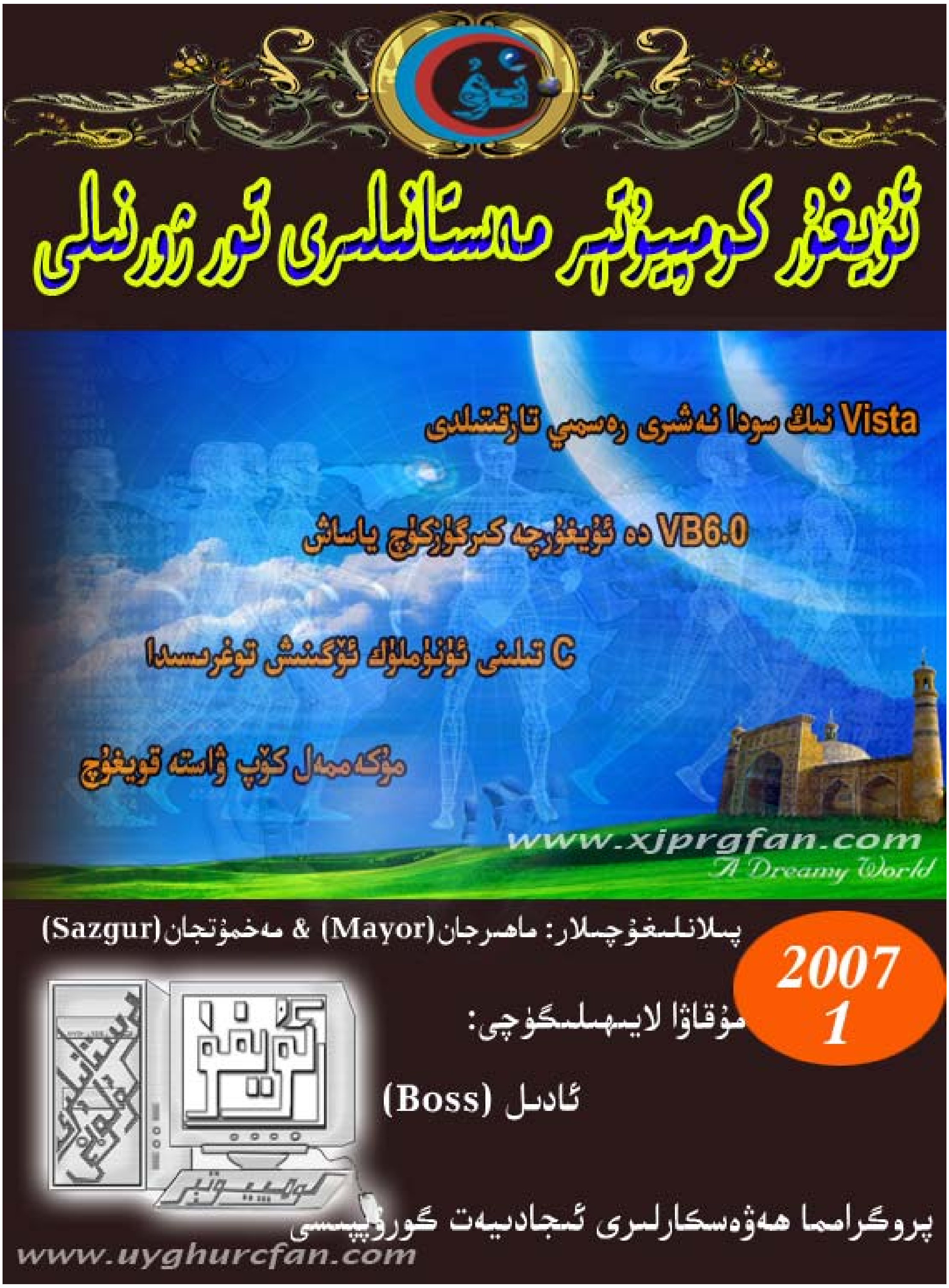

ئۇيغۇر كومپيۇتېر مەستانىلىرى تور ژورنىلى
Vista نىڭ سودا نەشرى رەسمىي تارقىتىلدى
VB6.0 دە ئۇيغۇرچە كىرگۈزگۈچ ياساش
C تىلىنى ئۈنۈملۈك ئۆگىنىش توغرىسىدا!
مۇكەممەل كۆپ ۋاستە قويغۇچ
www.xjprgfan.com
A Dreamy World
پىلانلىغۇچىلار: ماھىرجان(Mayor) & مەخمۇتجان(Sazgur)
2007
1
مۇقاۋا لايىھىلىگۈچى:
ئادىل (Boss)
پروگراما ھەۋەسكارلىرى ئىجادىيەت گۇرۇپپىسى
www.uyghurcfan.com

مۇندەرىجە

☆كومپيۇتېر خەۋەرلىرى☆

Vista نىڭ سودا نەشرى رەسمىي تارقىتىلدى..زىلالە 3-بەت
Office 2007 ئاز سانلىق مىللەتلەر تىلىدا "سۆزلىيەلەيدۇ"..زىبا 4-بەت

☆ پروگراما بىلىملىرى ☆

VB6.0دە ئۇيغۇرچە كىرگۈزگۈچ ياساش..مايۇر 5-بەت
ASP دىكى مۇھىم بولغان ھېسابلاش ئۇسۇللىرى ھەققىدە...مايۇر 10-بەت
Cتىلىدا بۇلۇڭنىڭ سىنۇسىنى تېپىش..سەزگۈر 12-بەت

☆سوئال-جاۋابلار☆

VB دىن سوئال جاۋابلار...مايۇر 13-بەت
VB نى يېڭى ئۆگەنگۈچىلەر ئۈچۈن 11 ساۋاق...تاھىر 15-بەت

☆تور دەرسخانىسى☆

C تىلىنى ئۈنۈملۈك ئۆگىنىش توغرىسىدا...غەنى ئابلا 18-بەت
قانداق قىلغاندا بىر ياخشى پروگراممېر بولغىلى بولىدۇ؟...سەزگۈر 21-بەت
ASP نى ياخشى ئۆگىنىشتىكى 28 خىل كۆز قاراش..سەزگۈر 23-بەت

☆ يۇمشاق دېتال ☆

مۇكەممەل كۆپ ۋاستە قويغۇچ Kmplayer...سەزگۈر 25-بەت

☆بىخەتەرلىك بىلىملىرى☆

2007-يىلى بىخەتەرلىك جەھەتتىكى سىز چوقۇم دىققەت قىلىشقا تېگىشلىك 10 ئىش..............................زىبا 26-بەت

ئۇيغۇر كومپيۇتېر مەستانىلىرى

كومپيۇتېر خەۋەرلىرى

Windows Vista نىڭ سودا نەشرى (Business Edition)2006-يىلى 11-ئاينىڭ 30-كۈنى پۈتۈن دۇنيا مىقياسىدا رەسمىي تارقىتىلدى

پۈتۈن دۇنيادىكى خەلق ئاممىسىنىڭ كۆزى تىكىلگەن مىكروسوفت شىركىتىنىڭ يىللىق چولپان مەھسۇلاتى Windows Vista ئوتتۇرا شەرق، يېڭى زېلاندىيەدىكى سەپىرىنى ئاخىرلاشتۇرۇپ، ئاخىرى جۇڭگوغا يېتىپ كەلدى. 11-ئاينىڭ 30-كۈنى "يېڭى ئەسىرنى كۈتۈۋېلىش" مىكروسوفت سودا ئىشلىرى راۋاجلاندۇرۇش چوڭ يىغىنى بېيجىڭدىكى چوڭ مېھمانخانىدا داغدۇغىلىق ئۆتكۈزۈلدى. Windows Vista دىن باشقا يەنە Microsoft Office system 2007 Exchange Server 2007قاتارلىق مەھسۇلاتلارمۇ بىرلىكتە رەسمىي ئېلان قىلىندى.

Windows Vistaبولسا مىكروسوفتنىڭ ئەڭ يېڭى مەشغۇلات سىستېمىسى، 1985-يىلى 11-ئايدا، مىكروسوفت شىركىتى Windows1.0 نى ئېلان قىلغاندىن تارتىپ، DOSنىڭ ئاق-قارا كودلۇق دەۋرىنى گرافىكلاشقان كۆزنەكلىك دەۋر ئالغان Windows XP، Windows 2000، Windows 98، Widows 3.2 قاتارلىق مەھسۇلاتلارمۇ ئارقا-ئارقىدىن بازارغا سېلىندى، مىكروسوفت مۇناسىپ ھالدىكى Windowsمەشغۇلات سىستېمىلىرىنىڭ ھۆكۈمرانلىغا ئايلاندى، Windows Vistaتەتقىقاتى 2001-يىلى ئىشقا كىرىشتۈرۈلگەن بولۇپ، جەمئىي ئالتە مىڭ يۇمشاق دېتال ئىنژېنېرى بۇ تەتقىقاتقا قاتناشقان، قاتمۇ-قات جاپالىق خىزمەتلەر ئارقىسىدا ، Vista ئاخىرى سەھنىگە چىقتى.

سىرتقى كۆرۈنۈش، ئىقتىدار ۋە بىخەتەرلىك قاتارلىق جەھەتلەردە Vista Windowsيەنىلا ئالاھىدە ئۈستۈن ئورۇندا تۇرىدۇ. شۇنىڭ بىلەن بىر ۋاقىتتا ،نەشرىنى ئورۇنلاشتۇرۇش جەھەتتىمۇ مىكروسوفت ئوخشاش بولمىغان ساھەلەردىكى ئابونتلارغا7 خىل نەشرىنى تەمىنلىدى. بۇ قېتىم بېيجىڭدا تارقىتىلغان نەشرى بولسا، سودا ئابونتلىرىغا يۈزلەنگەن نەشر بولۇپ، شەخسلەرگە يۈزلەنگەن نەشرى بۇرۇن ئېيتىلغاندەك 2007-يىلى 1-ئايدا ئاندىن تارقىتىلىدۇ .

ئوخشاش بىر ۋاقىتتا تارقىتىلغان Office2007 نىڭ خەنزۇچە نەشرىمۇ پۈتۈن سېستىمىلاشقان 7 خىل نەشرىنى چىقاردى. ئۇلار ئاساسى نەشرى، ئائىلە ۋە ئوقۇغۇچىلار نەشرى، كىچىك تىپتىكى سودا نەشرى، ئۆلچەملىك نەشرى، كەسپىي نەشرى، كەسپىي كۈچەيتىلگەن نەشرى ۋە كارخانا نەشرى قاتارلىقلار. شەخسلەر ۋە سودا ئابونتلىرىنىڭ كىملا بولۇشىدىن قەتئىينەزەر ھەممىسى ئۆزىگە ماس نەشرىنى تاپالايدۇ .

خەۋەر ئەسلى مەنبەسى: http://www.uyghurcfan.com/article/show.asp?id=7

Office 2007 ئاز سانلىق مىللەتلەر تىلىدا "سۆزلىيەلەيدۇ"

جۇڭگودىكى 55 ئاز سانلىق مىللەت ئىچىدە،پەقەت 2 ئاز سانلىق مىللەتلا خەنزۇتىلىنى ئېغىزتىلى سۈپىتىدە ئىشلىتىپ كېلىۋاتىدۇ، باشقا ئاز سانلىق مىللەتلەر بولسا خەنزۇتىلىنى قوللانغاندىن باشقا،ھەممىسى يەنىلا ئۆز تىلىدا ئالاقە قىلىدۇ. جۇڭگو ھۆكۈمىتى ئاز سانلىق مىللەتلەرنىڭ مەدەنىيەت ۋە تىلىنى قوغداشنى ئىزچىل ھالدا زور كۈچ بىلەن قوللاپ كېلىۋاتىدۇ. ئۇلارغا ۋارىسلىق قىلىش ۋە تەرەققىي قىلدۇرۇش ئاللىقاچان جۇڭخۇا مىللەتلىرىنىڭ قىممەتلىك بايلىقىغا ئايلاندى. مۇشۇ روھ ئاساسىدا، Microsoft Officeكوللېكتىپى2006-يىلى11-ئاينىڭ ئاخىرىداسودا ئابونتلىرىغا يۈزلىنىپ تارقاتقان ئەڭ يېڭىMicrosoft®Office system 2007دا4 خىل ئاز سانلىق مىللەت تىلىنى قوللايدىغان قىلىپ تەمىنلەنگەن .

بۇ 4 خىل مىللەت تىلى بولسا موڭغۇل تىلى، زاڭزۇ تىلى، ئۇيغۇرتىلى ۋە يىزۇ تىلى، جۇڭگودا جەمئىي25مىليون500مىڭدىن ئارتۇق ئادەم بۇ تىللاردا ئاغزاكى ۋە يازما ئالاقە قىلىدۇ. موڭغۇل تىلىدا يېزىلغان "جاڭگېر "(Jiangar) ۋە زاڭزۇ تىلىدايېزىلغان "گېسار "(Gesar) دىن ئىبارەت ئىككى تارىخىي داستان جۇڭگودىكى ئەڭ داڭلىق ئىككى ئەسەر دەپ ئېتىراپ قىلىنىدى. شىنجاڭدىن چىققان ئۇيغۇر تىلىدىكى ئەسەرلەرنىڭ تارىخى ئەڭ ئۇزۇن بولۇپ،مىلادى 11-ئەسىرگە تۇتىشىدۇ، ئۇنىڭ ئىچىدە Yusuf Hass Hajib يۈسۈپ خاس ھاجىپنىڭ داڭلىق ئەسىرى"قۇتادغۇبىلىك"(Kutadolu Biliq) مۇ بار. يىزۇ مىللىتى قەدىمكى يىزۇ تىلىنى ئىشلىتىپ زور مىقداردىكى تارىخىي ۋە ئەدەبىي ئەسەرلەرنى ئىجاد قىلغان. يېقىنقى يىللاردىن بۇيان، ئۇلارنىڭ مول مەزمۇنلۇق ئەدەبىياتى قايتىدىن گۈللەندى.

