

نویسنده : Masood\_khat

جلسه یازدهم ۱۱

: sound Action



با کلیک بر روی آیکن پنجره مربوط به آن باز می شود که شما در شکل زیر آن را مشاهده می کنید . این پنجره مخصوص صدایی است که هنگام عبور ماوس یا کلیک ماوس از روی شی مورد نظر باید پخش شود .

در این پنجره دو لیست باز شونده را مشاهده می کنید که در کنار هر یک دو دکمه وجود دارد . لیست باز شونده اول با عنوان Mouse over the object مخصوص تنظیم صدایی است که هنگام حرکت ماوس از روی شی باید نواخته شود و لیست باز شونده دوم با عنوان Mouse click on object مخصوص صدایی است که در هنگام کلیک به روی شی باید نواخته شود .



مطابق شکل شما برای مشخص کردن صدای مورد نظرتان باید آن را بوسیله یکی از دکمه های سمت راست انتخاب کنید . دکمه اولی به شکل چند نقطه می باشد ، باعث باز شدن پنجره انتخاب فایل شده و بوسیله آن می توانید یک فایل صوتی با فرمت Wava را انتخاب کنید .


\* تذکر : بهتر است فایل های مورد نظرتان را در شاخه ای با عنوان sound و در کنار پروژه خود قرار دهید .

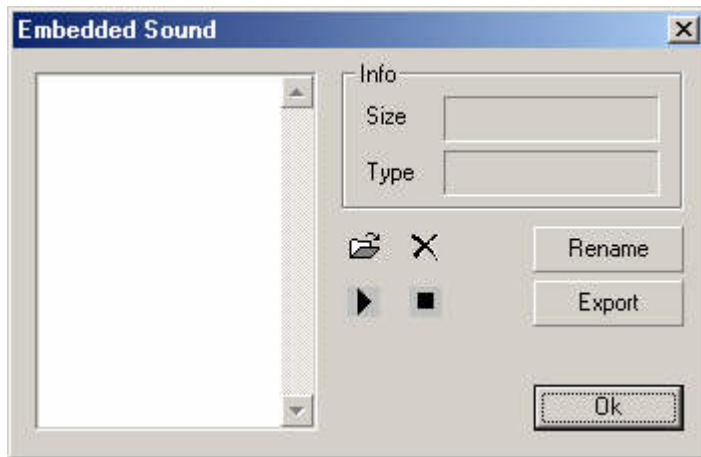
فراموش نکنید که مسیر مطلق با استفاده از <srcdir> به صورت مثلاً <srcdir>\sound\my sound.wav تغییر دهید با این کار زمانی که برنامه شما بر روی CD رفت و در اختیار مصرف کننده قرار گرفت به درستی کار کند.


استفاده از دکمه اولی زمانی مناسب است

که ما تعداد زیادی صداهاي گوناگون که حجم زیادی دارند برای قسمت های مختلف پروژه خود کمک بگیریم .

اما اگر تعداد صداها کم باشد یا مجموعه حجم آنها قابل ملاحظه نباشد (زیر یک مگابایت) می توانیم تمامی این صداها را به درون پروژه ببریم و خیالمان از بابت تعیین مسیر راحت باشد . این جور صداها را که بدون پروژه خود می بریم را صداهاي Embedded می نامیم .

رای Embedded کردن یک فایل صدا در داخل پروژه کافی است روی دکمه  کلیک کنید تا پنجره مخصوص Embedded Sound نمایان

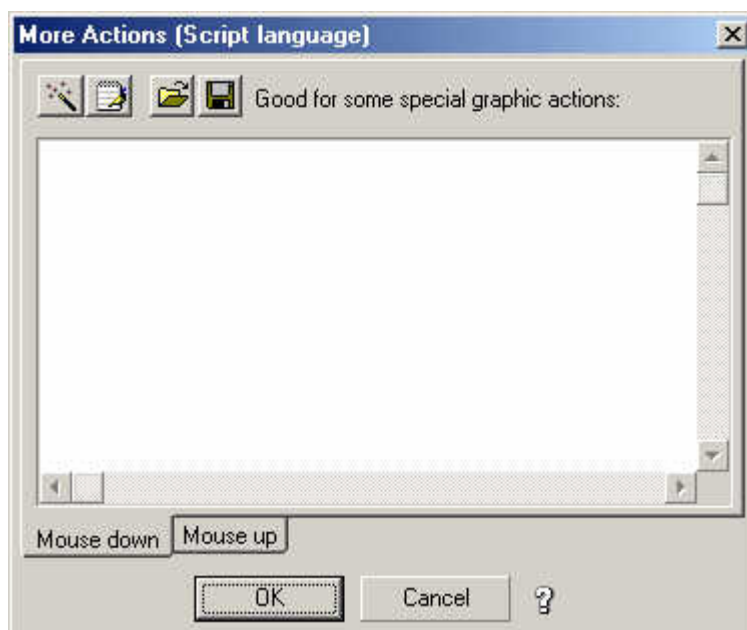



شود که شکل این پنجره را در زیر می بینید ؛ در این پنجره برای انتخاب فایل های صدا بر روی آیکن  کلیک می کنیم . زمانی که فایل مورد نظرم را در این پنجره انتخاب کردیم و به پنجره اصلی Embedded Sound بازگشتیم نام آن را در لیست این پنجره می توانید مشاهده کنید .

برای پخش صداهاي انتخاب شده به صورت آزمایشی می توانید بر روی

علامتها پخش یا Play کلیک کنید . و اگر هم از صداها خوشتان نیامد به وسیله دکمه حذف یا Delete می توانید آن را حذف نمایید . در نهایت پس از انتخاب صداهاي مورد نیاز بر روی دکمه OK کلیک نمایید . هنگامی که به پنجره Sound Action باز گردیم می توانید صداهاي انتخاب شده را در داخل لیست باز شونده مشاهده کنید . صداهاي مورد نظران را از لیست انتخاب کنید و در نهایت روی دکمه OK کلیک کنید .

