



دولة ليبيا
وزارة التعليم
مركز المناهج التعليمية والبحوث التربوية

تقنية المعلومات

للسنة الثانية بمرحلة التعليم الثانوي
«للقسمين العلمي والأدبي»

الاسبوع السابع

المدرسة الليبية بفرنسا - تور

العام الدراسي:

1441 / 1442 هـ . 2020 / 2021 م.

5

الفصل الخامس: Run Visual Basic and the implementation of an example

تشغيل بيئة لغة بيسك المرئي وتنفيذ مثال برمجي

نواتج التعلم:

- ❖ إثـر استـكمالـك لـهـذا الدرس ستـكون قادراً علـى:
- ❖ تشـغيل الحاسـوب وتنـفيذ برنامـج فيـجوال بيسـك.
- ❖ تـمـيـيز مـكوـنات بيـئة كـتابـة برامـج لـغة بيسـك بـما يـكـفي لـكـتابـة وتنـفيذ برنامـج بـسيـط.
- ❖ تـحـرير وكـتابـة مـثـال لـبرنامـج مـبـسـط والتأكـد مـن صـحـة الكـتابـة.
- ❖ كـيـف تـكـتب برنامـجاً بـسيـطاً مـن خـلال بيـئة فيـجوال بيسـك وتنـفيذه ومـشـاهدـة نـتـائـجه.
- ❖ تـمـيـيز أنـواع الأـخـطـاء البرمـجية والتـفـريق بـيـنها.

1.5 تشغيل بيئة لغة الفيـجوال بيسـك

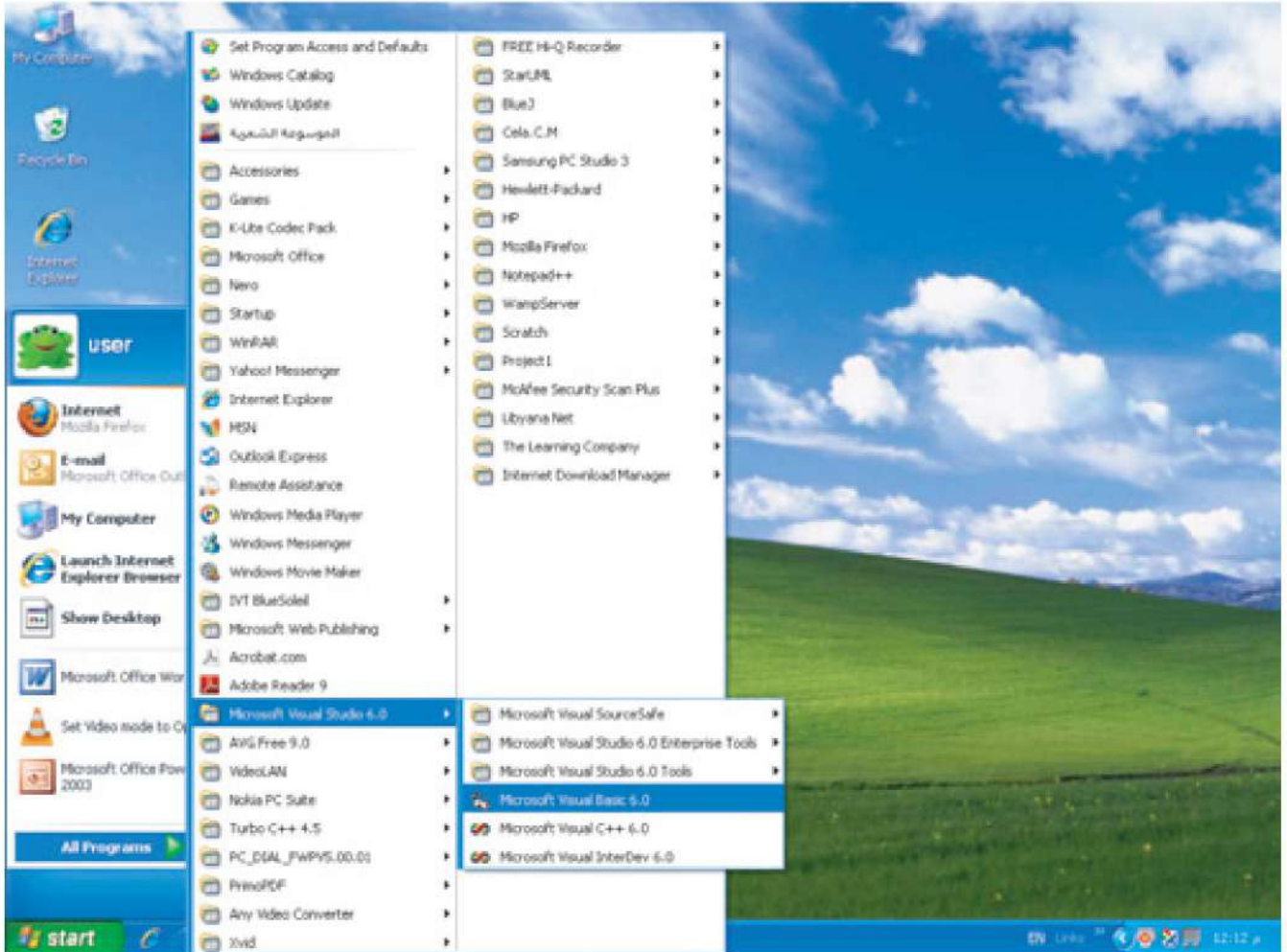
عند شرائك لحاسوب أول مرة فهو لا يحتوي على أي برمجيات باستثناء برنامج التشغيل الأساسي. لاحقاً يتم تنصيب أي نوع من البرمجيات التطبيقية أو لغات البرمجة. عند تنصيب بيئة الفيـجوال بيسـك فإن ذلك يتم لمرة واحدة فقط. بعد ذلك يمكن تشغيل بيئة لغة بيسـك المرئي وتحرير وتنفيذ الأمثلة المختلفة لبرامج البيسـك التي يقوم المستخدم بكتابتها.

