بسم الله الرحمن الرحيم

احترف الأوثرويير 7

تأليف:

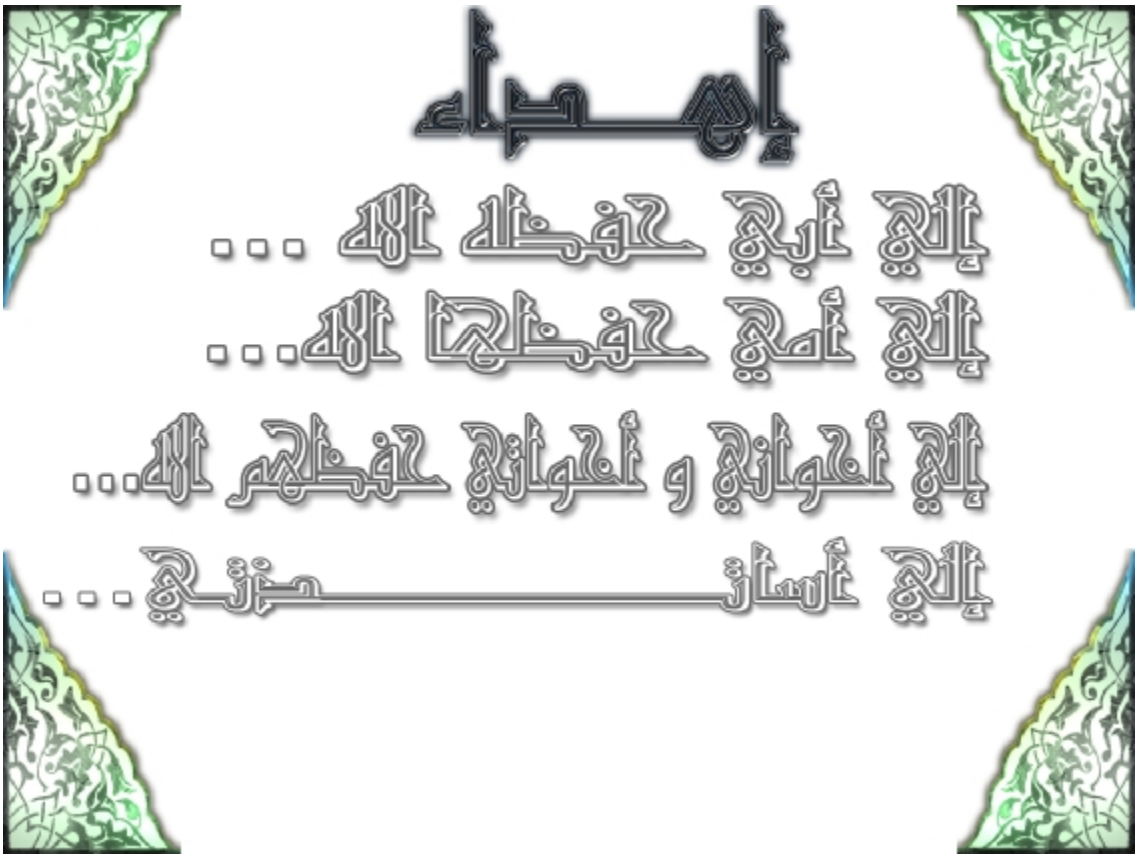
عبدالله عبدالقادر محمد الإمام

(مبرمج و مصمم)

abdalla-9@hotmail.com

خريج جامعة الجزيرة – كلية العلوم الرياضية و الحاسوب – الدفعة 28

احترف الاوثرويز7 abdalla-9@hotmail.com



مقدمة:-

الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام علي رسول الله الامين سيدنا محمد و علي آله و صحبه أجمعين أما بعد أقدم لكم هذا الكتاب البسيط في برنامج الاوثرويز7 و هو برنامج رائع يستخدم لإنتاج البرامج التعليمية التفاعلية و العروض التفاعلية و عمل المسابقات التعليمية و كذلك المسابقات التلفزيونية و هو برنامج مهم للمعلمين و المعلمات و كذلك يستخدم لعمل الموسوعات (نصية – صوت - فيديو) حيث أنه يستوعب حجما كبيرا من الاصوات و ملفات الفيديو و كذلك يعتبر من البرامج المميزة لتصميم الالعاب و نلاحظ ان كل البرامج التعليمية الموجودة في الاسواق تم صنعها بواسطة هذا البرنامج العملاق او كما اسميه برنامج المعلم المحترف و هو يعتبر من اكبر برامج الملتيميديا multi media و يمكننا ان ندرج فيه ملفات بصيغ مختلفة مثل SWF و Text (ملفات نصية) و ما دعاني لتأليف هذا الكتاب هو قلة الكتب في هذا البرنامج باللغة العربية .

و يمكنك تحميل البرنامج من موقع الشركة المصنعة علي الرابط

http://www.macromedia.com

او يمكنك تحميلها بكتابة اسم البرنامج في محركات البحث

و لا تقف علي هذه الدروس البسيطة بل اجتهد لتعرف و تتعلم أكثر و كلما أكثرت من التطبيقات زادت مهاراتك و معرفتك .

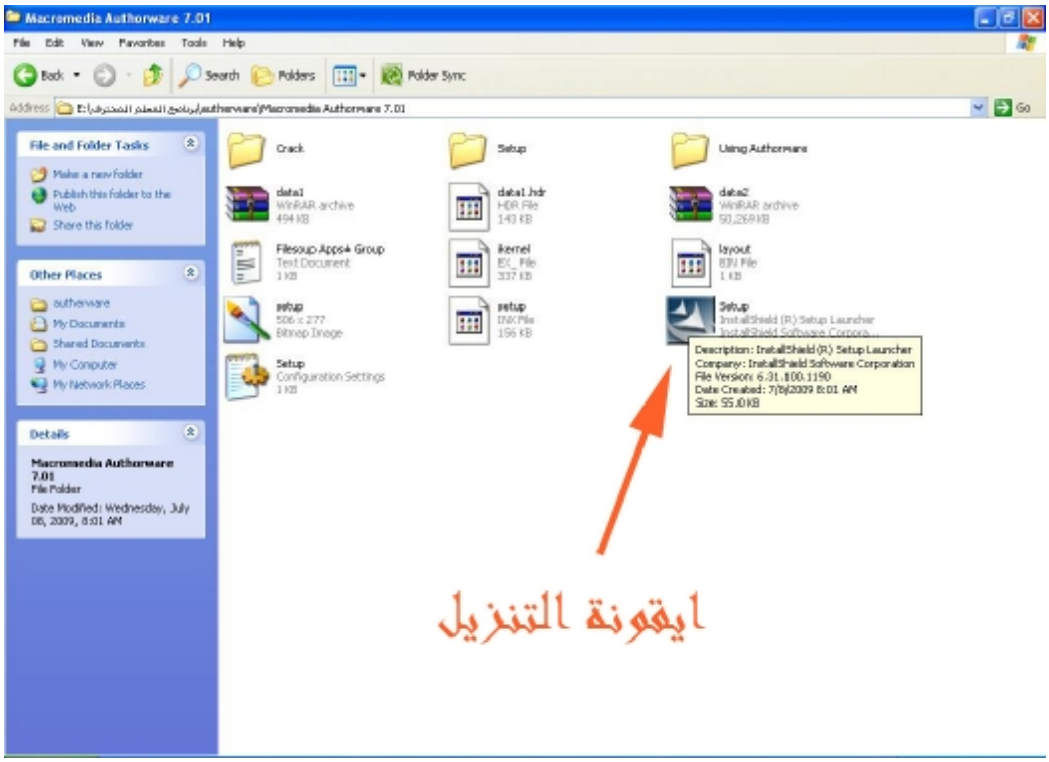
يجوز لأي مسلم الانتفاع من هذا الكتاب او طباعته دون الرجوع الي مؤلفه

و إليكم الدروس

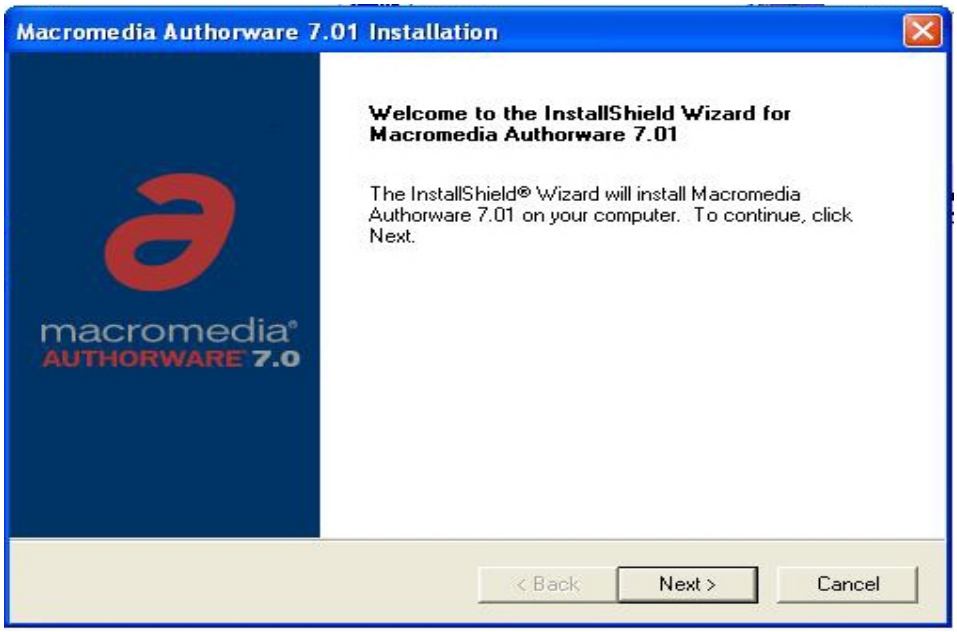
الدرس الأول:

هذا الدرس إن شاء الله سيكون كيفية تنزيل البرنامج و ذلك باتباع الخطوات الاتية

أولا ننقر مرتين علي الايقونة كما في هذه الصورة

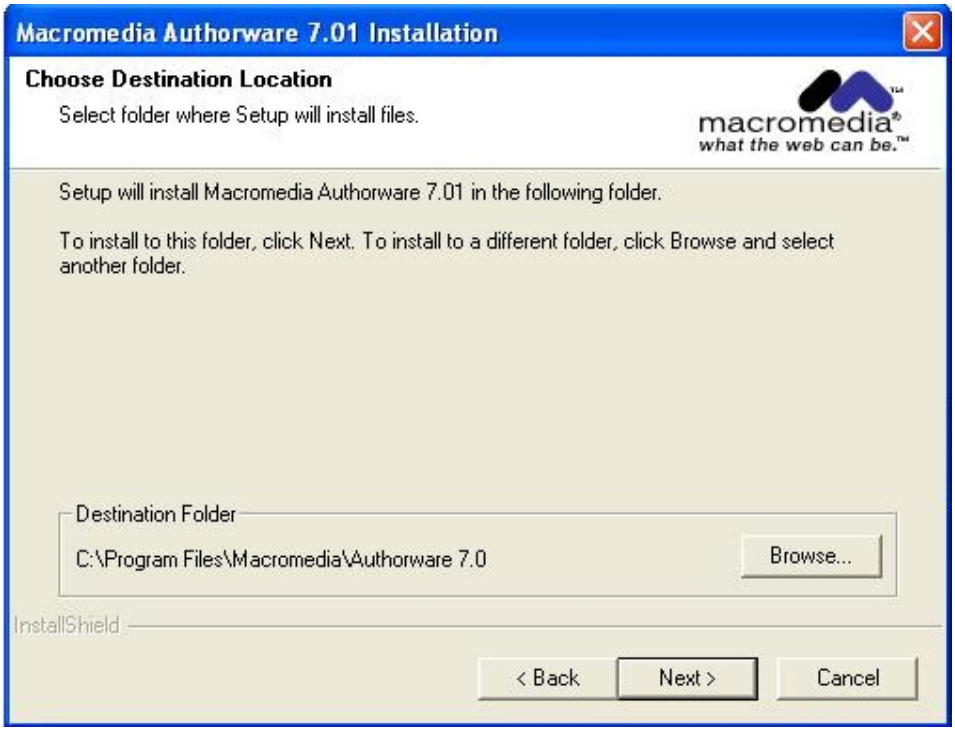


بعدها تظهر لنا هذه النافذة و منها نضغط علي next

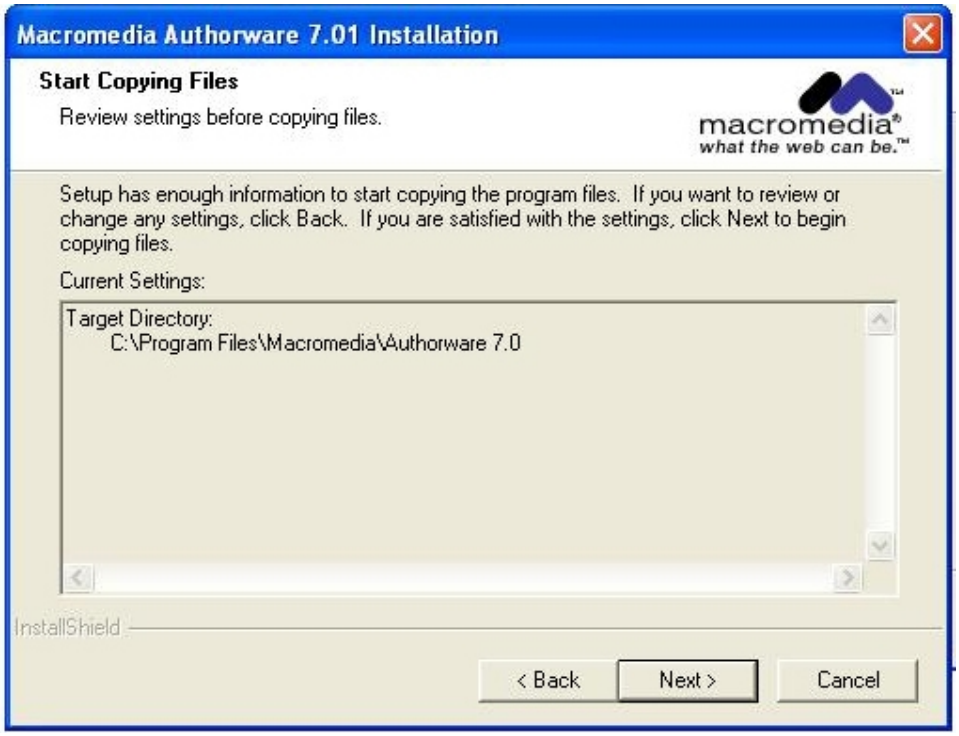


بعدها تظهر لنا النافذة التالية و منها نضغط علي yes

و بعدها تظهر لنا النافذة ادناه فنحدد القرص الذي نرغب في تنزيل البرنامج فيه ثم نضغط علي next

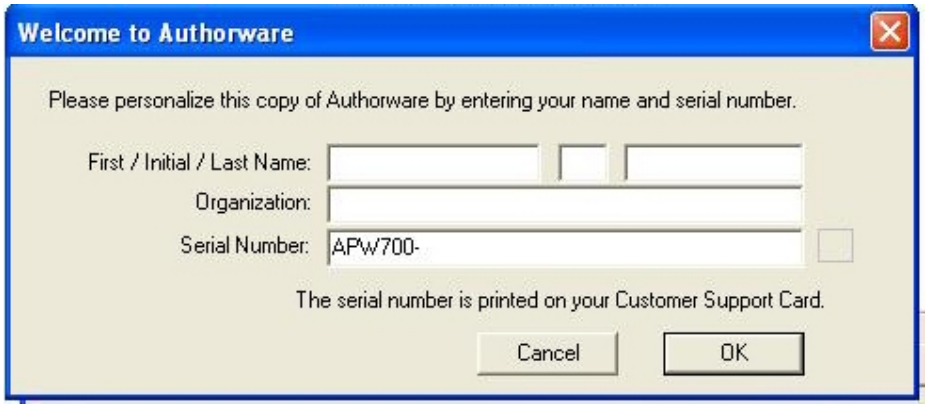


بعدها تظهر لنا النافذة ادناه لنسخ ملفات البرنامج في الجهاز فنضغط علي next

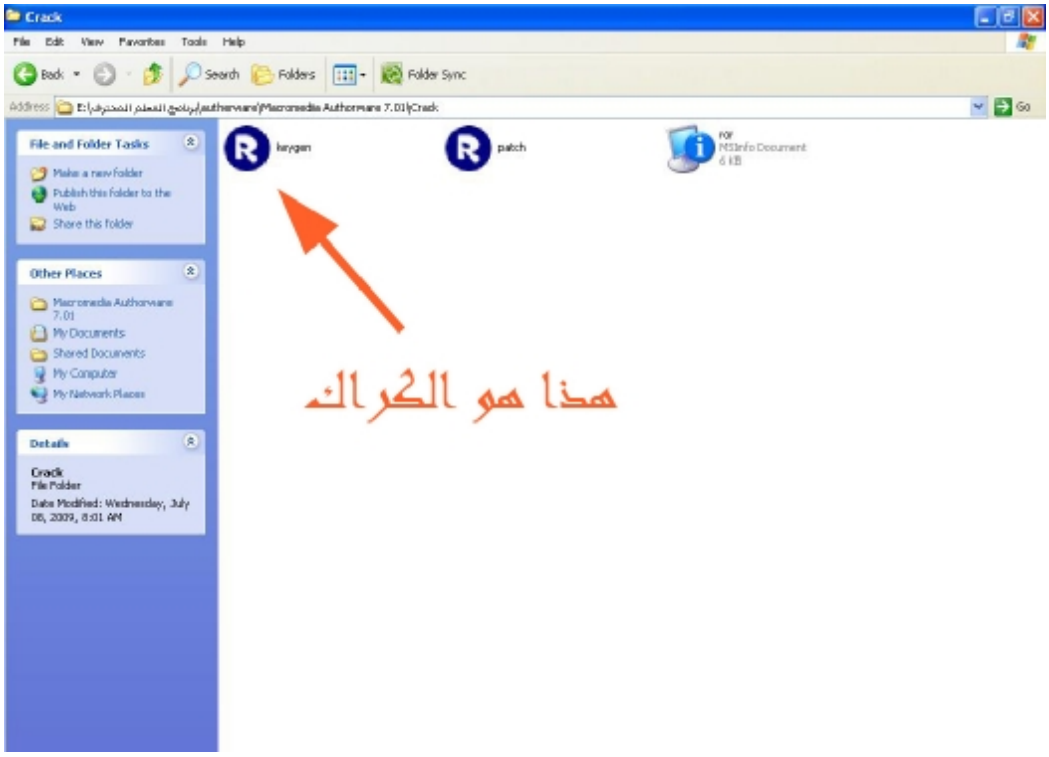


و بعدها يبدأ تنزيل البرنامج و عندما ينتهي تظهر لنا النافذة ادناه و هي اخر نافذة منها نضغط علي finish كما في الصورة

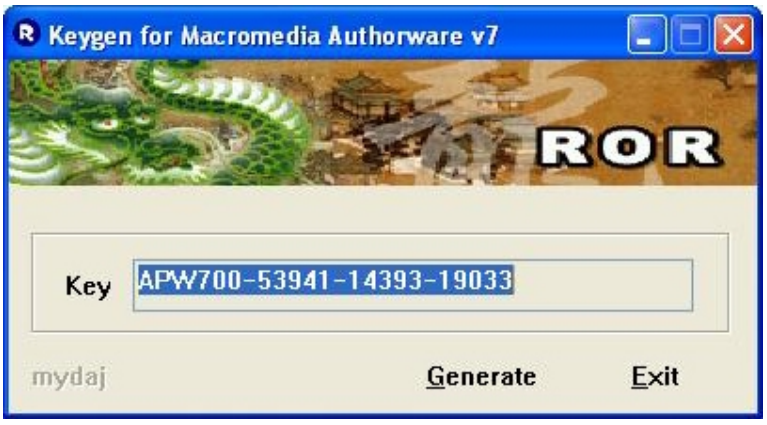
بعد هذا نذهب الي قائمة start و منها programs و منها نفتح البرنامج فتظهر لنا هذا النافذة



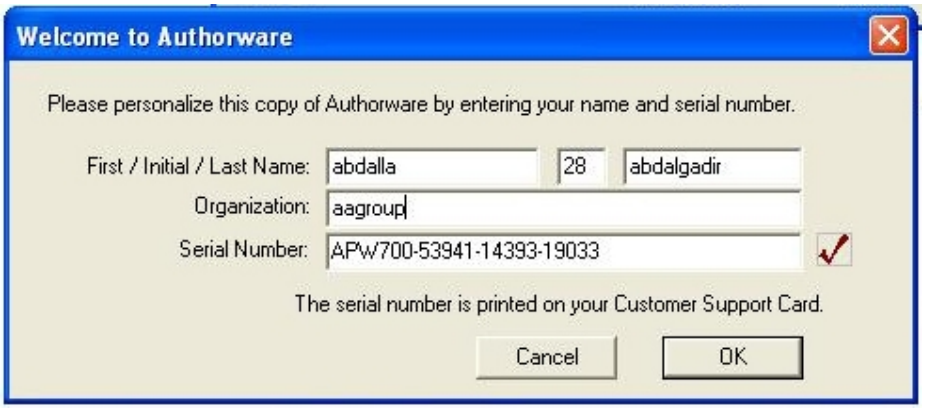
في النافذة اعلاه الخيارات في الاربعة مربعات اختيارية لكن ما يهمنا هو المربع الاخير او الرقم المتسلسل فنحصل عليه من الكراك أي نذهب الي الكراك فنضغط فيه



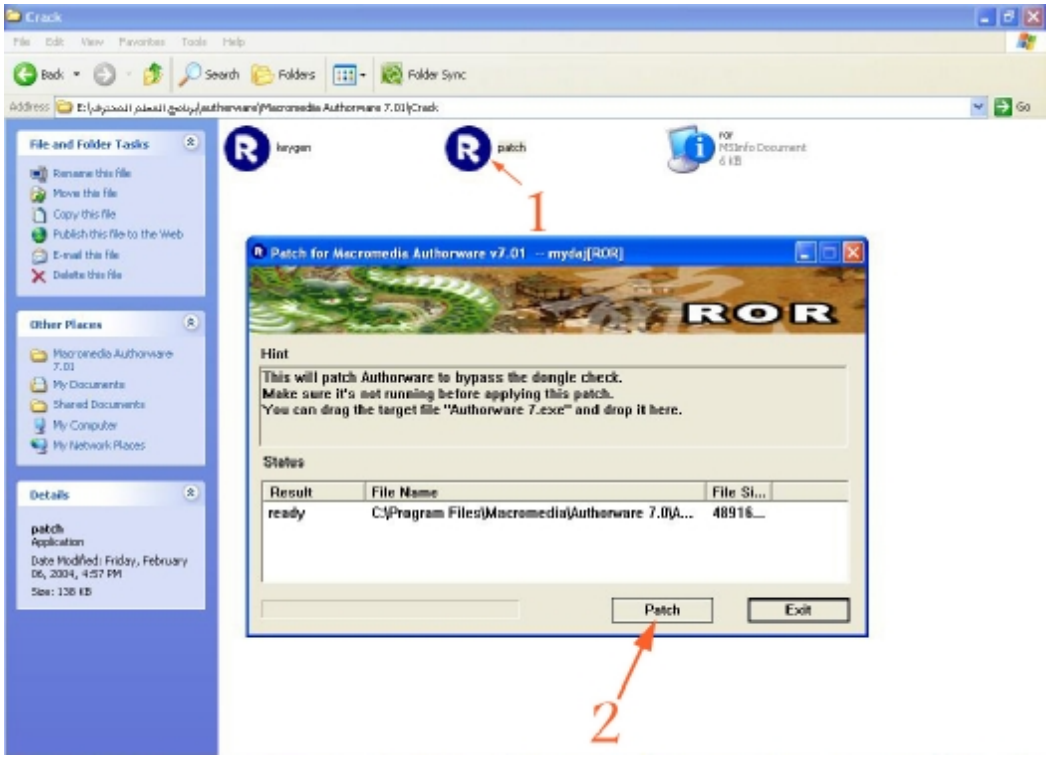
فننقر مرتين علي الكراك فتظهر لنا نافذة تحوي علي الرقم
المتسلسل فنقوم بنسخه و لصقه في البرنامج انظر الصورة ادناه



بعدها نقوم بنسخ الرقم في النافذة ادناه ثم نضغط ok و يجب عليك
ملئ بقية المربعات انظر الصورة



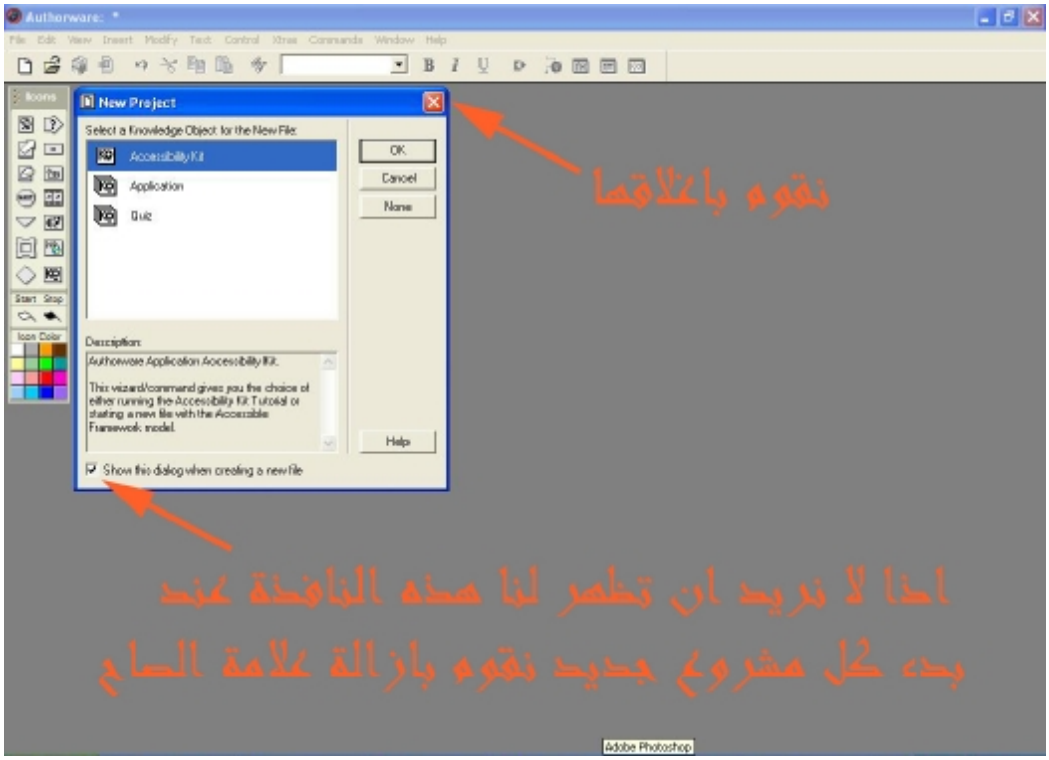
بعد الضغط علي ok سيفتح البرنامج ثم نقوم بقفل البرنامج و نرجع الي الايقونة التي مع الكراك patch فنضغط عليها مرتين و منها نضغط علي patch و بذلك نكون قد انتهينا من تنزيل البرنامج



و بعدها يمكنك فتح البرنامج و العمل فيه و نلتقي إن شاء الله في الدرس القادم و لا تنسوا الدعاء لنا و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

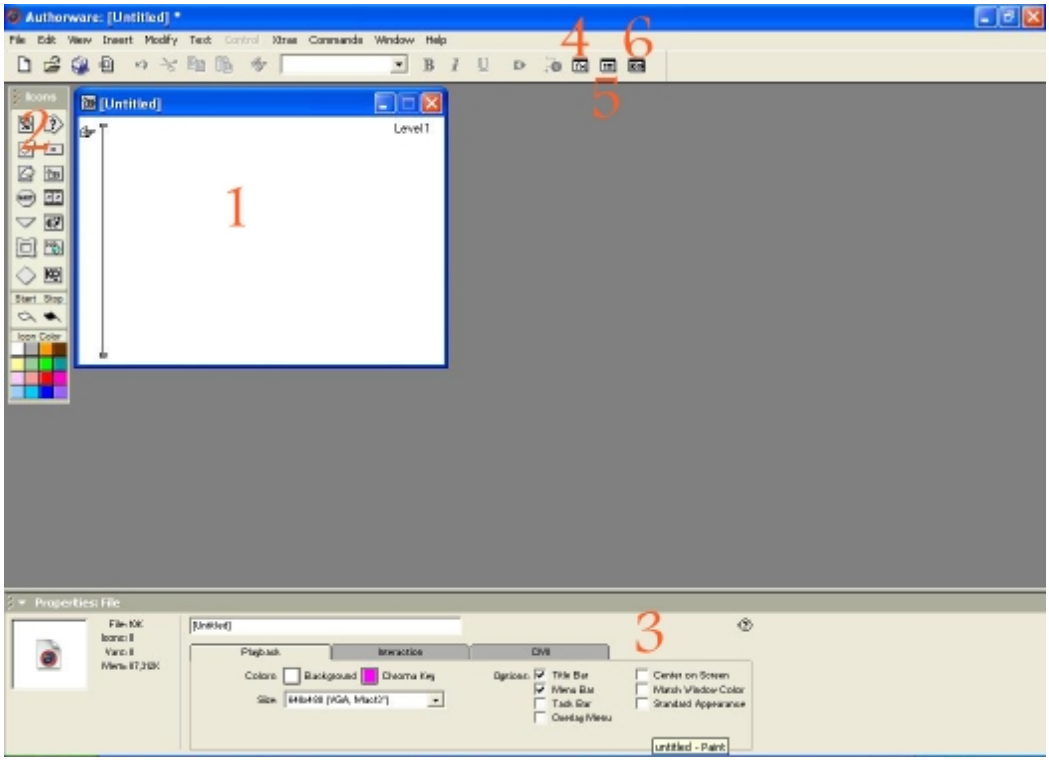
الدرس الثاني:

في هذا الدرس إن شاء الله سنتعرف علي مكونات البرنامج الاساسية قم بفتح البرنامج من start اختار programs و منها macromedia ثم اختار macromedia authorware7 اول واجهة تظهر لك كما في الصورة ادناه



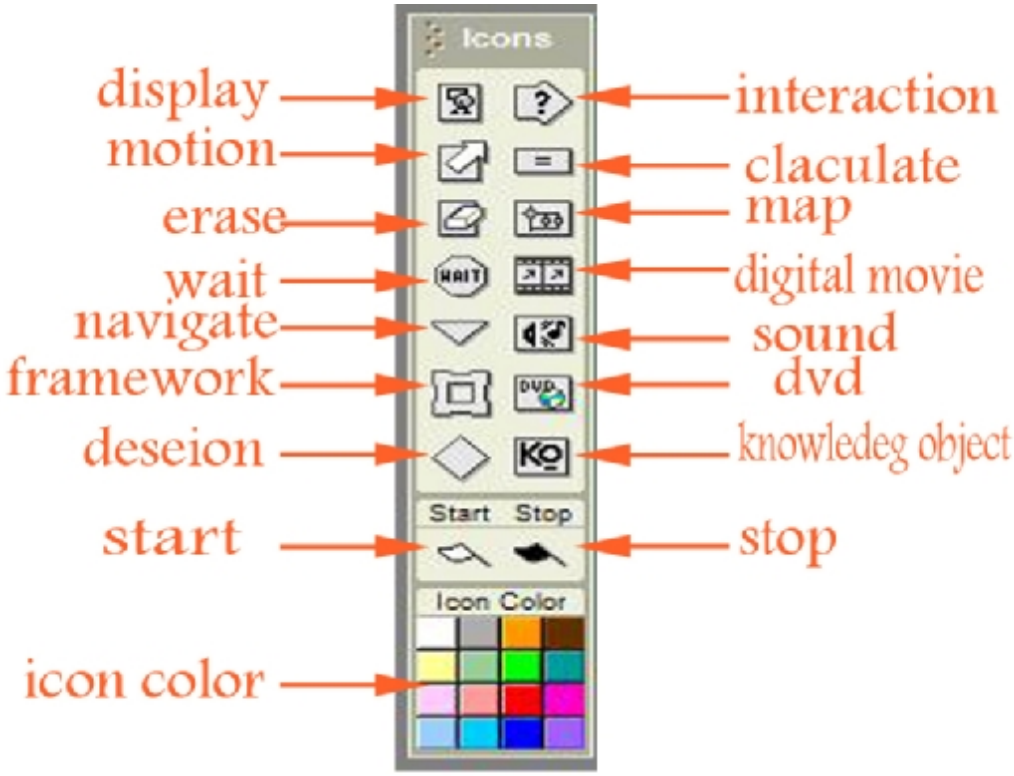
الخيارات في الصورة أعلاها سنقوم بشرحها لاحقا ان شاء الله في هذا الكتاب .