قسمت بعدی More Action می باشد . با کلیک بر روی



آیکن  پنجره مربوط به آن باز می شود که شکل آن را در زیر می بینید ؛

اگر امکانات موجود در سه گزینه قبلی در Action برای شما کفایت نکرد در این پنجره می توانید از قابلیت بیشتر استفاده کنید .

البته این کار را باید با اسکریپت نویسی مخصوص MMB انجام دهید .

این پنجره شامل دو قسمت

است و در واقع شامل دو اسکرپت مجزا می باشد که همانگونه در شکل می بینید قسمت اول مربوط به اسکرپت اول می باشد که هنگامی اجرا می شود که ماوس بر روی شی پایین رود و قسمت دوم که مخصوص اسکرپت دوم است هنگامی اجرا می شود که کلید ماوس بر روی شی از حالت فشرده شده رها شود .


هر دو قسمت دکمه ای به شکل  برای ویزارد اسکرپت نویسی دارند.

## جلسه دوازدهم ۱۲

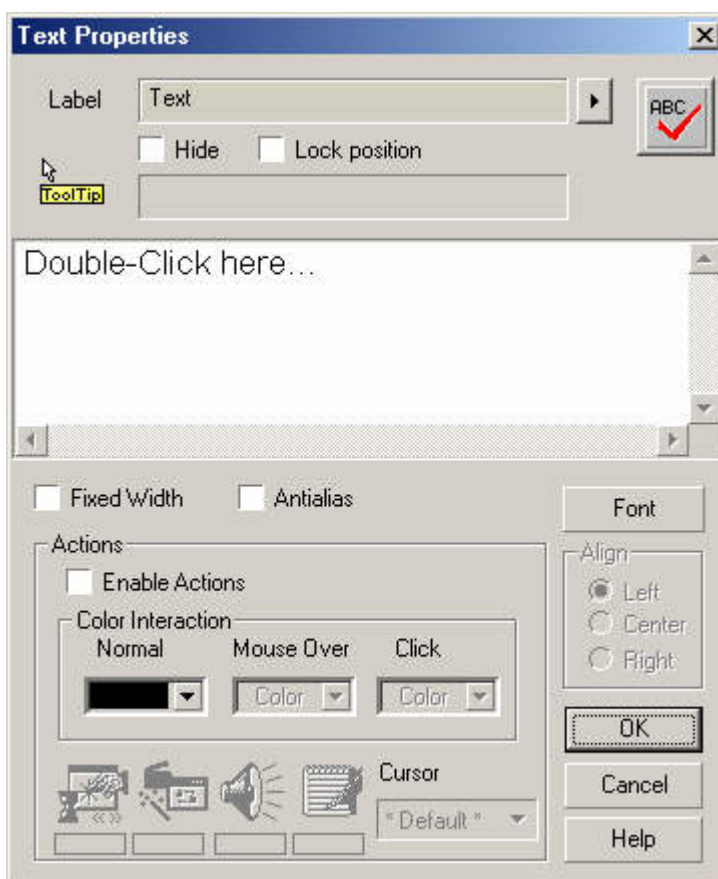
در این جلسه و چند جلسه بعد به توضیح در مورد اشیاء موجود در MMB می پردازیم .

### شیء Text :

این شیء برای ایجاد یک عبارت متنی بکار می رود احیاناً شما بر روی صفحه کاری نیاز به توضیحاتی در کنار دیگر اشیاء پیدا خواهید کرد یا اینکه به طور مجزا نیاز به معرفی چیز خاصی دارید که این شیء کمک فراوانی به شما می کند البته این شیء فقط برای توضیحات کوتاه یک خطی قابل استفاده است و برای توضیحات بیشتر می توانید از شیء Paragraph text که بعداً توضیح داده خواهد شد استفاده کنید .

برای انتخاب این شیء از نوار اشیاء بر روی آیکون شیء که به شکل  است کلیک کرده و سپس در مکانی در محیط کاری کلیک کنید تا نوشته Double\_click here ظاهر گردد .

برای انتخاب این شیء می توانید از منو Object گزینه Create و سپس گزینه Text را انتخاب کنید حال که شیء را روی صفحه کاری قرار دادید به سراغ پنجره خصوصیات آن می رویم برای این کار روی شیء کلیک کرده تا مشخص شود سپس بر روی آن کلیک راست می کنید و از منو باز شده گزینه Properties را انتخاب کنید آنرا در زیر می بینید .



این پنجره به قسمتهای زیر تقسیم می شود :

**Label :** در اینجا نام شیء مورد نظر را مشخص می کنید در زمانی که پروژه شما بزرگ می شود از اسامی مناسب استفاده کنید که در صورت نیاز به راحتی بتوانید از آن شیء استفاده کنید .

**Hide :** با علامت زدن این گزینه جعبه متن شما پنهان می گردد

که بعداً می توانید در قسمت Action با استفاده از گزینه های Show / hide یا Show / hide جعبه متن را مجدداً در محل خود بر روی صفحه پدیدار کنید .

Lock Postion : با علامت زدن این گزینه جعبه متن شما در مکانش ثابت شده و دیگر نمی توان آن را حرکت داد برای محرك کردن جعبه متن باید علامت این گزینه را بر دارید .

