المملكة العربية السعودية
وزارة التربية والتعليم
التطوير التربوي

وزارة التربية والتعليم
MINISTRY OF EDUCATION

قررت وزارة التربية والتعليم تدريس
هذا الكتاب وطبعه على نفقتها

البرمجة وتقنية المعلومات

للصف الثالث الثانوي

كتاب التدريب العملي

(بنين)

تأليف

د / سامي بن صالح الوكيل الأستاذ / محمد بن عبد الكريم الجويبر

الأستاذ / أحمد بن عبدالعزيز المبارك

تعديل وتطوير

الأستاذ / أيمن بن إبراهيم المزروع

الأستاذ / شايع بن محمد الشايع

الأستاذ / عبد الله بن محمد الدهمش

بإشراف

الدكتور / خالد بن عبدالعزيز الفليح

الأستاذ / عبد الله بن محمد النتيفي

طبعة ١٤٢٧ هـ - ١٤٢٨ هـ
٢٠٠٦م - ٢٠٠٧م

توزع مجانا وللبيع

ⓒ وزارة التربية والتعليم، ١٤٢١هـ

فهرسة مكتبة الملك فهد الوطنية أثناء النشر
الوكيل، سامي بن صالح
البرمجة ومصادر المعلومات للصف الثالث الثانوي: كتاب التدريب العملي/ سامي بن صالح الوكيل / محمد بن عبدالكريم الجويبر ، أحمد بن عبدالعزيز المبارك - الرياض
.. ص ، .. سم
ردمك : ٩-٤٩٤--١٩ ٩٩٦٠
-١ البرمجة - حاسبات الكترونية -٢التعليم الثانوي - السعودية - كتب دراسية
أ- الجويبر ، محمد بن عبدالكريم (م.مشارك) ب- المبارك ، أحمد بن عبدالعزيز (م.مشارك) ج- العنوان
ديوي ١٠٧١٢، ٠٠٥ ٢١/٢٨٦٣

رقم الإيداع : ٢١/٢٨٦٣
ردمك: ٩ - ٤٩٤ - -١٩ ٩٩٦٠

لهذا الكتاب قيمة مهمة وفائدة كبيرة فحافظ عليه واجعل نظافته تشهد على حسن سلوكك معه ...

إذا لم تحتفظ بهذا الكتاب في مكتبتك الخاصة في آخر العام للاستفادة فاجعل مكتبة مدرستك تحتفظ به ...

حقوق الطبع والنشر محفوظة
لوزارة التربية والتعليم
بالمملكة العربية السعودية

موقع الوزارة
www.moe.gov.sa

موقع الإدارة العامة للمناهج
www.curriculum.gov.sa

البريد الإلكتروني للإدارة العامة للمناهج
وحدة الحاسب الآلي
cc@moe.gov.sa

بسم الله الرحمن الرحيم

مقدمـــة

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين ومن تبع هداه إلى يوم الدين وبعد:

يُعد التدريب العملي على استخدام الحاسب من الضروريات للاستفادة من تقنية الحاسب والمعلومات وتطبيقاتها المختلفة، حيث إن تحقيق الاستفادة المثلى من الحاسب لا يكفي للتوصل إليه إدراك الحقائق العلمية والمعارف عن الحاسب، بل لابد من اكتساب المهارات العملية والتطبيقية في استخدام الحاسب وتشغيل برمجياته. وباكتساب المهارات العملية لاستخدامات الحاسب المتنوعة يمكن زيادة الإنتاجية الفردية وتسهيل كثير من الأمور في حياة الإنسان، وخاصة للمهام التي تتطلب التكرار أو السرعة، أو الدقة، ولإجراء العمليات الحسابية والرقمية. ومن هذا المنطلق تم إعداد كتاب التدريب العملي للصف الثالث الثانوي لكي يقدم إطاراً لعدد كبير من التدريبات العملية المختلفة التي تحقق للطالب الأهداف المرجوة من المقرر، وتمكنه من اكتساب القدرات اللازمة للتعامل مع جهاز الحاسب وحسن الاستفادة منه.

ومن الجدير ذكره أخي الطالب أن هذه التدريبات تظل محدودة في عددها وتنوعها، فضلاً عن أن برمجيات وتقنيات الحاسب في تطور مستمر لذا ننصح بألا تكتفي بتدريبات هذا الكتاب فقط، بل عليك أن تحاول بنفسك اكتساب المزيد من المهارات والقدرات في التعامل مع جهاز الحاسب بأن تخصص من وقت نشاطك اللاصفي جزءاً للتدرب على هذه التقنية، وأن تحاول تطويعها كوسيلة تعليمية للمقررات الدراسية الأخرى، كما أنه من الضروري متابعة ما يستجد من برمجيات وتطبيقات جديدة حيث لا يمكن أن نتعلم ونتقن تقنية الحاسب والمعلوماتية إلا بالخوض فيها، وتحمّل المشقة في البداية إلى أن تصبح ماهراً مقتدراً عليها.

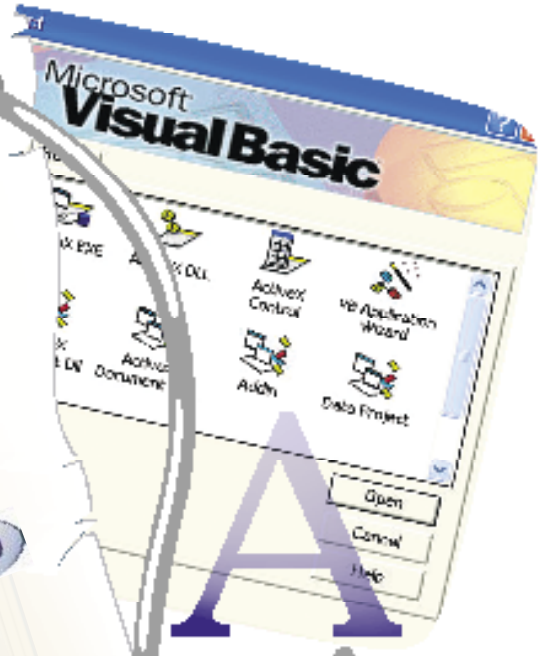
والله تعالى الهادي للخير.

محتويات الكتاب

الفصل الدراسي الأول / تدريبات الباب الثالث **البرمجة بلغة بيسك المرئية فيجول بيسك ٦**	
تدريب (٣-١) : التعرف على واجهة برنامج فيجول بيسك	٨
تدريب (٣-٢) : صياغة حل المسألة وتصميم النماذج	١٧
تدريب (٣-٣) : تصميم واجهة المستخدم والتعرف على الخصائص العامة لمربع الأدوات	٢٢
تدريب (٣-٤) : كتابة البرامج وطرق تنفيذها	٣٨
تدريب (٣-٥) : تطبيقات ومشاريع	٥٢
الفصل الدراسي الثاني / تدريبات الباب الرابع (الشبكات)	
تدريب (٤-١) : إعداد اتصال هاتفي	٧٦
تدريبات الباب الخامس (الإنترنت)	
تدريب(٥-١) : تصفح مواقع الشبكة العنكبوتية العالمية	٨٢
تدريب (٥-٢) : الدرس الأول : أنشئ موقعك في ثوانٍ	٨٥
تدريب (٥-٢) : الدرس الثاني : إنشاء صفحة جديدة في الموقع	٩٤
تدريب (٥-٢) : الدرس الثالث : إنشاء موقع باستخدام المعالج	١٠٢
تدريب (٥-٢) : الدرس الرابع : تحرير صفحات موقعك	١٠٨
تدريب (٥-٢) : الدرس الخامس : الارتباطات التشعبية	١١٥
تدريب (٥-٢) : الدرس السادس : تنسيق الموقع و تحسينه	١٢٦
تدريب (٥-٢) : الدرس السابع : صفحة الإطارات	١٣٢
تدريب (٥-٢) : الدرس الثامن : لمسات إبداعية و نشر الموقع	١٤٥
تدريب (٥-٣) : استخدام برنامج البريد الإلكتروني	١٥٧
تدريب (٥-٤) : البحث من خلال شبكة الإنترنت	١٦٤

الفصل الدراسي الأول

تدريبات الباب الثالث



البرمجة بلغة الفيجول بيسك

٣-١ التعرف على واجهة برنامج فيجول بيسك 6

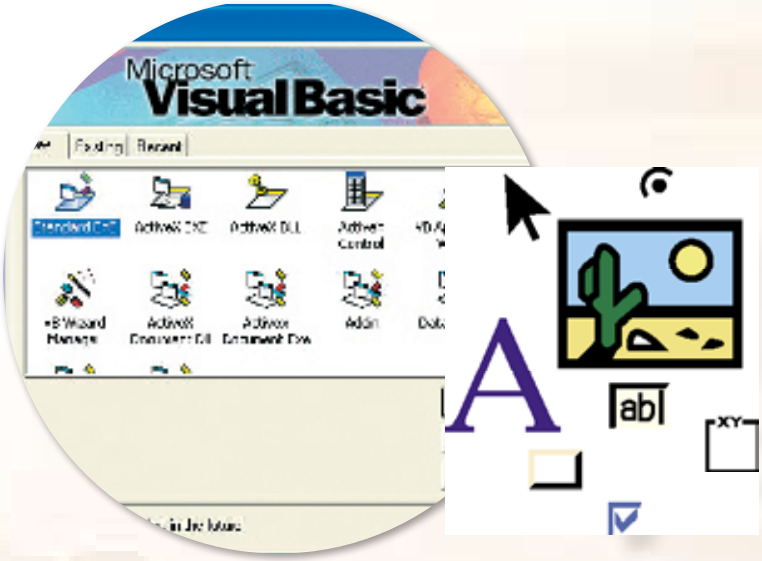
٣-٢ صياغة حل المسألة وتصميم النماذج

٣-٣ تصميم واجهة المستخدم والتعرف على الخصائص العامة لمربع الأدوات

٣-٤ كتابة البرامج وطرق تنفيذها

٣-٥ تطبيقات ومشاريع

١-٣ التعرف على واجهة برنامج فيجول بيسك 6



فكر

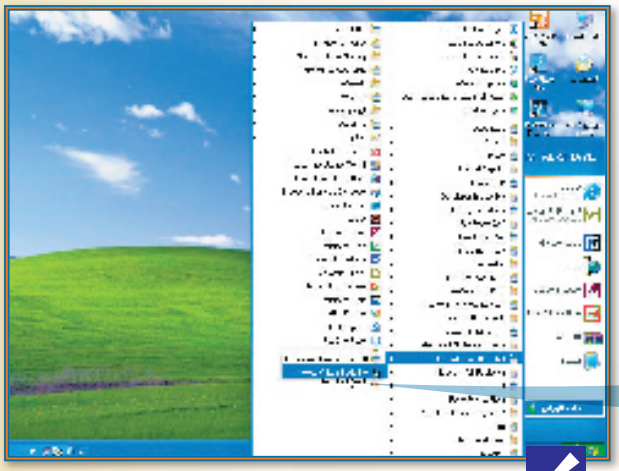
- ما أجزاء برنامج فيجول بيسك؟
- كيف تبدأ برسم واجهات البرنامج؟
- كيف تتعامل مع أدوات البرمجة؟

ماذا سأتعلم؟

- تشغيل برنامج فيجول بيسك.
- معرفة المكونات الأساسية للبرنامج.
- معرفة مربع الأدوات، وطريقة وضع هذه الأدوات على النموذج، وتغيير خصائصها.
- تصميم واجهة برنامج باستخدام أدوات فيجول بيسك الشائعة.

أولاً تشغيل برنامج فيجول بيسك والبدء بمشروع جديد

١ قم بالنقر على زر (**ابدأ**) الموجود على شريط المهام، ومن ثم اختيار الخيار (**كافة البرامج**)، ومنه نختار المجلد (Microsoft Visual Basic 6.0)، ومنه نقوم بالنقر على برنامج فيجول بيسك (Microsoft Visual Basic 6.0).



شكل (٣-١-١) طريقة الدخول إلى برنامج (فيجول بيسك)

٢ يقوم فيجول بيسك بعرض شاشة تمثل مربع حوار تستطيع من خلاله التعامل مع برامج فيجول بيسك عن طريق ثلاثة خيارات، هي:

شكل (٣-١-٢)

أ البدء في إنشاء مشروع جديد (New): وهذا يعطينا عدة خيارات لنوع البرنامج الذي نريد إنشاءه، مثلاً (Standard EXE) لإنشاء ملف تنفيذي عادي يعمل بمفرده، أو (ActiveX DLL) لعمل برنامج على شكل مكتبة ربط ديناميكي، وغيرها من تلك الأنواع.

ب تحميل المشروع (Existing): أي تحميل المشروع من القرص الصلب في جهاز الحاسب، حيث تقوم بعرض مجلدات القرص الصلب، لكي نتمكن من اختيار المشروع الذي نريد تحميله.

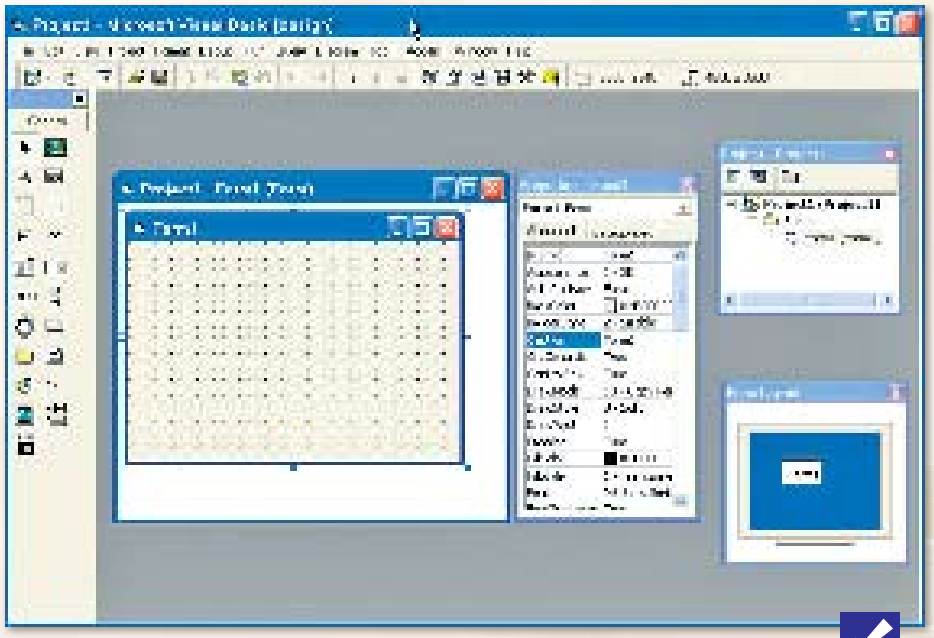
ج عرض المشاريع الأخيرة (Recent): حيث يقوم برنامج فيجول بيسك بعرض قائمة لكل المشاريع التي تم إنشاؤها أو فتحها مؤخراً.

وفي جميع الطرق نقوم باختيار المشروع، ثم النقر على زر الأمر (Open) لتحميل البرنامج وعرضه.

من التبويب (New) قم باختيار (Standard EXE) والنقر على زر الأمر (Open) لإنشاء مشروع جديد.

تظهر لك الشاشة التالية والتي تحتوي على مكونات فيجول بيسك، ومن ضمنها النافذة الأولى للمشروع الجديد، وهذه الشاشة تمثل واجهة المستخدم في برنامج فيجول بيسك.

شكل (٣-١-٢)



شكل (٣-١-٣) المكونات الأساسية لواجهة المستخدم في برنامج (فيجول بيسك)

ثانياً مكونات برنامج فيجول بيسك

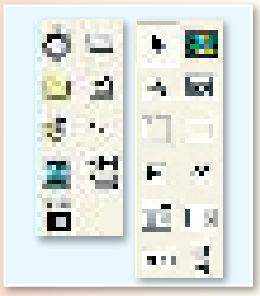
يتكون برنامج فيجول بيسك كما في الشكل السابق من أجزاء تساعدنا في بناء المشروع.

يمكن لنا أن نجمل هذه الأجزاء بالتالي:

١ شريط القوائم: وهذه القوائم تحتوي على الأوامر التي تتحكم في بيئة البرمجة بلغة فيجول بيسك، كما تحتوي على الأوامر العامة والمشتركة بين أغلب برامج النوافذ.

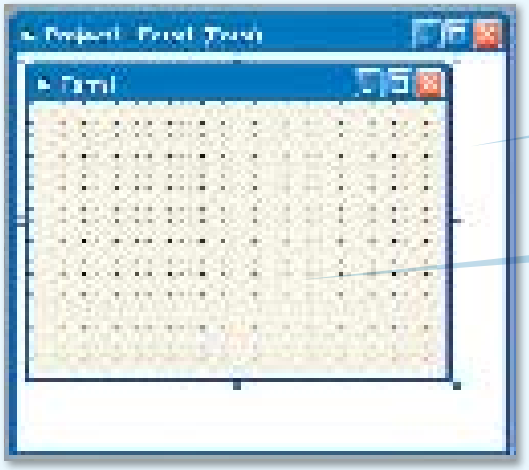
٢ شريط الأدوات القياسي: وهو عبارة عن مجموعة من الأزرار الخاصة بفيجول بيسك.

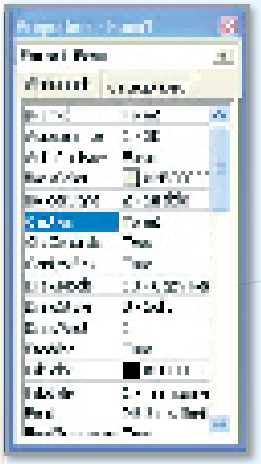
٣ مربع الأدوات: ويحتوي على مجموعة من الأدوات الشائعة التي يمكن لك أن تستخدمها كأدوات برمجية، مثل: أدوات الإدخال، والإخراج، والأدوات الأخرى التي توضع على النموذج.

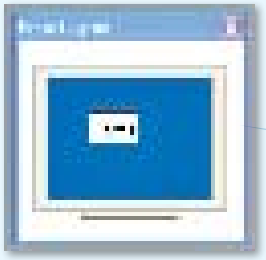


ملاحظة:

هذه الأجزاء تختلف من حيث الحجم والشكل، حيث يستطيع المستخدم تخصيص بعض هذه الأجزاء حسب رغبته، كما يستطيع إظهار هذه الأجزاء أو إخفاءها، وهذه من المرونة الكبيرة في برنامج فيجول بيسك.







٤ **إطار المشروع:** ويحتوي على النماذج ومجموعة الأوامر التي يتكون منها المشروع.

٥ **إطار النموذج:** ويمثل هذا الإطار جزءاً من المشروع، أو بمعنى أدق شاشة من شاشات مشروعنا، وفي داخل هذا الإطار نقوم برسم الأدوات الموجودة في مربع الأدوات، ومجموع هذه الشاشات النهائية تكوّن المشروع كاملاً.

٦ **محتويات المشروع:** شاشة تحتوي على قائمة بكل الملفات والنماذج التي يتكون منها المشروع.

٧ **إطار الخصائص:** شاشة تستخدم لتحديد خصائص كل نافذة وكل أداة من مربع الأدوات، مثل: تحديد نوع الخط، والبنط والحجم، واللون، أو تنسيق النص، وتستخدم كذلك لتحديد تسمية كل أداة نقوم برسمها في إطار النموذج، إلى غير ذلك من الخصائص.

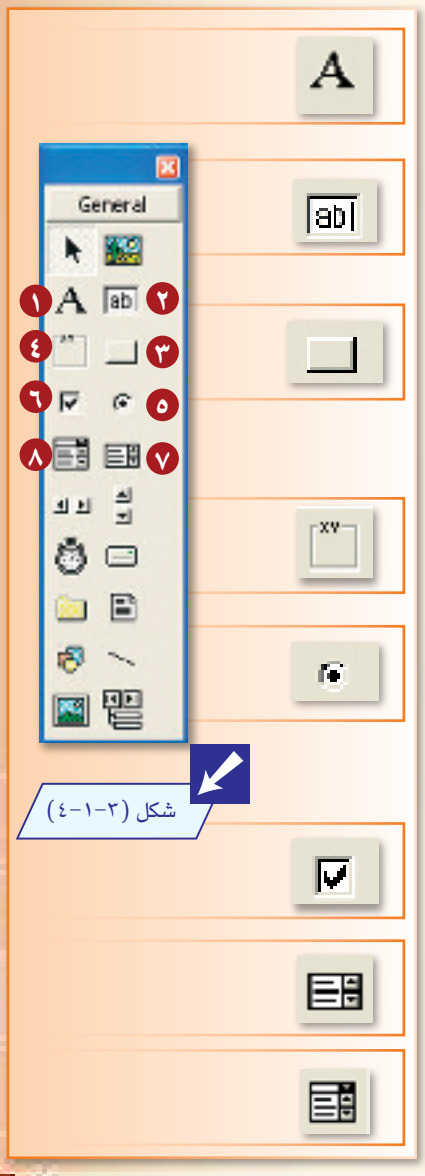
٨ **إطار التخطيط:** ويستخدم لتحديد موقع إطار النموذج على الشاشة عند تنفيذ البرنامج.

ملاحظة هامة:

لا تقلق من كثرة هذه الأجزاء، فسوف نتطرق إلى هذه الأجزاء بالشرح التفصيلي عند المرور عليها، وسوف تكون سهلة ومعتادة عندما تقوم بتطبيق بعض المشاريع خلال التطبيق العملي.

ثالثاً مربع الأدوات وتصميم واجهة المستخدم

لتصميم واجهة المستخدم في برنامج فيجول بيسك فإننا نحتاج إلى استخدام مربع الأدوات، وهو أحد مكونات فيجول بيسك كما في الشكل (٣-١-٤)، وفي دراستنا لهذا الباب سيتم التركيز على بعض الأدوات الشائعة الاستخدام، وهي:



شكل (٣-١-٤)

١. **أداة التسمية (Label):** ويتم بواسطتها عرض النصوص على النموذج بواسطة الخاصية (Label) دون أن يتمكّن مستخدم البرنامج من تعديلها أو نسخها.

٢. **أداة مربع النص (TextBox):** وهي تستقبل البيانات على شكل كتابة من المستخدم من الخاصية (Text)، كما يتم بواسطتها عرض النصوص على النموذج، إلا أنها تمكّن المستخدم من القيام بتعديلها أو نسخها حسب طريقة الإعداد لها.

٣. **أداة زر الأمر (Command Button):** ويتم بواسطتها تنفيذ الأوامر البرمجية بلغة فيجول بيسك، وذلك عندما يقوم مستخدم البرنامج بالنقر عليها.

٤. **أداة الإطار (Frame):** ويتم في هذه الأداة تجميع مجموعة من الأدوات تعمل مع بعضها البعض، ولتجميع هذه الأدوات يجب رسم أداة الإطار أولاً، ومن ثم رسم الأدوات المراد تجميعها داخل الإطار.

٥. **أداة زر الخيار (OptionButton):** وهي تستقبل البيانات على شكل اختيارات من المستخدم من الخاصية (Value)، وهذه الأداة تقوم بعرض عدة خيارات للمستخدم ليقوم باختيار أحدها، ويستحسن أن يتم عرض الخيارات داخل أداة الإطار الآنفة الذكر.

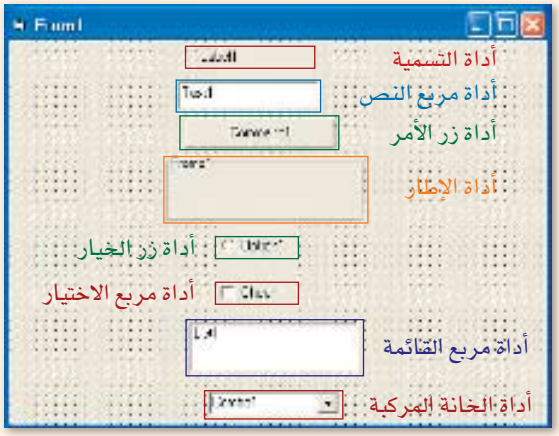
٦. **أداة مربع الاختيار (CheckBox):** وتستقبل البيانات على شكل اختيار من المستخدم من الخاصية (Value)، وهذه الأداة تقوم بعرض مربع يتيح للمستخدم النقر عليه وإظهار علامة (صح) أو إزالتها حسب القيمة التي يريدها.

٧. **أداة مربع القائمة (ListBox):** تعرض قائمة مكّونة من عناصر يختار المستخدم أحدها.

٨. **أداة الخانة المركّبة (ComboBox):** تعطي المستخدم الحرية في الاختيار من القائمة أو كتابة قيمة جديدة.

رابعاً طريقة العمل في برنامج فيجول بيسك

إن طريقة تصميم الشاشات في برنامج فيجول بيسك أشبه ما تكون بالعمل على برنامج الرسام، الذي قمت بالعمل عليه سابقاً، فمربع الأدوات في برنامج فيجول بيسك قريب من أدوات الرسام في برنامج الرسم، وإطار النموذج في برنامج فيجول بيسك شبيه بمنطقة الرسم، وهكذا نجد أن البرمجة باستخدام فيجول بيسك ممتعة وشيقة، فهي عبارة عن وضع الأدوات على النماذج ثم ربط تلك النماذج بعضها ببعض، والآن نريد إنشاء واجهة كالتي في الشكل (٣-١-٥) لتتعرف على طريقة العمل عليها.

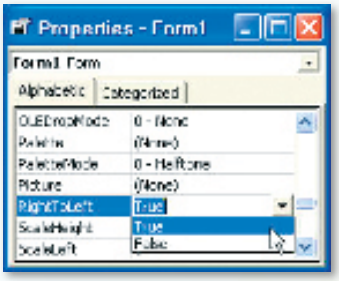


شكل (٣-١-٥) رسم واجهة مستخدم موضح عليها الأدوات الشائعة

ملاحظة هامة:

عند تصميم الواجهة العربية:

عندما نريد أن تكون واجهة البرنامج عربية نحتاج إلى خطوتين أساسيتين قبل البدء برسم الأدوات على النموذج، هما:



١ **تغيير اتجاه الكتابة:** وذلك بالانتقال إلى الخصائص، وضبط الخاصية (Right To Left) من القيمة (False) إلى القيمة (True)، وهذا الضبط يجعل اتجاه الكتابة على النموذج وداخل الأدوات من اليمين إلى اليسار.

٢ **اختيار لغة الكتابة:** ويكون ذلك بتغيير الكتابة من الإنجليزي إلى العربي بإحدى طريقتين:

- النقر على رمز اللغة في أسفل الشاشة من اليمين وتغييرها إلى العربي ويمثله حرف (AR).
- الضغط على الزرين (Alt) و(Shift) على يمين لوحة المفاتيح معاً في وقت واحد.

والآن إليك الخطوات التفصيلية لرسم هذه الشاشة :

١ انتقل إلى مربع الأدوات، وقم باختيار أداة التسمية وتمثله الأداة A وذلك بالنقر عليه بواسطة زر الفأرة الأيسر مرة واحدة.

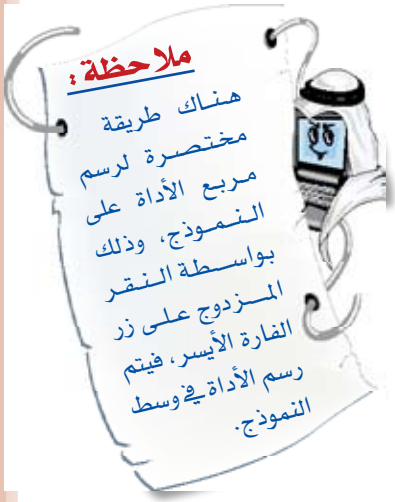
٢ انتقل بالفأرة إلى إطار النموذج، وقم برسم أداة التسمية، وذلك عن طريق سحب وتحريك الفأرة بواسطة الضغط على زر الفأرة الأيسر مع التحريك.

٣ بعد ذلك قم بتعديل موقع التسمية عن طريق الضغط على الأداة المرسومة وسحبها بواسطة زر الفأرة الأيسر، وعند تحديد الموقع المرغوب نقوم بإفلات الزر.

٤ لتغيير حجم الأداة المرسومة نقوم بالنقر على الأداة المرسومة بواسطة زر الفأرة الأيسر مرة واحدة، عندئذ تحدد الأداة ويظهر على جوانبها ووسطها مربعات التحكم في الحجم، وعن طريق الضغط على زر الفأرة الأيسر باستمرار مع سحب الفأرة نستطيع تغيير الحجم.

٥ ضع أداة التسمية في أعلى الشاشة كما هو موضح في الشكل السابق (٣-١-٥).

لإنشاء بقية الأدوات نستخدم الخطوات من ١-٥ مع تغيير الأداة في الخطوة رقم ١.



ملاحظة هامة :

البرامج التي نريد إنشاءها أو فتحها ببرنامج فيجول بيسك سنطلق عليها من الآن اسم مشروع ؛ لنفرق بين برنامج فيجول بيسك والبرنامج الذي ننشئه بواسطة برنامج فيجول بيسك، والمشروع يحتوي على عدة نوافذ وإجراءات وأدوات.

س١ ما المكونات الأساسية لبرنامج فيجول بيسك؟

س٢ قم بالبدء بمشروع جديد في برنامج فيجول بيسك.

س٣ ما الفرق بين كل من:

- أداة التسمية (Label) وأداة مربع النص (Text) من حيث عرض النص؟
- أداة مربع القائمة(ListBox) و أداة الخانة المركّبة(ComboBox) من حيث استقبال البيانات من المستخدم؟

س٤ لتصميم واجهة عربية لبرامجنا نحتاج قبل البدء برسم الأدوات على النموذج إلى خطوتين أساسيتين، اذكرهما.

٣-٢ صياغة حل المسألة وتصميم النماذج

فكر

- كيف تبدأ ببرمجة المشاريع؟
- هل الحل الصحيح لأي مسألة بواسطة الحاسب كتابتها مباشرة؟
- ما معنى التخطيط للبرنامج؟

ماذا سأتعلم؟

- التخطيط الجيد للبرنامج قبل البدء بعملية التصميم.
- استخدام تصميم النموذج الورقي كمرجع لعملية التصميم والتخطيط بالحاسب.
- معرفة الأوامر الأساسية للمشروع الجديد.

يفضل دائماً قبل البدء بتنفيذ أي مشروع باستخدام لغة من لغات البرمجة أن نقوم بعملية التخطيط والصياغة الجيدة لفهم المسألة، كما تعلمنا ذلك في كتاب الطالب(في باب صياغة حل المسائل) من: تحليل عناصر المسألة، إلى كتابة الخوارزمية، ثم مخططات الانسياب، وسوف نقوم في هذا التدريب بإنشاء مشروع (حسابات ومساحات)، والذي سوف يصحبنا بدءاً من هذا التدريب وحتى التدريب الخامس من هذا الباب - بإذن الله تعالى.

لإنشاء المشروع باستخدام لغة فيجول بيسك لابد من ثلاث خطوات أساسية، هي:

١. صياغة حل المسألة وتصميم النماذج على الورق: وتتم الصياغة حسبما تعلمته في كتاب الطالب، أما التصميم على الورق فمعناه رسم النموذج على الورق تمهيداً لرسمه على الجهاز باستخدام برنامج فيجول بيسك.

٢. تصميم واجهة المستخدم باستخدام فيجول بيسك.

٣. كتابة أوامر البرنامج.

إن أي مشروع مكتوب بلغة فيجول بيسك يتكون من نموذج أو أكثر، وهذه النماذج نقوم بتصميمها والربط بينها ليتكون لنا في النهاية برنامج متكامل مكون من مجموعة النماذج كما في مشروع (حسابات ومساحات)، أما إذا كان المشروع مكوناً من نموذج واحد فإن العملية تغدو سهلة، إذ يكفينا وضع أوامر النموذج، ثم تنفيذ البرنامج.

تصميم مشروع برنامج (حسابات ومساحات)

لكي يتم فهم خطوات فيجول بيسك بوضوح من حيث تصميم واجهة المستخدم أو البرمجة سوف نقوم بتصميم مشروع برنامج (حسابات ومساحات)، والذي يحتوي على ثلاثة نماذج كالتالي:

١. **النموذج الأول (مقدمة):** حيث يقوم هذا النموذج بعرض لوحة ترحيب، مع عرض اختيار، يقوم فيه المستخدم باختيار أحد البرنامجين (حسابات) أو (مساحات).

٢. **النموذج الثاني (حسابات):** يدخل المستخدم عددين، ثم يقوم البرنامج بحساب العمليات الحسابية الأربع لهذين العددين(الجمع - الطرح - الضرب - القسمة) حسب اختيار المستخدم.

٣. **النموذج الثالث (مساحات):** تتم حساب مساحة المستطيل وذلك بمعلومية الطول والعرض، علماً أن القاعدة هي: (مساحة المستطيل = الطول × العرض).

سنحدد في هذا التدريب كما ذكرنا في الإيضاح الخطوة الأولى من مرحلة الحل، وهي صياغة حل المسألة وتصميم النماذج على الورق، وكما تلاحظ فإن البرنامج (حسابات ومساحات) يتكون من برنامجين منفصلين: الأول هو برنامج (حسابات)، والثاني هو برنامج (مساحة المستطيل).

وتتم الصياغة للمسألة حسب الخطوات الموضحة في كتاب الطالب، وسوف نقتصر في كتاب التدريب على الخطوة الأولى من الصياغة، وهي: تعريف وتحليل عناصر المسألة. أما الخطوتان الأخريان فلن يتم التطرق إليهما؛ وذلك لأن البرامج التي نتعامل معها هي برامج صغيرة لا تحتاج إلى كتابة خطوات خوارزمية ورسم مخططات انسياب.

التخطيط للنموذج الأول (مقدمة)

هذا النموذج لا يحتاج إلى عملية صياغة، لأنه بمثابة ربط للبرنامجين (حسابات ومساحات)، حيث يتمكن المستخدم من اختيار أحد البرنامجين مع عرض شاشة ترحيبية للمستخدم، ويمكن لنا أن نصمم الآن واجهة البرنامج المفترضة على ورق خارجي تمهيداً لتصميمها على برنامج فيجول بيسك في التدريب التالي، وهذا التصميم يكون كما في الشكل (٣-٢-١).

شكل (٣-٢-١) التصميم الورقي لنموذج مقدمة

التخطيط للنموذج الثاني (برنامج حسابات)

أولاً تحليل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:

- مخرجات البرنامج: ناتج العملية الحسابية.
- مدخلات البرنامج: عددان مدخلان، ولنرمز لهما (أ، ب).
- عمليات المعالجة: عمليات الجمع والطرح والضرب والقسمة.

ثانياً التصميم على ورق خارجي:

بعد معرفة مدخلات ومخرجات البرنامج يمكن لنا أن نصمم الآن واجهة البرنامج المفترضة على ورق خارجي، تمهيداً لتصميمها على برنامج فيجول بيسك في التدريب التالي، وهذا التصميم يكون كما في الشكل (٣-٢-٢).

شكل (٣-٢-٢) التصميم الورقي لنموذج حسابات

التخطيط لبرنامج (مساحات)

أولاً تحليل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:

- مخرجات البرنامج: مساحة المستطيل.
- مدخلات البرنامج: عددان مدخلان، ولنرمز لهما (أ، ب) يمثلان الطول والعرض.
- عمليات المعالجة: قانون إيجاد مساحة المستطيل.

ثانياً التصميم على ورق خارجي:

يتم تصميم هذا النموذج كما في الشكل (٣-٢-٣).

والآن انتقل إلى التدريب التالي كي تقوم بتصميم واجهة المستخدم السابقة باستخدام لغة فيجول بيسك.

شكل (٣-٢-٣) التصميم الورقي لنموذج مساحات

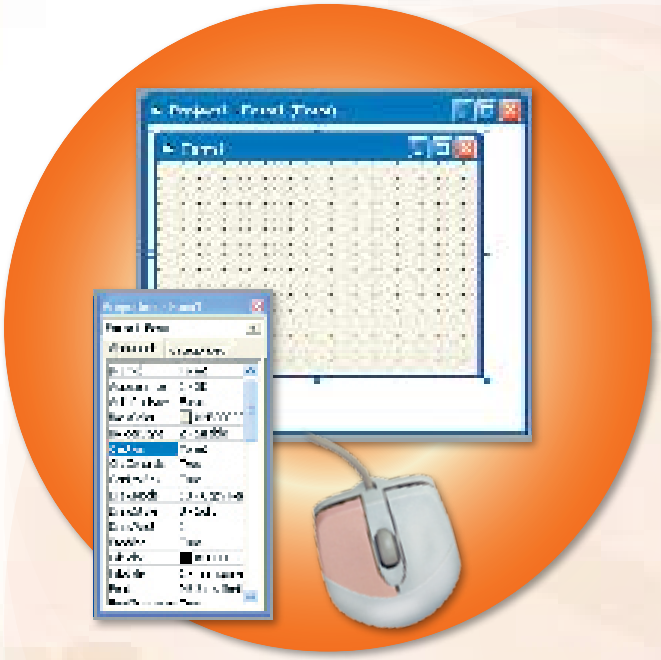
تمرين

س قم بصياغة جيدة لبرنامج يقوم بإدخال العملة بالريال السعودي، ومن ثم يحولها إلى عملة بالدينار الكويتي. قم بتصميم البرنامج على نموذج واحد، وحدد:

أ تحليل عناصر المسألة.

