الفريق المصرى للبرمجيات

Egypt Soft Team

يقدم لكم

* تعلم صناعه أدوات OCX بنفسك *

(Active x Control OCX)

وجدنا من خلال تعاملنا مع الفيجوال بيسيك أننا نقوم بأستخدام مجموعه من الأدوات التى تك أدراجها مع اللغه وقد لا تفى هذه الأدوات بما تريد فنقوم بالبحث على الأداه التى تفيد التطبيق الذى نقوم بأنشائه فقد لا نجدها ويضيع وقت البحث بلا فائده لذلك تم أضافه أمكانيه صناعه أدوات جديده أما من لا شئ او بتطوير أدوات قائمه فيعد أنا كنا نعتمد على لغه

(Visual C++)

فى صناعه او تطوير الأداه. تم أضافه هذه المهمه الى الفيجوال بيسيك ابتداءا من الأصدار رقم 6 ليس هذا فحسب ولكن يمكنك صناعه الأداه من خلال فيجوال بيسيك بسهوله واستخدامها فى اى لغه أخرى مثل

(Visual C++)

لماذا سميت بهذا الأسم؟

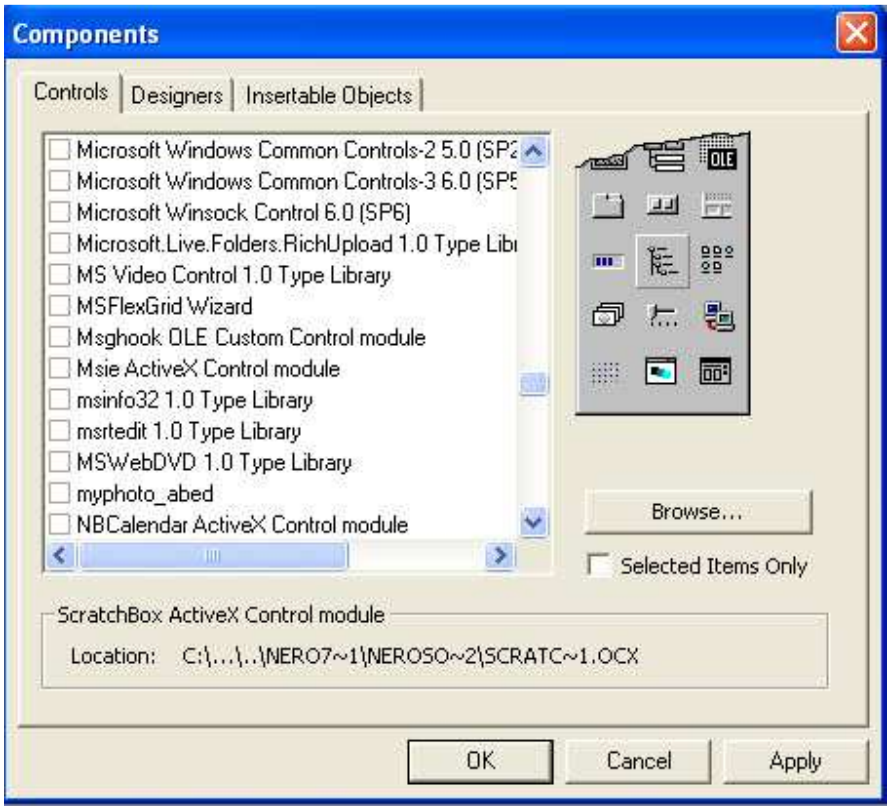
يطلق هذا الأسم على الأداه التى نقوم بتصنيعها وبالتالى يمكننا القول أنها سميت بهذا الأسم لأسباب هى !

(Active)

أى النشط أو الفعال أى الذى لا يعتمد على أى تطبيقات أخرى لتأديه مهمته فمثلاً أذا قمنا بتنزيل أداه المفتاح على الفورم فأننا نجد أن هذه الأداه تقوم بتنفيذ كل المهام التى نطلبها وسبق أن عرفنا الأدوات بأنها عباره عن مجموعه من البرامج الجاهزه التى نستخدمها فى صناعه برامجنا وها نحن الآن سنقوم بتعلم كيفيه صناعه مثل هذه البرامج.

وهى ذات أمتداد .ocx

هذه بعض الأدوات وهى مرجع شامل خاص بالأدوات المدموجه داخل الفيجوال بيسيك وتم تصنيعها من شركه ميكروسوفت



فمن هنا سنبدأ سوياً فى معرفه كيف نقوم بصنع هذه الأدوات مع العلم أنه لا يلتزم الخبره فى البرمجه

هذا الكتاب مجرد معرفه كيفيه تصنيع أدواتOCX

من البدايه الى الأحتراف

الشرح مناسب وسهل جداً وهو مفيد جداً للمبتدئين والمتوسطين ومرجع بسيط وتنشيط ذاكره للمحترفين

"يمكنك الأطلاع على هذا الكتاب قبل البدء"

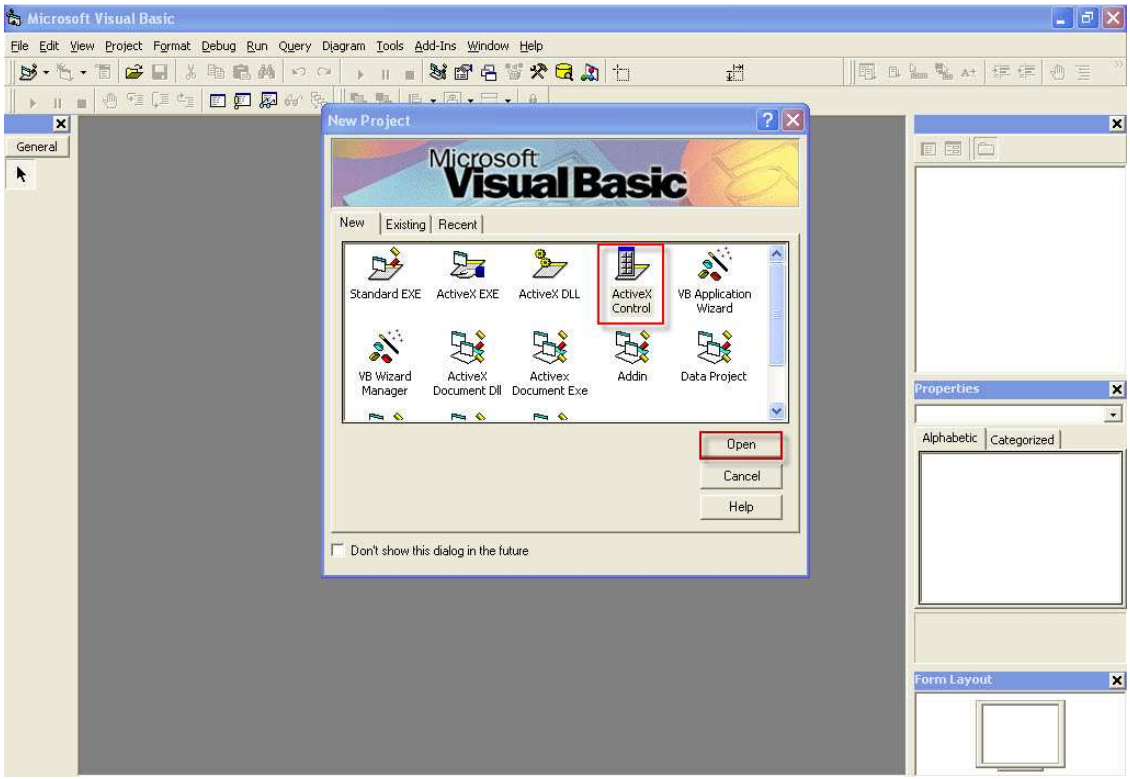
* تعلم كيفيه صناعه ملفات dll بنفسك *

على هذا الرابط

http://forum.eg-pro.com/showthread.php?t=25

نبدأ بأذن الله

سنقوم بفتح الفيجوال بيسيك



لاحظ معى أننا لا نريد صنع برنامج من البرامج العاديه الا وهو برنامج

لصناعه أداه وبالتالى لانقوم بأختيار نوع تطبيق EXE

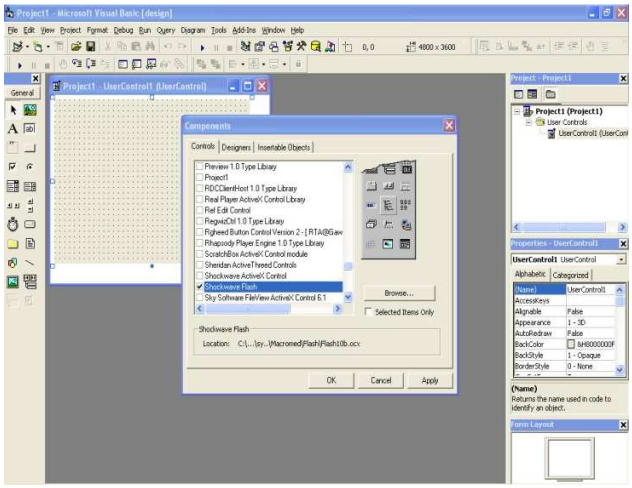
وأنما نقوم بأختيار نوع التطبيق

(Active X Control Ocx)

