

رابط گرافیکی کاربر در

MATLAB GUI

ساخت رابط گرافیکی (صفحه اصلی، نوار ابزار و منو، منوی متنی و کادرهای محاوره‌ای) به کمک MATLAB GUI

ساخت Install و Autorun برای استفاده عمومی از رابط گرافیکی به کمک نرم افزارهای مربوطه

ساخت فایل اجرایی از رابط گرافیکی به کمک MATLAB Compiler

مؤلف:

مهندس مهدی محامی

| | |
|---------------------|---|
| سرشناسه | محمای، مهدی، ۱۳۶۲- |
| عنوان و نام پدیدآور | رابط گرافیکی کاربر در GUI MATLAB / مؤلف مهدی محمای. |
| مشخصات نشر | تهران: پارسیا، ۱۳۹۳. |
| مشخصات ظاهری | ص. ۲۲۴. |
| شابک | ۹۷۸-۶۰۰-۷۰۱۰-۴۳-۳: |
| وضعیت فهرست‌نویسی | فیبا: |
| موضوع | متلب (MATLAB) (برنامه کامپیوتر) |
| رده بندی کنگره | QA۳۹۷/م۲۷۱۸ ۱۳۹۳: |
| رده بندی دیویی | ۵۱۸/۰۲۸۵۵۳۶: |
| شماره کتابشناسی ملی | ۳۸۲۲۴۶۱: |

رابط گرافیکی کاربر در MATLAB

| | |
|-------------|-------------------|
| مؤلف: | مهدی محمای |
| ناشر: | پارسیا |
| شمارگان: | ۵۰۰ نسخه |
| مدیر تولید: | محمدرضا نصیرنیا |
| نوبت چاپ: | اول- ۱۳۹۳ |
| شابک: | ۹۷۸-۶۰۰-۷۰۱۰-۴۳-۳ |

قیمت: ۱۳۰۰۰ تومان

نمایشگاه دائمی و مرکز پخش:

نوآور: تهران - خ انقلاب، خ فخررازی، خ شهدای ژاندارمری نرسیده به خ دانشگاه ساختمان ایرانیان،

پلاک ۵۸، طبقه دوم، واحد ۶

تلفن: ۶۶۴۸۴۱۸۹

www.noavarpub.com

فروشگاه ۱: تهران خ انقلاب، نبش خ ۱۲ فروردین پلاک ۱۳۱۰، کتابفروشی الیاس تلفن: ۶۶۹۵۵۸۷۸ - ۶۶۴۰۵۰۸۴

فروشگاه ۲: تهران خ انقلاب، بین خ ۱۲ فروردین و اردیبهشت، پلاک ۱۳۱۲، کتابفروشی صانعی تلفن: ۶۶۴۰۹۹۲۴ - ۶۶۴۰۵۳۸۵

فروشگاه ۳: تهران خ انقلاب، مقابل دانشگاه تهران، جنب بانک ملت، پلاک ۱۲۱۲، کتابفروشی گوتنبرگ تلفن: ۶۶۴۱۳۹۹۸ - ۶۶۴۰۲۵۷۹

فروشگاه ۴: اصفهان، م انقلاب، خ چهار باغ عباسی ابتدای خ سید علی خان، کتابفروشی مهرگان تلفن: ۰۳۱۱۲۲۱۳۷۵۱

فروشگاه ۵: تبریز، خ امام، فلکه دانشگاه، اول خ دانشگاه، کتابفروشی علامه تلفن: ۰۴۱۱۳۳۴۱۶۶۹ - ۰۴۱۱۳۳۴۱۹۸۶

کلیه حقوق چاپ و نشر این کتاب مطابق با قانون حقوق مؤلفان و مصنفان مصوب سال ۱۳۴۸ برای ناشر محفوظ و منحصرأ متعلق به نشر پارسیا می‌باشد. لذا هر گونه استفاده از کل یا قسمتی از این کتاب (از قبیل هر نوع چاپ، فتوکپی، اسکن، عکس‌برداری، نشر الکترونیکی، هر نوع انتشار به صورت اینترنتی، سی دی، دی وی دی، فیلم فایل صوتی یا تصویری و غیره) بدون اجازه کتبی از نشر پارسیا ممنوع بوده و شرعاً حرام است و متخلفین تحت پیگرد قانونی قرار می‌گیرند

