

الجزء رقم (7) من سلسلة البرمجة بلغة C باستخدام TURBO C

آخر تحديث لهذه النسخة: 2007/8/10

# عرض الصور

مع نوع 16 لون وذات الامتداد BMP

TURBO C PLUS PLUS باستخدام



برمجة: البراء عبد الرؤوف الرملي  
طرابلس / ليبيا

## هذا الكتاب مجاني

### مقدمة

هذا الكتيب يحتوي على توضيح مختصر لدالة بلغة C باستخدام TURBO C PLUS PLUS V3 تقوم بعرض الصور من نوع 16 لون وذات الامتداد BMP .  
والعلم فإن هذه المكتبة ليست من برمجتني , بل حملت عليها من موقع يعرض برامج "مفتوحة المصدر" هو:  
[www.programmersheaven.com](http://www.programmersheaven.com)  
ووضعتها هنا ليستفيد منها من لم يحمل عليها من قبل.  
وأريد أن أنبه على أن هذه المكتبات وغيرها لازالت تحتاج إلى تطوير وإضافات حتى تكون مفيدة, وهذا يقع على عاتقنا جميعا حتى نصل بها إلى المستوى المطلوب , إذا فهمي الآن بين يديك لتضيف إليها ما تظن أنه يرقى بها إلى المطلوب ثم تقوم بنشرها لعم الفائدة لنا جميعا , لأنه ما لم نتشارك بأفكارنا , فلن نتقدم خطوة إلى الأمام.

لأي تعليق أو ملاحظة على الكتاب "أرحب بالنقد البناء":

[sbr\\_system@yahoo.com](mailto:sbr_system@yahoo.com)

كما يمكنك زيارة موقعي:

[www.sbrsystem.8m.com](http://www.sbrsystem.8m.com)

**البراء عبد الرؤوف الرملي**

طرابلس/ليبيا

2007/8/10

[قال صلى الله عليه وسلم: ((كل ممنور ففي النار يجعل له  
بكل مورة مورها نفسا فيعذبه ففي جهنم)).  
قال ابن عباس: فإن كنت لا بد فاعلا فامنع الشجر وما لا نفس له].  
رواه البخاري ومسلم

## استدعاء مكتبة BITMAP.H

طرق استدعاء مكتبة: `bitmap.h`

### الطريقة الأولى:

وهذه هي الطريقة التي سنستخدمها في هذا الكتاب.  
قم بنسخ ملف المكتبة `bitmap.h` إلى المجلد `include` الموجود في المسار `c:\tc\box\include` ويتم بعد ذلك استدعاء المكتبة بالصيغة التالية:

```
#include<bitmap.h>
```

### الطريقة الثانية:

ضع ملف المكتبة `bitmap.h` في المسار الذي ترغب به.  
فلنفترض أنه `c:\tc\box\bitmap.h` بعد ذلك يتم استدعاء المكتبة بالصيغة التالية:

```
#include" c:\tc\box\bitmap.h"
```

مع ملاحظة كتابة العلامة `"\"` مرة واحدة في أول مرة، ومن ثم تكرارها مرتين بعد ذلك.

### الطريقة الثالثة:

أما إذا قمت بفتح برنامجك `"as project"` فيتم استدعاء المكتبة بالصيغة التالية:

```
#include"bitmap.h"
```

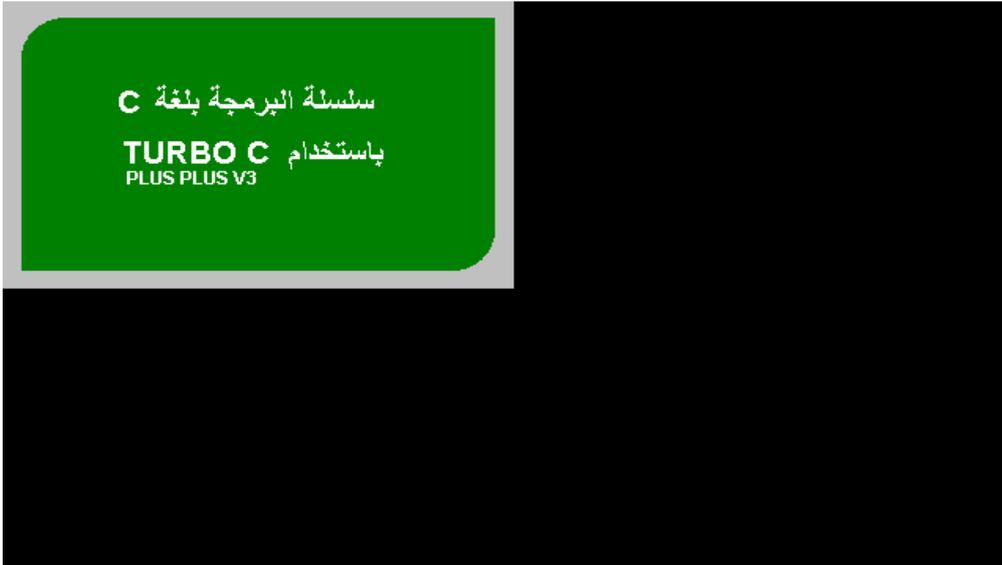
## دالة عرض الصور

### `displaybitmap(x,y,path);`

(x,y) تمثل مكان إحداثي الركن الأيسر العلوي للصورة المعروضة , بينما المصفوفة path هي عبارة عن مسار الصورة المراد عرضها , ويجب أن تكون من نوع 16 لون وذات الامتداد BMP , وأن تكون في المحدد وإلا لن يتمكن البرنامج من عرض شيء.

### مثال: هذا برنامج بسيط لمعرفة كيفية استخدام دالة عرض الصور:

الصورة التالية هي التي سيتم عرضها على الشاشة عند تنفيذ البرنامج:



```
#include<graphics.h>
#include<bitmap.h>
#include<conio.h>
void ini_g()
{
int gd=DETECT,gm;
initgraph(&gd,&gm,"C:\\TC\\BG");
}
void main()
{
int x=0,y=0;
char path[]="C:\\1.BMP";
ini_g();
displaybitmap(x,y,path);
getch();
closegraph();
}
```