ھەربىر تىلنىڭ ئۆزىگە خاس بولغان يېزىش سىستېمىسى بولۇپ، بۇ ھازىرقىدەك كومپيۇتېر دەۋرىگە يېڭى مەسىلە ئېلىپ كەلدى.گەرچە بۇ تىللار جۇڭگودىكى ئازسانلىق مىللەتلەر كوللېكتىپى ئارىسىدا كەڭ كۆلەمدە تەشەببۇس قىلىنغان ۋە ئىشلىتىلگەن بولسىمۇ، لېكىن ھازىر بار بولغان كۆپ قىسىم يۇمشاق دېتاللار ئۇلارنى ياخشى قوللاشقا ئامالسىز. شۇڭلاشقا ئۇيغۇرتىلى،موڭغۇل تىلى، زاڭزۇ تىلى ياكى يىزۇ تىلىدىكى ئەسەرلەرنى ئېلېكترونلۇق زاپاس ماتېرىيال قىلىپ ياساش بىر قىيىن مەسىلە بولۇپ قالدى،بۇ مىللەتلەر ئورتاق تىل بولغان – خەنزۇ تىلىنى ئىشلىتىپ بۇ خىزمەتنى ئورۇنلاشقا مەجبۇر.بۇ مىللەتلەر ئۆز تىللىرىدا ئېلېكترونلۇق ئارخىپ ياسىيالماسلىقنىڭ ئۇلارنىڭ بۇ تىلنى نورمال ئىشلىتىشكە تەسىر قىلىشىدىن ئەنسىرەيدۇ،بۇنىڭدىن كېلىپ چىقىشى ئېھتىمالى بولغان تىلنىڭ يوقىلىشى مەدەنىيەتنىڭ يوقىلىشىغا باراۋەردۇر.

دەل مۇشۇ سەۋەبتىن، Microsoft ® Officeگۇرۇپپىسى Office system 2007 نى ئاچقان ۋاقىتتا بۇ 4 خىل يېزىق سىستېمىسىنى پەرقلەندۈرۈش ئىقتىدارىنى قوشۇپ قويىدى. كومپيۇتېردا Vistaمەشغۇلات سىستېمىسى بولغاندا، بۇ خىل ئىقتىدار ئۆز رولىنى جارى قىلدۇرىدۇ Vista. دا ئوخشاش بولمىغان تىللارنىڭ كىرگۈزۈش سىستېمىسى تەمىنلەنگەن،شۇنىڭ بىلەن بىر ۋاقىتتا، ئابونتلار Office2007 مەھسۇلاتىنىڭ مول ئىقتىدارىنى ئىشلىتىپ بۇ يېزىقلارنى تەھرىرلەيدۇ.بۇ ئىقتىدارلار Microsoft Office ئابونتلىرىغا ئىنتايىن ئېنىق . Microsoft Officeئىچكى گورۇپپىسىنىڭ باياناتچىسى: "بۇنداق بولغاندا بىز بۇ تىلدىكى ئەسەرلەرنىڭ ئېلېكترونلۇق زاپاسلىرىنى ياسىيالايمىز،بۇنداق خاتىرىلەش خاتىرە- قەغەز يۈزىدە خاتىرىلىگەنگە قارىغاندا تېخىمۇ قولايلىق، بىخەتەربولىدۇ،شۇنداقلا ئاز سانلىق مىللەتلەر تىل-يېزىقىنى تېخىمۇ ياخشى قوغدىغىلى بولىدۇ"دېدى.

ئاز سانلىق مىللەتلەر تىلىنىڭ ئېلېكترونلۇق ئارخىپىنى ئىشلەتكەندىن سىرت، Officeپروگراممىسى يەنە خەنزۇ مەكتەپلەر ۋە ئالىي مەكتەپلەردىمۇ ئۆز رولىنى جارى قىلدۇرالايدۇ. ئوقۇغۇچىلارنىڭ ئۆگىنىش ئۈنۈمىنى ئاشۇرىدۇ Office پروگراممىسى يەنە مۇشۇ ئازسانلىق مىللەتلەر مەدەنىيەت مىراسلىرىنى مۇزېيخانىلىرىدا ئىشلىتىشكە يۈزلىنىۋاتىدۇ. بىز Microsoft Office system 2007نىڭ يېڭى ئىقتىدارلىرىنىڭ جۇڭگودىلا ئەمەس، پۈتۈن دۇنيا مىقياسىدا، مۇشۇ نەچچە خىل تىلنىڭ پارلاق مەدەنىيىتىنى تەرەققىي قىلدۇرۇش ھەم قوغدىشىغا تىلەكداشمىز.

خەۋەر ئەسلى مەنبەسى: http://www.uyghurcfan.com/article/show.asp?id=13

پروگراما بىلىملىرى

VB6.0دە ئۇيغۇرچە كىرگۈزگۈچ ياساش

ئەسسالامۇ ئەلەيكۇم ، ئىلگىرى مۇشۇ ھەقتە بىرقانچە قېتىم تېما يوللىغان ئىدىم ، ماقالە مەزمۇنىنىڭ تەپسىلىي بولماسلىقى تۈپەيلى يېڭى ئۆگەنگۈچى دوستلار ئۇيغۇرچە كىرگۈزگۈچنىڭ ئاساسىي پرىنسىپىنى يەنىلا چۈشىنەلمەي گاڭگىراپلا قالماقتا ، شۇڭا مۇشۇ ھەقتە يەنە تەپسىلىي توختىلىپ مەزكۇر ماقالىنى يېزىپ ئولتۇرۇپتىمەن . ماقالىنى باشقا مۇنبەردە ئېلان قىلىش ئۈچۈن چوقۇم ئەسەر ئاپتورىنى ئەسكەرتىشنى سورايمەن...

VB6.0دىن پايدىلىنىپ تېكىست رامكىسىغا ئۇيغۇرچە كىرگۈزۈش

مەن تۆۋەندە مىسال ئۈچۈن ئۇيغۇرچە ئۆلچەملىك يۇنىكودنىڭ ئاساسىي رايونىدا VB6.0 نىڭ تېكىست رامكىلىرىغا بىۋاستە (سىستېما كىرگۈزگۈچى بولمىغان ھالەتتە) ئۇيغۇرچە يېزىش جەريانىنى تونۇشتۇرىمەن.

تەييارلىق قورال ۋە ھۆججەت :

ماشىنىڭىزدا چوقۇم VisualBasic6.0 بولۇشى كېرەك . چۈنكى تۆۋەندىكى كودلار دەل ئەشۇ مۇھىتتا يېزىلغان.

سىستېمىدا FM20.dll بولۇشى كېرەك . بۇ Microsoft شىركىتى چىقارغان يۇنىكودنى قوللايدىغان كونترول ئامبىرى . ئەگەر بۇ سىزدە بولمىسا تۆۋەندىكى ئۇلانمىدىن چۈشۈرۈڭ ، ۋە ئۇنى كومپيۇتېرىڭىزنىڭ سىستېما قاچىلانغان رايونىدىكى Windows مۇندەرىجىسى ئىچىدىكى System32 دېگەن مۇندەرىجىگە كۆچۈرۈڭ . مەسىلەن : C:/Windows/System32 نىڭ ئىچىگە كۆچۈرۈڭ . بۇ ھۆججەتنىڭ چۈشۈرۈش ئادرىسى : FM20.DLL(http://www.xjprgfan.com/upfiles/20061101/input/fm20.dll)

سىستېمىڭىزدا چوقۇم ئۇيغۇرچە ئۆلچەملىك يۇنىكود فونتى بولۇشى كېرەك . مەسىلەن Ukij Tuz Tom دېگەندەك . تۆۋەندىكى مىسالدا Ukij Tuz Tom فونتى ئىشلىتىلدى.

پايدىلانمىلار:

VisualBasicنىڭ گىراماتىكىسى دا ChrW فۇنكسىيىسى بولۇپ ، ئاساسلىق ھەرپنىڭ 10 لۇق سىستېما نومۇرى ياكى 16 لىك سىستېما نومۇرىنى ئەشۇ ھەرپنىڭ ئۆزىگە ئايلاندۇرۇپ بېرىدۇ، VB6.0تەھرىرلىگۈچىسى يۇنىكودنى قوللىمىغانلىقتىن يۇنىكود ھەرپلىرىنى ئىشلىتىشكە ئامالسىز قالىمىز ، شۇڭا يۇنىكود ھەرپلىرىنىڭ نومۇرىدىن پايدىلىنىپ يۇنىكود ھەرپلىرىنى كۆرسىتىش ئۇنىمىگە ئېرىشىش زۆرۈر بولۇپ قالىدۇ.

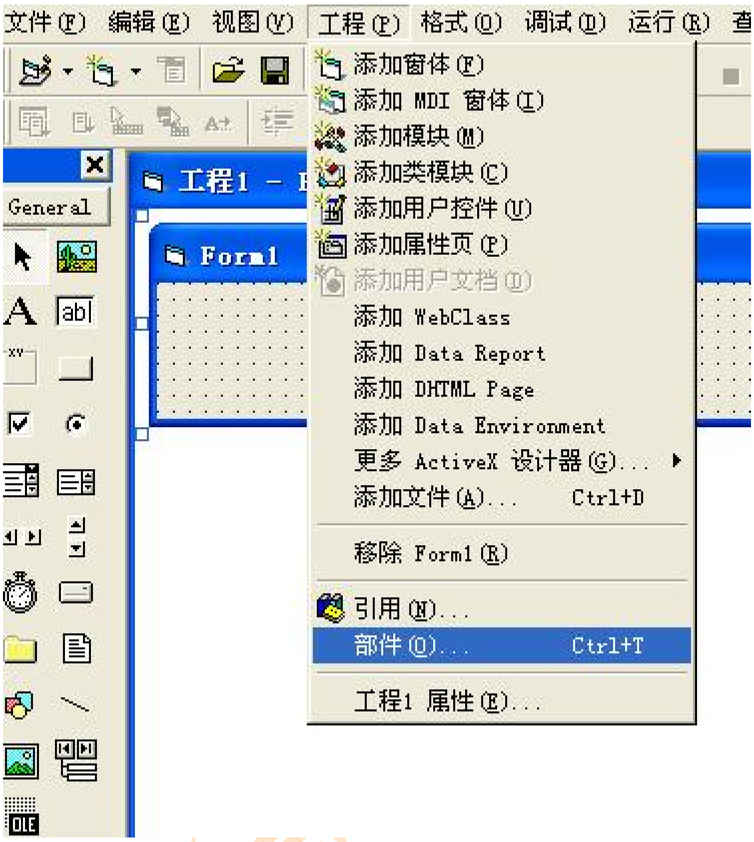
TextBoxنىڭ SelText دەيدىغان بىر خاسلىقى بولۇپ ، بۇ خاسلىقى نۇربەلگە لەپىلدەۋاتقان ئورۇنغا چۈشىدىغان ھەرپنى ياكى تاللانغان ھەرپنى ئېلىش تەگشەش ئۈچۈن ئىشلىتىلىدۇ.

ئاساسىي پرىنسىپ:

تېكىست رامكىسىنىڭ KeyPress دەيدىغان بىر ھادىسىسى بولۇپ ، كونۇپكا تېكىست رامكىسى ئىچىدە بېرىقېتىم بېسىلسا مەزكۇر ھادىسە ئىچىدىكى كودلار ئىجرا بولىدۇ . ئۇنىڭدىن باشقا بۇ ھادىسىنىڭ KeyAscii دەيدىغان بىر پارامېتىرى بولۇپ ، بېسىلغان كونۇپكىنىڭ ھەرپ نومۇرىنى يەنى 10 لۇق سىستېما نومۇرىنى بىزگە قايتۇرىدۇ . بۇ پارامېتىرغا قىممەت يوللىغىلى ۋە ئالغىلى بولىدۇ . ئەگەر KeyAscii=0 قىلىپ قىممەت بەرسەم كونۇپكا ھەرپ نومۇرى 0 گە تەڭشىلىدۇ - دە ، تېكىست رامكىسىنىڭ بېسىلغان ھەرپنى چىقىرىش ئىقتىدارىنى چەكلىۋەتكەن بولىمىز . شۇڭا مۇشۇ پارامېتىردىن پايدىلىنىپلا كونۇپكىلارغا If جۈملىسى ياكى Select جۈملىسى ئارقىلىق ھۆكۈم قىلىپ ، TextBoxنىڭ SelText نى تەڭشىۋەتسەم مەقسەدكە يەتكەن بولىمەن!