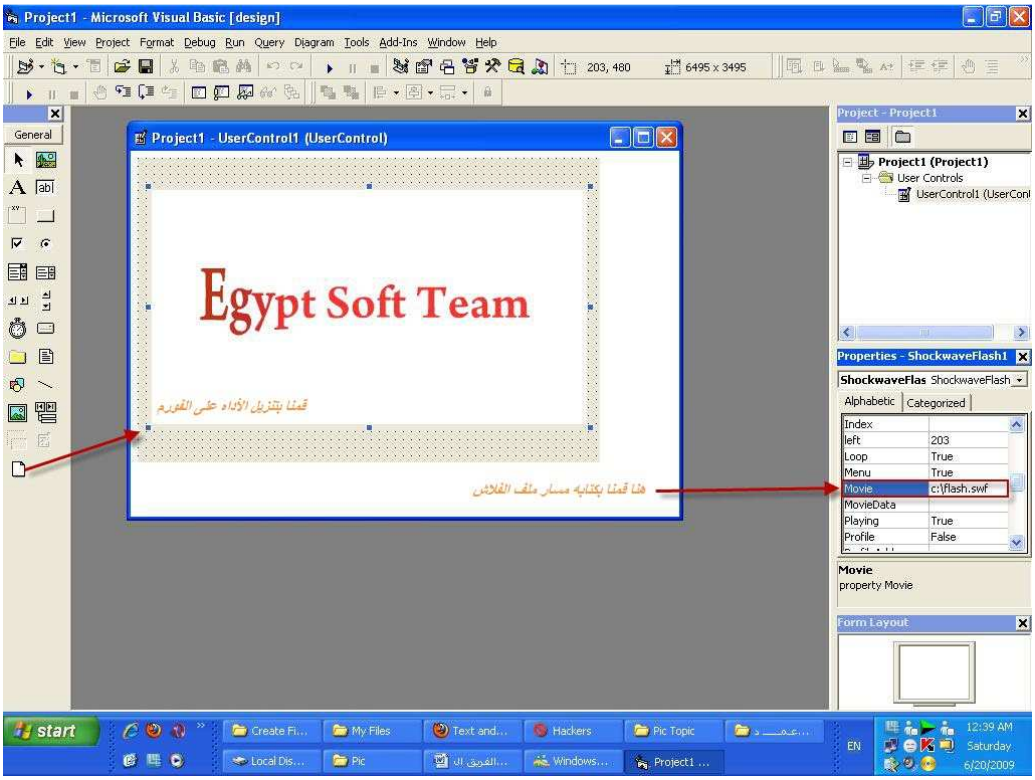
حيث أن هذا النوع من التطبيقات تم صناعته وتطويره من أجل صناعه الأدوات

سنقوم بعمل وليكن ملف فيديو فلاش لتركيبه وتجميعه على أداه OCX

سنحتاج لأداه **ShockwaveFlash**



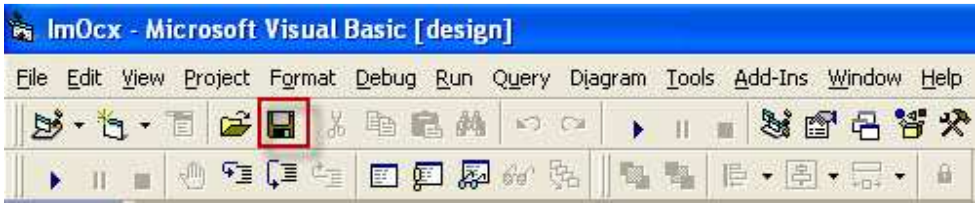
ثم سنقوم بكتابه مسار الفلاش فيديو كما بالشكل