ب التصميم على ورق خارجي.

٣-٣ تصميم واجهة المستخدم والتعرف على الخصائص العامة لمربع الأدوات



- كيف يمكن تغيير خصائص الأداة؟
- هل جميع الأدوات لها نفس الخصائص؟
- كيف أجعل مجموعة من الأدوات تعمل كوحدة واحدة؟

ماذا سأتعلم؟

- معرفة خصائص الأدوات وعملها الأساسي.
- تصميم النماذج ورسم الأدوات عليها.
- تحديد خصائص كل أداة من الأدوات المرسومة على النموذج.
- معرفة خطوات حفظ النماذج والمشروع مع القدرة على استرجاعها.

سبق أن ذكرنا في التدريبات السابقة مربع الأدوات وطريقة عمله في رسم النماذج وتصميم واجهة المستخدم، وقد قمنا في التدريب الأول برسم بعض من هذه الأدوات، وفي هذا التدريب سوف نقوم بتصميم مشروع (حسابات ومساحات) باستخدام هذه الأدوات أيضاً، ولكن بضبط خصائص كل أداة من الأدوات، فما خصائص الأدوات؟

إن الوظيفة الأساسية للخصائص هي تحديد كيفية ظهور الأداة على الشاشة من حيث: اللون، ونوع الخط، وحجمه، وبنطه، والعناوين الموجودة بداخل الأداة ؛ وكل ذلك بهدف أن تكون واجهة المستخدم جميلة ورائعة.

إن فيجول بيسك يقوم تلقائياً بإعطاء خصائص افتراضية لكل أداة من الأدوات، ويستطيع المبرمج إجراء بعض التغييرات في الخصائص بغرض إعطاء البرنامج واجهة جميلة.

لكل أداة خواص تختص بها عن غيرها من الأدوات، وقد تكون هنالك خواص مشتركة كما في خاصية الاسم (Name) والتي تعتبر من أهم خواص الأدوات، حيث يقوم فيجول بيسك بإعطاء أسماء افتراضية لهذه الخاصية يمكن لنا تغييرها، فمثلاً عند رسم أول أداة تسمية فإن فيجول بيسك يعطيها اسم (Label1)، وهكذا.

أولاً البدء بتصميم مشروع (حسابات ومساحات)

١. قم بالدخول إلى برنامج فيجول بيسك.

٢. يقوم فيجول بيسك بعرض شاشة كما في الشكل (٣-٣-١)، وهي تمثل مربع حوار، نستطيع من خلال هذه الشاشة البدء بمشروع جديد أو فتح مشروع قديم.

٣. والآن نريد إنشاء مشروع جديد، لذا قم باختيار التبويب (New) حيث يقوم برنامج فيجول بيسك بعرض مجموعة من ملفات فيجول بيسك التشغيلية.

٤. اختر (Standard EXE) وقم بفتحه عن طريق النقر المزدوج بواسطة الفأرة، أو اختيار الأمر (Open) من أسفل الشاشة.

شكل (٣-٣-١) شاشة إنشاء أو فتح مشروع

بذلك نكون قد بدأنا في مشروعنا الجديد (حسابات ومساحات).

ثانياً خواص الأدوات وطريقة ضبطها

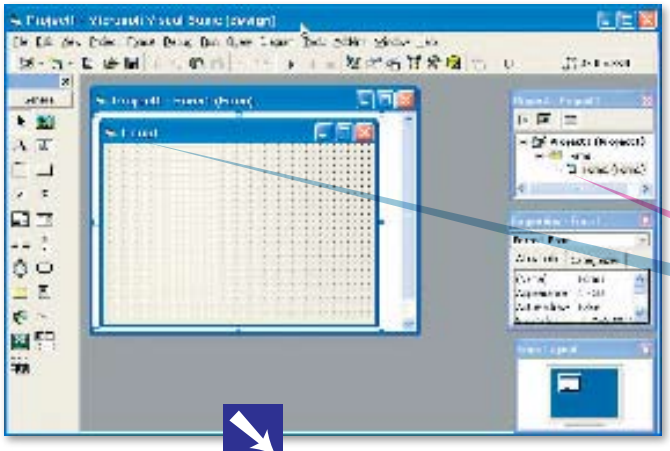
شرحنا في الباب الثالث من كتاب الطالب خصائص الأدوات، وذكرنا بعض أهم الخصائص، وطريقة تغييرها. كما ذكرنا مثالاً لتغيير خاصية الاسم للنموذج.

ثالثاً تصميم الشاشة الأولى (مقدمة)

تذكر عند تصميم الواجهة العربية:

عند كتابة برنامجنا فإننا نحتاج أن تكون الواجهة عربية، ولفعل ذلك نحتاج إلى خطوتين أساسيتين، هما: تغيير اتجاه الكتابة، واختيار لغة الكتابة.

(انظر التدريب ٣-١).

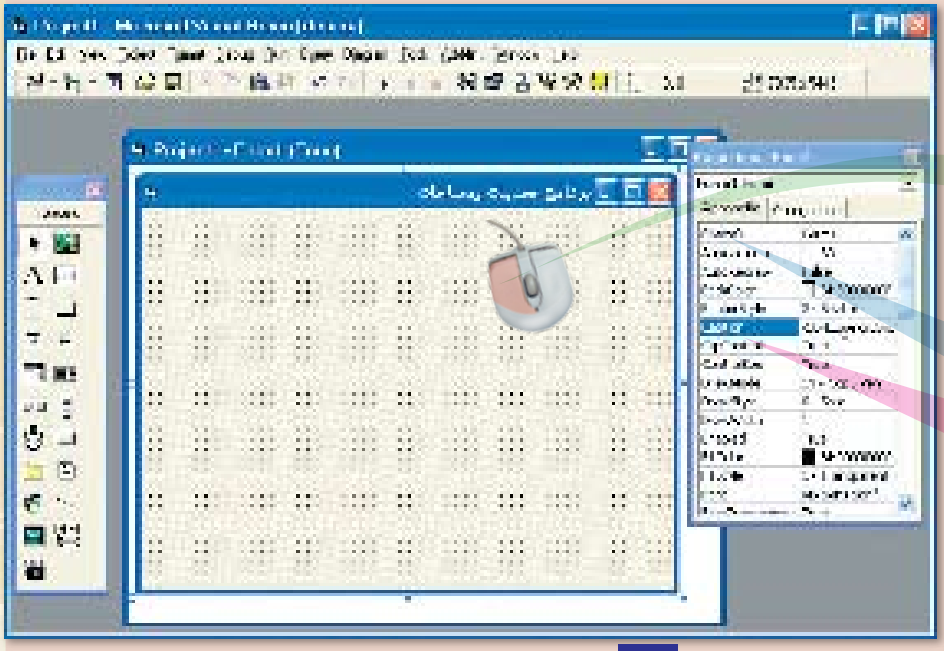


والآن قم بالانتقال إلى النموذج الأول (Form1)، وهي شاشة قد يقوم برنامج فيجول بيسك بإنشائها مباشرة عند البدء بمشروع جديد، كما هو موضح في الشكل (٣-٣-٢)، وقد أعطاها فيجول بيسك اسماً تلقائياً هو (Form1).

شكل (٣-٣-٢) الشاشة الأولى التي يقوم فيجول بيسك بإنشائها عند إنشاء مشروع جديد

ويتعامل فيجول بيسك مع النماذج مثل أي أداة من الأدوات، ولذا ينبغي علينا ضبط الخواص للنموذج قبل البدء بإنشاء الأدوات عليه، وتضبط الخواص وفق الجدول التالي :

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للنموذج	**Form1**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**برنامج حسابات ومساحات**



شكل (٣-٣-٣) تغيير خاصية الاسم والعنوان للنموذج

يكون ضبط الخصائص على النحو التالي :

١. تحديد النموذج بالضغط عليه.

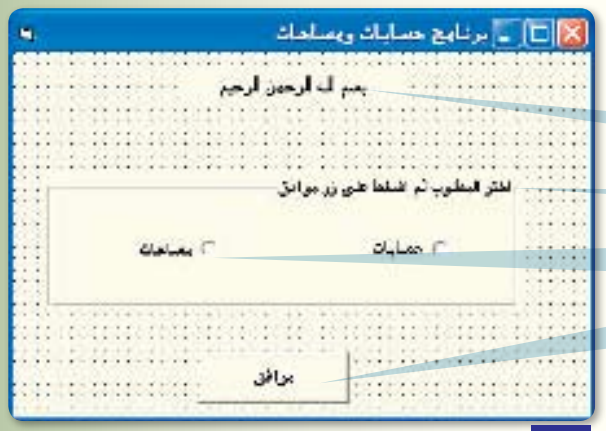
٢. تغيير **خاصية الاسم**.

٣. تغيير **خاصية العنوان**.

ولإكمال الشاشة الأولى (مقدمة) نحتاج إلى الأدوات التالية:

١. أداة التسمية (Label).
٢. أداة الإطار (Frame).
٣. أداة زر الخيار (Option Button).
٤. أداة زر الأمر (Command Button).

ويكون ذلك على النحو التالي، شكل (٣-٣-٤).



شكل (٣-٣-٤) شاشة المقدمة موضح عليها الأدوات

والآن لإنشاء هذا النموذج قم باتباع الخطوات التالية:

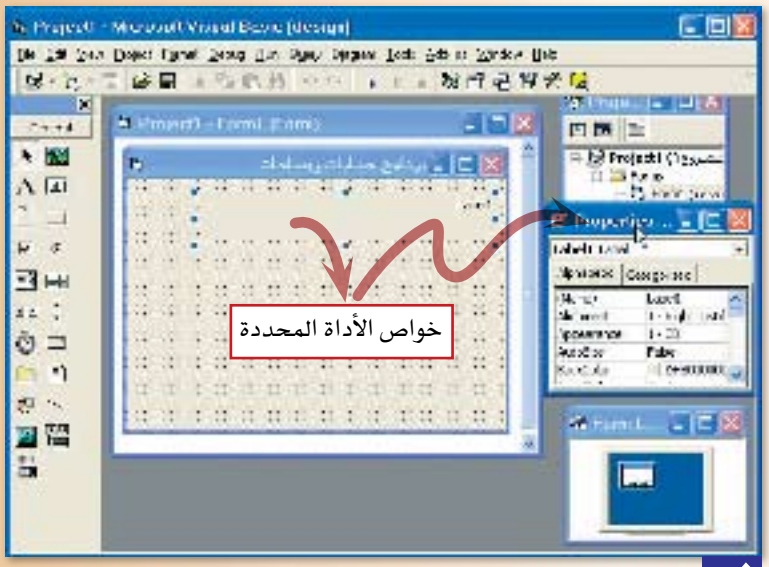
١. قم بإنشاء أداة التسمية، وذلك حسب الخطوات التالية:

أ. إنتقل بواسطة الفأرة إلى إطار الأدوات، وقم بالنقر المزدوج على أداة التسمية A.

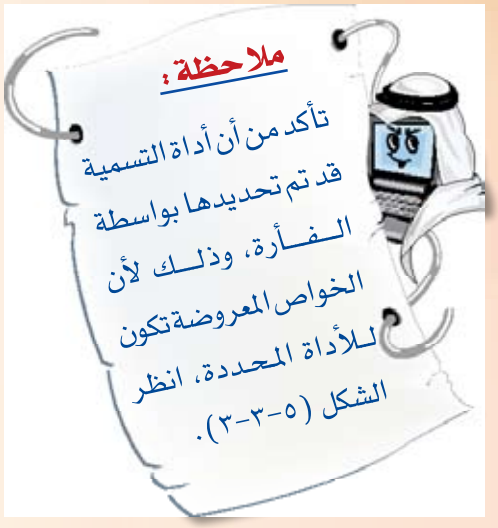
ب. يتكون لدينا مربع في وسط النموذج، قم بتعديل حجمه وموقعه.

ج. انتقل إلى إطار الخصائص (تأكد أن أداة التسمية قد تم تحديدها)، وقم بتغيير الخواص كما هو موضح بالجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**بسم الله الرحمن الرحيم**
Font	تغيير نوع الخط وحجمه ونمطه	**يغير الحجم إلى 18**
Alignment	تحديد محاذاة النص المكتوب (يمين-يسار-وسط)	**نختار (Center) لتوسيط النص**



شكل (٢-٣-٥) تحديد الأداة أولاً ثم تغيير الخواص لها



٢ قم بإنشاء أداة الإطار، وذلك حسب الخطوات التالية:

أ اتجه بواسطة الفأرة إلى إطار الأدوات، وقم بالنقر المزدوج على أداة الإطار .

ب يتكون لدينا إطار في وسط النموذج، قم بتعديل حجمه وموقعه.

ج انتقل إلى إطار الخصائص (تأكد أن أداة الإطار قد تم تحديدها)، وقم بتغيير الخواص كما هو موضح بالجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Frame1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**اختر المطلوب، ثم موافق**

ملاحظة :

عند تجميع أزرار الخيار داخل أداة الإطار ينبغي عليك فعل الآتي:

١ رسم أداة الإطار أولاً قبل أداة زر الخيار.

٢ رسم أداة زر الخيار داخل أداة الإطار، ولا يمكن الرسم خارج أداة الإطار ثم تحريك زر الخيار إلى داخل الإطار.

٣ قم بإنشاء أداة زر الخيار، وذلك حسب الخطوات التالية :

أ اتجه بواسطة الفأرة إلى إطار الأدوات، وقم بالنقر مرة واحدة على أداة زر الخيار .

ب اتجه إلى أداة الإطار وقم بإنشاء زر الخيار داخل هذه الأداة.

ج انتقل إلى إطار الخصائص، وقم بتغيير الخواص كما هو موضح بالجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Option1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**حسابات**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء زر الخيار الآخر، مع تغيير الخاصية (Caption) إلى (مساحات)، أما التسمية فإن فيجول بيسك كما ذكرنا سابقاً يتكفل بها.

٤ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وذلك حسب الخطوات التالية :

أ اتجه بواسطة الفأرة إلى إطار الأدوات، وقم بالنقر المزدوج على أداة زر الأمر .

ب يتكون لدينا زر أمر في وسط النموذج، قم بتعديل حجمه وموقعه.

ج انتقل إلى إطار الخصائص، وقم بتغيير الخواص كما هو موضح بالجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**موافق**

والآن تم تصميم شاشة المقدمة (Form1)، كالشكل التالي (٦-٣-٣).

ولكي لا يضيع عليك جهد التصميم قم بحفظ الملف.

شكل (٦-٣-٣) تصميم شاشة المقدمة

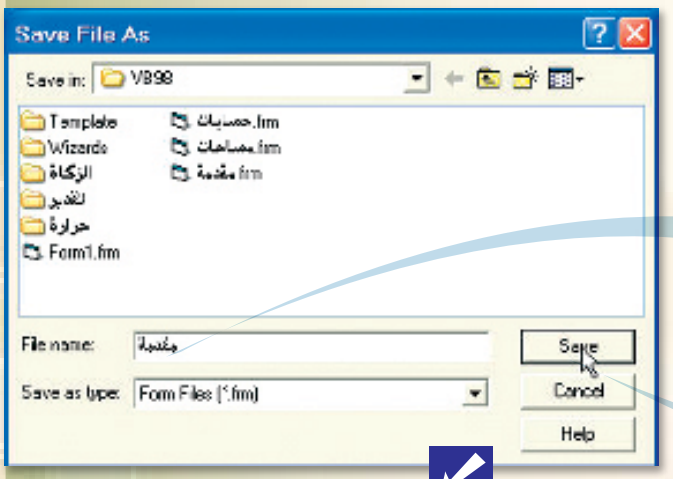
رابعاً حفظ النماذج والمشروع

(يستحسن قبل حفظ المشروع أن نحفظ النماذج ثم نحفظ المشروع).

لحفظ النموذج السابق نتبع الخطوات التالية:

١. من قائمة (File) اختر الأمر (Save Form1).

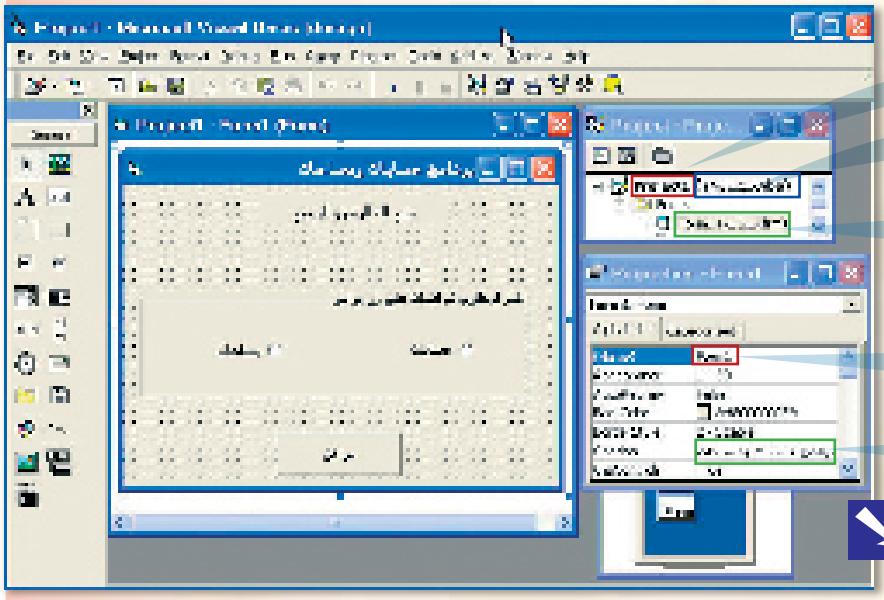
٢. قم بتسمية النموذج (**مقدمة**) ثم اضغط على زر (Save)، كما في الشكل التالي (٣-٣-٧).



شكل (٣-٣-٧) حفظ ملف النموذج

ملاحظة :

يحفظ النموذج هنا على شكل ملف داخل المشروع، ويقوم فيجول بيسك بإعطاء المشاريع والنماذج أسماء تلقائية يتعامل معها أثناء التشغيل كما في تسمية الأدوات، انظر الشكل (٣-٣-٨).

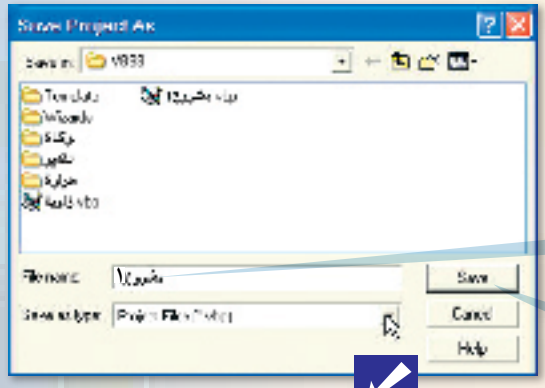


شكل (٣-٣-٨) توضيح مسميات النماذج والمشروع المختلفة

بعد حفظ النماذج نقوم بحفظ المشروع، وذلك باتباع الخطوات التالية :

١. من قائمة (File) اختر الأمر (Save Project1).

٢. قم بتسمية المشروع (**مشروع١**)، ثم اضغط على زر (Save) كما في الشكل (٣-٣-٩).

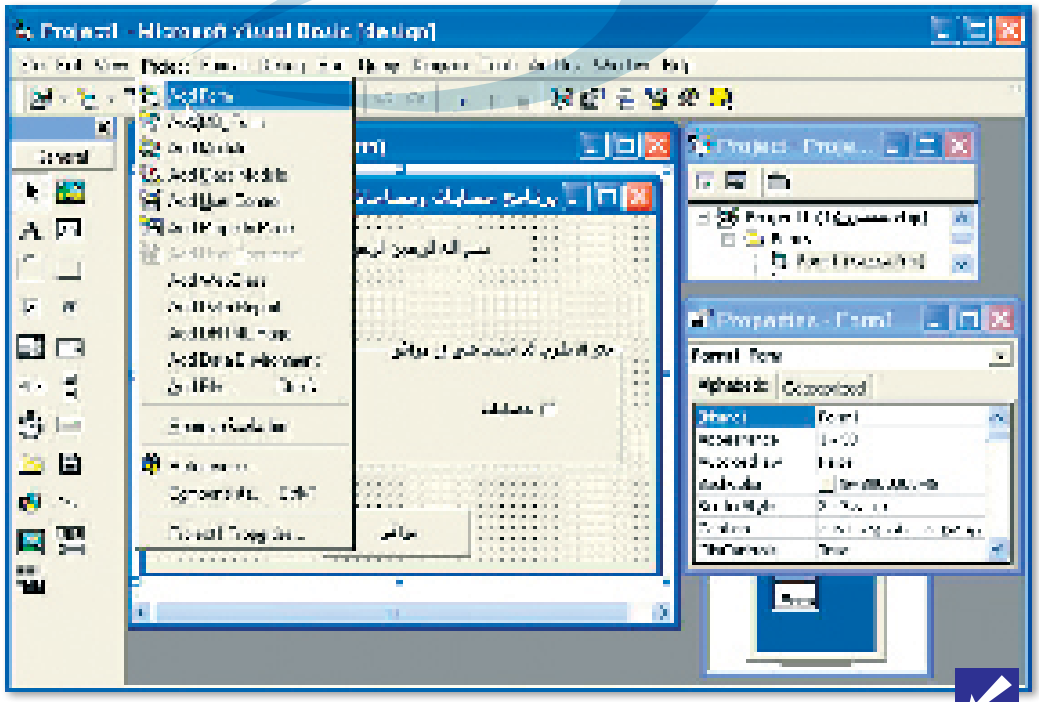


شكل (٣-٣-٩) حفظ ملف المشروع

خامساً تصميم النموذج الثاني (حسابات)

ولإنشاء شاشة (حسابات) نحتاج إلى إنشاء نموذج جديد، وخطوات الإنشاء كالتالي:

١ من قائمة (Project) اختر (Add Form).



شكل (٣-٣-١٠) تكوين نموذج جديد

٢ يتكون لديك نموذج جديد.

٣ قم بضبط الخواص للنموذج وفق الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم النموذج	**Form2**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**حسابات**

كما تلاحظ فإن هذا النموذج يحتوي على مجموعة من الأدوات الجديدة التي لا توجد في النموذج السابق، وهي: أداة النص، وأداة مربع الاختيار. انظر الشكل (٣-٣-١١).

شكل (٣-٣-١١) نموذج حسابات موضح عليها الأدوات

والآن قم بإنشاء الأدوات التالية:

١ قم بإنشاء أداة التسمية، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول أدناه:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**أدخل عددين**

٢ قم بإنشاء مربع نص حسب الخطوات التالية :

أ) اتجه بواسطة الفأرة إلى إطار الأدوات، وقم بالنقر المزدوج على أداة مربع النص .

ب) يتكون لدينا مربع نص في وسط النموذج، قم بتعديل حجمه وموقعه.

ج) انتقل إلى إطار الخصائص، وقم بتغيير الخواص كما هو موضح بالجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text1**
Text	إظهار النص المدخل من قبل المستخدم	**(فارغ) قم بحذف الموجود**

بنفس الطريقة قم بإنشاء مربع نص آخر بجواره وتسميته بـ(Text2).

٣ قم بإنشاء أداة الإطار في أسفل يمين النموذج، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Farme1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**حدد العملية**

ملاحظة :

عند تجميع مربعات الخيار داخل أداة الإطار ينبغي عليك فعل الآتي:

١ رسم أداة الإطار أولاً قبل أداة مربع الاختيار.

٢ رسم أداة مربع الاختيار داخل أداة الإطار، ولا يمكن الرسم خارج أداة الإطار ثم تحريك مربع الخيار إلى داخل الإطار.

٤ قم بإنشاء أداة مربع الاختيار حسب الخطوات التالية :

أ اتجه بواسطة الفأرة إلى إطار الأدوات، وقم بالنقر مرة واحدة على أداة مربع الاختيار ☑ .

ب اتجه إلى أداة الإطار، وقم بإنشاء مربع الاختيار داخل هذه الأداة.

ج انتقل إلى إطار الخصائص، وقم بتغيير الخواص كما هو موضح بالجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Check1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**جمع**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء مربعات الاختيار الأخرى مع تغيير الاسم والعنوان.

٥ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**حساب**

٦ قم بإنشاء أربع أدوات مربع نص، وقم بتغيير الخواص لها حسب الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**يقوم فيجول بإعطاء تسمية لهذه الأدوات الأربع وهي(Text3,Text4,Text5,Text6)**
Text	إظهار العنوان داخل الأداة	**فارغ (قم بحذف الموجود داخل هذه الخاصية)**

٧ قم بحفظ النموذج وتسميته بـ(حسابات).

سادساً تصميم النموذج الثالث (مساحات)

وبنفس الطريقة قم بإنشاء النموذج الثالث (مساحة المستطيل) وفق الخطوات التالية:

١. من قائمة (Project) اختر (Add Form).
٢. يتكون لديك نموذج جديد.
٣. قم بضبط الخواص للنموذج وفق الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للنموذج	**Form3**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**حساب مساحة مستطيل**

كما تلاحظ فإن هذا النموذج يحتوي على مجموعة من الأدوات كما في الشكل التالي:

شكل (٣-٣-١٢) نموذج (مساحات) موضح عليها الأدوات

والآن قم بإنشاء الأدوات التالية :

١ قم بإنشاء أداة التسمية وتغيير الخواص حسب الجدول أدناه :

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**أدخل طول المستطيل**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء أداة التسمية الأخرى مع تغيير العنوان والتسمية.

٢ قم بإنشاء مربع نص حسب الخطوات التالية :

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text1**
Text	إظهار النص المدخل من قبل المستخدم	**(فارغ) قم بحذف الموجود**

بنفس الطريقة قم بإنشاء مربع نص آخر أسفل منه وتسميته بـ (Text2).

٣ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وتغيير الخواص حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**حساب**

٤ قم بإنشاء أداة مربع نص، وتغيير الخواص لها حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text3**
Text	إظهار العنوان داخل الأداة	**فارغ (قم بحذف الموجود داخل هذه الخاصية)**

٥ قم بحفظ النموذج وتسميته بـ(مساحات).

١ ما الخطوات اللازمة للبدء بتصميم واجهة عربية للمستخدم؟

٢ ما الغرض من الخواص التالية:

أ Name ب Caption ج Font

٣ قم بتصميم واجهة للمستخدم لبرنامج يقوم بإدخال العملة بالريال السعودي، ومن ثم يحولها إلى عملة بالدينار الكويتي (نموذج واحد فقط)، وذلك عن طريق:

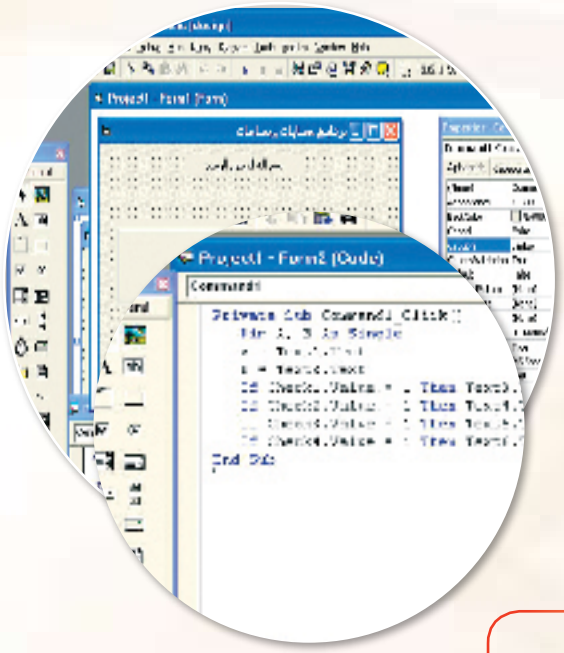
أ تحديد الأدوات المستخدمة ورسمها على النموذج.

ب تحديد الخواص لكل أداة قمت برسمها على النموذج.

٤ ما الفرق بين اسم المشروع، واسم النموذج، واسم الخاصية؟ وضّح ذلك بمثال.

٥ ما الخطوات اللازمة لتجميع مربعات الاختيار أو أزرار الخيار داخل أداة الإطار؟

٣-٤ كتابة البرامج وطرق تنفيذها



- كيف يمكن تغيير الخصائص خلال تنفيذ البرنامج؟
- أين يمكن كتابة قواعد وأوامر البرمجة في لغة فيجول بيسك؟
- متى يمكن تنفيذ البرنامج؟

- فتح مشروع قد تم حفظه باستخدام لغة فيجول بيسك.
- فتح شاشة البرمجة لكل نموذج مع التعرف على محتوياتها.
- كتابة أوامر البرامج على شاشة البرمجة مع تنفيذ هذه البرامج.
- حفظ كل نموذج قمت بتصميمه أو كتابة أوامر البرمجة له.

في هذا التدريب سوف نقوم بكتابة أوامر مشروع (حسابات ومساحات) والذي سبق لنا أن قمنا بتصميم واجهة المستخدم له، وعند كتابة هذه الأوامر لابد لنا أن نتعرف على شاشة البرمجة، والتي من خلالها نستطيع كتابة أوامر هذا البرنامج.

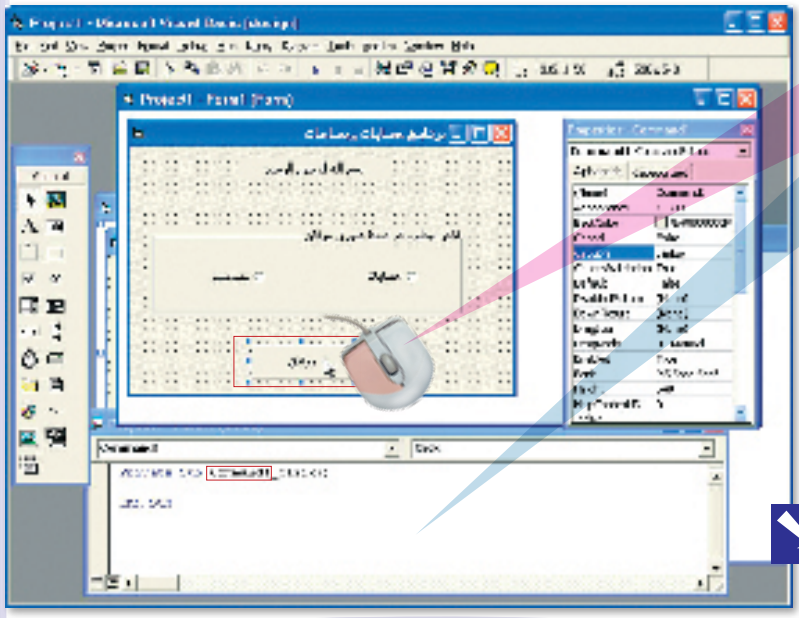
إن لكل نموذج من النماذج شاشة برمجة خاصة به، فمثلاً مشروع (حسابات ومساحات) المكون من ثلاثة نماذج يحتوي على ثلاث شاشات للبرمجة، وهكذا..ويوجد داخل شاشة البرمجة إجراءات خاصة بالنموذج، و إجراءات خاصة لكل أداة من الأدوات الموجودة على ذلك النموذج، وذلك بوضع إجراء له يبدأ بالسطر التالي:

```
Private Sub اسم الأداة أو النموذج - اسم الإجراء ( )
```

وينتهي بالسطر:

```
End Sub
```

مثال: في المشروع الذي أنشأناه سابقاً باسم «مشروع١» مشروع (حسابات ومساحات) لدينا النافذة الأولى باسم «مقدمة»، يوجد على هذا النموذج أداة زر أمر باسم «Command1»، وعندما نريد أن نكتب أوامر معينة لتنفيذها نضغط على الزر، وهذه الأوامر نكتبها داخل شاشة البرمجة.



شكل (٣-٤-١) شاشة توضح شكل شاشة البرمجة والإجراءات داخلها

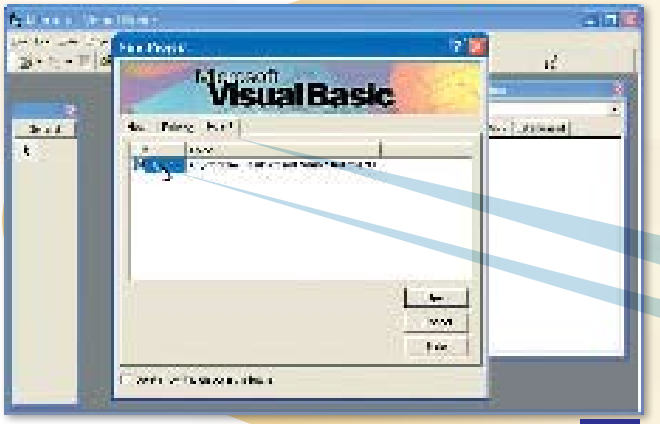
ننقر بالزر الأيسر للفأرة نقراً مزدوجاً فتظهر لنا شاشة البرمجة.

ويضع لنا برنامج فيجول بيسك إجراء النقر لأداة زر الأمر كما في الشكل (١-٤-٣).

والخطوات التالية توضح لنا كيفية استخدام شاشة البرمجة، مع طريقة كتابة أوامر لغة فيجول بيسك عليها، ومن ثم طريقة التنفيذ.

البرنامج الأول / برنامج حسابات

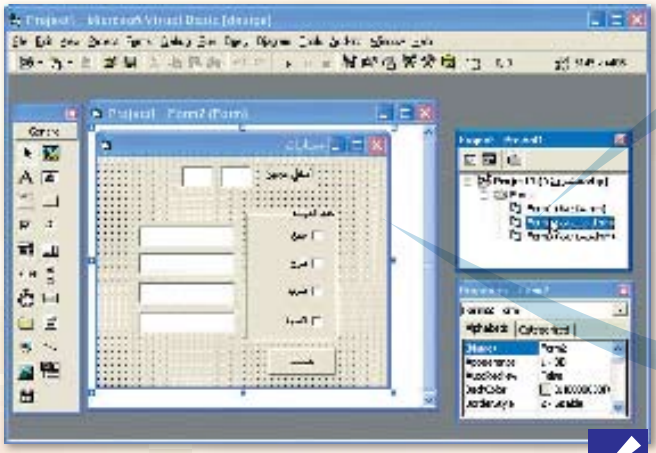
١ قم بفتح مشروع حسابات ومساحات الذي تم إنشاؤه في التدريبات السابقة وحفظناه باسم «**مشروع١**»، وذلك باختيار التبويب (Recent) ثم النقر المزدوج على اسم المشروع «**مشروع١**» كما يوضح ذلك الشكل (٣-٤-٢).



شكل (٣-٤-٢) فتح المشروع «مشروع١»

٢ قم باختيار النموذج الثاني (**حسابات**)، وذلك بالنقر المزدوج عليه من محتوى المشروع، كما هو موضح في الشكل (٣-٤-٣).

٣ سوف تظهر لك الشاشة نموذج (**حسابات**)، والتي تتكون من أدوات قمت بإنشائها في التدريبات السابقة، وهذه الأدوات موضحة في الشكل (٣-٤-٤) بأسمائها.



شكل (٣-٤-٣) نموذج (حسابات)

شكل (٣-٤-٤)
نموذج (حسابات) والأدوات موجودة

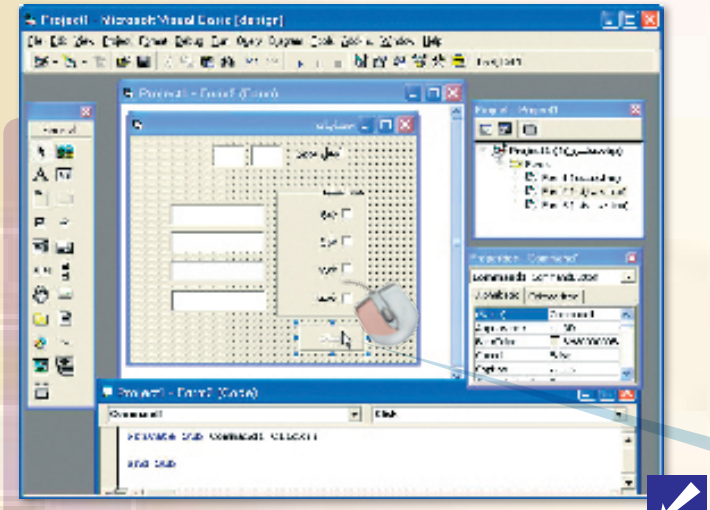
٤ والآن نريد أن نكتب الأوامر المتعلقة بهذا النموذج، والتي تقوم بإدخال عددين في أداتي مربع النص، وباختيار العملية الحسابية المطلوبة من أداة مربع الاختيار تظهر النتيجة في أدوات المسميات الأخرى.

٥ قبل أن ننتقل إلى كتابة الأوامر لابد من معرفة المكان الذي سوف يحتوي هذه الأوامر وهي شاشة البرمجة، فكيف يتم الدخول إلى هذه الشاشة والتعامل معها؟

شاشة البرمجة وطريقة التعامل معها:

للدخول إلى شاشة البرمجة لابد أن نكون قد حددنا النموذج المراد كتابة أوامره، وقد حددنا - كما في الخطوات السابقة - النموذج الثاني (حسابات)، ثم نبدأ بخطوات البرمجة:

١ النقر المزدوج على الأداة التي تقوم بتنفيذ الأوامر وهي غالباً زر الأمر، لذلك قم بالنقر المزدوج على زر الأمر (Command1) والمسماة بـ(حساب)، كما يوضح ذلك الشكل (٣-٤-٥).

