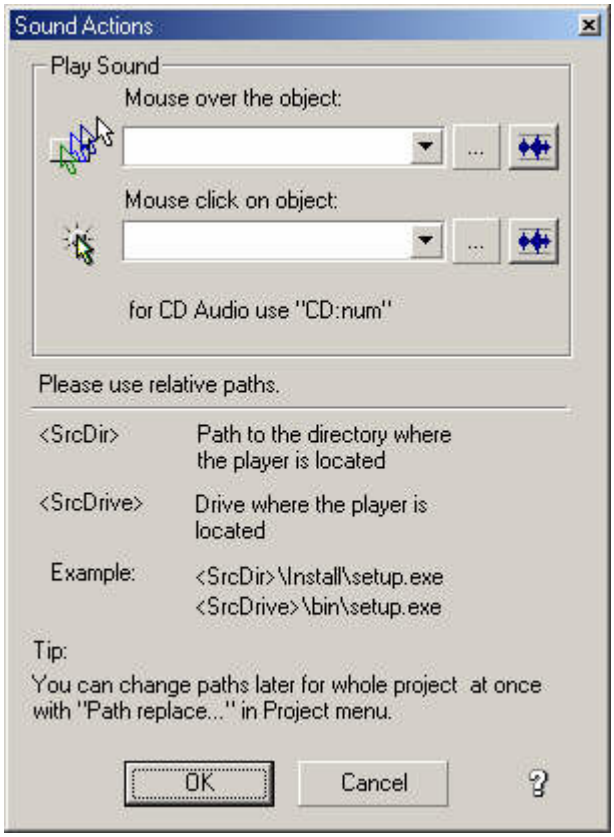
نويسنده : Masood_khat

جلسه يازدهم ١١

: sound Action

با كليك بر روي آيكونپنجره مربوط به آن باز مي شودكه شما در شكل زير آن را مشاهده مي كنيد . اين پنجره مخصوص صدايي است كه هنگام عبور ماوس يا كليك ماوس از روي شي مورد نظر بايد پخش شود .

در اين پنجره دو ليست باز شونده را مشاهده مي كنيد كه در كنار هر يك دو دكمه وجود دارد .ليست باز شونده اول با عنوان Mouse over the object مخصوص تنظيم صدايي است كه هنگام حركت ماوس از روي شي بايد نواخته شود و ليست باز شونده دوم با عنوان Mouse click on object مخصوص صدايي است كه در هنگام كليك به روي شي بايد نواخته شود .



مطابق شكل شما براي مشخص كردن صداي مورد نظرتان بايد آن را بوسيله يكي از دكمه هاي سمت راست انتخاب كنيد .دكمه اولي به شكل چند نقطه مي باشد ، باعث باز شدن پنجره انتخاب فايل شده و بوسيله آن مي توانيد يك فايل صوتي با فرمت Wava را انتخاب كنيد .

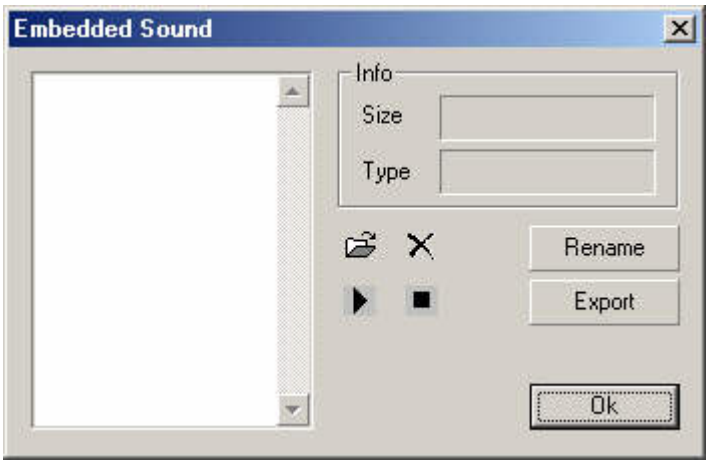
* تذكر : بهتر است فايل هاي مورد نظرتان را در شاخه اي با عنوان sound و در كنار پروژه خود قرار دهيد .

فراموش نكنيد كه مسير مطلق با استفاده از <srcdir> به صورت مثلاً <srcdir>\sound\my sound.wav تغيير دهيد با اين كار زماني كه برنامه شما بر روي CD رفت و در اختيار مصرف كننده قرار گرفت به درستي كار كند.

