الحاسوب

الكورس الأول

12

صفوة معلمي الكويت

UULA

الحاسوب

الكورس الأول

12

صفوة معلمي الكويت

شلون تتفوق بدراستك

طريقة علا المتكاملة للدراسة تشمل الاستفادة من المذكرة و الفيديوهات و الاختبارات

⚠ علا تخلي المذكرة أقوى

تبي أعلى الدرجات؟ لا تعتمد على المذكرة بروحها – ادرس صح من الفيديوهات و الاختبارات

فيديوهات تشرح لك

تابع الفيديوهات و انت تدرس المذكرة عشان تضبط الدرس

اختبارات ذكية تدربك

حل الاختبارات الالكترونية أول بأول عشان ترفع مستواك

اشترك بالمادة

احرص على تفعيل اشتراكك عشان تستفيد كثر ما تقدر

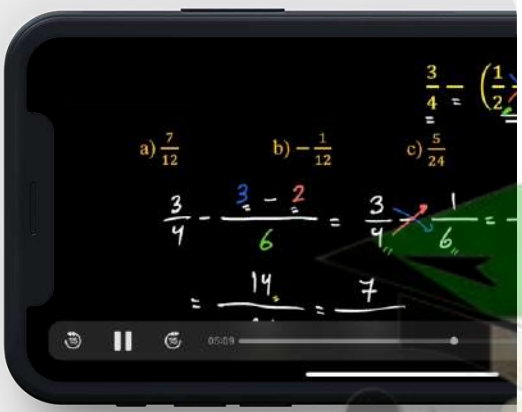
اكتشف عالم التفوق مع باقات علا

ادرس جميع مواد مرحلتك باشتراك واحد بسعر خيالي

المـــــنـــــقـــــذ

أقوى مذكرة صارت الحين أقوى و أقوى مع خاصية **المنقذ** للمساعدة الفورية

شنو المنقذ ؟
امسح الباركود بكاميرا تلفونك
وتعرف على طريقة استخدام المنقذ



شنو فايدة هالخاصية ؟
أول ما تحتاج مساعدة بالمادة , المنقذ بينقذك .

امسح الباركود بكاميرا التلفون أو اضغط عليه إذا كنت فاتح المذكرة من جهازك و يطلع لك فيديو الشرح.

قائمة المحتوى

01 مدخل إلى البيسك المرئي

6 مفاهيم أساسية

7 واجهة البيسك المرئي 2008

02 مراحل بناء البرنامج

8 بداية بناء البرنامج

9 بداية بناء البرنامج -2

10 ضبط خصائص العناصر

13 كتابة التعليمات البرمجية

15 كتابة التعليمات البرمجية -2

03 التعليمات البرمجية الأساسية

17 المتغيرات والثوابت

20 نطاق المتغيرات

22 الثوابت

23 التفرع

25 التفرع Select Case

صفوة معلمي الكويت

ملاحظات :

- مادة الحاسوب مادة عملية ولا يوجد اختبار نظري ومع كل فيديو هناك معلومات نظرية تساعدنا على التطبيق العملي لذا لا تهملها .
- عليك أن تتأكد من كتابة التعليمات البرمجية بشكل صحيح وعدم وجود خط بلون أزرق تحت أي كلمة .
- احرص على الحفظ أول بأول أثناء الاختبار العملي .
- لا تنفذ البرنامج أثناء الاختبار العملي إلا إذا طلب المعلم ذلك لأنه لوجود خطأ بحرف واحد سيتوقف البرنامج وعادة يتم التجاوز عن هذه الأخطاء .
- كل درس من الدروس يوجد له
  - فيديو شرح
  - فيديو حل تدريب عملي
  - اختبار
- الأسئلة بجميع الاختبارات تغطي مهارات عملية أحرص على حل تلك الاختبارات .
- البار كود فيشرح للدرس وفي النهاية عبارة عن اختبار للمهارات العملية .
- يوجد فيديو لمشروع لإعداد مشروع ويعتبر مراجعة شاملة لجميع المهارات
- يمكنك ترك أي تعليق على أي فيديو وسيتم الرد بأسرع وقت بإذن الله .