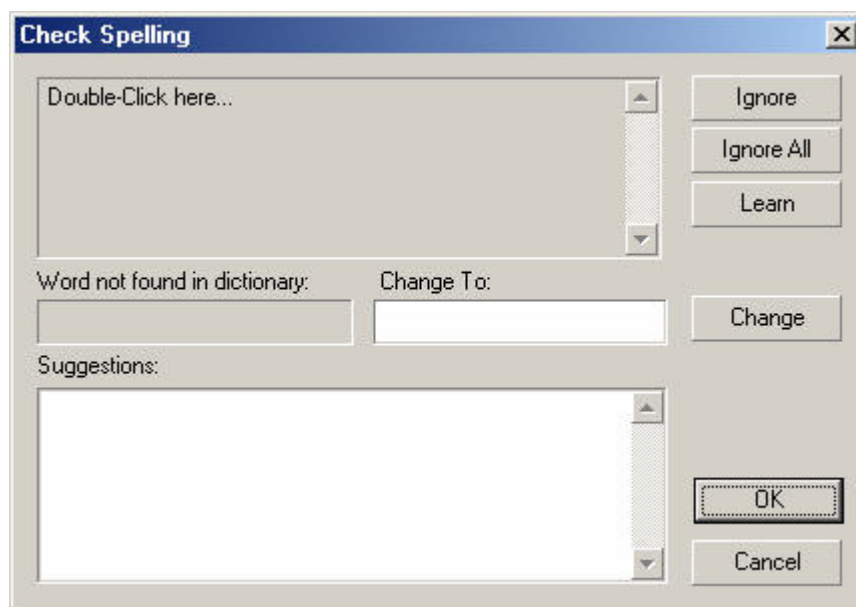
Double\_click here : این جعبه متنی عبارتی که در شی متنی نقش می بندد را نشان می دهد شما می توانید آن را به دلخواه خودتان تغییر دهید این همان متن انتخابی شما می باشد که می خواهید روی صفحه کاری نمایش یابد .



این آیکون که در سمت راست و بالای پنجره Properties قرار دارد برای کنترل املاي متن نوشته شده به کار می رود در صورتی که متن شما از نظر املاي کلمه مشکل داشته باشد پنجره Check spelling املاي صحیح کلمه مورد نظر را نشان می دهد پس از تصحیح کل متن دکمه OK را فشار دهید تا نتایج ثبت شود که شما شکل آن را در زیر می بینید .

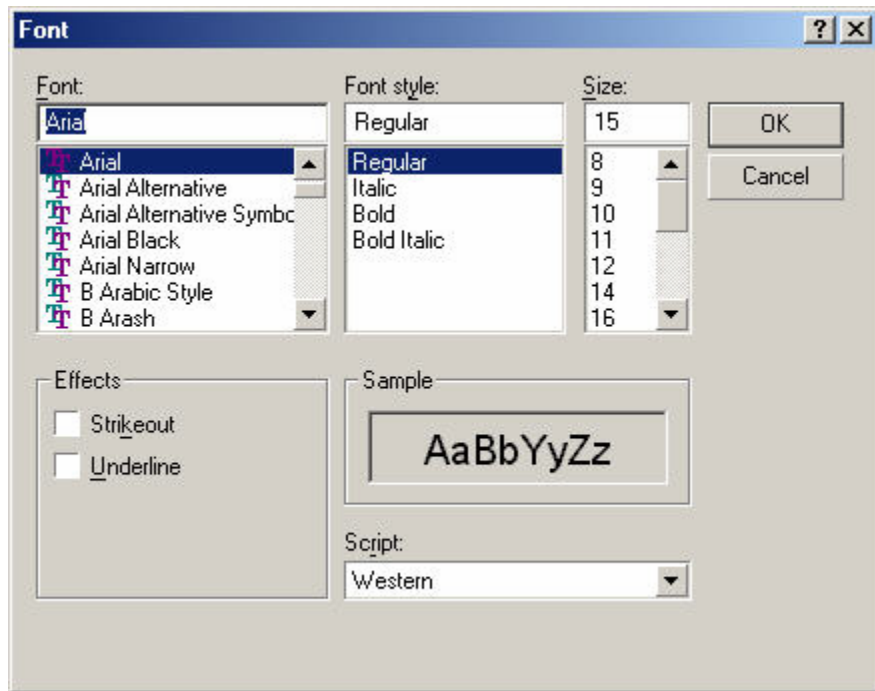
Fixed Width : با علامت زدن این گزینه نوشته شما از نظر پهنا فیکس می شود یعنی فضای خالی اطراف نوشته حذف می شود .

Antialias : با علامت زدن این گزینه نوشته شما کمی کشیدگی پیدا میکند و تغییر فونت می دهد .



Font : در صورت نیاز برای تغییر دادن نوع قلم و چگونگی نمایش آن از این دکمه استفاده می شود با فشردن دکمه فونت پنجره مخصوص آن باز می شود که در شکل شماره ۳ آن را می بینید همان طور که در شکل ملاحظه می کنید در این


پنجره قادر به مشخص کردن قلم دلخواه ، نوع نوشتار و اندازه آن می باشید ضمناً در این پنجره قادر به تغییر رنگ نوشته خود نیز هستید در صورتی که تنظیمات دلخواه را انجام داده و خواهان ثبت آن هستید روی دکمه OK کلیک کنید .



جلسه سیزدهم ۱۳

شیئی Paragraph Text :

از این شیئی برای ایجاد یک عبارت متنی استفاده می شود در صورتی که نیاز دارید توضیحاتی را در صفحات پروژه تان قرار دهید می توانید از این شیئی استفاده کنید مزیت این شیئی نسبت به شیئی Text در این است که می توانید چندین خط و در واقع پاراگرافی از نوشته ها را داشته باشید .


برای انتخاب این شیئی از نوار اشیا بر روی آیکون شیئی که چیزی شبیه به شکل  می باشد کلیک کرده تا شیئی مورد نظر انتخاب گردد ضمناً می توانید از منو Object گزینه Create و سپس گزینه Paragraph Text را انتخاب کنید .


