

بسم الله الرحمن الرحيم

خودآموز ویژوال بیسیک
(جلد ۱)

مؤلف:

میرهاشم حسینی

سرشناسه : حسینی، میرهاشم، ۱۳۳۰ -
عنوان و نام پدیدآور : خودآموز ویژوال بیسیک / مولف میرهاشم حسینی.
مشخصات نشر : تهران: قلم انصاری، ۱۳۹۱-
مشخصات ظاهری : ج. مصور، جدول.
شابک : ۷۸۰۰۰ ریال: ج. ۵-۴-۱۱۴-۹۰۶۰۰-۹۷۸-۶۰۰-۹۰۱۱۴-۴-۵
وضعیت فهرست نویسی : فیبا
موضوع : ویژوال بیسیک مایکروسافت
موضوع : ویژوال-بیسیک (زبان برنامه‌نویسی کامپیوتر)
رده بندی کنگره : ۱۳۹۱ ح ۵/۹/۷۳/۷۴ QAV۶/۷۳
رده بندی دیویی : ۰۵/۱۳۳
شماره کتابشناسی ملی : ۲۱۰۸۷۸۲

نام کتاب: خودآموز ویژوال بیسیک (جلد ۱)

مولف: میرهاشم حسینی

ناشر: قلم انصاری

چاپ اول: ۱۳۹۱

تیراژ: ۵۰۰ جلد

قیمت: ۷۸۰۰ تومان

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۹۰۱۱۴-۴-۵ (ISBN:978-600-90114-4-5)

مرکز پخش: تهران - خیابان ستارخان - خیابان شهید کاشانی پور - مجتمع تجاری توحید واحد ۳۰

تلفن: ۴۴۲۱۳۴۹۳ و ۰۹۱۲۲۵۰۲۴۹۲



فهرست مطالب

فصل ۱: آشنایی مقدماتی با محیط ویژوال بیسیک

- ۹
- ۹ ۱-۱ ورود به نرم افزار
- ۱۰ ۲-۱ محیط اصلی ویژوال بیسیک
- ۱۵ ۳-۱ مشخصه های مهم دکمه ی فرمان
- ۱۵ ۴-۱ عملیات مقدماتی روی فرم و کنترل های آن
 - ۱۵ ۱-۴-۱ استگیرها
 - ۱۶ ۲-۴-۱ انتخاب فرم یا شیء
 - ۱۶ ۳-۴-۱ تغییر اندازه
 - ۱۶ ۴-۴-۱ جابجایی
- ۱۶ ۵-۱ ذخیره ی برنامه
- ۱۶ ۶-۱ شروع پروژه ی جدید

فصل ۲: داده ها و متغیرها

- ۱۸ ۱-۲ داده ها
- ۱۸ ۱-۲-۱ رشته ها
- ۱۹ ۱-۲-۲ تاریخ و زمان
- ۱۹ ۳-۱-۲ Boolean
- ۱۹ ۲-۲ متغیرها در VB
- ۲۰ ۱-۲-۲ نامگذاری متغیرها
- ۲۰ ۲-۲-۲ انواع متغیرها
- ۲۰ ۳-۲-۲ اعلان متغیرها
- ۲۲ ۴-۲-۲ دادن مقدار به متغیرها
- ۲۲ ۳-۲ عملگرهای محاسباتی
- ۲۳ ۱-۳-۲ تقدم عملگرها

