

آموزش گام به گام ویژوال بیسیک

توجه: هرگونه کپی برداری و یا شبیه سازی از سبک این کتاب
ممنوع بوده و متخلف تحت پیگرد قانونی قرار می گیرد.

مؤلفین: مظاہر علیپور و ایرج صالحی

علیپور، مظاهر ۱۳۳۹

آموزش گام به گام ویژوال بیسیک / مولفین مظاهر علیپور و ایرج صالحی

تهران: هستان: هوای تازه، ۱۳۸۶

ص: ۳۷۶ مصور، عکس، جدول

۵۵۰۰۰ ریال

I. S. B. N 964-6965-97-0

فهرست بر اساس اطلاعات فیبا

ویژوال بیسیک (زبان برنامه نویسی کامپیوتر)

ویژوال بیسیک مایکروسافت

بیسیک (زبان برنامه نویسی کامپیوتر)

صالحی، ایرج، ۱۳۴۴

Q۸۷۶/۷۳/۹ع۸

۰۰۵/۱۳۳۰۹

۱۰۳۳۲۲

تلفن دفتر تهران ۶ - ۸۸۳۲۹۳۴۵

مدیر فروش: محبوبه سالار

۲۲۵۲۳۶۵
۰۱۲۱ ۲۲۲۶۷۴۳

تلفن دفتر آمل



نشر هستان: تهران، خیابان انقلاب، خ - ۱۲ فروردین شماره ۹۸/۱ تلفن ۳-۶۶۴۸۱۱۵۲

آموزش گام به گام ویژوال بیسیک

مولفین: مظاهر علیپور و ایرج صالحی

چاپ اول: ۱۳۸۶

چاپخانه: منظومه چاپ

تیراژ: ۵۰۰۰

قیمت: ۵۵۰۰ تومان

شابک: 964-6965-97-0

تمامی حقوق برای مولفین محفوظ میباشد.

فهرست

فصل اول : توانایی کار با محیط ویژوال بیسیک

۱-۱	مقدمه	۱۲
۱-۲	نحوه اجرا و خروج از Visual Basic	۱۳
۱-۳	اجرای یک پروژه	۱۴
۱-۳-۱	پنجره فرم و جعبه ابزار (Toolbar)	۱۵
۱-۳-۲	نحوه تغییر اندازه فرم و آشنایی با پنجره خصوصیات (Properties)	۱۵
۱-۳-۳	وارد کردن کنترل تصویر (Image) بر روی فرم	۱۶
۱-۳-۴	وارد کردن کنترل دکمه (Command Button) بر روی فرم	۱۸
۱-۳-۵	ذخیره کردن پروژه	۲۰
۱-۳-۶	کار با Tab های موجود در کادر New Project و باز کردن پروژه موجود	۲۱
۱-۳-۷	پنجره Project Explorer	۲۱
۱-۳-۸	تبدیل پروژه به یک فایل اجرایی با پسوند exe	۲۲
۱-۳-۹	نوشتن کد برای برنامه و اجرای آن برای چک	۲۳
۱-۳-۱۰	نوشتن برنامه با استفاده از ساختار کنترلی	۲۷
۱-۴	پنجره Form Layout	۳۰
۱-۵	آشنایی با نوارهای ابزار (Toolbar)	۳۰

فصل دوم : داده‌ها و متغیرها

۲-۱	مقدمه	۳۴
۲-۲	ایجاد یک ماشین حساب ساده	۳۴
۲-۲-۱	تنظیمات مربوط به فرم	۳۵
۲-۲-۲	وارد کردن کنترل جعبه متن (Text Box) و تنظیم ویژگی‌های آن	۳۶
۲-۲-۳	وارد کردن کنترل‌های دکمه (CommandButton) و تنظیم ویژگی آنها	۳۷
۲-۲-۳-۱	تعیین کلید دسترسی برای کنترل دکمه	۳۷
۲-۲-۳-۲	تغییر نام اشیاء پروژه و تغییر شماره‌ها از انگلیسی به فارسی	۳۸
۲-۲-۴	نوشتن کد برنامه	۴۰
۲-۲-۴-۱	انواع داده‌ها	۴۲
۲-۲-۴-۲	متغیرها (Variables)	۴۳
۲-۲-۴-۳	نحوه تعریف متغیرها	۴۴
۲-۲-۴-۴	قواعد نامگذاری متغیرها	۴۵
۲-۲-۴-۵	دادن مقدار به متغیرها	۴۵
۲-۲-۴-۶	پیشگیری از بروز اشتباه در بکارگیری متغیرها	۴۷
۲-۲-۴-۷	استفاده از ساختار کنترلی	۴۸
۲-۲-۴-۸	نحوه اجرای برنامه	۵۰
۲-۲-۵	بالا بردن کارایی پروژه	۵۴
۲-۲-۵-۱	بر طرف کردن اشکال مربوط به تقسیم یک عدد بر صفر	۵۴