بعدها نقوم باغلاق النافذة ستظهر لنا بيئة العمل في المشروع و هي كما في الصورة ادناه



1- بيئة العمل و هي المكان الذي نقوم بادراج الادوات tools فيه في خط التدفق flowchar كما موضح فيها (الخط الذي فيه علامة اليد يسمي خط التدفق) و في اعلاها مكتوب untitled أي غير معنون او غير مسمي لأننا لم نسمي المشروع و عند تسميته سيظهر لنا اسمه بدل كلمة untitled

2- شريط الادوات tools و هو يحتوي علي ادوات البرنامج و هي



display : و هي أداة العرض تعرض لنا الصور و النصوص

Motion : و هي أداة الحركة نقوم بواسطتها بتحريك الكائنات

Erase: و هي أداة مسح الكائنات

Wait : و هي أداة الانتظار

Navigate : و هي أداة الانتقال

Frame work : و هي عبارة عن أداة عرض كبيرة

Deseion : كائن القرار و هو مهم جدا جدا و سنقوم بشرحه بالتفصيل عندما نستخدمه

Start : عند وضع هذا العلم الابيض في مكان ما يقوم البرنامج بالتنفيذ بدءا من مكان هذا العلم

Stop : عند و ضع هذا العلم الاسود في مكان ما يقوم البرنامج بإيقاف التنفيذ عند هذا العلم

Icon color: يقوم بتحديد لون الكائن

Knowledge object : و هي عبارة عن كائنات و دوال جاهزة نقوم بإستدعائها و تقوم بعمل العديد من الوظائف التي تمثل اضافة كبيرة للبرنامج و هذه ما تميزه

DVD: يستخدم لعرض مقاطع الdvd

Sound: يستخدم لادراج الصوت و تشغيله

Digital movie : يستخدم لادراج ملفات الفديو و تشغيلها

Map: تستخدم لجمع مجموعة من الكائنات و هي مهم جدا خاصة في المشاريع الكبيرة التي تحتوي علي عدة كائنات

Calculate: و هي تستخدم لكتابة اكواد البرنامج

Interaction: هذا الكائن من اهم كائنات الاوثرويز و بدونه البرنامج لا يساوي شيئا و هو الكائن التفاعلي الذي يتعامل مع المستخدم مباشرة حيث يحتوي علي الاوامر مثل ال buttons و مربعات النصوص و القوائم و غيرها

و جميع هذه الادوات سنقوم باستخدامها إن شاء الله

3- Properties window : نافذة الخائص و هي تحتوي علي خصائص البرنامج من اسم المشروع و لون الخلفية و

مقاسات أو حجم المشروع و خيارات العرض و هي كما في الصورة ادناه

4- Function window و هي كما شرحناها في الادوات عبارة عن مجموعة دوال جاهزة

5- Variables window و هي عبارة عن متغيرات البرنامج

6- Knowledge object و هي عبارة عن كائنات جاهزة يتم ادراجها في الكود و سنشرح كل منها عندما نستخدمه

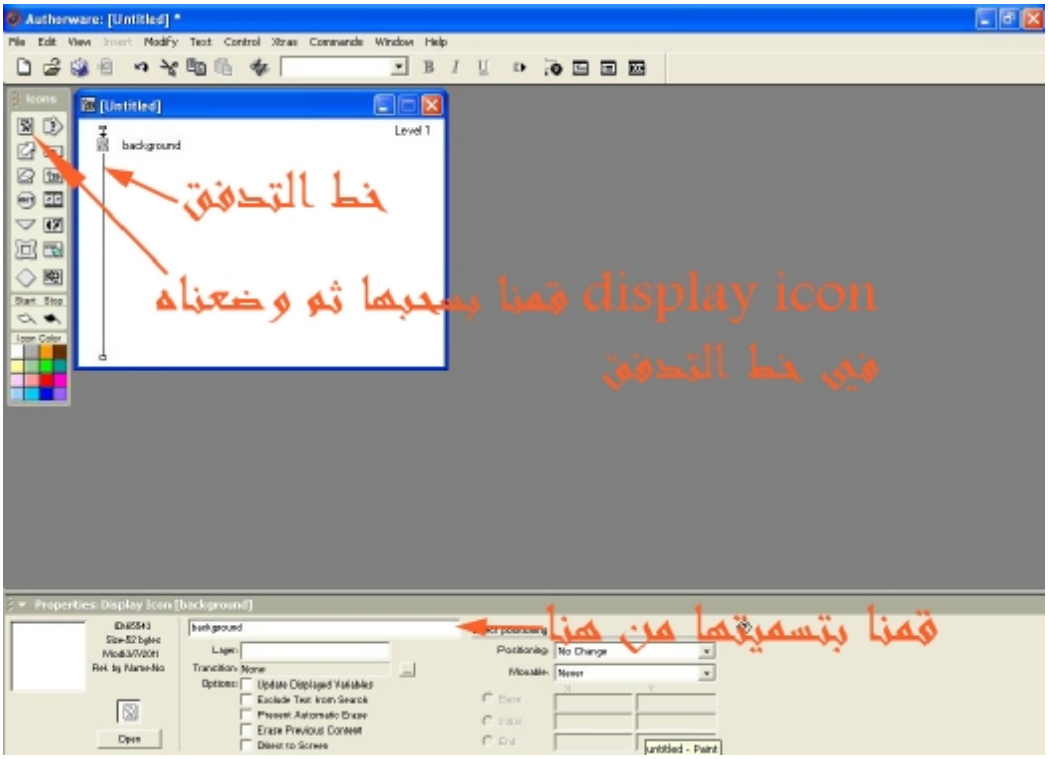
و يجب ان اوضح لكم كيفية تشغيل او تنفيذ المشروع لأن الدرس القادم إن شاء الله سيكون تطبيقي

للتنفيذ نذهب لقائمة control و منها نختار restart و هذا يشغل لنا المشروع من بدايته و اختصاره ctrl+r و يمكننا تشغيله ايضا من نفس القائمة بإختيارنا play واختصاره ctrl+p و لتوقيف التنفيذ فترة مؤقته نختار pause و لإيقاف التشغيل نختار الامر stop و ايضا يمكن تشغيله بالضغط علي الرقم 1 بعد قفل الnum lock و ايضا ايقافه مؤقتا بعد الضغط علي الرقم 2 ايضا بعد قفل الnum lock (1 و 2 من لوحة الارقام يمين الكيبورد)

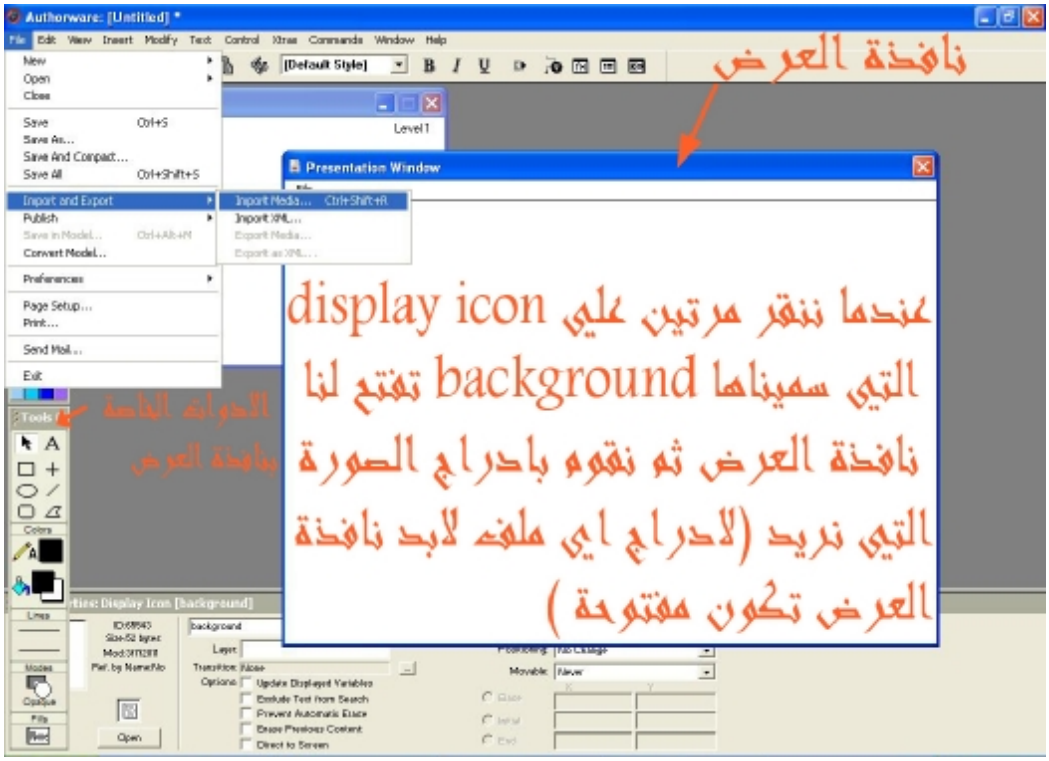
هذا و صلي الله علي سيدنا محمد و علي آله و صحبه و سلم

الدرس الثالث :

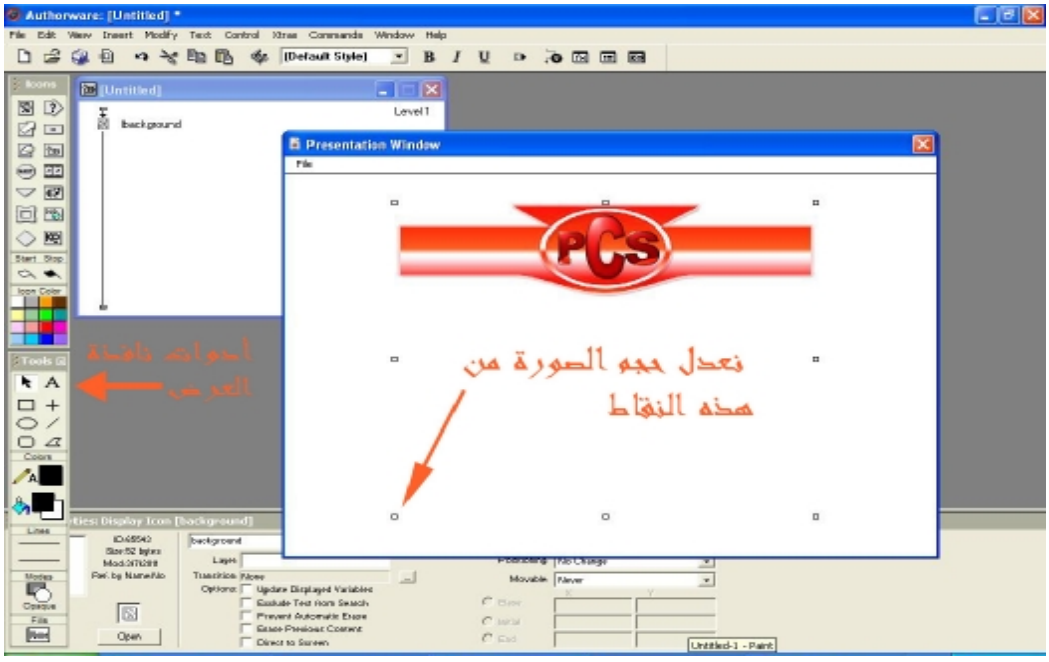
الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام علي رسول الله الامين و علي آله و صحبه أجمعين في هذا الدرس إن شاء الله سنستخدم بعض الادوات التي شرحناها في الدرس السابق افتح برنامج الاوثرويز قم باغلاق النافذة التي ظهرت لك كما تعلمنا سابقا ثم قم بسحب display icon و ضعها في خط التدفق و سمها background(نريد عمل خلفية للمشروع) كما في الصورة ادناه



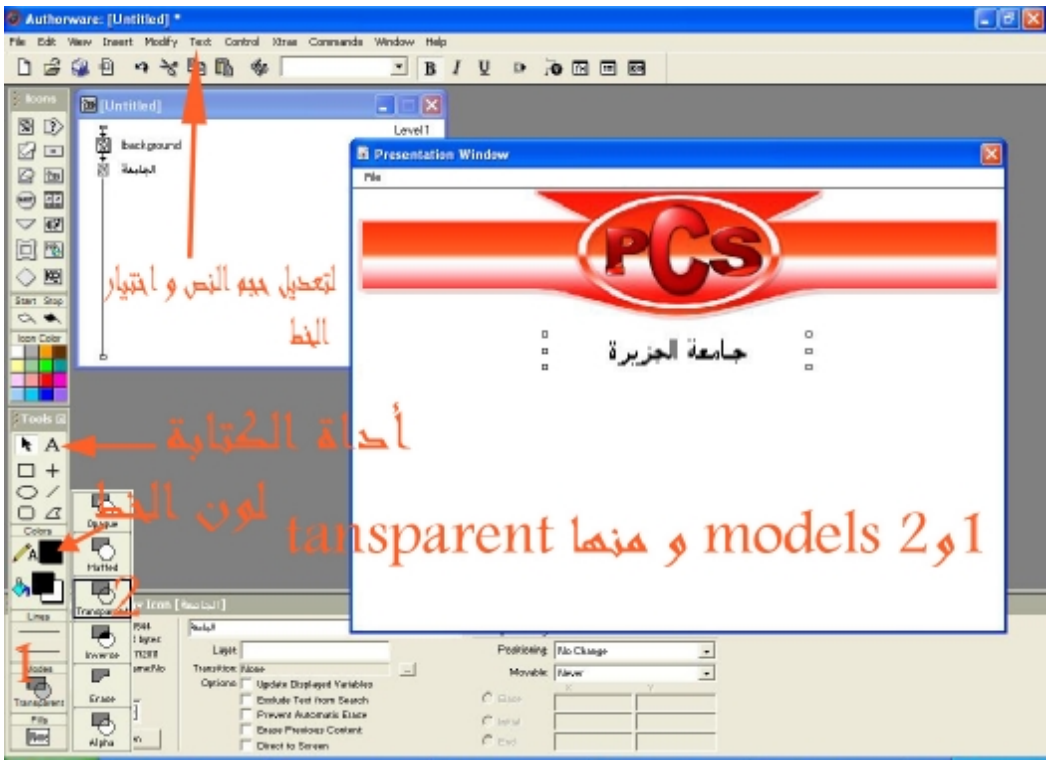
ثم ننقر عليها مرتين فيقوم البرنامج بفتح نافذة العرض ثم نذهب للقائمة file و منها نختار import and export و منها نختار import media منها نختار الصورة التي نريد ثم نضغط import كما في هذه الصورة



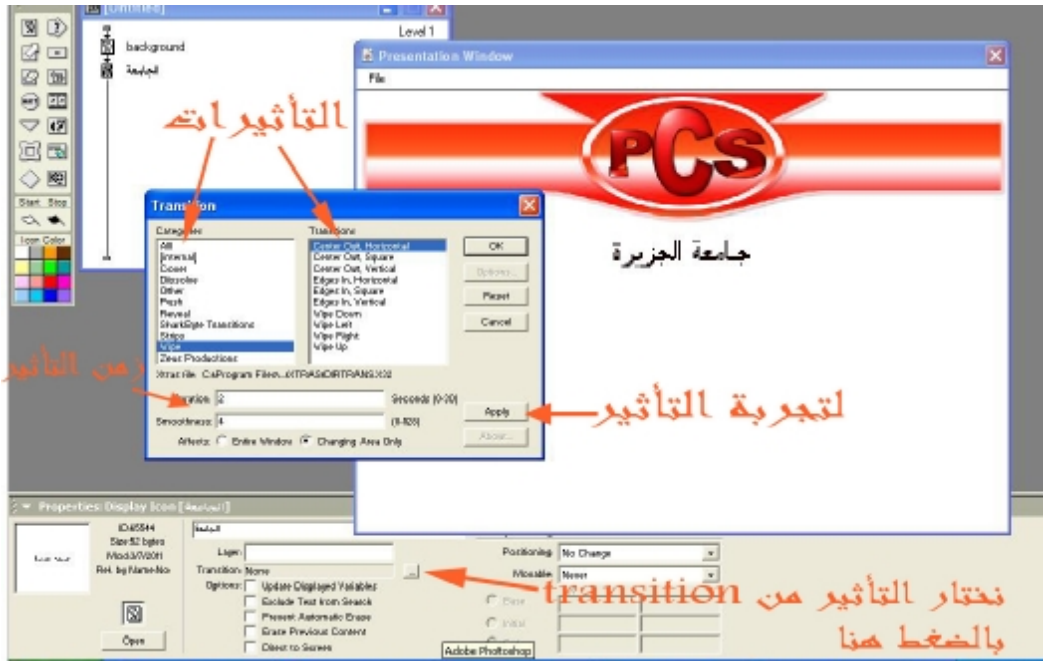
و عند ادراج الصورة يمكننا تعديل حجمها من النقاط التي علي حوافها و عندما نبدأ في تعديل حجمها ستظهر لنا رسالة تقول هل نريد تعديل الصورة نضغط علي ok و عندها نقوم بتعديل الحجم من تلك النقاط كما في الصورة ادناه



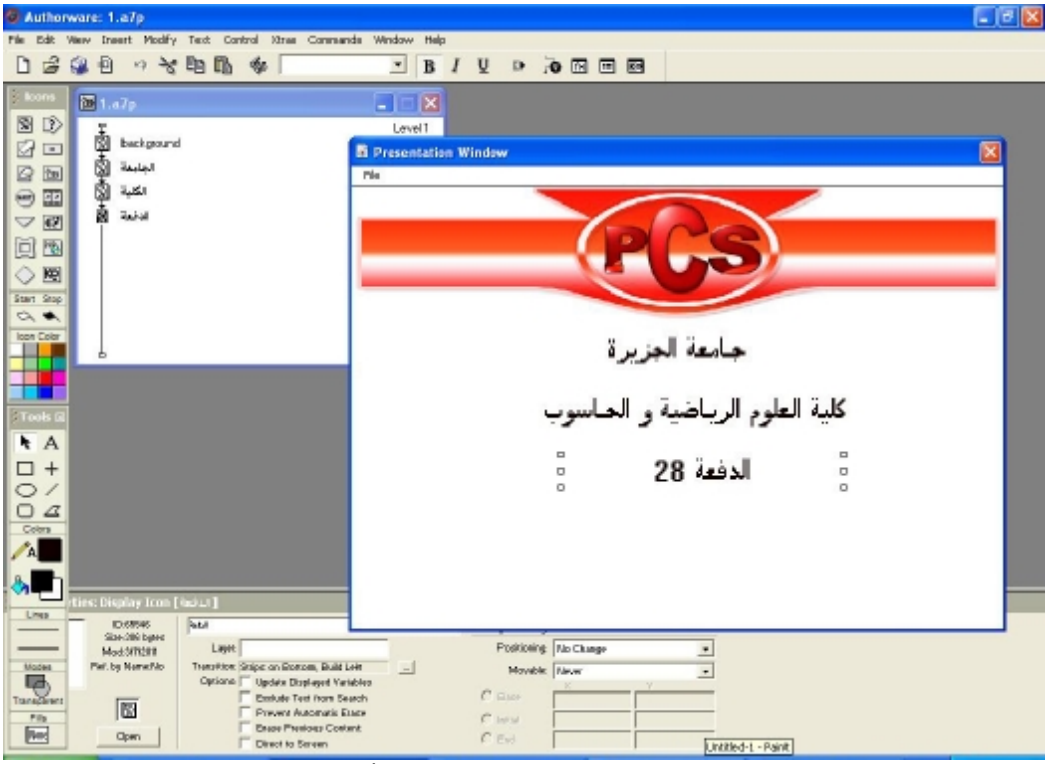
نقوم بسحب display ثانية و نسميها الجامعة نضغط shift من لوحة المفاتيح ثم ننقر عليها مرتين لماذا ضغطنا علي shift (لكي تكون نافذة العرض الاولي (background) مفتوحة و إذا لم نضغط علي shift فسيقوم البرنامج باغلاق background و يفتح لنا الجامعة و حدها (الجامعة أي displayالتي سميناها الجامعة)) ثم نقوم بكتابة النص الذي نريد و ذلك باستخدام اداة نافذة العرض الخاصة بالنص و هي عبارة عن حرف A(فأنا قمت بكتابة جامعة الجزيرة) و بعد كتابة النص مباشرة نختار من ادوات نافذة العرض models و منه نختار transparent (ليكون النص من غير خلفية) و يمكننا من القائمةtext اختيار حجم و نوع الخط وباقي خصائصه كما في الصورة ادناه



و من transition يمكننا اختيار تأثير للنص و هي تأثيرات كما برنامج الpowerpoint و يتيح لنا التحكم في زمن التأثير عليك ان تجرب التأثيرات بالضغط علي apply ثم تختار الذي تريد ثم تضغط ok (التأثير يمكن ان يكون للنص و للصورة) أنظر الصورة ادناه



نقوم بادراج اثنين display و نسميهما الكلية و الدفعة علي الترتيب و نكتب فيهما النص الذي نريد كما فعلنا سابقا و نخصص لكل منهما تأثيرا معينا و يكون المشروع كما في الصورة



لاحظ عندما نقوم بتشغيل المشروع فإن التأثيرات كلها تنفذ في آن واحد و نحن نريد ان تنفذ كل منها علي حدة و لعمل ذلك سنقوم باستخدام الاداة wait icon أي اداة الانتظار اسحب الاداة wait icon وضعها بين الجامعة و الكلية و من خصائص هذه الاداة :

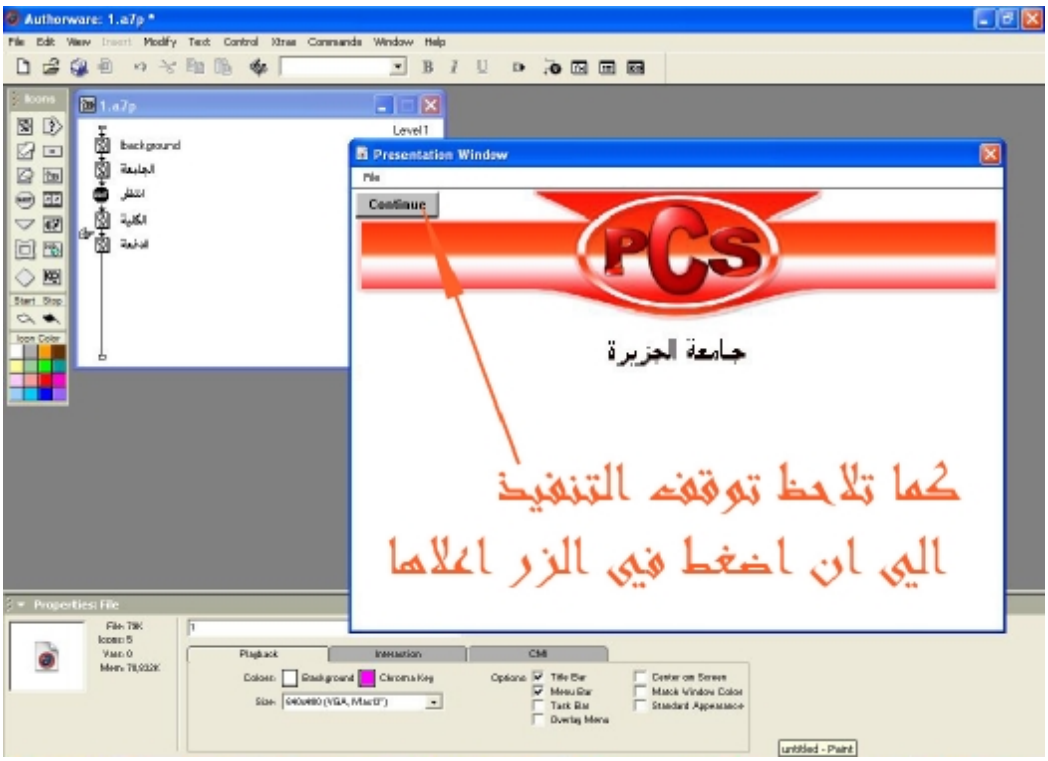
اولا الاسم في حقل id يمكنك تسميتها و انا قمت بإعطاءها الاسم انتظر

ثانيا events او الحدث (عند التنفيذ ينتظر البرنامج الي حدوث احد امرين ليستمر في التنفيذ و هما mouse click عند النقر بالماوس أو keypress عند ضغط أي مفتاح من لوحة المفاتيح)

و إذا لم نرغب في الخيارين أعلاه يمكننا تحديد زمن الانتظار و ذلك من time limit فنكتب الزمن بالثواني و عندها سيتم تنشيط count down (زمن العد او العداد) و من الخيارات

ايضا show button اذا وضعنا الصاح في هذا الخيار
سيتوقف التنفيذ الي ان نضغط علي ال button او الزر

انا قمت باختيار الخيار show button انظر الصورة



قم بحفظ المشروع لأننا سنواصل فيه في الدرس القادم إن شاء الله و آسف علي الإطالة لكن أردت ايصال المعلومة لكم كاملة لتبدعوا في هذا البرنامج الرائع

للتواصل الاستفسارات

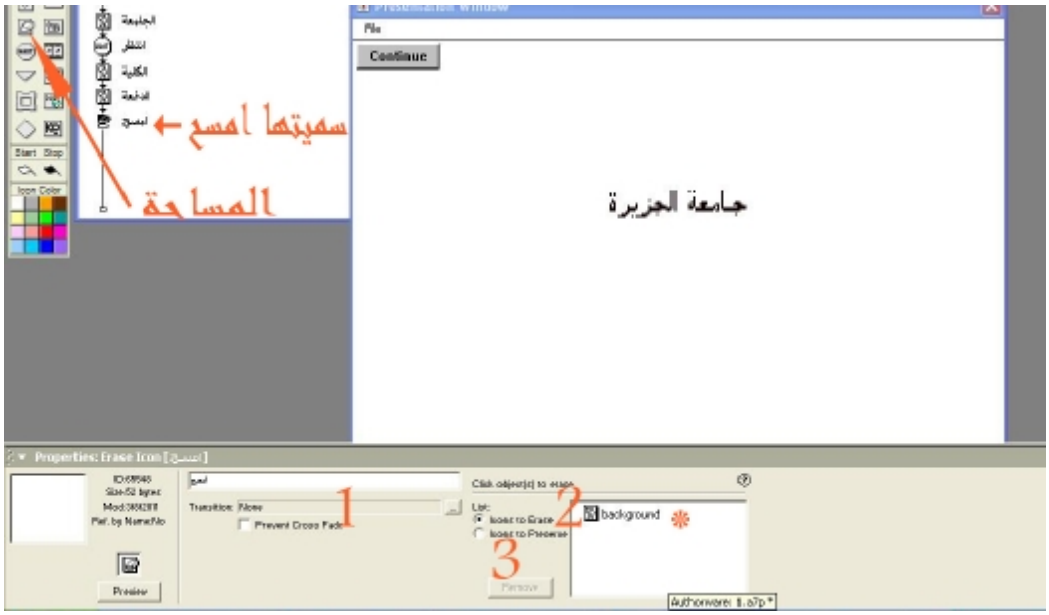
abdalla-9@hotmail.com

و ادعوا لنا بالتوفيق و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

الدرس الرابع :