برای قرار دادن این شیئی بر روی صفحه کاری از یک نقطه از صفحه کاری کلیک کرده و بدون رها کردن کلیک ماوس نشانه گر ماوس را به سمت دیگر بکشانید تا شیئی بر روی صفحه کاری نمایان شود پس از این کار باید عبارت ..... Paragraph Text را مشاهده می کنید در صورتی که میخواهید که این جعبه متن را بزرگتر یا کوچکتر کنید روی شیئی کلیک کرده تا نقطه چین اطراف این شیئی پدیدار شود با استفاده از مربع های راهنما در چهار طرف این شیئی می توانید اندازه جعبه متن را تغییر دهید . جهت مشاهده پنجره خصوصیات این شیئی با آبار کلیک متوالی بر روی شیئی یا استفاده از منوی Object و سپس گزینه Properties می توانید این پنجره را فعال کنید. این پنجره از قسمتهای زیر تشکیل شده است :

Lable : نام شي در این مکان مشخص مي شود.

Hide : با علامت زدن این گزینه شيي ما پنهان ميشود.

Lock Position : با علامت زدن این گزینه مکان شيي ما بر روي صفحه ثابت مي ماند.

 با فشردن این آيکون پنجره باز شده و فايل متني که قبلا ذخيره شده است را بازيابي مي کنيد و در جعبه متن قرار ميدهيد.

از این آيکون براي تصحيح املاي نوشتار استفاده کنيد. 

font : براي تغيير دادن نوع قلم و چگونگي نمايش آن از این دکمه استفاده کنيد از ليست باز شونده ي در زير دکمه font براي تغيير رنگ نوشتار خود استفاده کنيد .


Aligment : براي مرتب کردن نوشته خود از این قسمت استفاده کنيد با علامت زدن قسمت اول آن نوشته ما از سمت چپ مرتب مي شود و با زدن قسمت آخر آن نوشته ما از سمت راست مرتب مي شود در صورتي که قسمت دوم علامت زده شود خطوط متن نسبت به يك مرکز در وسط مرتب مي شود .

Scroll Bar : در صورتي که متن انتخابي شما از مکان تخصيص داده بيشتتر شده باشد این متن به صورت Scroll Bar نمايش مي يابد که شما قادر به پيمائش صفحه هستيد که این گزینه خود شامل دو قسمت زير مي باشد :

Standard : در صورت انتخاب این گزینه حالت پيمائش برجسته نمايش داده مي شود .

Flat : در صورت انتخاب این گزینه حالت پيمائش به صورت نخست نمايش داده مي شود پس از اتمام کار دکمه OK را بزويد تا تغييرات ثبت شود .

شيي Button :

در صورتي که بخواهيد عملي مانند پخش موزيك ، نمايش يك عكس و ... با فشردن تنها يك دکمه انجام شود مي توانيد از این شيي استفاده کنيد. براي انتخاب این شيي از نوار اشيا بر روي آيکون شيي که چيزي شبیه به شکل  است کليک کنيد و يا مي توانيد از منو Object گزینه Create و سپس گزینه Button را انتخاب کنيد پس از انتخاب شي در محل دلخواهي از صفحه کاري کليک کرده تا شي بر روي صفحه کاري قرار بگيرد.

براي مشاهده پنجره خصوصيات این شيي روي آن کليک راست کرده و سپس گزینه Properties را انتخاب کنيد و يا روي این شيي واقع بر صفحه کاري دو مرتبه کليک متوالي کنيد ضمناً مي توانيد از منو Object گزینه Properties را انتخاب کنيد که شکل آن را در زير مي بينيد. این پنجره از قسمتهاي زير تشکيل شده است :

Lable : نام شي در این مکان مشخص مي شود.

Hide : با علامت زدن این گزینه شيي ما پنهان ميشود.

Lock Position : با علامت زدن این گزینه مکان شيي ما بر روي صفحه ثابت مي ماند.

Text : این جعبه متن , عبارتي را که روي دکمه نوشته ميشود را مشخص مي کند.

Tool tip : این جعبه متن , عبارتی را مشخص می کند که هنگام قرار گرفتن ماوس بر روی دکمه به صورت کادر زرد رنگ کوچکی باید نمایش یابد. به این توضیحات مختصر Hint نیز می گویند.

Fill : در این قسمت می توانید رنگ دکمه را مشخص نمایید.

Text color : در این قسمت می توانید رنگ عبارتی را که روی دکمه نوشته میشود را مشخص کنید.

Style : این گزینه خود شامل دو گزینه زیر است :

Button : با علامت زدن این گزینه دکمه به همان صورت معمولی نمایش میابد.

Menu Item : با علامت زدن این گزینه دکمه از حالت اولیه خارج میشود , در صورتی که نشانگر ماوس بر روی دکمه برود , رنگ پس زمینه دکمه پدیدار میشود و دکمه حالت برجسته به خود می گیرد.

