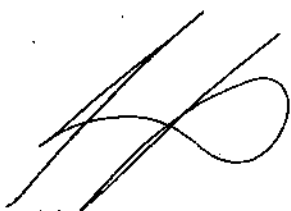


پروژه های آسان ویژوال یسیک ۶

تالیف :

مسعود کریمی

۱۳۸۸



سرشناسه : کریمی، مسعود، ۱۳۴۷-
 عنوان و نام پدیدآور : پروژه های آسان ویزوال بیسیک ۶ / تالیف مسعود کریمی
 مشخصات نشر : اهر : مسعود کریمی، ۱۳۸۸.
 مشخصات ظاهری : ۱۶۷ ص. : مصور.
 شابک : ۳۵۰۰۰ ریال : ۹-۱۰۱-۰۴-۹۶۶-۹۷۸
 وضعیت فهرست نویسی : فیبا
 یادداشت : پشت جلد به انگلیسی : The Easy Visual Basic 6.0 projects
 یادداشت : کتابنامه : ص. ۱۶۷.
 موضوع : ویزوال بیسیک مایکروسافت
 موضوع : ویزوال بیسیک (زبان برنامه نویسی کامپیوتر)
 رده بندی کنگره : ۱۳۸۸ ۳۸ ک ۹۷۶/۷۳ QA
 رده بندی دیویی : ۰۰۵/۱۳۳
 شماره کتابشناسی ملی : ۷۳۸۷۳۹۱

عنوان کتاب : پروژه های آسان ویزوال بیسیک ۶

نویسنده : مسعود کریمی

ناشر : مولف

تاریخ و محل انتشار : زمستان ۱۳۸۸ - اهر

تعداد صفحه و قطع : ۱۶۷ صفحه - قطع وزیری

تیراژ : ۵۰۰ جلد

نوبت چاپ : اول

نام چاپخانه و نشانی : چاپ جلالی - اهر، میدان دفاع مقدس

قیمت : ۳۵۰۰۰ ریال + یک عدد لوح فشرده

فهرست مطالب

صفحه	موضوعات
۹	مقدمه.....
۱۰	فصل اول : آشنایی با نرم افزار ویزوال بیسیک ۶.....
۱۱	الف (معرفی برخی از اصطلاحات.....
۱۱	۱) آرایه
۱۱	۲) آرگومان
۱۱	۳) بارگذاری
۱۱	۴) بانک اطلاعاتی
۱۱	۵) بایت
۱۱	۶) بیت
۱۱	۷) پروژه
۱۱	۸) پیکسل
۱۱	۹) تابع
۱۲	۱۰) توئیپ
۱۲	۱۱) داده
۱۲	۱۲) رشته
۱۲	۱۳) روال یا رویه
۱۲	۱۴) رویداد
۱۲	۱۵) سینتکس
۱۲	۱۶) شمایل
۱۲	۱۷) عبارت
۱۲	۱۸) عملگر
۱۲	۱۹) عملوند
۱۲	۲۰) فرمهای والد و فرزند
۱۳	۲۱) فوکوس
۱۳	۲۲) کلیدهای شتاب دهنده
۱۳	۲۳) کلیدهای میانبر
۱۳	۲۴) متد
۱۳	۲۵) متغیر
۱۳	۲۶) ویژگی
۱۳	ب (نحوه ی شروع بکار نرم افزار ویزوال بیسیک ۶.....
۱۵	ج (اجزای پنجره ی منوی اصلی نرم افزار ویزوال بیسیک ۶.....
۱۵	۱) نوار منو
۱۵	۲) نوار ابزار
۱۵	۳) جعبه ی ابزار
۱۵	۴) پنجره ی Form