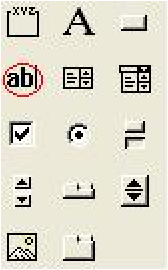
باشلاش:

ئالدى بىلەن VisualBasic6.0 نى قوزغىتىپ تىزىملىك ئىچىدىن 工程 دېگەن تۈردىن 部件 دېگەن تۈرنى تاللايمىز ، تۆۋەندىكىدەك:



تاللىۋالغاندىن كېيىن كېيىن ئىسمى 部件 دېگەن كۆزنەك كۆرۈنىدۇ ، بىز ئۇ كـۆزنەك ئىچـىدىن Microsoft Forms 2.0 Object Libraryنى تاللايمىز ۋە جەزملەشتۈرىمىز ، رەسىمى تۆۋەندىكىدەك:

جەزملەشتۈرگەندىن كېيىن قورال ئىستونىمدا بىرقانچە ئوبىكتلار پەيدا بولىدۇ ، رەسىمى تۆۋەندىكىچە:



بۇ ئوبىكتلار دەل Forms 2.0 دىكى يۇنىكودنى قوللايدىغان ئوبىكتلار بولۇپ ، قىزىل رەمكىدە ئورالغىنى بولسا بىزگە لازىملىق بولغان يۇنىكود قوللايدىغان تېكىست رامكىسى شۇ . قۇرۇلۇش قۇرۇلىشى بىلەن بىرلا ۋاقىتتا بىزگە Form1 ئىسىملىك كۆزنەكتىن بىرنى ئاپتوماتىك قۇرۇپ بېرىدۇ ، يۇقىرىدىكى قىزىل رەڭگە ئورالغان ئوبىكتنى قوش چەكسەك كۆزنەكنىڭ ئىچىگە تېكىست رامكىسى قوشلىدۇ.

تېكىست رامكىسى مۇۋەپپەقىيەتلىك قوشۇلغاندىن كېيىن بىز Form بىلەن TextBox نىڭ خاسلىقلىرىنى تۆۋەندىكى كۆرسەتمە بويىچە تەڭشەيمىز:

Code:

```
Form1
Caption="维文输入域"
BorderStyle=4
Width=5715
Heoght=975

TextBox1
Font=Ukij Tuz tom , 小五
TextAlign=3
Width=5415
Height=375
```

بۇ تەڭشەلملەر نورمال تەڭشلىپ بولغاندىن كېيىن ، كود يېزىش رايونىغا كىرىپ ، ئەڭ ئۈستىدىكى ئورۇنغا بىردانە ئومومي ئۆزگەرگۈچى مىقدار ئېنىقلىمىز . (全局变量) ئىسمىنى imu ، تۈرىنى Boolean قىلىمىز . بۇنى ئېنىقلىشتىن مەقسەت ، ئۇيغۇرچە ئېنگلىزچە ھالەتتە ئۆزگەرتىش ئېلىپ بېرىش ئۈچۈن ، بەلگە رولىنى ئوينىتىش.

بۇ ئەركىن ئۆزگەرگۈچى بېكىتلىپ بولغاندىن كېيىن ، كود يازىدىغان ئورۇننىڭ ئۈستىدىن ئوبىكت تۈرىدىن TextBox1 نى تاللايمىز ۋە ھادىسىسىگە ھادىسىسىنى KeyPress تاللايمىز ، رەسىمى تۆۋەندىكىدەك:

تاللىغاندىن كېيىن KeyPress ھادىسىسىنىڭ ئىچىگە تۆۋەندىكى كودلارنى يازىمەن:

Code:

```
Dim Kc As Integer' ئېنىقلايمەن  پۈتۈن سان تىپىدا
Kc = KeyAscii' قىلىۋالىمەن  بۇ مىقدارنى كونۇپكا ھەرپ نومۇرىغا تەڭ
iF Kc = 11 Then imu = Not imu: Exit Sub' ئەگەر Ctrl+K بېسىلسا ئۇيغۇرچە ئېنگلىزچە ئالماشىشۇن كونۇپكىسى
iF imu = True Then Exit Sub ' بولسا تۆۋەندىكى كودلار ئىجرا بولىدۇ ئەگەر ئۇيغۇرچە ھالەت
```

```
Select Case Kc
Case 47: Kc = 1574 'سستېنا لۇق 10 ھەرپىنىڭ "ئ" بېسلغا كونۇپكسى كۆرستمەن نومۇرنى/
Case 63: Kc = 1567
Case 44: Kc = 1548
Case 109, 77: Kc = 1605
Case 110, 78: Kc = 1606
Case 98, 66: Kc = 1576
Case 118, 86: Kc = 1736
Case 99, 67: Kc = 1594
Case 120, 88: Kc = 1588
Case 122, 90: Kc = 1586
Case 97, 65: Kc = 1726
Case 115, 83: Kc = 1587
Case 100: Kc = 1583
Case 68: Kc = 1688
Case 102: Kc = 1575
Case 70: Kc = 1601
Case 103: Kc = 1749
Case 71: Kc = 1711
Case 104: Kc = 1609
Case 72: Kc = 1582
Case 106: Kc = 1602
Case 74: Kc = 1580
Case 107: Kc = 1603
Case 75: Kc = 1734
Case 108, 76: Kc = 1604
Case 59: Kc = 1563
Case 113, 81: Kc = 1670
Case 119, 87: Kc = 1739
Case 101, 69: Kc = 1744
Case 114, 82: Kc = 1585
Case 116, 84: Kc = 1578
Case 121, 89: Kc = 1610
Case 117, 85: Kc = 1735
Case 105, 73: Kc = 1709
Case 111, 79: Kc = 1608
Case 112, 80: Kc = 1662
Case Else: Kc = 0
End Select
iF Kc <> 0 Then ' بولۇپ ھەرپلەر قلغان برتەرەپ مەن ئەگەر قالسا
KeyAscii = 0 ' بېسلىشنى كونۇپكىنىڭ چەكلەيمەن
Me.TextBox1.SelText = ChrW(Kc) ' قىلىنغان برتەرەپ قىممىتىنى رامكىسىنىڭ تېكىست تەڭشەيمەن ھەرپىكە
End If
```

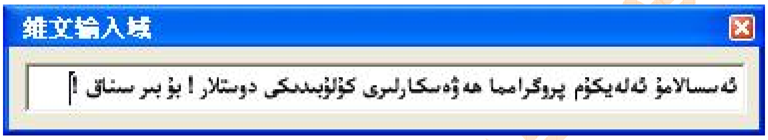
مۇبارەك بولسۇن ، مۇشۇنچىلىكلا كودلار پەقەت سىزنىڭ ئۇيغۇرچە كىرگۈزۈش جەريانىڭىزنى ھەل قىلىپ بېرىدۇ . تولۇق كودى تۆۋەندىكىدەك:

Code:

```
Dim imu As Boolean
Private Sub TextBox1_KeyPress(KeyAscii As MSForms.ReturnInteger)
Dim Kc As Integer
Kc = KeyAscii
iF Kc = 11 Then imu = Not imu: Exit Sub
iF imu = True Then Exit Sub
Select Case Kc
Case 47: Kc = 1574
Case 63: Kc = 1567
Case 44: Kc = 1548
Case 109, 77: Kc = 1605
Case 110, 78: Kc = 1606
Case 98, 66: Kc = 1576
Case 118, 86: Kc = 1736
Case 99, 67: Kc = 1594
Case 120, 88: Kc = 1588
Case 122, 90: Kc = 1586
Case 97, 65: Kc = 1726
Case 115, 83: Kc = 1587
Case 100: Kc = 1583
Case 68: Kc = 1688
Case 102: Kc = 1575
Case 70: Kc = 1601
Case 103: Kc = 1749
Case 71: Kc = 1711
Case 104: Kc = 1609
Case 72: Kc = 1582
Case 106: Kc = 1602
Case 74: Kc = 1580
Case 107: Kc = 1603
Case 75: Kc = 1734
Case 108, 76: Kc = 1604
Case 59: Kc = 1563
Case 113, 81: Kc = 1670
Case 119, 87: Kc = 1739
Case 101, 69: Kc = 1744
Case 114, 82: Kc = 1585
Case 116, 84: Kc = 1578
Case 121, 89: Kc = 1610
Case 117, 85: Kc = 1735
Case 105, 73: Kc = 1709
```

```
Case 111, 79: Kc = 1608
Case 112, 80: Kc = 1662
Case Else: Kc = 0
End Select
iF Kc <> 0 Then
KeyAscii = 0
Me.TextBox1.SelText = ChrW(Kc)
End If
End Sub
```

نەتىجىدە ، بىر پروگراممىدا مۇۋەپپەقىيەتلىك پۈتۈپ چىققان بولىدۇ ، ئۈنۈمى تۆۋەندىكى رەسىمدىكىدەك:



===============

كۆرسەتمە كودنى چۈشۈرۈش ئادرېسى : code.rar(http://www.xjprgfan.com/upfiles/20061101/input/code.rar)

ماقالە ئەسلى ئادرېسى: http://www.xjprgfan.com/bbs/ShowPost.asp?ThreadID=68

قانداق چۈشەنمىگەن يەرلىرىڭىز بولسا ئۈستىدىكى ئادرېستىكى مۇنبەردە سورىغايسىز.

ASP دىكى مۇھىم بولغان ھېسابلاش ئۇسۇللىرى ھەققىدە...

ئەسسالام ھۆرمەتلىك دوستلار:

ھېسابلاش ئۇسۇلى (算法) بۇ ئاتالغۇ پروگرامما تۈزگۈچىلەر ئۈچۈن ھەربىر كىشىگە تونۇش ... شەخسەن ئۆزۈمنى مىسال قىلىپ ئېيتسام ، مەن ASPبىلەن خېلى كۆپ يىللار ھەپىلەشىپ ئۇرغۇنلىغان تەجرىبە ساۋاقلارنى يەكۈنلىدىم ~ ماڭا چوڭقۇر تەسىر قىلغىنى ھېسابلاش ئۇسۇلى بولدى ! پروگراممىدا ھېسابلاش ئۇسۇلىنىڭ قانداق بولىشى ، شۇ پوگراممىنىڭ سۈپىتىنى باھالايدىغان بىر دىن بىر ئۆلچەم دېسە ئېغىر كەتمەيدۇ ~ ئادەتتە ASP مۇھىتىدا پروگرامما يازغىنىمىزدا 99% ئەھۋالدا adodb كونتروللىنى ئىشلىتىپ ساندانىنى ئوقۇش يېزىشنى ئەمەلگە ئاشۇرىمىز ~ ھېس قىلىشىمچە adodb نى ئىشلىتىدىغان ئۇسۇل خېلى كۆپ ... تۆۋەندىكى كودقا قاراڭ:

Code:

```
<%
set conn=server.createobject("adodb.connection")
..............
..............
..............
conn.close
set conn=nothing
%>
```

قارايدىغان بولساق يۇقىرقى پروگراممىنىڭ ئاستىدا set conn=nothing دېگەن جۈملە تۇرىدۇ . تەجرىبە قىلىپ كۆرسىڭىز بىلىسىزكى بۇ جۈملە قوشۇلسىمۇ قوشۇلمىسىمۇ بولىدۇ ~ پروگراممىغا نىسبەتەن ھېچقانداق ئەكس تەسىرنىڭ بولمىغانلىقىنى بايقايسىز ~ لېكىن بۇ جۈملە بىۋاستە بىكەت پروگراممىڭىزنىڭ ئابونت سانىغا تەسىر كۆرستىدىغان ئەڭ مۇھىم ئامىل ئىكەنلىكىنى بىلەمسىز ؟ ھاھاھا ، راست ، يۇقىرقى بىر بۆلەك جۈملە قوشۇلسىمۇ قوشۇلمىسىمۇ ھېچقانداق ئۆزگىرىش بولمىغىنى بىلەن ھەقىقەتەن بىرلا ۋاقىتتا تورغا چىقىۋاتقان ئابونتقا نىسبەتەن ، سان چەكلىمىسى كېمەيتىدۇ . بۇنىمە دېگەن گەپ ؟
بەزىدە ھېس قىلمىز ، مەلۇم توربەتنى ئاچقىنىمىزدا بۇ بەتتە خاتالىق كۆرۈلۈپ بەت ئېچىلمايدۇ ~ لېكىن 1 ~ 2 مىنۇتتىن كېيىن كىرسىڭىز نورمال ، بۇنىمە ئىش ؟ بۇ شۇنى چۈشەندۈرىدۇكى، مۇلازىمېتىرنىڭ يۈكى سىزگە بېرىلگەن چەكتىن ئېشىپ كەتكەن ، ھالسىزلانغان مۇلازىمېتىر ئامالسىزلىقتىن سىزگە ئەشۇ ئۇچۇرنى چىقىرىپ ماڭا ئىچىڭىز ئاغرىسۇن دېمەكچى بولىدۇ ~ خوش ، ئۇنداق بولسا بىز مۇلازىمېتىرنىڭ ئىچكى قىسمىغا كىرىپ كۆرىدىغان بولساق ، ھەرقېتىم conn دېگەن مىقدار ئېنىقلانغاندا مۇلازىمېتىردا بىردىن ئىچكى ساقلىغۇچ بوشلۇقى ئاجرىتىلىدۇ ، قانچە ئابونت كىرسە شۇنچىسى ئاجرىتىلىدۇ ، يۇقىرقى جۈملىدىن يەنى set conn=nothingبۇ جۈملىنى پروگرامما ئىجرا قىلسا ئىچكى ساقلىغۇچىن ئېلىنغان بوشلۇق قويۇپ بېرىلىدۇ ، بۇنداق بولغاندا كېلەركى قېتىم كىرگەن بىرىگە بوشلۇق تەمىنلىنىدۇ ، بۇنداق بولغاندا ئادەم سانىغا بولغان چەك تەبىيلا ئازىيىدۇ ~ دېمەك ، set conn=nothingجۈملىسىنىڭ رولى ئىشلىتىلگەن مىقدارنى ئىچكى ساقلىغۇچتىن ئازاد قىلىشتىن ئىبارەت . شۇڭا بۇ جۈملە مۇھىم بولغاندىمۇ ناھايىتى مۇھىم ` مۇنداقچە ئېيتقاندا : بۇجۈملىرىنىڭ قوشقان مەلۇم بىر بەتتە 150 ئادەم ئۇچۇر كۆرىۋاتقان بولسا ، بۇ جۈملىنى قوشمىغان بەتتە 100 ئادەم ئۇچۇر كۆرەلىشى ناتايىن~!
ئەمدى تۆۋەندىكى كودقا قاراپ باقايلى~

