




الفصل الأول

السؤال الأول :ضع علامة صح أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ أمام العبارة الخاطئة:

- ١ - حل المشكلة (Problem Solving) يعنى هدف أو ناتج مطلوب الوصول إليه (x)
- ٢ - المشكلة (Problem) تعنى الوصول إلى هدف أو ناتج محدد مطلوب من خلال خطوات وأنشطة متتابعة ومعطيات محددة (x)
- ٣ - إعداد خطوات الحل (algorithm) هو أول مراحل حل المشكلة (x)
- ٤ - تحديد المخرجات المطلوبة والمدخلات المتوفرة وعمليات المعالجة الحسابية أو المنطقية هو أول مراحل حل المشكلة ويسمى تحديد المشكلة (Problem Definition) (✓)
- ٥ - خرائط التدفق عبارة عن تمثيل يعتمد على الرسم بأشكال قياسية لتوضيح خطوات الحل (algorithm) (✓)
- ٦ - تمثيل خطوات حل المشكلة بخرائط التدفق يزيد من صعوبة حل المشكلة للمبرمج (x)
- ٧ - يجب أن تكون خطوط الاتجاه من أعلى إلى أسفل أو من اليسار لليمين (x)
- ٨ - المتغير هو مخزن في الذاكرة يحتوى على قيمة (✓)
- ٩ - يطلق على مرحلة تجربة البرنامج على بيانات معروف نتائجها مسبقاً مرحلة التوثيق (Documentation) (x)
- ١٠ - فى خرائط التدفق يستخدم شكل المعين  فى حالة سؤال له أكثر من بديل (✓)
- ١١ - يجب أن يخرج من الشكل  خطين اتجاه على الأقل (✓)
- ١٢ - يستخدم الشكل  للتعبير عن عملية معالجة (✓)
- ١٣ - توثيق البرنامج (Documentation) يفيد في حالة اشتراك أكثر من شخص في كتابة البرنامج أو عند التعديل في البرنامج بواسطة أشخاص آخرين (✓)
- ١٤ - الخوارزمية (algorithm) هى تحديد المشكلة للوصول الى ناتج محدد (x)

السؤال الثاني : أكمل العبارات الاتية بما يناسبها من الاختيارات:

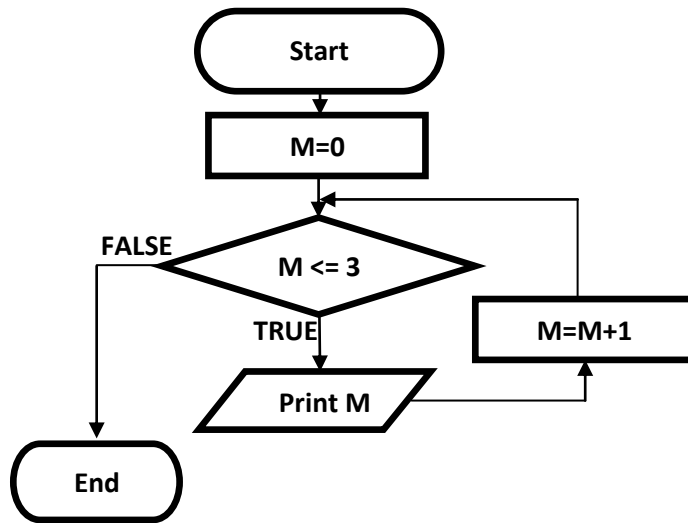
١- كتابة جميع الخطوات التي اتخذت لحل المشكلة يطلق عليها مرحلة-----

- أ- التوثيق Documentation .
ب- تصميم البرنامج (Program Design).
ج- اختبار البرنامج (Program testing).

٢- يتم تمثيل عبارة $Sum=A+B$ فى خريطة التدفق من خلال الشكل-----



٣- فى خريطة التدفق التالية:



عدد مرات التكرار (طباعة قيمة M) هو-----

- أ- ٢ ب- ٣ ج- ٤

٤- فى خريطة التدفق بالسؤال السابق قيمة M بعد انتهاء الحلقة التكرارية تساوى-----

- أ- ٢ ب- ٣ ج- ٤

٥- تحديد مواصفات وجبة مطلوب إعدادها وتحديد المعطيات المتوفرة يعتبر-----

- أ- تعريف مشكلة (Problem definition) .
ب- خطوات الحل (algorithm) .
ج- خريطة التدفق (Flow Chart).

٦- خريطة التدفق الخاصة بحل مشكلة طباعة الأعداد من ١ الى ١٠ تحتوى على-----

(أ) تتابع Sequential (ب) تفرع Branching (ج) تكرار Looping

٧- طريقة عرض خطوات حل مشكلة بأشكال هندسة متفق عليها تسمى-----

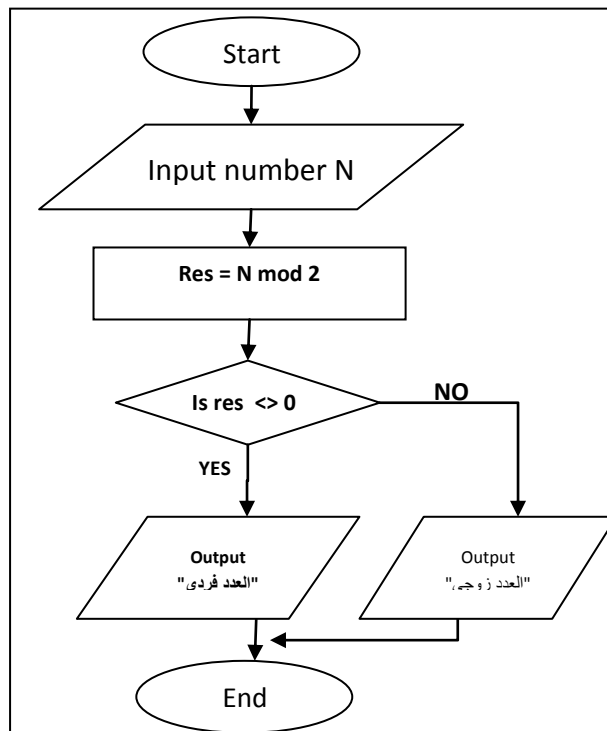
- أ- Flowchart ب- Algorithm ج- Interface

