

الفصل السابع عشر إنشاء واستخدام مكونات العرض Components

نتعرف في هذا الفصل على مفهوم المكونات

Components الموجودة داخل **Flash** وكيفية إضافتها والتعامل

م معها. بانتهاء هذا الفصل، سنتعرف على ما يلي:

- ◆ المكونات المبنية داخل **Flash**
- ◆ إضافة مربع التحرير والسرد **ComboBox**.
- ◆ إضافة القائمة **List**.
- ◆ إضافة مربع الاختيار **CheckBox**.
- ◆ إضافة أزرار الاختيار **Radio Buttons**.
- ◆ إضافة أزرار الأمر **Button**.
- ◆ إضافة أدوات إدخال النص **Textinput**.
- ◆ إضافة أداة العنوان **Label**.
- ◆ إضافة شريط تقدم **Progress Bar**.
- ◆ إضافة شبكة البيانات **DataGrid**.

المكوّنات المبنية داخل Flash

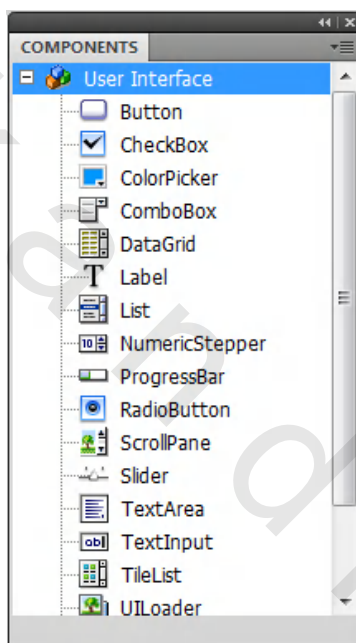
قامت مايكروميديا في الإصدار الخامس من Flash بطرح المقطوعات الذكية **Smart Clips** لإنشاء الرسوم المتحركة ذات المعاملات، أى يمكن اعتبارها مقطوعات فيلمية عادية إلا أنها تحتوى على معاملات **Parameters**. وعن طريق إضافة الأحداث والكود إلى هذه المقطوعات، نحصل على أزرار الاختيار والقوائم وغيرها من العناصر الأخرى التى تستجيب لعمليات الفأرة المختلفة. وبدءاً من **Flash MX** تم تطوير هذه الإمكانيات للحصول على ما نسميه بالمكوّنات أو **Components** والتى تتشابه إلى حد كبير مع أدوات التحكم **Controls** الموجودة بلغات البرمجة المختلفة كلغة **Visual Basic** أو لغة **C#** على سبيل المثال. فمن خلال المكوّنات **Components** تستطيع العمل فى مضممار البرمجة الموجهة بالكائنات وهذا ما لا يمكنك أدائه مع المقطوعات الذكية، كما يمكنك أيضاً التعرف على مظهر الأداة أثناء التشغيل بمجرد وضعها على مسرح العمل وضبط خصائصها المختلفة. إذن المكونات هى عبارة عن رموز فيلم كليب مبنية مسبقاً مع بارميترات معرفة يمكن استخدامها لإضافة عناصر واجهة المستخدم مثل الأزرار ومربعات التحرير والسرد وأشرطة التمرير إلى المستند، كما يمكنك أيضاً من خلال المكوّنات إنشاء واجهة مخصصة بالمظهر الذى يروق لك. ويحتوى **Flash** على عدد من المكوّنات المبنية داخل البرنامج والتى تظهر بلوحة المكوّنات **Component Panel**. ويمكنك إضافة هذه المكوّنات إلى الأفلام التى تقوم بإنشائها بطريقتين، الأولى أثناء التصميم بإدراج حالة من المكون المطلوب إلى مسرح العمل، والثانية من خلال الكود (أثناء التشغيل) باستخدام الوظيفة **attachMovie()** وذلك باختيار الإطار الذى ترغب فى إضافة المكون إليه ثم فتح لوحة الإجراءات وكتابة الكود اللازم لإنشاء حالة من المكون.

إضافة مربع التحرير والسرد **ComboBox**

يمكنك استخدام مربع التحرير والسرد **ComboBox** فى إنشاء قائمة منسدلة بسيطة تحتوى على مجموعة من الخيارات التى يستطيع المستخدم الاختيار من بينها. لإضافة مربع

تحرير وسرد إلى مسرح العمل وتعيين خصائصه ومعاملاته المختلفة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. قم بإنشاء فيلم جديد باسم مناسب وليكن **Components.fla** ثم افتح قائمة **Window** ومنها اختر **Components** أو اضغط الاختصار **Ctrl+F7** من لوحة المفاتيح تظهر لوحة **Components** كما في شكل ١٧-١.