۱۵	پنجره ی Project Explorer
۱۵	پنجره ی Properties
۱۵	پنجره ی Form Layout
۱۶	د (برخی ویژگیهای عناصر در نرم افزار ویژوال بیسیک ۶.....
۱۶	(۱) Name
۱۶	(۲) Caption
۱۶	(۳) Font
۱۶	(۴) Height
۱۶	(۵) Top
۱۶	(۶) Left
۱۶	(۷) Width
۱۶	(۸) RightToLeft
۱۶	(۹) Movable
۱۶	ه (انواع فایل های پروژه های ویژوال بیسیک ۶.....
۱۶	(۱) فایل های با پسوند VBP
۱۶	(۲) فایل های با پسوند VBW
۱۶	(۳) فایل های با پسوند FRM
۱۶	(۴) فایل های با پسوند DLL
۱۶	(۵) فایل های با پسوند OCX
۱۷	فصل دوم ، پروژه ها.....
۱۸	پروژه ی اول : آلبوم عکس ۱.....
۱۸	۱-۱ عنصر Form (فرم)
۱۸	۱-۲ عنصر CommandButton (دکمه ی فرمان)
۱۸	۱-۳ عنصر PictureBox (جعبه ی تصویر)
۱۸	۱-۴ عنصر Label (برچسب)
۱۸	۱-۵ ویژگی Alignment
۱۹	۱-۶ ویژگی Appearance
۱۹	۱-۷ ویژگی AutoSize
۱۹	۱-۸ ویژگی Style
۱۹	۱-۹ ویژگی Visible (رویت پذیری)
۱۹	۱-۱۰ ویژگی WindowState
۱۹	۱-۱۱ رویداد Click (کلیک)
۱۹	مراحل طراحی پروژه
۲۲	کدنویسی پروژه
۲۴	تصویر
۲۵	پروژه ی دوم : آلبوم عکس ۲.....
۲۵	۲-۱ عنصر Slider
۲۵	۲-۲ ویژگی ForeColor

۲۵	۲-۳ ویژگیهای Min و Max
۲۵	۲-۴ رویداد Scroll
۲۶	۲-۵ دستور Select Case
۲۶	مراحل طراحی پروژه
۲۸	کدنویسی پروژه
۳۰	تمرین
۳۱	پروژه ی سوم : آلبوم عکس ۳.....
۳۱	۳-۱ منونویسی با ابزار Menu Editor و دستور PopupMenu
۳۲	۳-۲ ویژگی Checked
۳۲	۳-۳ رویداد MouseDown
۳۲	مراحل طراحی پروژه
۳۴	کدنویسی پروژه
۳۶	تمرین
۳۷	پروژه ی چهارم : نرم افزار تعیین بخش پذیری یک عدد بر اعداد یک رقمی.....
۳۷	۴-۱ عنصر TextBox (جعبه ی متن)
۳۷	۴-۲ ویژگی MaxButton
۳۷	۴-۳ ویژگی MaxLength
۳۷	۴-۴ ویژگی Text
۳۸	۴-۵ رویداد Change
۳۸	۴-۶ دستور شرطی If
۳۹	۴-۷ متد Cls
۳۹	۴-۸ تابع Val
۴۰	۴-۹ عملگر And (و منطقی)
۴۰	۴-۱۰ عملگر Mod (مدول یا نهشت)
۴۰	۴-۱۱ عملگرهای >= (بزرگتر یا مساوی) و <= (کوچکتر یا مساوی)
۴۰	۴-۱۲ عملگر = (تساوی)
۴۰	مراحل طراحی پروژه
۴۲	کدنویسی پروژه
۴۵	تمرین
۴۶	پروژه ی پنجم : نرم افزار محاسبه ی محیط ، مساحت و حجم برخی اشکال هندسی.....
۴۶	۵-۱ عنصر Frame (قاب)
۴۶	۵-۲ ویژگی BorderStyle
۴۷	۵-۳ ویژگی Enabled
۴۷	۵-۴ ویژگی StartUpPosition
۴۷	۵-۵ ویژگی TabIndex
۴۷	۵-۶ رویداد Activate
۴۷	۵-۷ متد SetFocus
۴۷	۵-۸ تابع MsgBox (کادر پیام)

۴۸	۵-۹ عملگر < (کوچکتر از)
۴۸	۵-۱۰ عملگرهای + (جمع) ، * (ضرب) ، / (تقسیم) و ^ (توان)
۴۸	۵-۱۱ عملگر Or (یا منطقی)
۴۹	مراحل طراحی پروژه
۵۳	کدنویسی پروژه
۵۸	تمرین
۵۹	پروژه ی ششم : نرم افزار محاسبه ی برخی واحدهای فیزیکی.....
۵۹	۶-۱ عنصر ComboBox (جعبه ی لیست ترکیبی)
۵۹	۶-۲ ویژگی List
۵۹	مراحل طراحی پروژه
۶۱	کدنویسی پروژه
۶۷	تمرین
۶۸	پروژه ی هفتم : نرم افزار تعیین برخی ضرایب اقلیمی
۶۸	۷-۱ ویژگی MinButton
۶۸	۷-۲ ویژگی ToolTipText
۶۸	مراحل طراحی پروژه
۷۲	کدنویسی پروژه
۸۱	تمرین
۸۲	پروژه ی هشتم : نرم افزار محاسبه ی حقوق ماهانه ی کارمندان.....
۸۲	۸-۱ عنصر OptionButton (دکمه ی انتخاب یا رادیویی)
۸۲	۸-۲ ویژگی Value
۸۲	۸-۳ رویداد Load
۸۳	۸-۴ عملگر & (امپرسند ، عملگر ترکیبی یا الحاق رشته ای)
۸۳	فرضیات پروژه
۸۳	مراحل طراحی پروژه
۸۴	کدنویسی پروژه
۹۳	تمرین
۹۴	پروژه ی نهم : نرم افزار مشتق گیری از برخی توابع مثلثاتی.....
۹۴	۹-۱ عنصر Line (خط)
۹۴	۹-۲ ویژگی BorderColor
۹۴	۹-۳ ویژگی BorderWidth
۹۴	۹-۴ ویژگیهای X1 ، X2 ، Y1 و Y2
۹۴	۹-۵ تابع Cos (کسینوس)
۹۵	۹-۶ تابع Sin (سینوس)
۹۵	۹-۷ تابع Str
۹۵	فرضیات پروژه
۹۵	مراحل طراحی پروژه
۹۷	کدنویسی پروژه