UULA
صفوة معلمي الكويت

مفاهيم أساسية

البرنامج

مجموعة من التعليمات المنطقية التي يوجه المبرمج بها الحاسوب للقيام بمهمة محددة كإجراء عمليات حسابية أو طباعة تقارير أو رسم مخططات بيانية .

لغة البرمجة

أداة تساعدنا على بناء البرامج بجميع أنواعها لمختلف الأغراض .

تنقسم لغات البرمجة إلى :-

- لغات البرمجة ذات المستوى الأدنى ومنها :-
  - لغة الآلة : والتي تستخدم فقط الرقمين (0,1)
  - لغة التجميع التي تستخدم بعض الاختصارات .
- لغات البرمجة ذات المستوى الأعلى وتقسم إلى
  - لغات برمجة نصية ومن الأمثلة عليها لغة Basic
  - لغات البرمجة المرئية ومنها لغة Microsoft Visual Basic 2008.

تذكر :

يسمى الشخص الذي يقوم بكتابة تعليمات برامج الحاسوب باسم مبرمج الحاسوب

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية

صفوة معلمي الكويت

واجهة البيسك المرئي 2008

واجهة البيسك المرئي 2008

أداة تطوير يمكن من خلالها بناء تطبيقات تستجيب للأحداث لنظم التشغيل أو مواقع الإنترنت أو أجهزة الحاسوب الكفية .

مزايا البيسك المرئي 2008

- تعتمد على تعليمات سهلة الفهم .
- تعتمد على كائنات رسومية .
- لغة برمجة تستجيب للأحداث .
- سهولة اكتشاف الأخطاء البرمجية .
- بناء تطبيقات مختلفة .

تذكر :

- يتم إضافة الكائنات للنموذج من خلال شريط الأدوات ToolBox .
- يتم ضبط خصائص العناصر للكائنات المضافة للنموذج من خلال نافذة Properties .
- تظهر نماذج المشروع والوحدات النمطية في نافذة Solution Explorer .

تذكر :

- يمكن استخدام الأمر Open Project من قائمة File لفتح مشروع سبق إنشاؤه .
- يمكن إظهار النوافذ الأساسية Toolbox أو Properties أو Solution Explorer من خلال قائمة View .
- يتم تفعيل خاصية (الإخفاء التلقائي) لجميع النوافذ من خلال قائمة Window ثم اختيار الأمر Auto Hide All.

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية

صفوة تعلمي الكويت

بداية بناء البرنامج

مراحل بناء برنامج

- التخطيط لمشروع جديد .
- إنشاء مشروع جديد .
- إضافة الكائنات .
- ضبط الخصائص
- كتابة التعليمات البرمجية .
- اختبار البرنامج .
- تحويل البرنامج لملف تنفيذي .

التخطيط لبرنامج جديد

للتخطيط لأي برنامج حاسوبي علينا تحديد ثلاثة أشياء مهمة كما في الشكل :-

تذكر :

- يظهر للنموذج الجديد العنوان الافتراضي Form1

تذكر :

- بعض البرامج لا تحتاج إلى مدخلات من المستخدم حيث تعتمد على مزايا داخل الجهاز أو تستقي بياناتها من الأنترنت .

العملية	الوصف
المدخلات	البيانات التي يجب أن تدخل للبرنامج للحصول على المخرجات .
المعالجة	هي العمليات البرمجية التي ستؤثر على البيانات .
المخرجات	هي المعلومات المطلوب الحصول عليها .

© جميع الحقوق محفوظة

بداية بناء البرنامج -2

إنشاء مشروع جديد

يمكن إنشاء مشروع جديد من خلال :
- قائمة المشاريع الأخيرة باختيار Create Project
- من قائمة File ثم اختيار New Project

إضافة الكائنات للنموذج

يمكن إضافة الكائنات للنموذج من خلال شريط الأدوات بالطرق التالية :
- الضغط المزدوج على الكائن ويظهر في أعلى يسار النموذج .
- الضغط على الكائن مع السب للكائن والإفلات بداخل النموذج بالمكان المطلوب .
- الضغط على الكائن مرة واحدة ثم الذهاب للنموذج ورسم الكائن بالمكان والحجم المطلوب .