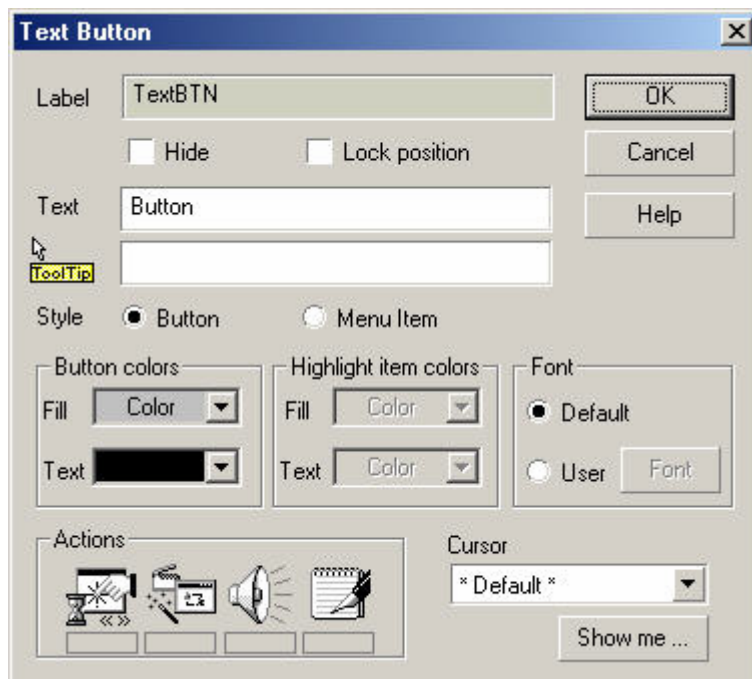
Font : برای تغییر دادن نوع قلم و چگونگی نمایش آن از این گزینه استفاده میشود. این قسمت دارای ۲ گزینه زیر است :

Default : این گزینه به طور پیش فرض علامت خورده است که عبارت روی دکمه با فونت پیش فرض ویندوز نمایش میابد.

User : با انتخاب این گزینه دکمه Font در کنار آن فعال میشود که می توانید در آن نوع قلم و اندازه دلخواهتان را انتخاب نمایید.

Cursor : در این قسمت می توانید مشخص کنید هنگامی که نمایشگر ماوس بر روی دکمه برود چه شکلی داشته باشد. مثلاً انتخاب Finger باعث میشود تا هنگامی که ماوس بر روی دکمه برود , شکل يك دست پیدا کند.

Show me : چنانچه توضیحات این بخش برایتان کافی نباشد با کلیک بر روی این گزینه برنامه ای اجرا میشود که توسط خود MMB نوشته شده است و توضیحاتی در مورد نحوه کار با دکمه را به شما خواهد داد.



Lable : نام شی در این مکان مشخص می شود.

Hide : با علامت زدن این گزینه شی ما پنهان میشود.

Lock Position : با علامت زدن این گزینه مکان شی ما بر روی صفحه ثابت می ماند.

Text : این جعبه متن , عبارتی را که روی دکمه نوشته میشود را مشخص می کند.

Tool tip : این جعبه متن , عبارتی را مشخص می کند

که هنگام قرار گرفتن ماوس بر روی دکمه به صورت کادر زرد رنگ کوچکی باید نمایش یابد. به این توضیحات مختصر Hint نیز می گویند.

Fill : در این قسمت می توانید رنگ دکمه را مشخص نمایید.

Text color : در این قسمت میتوانید رنگ عبارتی را که روی دکمه نوشته میشود را مشخص کنید.

Style : این گزینه خود شامل دو گزینه زیر است :

Button : با علامت زدن این گزینه دکمه به همان صورت معمولی نمایش میابد.

Menu Item : با علامت زدن این گزینه دکمه از حالت اولیه خارج میشود , در صورتی که نشانگر ماوس بر روی دکمه برود , رنگ پس زمینه دکمه پدیدار میشود و دکمه حالت برجسته به خود می گیرد.

Font : برای تغییر دادن نوع قلم و چگونگی نمایش آن از این گزینه استفاده میشود. این قسمت دارای ۲ گزینه زیر است :

Default : این گزینه به طور پیش فرض علامت خورده است که عبارت روی دکمه با فونت پیش فرض ویندوز نمایش میابد.

User : با انتخاب این گزینه دکمه Font در کنار آن فعال میشود که میتوانید در آن نوع قلم و اندازه دلخواهتان را انتخاب نمایید.


Cursor : در این قسمت میتوانید مشخص کنید هنگامی که نمایشگر ماوس بر روی دکمه برود چه شکلی داشته باشد. مثلاً انتخاب Finger باعث میشود تا هنگامی که ماوس بر روی دکمه برود , شکل يك دست پیدا کند.

Show me : چنانچه توضیحات این بخش برایتان کافی نباشد با کلیک بر روی این گزینه برنامه ای اجرا میشود که توسط خود MMB نوشته شده است و توضیحاتی در مورد نحوه کار با دکمه را به شما خواهد داد.

جلسه چهاردهم ۱۴

شیمی Bitmap :

