لدينا أيضا **مستعرض المشروع**,وهو يعرض لك العناصر المكونة للمشروع من فورمات قياسية وغيرها و modules وغيرها..لعرض هذه النافذة انقر على القائمة View ثم على Project explorer.ولفتح عنصر ما من مستعرض المشروع قم بالنقر المزدوج عليه.

3-1 مصطلحات برمجية أساسية وهامة:

سوف تمر معنا بعد المصطلحات التي سيرد شرحها في هذه الفقرة, إن كنت مبتدأ في مجال البرمجة, فدقق في هذه الفقرة, وافهمها جيداً.

مصطلحات أساسية مستخدمة:

هناك الكثير من المصطلحات في فيجوال بيسك,نذكر منها:

- **الكود(الشيفرة البرمجية) Code:** وهي عبارة عن الأوامر التي تعطى للكمبيوتر على شكل نص,والتي يفسرها مترجم الفيجوال بيسك,ولكل فورم كود خاص به,ولكل وحدة نمطية كود خاص بها,وقد يكون الكود مقسما إلى كائنات Objects, دالات وتوابع Functions إجراءات Procedures...
- **الكائن Object:** قد يكون تعريف لكود أداة تحكم كزر الأمر(سيمر معنا), ويكون للكائن عدة إجراءات.
- **الإجراء Procedure:** هو عملية أو عدة عمليات ينفذها الكمبيوتر عند تحقق حدث معين, كالنقر على زر أو غيره..
- **الحدث Event:** هو عبارة عن فعل يقوم به المستخدم,كالنقر على زر أمر, أو تغيير نص في مربع نص أو حتى تحريك الماوس....ويرافقه تنفيذ الإجراء المتعلق به.

1-3-1 المتغيرات و الثوابت:

من الطبيعي أن يحتاج أي برنامج لتخزين بيانات بشكل مؤقت, وبالإمكان تخزين البيانات في ملفات,واستعادتها, ولكن هذه الطريقة ببساطة هي طريقة بطيئة و قد تؤثر على أداء الكمبيوتر, لذلك كان هناك ما يسمى بالمتغيرات والثوابت.