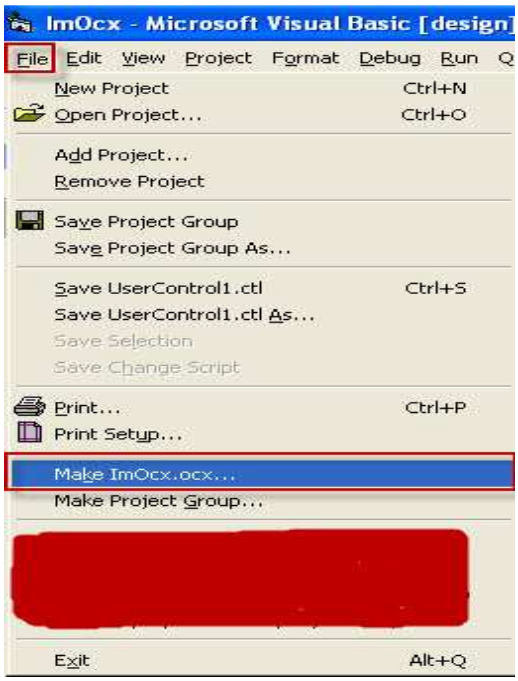
ثم سنقوم بتغيير أسم الأداه كما بالشكل

سنقوم بحفظ الأداه عن طريق Save Project

وأختيار مكان الحفظ



ثم سنقوم بأختبار الأداه وصنعها كما بالشكل

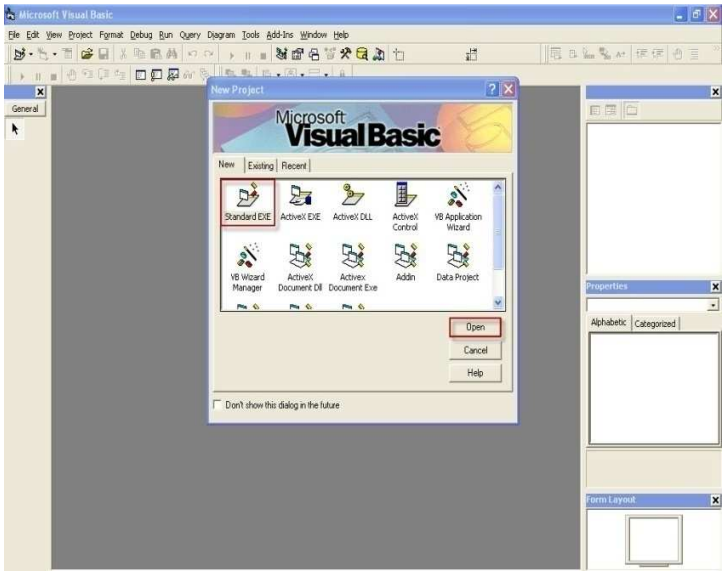


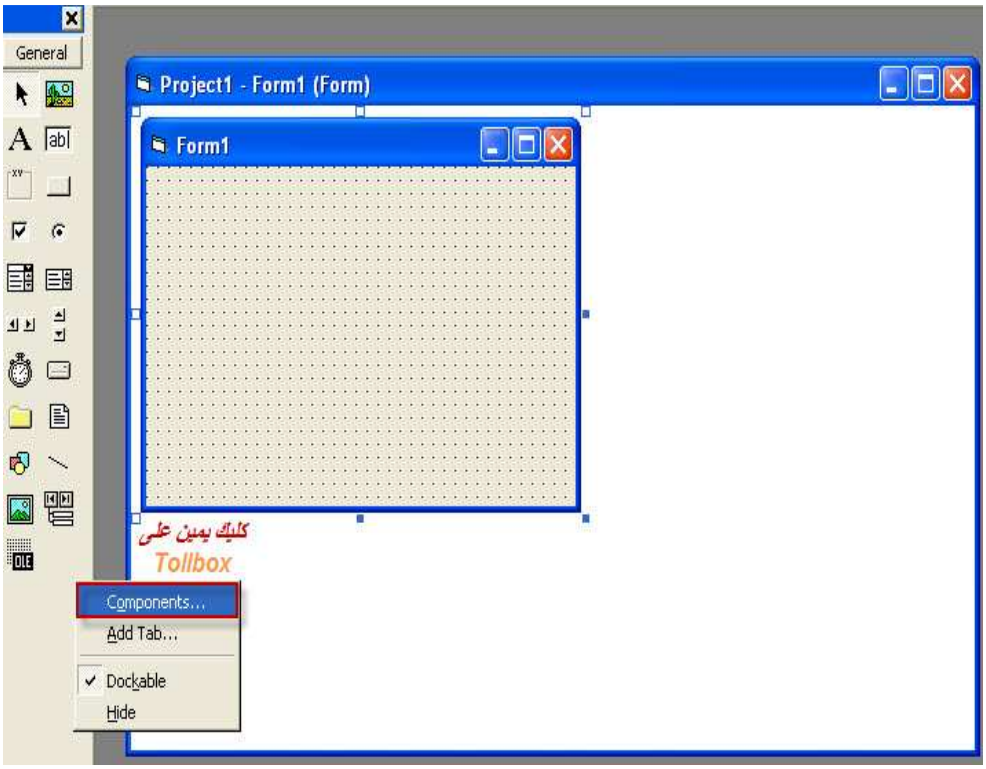
طيب تمام لحد كده تم حفظ الأداه فى مجلد المشروع مع العلم ان يمكن استخدامها داخل اى مشروع ويتم أدراجها بسهوله

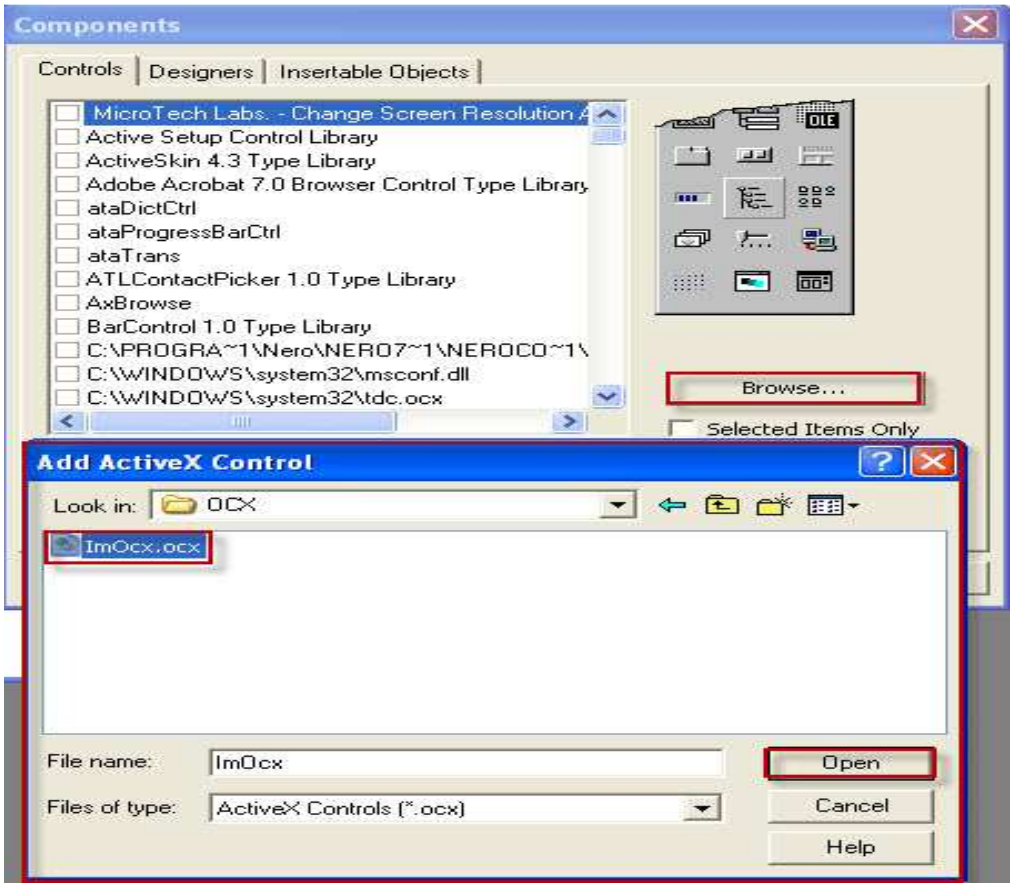
طيب تعالى نجيبها كده من الفيجوال ونشوفها !

ملحوظه: يجب عند حفظ المشروع أغلاقه ثم أعاده فتحه مره أخرى حتى لا نواجه مشكله فى البرنامج

سنقوم بفتح مشروع تنفيذى






Components
Controls
Designers
Insertable Objects
MicroTech Labs. - Change Screen Resolution A
Active Setup Control Library
ActiveSkin 4.3 Type Library
Adobe Acrobat 7.0 Browser Control Type Library
ataDictCtrl
ataProgressBarCtrl
ataTrans
ATLContactPicker 1.0 Type Library
AxBrowse
BarControl 1.0 Type Library
C:\PROGRA~1\Nero\NERO7~1\NEROCO~1\
C:\WINDOWS\system32\msconf.dll
C:\WINDOWS\system32\tdc.ocx
Browse...
Selected Items Only
Add ActiveX Control
Look in:
OCX
ImOcx.ocx
File name:
ImOcx
Open
Files of type:
ActiveX Controls (*.ocx)
Cancel
Help

Project1 - Form1 (Form)
Form1
Egypt Soft Team

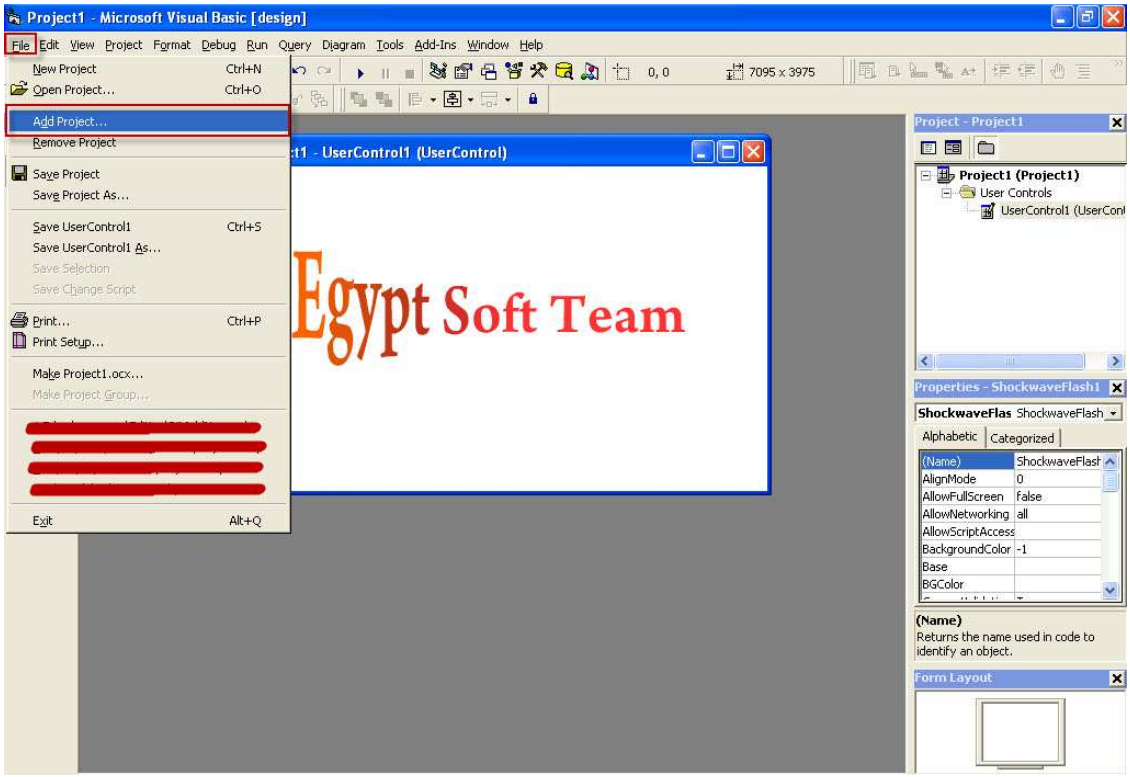
تم تجربه الأداه وحفظها داخل المجلد وقمنا بتشغيلها من داخل الفيجوال بيسيك بأستخدام فتح مشروع جديد

