

## مقدمه

تفاوت برنامه نویسان حرفه ای با برنامه نویسان آماتور در توانایی ایجاد برنامه هایی با رابط کاربر<sup>۱</sup> زیباتر و حجم کمتر و سرعت بیشتر است. عدم وجود منابع اطلاعاتی مناسب در مورد راه حل مسائل برنامه نویسی همیشه یکی از دلایل عقب بودن صنعت نرم افزار کشور بوده است. یادآوری این نکته خالی از لطف نیست که یکی از منابع درآمد ارزی در کشور هند فروش نرم افزارهای تولید شده در این کشور به کشورهای دیگر میباشد. در صورتیکه منابع اطلاعاتی کافی و جدید در اختیار نسل جوان و فعال و با استعداد کشور قرار گیرد می توان با تکیه بر هوش و توانایی ایرانی انتظار داشت که جوانان ما رقیبی جدی برای دیگر صادر کنندگان نرم افزار در جهان باشند.

هدف اصلی از تهیه این کتاب، ارائه راه حل برای بعضی از عمومی ترین مسائل برنامه نویسی است که اکثر برنامه نویسان ویژوال بیسیک با آنها درگیر هستند. در جمع آوری و دسته بندی فصول این کتاب بطور کلی از منابع اینترنت استفاده شده است و سعی گردیده است جدیدترین نکات روز دنیای برنامه نویسی نیز مورد توجه قرار گیرند.

هر فصل از کتاب حاضر به یکی از جنبه های برنامه نویسی می پردازد و شامل چند بخش است. در ابتدای هر بخش پس از عنوان مورد بحث در آن بخش، جدولی ارائه شده است شامل نام فایل حاوی اطلاعات این بخش، تاریخ نشر این اطلاعات توسط مایکروسافت، نگارشی از ویژوال بیسیک که مطالب بخش در مورد آن نوشته شده است و نگارشی از ویندوز که اطلاعات ارائه شده در این بخش قابل بکارگیری در آن باشد.

### برنامه نویسی به کمک توابع API

نام فایل	تاریخ	نگارش ویژوال بیسیک	نگارش ویندوز
190000.TXT	۷ آگوست ۱۹۹۸	4, 5, 6	95 / 98 / NT

(مثالی از جدول معرفی مطلب)

<sup>۱</sup> User Interface

نام فایل یاد شده در جدول فوق این امکان را به خواننده می دهد تا در صورت نیاز بتواند با مراجعه به دیسک ضمیمه کتاب حاضر یا شبکه اینترنت یا مراجع دیگر حاوی اطلاعات MSDN اصل فایل را یافته و مطالعه نماید. مثال های ارائه شده در این کتاب نیز همگی در فایل های یاد شده وجود دارند.

در اینجا لازم است از تلاش و همکاری ارزنده دوست گرامی آقای مهندس فرید محسنی مهر که در چاپ این کتاب زحمات بسیاری از جمله ویرایش متون را به عهده داشته اند تشکر نمایم.

### نکته

بعضی از مثال های این کتاب مختص نگارش ۳ یا پایین تر ویژوال بیسیک است و ممکنست بخواهید از آن در محیط ویژوال بیسیک ۴ ، ۵ یا ۶ استفاده نمایید. در چنین مواردی معمولاً در مثالها از توابعی از API استفاده شده است که مخصوص ویندوز ۳/۱ هستند و این نکته باعث بروز اشکالاتی در هنگام اجرای برنامه خواهد شد. در اکثر موارد این توابع از کتابخانه های User ، Kernel ، و GDI فراخوانده می شوند و لازمست در نگارش های ۳۲ بیتی ویندوز سطرهای Declare تغییر کرده و توابع را از معادل ۳۲ بیتی کتابخانه های فوق یعنی Kernel32 ، User32 و GDI32 فرا بخوانند.

علاوه بر این، اختلاف بین سیستم های Ansi و Unicode نیز می تواند مشکلاتی بوجود آورد. بعضی از توابع API در نگارش های جدید ویندوز به دو صورت ANSI و UNICODE ارائه شده اند. برای اجرای بعضی مثالها لازمست به انتهای نام تابع یک حرف A اضافه نمایید تا معادل ANSI آن اجرا شود. در فصل اول "توابع API" بطور مفصل در این مورد توضیح داده می شود.

تابستان ۱۳۷۸

سید مسعود مازار

<http://www.mazsoft.com>