يتم إضافة الكائنات حسب الرغبة أو ما يتم تحديده بالسؤال وجميع الكائنات يتم إضافتها من خلال شريط الأدوات ToolBox ومن أهم هذه الأدوات :-

الكائن	الوصف
Label	يظهر بداخله العناوين .
Button	يعتبر زر أمر ينفذ تعليمات معينة عند الضغط عليه .
PictureBox	يمكن إضافة أو إدراج صورة بداخل هذا الكائن .

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية

صفوة معلمي الكويت

ضبط خصائص البرنامج

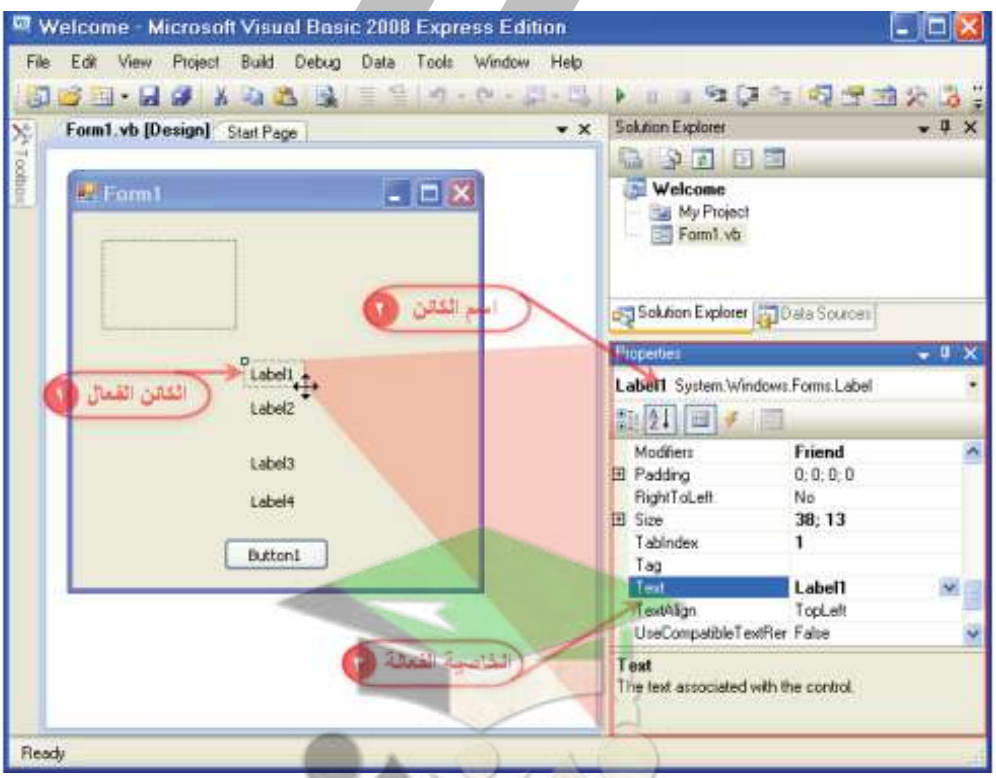
الخاصية

هي أحد أوصاف الكائن التي تحدد مظهره وسلوكه أثناء تصميم ووقت التشغيل .

تذكر :

عند تحديد أي كائن يحدث ما يلي في نافذة الخصائص :

- يتغير اسم الكائن في أعلى نافذة الخصائص حسب الكائن المحدد .
- تتغير الخصائص إلى الخصائص المناسبة للكائن المختار .



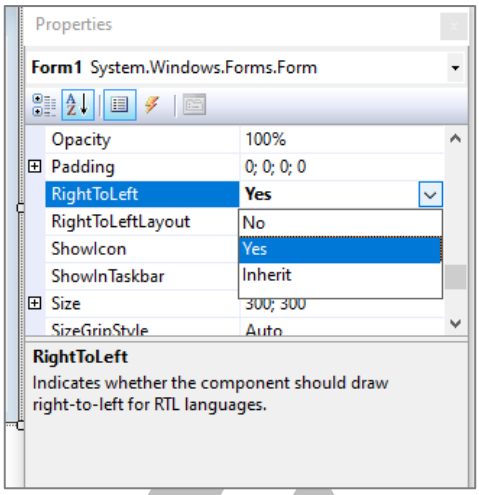
تذكر :

