

مراجعة قواعد ++ C

المهارات الأساسية

Edit, Combo, List, Radio

أنواع البرامج المختلفة

Dialog, SDI, MDI

الأدوات المتقدمة

Progress, Spinner, Rich Text

أدوات ActiveX

المفاهيم المتقدمة

MFC, Events, Timer

مفاهيم قواعد البيانات

DAO, ODBC

C

V

مهندس

عزب محمد عزب

الكتاب الأول

الطريق إلى احتراف

Visual C++

فيديو الـ ++ C



الطريق إلى إحتراف

Visual C++

الكتاب الأول

مهندس

عزب محمد عزب

١٩٩٩

فهرس

(الجزء الأول)

٥	مقدمة عامة
٨	لمن هذا الكتاب
١٠	الكتاب فى صور
٣١	الفصل الأول
٣٢	إعداد برنامج VC++ (VC ++ SETUP)
٣٥	أجزاء برنامج VC++
٣٨	شرح الشاشة اللإفتتاحية VISUAL STUDIO
٤٢	الفصل الثانى
٤٢	كتابة برنامج نوافذ
٤٢	خطوات تصميم البرنامج
٥٠	تعديل البرنامج
٥٤	كتابة أوامر البرنامج
٥٧	مربع الأدوات TOOL BOX
٥٩	الحصول على معلومات عن دالة أو أمر معين
٦١	الفصل الثالث
٦٢	مربع الكتابة EDIT BOX
٦٢	برنامج آلة حاسبة
٦٣	خطوات تصميم البرنامج
٦٦	تعديل البرنامج
٦٩	أوامر البرنامج
٧٧	محرف نصوص بسيط
٧٨	خطوات تصميم البرنامج

٧٨	تعديل البرنامج
٨١	كتابة الأوامر
٨٧	الفصل الرابع
٨٨	استعمال أدوات الاختبار RADIO & CHECK
٨٨	أداة الاختبار الأولى CHECK BOX
٨٨	أداة الاختبار الثانية RADIO BOX
٨٩	مثال لاستعمال CHECK BOX
٨٩	خطوات تصميم البرنامج
٩٢	كتابة سطور الدوال
٩٦	ثانياً : أداة الاختبار Radio Button
٩٧	مثال لاستعمال أداة الاختبار RADIO BUTTON
٩٧	خطوات تصميم البرنامج
١٠٢	كتابة سطور الدوال
١٠٧	الفصل الخامس
١٠٨	مربعات السرد LIST AND COMBO BOXES
١٠٨	برنامج مربع السرد LIST BOX
١٠٩	خطوات تصميم البرنامج
١١١	كتابة الأوامر
١١٣	إضافة عنصر الى مربع السرد
١١٥	ثانياً : مربع السرد من نوع COMBO BOX
١١٦	برنامج مربع قائمة من نوع COMBO BOX
١١٧	خطوات تصميم البرنامج
١٢٣	الفصل السادس
١٢٤	إنشاء مربعات الحوار DESIGN DIALOG BOXES
١٢٤	برنامج استدعاء مربع الحوار

١٢٦	خطوات تصميم البرنامج.....
١٢٦	إنشاء مربع حوار جديد.....
١٢٧	الإعلان عن فصيلة مربع حوار.....
١٢٩	إعطاء متغير لأداة الكتابة.....
١٢٩	إعلان هدف للفصيلة MD1.....
١٣٠	إظهار (استدعاء) مربع الحوار الجديد.....
١٣١	كتابة دالة زر الأمر CLICK.....
١٣٦	استعمال الدالة MESSAGEBOX ().....
١٣٨	برنامج مربعات الرسائل.....
١٣٩	خطوات تصميم البرنامج.....
١٤٣	الفصل السابع
١٤٤	برنامج الوثيقة الواحدة (SDI)
١٤٤	معنى برنامج SDI.....
١٤٥	مثال: برنامج ذو وثيقة واحدة SDI.....
١٤٦	خطوات تصميم البرنامج.....
١٥٤	استدعاء مربع الحوار.....
١٥٩	قوائم الاختيارات ومفاتيح الوظائف.....
١٥٩	برنامج قوائم الاختيار ومفاتيح الوظائف.....
١٦٥	ربط مربع الحوار باختيار القائمة (LANGUAGE).....
١٦٦	إنشاء قائمة اختيارات جديدة.....
١٦٧	إلحاق قائمة الاختيارات بمربع الحوار.....
١٦٨	كتابه دوال اختيارات القائمة الجديدة.....
١٦٩	توظيف مفاتيح الوظائف.....
١٧٣	الفصل الثامن
١٧٤	التعامل مع الفأرة WORKING WITH MOUSE