٨- أي من الأشكال الآتية يعبر عن عملية اتخاذ القرار في خرائط التدفق



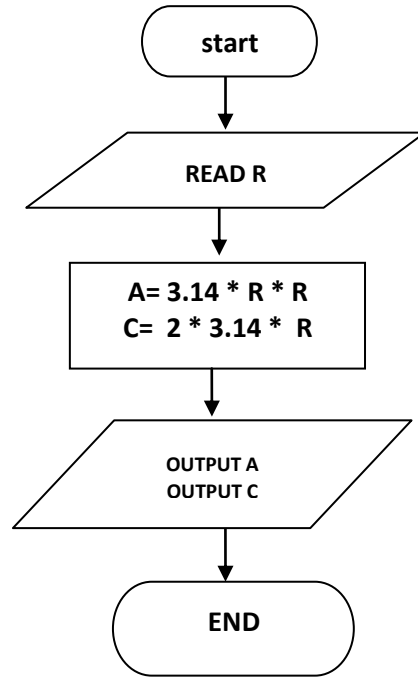
السؤال الثالث- اكتب داخل كل رمز بخريطة التدفق ما يناسبه من أوامر في كل مما يلي:

١ - خريطة التدفق لتحديد الرقم المدخل زوجي even أم فردي odd .

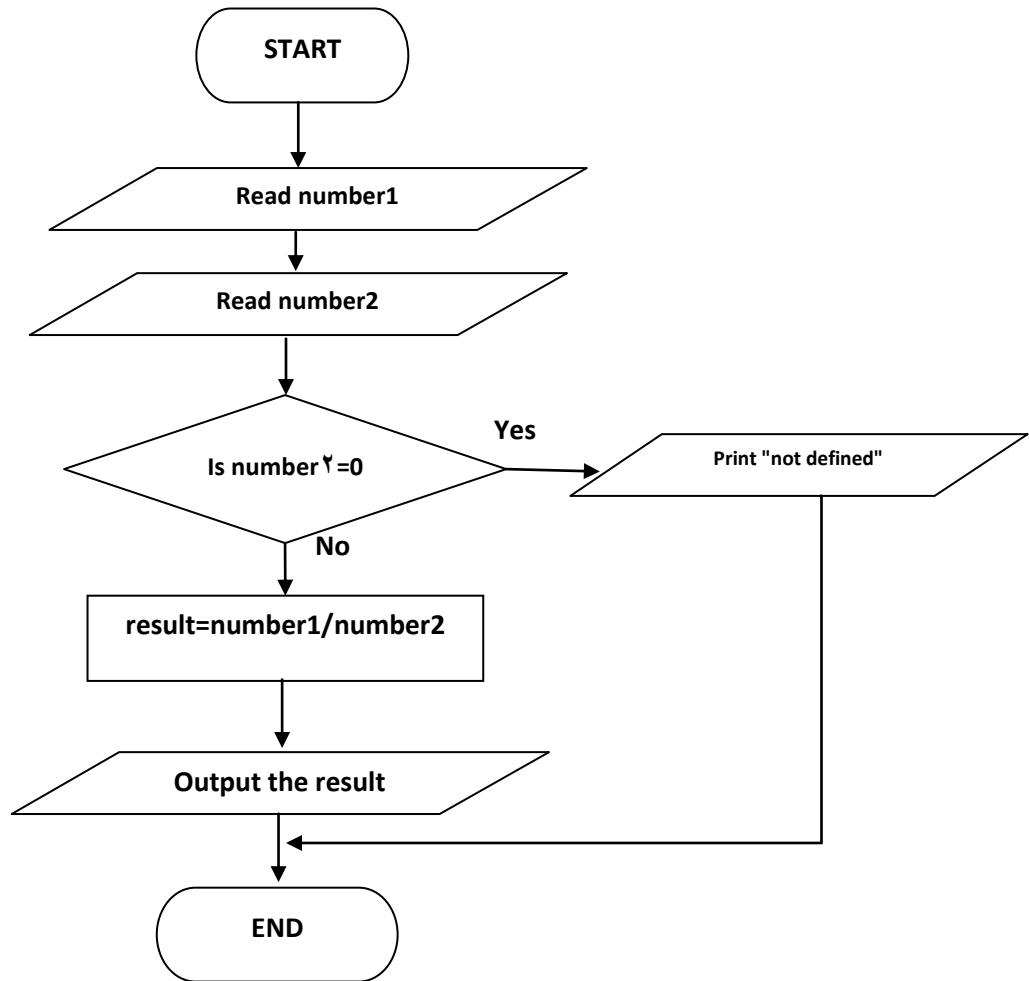


ملاحظة : المعامل Mod يستخدم لإيجاد باقة القسمة (مثل $11 \bmod 2 = 1$)