بسم الله الرحمن الرحيم كما وعدتكم سنواصل في الدرس السابق وقبل ان نبدأ فلا بدأ ان تتهيأ للدرس و تكون في راحة بدنية و نفسية تامة و إذا كنت مرهقا انصحك بتأجيل هذا الدرس الي وقت آخر و إن قررت المتابعة فهيا

افتح المشروع السابق نريد من البرنامج بعد ان ينفذ لنا المشروع يقوم بعرض صورة اخري غير الخلفية الاولي و ايضا نريد ادراج ملف صوتي للمشروع و لعمل هذا اذهب الي الادوات و اسحب erase icon او المساحة و سمها امسح ثم انقر عليها مرتين ثم اذهب الي نافذة العرض و اضغط علي صورة الخلفية لمسحها انظر الصورة



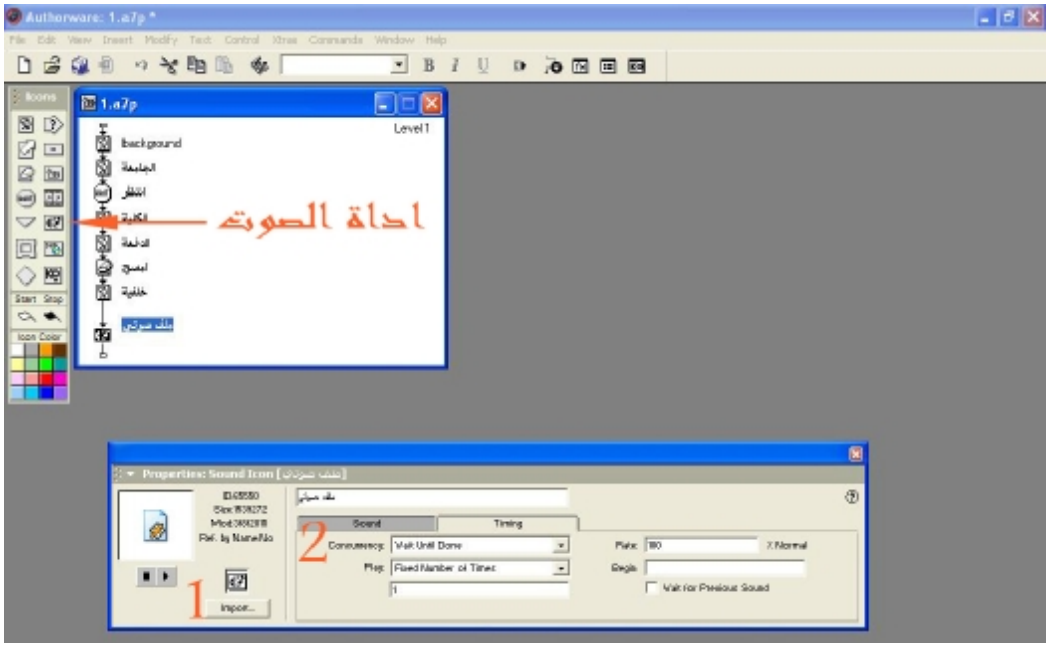
و من خصائص erase icon

1- Transition عمل تأثير للمسح
2- Icons to erase يقوم هذا الخيار بتحديد الكائن الذي نريد مسحه و يمكننا اختيار اكثر من كائن و هنا اخترت الكائن

background لذا قام بتحديده انظر * في الصورة (كما ذكرت نختار الكائن الذي نريد مسحه بعد ان نضغط مرتين علي اداة المسح التي قمنا بادراجها)

3- Icons to preserve و هذا عكس الخيار 2 حيث يبقي الكائن الذي نحدده و يقوم بمسح باقي الكائنات

بعد ان قمنا بمسح الخلفية نريد ادراج صورة اخري عليك ان تدرجها كما تعلمت ومن ثم ندرج الملف الصوتي وذلك بادراج sound icon و نسميه ملف صوتي و من خصائصه انظر الصورة

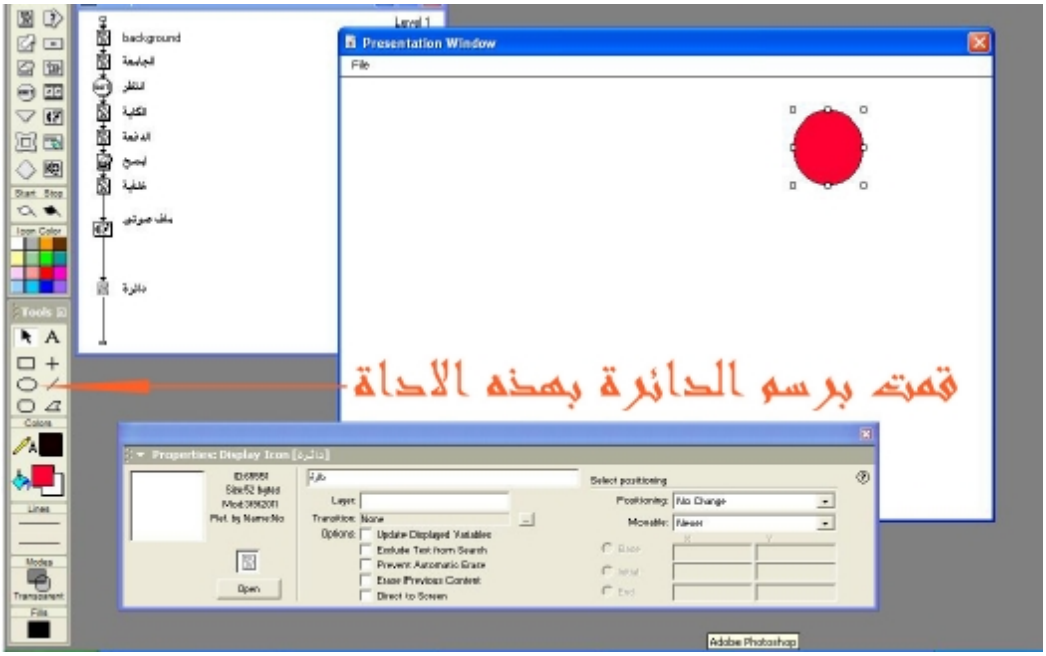


1- Import لإدراج الصوت نضغط فيه فنختار الصوت الذي نريد و نلاحظ عند ادراج أي شئ في برنامج الاوثرويز الخيار link to file و هو يعمل ارتباط للملف المعين بحيث اذا قمنا بنقل مشروعنا من جهاز الي جهاز اخر لا ينفذ إلا بعد نقل الملف معه و وضعه في نفس المسار لذا لا أنصحكم بتفعيل هذا الخيار

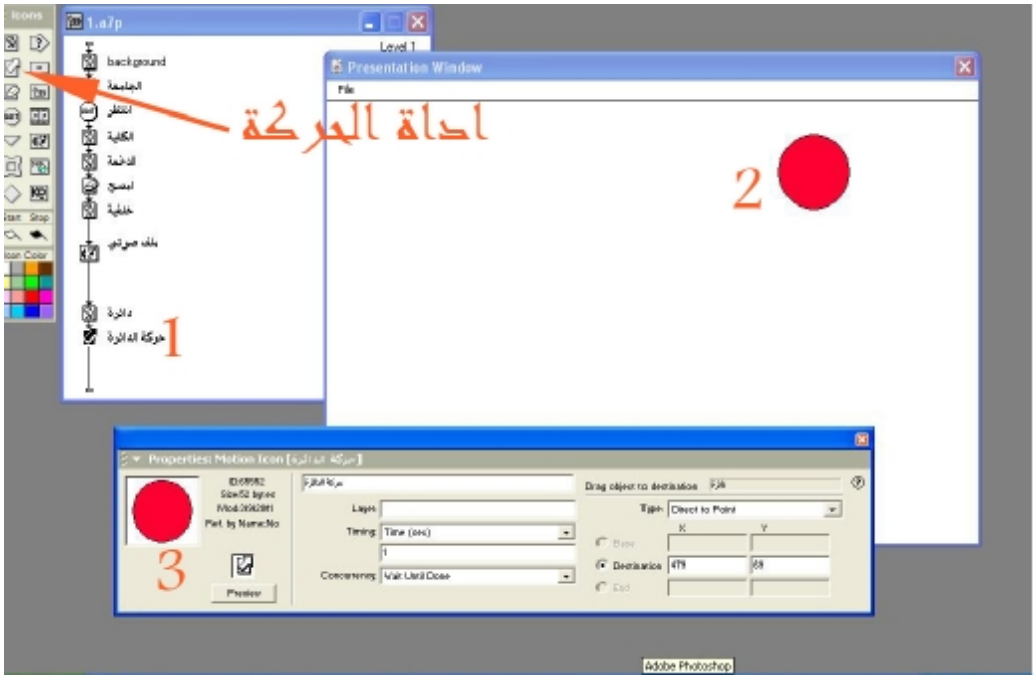
2-Concurrency خيار كيفية تشغيل الصوت و يحتوي علي ثلاث خيارات :

- Wait until done هذا الخيار لا يشغل الصوت إلا بعد تنفيذ الكائنات التي أعلاه
- Concurrent و هذا يشغل الصوت بمجرد التنفيذ أي يشغل الصوت و بقية الكائنات سويا
- Perpetual تشغيل دائم للصوت

و بعد أن تعرفنا علي اداة الصوت سنتعرف علي اداة جديدة و هي motion icon اداة الحركة قم بادراج display icon لنرسم فيها الدائرة التي نريد تحريكها و سمها دائرة ثم انقر عليها مرتين و ارسم الدائرة كما في الصورة ادناه



ثم ادرج اداة الحركة و سمها حركة الدائرة ثم انقر عليها مرتين بعدها اذهب الي نافذة العرض و انقر علي الكرة (لاحظ بعد ان قمت بالنقر علي الكرة قام البرنامج بادراج الكرة في خصائص اداة الحركة)



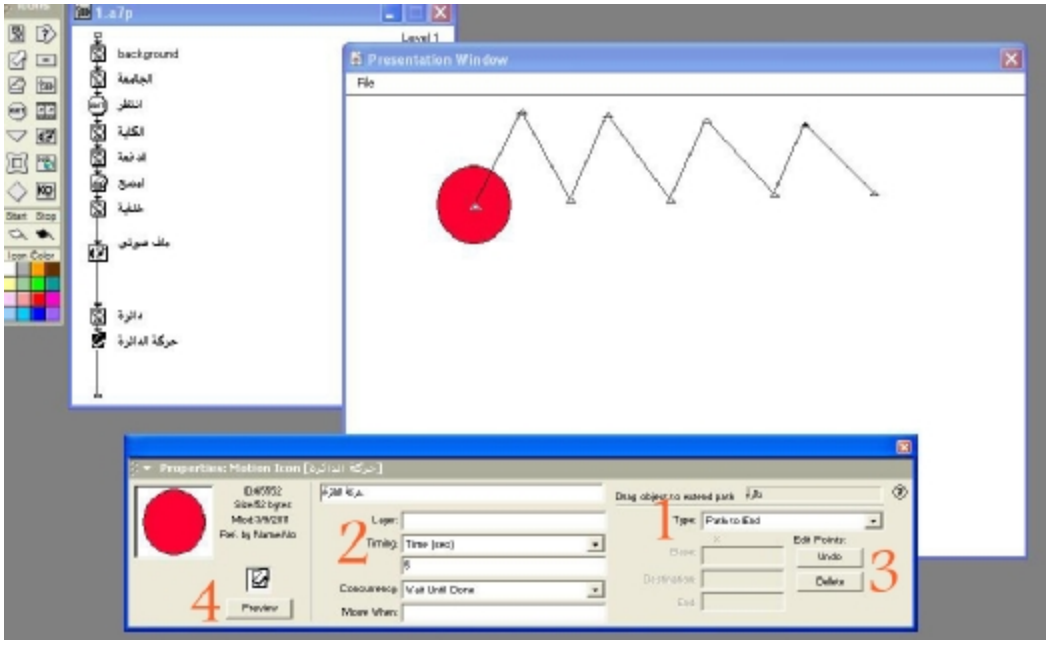
1- كما ذكرت سابقا ضغطنا مرتين علي اداة الحركة فظهرت نافذة العرض و بها الكرة التي قمنا برسمها

2- ننقر نقرة واحدة علي الكرة

3- بعد النقرة علي الكرة تظهر لنا الكرة في خصائص اداة الحركة

اذهب الي خصائص اداة الحركة و من type اختار path to end لتحريك الكرة في مسار ثم اذهب الي الكرة و حركها حيث شئت لاحظ عند تحريك الكرة ظهر مثلث صغير و من هذا المثلث يمكنك تعديل مسار الحركة

في الصورة التالية شرح بعض خصائص اداة الحركة



1- Type لتحديد نوع الحركة وفيه خمسة خيارات و هي:

- Direct to point حركة مباشرة لنقطة
- Direct to line حركة مباشرة في خط
- Direct to grid حركة مباشرة في شبكة
- Path to end حركة في مسار و هي التي قمت باختيارها لتحريك الكرة
- Path to point الحركة في مسار نقطة معينة

لا تنسي ان تجربهم كلهم

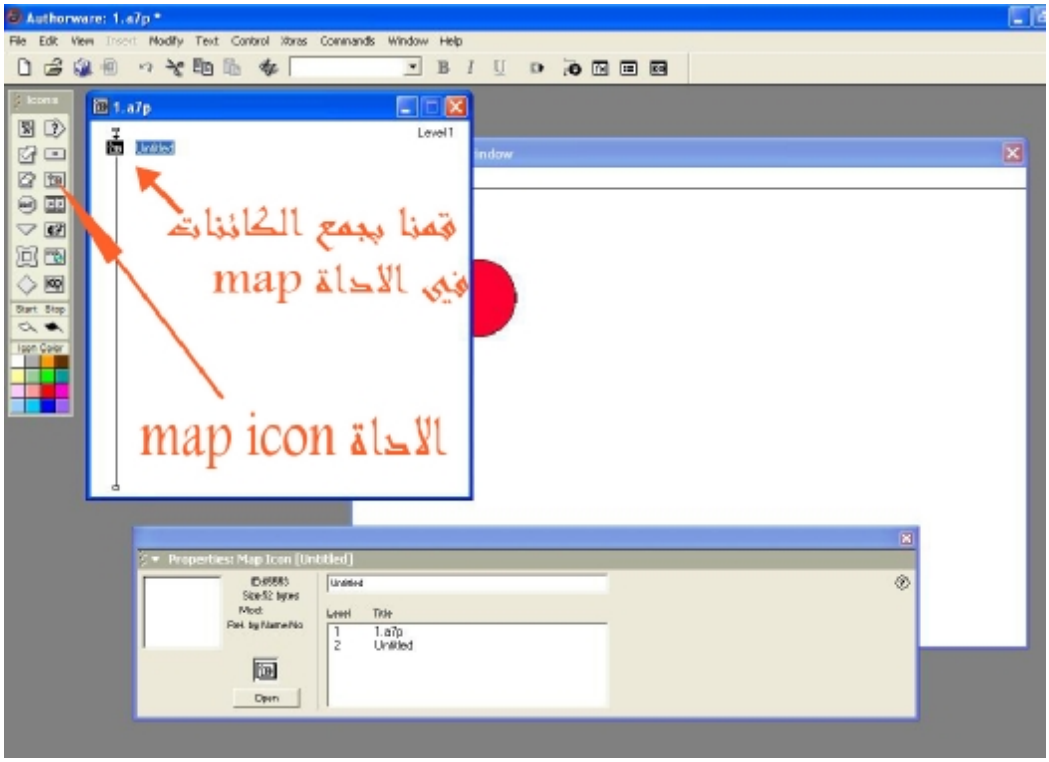
2- Timing زمن الحركة يمكنك تحديد زمن الحركة من هذه الخاصية

3- Undo and delete يمكنك من خلالهما التراجع عن حركة قمت بعملها او حذف الحركة

4- Preview من خلاله يمكنك معاينة الحركة

و بذلك نكون قد شرحنا اداة الحركة و سنتناول عمل الاداة map icon و هي كما ذكرنا لتجميع ادوات المشروع عندما تكثر قم بتحديد جميع الكائنات و ذلك كما تعرف بالامر select all (ctrl+A) ثم اذهب الي قائمة modify و منها اختار group (يمكنك تجميعهم بعد تحديدهم باستخدام اختصار group و هو ctrl+g) و بعد التجميع سيكونوا جميعهم داخل الاداة map

ملحوظة: يمكنك جمعهم بادراج الاداة map ثم نسخهم او قطعهم cut ثم تفتح map و تقوم بلصقهم داخلها paste انظر الصورة



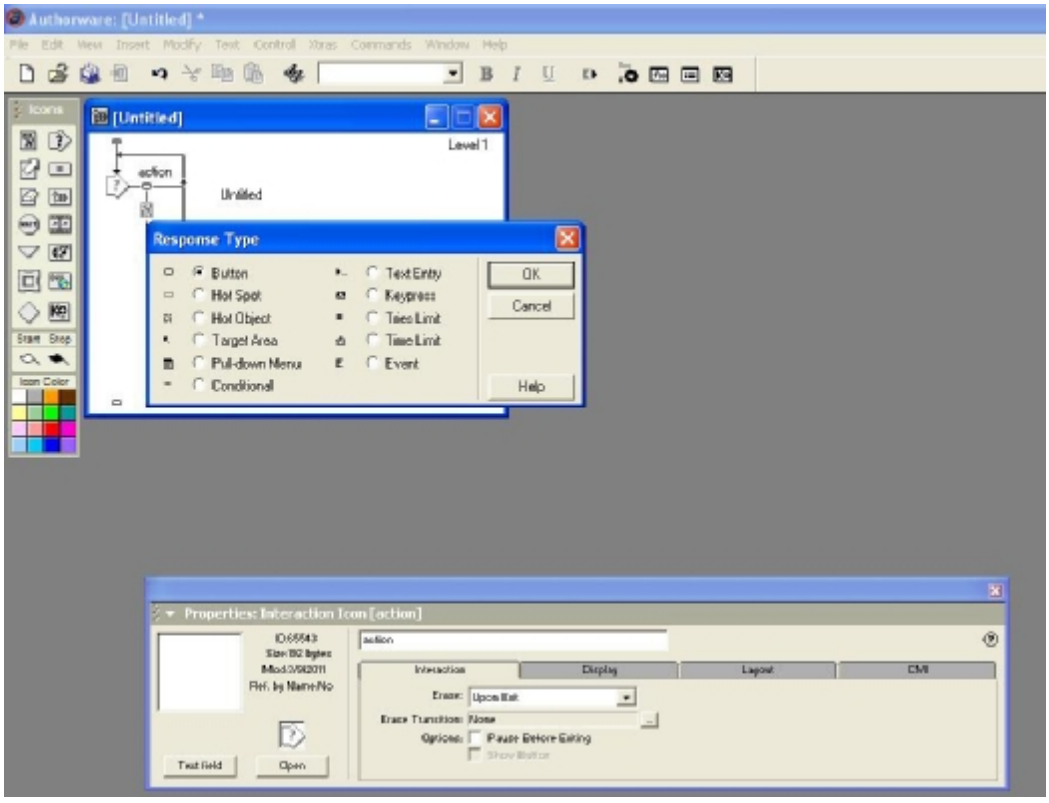
نكتفي بهذا القدر و ما كان من توفيق فمن الله و ماكان من خطأ فمن نفسي و الشيطان و لا تنسوا تطبيق الدروس مهم جدا لذا اجتهدوا قدر المستطاع .

و السلام عليكم و رحمة الله وبركاته

الدرس الخامس:

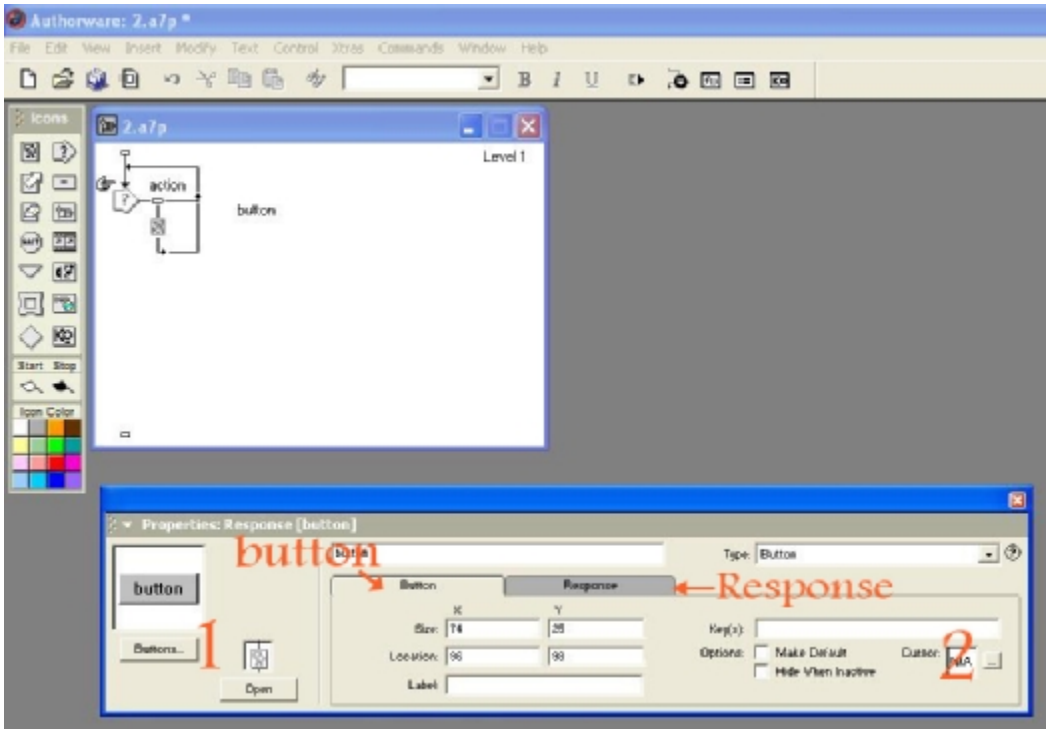
في هذا الدرس سنتعرف إن شاء الله علي عمل الاداة interaction icon و هي كما ذكرنا سابقا من اهم ادوات برنامج الاوثروير لأنها الاداة التفاعلية التي تتفاعل مع المستخدم او الuser حيث تحتوي علي الاوامر commands

قم بفتح مشروع جديد ثم اسحب او ادرج الاداة interaction icon و سمها action مثلا او إي اسم اخر ثم ادرج display icon وضعها يمين interaction icon بعد وضعها ستظهر لك هذه الصورة



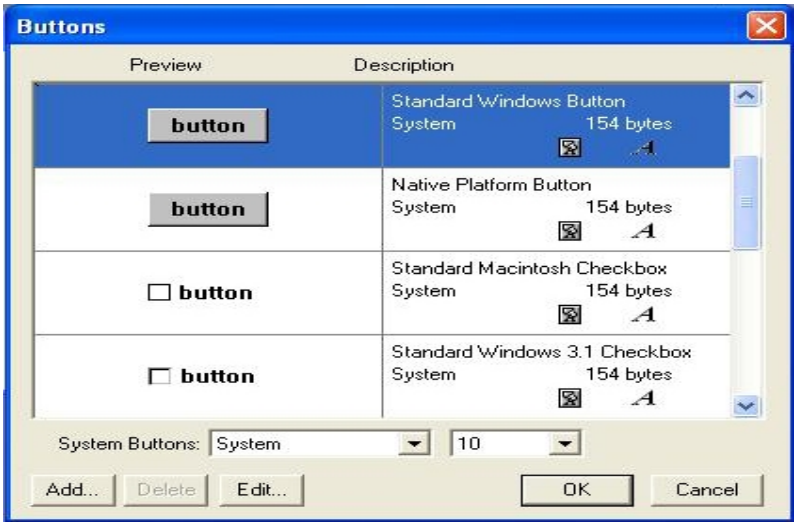
لا شك انك لاحظت انها تحتوي علي خيارات كثيرة اختار منها button ثم اضغط ok و بقية الخيارات سنقوم بشرحها لاحقا و سنخصص لكل منها درس منفرد لأهميتها قم بتسمية الbutton

button هل لاحظت ظهور مستطيل صغير فوقه بالتأكيد نعم و هذا المستطيل من الاهمية بمكان حدد هذا المستطيل و ستكون خواصه كما في هذه الصورة

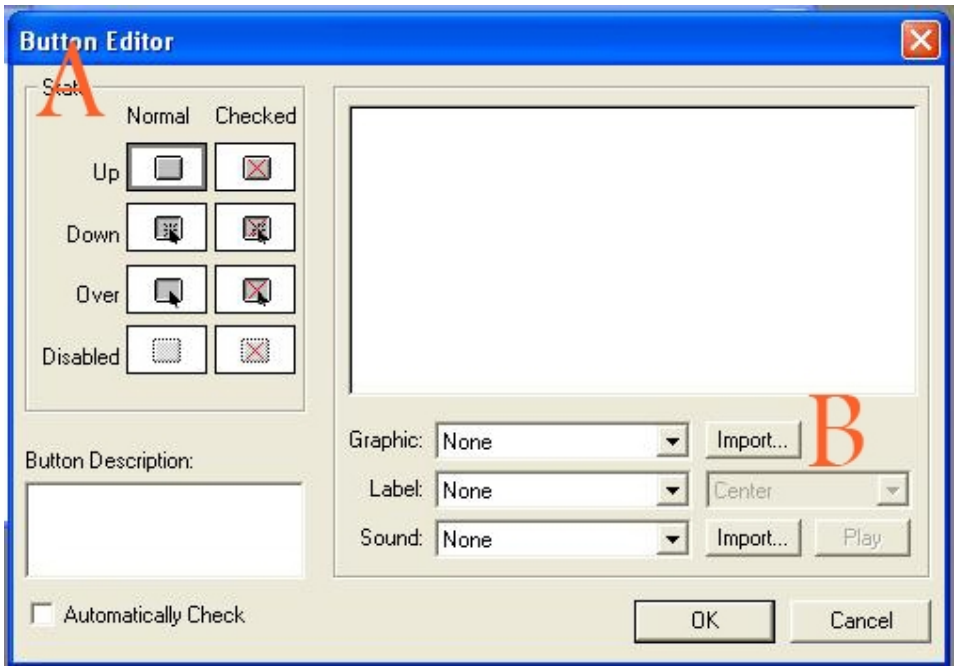


اولا في الجزء button :

1- Button تمثل شكل الزر من نصوص و صور و عند الضغط عليه تظهر لنا الصورة التالية



من add و edit يمكننا تعديل الزر و ادراج صورة له حيث انه عند النقر علي كل منهما تظهر لنا هذه النافذة

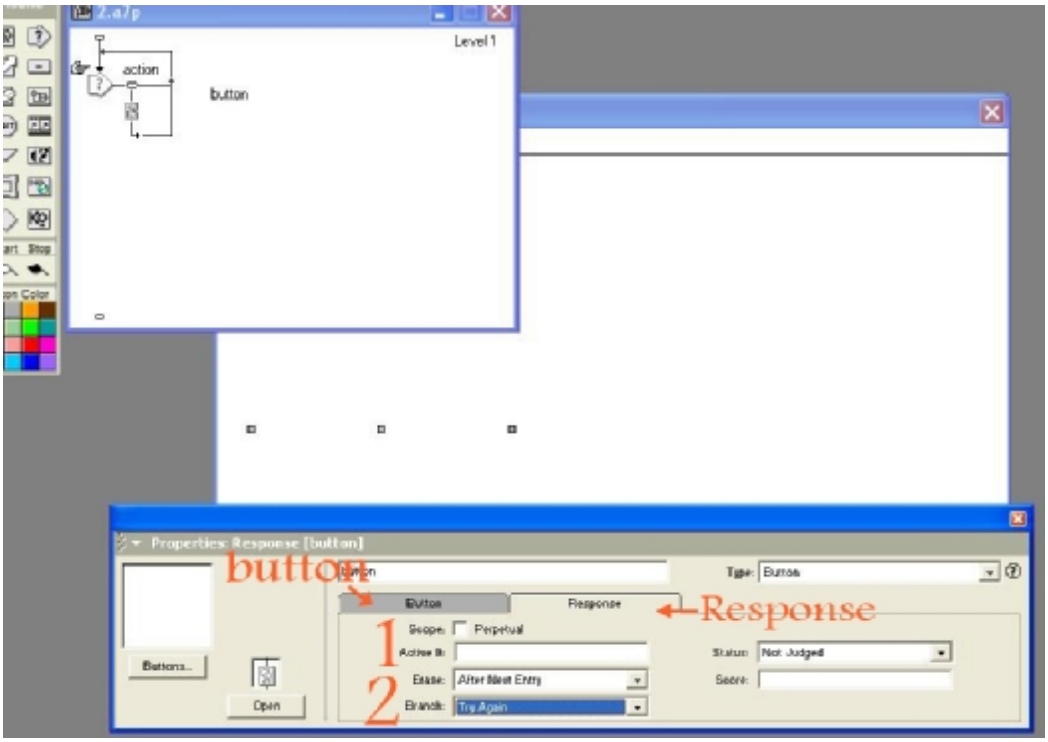


A :كما هو معروف عند المصممين فإن الزر لديه اربعة حالات و هي up شكل الزر عند ظهوره و down شكل الزر عند الضغط عليه بالماوس و over شكل الزر عند مرور الماوس عليه و الحالة الرابعة في هذا البرنامج غير موجودة و هي hit شكل الزر عند تنفيذ الامر و disabled تقوم بنفس عمل hit و عندما نريد ادراج صورة مثلا ل up سنذهب الي