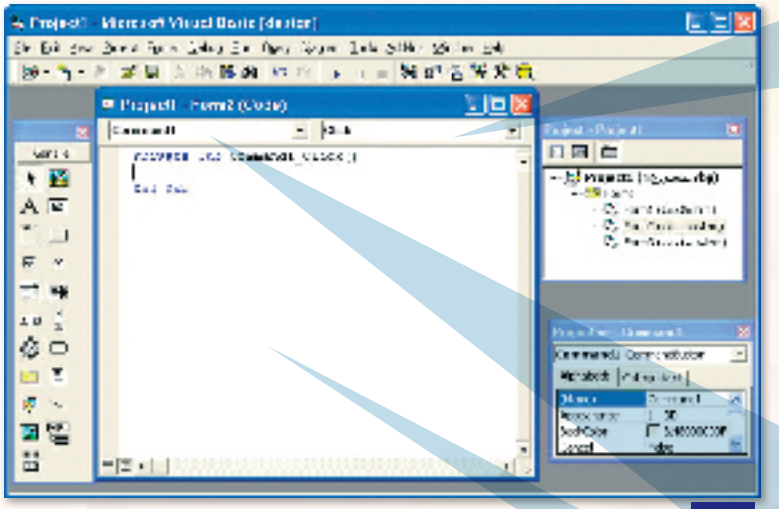


شكل (٣-٤-٥)
للدخول في شاشة البرمجة قم بالنقر المزدوج على الزر

ملاحظة:

هنالك طريقة أخرى للدخول إلى شاشة البرمجة: وذلك عن طريق تحديد أداة زر الأمر ثم الضغط على مفتاح (F7).

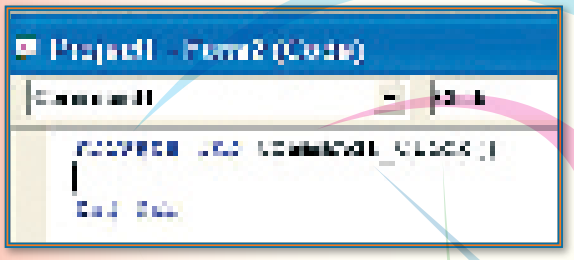
٢ تظهر لك شاشة كما في الشكل (٦-٤-٣) وهي شاشة البرمجة، وكما تلاحظ فإن شاشة البرمجة مكونة من:



شكل (٣-٤-٦) شاشة البرمجة موضح عليها المكونات

- **مربع لسرد الإجراءات الموجودة في برنامج فيجول بيسك:** حيث يقوم هذا المربع بسرد الإجراءات الشائعة في برنامج فيجول بيسك واختيار أحدها، وأهم إجراء مستخدم في هذه التدريبات هو إجراء (Click)، ويتم تنفيذ هذا الإجراء عندما يقوم المستخدم بضغط زر الفأرة الأيسر مرة واحدة على أداة من الأدوات.
- **مربع لسرد الأدوات المرتبطة بالنموذج:** حيث يمكننا تحديد الأداة المراد كتابة الأوامر فيها والمرتبطة بالإجراء المحدد، ونلاحظ هنا أن فيجول بيسك قد عرض لنا أداة زر الأمر (Command1)، وذلك لأن الدخول إلى شاشة البرمجة كان عن طريقها.
- **شاشة البرمجة:** ويتم فيها كتابة أوامر فيجول بيسك.

٣ بعد الدخول إلى شاشة البرمجة، نلاحظ أن فيجول بيسك قد عرض لنا إجراءً خالياً، وهو أول ما يقوم به فيجول بيسك عند فتح نموذج لم يتم فيه كتابة أي أمر من الأوامر.



وهنا وقفة قصيرة على هذا الإجراء والمحتويات التي يحتويها، يلاحظ أن هذا الإجراء مكون من ستة أجزاء هي:

- (Private Sub): وهذا يوضح أن هذا إجراء فرعي داخل البرنامج وهو ثابت في جميع الإجراءات.
- **اسم الأداة أو النموذج:** وهو هنا (Command1)، ولكنه يتغير بحسب الأداة أو النموذج.
- **حرف الشرطة السفلية (_):** وهو يربط بين اسم الأداة أو النموذج وبين الإجراء.
- **الإجراء:** وهو هنا (Click) أي عند النقر، وهو الشائع والمستخدم غالباً في تدريباتنا التالية، ولكنه قد يتغير حسب الإجراء المراد القيام به.
- **الفراغ بين السطر الأول والسطر الثاني:** وهو مهيأ لكتابة أوامر البرمجة من قبل المبرمج، ويتم تنفيذ هذه الأوامر كلما وقع الإجراء، وهو هنا النقر على زر الفأرة الأيسر.
- (End Sub): ومعناه نهاية البرنامج الفرعي.

ومعنى هذا الإجراء: أنه متى ما تم النقر ضغطة واحدة على زر الأمر (Command1) فإن البرنامج يقوم بتنفيذ الأوامر المحصورة بين السطر الأول والأخير.

كتابة الأوامر وتنفيذها:

مازلنا في النموذج الثاني، ومن هذا النموذج سوف تقوم بكتابة الأوامر، والآن قم بكتابة أوامر هذا البرنامج والتي تحقق:

- الحصول على البيانات من مربعي النص (Text1 ،Text2).
- المعالجة التي تجرى على العمليات لإظهار المخرجات.
- الحصول على مخرجات البرنامج من خلال أدوات مربعات النصوص (Text3،Text4،Text5،Text6)

```
Private Sub Command1__Click ()
 Dim A. B As Single
 A = Text1.Text
 B = Text2.Text
 If Check1.Value = 1 Then Text3.Text = "حاصل الجمع = "& A + B
 If Check2.Value = 1 Then Text4.Text = "حاصل الطرح = "& A - B
 If Check3.Value = 1 Then Text5.Text = "حاصل الضرب = "& A * B
 If Check4.Value = 1 Then Text6.Text = "حاصل القسمة = "& A / B
End Sub
```

بذلك نكون قد كتبنا أوامر برنامج (حسابات) كما هو موضح في الشكل (٧-٤-٣)، والمعنى لهذه الأسطر :

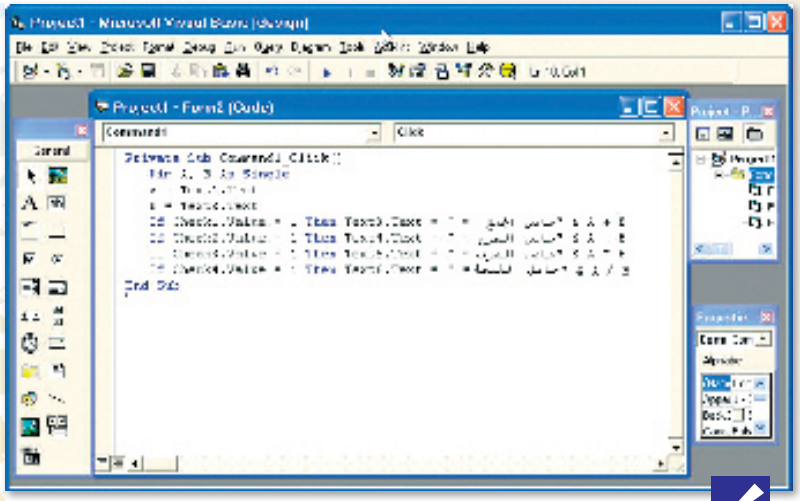
السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج وهي (A للعدد الأول) و (B للعدد الثاني)، وهذا السطر هو سطر اختياري كما ذكرنا في تعريف المتغيرات.

السطر الثالث: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Text1) وتخزينها في المتغير (A).

السطر الرابع: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Text2) وتخزينها في المتغير (B).

السطر الخامس: شرط يوضح إن كان المستخدم قد قام باختيار مربع الاختيار الخاص بالجمع والمسمى (Check1)، فعندئذ سوف يقوم البرنامج بطباعة حاصل جمع العددين في أداة مربع النص المسمى (Text3).



شكل (٧-٤-٣) أوامر برنامج (حسابات) بعد كتابتها في شاشة البرمجة

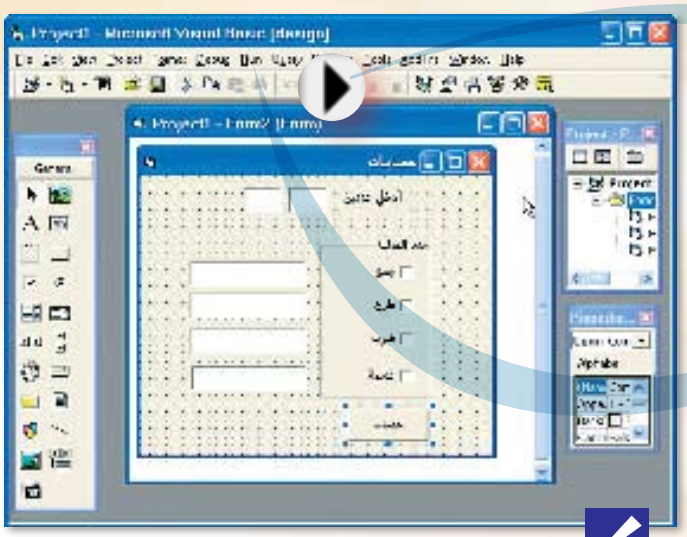
السطر السادس:

شرط يوضح إن كان المستخدم قد قام باختيار مربع الاختيار الخاص بالطرح والمسمى (Check2)، فعندئذ سوف يقوم البرنامج بطباعة حاصل طرح العددين في أداة مربع النص المسمى (Text4).

السطر السابع: شرط يوضح إن كان المستخدم قد قام باختيار مربع الاختيار الخاص بالضرب والمسمى (Check3)، فعندئذ سوف يقوم البرنامج بطباعة حاصل ضرب العددين في أداة مربع النص المسمى (Text5).

السطر الثامن: شرط يوضح إن كان المستخدم قد قام باختيار مربع الاختيار الخاص بالقسمة والمسمى (Check4)، فعندئذ سوف يقوم البرنامج بطباعة حاصل قسمة العددين في أداة مربع النص المسمى (Text6).

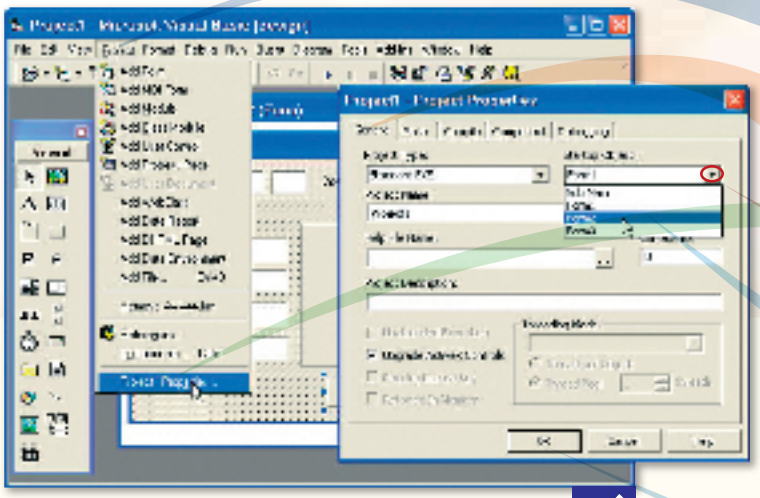
السطر التاسع: نهاية الإجراء.



شكل (٣-٤-٨) شاشة طريقة تنفيذ المشروع

وبذلك نكون قد قمنا بتصميم البرنامج الأول لنا وهو برنامج (**حسابات**)، ولتنفيذ هذا البرنامج قم بالنقر على مفتاح التنفيذ من شريط الأدوات أو اختيار الأمر (Start) من قائمة (Run)، كما هو موضح في الشكل (٨-٤-٣) ليتم تنفيذ المشروع.

ماذا تلاحظ؟ لقد تم تنفيذ الشاشة الأولى وهي (Form1) شاشة المقدمة، ذلك لأن فيجول بيسك يقوم بتنفيذ أول شاشة قمت بإنشائها، ولكن باستطاعة فيجول بيسك أن يقوم بتنفيذ الشاشة التي ترغب، وإليك خطوات ذلك:



شكل (٣-٤-٩) تحديد النموذج الذي يتم تنفيذه أولاً

- قم بإيقاف تنفيذ البرنامج، وذلك بالنقر على علامة (X) في أعلى يمين النموذج.
- انتقل إلى قائمة (Project)، ومن القائمة اختر آخر أمر فيها وهو اسم المشروع متبوعاً بكلمة (Properties).
- تظهر لك قائمة، اضغط على (General) كما في الشكل (٩-٤-٣).
- اضغط السهم المتجه لأسفل في قائمة (Startup Object)، ليعرض لك كل ملفات المشروع، ومن هذه الملفات ملف النموذج الثاني (Form2)، قم باختيار الملف ثم اضغط على زر الأمر (Ok).

والآن قم بتنفيذ المشروع مرة أخرى عن طريق النقر على زر التنفيذ في شريط الأدوات، أو الانتقال إلى القائمة (Run) ومنها نختار الأمر (Start)، وفي حالة وجود أي خطأ سواء لغوي (في إملاء الأوامر) أو منطقي (تصميم البرنامج) فإن البرنامج يقوم بعرضه.

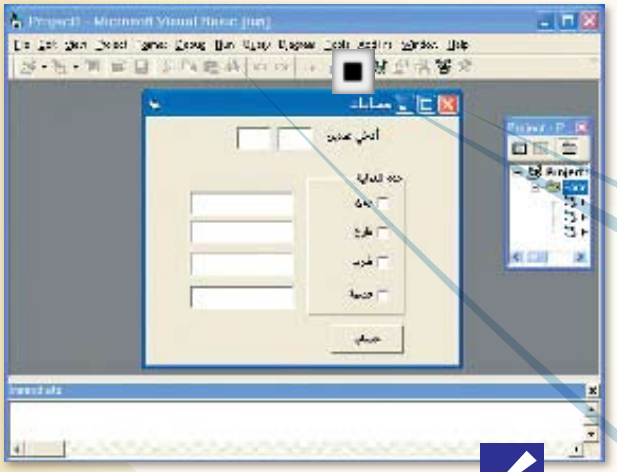
ولإيقاف البرنامج لوجود خطأ في البرنامج أو تنفيذ نموذج خاطئ نستخدم إحدى طرق ثلاث، وهي:

١ النقر على الرمز (X) في أعلى يمين النموذج المنفذ.

٢ النقر على زر التوقف في شريط الأدوات.

٣ الانتقال إلى القائمة (Run) ومنها اختيار الأمر (End).

والآن قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز من شريط الأدوات.



شكل (٣-٤-١٠) طرق إيقاف البرنامج

البرنامج الثاني / برنامج حساب مساحة المستطيل

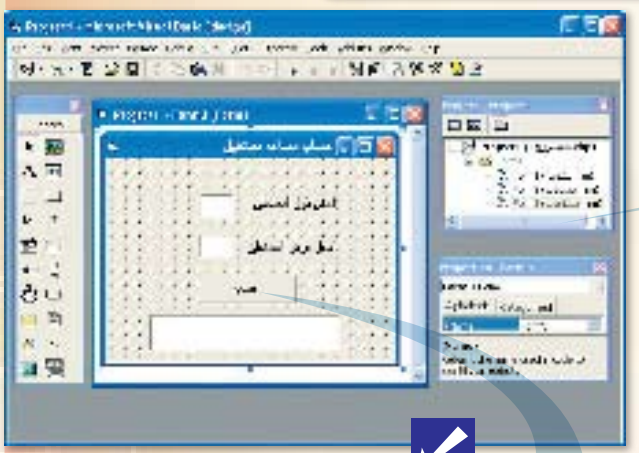
١ قم باختيار الشاشة الثالثة (مساحات)، وذلك بالنقر المزدوج عليها من محتوى المشروع.

٢ سوف تظهر لك الشاشة، كما في الشكل (٣-٤-١١).

٣ تلاحظ في هذه الشاشة أنها تتكون من أدوات قد قمت بإنشائها في التدريبات السابقة.

٤ والآن نريد أن نكتب الأوامر المطلوبة والتي تقوم بإدخال الطول والعرض للمستطيل في أداتي مربع النص، وباختيار زر الأمر (حساب) تظهر النتيجة في أداة مربع النص الثالثة.

٥ قم بالدخول إلى شاشة البرمجة عن طريق النقر المزدوج على زر الأمر (Command1) والمسمى في هذه الشاشة (حساب) من على شاشة (مساحة المستطيل).



شكل (٣-٤-١١) نموذج (مساحات)

٦ والآن قم بكتابة أوامر هذا البرنامج والتي تحقق:

- الحصول على طول وعرض المستطيل من مربعي النص (Text1 ،Text2).
- المعالجة التي تجرى على العمليات لإظهار المخرجات، وهي معادلة مساحة المستطيل.
- الحصول على مخرجات البرنامج بواسطة أداة مربع النص (Text3).

وفي إجراء النقر على زر الأمر (Command1) نكتب الأوامر التالية:

```
Private Sub Command1__Click ()
 Dim A.  B As Single
 A = Text1.Text
 B = Text2.Text
 Text3.Text ="مساحة المستطيل=" &A * B
End Sub
```

والمعنى لهذه الأسطر:

السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج، وهي (A) لطول المستطيل، و(B) لعرض المستطيل.

السطر الثالث: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Text1) وتخزينها في المتغير (A).

السطر الرابع: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Text2) وتخزينها في المتغير (B).

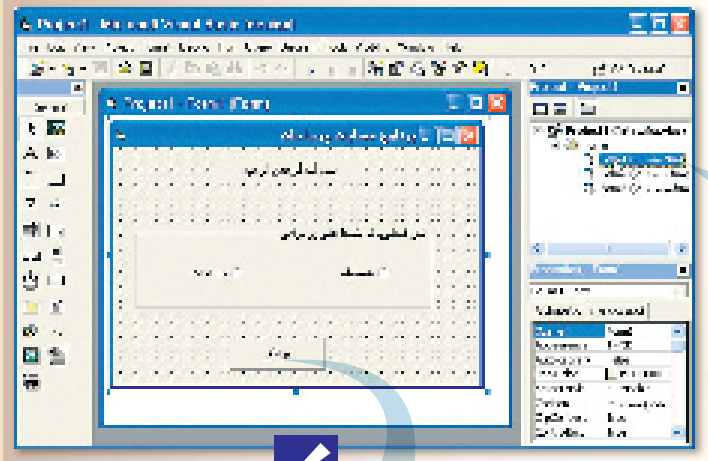
السطر الخامس: طباعة مساحة المستطيل، والتي تساوي (الطول × العرض) في أداة مربع النص المسمى (Text3).

السطر السادس: نهاية الإجراء.

والآن قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز قرص من شريط الأدوات وتنفيذ البرنامج.

الربط بين النماذج بواسطة النموذج الأول (مقدمة)

عندما شرحنا برنامجي (حسابات) و(مساحات) ووضعنا الأوامر الخاصة قمنا بتنفيذ كل برنامج على حدة، وكنا في بداية التخطيط للبرنامج وضعنا شاشة مقدمة تجعل المستخدم يختار بين تنفيذ أحد البرنامجين وأسميناها (مقدمة)، ولكن كيف يتم الربط بين هذا النموذج ونموذجي (حسابات) و(مساحات)؟



شكل (٣-٤-١٢)
نموذج (مقدمة)

لعمل هذا الربط نقوم بعمل الخطوات التالية:

١. قم باختيار النموذج الأول (مقدمة) وذلك بالنقر المزدوج عليه من محتوى المشروع، سوف تظهر لك الشاشة كما في الشكل (٣-٤-١٢).

٢. تلاحظ في هذه الشاشة أنها تتكون من أدوات قد قمت بإنشائها في التدريبات السابقة.

٣. والآن نريد أن نكتب الأوامر المطلوبة التي تقوم بعملية الربط بين نموذج المقدمة والنموذجين الآخرين (حسابات ومساحات).

٤. قم بالدخول إلى شاشة البرمجة عن طريق النقر المزدوج على زر الأمر (Command1) والذي عنوانه في هذا النموذج (موافق).

٥. والآن قم بكتابة أوامر هذا البرنامج والتي تحقق:

❖ عمليات المعالجة التي تجرى لإتمام عملية الربط.وذلك على النحو التالي:

```
Private Sub Command1__Click ()
 If Option1.Value = True Then Form2.Show
 If Option2.Value = True Then Form3.Show
End Sub
```

والمعنى لهذه الأسطر:

السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: شرط يوضح إن كان المستخدم قد قام باختيار زر الخيار الخاص ببرنامج (حسابات) والمسمى (Option1)، فعندئذ يعرض تنفيذ البرنامج، وهذا ما يعنيه الأمر (Form2.Show) أي عرض تنفيذ النموذج الثاني وهو برنامج حسابات، حيث إننا أسميناه سابقاً باسم (Form2) وذلك بواسطة الخاصية (Name).

السطر الثالث: شرط يوضح إن كان المستخدم قد قام باختيار زر الخيار الخاص ببرنامج (مساحات) والمسمى (Option2)، فعندئذ يعرض تنفيذ البرنامج، وهذا ما يعنيه الأمر (Form3.Show) أي عرض تنفيذ النموذج الثالث وهو برنامج مساحات، حيث إننا أسميناه سابقاً باسم (Form3) وذلك بواسطة الخاصية (Name).

السطر الرابع: نهاية الإجراء.

قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز قرص من شريط الأدوات.

تنفيذ البرنامج (حسابات ومساحات)

وبذلك نكون قد قمنا بتصميم مشروع (حسابات ومساحات)، ولتنفيذ هذا البرنامج قم بالنقر على مفتاح التنفيذ من شريط الأدوات، أو اختيار الأمر (Start) من قائمة (Run) ليتم تنفيذ المشروع.

ولكن قبل التنفيذ توقف قليلاً، وذلك لأننا حددنا سابقاً لفيجول بيسك أن يقوم بتنفيذ النموذج الثاني (Form2)، لذا فإننا نقوم بتعديل النموذج الذي ينبغي تنفيذه أولاً وهو النموذج الأول (مقدمة) حسب الخطوات التالية:

- انتقل إلى قائمة (Project)، ومن القائمة اختر آخر أمر فيها وهو اسم المشروع متبوعاً بكلمة (Properties).
- تظهر لك قائمة، اضغط على (General).
- اضغط السهم المتجه لأسفل في قائمة (StartupObject)، ليعرض لك كل ملفات المشروع، اختر النموذج الأول (Form1)، اضغط على زر الأمر (Ok).

والآن قم بتنفيذ المشروع مرة أخرى عن طريق النقر على زر التنفيذ في شريط الأدوات، أو من القائمة (Run) نختار الأمر (Start)، فيظهر كما في الشكل (١٣-٤-٣).

شكل (٣-٤-١٣) الشاشة الرئيسية للبرنامج بعد التنفيذ

س١ إذا كان لدينا مشروع في فيجول بيسك يحتوي على ثلاثة نماذج: النموذج الأول (F1)، والنموذج الثاني (F2)، والنموذج الثالث (F3)، ونريد أن يقوم برنامج فيجول بيسك بتنفيذ النموذج الثالث (F3) أولاً، ما الخطوات التي نتخذها لكي يقوم فيجول بيسك بذلك؟

س٢ اكتب برنامجاً بلغة فيجول بيسك يقوم بإدخال ارتفاع وقاعدة المثلث، ومن ثم يقوم بحساب مساحة المثلث، علماً أن مساحة المثلث= (القاعدة × الارتفاع) ÷ ٢.

(البرنامج مكون من نموذج واحد، قم بجميع خطوات البرمجة لحل هذا السؤال).

وحدد من خلال التطبيق العملي مساحة المثلث لكل من الأبعاد التالية:

القاعدة	الارتفاع	المساحة
6	4	
2.5	1.5	
7	3.75	

٥-٣ تطبيقات ومشاريع

فكر

- كيف أجعل العمل على لغة فيجول بيسك سهلاً؟
- هل يمكن أن يحتوي المشروع على أكثر من برنامج؟
- ما الأعمال التي يمكن أن تصمم لها برنامجاً ينظم عملها ويختصر الجهد والوقت؟

ماذا سأتعلم؟

- تصميم برنامج باستخدام لغة فيجول بيسك.
- تصميم مشروع مشترك باستخدام لغة فيجول بيسك.

في هذا التدريب سوف نتطرق إلى تطبيقات متنوعة حتى تتمرس على تصميم واجهة المستخدم وكتابة أوامر البرنامج، وقد بدأنا في هذا التدريب بإنشاء تطبيقات بسيطة وقريبة من برنامج (حسابات ومساحات)، ثم ننتقل بصورة تدريجية إلى تطبيقات أكثر عمقاً وتتطلب فهماً أكثر كما في التطبيق الرابع من هذا التدريب.

وبعد أن تتمرس على إنشاء هذه التطبيقات تنتقل إلى إنشاء مشاريع باستخدام الطرق التي تمت دراستها في هذه التدريبات، وذلك بالتعاون مع زملائك حتى يتم لك الفهم الجيد - بإذن الله.

أولاً التطبيقات

التطبيق الأول

قم بكتابة برنامج باستخدام فيجول بيسك يقوم بإدخال الزاوية بالتقدير الستيني ويحولها إلى الزاوية بالتقدير الدائري، علماً أن : الزاوية بالتقدير الدائري = (الزاوية بالتقدير الستيني × ٣,١٤) ÷ ١٨٠

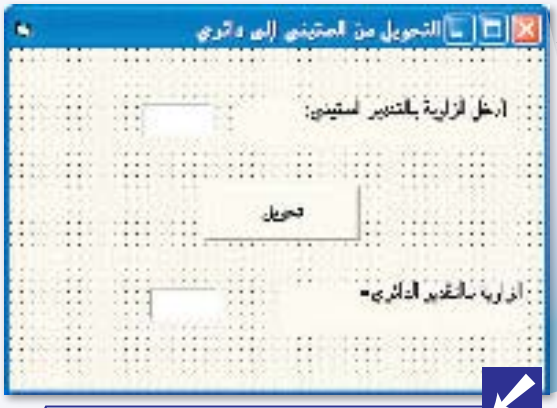
الحل

أولاً صياغة حل المسألة وتصميم النموذج

نقوم أولاً بتحليل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:

- مخرجات البرنامج: الزاوية بالتقدير الدائري.
- مدخلات البرنامج: الزاوية بالتقدير الستيني، ولنرمز لها (m).
- عمليات المعالجة: معادلة عملية التحويل.

بناء على صياغة المسألة نستطيع تصميم النموذج :



شكل (٣-٥-١) نموذج تحويل الستيني إلى دائري

ثانياً تصميم الواجهة باستخدام برنامج فيجول

١ قم بضبط الخواص للنموذج وفق الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للنموذج	**Form1**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**التحويل من الستيني إلى الدائري**

والآن قم بإنشاء الأدوات التالية كما يحتويها تصميم النموذج السابق.

٢ قم بإنشاء أداة التسمية، وتغيير الخواص حسب الجدول أدناه:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**أدخل الزاوية بالتقدير الستيني**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء أداة التسمية الأخرى مع تغيير العنوان والتسمية.

٣ قم بإنشاء مربع نص، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text1**
Text	إظهار النص المدخل من قبل المستخدم	**(فارغ) قم بحذف الموجود**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء مربع النص الآخر وتسميته

٤ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**تحويـل**

٥ قم بحفظ النموذج وتسميته (زاوية).

ثالثاً كتابة أوامر البرنامج

والآن نريد أن نكتب الأوامر المطلوبة، والتي تقوم بإدخال الزاوية بالتقدير الستيني في أداة مربع النص الأولى، وباختيار زر الأمر (تحويل) تظهر الزاوية بالتقدير الدائري في أداة مربع النص الثانية، وخطوات كتابة الأوامر كالتالي:

١ قم بالدخول إلى شاشة البرمجة عن طريق النقر المزدوج على زر الأمر (Command1) والمسمى في هذه الشاشة (تحويل).

٢ قم بكتابة الأوامر التالية:

```
Private Sub Command1_Click ( )
  Dim m As Single
  Const pi = 3.14
  m = Text1.Text
  Text2.Text = m * pi / 180
End Sub
```

والمعنى لهذه الأسطر:

السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج، وهي (m) التي تمثل الزاوية المدخلة.

السطر الثالث: تعريف الثوابت المستخدمة في البرنامج، وهي (Pi) التي تساوي (٣,١٤).

السطر الرابع: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Text1) وتخزينها في المتغير(m).

السطر الخامس: طباعة نتيجة التحويل في أداة مربع النص المسمى (Text2).

السطر السادس: نهاية الإجراء.

والآن قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز قرص من شريط الأدوات، وتنفيذ البرنامج عن طريق النقر على زر التنفيذ.

التطبيق الثاني

قم بكتابة برنامج باستخدام فيجول بيسك يقوم بإدخال درجة الحرارة بالمئوي ويحولها إلى درجة الحرارة بالفهرنهايتي، علماً أن :

درجة الحرارة الفهرنهايتية = (٩ ÷ ٥ × درجة الحرارة بالمئوي) + ٣٢.

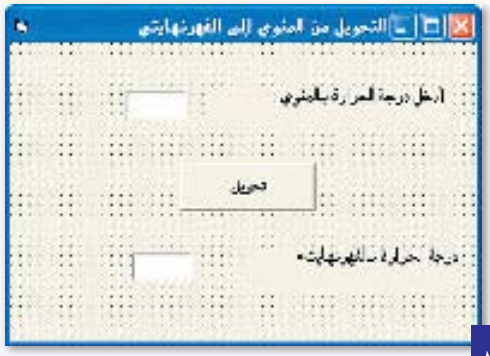
الحل

أولاً صياغة حل المسألة وتصميم النموذج

نقوم أولاً بتعريف وتحليل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:

- مخرجات البرنامج: درجة الحرارة بالفهرنهايت.
- مدخلات البرنامج: درجة الحرارة بالمئوي، ولنرمز لها (r).
- عمليات المعالجة: معادلة عملية التحويل.

بناء على صياغة المسألة نستطيع تصميم النموذج التالي :



شكل (٣-٥-٢) نموذج تحويل من المئوي إلى الفهرنهايتي

ثانياً تصميم الواجهة باستخدام برنامج فيجول

١ قم بضبط الخواص للنموذج وفق الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للنموذج	**Form1**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**التحويل من المئوي إلى الفهرنهايتي**

والآن قم بإنشاء الأدوات التالية كما يحتويها تصميم النموذج السابق.

٢ قم بإنشاء أداة التسمية، وتغيير الخواص حسب الجدول أدناه:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**أدخل درجة الحرارة بالمئوي:**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء أداة التسمية الأخرى مع تغيير العنوان وتسميته (Label2).

٣ قم بإنشاء مربع نص، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text1**
Text	إظهار النص المدخل من قبل المستخدم	**(فارغ) قم بحذف الموجود**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء مربع النص الآخر وتسميته (Text2).

٤ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**تحويـل**

٥ قم بحفظ النموذج وتسميته (زاوية).

ثالثاً كتابة أوامر البرنامج

والآن نريد أن نكتب الأوامر المطلوبة التي تقوم بإدخال درجة الحرارة بالمئوي في أداة مربع النص الأولى، وباختيار زر الأمر (تحويل) تظهر درجة الحرارة بالفهرنهايتي في أداة مربع النص الثانية، وخطوات كتابة الأوامر كالتالي:

١ قم بالدخول إلى شاشة البرمجة عن طريق النقر المزدوج على زر الأمر (Command1) والمسمى في هذه الشاشة (تحويل).

٢ قم بكتابة الأوامر التالية:

```
Private Sub Command1_Click ( )
  Dim r As Single
  r = Text1.Text
  Text2.Text = ( 9 / 5 * r ) + 32
End Sub
```

والمعنى لهذه الأسطر:

السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج، وهي (r) التي تمثل الحرارة المدخلة.

السطر الثالث: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Text1) وتخزينها في المتغير(r).

السطر الرابع: طباعة نتيجة التحويل في أداة مربع النص المسمى (Text2).

السطر الخامس: نهاية الإجراء.

والآن قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز قرص من شريط الأدوات، وقم بتنفيذ البرنامج عن طريق النقر على زر التنفيذ من شريط الأدوات .

التطبيق الثالث

قم بكتابة برنامج باستخدام فيجول بيسك يقوم بإدخال مبلغ معين من المال، ويقوم بحساب الزكاة للمبلغ إذا تجاوز المبلغ (٤٠٠ ريال)، أما إذا كان المبلغ أقل من أو يساوي ٤٠٠ ريال فإن البرنامج يطبع الرسالة التالية (البرنامج يقوم بحساب الزكاة لأكثر من ٤٠٠ ريال)، علماً أن الزكاة = ٠,٠٢٥ × المبلغ.

الحل

أولاً صياغة حل المسألة وتصميم النموذج

نقوم أولاً بتعريف وتحليل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:

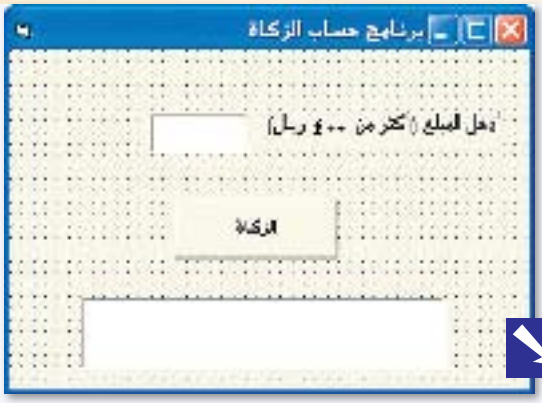
- مخرجات البرنامج: مقدار زكاة المال.
- مدخلات البرنامج: مبلغ المال ولنرمز له (m).
- عمليات المعالجة: هذه المسألة تحتوي على عمليتي معالجة:

١ الشرط في المسألة، وهو أن يتم حساب الزكاة للمال الذي يتجاوز ٤٠٠ ريال .

٢ معادلة الزكاة هي :

زكاة المال = ٠,٥٢٠ × مبلغ المال.

بناء على صياغة المسألة نستطيع تصميم النموذج التالي :



شكل (٣-٥-٢) نموذج حساب الزكاة

ثانياً تصميم الواجهة باستخدام برنامج فيجول

١ قم بضبط الخواص للنموذج وفق الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للنموذج	**Form1**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**برنامج حساب الزكاة**

والآن قم بإنشاء الأدوات التالية كما يحتويها تصميم النموذج السابق.

٢ قم بإنشاء أداة التسمية، وتغيير الخواص حسب الجدول أدناه :

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**أدخل المبلغ (أكثر من ٤٠٠ ريال)**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء أداة التسمية الأخرى مع تغيير العنوان والتسمية.

٣ قم بإنشاء مربع نص، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text1**
Text	إظهار النص المدخل من قبل المستخدم	**(فارغ) قم بحذف الموجود**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء مربع النص الآخر وتسميته

٤ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**زكـاة**

٥ قم بحفظ النموذج وتسميته (زكـاة).

ثالثاً كتابة أوامر البرنامج

والآن نريد أن نكتب الأوامر المطلوبة التي تقوم بإدخال المبلغ في أداة مربع النص الأولى، وباختيار زر الأمر (زكاة) تظهر القيمة في أداة مربع النص الثانية، وخطوات كتابة الأوامر كالتالي:

١ قم بالدخول إلى شاشة البرمجة عن طريق النقر المزدوج على زر الأمر (Command1) والمسمى في هذه الشاشة (زكاة).

٢ قم بكتابة الأوامر التالية:

```
Private Sub Command1_Click ( )
  Dim m As Single,z As Single
  m = Text1.Text
  z = 0.025 * m
  If m > 400 Then
       Text2.Text = " الزكاة= " & z
  Else
       Text2.Text = " البرنامج يقوم بحساب الزكاة لأكثر من ٤٠٠ ريال "
  End If
End Sub
```

والمعنى لهذه الأسطر:

السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج، وهي (m)، والتي تمثل المبلغ المدخل، والمتغير (z) والذي يمثل قيمة الزكاة .

السطر الثالث: الحصول على البيانات المدخلة في مربع النص (Text1)، وتخزينها في المتغير (m).

السطر الرابع: إسناد قيمة الزكاة حسب المعادلة إلى المتغير (z).

السطر الخامس - التاسع: اختبار قيمة المبلغ المدخل، فإذا كان المبلغ أكبر من ٤٠٠ فيتم حينئذ حساب الزكاة له وطبع القيمة في أداة مربع النص الثانية (Text2)، أما إذا كان المبلغ غير ذلك (أي ٤٠٠ ريال فأقل) فيتم حينئذ طبع الرسالة التالية: (البرنامج يقوم بحساب الزكاة لأكثر من ٤٠٠ ريال).

السطر العاشر: نهاية الإجراء .

والآن قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز قرص من شريط الأدوات، وتنفيذ البرنامج عن طريق النقر على زر التنفيذ.