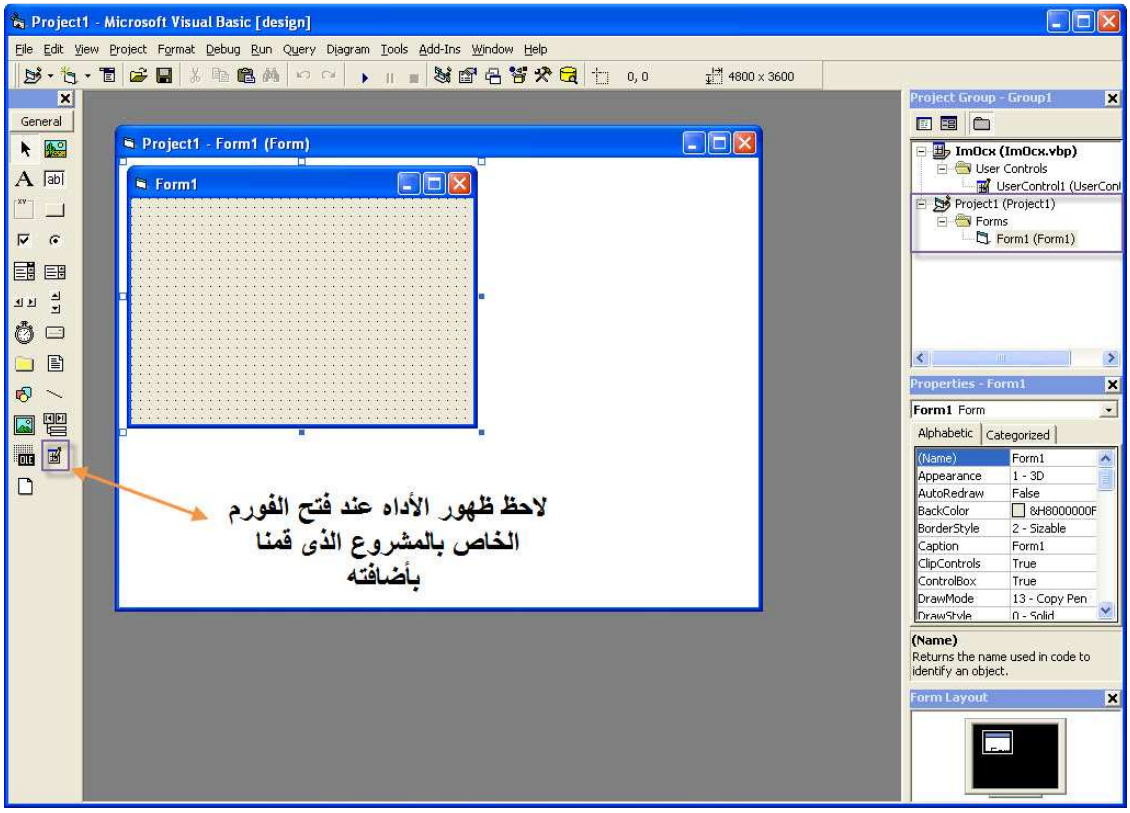
ولكن الأداه حاليّا لم يتم برمجتها تعال معى نقوم ببرمجتها

سنقوم بفتح المشروع الخاص بالأداه الذى تم حفظها

ثم نقوم بأضافه مشروع جديد على المشروع الخاص بالأداه

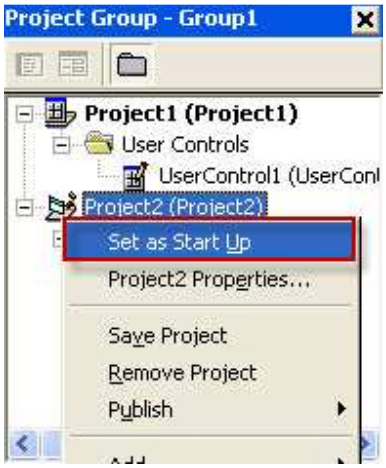
وذلك عندما نقوم ببرمجه الأداه سنقوم بتجربتها فى نفس المشروع ولكن على الفورمه التى سنقوم بأضافتها بمعنى أنها للتجربه والتطبيق على الأداه





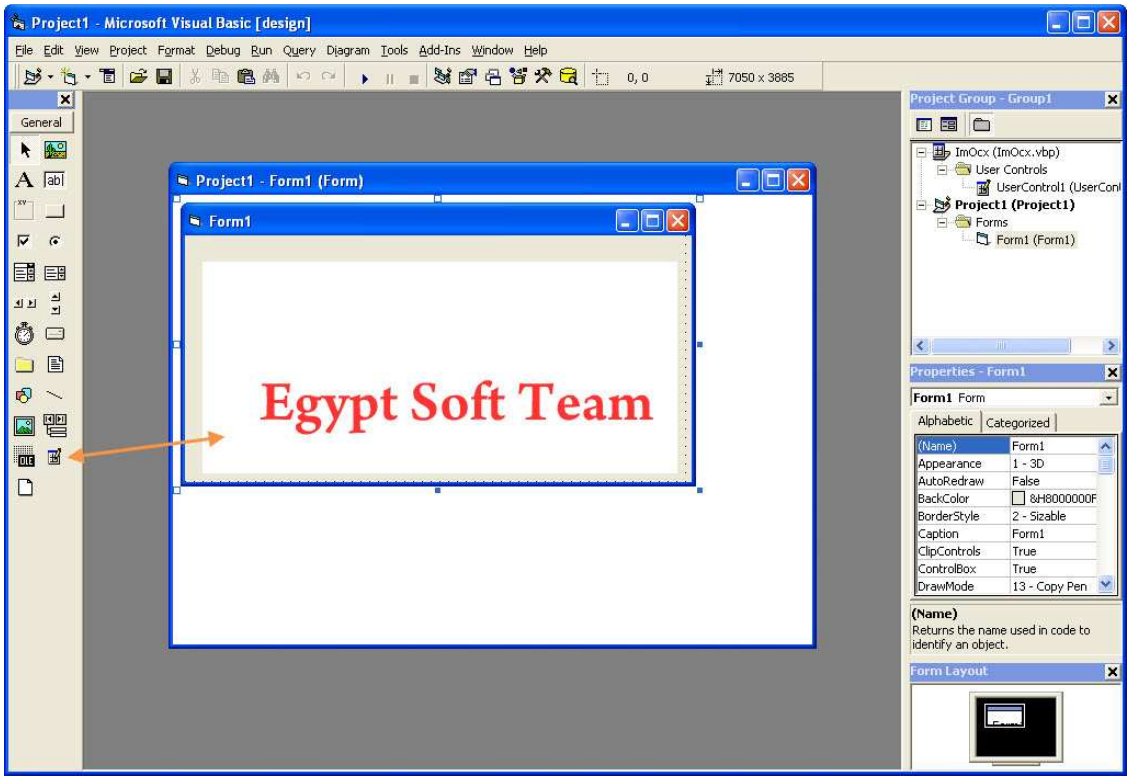
سنقوم بعمل ستارت اب للبروجيكت

وذلك لأن عند التعديل على الأداه سنقوم بالتشغيل والتجربه على البروجيكت الذى تم أضافته



ثم سنقوم بفتح البروجيكت الجديد الخاص بالتنفيذ وأضافه الأداه عليه

كما بالشكل



لاحظ عند تكبير الاداه من على الفورم تلاحظ انها لا تساوى طول وعرض الفورم ايضاً عند التصغير

ويوجد مساحات خاليه على الأداه

ماذا نفعل؟

اوكى تعال معى نبرمج الأداه مع التكبير والتصغير على الفورم بحيث تساوى طول وعرض الأداه على الفورم

سنقوم فى هذه الحاله بأستخدام حدث Resize

داخل الفورمه الخاصه بالأداه

ثم نقوم بكتابه هذا الكود داخل الحدث Resize

```
Private Sub UserControl_Resize()
ShockwaveFlash1.Height = UserControl.Height
ShockwaveFlash1.Width = UserControl.Width
End Sub
```

شرح الكود

فى السطر الأول قمت بعمل تساوى بين أرتفاع أداه الشوك ويف ثم تساويها مع أرتفاع أداه OCX

