّاً من الإصدارات الفرعية الأخرى. وتعمل طبقة .NET Framework على توفير الإمكانيات الوظيفية المطلوبة اعتماداً على أسلوب عمل نظام Windows ومجموعات الملفات الخاصة بإمكانيات وظيفية أخرى.

تحتوي بيئة تطوير Visual Studio 2008 على محرر كود مشترك للغات Visual Basic 2008 و Visual C# 2008 و Visual C++ 2008 كما تحتوي على محرر XML ومحرر HTML وواجهة خادم SQL.

عندما تبدأ تشغيل Visual Studio 2008 لأول مرة، ستحصل على بيئة تطوير متكاملة تسمى IDE اختصاراً للعبارة Integrated Development Environment تشتمل على العديد من النوافذ مثل نافذة الخصائص Properties التي تظهر على اليمين، كما تشتمل أيضاً على نافذة "مربع الأدوات" Toolbox الذي يظهر على اليمين أيضاً،

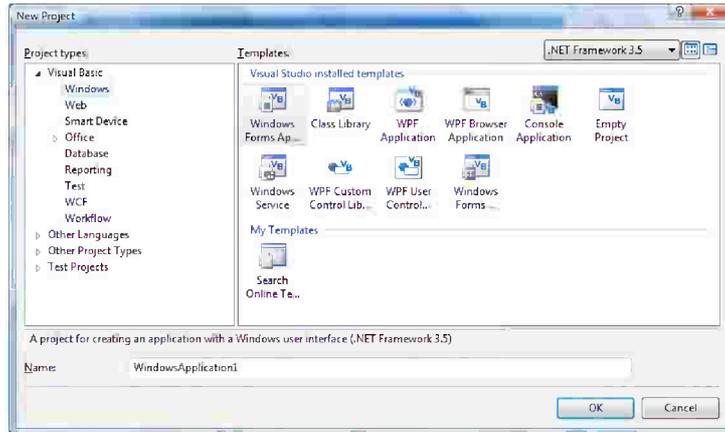
بالإضافة إلى عدد من التبويبات **Tabs** ويتسبب نقر أى تبويب في ظهور نافذته المصاحبة. وعندما تقف بمؤشر الفأرة على أى تبويب لمدة ثوانٍ ستظهر النافذة التي تخصه. لإخفاء النافذة، حرك مؤشر الفأرة بعيداً عنها.

إنشاء مشروع جديد

للتعرف على مكونات بيئة التطوير المتكاملة **Visual Studio 2008** بشيءٍ من التفصيل، سنقوم فيما يلي بإنشاء مشروع بسيط باستخدام لغة **Visual Basic 2008**. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد أنك داخل بيئة التطوير المتكاملة وإلا تابع الخطوات السابقة لفتح بيئة التطوير من قائمة **Start**.

٢. من صفحة البدء، انقر الارتباط **Project** الموجود بجوار كلمة **Create** أو افتح قائمة **File** من شريط القوائم واختر **New Project** من القائمة المنسدلة، وفي الحالين يظهر المربع الحوارى **New Project** (انظر شكل ٣-٣).



شكل ٣-٣ المربع الحوارى **New Project** المستخدم في إنشاء مشروع جديد.

٣. يحتوى المربع **Project Types** الموجود بالجزء الأيسر من المربع الحوارى **New Project** على الأدوات التي يمكنك استخدامها في إنشاء مشروعك. تأكد من

اختيار **Windows** داخل المجموعة **Visual Basic** لأننا نرغب في إنشاء مشروع باستخدام لغة **Visual Basic 2008**.