فهرست مطالب

مقدمه مؤلف:

مقدمه:

فصل اول: ساخت سریع یک نرم افزار در قالب دو مثال ساده

مثال ۱

مثال ۲

فصل دوم: تنظیمات قبل از شروع پروژه ساخت یک نرم افزار

فصل سوم: معرفی تمام اجزاء محیط GUIDE و برنامه نویسی برای اشیاء

نوار اشیاء

Selec

Push Butto

Slide

Radio Butto

Check Box

Edit Tex

Static Tex

Pop-up Men

Listbo

Toggle Butto

Table

Axes

Panel

Button Group

ActiveX Control

نوار ابزار

نوار منو

فصل چهارم: ساخت نوار ابزار، نوار منو و منوی متنی در محیط GUIDE

چگونه برای نرم افزار خود یک نوار ابزار با دکمه های دلخواه بسازیم؟

چگونه برای نرم افزار خود یک نوار منو بسازیم؟

چگونه برای نرم افزارمان یک منوی متنی بسازیم؟

تلفن: ۰۲۱-۶۶۴۸۴۱۹۱

فصل پنجم: ساخت کادرهای محاوره‌ای

فصل ششم: ساخت یک GUI با کدنویسی و بدون استفاده از محیط GUIDE

ایجاد اشیاء (Object)

ترازبندی اشیاء

مشخص کردن ترتیب پرش با Tab (Tab Order)

ساخت نوار ابزار (Toolbar)

ساخت نوار منو (Menubar)

ساخت منوی متنی (Context Menu)

انواع Callback

فصل هفتم: بررسی سایر توابع قابل استفاده در یک طرح GUI

توابعی برای گسترش یک طرح GUI

توابعی برای پیدا کردن اشیاء

توابعی برای بهبود کار

توابعی برای کنترل اجرای برنامه

فصل هشتم: تهیه طرح‌های پیشرفته و ذکر چند نکته

فصل نهم: بررسی خواص اشیاء

خواص Uicontrol

خواص Uipanel

خواص Uibuttongroup

خواص Uitable

خواص Axes

خواص Figure

خواص Uitoolbar

خواص Uipushtool

خواص Uitoggletool

خواص Uimenu

۶۶۴۸۴۱۹۱-۲

تلفن

Uicontextmenu خواص

فصل دهم: ساخت فایل اجرایی با پسوند exe و msi

فصل یازدهم: مراحل پایانی ساخت یک نرم افزار به روایت تصاویر

ساخت مراحل نصب (ساخت Setup.exe)

ساخت اجرای خودکار (Autorun)

قفل گذاری روی CD

تهیه برجسب برای CD

فصل دوازدهم: نرم افزارهای کمکی برای آموزش و زیباسازی نرم افزار

نرم افزار ساخت آیکن

نرم افزار ویرایش تصاویر

نرم افزار ساخت فیلم های راهنما

نرم افزار عکس برداری از صفحه نمایش

نشر نوآور

تلفن: ۲-۶۶۴۸۴۱۹۱

مقدمه مؤلف:

زبان‌های برنامه‌نویسی مختلفی وجود دارند که به کمک آنها می‌توان محاسبات را به زبان کامپیوتری در آورد، اما همواره این مشکل پیش روی گسترش این برنامه‌ها وجود دارد و آن این است که کاربر باید تا حدودی دستورات مربوط به آن زبان برنامه‌نویسی را بداند، همانند سیستم عامل DOS که کاربر باید تا حدودی دستورات مربوط به این سیستم عامل را بداند. اگر بتوانیم برنامه خود را همانند ویندوز به صورت گرافیکی در آوریم، در این صورت برنامه ما مخاطب زیادی خواهد داشت چرا که کار با آن ساده‌تر است و برای کار با آن نیازی به حفظ دستور نیست.