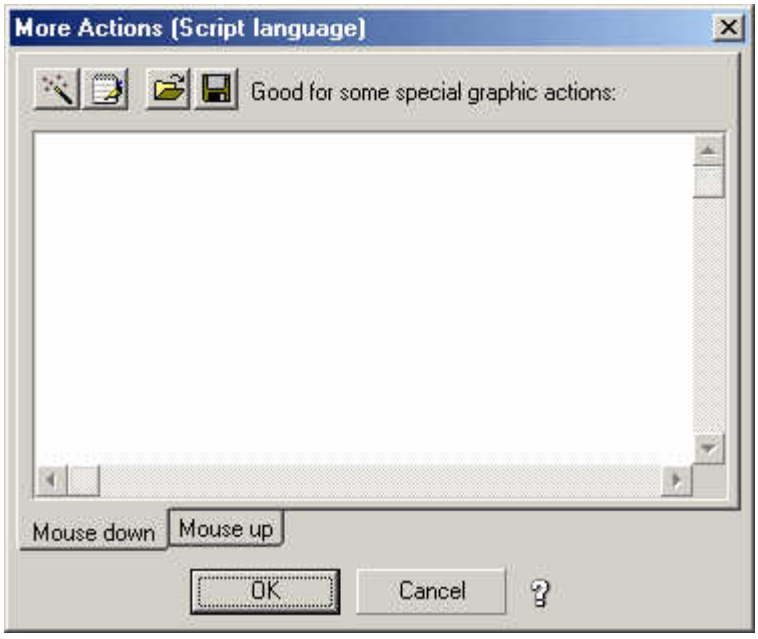
استفاده از دكمه اولي زماني مناسب است

كه ما تعداد زيادي صداهاي گوناگون كه حجم زيادي دارند براي قسمت هاي مختلف پروژه خود كمك بگيريم .
اما اگر تعداد صداها كم باشد يا مجموعه حجم آنها قابل ملاحظه نباشد (زير يك مگابايت) مي توانيم تمامي اين صداها را به درون پروژه ببريم و خيالمان از بابت تعيين مسير راحت باشد .
اين جور صداها را كه بدرون پروژه خود مي بريم را صداهاي Embedded مي ناميم .

راي Embedded كردن يك فايل صدا در داخل پروژه كافي است روي دكمهكليك كنيد تا پنجره مخصوصEmbedded Sound نمايان شود كه شكل اين پنجرا را در زير مي بينيد ؛در اين پنجره براي انتخاب فايل هاي صدا بر روي آيكونكليك مي كنيم .زماني كه فايل مورد نظرمان را در اين پنجره انتخاب كرديم و به پنجره اصليEmbedded Sound بازگشتيم نام آن را در ليست اين پنجره مي توانيد مشاهده كنيد .



براي پخش صداهاي انتخاب شده به صورت آزمايشي مي توانيد بر روي علامتها پخش يا Play كليك كنيد . و اگر هم از صداها خوشتان نيامد به وسيله دكمه حذف يا Delete مي توانيد آن را حذف نماييد . در نهايت پس از انتخاب صداهاي مورد نياز بر روي دكمه OK كليك نماييد .
هنگامي كه به پنجره Sound Action باز گرديم مي توانيد صداهاي انتخاب شده را در داخل ليست باز شونده مشاهده كنيد .صداهاي مورد نظرتان را از ليست انتخاب كنيد و در نهايت روي دكمه OK كليك كنيد .
قسمت بعدي More Action مي باشد .
با كليك بر روي آيكونپنجره مربوط به آن باز مي شود كه شكل آن را در زير مي بينيد ;



اگر امكانات موجود در سه گزينه قبلي در Action براي شما كفايت نكرد در اين پنجره مي توانيد از قابليت بيشتر استفاده كنيد .
البته اين كار را بايد با اسكريپت نويسي مخصوص MMB انجام دهيد .
اين پنجره شامل دوقسمت

است و در واقع شامل دو اسكريپت مجزا مي باشد كه همانگونه در شكل مي بينيد قسمت اول مربوط به اسكريپت اول مي باشد كه هنگامي اجرا مي شود كه ماوس بر روي شي پايين رود و قسمت دوم كه مخصوص اسكريپت دوم است هنگامي اجرا مي شود كه كليد ماوس بر روي شي از حالت فشرده شده رها شود .

هر دو قسمت دكمه اي به شكل  براي ويزارد اسكريپت نويسي دارند.