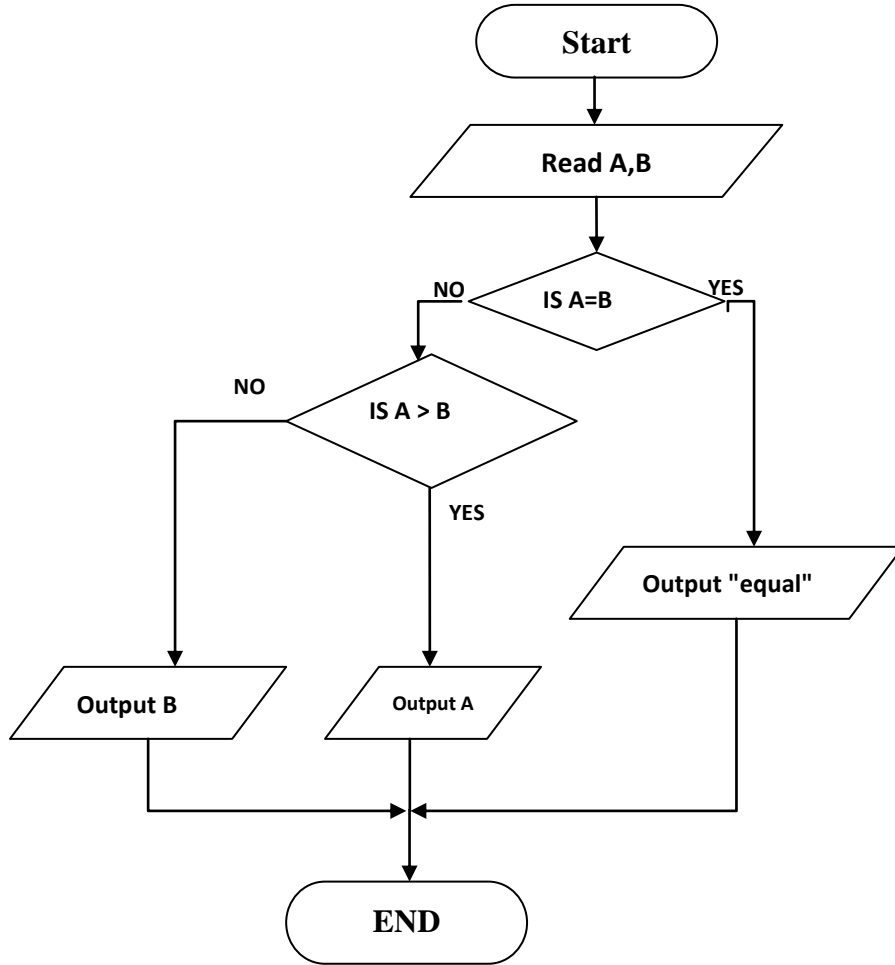
٢ - خريطة تدفق لحساب مساحة ومحيط الدائرة بمعلومية نصف القطر (R):



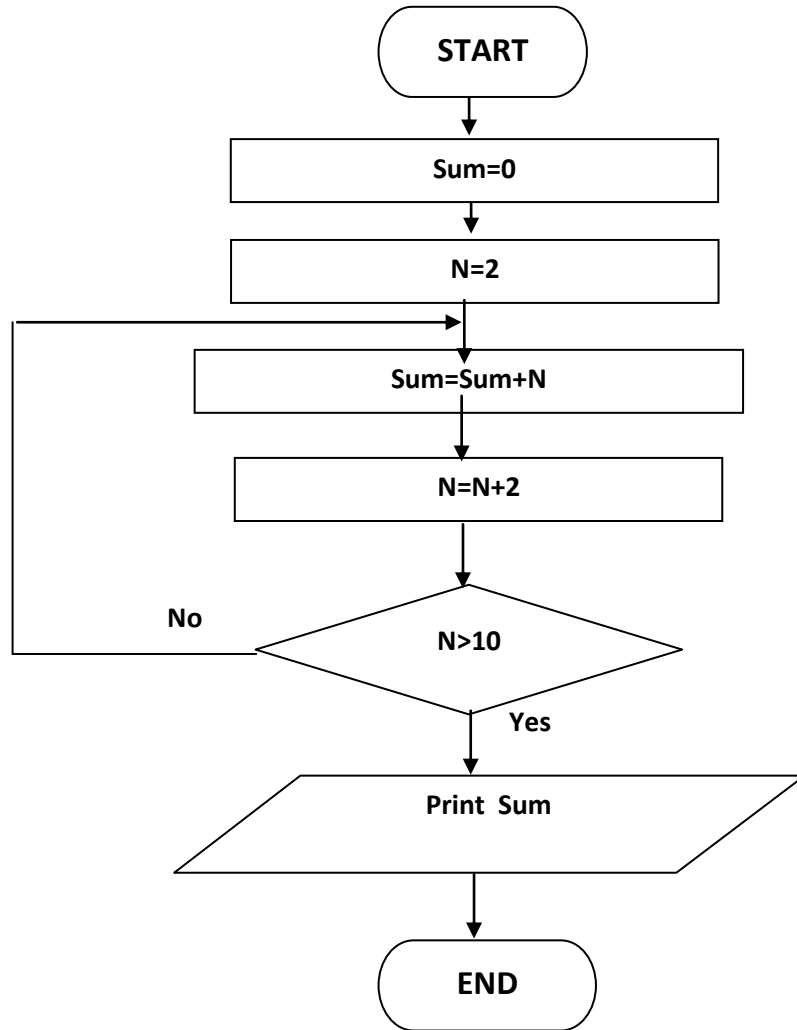
٣- خريطة تدفق لإيجاد حاصل قسمة رقمين



٤ - خريطة تدفق لإيجاد أكبر رقم من رقمين وفي حالة التساوي يعطى رسالة "equal"