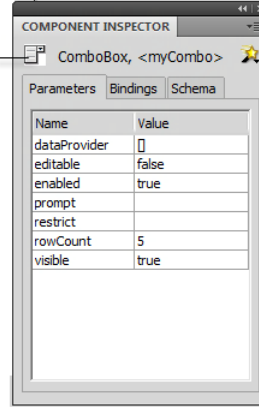


شكل ١٧-١ لوحة Components

٢. انقر الزر + المجاور للمجموعة **User Components** بلوحة المكونات ثم اسحب الأداة **ComboBox** إلى مسرح العمل أو انقرها نقراً مزدوجاً، وفي الحاليتين يتم إضافة الأداة إلى مسرح العمل كما يتم أيضاً إضافتها إلى مكتبة الفيلم.
٣. تأكد من اختيار أداة **ComboBox** مربع التحرير والسرد التي قمت بإضافتها بمسرح العمل ثم تأكد من ظهور لوحة الخصائص **Properties**.
٤. قم بتخصيص اسم حالة للأداة بمربع النص **Instance Name** وليكن **.myCombo**.

٥. افتح قائمة **Window** ومنها اختر **Component Inspector** تظهر لوحة **Component Inspector** كما في شكل ١٧-٢.

مكون مربع التحرير
والسرد
Combo box



شكل ١٧-٢ لوحة **Component Inspector**

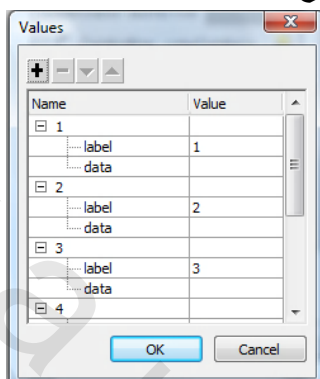
بمجرد أن يصبح المكون على مسرح العمل يتم التحكم فيه من خلال لوحة **Component Inspector** حيث تحتوى هذه اللوحة على ٣ تبويبات الأولى **Parameters** ويستخدم لتحديد خصائص تختارها للمكون. وعلامة التبويب **Binding** تمنحك طريقة لربط مكونين أو أكثر معا فمثلا يمكنك ربط قاعدة بيانات خارجية لمكون عرض من أجل إظهار البيانات على الشاشة. وتحتوى علامة التبويب **Schema** على قائمة بالخصائص القابلة للربط للمكون وأنواع البيانات الخاصة به وبنيتة الداخلية.

٦. انقر المعامل **DataProvider** ثم انقر عدسة التكبير  المجاورة، يظهر المربع الحوارى **label0** الذى يمكنك من خلاله تعيين عناوين العناصر التى ستظهر بالقائمة.

٧. انقر زر  بالركن الأيسر العلوى من المربع الحوارى، يتم إضافة عنصر جديد بعنوان **defaultValue**. انقر هذا العنوان ثم قم بإدخال عنوان معبر للعنصر وليكن ١ ثم اضغط مفتاح الإدخال أو انقر أى مكان بعيداً عن هذا العنصر.

٨. قم بتكرار الخطوة السابقة لإضافة المزيد من العناصر بالعناوين من ٢ إلى ٦ (انظر شكل ٣-١٧).

٩. لحذف أحد العناصر التي قمت بتعيينها، اختر العنصر ثم انقر زر **=** بالركن الأيسر العلوي من المربع الحواري.

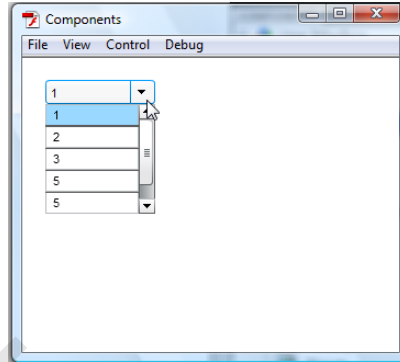


شكل ٣-١٧ تعيين عناصر القائمة من خلال المربع الحواري Values

١٠. لتغيير ترتيب أحد العناصر، اختر العنصر ثم انقر زر **▲** بالركن الأيسر العلوي من المربع الحواري لتقديم العنصر أو زر **▼** لتأخير.

١١. بمجرد الانتهاء من إدخال عناوين العناصر والتأكد من ترتيبها بالترتيب الصحيح، انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحواري **Values** والعودة مرة أخرى للوحة الخصائص.

