



مراحل كتابة البرنامج بلغة الفيجوال بيسك ستديو Visual Basic Studio

١- هنا يتم تحديد عدد النوافذ التي يحتاجها البرنامج، والأدوات التي نحتاجها على كل نافذة، كالأزرار ومربعات النصوص والقوائم.

٢- لكل أداة من الأدوات عدة خصائص كشكلها ولونها والخط ، لذا نقوم بتغيير خصائص كل أداة تم وضعها على النموذج لتناسب البرنامج.

٣- هنا يتم كتابة الأوامر التي نريد من البرنامج تنفيذها عند وقوع حدث معين .

كتابة أوامر البرمجة

تصميم الواجهات

ضبط الخصائص



إملا جدول المقارنة التالي :

وجه المقارنة	المتغيرات	الثوابت
إعطاء اسم يكون لـ قيمة - مكان		
عند التعريف يتم تحديد (النوع - القيمة)		
أثناء تنفيذ البرنامج (تتغير - لا تتغير) قيمته		
الأمر المستخدم للتعريف Dim - Const		

صلي بين نوع البيانات واسمه



متنوع	تاريخ	منطقي	سلسلة نصية	عملة	عدد عشري مضاعف	عدد عشري	عدد صحيح طويل	عدد صحيح صحيح
-------	-------	-------	------------	------	----------------	----------	---------------	---------------

Date	Variant	Boolean	String	Currency	Long	Single	Double	Integer
------	---------	---------	--------	----------	------	--------	--------	---------

همسة ..

"ثقي بأن الله ميزك بقدرات تختلف عن غيرك ، ومهم أن تثقي بنفسك ، وتؤمنني بقدراتك ، ولو قال الناس عنك ما قالوا ، امض قدماً ولا تلتفتي "