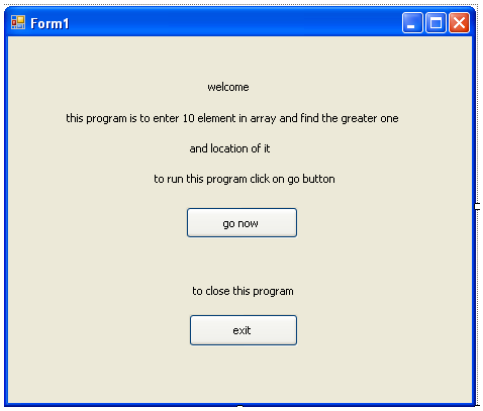
التعامل مع المصفوفات عند البرمجة بلغة البيسك المرئية

أولا : انتبهي لنوع المصفوفة التي ستستخدمينها .

ثانيا : لابد من قراءة عناصر المصفوفة وللقراءة أنواع على حسب الحالات ....

<u>الحالة (أ)</u> : إدخال عناصر المصفوفة من قبل المستخدم ونسمح له بذلك من خلال inputbox كما تناولنا ذلك في المعمل ولابد من استخدام جملة for….next في هذة الحالة ويّفضل أن تبدئي دوارة المصفوفة من الصفر .

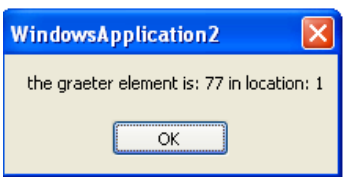
مثال :



كود زر "go now":

```
Dim a(9), max As Integer
      Dim loc As Byte
      max = 0
      For i = 0 To 9
          a(i) = InputBox("enter array's element", "array")
          If a(i) > max Then
              max = a(i)
              loc = i
          End If
      Next
              MsgBox("the graeter element is: " & max & " in location: " & loc,
                                                    MsgBoxStyle.Information)
```

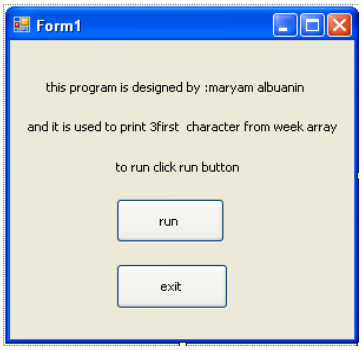
<u>عند تشغيل البرنامج :</u>



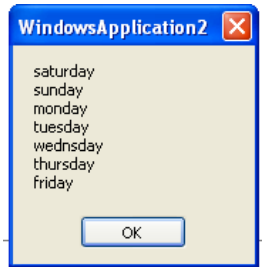
الحالة (ب) : أن تكون عناصر المصفوفة مُدخلة من قبل المبرمج وهنا نملئ المصفوفة من خلال الكود ولايُسمح للمستخدم بإدخال العناصر كما في مثال week الذي تناولناه بالمعمل أيضا .

زر "run" :

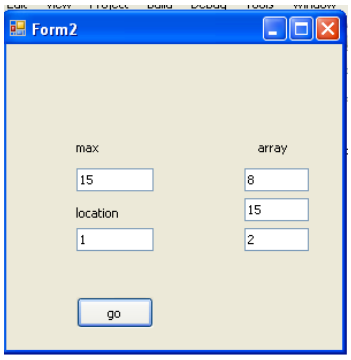
```
Dim week(6), a As String
        week(0) = "saturday"
        week(1) = "sunday"
        week(2) = "monday"
        week(3) = "tuesday"
        week(4) = "wednsday"
        week(5) = "thursday"
        week(6) = "friday"
        For i = 0 To 6

            a = a + week(i) & vbCrLf
        Next

        MsgBox(a)

    End Sub
```



عند تشغيل البرنامج :



الحالة (ج) : إدخال عناصر المصفوفة من قبل المستخدم ونسمح له بذلك من خلال مربعات نصوص وهذا أسهل لأننا نستخدم جمل القراءة العادية ... هنا طبقت نفس المثال بفقرة أ .. وهذه شاشة التشغيل :




```
Dim a(2), max As Integer
        Dim loc, i As Byte
        max = 0
        a(0) = TextBox1.Text
        a(1) = TextBox2.Text
        a(2) = TextBox3.Text
        For i = 0 To 2

            If a(i) > max Then
                max = a(i)
                loc = i
            End If
        Next
        TextBox7.Text = max
        TextBox8.Text = loc
```