١٢. اضغط الاختصار **Ctrl+Enter** من لوحة المفاتيح لاختبار الفيلم، تلاحظ ظهور القائمة. انقر القائمة، تحصل على عناصرها المختلفة (انظر شكل ٣-١٧-٤).



شكل ١٧-٤ مربع التحرير والسرد داخل مشغل Flash

وبالرجوع إلى شكل ١٧-٣ تلاحظ أن مربع **Values** يشتمل على خيار آخر غير **Labels** وهو المعامل **data** ويحتوى على مصفوفة من القيم المصاحبة للعناوين التي يتم تحديدها من خلال المعامل **labels**. والفرق بين المعاملين أن المعامل **labels** يحتوى على البيانات التي ستظهر للمستخدم، بينما يحتوى المعامل **data** على القيم الحقيقية لهذه البيانات. فعلى سبيل المثال، يمكنك تعيين عناصر القائمة بالعناوين **one (Labels)** و **two** وبياناتها **(Data)** الحقيقية بالقيم **1** و **2**.

بجانب الخيار **dataProvider**، يحتوى مربع التحرير والسرد على عدد من المعاملات الأخرى الموجودة في لوحة **Component Inspector** (راجع شكل ١٧-٢) وهي :

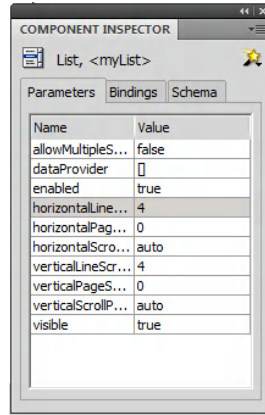
- المعامل **editable** ويحتوى على قيمة منطقية **true** في حالة الرغبة في تمكين المستخدم من إضافة المزيد من العناصر الغير موجودة بالقائمة أو **false** إذا أردت تقييده بالقيم المعروفة مسبقاً فقط.
- المعامل **Enabled**: ويحتوى على قيمة منطقية وهي **true** إذا كنت ترغب في تمكين هذا الخيار للمستخدم أو **false** لعدم تمكينه.
- المعامل **Prompt**: يمكنك هذا المعامل من إدخال النص الذى سيظهر على مربع التحرير والسرد.

- المعامل **rowCount** ويمكنك من خلاله تعيين عدد العناصر التي تظهر عند نقر القائمة داخل مشغل **Flash**.
- المعامل **Visible**: ويحتوي على قيمة منطقية **True** إذا كنت ترغب في عرض العنصر أو **false** لعدم عرضه.

استخدام القائمة **List**

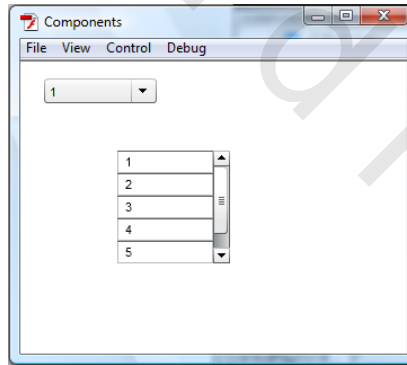
يمكنك استخدام أداة القائمة **List** في إنشاء قائمة منسدلة بسيطة تحتوي على مجموعة من الخيارات التي يستطيع المستخدم الاختيار من بينها، إلا أن هذه الأداة تختلف عن أداة مربع التحرير والسرد في إمكانية اختيار أكثر من عنصر في نفس الوقت. لإضافة قائمة إلى مسرح العمل بالفيلم **Components.fla** وتعيين خصائصه ومعاملاته المختلفة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من فتح الفيلم **Components.fla** ومن فتح لوحة المكونات **Components** ثم قم بإدراج الأداة **List** إلى مسرح العمل أو انقرها نقراً مزدوجاً، وفي الحالين يتم إضافة الأداة إلى مسرح العمل كما يتم أيضاً إضافتها إلى مكتبة الفيلم.
٢. تأكد من اختيار أداة القائمة التي قمت بإضافتها بمسرح العمل ثم انقر لوحة الخصائص **Properties** لإظهارها إذا لم تكن ظاهرة بالفعل.
٣. قم بتخصيص اسم حالة للأداة وليكن **myList**.
٤. افتح لوحة **Component Inspector** كما في شكل ١٧-٥، تأكد أن التبويب **Parameters** هو النشط انقر المعامل **DataProvider** لتنشيطه ثم انقر مرة أخرى، يظهر المربع الحوار **Values** الذي يمكنك من خلاله تعيين عناوين العناصر التي ستظهر بالقائمة بنفس طريقة تعيين عناوين مربع التحرير والسرد. قم بتعيين عناصر القائمة كما سبق ثم انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوار **Values** والعودة مرة أخرى للوحة الخصائص.