شما با خواندن این کتاب قادر خواهید بود آن چه را در ذهن خود دارید به کمک یکی از زبان‌های برنامه‌نویسی به صورت یک نرم‌افزار منحصر به فرد ایجاد کنید و حتی در معرض فروش قرار دهید. البته ما در این کتاب آن جا که نیاز به برنامه‌نویسی است، از زبان برنامه‌نویسی MATLAB استفاده می‌کنیم. در این کتاب از روش آموزش تصویری و گام به گام به کمک مثال‌های کاربردی و متنوع استفاده شده است. کتاب حاضر به شما کمک می‌کند تا بتوانید:

۱- از ابتدا شروع به ساخت یک نرم‌افزار نمایید. المان‌های مورد نیاز خود را در صفحه قرار دهید و برای هر کدام وظیفه‌ای تعریف نمایید. برای نرم‌افزارتان نوار ابزار، نوار منو و منوی متنی بسازید. در نهایت برای آنچه که تهیه کرده‌اید مراحل نصب را بسازید تا کاربر با کلیک‌های متوالی بر روی دکمه Next نرم‌افزار شما را نصب نموده و از آن استفاده کند. همچنین می‌آموزید که چگونه برای CD نصب برنامه خود اجرای خودکار (Autorun) تهیه کنید و چگونه بر روی CD نرم‌افزاری که تهیه کرده‌اید قفل نصب نمایید تا به راحتی کپی نشود. در نهایت با طراحی یک برچسب، نرم‌افزار خود را آماده ارائه به بازار می‌کنید.

۲- بازی‌های ساده کامپیوتری، برنامه‌های کاربردی کوچک و ... بسازید.
۳- به هر زبانی که برنامه نویسی می‌کنید طرح خود را عمومی کنید. برنامه نوشته شده خود را به صورت یک بسته نرم‌افزاری در آورید، برای آن مراحل نصب و اجرای خودکار (Autorun) بسازید.

در نهایت از آنجا که هیچ اثری خالی از اشتباه نیست، از شما خواننده گرامی تقاضا می‌شود هرگونه اشتباه یا خطا در متن کتاب را به آدرس ایمیل اینجانب ارسال نمایید تا در چاپ‌های بعد و مراحل بعدی تصحیح گردد. همچنین برای استمرار رابطه اینجانب با شما خواننده گرامی برای آموزش مطالب می‌توانید در سایت اینترنتی که آدرس آن در زیر آمده است، عضو شوید تا آموزش‌های مکمل چه به صورت متنی و چه به صورت کلیپ‌های ویدئویی در اختیار شما قرار گیرد.

آدرس سایت: <http://www.mahdi-mohami.com>

آدرس پست الکترونیکی: m_mohami@yahoo.com

با تشکر از حسن انتخاب شما

موفق باشید

مهدی محامی

نشر نوآور

تلفن: ۲-۶۶۴۸۴۱۹۱

مقدمه:

برای ساخت یک نرم افزار کامل ابتدا می بایست المان های مورد نیاز در یک صفحه قرار داده شوند و سپس برای هر کدام از این المان ها به کمک برنامه نویسی وظیفه ای تعریف شود. ما این مراحل را به کمک نرم افزار محبوب MATLAB انجام می دهیم. با توجه این که نرم افزار تولید شده دارای پسوندی از نوع پسوند فایل های MATLAB است، لذا استفاده از آن در سایر کامپیوترها که شاید نرم افزار MATLAB هم در آنها نصب باشد ممکن است با مشکل روبرو شود. بنابراین به کمک MATLAB Compiler نرم افزار خود را به صورت فایل اجرایی با پسوند exe در می آوریم. برای تشکیل شدن کار و جلوگیری از کپی ساده نرم افزار به داخل کامپیوتر هدف توسط کاربر، برای نرم افزار مراحل نصب را می سازیم تا کاربر با کلیک های متوالی بر روی دکمه Next نرم افزار مورد نظر را نصب نماید. در نهایت برای اجرای ساده تر و همچنین معرفی بعضی دیگر از فایل ها به کاربر مثل یک فیلم راهنمای نصب برنامه، یک اتوران تهیه می کنیم. در قدم نهایی با طراحی یک برجسب برای CD محصول تولیدی را آماده ارائه به بازار می کنیم.

برای دانلود تمامی نرم افزارهای کمکی معرفی شده در این کتاب می توانید به سایت اینجانب مراجعه نمائید.

تلفن: ۲-۶۶۴۸۴۱۹۱