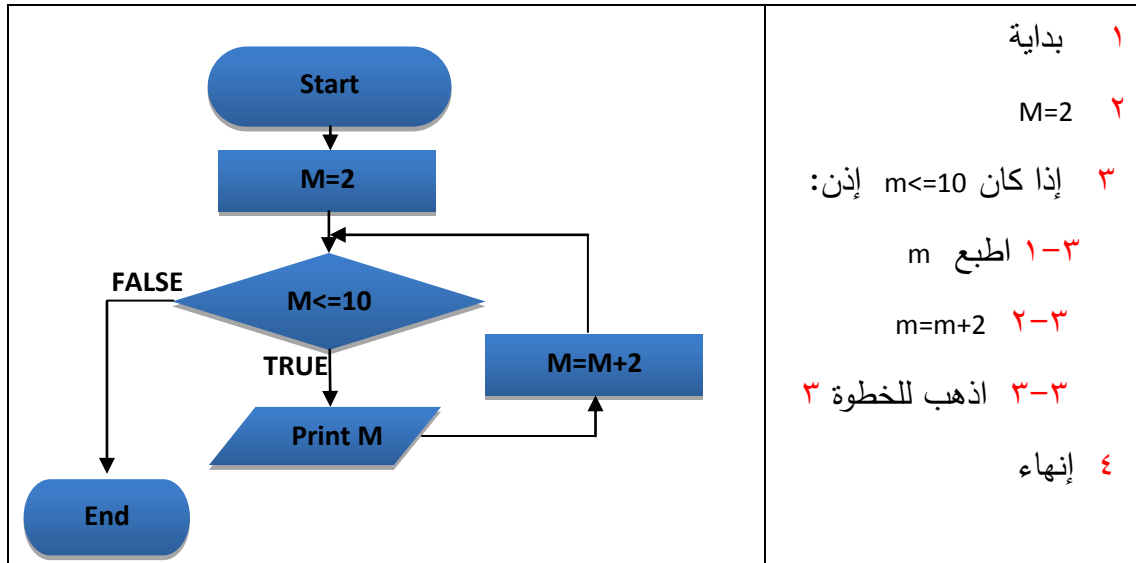


٥- خريطة تدفق لطباعة مجموع الأعداد الزوجية الصحيحة من ١ إلى ١٠

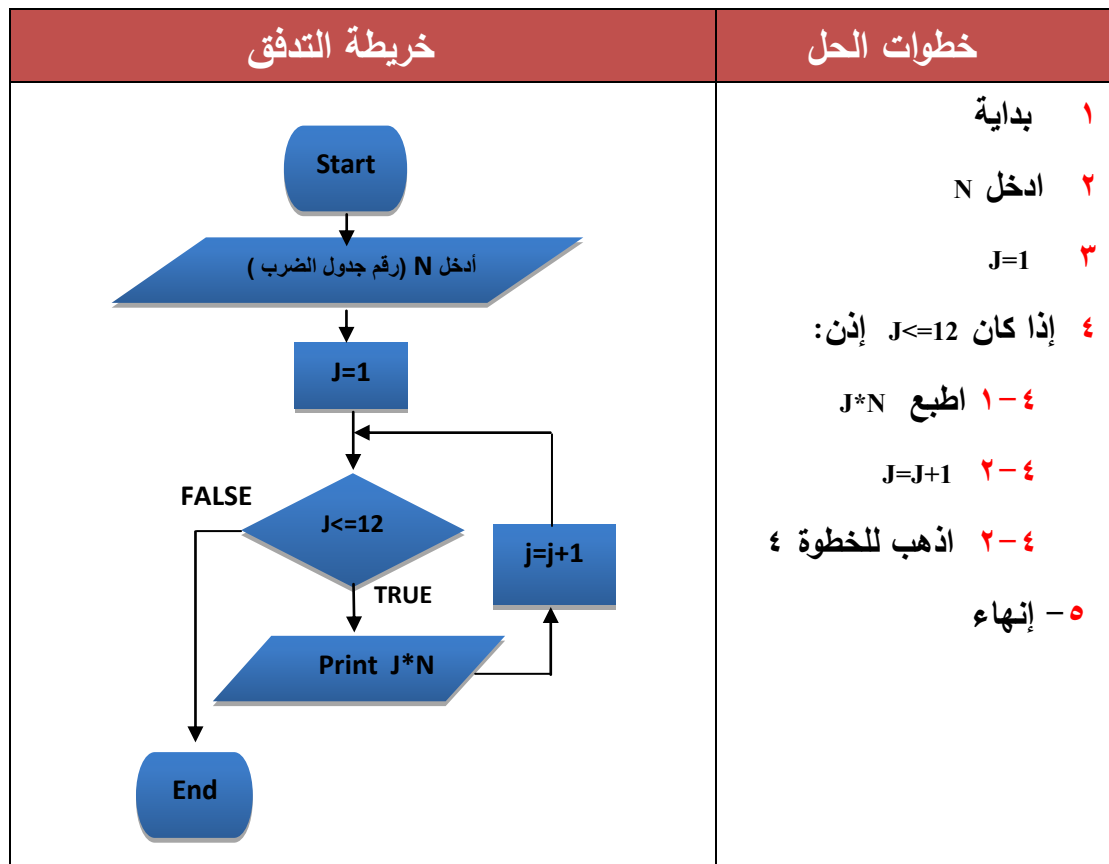


السؤال الرابع: ارسم خريطة التدفق المقابلة لخطوات الحل في كل مما يلي:

أ- خريطة تدفق لطباعة الأعداد الزوجية في الأعداد من ١ إلى ١٠

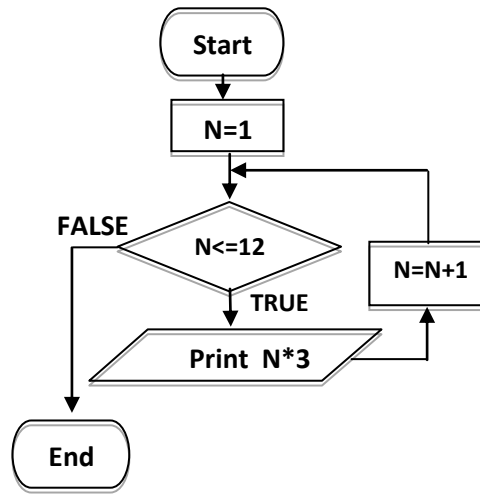


ب- لأدخال رقم ثم طباعة ناتج قيم جدول الضرب الخاص به :