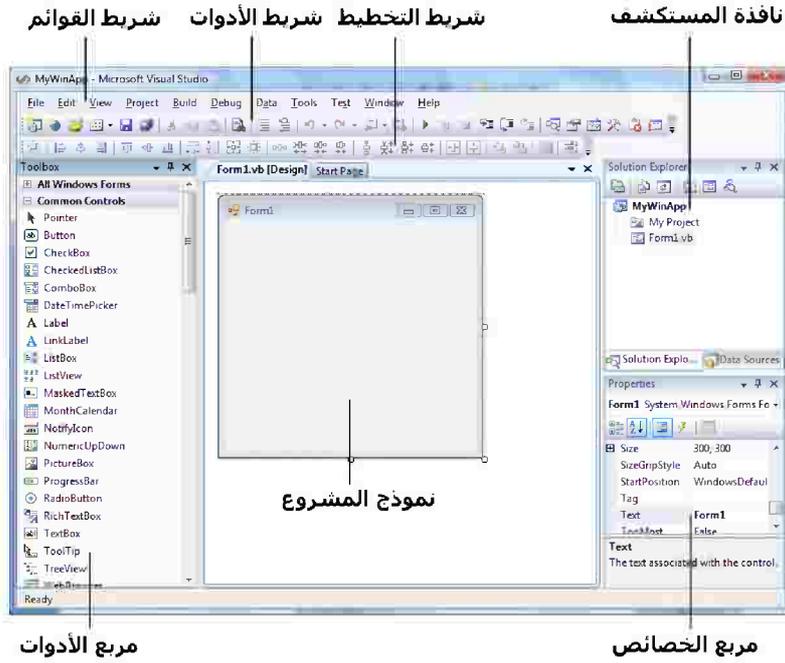
٤. يحتوى المربع **Templates** الموجود بالجزء الأيمن من المربع الحوارى **New Project** على العديد من قوالب المشروعات التى يمكنك الاختيار من بينها، حيث يعتمد اختيارك بالطبع على نوع التطبيق الذى ترغب في إنشائه. يحتوى جدول ٣-١ التالى على أنواع القوالب (المشروعات) التى يمكنك إنشائها من خلال المربع الحوارى **New Project**.

جدول ٣-١ أنواع قوالب (مشروعات) لغة **Visual Basic 2008**

نوع المشروع (القالب)	الاستخدام
Windows Forms Application	إنشاء التطبيقات التى تحتوى على واجهة رسومية وهو مشابه إلى حد كبير للتطبيق التنفيذى الموجود بالإصدارات القديمة من Visual Basic
Class Library	إنشاء ملف DLL يحتوى على تصنيف أو أكثر يمكن الوصول إليه من قِبل التطبيقات الأخرى
Windows Forms Control Library	إنشاء أداة تحكم مخصصة تشبه إلى حد كبير أدوات ActiveX الموجودة بالإصدارات القديمة من Visual Basic
WPF Application	إنشاء تطبيق من النوع WPF (اختصار Windows Presentation Foundation)
WPF Custom Control Library	إنشاء أداة تحكم للاستخدام داخل تطبيقات WPF
Console Application	إنشاء تطبيق نوافذى لا يحتوى على نماذج وإنما يقوم بإجراء جميع عمليات الإدخال والإخراج من خلال نافذة ممت الأوامر

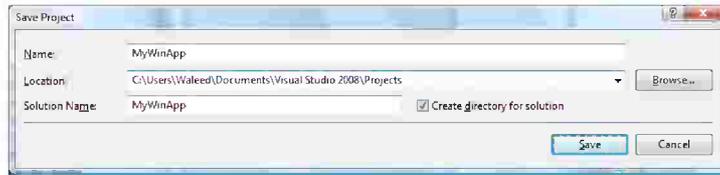
نوع المشروع (ال قالب)	الاستخدام
Windows Service	إنشاء مشروع يحتوي على خدمة معينة أو أكثر يتم استخدامها من قبل التطبيقات الأخرى الموجودة على شبكة تعمل بنظام التشغيل Windows
Empty Project	إنشاء مشروع نوافذى خالى بحيث تقوم بإنشاء جميع عناصره بنفسك
WPF Browser Application	إنشاء تطبيق مستعرض WPF

٥. من المربع Templates، اختر الرمز Windows Forms Application لأننا نرغب في إنشاء مشروع نوافذى جديد.
٦. قم بتعيين اسم مميز للمشروع الجديد داخل مربع النص Name وليكن MyWinApp.
٧. يتم إنشاء المشروع الجديد تلقائياً باستخدام كود الإصدار 3.5 من .NET Framework. فإذا أردت استخدام أحد الإصدارات السابقة، اختر هذا الإصدار من القائمة المنسدلة الموجودة بالركن الأيمن العلوى من المربع الحوارى.
٨. انقر زر Ok، وحينئذٍ تقوم بيئة التطوير بإغلاق المربع الحوارى New Project وإنشاء مشروع جديد يحتوى على نموذج واحد باسم Form1.vb (انظر شكل ٣-٤).