تمرین

۱۰۰	
۱۰۱	پروژه ی دهم : نرم افزار ترسیم لبخند.....
۱۰۱	۱۰-۱ عنصر Shape (شکل)
۱۰۱	۱۰-۲ عنصر Timer
۱۰۱	۱۰-۳ ویژگی BackColor
۱۰۱	۱۰-۴ ویژگی BorderStyle
۱۰۲	۱۰-۵ ویژگی Interval
۱۰۲	۱۰-۶ ویژگی Shape
۱۰۲	۱۰-۷ رویداد Timer
۱۰۲	۱۰-۸ متد Line
۱۰۲	مراحل طراحی پروژه
۱۰۵	کدنویسی پروژه

تمرین

۱۱۱	پروژه ی یازدهم : نرم افزار ترسیم برخی اشکال هندسی.....
۱۱۱	۱۱-۱ ویژگی DrawWidth
۱۱۱	۱۱-۲ ویژگی ScalHeight
۱۱۱	۱۱-۳ ویژگی ScalWidth
۱۱۱	۱۱-۴ متد Circle
۱۱۲	۱۱-۵ تابع InputBox
۱۱۳	فرضیات پروژه
۱۱۳	مراحل طراحی پروژه
۱۱۴	کدنویسی پروژه
۱۱۵	تمرین

۱۱۶	پروژه ی دوازدهم : نرم افزار ترسیم گل.....
۱۱۶	۱۲-۱ رویداد DbClick
۱۱۶	۱۲-۲ دستور Dim
۱۱۷	فرضیات پروژه
۱۱۷	مراحل طراحی پروژه
۱۱۹	کدنویسی پروژه
۱۲۶	تمرین

۱۲۷	پروژه ی سیزدهم : نرم افزار ماشین حساب.....
۱۲۷	۱۳-۱ عنصر CheckBox (کادر علامت یا جعبه ی انتخاب)
۱۲۷	۱۳-۲ ویژگی Cancel
۱۲۷	۱۳-۳ ویژگی Default
۱۲۷	۱۳-۴ رویداد KeyPress
۱۲۸	۱۳-۵ دستور For.....Next
۱۲۹	۱۳-۶ تابع CStr
۱۲۹	۱۳-۷ تابع Exp (Exponential)

۱۲۹	Left تابع ۱۳-۸
۱۲۹	Len تابع ۱۳-۹
۱۲۹	(Logarithm) Log تابع ۱۳-۱۰
۱۲۹	Sgn تابع ۱۳-۱۱
۱۲۹	Tan (تانژانت) تابع ۱۳-۱۲
۱۳۰	عملگر <> (نامساوی) ۱۳-۱۳
۱۳۰	فرضیات پروژه
۱۳۰	مراحل طراحی پروژه
۱۳۲	کدنویسی پروژه
۱۴۹	تمرین
۱۵۰	پروژه ی چهاردهم : نرم افزار نقشه ی شهر.....
۱۵۰	۱۴-۱ عنصر Scrollbar (نوار لغزنده یا پیمایش)
۱۵۰	۱۴-۲ عنصر Toolbar (نوار ابزار)
۱۵۱	۱۴-۳ ویژگی Align
۱۵۱	۱۴-۴ ویژگی BackStyle
۱۵۱	۱۴-۵ ویژگی LargChange
۱۵۱	۱۴-۶ ویژگی SmallChange
۱۵۱	۱۴-۷ رویداد ButtonClick
۱۵۱	۱۴-۸ رویداد Resize
۱۵۱	۱۴-۹ دستور End
۱۵۱	۱۴-۱۰ تابع Now
۱۵۱	فرضیات پروژه
۱۵۱	مراحل طراحی پروژه
۱۵۵	کدنویسی پروژه
۱۵۹	تمرین
۱۶۰	فصل سوم ، ضمیمه.....
۱۶۱	الف) جداول مورد نیاز پروژه ها.....
۱۶۵	ب) واژه نامه.....
۱۶۷	منابع.....