Code:

```
1.
<%
Do While Not Rs.EOF
response.write(rs("xxx"))
....
rs.movenext
Wend
%>

2.
<%
for i=1 to rs.recordcount
response.write(rs("xxx"))
....
rs.movenext
next
%>
```

دىققەت قىلىپ قارايدىغان بولسا يۇقىرىدا 2 كود بار ، ھەر ئىككىلىسى RecordSet تىن ساندانىدىكى xxx قۇرنىڭ مەزمۇنىنى چىقىرىدۇ . ئىككىلىسىنىڭ ئوخشايدىغىنى ئاخىرقى نەتىجە ، ئوخشىمايدىغىنى بۇ ئۈنۈم ھاسىل بولۇشنىڭ تېز ئاستىلىقى ۋە مۇلازىمېتىرغا بولغان بېسىمى!
خوش ، ئۇنداق بولسا يەنە تەھلىل قىلىپ كۆرىدىغان بولسا ، بۇ ئىككى كودنىڭ ئوخشىمايدىغان پەرقى ، ساندانىدىكى رېكوردنىڭ سانى قانچە شۇنچە ئېنىق بولىدۇ . يەنى بىرىنجى كودتا While جۈملىسىبىلەن - 2 كودتا for جۈملىسى بىلەن بۇ ۋەزىپە ئورۇندالدى
!ئەگەر ساندانىدا 100 رېكورد بولسا 1 - ئۇسۇلدا Rs نىڭ تاماملانغان تاماملانمىغانلىقىنى 100 قېتىم تەكشۈرىدۇ ! 2 - كودتا بولسا بارلىق رېكودسانى بىر قېتىمدىلا ئېلىنىدۇ . ۋە ئايالانما جۈملە بىلەن ئايلىنىدۇ . For جۈملىسىنىڭ ئىچىدىكى i نىڭ قىممىتىنىڭ چوڭ كىچىكلىكىنى سېلىشتۇرۇش ئۇچۇن كەتكەن ۋاقىت ھامنى سىرتقى پروگراممىدىكى Rs نىڭ رېكودىغا ھۆكۈم قىلغان ۋاقىتتىن كىچىك بولىدۇ . بۇنداق بولغاندا 1 - ىل ئۇسۇلدا يېزىلغان توربەتنى 100 ئادەم بىرلا ۋاقىتتا ئاران كۆرەلىسە 2 - توربەتنى بىرلا

ۋاقتىتا 150 بىمالال كۆرەلەيدۇ دېگەن گەپ . دېمەك پەرق مۇشۇ يەردە چىقتى~!
دېمەك 1 خىل ئۇنۇمنى 100 خىل ئۇسۇل بىلەن چىقارغىلى بولىدۇ ، بۇ 100 خىل ئۇسۇل ئىچىدە قايسىسى ئەڭ تېز ، بىزنىڭ ئېھتىياجىمىزنى قاندۇرسا دەل ئەشۇ ئۇسۇل ئەڭ ياخشى بولغان ھېسابلاش ئۇسۇلى بولىدۇ!
....
ئەيتاۋۇر مېنىڭ تەجرىبەمگە ئاساسەن ھېس قىلغانلىرىم مۇشۇنچىلىك ، قالغىنىنى باشقا دوستلار بىرلىكتە مۇنازىرىلەشسەك ! دوستلارنىڭ مۇنازىرىگە قاتنىششىنى قارشى ئالىمەن~!
مۇنبەردىكى ئادرېسى: http://www.xjprgfan.com/bbs/ShowPost.asp?ThreadID=119
كىرىپ بىللە مۇلاھىزە قىلىشىشىنى ئۈمىت قىلىمىز.

C تىلىدا بۇلۇڭنىڭ سىنۇسىنى تېپىش

C تىلى ئارقىلىق ماتېماتىكىلىق مەسىلىلەرنى تامامەن ھەل قىلغىلى بولىدىغانلىقىنى بىلىمىز.ئۇنداقتا بىز تۆۋەندە C ئارقىلىق بۇلۇڭنىڭ سىنۇسىنى تېپىش كودىنى كۆرۈپ باقايلى.بۇنىڭدىن كېيىن C تىلى توغرىسىدىكى مۇھىم نۇقتىلار ۋە ئۆلگىلىك مىساللار داۋاملىق يوللىنىدۇ.پىقىندىن نەزەر سالغايسىزلەر.

Code:

```
#include

    #include

    main()

    {

    double x,s;

    printf("input number:\n");

    scanf("%lf",&x);

    s=sin(x);

    printf("sine of %lf is %lf\n",x,s);

    }
```

سىنۇس،كوسىنۇس قاتارلىق فۇنكسىيىلەرنى math.h ھۆججىتى تەمىنلىگەن.شۇڭا باش ھۆججەتكە مۇشۇ ھۆججەتنى كۆرسىتىمىز.بۇلۇڭنىڭ sin,cos,tan,ctg قىممىتىنى تاپماقچى بولساق يۇقارقى مىسالنىڭ sin نى ئۆزگەرتىپ تاپساقلا بولىدۇ.x نىڭ قىممىتىگە ياي ئۇزۇنلۇقى كىرگۈزىمىز.

سوئال-جاۋابلار

VB دىن سوئال جاۋابلار

1 .مەن ئادەتتە مەلۇم پروگراما يېزىۋېتىپ ، بىر قۇر تۇشۇپ كەتسە قانداق قىلىپ كېيىنكى قۇرغا يۆتكەيمەن ؟

جاۋاب : يېزىۋاتقان جۈملىنىڭ كەينىگە ـ بەلگىسىنى قويۇۋپلا ، قۇر يۆتكەپ ، كېيىنكى قۇرغا ئۇلاشتۇرۇپ يېزىۋەرسىڭىز بولىدۇ ، مەسىلەن تۆۋەندىكى جۈملىنى :

Code:

```
Sub PicMove()
Frm.Picture2.Left = Frm.Picture1.Left + 583
End Sub
```

تۆۋەندىكىدەك يېزىشقا بولىدۇ :

Code:

```
Sub PicMove()
Frm.Picture2.Left = Frm.Picture1.Left + _
583
End Sub
```

2 .مەلۇم كونتىرولغا ، مەسىلەن كۆزنەكنىڭ Picture ياكى PictureBox نىڭ Picture قىممىتىگە رەسىم قوشقاندىن كېيىن ، قانداق قىلىپ ئەشۇ رەسىمنى يۇيىۋېتىمەن ؟

جاۋاب : رەسىم قوشقان كونترولنى مائۇس بىلەن تاللايسىز ، ئاندىن كېيىن ئۇنىڭ Picture خاسلىقىنى مائۇس بىلەن تاللاپ ، كونۇپكا تاختىسىدىن Delete كونۇپكىسىنى باسسىڭىز بولىدۇ.

3 .پروگراما يېزىش جەريانىدا كودنىڭ يانلىرىغا قانداق قىلىپ ئىزاھ سۆزلەرنى قوشۇپ قويىمەن ؟

جاۋاب : پروگراما كۆزنىكىدە ' بەلگىسىنىڭ كەينىدىكى بارلىق سۆز جۈملىلەر ئىزاھات بولىدۇ ، پروگراممىدا ئىجرا بولمايدۇ) . تاكى يېڭى قۇرغا چۈشكىچە) . مەسىلەن :

Code:

```
Dim san As Integer ' بۇ جۈملە ئىجرا بولمايدۇ پۈتۈن سان ھالىتدە ئېنىقلىدىم ،
San=20 ' بۇمۇ ئىزاھات ، ئىجرا بولمايدۇ
```

4 .مەلۇم كونترولغا ، مەسىلەن بىردانە Label غا مائۇسنى ئەكەلگەندە كۆرسەتمە ئۇچۇرنى قانداق چىقىرىمەن ؟

جاۋاب : سىز پەقەت ئەشۇ كونترولنىڭ ToolTipText دېگەن خاسلىقىنىڭ قىممىتىنى ئۆزىڭىز كۆرۈنمەكچى بولغان ئۇچۇرنىڭ مەزمۇنىغا تەڭشەپ قويسىڭىز ، پروگراما ئىجرا بولغاندا ، مائۇس ئەشۇ كونترولنىڭ ئۈستىگە كەلگەندە سىزيازغان ئۇچۇر كۆرسەتمە ئۇچۇر بولۇپ كۆرۈنىدۇ.

5 .پروگراممام تۇرىۋاتقان مۇندەرىجىسنى قانداق بىلىمەن ؟

جاۋاب : پروگراما قانداق ئورۇندا بولىشىدىن قەتئىي نەزەر App ئوبيكتىنىڭ Path خاسلىقىدىن پايدىلىنىپ پروگراممىڭىز تۇرىۋاتقان مۇندەرىجىنىڭ ئادرىسىنى ئالىسىز . مەسىلەن :

Code:

```
Private Sub Command1_Click()
```

```
MsgBox (App.Path)
End Sub
```

6. پروگراممىدا مائۇسنىڭ سىن بەلگىسىنى قانداق ئۆزگەرتىمەن ؟

جاۋاب : مائۇسنىڭ تۇرىنى يەنى MousePointer تۇرىنىڭ بىرقانچە قىممىتى بولۇپ ، بۇنىڭ ئىچىدە 99 بولسا ئۆزى بەلگىلىگەن قىممەتنى كۆرسىتىدۇ ، مائۇسنىڭ سىن بەلگىسى بولسا كېڭەيتىلگەن نامى ico.* ياكى cur.* قاتارلىق ھۆججەتلەر بولۇپ ، مۇشۇ ھۆججەتلەر بىلەن مائۇس شەكلىنى ئۆزگەرتىمىز ، مەسىلەن :

Code:

```
Private Sub Form_Load()
Me.MouseIcon = LoadPicture("C:\abc.ico")
Me.MousePointer = 99
End Sub
```

7. ئەگەر پروگراممىدا خاتالىق كۆرۈلسە پروگرامما توختاپ قالماي ، نورمال ھالەتتە قانداق قىلىپ خاتالىق ئۇچۇرىغا ئېرىشىمەن ؟

جاۋاب On Error Resume Next : جۈملىسى ئىشلىتىش كېرەك . ھەربىر قۇر پروگراممىنىڭ ئالدىغا مۇشۇ جۈملىنى يېزىش ئارقىلىق ، كېيىنكى قۇرلاردىكى پروگراممىدا خاتالىق كۆرۈلسە ، خاتالىق ئۇچۇرىغا پروگرامما ئۆزىدە تۇرۇپ ئېرىشىشكە بولىدۇ .
مەسىلەن :

Code:

```
Private Sub Form_Load()
On Error Resume Next
Dim aaa As String
aaa = "abc"
MsgBox Mid(aaa, -1, b)
iF Err Then
MsgBox Err.Description
Err.Clear
End If
End Sub
```

8. قانداق قىلىپ پروگراممىدا تۇرۇپ ، ئىشلەتكۈچىنىڭ پروگراممىغا قوزغالغان ھالەتتە قايسى كونۇپكىنى باسقانلىقىنى بىلىمەن ؟

جاۋاب : بۇنىڭ ئۈچۈن Form نىڭ KeyPress ھادىسىسىدىن پايدىلىنىش كېرەك . KeyPress ھادىسىسى ئىچىدە KeyAscii دېگەن پارامېتىر بولۇپ ، ھەرقېتىم كونۇپكا بېسىلغاندا ، بېسىلغان كونۇپكا ھەربىرىنىڭ Ascii كودىنى قايتۇرىدۇ . مەسىلەن :

Code:

```
Private Sub Command1_KeyPress(KeyAscii As Integer)
Me.Caption = ChrW(KeyAscii)
End Sub
```

9. مەن ياسىغان يۇمشاق دېتالنى قانداق قىلىپ كومپيۇتېرنىڭ ئوتتۇرىسىدا كۆرسىتىمەن ؟

جاۋاب Form : نىڭ StartUpPosition دېگەن خاسلىقى بولۇپ ، قىممىتىنى 2 گە توغۇرلاپ قويسىڭىزلا بولىدى...