جلسه دوازدهم ۱۲

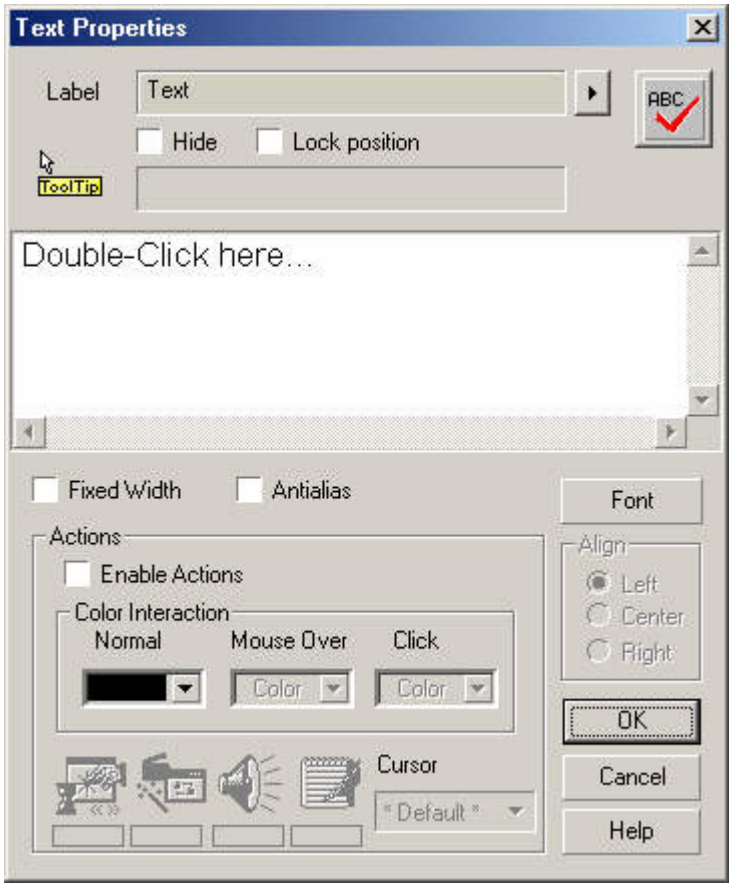
در اين جلسه و چند جلسه بعد به توضيح در مورد اشياء موجود در MMB مي پردازيم .

شيي Text :

اين شي براي ايجاد يك عبارت متني بكار مي رود احياناً شما بر روي صفحه كاري نياز به توضيحاتي در كنار ديگر اشيا پيدا خواهيد كرد يا اينكه به طور مجزا نياز به معرفي چيز خاصي داريد كه اين شي كمك فراواني به شما مي كند البته اين شي فقط براي توضيحات كوتاه يك خطي قابل استفاده است و براي توضيحات بيشتر مي توانيد از شيي Paragraph text كه بعداً توضيح داده خواهد شد استفاده كنيد .

براي انتخاب اين شي از نوار اشيا بر روي آيكون شيي كه به شكل  است كليك كرده و سپس در مكاني در محيط كاري كليك كنيد تا نوشته Double_click here ظاهر گردد .

براي انتخاب اين شي مي توانيد از منو Object گزينه Create و سپس گزينه Text را انتخاب كنيد حال كه شيي را روي صفحه كاري قرار داديد به سراغ پنجره خصوصيات آن مي رويم براي اين كار روي شي كليك كرده تا مشخص شود سپس بر روي آن كليك راست ميكنيد و از منو باز شده گزينه Properties را انتخاب كنيد آنرا در زير مي بينيد .



اين پنجره به قسمتهاي زير تقسيم مي شود :

Lable : در اينجا نام شي مورد نظر را مشخص ميكنيد دقت كنيد در زماني كه پروژه شما بزرگ مي شود از اسامي مناسب استفاده كنيد كه در صورت نياز به راحتي بتوانيد از آن شي استفاده كنيد .

Hide : با علامت زدن اين گزينه جعبه متن شما پنهان مي گردد

که بعداً مي توانيد در قسمت Action با استفاده از گزينه هاي Show يا Show / hide جعبه متن را مجدداً در محل خود بر روي صفحه پديدار كنيد .

Lock Postion : با علامت زدن اين گزينه جعبه متن شما در مكانش ثابت شده و ديگر نمي توان آن را حركت داد براي محرك كردن جعبه متن بايد علامت اين گزينه را بر داريد .

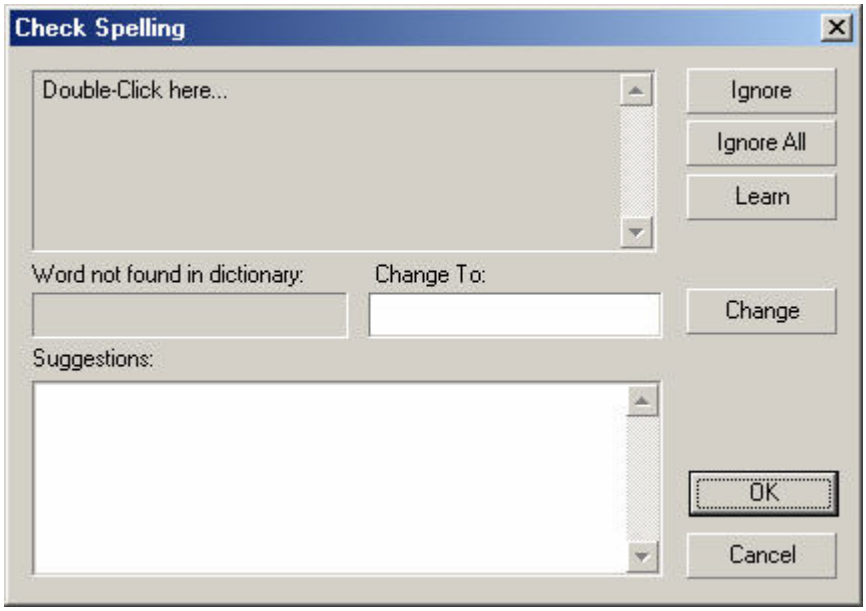
Double_click here : اين جعبه متني عبارتي كه در شي متني نقش مي بندد را نشان مي دهد شما مي توانيد آن را به دلخواه خودتان تغير دهيد اين همان متن انتخابي شما مي باشد كه مي خواهيد روي صفحه كاري نمايش يابد .