۵۶	۲-۲-۵-۲ گسترش محدوده عمل ماشین حساب با تغییر نوع متغیر
۵۷	۲-۲-۵-۳ داده‌های عددی
۵۸	۲-۲-۵-۴ استفاده از توابع داخلی (Len) و (Left)
۶۱	۲-۲-۵-۵ کاراکترهای تعیین نوع متغیر
۶۲	۲-۲-۵-۶ متغیرهای عمومی و محلی و میدان دید متغیرها
۶۳	۲-۲-۶ جداول داده‌ها، عملگرها
۶۳	۲-۲-۶-۱ داده‌های غیر عددی
۶۴	۲-۲-۶-۲ متغیرهای رشته‌ای
۶۵	۲-۲-۶-۳ اصول کار با عملگرها
۶۷	۲-۲-۶-۴ اولویت عملگرها

فصل سوم: ایجاد منو و نوار ابزار برای برنامه

۷۰	۳-۱ مقدمه
۷۰	۳-۲ ایجاد یک برنامه متنی
۷۰	۳-۲-۱ تنظیمات مربوط به فرم
۷۰	۳-۲-۲ وارد کردن کنترل جعبه متن (Text Box) و تنظیم ویژگی‌های آن
۷۱	۳-۲-۳ ایجاد منو برای پروژه
۷۲	۳-۲-۳-۱ ایجاد منو و فرامین درون یک منو در کادر منو ادیتور (Menu Editor)
۷۵	۳-۲-۳-۲ ایجاد خط فاصله در بین فرامین موجود در منو
۷۶	۳-۲-۳-۳ ایجاد زیر منو برای فرامین موجود در منوها
۷۸	۳-۲-۴ نوشتن کد برنامه
۸۰	۳-۲-۴-۱ نوشتن توضیحات (Remarks) برای کد
۸۲	۳-۲-۴-۲ نوشتن کد برای فرامین منوی File
۸۲	۳-۲-۴-۳ نوشتن کد برای فرامین منوی Edit
۸۵	۳-۲-۴-۴ نحوه ایجاد روالی که به رویداد خاصی تعلق ندارد
۸۵	۳-۲-۴-۵ شیوه صدا زدن یک روال از درون یک روال دیگر
۸۸	۳-۲-۴-۶ نوشتن کد برای فرامین منوی Format
۹۱	۳-۲-۵ ایجاد نوار ابزار برای پروژه
۹۲	۳-۲-۵-۱ وارد نمودن کنترل Toolbar به جعبه ابزار برنامه
۹۳	۳-۲-۵-۲ استفاده از کنترل Toolbar و ImageList در پروژه و تنظیمات مربوط به آنها
۹۷	۳-۲-۵-۳ نوشتن کد برای استفاده از Toolbar در برنامه
۹۸	۳-۳ آشنایی با برخی ویژگی‌های کنترل TextBox یا جعبه متن
۹۹	۳-۳-۱ ویژگی Appearance
۹۹	۳-۳-۲ ویژگی Multiline
۱۰۰	۳-۳-۳ ویژگی ScrollBars
۱۰۰	۳-۴ رویدادهای مربوط به جعبه متن (TextBox)