10. ئۇرغۇن پروگراممىلاردا تېكىست رامكىسىنى بىر قېتىم چەكسىلا ، ئىچىدىكى مەزمۇننىڭ ھەممىسى تاللىنىدىكەن ، بۇنى قانداق قىلىمەن ؟

جاۋاب : تېكىست رامكىسىنىڭ GotFocus ھادىسىسىدىن پايدىلىنىمىز ، مەسىلەن :

Code:

```
Private Sub Text1_GotFocus()
   Text1.SelStart = 0
   Text1.SelLength = Len(Text1.Text)
End Sub
```

VB نى يېڭى ئۆگەنگۈچىلەر ئۈچۈن 11 ساۋات

ئاپتورى:تاھىر(tayir)

eكستتىكى مەزمۇننى كېسىپ چاپلاش

Code:

```
Clipboard.SetText Text1.Text '复制 Text1.Text
Text2.Text = Clipboard.GetText '剪贴到 Text2.Text
```

پەقەت سانلار ۋە چېكىتنىلا كىرگۈزۈش

Code:

```
If (KeyAscii < Asc("0") And KeyAscii <> Asc(".") And KeyAscii <> vbKeyBack) Or KeyAscii >
Asc("9") Then KeyAscii = 0
```

تېكىستكە نۇر بەلگىسىنى يۆتكەش ، تېكىستتىكى ھەممە مەزمۇننى تاللاش

Code:

```
Text1.SetFocus
Text1.SelStart = 0
Text1.SelLength = Len(Text1)
```

قۇر ئالماشتۇرۇش

Code:

```
text1.text="123" & vbCrLf & "456"
```

ۋاقىتنى سانغا ساننى ۋاقىتقا ئالماشتۇرۇش

Code:

```
Private Sub Command1_Click()
Text1.Text = AlmaxDate(Label1.Caption)
End Sub

Private Sub Command2_Click()
Text2.Text = AsliDate(Text1.Text)
End Sub

Private Sub Form_Load()
Label1.Caption = Date
End Sub

Public Function AlmaxDate(Si As String)
Si = Format(Si, "yyyy-mm-dd")
Dim i, i1, i2 As String
AlmaxDate = Left(Si, 4) & Mid(Si, 6, 2) & Right(Si, 2)
End Function

Public Function AsliDate(Si As String)
AsliDate = Mid(Si, 1, 4) & "-" & Mid(Si, 5, 2) & "-" & Mid(Si, 7, 2)
End Function
```

يۆتكەش

Form ، رەسىم رامكىسى قاتارلىق كونتروللارغا بولىۋېرىدۇ

Code:

```
Dim StartMove As Boolean
Dim firstX, firstY

Private Sub Form_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
firstX = X
firstY = Y
StartMove = True
End Sub

Private Sub Form_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
If StartMove Then
Me.Left = Me.Left + (X - firstX)
Me.Top = Me.Top + (Y - firstY)
End If
```

```
End Sub

Private Sub Form_MouseUp(Button As Integer, Shift As Integer, X As Single, Y As Single)
StartMove = False
End Sub
```

خاتالىق جۈملىسى ، يازغان كودلارنى 1- قۇرنى ئاستىدىكى ئورنىغا قوشۇڭ . پايدىسى سىستېمىدا خاتالىق چىقسا تاقىلىپ قالمايدۇ .

Code:

```
On Error GoTo loaderror

Exit Sub
loaderror:
MsgBox Err.Description
```

ئونلۇق كەسىر چېكىتىدىن كېيىنكى قىممەتنى ئېلىش

Code:

```
Text1.Text = Format(Text1.Text, "###0.00")
Text1.Text= .022 返回 0.02
```

ئىجرا ھۆججىتى مۇندەرىجىسىدىكى رەسىمنى كۆرستىش (سىستېمىنى قاچىلغاندىن كېيىن رەسىمنى تاپالماي خاتالىق چىقمايدۇ)

Pictureغا ئالماشتۇرۇپ ئىشلەتسىگىزمۇ بولىدۇ.

Code:

```
Image1.Picture = LoadPicture(App.Path & ("\1.jpg"))
```

MsgBoxنىڭ ئۇچۇر كۆزنىكىنى خالىغانچە بېكىتىش

64كە ، 16، 48، 32 قاتارلىق قىممەتلەرنى بېرىڭ ،

+نى باشقاندىن كىيىن vbOKCancel نى تۈرلىرى چىقىدۇ vbOKOnly . ، VbYesNoCancel ، VbYesNo

"NO"بولسا ستونىدىكى مەزمۇننى كۆرستىدۇ

"ok"بولسا ئۇچۇر مەزمۇننى كۆرستىدۇ.

Code:

```
MsgBox "ok", 64 + vbOKCancel, "NO"
```

InputBoxنىڭ قىممىتى

Code:

```
Dim aStr As String
aStr = InputBox("请输入你的性别", "输入性别", "男")
```

مەنبەردىكى ئادرېسى: http://www.xjprgfan.com/bbs/ShowPost.asp?ThreadID=154

تور دەرسخانىسى

C تىلنى ئۈنۈملۈك ئۆگنىش توغرىسدا

ئاپتورى :غەنى ئابلا

بىرىنچى، " C تىلىنى مۇكەممەل ئۆگەنمسەم بولمايدۇ" دېگەن ئىدىيىدە بولۇش ئۇنى ياخشى ئۆگىنىشنىڭ بىرىنچى شەرتى Cنى مۇكەممەل بىلىش كومپيۇتېر ۋە ئۇنىڭغا مۇناسىۋەتلىك كەسىپلەردە مۇۋەپپەقىيەت قازىنىشنىڭ ئاچقۇچى. ئۇنۇمىنىڭ يۇقىرىلىقى ۋە كۆپ خىل شارائىتلارغا ماس كېلىشى بىلەن، C تىلى كومپيۇتېر دۇنياسىنىڭ ئەمەلىيەتتىكى ئۆلچەملىك تىلىغا ئايلانغان. كومپيۇتېر نەزەرىيىلىرى، يېڭى ھېسابلاش ئۇسۇللىرى ۋە يېڭى ئۇچۇر قۇرۇلمىلىرى C تىلى ئارقىلىق ئىپادە قىلىنىدۇ. تەتقىقاتچىلار ۋە پروگراممىرلار پىكىر ئالماشتۇرغاندا C تىلىنىڭ پىرىنسىپلىرى بىلەن پىكىرلىرىنى بايان قىلىشىدۇ. ھەتتا "يېڭى زامان" دا پەيدا بولغان ۋە پەيدا بولۇۋاتقان تىللار(Java, C++, Python, PHP, VB, C#....)نى ئۆگىتىدىغان كىتابلارمۇ C تىلىدىن مىراس قالغان ئۇقۇم ۋە ئاتالغۇلارنى ئاساس قىلىپ چۈشەندۈرۈش بېرىدۇ. قاتتىق دېتاللار ئۈچۈن پروگرامما يېزىش، يېڭى كومپيۇتېر ئۇسكۇنىسىنى كومپيۇتېرغا تونۇتۇش، ھەتتا مەشغۇلات سىستېمىسىغا يېڭى ئىقتىدارلارنى قوشۇش كۆپ ھاللاردا C تىلىغا تايىنىدۇ. شۇڭا C تىلىنى بىلىش كومپيۇتېر تەتقىقاتچىلىقى ۋە پروگراممېچىلىقدا يېتىشىشنىڭ ئاساسى .ئەگەر مۇشۇ كەسىپتە مۇۋەپپەقىيەت قازىناي دېسىڭىز يېڭى "زامانىۋى" تىللاردىن بىر-ئىككىنى ئاز بىلسىڭىز مەيلىكى، ئەمما C تىلىنى بىلمەي قالماڭ.

ئىككىنچى،ياخشى كىتاب سېتىۋېلىڭ. كىتابنىڭ ئىچىگە ئېچىپ بېرىلىشى ئۆزى كەمچىل... كىتابنىڭ ئىچچام، لېكىن ئادەتتىكى چۈشىنىشلىك راۋان تىل بىلەن يېزىلىشى ناھايىتى مۇھىم . Cتىلىنى ئۆگىنىش ئوتتۇرا مەكتەپنىڭ ماتېماتىكىسىنى ئۆگىنىشكە قارىغاندا كۆپ ئاسان. لېكىن كومپيۇتېر كىتابلىرى كۆپىنچە ئىنگلىزچە مودا بولۇۋاتقان كىتابلاردىن خەنزۇچىغا (ئاندىن ئۇيغۇرچىغا) ئانچە-مۇنچە پەردازلىنىپ تەرجىمە قىلىنىدۇ. بۇ جەرياندا كىتابنىڭ تىلى تازا چۈشىنىشلىك راۋان بولماي قالىدۇ .بەزى كىتابلار بىر چالمىدا بىرىنەچچە پاختەكنى سوقماقچى بولۇپ ھەددىدىن زىيادە كۆپ مەزمۇنلارنى تەمىنلەيدۇ. بۇلارنىڭ ھەممىسى ئۈنۈملۈك ئۆگىنىشكە توسالغۇ بولىدىغان ئامىللار. مەن ھازىر ۋەتەندە قانداق كىتابلارنىڭ C تىلى دەرسلىكى بولۇۋاتقانلىقىنى بىلمەيمەن (ئەگەر بىلگەن بولسام چوقۇم ئۆزۈم بىلىدىغان كىتابلاردىن بىر-ئىككىسىگە ئۆز باھايىمنى بېرىپ باقاتتىم). سىز بەلكىم بىرنەچچە ئوقۇتقۇچىدىن C تىلىدىكى ياخشى كىتابلارنى بىلىدىغان بىلمەيدىغانلىقىنى سوراپ بېقىڭ. مەن ئۆرۈمچىدىكى چېغىمدا C تىلىدىن دەرس ئۆتكەندە ھېچكىم مەندىن ئۇنداق گەپلەرنى سورىمايتتى (ئۆزۈممۇ ئۇنداق سوئال سوراشنى ئويلاپ باقمىغان). لېكىن مەن ئۇس دە ئوخشاش دەرسنى ئۆتكەندە بىرنەچچە ئوقۇغۇچى مەندىن دەرسلىك كىتابنى باھالاپ بېقىشىمنى، باشقا ياخشى كىتابلار توغرىلىق ئۇچۇر بېرىشىمنى سورىغانلىقى ئېسىمدە. دېمىسىمۇ بۇ ھەرگىز غەلىتە سوئال ئەمەسكەن؛ C تىلى كەشىپ بولغىلى 30 يىلدىن ئاشتى، گەرچە ئۆلچەم ۋە گراماتىكىسىدا چوڭ ئۆزگىرىشلەر بولمىغان بولسىمۇ نەچچە يۈزلەپ كىتابلار يېزىلدى، ھېلىمۇ يېزىلىۋاتىدۇ؛ ھەممىسى ئوخشاش مەزمۇننى ئۆگەتسىمۇ بەزى كىتابلارنىڭ سېتىلىشى باشقا كىتابلارغا قارىغاندا كۆپ، بەزىلىرىنى ئوقۇيدىغان كىشىلەرنىڭ سانى باشقىسىنى ئوقۇيدىغانلارنىڭ سانىدىن كۆپ بولىدۇ. دېمەك، كىتابلار ئارىسىدا پەرقلەر بار دېگەن گەپ .

ئۈچىنچى،ئۆگەنگەن مەزمۇنلارنى چوقۇم ۋاقتىدا قايتا-قايتا مەشىق قىلىڭ. كىتابتا ئۆگەنگەننى كومپيۇتېردا سىناڭ. كومپيۇتېردا ئىشلىمىگەن ۋاقتىڭىزدىمۇ خىيالىڭىزدا ئەمەلىي مەسىلىلەرنى C تىلى ئارقىلىق يېشىڭ. مەزمۇننى چۈشىنىش بىر گەپ، ئۇنى ئۈنۈملۈك ئىشلىتىش يەنە گەپ. بىر قورالنى كۆپ ئىشلەتكەندىلا ئاندىن ئۇنىڭغا پىششىق بولغىلى بولىدۇ. ھەممە ئادەم پۇتى بىلەن توپ تېپىشنى، قولى بىلەن مۇشت ئېتىشنى بىلىدۇ. پۇتبولچىلار ۋە بوكسىيورلار مەشىق ئارقىلىقلا باشقىلاردىن پەرقلىق بولالايدۇ (ئەلۋەتتە باشقا ئامىللارمۇ بار، لېكىن مەشىق ھەققەتەن ئەڭ مۇھىم). بۇ گەپنى مۇئەللىمىڭىزنىڭمۇ دېگىنىنى بىلمەن. لېكىن بۇ "قورالنى ئىشلىتىپ كۆپرەك ئەمەلىي مەسىلىلەرنى يېشىش"نى ئېغىزدا دېيىش ئاسان، لېكىن قىلماق ئۈچۈن كۆپرەك تىرىشىش كېرەك. مەن C تىلى ئۆگەنگەن ۋاقتىمدا، يولدا كېتىپ بېرىپمۇ مەسىلىلەرنى ك دا ئىپادىلەشكە تىرىشاتتىم. مەسىلەن، "ئاۋۇ بىنانىڭ ھەجمىنى ھېسابلايدىغان پروگرامما قانداق بولىدۇ؟"؛ "سائەتنىڭ 3 تىلىنىڭ مېڭىشىنى قانداق ئىپادىلەيمەن؟"؛" ھىجرىيە بىلەن مىلادىيىنى ئالماشتۇرىدىغان پروگرامما قانداق بولىدۇ؟" "ئۇيغۇرچە خەتنى قانداق چىقىرىدىغاندۇ؟ C ."تىلىنى ئۆگىنىشكە باشلاپ 3 ھەپتىدىن

ئۆزۈم ئەڭ ياخشى كۆرىدىغان ھېسابلىق تېپىشماق "توخۇ توشقان 48، پۇتلىرى 108؛ توخۇ قانچە؟، توشقان قانچە؟ "نى ئاپتوبۇستا كېتىپ بېرىپ تۈزگەن. قايتىپ كېلىپ تۆۋەندىكىگە ئوخشاپ كېتىدىغان پروگراممىا بىلەن بۇ ھىل مەسىلىلەرنى يېشىدىغان ئۇنىۋېرسال پروگراممىنى ئەمەلگە ئاشۇرغان ئىدىم.