التطبيق الرابع

قم بكتابة برنامج باستخدام فيجول بيسك يقوم بإدخال درجات طالب لمادة الحاسب، وهذه الدرجات هي:
(أعمال الفصلين الدراسيين الأول والثاني - اختبار الفصلين الدراسيين الأول والثاني)
ثم يقوم البرنامج بحساب مجموع هذه الدرجات وطباعة التقدير، ويكون التقدير كالتالي:

الدرجة	التقدير	الدرجة	التقدير
90 فأكثر	ممتاز	89-80	جيد جداً
79-70	جيـد	69-50	مقبول
49-0	راسب		

الحل

أولاً صياغة حل المسألة وتصميم النموذج

نقوم أولاً بتحليل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:

- مخرجات البرنامج: تقدير الطالب (ممتاز - جيد جداً .....)
- مدخلات البرنامج: ٤ مدخلات، وهي: أعمال السنة في الفصل الأول (A)، وأعمال السنة في الفصل الثاني(B) اختبار الفصل الدراسي الأول (C)، اختبار الفصل الدراسي الثاني (D)
- عمليات المعالجة: جمع الدرجات، واختبار الشرط للدرجة المتحصلة.

بناء على صياغة المسألة نستطيع تصميم النموذج :

شكل (٣-٥-٤) نموذج حساب التقدير

ثانياً تصميم الواجهة باستخدام برنامج فيجول

١ قم بضبط الخواص للنموذج وفق الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للنموذج	**Form1**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**برنامج حساب التقدير**

والآن قم بإنشاء الأدوات التالية كما يحتويها تصميم النموذج السابق.

٢ قم بإنشاء أداة التسمية، وتغيير الخواص حسب الجدول أدناه:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**أدخل أعمال السنة للفصلين :**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء أداة التسمية الأخرى مع تغيير العنوان والتسمية.

٣ قم بإنشاء مربع نص، وتغيير الخواص حسب الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text1**
Text	إظهار النص المدخل من قبل المستخدم	**(فارغ) قم بحذف الموجود**

بنفس الطريقة قم بإنشاء أربع مربعات نصوص أخرى مع تغيير الاسم.

٤ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وتغيير الخواص حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**حساب التقدير**

٥ قم بحفظ النموذج وتسميته (تقدير).

ثالثاً كتابة أوامر البرنامج

والآن نريد أن نكتب الأوامر المطلوبة التي تقوم بإدخال الدرجات في أدوات مربعات النصوص، وباختيار زر الأمر (حساب) يظهر التقدير في أداة مربع النص الخامسة، وخطوات كتابة الأوامر كالتالي:

١ قم بالدخول إلى شاشة البرمجة عن طريق النقر المزدوج على زر الأمر (Command1) والمسمى في هذه الشاشة (حساب).

٢ قم بكتابة الأوامر التالية:

```
Private Sub Command1__Click( )
  Dim A As Single, B As Single, C As Single, D As Single, G As Single
  A = Text1.Text
  B = Text2.Text
  C = Text3.Text
  D = Text4.Text
  G = A + B + C + D
  If G >= 90 Then
    Text5.Text = "التقدير ممتاز والدرجة=" & G
 ElseIf G >= 80 Then
    Text5.Text= "التقدير جيد جداً والدرجة=" & G
```

```
ElseIf G >= 70 Then
    Text5.Text = "التقدير جيد والدرجة=" & G
ElseIf G >= 50 Then
    Text5.Text = "التقدير مقبول والدرجة = " & G
Else
    Text5.Text = "التقدير راسب والدرجة=" & G
 End If
End Sub
```

والمعنى لهذه الأسطر:

السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج وهي (A,B,C,D) والتي تمثل الدرجات المدخلة للبرنامج، أما المتغير (G) فيمثل مجموع هذه الدرجات.

السطر الثالث -السادس: الحصول على البيانات المدخلة في مربعات النصوص وتخزينها في المتغيرات.

السطر الخامس: طباعة نتيجة التحويل في أداة مربع النص المسمى (Text5).

السطر السابع: إسناد مجموع الدرجات إلى المتغير (G).

السطر الثامن- الثامن عشر: اختبار لمجموع الدرجات ومن ثم طباعة التقدير والمجموع في أداة مربع النص (Text5).

السطر التاسع عشر: نهاية الإجراء.

والآن قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز قرص من شريط الأدوات، وتنفيذ البرنامج عن طريق النقر على زر التنفيذ.

١ لتطبيق

لدينا معرض للسيارات يحتوي على عدة أنواع وعدة موديلات من السيارات، قم بكتابة برنامج باستخدام فيجول بيسك يقوم بعرض سعر السيارة عندما يحدد المستخدم النوع والموديل، وذلك حسب الجدول التالي:

النـــوع	الموديـــل	الســعر
كامري	٢٠٠٠	٤٢٠٠٠
كامري	٢٠٠١	٤٦٥٠٠
ماكسيما	٢٠٠١	٤١٠٠٠
ماكسيما	٢٠٠٢	٥٥٠٠٠
فورد	٢٠٠٠	٣٨٠٠٠
فورد	١٩٩٩	٣٢٠٠٠
هوندا	١٩٩٩	٣٨٠٠٠
هوندا	٢٠٠٠	٤٣٠٠٠

الحل

أولاً صياغة حل المسألة وتصميم النموذج

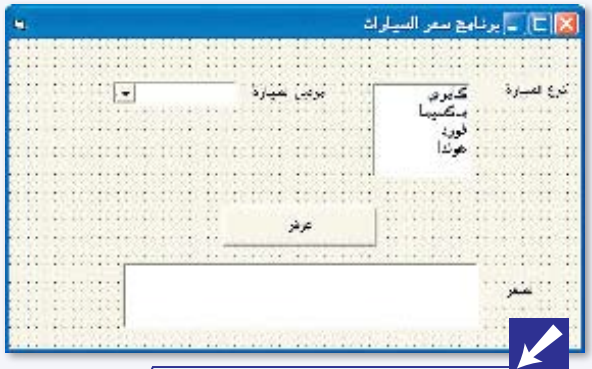
نقوم أولاً بتحليل عناصر المسألة، وذلك بتحديد التالي:

- مخرجات البرنامج: سعر السيارة.
- مدخلات البرنامج:

  نوع السيارة (n) وموديل السيارة (m).
- عمليات المعالجة:

  تحديد النوع والموديل وعرض السعر .

بناء على صياغة المسألة نستطيع تصميم النموذج التالي :



شكل (٣-٥-٥) نموذج سعر السيارات

ثانياً تصميم الواجهة باستخدام برنامج فيجول

١ قم بضبط الخواص للنموذج وفق الجدول التالي:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للنموذج	**Form1**
Caption	إظهار العنوان على اليمين العلوي للنموذج	**برنامج سعر السيارات**

والآن قم بإنشاء الأدوات التالية كما يحتويها تصميم النموذج السابق.

٢ قم بإنشاء أداة التسمية، وتغيير الخواص حسب الجدول أدناه:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**نوع السيارة**

وبنفس الطريقة قم بإنشاء أداة التسمية الأخرى مع تغيير العنوان والتسمية.

٣ قم بإنشاء مربع نص، وقم بتغيير الخواص حسب الجدول التالي:

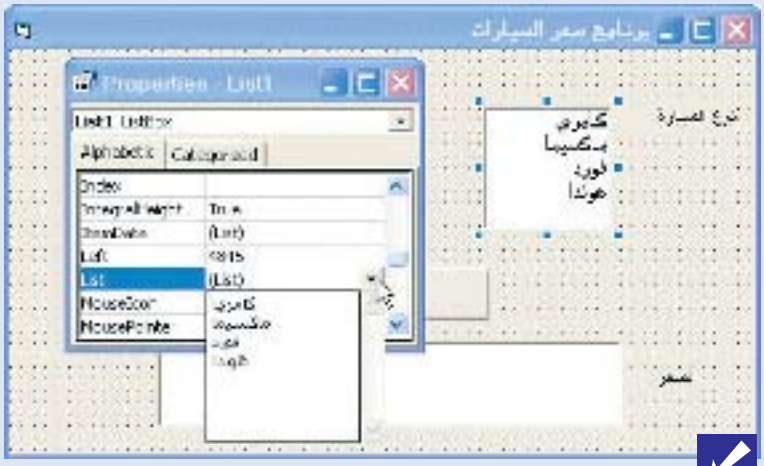
اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**List1**
Text	إضافة عناصر إلى القائمة	

طريقة إضافة عناصر إلى القائمة:

- أولًا نذهب إلى خاصية القائمة (tsiL).
- نكتب العناصر - أنواع السيارات - كالآتي:

نضغط على زر السهم فتظهر لنا قائمة، نضيف أول عنصر هو «كامري» ثم نضغط على مفتاح التحكم «lrtC» ثم مفتاح «retnE»، فيكون مؤشر الكتابة في سطر جديد فنكتب العنصر

الثاني «ماكسيما»، وهكذا للعنصر الثالث «فورد» ثم العنصر الأخير «هوندا»، وتذكر أنك لكي تضيف عنصراً لابد أن تضغط على المفتاحين السابقين. انظر الشكل (٣-٥-٦):



شكل (٣-٥-٦) إضافة عناصر إلى مربع القائمة

٤ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وتغيير الخواص حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Combo 1**
List	إضافة عناصر إلى الخانة المركبة	

طريقة إضافة عناصر إلى الخانة المركبة:

- أولًا نذهب إلى خاصية القائمة (tsiL).
- نكتب العناصر - موديل السيارات - كالآتي:

نضغط على زر السهم فتظهر لنا قائمة، نضيف أول عنصر وهو "٩٩٩١" ثم نضغط على مفتاح التحكم "lrtC" ثم مفتاح "retnE"، فيكون مؤشر الكتابة في سطر جديد فنكتب العنصر الثاني "٠٠٠٢"، وهكذا للعنصر الثالث "١٠٠٢" ثم العنصر الأخير "٢٠٠٢".

٥ قم بإنشاء أداة زر الأمر، وتغيير الخواص حسب الجدول:

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Command 1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**عرض**

٦ قم بإنشاء أداة التسمية، وتغيير الخواص حسب الجدول أدناه :

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Label 1**
Caption	إظهار العنوان داخل الأداة على الشاشة	**السعر**

٧ قم بإنشاء مربع نص، وتغيير الخواص حسب الجدول التالي :

اسم الخاصية	الغرض من الخاصية	تغيير القيمة إلى
Name	تحديد اسم للأداة	**Text 1**
Text	إظهار النص المدخل من قبل المستخدم	**(فارغ) قم بحذف الموجود**

٨ قم بحفظ النموذج وتسميته بـ (سيارات) .

ثالثاً كتابة أوامر البرنامج

والآن نريد أن نكتب الأوامر المطلوبة التي تقوم بإدخال نوع السيارة من مربع القائمة وموديلها من الخانة المركبة، وباختيار زر الأمر (عرض) يظهر السعر في أداة مربع النص الخامسة،وخطوات كتابة الأوامر كالتالي:

١ قم بالدخول إلى شاشة البرمجة عن طريق النقر المزدوج على زر الأمر (1dnammoC) والمسمى في هذه الشاشة (عرض).

٢ والآن قم بكتابة أوامر هذا البرنامج:

```
Private Sub Command1__Click( )
Dim n As String ، m As String ، i As Integer
i = List1.ListIndex
n = Text1.List(i)
m = Combo1.Text
If n=  "كامري" And m="2000" Then
   Text1.Text = "42000"
ElseIf  n = "كامري" And m="2001" Then
   Text1.Text = "46500"
ElseIf  n = "ماكسيما" And m="2001" Then
   Text1.Text = "41000"
ElseIf  n = "ماكسيما" And m="2002" Then
   Text1.Text = "55000"
ElseIf  n = "فورد" And m="2000" Then
   Text1.Text = "38000"
ElseIf  n = "فورد" And m="1999" Then
   Text1.Text = "32000"
ElseIf  n = "هوندا" And m="1999" Then
   Text1.Text = "38000"
ElseIf  n = "هوندا" And m="2000" Then
   Text1.Text = "43000"
Else
   Text1.Text = "لا يوجد سيارة بهذه المواصفات"
End If
End Sub
```

والمعنى لهذه الأسطر:

السطر الأول: عندما يتم النقر على زر الأوامر ضغطة واحدة نفذ الأسطر التالية.

السطر الثاني: تعريف المتغيرات المستخدمة في البرنامج، وهي المتغير (n) وهو لنوع السيارة، و المتغير (m) وهو لموديل السيارة، والمتغير (i) وهو لمعرفة رقم العنصر الذي اختاره المستخدم من أداة مربع القائمة.

السطر الثالث: للحصول على رقم العنصر الذي اختاره المستخدم من أداة مربع القائمة.

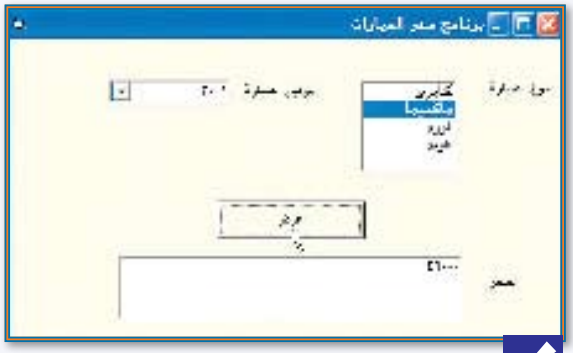
السطر الرابع: للحصول على قيمة العنصر الذي اختاره المستخدم من أداة مربع القائمة.

السطر الخامس: للحصول على قيمة العنصر الذي اختاره المستخدم من أداة الخانة المركّبة.

السطر السادس- الرابع والعشرون: اختبار لقيمة (n) و قيمة (m)، ومن ثم طباعة السعر في أداة مربع النص (Text1).

السطر الخامس والعشرين: نهاية الإجراء.

والآن قم بحفظ النموذج عن طريق النقر على رمز قرص من شريط الأدوات، وتنفيذ البرنامج عن طريق النقر على زر التنفيذ كما في الشكل (٣-٥-٧).



شكل (٣-٥-٧) شاشة البرنامج بعد التنفيذ

ثانياً مشـــاريـــع

المشروع الأول

قم بوضع التطبيق الأول والتطبيق الثاني في برنامج واحد تحت اسم (تحويلات)، مع رسم واجهة للمستخدم تمثل مقدمة البرنامج على النحو التالي :

شكل (٣-٥-٨)

المشروع الثاني

قم بكتابة برنامج باستخدام فيجول بيسك يقوم بإدخال مبلغ من المال بالريال السعودي ثم يقوم بتحويله إلى الدينار الكويتي، علماً أن الدينار الكويتي = ١٢ ريالاً سعودياً.

المشروع الثالث

قم بكتابة برنامج باستخدام فيجول بيسك يقوم بإدخال درجات طالب في المواد الشرعية، وهي:
(القرآن الكريم - الفقه - التوحيد - التفسير - الحديث)، ثم يقوم البرنامج بحساب مجموع هذه الدرجات وطباعة المتوسط لها.
علماً بأن المتوسط=مجموع الدرجات ÷ عدد الدرجات.

الفصل الدراسي الثاني

تدريبات الباب الرابع

شبكات الحاسب

٤-١ إعداد إتصال هاتفي

٤-١ إعداد إتصال هاتفي

كيف تقوم بإجراء اتصال هاتفي ؟

إنشاء رمز اتصال هاتفي.

سنقوم بإعداد رمز اتصال، وسنفترض على سبيل المثال رمز اتصال باسم «وزارة التربية والتعليم» حسب البيانات الواردة في بطاقة الاتصال وهي كما يلي:

رقم الهاتف	3609999
العنوان	Proxy.aaa.net.sa
المنفذ	8080
اسم المستخدم	Asd66f88
كلمة المرور	5654

و يمكن إجراء اتصال هاتفي من خلال عدة طرق وسوف نستخدم إحدى هذه الطرق، وهي كالتالي:

١ اضغط الزر الأيمن على اختصار رمز برنامج إنترنت اكسبلورر على سطح المكتب.

٢ من القائمة اضغط على "**خصائص**".

شكل (٤-١-١)

٣ تظهر لك شاشة اضغط على تبويب "**الاتصالات**".

شكل (٤-١-٢)

٤ تظهر شاشة، اضغط فيها على "**اضافة**".

شكل (٤-١-٣)

٥ تظهر شاشة اضغط على "**التالي**".

شكل (٤-١-٤)

٦ اكتب رقم الهاتف حسب بطاقة الاتصال وهو 3609999 ثم اضغط "**التالي**".

شكل (٤-١-٥)

٧ اكتب اسماً للاتصال وليكن حسب بطاقة الاتصال «وزارة التربية والتعليم» ثم اضغط "**إنهاء**".

شكل (٤-١-٦)

٨ أشر على المربع «الملقم الوكيل» ثم اكتب البيانات الواردة في بطاقة الاتصال وهي العنوان والمنفذ واسم المستخدم وكلمة المرور .

٩ اضغط على « **موافق** » .

شكل (٤-١-٧)

١٠ اضغط على « **موافق** » من نافذة خصائص الانترنت .

شكل (٤-١-٨)

مثـال

أنشئ رمز اتصال جديد لمزود خدمة آخر باسم الحاسب الآلي، حسب البيانات التالية في بطاقة الاتصال، وهي:

رقم الهاتف	3608888
العنوان	Proxy.bbb.net.sa
المنفذ	8080
اسم المستخدم	Adg77jy
كلمة المرور	50988875

الحل

طبق الخطوات من ١ إلى ٩ مع ملاحظة تغيير البيانات.

تحديد الاتصال الافتراضي

مما سبق تلاحظ أن لديك اتصالين الأول باسم وزارة التربية والتعليم، والآخر باسم الحاسب الآلي، وعندما ترغب في الاتصال عن طريق أحد الرمزين لابد من تحديد الاتصال الافتراضي.

مثـال

اجعل الاتصال الذي باسم وزارة التربية والتعليم هو الاتصال الافتراضي

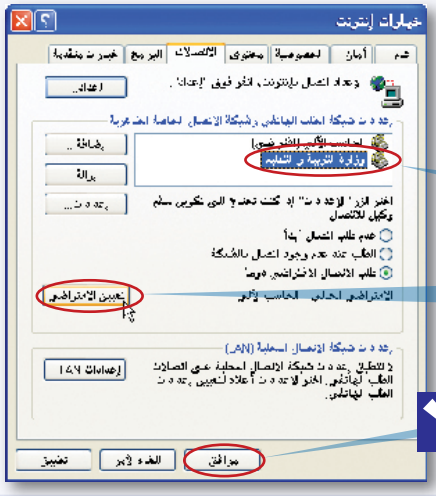
الحل

نقوم بتطبيق الخطوات التالية:

١ نطبق الخطوات ١، ٢، ثم انقر على اسم الاتصال « **وزارة التربية والتعليم** ».

٢ ثم اضغط على «**تعيين الافتراضي**».

٣ ثم اضغط على «**موافق**».



شكل (٤-١-٩)

تمـرين

س انشئ رمز اتصال جديد باسم مدرستك، حسب البيانات التالية:

رقم الهاتف	3607777
العنوان	Proxy.ccc.net.sa
المنفذ	8080
اسم المستخدم	Hgjki7h
كلمة المرور	54417869

تدريبات الباب الخامس

الإنترنت

٥-١ تصفح مواقع الشبكة العنكبوتية العالمية

٥-٢ تصميم موقع باستخدام برنامج فرونت بيج

٥-٣ استخدام برنامج البريد الإلكتروني

٥-٤ البحث من خلال شبكة الإنترنت

١-٥ تصفح مواقع الشبكة العنكبوتية العالمية

- كيف أتصفح صفحات موقع بالشبكة العنكبوتية العالمية ؟

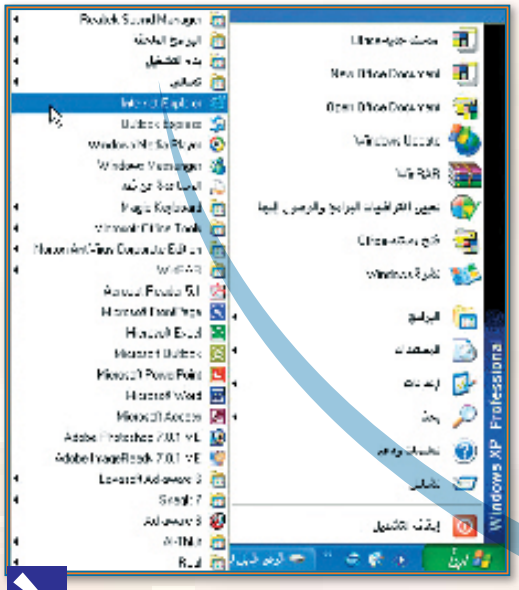
- تشغيل أحد برامج التصفح.
- كتابة عناوين مواقع بالشبكة العنكبوتية العالمية.
- التنقل بين مواقع الشبكة العنكبوتية العالمية.

لكي تتمكن من تصفح صفحات مواقع بالشبكة العنكبوتية العالمية، لابد من توفر أحد برامج التصفح في جهازك، مثل: برنامج متصفح إنترنت اكسبلورر (Internet Explorer)، ولابد من وجود اتصال هاتفي بالإنترنت، وسنستعرض في هذا التدريب برنامج إنترنت اكسبلورر.

تشغيل برنامج إنترنت اكسبلورر

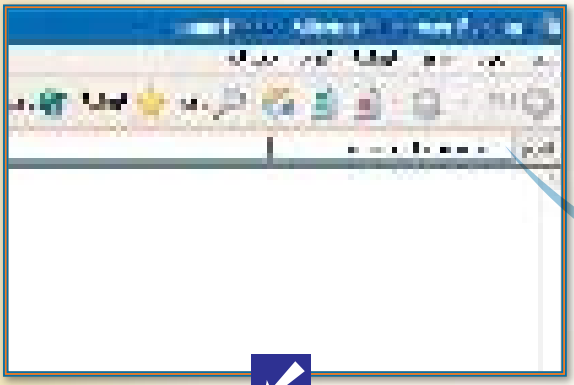
١. من قائمة **ابدأ** اختر **برامج** .

٢. اختر برنامج متصفح «**إنترنت اكسبلورر**» .



شكل (٥-١-١) تشغيل برنامج «إنترنت اكسبلورر» (Internet Explorer)

كتابة عنوان الموقع

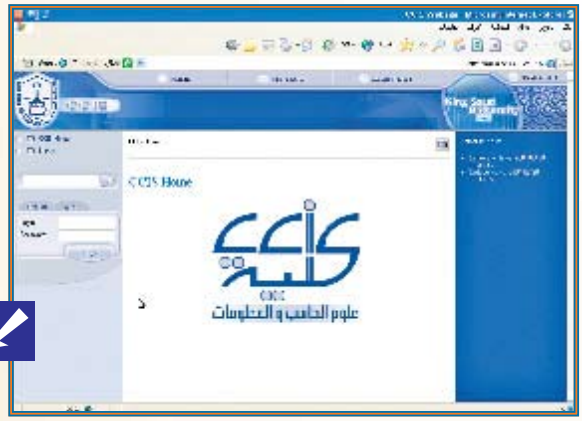


شكل (٥-١-٢)
كتابة عنوان الموقع

لفتح صفحة موقع على الشبكة العنكبوتية العالمية اتبع الخطوات التالية:

١. اضغط بالفأرة على **سطر عنوان**.
٢. اكتب عنوان الموقع، و ليكن مثلاً: www.ccis.ksu.edu.sa
٣. اضغط مفتاح **الإدخال** (enter).

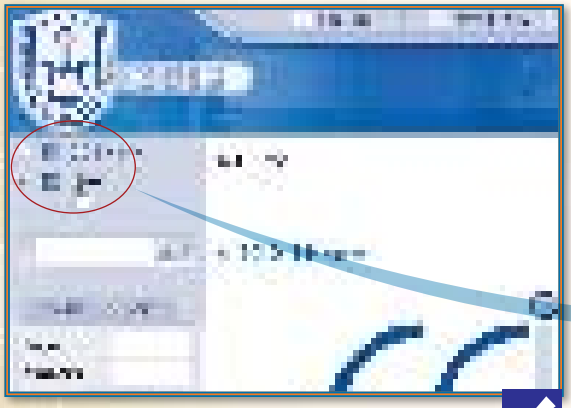
تظهر نافذة صفحة البداية لموقع كلية علوم الحاسب والمعلومات، كما يلي:



شكل (٥-١-٣)

التنقل بين صفحات الموقع

عند وضع مؤشر الفأرة على الكلمات التي تكون ملونة أو تحتها خط، سيتحول المؤشر إلى رمز ☝، مما يدل على أنه عند النقر مرتين سيتم فتح ارتباط مع هذه الكلمة. وبهذه الطريقة تجد أن صفحات الموقع مرتبطة ببعضها، مما يسهل التنقل بينها.



شكل (٥-١-٤) التنقل بين صفحات الموقع

س١ قم بطلب الصفحات التالية:

أ) صفحة موقع الخطوط السعودية، وعنوانها www.saudiairlines.com

ب) صفحة موقع وزارة التربية والتعليم، وعنوانها www.moe.gov.sa

س٢ قم بزيارة خمسة مواقع لجهات حكومية أو شركات الحاسب أو جامعات.

٥-٢ الدرس الأول أنشئ موقعك في ثوانٍ

فكـــر

- كيف أنشئ موقعاً في ثوانٍ ؟
- هل تختلف مكونات شاشة برنامج فرونت بيج عن برامج الأوفيس الأخرى ؟
- لماذا تعددت طرق عرض الموقع ؟

ماذا سأتعلم؟

- مكونات برنامج فرونت بيج.
- إنشاء موقع.
- حفظ الموقع.
- استخدام طرق العرض للموقع.
- إغلاق الموقع.

برنامج ميكروسوفت فرونت بيج أحد برامج تصميم مواقع الشبكة العنكبوتية، ويحوي العديد من الأدوات والخدمات التي تمكنك من تصميم موقع جذاب بسهولة ويسر.

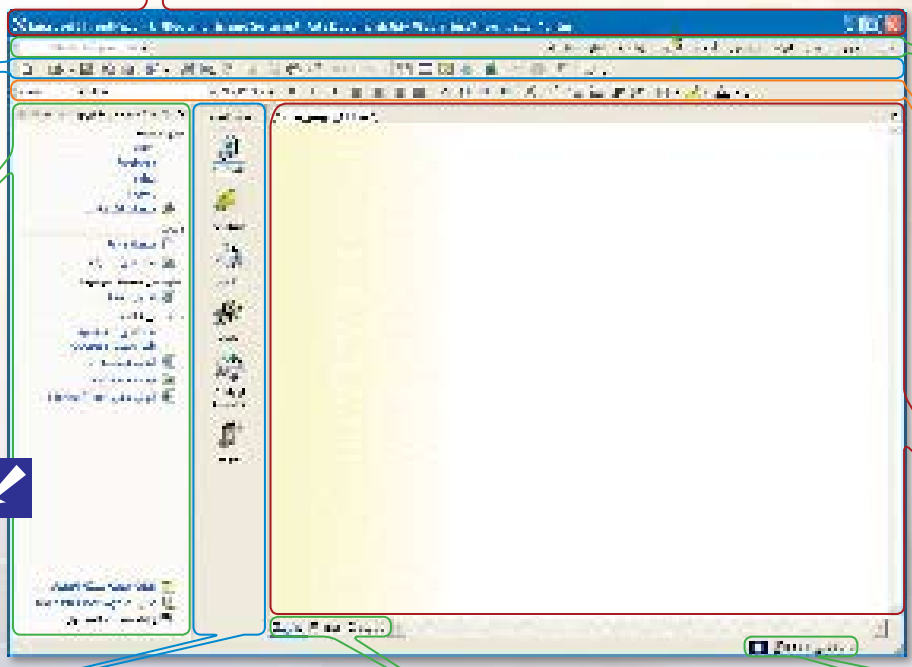
ولهذا فإنك لست بحاجة إلى تعلم لغة البرمجة التي يتعامل بها - لغة (HTML) – وسترى أن العمل عليه يعتبر ممتعاً ومشوقاً.

تشغيل برنامج فرونت بيج

١. نضغط **ابدأ**.
٢. نختار **البرامج**.
٣. نضغط رمز **ميكروسوفت فرونت بيج**

شكل (٥-٢-١)
تشغيل برنامج فرونت بيج

مكونات شاشة برنامج فرونت بيج



شكل (٥-٢-٢)

إنشاء موقع جديد

يقدم برنامج فرونت بيج عدة طرق لإنشاء المواقع ومنها:

١. صفحات قوالب موقع ويب الموجودة في البرنامج.

٢. معالج موقع ويب.

وفي كلتا الطريقتين يقوم البرنامج بإنشاء مجلدات و ملفات الموقع آلياً، ويقوم ببناء الموقع بناءً كاملاً.

ملاحظة:

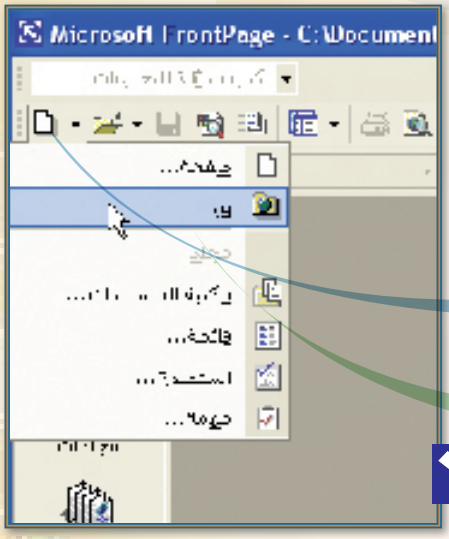
يمكنك إنشاء جميع المجلدات والملفات الخاصة بموقعك ذاتياً، وتقوم أنت ببناء الموقع بشكل كامل. وهذه الفكرة تحتاج إلى ممارسة في تصميم الموقع حتى تكون متميزاً فيها.

وسنقدم في هذه الدروس الطريقة الأولى بشكل مركّز، وبإمكانك تعلم بقية الطرق ذاتياً.

خطوات إنشاء موقع جديد

١. نضغط على **سهم رمز جديد** من شريط الأدوات القياسي، لتفتح القائمة.

٢. نختار **ويب** (مجلد الموقع).



شكل (٥-٢-٣)

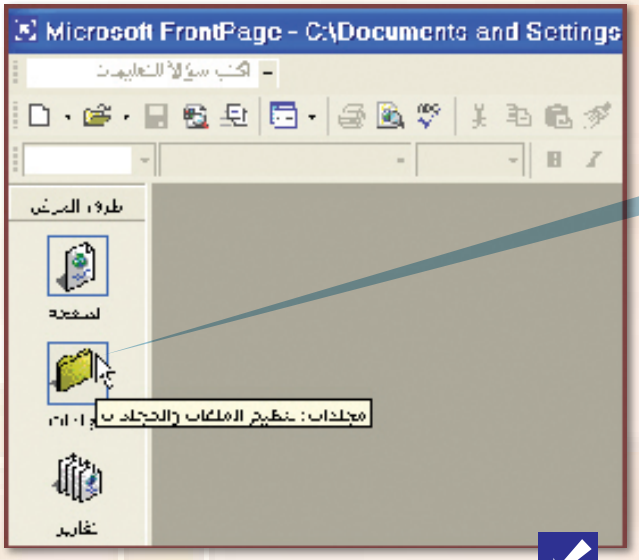
٣ نختار من نافذة قوالب **موقع ويب** أيقونة.

٤ يفترض برنامج فرونت بيج المجلد (myweb) لحفظ الموقع ضمن المستندات، ويمكن تحديد مكان لحفظ الموقع بالضغط على **استعراض**.

٥ نضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-٤)

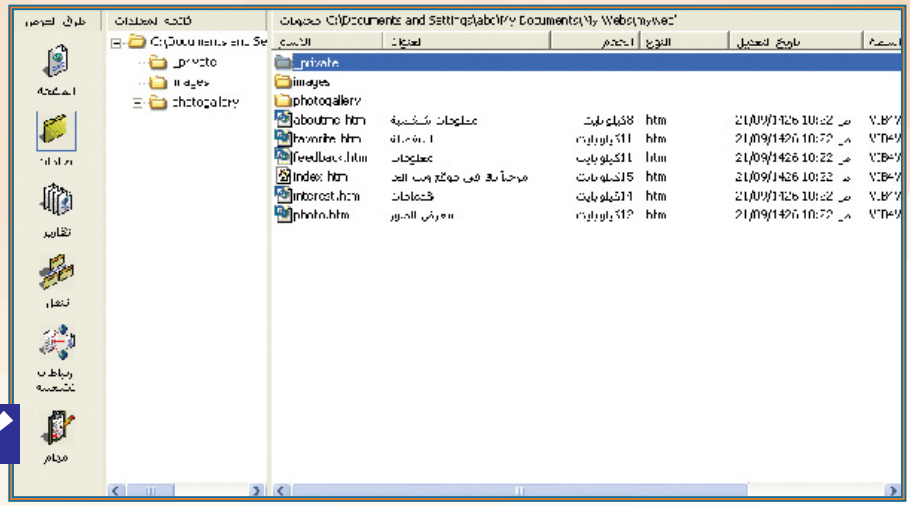
٦ نضغط **مجلدات** من النافذة التالية، لعرض محتويات الموقع.



شكل (٥-٢-٥)

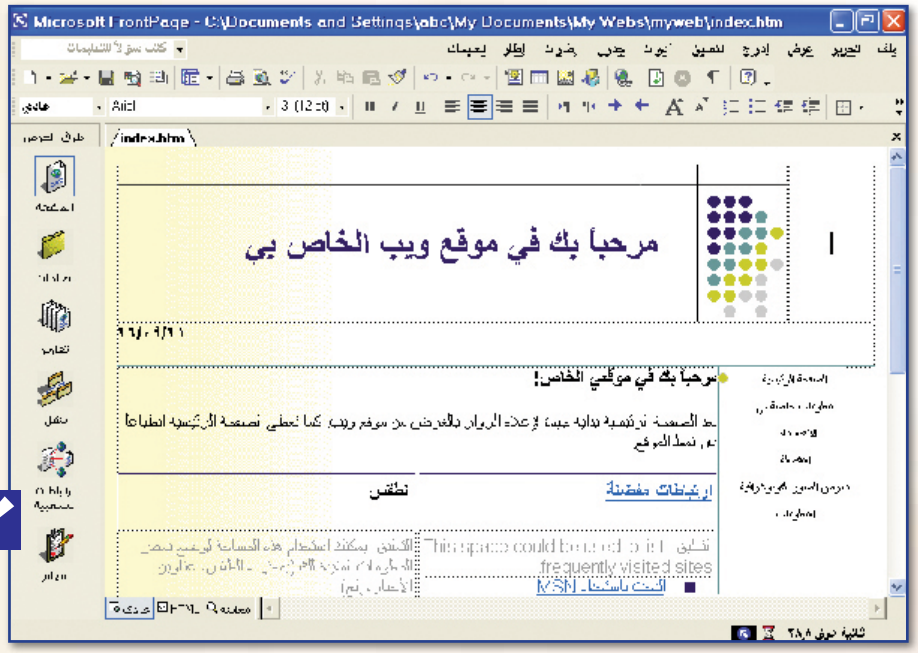
٧ تظهر مجلدات و ملفات تم إنشاؤها آلياً.

٨ نضغط على ملف (index) بزر الفأرة الأيسر ضغطاً مزدوجاً، لعرض صفحة الموقع الرئيسة في منطقة عرض الصفحة،



شكل (٥-٢-٦)

فتظهر الصفحة الرئيسة للموقع (index).



شكل (٥-٢-٧)

خطوات حفظ الموقع

١ نضغط قائمة **ملف**.

٢ نختار **حفظ**، ويتم حفظ صفحة البداية باسم افتراضي (index.htm) في مجلد افتراضي للموقع (myweb) ضمن مجلد المستندات.

شكل (٥-٢-٨)

ولتغيير اسم الصفحة نختار حفظ باسم، وعند اختيار حفظ الكل فسيتم حفظ جميع الصفحات التي جرى عليها تغيير.

جولة سريعة في طرق العرض للموقع

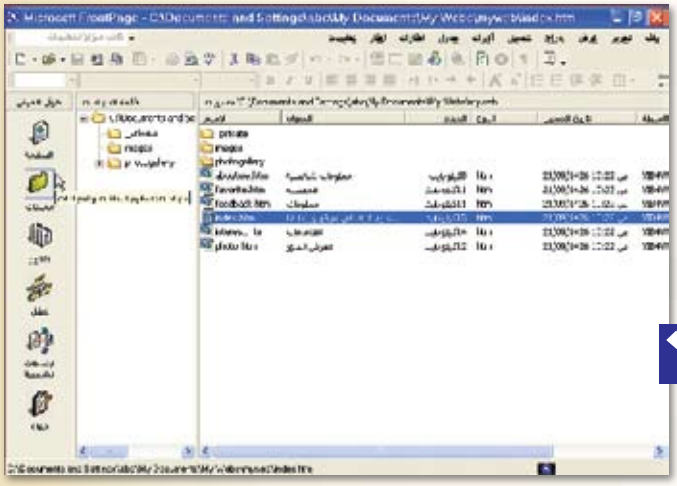
من مكونات شاشة برنامج فرونت بيج طرق العرض، وتحوي عدة طرق لعرض الموقع، ولكل طريقة استخدامها الخاص بما يساعد المصمم في بناء موقعه وإنجاز عمله بيسر وسهولة.