۱۰۱	۳-۳-۱ رویداد Keypress
۱۰۴	۳-۳-۲ رویداد Lostfocus و متد Setfocus
۱۰۷	۳-۳-۳ ویژگی‌های متداول TextBox
۱۰۷	۳-۵ MsgBox تابع
۱۱۲	۳-۵-۱ مقدار برگشتی (MsgBox)
۱۱۳	۳-۶ InputBox تابع
	فصل چهارم: آشنایی با کنترل‌های دیگر
۱۱۷	۴-۱ مقدمه
۱۱۷	۴-۲ تغییر رنگ متون در حین اجرای برنامه
۱۱۷	۴-۲-۱ تنظیمات مربوط به فرم
۱۱۸	۴-۲-۲ وارد کردن کنترل لیبل (Label) و تنظیم ویژگی‌های آن
۱۱۹	۴-۲-۳ وارد کردن کنترل جعبه فهرست (ListBox) و تنظیم ویژگی‌های آن
۱۲۰	۴-۲-۴ وارد کردن کنترل دکمه (CommandButton) و تنظیم ویژگی آن
۱۲۱	۴-۲-۵ قفل کردن کنترل‌های موجود در روی فرم
۱۲۲	۴-۲-۶ نوشتن کدهای برنامه
۱۲۴	۴-۲-۶-۱ استفاده از متد Clear و متد RemoveItem
۱۲۸	۴-۲-۶-۲ انتخاب آیتم‌های Listbox
۱۳۰	۴-۲-۷ خاصیت Sorted و Multiselect در List Box
۱۳۲	۴-۳ آشنایی با برخی خصوصیات کنترل لیبل (Label)
۱۳۳	۴-۳-۱ خاصیت Alignment
۱۳۳	۴-۳-۲ خصوصیت TabIndex
۱۳۳	۴-۳-۳ کلیدهای Accelerator
۱۳۴	۴-۳-۴ خصوصیات متداول لیبل‌ها
۱۳۵	۴-۴ کنترل کامبو باکس (ComboBox)
۱۳۶	۴-۵ کنترل چک باکس (CheckBox)
۱۳۸	۴-۶ کنترل دکمه انتخاب (Option Button) و کنترل قاب (Frame)
۱۴۵	۴-۷ کنترل جعبه تصویر (PictureBox) و کنترل نوار لغزنده (Scrollbar)
۱۵۱	۴-۸ کنترل خط (Line) و کنترل تایمر (Timer)
۱۵۱	۴-۸-۱ خاصیت BorderStyle
۱۵۱	۴-۸-۲ خاصیت BorderWidth
۱۵۱	۴-۸-۳ خصوصیات x1 , x2 , y1 , y2
۱۵۲	۴-۸-۴ تعریف متغیر با کلمه کلیدی استاتیک (Static)
۱۵۲	۴-۹ کنترل شکل (Shape)
۱۵۵	۴-۱۰ کنترل DrivelistBox , DirListBox و FileListBox
۱۵۶	۴-۱۰-۱ دستگیر کردن یا کنترل خطا با استفاده از فرمان On Error GoTo

۱۵۸.....	۶-۱۱ آشنایی با برخی خصوصیات کنترل دکمه (Command Buttons)
----------	--

فصل پنجم: استفاده از ساختارهای کنترلی و حلقه‌ها

۱۶۰.....	۵-۱ مقدمه
۱۶۰.....	۵-۲ اصول کار با دستور شرطی If
۱۶۵.....	۵-۳ اصول کار با دستور For ... Next
۱۷۰.....	۵-۳-۱ حلقه‌های For تو در تو
۱۷۱.....	۵-۴ اصول کار با دستور خروج از حلقه For
۱۷۱.....	۵-۵ اصول کار با دستور حلقه Do ... Loop
۱۷۲.....	۵-۵-۱ حلقه‌های تو در تو
۱۷۵.....	۵-۶ اصول کار با دستور ایجاد حلقه While ... Wend
۱۷۵.....	۵-۷ اصول کار با دستور Select case ... End Select

فصل ششم آرایه‌ها

۱۸۱.....	۶-۱ مقدمه
۱۸۱.....	۶-۲ تعریف آرایه
۱۸۳.....	۶-۲-۱ تعیین مقدار اولین شماره شاخص با استفاده از Option . Base
۱۸۳.....	۶-۲-۲ استفاده از To برای تعیین شماره شاخص اولین و آخرین عنصر یک آرایه
۱۸۳.....	۶-۲-۳ یافتن شماره شاخص اولین و آخرین عنصر آرایه با استفاده از توابع LBound و UBound
۱۸۵.....	۶-۳ مرتب سازی عناصر یک آرایه
۱۸۵.....	۶-۳-۱ روش مرتب سازی حبابی
۱۸۹.....	۶-۴ اشیای آرایه‌ای
۱۹۱.....	۶-۵ آرایه‌ای از منوها

