

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

باستخدام **TURBO C** PLUS PLUS



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 برمجي , بل حصلت عليها من موقع يعرض برامج "مفتوحة المصدر" هو:

[www.programmersheaven.com](http://www.programmersheaven.com)

ووضعتها هنا ليستفيد منها من لم يحصل 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 , لذا فهنيئاً الآن بين يديك لتضيف إليها ما تظن أنه يرقى بها إلى المطلوب ثم تقوم بنشرها لتعم 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 ممور 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:**



```
#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();
}
```