B : graphic ثم نضغط علي import لندرج الصورة و اذا اردنا مع الصورة صوت فمن sound نضغط import لندرج الصوت بذلك يكون الزر محتوي علي صورة و صوت و هكذا لبقية حالات الزر

2- عودة الي صورة خصائص الbutton من 2 يمكننا تحديد شكل مؤشر الماوس او الcursor

ثانيا في الجزء Response



1- Active if اذا اردنا وضع شرط لينفذه الزر

2- Branch و هو الجزء المهم و يحتوي علي ثلاثة خيارات :

Try again اعد المحاولة عند اختيار هذا الامر فإن البرنامج يعد المحاولة و لا يخرج من تنفيذ البرنامج

Continue هذا يجعل البرنامج يستمر في تنفيذ بقية الكائنات

Exit interaction هذا يجعل البرنامج ينهي الاجراء و يخرج منه و هذه الخيارات سنقوم بإستخدامها إن شاء الله عندما نقوم بعمل برنامج مسابقات التي تحتوي علي خيارات كثيرة

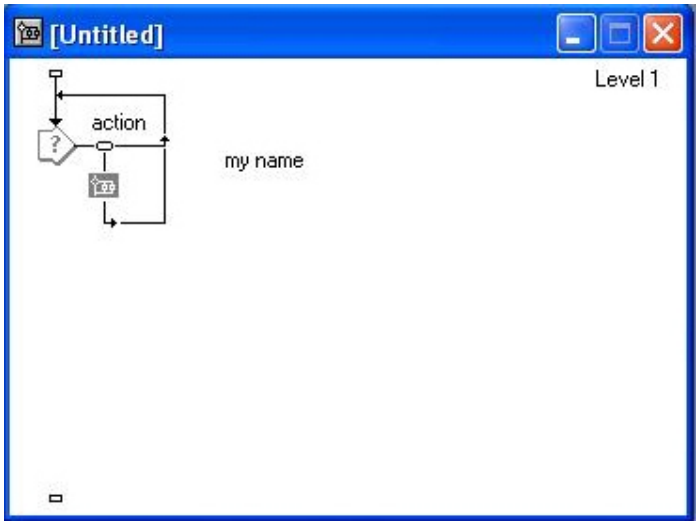
الآن قم بادراج اربعة صور في الزر كما شرحنا ثم قم بكتابة أي نص في display icon ليعرض لنا الزر بعد الضغط عليه هذا النص الذي قمنا بكتابته انظر الي ما قمت بعمله

للاستفسار و التواصل abdalla-9@hotmail.com

و لا تنسونا من صالح الدعوات لنا و لوالدينا و للمسلمين و المسلمات الاحياء منهم و الاموات و صلي الله علي سيدنا محمد و علي آله و صحبه و سلم و السلام عليكم و رحمة الله تعالي و بركاته

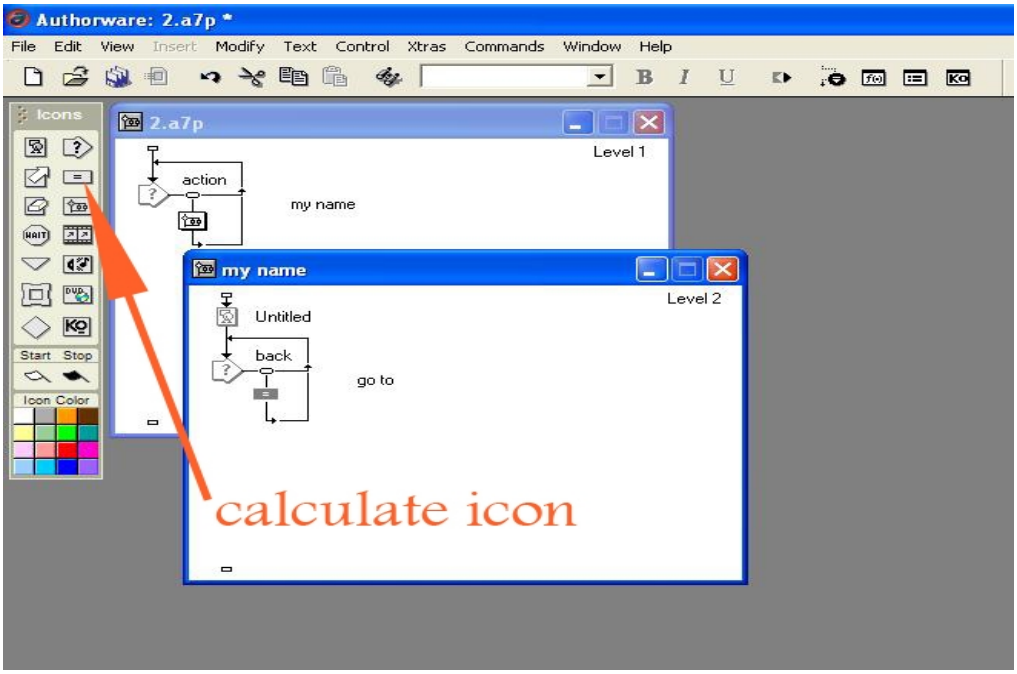
الدرس السادس:

في هذا الدرس إن شاء الله سنتعرف علي الاداة calculate icon و سنقوم بعمل مشروع بسيط و هو عبارة عن التنقل بين الواجهات قم بفتح مشروع جديد و ادرج فيه interaction icon و سمه action ثم ادرج map icon وضعها يمين الinteraction و سمها my name انظر الصورة ادناه



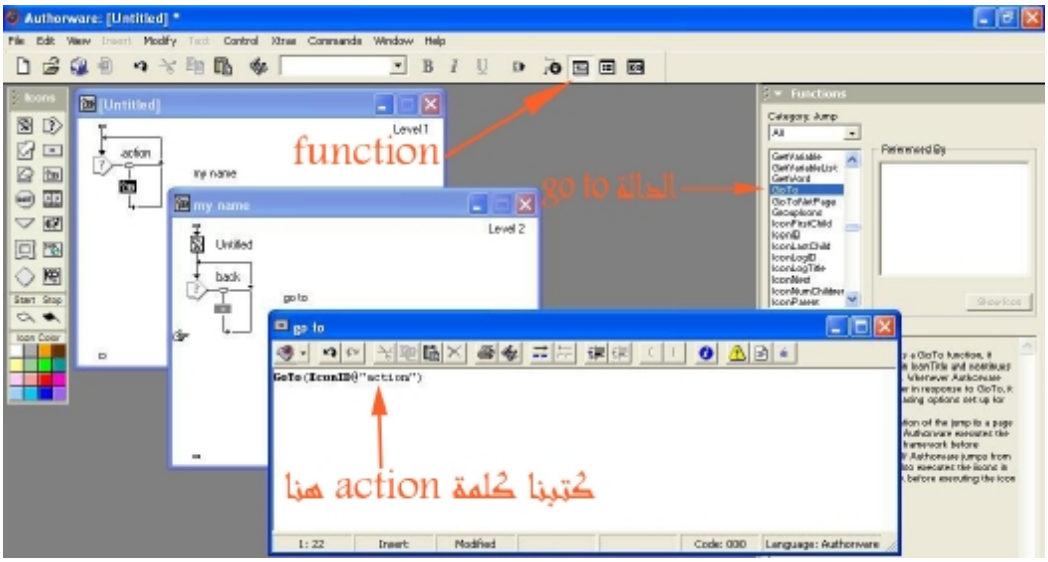
(نريد عندما نضغط الزر الاول ينقلنا الي نافذة معينة و في هذه النافذة عندما نضغط علي زر يعيدنا للنافذة الاولى)

ثم قم بفتح my name و اكتب فيها أي نص مثلا معلومات عنك (طبعا النص ستكتبه داخلdisplay) ثم ادرج interaction و سمه back و بعد ذلك ادرج calculate icon وضعه في الinteraction و سمه go to انظر الي الصورة



قم بفتح ال calculate iconالذي سميناه go to ثم اذهب الي function و اختار الدالة go to بالضغط مرتين عليها سيظهر لك تلقائيا هذا النص داخل ال calculate icon

GoTo(IconID@"IconTitle") و سنقوم بوضع اسم ال interaction الاول الذي سميناه action و عندها يكون الكود كما يلي GoTo(IconID@"action") انظر الصورة ادناه

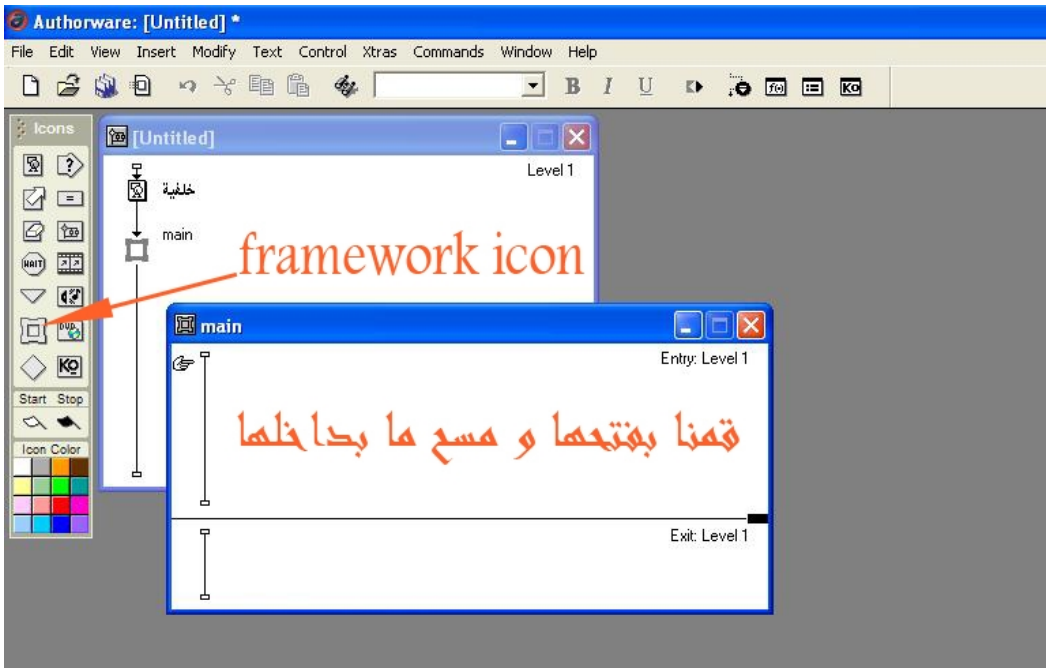


ثم قم بقفل ال calculate icon و عند قفله ستظهر لك رسالة تقول لك هل تريد حفظ التغييرات فيه اضغط علي yes ثم قم بتنفيذ المشروع انظر الي ما قمت بعمله

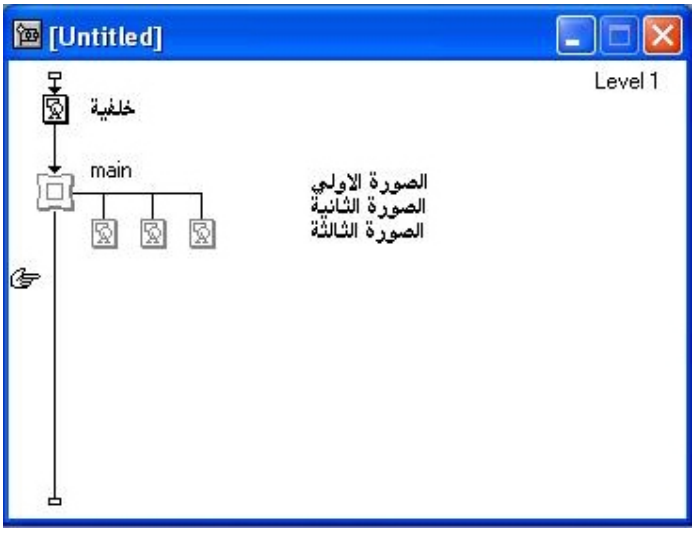
و عند الضغط علي الزر تظهر لنا النافذة ادناه

و يمكنك عمل خلفيات للنافذتين و عمل صور للازرار و ادراج الاصوات و غيرها مما يعطي المشروع شكلا جذابا و عرضا رائعا و لا تنسي ان التمرين و التطبيق مهم جدا لكي تتمكن من متابعة بقية الدروس

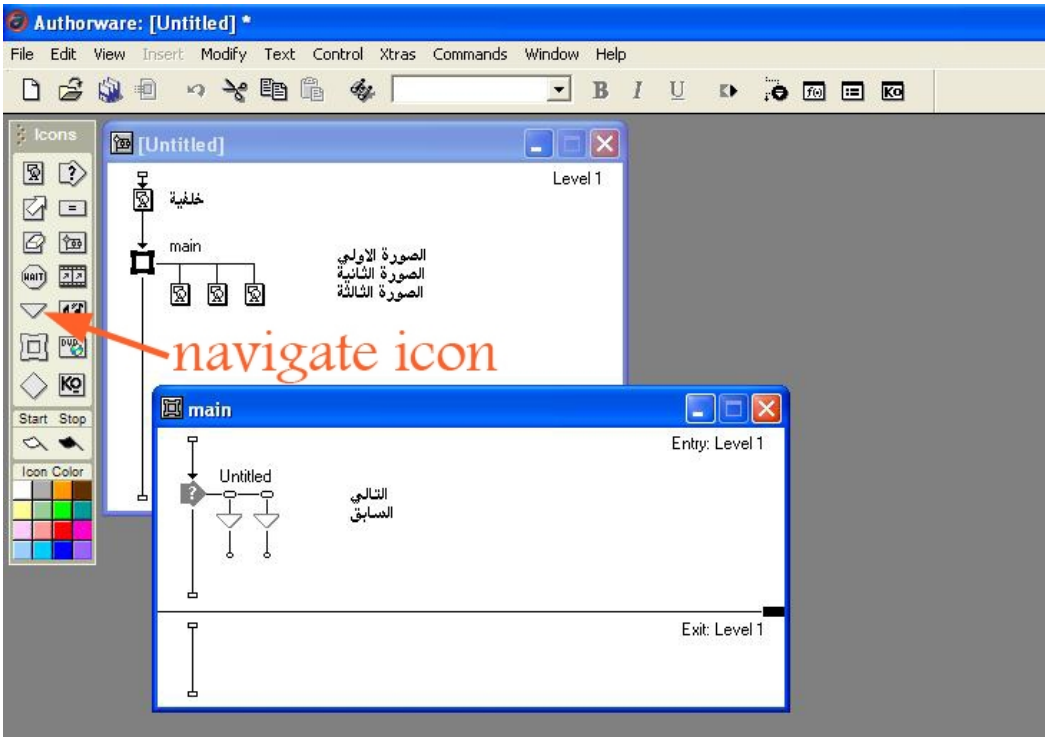
و لقصر درس اليوم نريد إطالته قليلا و ذلك بالتعرف علي اداتين و هما frame work icon و navigate icon قم بفتح مشروع جديد و اعمل له خلفية و حبذا لو كانت بصورة جميلة قم بادراج framework icon و سميها main و بعد ذلك قم بفتحها و امسح جميع الكائنات التي بداخلها



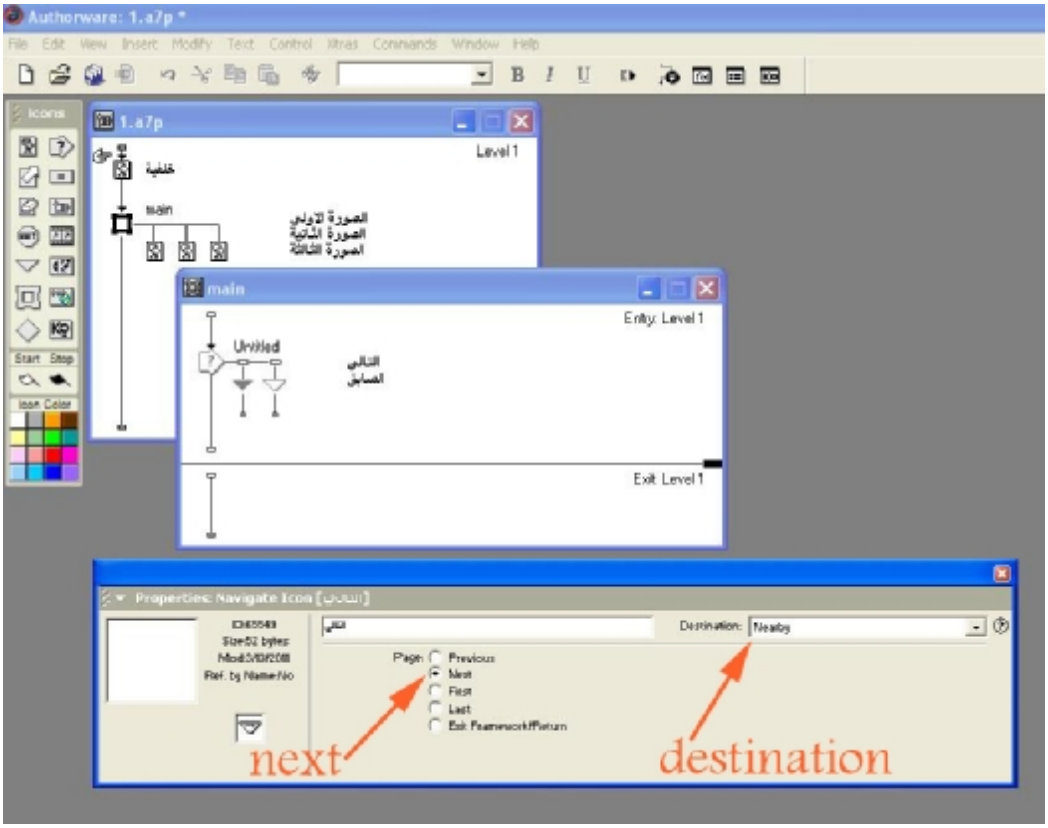
بعد ذلك قم باغلاقها و ادرج ثلاثة display icon وضعهم يمين الframework icon و سمهم الصورة الاولي و الصورة الثانية و الصورة الثالثة بالترتيب و ادرج في كل واحد منهم صورة انظر الي الصورة ادناه



عد الي main و قم بفتحها و ادرج فيها interaction icon
ثم ادرج فيه اثنين navigate icon و سمهما التالي و السابق



بعدها حدد زر التالي ثم اذهب الي خصائصه و من
destination اختار nearby و منها اختار next انظر
الصورة ادناه



ثم اذهب الي زر السابق و طبق فيه نفس الخطوات إلا اننا سنختار previous بدلا من next ثم قم بتنفيذ المشروع و في نهاية الامر سيكون مشروعك كما في الصورة

عند الضغط علي التالي سعرض لك الصورة التالية و عند الضغط علي السابق سيعرض الصورة السابقة

و بذلك نكون عرفنا عمل الاداتين framework icon و navigate icon و اذكرك مرة ثانية ان التطبيق مهم جدا

و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

الدرس السابع:

بسم الله و الحمد لله و الصلاة و السلام علي رسول الله هذا الدرس و الدروس القادمة مهمة جدا لأنك بعدها إن شاء الله ستكون قادرا علي عمل الدروس التعليمية و المسابقات و لابد من حفظ المشروع لأننا سنعمل عليه في بقية الدروس إن شاء الله دعنا نستعين بالله ثم نبدأ

كما ذكرت لكم سابقا أن الinteraction icon هي من أهم ادوات الاوثروير و من خياراتها قمنا بالعمل علي الخيار button و اليوم سنعمل علي الخيار keypress (و في هذا المشروع نريد طرح سؤالا و يحتوي جوابه علي اربعة خيارات و عندما يضغط المستخدم علي مفتاح من لوحة المفاتيح يخبره البرنامج بأن الاجابة صحيحة او خاطئة)

افتح مشروع جديد و اسحب interaction (سمها keypress مجرد اسم) ثم انقر عليها مرتين و ادرج فيها صورة ثم اكتب فيها هذا السؤال

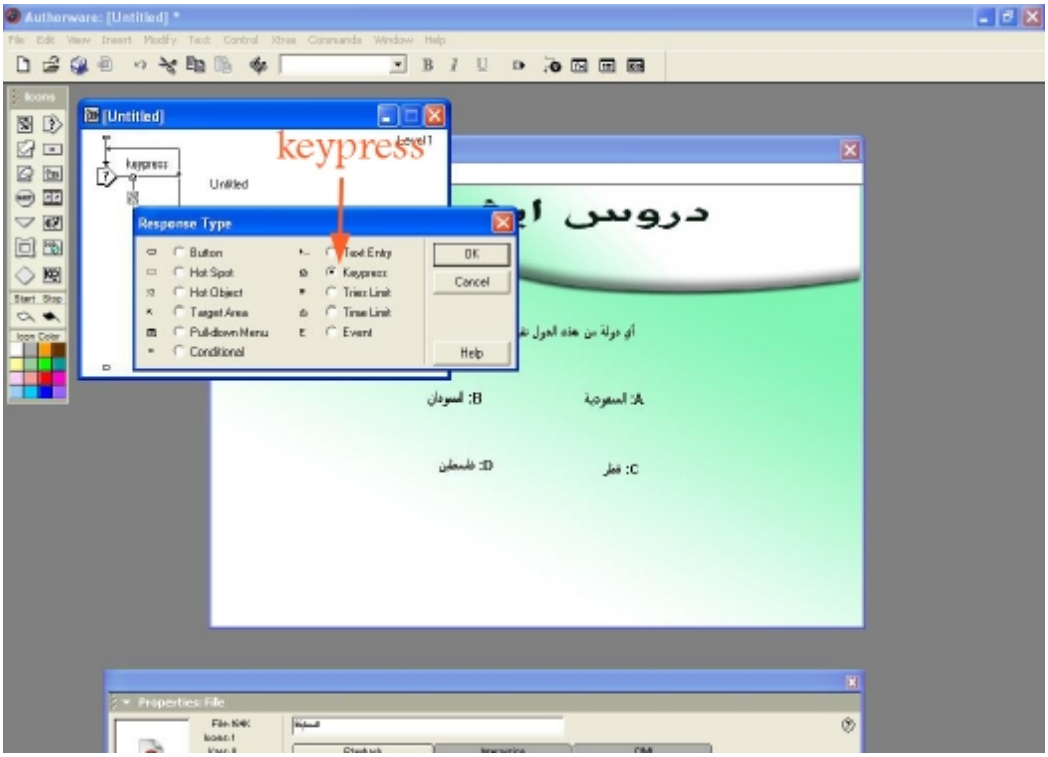
أي دولة من هذه الدول تقع في قارة افريقيا؟

A : السعودية B : السودان

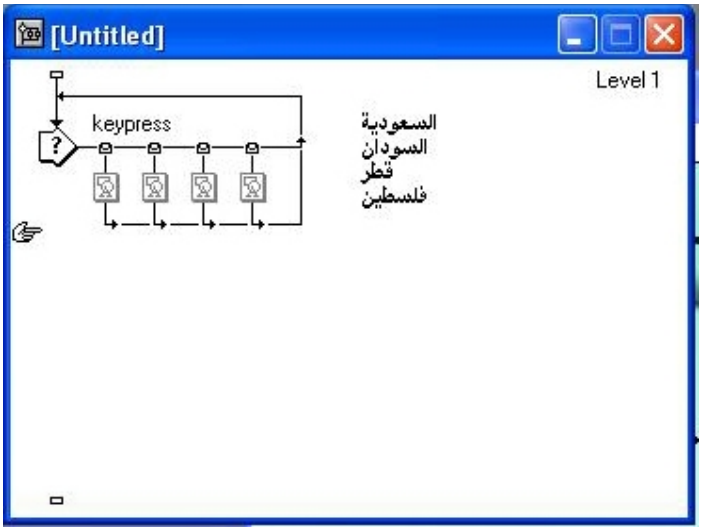
C : قطر D : فلسطين

(يمكنك كتابة أي سؤال لكن المهم ان يحتوي علي أربعة خيارات و سبب اضافة الحروف الانجليزية نريد عندما يضغط المستخدم في لوحة المفاتيح علي الحرف المقابل للإجابة تظهر له رسالة تخبره بأن الاجابة صحيحة او خاطئة) انظر الصورة

ثم بعد هذا ادرج display icon وضعها يمين الInteraction الذي سميناه keypress و عندما يعرض لك الخيارات اختار منها keypress كما في الصورة



و قم بتسمية هذه الdisplay icon السعودية و ادرج ثلاثة display icon بنفس الخطوة الاولى و سمهم السودان – قطر فلسطين كما في ترتيب السؤال



و من المعلوم أن الاجابة الصحيحة هي السودان و بقية الاجابات خاطئة

لذلك قم بالنقر مرتين علي السعودية و اكتب فيها (عفوا الاجابة خاطئة اعد المحاولة) و كذلك لقطر و فلسطين أما بالنسبة للسودان فاكتب فيها (الاجابة صحيحة)

و ليكون عرض الاجابات رائعا قم بكتابة الرسالة الخاطئة باللون الاحمر و الاجابة الصحيحة باللون الاخضر انظر الصورة ادناه

و الآن حدد الdisplay icon الذي سميناه السعودية و انقر نقرة واحدة علي الشكل الذي فوقه (شكل صغير يشبه الطبلة) ثم اذهب إلي خصائص هذا الشكل و منها في جزء keypress و في الkeypress expression اكتب الحرف "a"

لاحظ يجب ان يكون الحرف بين duble cotation او العلامتين " " انظر الي الصورة التالية

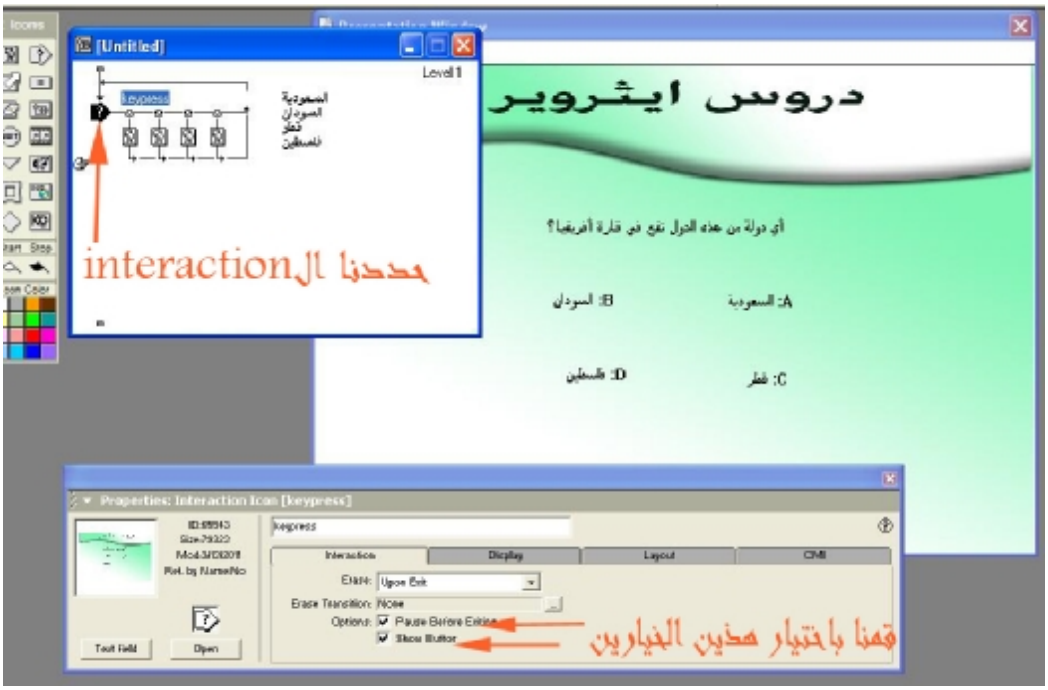
و من خصائصه ايضا في جزء الResponse و من branche اختار try again لأن الاجابة خاطئة ليستطيع المستخدم اختيار اجابة اخري (لاحظ عند اختيارtry again سهم الdisplay icon يدور في حلقة الinteraction icon و لا يخرج منها)

و نطبق الخطوات أعلاه علي بقية الاجابات بحيث في الkeypress expression نكتب الحرف المقابل للاجابة المعينة بين العلامتين " "

اما في حالة الاجابة الصحيحة فنختار في جزء Response ومن branche نختار exit interaction لأنه بعد الاجابة الصحيحة لا داعي لتكرار المحاولة مرة اخرى (و عند اختيار exit interaction يخرج السهم من حلقة الinteraction)
انظر الصورة ادناه

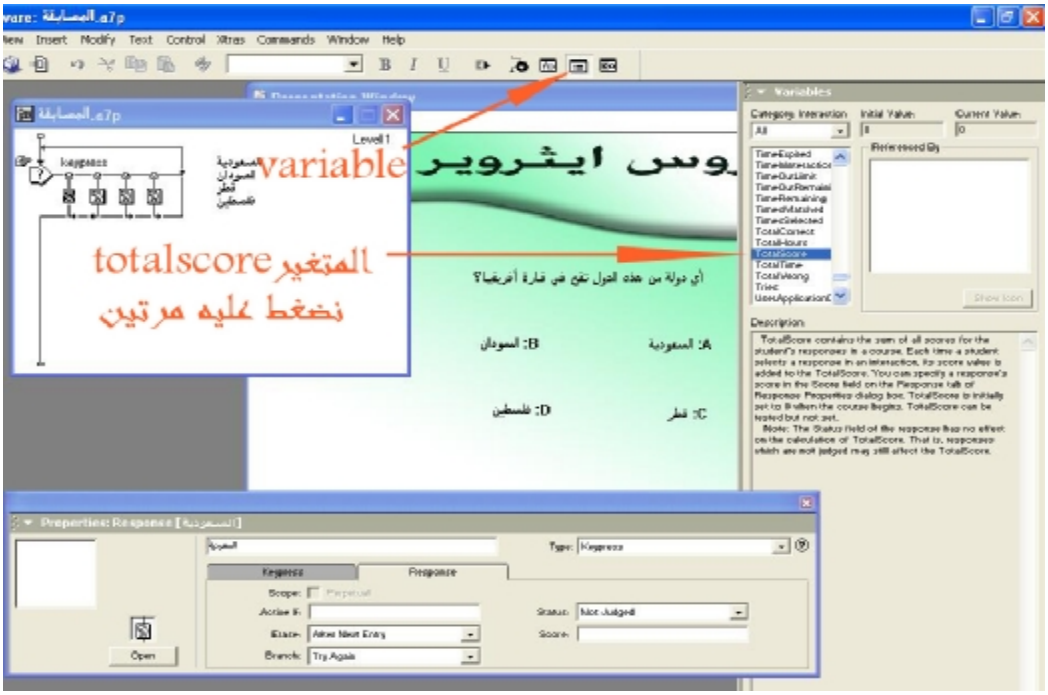
الآن نفذ المشروع

و يمكننا ضبط خاصية الinteraction icon و من option نصحح علي pause before exting لينتظر قليلا قبل أن يخرج من ال interaction ثم نصحح علي الخيار show button ليعرض لنا زر نضغط عليه قبل الخروج