فصل هفتم: توانایی کار با روال‌های ساب روتین و تابع

۱۹۳.....	۷-۱ مقدمه
۱۹۳.....	۷-۲ انواع روال‌ها
۱۹۳.....	۷-۳ تعریف زیر روال یا ساب روتین (Sub)
۱۹۵.....	۷-۴ خروج از بدنه یک زیر روال توسط Exit sub
۱۹۵.....	۷-۵ کار با توابع
۱۹۸.....	۷-۵-۱ ایجاد فرم دوم در یک پروژه
۱۹۹.....	۷-۵-۲ استفاده از متد Show
۲۰۰.....	۷-۵-۳ نوشتن کد برای بستن تمام فرم‌های یک پروژه
۲۰۱.....	۷-۶ روال اختصاصی و روال عمومی
۲۰۳.....	۷-۷ ماژول استاندارد (Standard Module)
۲۰۵.....	۷-۷-۱ استفاده از ماژول استاندارد (Standard Module) در برنامه‌های دیگر
۲۰۶.....	۷-۸ فراخوانی زیر روال با Call

۲۰۸.....	۷-۹ فراخوانی تابع.....
۲۰۹.....	۷-۱۰ فراخوانی زیر روال به روش‌های ByRef و ByVal.....

فصل هشتم: کار با فرم‌ها و نمونه استفاده از Wizard

۲۱۴.....	۸-۱ مقدمه.....
۲۱۴.....	۸-۲ ایجاد یک برنامه به سبک MDI.....
۲۱۴.....	۸-۲-۱ ایجاد فرم MDI یا فرم پدر (Parent Form).....
۲۱۴.....	۸-۲-۲ ایجاد فرم فرزند یا فرم MDI Child.....
۲۱۵.....	۸-۲-۳ وارد کردن کنترل RichTextBox به جعبه ابزار و استفاده از آن در پروژه.....
۲۱۶.....	۸-۲-۴ ایجاد منو برای فرم MDI.....
۲۱۶.....	۸-۲-۵ نوشتن کد برای فرامین موجود در منوی File در فرم MDI.....
۲۱۶.....	۸-۲-۶ ایجاد متغیر از نوع اشیاء.....
۲۱۹.....	۸-۲-۷ تغییر فرم اصلی پروژه.....
۲۲۰.....	۸-۲-۸ ایجاد منو برای فرم فرزند و نوشتن کد برای آنها.....
۲۲۱.....	۸-۲-۸-۱ نوشتن کد برای فرامین موجود در منوی File در فرم فرزند.....
۲۲۲.....	۸-۲-۸-۲ نمایش نام فایل‌های فرزند در منوی Windows.....
۲۲۴.....	۸-۲-۸-۳ منظم کردن فایل‌های فرزند در فضای کار (WorkSpace) در درون فرم MDI.....
۲۲۵.....	۸-۳ آشنایی با برخی دیگر از ویژگی فرم‌ها.....
۲۲۶.....	۸-۴ آشنایی با برخی دیگر از رویدادهای فرم.....
۲۲۶.....	۸-۵ تایپ متن بر روی فرم با استفاده از متد Print.....
۲۲۷.....	۸-۵-۱ استفاده از توابع () Spc و () Tab.....
۲۳۰.....	۸-۵-۲ استفاده از ویژگی‌های CurrentX و CurrentY.....
۲۳۱.....	۸-۶ ایجاد برنامه با استفاده از VB Application Wizard.....