وطرق العرض هي:

شكل (٥-٢-٩)

١ عرض الصفحة:

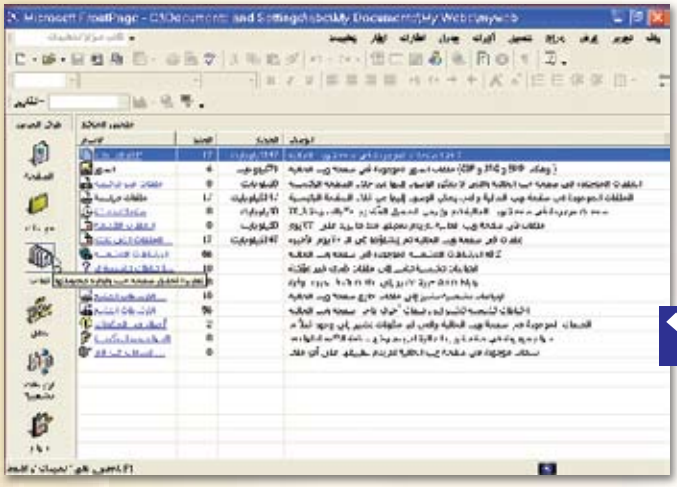
لعرض الصفحة أو الصفحات المفتوحة في إطار تحرير الصفحة.



ب عرض المجلدات:

تعرض المجلدات والملفات التي يتكون منها الموقع. ويمكن عن طريق النقر نقراً مزدوجاً بالفأرة على أي صفحة فيتم فتح الصفحة.

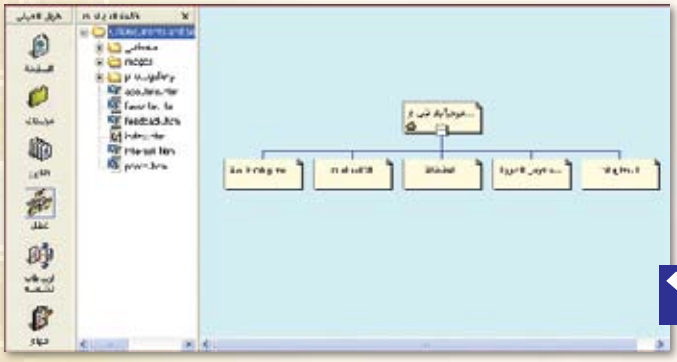
شكل (٥-٢-١٠)



ج عرض التقارير:

تعرض تقارير عن الملفات والأعمال الخاصة بالموقع المفتوح.

شكل (٥-٢-١١)



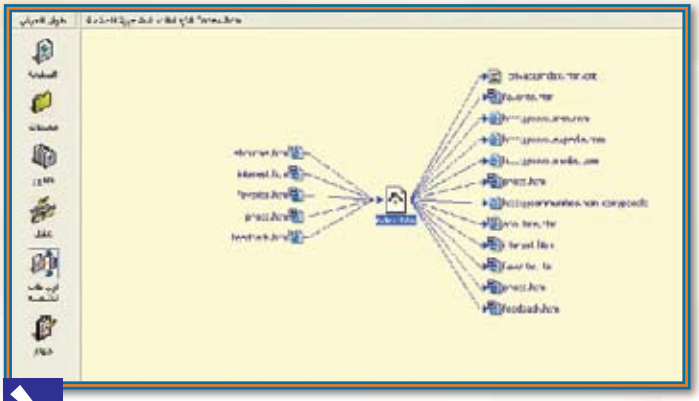
د عرض تنقل:

تعرض معاينة هرمية رسومية لكل مجلدات وملفات الموقع المفتوح، ويمكن تغيير مكان أي ملف باستخدام الفأرة.

شكل (٥-٢-١٢)

هـ عرض ارتباطات تشعبية:

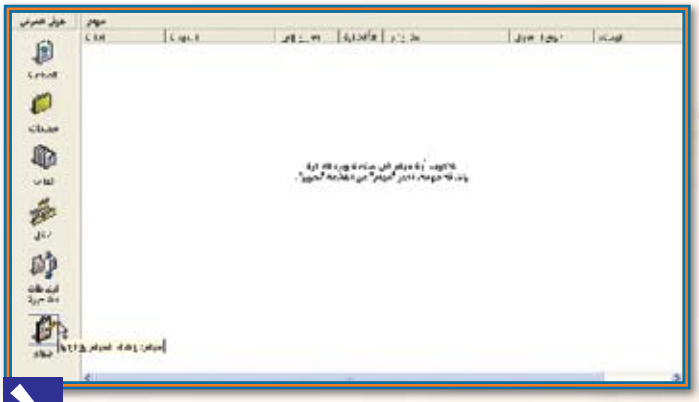
الارتباط التشعبي (Hyperlink): عبارة عن نص أورسم يضغطه المستخدم بالفأرة لكي يذهب إلى ملف أو مكان في ملف أو موقع إنترنت أو صفحة أو مكان ما غير ذلك. ويتم عن طريق المعاينة عرض الارتباطات التشعبية من وإلى أي صفحة منتقاة في الموقع المفتوح.



شكل (٥-٢-١٣)

و عرض المهام:

تعرض قائمة بالمهام الواجب تنفيذها في الموقع المفتوح. ونلاحظ هنا أنه لا يوجد أي مهمة لأننا استخدمنا القوالب في إنشاء الموقع.



شكل (٥-٢-١٤)

ملاحظة:

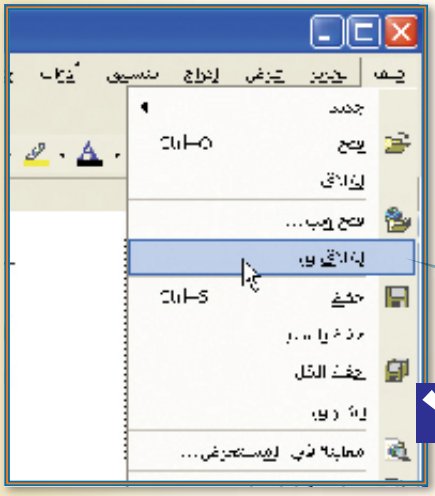
يقوم برنامج فرونت بيج بإنشاء هذه المهام عند استخدام المعالج في إنشاء الموقع كما سيأتي معنا.

إغلاق الصفحة والموقع

نضغط رمز الإغلاق في إطار تحرير الصفحة ( ) ، أو من قائمة ملف نضغط إغلاق فيتم إغلاق الصفحة المفتوحة.

شكل (٥-٢-١٥)

ولإغلاق الموقع كاملاً نختار من قائمة **ملف** الأمر **إغلاق ويب**.



شكل (٥-٢-١٦)

تمرين

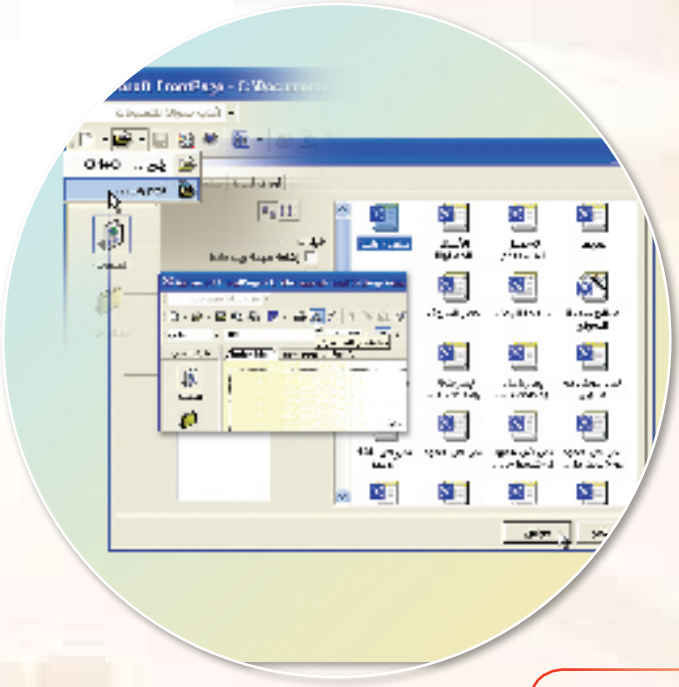
١. أنشئ موقعاً باستخدام قالب صفحة مشروع.

٢. احفظ الموقع في مجلد خاص بك.

٣. استعرض الارتباطات التشعبية للموقع.

٤. ما الفرق بين الأمر إغلاق والأمر إغلاق ويب ؟

٥-٢ الدرس الثاني إنشاء صفحة جديدة في الموقع

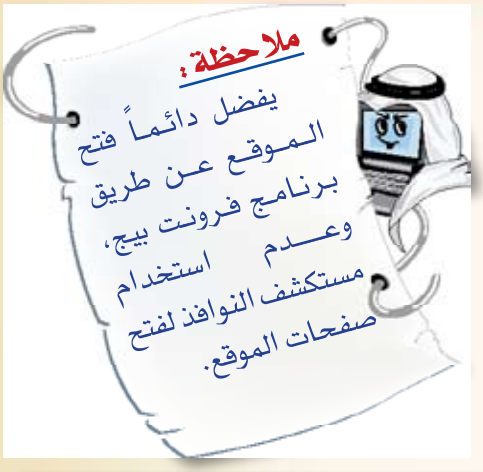


- كيف أنشئ صفحة جديدة؟
- كيف أشاهد صفحات موقعي؟

- طريقة فتح موقع.
- إنشاء صفحة جديدة وإضافتها للموقع.
- طرق معاينة صفحات موقعي.

فتح موقع

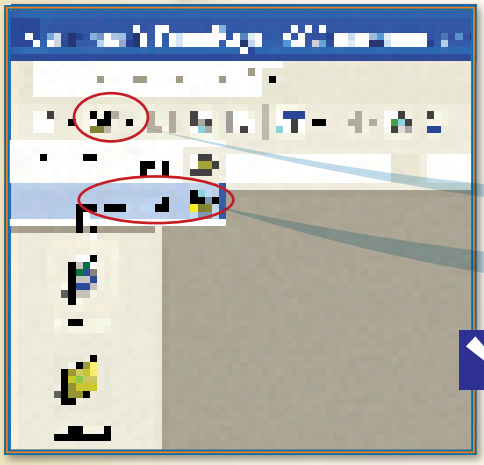
عند تشغيل برنامج فرونت بيج يقوم بفتح آخر موقع تم العمل عليه تلقائياً، ولعرض مجلدات وملفات الموقع نضغط على مجلدات في طرق العرض بعد تشغيل فرونت بيج.



ولفتح موقع معين نتبع الخطوات التالية:

١ نضغط سهم رمز **فتح** في شريط الأدوات القياسي.

٢ نختار **فتح ويب**.

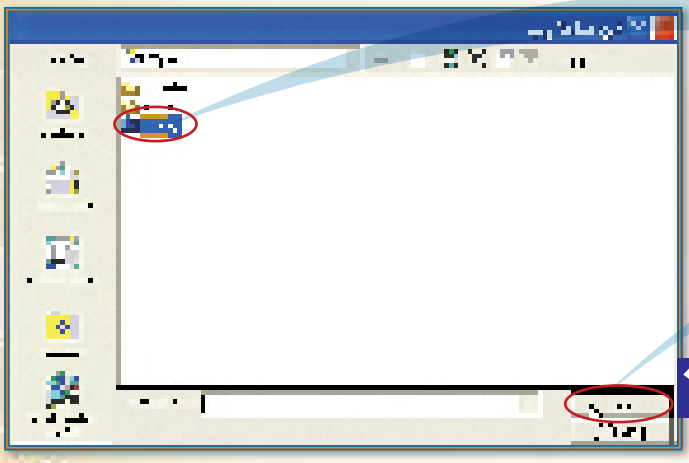


شكل (٥-٢-١٧)

٣ يقوم برنامج فرونت بيج بحفظ مجلدات المواقع في المستندات ضمن مجلد افتراضي هو (myweb).

نحدد مجلد الموقع.

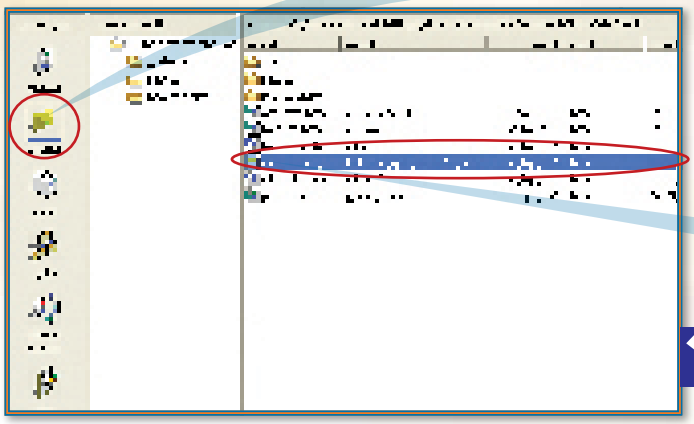
٤ نضغط **فتح**.



شكل (٥-٢-١٨)

٥ يتم فتح الموقع، ثم نضغط **مجلدات** في طرق العرض.

٦ تظهر مجلدات وملفات الموقع. ولفتح صفحة البداية نضغط مرتين بالفأرة على ملف (index).



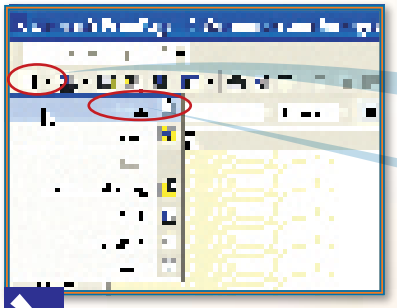
شكل (٥-٢-١٩)

إنشاء صفحة جديدة

يمكن إضافة صفحة جديدة للموقع عن طريق الخطوات التالية :

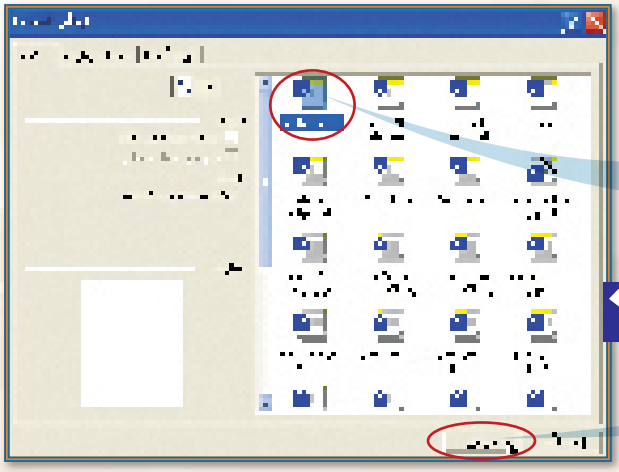
١ نضغط سهم رمز **جديد** من شريط الأدوات القياسي.

٢ نختار **صفحة**.



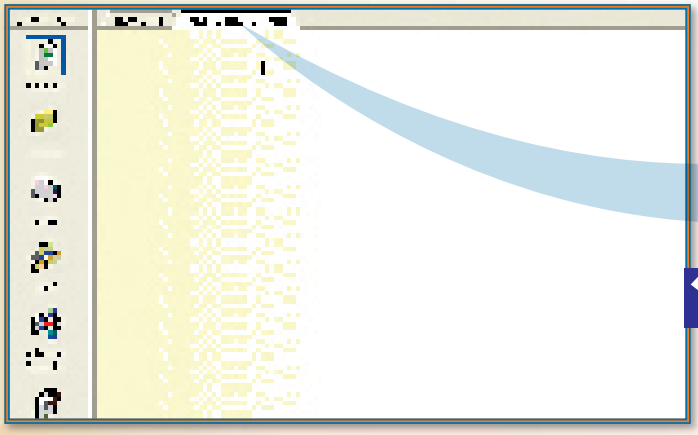
شكل (٥-٢-٢٠)

٣ تظهر نافذة **قالب صفحة**، نختار منها نوع الصفحة التي نرغب في إنشائها. فلتكن **صفحة عادية**، ثم اضغط **موافق**.



شكل (٥-٢-٢١)

٤ تظهر الصفحة الجديدة في إطار تحرير الصفحة باسم (new_page_1.htm)، ويمكن التعامل مع الصفحة كما تتعامل مع مستند في برنامج الوورد.



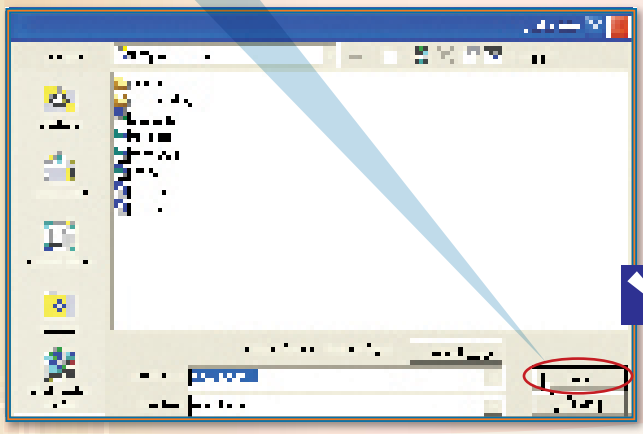
شكل (٥-٢-٢٢)

ولحفظ الصفحة اتبع الخطوات التالية :

أ اضغط رمز **حفظ** من شريط الأدوات القياسي.

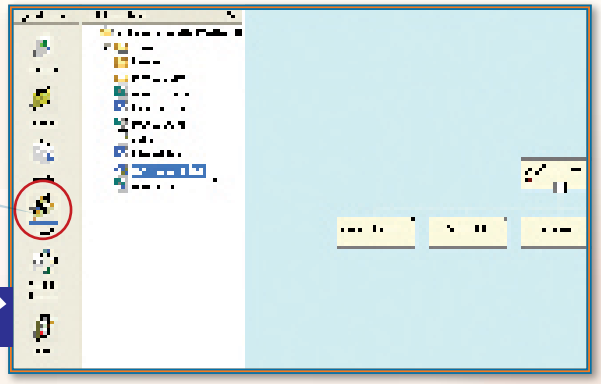
شكل (٥-٢-٢٣)

ب تظهر نافذة **حفظ باسم** نضغط **حفظ** ليتم حفظ الصفحة ضمن مجلد الموقع.



شكل (٥-٢-٢٤)

٥ اضغط **تنقل** من طرق العرض لرؤية الصفحة الجديدة ضمن بناء الموقع.



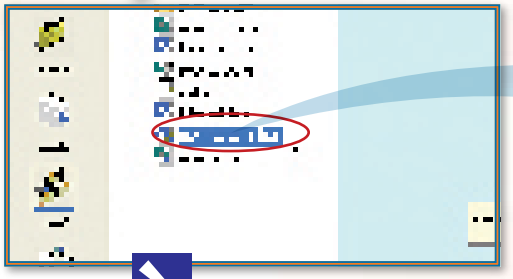
شكل (٥-٢-٢٥)

ملاحظة :

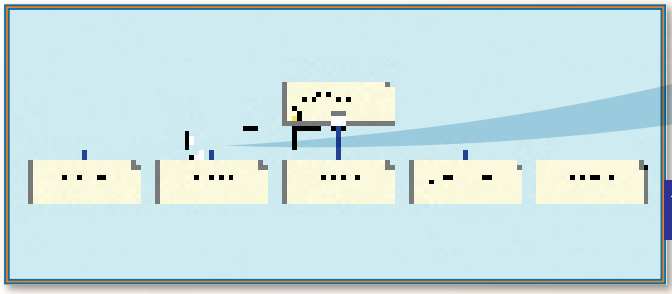
هل تم ربط الصفحة الجديدة التي أنشأتها ببناء الموقع؟
الجواب كما ترى: لم يتم ربطها.

ولعمل ارتباط للصفحة الجديدة ضمن بناء التنقل للموقع. وهو بناء يتم إنشاؤه آلياً مع الموقع، اتبع الخطوات التالية :

أ) اضغط على **الصفحة الجديدة** بالفأرة، واسحب المؤشر إلى إطار معاينة التنقل حتى يظهر لك **إطار مظلل**.



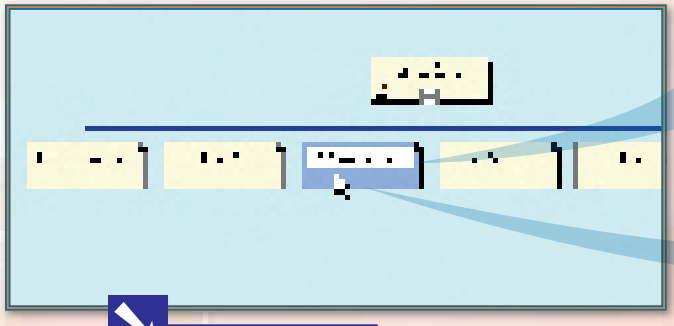
شكل (٥-٢-٢٦ -أ)



شكل (٥-٢-٢٦ - ب)

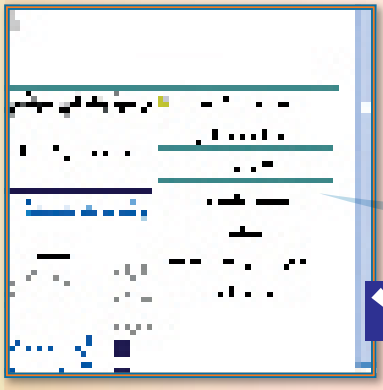
ب) استمر بالسحب حتى ترتبط **الصفحة الجديدة** مع الصفحة الرئيسة (العلوية)، ثم اترك زر الفأرة.

ج) ستظهر **الصفحة الجديدة** مرتبطة بالصفحة الرئيسة.



شكل (٥-٢-٢٧)

د انتقل إلى عرض الصفحة الرئيسة (index)، ولاحظ شريط الارتباطات بعد إضافة الصفحة الجديدة (**صفحة جديدة ١**) لبناء الموقع.



شكل (٥-٢-٢٨)

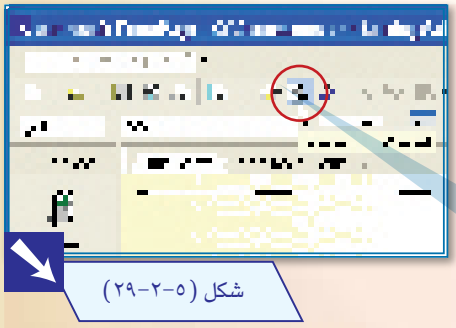
معاينة الموقع

يمكنك معاينة موقعك بعدة طرق:

أ معاينة في المستعرض:

١ افتح صفحة البداية (index) لموقعك الشخصي.

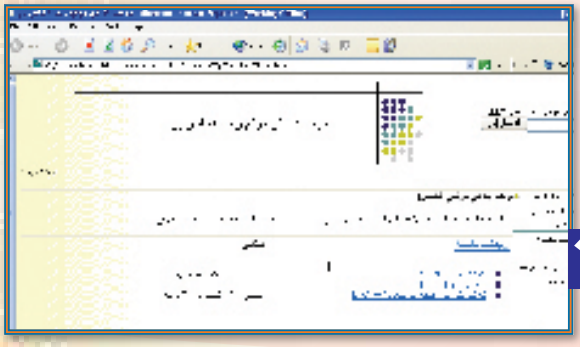
٢ لمعاينة الصفحة في المستعرض نضغط على رمز **المعاينة** في شريط الأدوات القياسي، ولكن يجب حفظ الصفحة قبل معاينتها. و لاحظ علامة (*) عند اسم الصفحة، تدل على أن الصفحة لم يتم حفظ التعديلات فيها.



شكل (٥-٢-٢٩)

فيتم تشغيل برنامج المتصفح إنترنت اكسبلورر، وعرض صفحة الموقع.

٣ عند إغلاق المتصفح ستعود إلى موقعك في برنامج فرونت بيج.



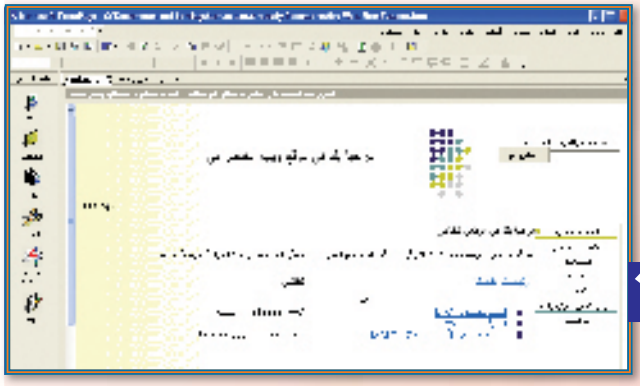
شكل (٥-٢-٣٠)

ب معاينة الموقع في برنامج فرونت بيج:

١ نضغط على **معاينة** في شريط ألواح المعاينات.

شكل (٥-٢-٣١)

٢ تظهر صفحة الموقع في إطار تحرير الصفحة في برنامج فرونت بيج، كما لو أنها في المتصفح، ولاحظ اختفاء خطوط الجدولة المتقطعة عند معاينة الصفحة.



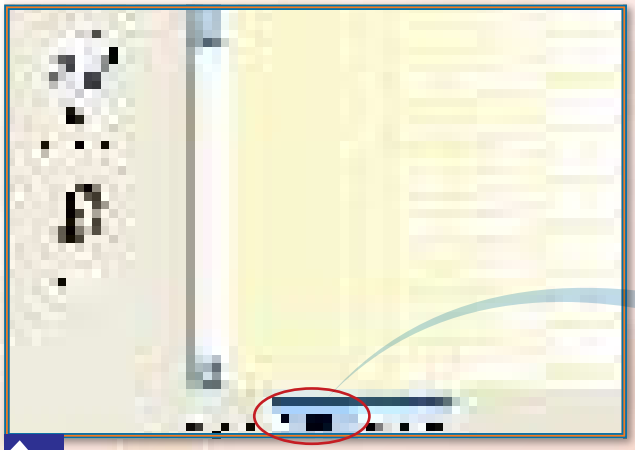
شكل (٥-٢-٣٢)

ج معاينة صفحة الشفرات:

هي صفحة تحوي شفرات كتبت بلغة (HTML)، وهي لغة برمجة لتصميم صفحات المواقع، و يتم وضع الشفرات آلياً من قبل برنامج فرونت بيج، ويمكنك دراسة هذه اللغة والتعمق فيها من خلال دورة في معهد، أو التدّرب عن طريق كتاب خاص، أو زيارة أحد المواقع التي تهتم بالبرامج و شرحها.

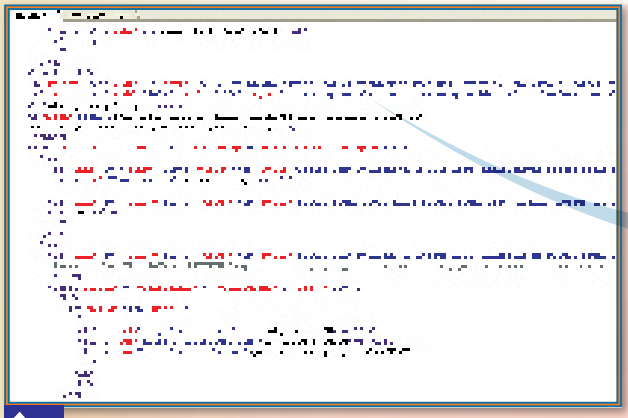
ولمعاينة صفحة الشفرات اتبع الخطوات التالية:

١ نضغط على رمز (HTML) في شريط ألواح المعاينات.



شكل (٥-٢-٣٣)

٢ تظهر صفحة الشفرات في إطار تحرير الصفحة في برنامج فرونت بيج.



شكل (٥-٢-٣٤)

تمرين

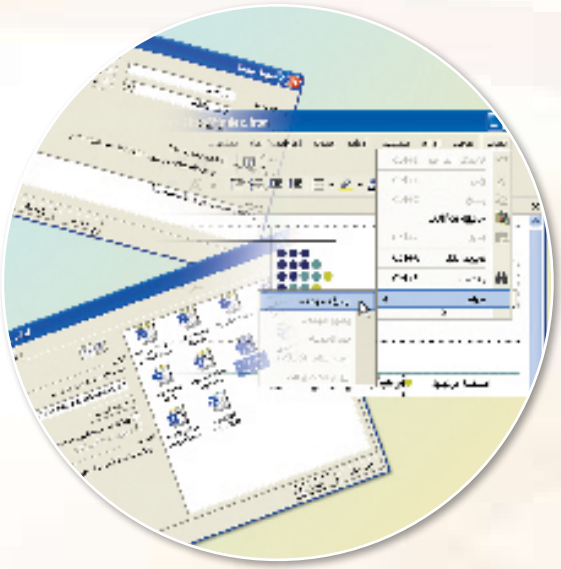
١ هل يمكن فتح الموقع من مجلد مستندات؟

٢ أنشئ صفحة جديدة للتعريف من قوالب الصفحة.

٣ اربط صفحة التعريف التي أنشأتها ببناء الموقع.

٤ هل يجب حفظ التعديل قبل إجراء المعاينة؟

٥-٢ الدرس الثالث إنشاء موقع باستخدام المعالج



- كيف أنشئ موقعاً باستخدام المعالج؟
- كيف أستفيد من لائحة المهام؟

- استخدام المعالج في إنشاء موقع.
- استخدام لائحة المهام.

إنشاء موقع جديد باستخدام معالج قوالب موقع ويب

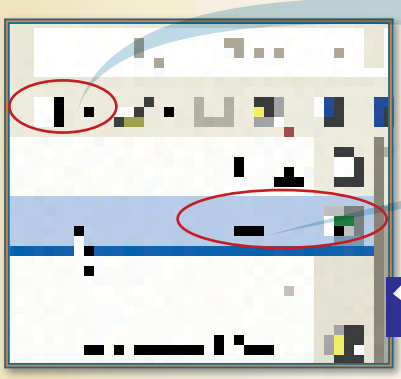
يوفر برنامج فرونت بيج قوالب صفحات مواقع وقوالب معالج مواقع، والفرق بينهما أن قوالب الصفحات يتم إنشاؤها تلقائياً، أما قوالب معالج المواقع فيتم إنشاؤها عن طريق عرض خيارات ويقوم المستخدم باختيار ما يناسب موقعه.

ولإنشاء موقع باستخدام المعالج اتبع الخطوات التالية :

١ اضغط على رمز **جديد** الموجود على شريطالأدوات القياسي.

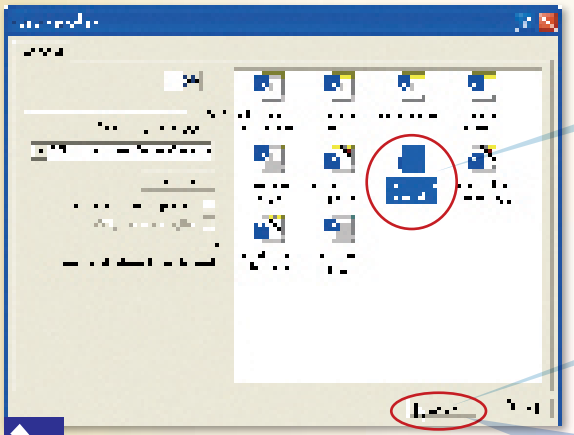
٢ اختر **ويب** لفتح نافذة **قوالب الصفحة**.

٣ اختر أي رمز يبدأ بكلمة معالج، وليكن مثلاً معالج تواجد الشركة.



شكل (٥-٢-٣٥)

٤ اضغط **موافق**، وستظهر لك النافذة التالية :



شكل (٥-٢-٣٦)

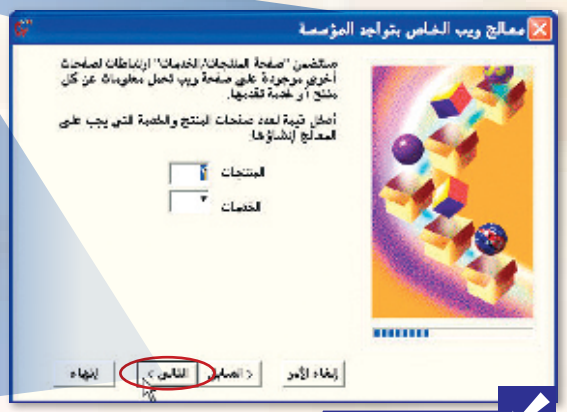
٥ لا حاجة للتفصيل في خيارات النوافذ، ما عليك إلا الضغط على التالي حتى يطلب منك تحديد بيانات الشركة.

شكل (٥-٢-٣٧)

شكل (٥-٢-٣٨)

شكل (٥-٢-٣٩)

شكل (٥-٢-٤٠)



شكل (٥-٢-٤١)

شكل (٥-٢-٤٢)

شكل (٥-٢-٤٣)

شكل (٥-٢-٤٤)

شكل (٥-٢-٤٥)

شكل (٥-٢-٤٦)

شكل (٥-٢-٤٧)

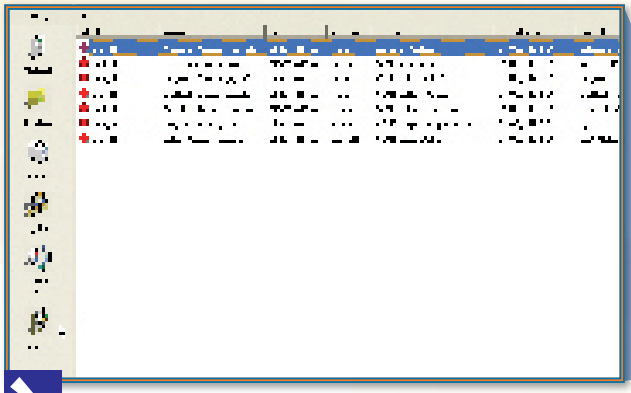
شكل (٥-٢-٤٨)

شكل (٥-٢-٤٩)

شكل (٥-٢-٥٠)

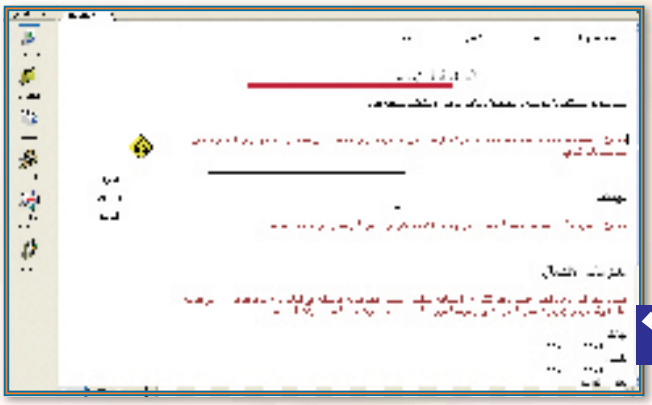
شكل (٥-٢-٥١)

بعد الضغط على إنهاء تظهر صفحة المهام التالية:



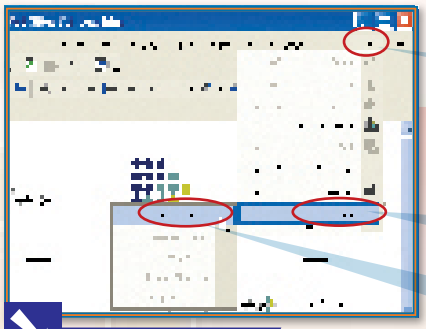
شكل (٥-٢-٥٢)

و لعرض صفحة البداية (INDEX) نختارها من مجلدات :



شكل (٥-٢-٥٣)

العمل مع لائحة المهام



شكل (٥-٢-٥٤)

المهام من طرق العرض في الموقع وهي تساعد مصمم الموقع في تحديد المهام المطلوبة لإنجاز العمل، وتوزيع المهام على الأشخاص المكلّفين بتصميم الموقع، وتساعد في متابعة إنجاز المهام.

ولإضافة مهمة للموقع اتبع الخطوات التالية :

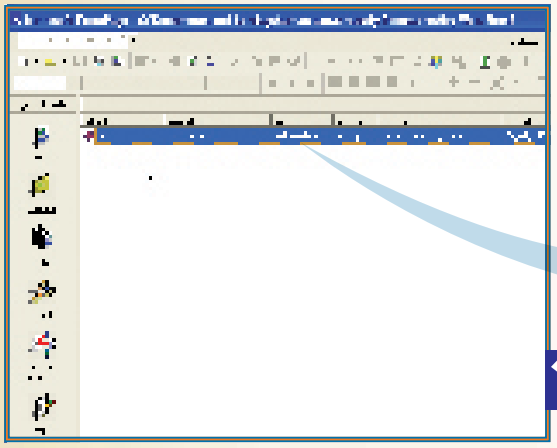
١ اختر من قائمة **تحرير** الأمر **مهام** ثم الأمر **إضافة مهمة**.

٢ اكتب اسماً للمهمة، وحدد درجة الأهمية، والمسؤول عنها، ووصفاً مبسطاً عن المهمة.

٣ اضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-٥٥)

٤ استعرض المهام للموقع ستجد أن المهمة تمت إضافتها، ولتحريرها اضغط عليها مرتين لفتح مربع حوار تفاصيل المهمة.