بفرض أن عملية تنصيب بيئة لغة الفيـجوال بيسـك قد تم إنجازها من قبل، يمكن تشغيل بيئة برمجة الفيـجول بيسـك عبر الخطوات التالية:

ملاحظة:

هذا الدرس يقوم بعرض كيفية كتابة وتنفيذ برنامج لغة فيـجوال بيسـك وسيتم الاكتفاء بشرح ما يحتاجه الطالب لتنفيذ مثال بسيط. بعض التفاصيل في مكونات بيئة الفيـجوال بيسـك تم تأخير عرضها إلى دروس لاحقة.

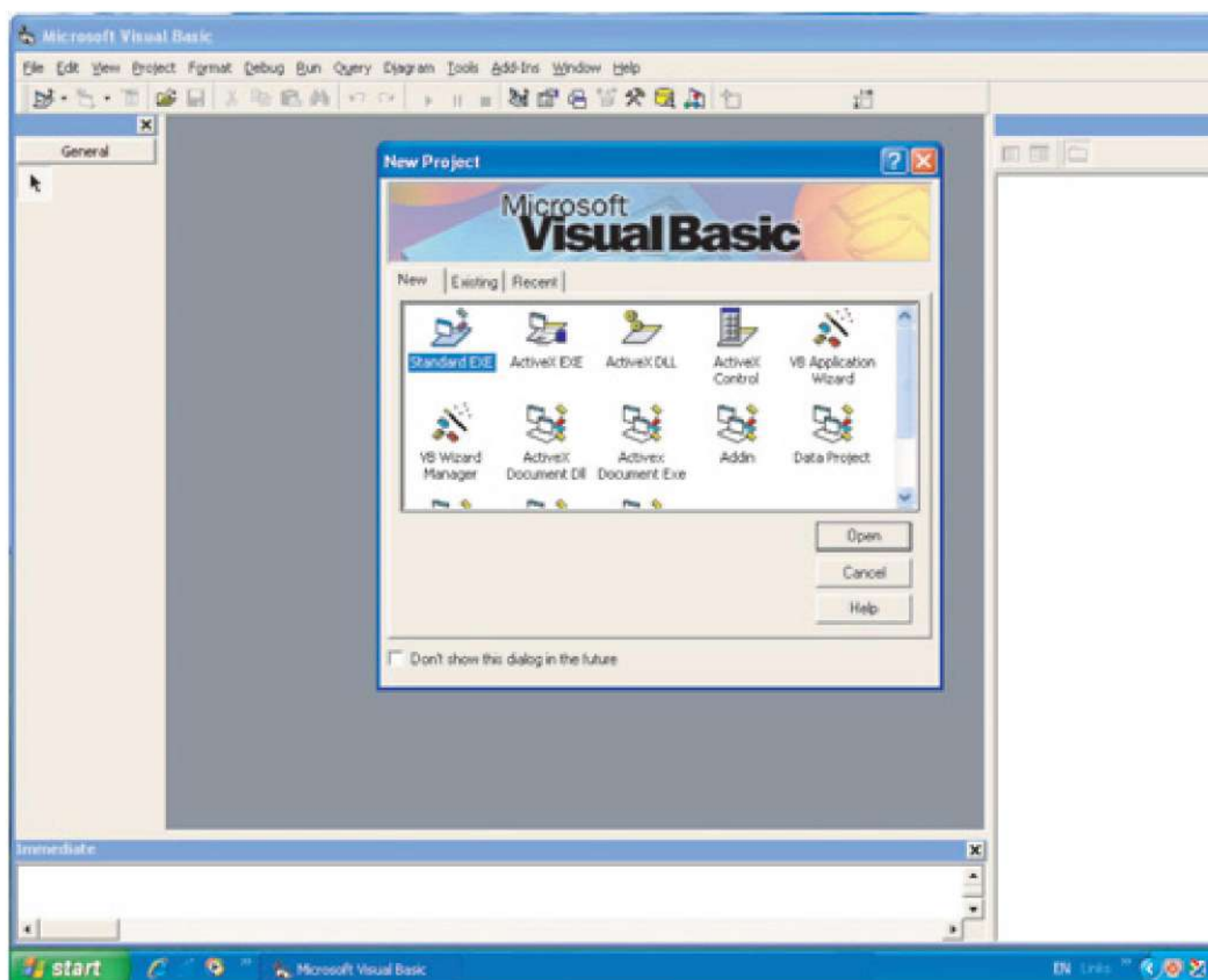
❖ انقر الزر ابدأ الموجود على أسفل سطح المكتب من الناحية اليسرى أو اليمنى، ثم اختر الخيار قائمة البرامج. تتبع خيارات القائمة وانقر على الخيار (Microsoft visual studio) تم انقر على الخيار (Microsoft visual Basic) كما هو مبين بالشكل (1-5).



الشكل (1-5): اختيار برنامج بيسك المرئي ضمن قوائم نظام التشغيل ويندوز

❖ عند النقر على الخيار (Microsoft visual Basic) ستظهر الشاشة الرئيسية لبيئة البرمجة بلغة فيجوال بيسك وذلك كما هو مبين بالشكل (2-5).