شكل ٣-٤ تقوم بيئة التطوير المتكاملة بإنشاء المشروع الجديد نيابة عنك

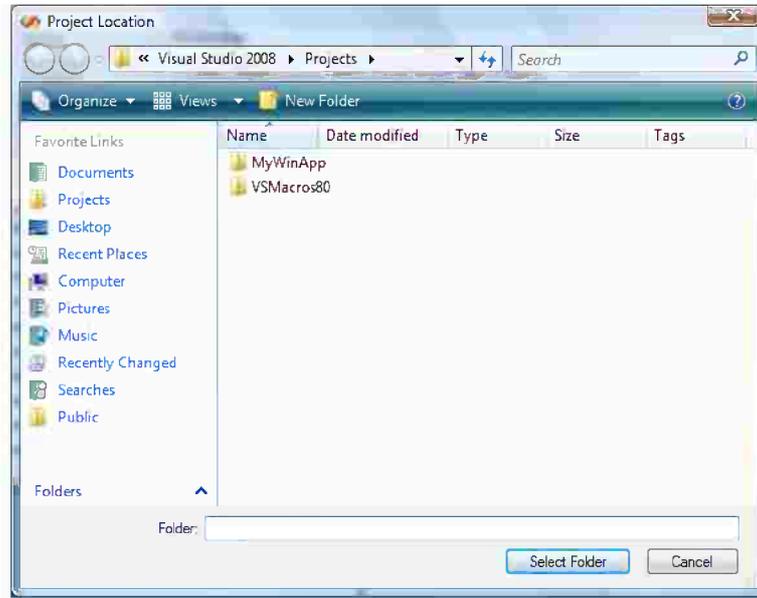
٩. لحفظ المشروع على القرص الصلب كى تتمكن من استرجاعه فى أى وقت والتعديل فيه، افتح قائمة **File** بشريط القوائم ثم اختر **Save All** من القائمة المنسدلة الناتجة، وحينئذ يظهر المربع الحوارى **Save Project** (انظر شكل ٣-٥). قم بتعيين بيانات المشروع كما يلى:



شكل ٣-٥ يجب أن تقوم بحفظ المشروع قبل البدء فى إدخال التعديلات عليه

- قم بتغيير اسم المشروع إن أحببت من خلال مربع النص **Name**.

- قم إن أحببت بتغيير مكان المشروع من خلال القائمة المنسدلة **Location** التي تحتوى بدورها على المجلد الافتراضى لتخزين المشروعات وهو **C:\Users\username\Documents\Visual Studio 2008\Projects** (مع استبدال **Username** باسم المستخدم الخاص بك) إلى جانب أى مجلدات قمت باختيارها من قبل. فإذا أردت اختيار مجلد آخر لحفظ المشروع، انقر زر **Browse** المجاور للقائمة المنسدلة ثم قم بتحديد المجلد من المربع الحوارى الناتج **Project Location** (انظر شكل ٦-٣).



شكل ٦-٣ يمكنك من خلال هذا المربع تحديد المجلد المستخدم في تخزين المشروع الجديد

- يتم تخزين المشروع داخل حل (**Solution**) الذى قد يحتوى بدوره على أكثر من مشروع، حيث يتم افتراضياً تسمية الحل بنفس اسم المشروع. فإذا أردت تعيين اسم آخر للحل، قم بإدخال الاسم الجديد إلى مربع النص **Solution Name**. ويمكنك التحكم فى اسم الحل فى حالة تنشيط مربع الاختيار المجاور

Create directory for solution والذي يتم تنشيطه إذا ما أردت إنشاء

مجلد مستقل للحل لتمييزه عن الحلول الأخرى الموجودة بنفس المجلد.