Code:

```
#include <stdio.h>

int main( int argc, char **argv )
{

int toxu, toshqan;
int toxu_toshqan, putliri;
int taptim =0;

printf("toxu toshqan =");
scanf("%d", &toxu_toshqan );
printf("put-qolliri =");
scanf("%d", &putliri );

toxu =0;
toshqan= toxu_toshqan;

while ( toxu <= toxu_toshqan )
{
if ( ( (toxu + toshqan)==toxu_toshqan ) &&
( ( 2* toxu + 4 * toshqan ) == putliri ) )
{

printf("Jawab: \n");
printf("toxungiz = %d\n", toxu);
printf("toshqiningiz = %d\n", toshqan);
taptim = 1;
}
toxu++;
toshqan = toxu_toshqan - toxu;

}

if( taptim == 0 ) {

printf("xuda toxuning putini 2, toshqanning putini 4 qilip yaratqan. \n");
printf("Tokur toxu, cholaq toshqanlarni ayriwtip, putlarni qayta sanang!!!\n");
```

```
}

return 0;
}
```

تۆتىنچى،باشقىلار يازغان مودېل پروگراممىلارنى ئۆگىنىڭ. لېكىن ھەرپمۇ-ھەرپ ياكى قۇرمۇ-قۇر كومپيۇتېرغا كۆچۈرمەڭ. ئەگەر كىتابتىكى بىر پروگراممىنى سىناپ باقماقچى بولسىڭىز، ئالدى بىلەن ئۇنى تولۇق ئوقۇپ چۈشىنىپ بولغاندىن كېيىن ئاندىن كىتابنى يېپىپ قويۇپ ئۆزىڭىز شۇ پروگراممىنى كومپيۇتېرغا قايتا كىرگۈزۈڭ. ئۇنىڭغا يېڭى ئىدىيىلەرنى قوشۇڭ، كېڭەيتىپ بېقىڭ

بەشىنچى،مەنىلىك ۋە قىزىقارلىق تېمىلارنى ئىشلەش ئارقىلىق ئۆزىڭىزنى پروگرامما مەشىق قىلىشقا قىزىقتۇرۇڭ. بىلىمەن، كەچكىچە كىتابتىكى ئىجىر-مىجىر مودېل پروگراممىلارنى كومپيۇتېردا قايتا-قايتا سىناش بەك ھەۋەس قىلغۇدەك ئىش ئەمەس. مەن بۇرۇن خىلمۇ-خىل قىزىقارلىق تېمىلارنى تېپىپ ئۆزۈمنى پروگرامما تۈزۈشنى ئۆگىنىشتىكى زېرىكىشتىن خالى قىلغانىدىم. مەسىلەن، ئېكرانغا "مەشرەپ" دېگەن رەسىمنى سىزىپ ئارقا كۆرۈنۈشتە "نازىركوم" مۇزىكىسىنى كومپيۇتېرنىڭ كىچىك كانىيىدا ئورۇنلايدىغان پروگرامما بىلەن ساۋاقداشلارنى ھەيران قالدۇرۇش؛ ئۇيغۇرچە ھەرىپلەرنى ئېكرانغا چىقىرىش قاتارلىقلار. مەن تۈزگەن CM (كۇنۇپكا مەشىقى) دەپ ئاتىلىدىغان ئۇيغۇرچە كۇنۇپكا مەشىق پروگراممىسى مۇشۇلارنىڭ جۇملىسىدىندۇر.(پروگراممىنى ۋە ئۇنىڭ ئەسلى كودىنى بۇ يەردىن تاپالايسىز : ياكى http://www.biliwal.com/yukler/keys.zip دىن چۈشۈرۈۋالسىڭىز بولىدۇ.

ئۇرۇمچىدە ئېلى غوپۇر ئىسىملىك بىر دوستۇم بولىدىغان. ئۇ كومپيۇتېر ئىشلىتىشنى ياخشى بىلگەندىن تاشقىرى ئۇيغۇرچە مەدەنىيەت، تىل، سەنئەت ۋە تارىختىن ياخشى خەۋەردار ئىدى. بولۇپمۇ ماقال-تەمسىللەرنى ئۆز نۇتقىغا بەكمۇ سىلىق ۋە كېلىشتۈرۈپ قاتالايتتى-دە گەپلىرى يۇمۇرلۇق ۋە قايىل قىلارلىق چىقاتتى. ئۇنىڭ بۇ ئىقتىدارىغا ھەۋەس قىلىپ يۈرگەن كۈنلەردە، ئۇيغۇر تىلىدىكى كومپيۇتېر كۇرسلىرى كۆپەيدى. نۇرغۇن ئوقۇغۇچىلار ئۇيغۇرچە ھەرپلەرنىڭ كۇنۇپكا تاختىسىغا ئورۇنلاشتۇرۇلۇش ئۆلچىمىنى بىلمەيتتى ياكى بىلسىمۇ تېز كىرگۈزەلمەيتتى. بۇ ئىككى ئىشنىڭ مېنىڭ خىيالىمدىكى C تىلىنى مەشىق قىلىش مەقستى بىلەن بىرلىشىشى CM نى تۈزۈش ئىستىكىنى قوزغىدى. شۇنىڭ بىلەن مەن زېرىكمەستىن بىرنەچچە ھەپتە C تىلىنى مەشىق قىلىۋالدىم ۋە نۇرغۇن ماقال-تەمسىللەرنى ئۆگىنىۋالدىم. نەتىجىدە CM مەيدانغا كەلدى ۋە بىرنەچچە يىلغىچە ئوقۇغۇچىلار ئۇيغۇرچە ھەرپلەرنى كۇنۇپكىدىن كىرگۈزۈشنى مەشىق قىلىدىغان قىزىقارلىق قورالغا ئايلاندى(ئەگەر ئەسلى پروگراممىسىغا قاراپ باقسىڭىز مېنىڭ ئۇ چاغدىكى سەۋىيەمنىڭ ئانچە يۇقىرى ئەمەسلىكىنى بايقايسىز!). گەپنىڭ قىسقىسى پروگرامما تۈزۈش مەشىقى ئۆلۈك ئىش ئەمەس، ئۇنى قىزىقارلىق ئويۇن ۋە مەنىلىك ئەمگەكلەرگە ئايلاندۇرۇش مۇمكىن .

C ئالتىنچى، تىلىنىڭ ئومۇمى ئۇقۇملىرىنى يىغىنچاقلاشقا تىرىشىڭ .سەپسېلىپ قارىسىڭىز ھەرقانداق كومپيۇتېر تىلى بىر قاتار ئاددى گراماتىكا قائىدىلىرىدىن تەركىب تاپقان. ئۇنىڭدىكى ئۇقۇملاردىن ئەسكە تۇتۇشقا تېگىشلىكىمۇ بەك كۆپ بولمايدۇ. شۇ گراماتىكىغا سىزنىڭ ئىدىيىڭىز(ھېسابلاش ئۇسۇلى)نى قوشسىڭىزلا پروگرامما پەيدا بولىدۇ. ھەر بىر فۇنكسىيىنى ئەستە تۇتۇشنىڭ ھاجىتى يوق. ك دىكى ئالاھىدە نەرسە – چىنگۈچ (pointer) بىر ئاز مۇرەككەپ، ئۇنىڭغا پىششىق بولۇشقا بىرتاز ۋاقىت كېتىدۇ. لېكىن مېنىڭچە كىتاب ئوقۇش ۋە مەشىق ئارقىلىق ئۇنىڭدىمۇ ياخشى بولۇپ كېتەلەيسىز .

مېنىڭ بۇگۈنچە ئويلىيالىغانلىرىم مۇشۇنچىلىك. مەن ك نىڭ كونكرېت فۇنكسىيىلىرى، سىنتاكسىسلىق قائىدىلىرى ۋە چاقىرىپ ئىشلىتىدىغان ئامبارلىرى توغرىسىدا تەپسىلىي توختىلىشنى مۇۋاپىق كۆرمىدىم (يازمامنىڭ بەك ئۇزۇن بولۇپ كېتىشىنى خالىمىدىم). ئەگەر سىز C تىلىنى ئۆگىنىش جەريانىدا بىرەر قىيىن مەسىلىگە دۇچ كېلىپ ياردەمگە ئېھتىياجلىق بولسىڭىز، تارتىنماي مەندىن سورىسىڭىز بولىدۇ. C .تىلىنى ئۆگىنىش مۇساپىڭىزنىڭ ئۇتۇقلۇق ۋە مول-ھوسۇللۇق بولۇشىغا تىلەكداشمەن.
بۇ ماقالە بىلىۋال تور بېكىتىدە بار ئىكەندۇق .C تىلى ئۆگەنگۈچىلەرگە پايدىسى بولسۇن مەقستىدە بۇ يەرگە ئۇيغۇر ئەرەب يېزىقىغا ئايلاندۇرۇپ يوللىدىم .C تىلى ئۆگىنىشىڭىز ئۇتۇقلۇق بولغاي.

مۇنبەردىكى ئادرېسى: http://www.xjprgfan.com/bbs/ShowPost.asp?ThreadID=54

قانداق قىلغاندا بىر ياخشى پروگراممېر بولغىلى بولىدۇ؟

مەن دائىم توردا ئوخشاپ كېتىدىغان ماقالىلەرنى كۆرىمەن،تۆۋەندە مەن مۇشۇ كۆرگەن ماقالىلەرنى يىغىنچاقلاپ، بىر ئاددىي ماقالە تەييارلاپ، بەزى بىرقەدەر مۇھىم، كۆپ قىسىم ئادەملەر قىلالايدىغان زۆرۈر ئامىللارنى ئوتتۇرىغا قويۇپ كۆپچىلىكنىڭ پايدىلىنىشىغا سۇنماقچىمەن.

1)ئۆگىنىشنى ئاساس سېلىشتىن باشلاش كېرەك، ھەرگىزمۇ باشتىلا بەك يۇقىرى ماھارەتكە ئىنتىلىۋالماسلىق كېرەك.

2)تاپشۇرۇققا نىسبەتەن، بىلمەيدىغان نەرسىگە دۇچ كەلگەندە ئىمكانقەدەر كۆپ تەپەككۇر قىلىش لازىم . ئەگەر ھەقىقەتەن ھەل قىلالمايدىغان مەسىلىلەر بولسا، ئاۋۋال بىلىدىغاننى ئىشلەپ، ئاندىن ئالاھىدە قىيىن نۇقتىلارنى تېپىپ چىقىپ،ئۇستىلاردىن مەسلىھەت سوراش كېرەك.

3)باشقىلاردىن مەسلىھەت سورىغاندا مەسىلىنى ئېنىق دېيىش كېرەك . خاتالىقنى ئەسلىدىكى ھالىتى بويىچە كۆرستىش ، ھەرگىزمۇئۆزىنىڭ چۈشەنچىسى بويىچە يەتكۈزمەسلىك كېرەك.

4)سوئال سورىغاندا ئەڭ ياخشىسى ۋاكالەت نومۇرىنى قوشۇمچە قىلىش.

5)بىر قېتىم پروگراممىا يېزىش مىلك قېتىم كىتاب كۆرگەندىن ئەلا ، قۇربىڭىزنىڭ يېتىشىچە پروگراممىا يېزىشقا ئۇرۇنۇپ بېقىڭ.

6)بىر ياخشى پروگراممىا يېزىش مىڭ پروگراممىا يازغاندىن ئەلا . ئىمكانقەدەر پروگراممىا يېزىشىڭىزنى مۇكەممەللەشتۈرۈڭ، ھەرگىزمۇ بېشى بار، ئاخىرى يوق يېڭى پىلانلارنى تۈزۈپ ، ئۈزلۈكسىز يېڭىلىمەڭ.

7)گەرچە يۇقىرى ماھارەت قابىلىيەتنىڭ يۇقىرىلىقىنى ئىپادىلىسىمۇ ،لېكىن كۆپ ھاللاردا ھەمكارلىششقا زىيىنى بار ، ئىمكانىيەتنىڭ بارىچە ئوڭايراق ئاسان ئوقۇغىلى بولىدىغان پروگراممىا يېزىش كېرەك.

8)ياخشى بولغان پروگراممىا تۈزۈش ئىستىلىنى يېتىلدۈرۈش كېرەك . پروگراممىا تۈزۈشتە ئىمكانقەدەر ئىزاھات بېرىش، پروگراممىنى بىرلا ئوقۇپ چۈشەنگىلى بولىدىغان بولۇش كېرەك ، خۇددى ئۆزى ئۆزىنىڭ لوگىكىسىنى چۈشەندۈرۈۋاتقانغا ئوخشاش.