شكل ١٧-٥ لوحة Component Inspector الخاصة بالقائمة List

في المربع الحوارى **Values** يحتوى المعامل **data** الموجود أسفل المعامل **label** على مصفوفة من القيم المصاحبة للعناوين التى يتم تحديدها من خلال المعامل **labels**.
 ٥. اضغط الاختصار **Ctrl+Enter** من لوحة المفاتيح لاختبار الفيلم، تلاحظ ظهور القائمة. انقر القائمة، تحصل على عناصرها المختلفة (انظر شكل ١٧-٦).



شكل ١٧-٦ مربع القائمة داخل مشغل Flash

وبجانب عناوين عناصر القائمة الممثلة في المعامل **dataProvider**، تحتوى القائمة على عدد من المعاملات الأخرى راجع شكل ١٧-٥ وهى:

- المعامل **AllowMultipleSelection** ويحتوى على قيمة منطقية **true** فى حالة الرغبة فى تمكين المستخدم من اختيار أكثر من عنصر فى الوقت الواحد عن طريق

- ضغط مفتاح **Ctrl** أو **Shift** أثناء اختيار هذه العناصر بزر الفأرة. أو **false** إذا أردت تقييده باختيار قيمة واحدة فقط في الوقت الواحد.
- المعامل **DataProvider** يمكنك من خلاله تعيين عناوين العناصر التي ستظهر بالقائمة.
- المعامل **Enabled**: ويحتوي على قيمة منطقية **true** إذا كنت ترغب في تمكين هذا الخيار للمستخدم أو **false** لعدم تمكينه.
- المعامل **Visible**: ويحتوي على قيمة منطقية **True** إذا كنت ترغب في عرض العنصر، أو **false** لعدم عرضه.

إضافة مربع الاختيار **CheckBox**

يحتوي مربع الاختيار **CheckBox** على حالتين، التنشيط ☒ أو التعطيل ☐. ويتم عادةً استخدامه في تمكين المستخدم من اختيار أو إلغاء اختيار جميع العناصر الموجودة بإحدى القوائم. لإضافة مربع اختيار إلى مسرح العمل بالفيلم **Components.fla** وتعيين خصائصه ومعاملاته المختلفة، تابع معنا الخطوات الآتية:

1. تأكد من فتح الفيلم **Components.fla** ومن فتح لوحة المكونات **Components** ثم قم بإدراج الأداة **CheckBox** إلى مسرح العمل أو انقرها نقرًا مزدوجًا، وفي الحالتين يتم إضافة الأداة إلى مسرح العمل كما يتم أيضاً إضافتها إلى مكتبة الفيلم.
2. تأكد من اختيار مربع الاختيار الذي قمت بإضافته بمسرح العمل ثم انقر لوحة الخصائص **Properties** لإظهارها إذا لم تكن ظاهرة بالفعل.
3. قم بتخصيص اسم حالة للأداة بمربع النص **Component** من لوحة **Properties** وليكن **myCheckBox**.
4. من لوحة **Component Inspector** انقر المعامل **label** لتنشيطه ثم قم بإدخال النص الذي ترغب في إظهاره بمربع الاختيار وليكن "اختيار الكل" ثم انقر المعامل

labelPlacement وقم بتحديد مكان النص بالنسبة للمربع باختيار إحدى القيم **left** و **right** و **top** و **bottom** من القائمة المنسدلة. أما المعامل الثالث **Selected** فيمكنك من خلاله تنشيط مربع الاختيار مع بداية ظهوره بمسرح العمل (باختيار القيمة **true**) أو تعطيله (باختيار القيمة **false**).

٥. اضغط الاختصار **Ctrl+Enter** من لوحة المفاتيح لاختبار الفيلم ثم نشط مربع الاختيار، تلاحظ اختيار جميع عناصر القائمة. حاول النقر داخل القائمة لاختيار عنصر آخر. لن تتمكن من ذلك. قم بتعطيل مربع الاختيار، تلاحظ عدم اختيار أى عنصر بالقائمة. انقر داخل القائمة، تلاحظ اختيار العنصر الذى قمت بنقره (انظر شكل ٧-١٧).