- يمكن تعديل قيمة خاصية معينة لمجموعة من الكائنات معاً إذا كانت الخاصية مشتركة بينهم .
- للتعديل على خصائص النموذج Form يجب الضغط على كلمة Form الموجودة في أعلى النموذج

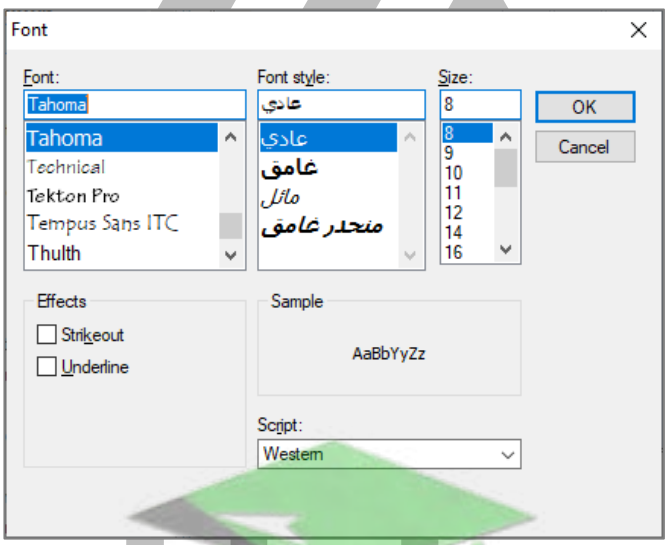
© جميع الحقوق محفوظة

تختلف طريقة تحرير الخصائص كما في الجدول التالي :

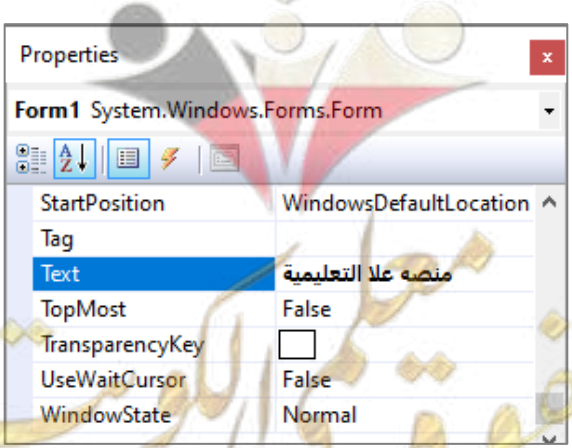
الاختيار من زر القائمة بجانب الخاصية التي ثم اختيار أحد قيمها



فتح صندوق حوار من خلال الضغط على النقاط الثلاثة الموجودة بجانب خاصية معينة مثل خاصية ... Font



التحرير بالكتابة داخل صندوق الخاصية مباشرة بعد وضع مؤشر الكتابة به



الخصائص للكائنات :

تختلف الخصائص لكل كائن عن الآخر وفيما يلي ملخص لهذه الخصائص :

الخاصية	الوصف
Name	تحدد اسم الكائن ولا يتم تعديله ويستخدم الاسم بالتعليمات البرمجية .
Text	تغيير العنوان للكائن بحيث يظهر بالاسم الذي نرغب به .
Font	تحديد نمط وحجم ونوع الخط من خلال صندوق حوار الخط .
Anchor	تحدد المكان للكائنات وقت تنفيذ البرنامج عند تكبير النموذج بحجم الشاشة .
ForeColor	تحديد اللون الأمامي للكائن .
Image	اختيار الصورة المطلوب إضافتها للكائن PictureBox
SizeMode	اختيار نمط الصورة المناسب بحيث يتم التعديل على حجم الصورة أ, الإطار .

تذكر :

خاصية Size Mode توفر أربعة اختيارات لظهور الصورة في الكائن PictureBox وهي كالتالي : -

الخاصية	الوصف
Normal	يظهر جزء من الصورة يناسب حجم الإطار .
Stretch Image	يجعل الصورة تتلاءم مع الإطار .
Auto Size	يغير حجم الإطار ليتلاءم مع حجم الصورة .
Center	يظهر جزء من وسط الصورة يناسب حجم الإطار .
Zoom	يجعل الصورة تساوي حجم الإطار مع الحفاظ على تناسب الطول مع العرض .