شكل (٥-٢-٥٦)

تمـــرين

س١ أنشئ موقع «معالج صفحة ويب للمناقشة» باستعمال المعالج.

س٢ ما الفرق بين إنشاء موقع باستعمال صفحة قالب موقع ويب، وبين معالج قالب موقع ويب؟

س٣ أضف مهمة «إضافة صفحة فارغة للموقع».

س٤ هل تم إضافة المهمة إلى مهام الموقع؟

٥-٢ الدرس الرابع تحرير صفحات موقعك

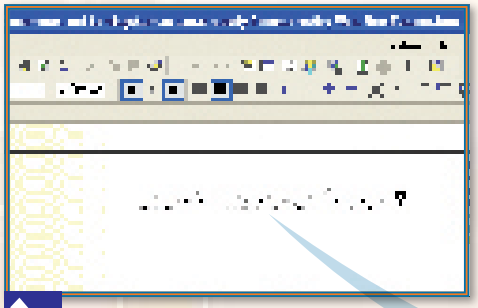
فكـــر

- كيف يرى الزائر النص في موقعي ؟
- كيف أنظّم النص في صفحتي ؟
- ماذا يجذب الزائر في موقعي ؟

ماذا سأتعلم؟

- التعامل مع شعار الصفحة.
- التعامل مع النص داخل الصفحة.
- التعامل مع الجداول.
- التعامل مع الصور.

ويمكنك تحرير صفحة موقعك من خلال العناصر التالية :



شكل (٥-٢-٥٧)

شعار الصفحة

وهو النص الذي يكون في رأس الصفحة، وهو أول ما يظهر لزوار الموقع.

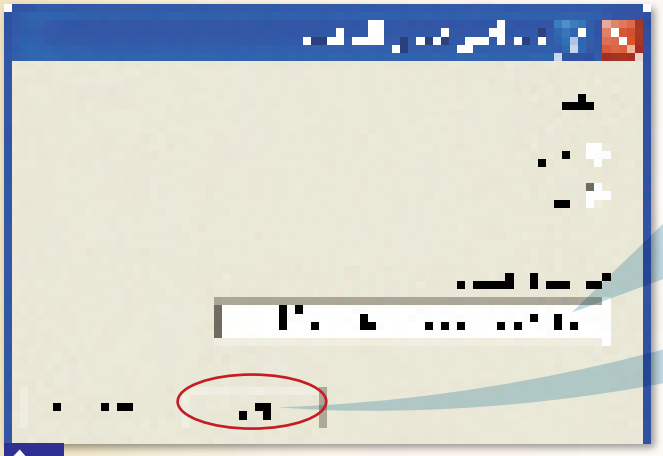
ولتحرير شعار الصفحة اتبع الخطوات التالية :

١ على صفحة البداية لموقعك الشخصي اضغط مرتين على النص التالي «مرحباً بك في موقع ويب الخاص بي».

٢ تفتح لك نافذة خصائص شعار الصفحة.

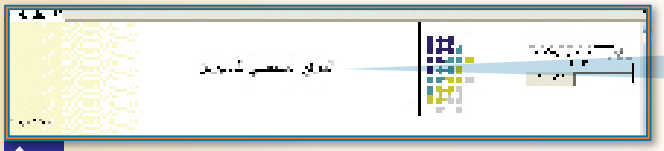
٣ اكتب العبارة «**الموقع الشخصي للمميزين**».

٤ اضغط **موافق**.



شكل (٥-٢-٥٨)

فيظهر شعار الصفحة كما ترى:



شكل (٥-٢-٥٩)

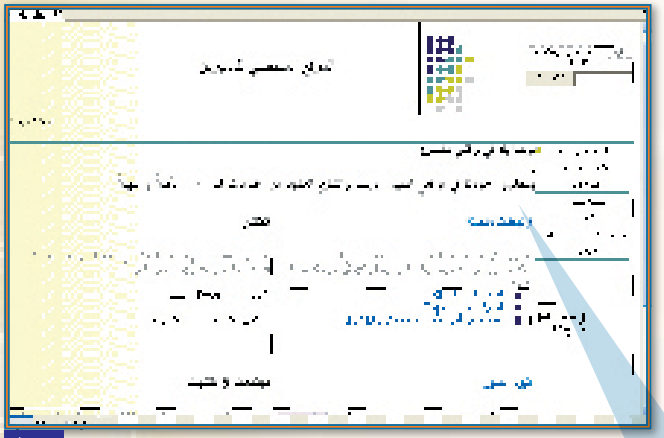
التعامل مع النص

يمكنك إدراج أو تعديل أو إضافة أو تنسيق نص في برنامج فرونت بيج كما في أي برنامج من برامج الأوفيس.

إن برنامج فرونت بيج وضع لك اقتراحات نصية تناسب موقعك، كما هو ظاهر أمامك على الصفحة. ويمكنك تغيير هذه النصوص وتعديلها.

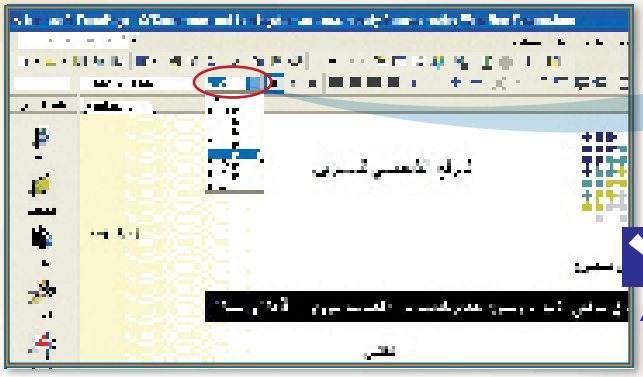
ولتحرير نص اتبع الخطوات التالية:

١ اضغط على النص الموجود تحت العنوان «مرحباً بك في موقعي الخاص!» واكتب النص التالي: «**يسعدني وجودك في موقعي المميز، ويسرني تقديم العديد من الخدمات للزوار.. فأهلاً وسهلاً**».



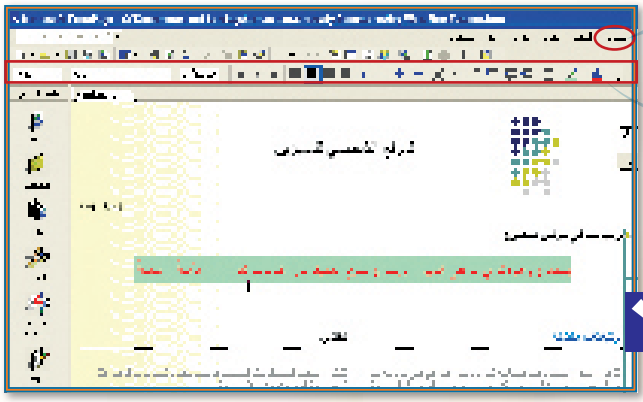
شكل (٥-٢-٦٠)

٢ حدد النص السابق، وغير **حجم الخط** من شريط أدوات التنسيق، لاحظ أن حجم الخط يقاس بالنقط وليس كما هو في بقية برامج الأوفيس.



شكل (٥-٢-٦١)

٣ يمكنك إجراء العديد من التنسيقات الخاصة بالنص عن طريق **شريط أدوات التنسيق** أو من **قائمة تنسيق** على شريط القوائم، نحو: توسيط النص، تلوين النص، تلوين خلفية النص. كما يمكنك إجراء التعديلات على النصوص في صفحات موقع بنفس الطريقة السابقة.



شكل (٥-٢-٦٢)

التعامل مع الجداول

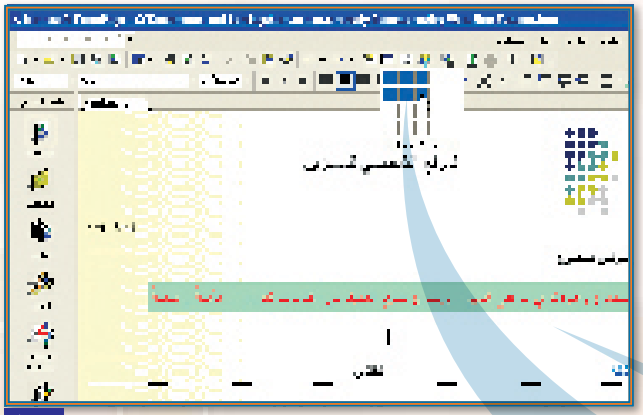
يتعامل برنامج فرونت بيج في تصميم الصفحة على الجداول، فكما تلاحظ في الصفحة التالية حدود الجدول، و يمكنك التنقل بين الخلايا بمفتاح (TAB).

إن التعامل مع الصفحة على أنها جدول أو عدة جداول يسهل استغلال الصفحة بشكل أفضل من التعامل معها كمستند واحد.

ولإنشاء جدول اتبع الخطوات التالية:

١ اضغط على المكان الذي تود إدراج جدول فيه.

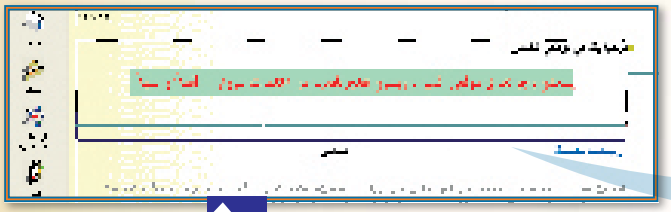
٢ اضغط مفتاح الإدخال (Enter)، ثم اضغط إدراج جدول من شريط الأدوات القياسي، واسحب الفأرة



شكل (٥-٢-٦٣)

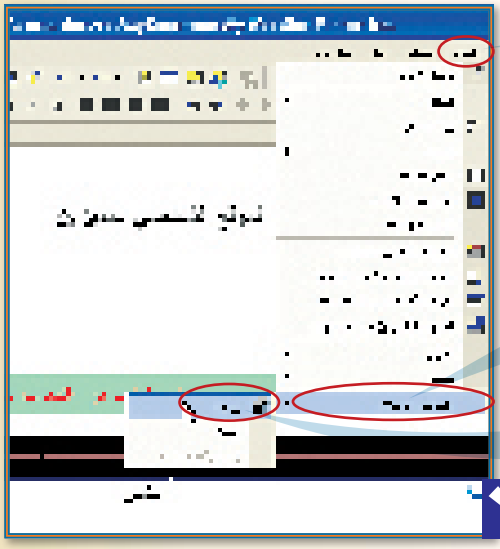
على عدد خلايا الجدول.

٣ اضغط بزر الفأرة الأيسر على عدد الخلايا، ثم اترك الزر، سيتم إدراج الجدول في المكان المحدد.



شكل (٥-٢-٦٤)

٤ لإخفاء حدود الجدول حتى لا تظهر عند معاينة الصفحة، حدد الجدول كاملاً، ثم اختر من قائمة **جدول** الأمر **خصائص الجدول**، ومنه اضغط **جدول**.



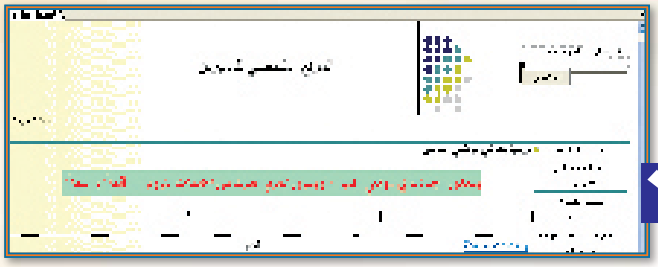
شكل (٥-٢-٦٥)

٥ من نافذة **خصائص الجدول** يمكنك إجراء عدة تنسيقات على الجدول. اجعل حجم الحدود (0) لإخفاء حدود الجدول عند المعاينة.

٦ اضغط **موافق**.

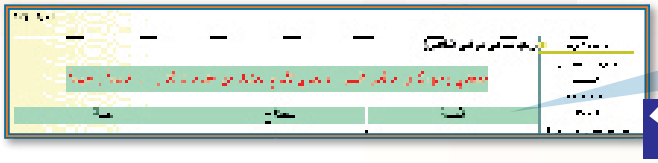
شكل (٥-٢-٦٦)

٧ تظهر حدود الجدول منقطة، وعند إجراء المعاينة تختفي هذه الحدود ويظهر الجدول وكأنه نص عادي.



شكل (٥-٢-٦٧)

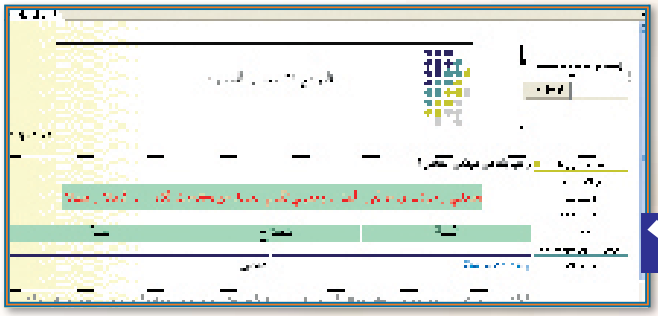
٨ اكتب الكلمات التالية في خلايا الجدول:
«**القمة**»، «**تحتاج**»، «**همة**».



شكل (٥-٢-٦٨)

٩ عند إجراء المعاينة تكون الصفحة كما يلي:

قم بإجراء التعديلات على الجداول في صفحة موقعك كما تريدها أن تكون.



شكل (٥-٢-٦٩)

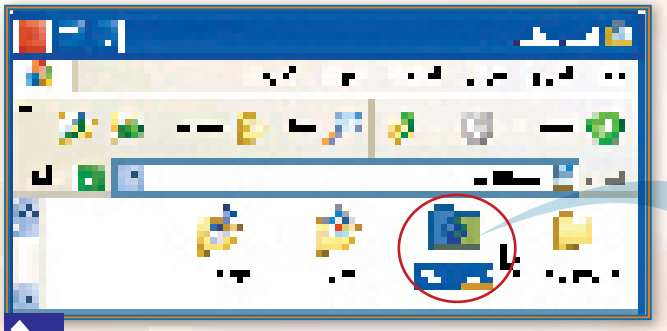
التعامل مع الصور

إن وجود الصور في صفحة موقعك يضفي جمالاً وإعجاباً لدى الزائر لموقعك. ويمكنك إدراج الصور إلى صفحات موقعك، والتعامل معها كما تتعامل مع الصور في أي برنامج أوفيس.

ولكن يجب أولاً نقل الصور إلى مجلد خاص بالصور ضمن موقعك، ثم إدراج الصور على صفحات موقعك.

ولعمل ذلك افتح المجلد الخاص بموقعك (myweb) من مجلد المستندات.

وبعد نقل الصورة التي تود إدراجها في موقعك إلى مجلد الصور التابع لمجلد موقع،



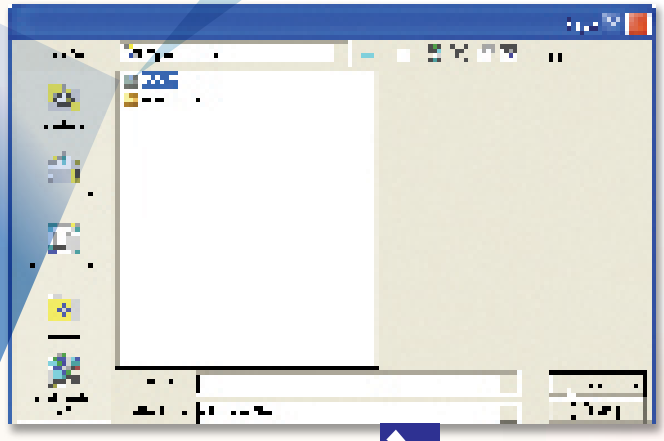
شكل (٥-٢-٧٠)

اتبع الخطوات التالية لإدراج صورة في صفحة موقعك:

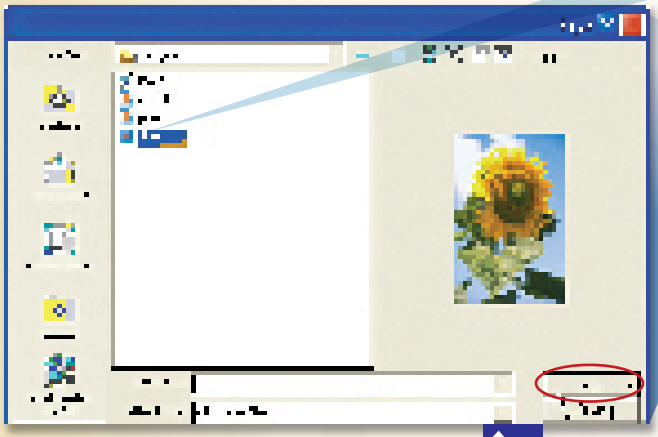
١ حدد المكان الذي تود إدراج الصورة فيه على صفحتك، ثم اختر من قائمة **إدراج** على شريط القوائم الأمر **صورة**، واختر **صورة من ملف**.

شكل (٥-٢-٧١)

٢ افتح مجلد الصور (images)، واختر الصورة التي تناسبك، ثم اضغط **إدراج**.



شكل(٥-٢-٧٢أ)



شكل(٥-٢-٧٢ب)

٣ تظهر الصورة في المكان المحدد، ولكن هل يتناسب حجمها مع النص؟

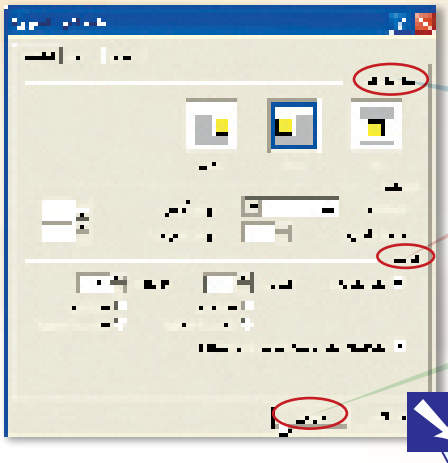
٤ قم بالضغط على الصورة مرتين لفتح **خصائص الصورة**.

شكل (٥-٢-٧٣)

٥ غيّر **حجم الصورة** ليتناسب مع النص.

٦ غيّر **نمط الالتفاف** لتغيير جهة الصورة يمين النص أو يساره، ثم اضغط **موافق**.

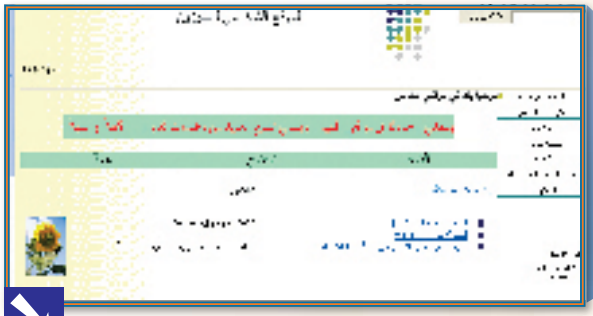
٧ تظهر الصورة متناسبة الحجم والمكان مع النص.



شكل (٥-٢-٧٤)

شكل (٥-٢-٧٥)

٨ عند إجراء المعاينة تكون الصفحة كما يلي:



شكل (٥-٢-٧٦)

تمـــرين

١ غيّر شعار الصفحة.

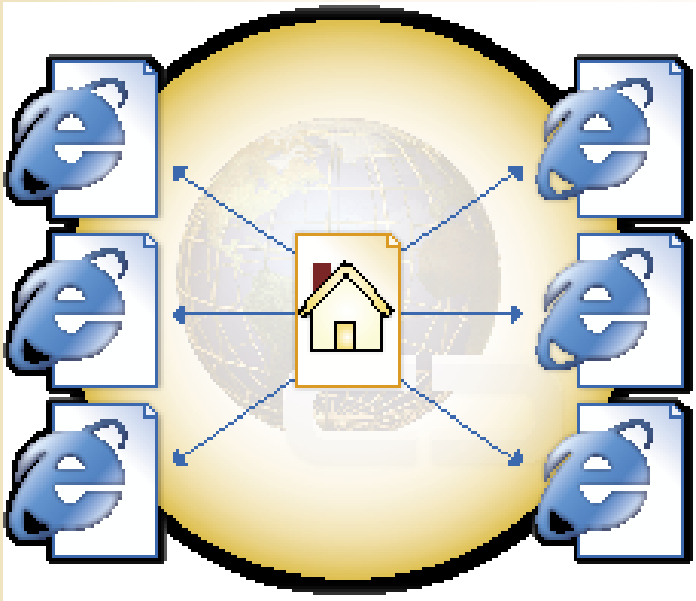
٢ اجعل حجم خط شعار الصفحة ٦ نقط، ولونه أحمر.

٣ اكتب نصاً ترحيبياً في صفحة موقعك.

٤ أدرج جدولاً يتكون من صفين وعمودين ضمن جزء ارتباطات مفضلة في صفحة الموقع، ثم انقل الارتباطات داخل الجدول.

٥ أدرج صورة مناسبة جوار نص شعار الصفحة.

٥-٢ الدرس الارتباطات التشعبية

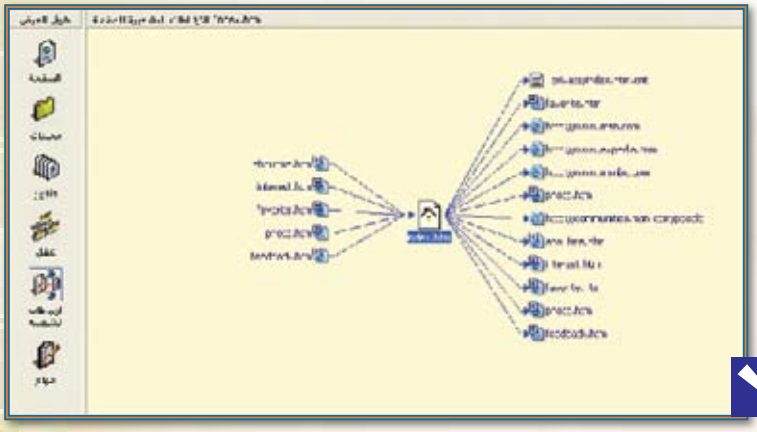


فكر

- كيف يتنقل الزائر بين صفحات موقعك ؟

ماذا سأتعلم؟

- عمل ارتباط تشعبي داخل صفحة من صفحات الموقع .
- عمل ارتباط تشعبي بين صفحات الموقع .
- التعامل مع شريط الارتباطات .

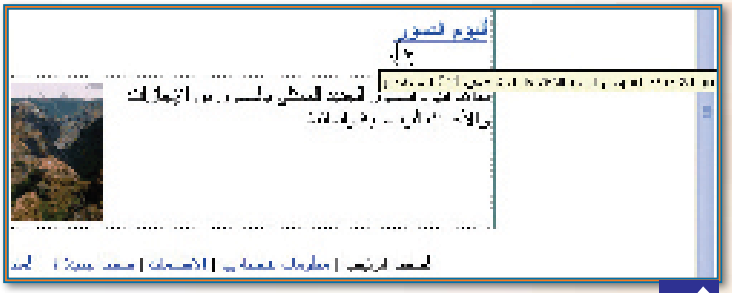


شكل (٥-٢-

هي وسيلتك لربط صفحات موقعك ببعضها، ولربط موقعك بمواقع أخرى، وتظهر الارتباطات التشعبية عادة مسطّرة وملونة، وفي بعض الأحيان يدل عليها تغيّر مؤشر الفأرة إلى .

إن موقعك الشخصي الذي أنشأته يعتمد على الارتباطات التشعبية بين صفحاته المختلفة، وللتأكد انظر إلى ارتباطات تشعبية من طرق العرض لترى مخطط الارتباطات التشعبية بين صفحات موقعك.

فعند وضع مؤشر الفأرة على ألبوم الصور في صفحة الموقع والضغط على مفتاح (Ctrl) يظهر المؤشر على شكل للدلالة على أنه يوجد ارتباط تشعبي هنا.



شكل (٥-٢-٧٨)

تقسيم الارتباطات التشعبية

يمكن تقسيمها داخل الموقع إلى قسمين، هما :

أولاً ارتباط تشعبي داخل الصفحة :

ويستخدم للانتقال من أعلى الصفحة إلى أسفلها مثلاً ليسهل عملية التصفح.

ولعمل ذلك اتبع الخطوات التالية :

١ لابد من إنشاء إشارة مرجعية، ويقصد بالإشارة المرجعية تحديد المكان الذي يتم الانتقال إليه عند الضغط على الارتباط.

ولعمل إشارة مرجعية اتبع ما يلي:

أ حدد مكان الإشارة المرجعية، وليكن عنوان الصفحة.

ب من قائمة **إدراج** اختر الأمر **إشارة مرجعية**.

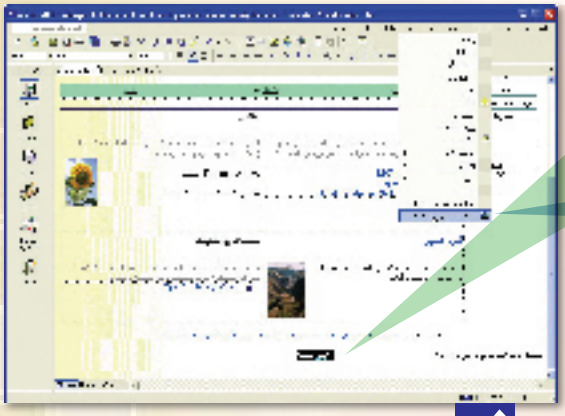
ج اكتب اسم الإشارة المرجعية في المكان المحدد، واضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-٧٩)

شكل (٥-٢-٨٠)

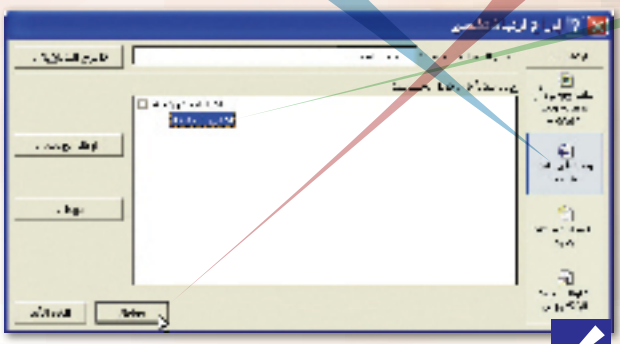
٢ حدد مكان إضافة الارتباط التشعبي داخل صفحة موقعك، وليكن في أسفل الصفحة. واكتب العبارة «أعلى الصفحة»، ثم حدد ما كتبته بالفأرة.

٣ اختر من قائمة **إدراج** الأمر **ارتباط تشعبي**.



شكل (٥-٢-٨١)

٤ اختر من نافذة إدراج ارتباط تشعبي **وضع في هذا المستند**، ثم اختر الإشارة المرجعية التي أنشأتها وهي **أعلى الصفحة**، ثم اضغط **موافق**.



شكل (٥-٢-٨٢)

٥ يظهر النص الذي كتبته في أسفل الصفحة بلون مختلف، وتحته خط للدلالة على أنه يوجد ارتباط تشعبي.

٦ انتقل إلى معاينة الصفحة بعد حفظها لتجربة الارتباط التشعبي.

شكل (٥-٢-٨٣)

ثانياً ارتباط تشعبي بين صفحات موقعك :

يستخدم لربط المستخدم بصفحات الموقع من أي مكان في الموقع، ويظهر هذا في شريط الارتباطات التشعبية الذي يكون غالباً على يمين الصفحة أو يسارها، وفي بعض الأحيان أعلى الصفحة.

لقد تم إنشاء ارتباطات تشعبية بين صفحات موقعك عند إنشاء الموقع آلياً.

شكل (٥-٢-٨٤)

ولعمل ارتباط تشعبي بصفحة من صفحات موقعك يمكنك استخدام طريقتين:

أولاً الطريقة التقليدية: وهي أن تقوم بعمل شكل الارتباط وإدراج الارتباط التشعبي يدوياً.

و لعمل ذلك اتبع ما يلي:

١ اكتب نص الارتباط ويمكن استخدام شكل للارتباط، كما يلي:

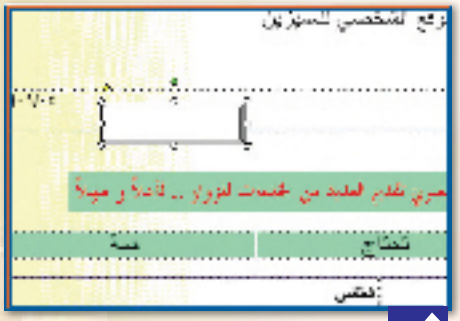
أ من شريط أدوات الرسم الموجود في أسفل النافذة اختر **أشكال تلقائية**. إذا لم يكن الشريط معروضاً فاستخدم الأمر **أشرطة أدوات** من قائمة **عرض** لعرض شريط الرسم.

ب اختر **مجسم مشطوف الحواف** (أو أي شكل آخر) من **أشكال أساسية**.

شكل (٥-٢-٨٥)

ج حدد مكان الارتباط على صفحتك، ثم ارسم الشكل.

د اضغط على الشكل بالزر الأيمن للفأرة، واختر **إضافة نص**، ثم اكتب «صفحة جديدة».



شكل (٥-٢-٨٦)

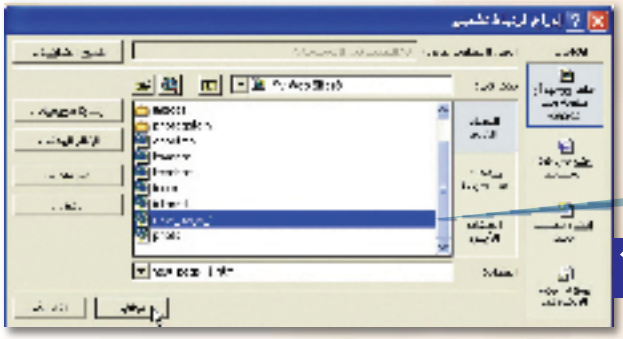
شكل (٥-٢-٨٧)

٢ اضغط على الشكل الذي أنشأته للارتباط التشعبي.

٣ اختر من قائمة **إدراج** الأمر **ارتباط تشعبي** أو من شريط الأدوات القياسي اضغط الرمز .

شكل (٥-٢-٨٨)

٤ من نافذة **إدراج ارتباط تشعبي** اختر الصفحة التي تود ربطها بهذا الرابط، ولتكن الصفحة (new__ page__1.htm) الموجودة ضمن المجلد الحالي، ثم اضغط **موافق**.



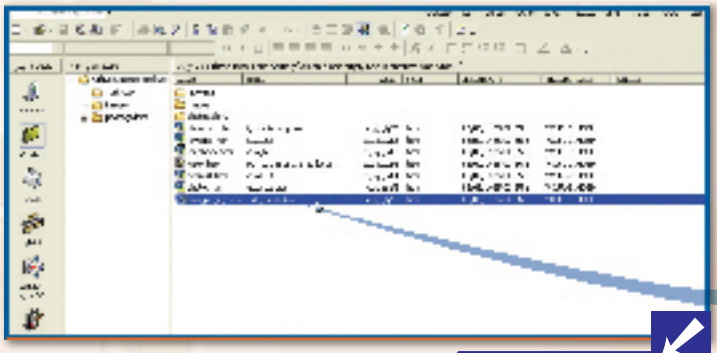
شكل (٥-٢-٨٩)

٥ انتقل إلى معاينة الصفحة بعد حفظها لتجربة الارتباط التشعبي.

وعند الانتقال للصفحة الجديدة عبر الرابط لابد من وجود رابط للعودة للصفحة الرئيسة أو بقية الصفحات.

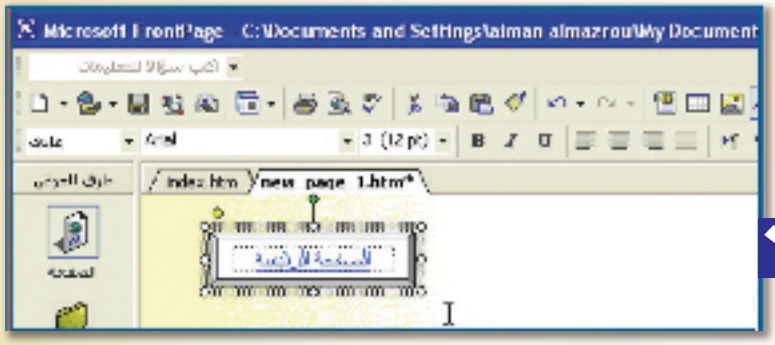
ولعمل ذلك اتبع الخطوات التالية :

١ انتقل للصفحة الجديدة التي استخدمتها في عمل الارتباط، ويتم الانتقال عن طريق الضغط على **مجلدات** من طرق العرض، ثم الضغط مرتين بالفأرة على اسم الصفحة (new-page -1.htm).



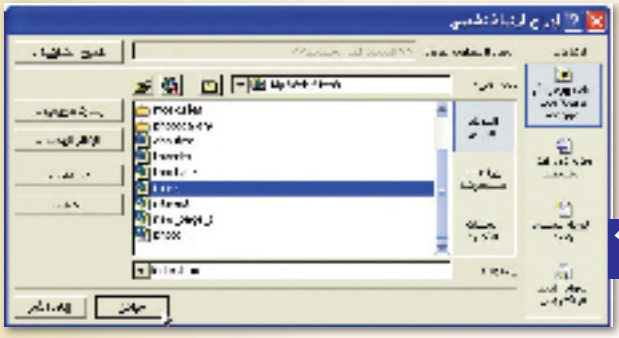
شكل (٥-٢-٩٠)

٢ أنشئ نفس الشكل للارتباط السابق.



شكل (٥-٢-٩١)

٣ اعمل ارتباطاً تشعبيّاً للشكل، واربطه بالصفحة الرئيسة (index).



شكل (٥-٢-٩٢)

٤ انتقل إلى معاينة الصفحة بعد حفظها لتجربة الارتباط التشعبي.

ثانياً طريقة شريط الارتباطات: وهو شريط يتم إنشاؤه عن طريق برنامج فرونت بيج آلياً عند إنشاء موقع.

ويمكن إنشاؤه باتباع الخطوات التالية:

١ حدد مكان شريط الارتباطات على صفحتك.

٢ اختر من قائمة **إدراج** الأمر **مكون ويب**.

شكل (٥-٢-٩٣)

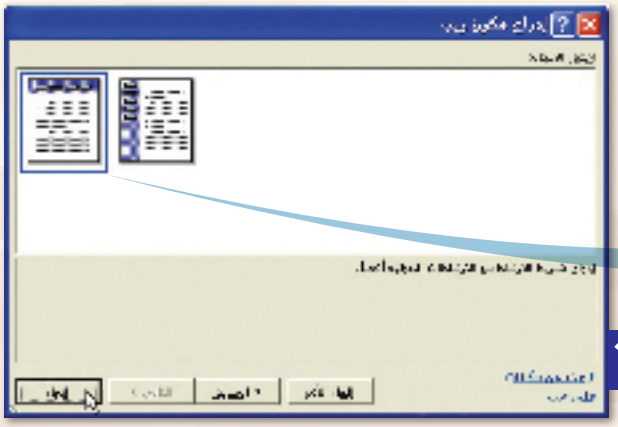
٣ اختر **أشرطة الارتباط** من نوع المكون، فإذا أردت عمل شريط خاص فاختر **شريط الارتباطات المخصصة**، ثم اضغط **التالي**. وإذا أردت عمل شريط يعتمد على بنية الموقع التي أنشأها برنامج فرونت بيج سابقاً، فاختر **شريطاً يستند على بناء التنقل**.

شكل (٥-٢-٩٤)

٤ اختر نمط الشريط، وليكن مثلاً **بيكسل**، ثم اضغط **التالي**.

شكل (٥-٢-٩٥)

٥ اختر اتجاه الشريط أفقيّاً أو عموديّاً، وليكن أفقياً، ثم اضغط **إنهاء**.



شكل (٥-٢-٩٦)

٦ تظهر نافذة خصائص شريط الارتباطات، إضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-٩٧)

٧ اكتب اسم الارتباط الجديد وليكن «**شريط الارتباطات الرئيس**»، ثم اضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-٩٨)

٨ تظهر نافذة خصائص شريط الارتباطات مرة أخرى، فاضغط **إضافة ارتباط** لإضافة الصفحات التي تود ربطها بهذا الشريط.

شكل (٥-٢-٩٩)

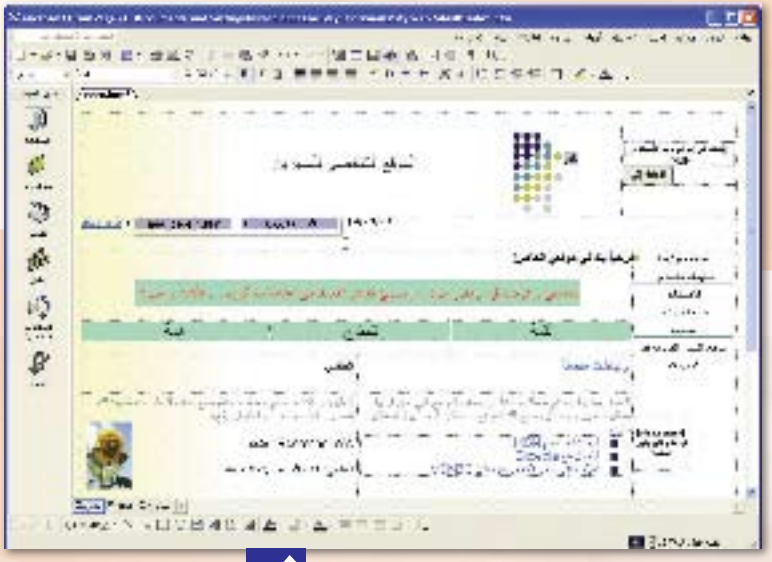
٩ تظهر نافذة إضافة إلى «شريط الارتباطات»، اختر منها الصفحة التي تود ربطها بالشريط، ثم اضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-١٠٠)

١٠ ضع إشارة عند ارتباطات إضافية على **الصفحة الرئيسية والصفحة الأصل**، ثم اضغط **موافق** .