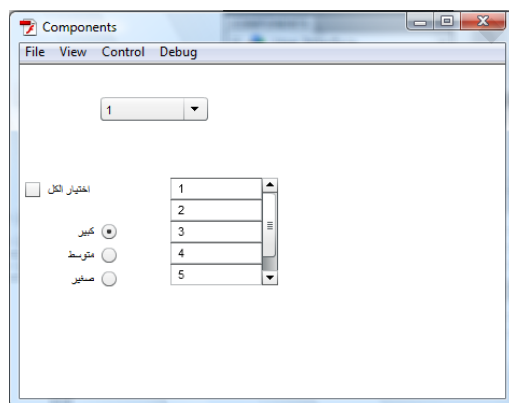
شكل ٧-١٧ اختيار جميع عناصر القائمة بمجرد تنشيط مربع الاختيار

إضافة أزرار الاختيار **Radio Buttons**.

يمكنك استخدام أزرار الاختيار **Radio Buttons** لتمكين المستخدم من اختيار عنصر واحد من مجموعة من العناصر. لإضافة أزرار الاختيار إلى مسرح العمل بالفيلم **Components.fla** وتعيين خصائصها ومعاملاتها المختلفة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من فتح الفيلم **Components.fla** ومن فتح لوحة المكونات **Components** ثم قم بإدراج ثلاث حالات من الأداة **RadioButton** إلى مسرح العمل.

٢. اختر زر الاختيار العلوى بمسرح العمل ثم انقر لوحة الخصائص **Properties** لإظهارها إذا لم تكن ظاهرة بالفعل وقم بتخصيص اسم حالة للزر وليكن **bigRB** ومن لوحة **Component Inspector** انقر داخل المعامل **Label** لاختياره وقم بتعيين النص الذى ترغب فى ظهوره بجوار زر الاختيار وليكن "كبير". انقر أيضاً المعامل **labelPlacement** وقم بتحديد مكان النص بالنسبة لزر الاختيار باختيار إحدى القيم **left** و **right** و **top** و **bottom** من القائمة المنسدلة ولتكن القيمة **left** لأننا نستخدم عناوين باللغة العربية. ومن المعامل **Selected** اختر القيمة **true** لتنشيط زر الاختيار مع بداية ظهوره بمسرح العمل.
٣. قم بتكرار الخطوة السابقة مع زر الاختيار الأوسط وزر الاختيار السفلى بتسمية الأول **mediumRB** والثانى **smallRB** وتخصيص الأول بالعنوان "متوسط" والثانى بالعنوان "صغير" وقم باختيار القيمة **false** بالمعامل **Selected**.
٤. يمكنك تخصيص اسم للمجموعة بالكامل (أى لأزرار الثلاثة) بتعيين هذا الاسم بالمعامل **GroupName** كما يمكنك تخصيص البيانات المصاحبة لكل زر من خلال المعامل **data**.
٥. اضغط الاختصار **Ctrl+Enter** من لوحة المفاتيح لاختبار الفيلم وتأكد من أنك تستطيع اختيار زر اختيار واحد فقط من الأزرار الثلاثة (انظر شكل ١٧-٨).



شكل ١٧-٨ يمكنك تنشيط زر اختيار واحد فقط من الأزرار الموجودة داخل مجموعة واحدة

إضافة زر أمر Button.

يستخدم زر الأمر Button عادةً لإرسال بيانات النموذج إلى الخادم أو إعادة العناصر الموجودة بالنموذج إلى القيم الافتراضية. لإضافة زر أمر إلى مسرح العمل بالفيلم Components.fla وتعيين خصائصه ومعاملاته المختلفة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من فتح الفيلم Components.fla ومن فتح لوحة المكونات Components ثم قم بإدراج زر الأمر Button إلى مسرح العمل.

٢. اختر زر الأمر بمسرح العمل وقم بتخصيص اسم حالة للزر وليكن myButton ثم انقر داخل المعامل Label لاختياره وقم بتعيين النص الذي ترغب في ظهوره فوق الزر. انقر أيضاً المعامل labelPlacement وقم بتحديد مكان النص داخل الزر باختيار إحدى القيم left و right و top و bottom من القائمة المنسدلة. ومن المعامل Selected اختر القيمة true لتنشيط زر الاختيار مع بداية تشغيل الفيلم. ويمكنك أيضاً جعل زر الأمر له حالتان، حالة الضغط وحالة الإفلات وذلك باختيار القيمة true من القائمة المصاحبة للمعامل toggle.