فى السطر الثانى قمت بعمل تساوى بين عرض أداه الشوك ويف ثم تساويها مع عرض أداه OCX

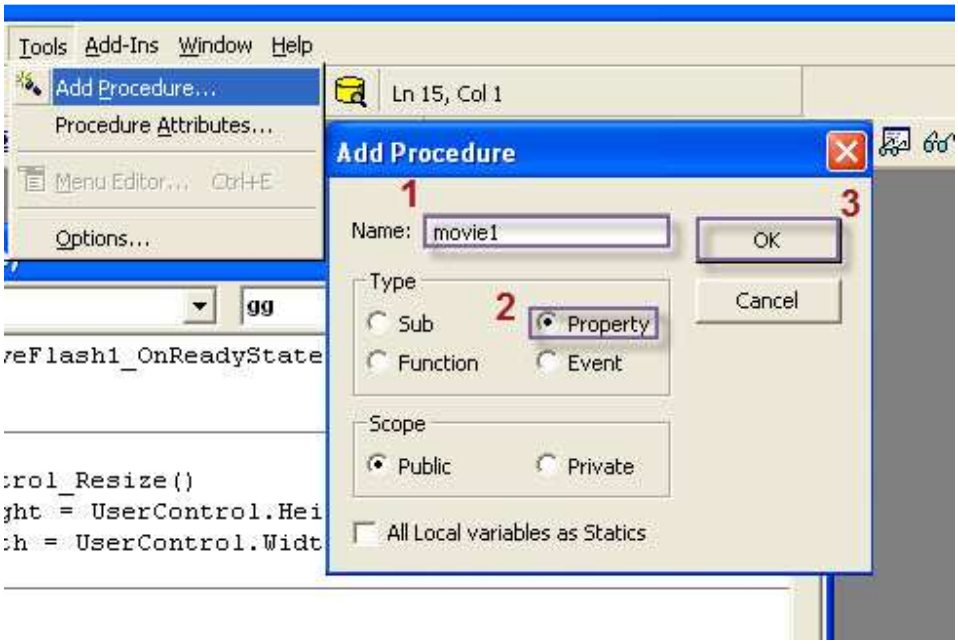
سنضيف خصائص مع الأداه وهى لو مستخدم الأداه أراد مثلاً يضيف مسار جديد

لفيلم جديد مثل ما فى الصوره سنقوم بأضافه خاصيه خاصه بالمسار مثل ما بالشكل

وهذا خاص بصنع الأداه سنقوم حاليا بعمل خاصيه مثل Movie

لكتابه مسار الفيلم بداخلها اذاً تعال معى

هنا قمنا بأضافه أجراء




```
Public Property Get movie1() As Variant

End Property

Public Property Let movie1(ByVal vNewValue As Variant)

End Property
```

لاحظ تم أضافه حدثين

الأول: Get

هذا الحدث نوعه (Function)

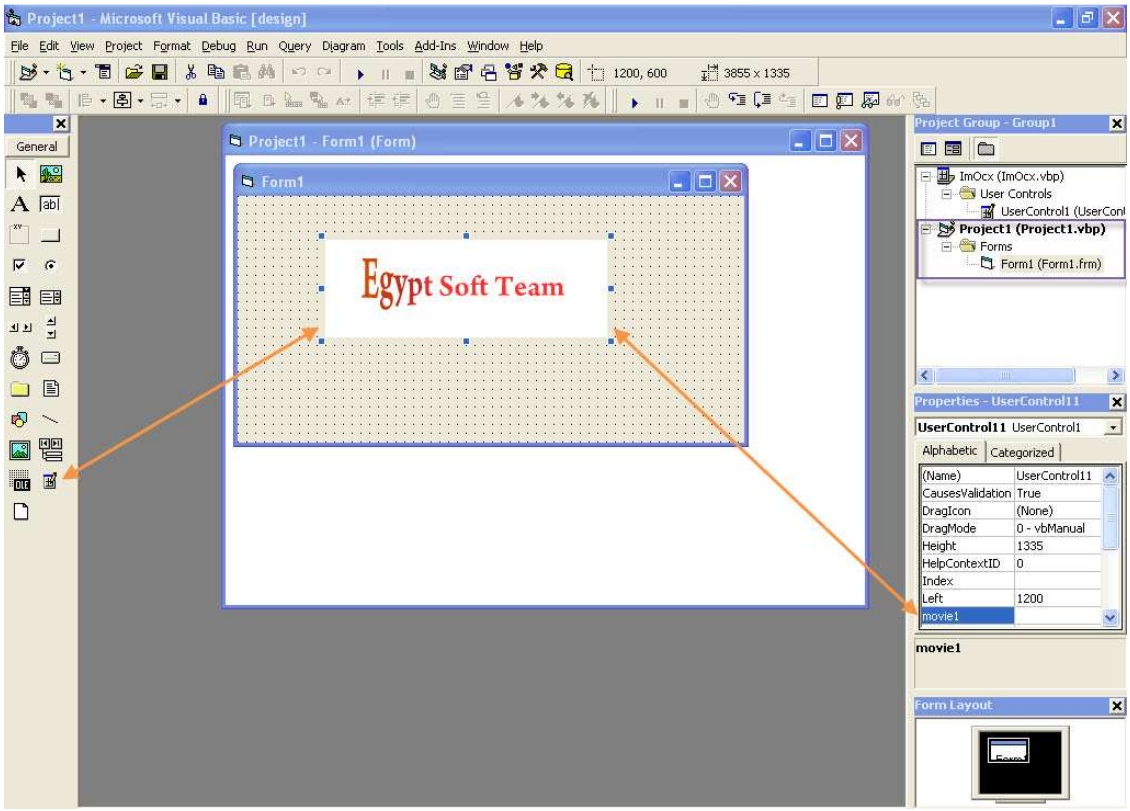
لأنه بيرجع بقيمه الخاصيه وبالتالى نقدر نستخدمه لقراءه قيمه الخاصيه التى تم تخزينها من قبل

الثانى: Let

وهو من نوع (Sub)

لأنه بيقوم بتنفيذ مجموعه من الأوامر هدفها أرسال قيمه الخاصيه المضافه الى الأداه المراد تغيير خاصيتها وبالتالى نقدر نستخدمه لأرسال قيمه الى الخاصيه المراد تغيير قيمتها من خلال صفحه الخصائص لتخزينها لحين أستدعائها.

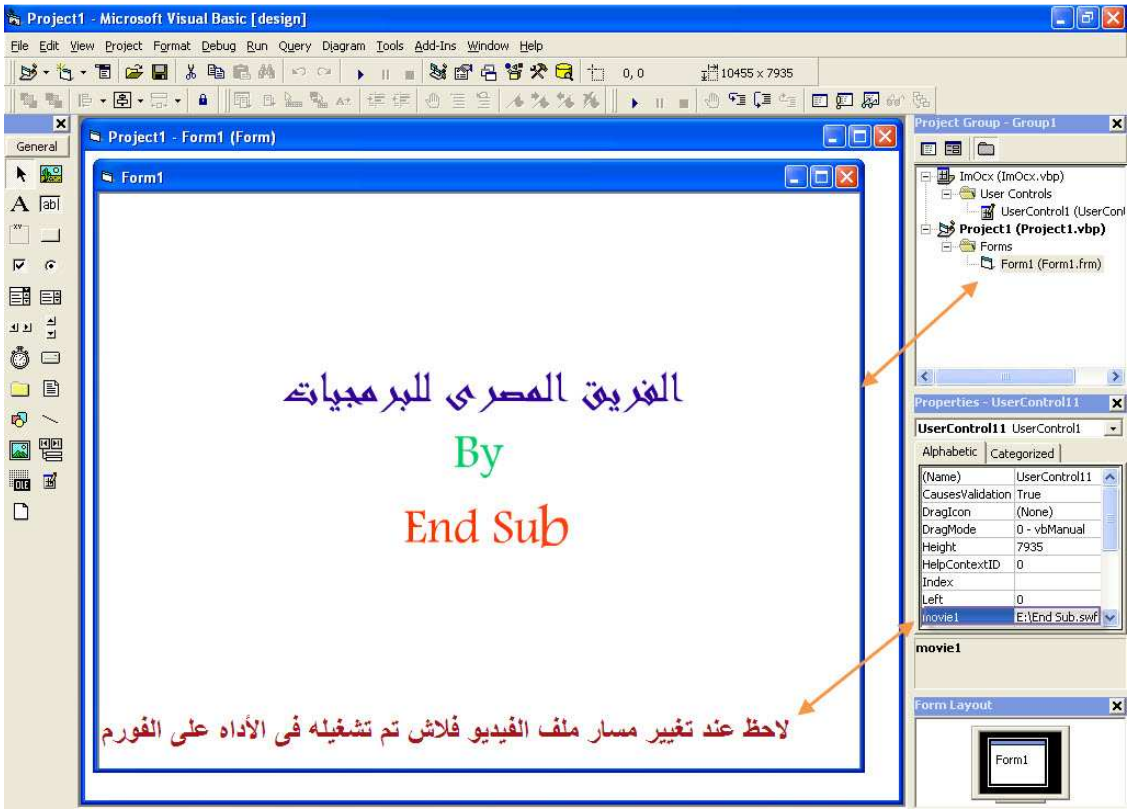
لاحظ تم أضافه الخاصيه فى خصائص الأداه



لحد الآن قمنا ببرمجه الطول والعرض فقط للأداه

سنقوم الآن ببرمجه الخاصيه Movie1

```
Public Property Get movie1() As String

movie1 = ShockwaveFlash1.Movie
' movie1 يتم كتابه هذا الكود داخل الخاصيه

  'ShockwaveFlash1.Movie   سنأخذ القيمه من

End Property

Public Property Let movie1(ByVal vNewValue As String)

ShockwaveFlash1.Movie = vNewValue     ' وهنا أنشاء خاصيه تأخذ قيمه جديده
PropertyChanged "movie1"   ' هنا ارسال أمر للويندوز بحدوث تغيير فى الخاصيه
End Property
```