شكل (٥-٢-١٠١)

١١ يظهر شريط الارتباطات في صفحتك.



شكل (٥-٢-١٠٢)

خصائص شريط الارتباطات

إن برنامج فرونت بيج يقوم بإنشاء شريط الارتباطات لصفحتك ويضع فيها جميع الصفحات التي أنشأتها عند إنشاء الموقع.

ولتحرير خصائص هذا الشريط اتبع الخطوات التالية:

شكل (٥-٢-١٠٣)

١. ضع مؤشر الفأرة على **شريط الارتباطات**، ثم اضغط مرتين متتاليتين.

٢. تفتح نافذة خصائص شريط الارتباطات ويمكنك تغيير نمط الشريط ومكانه في الصفحة، كما يمكنك تغيير الارتباطات التشعبية التي سيتم إضافتها للصفحة.

شكل (٥-٢-١٠٤)

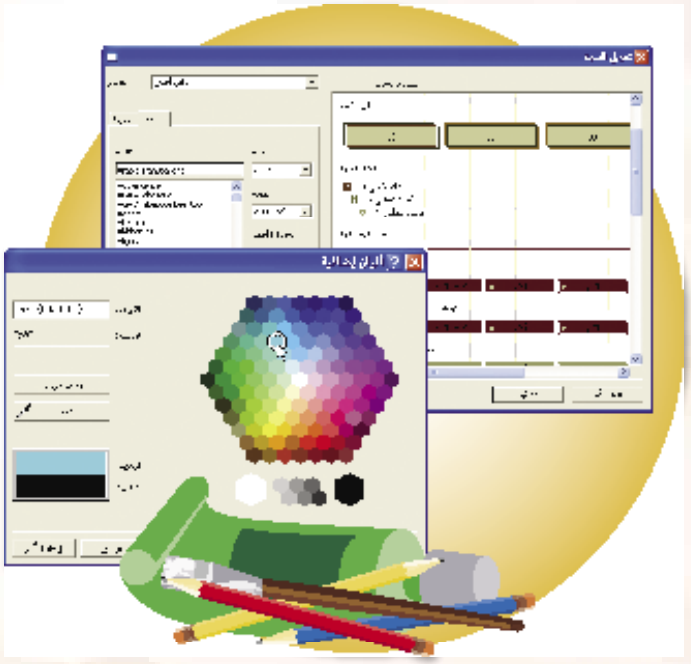
تمرين

س١ أنشئ ارتباطاً تشعبياً من أعلى الصفحة لأسفلها.

س٢ غيرمكان شريط الارتباطات من الجانب الأيمن إلى الجانب الأعلى في صفحة البداية.

س٣ قم بتغيير نمط شريط الارتباطات.

٥-٢ الدرس السادس تنسيق الموقع وتحسينه



كيف أجعل الزائر يعجب بموقعي ؟

- إضافة وتعديل سمة الموقع .
- إضافة وتعديل خلفية الموقع .

تنسيق الموقع وتحسينه

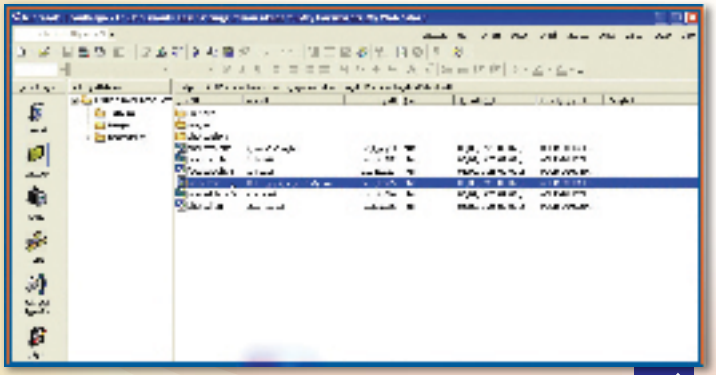
إن مظهر الموقع وشكله يلعبان دوراً رئيساً في زيارته وتصفحه، ولكن لابد من مراعاة وقت التحميل للصفحة حتى لا يمل المستخدم من طول الانتظار، وذلك لأن الصفحة مليئة بالصور والأشكال، فاحرص على التنسيقات البسيطة الجذابة.

يمكن التنسيق بطريقتين:

أولاً السمة

السمة هي الشكل الإخراجي للصفحة، ويوجد في برنامج فرونت بيج عدة سمات جاهزة، ويمكن عمل تعديل عليها.

ولعمل سمة للصفحة اتبع الخطوات التالية:

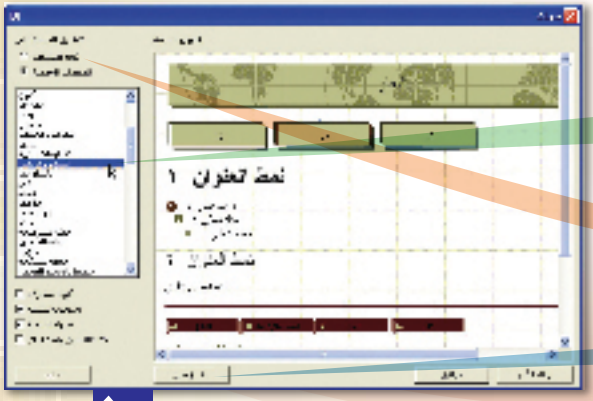


شكل (٥-٢-١٠٥)

١ افتح الصفحة الرئيسة (index). ولفتحها استخدم **مجلدات** من طرق العرض.

شكل (٥-٢-١٠٦)

٢ اختر من قائمة **تنسيق** الأمر **سمة**.



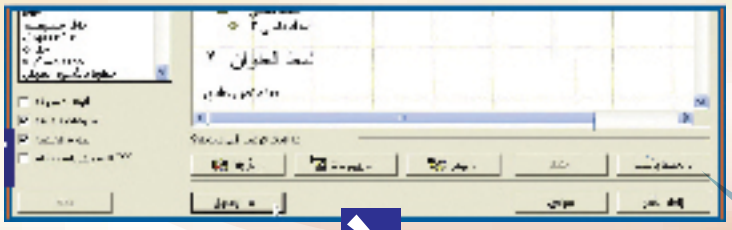
شكل (٥-٢-١٠٧)

٣ تحوي النافذة عدة سمات، اختر منها على سبيل المثال سمة «**تسوق عالمي**».

٤ يمكن جعل هذه السمة **لجميع الصفحات** في الموقع، ويمكن جعلها لهذه الصفحة فقط.

٥ يمكن إجراء تعديلات على السمة المختارة بالضغط على زر **تعديل**.

٦ عند الضغط على زر تعديل تظهر مجموعة من الأزرار الخاصة بالتعديلات، كما يمكنك حفظ التعديلات باسم لتصبح سمة خاصة بك ، بالضغط على **حفظ باسم**.

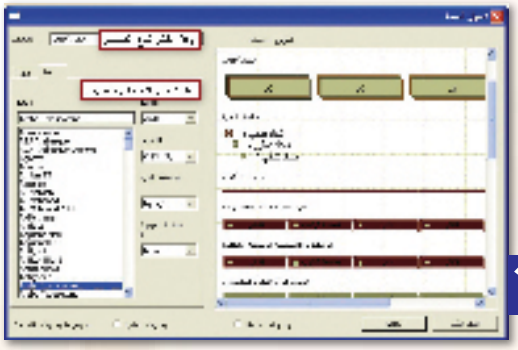


شكل (٥-٢-١٠٨)

وهذه الأزرار هي:

شكل (٥-٢-١٠٩)

أ تعديل **الألـوان**: حيث يمكن تعديل سمة الألـوان لعناصر الصفحة.



شكل (٥-٢-١١٠)

ب تعديل **الرسومات**: حيث يمكن تعديل نوع الخط والصور لعناصر الصفحة.

شكل (٥-٢-١١١)

ج تعديل **النص**: حيث يمكن تغيير نوع الخط لعناصر الصفحة.

٧ بعد إجراء التعديلات على السمة التي اخترتها، اضغط موافق، فتظهر صفحة الموقع بعد تغيير السمة كما يلي :

شكل (٥-٢-١١٢)

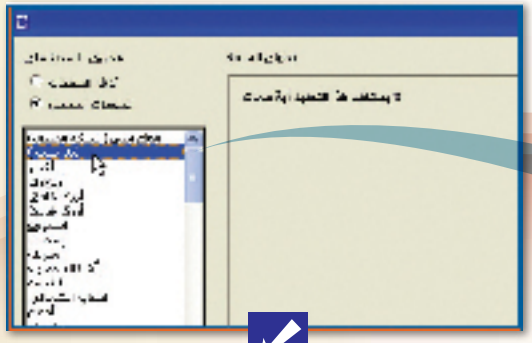
ثانياً الخلفية :

الخلفية هي الصفحة التي يكتب عليها.

ولتنسيق خلفية الصفحة اتبع ما يلي:

١ لابد أن تكون الصفحة بدون سمة. ولإلغاء السمة اختر من قائمة **تنسيق** الأمر **سمة**.

٢ اختر من نوع السمة «**بلا سمة**»، ثم اضغط **موافق**.



شكل (٥-٢-١١٣)

٣ تظهر الصفحة بدون سمة.

شكل (٥-٢-١١٤)

ولعمل خلفية للصفحة اتبع الخطوات التالية:

شكل (٥-٢-١١٥)

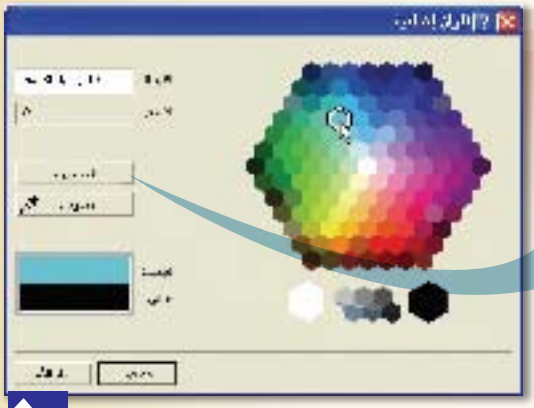
١ اختر من قائمة **تنسيق** الأمر **خلفية**.

شكل (٥-٢-١١٦)

٢ يمكن جعل خلفية الصفحة صورة بالتأشير على **صورة خلفية**، ثم اختيار الصورة من **استعراض**. ولكن بهذه الخلفية ستكون الصفحة غير واضحة، إضافة إلى أنها تحتاج إلى وقت أثناء تحميل الصفحة من أي مستخدم.

شكل (٥-٢-١١٧)

٣ اضغط على **الخلفية** من **جزء ألوان**، ثم اختر لون الخلفية، أو **ألوان إضافية** لتحديد الألوان ودرجاتها بكل دقة.



شكل (٥-٢-١١٨)

٤ تظهر نافذة **ألوان إضافية**، يمكن من خلالها اختيار اللون، ويمكن اختيار درجة اللون بالضغط على **تخصيص** ثم اضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-١١٩)

٥ يمكن أيضاً تغيير لون **النص**، بنفس طريقة لون الخلفية تماماً.

شكل (٥-٢-١٢٠)

٦ اضغط **موافق** لتنفيذ لون الخلفية ولون النص على الصفحة.

تمرين

١ قم بتغيير سمة صفحة معرض الصور الفوتوغرافية.

٢ قم بتغيير خلفية صفحة المفضلة.

٥-٢ الدرس السابع صفحة الإطارات

فكر

- كيف أربط عدة صفحات بصفحة واحد
- لماذا أستخدم الإطارات؟

ماذا سأتعلم؟

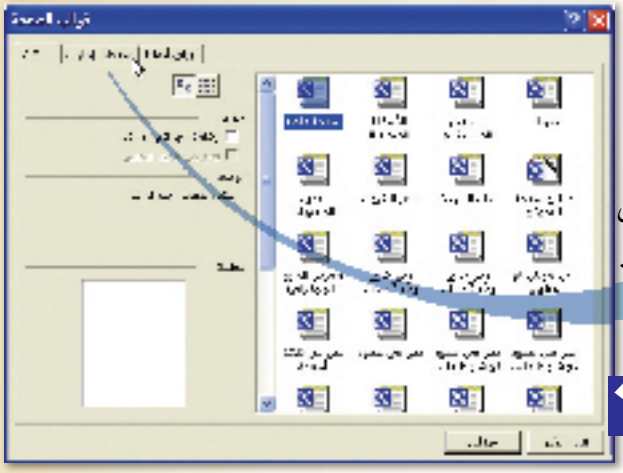
- إنشاء صفحة الإطارات.
- ربط صفحات بصفحة الإطارات.

صفحة الإطارات

هي صفحة من صفحات موقعك، مقسمة إلى عدة أطر (أماكن)، كل إطار يمكن أن أعرض فيه أي صفحة من صفحات موقعي. ولو لاحظت الكثير من المواقع على الشبكة العنكبوتية تجد أن صفحة الموقع تحوي أطراً ثابتة لا تتغير مهما فتحت من ارتباطات في الموقع.

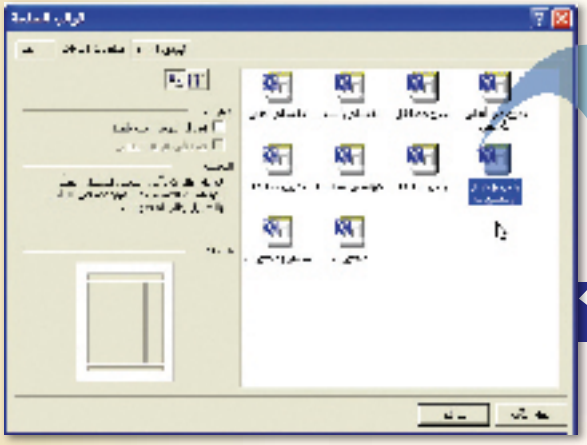
ولعمل صفحة إطارات اتبع ما يلي:

١ أنشئ صفحة جديدة، ولكن لا تختر قالباً من القوالب، اضغط على تبويب **صفحات إطارات**. فيظهر لك عدد من صفحات الأطر.



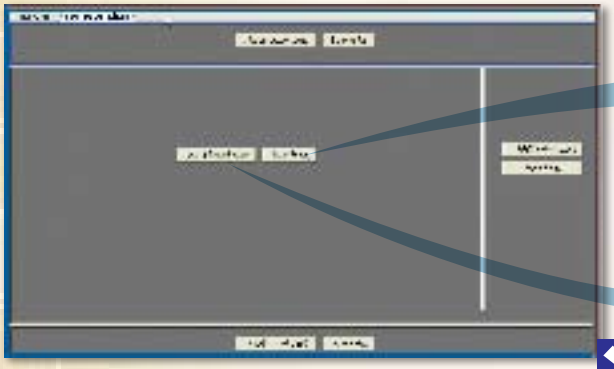
شكل (٥-٢-١٢١)

٢ اختر من قوالب الصفحة «**رأس وتذييل ومحتويات**»، ثم اضغط **موافق**.



شكل (٥-٢-١٢٢)

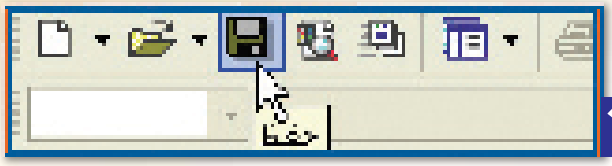
٣ تظهر صفحة الإطارات مقسمة إلى أربعة إطارات، وكل إطار يحوي زرين: الأول زر **صفحة جديدة**، والزر الثاني **تعيين الصفحة الأولية**.



شكل (٥-٢-١٢٣)

ولحفظ الصفحة اتبع الخطوات التالية:

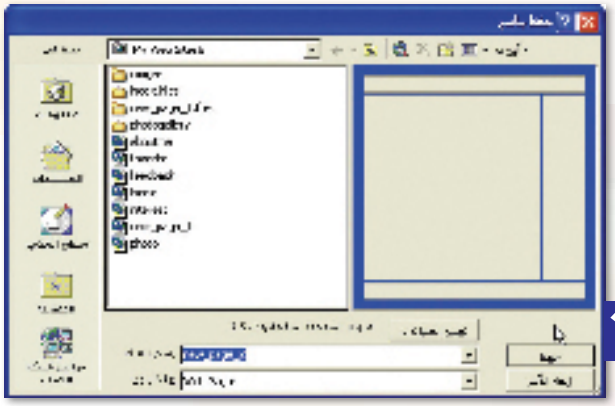
١ اضغط رمز **حفظ** من شريط **الأدوات القياسي**.



شكل (٥-٢-١٢٤)

٢ تظهر نافذة **حفظ باسم**، وافترض برنامج فرونت بيج اسم (new__page__2.htm).

٣ اضغط **حفظ** لحفظ الصفحة بهذا الاسم.



شكل (٥-٢-١٢٥)

الآن يمكنك ربط هذه الصفحة بعدة صفحات في موقعك،

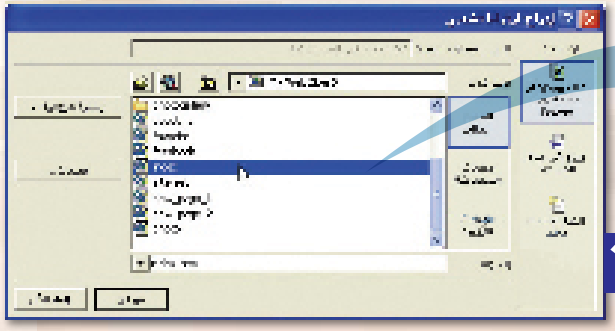
ويمكنك إنشاء صفحات جديدة كما يلي:

أولاً تعيين الصفحة الأولية

١ اضغط على **تعيين الصفحة الأولية** في الإطار الرئيس.

شكل (٥-٢-١٢٦)

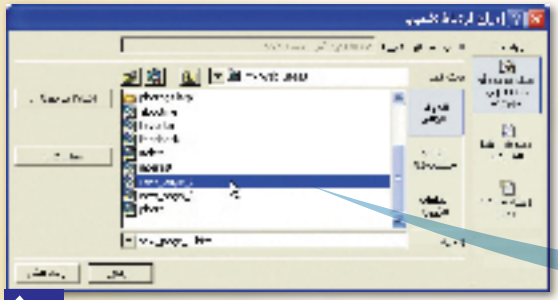
٢ من نافذة **إدراج ارتباط تشعبي** اختر الصفحة الرئيسة (index)، ثم اضغط **موافق**.



شكل (٥-٢-١٢٧)

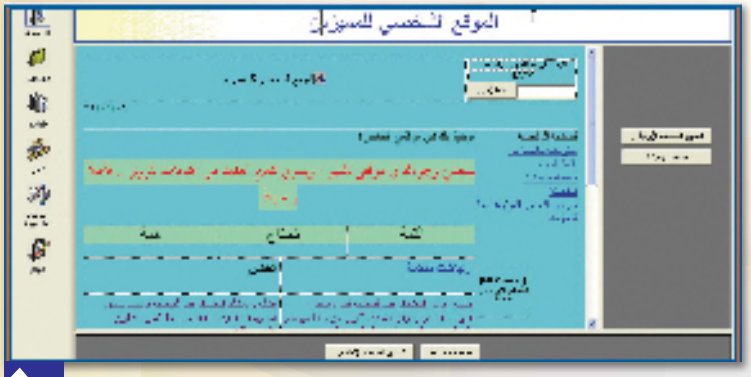
٣ اضغط على تعيين الصفحة الأولية في إطار الترويسة (العلوي).

٤ من نافذة إدراج ارتباط تشعبي اختر الصفحة الجديدة (new__page__1.htm)، ثم اضغط موافق.



شكل (٥-٢-١٢٨)

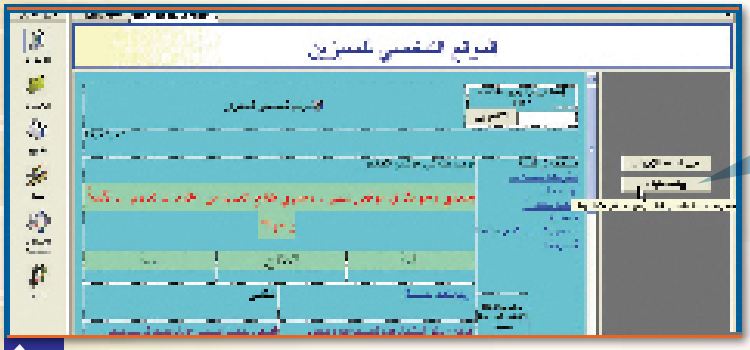
٥ احذف الشكل الموجود للارتباط التشعبي السابق، واكتب النص التالي «**الموقع الشخصي للمميزين**»، وغيّر التنسيقات للنص كما تعلمت سابقاً لتكون صفحة الإطارات كما ترى.



شكل (٥-٢-١٢٩)

ثانياً صفحة جديدة

١ اضغط على **صفحة جديدة** في إطار المحتويات (الجانبي).



شكل (٥-٢-١٣٠)

٢ سيتم إنشاء صفحة جديدة. اكتب الأسطر التالية فيها:

«محتويات الموقع »

«الصفحة الرئيسية»

«معلومات خاصة بي»

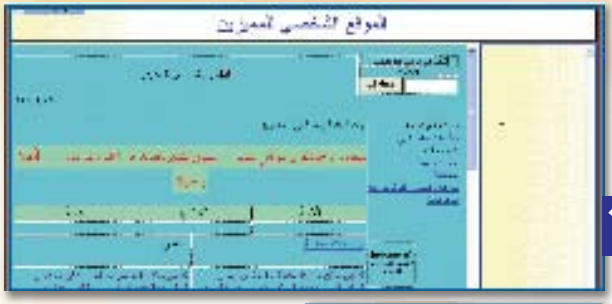
«الاهتمامات»

«صفحة جديدة»

«المفضلة»

«معرض الصور»

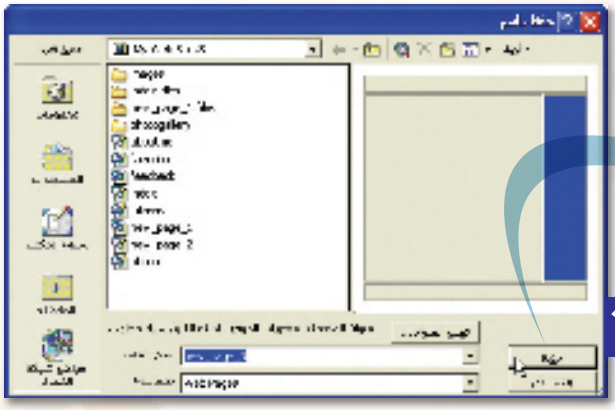
«المعلومات»



شكل (٥-٢-١٣١)

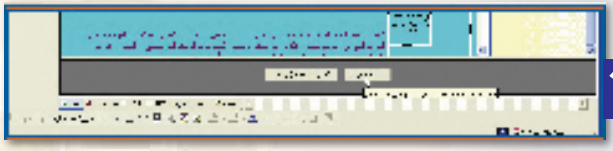
شكل (٥-٢-١٣٢)

٣ اضغط **حفظ** من قائمة **ملف** ليتم حفظ الصفحة ضمن الموقع، ستظهر لك نافذة **حفظ باسم** اضغط **حفظ**.



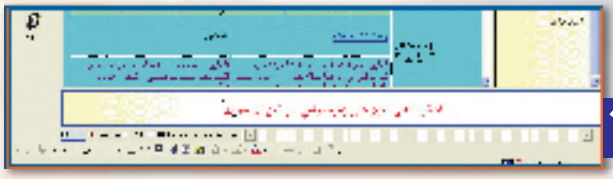
شكل (٥-٢-١٣٣)

٤ اضغط على **صفحة جديدة** في إطار التذييل (السفلي).



شكل (٥-٢-١٣٤)

٥ سيتم إنشاء صفحة جديدة. اكتب النص التالي في الإطار السفلي «**أشكرك أخي العزيز على زيارة موقعي، وآمل أن يعجبك**».



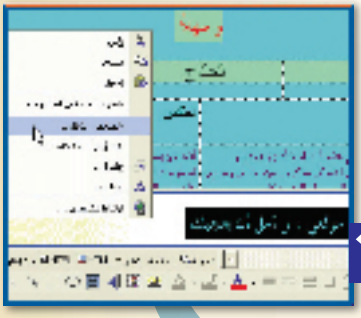
شكل (٥-٢-١٣٥)

وستصبح صفحة الإطارات التي أنشأتها كما يلي:

شكل (٥-٢-١٣٦)

خصائص الإطارات

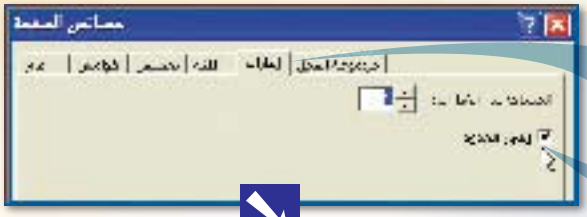
يمكن تغيير خصائص الإطار بالضغط على الزر الأيمن من الفأرة على الإطار الذي ترغب في تغيير خصائصه، ثم اختر **خصائص الإطار**.



شكل (٥-٢-١٣٧)

حيث يمكنك التحكم بحجم الإطار، وهوامش الإطار، وإظهار شريط التمرير للإطار أو إخفاؤه.

شكل (٥-٢-١٣٨)



شكل (٥-٢-١٣٩)

ويمكنك إخفاء حدود الأطر بالضغط على صفحة الإطارات ثم امسح العلامة عند إظهار الحدود.

فتكون الصفحة بهذه الصورة.

شكل (٥-٢-١٤٠)

تقسيم وحذف الإطار

يمكنك إضافة أو حذف إطار في صفحة الإطارات عند الحاجة لذلك كما يلي:

الحذف

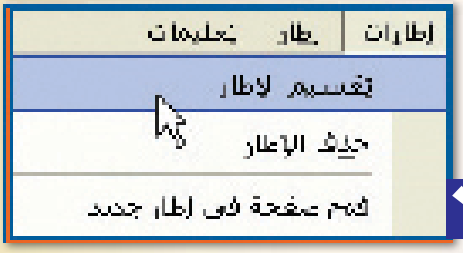
شكل (٥-٢-١٤١)

١. اضغط على الإطار المراد حذفه.
٢. اختر من قائمة **إطارات** الأمر **حذف الإطار**.
٣. اضغط **موافق** لتأكيد الحذف.

تقسيم الإطار (إضافة)

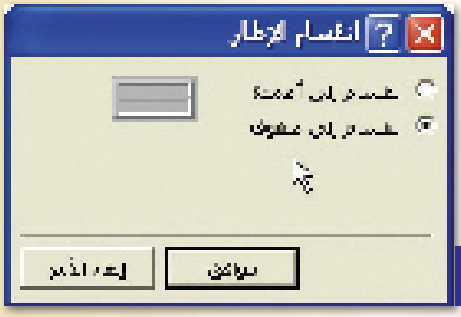
١ اضغط على الإطار المراد عمل انقسام فيه (إضافة).

٢ اختر من قائمة **إطارات** الأمر **تقسيم الإطار**.



شكل (٥-٢-١٤٢)

٣ حدد نوع الانقسام (أعمدة أو صفوف)، ثم اضغط **موافق**.



شكل (٥-٢-١٤٣)

خصائص الصفحة

يمكن تغيير خصائص الإطار بالضغط على الزر الأيمن من الفأرة على الإطار الذي ترغب في تغيير خصائصه، ثم اختر خصائص الصفحة.

شكل (٥-٢-١٤٤)

حيث يمكنك تحديد الإطار الهدف الذي يتم ربطه بهذه الصفحة عند عمل ارتباط تشعبي.

ولعمل ذلك اتبع الخطوات التالية :

١ اضغط على علامة القلم عند الإطار الهدف.

شكل (٥-٢-١٤٥)

٢ تظهر نافذة تحوي صفحة الإطارات الحالية، قم بتحديد الإطار الهدف بالضغط عليه بالفأرة، ثم اضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-١٤٦)

٣ اضغط **موافق** مرة أخرى على نافذة خصائص الصفحة.

شكل (٥-٢-١٤٧)

٤ قم بعمل ارتباطات تشعبية لمحتويات الموقع حيث الصفحة (index) تربط بالصفحة الرئيسية، والصفحة (interest) تربط بالاهتمامات، وهكذا بقية المحتويات.

٥ اعمل معاينة للصفحة، واختبر الارتباطات التي أنشأتها.

ملاحظة:

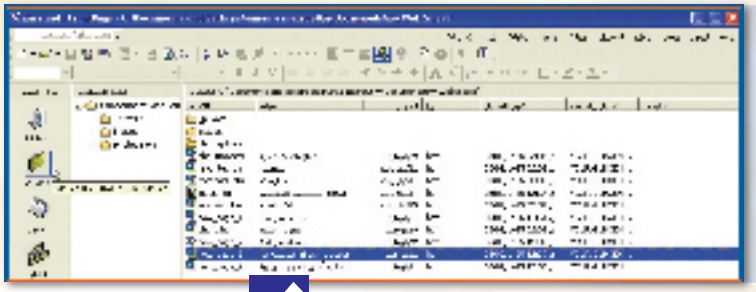
إن أي ارتباط تضغطه يتم فتح الصفحة الخاصة به في الإطار الهدف وهو الإطار الرئيس، وبقية الأطر ثابتة لا تتحرك.

تغيير صفحة البداية لموقعك

إن صفحة البداية لموقعك هي الصفحة الرئيسية (index)، ولكن بعد إنشاء صفحة الأطر يفضل أن تكون هي صفحة البداية للموقع.

ولتغيير صفحة البداية اتبع الخطوات التالية :

١ انتقل إلى مجلدات من طرق العرض.



شكل (٥-٢-١٤٨)

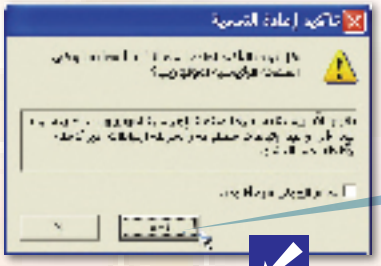
٢ اضغط الزر الأيمن بالفأرة على صفحة البداية وهي (index.htm) ، واختر الأمر **إعادة تسمية**.

شكل (٥-٢-١٤٩)

٣ يتم تنشيط اسم الصفحة، اكتب (index1.htm) ، ثم اضغط بالفأرة خارج اسم الصفحة.

شكل (٥-٢-١٥٠)

٤ تظهر نافذة تأكيد إعادة التسمية اضغط **نعم**.



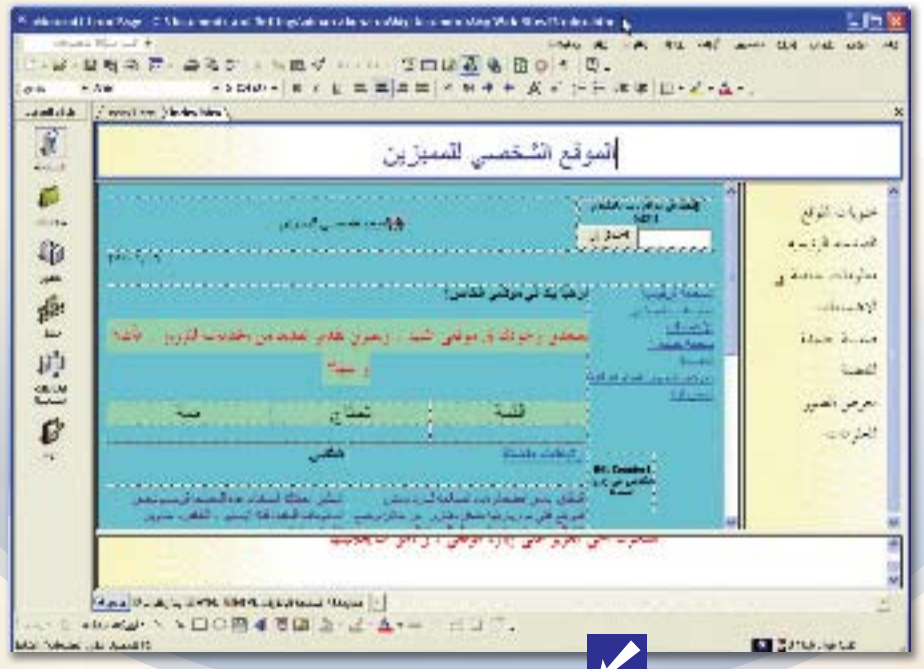
شكل (٥-٢-١٥١)

٥ تظهر نافذة لتأكيد تغيير الاسم ، وتنبه لوجود ارتباطات تشعبية، هل ترغب بتحديثها؟ اضغط **نعم**.

شكل (٥-٢-١٥٢)

٦ اضغط الزر الأيمن بالفأرة على صفحة الأطر، وهي (new__ page __2.htm)، واختر الأمر إعادة تسمية.
يتم تنشيط اسم الصفحة، اكتب (index.htm)، ثم اضغط بالفأرة خارج اسم الصفحة.

٧ تصبح صفحة الإطارات هي صفحة البداية لموقعك.



شكل (٥-٢-١٥٣)

تمـــرين

١. أنشئ صفحة إطارات انقسام أفقي.

٢. اربط صفحة المعلومات بالقسم العلوي.

٣. أنشئ صفحة جديدة بالقسم السفلي.

٤. اكتب بالصفحة الجديدة عنواناً لمراسلتك.

٥. قم بتصغير حجم الإطار السفلي ليتناسب مع النص.

٦. قم بإخفاء حدود الإطارات.

٥-٢ الدرس الثامن لمسات إبداعية ونشر الموقع

فكر

- كيف أعرف عدد الزوار لموقعي ؟
- كيف أقدم خدمة البحث للزوار ؟
- كيف أعرض شريطاً متحركاً في صفحة موقعي؟

ماذا سأتعلم؟

- إنشاء مكوّن عدّاد الزوار .
- إنشاء مكوّ
- إنشاء مكوّن شاشة اسمية .
- نشر الموقع .

إضافة مكوّن

سبق أن مر معك مصطلح مكوّن عند الحديث عن أشرطة الارتباطات. وهي عبارة عن إمكانات وخدمات جاهزة يوفرها برنامج فرونت بيج لكي تعطي موقعك منظراً جميلاً وحساً محترفاً. ويحوي برنامج فرونت بيج العديد من المكوّنات، ولكننا سنتعرف على ثلاثة منها وندع لك الإبداع في استخدام بقية المكوّنات.

أولاً عدّاد الدخول

هو من مميزات برنامج فرونت بيج، ويقوم بعدّ الزوار الذين يدخلون صفحة البداية في موقعك. ولذا فمن غير المناسب وجود العدّاد في جميع صفحات الموقع.

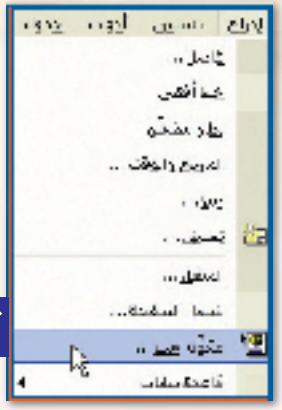
و لإضافة عدّاد الدخول لصفحة البداية اتبع الخطوات التالية:

١ افتح صفحة البداية: وهي صفحة الإطارات لديك (index).

٢ حدد مكان العدّاد، وليكن في أسفل الصفحة.

شكل (٥-٢-١٥٤)

٣ اختر من قائمة **إدراج** الأمر **مكوّن ويب**.



شكل (٥-٢-١٥٥)

٤ تظهر نافذة إدراج مكوّن ويب، اختر منها **عدّاد الدخول**، ثم اختر نموذج العدّاد، ثم اضغط **إنهاء**.

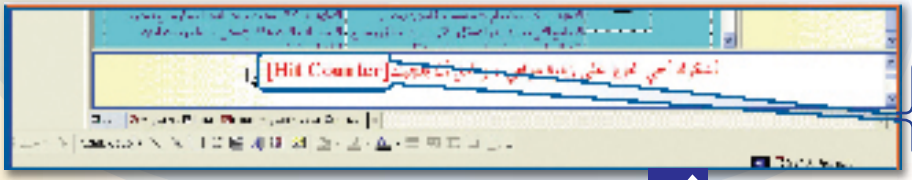
شكل (٥-٢-١٥٦)

شكل (٥-٢-١٥٧)

٥ تظهر نافذة **خصائص عدّاد الدخول**، اختر النموذج، وحدد رقم عدد الزوار الافتراضي عند البداية، ثم يقوم المكوّن بالحساب تلقائياً، ويمكنك تحديد عدد خانات العدّاد.