فصل نهم: کادریهای محاوره‌ای استاندارد و عمومی ویندوز

۲۳۷.....	۹-۱ بکارگیری کادریهای محاوره‌ای استاندارد عمومی در یک پروژه.....
۲۳۷.....	۹-۱-۱ ایجاد پروژه‌ای برای باز کردن و ذخیره کردن فایل‌های متنی.....
۲۳۷.....	۹-۱-۲ وارد کردن کنترل کادر محاوره‌ای عمومی (CommonDialog) به پروژه.....
۲۳۸.....	۹-۱-۳ ایجاد منوی File و Edit برای پروژه.....
۲۳۹.....	۹-۱-۴ نوشتن کد پروژه.....
۲۴۱.....	۹-۱-۴-۱ ایجاد روال OpenFileDialog برای پروژه و باز کردن کادر Open.....
۲۴۵.....	۹-۱-۴-۲ ایجاد روال SaveFile برای پروژه.....
۲۴۶.....	۹-۱-۴-۳ ایجاد روال SaveAsFile برای پروژه و باز کردن کادر Save As.....
۲۴۷.....	۹-۱-۴-۴ ایجاد روال QuestionToSave برای پروژه.....
۲۴۸.....	۹-۱-۴-۵ نوشتن کد برای فرامین موجود در منوی File.....
۲۵۲.....	۹-۱-۴-۶ نوشتن کد برای فرامین موجود در منوی Edit.....
۲۵۳.....	۹-۱-۴-۷ باز کردن کادریهای Color و Font.....

۲۵۵	 QueryUnload رویداد	۹-۴-۸
۲۵۶	 POP_UP Menu کلیک یا	۹-۴-۹
۲۵۹	 Save As و Open	۹-۱-۵
۲۶۰	 Color	۹-۱-۶
۲۶۱	 Font	۹-۱-۷

فصل دهم : بکارگیری صفحه کلید، ماوس و اشکال گرافیک

۲۶۲		۱۰-۱ مقدمه
۲۶۴		۱۰-۲ ایجاد یک بازی و بکارگیری ماوس
۲۶۵		۱۰-۲-۱ وارد کردن کنترل خط (Line) روی فرم و تنظیم ویژگی‌های آنها
۲۶۶		۱۰-۲-۲ DragDrop استفاده از رویداد
۲۶۹		۱۰-۲-۳ MouseDown استفاده از رویداد
۲۷۲		۱۰-۲-۴ MouseIcon و MousePointer استفاده از ویژگی‌های
۲۷۶		۱۰-۲-۵ DragIcon استفاده از ویژگی‌های
۲۷۷		۱۰-۲-۶ MouseMove استفاده از رویداد
۲۸۰		۱۰-۲-۷ DragOver رویداد
۲۸۲		۱۰-۳ رویدادهای مربوط به صفحه کلید
۲۸۲		۱۰-۳-۱ KeyPress استفاده از رویداد
۲۸۵		۱۰-۳-۲ KeyUp و KeyDown رویدادهای
۲۸۹		۱۰-۴ ترسیم اشکال گرافیک
۲۸۹		۱۰-۴-۱ PSet متد
۲۹۱		۱۰-۴-۱-۱ DrawWidth استفاده از ویژگی
۲۹۱		۱۰-۴-۱-۲ PSet استفاده از متد
۲۹۱		۱۰-۴-۲ Line متد
۲۹۲		۱۰-۴-۳ Circle متد
۲۹۵		۱۰-۴-۴ RGB تابع
۲۹۵		۱۰-۴-۵ QBColor تابع
۲۹۶		۱۰-۴-۶ ScaleMode ویژگی و VB و کار با ویژگی
۲۹۷		۱۰-۵ ایجاد یک برنامه ترسیمی

فصل یازدهم : کار با بانک اطلاعاتی

۳۰۸		۱۱-۱ مقدمه
۳۰۸		۱۱-۲ آشنایی با تعاریف
۳۰۸		۱۱-۲-۱ رکوردها و فیلدها و جدول
۳۱۰		۱۱-۳ ایجاد یک دفترچه تلفن
۳۱۰		۱۱-۳-۱ ایجاد بانک اطلاعاتی بوسیله ویژوال بیسیک
۳۱۶		۱۱-۳-۲ استفاده از کنترل داده (Data) برای برقراری ارتباط بین VB و بانک اطلاعاتی