الآن سنواجه مشكله عند غلق وفتح البرنامج سنجد عدم احتفاظ الأداه بالقيم الجديده للخواص التى قمنا بتعديلها

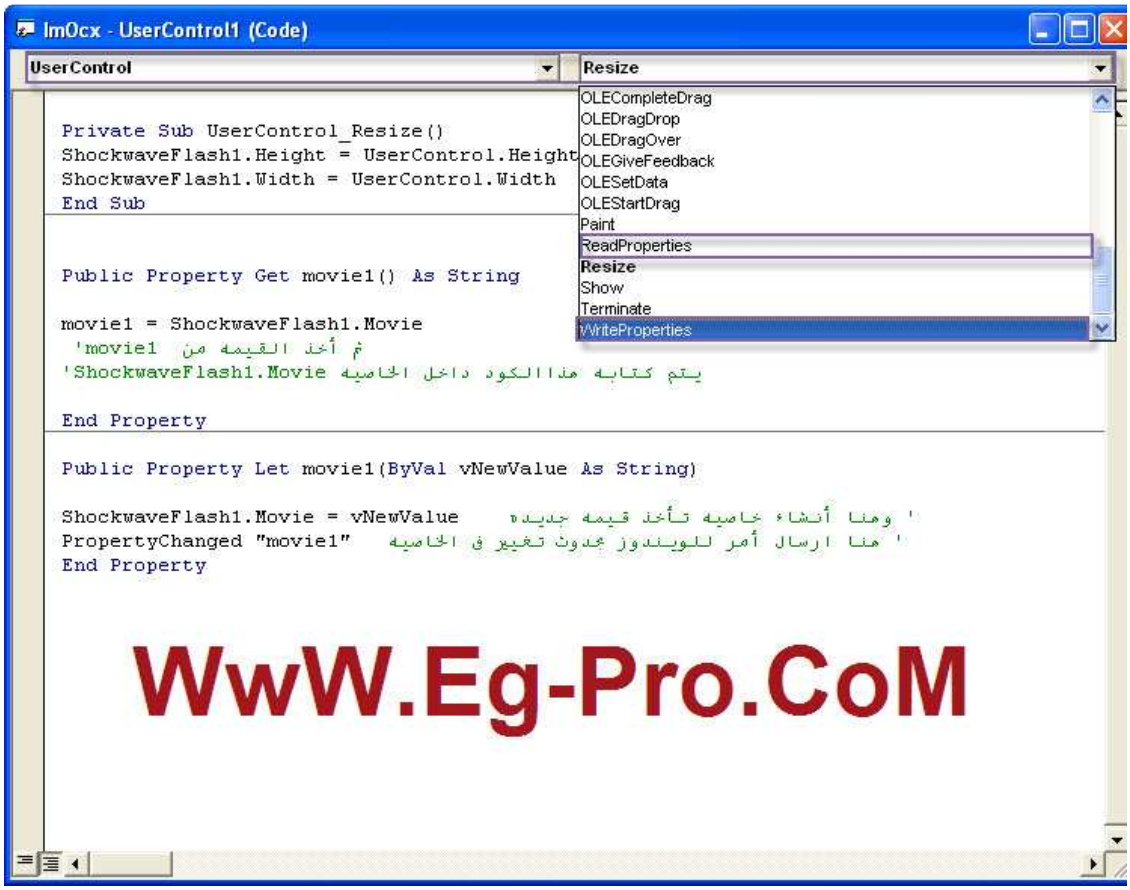
نجد فى الأكواد السابقه تم أرسال و أستدعاء قيمه الخاصيه فقط ولم يتم حفظ هذه القيمه وبالتالى يجب حفظ هذه الخاصيه

بمجرد تغييرها فى هذا المكان واستدعائها منه ايضاً

لحين أستدعائها مره أخرى وبالتالى يجب الأعلان عن حدثين هما

WriteProperties & ReadProperties

يسمى هذا الحدثين بأسم PropBag



عند عمل حفظ للمشروع الحدث WriteProperties بيتنفذ

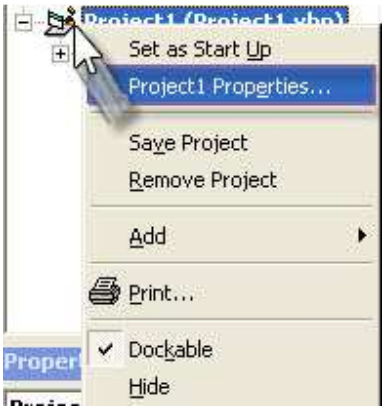
وعند عمل لود ايضاً للمشروع الحدث ReadProperties بيتنفذ