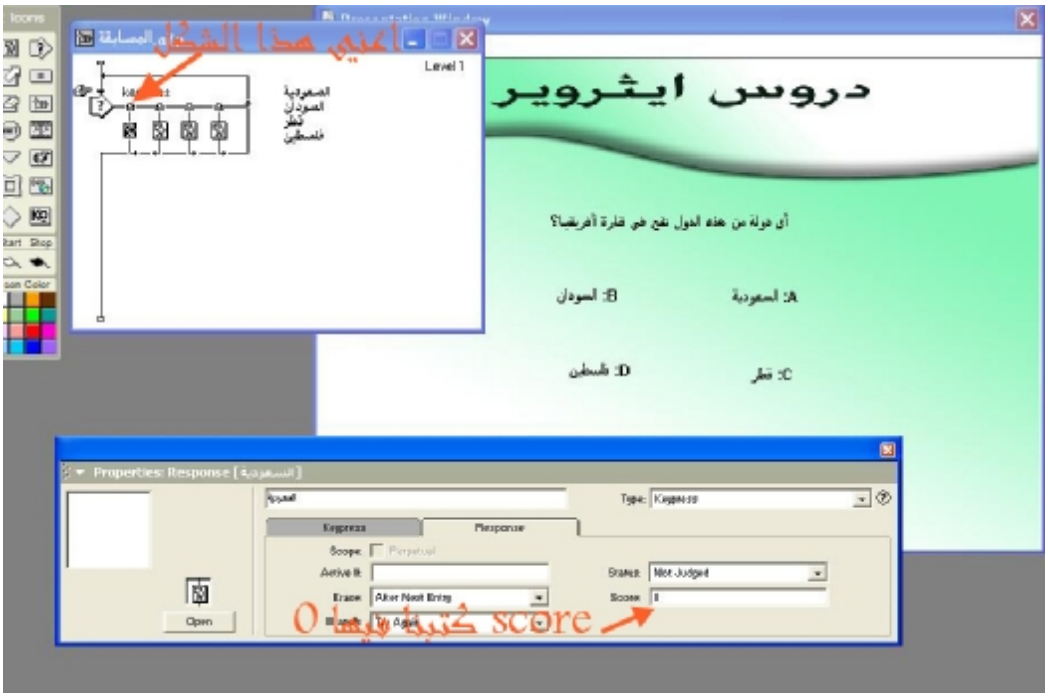


و لكي يتفاعل معه المستخدم اكثر دعنا نضيف للمسابقة score او نقاط أي عند الاجابة الصحيحة يضيف لك نقاط

اذهب الي variable ثم اضف المتغير totalscore للمشروع و ذلك بالنقر مرتين علي totalscore انظر الصورة

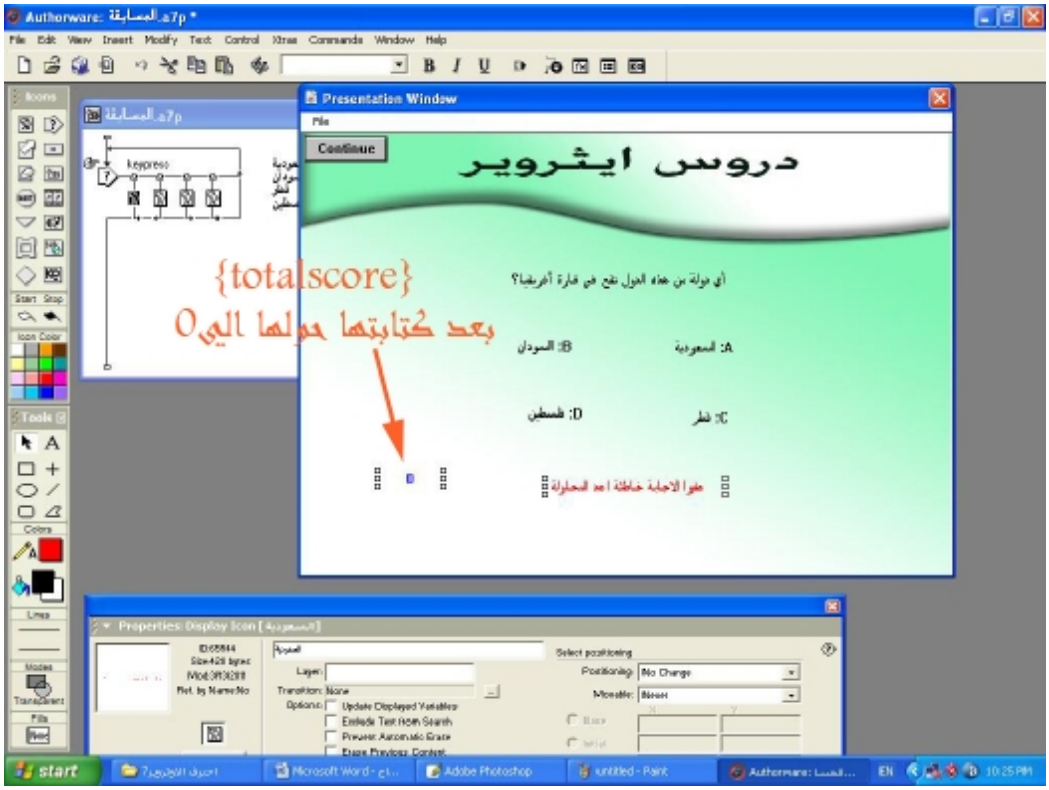


ثم اغلق نافذة variable و بعدها اذهب الي الdisplay icon التي سميناها السعودية و حدد الشكل الصغير الذي فوقها و من خصائصه في الkeypress اختار الخاصية score و اكتب فيها 0 (صفر) لأن الإجابة خاطئة



ثم بعد ذلك افتح الdisplay icon الذي سمينا السعودية و لا تنسي أيضا ان فيها رسالة الخطأ ثم بأداة النص قم بكتابة {totalscore} (اكتب هذا النص كما هو بين القوسين المربعين) أي المتغير الذي عرفناه لاحظ عند كتابتك لهذا النص قام البرنامج بتحويله الي الرقم 0 (صفر) مباشرة

انظر الصورة ادناه



قم بتطبيق هذه الخطوات علي بقية الاجابات او الخيارات الباقية و في الاجابة الصحيحة (السودان) اكتب في الخانة score العدد 10 بدلا من 0 ثم نفذ انظر الي ما قمت بعمله يعرض لنا هذه الصورة في حالة الاجابة خاطئة

و في حالة الاجابة صحيحة يعرض لنا هذه الصورة

و كما قلت لكم احفظوا هذا المشروع لأننا سنعمل عليه في الدروس القادمة إن شاء الله

و آسف علي الاطالة لكن هذا الجزء من الكتاب يستلزم ذلك لذا سامحوني

للاستفسار و التواصل abdalla-9@hotmail.com

و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

الدرس الثامن:

Text entry

في هذا الدرس إن شاء الله سنتعرف علي الخيار text entry افتح المشروع السابق و حدد كل الكائنات و اجمعها في مجموعة group و ذلك كما تعلمنا او بعد تحديدها اضغط علي ctrl+g (اختصار group) وسمي المجموعة keypress باسم الدرس السابق (سيقوم البرنامج بتسمية المجموعة keypress تلقائيا)

(نريد كتابة نفس السؤال السابق و لكن طريقة الاجابة هنا تختلف حيث يقوم المستخدم بإدخال الاجابة الصحيحة في مربع نص ثم يضغط المفتاح enter)

الآن دعونا نبدأ الدرس ادرج interaction icon و سمه text entry و انقر عليه نقرتين و ادرج فيه صورة و قم بكتابة السؤال السابق و هو أي دولة من هذه الدول تقع في أفريقيا؟

- السعودية
- السودان
- قطر
- فلسطين

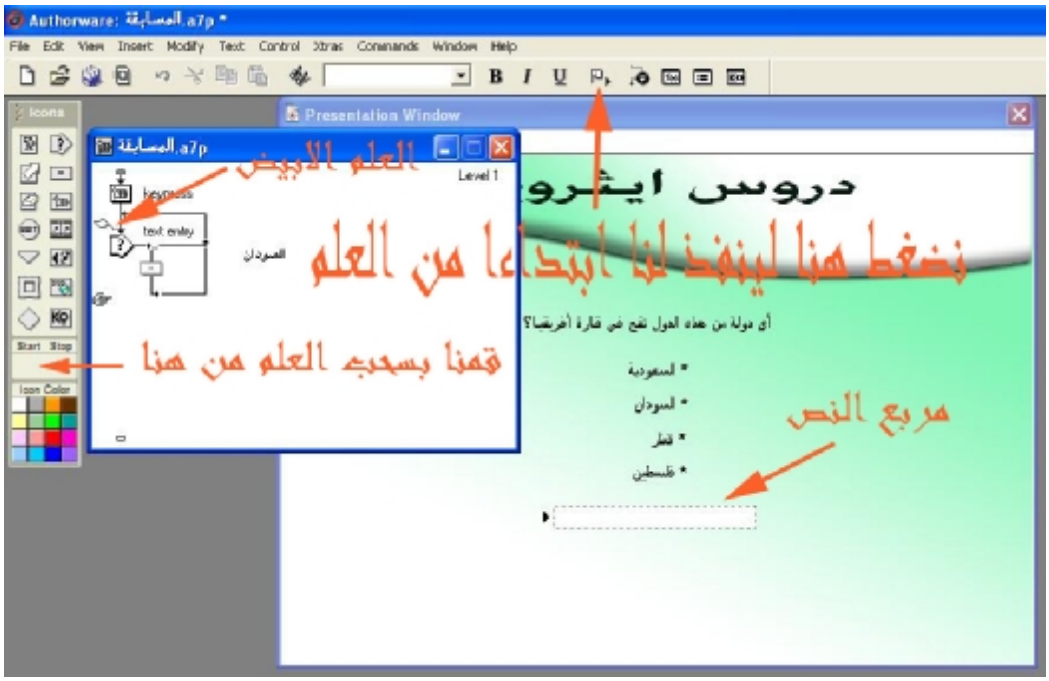
و تحت هذه الخيارات سنضع مربع نص يدخل فيه المستخدم الاجابة الصحيحة فقط.

ثم ادرج display icon وضعها يمين الinteraction و في خياراتها اختار text entry ثم اضغط ok انظر الصورة

سمي الdisplay icon السودان (سميناها السودان لأنها هي الاجابة الصحيحة و عندما يدخل المستخدم كلمة السودان فإن البرنامج يقارنها مع اسم الdisplay icon فان تطابقتا ستظهر لنا رسالة تقول ان الاجابة صحيحة)

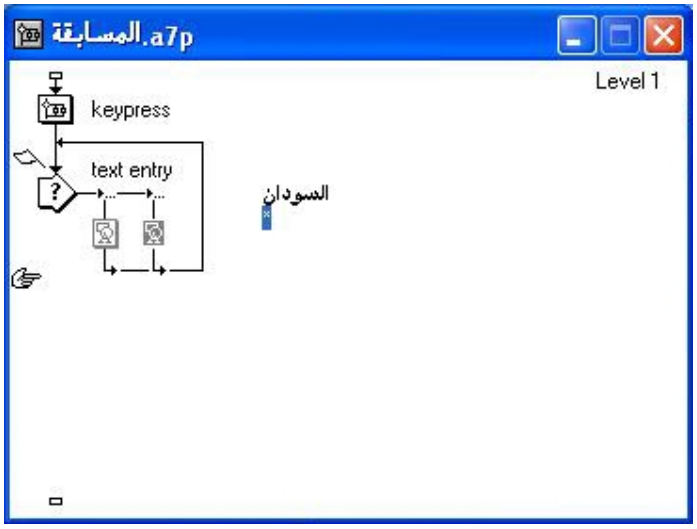
و ليظهر لنا مربع النص ننفذ البرنامج و ذلك باستخدام العلم الابيض لماذا؟ إياك أن تكون نسيت مهمة العلم الابيض

(مهمته تنفيذ البرنامج ابتداءا من مكان العلم فنحن لا نريد ان ينفذ لنا من الدرس السابق لذلك استخدمنا العلم start)



بعد ذلك قم بإيقاف مؤقت للتنفيذ و ذلك لتضع مربع النص في المكان المناسب كما في الصورة اعلاه

و الآن قم بسحب display icon اخري وضعها يمين الاولي و سميها * (سميناها * لأنه عندما يدخل المستخدم أي نص اخر غير الاجابة الصحيحة تظهر له رسالة خطأ) انظر الصورة ادناه



افتح السودان و اكتب فيها (الاجابة صحيحة)

و افتح * و اكتب فيها (عفوا الاجابة خاطئة اعد المحاولة)

و لا تنسي في حالة الاجابة الخاطئة ان تتيح للمستخدم عدة فرص للاجابة و ذلك بعمل try again و في الاجابة الصحيحة يخرج من الاجراء مباشرة و ذلك بعمل exit interaction ثم من خيارات ال interaction اختار pause before exiting و show button و كذلك لا تنسي عمل score كما تعلمنا في الدرس السابق كل هذه الخيارات شرحناها بالتفصيل في الدرس السابق لذا لا داعي لذكرها مرة ثانية

و عند التنفيذ ابتداءا من العلم الابيض في حالة الاجابة خطأ عرض لي هذه الصورة

و في حالة الاجابة صحيحة

و عندما ننفذ البرنامج من restart أي البرنامج كله (الدرس السابق و درس اليوم) و في حالة تكون الاجابتين صحيحتين سيحتوي الscore علي الرقم 20 عشرين نقطة (لأن المتغير واحد و هو {totalscore})

تمرين :

قم بعمل واجهة للمستخدم فيها كلمة مرور بحيث لو كانت صاح تظهر له رسالة تقول مرحب بك و إن كانت خطأ تقول له عفوا كلمة المرور غير صحيحة اعد المحاولة

و بذلك نكون قد انتهينا من درس اليوم احفظ المشروع لأننا سنواصل فيه في الدرس القادم إن شاء الله

و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

الدرس التاسع:

Hot Spot

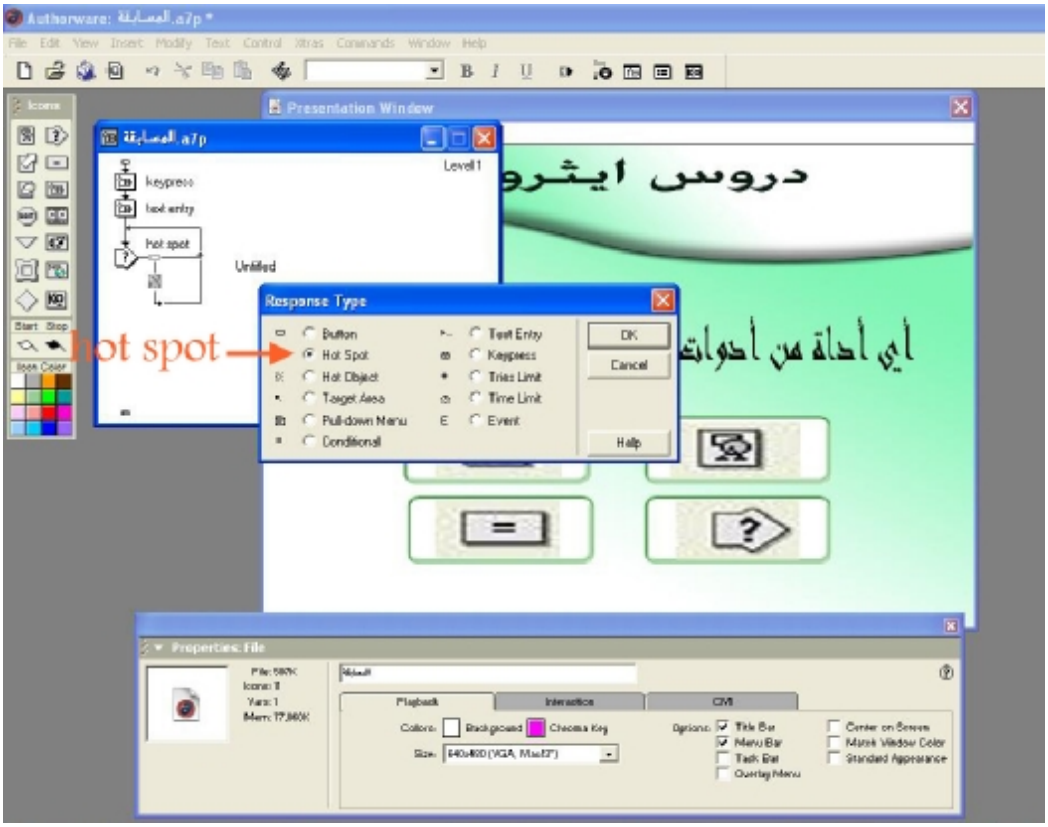
في هذا الدرس إن شاء الله سنتعرف علي الخيار hot spot او المنطقة الساخنة (أي عند دخول مؤشر الماوس في هذه المنطقة يكون قابل لتلقي الامر من المستخدم)

(بما أننا سنتعامل مع منطقة ساخنة لذلك من الافضل استخدام صورة و نكتب فيها السؤال و الاجابات و حبذا لو قمت بعمل صورة بأحدي برامج الرسوم كالصورة ادناه)

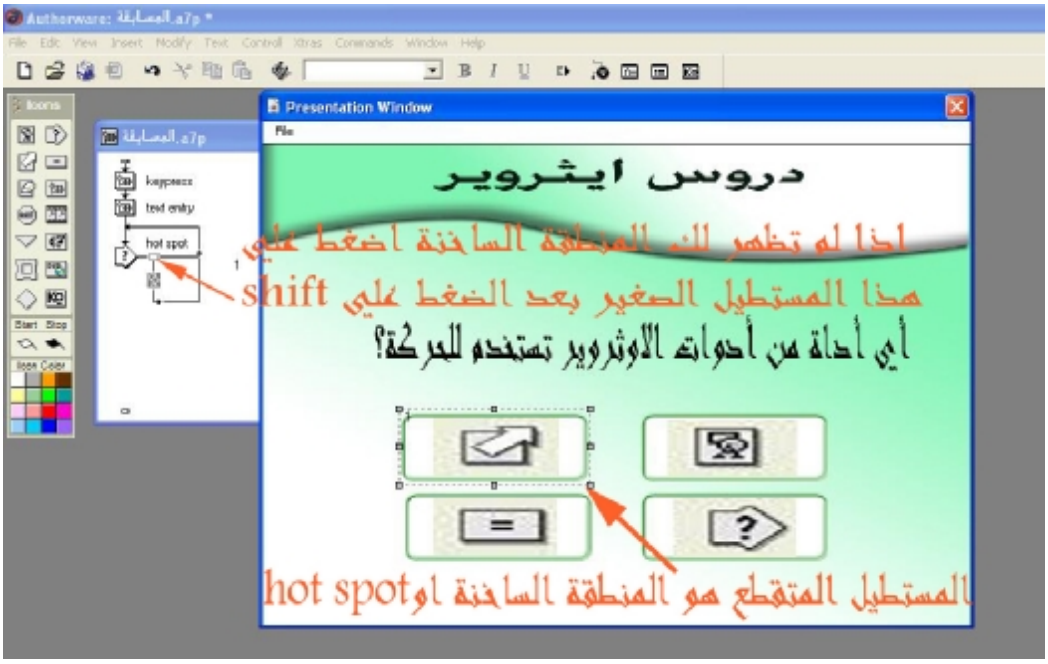
كما تلاحظ من الصورة اعلاه فاننا سنقوم بعمل اربعة hot spot حول كل إجابة (و من الصورة فإنك تعرف الاجابة الصحيحة أليس كذلك؟)

افتح المشروع السابق و قم بتحديد كائنات الدرس السابق و اجمعها في group (كما فعلنا لكائنات الدرس الاسبق)

ثم ادرج interaction و سمه hot spot انقر عليه مرتين ثم ادرج الصورة التي قمنا بتصميمها بعد ذلك ادرج display icon يمين الinteraction و من الخيارات اختار الخيار hot spot ثم اضغط ok انظر الصورة ادناه

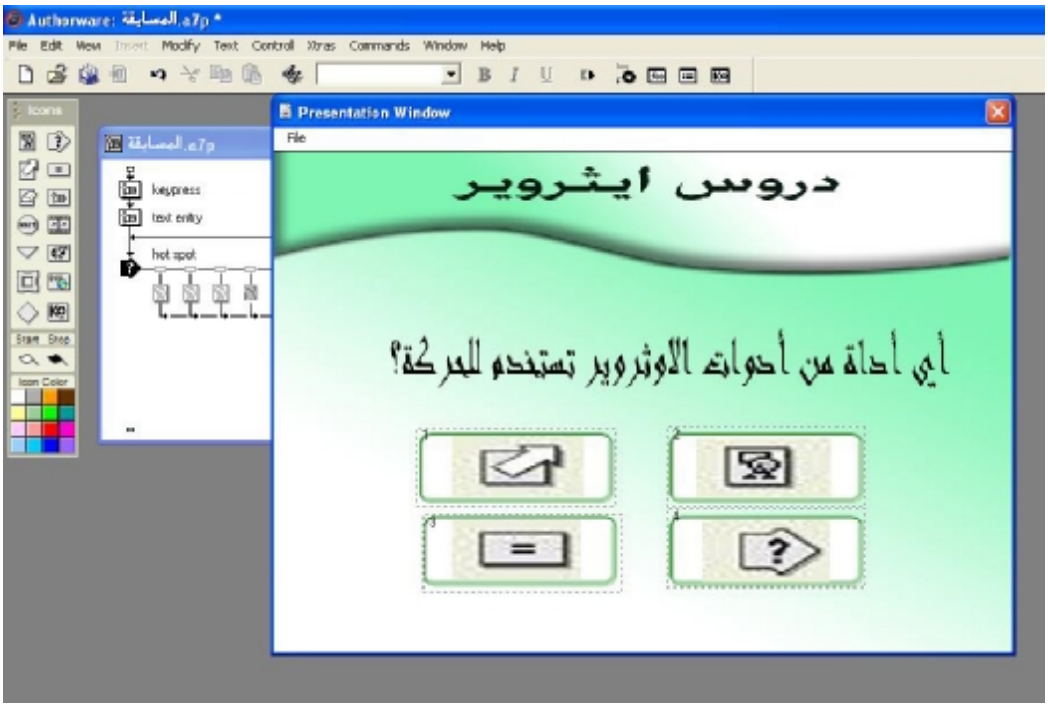


قم بتسمية ال display icon ب 1 لاحظ ان البرنامج اضاف المنطقة الساخنة و يمكنك تحريكها إذن حركها و ضعها فوق الاجابة الصحيحة (اذا صعب عليك تحريكها فبإستطاعتك أن تحركها بواسطة الاسهم من لوحة المفاتيح)انظر الصورة ادناه



بعدها ادرج ثلاثة display icon يمين الاولي و سمهم 2 و3 و4 (للثلاثة اجابات الخاطئة) ثم ضعهم فوق الاجابات الخاطئة

انظر الي الصورة التالية



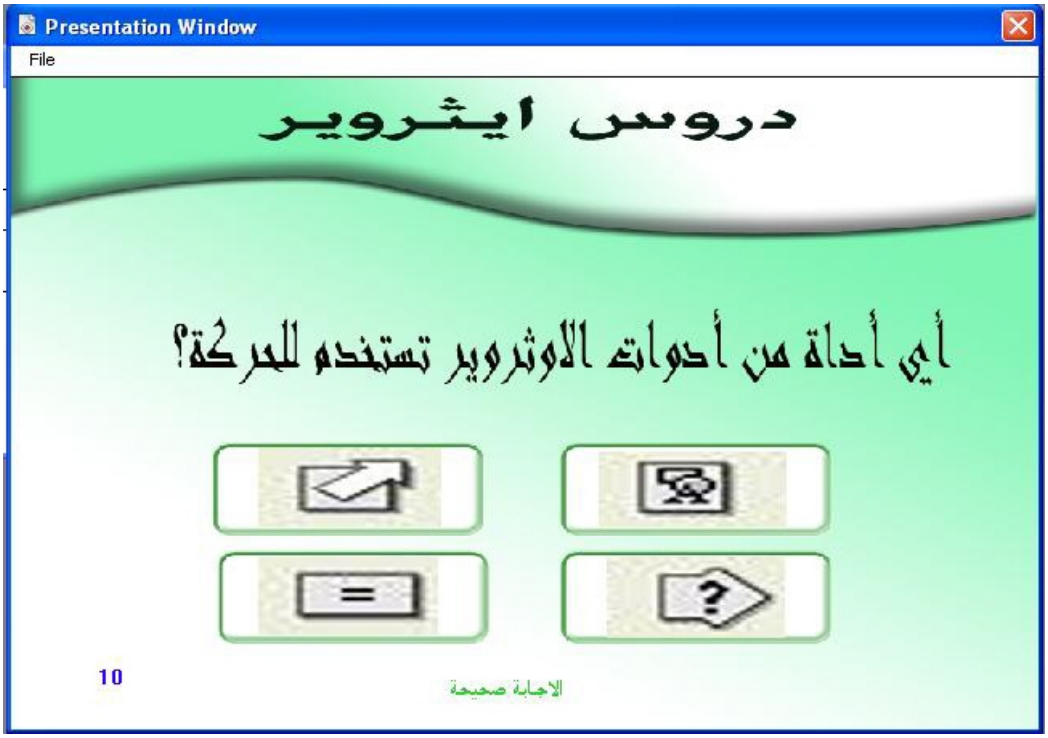
اذهب الي 1 و هي التي وضعناها فوق الاجابة الصحيحة ثم انقر عليها مرتين و اكتب فيها الاجابة صحيحة و افتح 2 و3 و 4 و اكتب فيهم عفوا الاجابة خاطئة اعد المحاولة

و ايضا اذكرك بأنه في الاجابات الخاطئة اعمل try again ليعيد المحاولة عدة مرات و في الاجابة الصحيحة قم بعمل exit interaction و لا تنسي من تصحيح pause before exit interaction و show button كما تعلمنا

و يمكنك عمل score ايضا ثم قم بالتنفيذ بواسطة العلم الابيض او start icon

و قم بتغيير شكل الماوس عندما يمر علي المناطق الساخنة و ذلك باعطاءه شكل اليد كما عرفنا سابقا انظر الصورة ادناه

ثم نفذ لتري النتيجة انظر الي ما قمت بعمله في حالة الاجابة صحيحة



و في حالة الاجابة خاطئة

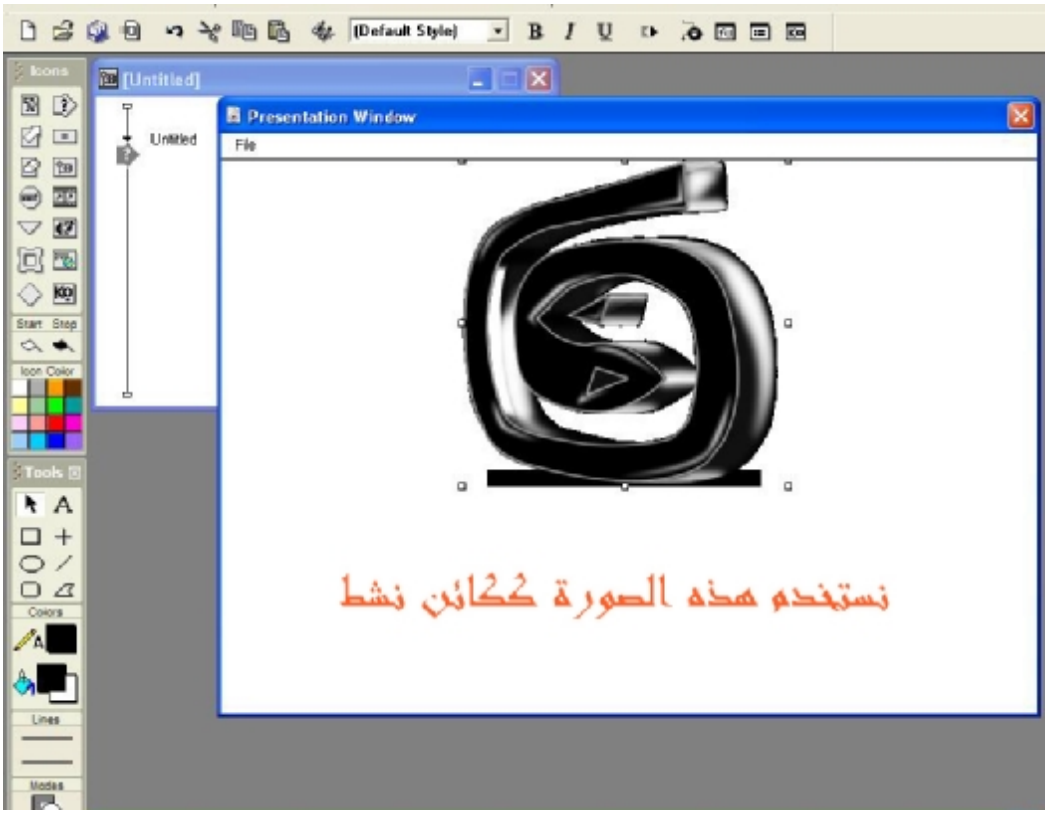
بعد ذلك يمكنك تنفيذ المشروع كله أي ابتداءا من الدرسين السابقين و ذلك من restart و في حالة تكون جميع الاجابات صحيحة سيحتوي الscore علي الرقم 30 لماذا؟