9)مول تەسەۋۋۇر قىلىش كۈچىگە ئىگە بولۇش.ھەرگىزمۇ بىر خىل تەپەككۇر ئۇسۇلىغا ئىنتىلىۋالماسلىق كېرەك، مەسىلىگە يولۇققاندا ھەل قىلىشنىڭ بىرنەچچە خىل كۆپرەك ئۇسۇلىنى ئويلاپ چىقىپ، باشقىلار ئەزەلدىن ئويلاپ باقمىغان ئۇسۇلنى سىناپ بېقىڭ . كۈچلۈك تەسەۋۋۇر قىلىش كۈچى مول بولغان بىلىم ئاساسىدا بارلىققا كەلگەن بولۇپ ، كومپيۇتېردىن باشقا ئاسترونومىيە ، فىزىكا ، ماتېماتىكا قاتارلىق باشقا ساھەلەرگە چېتىلىدۇ . بۇندىن باشقا ، ئىلمىي فانتازىيىلىك(خيالي) فىلىملەرنى كۆپرەك كۆرۈشمۇ بىر خىل ياخشى ئۇسۇل.

10)"ئەڭ ئاددىي بولغىنى ئەڭ ياخشىسى" بۇ بەلكىم بارلىق ئىلىم-پەن ئەمەل قىلىدىغان پرىنسىپ بولسا كېرەك، چۈنكى شۇنچىلىك قىيىن بولغان ماسسا-ئېنېرگىيە ئالمىشىش قانۇنى ئېينىشتېيىننىڭ نەزىرىدە پەقەتلا بىر ئەڭ ئاددىي فورمۇلىدىن ئىبارەت. : E= mc²

ئاددىي بولغان ئۇسۇلنى چۈشەنمەك تېخىمۇ ئوڭاي، ئەمەلگە ئاشۇرۇشمۇ ئاسان، قوغداشمۇ شۇنچىلىك ئوڭاي بولىدۇ . مەسىلىگە يولۇققاندا ئەڭ ئاۋۋال ئەڭ ئاددىي ئۇسۇلنى ئويلىشىش كېرەك ، پەقەت ئەڭ ئاددىي ئۇسۇل تەلەپنى قاندۇرالمىغاندىلا ئاندىن قىيىن ئۇسۇلنى ئويلىشىش كېرەك.

11)بىھۇدە ئاۋارە بولماسلىق . سىز كاشىلىغا يولۇققان ۋاقتىڭىزدا ، ۋاقتىنچە كومپيۇتېردىن يىراقلىشىپ، دېرىزە سىرتىنىڭ مەنزىرىسىنى كۆزىتىش ، يېنىك مۇزىكا ئاڭلاش ، ۋە ياكى دوستلىرىڭىز بىلەن پاراڭلىشىش ئورۇنسىز ئەمەس. مەن قىيىن مەسىلىگە يولۇققان ۋاقتىمدا ئويۇن ئوينايمەن،يەنە كېلىپ ئاشۇنداق زوراۋانلىق بىلەن مۇشتلىشىش تۈرىدىكى ئويۇنلارنى ئوينايمەن ، ئويۇنغا مەسئۇل بولغان چوڭ ئاشۇ بىر قىسىم مېڭە ھۈجەيرىلىرى ناھايىتى ھاياجانلانغاندا، پروگراممىا تۈزۈشكە مەسئۇل بولغان يەنە بىر قىسىم مېڭە ھۈجەيرىلىرى يېتەرلىك دەم ئېلىشقا ئېرىشىدۇ . قايتىدىن ئىشقا كىرىشكەندە، ھېلىقى قىيىن مەسىلىنى ئوڭايلا ھەل قىلىپ كەتكىنىمنى ھېس قىلىمەن.

12)جاۋابنى بىلىشكە ئىنتىلىش . ئىنسانىيەت تەبىئي پەن تەرەققىيات تارىخى بولسا جاۋابقا ئېرىشىشكە ئىنتىلىدىغان شۇنداق بىر جەريان بولۇپ، پەقەت جاۋابنىڭ ئىنتايىن ئاز بىر قىسمىنى بىلگەن تەقدىردىمۇ يەنىلا بىزنىڭ بەدەل تۆلىشىمىزگە ئەرزىيدۇ . پەقەت سىز ئەقىدىڭىزدە چىڭ تۇرسىڭىزلا ، چوقۇم مەسىلىنىڭ جاۋابىنى تاپالايسىز، شۇندىلا سىز زېھنىڭىزنى سەرپ قىلىپ ئىزدىنەلەيسىز ، ئەڭ ئاخىرىدا جاۋابقا ئېرىشەلمىگەن تەقدىردىمۇ، شۇ جەرياندا سىز نۇغۇن نەرسىلەرنى ئۆگىنىۋالىسىز.

13)اشقىلار بىلەن كۆپرەك پىكىر ئالماشتۇرۇش. ئۈچ كىشىنىڭ ئىچىدە ئۇستاز بولىدىغان بىرى تېپىلىدۇ دېگەنىدەك، بەلكىم بىر قېتىملىق كۆڭۈل قويۇپ كەتمەيدىغان پاراڭلىشىش جەريانىدا، ئىلھامىڭىزنىڭ ئۇچقۇنلىرى ئېتىلىپ چىقىشى مۇمكىن . كۆپرەك تورغا چىقىپ ، باشقىلارنىڭ ئوخشاش بىر مەسىلىگە بولغان كۆزقارىشىنىمۇ كۆرۈپ بېقىڭ ، بۇلارمۇ سىزگە زور ئىلھام بېرىدۇ.

14)ئىرادە ۋە غەيرەت. بۇ بەلكىم "ماھىر ئۇستا "بىلەن ئادەتتىكى پروگراما تۈزگۈچىنىڭ ئەڭ چوڭ پەرقى بولسا كېرەك .

A good programming is 99 weat and 1 ffee

ماھىرئۇستىلار ھەرگىزمۇ تۇغما تالانتلىق ئەمەس ، ئۇلارمۇ نۇرغۇنلىغان كۈننى تۈنگە ئۇلاپ شۇنداق ئىقتىدارنى تاۋلاپ چىققان . مۇۋەپپەقىيەت قازىنىش بىزگە تەڭداشسىز خۇشاللىقلارنى ئېلىپ كېلىدۇ ، لېكىن بۇنىڭ جەريانى شۇنچىلىك مەنىسىز ھەم لەززەتسىز . سىناپ باقسىڭىز زىيىنى يوق، 10000 ئىچىدىكى تۈپ سانلار جەدۋىلىدىن بىرنى تېپىپ،
ئۇلارنىڭ ھەممىسنى كۆچۈرۈپ چىقىڭ، ئاندىن ئۈچ قېتىم تەكشۈرۈڭ، ئەگەر مۇشۇ خىزمەتنى ئۆزلۈكسىز داۋاملاشتۇرالىسىڭىز، سىز مۇشۇ
گەپكە راستىنلا ئىشىنىسىز.

ئەلۋەتتە يەنە نۇرغۇنلىغان ئۇسۇللار بار، كۆپچىلىكمۇ ئۆزىنىڭ تەجرىبىسىنى خۇلاسىلەپ چىقسا بولىدۇ.

مۇنبەردىكى ئادرېسى: http://www.xjprgfan.com/bbs/ShowPost.asp?ThreadID=331

ASPنى ياخشى ئۆگىنىشتىكى 28 خىل كۆز قاراش

1.ھەرقانداق بىر كۆرۈنۈشكە ئاسان بولغان پروگراما تۈزۈشنىڭ كىچىك مەسىلىلىرىگىمۇ سەل قارىماسلىق —— ئۇلار ئادەتتە ئۇنچىلىك ئاددىي ئەمەس، ياكى ئۇلاردىن نۇرغۇنلىغان بىلىم نۇقتىلىرىنى كەلتۈرۈپ چىقارغىلى بولىدۇ.

2.asp نى ئىشلىتەلىگىنىڭىز، ھەرگىزمۇ asp نى بىلىدىغانلىقىڭىزنى ئىپادىلىمەيدۇ.

3. asp نىڭ كىتابىنى كۆرۈش بىلەنلا، asp تىلىنى ئۆگەنگىلى بولمايدۇ.

4.مىجەزى ئىتتىك ئادەملەر ئۇنىڭغا asp تىلى بولماي قالدى ئەمدى yy نى ئۆگىنىش كېرەك دەيدۇ .

—— ئەمەلىيەتتە ئۆزىڭىز بولالماي قالغانسىز ! ؟

5مىجەزى ئىتتىك ئادەملەر ئۇنىڭغا : مەن زادى نېمىنى ئۆگىنىشىم كېرەك؟دەپ سورايدۇ .

—— بولدى سورىماڭ،ئۆگەنسىڭىزلا توغرا بولىدۇ.

6.مىجەزى ئىتتىك ئادەملەر ئۇنىڭغا asp نىڭ ئىستىقبالى بارمۇ ؟دەپ سورايدۇ.

—— ئۇنداقتا بېرىپ بانكا بۇلاڭ.

7.مىجەزى ئىتتىك ئادەملەر ئۇنىڭغا : ماڭا خەنزۇچە نەشرى كېرەك، ! مېنىڭ ئىنگلىزتىلى سەۋىيەم ياخشى ئەمەس ! دەيدۇ—— . بىلمىسىڭىز، ئۆگىنىڭ!

8.مىجەزى ئىتتىك ئادەملەر ئۇنىڭغا asp بىلەن yy دىن قايسىسى ياخشى ؟ دەپ سورايدۇ .

—— سىزگە دېسەم، ئىككىلىسى ياخشى —— پەقەت سىز ئۆگەنسىڭىزلا.

9.مىجەزى ئىتتىك ئادەملەر ئىككى خىلغا بۆلۈنىدۇ a) پەقەت ئىنتىلىدىغان لېكىن ئۆگەنمەيدىغان ئادەملەر b) پەقەت ئۆگىنىدىغان لېكىن داۋاملاشتۇرمايدىغان ئادەملەر.

10.يېڭى تېخنىكىلارنى ئىزدىمەي تۇرۇپ دېگەندىن كۆرە ، كونا تېخنىكىلارنى كۆڭلىدە ساقلاپ قويغان ياخشى.

11.پروگراما تۈزۈشنىڭ ئەڭ ياخشى ئۇسۇللىرىدىن بىرى بولسا ئەسلى كودىنى ئوقۇش.

12.ھەر قانداق ۋاقىتتا ئۆزىڭىزدىكى كىتاپلارنى يېتەرلىك دەپ قارىماڭ.

13.ئوقۇپ چۈشىنەلەيدىغان كىتابلارنى تەپسىلىي كۆرۈڭ،ئوقۇپ چۈشىنەلمەيدىغان كىتابلارنى مەجبۇرىي كۆرۈڭ.

14.ھەرگىزمۇ كىتاپنى بىر قېتىم كۆرۈپلا بىر نەرسىنى ئېسىمدە تۇتۇۋالىمەن ياكى ئىگەللىۋالىمەن دېمەڭ

— —چوقۇم ئىككى قېتىم،ئۈچ قېتىم ئوقۇڭ.

15.باشقىلار بىلەن asp نىڭ بولىدىغان - بولمايدىغانلىقى ياكى yy بىلەن zz نىڭ قايسىسىنىڭ ياخشىلىقى توغرىسىدا تالاش-تارتىش قىلماي،بەلكى ئەھمىيەتلىك asp بىلىملىرى توغرىسىدا مۇنازىرە قىلىڭ.

16.پروگراما تۈزۈشنى ئۆگىنىشنىڭ سىرى بولسا : قايتا-قايتا(ئۈزلۈكسىز) پروگراما تۈزۈش.

17.يۇرۇشلەشكەن ئوپېتىك دېسكىدا ئەسلى كود بولغان تەقدىردىمۇ ، كىتاپتىكى تۈزۈپ قويغان پروگراممىلارنى ئۆز قولىڭىز بىلەن كومپيۇتېردا يېزىپ ئەمەلىي مەشغۇلات قىلىڭ.

18.كىتاپتا كۆرگەن ئەھمىيەتلىك مىساللارنى كېڭەيتىڭ.

19 .دائىم ئۆزىڭىز يۇرۇن يازغان پروگراممىلارنى ئەسلەپ، ھەمدە ئۆگەنگەن يېڭى بىلىملىرىڭىزنى ئىشلىتىپ قايتا يېزىپ سىناپ بېقىڭ.

20.كىتاپتىكى ھەرقانداق بىر مەشقنى تاشلاپ قويماڭ— ھەممىنى ئىشلەپ تۈگىتىڭ ھەمدە يېشىش يولىنى خاتىرلەپ قويۇڭ.

asp.21تىلىنىڭ ھەرخىل ساھە ۋە ئېچىش مۇھىتلىرى كەسكىن رىقابەتلىشىۋېرسۇن، بىز asp تىلىنىڭ ئۆزىنى ئۆگىنىشنى ئاساسىي مەقسەت قىلىمىز.