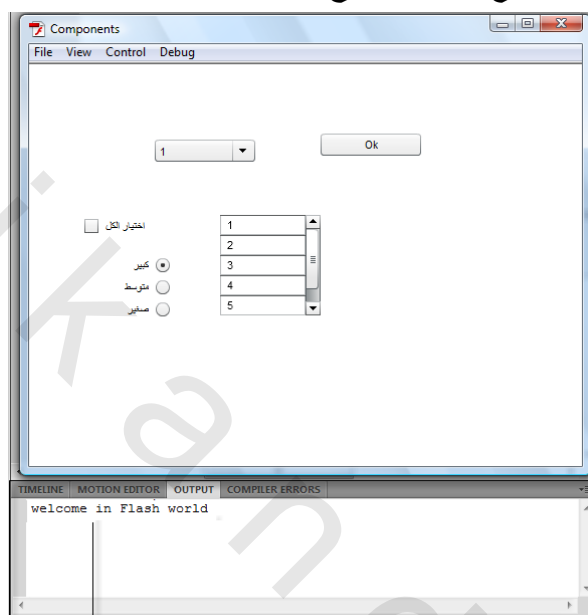
٣. لتعيين الكود الذي يتم تنفيذه عند نقر الزر، انقر الإطار الأول ذلك لأن ActionScript والمستخدم مع Flash CS4 يقوم بوضع الكود على الإطارات وليس الكائنات والرموز، تأكد من اختيار الإطار الضوئي الأول لطبقة Layer1 الافتراضية حيث أننا لم نقوم بعد بإنشاء طبقة جديدة للكود، ثم افتح لوحة الإجراءات وقم بإدخال الكود التالي:

```
myButton.addEventListener(MouseEvent.CLICK, clickHandler);
function clickHandler(event:MouseEvent):void {
    trace("Welcome to flash world");
}
```

عند استخدامك لبرنامج Flash CS4 يفضل استخدام طبقة منفصلة لجميع أكواد الفيلم وذلك لسهولة معالجتها فيما بعد إما بالتعديل أو الحذف.



٤. اضغط الاختصار **Ctrl+Enter** من لوحة المفاتيح لاختبار الفيلم ثم انقر زر الأمر تلاحظ ظهور مربع الرسالة الموضح في لوحة **Output** كما في شكل ١٧-٩.



الرسالة التي تظهر

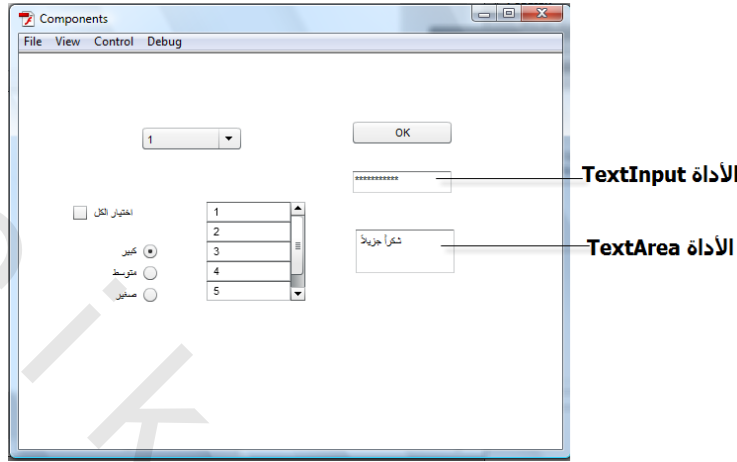
شكل ١٧-٩ يظهر هذا المربع نتيجةً لنقر زر الأمر

إضافة أدوات إدخال النص **TextInput**

تحتوي لوحة المكونات **Components** على أداتين لإدخال النصوص، الأولى بسيطة يتم من خلالها إدخال عبارة بسيطة أو سطر واحد وتسمى **TextInput** والثانية يتم من خلالها إدخال كميات كبيرة من النصوص وفي أكثر من سطر وتسمى **TextArea**. لإضافة أي من أداتي إدخال النص إلى مسرح العمل بالفيلم **Components.fla** وتعيين خصائصها ومعاملاتها المختلفة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من فتح الفيلم **Components.fla** ومن فتح لوحة المكونات **Components** ثم قم بإدراج أداة إدخال نص **TextInput** وأداة منطقة نص **TextArea** إلى مسرح العمل.