لا تنسي دائما ان التطبيق في البرامج العملية من اهم سبل الابداع و التميز لذلك اكثر منه

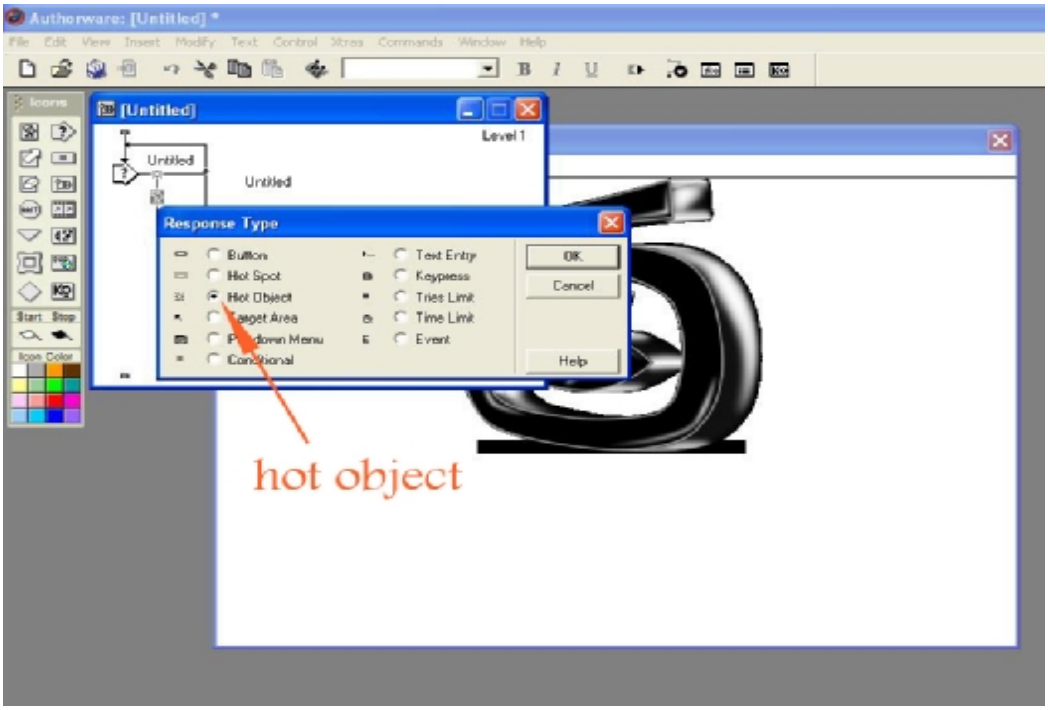
ملحق :

Hot object

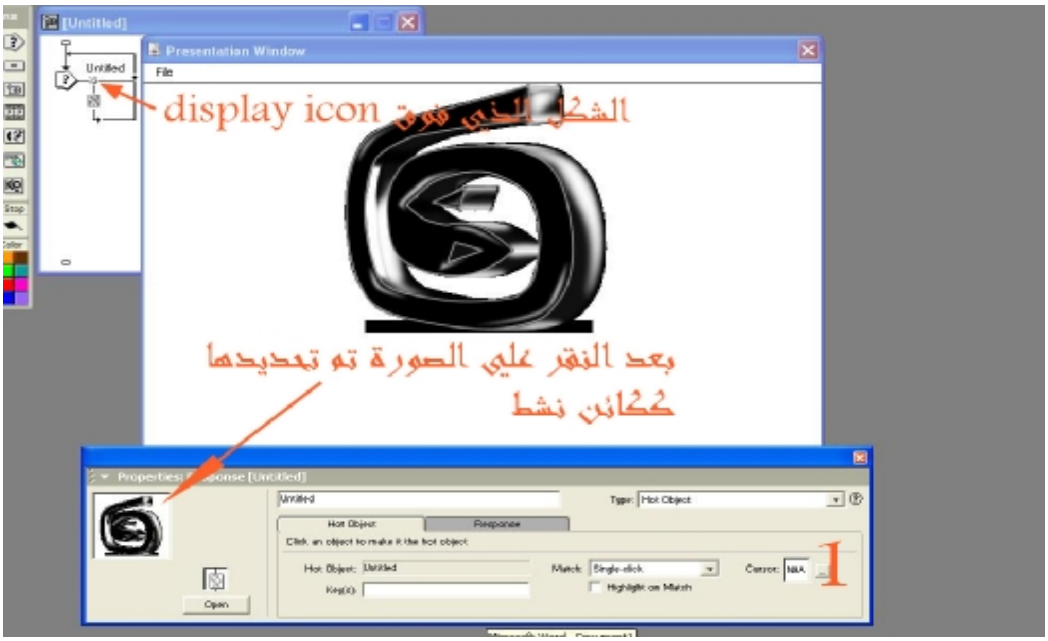
او الكائن النشط نطبق فيه مثال بسيط افتح مشروع جديد ادرج interaction ثم انقر عليها مرتين ادرج فيها صورة نستخدمها ككائن نشط (hot object)



ادرج display icon وضعها يمين الinteraction و من الخيارات اختار hot object ثم اضغط ok انظر الصورة

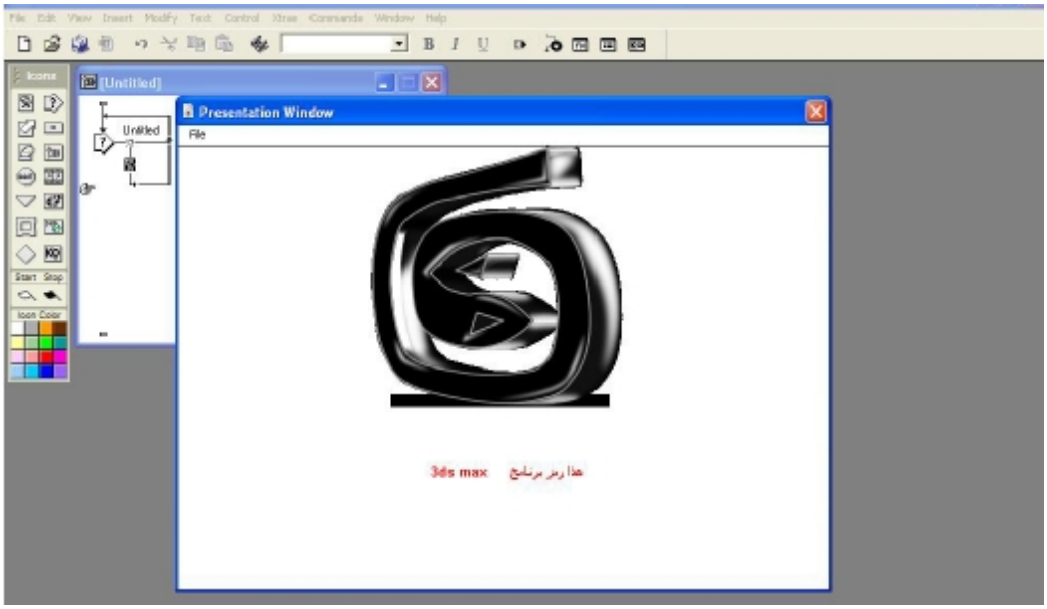


ثم حدد الشكل الذي فوق display icon و بعدها انقر علي الصورة نقرة واحدة ليتم تحديدها ككائن نشط



من 1 في الصورة اعلاه يمكننا تغيير شكل مؤشر الماوس (اختار شكل اليد)

نريد بعد الضغط علي الصورة ان يظهر لنا النص (هذا رمز برنامج 3ds max او اكتب أي نص تريد) لذا علينا ان نفتح الdisplay icon و نكتب النص بداخلها انظر الي الصورة ادناه بعد التنفيذ



تم الملحق بحمد الله

(الملحق اعلاه يطبق في مشروع جديد)

و ادعوا لي و لوالدي و للمسلمين و المسلمات بالرحمة و المغفرة هذا و صلي الله علي سيدنا محمد و علي آله و صحبه و سلم و اخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين

الدرس العاشر:

Conditional

في هذا الدرس سنتعرف إن شاء الله علي الخيارconditional و هو الخيار الشرطي أي اننا نقوم بوضع شرط

افتح المشروع السابق و قم بجمع كائنات الدرس السابق في group

ادرج interaction و سمه conditional و انقر عليه مرتين ثم قم بادراج صورة و اكتب فيه هذا السؤال

أي دولة من هذه الدول تقع في قارة أفريقيا؟

السعودية

السودان

قطر

فلسطين

(في هذا الدرس يجاوب المستخدم علي السؤال بنقرة واحدة علي الاجابة)

ثم اذهب الي variable و ادرج المتغير wordclicked

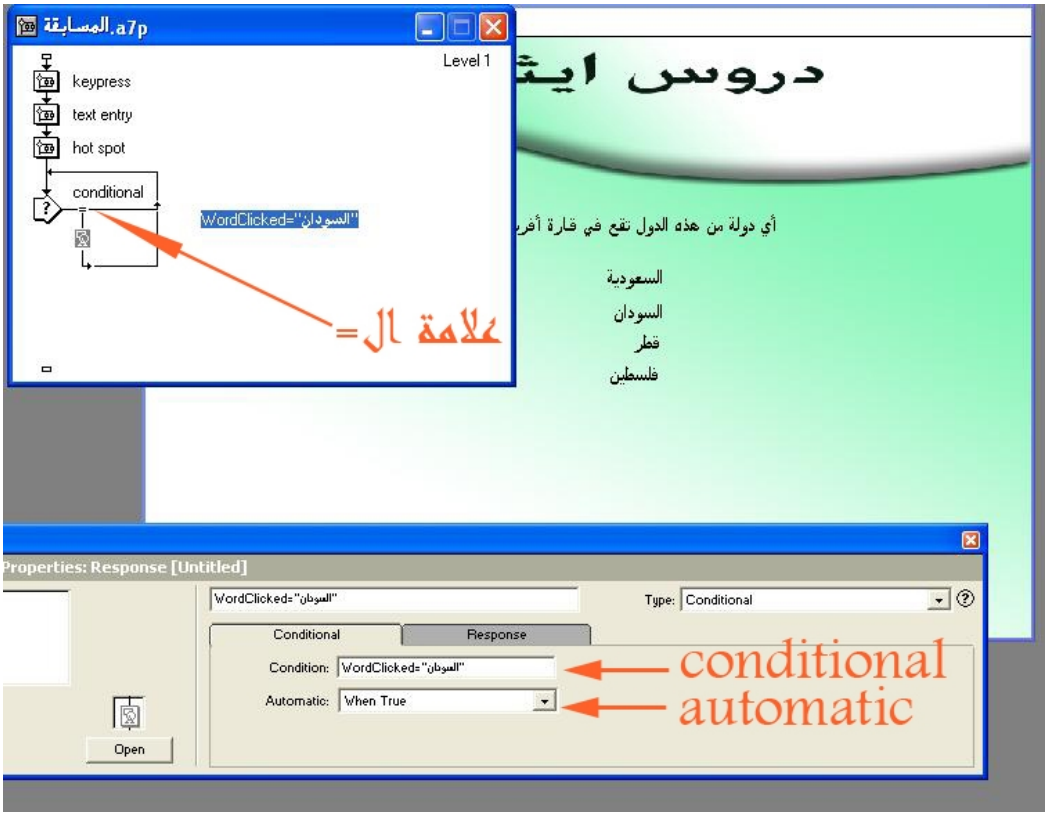
بالضغط عليه مرتين ثم اغلق نافذة variable

بعدها ادرج display icon و ضعه يمين الinteraction (لا تسميه) و من الخيارات اختار conditional انظر الصورة ادناه

حدد علامة ال= فوق الdisplay icon و من خصائصها في خانة condition اكتب "السودان"=wordclicked (لاحظ بعد كتابة الشرط قام البرنامج بتسمية الdisplay icon باسم الشرط)

و في خانة automatic اختار when true

(و بما ان السودان هي الاجابة الصحيحة قم بفتحها و اكتب فيها الاجابة صحيحة و اعمل لها exit interaction) انظر الصورة ادناه



بعد هذا ادرج ثلاثة display icon و اكتب في خانة condition لأي واحدة منهم

wordclicked="السعودية"

wordclicked="قطر"

wordclicked="فلسطين"

و بما أن جميعهم اجابات خاطئة فقم بفتحهم و اكتب الاجابة خاطئة اعد المحاولة مرة اخري و لا تنسي عمل try again لكل منهم و ايضا pause before exiting للinteraction و تصحيح الخيار show button

و كذلك لا تنسي عمل الscore

(يمكنك التنفيذ اثناء الدرس لتتأكد هل تطبق صاح و اذا كنت واثقا فنفذ عند انتهاء الدرس و أظنك كذلك)

و انظر الي ما قمت به في حالة الاجابة صحيحة

انظر في الصورة اعلاه الscore به الرقم 10 لأنني نفذت بواسطة العلم أي ابتداءا من درس اليوم و لو نفذت من restart أي من الدروس السابقة و اذا كانت كل الاجابات صحيحة فإن الscore سيحتوي علي الرقم 40 (اربعة اسئلة).

و في حالة الاجابة خاطئة انظر الصورة ادناه

و بهذا نكون قد انتهينا من درس اليوم .

اجمع كائنات هذا الدرس في group بحيث تكون كل الدروس كما في الصورة ادناه

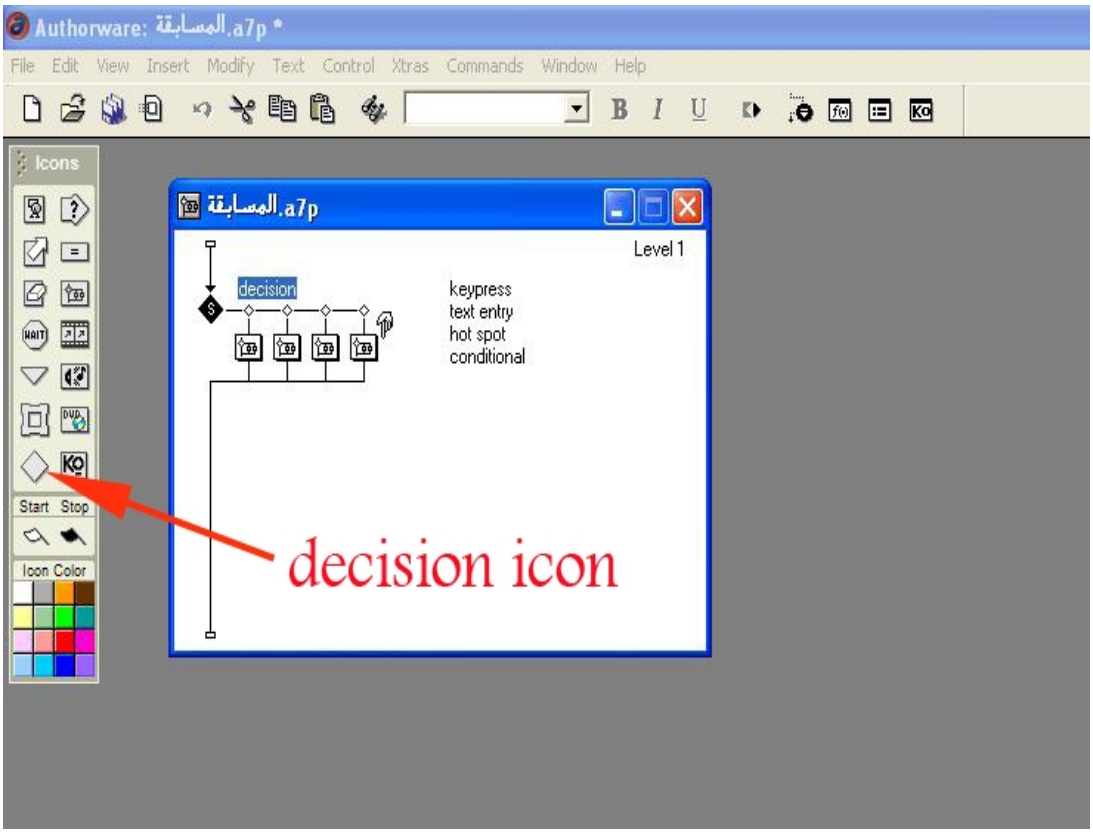
و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

الدرس الحادي عشر:

بسم الله و الحمد لله و الصلاة و السلام علي رسول الله في هذا الدرس سنتعرف علي الأداة Decision او اداة القرار و هي لا تقل أهمية عن الاداة interaction icon

هذه الاداة تستخدم لتكرار و ترتيب الاسئلة و عرضها بطريقة عشوائية او متتابعة (نريد عرض الاسئلة في الدروس السابقة بطريقة عشوائية في التنفيذ أي يقوم البرنامج بعرض الاسئلة بطريقة عشوائية بحيث لا يمكن للمستخدم تخمينها)

افتح المشروع السابق و ادرج فيه الاداة decision icon و سمها decision و حدد مجموعات الدروس السابقة ثم اعمل لها cut و ألصقها يمين الdecision كما في الصورة ادناه



حدد الdecision و سنشرح اهم خاصيتين فيه و هما Repeat و Branch كما يلي

اولا

Repeat: Don’t Repeat

Branch: Sequentialy

في هذه الحالة لا يقوم الdecision icon بتكرار الاسئلة و يعرضها بطريقة متتالية

ثانيا

Repeat: Fixed number of time

Branch: Sequentialy

في هذه الحالة يقوم بتكرارها بصورة متتالية و يكون التكرار حسب الرقم الذي نكتبه في الخانة التي اسفل Repeat

ثالثا

Repeat: Until all paths used

Branch: Sequentialy

في هذه الحالة يعرض كل الاسئلة بصورة متتابعة

رابعا

Repeat: Until all paths used

Branch: Randomly to unused path

في هذه الحالة يعرض كل الاسئلة بصورة عشوائية

خامسا

Repeat: Until all paths used

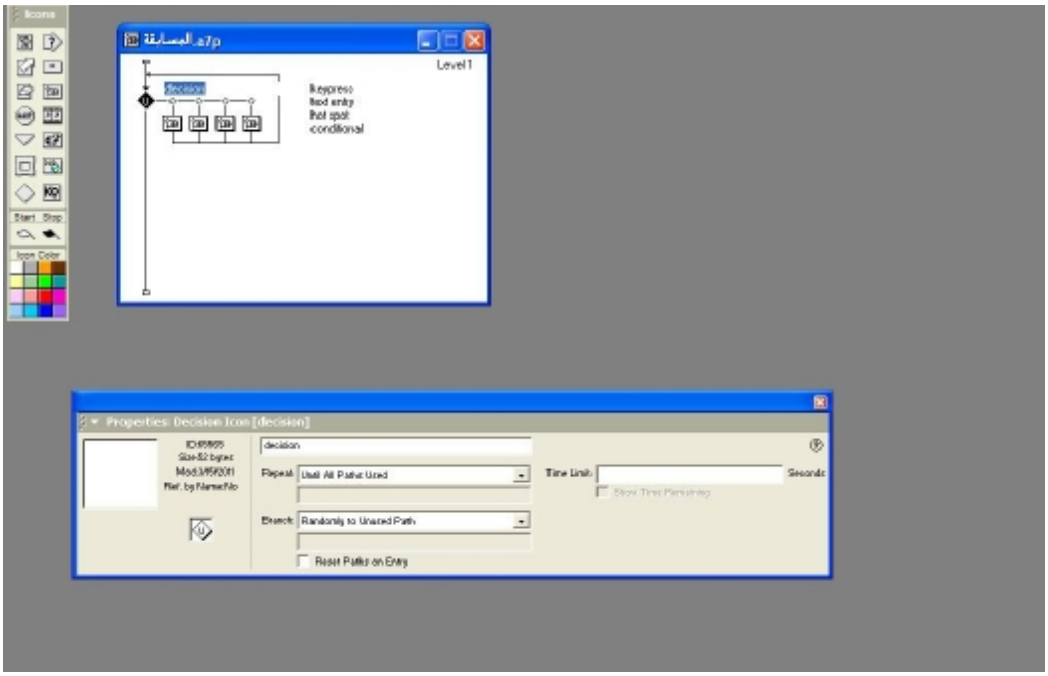
Branch: Randomly to any path

في هذه الحالة يعرض الاسئلة بشكل عشوائي و يمكن للسؤال الواحد ان يتم عرضه اكثر من مرة

بقية الحالات قم باختبارها لوحدك

عد الي المشروع و دعنا نطبق عليه الحالة الرابعة

انظر الي الصورة ادناه



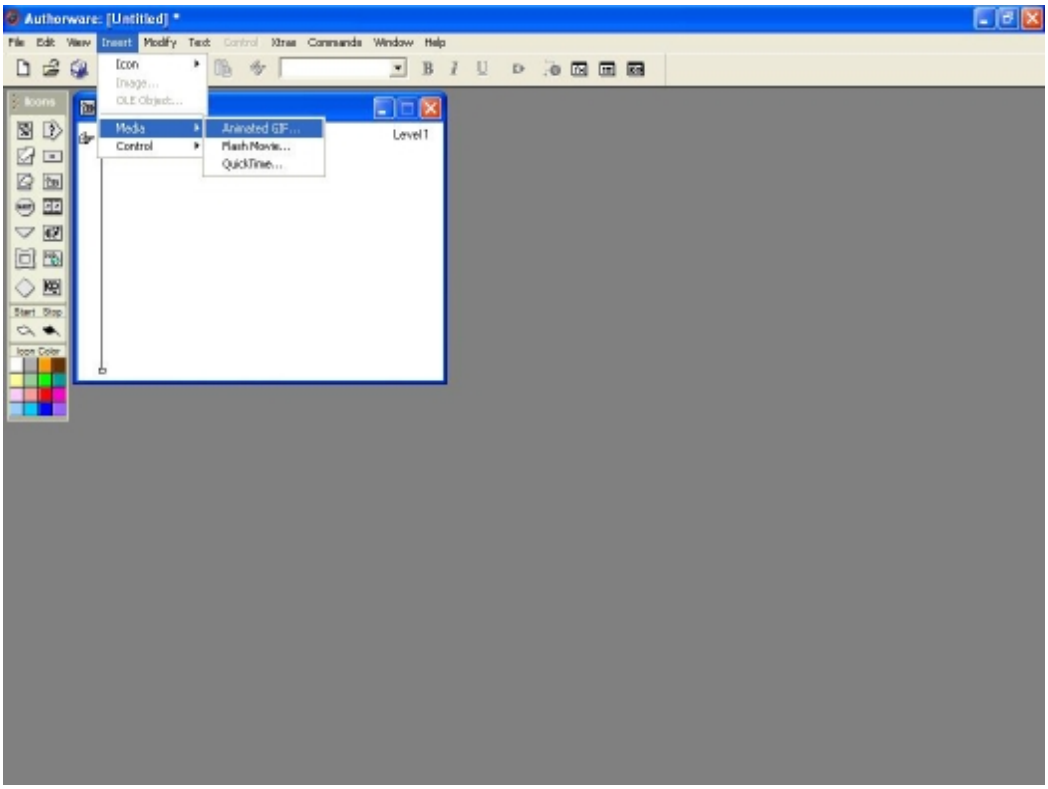
نفذ البرنامج و ستلاحظ أنه عرض لنا جميع الاسئلة بدون تكرار و بصورة عشوائية

و تقبلوا تحياتي

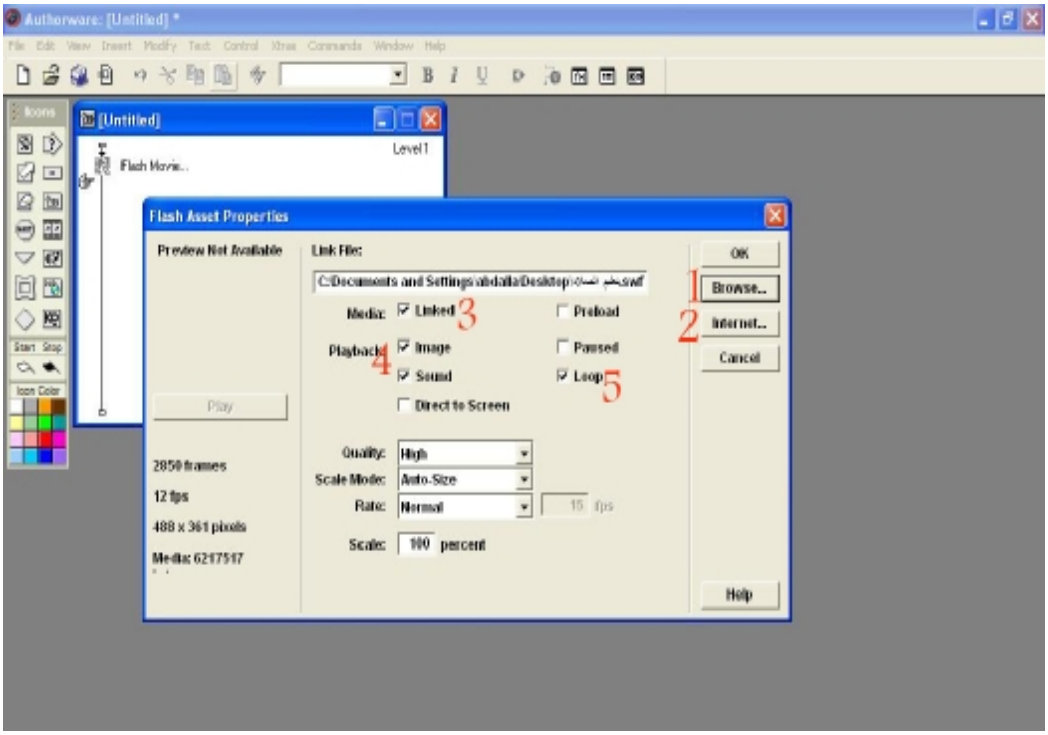
الدرس الثاني عشر:

في هذا الدرس سنتعلم إن شاء الله كيفية ادراج ملف فلاش و سنتعرف علي RTF objects editor

افتح مشروع جديد ثم اذهب الي القائمة insert و منها اختار media و منها اختار flash movie انظر الصورة ادناه



بعدها تظهر لك هذه النافذة



1- منها نحدد موقع ملف الفلاش في الجهاز ثم نقوم بادراجه

2- اذا كان ملف الفلاش في الانترنت فنكتب عنوانه بعدها نقوم بتحميله

3- يعمل ارتباط لملف الفلاش في الجهاز(أي اذا نقلنا المشروع الي جهاز اخر فلابد من نقل ملف الفلاش معه و وضعه في نفس المسار)

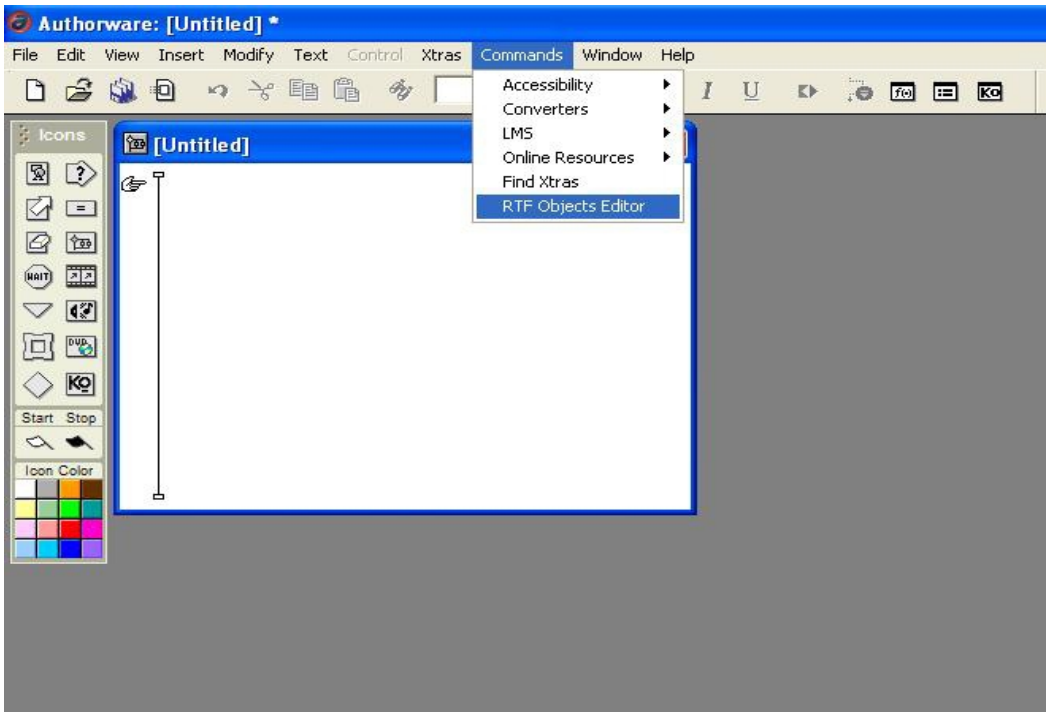
4- في image لادراج ملف الفلاش بالصور التي فيه و sound لادراجه بالاصوات التي فيه