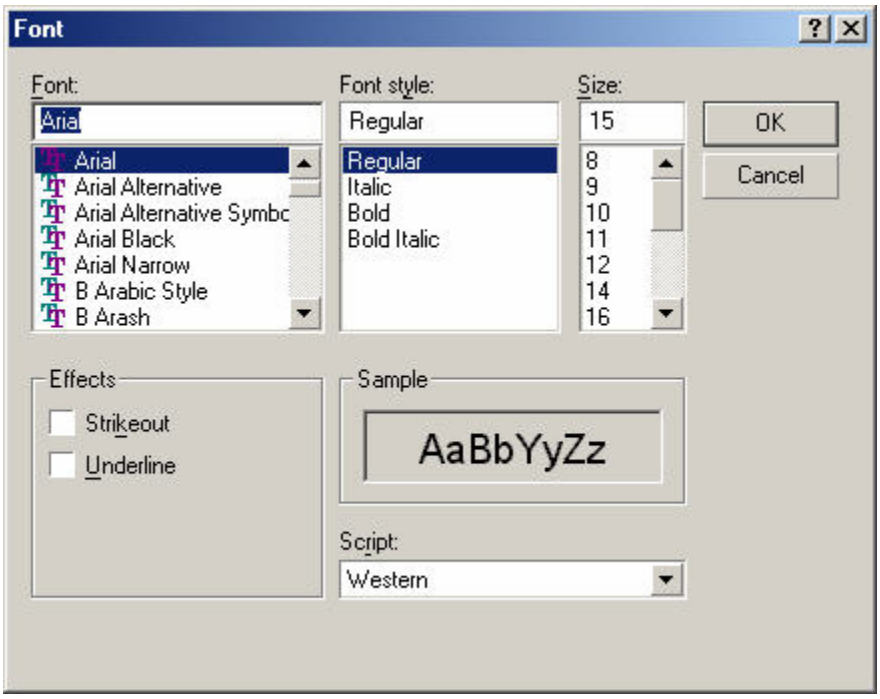
اين آيكون كه در سمت راست و بالاي پنجره Properties قرار دارد براي كنترل املاي متن نوشته شده به كار مي رود در صورتي كه متن شما از نظر املاي كلمه مشكل داشته باشد پنجره Check spelling املاي صحيح كلمه مورد نظر را نشان مي دهد پس از تصحيح كل متن دكمه OK را فشار دهيد تا نتايج ثبت شود كه شما شكل آن را در زير مي بينيد .

Fixed Width : با علامت زدن اين گزينه نوشته شما از نظر پهنا فيكس مي شود يعني فضاي خالي اطراف نوشته حذف مي شود .

Antialias : با علامت زدن اين گزينه نوشته شما كمي كشيدگي پيدا ميكند و تغيير فونت مي دهد .



Font : در صورت نياز براي تغيير دادن نوع قلم و چگونگي نمايش آن از اين دكمه استفاده مي شود با فشردن دكمه فونت پنجره مخصوص آن باز مي شود كه در شكل شماره ۳ آن را مي بينيد همان طور كه در شكل ملاحظه مي كنيد در اين پنجره قادر به مشخص كردن قلم دلخواه ، نوع نوشتار و اندازه آن مي باشيد ضمناً در اين پنجره قادر به تغيير رنگ نوشته خود نيز هستيد در صورتي كه تنظيمات دلخواه را انجام داده و خواهان ثبت آن هستيد روي دكمه OK كليك كنيد .



جلسه سيزدهم ۱۳

شيي Paragraph Text :

از اين شيي براي ايجاد يك عبارت متني استفاده مي شود در صورتي كه نياز داريد توضيحاتي را در صفحات پروژه تان قرار دهيد مي توانيد از اين شيي استفاده كنيد مزيت اين شيي نسبت به شي Text در اين است كه مي توانيد چندين خط و در واقع پاراگرافي از نوشته ها را داشته باشيد .

براي انتخاب اين شي از نوار اشيا بر روي آيكون شيي كه چيزي شبيه به شكل مي باشد كليك كرده تا شي مورد نظر انتخاب گردد ضمناً مي توانيد از منو Object گزينه Create و سپس گزينه Paragraph Text را انتخاب كنيد .