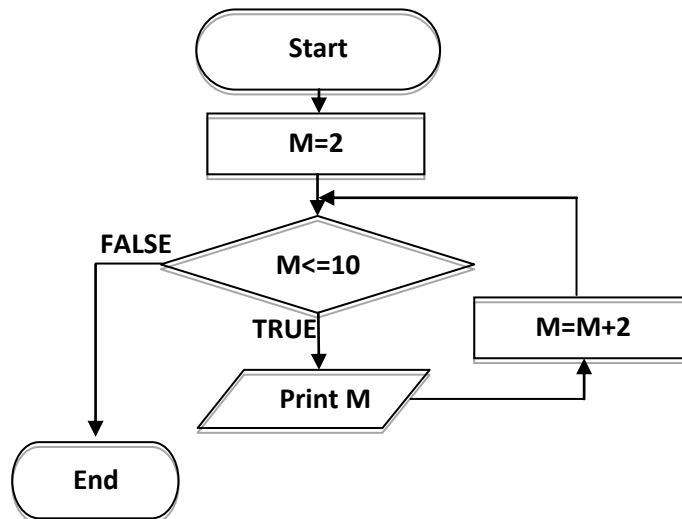
السؤال الخامس: اكتب قيمة المتغير بعد الخروج من الحلقة التكرارية:

أ -



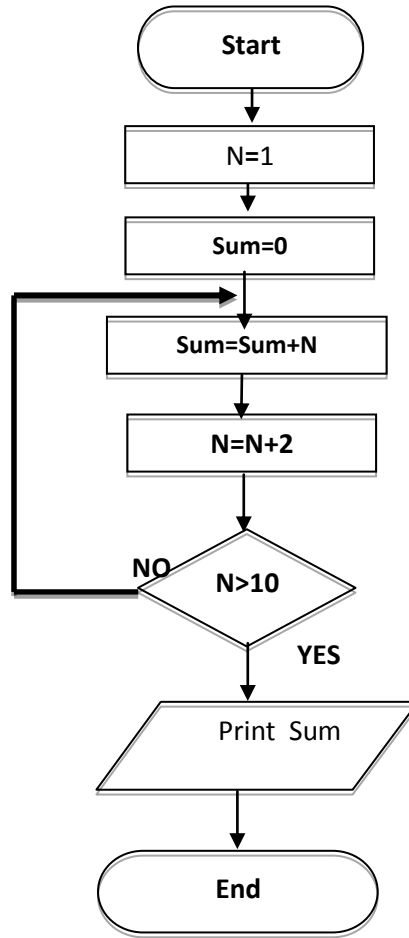
قيمة المتغير $N = 13$

ب -



قيمة المتغير $M = 12$

جـ



قيمة المتغير $N = 12$

الفصل الثاني

السؤال الأول :ضع علامة صح أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ أمام العبارة الخاطئة:

- ١- تمتاز لغة الفيجوال بيزيك بأنها ليست كائنية التوجه (x)
- ٢ - تستخدم لغة الفيجوال بيزيك في إنشاء تطبيقات نوافذ أو تطبيقات ويب (✓)
- ٣- باستخدام لغة البرمجة يتم كتابة أوامر وتعليمات باللغة الإنجليزية التي يستطيع الكمبيوتر التعامل معها مباشرة (x)
- ٤- من أمثلة تطبيقات النوافذ المفكرة NotePad (✓)
- ٥- النقر على أحد الأزرار يطلق عليه استدعاء خاصية (x)
- ٦- الكائن هو المخطط (Blueprint) الذي يتم منه إنشاء التصنيف (x)
- ٧- لكل كائن خصائص ووسائل واحداث (✓)
- ٨- التصنيف يحتوى على تعريف الكائن (✓)
- ٩- يوجد الكائن عند عمل نسخة instance من التصنيف الخاص به (✓)
- ١٠- يمكن إنشاء أكثر من تصنيف من نفس الكائن (x)
- ١١- من خلال الدوت نت يمكن إنتاج تطبيقات المكتبية وتطبيقات الموبايل (✓)
- ١٢- clr تشير إلى مكتبات تصنيفات النظام (x)
- ١٣- يتكون ال Framework من clr ومترجمات اللغات ومكتبات تصنيفات النظام وأدوات أخرى (✓)
- ١٤- يوفر ال Framework بيئة التصميم والتشغيل لتطبيقات الدوت نت (✓)
- ١٥- يمكنك ان تطلق على حزمة برامج Office أنها بيئة التطوير المتكاملة IDE (x)
- ١٦- النموذج Form عبارة عن النافذة التي يصمم عليها واجهة البرنامج او التطبيق (✓)
- ١٧- من الادوات التي لايمكن أن توضع على نافذة النموذج form الاداة Label (x)
- ١٨- لا يشترط أن يكون هناك خصائص لأدوات التحكم التي ترسم على نافذة النموذج (x)
- ١٩- تختلف الخصائص حسب العنصر النشط على نافذة IDE (✓)
- ٢٠- صندوق الأدوات يعرض به قائمة بملفات ومجلدات المشروع أو المشروعات الموجودة ضمن الحل (x)
- ٢١- عند إنشاء مشروع جديد يمكنك الاختيار من عدة قوالب منها windows forms application (✓)
- ٢٢- نافذة الحل احد مكونات نافذة ال IDE (✓)

٢٣- أي مشروع يتكون من نافذة نموذج واحدة فقط (x)

٢٤- عند إضافة نافذة نموذج جديدة للمشروع يظل اسمها الافتراضي لا يمكن تغييره (x)

٢٥- عند حفظ المشروع لأول مره يظهر اسم المشروع والحل متطابقين(✓)

٢٦- يمكن إضافة مشروع جديد ضمن الحل الحالي أو في حل جديد (✓)

السؤال الثاني : أكمل العبارات الآتية بما يناسبها من الاختيارات

١- الفيجوال بيزيك دوت عبارة عن-----

أ- IDE ب- لغة برمجة ج- تطبيق ويندوز

٢- ----- عبارة عن مجموعة من الأوامر والتعليمات تكتب وفقا لقواعد معينة

أ- IDE ب- تطبيق ويندوز ج- لغة برمجة

٣- المترجم Compiler يستخدم في تحويل----- إلى لغة يفهمها الكمبيوتر

أ- الأوامر والتعليمات ب- CLR ج- VS

٤- يقصد ب GUI -----

أ- مكتبات تصنيفات النظام ب- واجهة المستخدم الرسومية ج- بيئة التشغيل

٥- المقصود بأن تطبيقات النوافذ موجهة بالحدث بأنه-----

أ- GUI ب- OOP ج- يستدعي كود البرمجة عند وقوع حدث معين

٦- يقصد بخصائص الكائن بأنها-----

أ- تصف الكائن ب- يمكن أن تقع عليه ج- ما يمكن أن يفعله الكائن كسلوك معين

٧- يعتبر----- وحدة البناء الأساسية في لغات البرمجة ويتم إنشاء من تصنيف معين.