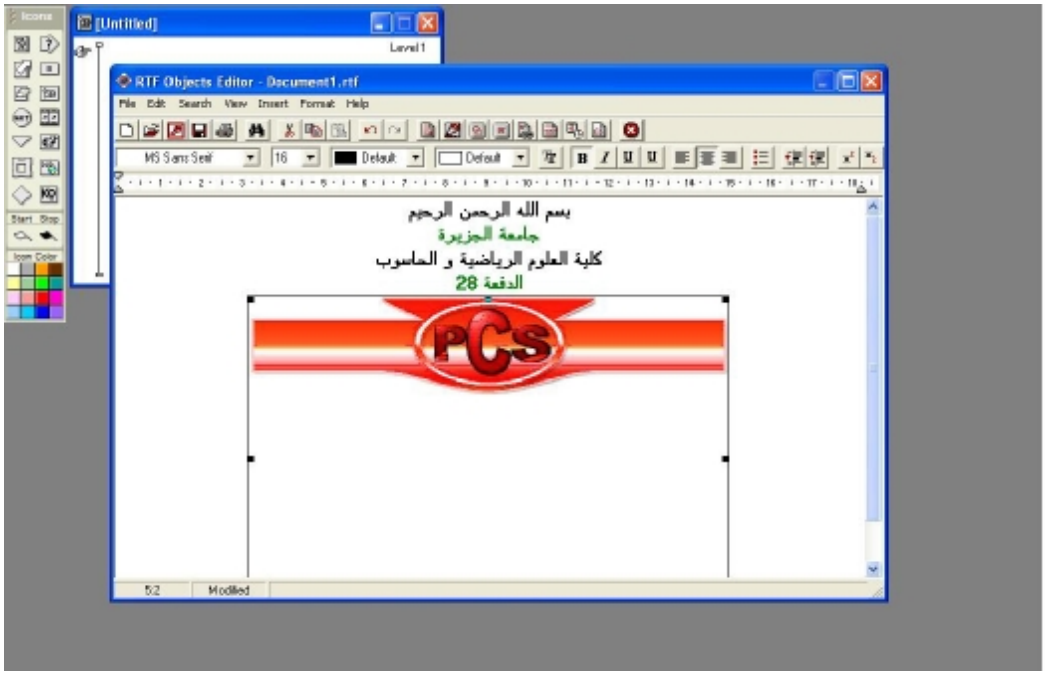
5- ليقوم بتكرار تشغيل ملف الفلاش

بعدها نضغط علي ok ثم قم بتشغيل المشروع

RTF objects editor

و هو يقوم بتحرير النصوص او إنشاء ملف نصي و لديه معظم امكانية برامج النصوص افتح مشروع جديد و من القائمة command اختار Rtf objects editor انظر الصورة

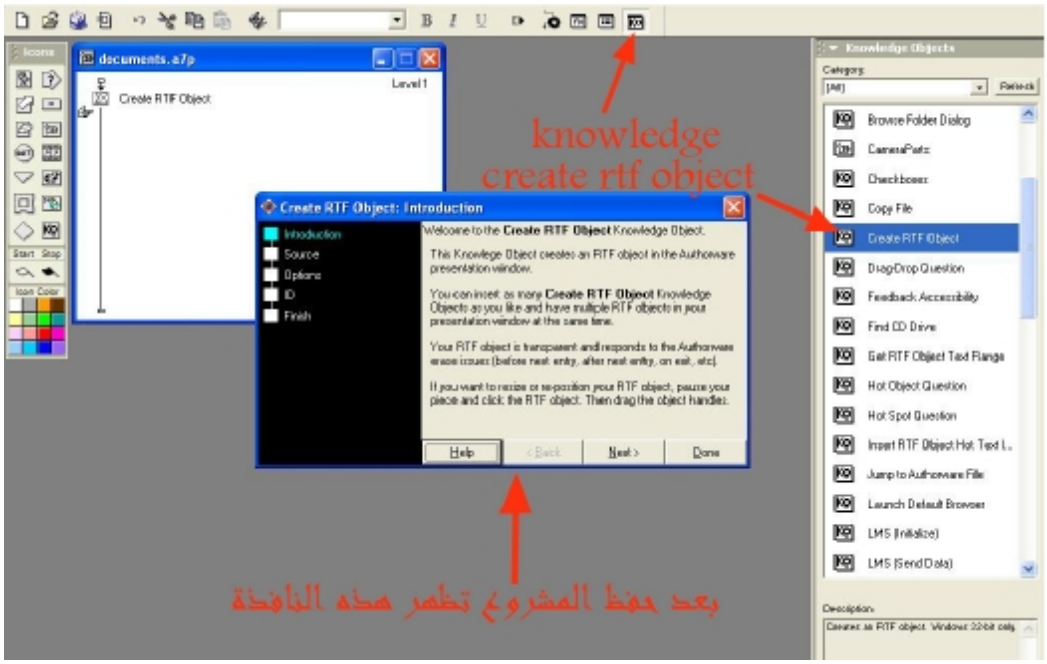




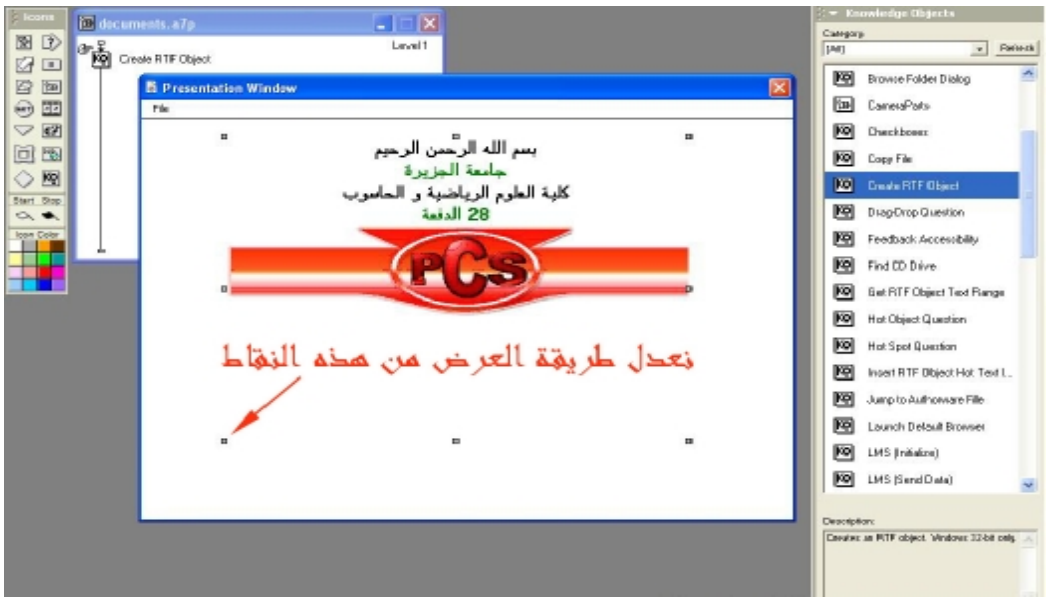
و كما ذكرت لكم فان له معظم امكانيات برامج تحرير النصوص و هذا واضح من خلال الصورة اعلاه

ثم قم بحفظه (بعد ان انشأنا الملف النصي نريد عرضه في البرنامج)

و من knowledge او كائن المعرفة و هو كما ذكرنا يحتوي علي دوال و اجراءات و كائنات معرفية جاهزة اختار create rtf object بالنقر عليه مرتين فيطلب منك حفظ المشروع و بعد ان تحفظه يعرض لك نافذة انظر الصورة ادناه

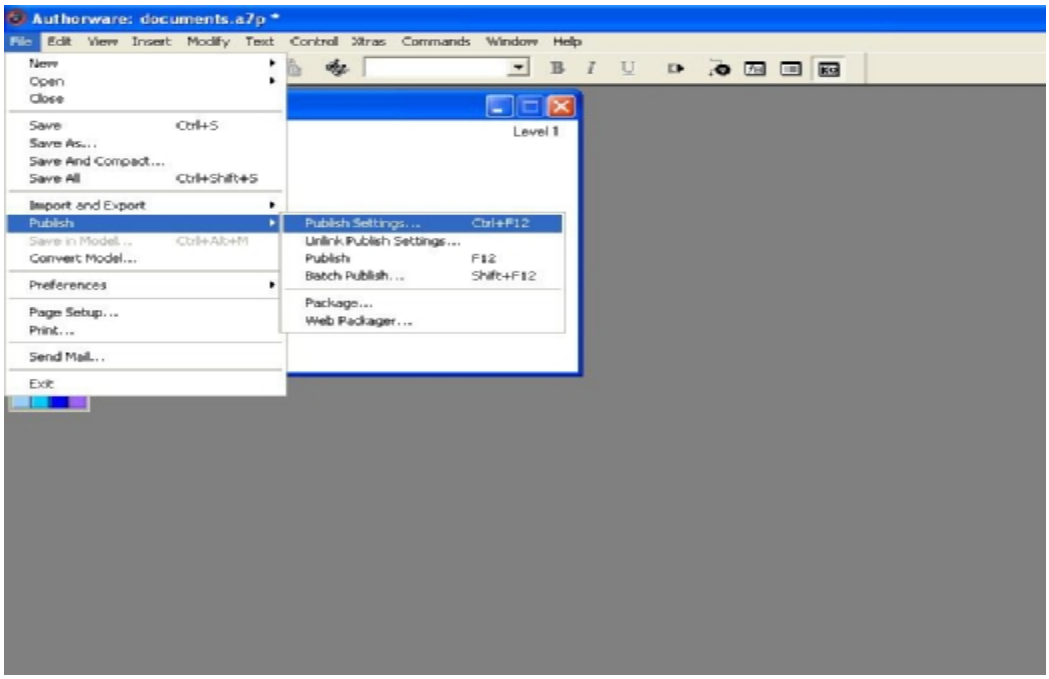


و من النافذة نضغط علي next و من الملاحظ في النافذة تحتوي علي خمسة خيارات تبدأ بالمقدمة ثم تحديد موقع ملف rtf في الجهاز ثم خيارات العرض ثم اسم متغير الrtf object ثم النهاية بعدها تظهر رسالة نضغط علي yes ثم done بعدها نقوم بتشغيل المشروع عندها يعرض لنا الملف النصي و بالنقاط التي حوله نستطيع تعديل عرضه انظر الصورة ادناه

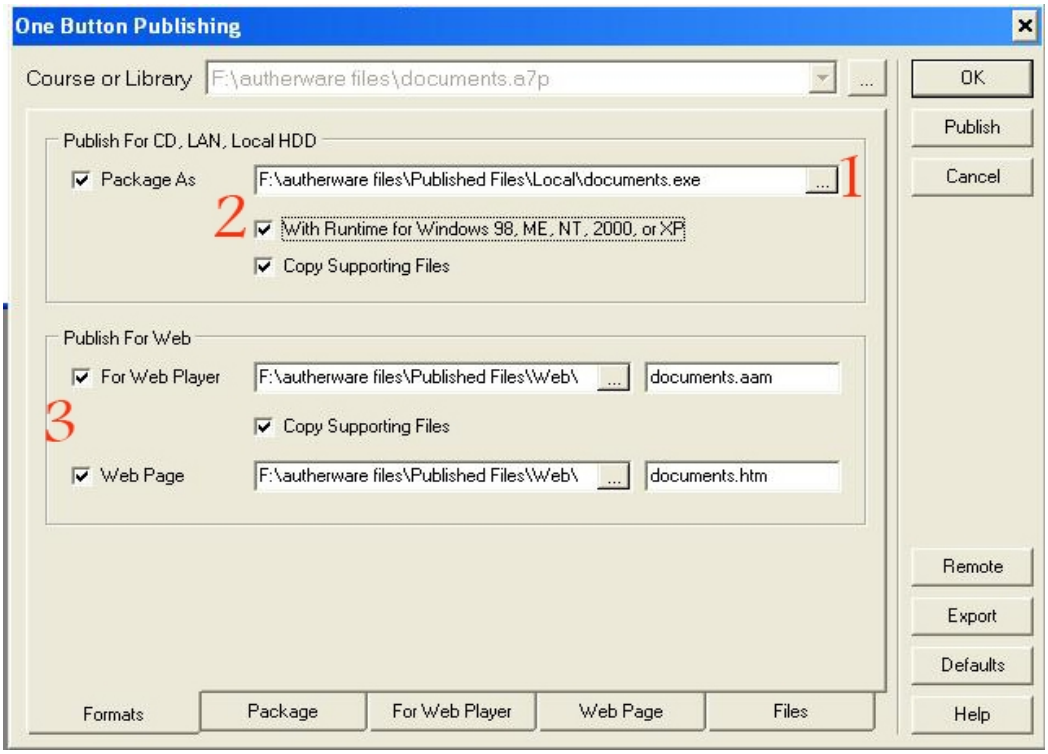


طريقة تصدير المشروع او نشر المشروع:

من القائمة file اختار publish و منها publish setting



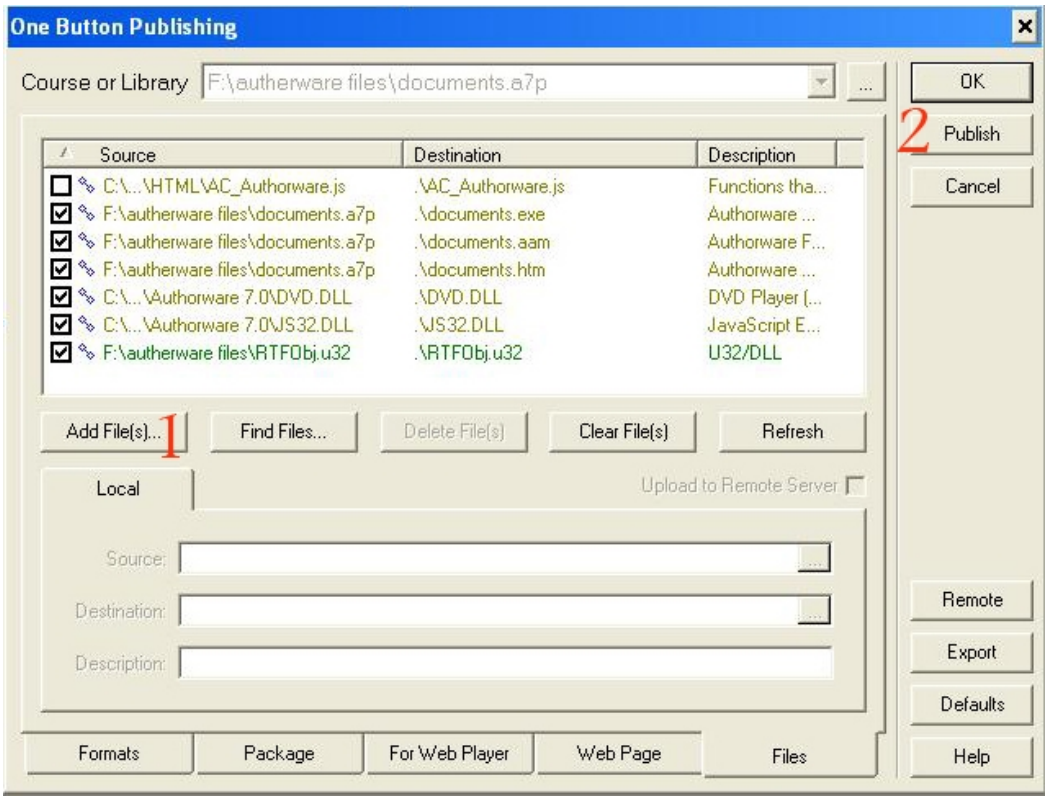
بعدها تظهر هذه النافذة



و من الصورة و في formats

1- تحديد مكان النشر
2- تصدير الملف بصيغة exe (أي ملف تنفيذي يشتغل في أي جهاز حتي لو لم يكن فيه برنامج الاوثرويز)
3- خيارات النشر كصفحة انترنت او ملف html

و بقية الخيارات بعد format ليست مهمة جدا و يمكنك معرفة وظائفها بسهولة و اما files



1- من add files نقوم باضافة الملفات التي ادرجناها في المشروع (للذين يستخدمون الامر linked عند ادراج ملف)
2- ثم نضغط publish

بعدها تظهر لنا هذه الرسالة فنضغط ok

بعدها يعرض لنا النافذة السابقة(files) ثم نضغط ok

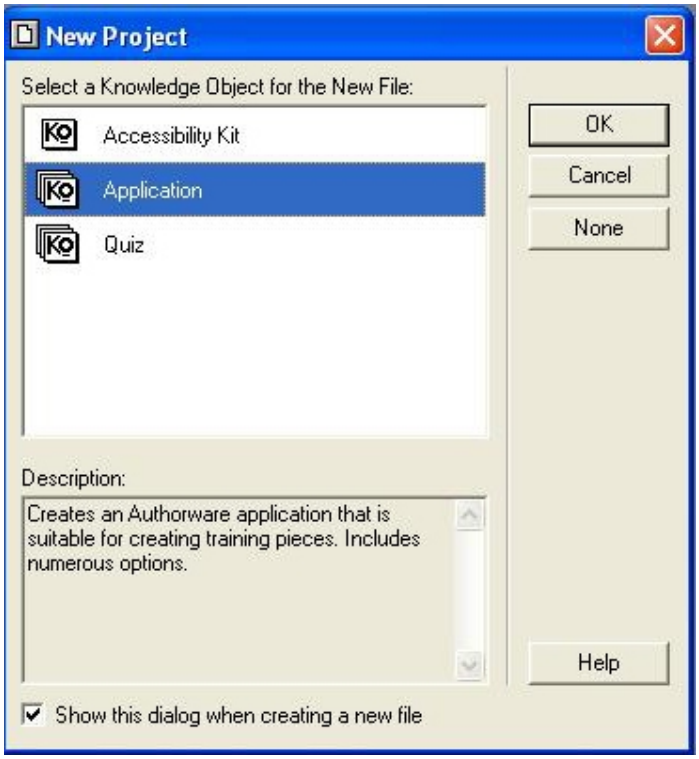
و بذلك نكون قد انتهينا من درس اليوم و لا تنسونا من دعواتكم

للتواصل و الاستفسار abdalla-9@hotmail.com

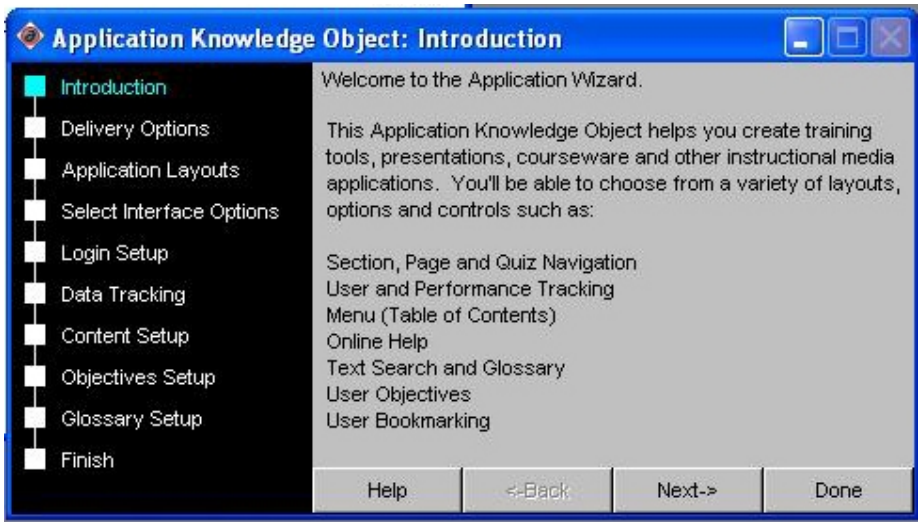
و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

الدرس الثالث عشر:

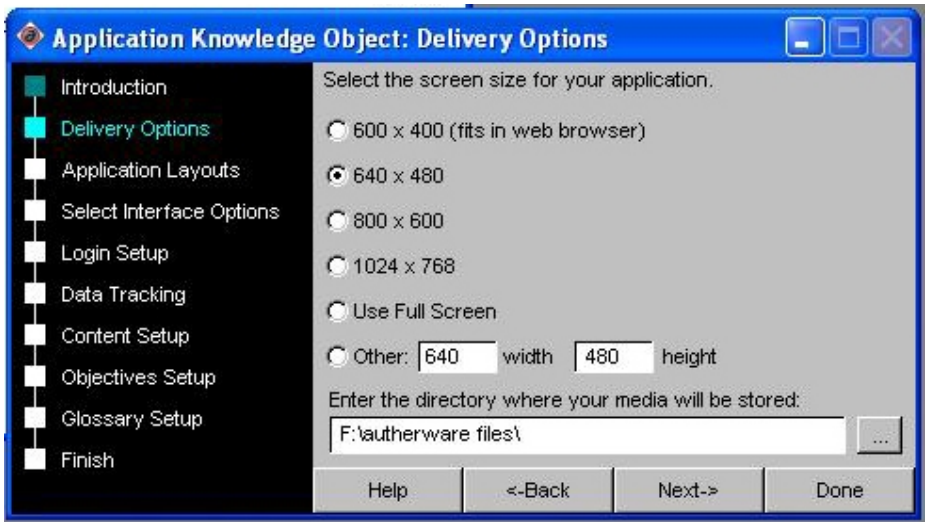
بسم الله و الحمد لله و الصلاة و السلام علي رسول الله درسنا اليوم هو application او التطبيق لابد أنك لاحظت هذه الكلمة عند فتحك لأي مشروع جديد حدد application ثم اضغط ok كما في الصورة ادناه



بعدها تظهر لك رسالة تطلب منك حفظ المشروع بعد حفظه تظهر لك هذه النافذة و هي تحتوي علي مقدمة المشروع

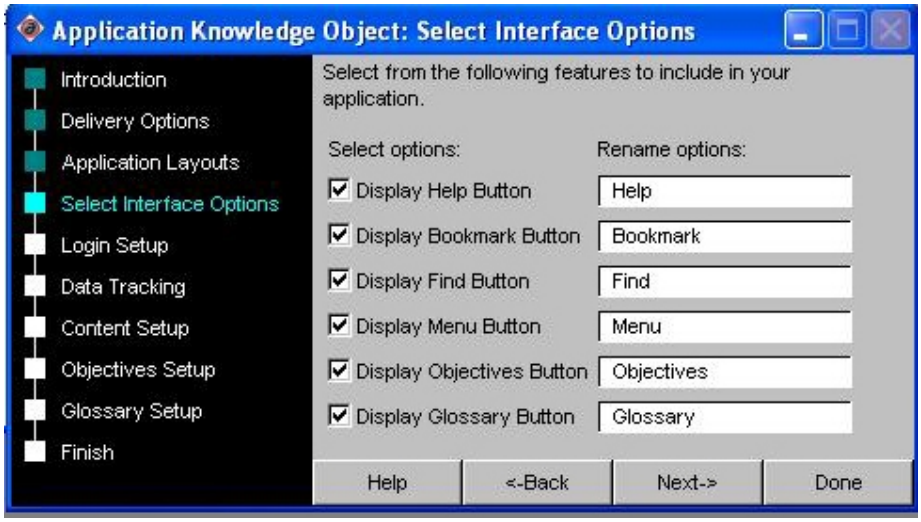


و عند الضغط علي next تظهر لك النافذة ادناه و بها تحديد حجم الشاشة و مكان حفظ المشروع في الجهاز



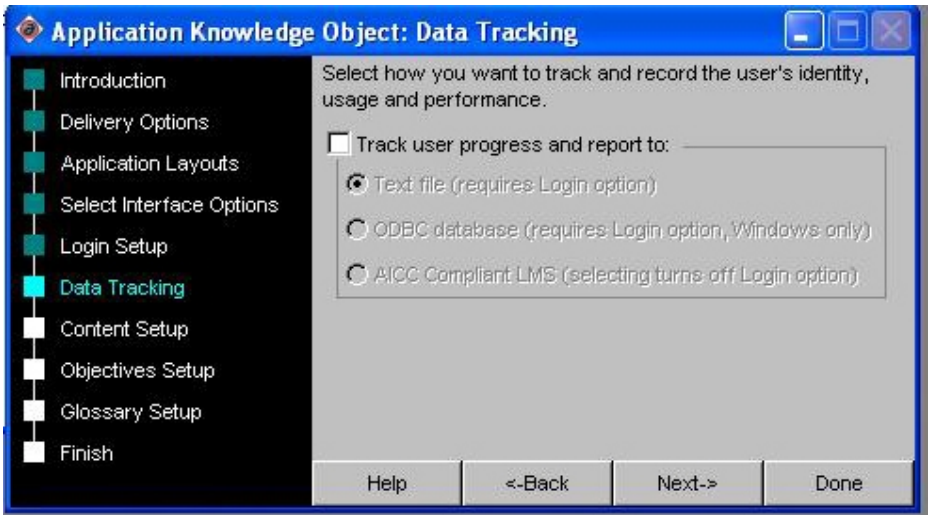
و بعد الضغط علي next تظهر لك النافذة ادناه و منها تستطيع تحديد form او نموذج المشروع و هي نماذج جاهزة اختار النموذج الذي ترغب به ثم اضغط next

و النافذة ادناه تحتوي علي خيار اظهار الازرار التي ترغب فيها في مشروعك و يمكنك اعادة تسمية الازرار

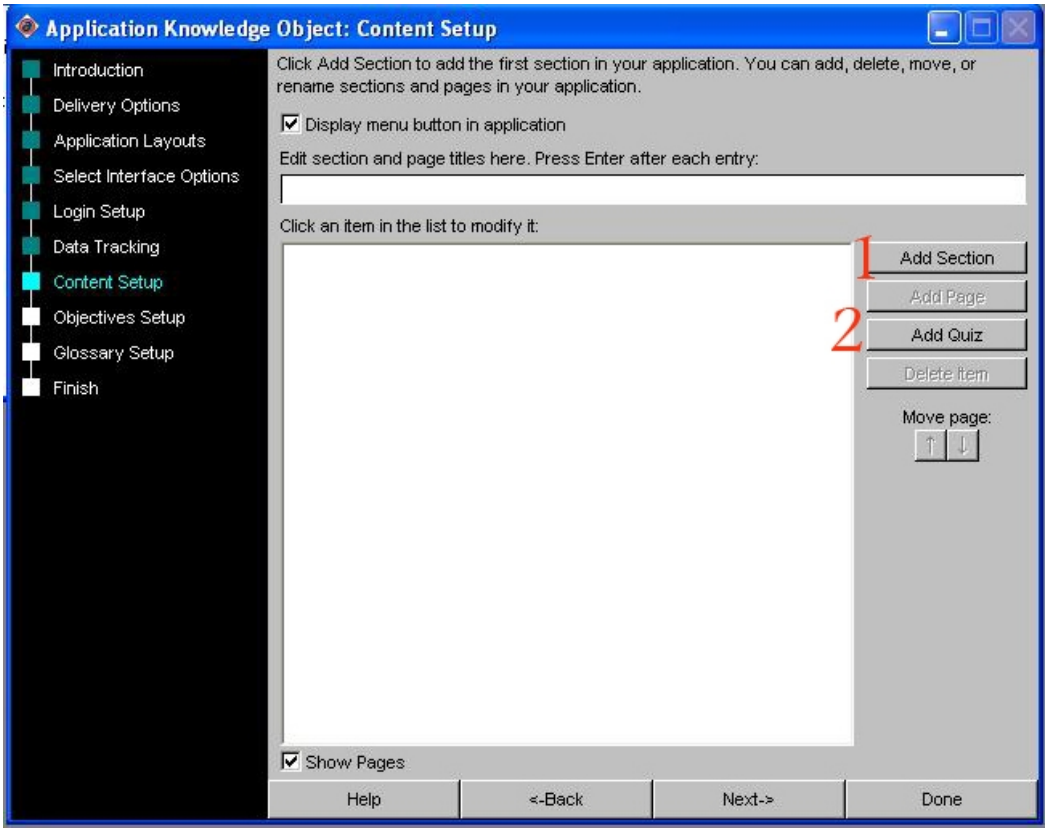


عند الضغط علي next تظهر لنا النافذة ادناه و هي عبارة عن نافذة لدخول البرنامج او login

بعد الضغط علي next تظهر لنا النافذة ادناه و فيها خيار اذا كنا نرغب في استخراج تقرير



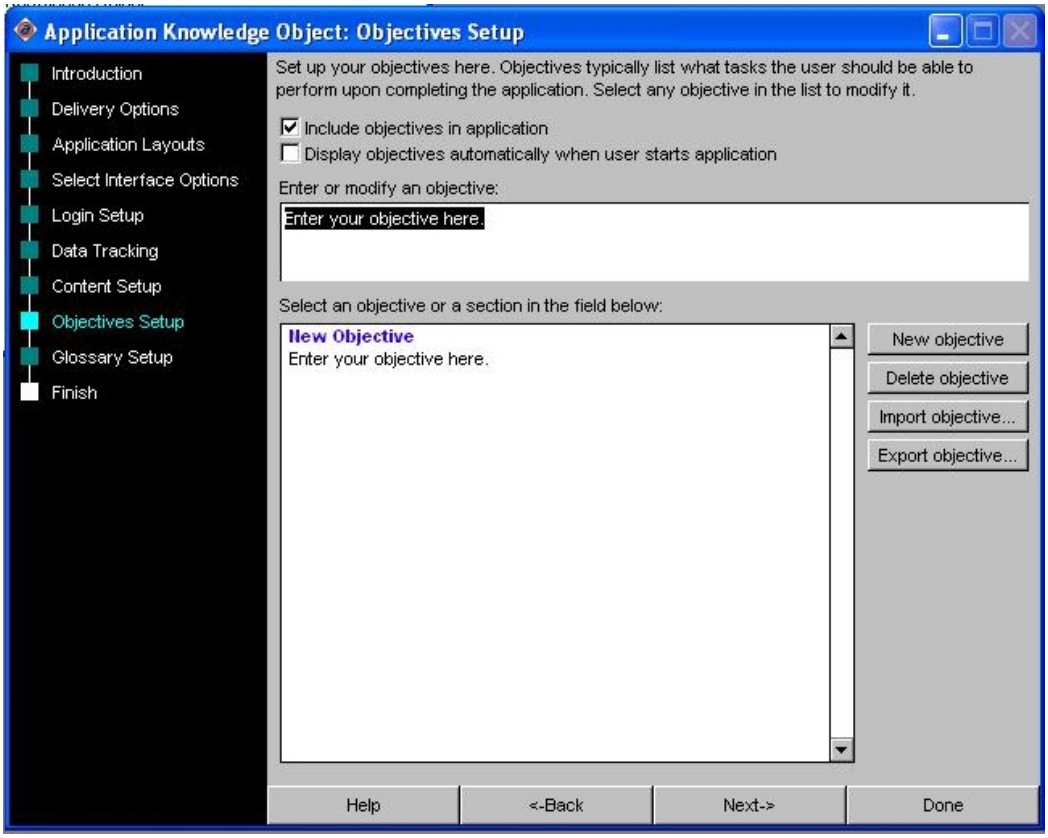
بعد الضغط علي next تظهر لنا النافذة ادناه