براي قرار دادن اين شي بر روي صفحه كاري از يك نقطه از صفحه كاري كليك كرده و بدون رها كردن كليك ماوس نشانه گر ماوس را به سمت ديگر بكشانيد تا شي بر روي صفحه كاري نمايان شود پس از اين كار بايد عبارت ..... Paragraph Text را مشاهده مي كنيد در صورتي كه ميخواهيد كه اين جعبه متن را بزرگتر يا كوچكتر كنيد روي شي كليك كرده تا نقطه چين اطراف اين شيي پديدار شود با استفاده از مربع هاي راهنما در چهار طرف اين شي مي توانيد اندازه جعبه متن را تغيير دهيد .

جهت مشاهده پنجره خصوصيات اين شي با ۲بار كليك متوالي بر روي شي يا استفاده از منوي Object و سپس گزينه Propertiesمي توانيد اين پنجره را فعال كنيد. اين پنجره از قسمتهاي زير تشكيل شده است :

Lable : نام شي در اين مكان مشخص مي شود.
Hide : با علامت زدن اين گزينه شيي ما پنهان ميشود.
Lock Position : با علامت زدن اين گزينه مكان شيي ما بر روي صفحه ثابت مي ماند.
 با فشردن اين آيكون پنجره باز شده و فايل متني كه قبلا ذخيره شده است را بازيابي مي كنيد و در جعبه متن قرار ميدهيد.
 از اين ايكون براي تصحيح املاي نوشتار استفاده كنيد.

font : براي تغيير دادن نوع قلم و چگونگي نمايش آن از اين دكمه استفاده كنيد از ليست باز شونده ي در زير دكمه font براي تغيير رنگ نوشتار خود استفاده كنيد .
Aligment : براي مرتب كردن نوشته خود از اين قسمت استفاده كنيد 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 كه قسمت دوم علامت زده شود خطوط متن نسبت به يك مركز در وسط مرتب مي شود .
Scroll Bar : در صورتي كه متن انتخابي شما از مكان تخصيص داده بيشتر شده باشد اين متن به صورت Scroll Bar نمايش مي يابد كه شما قادر به پيمايش صفحه هستيد كه اين گزينه خود شامل دو قسمت زير مي باشد :
Standard : در صورت انتخاب اين گزينه حالت پيمايش برجسته نمايش داده مي شود .
Flat : در صورت انتخاب اين گزينه حالت پيمايش به صورت نخست نمايش داده مي شود پس از اتمام كار دكمه OK را بزنيد تا تغييرات ثبت شود .

شيي Button :
در صورتي كه بخواهيد عملي مانند پخش موزيك ، نمايش يك عكس و ... با فشردن تنها يك دكمه انجام شود مي توانيد از اين شيي استفاده كنيد. براي انتخاب اين شيي از نوار اشيا بر روي آيكون شيي كه چيزي شبيه به شكلاست كليك كنيد و يا مي توانيد از منو Object گزينه Create و سپس گزينه Button را انتخاب كنيد پس از انتخاب شي در محل دلخواهي از صفحه كاري كليك كرده تا شي بر روي صفحه كاري قرار بگيرد.
براي مشاهده پنجره خصوصيات اين شيي روي آن كليك راست كرده و سپس گزينه Properties را انتخاب كنيد و يا روي اين شيي واقع بر صفحه كاري دو مرتبه كليك متوالي كنيد ضمناً مي توانيد از منو Object گزينه Properties را انتخاب كنيد كه شكل آن را در زير مي بينيد. اين پنجرا از قسمتهاي زير تشكيل شده است :

Lable : نام شي در اين مكان مشخص مي شود.
Hide : با علامت زدن اين گزينه شيي ما پنهان ميشود.
Lock Position : با علامت زدن اين گزينه مكان شيي ما بر روي صفحه ثابت مي ماند.
Text : اين جعبه متن , عبارتي را كه روي دكمه نوشته ميشود را مشخص مي كند.

Tool tip : اين جعبه متن , عبارتي را مشخص مي كند كه هنگام قرار گرفتن ماوس بر روي دكمه به صورت كادر زرد رنگ كوچكي بايد نمايش يابد. به اين توضيحات مختصر Hint نيز مي گويند.

Fill : در اين قسمت ميتوانيد رنگ دكمه را مشخص نماييد.

Text color : در اين قسمت ميتوانيد رنگ عبارتي را كه روي دكمه نوشته ميشود را مشخص كنيد.

Style : اين گزينه خود شامل دو گزينه زير است :

Button : با علامت زدن اين گزينه دكمه به همان صورت معمولي نمايش ميابد.

Menu Item : با علامت زدن اين گزينه دكمه از حالت اوليه خار ج ميشود , در صورتي كه نشانگر ماوس بر روي دكمه برود , رنگ پس زمينه دكمه پديدار ميشود و دكمه حالت برجسته به خود مي گيرد.