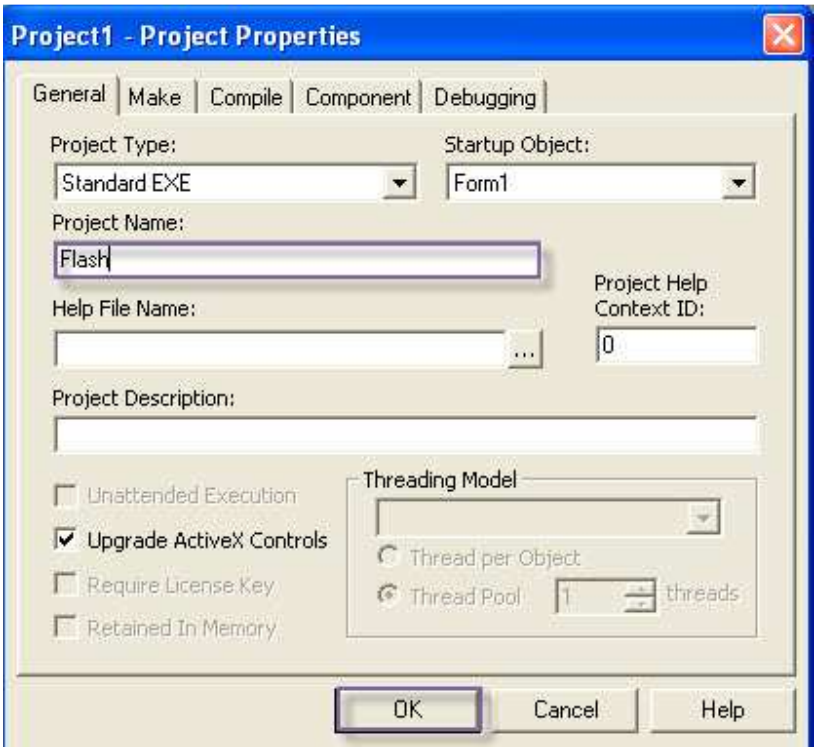
أنظر لشرح الأكواد

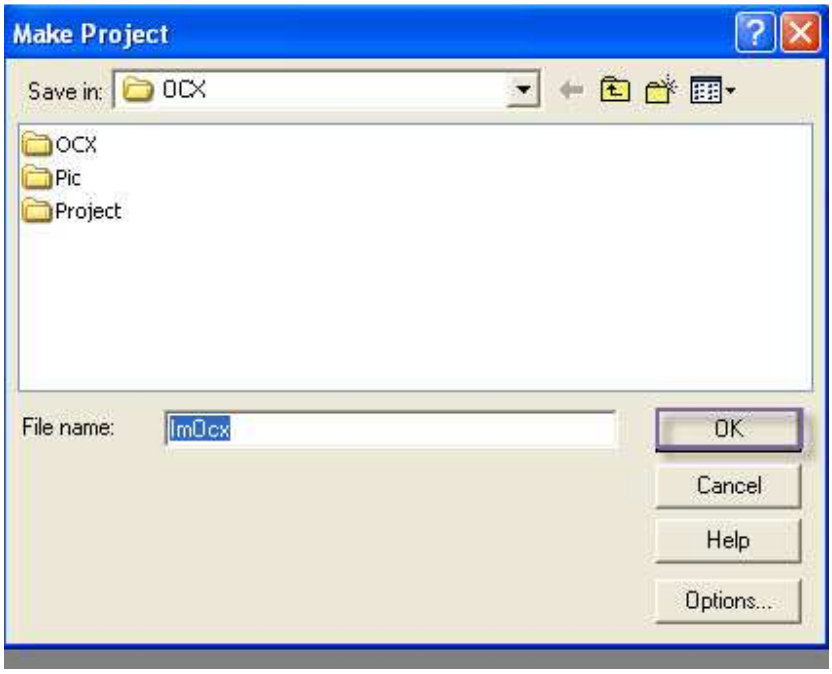
```
Private Sub UserControl_WriteProperties(PropBag As PropertyBag)

PropBag.WriteProperty "movie1", movie1, Extender.Name
        فتح حافظه الخصائص ثم تسجيل أسم او خاصيه وهى Movie1 ثم قيمتها وهى ايضاً Movie1
            وExtender.Name اى نوع الخاصيه او حسب الأسم Extenstion Name
                ويتم ذلك عند عمل حفظ للمشروع الخاص بأداه UserControl
End Sub
Private Sub UserControl_ReadProperties(PropBag As PropertyBag)
                                                    الخاصيه Movie1 تساوى حافظه الخصائص
movie1 = PropBag.ReadProperty("movie1", Extender.Name)
                                                              PropBag
                                                    وسيتم حفظ التغييرات داخل
                                                              Movie1
                                                    وايضاً حسب الأسم
End Sub
```

قم بحفظ الأداه

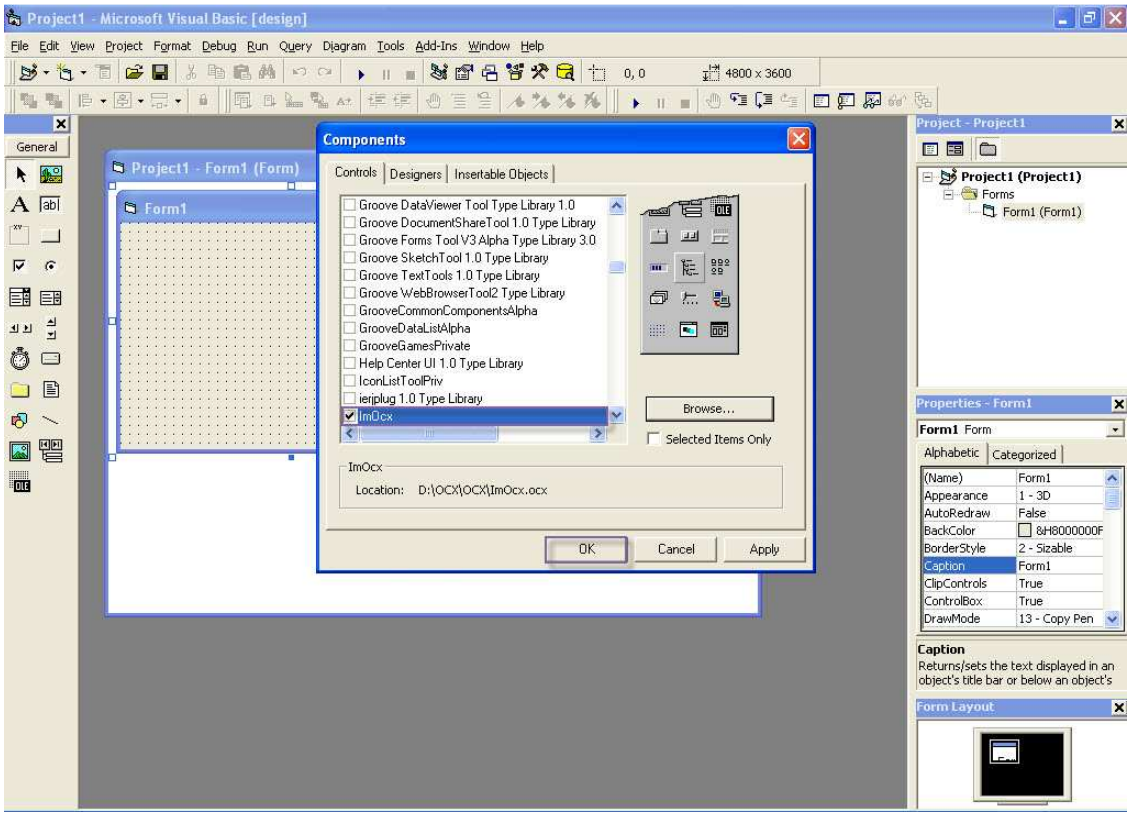
ولكن قم بتغيير أسم المشروع


Set as Start Up
Project1 Properties...
Save Project
Remove Project
Add
Print...
Dockable
Hide

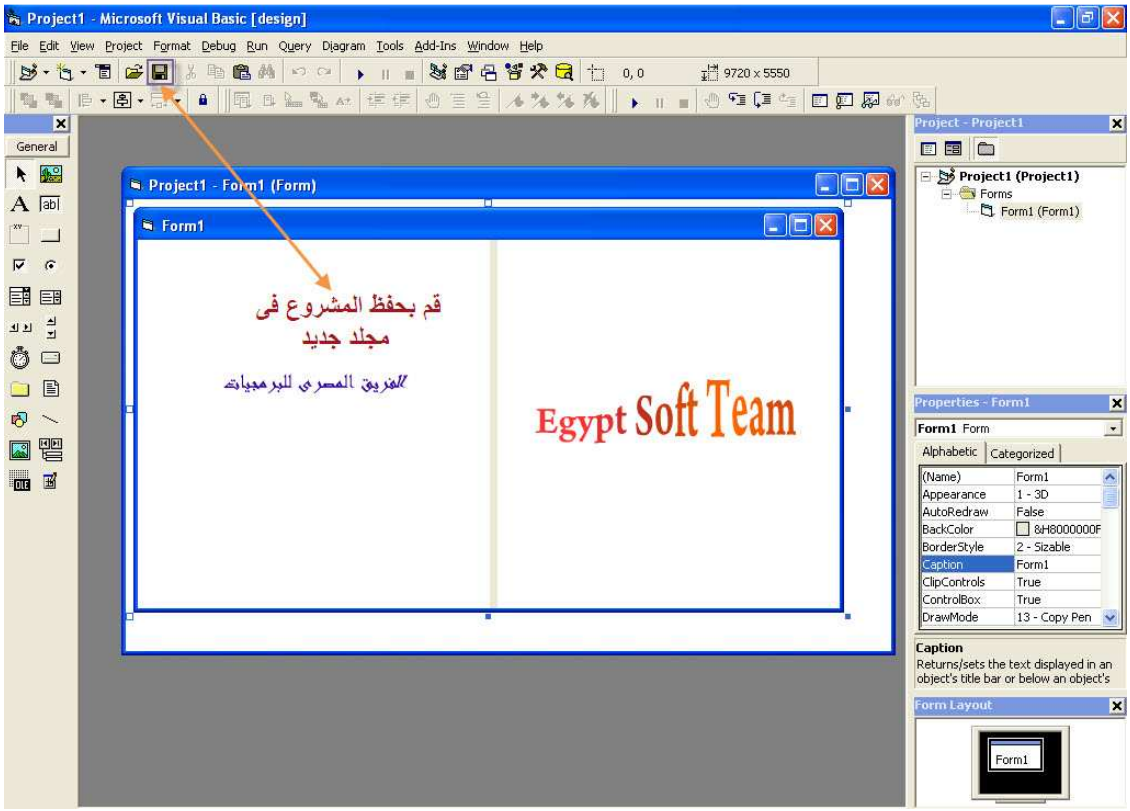

Project1 - Project Properties
General
Make
Compile
Component
Debugging
Project Type:
Standard EXE
Startup Object:
Form1
Project Name:
Flash
Help File Name:
Project Help Context ID:
0
Project Description:
Unattended Execution
Upgrade ActiveX Controls
Require License Key
Retained In Memory
Threading Model
Thread per Object
Thread Pool
1
threads
OK
Cancel
Help