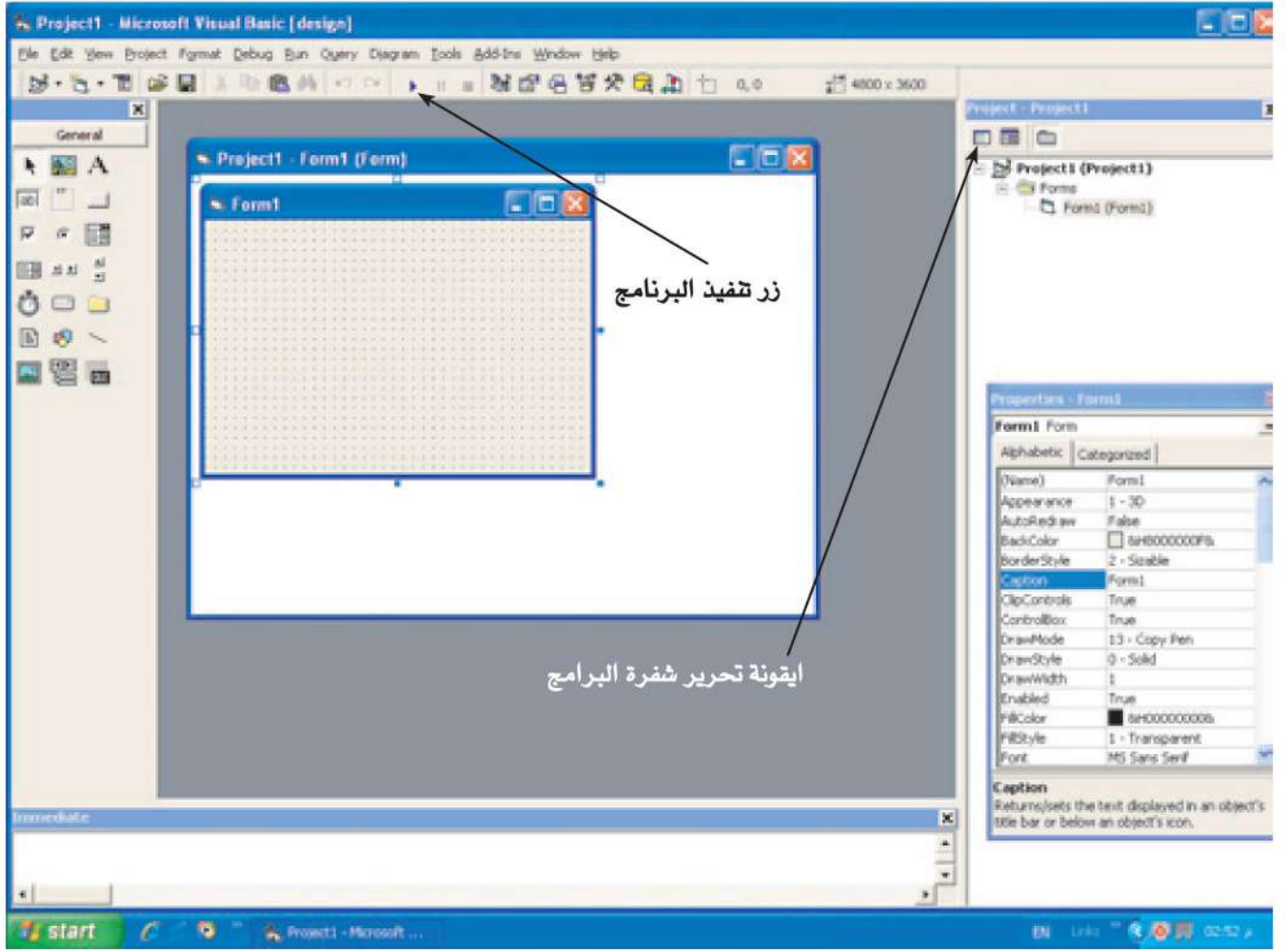
1.5 تشغيل بيئة لغة الفيجوال بيسك



الشكل (2-5): شاشة تحديد نوع المشروع البرمجي المراد إنجازه بلغة بيسك المرني

❖ توجد العديد من الخيارات ضمن مربع الحوار، تجاهلها مؤقتاً وانقر على الزر (Open) للموافقة على الخيار الافتراضي.

❖ ستظهر على الشاشة نوافذ بيئة فيجوال بيسك الرئيسية المبينة بالشكل (3-5).



الشكل (5-3): النوافذ الرئيسية لبيئة بيسك المرئي

ملاحظة:

لن يتم عرض تفاصيل بيئة بيسك المرئي الآن وسنكتفي فقط بشرح ما تحتاجه لكتابة وتنفيذ برنامج بسيط.

2.5 تنفيذ برنامج مبسط بلغة الفيجوال بيسك

من خلال الشاشة الرئيسية لبيئة فيجوال بيسك المبنية بالشكل (5-3)، لاحظ النافذة المسماة (Form) وهي تستخدم كواجهة لتصميم أي برنامج بلغة الفيجوال بيسك. كذلك يمكن طباعة وإظهار المعلومات مباشرة من خلال النافذة (Form) أو أن يتم تصميم جيوب لإدخال وإخراج البيانات بصورة

4.5 أخطاء البرمجة

1.4.5 الخطأ اللغوي (Syntax error)

الخطأ اللغوي هو الخطأ في كتابة أوامر لغة بيسك المرئي أو أي لغة برمجة أخرى. قد يتمثل الخطأ اللغوي في نسيان حرف أو استبداله بآخر أو نسيان خانة معينة من جملة برمجة.

مثال 1:

في الشكل (5-6) ورد خطأ في كتابة جملة الطباعة (PRINT) حيث كُتبت بصيغة خاطئة وذلك على النحو PRENT.