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية
UULA

صفوة علمي الكويت

كتابة التعليمات البرمجية

التعليمة البرمجية

عبارات نصية اصطلاحية دقيقة تحدد للحاسوب عملاً محدداً يقوم به أثناء تنفيذ البرنامج مثل : - End – TimeString – DateString

تذكر :

- Me : تتدل على النموذج الحالي .
- BackColor : لتحديد اللون الأمامي (لون الخط للنصوص)
- Color.Aqua : قيمة اللون السماوي .

تذكر :

- لإخفاء كائن صندوق الصورة PictureBox1 تكون التعليمة البرمجية كالتالي :

PictureBox1.Hide ()

حيث أن

PictureBox1 : هو اسم الكائن المراد إخفاءه .

Hide : الطريقة المراد تنفيذها .

الحدث

هو الإجراء المطلوب تنفيذه في زمن محدد اعتماداً عل التعليمة البرمجية .

مثال : كتابة تعليمة End لكائن زر الخروج في حدث Click .

ويعني ذلك أنه عندما يضغط المستخدم على زر خروج تنفذ تعليمة End بحيث يتم إنهاء تنفيذ البرنامج .

تذكر :

وبذلك يرتبط الكائن بثلاثة أشياء وهي :

خصائص Properties	تحدد مظهر الكائن .
طرق Method	وظائف مضمنة في الكائن .
أحداث Events	تؤثر على الكائن مثل الضغط بزر الفأرة أو الضغط المزدوج .

© جميع الحقوق محفوظة

UULA

2- كتابة التعليمات البرمجية

تعليمات برمجية أساسية

TimeString	يستخدم للحصول على الوقت الحالي للحاسوب .
DateString	يستخدم للحصول على التاريخ الحالي للحاسوب .
End	يستخدم لإنهاء البرنامج .

مثال : أكتب التعليمة البرمجية لإظهار الوقت الحالي بحيث يظهر عند تنفيذ البرنامج مكان الكائن Label2 .

الحل : **Label2.Text= TimeString**

مثال : أكتب التعليمة البرمجية لإظهار التاريخ الحالي بحيث يظهر عند تنفيذ البرنامج مكان الكائن Label4 .

الحل : **Label4.Text= DateString**

مثال : أكتب التعليمة البرمجية لإنهاء البرنامج

الحل : **END**

تذكر :

قبل كتابة التعليمات البرمجية يجب اختيار الحدث المناسب لذلك ويتم تحديد الحدث من خلال المكان الذي يتم الضغط عليه على سبيل المثال :-

- إذا تم الضغط في مكان فارغ بالنموذج يكون الحدث هو بدء التشغيل أو التحميل للبرنامج Load بمعنى تنفيذ التعليمات مباشرة عند اختبار البرنامج .
- إذا تم الضغط على كائن معين مثل زر أمر **Button** فأن الحدث يكون Click بمعنى عند الضغط على الزر وقت اختبار البرنامج يتم تنفيذ التعليمات البرمجية .

صفوة معلمي الكويت

- **اختبار البرنامج**

تذكر :

يمكن تنفيذ اختبار للبرنامج عن خلال :-

- الضغط على مفتاح F5
- الضغط على أداة من ضمن شريط الأدوات .
- أو من خلال اختيار أمر تدقيق Start Debugging من خلال قائمة Debug .

ملاحظة هامة :

في حال وجود أخطاء في كتابة التعليمات البرمجية تظهر الأخطاء في نافذة اسفل الشاشة تسمى Output تستطيع الضغط على الخطأ ويساعدك البرنامج على تحديده .

- **بناء البرنامج**

يتم إنشاء الملف التنفيذي من خلال الخطوات التالية :

- اختيار قائمة Build .
- اختيار أمر " اسم المشروع Build .
- من خلال زر Compile يمكن تحديد المجلد المراد إنشاء الملف التنفيذي بداخله .