ثم قم بفتح مشروع جديد وقم بأضافه أداه OCX


Project1 - Microsoft Visual Basic [design]
File Edit View Project Format Debug Run Query Diagram Tools Add-Ins Window Help
Components
Controls Designers Insertable Objects
Groove DataViewer Tool Type Library 1.0
Groove DocumentShareTool 1.0 Type Library
Groove Forms Tool V3 Alpha Type Library 3.0
Groove SketchTool 1.0 Type Library
Groove TextTools 1.0 Type Library
Groove WebBrowserTool2 Type Library
GrooveCommonComponentsAlpha
GrooveDataListAlpha
GrooveGamesPrivate
Help Center UI 1.0 Type Library
IconListToolPriv
ierjplug 1.0 Type Library
ImOcx
Browse...
Selected Items Only
ImOcx
Location: D:\OCX\OCX\ImOcx.ocx
OK
Cancel
Apply
Project1 - Form1 (Form)
Form1
Project - Project1
Project1 (Project1)
Forms
Form1 (Form1)
Properties - Form1
Form1 Form
Alphabetic Categorized
(Name) Form1
Appearance 1 - 3D
AutoRedraw False
BackColor &H8000000F
BorderStyle 2 - Sizable
Caption Form1
ClipControls True
ControlBox True
DrawMode 13 - Copy Pen
Caption
Returns/sets the text displayed in an object's title bar or below an object's
Form Layout

Project1 - Form1 (Form)
Form1
الفريق المصرى للبرمجيات
By
End Sub
Egypt Soft Team
لآحظ تم أضافه اثنين من أداه OCX مع تغيير المسار لكل منهما

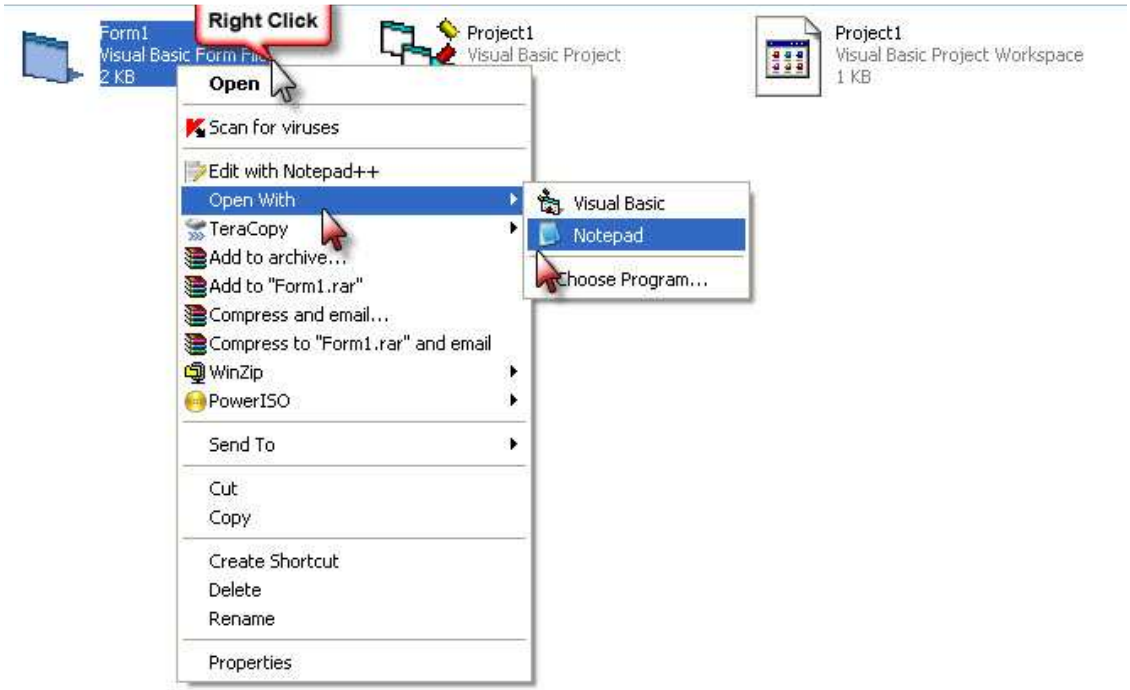


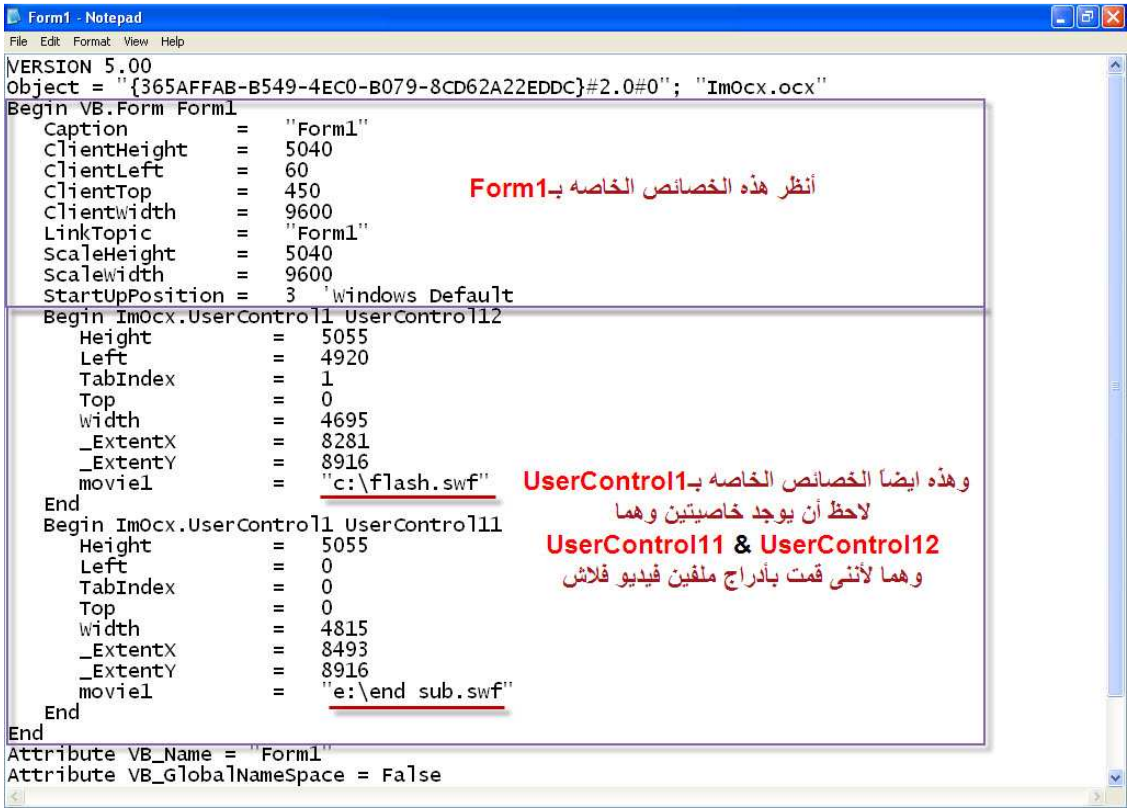
بعد حفظ المشروع

سنتعرف الآن كيف تتم حفظ (PropBag) ؟

واين يوجد مكان الحفظ؟

قم بفتح المشروع كما بالشكل من داخل المشروع الذى تم حفظه حالياً





وهذه الخصائص خاصه بعرض وأرتفاع وحجم الفورم وأيضاً مسار الملف

تم وبحمد الله صنع الأداه بنجاح وتقدر تضيفها و تستخدمها داخل اى مشروع

يمكنك تحميل البروجيكت الخاص بالشرح على هذا الرابط

http://www.forum.eg-pro.com/forumdisplay.php?f=22

وهذا ايضاً موقع خاص بأدوات OCX يمكنك الأستفاده منه

http://www.ocxdump.com

أتمنى أن اكون موفق فى الشرح وآسف على الأطاله وآسف أيضاً

أذا أخطأت فى الشرح او فى الكتابه

برجاء الدعاء لى ولوالدى بالهدى والمغفره

بالتوفيق

تم الشرح بواسطه

معتز محمد

(End Sub)

والشرح مقدم من

الفريق المصرى للبرمجيات

www.eg-pro.com

E-S-T

لا اله الا الله