أ- الخصائص Properties ب- الكائن ج- الوسيلة Method

٨- يحتوى----- على تعريف الكائن Object

أ- IDE ب- CLR ج- التصنيف Class

٩- ----- هو بمثابة الجهاز العصبي المركزي لجميع تطبيقات الفيجوال ستوديو دوت نت

أ- الفيجوال بيزيك دوت نت ب- ال Framework ج- IDE

١٠- إطار العمل Framework يوفر بيئة تشغيل تطبيقات الدوت نت عن طريق

أ- CLR ب- لغة البرمجة ج- المترجمات Compilers

١١- يقصد ب IDE -----

أ- مكتبات تصنيفات النظام ب- بيئة التطوير المتكامله ج- بيئة التشغيل

١٢- من مكونات نافذة ال IDE-----

أ- الخصائص Properties ب- الكائن Method ج- الوسيلة

١٣- في نافذة الخصائص تعرض قائمة بخصائص العنصر النشط يقابلها -----

أ- وصف لكل خاصية ب- بديل كل خاصية ج- القيمة الحالية لكل خاصية

١٤- مستعرض الحل Solution explorer يحتوى على -----

أ- مشروع واحد فقط ب- مشروعين بحد أقصى ج- المشاريع المضافة للحل

١٥- لإنشاء تطبيق نوافذ نختار القالب -----

أ- windows forms application ب- Class Library ج- Console Application

١٦- العدد المسموح به لإضافة نافذة نموذج Form للمشروع عبارة عن -----

أ- واحدة فقط ب- غير مقيد بعدد ج- اثنين بحد أقصى

١٧- عند حفظ المشروع لأول مرة في حل لم يحفظ من قبل يتطابق اسم ----- مع -----

أ- اسم المشروع مع الحل ب- اسم المشروع مع IDE ج- اسم الحل مع IDE

١٨- لمعرفة المشاريع Projects التي تم إضافتها نلجأ لنافذة

أ- الخصائص ب- الأدوات ج- الحل

السؤال الثالث: قم بوضع الرقم المناسب أمام ب بما يناسبة من أ

م	أ	م	ب
١	Visual Basic.NET	٣	هو الجهاز العصبي المركزي لجميع تطبيقات الدوت نت
٢	Visual Studio.NET	١	إحدى لغات الدوت نت
٣	.NET Framework	٢	من فئة بيئة التطوير المتكاملة IDE
٤	CLR		تقوم بترجمة الأوامر والتعليمات المكتوبة باحدى لغات البرمجة إلى لغة يفهمها الكمبيوتر
٥		٤	بيئة تشغيل لتطبيقات الدوت نت

م	أ	م	ب
١	Compiler	٢	من أدوات التحكم Controls
٢	Button – Label- TextBox	٣	هي التي تصف الكائن
٣	Properties	٤	فعل يقع على الكائن
٤	Event	١	تقوم بترجمة الأوامر والتعليمات المكتوبة باحدى لغات البرمجة إلى لغة يفهمها الكمبيوتر
٥			من أمثلة IDE

م	أ	م	ب
١	object	٣	المخطط الذي ينشأ منه الكائن
٢	IDE	٤	مجموعة من الأوامر والتعليمات تكتب وفقا لقواعد معينة
٣	Class	٢	عبارة عن بيئة التطوير المتكاملة
٤	Programming Language		
٥		١	يتم إنشاء من تصنيف معين

الفصل الثالث

السؤال الأول: ضع علامة صح أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ أمام العبارة الخاطئة:

- ١- تمتاز أدوات التحكم Controls المختلفة بأن لها خصائص مشتركة فيما بينها (✓)
- ٢- هناك بعض الخصائص التي لا يظهر أثرها إلا بعد ضبط خصائص أخرى أولاً (✓)
- ٣- هناك خصائص نافذة النموذج Form إذا تم ضبطها تطبق أيضاً على الأدوات المرسومة على نافذة النموذج (✓)
- ٤- تمتاز الخصائص بأن ليس لها قيم افتراضية (x)
- ٥- تختلف القيمة الافتراضية لخاصية Name عن خاصية Text لدى نافذة النموذج Form (x)
- ٦- تستخدم قيمة الخاصية Text لنافذة النموذج Form لتعامل معها في نافذة الكود (x)
- ٧- تستخدم الخاصية BackColor لضبط اللون الأمامي (x)
- ٨- الخاصية المسنولة عن ضبط اتجاه الكتابة خاصية RightToLeft (✓)
- ٩- الخاصية المسنولة عن ضبط اتجاه الأدوات RightToLeftLayout (✓)
- ١٠ - خاصية RightToLeftLayout لا يعتمد عملها على ضبط خاصية RightToLeft (x)
- ١١ - لإخفاء صندوق التكبير نجعل قيمة الخاصية Maximize بقيمة false (x)
- ١٢ - يمكن إخفاء حدود نافذة النموذج Form باستخدام خاصية FormBorderStyle (✓)
- ١٣ - هناك بعض الخصائص يظهر أثرها بعد عمل Start Debugging (✓)
- ١٤ - بعد عمل StartDebugging لا يمكن إيقاف التشغيل (x)
- ١٥ - يمكن التحكم في موضع بدأ نافذة النموذج من خلال خاصية StartPosition (✓)
- ١٦ - يمكن تحديد حالة النافذة من حيث التكبير والتصغير والاستعادة من خلال خاصية WindowState (✓)
- ١٧ - زر الأمر Button يستخدم لأداء مهمة معينة وذلك من خلال النقر عليه (✓)
- ١٨ - عند تغيير موضع زر الأمر Button بالفأرة تتغير قيمة الخاصية Size (x)
- ١٩ - عند تغيير حجم زر الأمر Button بالفأرة تتغير قيمة الخاصية Location (x)
- ٢٠ - يتم إتاحة إمكانية تغيير حجم معظم أدوات التحكم عند توجيه مؤشر الفأرة على أحد المربعات الثمان بعد تنشيط تلك الأداة (✓)
- ٢١ - الخاصية Font لزر الأمر Button عبارة عن النص الظاهر على زر الأمر (x)
- ٢٢ - الخاصية Size لزر الأمر Button عبارة عن ارتفاع وعرض زر الأمر على نافذة النموذج Form (✓)

