- بإمكاننا إسناد القيمة إلى المتغير أو الثابت من النوع Boolean على أساس قيمة من النوع String وذلك بكتابتها على الشكل "True" أو "False" بدون الإهتمام بحالة الأحرف.
- وبإمكاننا إسناد القيمة لها بمجرد كتابة كلمة True أو False بدون علامتي إقتباس, وهي الطرقة الأفضل.
- وبإمكاننا إسناد القيمة إليها بمجرد كتابة رقم حيث:
الرقم 0 يعني False
أما بقية الأرقام فتعني True.

مجالات رؤية المتغيرات والثوابت:

مجالات رؤية متغير أو ثابت هي الأماكن التي يمكن أن يستدعى منها هذا المتغير وتستعاد البيانات منه فيها, أي المتغير الذي يكون معرفا ضمن إجراء(ستعرف لاحقا مامعنى الإجراء),تنمحي بياناته عند الإنتقال إلى إجراء آخر,بالتالي لايمكن الإستفادة من قيمته إلا ضمن الإجراء المعرف به.
أما المتغيرات المعرفة في بداية الكود في الفورم قبل أي إجراء,فيمكن استدعائها والإستفادة منها من أي إجراء أو أي مكان في كود الفورم المعرفة به.
أما المتغيرات المعرفة في Module فيمكن الإستفادة منها من أي مكان في البرنامج.
ملاحظة: لايمكن تعريف متغيرين بنفس الاسم في نفس مجال الرؤية.

4-1 الكائنات في فيجوال بيسك:

سيمر معنا في هذا الكتاب بعض المصطلحات,منها الخصائص, والطرق أو الدوال و الكود,و الإجراء, ستفهم معانيها في هذه الفقرة إن شاء الله.

- أدوات التحكم:

هي الأجزاء المكونة للبرنامج,فكل برنامج يتكون من أدوات تحكم,كزر الأمر ومربع النص وغيرها...
ولكل أداة تحكم عدة عناصر خاصة بها وتحدد سلوكها و شكلها وتميزها عن غيرها.

مصطلح هام :