22.ھەرگىزمۇ پروگراممىنىڭ "بەك كىچىكلىكى"دىن بەزىبىر سىزگە پىششىق بولمىغان قائىدىلەرگە ئەمەل قىلماي قالماڭ — —ياخشى ئادەتنى بىر قېتىمدىلا ئەستە تۇتۇۋالغىلى بولمايدۇ، بەلكى تەدرىجىي يېتىلدۈرىمىز.

asp.23نىڭ ھەربىر قىيىن نۇقتىسىنى ئۆگەنگەن چاغدا، مۇشۇ نۇقتىنى باشقىلارغا سۆزلەپ بېرىشنى ھەمدە ئۇلارغا چۈشەندۈرۈشنى سىناپ بېقىڭ— سىزنىڭ ئېنىق سۆزلەپ بېرەلىگىنىڭىز راستىنلا چۈشەنگەنلىكىڭىزنى ئىپادىلەيدۇ.

24.باشقىلار بىلەن پىكىر ئالماشتۇرغاندا بايقىغان ئۆزىڭىز سەل قارىغان ياكى چۈشەنمىگەن بىلىم نۇقتىلىرىنى خاتىرلەپ مېڭىڭ.

25.سىزنىڭ پروگراممىلىرىڭىزنىڭ نۇسخا نومۇرى xx.version 100 غا ئۆزگىرىپ قالغان تەقدىردىمۇ ، سىز ئۆزىڭىز تۈزگەن پروگراممىلارغا ئۈزلۈكسىز ھالدا تېخىمۇ يۇقىرى تەلەپ قويۇڭ.

26.ئۆزىڭىز يازغان بارلىق پروگراممىلارنى ياخشى ساقلاڭ— ئۇلار بولسا سىزنىڭ ئەڭ ياخشى توپلانمىلىرىڭىزنىڭ بىرى.

27.ھەرگىزمۇ مىجەزى ئىتتىك ئادەم بولماڭ.

asp.28نى قىزغىن سۆيۈڭ.

مۇنبەردىكى ئادرېسى: http://www.xjprgfan.com/bbs/ShowPost.asp?ThreadID=332

يۇمشاق دېتاللار

بۇ ساندىكى تەۋسىيە يۇمشاق دېتال مۇكەممەل كۆپ ۋاستە قويغۇچ

KMPLAYER

بۇ ساندا تورداشلارغا تونۇشتۇرىدىغىنىمىز كورىيەنىڭ بىر قەدەر مۇكەممەل ھېسابلىنىدىغان كۆپ ۋاستە قويغۇچى kmplayer بولىدۇ.مەزكۇر دېتالنىڭ ئارتۇقچىلىقلىرى :

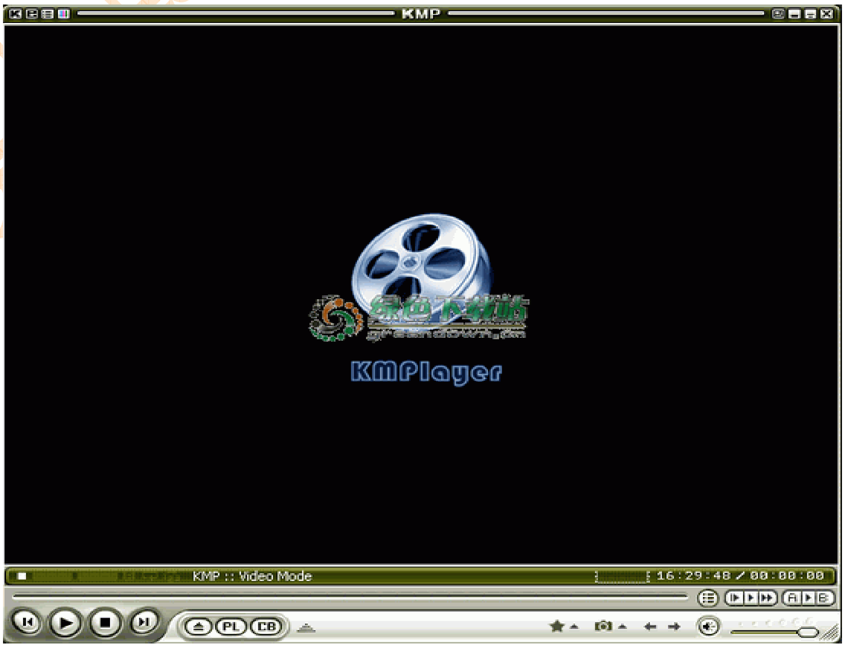
1.قاچىلاش كەتمەيدۇ،پرېستىن يېشىپلا ئىشلەتسىڭىز بولىدۇ.

2.ئاساسەن بارلىق كۆپ ۋاستە ھۆججەتلىرىنى دېگۈدەك قويالايدۇ.

3.يۇنىكودنى قوللايدىغان بولۇپ،ئۇيغۇرچە كىنو يېزىقى،ناخشا تېكىستى ھۆججەتلىرىنى خاتىرجەم ھالدا قويالايسىز.

4.ھۆججەت ئالماشتۇرۇش ئىقتىدارى ئۆزىدە تەمىنلەنگەن.ئاۋاز،سۈرەت ھۆججەتلىرىنى AVI,MP3,JPG,BMP قاتارلىق شەكىللەردە ساقلىۋالايسىز .قالغان ئىقتىدارلىرىنى ئىشلىتىش داۋامىدا تېخىمۇ چوڭقۇر چۈشىنىپ قالىسىز ھەم بۇ دېتالدىن چوقۇم رازى بولۇپ قالىسىز. بىز بۇ يۇمشاق دېتالنى يۇنىكود ئۆلچىمىدە ئۇيغۇرچىلاشتۇرۇۋاتقىلى خېلى بولدى.لېكىن بۇ تىل ھۆججىتى 6500 نەچچە قۇر بولغاچقا،ھەم ئۇنىڭ ئۈستىگە گورۇپپىمىز ئىملا ۋە ئاتالغۇغا ئالاھىدە تەلەپ قويۇۋاتقانلىقتىن سۈرئەت بىرئاز ئاستا.لېكىن پات يېقىندا ھامان تورداشلار بىلەن يۈز كۆرۈشتۈرىمىز.بۇ دېتالنى ھازىرچە بۇ يەردىن چۈشۈرۈۋېلىڭ. ياكى http://www.uyghurcfan.com/soft/show.asp?id=17 دىن چۈشۈرۈۋېلىڭ.

تۆۋەندىكىسى بۇ يۇمشاق دېتالنىڭ كۆرۈنمە رەسىمى



بىخەتەرلىك بىلىملىرى

2007-يىلى بىخەتەرلىك جەھەتتىكى سىز چوقۇم دىققەت قىلىشقا تېگىشلىك 10 ئىش

توردىكى قانۇنسىزلىق كۈندىن-كۈنگە كۆپىيىۋاتىدۇ. كېلەر يىلمۇ چوقۇم يېڭى ۋىرۇس پەيدا بولىدۇ. يېڭى جىنايەت ۋاستىلىرىنىڭ پەيدا بولۇشى، گەرچە ھازىرچە سىز بىلەن مۇناسىۋەتسىزدەك بولسىمۇ، بىراق ئاپەت كېلىپ بولغاندىن كېيىن ئۈنىڭدىن قېچىپ قۇتۇلالمايسىز، شۇڭا يەنىلا ئالدىن تەدبىر كۆرگەن ياخشى . McAfeeكېلەر يىلدىكى بىخەتەرلىك ئەھۋالىنى تەھلىل قىلىپ تۆۋەندىكى ئون تۈرلۈك مۆلچەرنى ئوتتۇرىغا قويدى. بىزمۇ ئورتاقلىشايلى. بۇ 10تۈرلۈك مۆلچەر تۆۋەندىكىلەردىن ئىبارەت:

1.شىفىرى ئوغۇرلىنىدىغان تور بېكەتلەر كۆپىيىدۇ،كۆپىنچىسى داڭلىق تور بېكەتنى تەقلىد قىلىپ،(مەسىلەن eBayنىڭ ئابونت كىرىش كۆزنىكىگە ئوخشاش كۆزنەك ياساپ ئالداش)ئابونتلارنى ئالدايدۇ.

2.ئەخلەت پوچتا يوللانمىلىرى،مەنبەنى كۆپ ئىگىلىۋالغان سۈرەتلىك پوچتا يوللانمىلىرى قاتارلىقلارنىڭ نىسبىتى ئۈزلۈكسىز كۆپىيىدۇ.

3. ناخشا-مۇزىكا،كىنو تور بېكەتلىرىنىڭ مودا بولۇشى خاكىر(قارا مېھمان)لارنى MPEGدىن ئىبارەت يامان غەرەزلىك كودنىڭ تارقىلىش يولىغا بولغان دىققىتىنى قوزغايدۇ.

4 .يۆتكەلمە ئۈسكۈنىلەرنىڭ ئىقتىدارى تېخىمۇ ئاشقاندا، ئۇلارغا قارىتىلغان زەربىمۇ ئېشىپ بارىدۇ,(Mp3,Mp4). يانفون قاتارلىقلار

5.تورنىڭ تەرەققىي قىلىشىغا ئەگىشىپ، قالايمىقان ئېلان يۇمشاق دېتاللىرىمۇ كۆپىيىدۇ.

6.سالاھىيەت ۋە سانلىق مەلۇماتلارنىڭ ئوغرىلىنىشى كەڭ ئابونتلارنىڭ بېشىنى ئاغرىتىدىغان ئىش بولۇپ قېلىشىدىكى سەۋەب، كومپيۇتېرنى كونترول قىلىشتىن باشقا، ئۇچۇر قاچىلانغان ئۈسكۈنىلەرنىڭ يۈتۈپ كېتىشى ۋە تورئالاقىسىنى ئۈزۈپ قويۇش قاتارلىقلارمۇ يوقاپ كېتىشتىكى ئاساسلىق سەۋەب بولۇپ قالىدۇ.

7."ماشىنا ئادەم" ئىشلىتىش ئارقىلىق ۋەزىپىلەرنى ئاپتوماتىك ئورۇنلاشمۇ خاكىر(قارا مېھمان)نىڭ سىزگە بولغان دىققىتىنى ئوڭايلا قوزغاپ قويىدۇ.

.8يامان خاراكتېرلىك يۇمشاق دېتال، ياغاچ ئات ،ۋىرۇسلارنى ئۈزۈل-كېسىل يوقىتىش تېخىمۇ تەسلىشىدۇ، ئۇلار تاقابىل تۇرۇش تېخىمۇ تەس بولغان زاپاس ئۇسۇل بىلەن رەزىل ۋاستىسىنى ئەسلىگە كەلتۈرىدۇ.

32.9بىتلىق خىزمەت سۇپىسىدىكى ھۇجۇم شەكىللىك rootkit ئاشىدۇ، بىراق شۇنىڭغا ماس ھالدىكى قوغداش تېخنىكىلىرىمۇ ئىلگىرلىشىدۇ.

10.سېستىما ياكى يۇمشاق دېتالدىكى نۇقسان "يەر ئاستى ئۇچۇر بازىرى"غا يەنىلا ئۈزلۈكسىز قاتتىق تەسىر قىلىدۇ .گەرچە ئەھۋال ئانچە كۆڭۈلدىكىدەك بولمىسىمۇ، لېكىن McAfee بىخەتەرلىك تەتقىقات ئالاقە

ئاساسي مەسئۇلى David Marcus نىڭ دېگىنىگە ئوخشاش: "بۇ قىيامەت كۈنى ئەمەس، يامان كىشلەر قۇربىنىڭ يېتىشچە تىركەشمەكتە، بىخەتەرلىك ساھەسىدىكىلەرمۇ كۈنسېرى پىشىپ يېتىلمەكتە".

توردىكى ئادرېسى: http://www.uyghurcfan.com/article/show.asp?id=14

ئاتىمە

بۇ پروگرامما ھەۋەسكارلىرى ئىجادىيەت گورۇپپىسىنىڭ قۇرۇلغىلى ئانچە ئۇزۇن بولمىغان ئىككى تور بېكىتى"پروگرامما ھەۋەسكارلىرى ئائىلىسى"(www.xjprgfan.com)ۋە"ئۇيغۇر كومپيۇتېر مەستانىلىرى كۇلۇبى"(www.uyghurcfan.com) دىكى تاللانغان كومپيۇتېر خەۋەرلىرى،پروگراممىا بىلىملىرى،دەرسلىك،كومپيۇتېر بىلىملىرىدىن سوئال-جاۋابلار،بىخەتەرلىك بىلىملىرى،يۇمشاق دېتال قاتارلىق مەزمۇنلىرىدىن تاللانغان نادىر تېمىلاردىن چىقىرىلغان تۇنجى سان ئېلېكترونلۇق ژورنىلى بولۇپ،كەڭ كومپيۇتېر مەستانىلىرىنىڭ ياخشى پايدىلىنىش ماتېرىيالى بولۇشىنى ئۈمىت قىلىمىز.بۇنىڭدىن كېيىنكى سانلىرىمىز ئايدا بىر قېتىم قەرەللىك ھالدا بىر سان چىقىرىلىدۇ.مەزمۇن ۋە سۈپەتكە تېخىمۇ ياخشى كاپالەتلىك قىلىمىز.ئىمتىھان،قۇربان ھېيت ۋە يېڭى يىلنىڭ تەڭلا كېلىشى سەۋەبىدىن ئالدىراشلىق ئىچىدە ياخشى قىلالمىغان بولۇشىمىز مۇمكىن.پىكىر-تەكلىپلىرىڭىزنى ئايىمىغايسىز.

ھۆرمەت بىلەن:

پروگراممىا ھەۋەسكارلىرى ئىجادىيەت گورۇپپىسى

2007-يىلى 1-ئاي