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية
UULA

UULA
صفوة معلمي الكويت

المتغيرات والثوابت

المتغير

المتغير هو مكان في الذاكرة تخزن فيه بيانات أثناء تنفيذ البرنامج , له اسم فريد يميزه , ويختلف حجمه حسب نوع البيانات التي ستخزن فيه .

أنواع المتغيرات

نوع المتغير	نوع البيانات	يستخدم لـ	مثال	القيمة الافتراضية
Byte	عددية	ارقام من 0-255	عدد أفراد الأسرة	0
Integer	عددية	ارقام صحيحة	عدد الطلاب	0
Double	عددية	ارقام بفاصلة عشرية	حساب بنكي	0
Date	التاريخ/ وقت	لتخزين التاريخ أو الوقت	تاريخ الميلاد	1/1/0001
String	حرفي	لتخزين بيانات نصية	الاسم - العنوان	فارغ Null
Boolean	منطقي	تخزين بيانات لها احتمالان True - False	لديه إقامة لديه سيارة	False

ملاحظة هامة :

القيمة الافتراضية
القيمة التي تخصص للمتغير فور إنشائه ولم يطرأ عليها أي تعديل .

صفوة معلمي الكويت

الإعلان عن المتغيرات

القاعدة الأساسية للإعلان عن المتغيرات هي :

Dim اسم المتغير As نوع المتغير

تذكر

- كلمة Dim و As كلمات مفتاحية ذات دلالة معينة لا يمكن استخدامهم اسماء للمتغيرات .
- لا يوجد فرق بالكتابة لاسم المتغير سواء بأحرف كبيرة أو صغيرة .
- يمكن كتابة اسم اكثر من متغير بنفس السطر إذا كان لهم نوع البيانات نفسه.

أمثلة على الإعلان عن المتغيرات :

مثال : اعلن عن متغير بحيث يكون اسم المتغير grade ونوع البيانات Byte

الحل : Dim grade As Byte

مثال : اعلن عن متغير بحيث يستقبل بيانات نصية واسم المتغير st_name

الحل : Dim st_name As String

مثال : اعلن عن متغير بحيث يستقبل بيانات عددية بفاصلة عشرية باسم salary

الحل : Dim salary As Double

مثال : اعلن عن متغير بحيث يستقبل بيانات عددية صحيحة فقط باسم df

الحل : Dim df As Integer

مثال : اعلن عن المتغيرات بالاسماء التالية A و B و C وتستقبل بيانات عددية من صفر إلى 255 فقط

الحل : Dim A,B,C As Byte

مثال : اعلن عن متغير باسم passed بحيث يستقبل احتمالان True أو False

الحل : Dim passed As Boolean

تذكر :

يمكن تعريف أكثر من متغير بنفس السطر وهناك احتمالان :

- متغيرات لها نوع بيانات مختلفة تعرف بهذا التعليمة
  - Dim x As Boolean , y As Byte , w As Double
- متغيرات لها نفس نوع البيانات .
  - Dim x , y , w As Double

تخصيص قيم للمتغيرات

يمكن تخصيص قيم للمتغيرات أثناء تصميم البرنامج أو أثناء التنفيذ من خلال التعليمات البرمجية وعند تخصيص قيم للمتغيرات يجب مراعاة ما يلي :

- **عند إسناد قيم للمتغيرات العددية : يتم تخصيص القيم مباشرة مثال :**

X= 1250
Y= 89
Z= 1.458

- **عند إسناد قيم للمتغيرات المتغيرات النصية : يتم تخصيص القيم مع وضع القيمة بين إشارتي " "**

مثال : ذلك تخصيص جملة منصة علا التعليمية للمتغير y
Y= " منصة علا التعليمية "
مثال : اكتب التعليمة البرمجية لتخصيص جملة أدرس بذكاء للمتغير c
C = "أدرس بذكاء"

- **عند إسناد قيم تاريخ يتم كتابة التاريخ بين إشارتي # #**

مثال : اكتب التعليمة البرمجية لتخصيص تاريخ 02/02/2022 للمتغير S
S = # 02/02/2022 #

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية
UULA

نطاق المتغيرات

الفترة الزمنية التي يبقى فيها المتغير متاح أثناء تنفيذ البرنامج .