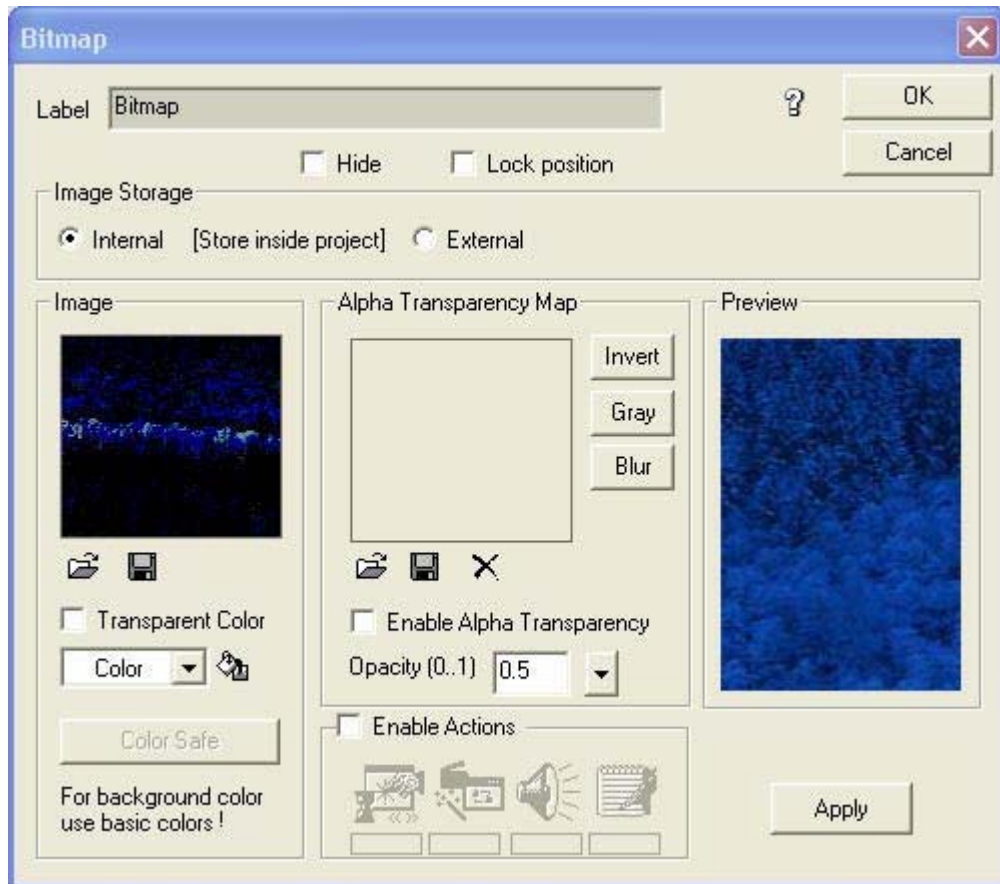
این شیمی می تواند يك تصویر گرافیکی را در داخل خود نمایش دهد. اکثر فرمت های معروف گرافیکی مانند gif, jpg, Bitamp, png, tif و توسط این شیمی پشتیبانی می شوند و قابل نمایش خواهند بود. برای قرار دادن يك تصویر در داخل پروژه می توانید از این شیمی استفاده کنید.

برای انتخاب این شیمی از نوار اشیا بر روی آیکون شیمی که چیزی شبه شکل  است کلیک بکنید ضمناً می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Bitamp را انتخاب کنید. پس از انتخاب شیمی نشانگر ماوس روی صفحه کاری ببرید که به شکل يك زاویه قائمه در می آید که در واقع نمایش دهنده محل بالا و سمت چپ تصویر است. این علامت را هر جای صفحه که کلیک کنید. گوشه بالا و سمت چپ تصویر از همانجا شروع خواهد شد. پس از کلیک بر روی صفحه کاری پنجره انتخاب فایل تصویری باز می شود و از شما تصویر را درخواست می کند .

با استفاده از این پنجره شکل مورد نظر خود را انتخاب کنید و سپس دکمه Open را بزنید ملاحظه خواهید کرد که شکل شما در محل مورد نظر در صفحه جاری پروژه قرار می گیرد. برای باز کردن پنجره خصوصیات این شیمی می توانید روی آن دو بار کلیک متوالی کنید یا بر روی آن کلیک راست کرده و



سپس از منوی باز شده گزینه Propertis را انتخاب کنید ضمناً می توانید از منوی Object گزینه Propertis را انتخاب کنید شکل زیر نمایانگر این پنجره می باشد.



این پنجره از قسمت‌های زیر تشکیل شده است.

**Lable :** در این جعبه متن اسم شیئی Bitamp را مشخص کنید.

**Hide :** با علامت زدن این گزینه شیئی ما پنهان می شود.

**Lock Position :** با علامت زدن این گزینه شیئی ما پنهان می شود.

**Image :** در این قسمت می توانید شمایل کوچکی از تصویر انتخابی را مشاهده فرمایید. در اینجا می توانید تصویر دیگری را جایگزین تصویر جاری کنید. برای این کار روی آیکون Open کلیک کنید و از پنجره انتخاب تصویر، که قبلاً شرح دادیم تصویر دیگری را انتخاب کنید. اگر زمینه تصویر شما با یک رنگ یکنواخت پر شده با علامت زدن گزینه Transparent Color رنگ زمینه را حذف کنید.

**Alpha tranparency Map :** در این قسمت می توانید یک تصویر دیگر را انتخاب کنید تا به صورت شفاف بر روی تصویر اولیه قرار گیرد. در این صورت هاله ای از تصویر اول، بر روی تصویر دوم دیده خواهد شد. فراموش نکنید برای فعال شدن این خصوصیت گزینه Enable Alpha Transparency را علامت بزنید. علامت زدن این گزینه به تنهایی و بدون انتخاب هیچ تصویر دومی ، باعث می شود تصویر اولیه به صورت نیمه شفاف دیده شود. در این حالت اگر اشیا دیگری در پشت آن باشد، به صورت محو دیده

خواهند شد. میزان شفافیت تصویر را می توانید توسط گزینه Opacity در همان قسمت تعیین کنید . مقدار پیش فرض آن يك می باشد که در واقع هیچ شفافیتی به تصویر نمی دهد. با استفاده از لغزنده کنار آن، اعداد کوچکتر از ۱ (مثلا ۰,۵) را امتحان کنید و تاثیر آن را بر روی تصویر ملاحظه فرمایید.

شبيي Bitamp Button :

با استفاده از این شبيي می توانید يك دکمه گرافیکی دلخواه به وجود آورید. این دکمه می تواند سه حالت مختلف به خود بگیرد.

