

SHOWMINNOACTIVE
SHOWNA
RESTORE

تغيير اسم ملف باستخدام الامر :name
الصيغة

name old name as new name

ومثال على ذلك:

```
name "d:\test.txt" as "d:\test2.txt"
```

حيث تم تغيير اسم الملف من test.txt الى test2.txt.

انشاء مجلد جديد باستخدام جملة mkdir :

ومثال ذلك انشاء مجلد اسمه test2 في المسار d:\ في البرنامج التالي:

```
result=mkdir("d:\test2")
```

```
print result
```

القيمة العائدة تكون 0 اذا تكون المجلد بصورة صحيحة. وهذا المجلد يكون فارغا.

حذف المجلد باستخدام rmdir :

```
r=rmdir("d:\test2")
```

اذا تم حذف المجلد بصورة صحيحة ستكون القيمة العائدة تساوي 0.

حذف الملفات باستخدام الامر :kill

الصيغة

kill file path and file name with extension

مثال على ذلك:

```
kill "d:\test.txt"
```

حذف الملف test.txt من المسار d: .

اما اذا كان الملف المراد حذفه موجود مع ملف البرنامج الحالي وفي نفس المسار فيمكن كتابة اسم الملف مع الامتداد (extention) بدون المسار.

```
Kill "test.txt"
```

او مثلا ان الملف موجود في مجلد اسمه test وهذا المجلد موجود في نفس مسار البرنامج الحالي فيمكن حذف هذا الملف كالتالي:

```
kill "test\test.txt"
```

لمعرفة اسماء سواقات الاقراص الموجودة في الحاسبة هناك متغير من نوع global مدمج مع لغة Liberty Basic يحمل اسماء هذه السواقات، وهذا المتغير يحمل الاسم Drives\$.

```
print Drives$
```

الناتج من هذه الجملة سيكون طبع سواقات الاقراص على النافذة Main Window .

في الدروس السابقة اقتصر العمل في هذه اللغة على النافذة Main Window وهذه النافذة تمثل المكان الذي ستطبع فيه الناتج، اذا كان استخدامك لهذه اللغة استخداما عاديا أي ليس احترافيا فيمكن ان تكتفي بهذا القدر من المعلومات عن هذه اللغة دون تعلم انشاء النوافذ او الرسم او استدعاء مكتبات الربط الديناميكية DLL للاستفادة منها في انجاز وظائف غير متوفرة في هذه اللغة، حتى الان لقد تعلمت كيفية كتابة برنامج لغة Basic مع بعض الاضافات في بيئة نظام Windows و ليس في بيئة نظام DOS كما في أغلب لغات ال Basic السابقة، اما القوة الحقيقية في البرمجة بهذه اللغة فتبدأ بعد