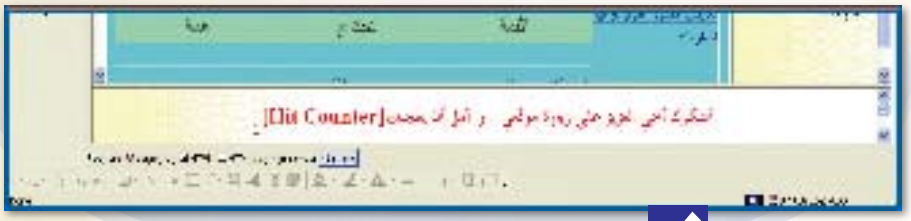
٦ اضغط **موافق** .

تصبح صفحة البداية لموقعك كالتالي:



شكل (٥-٢-١٥٨)

وعند عمل معاينة للصفحة، لاحظ أن العدَّاد لم يعمل؛ لأن موقعك لم يتم نشره على الشبكة العنكبوتية بعد.



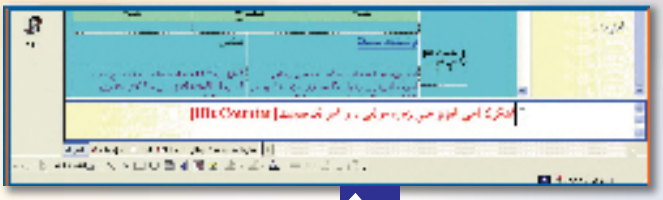
شكل (٥-٢-١٥٩)

ثانياً البحث

من أبرز خدمات الإنترنت البحث، وأغلب المواقع تقدم خدمة البحث.

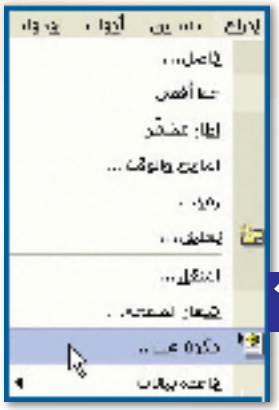
ولإضافة خدمة البحث لموقعك اتبع الخطوات التالية:

١ حدد مكان تقديم خدمة البحث، وليكن في أسفل صفحة البداية لموقعك.



شكل (٥-٢-١٦٠)

٢ اختر من قائمة **إدراج** الأمر **مكوّن ويب**.



شكل (٥-٢-١٦١)

٣ تظهر نافذة المكونات، اختر منها **البحث على ويب**، ثم اضغط **إنهاء**.

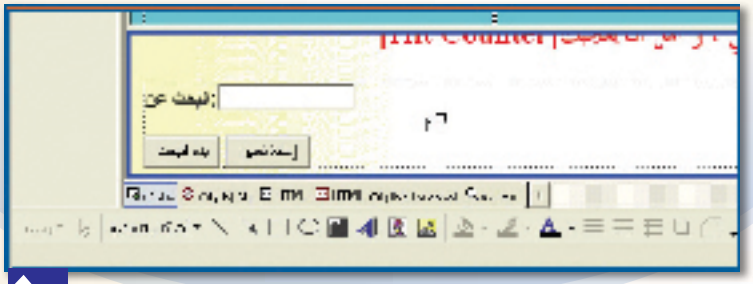
شكل (٥-٢-١٦٢)

٤ تظهر نافذة **خصائص نموذج البحث**، حدد تسمية مربع الإدخال على صفحة البداية، ثم حدد عرض المربع بالأحرف، ويمكنك تسمية زر البحث باسم معين، وكذلك زر إعادة التعيين بعد عملية البحث، ويمكنك تغيير خصائص نتائج البحث أيضاً.

٥ اضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-١٦٣)

تصبح صفحة البداية لموقعك كالتالي:



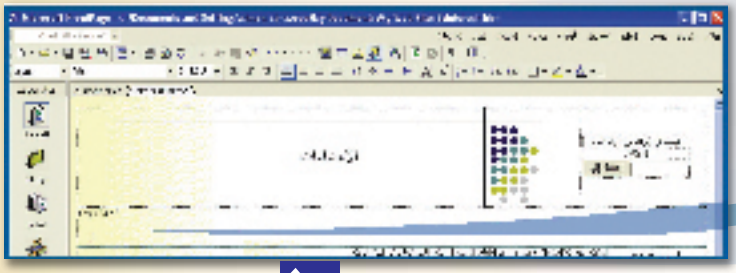
شكل (٥-٢-١٦٤)

ثالثاً الشاشة الاسمية

هي عبارة عن شريط ضمن صفحتك، يتميز بإمكانية حركة النص فيه، مما يضفي عنصراً مميزاً لموقعك.

و لإضافة شاشة اسمية لأي صفحة من صفحات موقعك اتبع الخطوات التالية:

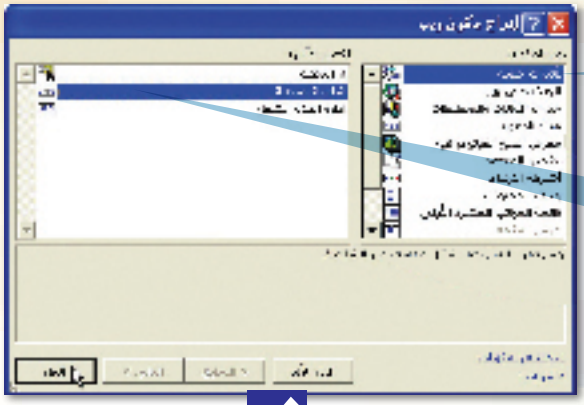
١ حدد مكان الشاشة الاسمية، وليكن في أعلى صفحة الاهتمامات (interest).



شكل (٥-٢-١٦٥)

٢ اختر من قائمة **إدراج** الأمر **مكوّن ويب**.

شكل (٥-٢-١٦٦)



شكل (٥-٢-١٦٧)

٣ تظهر نافذة **إدراج مكون ويب**، اختر **تأثيرات حيوية**، ثم اختر **شاشة اسمية**، واضغط **إنهاء**.

شكل (٥-٢-١٦٨)

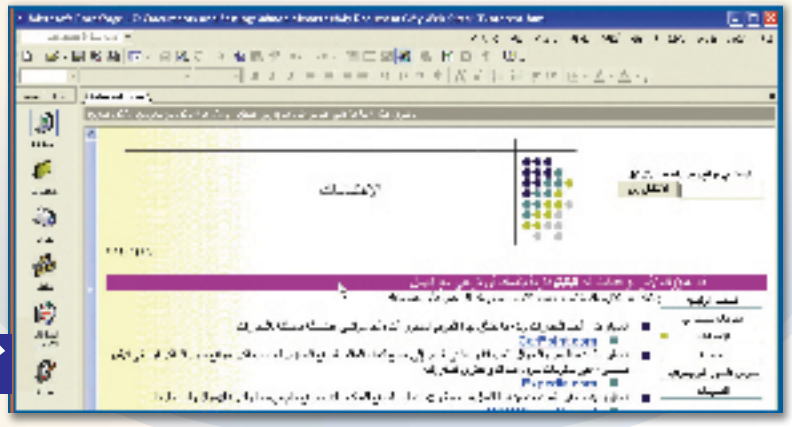
٤ تظهر نافذة **خصائص الشاشة الاسمية**، اكتب النص «**قد هيؤوك لأمر لو فطنت له ### فاربأ بنفسك أن ترعى مع الهمل**»، ويمكنك تحديد اتجاه النص من اليمين إلى اليسار أو العكس، وكذلك سرعة مرور النص، وطريقة حركة النص، والحجم، ولون خلفية النص، وعدد تكرارات النص.

٥ اضغط **موافق**.

فتصبح صفحة الاهتمامات بعد إضافة الشاشة الاسمية كما يلي:

شكل (٥-٢-١٦٩)

ولرؤية الشاشة الاسمية وحركة النص بها، اعمل معاينة للصفحة بعد حفظها. فتكون كما يلي:



شكل (٥-٢-١٧٠)

يوجد في برنامج فرونت بيج العديد من المكونات التي تضيف لمسة إبداع لموقعك، فلا تتردد في استعمالها.

نشر الموقع

لا فائدة من تصميم موقع إذا لم ينشر للعالم الخارجي، سواء على الشبكة العنكبوتية، أو على شبكة محلية.

يمكنك نشر موقعك بثلاث طرق:

١. يمكنك استعمال بروتوكول إرسال النص التشعبي (http) للنشر إلى ملقم مثّبت فيه أحد برامج النشر.
٢. يمكنك استعمال بروتوكول نقل الملفات (FTP) للنشر إلى ملقم غير مثبّت فيه أحد برامج النشر.
٣. يمكنك نشر موقعك على مجلد في حاسبك، وهذه الطريقة هي التي سنتعلمها هنا.

إن عملية نشر الموقع إلى الشبكة العنكبوتية تتطلب عدة أمور منها:

١. إيجاد مُضيف لموقعك، وهنا تحتاج إلى معرفة بالخدمات التي يقدمها كل مضيف حتى تستطيع الاختيار.
٢. اختيار اسم يكون عنواناً لموقعك وتسجيله، فعنوان الموقع هو الاسم الذي بواسطته يدخل الزوار لموقعك.
٣. تسديد رسوم خدمة الاشتراك في شركة تستضيف موقعك.

نشر موقع إلى مجلد محلي

إن عملية نشر الموقع تريك صورة الموقع كما سيراه الآخرون. وبالطبع لا تريد أن يرى الآخرون موقعك إلا سليماً من الأخطاء، بل ومميزاً أيضاً. وأسهل الطرق لفعل ذلك هي نشر الموقع إلى مجلد محلي على حاسبك الشخصي.

ولعمل ذلك اتبع الخطوات التالية :

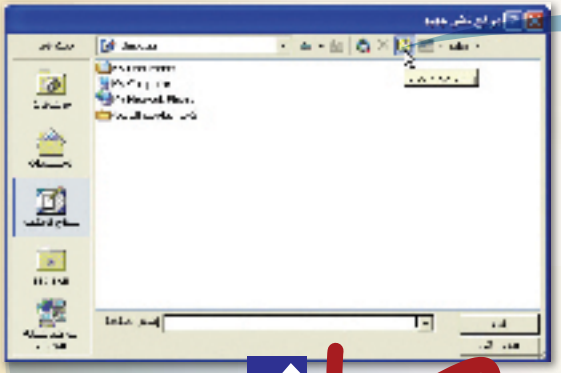
١. شغل برنامج فرونت بيج، وافتح موقعك.
٢. اختر من قائمة **ملف** الأمر **نشر ويب**.

شكل (٥-٢-١٧١)

٣. تظهر نافذة لتحديد وجهة النشر، اضغط **استعراض** لتحديد الوجهة.

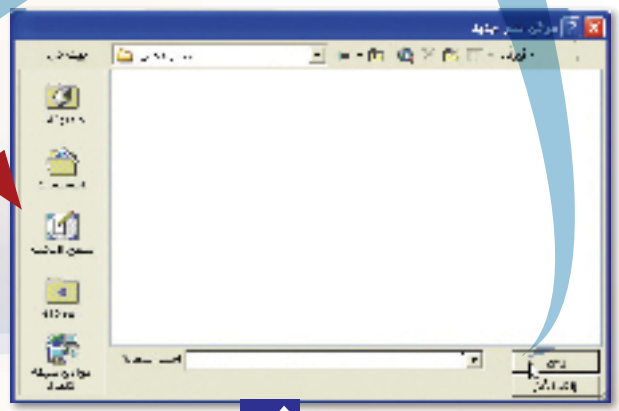
شكل (٥-٢-١٧٢)

٤ انتقل إلى **سطح المكتب**، وأنشئ مجلداً جديداً باسم «نشر محلي»، ثم اضغط **موافق** لإنشاء المجلد الجديد. ثم اضغط على مجلد «نشر محلي» مرتين بالفأرة، عندئذ يتم فتح نافذة المجلد «نشر محلي»، ثم اضغط **فتح**.



شكل (٥-٢-١٧٣)

شكل (٥-٢-١٧٤)



شكل (٥-٢-١٧٥)

٥ لقد كتب برنامج فرونت بيج مسار وجهة النشر، اضغط **موافق**.

شكل (٥-٢-١٧٦)

٦ تظهر نافذة نشر صفحة ويب، اضغط **نشر**.

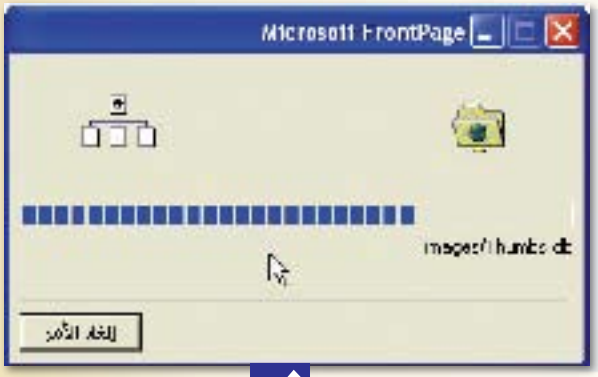
شكل (٥-٢-١٧٧)

٧ سيظهر التحذير التالي:

اضغط **متابعة**.

شكل (٥-٢-١٧٨)

٨ يعرض برنامج فرونت بيج شريط تقدم عملية النشر.



شكل (٥-٢-١٧٩)

٩ تظهر الرسالة التالية:

١٠ اختر «**انقر هنا لعرض موقع ويب المنشور**» لرؤية موقعك كما يراه الزوار.

شكل (٥-٢-١٨٠)

شكل (٥-٢-١٨١)

١١ قم بالتعامل مع موقعك كأنك زائر للتعرف على الأخطاء ونقاط الضعف لتعالجها قبل عملية النشر.

١٢ أغلق برنامج المتصفح ثم اضغط **تم** لإنهاء نشر الموقع.

شكل (٥-٢-١٨٢)

تمـــرين

١ أضف مكوّن عدّاد الدخول لصفحة المفضلة.

٢ أضف مكوّن البحث لصفحة المفضلة.

٣ أضف مكوّن الشاشة الاسمية لصفحة الأطر ضمن الإطار العلوي.

٤ أنشر موقعك على مجلد محلي في القرص الصلب C.

٥-٣ استخدام برنامج البريد الإلكتروني

فكـــر

- هل الحصول على عنوان بريد إلكتروني يحتاج إلى دفع مبلغ مالي؟
- هل إنشاء عنوان بريد إلكتروني يحتاج إلى وقت وجهد؟
- هل يمكن إرسال رسالة تحوي ملف مرفق؟

ماذا سأتعلم؟

- إنشاء عنوان بريد إلكتروني.
- إرسال رسالة عبر البريد الإلكتروني.
- قراءة رسالة واردة لعنوان بريدك الإلكتروني.

ولكي تتمكن من إرسال رسالة، أو قراءة رسالة عبر خدمة البريد الإلكتروني، لابد أن يكون لديك عنوان بريد إلكتروني. هناك العديد من المواقع على الإنترنت يمكن أن تعمل كخادم للبريد وتقدم خدمة البريد الإلكتروني بشكل مجاني، ومنها: Yahoo.com, Hotmail.com, khayma.net ... إلخ.

و سنقوم خلال هذا التدريب بإنشاء عنوان بريد إلكتروني يحمل العنوان التالي:

salem12587@khayma.net، حيث:

١. salem12587: يمثل عنوان صاحب البريد

٢. khayma.net: هو اسم خادم البريد.

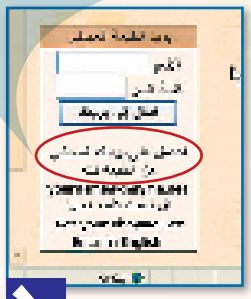
إنشاء البريد الإلكتروني

لإنشاء بريد إلكتروني على موقع مجاني اتبع الخطوات التالية:

١. الدخول إلى الموقع www.khayma.com، وذلك بكتابة عنوانه في مستعرض الإنترنت فتظهر الشاشة.

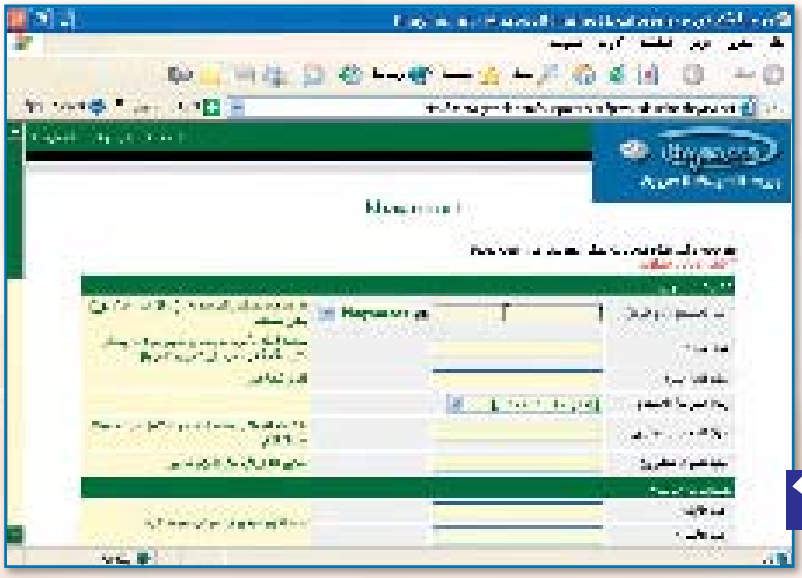
شكل (٥-٣-١)

٢. في قسم بريد الخيمة المجاني نضغط على **احصل على بريدك المجاني من الخيمة نت..**



شكل (٥-٣-٢)

٣. يظهر النموذج التالي:



شكل (٥-٣-٣)

البيانات التي يجب أن تكتب لإنشاء بريد جديد

إن جميع البيانات التي يسبقها علامة (*) لابد من تعبئتها، و إليك بعضاً من البيانات:

١. اسم المستخدم وليكن salem12587

٢. كلمة السر (و يفضل في كلمة السر أن لا تكون بيانات خاصة بك مثل تاريخ الميلاد أو أي تاريخ خاص بك) ويفضل دمج أرقام مع حروف لها معنى عندك أسهل في استرجاعها.

٣. تأكيد كلمة السر: كتابة كلمة السر مرة ثانية.

٤. اختيار لغة الاستخدام، و لتكن العربية.

٥. سؤال كلمة السر التذكيري: هو سؤال ستختاره (مثلاً تاريخ ميلادي)، و الفائدة من هذا السؤال هي في حالة نسيان كلمة السر تستطيع استعادتها بعد الإجابة على هذا السؤال.

٦. إجابة السؤال التذكيري: هي إجابة على السؤال التذكيري الذي وضعته.

٧. كتابة بعض البيانات الأخرى مثل عنوان الشخص وعمره ونوعه وتاريخ ميلاده....إلخ.

٨. قراءة بعض الشروط الخاصة بالموقع.

٩. تأكيد التسجيل: حيث يطلب منك كتابة الأرقام الموجودة داخل الصورة.

١٠. اضغط على أكمل لقد قرأت لائحة الشروط.

شكل (٥-٣-٤)

إذا كانت البيانات صحيحة واسم المستخدم لم يسبق لشخص اختياره تظهر شاشة ترحيبية بالمستخدم الجديد ويظهر فيها رسالة ترحيبية من خادم البريد المشترك فيه.

شكل (٥-٣-٥)

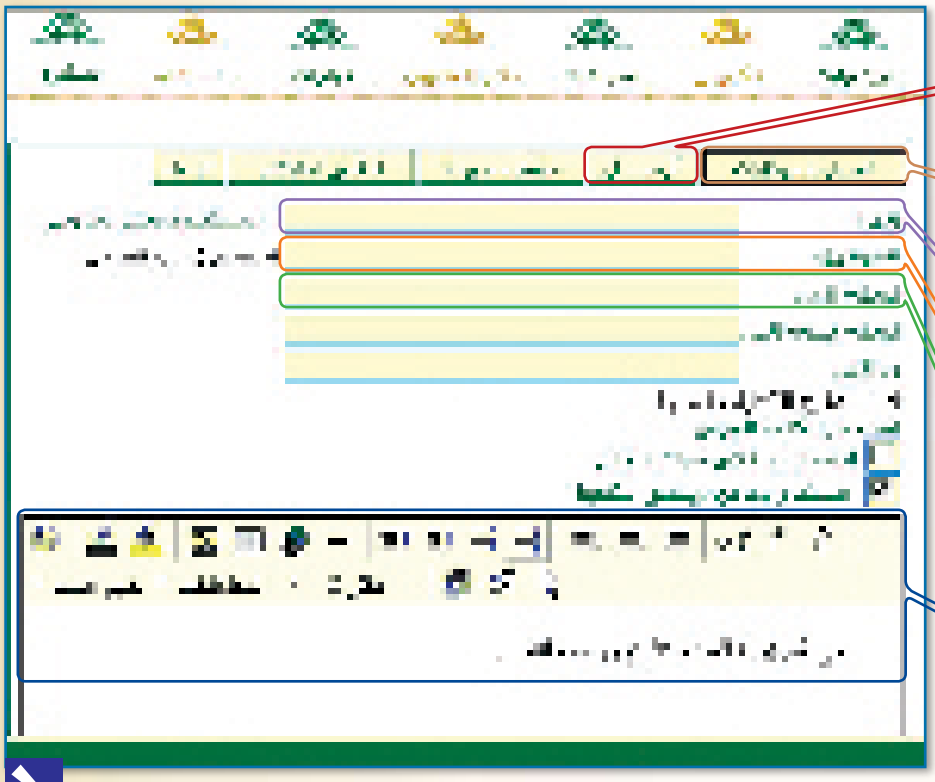
لتكوين رسالة و إرسالها

عند كتابة رسالة و تريد إرسالها عليك اتباع الخطوات التالية :

١ اختيار كلمة **تكوين**.

شكل (٥-٣-٦)

٢ تظهر الحقول التي يجب كتابتها وهي:



الضغط على كلمة **إرسال** لإرسال الرسالة.

الضغط على **تعديل المرفقات** لإرفاق ملف مع الرسالة.

إلى: يكتب العنوان البريدي للشخص المرسل إليه.

الموضوع: موضوع الرسالة.

نسخة إلى: إذا أردنا إرسال الرسالة إلى أشخاص آخرين.

جسم الرسالة: وهو الجزء الذي تكتب فيه الرسالة.

شكل (٥-٣-٧)

الإطلاع وقراءة الرسائل الواردة

شكل (٥-٣-٨)

إذا أردت الإطلاع على الرسائل الواردة إليك في صندوق بريدك الإلكتروني اتبع الخطوات التالية:

١ ندخل على الموقع بكتابة www. khayma.com في عنوان المستعرض.

٢ قم بكتابة اسم المستخدم وكلمة المرور في مربع بريد الخيمة المجاني.

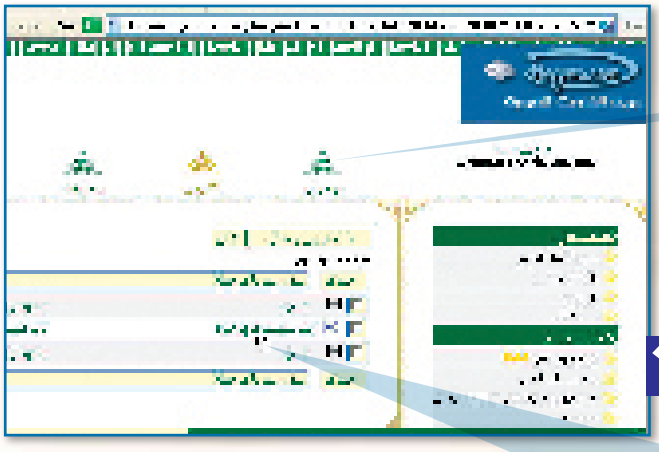
٣ اضغط على **ادخل إلى بريدك**.

٤ تظهر لنا الشاشة التالية: ويظهر فيها عدد الرسائل الجديدة.

شكل (٥-٣-٩)

٥ بالضغط على **بريد وارد** تظهر شاشة فيها الرسائل الواردة،

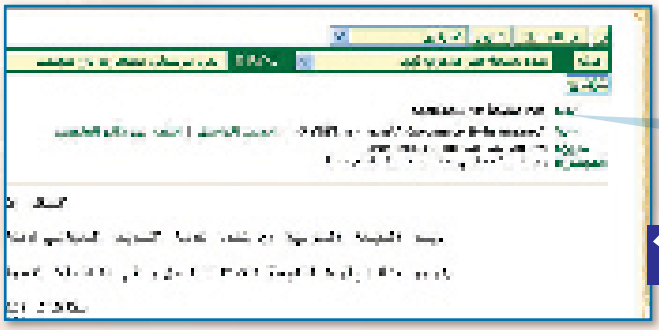
وبجوار كل رسالة مظروف مغلق يدل على أن الرسالة غير مقروءة.



شكل (٥-٣-١٠)

٦ بالضغط على عنوان المرسل للرسالة يتم فتحها، ويظهر عنوان المرسل وموضوع الرسالة

والرسالة نفسها وكذلك إذا كانت مع الرسالة مرفقات أم لا.



شكل (٥-٣-١١)

الخروج من بريدك الإلكتروني

لابد من تسجيل الخروج لبريدك قبل إغلاق صفحة الموقع، وذلك بالضغط على خروج في الركن الأيمن من الصفحة.

شكل (٥-٣-١٢)

تمرين

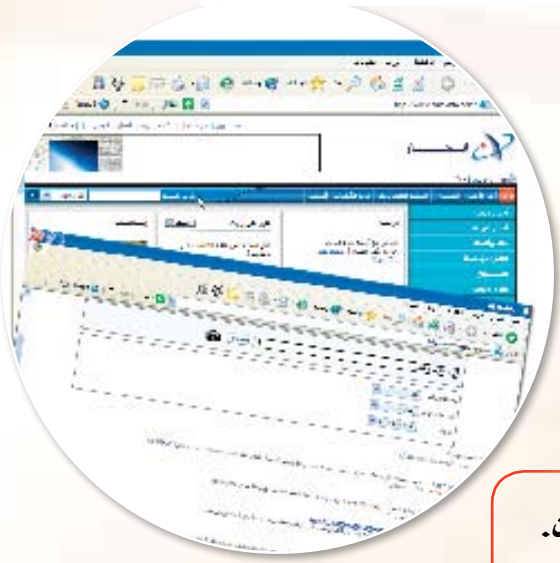
س١ بالإطلاع على الشاشة الرئيسية لبرنامج البريد الإلكتروني أجب على ما يلي:

- كم عدد الأوامر الموجودة على شريط الأوامر أعلى الصفحة؟
- كيف يمكن التمييز بين الرسائل التي تمت قراءتها و التي لم تُقرأ بعد؟
- كيف يمكن محو الرسالة بعد قراءتها؟

س٢ بملاحظة شاشة الرسائل الصادرة أجب على ما يلي:

- أين يتم كتابة عنوان المرسل إليه داخل الشاشة الرئيسة؟
- أين يمكن كتابة موضوع الرسالة؟

٥-٤ البحث من خلال شبكة الإنترنت



فكر

أنت تريد جمع معلومات وأخبار عن وزارة التربية والتعليم، وذلك لعمل نشرة عن الوزارة، فكيف تحصل على ما تريد؟

ماذا سأتعلم؟

- الدخول على بعض مواقع البحث على شبكة الإنترنت.
- البحث عن معلومة من خلال شبكة الإنترنت.
- استخدام طرق البحث عن المعلومة.

تتعدد مواقع البحث عن المعلومة لتصل إلى مئات المواقع المتخصصة في البحث ولكل موقع ما يمتاز به، وفي هذا التدريب نستعرض البحث عن المعلومات في شبكة الإنترنت عبر موقع بحث عربي هو (arabvista) وذلك راجع لتميز الموقع بالبحث باللغة العربية إضافة إلى اللغات الأخرى. ويمكن إجراء عملية البحث عبر أي موقع يراه المعلم مناسباً.

البحث في موقع

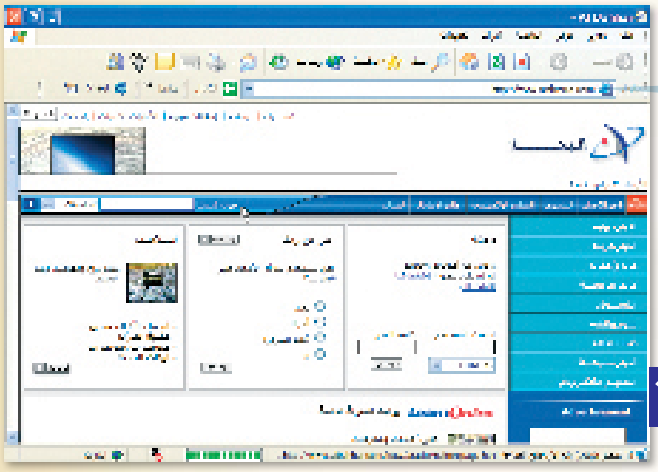
والبحث عن معلومة في موقع (www.arabvista.com) يتم من خلال الخطوات التالية:

١ قم بالاتصال بشبكة الإنترنت، والدخول على الشبكة العنكبوتية من خلال برنامج المتصفح.

٢ اكتب في سطر العنوان الموقع التالي:
(www.arabvista.com).

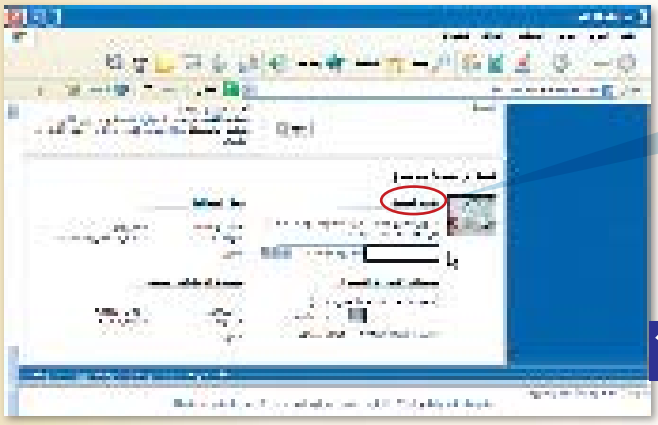
٣ قم بالضغط على مفتاح الإدخال (ENTER).

٤ تظهر شاشة الموقع كما في الشكل (٥-٤-١).



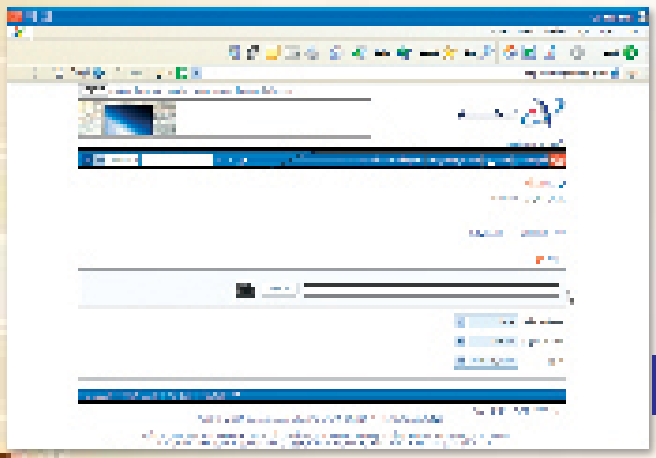
شكل (٥-٤-١)

٥ حرك المؤشر إلى أسفل لتظهر شاشة كما في الشكل (٥-٤-٢)، قم بالضغط على «**عرب فيستا**» للدخول إلى محرك البحث.



شكل (٥-٤-٢)

٦ تظهر لك شاشة البحث.



شكل (٥-٤-٣)

طرق البحث

ويمكن البحث من خلال شبكة الإنترنت بعدة طرق، ومنها :

أولاً البحث البسيط (البحث عن ورود كلمة واحدة فقط) :

مثال للبحث عن الصفحات التي تحتوي على كلمة وزارة، نقوم بكتابة وزارة في حقل البحث:

فتظهر نتائج البحث كما يلي :

شكل (٥-٤-٤)

ثانياً البحث بواسطة تضمين كلمة :

لتضمين كلمة ضمن عبارة البحث نقوم باستخدام الرمز (+) قبل الكلمة المراد تضمينها.

مثال للبحث عن الصفحات التي تحتوي على كلمة وزارة بحيث تحتوي نفس الصفحة على كلمة التربية نقوم بكتابة العبارة التالية في حقل البحث:

فتظهر نتائج البحث كما يلي :

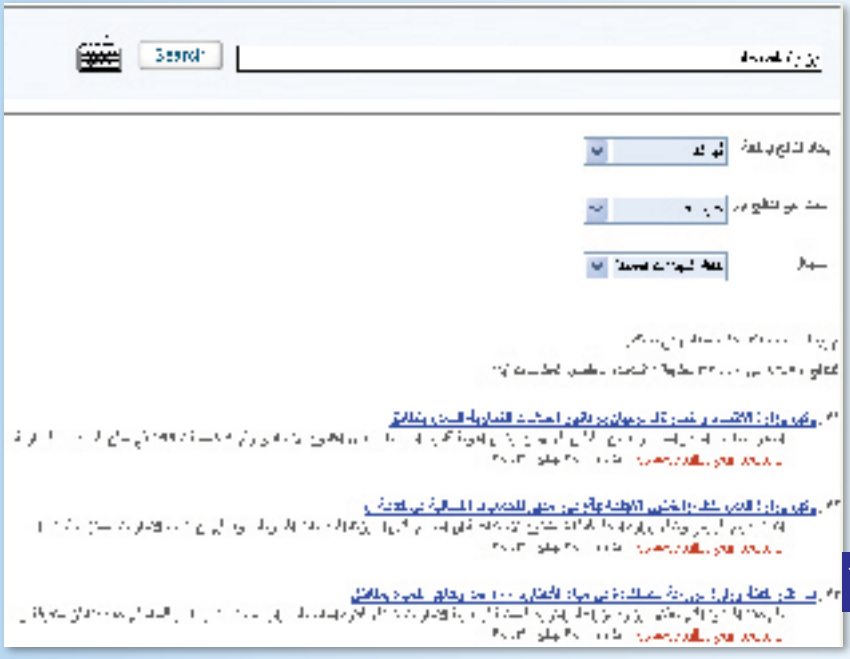
شكل (٥-٤-٥)

ثالثاً البحث بواسطة استبعاد كلمة :

لاستبعاد كلمة ضمن عبارة البحث نقوم باستخدام الرمز (-) قبل الكلمة المراد استبعادها.

مثال للبحث عن الصفحات التي تحتوي على كلمة وزارة بحيث لا تحتوي نفس الصفحة على كلمة **الصحة** نقوم بكتابة العبارة التالية في حقل البحث:

فتظهر نتائج البحث كما يلي :



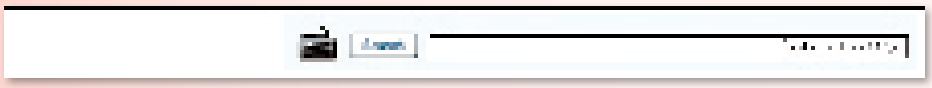
شكل (٥-٤-٦)

رابعاً البحث عن جملة معينة :

للبحث عن جملة معينة قم بكتابة الجملة المراد البحث عنها بين علامتي تنصيص (" ") فمثلاً للبحث عن جملة (وزارة التربية والتعليم) نقوم بإدخال عبارة ("وزارة التربية والتعليم") في حقل البحث.

مثال

للبحث عن الصفحات التي تحتوي على جملة "وزارة التربية والتعليم" نقوم بكتابة العبارة التالية في حقل البحث:



فتظهر نتائج البحث كما يلي :

شكل (٥-٤-٧)

خامساً إمكانات البحث المتعددة :

بواسطة ملف المساعدة في موقع البحث الذي تقوم بالبحث من خلاله تستطيع التعرف على الإمكانات المتعددة للبحث من خلال هذا الموقع، ففي موقع (arabvista) مثلاً نستطيع البحث عن مجموعة كلمات متعددة ترد في صفحات الإنترنت، ويكون ذلك باستخدام الروابط المنطقية (و، أو، ليس، قرب) بين الكلمات المستخدمة في حقل البحث، ومن ثم كتابة الكلمات التي تريد البحث عنها مع جعل مسافة بين كل كلمة وكلمة أخرى.

مثال

للبحث عن الصفحات التي تحتوي على التعليم الخاص في وزارة التربية والتعليم على الإنترنت نقوم بكتابة العبارة التالية في حقل البحث.

فتظهر نتائج البحث كما يلي :

شكل (٥-٤-٨)

تمـــرين

١. ما الفرق بين رمز التضمين (+) ورمز الاستبعاد (-)؟ وضّح ذلك بمثال.

٢. ما الفرق بين رمز البحث (" ") والبحث عن مجموعة كلمات؟ وضّح ذلك بمثال.

٣. قم بالدخول على أحد مواقع البحث العربية واذكر بعض مزاياها التي تتميز بها عن موقع (arabvista).

٤. نريد البحث عن مواقع تحوي عبارة "أحكام الصيام" من تاريخ ٢٠٠١/٣/١ إلى تاريخ ٢٠٠٤/٥/٥ .

٥. نريد البحث عن مواقع ترجمة كلمة "أركان الصلاة".