تقسم المتغيرات حسب نطاقها إلى

- متغير على مستوى الإجراء الفرعي: يتم الإعلان عن المتغير داخل إجراء فرعي، ويتم التعامل مع هذا المتغير داخل هذا الإجراء فقط .

- متغير على مستوى النموذج: المتغير الذي يعلن داخل النموذج وقبل أي إجراء فرعي يكون نطاقه النموذج كله ويمكن تخصيص قيم له من أي مكان داخل النموذج.

- متغير على مستوى المشروع: هو متغير نطاقه جميع نماذج المشروع , ويعلن عنه باستخدام التعليمة Public وذلك ضمن وحدة منطقية Module ويمكن تخصيص القيم له من أي نموذج داخل المشروع .

تذكر

- طريقة Show تستخدم لإظهار كائن معين مثال ذلك إظهار كائن الصورة PictureBox1 .

PictureBox1.Show ()

- لإظهار رسالة نصية نستخدم التعليمة MsgBox مثال إظهار رسالة نصية بكلمة Welcome

MsgBox (" Welcome ")

- يستخدم المعامل & لربط النصوص ومثال ذلك تعليمة

Label1.Text = grade & " حصلت يا " & st_name

© جميع الحقوق محفوظة

صفوة معلمي الكويت

الثوابت

هو مكان داخل الذاكرة تخزن فيه بيانات لا تتغير طيلة فترة تنفيذ البرنامج .

الإعلان والتخصيص للثابت

Const اسم الثابت As نوع البيانات = القيمة

مثال 1 : أعلن عن ثابت باسم pi بحيث يتم تخصيص قيمة له بقيمة 3.14

مثال 2 : أعلن عن ثابت باسم D بحيث تكون القيمة له منصة علا التعليمية
Const D As String = " منصة علا التعليمية"

ملاحظة هامة :

- يمكن الإعلان عن ثابت بدون تحديد نوع البيانات وبناءا عليه يمكن حل مثال1 و2 أعلاه من خلال التعليمات التالية :-
- مثال 1 : **Const pi = 3.14**
- مثال 2 : **Const D As String = " منصة علا التعليمية "**

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية

صفوة معلمي الكويت

التفرع

تعليمة إذا ... نفذ If ... Then

تستخدم لتنفيذ تعليمة برمجية إذ تحقق شرط واحد فقط ولها عدة صور .

الصورة الأولى : إذا .... نفذ If ... Then

If condition Then Statement

حيث أن :

- Condition : شرط منطقي .
- Statement : تعليمة برمجية

مثال : إظهار رسالة نصية إذا كانت قيمة المتغير x تساوي الاشتراك 100

If x=100 Then MsgBox (" حياك في منصة الأذكياء")

ملاحظة هامة :

- يمكن استخدام معاملات المقارنة التي نستخدمها بالرياضيات كالتالي
- إشارة أكبر >
- إشارة أصغر <
- إشارة أكبر أو يساوي =>
- إشارة أصغر أو يساوي =<
- إشارة لا يساوي تكتب بهذه الطريقة <>

مثال 1 : إظهار رسالة نصية إذا كانت قيمة المتغير grade أكبر أو تساوي 90

If grade>=90 Then MsgBox (" كفوء عليك يا شقردي")

مثال 2 : إظهار رسالة نصية إذا كانت قيمة المتغير grade أصغر أو تساوي 50

If grade<=50 Then MsgBox (" فشلتنا ...")

مثال 3 : إظهار رسالة نصية إذا كانت قيمة المتغير f لا تساوي 300

If f<>300 Then MsgBox (" حاول مرة أخرى")

مثال 4 : إظهار رسالة نصية إذا كانت قيمة المتغير f لا تساوي 300

If f<>300 Then MsgBox (" حاول مرة أخرى")

مثال 5 : إظهار رسالة نصية إذا كانت قيمة المتغير result تساوي كلمة ناجح

If result= " ناجح" Then MsgBox ("مبارك وليس مبروووووك")

© جميع الحقوق محفوظة

الصورة الثانية : إذا .... نفذ ... وإلا نفذ If ... Then .... else

If condition Then Statement1 else Statement2

حيث أن :

- Condition : شرط منطقي .
- Statement1 : التعليمة البرمجية التي تنفذ عند تحقق الشرط .
- Statement2 : التعليمة البرمجية التي تنفذ عند عدم تحقق الشرط .