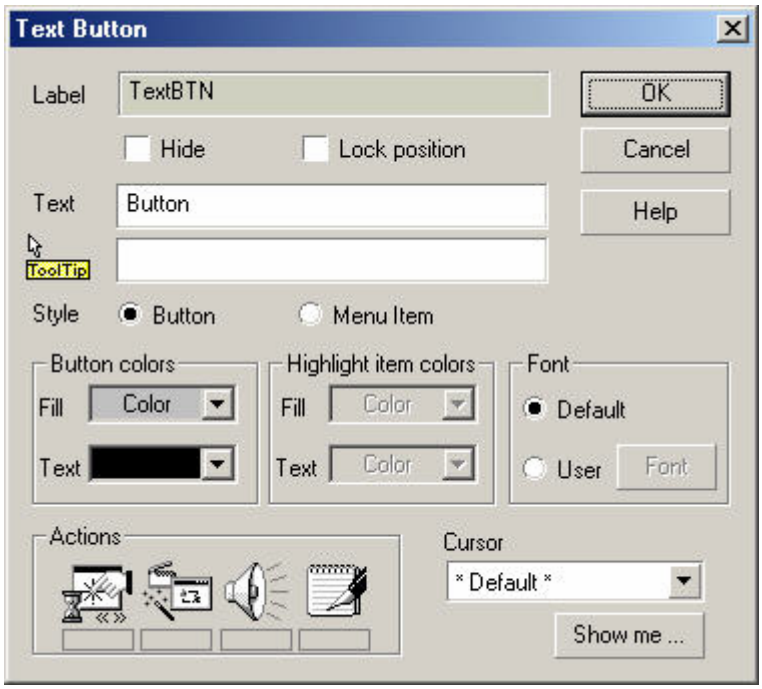
Font : براي تغيير دادن نوع قلم و چگونگي نمايش آن از اين گزينه استفاده ميشود. اين قسمت داراي ٢ گزينه زير است :

Default : اين گزينه به طور پيش فرض علامت خورده است كه عبارت روي دكمه با فئنت پيش فرض ويندوز نمايش ميابد.

User : با انتخاب اين گزينه دكمه Font در كنار آن فعال ميشود كه ميتوانيد در آن نوع قلم و اندازه دلخواهتان را انتخاب نماييد.

Cursor : در اين قسمت ميتوانيد مشخص كنيد هنگامي كه نمايشگر ماوس بر روي دكمه برود چه شكلي داشته باشد. مثلآ انتخاب Finger باعث ميشود تا هنگامي كه ماوس بر روي دكمه برود , شكل يك دست پيدا كند.

Show me : چنانچه توضيحات اين بخش برايتان كافي نباشد با كليك بر روي اين گزينه برنامه اي اجرا ميشود كه توسط خود MMB نوشته شده است و توضيحاتي در مورد نحوه كار با دكمه را به شما خواهد داد.



Lable : نام شي در اين مكان مشخص مي شود.

Hide : با علامت زدن اين گزينه شيي ما پنهان ميشود.

Lock Position : با علامت زدن اين گزينه مكان شيي ما بر روي صفحه ثابت مي ماند.

Text : اين جعبه متن , عبارتي را كه روي دكمه نوشته ميشود را مشخص مي كند.

Tool tip : اين جعبه متن , عبارتي را مشخص مي كند كه هنگام قرار گرفتن ماوس بر روي دكمه به صورت كادر زرد رنگ كوچكي بايد نمايش يابد. به اين توضيحات مختصر Hint نيز مي گويند.