- ٢٣- تمتاز الأداة Label أنه لا يمكن الكتابة فيها مباشرة من قبل المستخدم (✓)
- ٢٤- للتحكم في حجم الأداة Label بضبط الخاصية Size (✓)
- ٢٥- يمكنك ضبط الخاصية AutoSize وذلك بعد ضبط الخاصية Size أولاً (x)
- ٢٦- في صندوق النص TextBox يمكن كتابة أى عدد من الحروف والأرقام والرموز والعلامات بدون حد أقصى (x)
- ٢٧- تستخدم الخاصية PasswordChar لوضع رمز يظهر بدلا من النص المكتوب داخل صندوق النص (✓)
- ٢٨- يمكن الكتابة على عدة أسطر من خلال الخاصية MultiLine داخل صندوق النص (✓)
- ٢٩- من خلال الخاصية SelectionMode يمكنك إتاحة تحديد أكثر من عنصر لدى أداة ListBox (✓)
- ٣٠- لايمكن عمل ترتيب أبجدي لعناصر أداة ListBox (x)
- ٣١- يتم وضع عناصر أداة ListBox وأداة ComboBox من خلال ضبط خاصية Items (✓)
- ٣٢- يمكن إظهار قائمة من المقترحات الخاصة بعناصر أداة ComboBox من خلال ضبط خاصية AutoCompleteMode وخاصية AutoCompleteSource (✓)
- ٣٣- يستخدم صندوق المجموعة لإحتواء عدد من الأدوات ذات الوظيفة الواحدة تحت عنوان محدد (✓)
- ٣٤- تستخدم الأداة CheckBox لاختيار بديل واحد من عدة بدائل (x)
- ٣٥- تستخدم الأداة RadioButton لاختيار عدة بدائل (x)
- ٣٦- للفصل بين مجموعتين من أزار اختيار بديل واحد RadioButton تستخدم أداة GroupBox (✓)

السؤال الثاني : أكمل العبارات الآتية بما يناسبها من الاختيارات

- ١- خاصية RightToLeftLayout بعد ضبط خاصية -----
- أ- RightLayout ب- RightToLeft ج- LeftLayout
- ٢- الخاصية ----- نجدها في كثير من أدوات التحكم Control
- أ- Font ب- PasswordChar ج- AutoCompleteSource
- ٣- في نافذة الخصائص Properties العمود الأيمن منها يمثل -----
- أ- وسائل أداة التحكم النشطة ب- خصائص العنصر النشط ج- قيمة كل خاصية
- ٤- القيمة الافتراضية للخاصية ----- تطابق القيمة الافتراضية للخاصية Text لدى نافذة النموذج Form.
- أ- Tag ب- Name ج- Font
- ٥- لضبط اتجاه الكتابة داخل الأدوات الموجودة على نافذة النموذج نستخدم خاصية -----
- أ- RightToLeft ب- RightToLeftLayout ج- Text
- ٦- إذا تم ضبط الخاصية ControlBox بالقيمة False فإن صندوق التحكم -----

- أ- يصبح غير متاح ب- يظهر ج- يختفي
- ٧- من خلال خاصية ----- يمكن التحكم في حدود النافذة
- أ- BorderStyle ب- FormBorderStyle ج- Borders
- ٨- الخاصية ----- يظهر أثرها بعد عمل StartDebugging
- أ- BackColor ب- Text ج- ShowInTaskbar
- ٩- يتم بالتحكم في حجم بعض أدوات التحكم من خلال النقر والسحب بعد توجيه مؤشر الفأرة على -----
- أ- المربعات الثمان ب- احدى حدود الأداة ج- منتصف أداة التحكم
- ١٠- الخاصية ----- مسنولة عن تحديد لون النص الظاهر على بعض الأدوات
- أ- Color ب- BackColor ج- ForeColor
- ١١- لتغير حجم أداة Label نستخدم خاصية Size وذلك بعد ضبط خاصية AutoSize بقيمة
- أ- True ب- False ج- Yes
- ١٢- لضبط حدود أداة العنوان Label نستخدم خاصية -----
- أ- BorderStyle ب- FormBorderStyle ج- Borders
- ١٣- نستخدم أداة TextBox -----
- أ- عرض عناوين توضح شاشة نافذة النموذج ب- استقبال مدخلات مستخدم البرنامج ج- عرض قائمة عناصر
- ١٤- نستخدم خاصية ----- في ترتيب عناصر أداة ListBox
- أ- Selection Mode ب- Items ج- Sorted
- ١٥- الأداة التي تنسدل منها قائمة لعرض عناصرها هي -----
- أ- ComboBox ب- ListBox ج- GroupBox
- ١٦- نستخدم أداة ----- للفصل بين مجموعتين من أزرار اختيار بديل واحد RadioButton
- أ- ComboBox ب- ListBox ج- GroupBox
- ١٧- الخاصية المسنولة عن تحديد البديل المختار في أداة RadioButton وأداة CheckBox هي -----
- أ- Select ب- Checked ج- SelectMode
- ١٨- المفتاح المسنول عن عمل StartDebugging هو
- أ- F1 ب- F5 ج- F7