٢. اختر أداة إدخال النص **TextInput** بمسرح العمل ثم انقر لوحة الخصائص **Properties** لإظهارها إذا لم تكن ظاهرة بالفعل وقم بتخصيص اسم حالة للأداة وانقر داخل المعامل **text** وقم بإدخال النص الذي ترغب في ظهوره بالأداة ثم انقر داخل المعامل **editable** واختر **true** إذا أردت تمكين المستخدم من تغيير محتويات الأداة أثناء التشغيل أو **false** إذا أردت منعه من ذلك.
٣. لاستخدام أداة إدخال النص في إدخال كلمة مرور وبالتالي تظهر الحروف المدخلة في صورة نجوم هكذا "*****"، انقر المعامل **password** واختر **true** من القائمة الناتجة.
٤. اختر أداة منطقة النص **TextArea** بمسرح العمل ثم قم بتخصيص اسم حالة للأداة بمربع النص **Component** وانقر داخل المعامل **text** وقم بإدخال النص الذي ترغب في ظهوره بالأداة ثم انقر داخل المعامل **editable** واختر **true** إذا أردت تمكين المستخدم من تغيير محتويات الأداة أثناء التشغيل أو **false** إذا أردت منعه من ذلك.
٥. لاستخدام منطقة النص في إدخال كود **html**، انقر داخل المعامل **html** واختر **true** من القائمة الناتجة. وإذا أردت طي النص تلقائياً داخل منطقة النص، انقر داخل المعامل **wordWrap** واختر **true** من القائمة الناتجة.
٦. اضغط الاختصار **Ctrl+Enter** من لوحة المفاتيح لاختبار الفيلم ثم قم بإدخال النص إلى الأدوات ولاحظ الفرق (انظر شكل ١٧-١٠).



شكل ١٧-١٠ استخدام أدوات إدخال النصوص

إضافة أحادة العنوان

تستخدم أداة العنوان **Label** لتعيين نص ثابت يظهر كعنوان للأدوات الأخرى كأداة إدخال النص أو أداة منطقة النص على سبيل المثال. لإضافة أداة عنوان إلى مسرح العمل بالفيلم **Components.fla** وتعيين خصائصها ومعاملاتها المختلفة، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من فتح الفيلم **Components.fla** ومن فتح لوحة المكونات **Components** ثم قم بإدراج أداة العنوان **Label** إلى المكان المناسب بمسرح العمل.

٢. اختر أداة العنوان بمسرح العمل ثم انقر لوحة الخصائص **Properties** لإظهارها إذا لم تكن ظاهرة بالفعل وقم بتخصيص اسم حالة للأداة وانقر داخل المعامل **text** وقم بإدخال نص العنوان.

٣. لاستخدام أداة العنوان في إدخال نص **html**، انقر داخل المعامل **htmlText** ثم قم بإدخال النص.

٤. للتحجيم التلقائي لأداة العنوان تبعاً للعنوان الذي قمت بتعيينه، انقر داخل المعامل **autoSize** ثم اختر أحد الخيارات **left** و **center** و **right** من القائمة الناتجة أو اختر **none** إذا أردت إظهار الأداة بنفس الحجم دون أدنى اعتبار للعنوان الموجود بداخلها.

إضافة شريط التقدم Progress Bar

يسمح لك **flash** بإضافة شريط التقدم داخل الفيلم ميزة هذا الشريط هو عدم شعور المستخدم بالملل أثناء انتظار فتح البرنامج على الإنترنت. لإدراج شريط التقدم إلى الفيلم تابع الخطوات الآتية

١. تأكد أن لوحة **Components** ظاهرة أمامك راجع شكل ١٧-١.
٢. اسحب **ProgressBar** من شريط القوائم إلى مساحة العمل.
٣. من لوحة **Properties** الظاهرة أمامك، قم بتسمية هذا الشريط باسم **.myProgressBar**.
٤. قم بتشغيل الفيلم وعين شريط التقدم بعد وضعه ليظهر كما في شكل ١٧-١١.

لضبط شريط التقدم بشكل يدوي استخدم الكود التالي

Myprogressbar.mode="manual"



شكل ١٧-١١ شريط التقدم بعد وضعه في الفيلم

الكود التالي يعرض شريط التقدم نصف ممتلئ

```
Myprogress.setProgress(50,100).
```

إضافة شبكة بيانات DataGridView

يسمح لك المكون شبكة البيانات DataGridView بإنشاء مجموعة من السجلات، بالإضافة إلى ذلك يمكنك استخدام بيانات من مجموعة من البيانات أو من مصفوفة لتعبئة شبكة البيانات DataGridView. لإضافة شبكة بيانات تابع الخطوات الآتية:

١. في البداية افتح فيلم جديد لتجربة هذا المكون.
٢. تأكد أن لوحة Components ظاهرة أمامك. أو قم بفتحها من قائمة Window.
٣. اسحب المكون DataGridView إلى مساحة العمل Stage. تظهر شبكة البيانات DataGridView بالعرض والارتفاع الافتراضى للبرنامج فإذا كنت ترغب في تغيير الطول أو العرض، حدد شبكة البيانات أولاً ثم انقر أداة Transform (التحويل)، ومن مربعات التحجيم التي تظهر حول شبكة البيانات يمكنك تكبير أو تصغير طول وارتفاع شبكة البيانات DataGridView.
٤. من لوحة الخصائص Properties والتي تظهر يمين النافذة التي أمامك اكتب اسم حالة المكون DataGridView وليكن aDg.
٥. انقر الإطار الأول لتنشيطه ثم افتح لوحة Action وأدخل الكود التالي كما يظهر في شكل ١٧-١٢.