الشكل (5-6): مثال لخطأ لغوي ورد بجملة الطباعة PRINT

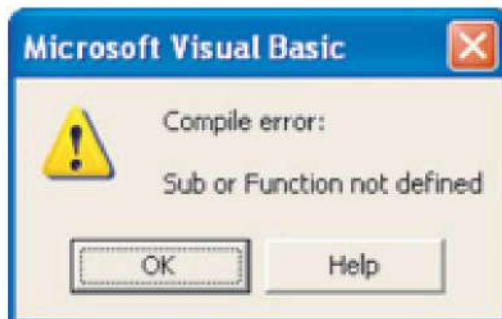
ممارسة

نفذ البرنامج القصير المبين بالشكل (5-6) وذلك من خلال كتابته في نافذة تحرير البرامج كما هو مبين أدناه:

```
Project1 - Form1 (Code)
Form Load
Private Sub Form_Load()
X = 6
PRENT X + 3
End Sub
```

4.5 أخطاء البرمجة

عند النقر بالفأرة على الزر (▶) لتنفيذ البرنامج واختبار النتيجة، سيكتشف الحاسوب الخطأ اللغوي ويبرز تنبيهاً حول وجود خطأ لغوي وذلك على النحو المبين أدناه.



مثال 2:

الشكل (7-5) يبين ورود خطأ في كتابة جملة التكرار (FOR). وتمثل الخطأ في نقص خانة متغير عدّاد التكرار كما ورد في الصيغة:

FOR 1 TO 5

والتي كان يجب أن تصاغ على النحو التالي:

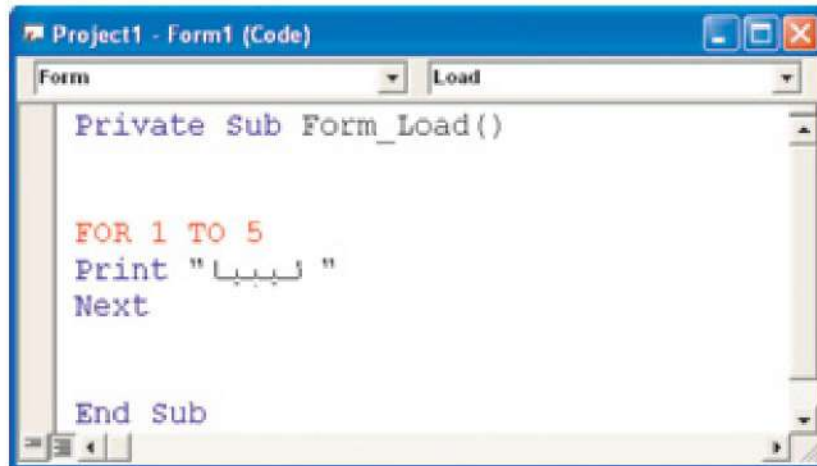
FOR i=1 TO 5



الشكل (7.5): مثال لخطأ لغوي ورد بجملة التكرار FOR

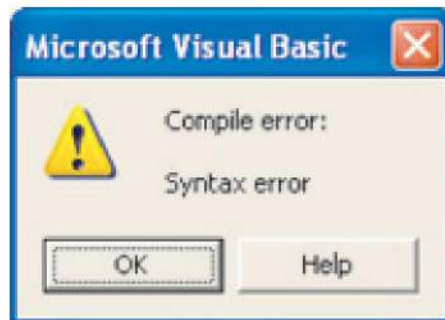
ممارسة

قم بتنفيذ البرنامج المبين بالشكل (5-7) وذلك من خلال كتابته في نافذة تحرير البرامج على النحو المبين أدناه:



```
Project1 - Form1 (Code)
Form Load
Private Sub Form_Load()
    FOR 1 TO 5
        Print "ليبيا"
    Next
End Sub
```

عند النقر بالفأرة على الزر (▶) لتنفيذ هذا البرنامج واختبار النتيجة، سيكتشف الحاسوب خطأً لغويًا ويبرز تنبيهًا حول وجود خطأ لغوي وذلك على النحو المبين بنافذة التنبيه التالية:

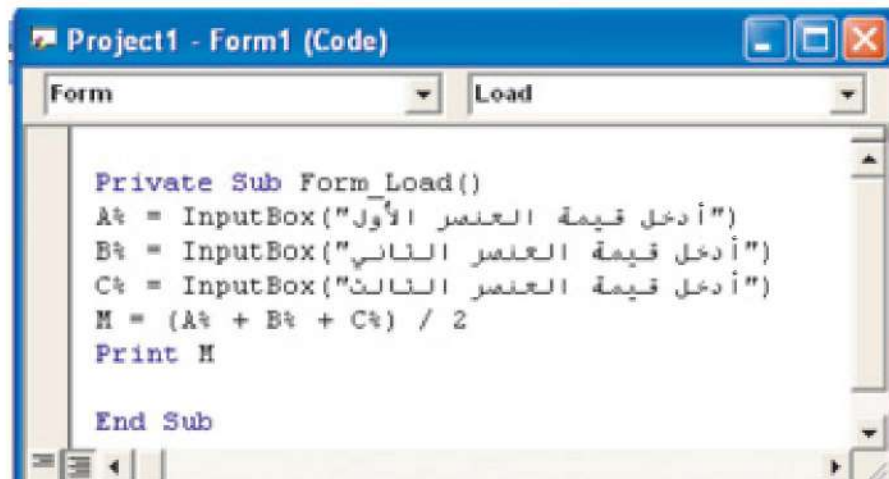


2.4.5 الخطأ المنطقي (logical Error)

يتمثل الخطأ المنطقي في سلامة كتابة أوامر برنامج معين ولكن الخطأ يكمن في الخطأ في كتابة إشارة حسابية ضمن تعبير حسابي أو الخطأ في ترتيب جمل البرنامج وهكذا. بالطبع لا يمكن للحاسوب التنبيه إلى وجود خطأ منطقي ورد ببرنامج معين. ويتم الانتباه لهذا النوع من الأخطاء فقط من خلال معاينة نتائج البرنامج.

مثال 3:

الشكل (8-5) يبين خطأً منطقياً ورد ببرنامج لحساب المتوسط الحسابي لعناصر فئة تتكون من ثلاث عناصر. لاحظ أن حاصل جمع عناصر الفئة قد تم قسمته على عدد خاطئ، (2 بدل 3) ومن ثم فإن الناتج المتحصل عليه سيكون غير صحيح وهو ما لم يكتشفه الحاسوب لذاته.



```

Project1 - Form1 (Code)
Form Load
Private Sub Form_Load()
    A% = InputBox("أدخل قيمة العنصر الأول")
    B% = InputBox("أدخل قيمة العنصر الثاني")
    C% = InputBox("أدخل قيمة العنصر الثالث")
    M = (A% + B% + C%) / 2
    Print M
End Sub
    
```

الشكل (8.5): مثال لخطأ منطقي ورد ببرنامج لحساب المتوسط الحسابي لفئة تتكون من ثلاثة عناصر عددية

ممارسة

عند تنفيذ البرنامج المبين بالشكل (8-5) وتم إدخال عناصر الفئة {10,10,10} وذلك على النحو المبين بنوافذ الإدخال الثلاث التالية:





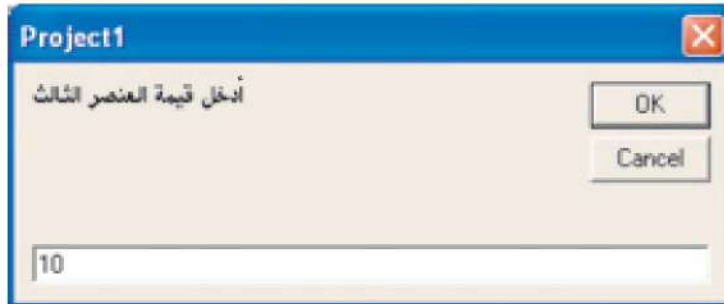
Project1

أدخل قيمة العنصر الثاني

10

OK

Cancel



Project1

أدخل قيمة العنصر الثالث

10

OK

Cancel

عند معاينة نتائج هذا البرنامج فهي ستكون على النحو المبين بنافذة الإخراج التالية وهي نتيجة غير صحيحة بسبب القسمة على العدد 2 بدل 3 وهو العدد الصحيح لعناصر الفئة.



Form1

15