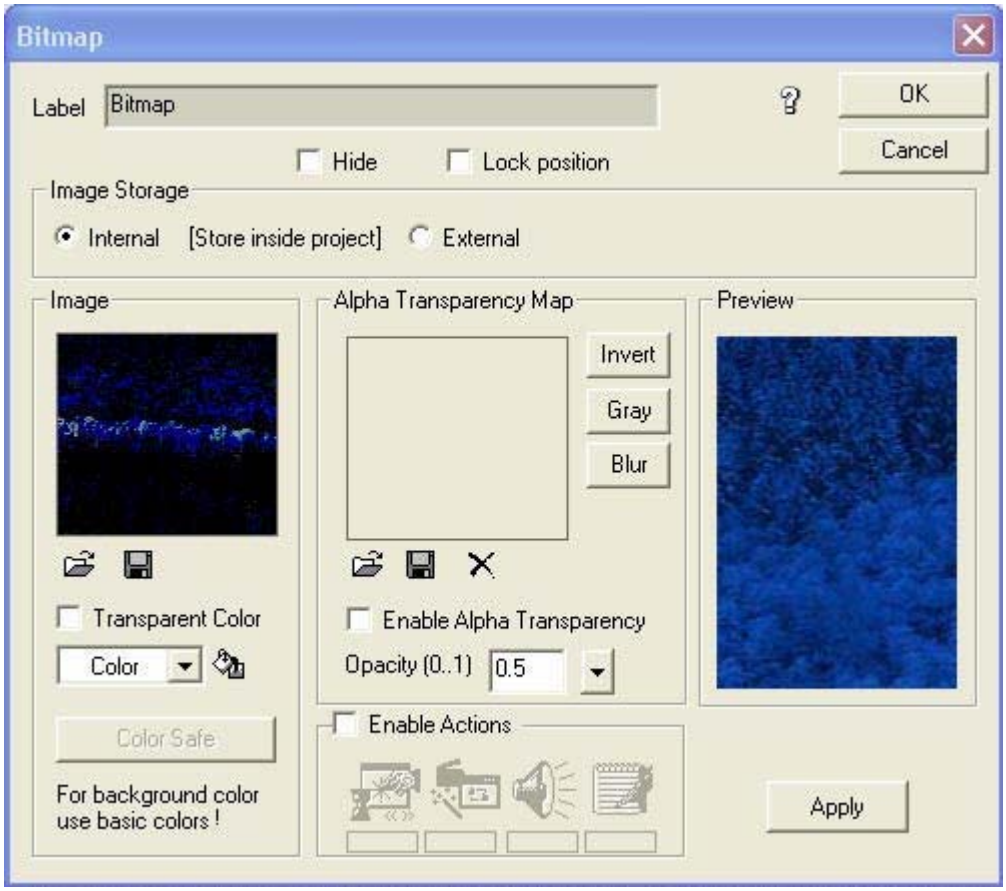
Fill : در اين قسمت ميتوانيد رنگ دكمه را مشخص نماييد.

Text color : در این قسمت میتوانید رنگ عبارتي را که روي 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 معمولي نمایش میابد.
Menu Item : با علامت زدن این گزینه دکمه از حالت اولیه خار ج میشود , در صورتي که نشانگر ماوس بر روي دکمه برود , رنگ پس زمینه دکمه پدیدار میشود و دکمه حالت برجسته به خود مي گیرد.
Font : براي تغییر دادن نوع قلم و چگونگي نمایش آن از این گزینه استفاده میشود. این قسمت داراي ۲ گزینه زیر است :
Default : این گزینه به طور پیش فرض علامت خورده است که عبارت روي دکمه با فئنت 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 هنگامي که نمایشگر ماوس بر روي دکمه برود چه شکلي داشته باشد. مثلآ انتخاب Finger باعث میشود تا هنگامي که ماوس بر روي دکمه برود , شکل یك دست پیدا کند.
Show me : چنانچه توضیحات این بخش برایتان کافي نباشد با کلیك بر روي این گزینه برنامه اي اجرا میشود که توسط خود MMB نوشته شده است و توضیحاتي در مورد نحوه کار با دکمه را به شما خواهد داد.

جلسه چهاردهم ۱۴

شیي Bitmap :
این شیي می تواند یك تصویر گرافیکی را در داخل خود نمایش دهد. اکثر فرمت های معروف گرافیکی مانند jpg, Bitamp, png, tif و Gif توسط این شیي پشتیباني می شوند و قابل نمایش خواهند بود.
برای قرار دادن یك تصویر در داخل پروژه می توانید از این شیي استفاده کنید.
برای انتخاب این شیي از نوار اشیا بر روی آیکون شیي که چیزي شبه شکل است کلیك بکنید ضمنا می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Bitamp را انتخاب کنید. پس از انتخاب شیي نشانگر ماوس روی صفحه کاری ببرید که به شکل یك زاویه قائمه در می آیدکه در واقع نمایش دهنده محل بالا و سمت چپ تصویر است. این علامت را هر جای صفحه که کلیك کنید. گوشه بالا و سمت چپ تصویر از همانجا شروع خواهد شد. پس از کلیك 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 ملاحضه خواهید کرد که شکل شما در محل مورد نظر در صفحه جاری پروژه قرار می گیرد. برای باز کردن پنجره خصوصیات این شیي می توانید روی آن دو بار کلیك متوالی کنید یا بر روی آن کلیك راست کرده و

سپس از منوی باز شده گزینه Propertis را انتخاب کنید ضمنا 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 شيي Bitamp را مشخص کنید.

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

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

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

Alpha tranparency Map : در این قسمت می توانید يك 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 تنهايي 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 یك می باشد که در واقع هیچ شفافیتي 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 ملاحضه فرمایید.