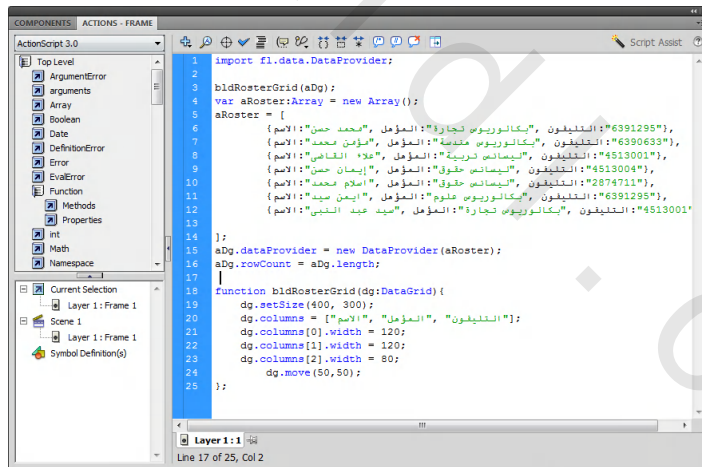
```
import fl.data.DataProvider;
bldRosterGrid(aDg);
var aRoster:Array = new Array();
aRoster = [
    {"الاسم":"محمد حسن"، "المؤهل":"بكالوريوس تجارة"، "التليفون":"٦٣٩١٢٩٥"},
    {"الاسم":"مؤمن محمد"، "المؤهل":"بكالوريوس هندسة"، "التليفون":"٦٣٩٠٦٣٣"},
    {"الاسم":"علاء القاضى"، "المؤهل":"ليسانس تربية"، "التليفون":"٤٥١٣٠٠١"},
    {"الاسم":"إيمان حسن"، "المؤهل":"ليسانس حقوق"، "التليفون":"٤٥١٣٠٠٤"}
];
```

```

    {"الاسم": "اسلام محمد", "المؤهل": "ليسانس حقوق", "التليفون": "٢٨٧٤٧١١"},
    {"الاسم": "ايمن سيد", "المؤهل": "بكالوريوس علوم", "التليفون": "٦٣٩١٢٩٥"},
    {"الاسم": "سيد عبد النبي", "المؤهل": "بكالوريوس تجارة", "التليفون": "٤٥١٣٠٠١"},
];
aDg.dataProvider = new DataProvider(aRoster);
aDg.rowCount = aDg.length;

function bldRosterGrid(dg:DataGrid){
    dg.setSize(400, 300);
    dg.columns = ["الاسم", "المؤهل", "التليفون"];
    dg.columns[0].width = 120;
    dg.columns[1].width = 120;
    dg.columns[2].width = 80;
    dg.move(50,50);
};

```



شكل ١٧-١٢ إدخال مجموعة السجلات recordSetInstance

بعد كتابة الكود الموضح بالشكل سيتم تعيين مجموعة السجلات recordSetInstance الخاصة. قم بتشغيل الفيلم لرؤية هذه السجلات ستظهر السجلات كما في شكل ١٧-١٣.

الفصل السابع عشر: إنشاء واستخدام مكونات العرض



The screenshot shows a window titled 'DataGrid' with a menu bar containing 'File', 'View', 'Control', and 'Debug'. Inside the window is a table with three columns: 'الاسم' (Name), 'المؤهلات' (Qualifications), and 'التليفون' (Telephone). The table contains eight rows of data.

الاسم	المؤهلات	التليفون
محمد حسن	بكالوريوس تجارة	6391295
مؤمن محمد	بكالوريوس هندسة	6390633
علاء القاضي	ليسانس تربية	4513001
إيمان حسن	ليسانس حقوق	4513004
اسلام محمد	ليسانس حقوق	2874711
ايمن سيد	بكالوريوس علوم	6391295
سيد عبد النبي	بكالوريوس تجارة	4513001

شكل ١٧-١٣ سجلات البيانات التي تظهر عند تشغيل الفيلم

يمكنك الرجوع إلى هذا الملف من مجلد الفصل الحالي الموجود على القرص المدمج المرفق بالكتاب