فصل ۳: ورودی و خروجی در VB

- ۲۵ ۱-۳ جعبه متن
- ۲۷ ۱-۱-۳ بعضی از مشخصه های جعبه متن

۳۰	۲-۳ تابع <code>InputBox</code>
۳۳	۳-۳ مشخصه‌هایی از کنترل برجسته
۳۴	۴-۳ تابع <code>MsgBox</code>
۳۶	فصل ۴: دستورهای شرطی
۳۶	۱-۴ دستور <code>If</code>
۳۶	۱-۱-۴ دستور <code>If ... Then</code>
۳۶	۲-۱-۴ دستور <code>If ... Then ... Else</code>
۳۸	۲-۴ عبارات منطقی
۴۲	۳-۴ دستورهای <code>If ... Else</code> تو در تو
۴۲	۴-۴ دستور <code>Select Case</code>
۴۷	فصل ۵: کنترل‌های انتخاب و دسته‌بندی آنها
۴۷	۱-۵ کنترل <code>CheckBox</code>
۴۸	۲-۵ کنترل <code>OptionButton</code>
۴۹	۳-۵ کنترل <code>Frame</code>
۵۲	فصل ۶: رویدادها
۵۲	۱-۶ پنجره‌ی کدنویسی
۵۲	۲-۶ رویداد <code>Change</code>
۵۳	۳-۶ فوکوس
۵۵	۴-۶ کلید دسترسی سریع
۵۷	۵-۶ رویدادهای ماوس
۵۷	۱-۵-۶ رویداد <code>DbtClick</code>
۵۷	۲-۵-۶ رویداد <code>MouseDown</code>
۵۷	۳-۵-۶ رویداد <code>MouseUp</code>
۵۷	۴-۵-۶ رویداد <code>MouseMove</code>
۵۹	۶-۶ شکل‌های مختلف اشاره‌گر ماوس
۶۱	۷-۶ رویدادهای صفحه‌کلید
۶۱	۱-۷-۶ رویداد <code>KeyPress</code>
۶۱	۲-۷-۶ رویداد <code>KeyDown</code>

۶۱	۳-۷-۶ KeyUp رویداد
۶۳	۸-۶ شیه سازی زدن کلیدها
۶۴	فصل ۷: رنگ و تصویر در ویژوال بیسیک
۶۴	۱-۷ قرار دادن تصویر در زمینه‌ی اشیاء
۶۵	۲-۷ کنترل‌های تصویری
۶۶	۳-۷ تابع LoadPicture
۶۶	۴-۷ اشیای آرایه‌ای
۶۸	۵-۷ ترسیم شکلیای هندسی
۶۸	۶-۷ اختصاص آیکون به فرم
۶۸	۷-۷ رنگها در ویژوال بیسیک
۶۹	۱-۷-۷ تابع QBColor
۶۹	۲-۷-۷ تابع RGB
۶۹	۸-۷ نوار پیمایش
۷۴	فصل ۸: روند تکرار
۷۴	۱-۸ کنترل Timer
۷۶	۲-۸ حلقه‌ی تکرار
۷۶	۱-۲-۸ حلقه‌ی For ... Next
۷۷	۲-۲-۸ حلقه‌ی Do ... Loop
۸۰	فصل ۹: روال‌ها
۸۰	۱-۹ روال Sub
۸۰	۲-۹ تابع
۸۱	۳-۹ فراخوانی روال‌ها
۸۲	۴-۹ ارسال داده‌ها
۸۲	۵-۹ ارسال اشیاء
۸۳	۶-۹ ایجاد روال
۸۴	۷-۹ توابع داخلی
۸۴	۱-۷-۹ توابع عددی
۸۶	۲-۷-۹ توابع رشته‌ای