البرنامج الأول.....	١٧٥
خطوات تصميم البرنامج.....	١٧٦
تعديل البرنامج.....	١٧٧
البرنامج الثاني.....	١٨٢
خطوات التصميم.....	١٨٣
تصميم الشكل المطلوب.....	١٨٤
لوحة المفاتيح.....	١٨٨
مثال اختبار لوحة المفاتيح.....	١٨٨
مراحل تصميم البرنامج.....	١٨٩
تصميم الشكل المطلوب واعطاء متغيرات.....	١٨٩
الفصل التاسع.....	١٩٥
الرسم GRAPHICS.....	١٩٦
دوال الرسم.....	١٩٦
البرنامج الأول.....	١٩٧
مراحل تصميم البرنامج.....	١٩٨
٢- سطور دالة رسم شكل بيضاوي.....	٢٠١
٣- سطور دالة رسم مستطيل.....	٢٠٢
٤- سطور دالة رسم قوس.....	٢٠٢
٥- سطور دالة المستطيل المستدير لإطراف ROUND RECTANGLE.....	٢٠٣
٦- سطور دالة رسم القوس المغلق CHORD.....	٢٠٣
البرنامج الثاني.....	٢٠٣
مراحل تصميم البرنامج.....	٢٠٤
كتابة سطور البرنامج.....	٢٠٤
الأشكال المختلفة لخطوط الرسم (PENS).....	٢٠٦

٢٠٦	الكتابة بفوننتات مختلفة
٢٠٧	دوال التعامل مع الفوننتات
٢٠٨	مثال : الكتابة بفوننتات مختلفة الحجم والزاوية
٢٠٩	مراحل تصميم البرنامج
٢١٧	الفصل العاشر
٢١٨	المؤقت والبرنامج متعدد الوثائق
٢١٨	معنى TIMER (المؤقت)
٢١٩	مراحل تصميم البرنامج
٢٢٠	تعديل البرنامج
٢٢١	كتابة سطور البرنامج
٢٢٢	إنشاء TIMER
٢٢٣	تحديد العملية المطلوبة
٢٢٥	برنامج متعدد الوثائق MULTIPLE DOCUMENT INTERFACE
٢٢٦	برنامج محرر سطور متعدد الوثائق
٢٢٧	خطوات تصميم البرنامج
٢٣١	الفصل الحادي عشر
٢٣٢	أدوات متقدمة
٢٣٢	١- أداة عرض قيم عملية (PROGRESS CONTROL)
٢٣٣	٢- أداة تغيير قيمه TRACKBAR CONTROL
٢٣٤	٣- أداة SPINNER
٢٣٥	٤- أداة القائمة LIST CONTROL
٢٣٧	٥- أداة عرض الاختيارات فى شكل شجرة TREE CONTROL
٢٣٨	أداة الكتابة RICH EDIT
٢٣٨	البرنامج الأول
٢٤٠	مراحل تصميم البرنامج