السؤال الثالث: قم بوضع الرقم المناسب أمام ب بما يناسبة من أ

م	أ	م	ب
١	الخاصية PasswordChar	٤	تخص Form
٢	الخاصية AutoCompleteMode	١	تخص Textbox
٣	الخاصية AutoSize		تخص ListBox
٤	الخاصية ShowInTaskbar	٢	تخص ComboBox
٥		٣	تخص Label

م	أ	م	ب
١	GroupBox	٢	تستخدم في اختيار عدة بدائل
٢	CheckBox	٣	يستخدم للنقر عليه لتنفيذ مهمة معينة
٣	Button		
٤	RadioButton	١	تضم عدد من أدوات التحكم Controls تحت عنوان معين
٥		٤	تستخدم في اختيار بديل من عدة بدائل

الفصل الرابع

السؤال الأول: ضع علامة صح أمام العبارة الصحيحة وعلامة خطأ أمام العبارة الخاطئة:

- ١- نافذة الكود التي من خلالها يمكن كتابة الأوامر والتعليمات (✓)
 - ٢- يمكن فتح نافذة الكود فقط من خلال الضغط على مفتاح F7 (x)
 - ٣- لما يتم فتح نافذة الكود لأول مرة يظهر به إعلان عن تصنيف Class باسم Form1 (✓)
 - ٤- يمكن كتابة الكود الخاص بنافذة النموذج أسفل سطر نهاية التصنيف End Class (x)
 - ٥- في شريط عنوان IDE يظهر اسم الحل واسم الاصدار المستخدم من IDE (✓)
 - ٦- يمكنك فتح نافذة الكود من خلال نافذة الحل عن طريق القائمة المختصرة لملف نافذة النموذج (✓)
 - ٧- في نافذة الكود قائمة ال Class Name تعرض أحداث أداة التحكم التي تم اختيارها من قائمة Method Name (x)
 - ٨- عند فتح قائمة ال Class Name تظهر أسماء أدوات التحكم مطابقة لخاصية Name لدى كل واحدة منها (✓)
 - ٩- معالج الحدث Event Handler عبارة عن الحدث الذي يستدعى عند وقوع إجراء ما (x)
 - ١٠- عندما ينشأ معالج حدث Event Handler يتكون اسمه من اسم أداة التحكم واسم الحدث (✓)
 - ١١- يكتب كود معالج الحدث Event Handler قبل نهاية سطر معالج الحدث End Sub (✓)
 - ١٢- يتم ضبط الخصائص فقط من خلال نافذة الخصائص (x)
 - ١٣- لضبط الخصائص برمجيا تستخدم الصيغة ControlName.Property=Value (✓)
 - ١٤- في الصيغة ControlName.Property=Value أداة التحكم يمثلها كلمة Value (x)
 - ١٥- في الكود الآتي Label1.Text="I love egypt" القيمة Value قيمة من كائن (x)
 - ١٦- في الكود الآتي Label1.ForeColor=Color.Red القيمة Value قيمة من قائمة (✓)
- السؤال الثاني: أكمل العبارات الآتية بما يناسبها من الاختيارات

١- يتم فتح نافذة Code Window بالضغط على مفتاح-----

أ- F5 ب- F7 ج- F1

٢- سطر نهاية التصنيف End Class يكتب-----الكود

أ- بعده ب- قبله ج- بعده وقبله

٣- يتكون اسم معالج الحدث عند إنشائه عن طريق IDE من-----

أ- اسم أداة التحكم ب- اسم الحدث ج- اسم أداة التحكم واسم الحدث

٤- القائمة Class Name في نافذة الكود تعرض -----

- أ- أسماء أدوات التحكم الموجودة على نافذة النموذج
ب- الأحداث التي يمكن أن تقع على أحد أدوات التحكم
ج- أسماء معالجات الأحداث المختلفة

٥- القائمة Method Name في نافذة الكود تعرض -----

- أ- أسماء أدوات التحكم الموجودة على نافذة النموذج
ب- الأحداث التي يمكن أن تقع على أحد أدوات التحكم
ج- أسماء معالجات الأحداث المختلفة

٦- أسماء أدوات التحكم التي ظهرت في قائمة Class Name -----

- أ- مطابقة لقيمة خاصية Name لكل أداة
ب- مطابقة لقيمة خاصية Text لكل أداة
ج- مطابقة لقيمة خاصية Click لكل أداة

٧- لضبط الخصائص برمجيا نستخدم الصيغة ControlName.-----=Value

- أ- Event
ب- Property
ج- Method

٨- نوع القيمة المخصصة للجملة الآتية Label1.Enabled=True

- أ- منطقية
ب- مجردة
ج- من قائمة

السؤال الثالث: قم بوضع الرقم المناسب أمام ب بما يناسبة من أ

م	أ	م	ب
١	Class Name	٣	تعرض أحداث أداة التحكم المختارة
٢	Code Window	١	تعرض أسماء أدوات التحكم الموجودة على نافذة النموذج
٣	Method Name	٢	من خلالها يمكنك كتابة الأوامر والتعليمات
٤	End Sub		سطر نهاية التصنيف
٥		٤	سطر نهاية معالج الحدث

م	أ	م	ب
١	Sub Button1_Click	٢	تعني معالج الحدث
٢	Event Handler	٣	صيغة ضبط الخصائص برمجيا
٣	ControlName.Property=Value	١	اسم إجراء معالج الحدث
٤	End Class	٤	سطر نهاية التصنيف
٥			سطر نهاية معالج الحدث