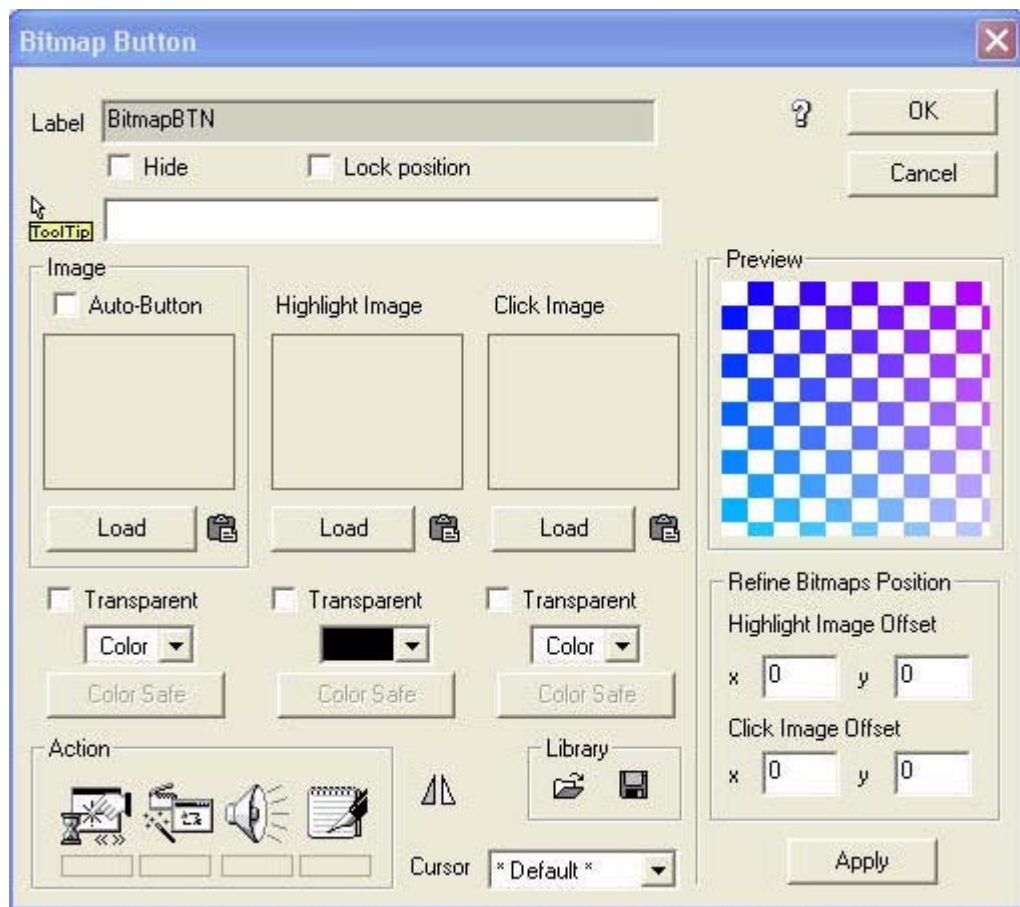
(۱) حالت عادی

(۲) حالتی که ماوس روی آن قرار می گیرد.

(۳) حالتی که روی آن کلیک می کنیم.

برای اینکه این سه حالت را برای دکمه مورد نظر خود ایجاد کنیم، احتیاج به سه شکل متفاوت داریم که این سه حالت را نمایش می دهد. این شکلها را خودتان نیز می توانید بسازید. برای این کار می توانید از نرم افزار های مانند Photoshop, Photo Paint, PaintShop Pro کمک بگیرید.

برای انتخاب این شبيي از نوار اشيا بر روی آيکون شبيي که چيزي شبييه به شکل است کلیک کنید و یا می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Bitamp Button را انتخاب کنید، حال نشانگر ماوس را که اکنون به صورت زاویه قائمه در آمده است را بر روی ناحیه ای از صفحه پروژه کلیک کنید، با این کار پنجره خصوصیات آن که شبييه به شکل زیر می باشد باز خواهد شد.



این پنجره از قسمت‌های زیر تشکیل می شود.

**Lable** : در این جعبه متن مشخص کننده نام شیئی Bitamp می باشد.

**Hide** : با علامت زدن این گزینه دکمه ناپدید می شود.

**Lock Position** : با علامت زدن این گزینه دکمه در سر جای خود ثابت می ماند.

**Tool Tip** : در این جعبه متن می توانید عباراتی را وارد کنید که می خواهید هنگام فرار گرفتن ماوس بر روی دکمه تصویریتان به صورت کادر زرد رنگ کوچکی نمایش یابد.

**Image** : در این قسمت شما باید تصویری را انتخاب کنید که می خواهید به عنوان دکمه عمل کند، با استفاده از دکمه Load می توانید تصویر مورد نظر خود را انتخاب کنید. علامت زدن گزینه Auto Button باعث می شود که تصویر به صورت کادر مستطیلی برجسته شود، و تصویر به صورت زمینه این کادر مستطیل در می آید.

توجه کنید که اگر این گزینه را علامت بزنید، تصاویر دوم و سوم غیر قابل دسترسی می شوند. علامت زدن گزینه Transparent باعث می شود تا اگر حاشیه شکل با رنگ یکنواختی پر شده باشد آن رنگ حذف شود. این قابلیت بسیار مهم است و باعث می شود تا بتوانند دکمه های دلخواه خود را به هر شکلی طراحی کنید و از حالت مستطیلی یکنواخت و خسته کننده فاصله بگیرید. مثلا می توانید روی یک زمینه سفید دکمه ای دایره ای یا بیضی یا هر شکلی که خودتان می پسندید ایجاد کنید، و سپس آن شکل را به داخل قسمت Image بیاورید. اکنون اگر گزینه Transparent را علامت بزنید، می بینید که رنگ زمینه حذف خواهد شد و دکمه شکل دایره ای بیضی یا طرح مورد نظرتان را خواهد گرفت. جعبه رنگ موجود در زیر گزینه Transparent به شما این امکان را می دهد تا رنگی غیر از رنگ زمینه دکمه را حذف کنید.