٢٤١	إضافه إختيار القائمة الرئيسيه
٢٤٤	التحكم فى الأداة PROGRESS
٢٤٤	توظيف الأداة SPIN
٢٤٧	المثال الثانى
٢٤٨	مراحل تصميم البرنامج
٢٤٨	ضبط القيمه الإبتدائيه للأداة SLIDER
٢٤٩	توظيف الأداة SLIDER1
٢٥١	الفصل الثانى عشر
٢٥٣	الأدوات ACTIVEX
٢٥٣	إستعمال أدوات ACTIVEX
٢٥٦	خطوات إستعمال أدوات ACTIVEX
٢٥٧	مثال الأداة GRID
٢٧١	الفصل الثالث عشر
٢٧٢	شريط الأدوات وسطر الحاله
٢٧٢	معنى شريط الأدوات وسطر الحاله
٢٧٣	فصائل شريط الأدوات وسطر الحاله
٢٧٣	أولاً : شريط الأدوات TOOLBARS
٢٧٣	حالات أدوات شريط الأدوات
٢٧٦	مثال : شريط الأدوات
٢٧٦	خطوات تصميم البرنامج
٢٨٤	فى هذه السطور
٢٨٤	تعديل رسائل سطر الحاله
٢٨٧	الفصل الرابع عشر
٢٨٨	الملفات FILES

٢٨٨	طرق التعامل مع الملفات
٢٨٨	١- استعمال الفصيعة CFILE
٢٨٨	٢- الطريقة التسلسلية SERIALIZATION
٢٨٨	٣- ملفات قواعد البيانات
٢٨٩	١- إستعمال الفصيعة CFILE
٢٩٠	مثال: تسجيل واسترجاع البيانات
٢٩١	خطوات تصميم البرنامج
٢٩٥	الطريقة التسلسلية Serialization
٢٩٦	٣- التعامل مع ملفات قواعد البيانات
٢٩٧	الفصل الخامس عشر
٢٩٨	الطباعة PRINTING
٢٩٨	أولاً : الطباعة
٢٩٨	مثال :استخدام معالج التطبيقات
٣٠٠	خطوات تصميم البرنامج
٣٠٢	دوال الطباعة
٣٠٣	خطوات عملية الطباعة
٣٠٣	تجهيز مواصفات الطباعة
٣٠٣	التحكم في عملية الطباعة
٣٠٤	مثال ٢: التحكم في الطباعة
٣٠٥	خطوات تصميم البرنامج
٣٠٧	رسم الدوائر على الشاشة
٣٠٨	تحديد مواصفات حالة الطباعة
٣٠٨	الحالات المختلفه للشاشه والة الطباعة
٣٠٩	توجيه المخرجات إلى الطباعة
٣١١	ضبط القيمه الابتدائيه لعدد الصفحات

٣١٣	الفصل السادس عشر
٣١٤	ملف التعليمات HELP FILE
٣١٤	طرق اضافة ملف التعليمات
٣١٤	الطريقة الأولى
٣١٥	خطوات تصميم البرنامج
٣١٦	ملفات التعليمات
٣١٧	تعديل ملفات التعليمات
٣٢٠	أجزاء ملف التعليمات
٣٢١	إضافة اختيارات لملف التعليمات
٣٢٢	الطريقة الثانية
٣٢٣	مقارنه بين الطريقة الأولى والطريقة الثانية
٣٢٤	تصحيح الأخطاء (DEBUGING)
٣٢٩	الفصل السابع عشر
٣٣٠	استعمال فصائل MFC
٣٣١	مجموعات الفصائل
٣٣٢	فصائل المجموعات
٣٥٥	٢- ملفات برنامج من نوع SDI
٣٥٩	الفصل الثامن عشر
٣٦٠	قواعد البيانات (١)
٣٦٠	مقدمة عن قواعد البيانات
٣٦١	طرق تصميم برنامج قواعد بيانات
٣٦٢	١- استعمال فصائل DAO
٣٦٢	تصميم برنامج قواعد بيانات باستخدام DAO
٣٦٢	أ- استخدام معالج ++VC (App wizard)
٣٦٢	ب- استعمال الأوامر والفصائل