بنام خالق هستی

مقدمه

حدود ده سال از ارائه ی Visual Basic 6.0 توسط شرکت MicroSoft می گذرد. این نرم افزار ، به علت سادگی و قدرت فوق العاده در محیط سیستم عامل Windows ، طرفداران زیادی در بین برنامه نویسان مختلف دارد. اما از آنجائیکه اکثر مثالهای ارائه شده در کتابهای آموزشی ویزوال بیسیک ، با کمترین عناصر و عموماً فقط برای یک هدف خاص (اغلب محاسبات ریاضی) طراحی گردیده و نیازمند دارا بودن اطلاعات کافی خواننده از علم ریاضیات می باشند ، کاربران رایانه ، قادر به استفاده عملی از آنها نیستند. کتاب اخیر سعی دارد با ارائه ی پروژه های عملی مختلف و ساده برای رشته های گوناگون تحصیلی ، طیف وسیعی از خوانندگان را مخاطب قرار دهد و با تشریح کدهای نوشته شده ، سعی خواهد شد تا مخاطب ، لزوم سطر به سطر آنها را به سادگی درک نماید. تبیین عناصر ، ویژگیها ، رویدادها ، دستورات ، متدها ، توابع و عملگرها در ابتدای هر پروژه موجب درک کاربرد آنها در پروژه ها خواهد شد. همچنین تمرینات ارائه شده در انتهای هر پروژه ، با هدف ارتقای سطح کیفی آنها بوده ، با رویکرد اکتشافی و مقایسه ای طراحی گردیده اند و اغلب جهت افزایش سطح دانش ، قدرت تفکر ، استنباط ، تجسم و قدرت تفکر کاربران در طراحی پروژه های دقیقتر و کاملتر می باشند. جهت جلوگیری از اطاله ی کلام ، ویژگی های عمومی که در اغلب عناصر ویزوال بیسیک وجود دارند ، بصورت خلاصه در فصل اول آورده شده اند. مسلماً توضیحات ساده ، کدهای آسان و مطالب متنوع ، کتاب را برای آنانکه برنامه نویسی را تازه فرا گرفته اند و عموماً شامل دانش آموزان و نوجوانان هستند ، ایده آل و مطلوب نموده است. همچنین برای سادگی کدها و درک آسان آنها ، از نامگذاری متغیرها و عناصر توسط پیشوندهای مرسوم ، صرف نظر شده و توصیه می گردد ، برای نامگذاری عناصر ، از حروف انگلیسی استفاده شود تا هنگام کدنویسی ، مشکلی بروز ننماید. علامت

➤ در ابتدای برخی سطرهای کدها ، به معنی این است که سطر فوق در ادامه ی سطر ماقبل می باشد. چنانچه در ابتدای هر سطر کد ، تک گیومه (') قرار دهید ، آن سطر بعنوان توضیحات محسوب شده ، برنگ سبز درآمده و اجراء نخواهد شد. برای اجرای پروژه های طراحی شده ، از دکمه ی F5 صفحه کلید استفاده نمایید. همچنین با توجه به اینکه مطالب تشریحی ابتدای هر فصل از ساده به پیچیده طراحی گردیده اند ، لذا جهت استفاده ی بهینه از این کتاب توصیه می شود خوانندگان گرامی ، حتماً مطالب فصل اول را مطالعه و سپس با فراگیری توضیحات اولیه ی هر پروژه ، به طراحی پروژه های فصلها اقدام کنید. پوشه ی Projects لوح فشرده ی ضمیمه ی کتاب حاوی فایل های اجرایی پروژه های فصل دوم بوده و قبل از طراحی پروژه های خود ، آنها را بررسی نمایید. امید است با مطالعه ی مطالب کتاب ، قادر به تولید محتوای الکترونیکی ، متناسب با سلیقه و نیاز خود گردیده و به اهداف خود در یادگیری علوم رایانه ای دست یابید. ذکر این نکته بنظر ضروری می رسد که داشتن خلاقیت ، پشتکار ، صبر و دقت از رموز موفقیت در فراگیری علوم و فنون مختلف می باشند.

همچنین لازم است از همه ی عزیزانی که در تدوین ، چاپ و انتشار این مجموعه مساعدت و همکاری نموده اند ، تقدیر و تشکر گردد.

پروژه های آسان

ویژوال بیسیک ۱

فصل

۱

آشنائی با نرم افزار

ویژوال بیسیک ۱