۳۱۷.....	۱۱-۳-۲ وصل شدن به کنترل داده با استفاده از کنترل چسبیده (Bound Control)
۳۱۹.....	۱۱-۳-۴ استفاده از متدهای Add و Delete برای افزودن یا حذف رکورد
۳۲۰.....	۱۱-۳-۵ کار با شی Recordset
۳۲۲.....	۱۱-۳-۶ استفاده از متدهای مختلف Move
۳۲۷.....	۱۱-۳-۷ تعیین تعداد کل رکوردها با استفاده از ویژگی RecordCount و تعیین شماره رکورد جاری با استفاده از ویژگی AbsolutePosition
۳۲۷.....	۱۱-۳-۸ پیدا کردن یک موضوع مشخص در بانک
۳۳۱.....	۱۱-۴ اتصال به بانک اطلاعاتی با استفاده از کد
۳۳۲.....	۱۱-۴-۱ شی Database
۳۳۵.....	۱۱-۵ نمایش داده‌های بانک در یک جدول با استفاده از کنترل DBGrid
۳۳۷.....	۱۱-۶ استفاده از کنترل‌های ADO
۳۴۱.....	۱۱-۷ استفاده از ویزارد برنامه برای اتصال به بانک
۳۴۷.....	۱۱-۷-۱ فیلتر کردن داده‌ها
۳۵۰.....	۱۱-۷-۲ مرتب (Sort) کردن داده‌ها

فصل دوازدهم: توابع برنامه (سافت برنامه نصب)

۳۵۲.....	۱۲-۱ مقدمه
۳۵۲.....	۱۲-۲ توزیع برنامه (ساخت برنامه نصب)

فصل سیزدهم: توانایی کار بر روی رشته‌ها، تاریخ و زمان

۳۵۸.....	۱۳-۱ مقدمه
۳۵۸.....	۱۳-۲ اصول کار با توابع رشته‌ای
۳۵۸.....	۱۳-۲-۱ اصول مقایسه رشته‌ها با تابع StrComp
۳۵۹.....	۱۳-۲-۲ تابع Left یا Left\$
۳۶۰.....	۱۳-۲-۳ تابع Right یا Right\$
۳۶۱.....	۱۳-۲-۴ تابع Mid یا Mid\$
۳۶۱.....	۱۳-۲-۴-۱ استفاده از تابع Mid در سمت چپ علامت تساوی
۳۶۲.....	۱۳-۲-۵ تابع LTrim
۳۶۲.....	۱۳-۲-۶ تابع RTrim
۳۶۳.....	۱۳-۲-۷ تابع Trim
۳۶۳.....	۱۳-۲-۸ تابع Str
۳۶۴.....	۱۳-۲-۹ تابع Instr
۳۶۵.....	۱۳-۲-۱۰ تابع Space
۳۶۶.....	۱۳-۲-۱۱ تابع Replace
۳۶۷.....	۱۳-۲-۱۲ تابع Chr
۳۶۷.....	۱۳-۲-۱۳ تابع Val

۳۶۸		Len	تابع ۱۳-۲-۱۴
۳۶۸		اصول کار با توابع مرتبط با تاریخ و زمان	۱۳-۲
۳۶۸		Now	تابع ۱۳-۲-۱
۳۶۹		Date	تابع ۱۳-۲-۲
۳۶۹		Day	تابع ۱۳-۲-۳
۳۶۹		Weekday	تابع ۱۳-۲-۴
۳۷۰		WeekdayName	تابع ۱۳-۲-۵
۳۷۱		Month	تابع ۱۳-۲-۶
۳۷۲		MonthName	تابع ۱۳-۲-۷
۳۷۳		Year	تابع ۱۳-۲-۸
۳۷۳		Time	تابع ۱۳-۲-۹
۳۷۳		Hour	تابع ۱۳-۲-۱۰
۳۷۳		Minute	تابع ۱۳-۲-۱۱
۳۷۴		Second	تابع ۱۳-۲-۱۲
۳۷۴		Timer	تابع ۱۳-۲-۱۳

ضمیمه :

۳۷۵		جدول اسکی
-----	-------	-----------

در کتاب «آموزش در مسیر اشتغال ۲» میخوانید:

ویندوز ویستا و نحوه نصب آن، نصب و حذف کلیه برنامه‌ها و بازی‌ها، نحوه قفل گذاری و شکستن قفل های سی دی، برنامه های انیمیشن سازی، طراحی صفحات وب با فرانت پیج و فلش، ویزوال بیسیک و ...

کلاس انیمیشن سازی و طراحی سه بعدی ساختمان برای رشته‌های عمران و معماری بصورت حضوری و غیر حضوری با برنامه‌های maya و 3d max

تلفن: ۰۲۱-۸۸۳۲۹۳۴۵-۶