٣٧٠	مثال : عمليات قواعد البيانات
٣٧٦	تصميم برنامج باستخدام ODBC
٣٧٦	خطوات اعداد CONNECTION
٣٨١	الفرق بين Dao and ODBC
٣٨٣	الفصل التاسع عشر
٣٨٣	قواعد البيانات (٢) DATABASE
٣٨٤	استخدام الأوامر
٣٨٤	استعمال الأوامر مع DOA و ODBC
٣٨٥	ملخص خطوات تصميم برنامج قواعد بيانات بدون معالج
٣٨٦	مثال : برنامج باستعمال فضاء DAO
٣٩٣	تحقيق عمليات قواعد البيانات
٣٩٩	الفصل العشرون
٣٩٩	لغة الاستعلامات SQL
٣٩٩	ماهى لغة الاستعلامات SQL
٤٠٠	أجزاء لغة الاستعلامات SQL
٤٠١	أنواع البيانات
٤٠١	إنشاء الجداول
٤٠٣	حذف الجداول باستعمال الأمر DROP
٤٠٣	تعديل مواصفات جدول
٤٠٤	ملفات الفهارس INDEX FILES
٤٠٥	لغة التحكم DCL
٤٠٥	لغة الوصول للبيانات DML
٤٠٧	المعامل WHERE
٤٠٨	المعامل LIKE
٤١٠	الأمر INSERT
٤١١	الأمر DELETE
٤١١	الأمر UPDATE
٤١٢	تنفيذ جمل SQL

محتويات C/C++

٤٢٠	الفصل الأول : بداية
٤٢٠	مقدمة سريعة عن لغة C ومزاياها
٤٢٠	تركيب البرنامج وكيفية تنفيذه من خلال بيئة VC++
٤٢٤	أنواع البيانات DATA TYPES
٤٢٥	المؤثرات OPERATORS
٤٢٦	دوال الإدخال والإخراج I/O FUNCTIONS
٤٣١	الفصل الثانى :
٤٣٤	التكرار وجمل التحكم فى البرنامج LOOPS AND BRANCHING
٤٣٥	جمل التكرار FOR, WHILE, DO .. WHILE
٤٣٥	الأشكال المختلفة للتكرار
٤٤٢	جمل التحكم فى البرنامج IF , IF .. ELSE, SWITCH .. CASE
٤٤٩	الفصل الثالث : الدوال والماكروز والمصفوفات
٤٥٢	معنى الدوال وأنواعها المختلفة

٤٥٨	والماكروز وكيفية استعمالها
٤٦٠	المصفوفات وأنواعها واستعمالاتها
٤٦٧	الفصل الرابع : المؤشرات POINTERS والسجلات STRUCTURE
٤٧٠	معنى المؤشرات ومزايا استعمالاتها
٤٧٥	استعمال المؤشرات مع أنواع البيانات المختلفة
٤٧٥	السجلات STRUCTURES وكيفية استعمالها
٤٧٧	الفصل الخامس : مقدمة عن C++ , OOP
٤٨٠	معنى البرمجة بواسطة الأهداف. OOP
٤٨٠	الفرق بين البرمجة بواسطة الأهداف والبرمجة التقليدية
٤٨٠	إضافات لغة C++ الى لغة C لتحقيق البرمجة بواسطة الأهداف
٤٩٩	الفصل السادس : استعمال الفصائل CLASSES
٥٠١	كتابة برنامج باستعمال الفصائل CLASSES
٥٠٢	أجزاء الفصيلة ودرجات حماية البيانات
٥٠٨	الدوال الخطية ONLINE FUNCTIONS
٥٠٨	إعلان أهداف من الفصيلة ودوال البناء ودوال الهدم

مصفوفات الأهداف ، دوال الهدم والبناء للمصفوفات ٥١٦

استخدام المؤشرات والمراجع مع الأهداف ٥١٩

الدوال والفصائل الأصدقاء ٥٢٥

الفصل السابع : ٥٢٧

الوراثة وتعدد الأشكال INHERITANCE AND POLYMORPHISM ٥٣٢

معنى الوراثة وكيفية تطبيقها ٥٣٢

الوراثة المتعددة MULTI INHERITANCE ٥٣٦

قواعد الوراثة ودرجة الحماية ٥٣٨

الفصل الثامن ٥٤١

التحميل الزائد للمؤثرات OPERATOR OVERLOADING ٥٤٣

المقصود بالتحميل الزائد للمؤثرات ٥٤٤

المؤثرات الحسابية ٥٤٤

مؤثرات العلاقات ٥٤٨

مؤثرات المساواة ٥٥١

مؤثرات الزيادة والنقصان ٥٥١

المؤثرات الفردية ٥٥١

الملاحق ٥٥٣

الختم ٥٥٥