١٠. بمجرد تعيين الخيارات المختلفة للمشروع والحل، انقر زر **Save** لإغلاق المربع

الحوارى **Save Project** وحفظ المشروع الجديد والعودة مرة أخرى إلى النافذة

الرئيسية لبيئة التطوير.

قد تختلف بيئة التطوير أو بعض عناصرها عن تلك التي تظهر لديك، يعتمد ذلك على ما إذا كنت تشغل بيئة التطوير **Visual Studio 2008** لأول مرة أم لا وعلى ما إذا كان سبق لك ضبط وتعديل بيئة التطوير. كما تختلف أيضاً بيئة **Visual Studio** تبعاً لنوع الإصدار الذى قمت بتشغيله عندك. سنتعرف بعد قليل على كيفية ضبط وتهيئة بيئة التطوير كي نستخدم سوياً بيئة تطوير متشابهة طوال عرض هذا الكتاب بأجزائه المختلفة.



وبالنظر إلى شكل ٣-٤ السابق، تلاحظ استخدام **Visual Basic 2008** لنفس العناصر التي تستخدمها معظم برامج **Windows**، فشريط الأدوات وشريط القوائم ومربع الأدوات تشبه إلى حد كبير تلك التي تستخدمها برامج **Microsoft Office** كبرنامج **Microsoft Access** على سبيل المثال.

وفيما يلي نوضح أهم العناصر التي تشتمل عليها بيئة التطوير المتكاملة والتي تراها في شكل ٣-٤ السابق، وفيما يلي من فصول الكتاب سنتعرف بالتفصيل على كل عنصر من هذه العناصر وطريقة استخدامه.

شريط القوائم **Menu Bar**

يحتوى على مجموعة من القوائم التي يحتوى كل منها على مجموعة من الخيارات المختلفة. فمثلاً تستخدم قائمة **File** للتعامل مع ملفات المشروعات المختلفة، بينما تستخدم قائمة **Edit** في كتابة البرامج وتصميم النماذج، وتستخدم قائمة **View** للتحكم في عرض أو إخفاء عناصر بيئة التطوير، وتستخدم القائمة **Debug** لاكتشاف وتصحيح الأخطاء

- وتنفيذ أو إيقاف البرنامج، كما تتيح قائمه **Tools** التحكم في اختيارات عامة تختص بالشكل العام لبيئة التطوير، بينما تستخدم القائمة **Window** للتحكم في طريقة عرض نوافذ بيئة التطوير، أما قائمة **Help** فتستخدم للحصول على تعليمات المساعدة. وحتى لا تلتبس عليك المصطلحات في هذا المستوى من الدراسة نوضح ما يلي:
- لقد كانت الإصدارات القديمة للغة **Visual Basic** تمثل بيئات تطوير كاملة. أما في الإصدار الأخير منها، فهي تعد جزءاً واحداً من استراتيجية برمجة تتكون من:
- اللغة: في هذا الكتاب هي **Visual Basic 2008**. وتتضمن اللغات الأخرى الممكنة **C#** و **Visual C++** وغيرها.
 - بيئة التطوير المتكاملة **(IDE) Integrated Development Environment**: وهي بيئة تطوير **Visual Studio 2008** في هذا الكتاب. أما عن **IDEs** الممكنة، فتتضمن **Borland** و **Macromedia** والعديد من الأدوات الأخرى.
 - المشروع: في هذا الكتاب، سيتم تناول أربعة أنواع أساسية من المشروعات، وهي تطبيقات **Windows Forms** وتطبيقات **Web Forms** ومجموعات ملفات التصنيفات وخدمات ويب **XML**، كما يمكنك استخدام لغة **Visual Basic** لإنشاء خدمات ويب وتطبيقات معتمدة على وحدة تحكم **(Console applications)** وتطبيقات **Smart Device** و **Mobile Web Forms** والعديد من أنواع المشروعات الأخرى.