**Highlight Image** : در این قسمت نیز می توانید یک تصویر را انتخاب کنید. این تصویر هنگامی به جای تصویر اول نمایش می یابد که نشانگر ماوس روی دکمه قرار گیرد، بهتر است این تصویر را متناسب با تصویر اول انتخاب کنید. مثلا حالت نورانی یا برجسته ای از تصویر اول، تا در نظر کاربر این طور جلوه کند که هنگام حرکت ماوس روی دکمه آن تصویر فعال می شود. بقیه قسمت های این بخش مشابه قسمت Image می باشد.

**Click Image** : در این قسمت نیز می توانید یک تصویر را انتخاب کنید، این تصویر هنگام کلیک ماوس روی دکمه نمایش خواهد یافت. در اینجا نیز بهتر است تصویر را متناسب با تصویر اول انتخاب کنید. مثلا در این قسمت می توانید حالت فشرده شدن یا فرورفتگی به تصویر اول بدهید تا هنگام کلیک بر روی دکمه کاربر حساس کند که دکمه واقعا فشرده شده و فرورفته است. بقیه قسمت ها در این بخش مشابه قسمت Image است.

**Library** : در این قسمت شما می توانید از دکمه های از پیش آماده شده استفاده کنید یا دکمه دلخواه طراحی شده توسط خودتان را به کتابخانه دکمه های MMB اضافه کنید. برای بارگذاری دکمه های از

پیش آماده روی آیکون Open کلیک کنید و با استفاده از پنجره انتخاب فایل دکمه، یکی از دکمه های آماده در کتابخانه MMB را انتخاب کنید.

Cursor : از لیست باز شونده این قسمت نوع نشانگر ماوس (زمانی که بر روی شیئی قرار می گیرد) را انتخاب می کنیم.

Preview : در این قسمت خروجی کار را می توانید مشاهده کنید و اینکه دکمه هنگام اجرای برنامه چه شکلی خواهد داشت.


Refine Bitmap Position : تغییر دادن گزینه های این قسمت باعث می شود تا هنگام حرکت ماوس بر روی دکمه و با کلیک بر روی آن، دکمه به محل دیگری منتقل شود.

Highlight Image Offset : در x و y این قسمت مختصاتی را مشخص می کنید که هنگام قرار گرفتن نشانگر ماوس بر روی دکمه دومین تصویر دکمه در آن محل نمایش می یابد.

Click Image Offset : در x و y این قسمت مختصاتی را مشخص کنید که هنگام کلیک کردن ماوس بر روی دکمه، سومین تصویر دکمه در آن محل نمایش می یابد.

شیئی Edit Text box :

از این شیئی زمانی استفاده می شود که شما از کاربر بخواهید سوال خاصی بکنید و کاربر در قبال آن قادر به تایپ جمله ای باشد.

برای انتخاب این شیئی از نوار اشیا بر روی آیکون شیئی که چیزی شبیه به شکل  می باشد کلیک کرده تا شیئی مورد نظر انتخاب گردد ضمناً می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Edit Text box را انتخاب کنید.

سپس برای قرار دادن این شیئی بر روی صفحه کاری از يك نقطه از صفحه کاری کلیک کرده و بدون رها کردن کلید ماوس نشانگر ماوس را به سمت دیگر بکشانید تا جعبه متن بر روی صفحه کاری نمایان شود. در صورتی که بخواهید این جعبه متن را بزرگتر یا کوچکتر کنید روی شیئی بر روی صفحه کاری کلیک کنید تا نقطه چین اطراف آن و همچنین مربعهای راهنما بر روی این نقطه چینها ظاهر شود، با بردن نشانگر ماوس بر روی این مربعها قادر به بزرگ و کوچک کردن جعبه متن می باشید. برای مشاهده پنجره خصوصیات این شیئی با دو بار کلیک متوالی بر شیئی یا از منوی Object و سپس گزینه Properties می توانید این پنجره را فعال کنید. این پنجره از قسمت‌های زیر تشکیل شده است.

Lable : در اینجا نام شیئی را مشاهده می کنید.

Hide : با علامت زدن این گزینه شیئی ما از روی صفحه کاری پنهان می شود.

Lock Position : با علامت زدن این گزینه مکان شیئی ما بر روی صفحه ثابت می ماند.

**Default Text** : در این جعبه متن عبارتی را قرار می دهید که کاربر بعد از اجرای برنامه مشاهده می کند، در صورت نیاز می توانید جای آنرا خالی بگذارید.

**Fixed Width** : در صورتی که این گزینه را علامت بزنید جعبه متن بر حسب اندازه نوشته کوچکی یا بزرگ می شود.

**Font** : برای انتخاب نوع قلم و اندازه آن از این دکمه کمک بگیرید.

**Color** : برای تغییر رنگ نوشته از این گزینه استفاده می شود که خود به دو قسمت زیر تقسیم می شود.

**Text** : به وسیله این گزینه قادر خواهید بود که رنگ نوشته را مشخص کند.

**Solid Background** : توسط این گزینه قادر خواهید بود که رنگ پشت زمینه را عوض کنید.

**Tool Tip** : عبارتی که در این جعبه متن تایپ می شود زمانی مشاهده می شود که بعد از اجرای برنامه نشانگر ماوس بر روی متن (شیی) برود و این عبارت در یک مستطیل زرد رنگ نمایش می یابد.

**Out Put** : که خود شامل گزینه های زیر است.

**Type** : نوع متغیری را نشان می دهد که این جعبه متن می تواند در یافت کند.

**String** : برای استفاده یک رشته از این گزینه استفاده می شود.

**Integer** : زمانی که می خواهید کاراکتر عددی وارد شود از این قسمت استفاده کنید.

**Float** : زمانی که می خواهید کاراکتر عددی به همراه اعشار وارد شود از این قسمت استفاده کنید.

**To Variable** : نام خروجی که از Out Put گرفته می شود را در این محل در نظر بگیرید.