مثال : إظهار رسالة نصية بكلمة ناجح إذا كانت قيمة المتغير grade أكبر أو تساوي 50 وإظهار رسالة بكلمة راسب في حال غير ذلك

```
If grade>=50 Then MsgBox ("ناجح") Else MsgBox ("راسب")
```

الصورة الثالثة : إذا .... نفذ ... وإلا نفذ If ... Then .... Else لعدة تعليمات

```
If condition Then
   Statements group1
 else
   Statements group2
End If
```

حيث أن :-

- Condition : شرط منطقي .
- Statements group1 : مجموعة التعليمات التي تنفذ عند تحقق الشرط .
- Statements group2 : مجموعة التعليمات التي تنفذ عند عدم تحقق الشرط .

مثال : إظهار رسالة نصية بكلمة مرحبا ثم رسالة انت مشترك معنا إذا كانت قيمة المتغير s أكبر أو تساوي 100 وإظهار رسالة بكلمة عذرا وكذلك رسالة أخرى نعتذر منك حاول مرة أخرى .

```
If s>=100 Then
   MsgBox ("مرحبا")
    MsgBox (" انت مشترك معنا")
 Else
 MsgBox  ("عذرا")
 MsgBox ("نعتذر منك حاول مرة أخرى")
End If
```

ملاحظة هامة :

- عند كتابة عدة تعليمات تنفذ بعد else لا بد من كتابة تعليمة End If في النهاية للتعليمات .

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية

التفرع Select Case

تعليمة إذا ... نفذ If ... Then

تستخدم في تنفيذ عدة تعليمات برمجية حسب قيمة متغير ما وتخضع للصورة التالية :

```
Select case V_name
Case Value1
        statements group1
Case Value2
        statements group2

Case Value3
        statements group3

End Select
```

حيث أن :-

- V_name : اسم المتغير .
- Value1 : القيمة الأولى للمتغير وعند تحققها تنفذ statements group1 .
- Value2 : القيمة الثانية للمتغير وعند تحققها تنفذ statements group2 .
- Value3 : القيمة الثالثة للمتغير وعند تحققها تنفذ statements group3 .

مثال : تحويل الدرجة المخزنة بالمتغير grade إلى تقدير A أو B أو C أو D أو F حسب الدرجة .

```
Select case grade
Case 0 to 49.5
        MsgBox (“F”)
Case 50 TO 69.5
         MsgBox (“D”)
Case 70 TO 79.5
         MsgBox (“C”)
Case 80 TO 89.5
         MsgBox (“B”)
Case 90 TO 99.5
         MsgBox (“A”)
End Select
```


© جميع الحقوق محفوظة

ملاحظة هامة :

- كلمة TO تعني جميع القيم بين الرقمين

مثال : Case 9 to 14 تعني الشرط يتحقق لجميع القيم 9 و 10 و 11 و 12 و 13 و 14 .

- لكتابة شرط يتحقق لأحد القيمتين نستبدل كلمة To بالفاصلة , .

مثال : Case 9 , 14 تعني الشرط يتحقق إذا كانت قيمة المتغير 9 أو 14 فقط .

- يمكن استخدام عوامل المقارنة مثل أكبر من و أصغر من أو أكبر من أو يساوي وكذلك لا يساوي بكتابة الرموز الرياضية كما هو الحال في تعليمة If .

مثال : إذا كانت قيمة المتغير A أكبر من 25 إظهار رسالة بكلمة أبيض إذا قيمة المتغير 20 أو 24 إظهار كلمة أحمر وإذا كانت من 19 إلى 15 إظهار برتقالي وإذا كانت أصغر من أو تساوي 14 إظهار رسالة بكلمة أخضر

```
Select case A
Case > 25
        MsgBox ("أبيض")
Case 20,24
        MsgBox ("أحمر")
Case 15 TO 19
        MsgBox ("برتقالي")
Case <14
        MsgBox ("أخضر")
End Select
```

تـــدرب و تـفـوق
اختبارات الكترونية
UULA

صفوة معلمي الكويت