النموذج *Form*

يظهر النموذج في منتصف الشاشة تقريباً ويستخدم لتصميم واجهات التطبيق، حيث يوضع عليه جميع الأدوات المستخدمة (أدوات كتابة - صور - الخ ...). ويحتوي التطبيق على واحد أو أكثر من هذه النماذج. وقد يستخدم كنموذج أو تتفرع عنه عدة نماذج أخرى. وقد يحتوي النموذج على شبكة من النقاط تساعد على تصميم الواجهة وضبط مواقع الأدوات والعناصر المختلفة (راجع شكل ٣-٤).

شريط الأدوات *Toolbar*

يحتوى شريط الأدوات على مجموعة من الأزرار التي يقوم كل منها مقام وظيفة داخل شريط القوائم، حيث يتم استدعاء هذه الوظيفة مباشرة بمجرد النقر عليها بدلا من فتح القوائم واختيار الأوامر منها. فمثلا أول زر من ناحية اليسار في شريط الأدوات القياسي هو **New Project**  ويعنى فتح المربع الحوارى **New Project** بمجرد النقر عليه بالفأرة وهو إجراء بديل لفتح قائمة **File** ثم اختيار أمر **New Project** .

وتشتمل بيئة تطوير **Visual Studio 2008** على عدد من أشرطة الأدوات المختلفة. لإظهار أو إخفاء شريط/أشرطة الأدوات، اختر أمر **Toolbars** من قائمة **View** ثم اختر اسم الشريط المطلوب من القائمة التابعة.

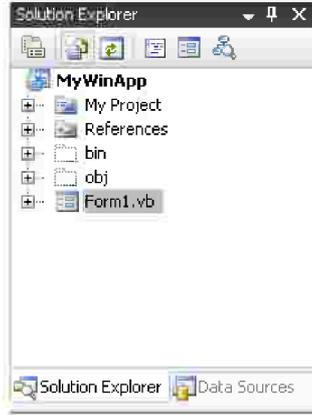
نافذة مستكشف الحل *Solution Explorer*

إذا كنت ممن استخدموا الإصدارات السابقة من **Visual Basic**، فلعلك اعتدت على مصطلح "المشروع" **Project** والذي يحتوى دائماً على الأجزاء المختلفة للتطبيق الذى تقوم بتطويره حيث يتم تخزين كل جزء داخل ملف مستقل ثم تجميع هذه الملفات داخل مشروع واحد. وابتداءً من **Visual Studio.NET** تم استحداث مصطلح جديد وهو "الحل" **Solution** الذى قد يحتوى على مشروع واحد أو أكثر.

وحيثما تقوم بإنشاء مشروع جديد، يتم إنشاء مشروع جديد داخل حل جديد. أما إذا أردت إضافة مشروع جديد إلى الحل الحالى، اختر **New Project** من القائمة الفرعية **Add** المتفرعة من قائمة **File**، حيث يظهر فى هذه الحالة المربع الحوارى **Add New Project** الذى يشبه إلى حد كبير المربع الحوارى **New Project** السابق.

تحتوى "نافذة مستكشف الحل" **Solution Explorer Window** أو ما نطلق عليه اختصاراً "نافذة المستكشف" على قائمة بجميع الملفات والعناصر الموجودة داخل الحل الحالى الذى يحتوى كما ذكرنا على مشروع واحد أو أكثر، وهى بذلك تشبه إلى حد كبير نافذة المشروع الموجودة بالإصدارات السابقة من **Visual Basic**.

ويتم ترتيب العناصر والملفات داخل نافذة المستكشف في شكل هرمي بحيث يظهر اسم الحل في أعلى النافذة ثم أسماء المشروعات الموجودة داخل الحل بحيث يحتوى كل مشروع على ملفات مستقلة ثم المراجع **References** المستخدمة من قبل هذا المشروع وبعد ذلك تأتي العناصر التي لا تنتمي إلى مشروع معين (انظر شكل ٣-٧).