۸۹	۳-۷-۹ توابع اسکی (ASCII)
۹۱	فصل ۱۰ : لیست‌ها
۹۱	۱-۱۰ جعبه‌های لیست
۹۱	۱-۱۰-۱ بعضی از مشخصه‌های مشترک کنترل‌های لیست
۹۷	۲-۱۰ مدیریت حافظه‌ی جانبی سیستم
۱۰۳	فصل ۱۱ : چندرسانه‌ای
۱۰۳	۱-۱۱ کنترل چندرسانه‌ای
۱۰۳	۱-۱۱-۱ استفاده از کنترل چندرسانه‌ای
۱۰۴	۲-۱۱-۱ پخش CD صوتی
۱۰۵	۳-۱۱-۱ زبان کنترل چندرسانه‌ای
۱۰۶	۴-۱۱-۱ پخش فایل صوتی
۱۰۹	۵-۱۱-۱ پخش فایل ویدئویی
۱۱۱	فصل ۱۲ : چاپ
۱۱۱	۱-۱۲ کلکسیون Printers
۱۱۳	۲-۱۲ متدهای چاپگر
۱۱۴	۳-۱۲ فلم چاپگر
۱۱۴	۴-۱۲ چاپ فرم
۱۱۶	ضمیمه : سیستم عددنویسی مبنای شانزده
۱۱۸	منابع

مقدمه

در سال ۱۹۶۴ میلادی پروفیسور جان کمینی (John Kemeny) استاد کالج دارت‌موت (Dartmouth)، با همکاری یکی از دانشجویان خود، زبان برنامه‌نویسی BASIC (سرنام کلمات Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code) به مفهوم زبان (کد) آموزشی نمادین همه منظوره برای مبتدیان، را بنا نهاد. این زبان به خاطر سادگی و راحتی استفاده از آن مورد توجه برنامه‌نویسان آماتور قرار گرفت.

با توسعه‌ی زبان بیسیک در طول زمان، لهجه‌های متعددی از آن، مانند BasicA، GwBasic، QBasic، ... و Visual Basic پدید آمدند. از بین لهجه‌های مذکور، ویژوال بیسیک به علت قدرت و ایجاد جلوه‌های بصری (Visual) فوق‌العاده‌اش، محبوبیت زیادی کسب کرده است.

کتاب حاضر (جلد اول خود آموز ویژوال بیسیک)، حاصل تجربه‌ی چندین ساله‌ی آموزش ویژوال بیسیک و سایر موضوعات رایانه توسط مولف است. در این کتاب سعی شده تا حد امکان از کاربرد نکات فنی پیچیده‌ی برنامه‌نویسی خوداری شود.

کتاب شامل دوازده فصل و یک ضمیمه است و با مثالهای متنوع، خواننده را در زیر و بم آموزش زبان ویژوال بیسیک قرار می‌دهد.

فصل اول به معرفی مقدماتی محیط ویژوال بیسیک می‌پردازد. در فصل دوم داده‌ها، متغیرها و انواع آنها در ویژوال بیسیک بررسی می‌شوند. مطالب فصل سوم مربوط به امکانات ورودی و خروجی در ویژوال بیسیک است. فصل چهارم اختصاص به دستورهای شرطی دارد. در فصل پنجم کتاب رویدادهای صفحه کلید و ماوس مورد بحث قرار گرفته‌اند. فصل ششم کنترل‌های انتخاب و کتاب را مورد توجه قرار می‌دهد. در فصل هفتم استفاده از رنگها و تصاویر بررسی می‌شود. فصل هشتم روند تکرار در برنامه‌نویسی را مورد بحث قرار می‌دهد. فصل نهم به بررسی توابع مورد استفاده در ویژوال بیسیک، می‌پردازد. فصل دهم لیست‌ها و استفاده از فایل‌ها، پوشه‌ها و درایوهای سیستم را آموزش می‌دهد. در فصل یازدهم چند رسانه‌ای و ایجاد پخش CD صوتی، فایل صوتی و ویدئویی بحث می‌شود. در فصل پایانی بحث مفصلی در مورد چاپ و استفاده از چاپگر در ویژوال بیسیک انجام شده است. در ضمیمه هم مختصری از سیستم عدد نویسی مبنای شانزده آورده شده است.

در پایان از زحمات بی دریغ ناشر محترم، و سایر عزیزانی که در پدید آمدن این اثر تلاش زیادی کرده‌اند تشکر و قدردانی می‌نماید.

میرهاشم حسینی

تابستان ۱۳۹۱

www.ketab.ir