شيي Bitamp Button :

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

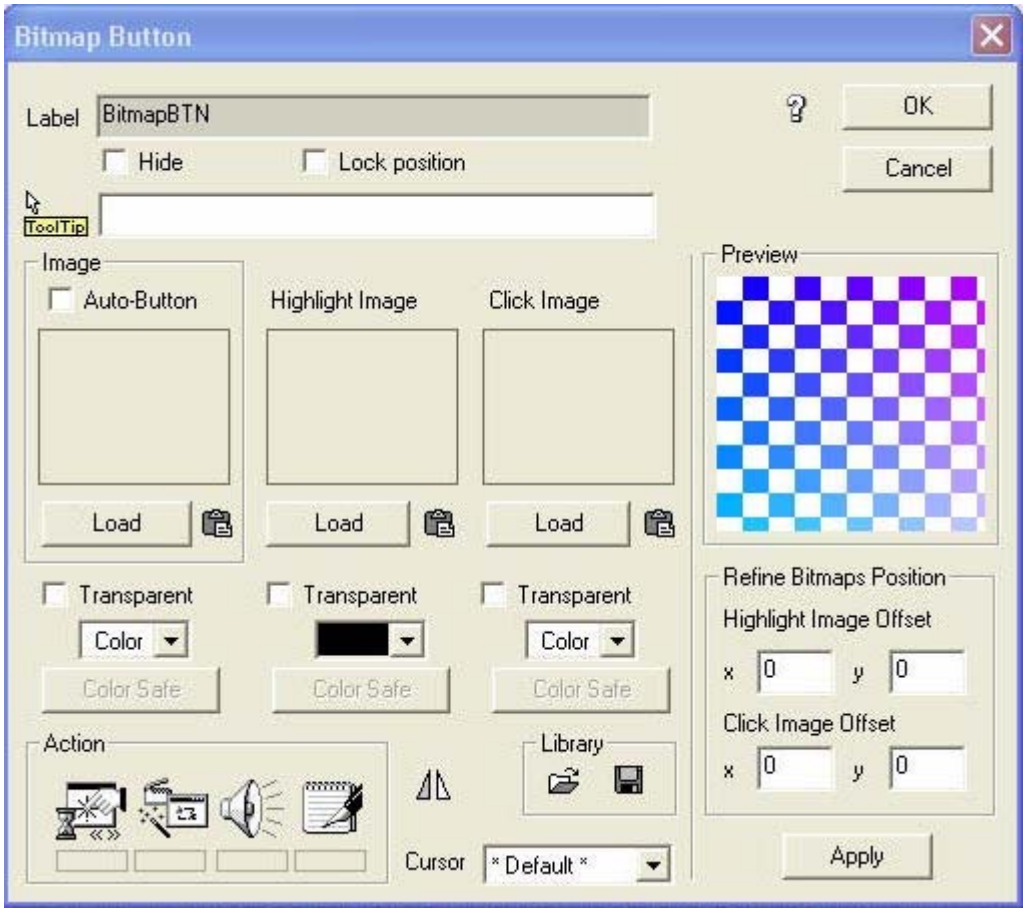
۱) حالت عادی

۲) حالتی که ماوس روی آن قرار می گیرد.

۳) حالتی که روی آن کلیك 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 شيي از نوار اشیا بر روی آیکون شيي که چیزي شبیه به شکل است کلیك 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 کلیك کنید، با این کار پنجره خصوصیات آن که شبیه به شکل زیر می باشد باز خواهد شد.



این پنجره از قسمتهای زیر تشکیل می شود.

Lable : در این جعبه متن مشخص کننده نام شيي 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 مستطیلي 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 يك زمینه سفید دکمه ای دایره ای یا بیضوی 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 یا 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 يك تصویر را انتخاب کنید. این تصویر هنگامی به جای تصویر اول نمایش مي 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 قسمتهای این بخش مشابه قسمت Image می باشد.

Click Image : در این قسمت نیز می توانید يك تصویر را انتخاب کنید، این تصویر هنگام کلیك 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 کلیك بر روی دکمه کاربر حساس کند که دکمه واقعا فشرده شده و فرورفته است. بقیه قسمتها 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 کلیك 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 شيي 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 Bitamp Position : تغییر دادن گزینه های این قسمت باعث می شود تا هنگام حرکت ماوس بر روی دکمه و با کلیك 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 مي یابد.

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

شيي Edit Text box :
از این شيي 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 شيي از نوار اشیا بر روی آیکون شيي که چیزي شبیه به شکلمی باشد کلیك کرده تا شيي مورد نظر انتخاب گردد ضمنا می توانید از منوی Object گزینه Create و سپس گزینه Edit Text box را انتخاب کنید.
سپس برای قرار دادن این شيي بر روی صفحه کاری از یك نقطه از صفحه کاری کلیك 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 شيي بر روی صفحه کاری کلیك 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 شيي با دو بار کلیك متوالی بر شيي 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 شيي را مشاهده می کنید.
Hide : با علامت زدن این گزینه شيي ما از روی صفحه کاری پنهان می شود.

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

Deafault 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 (شيي) برود و ابن عبارت در يك مستطيل زرد رنگ نمايش مي يابد.

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 يك 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 کارکتر 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 نطر بگیرید.