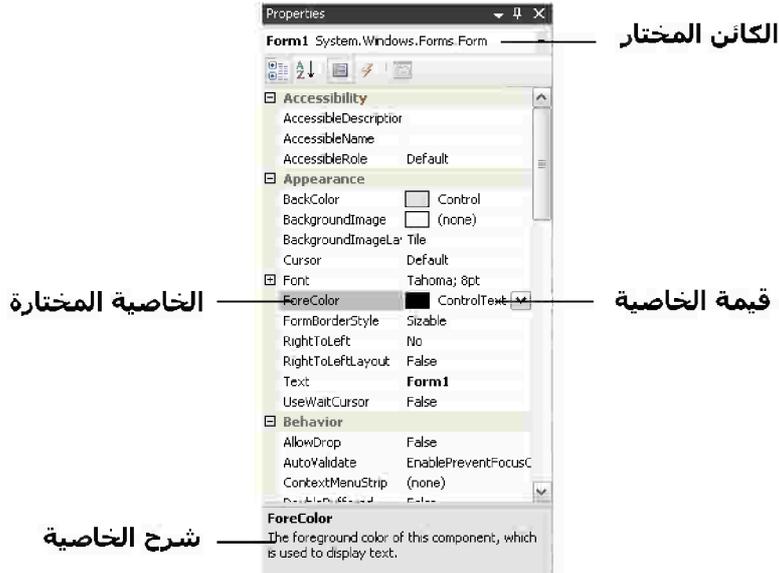
شكل ٣-٧ نافذة المستكشف

مربع الأدوات *Toolbox*

يشتمل مربع الأدوات على مجموعة من أدوات التحكم التي تسهل التعامل مع **Visual Basic** وتستخدم في إعداد المشروعات. كما يمكن نقل مربع الأدوات إلى أي مكان داخل الشاشة حتى يسهل عليك التعامل معه ومع بقية عناصر الشاشة (راجع شكل ٣-٤).

مربع الخصائص *Properties Window*

يحتوى مربع الخصائص على مجموعة الخصائص التي تخص كائن معين موجود في بيئة التطوير ويمكن عن طريقه تغيير الخصائص التي تخص الكائن المختار (انظر شكل ٣-٨).



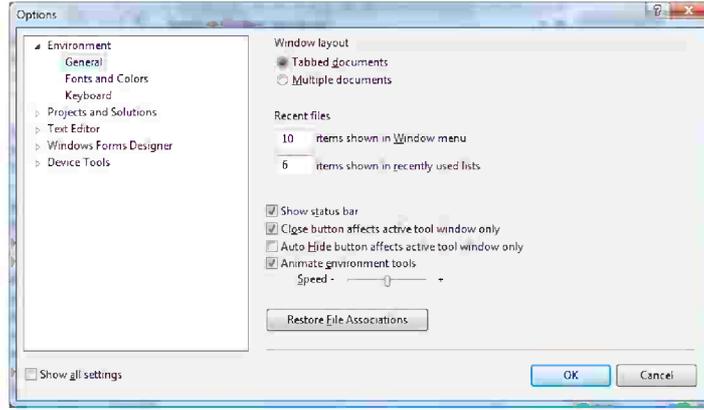
شكل ٣-٨ مربع الخصائص يبين خصائص النموذج Form1

التحكم في بيئة التطوير المتكاملة

يمكنك من خلال المربع الحوارى Options التحكم في العديد من خيارات بيئة التطوير المتكاملة Visual Studio 2008 كأن تحدد إذا كان تطبيقك أحادى الوثيقة Single Document Interface (SDI) أم متعدد الوثائق Multiple Document Interface (MDI) وإذا ما كنت ترغب في إظهار نافذة المساعدة ضمن التطبيق أو كنافذة مستقلة. كذلك يمكنك تحديد ما يظهر بمجرد فتح نافذة بيئة التطوير المتكاملة، يمكنك مثلاً إظهار صفحة البدء Start Page أو آخر مشروع قمت بفتحه أو المربع الحوارى New Project الذى يمكنك من خلاله إنشاء مشروع جديد. لإظهار المربع الحوارى Options، افتح قائمة Tools من شريط القوائم ثم اختر Options من القائمة المنسدلة (انظر شكل ٣-٩).

سنقوم بالتعرف على خيارات المربع الحوارى Options في موضع آخر من الكتاب حينما تزداد خبرتك في استخدام بيئة التطوير المتكاملة.





شكل ٣-٩ المربع الحوارى Options.

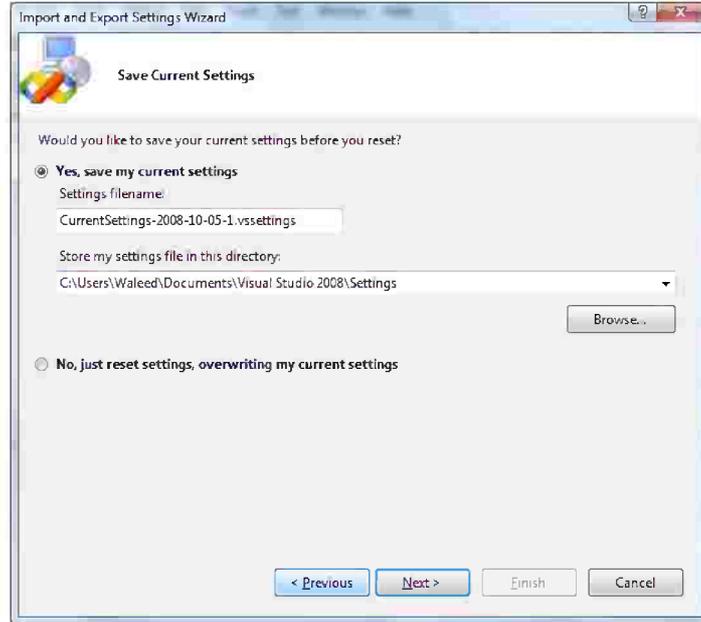
ويمكنك ضبط بيئة تطوير Visual Studio 2008 كى تناسب مع تطبيقات Visual Basic. وحتى لا تختلف الشاشات والنوافذ التى تظهر لك أثناء قراءتك للكتاب عن تلك الموجودة بصفحات الكتاب، تابع معنا الخطوات الآتية لتهيئة بيئة التطوير:

١. افتح قائمة Tools بشرط القوائم ثم اختر Import and Export Settings من القائمة المنسدلة الناتجة، تظهر الشاشة الأولى من معالج التهيئة (انظر شكل ٣-١٠).

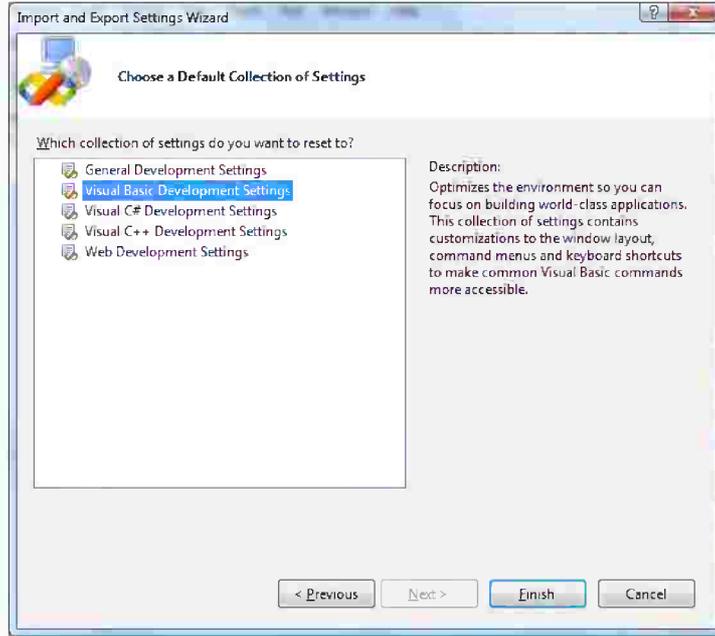


شكل ٣-١٠ الشاشة الأولى من شاشات معالج قهينة بيئة التطوير.

٢. نشط زر الاختيار **Reset all settings** ثم انقر زر **Next** للانتقال إلى الشاشة التالية والتي تسألك إذا كنت ترغب في حفظ الإعدادات الحالية داخل ملف حتى تتمكن من استرجاعها مرة أخرى في أي وقت من خلال نفس المعالج (انظر شكل ٣-١١).



- شكل ٣-١١ يمكنك حفظ الإعدادات الحالية داخل ملف لاسترجاعها فيما بعد.
٣. ابق على الخيارات الافتراضية كما هي ثم انقر زر **Next** للانتقال إلى الشاشة الأخيرة (انظر شكل ٣-١٢).



شكل ٣-١٢ الشاشة الأخيرة من معالج التهيئة.

٤. تأكد من اختيار **Visual Basic Development Settings** ثم انقر زر **Finish** لإنهاء المعالج وتهيئة بيئة التطوير كي تتناسب مع ما اعتاد عليه مبرمجو **Visual Basic**.

الفرق بين الحل والمشروع والبرنامج

- عند العمل داخل بيئة تطوير **Visual Studio 2008** باستخدام لغة برمجة **Visual Basic 2008**، يتم إنشاء نوعين من البرامج وهما:
- البرنامج **Program** هو النهاية التي تصل إليها بعد الانتهاء من المشروع، وهو النسخة المترجمة من المشروع حيث يمكنك توزيع البرنامج لأشخاص آخرين، وعلى أجهزة أخرى. ويمكنك تنفيذه وتشغيله بدون حاجة إلى وجود **Visual Basic 2008** على هذه الأجهزة.

- المشروع **Project** هو ما تقوم بإنشائه فعلياً عندما تعمل داخل بيئة تصميم **Visual Studio 2008**، وعلى هذا يمكن القول أن مشروع **Visual Basic 2008** هو مجموعة من الملفات، فعندما تشير إلى مشروع من المشروعات، فإنك تشير إلى مجموعة متكاملة من الملفات التي يتكون منها المشروع .
- الحل **Solution**: يحتوى الحل على مشروع أو أكثر ويتم افتراضياً تسمية الحل بنفس اسم المشروع.

بعض المصطلحات الهامة

ستقابلنا من آن لآخر بعض المصطلحات، سنقوم بشرحها في حينها، غير أنه من المفيد أن تفهم معنى هذه المصطلحات والتي من أهمها ما يلي:

- **أدوات التحكم Controls** : كائنات برمجية **Objects** تم تصميمها مرة واحدة وتستخدم مرات عديدة، وهي تمثل القطع المكونة لواجهة البرامج المصممة من قبل **Visual Studio 2008** ، من أمثلة أدوات التحكم مربع النص **TextBox** و زر الأمر **Command Button**.
- **الحدث Event** : هو فعل يقوم به المستخدم أو نظام التشغيل أو البرنامج نفسه. من أمثلة الأحداث ضغط أحد مفاتيح لوحة المفاتيح، نقر أحد أزرار الماوس، انقضاء مدة زمنية (بدءاً من وقت محدد)، تلقي بيانات من أحد منافذ الكمبيوتر **.Ports**.
- **الوظائف Methods**: هي أفعال محددة يمكن للكائن أن يقوم بها، مثلاً النافذة **Form** لها وظيفة تسمى **Hide** تقوم بإخفائها.
- **الكائنات Objects** : الكائن البرمجي أحد العناصر الأساسية للبرنامج، يحتوي على خصائص **Properties** تحدد مميزاته، ووظائف **Methods** تحدد مهامه التي يمكنه إنجازها. ومجموعة من الأحداث **Events** التي يمكنه أن يشعر بها. من أمثلة

الكائنات المستخدمة في Visual Basic 2008 النماذج Forms وأدوات التحكم Controls.

- **الإجراءات Procedures** : هي مقاطع من التعليمات (والتي نطلق عليها الكود) تكتب لغرض معين، وغالبا ما تكون مقترنة بحدث فتسمى عندئذ بالإجراءات الحدثية. أحد الأنواع الخاصة من الإجراءات هي الدوال **Functions** (أو الوظائف **Methods**) وهي إجراءات تقوم بإرجاع قيمة عند نداءها.
- **الخصائص Properties** : هي مزايا الكائن مثل حجمه وموقعه على الشاشة ولونه ونوع الخط المستخدم في الكتابة عليه. أي أن الخصائص تحدد مظهر الكائن على وجه الإجمال. وبعض الخصائص الأخرى تقوم بتحديد سلوك الكائن أيضا.