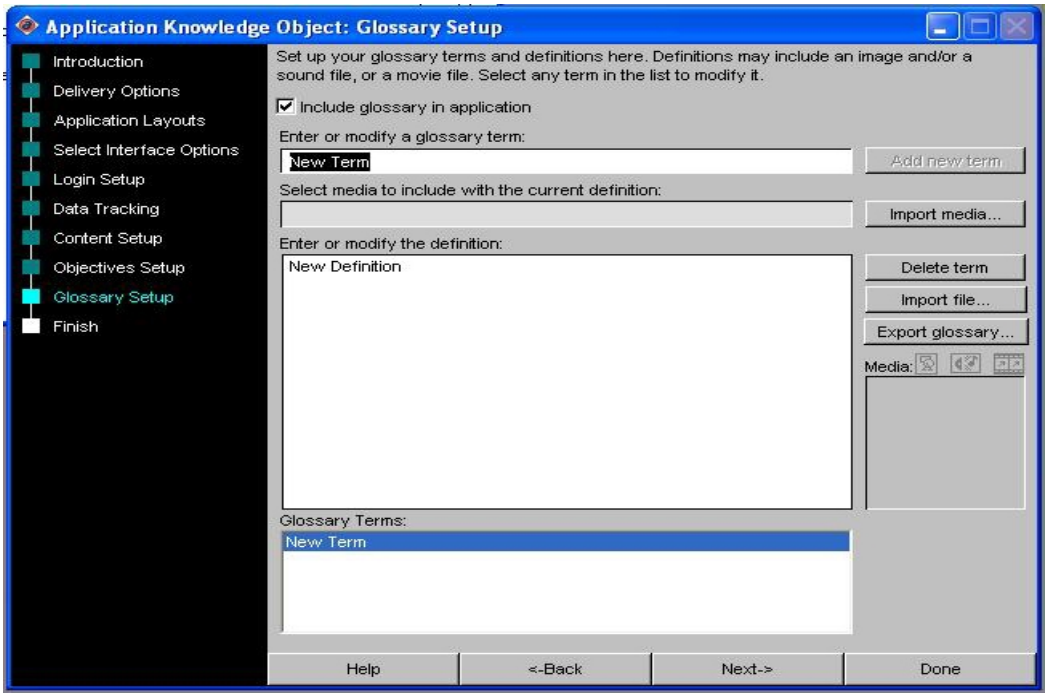
1- اذا كنا نرغب في اضافة صفحة للمشروع (framework)

2- اذا كنا نرغب في اضافة سؤال (سنعرف كيفية اضافة الاسئلة في الدرس القادم إن شاء الله)

بعدها تظهر لنا النافذة ادناه و منها يمكننا تضمين كائنات للمشروع

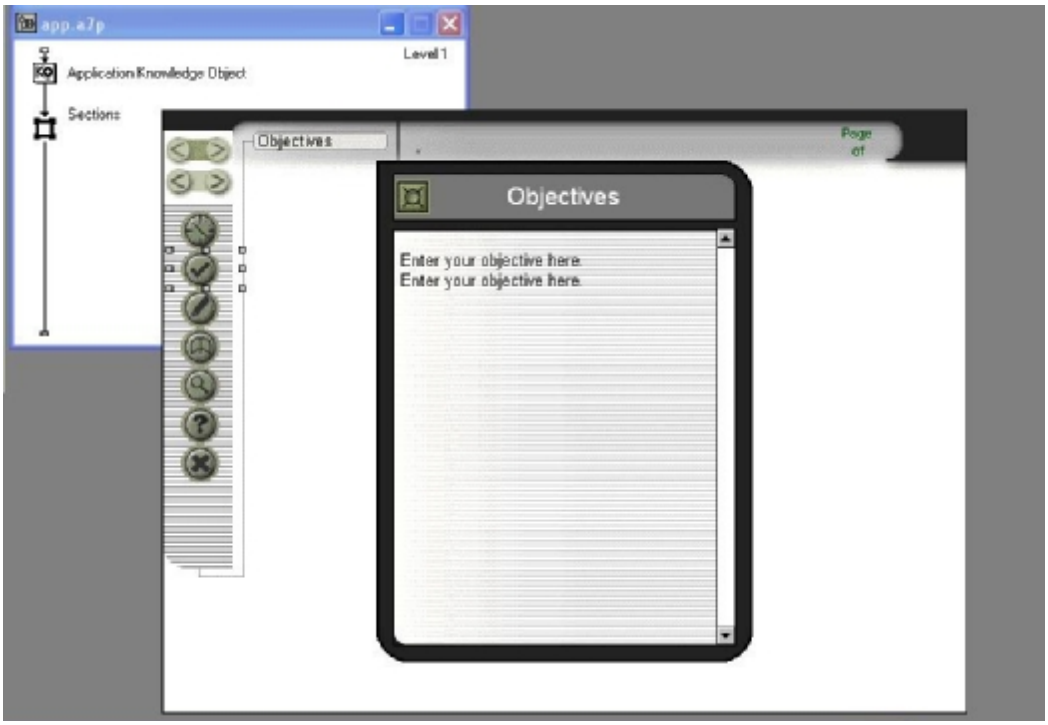


بعد الضغط علي next تظهر لنا النافذة ادناه و هي تمكننا من اضافة صورة او صوت او ملف فيديو



بعدها تظهر لنا اخر نافذة فنضغط علي Done

لاحظ قام البرنامج باضافة framework icon و سماها sections يمكنك فتحها و تعديل الكائنات كما تريد و كذلك يمكنك التعديل بعد تنفيذ المشروع ثم تضغط مرتين علي الكائن الذي تريد تعديله (pause) انظر الصورة ادناه



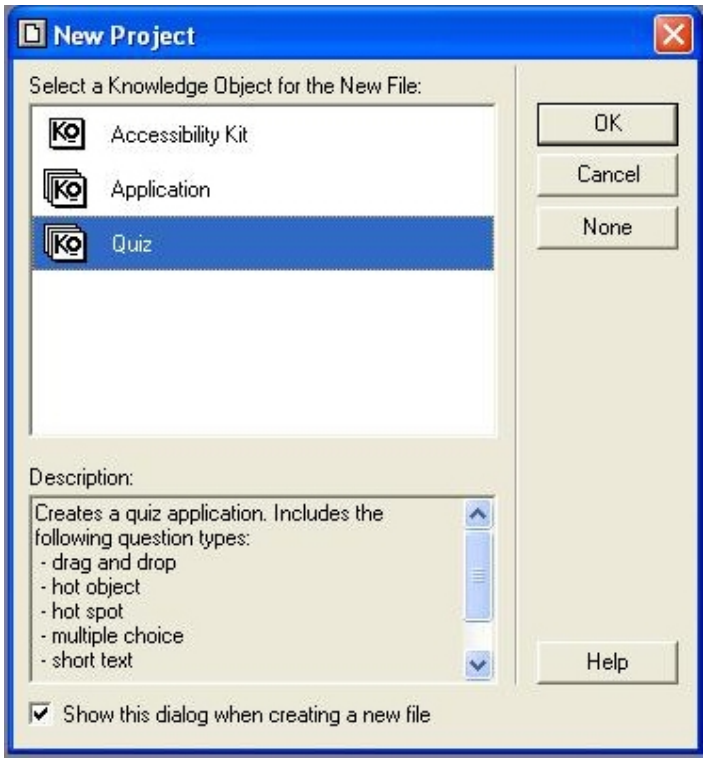
بهذا نكون قد انتهينا من درس اليوم و ادعوا لنا بالرحمة و المغفرة و لوالدينا و للمسلمين و المسلمات و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

الدرس الرابع عشر:

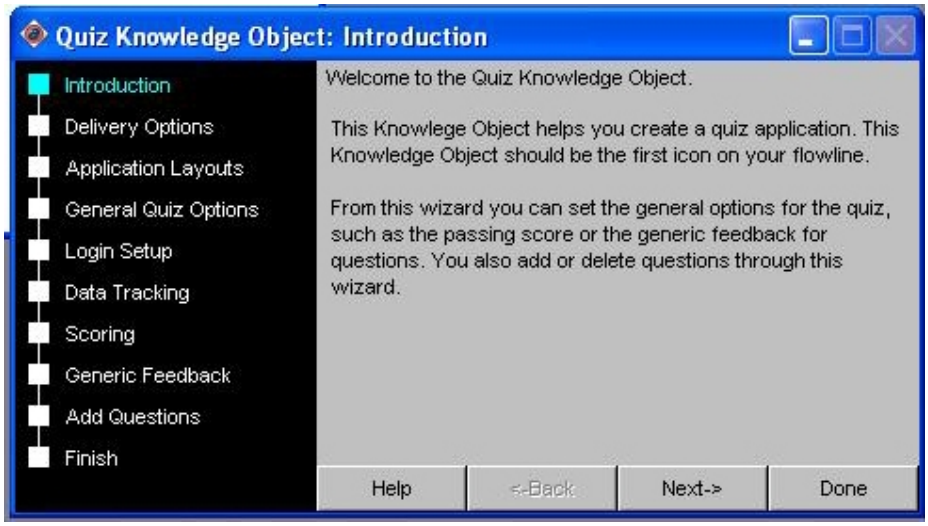
Quiz

في هذا الدرس سنتعرف إن شاء الله علي كيفية إنشاء الاسئلة و المسابقات باستخدام Quiz

بعد فتح البرنامج نختار quiz ثم نضغط ok كما في الصورة

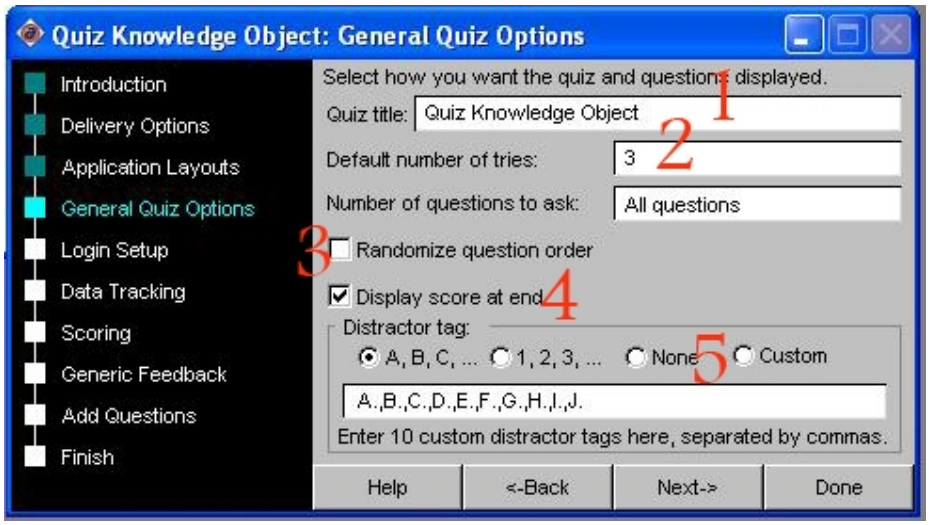


بعدها تظهر لنا رسالة تطلب منا حفظ المشروع بعد حفظه تظهر لنا النافذة ادناه



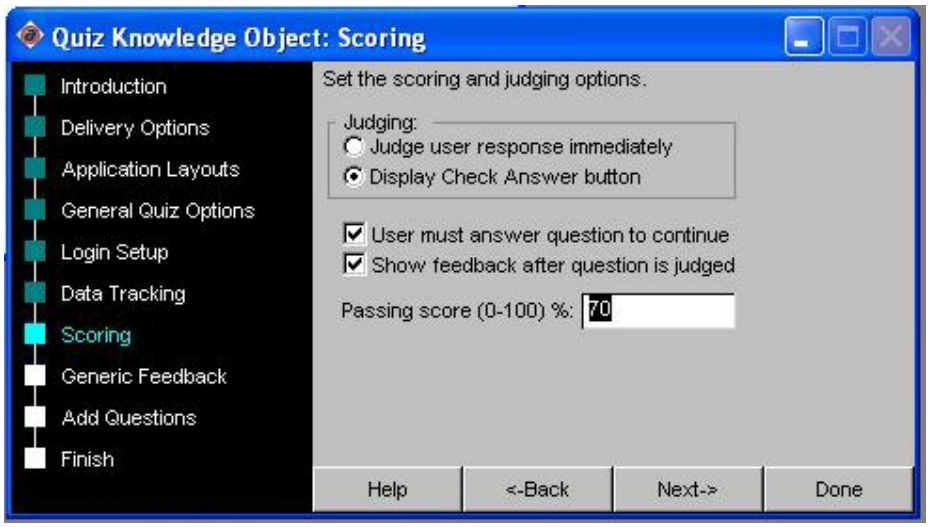
في الصورة اعلاها توجد خيارات قمنا بشرحها في الدرس السابق لذا سنشرح الخيارات الجديدة فقط

General quiz optionsانظر الصورة ادناه



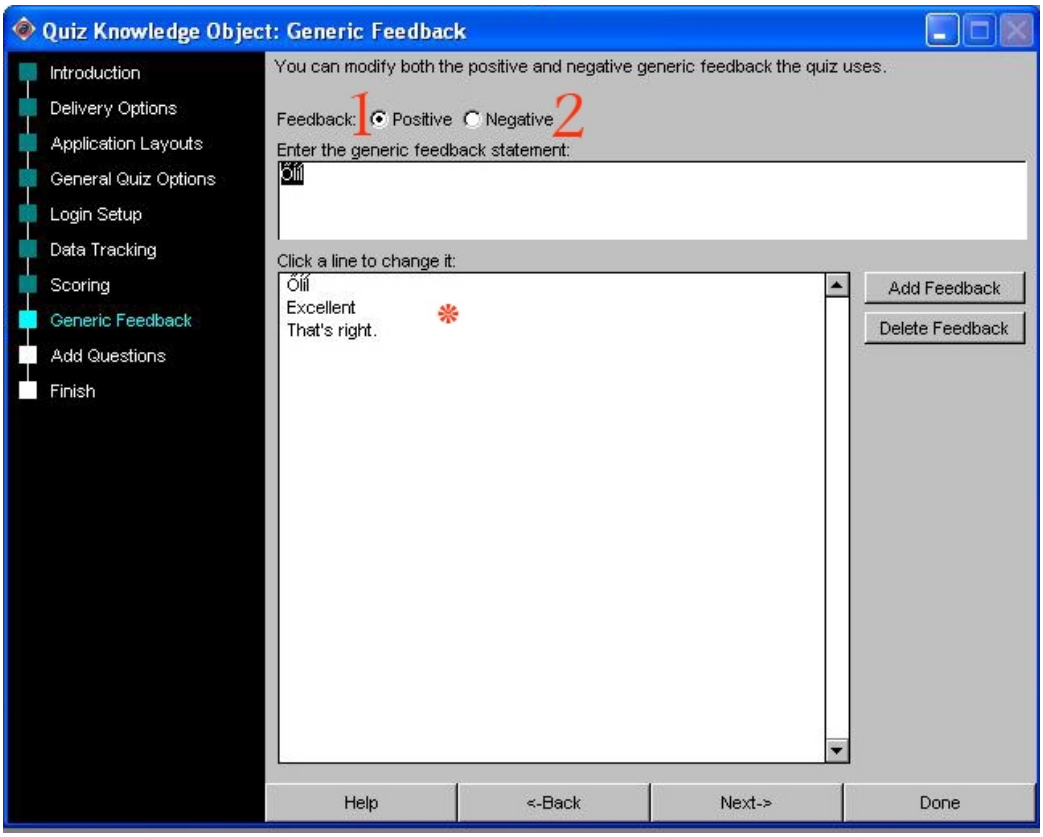
1- عنوان السؤال
2-عدد المحاولات المتاحة للاجابة
3- اذا كنا نريد عرض الاسئلة بطريقة عشوائية
4- عرض النقاط المتحصل عليها في نهاية الاسئلة
5- ترقيم الاسئلة

Scoring



و كما تري في الصورة فان بها خيارات الscore

بعدها تظهر لنا النافذة ادناه و هي generic feedback

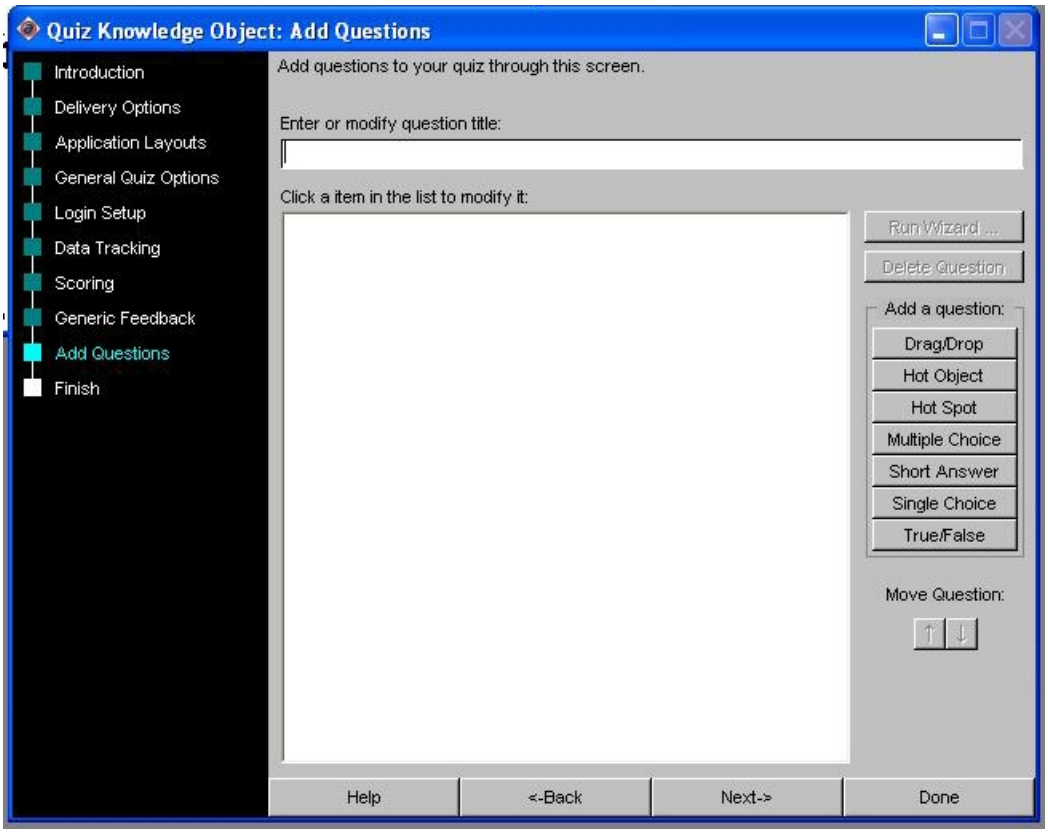


و هي تحتوي علي الرسالة التي تظهر عند الجواب علي الاسئلة اذا كانت صحيحة او خاطئة

1- Positive الرسالة التي تظهر اذا كانت الاجابة صحيحة تقوم بتحديد الرسالة في * بعدها يظلل لك النص المحدد و بعد ذلك يمكنك كتابة النص الذي تريد ثم تضغطenter (انا كتبت فيها(صحيح) و ظهرت في شكل رموز غير مفهومة لأن البرنامج لا يدعم اللغة العربية لا بأس سنعالجها عند التنفيذ)

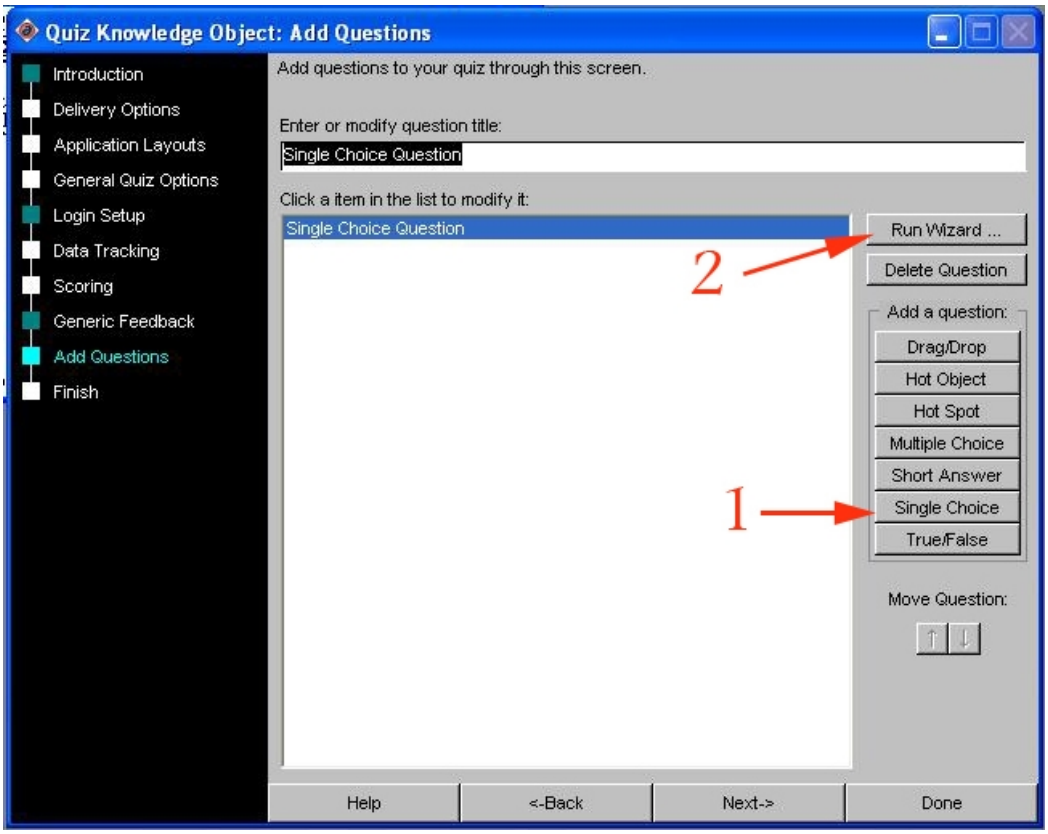
2- Negative اذا كانت الاجابة خاطئة طبق فيها الخطوات كما في 1

و بعد الضغط علي next تظهر لنا النافذة ادناه



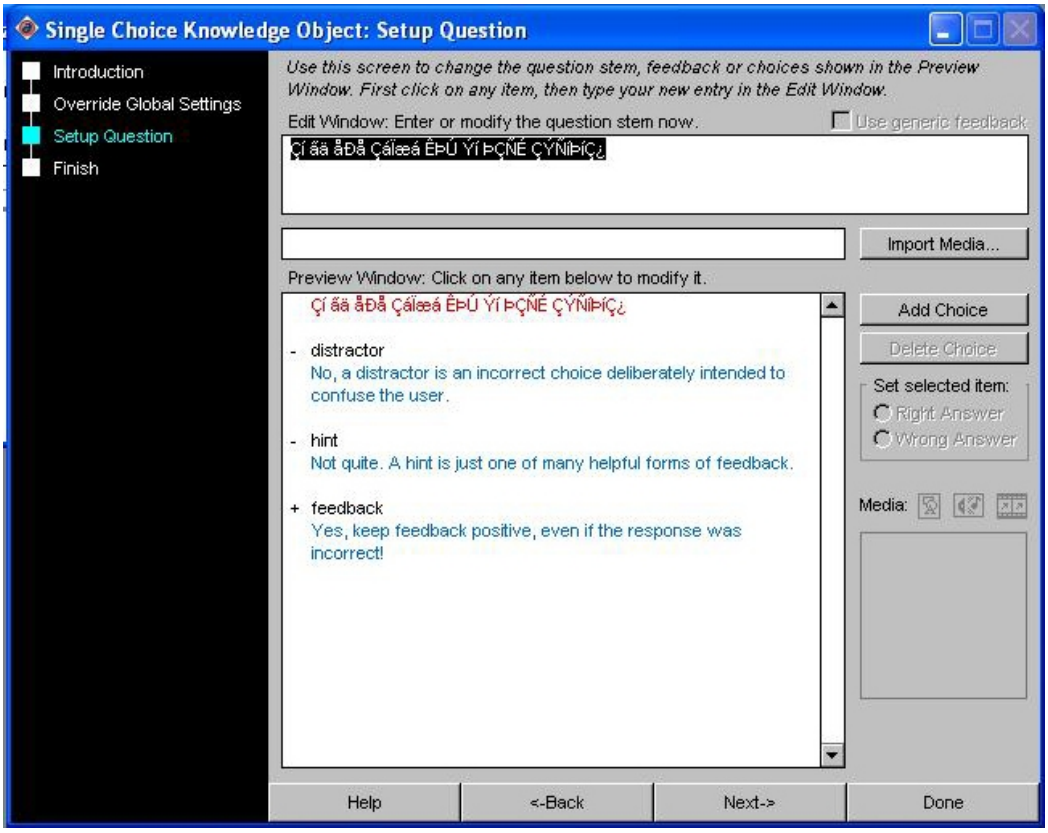
منها نستطيع كتابة الاسئلة و اختيار نوع السؤال (كما تري فانها تحتوي علي انواع عديدة من الاسئلة مثل اجب بصاح او خطأ و

السؤال المفرد الذي تكون اجابته واحدة و السؤال المتعدد الاجابات وغيرها) و سنختار منها single choice

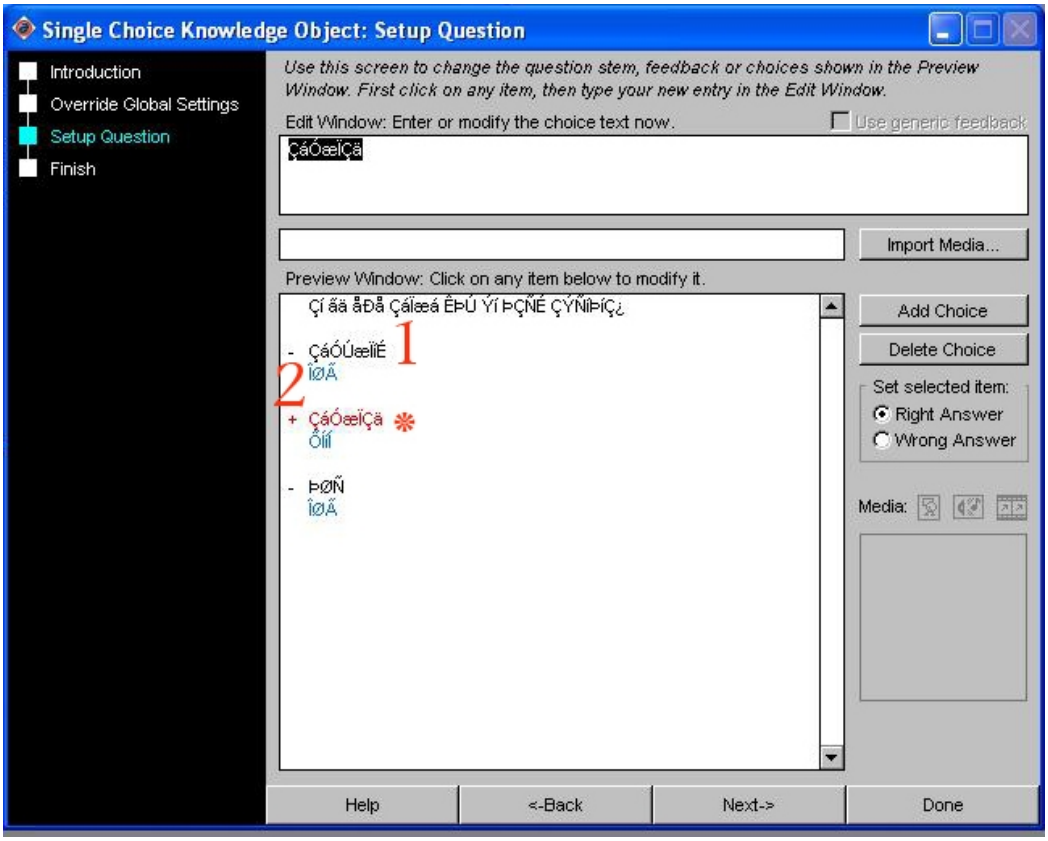


1- بعد ان نضغط علي single choice يتم تنشيط Run wizard

2- نضغط علي Run wizard لكتابة السؤال كما في الصورة ادناه



في الصورة اعلاه النص المكتوب باللون الاحمر هو السؤال قمنا بتحديده ثم كتابته في اول مستطيل و بعدها ضغطنا المفتاح enter (و السؤال هو أي من هذه الدول تقع في قارة افريقيا و كما ذكرت سابقا فان البرنامج لا يدعم اللغة العربية و سنعالج هذه المشكلة عند التنفيذ) بعد كتابة السؤال يتم تنشيط import media كما في الصورة و منها يمكننا ادراج صورة او صوت او ملف فيديو



بعد ان كتبنا السؤال قمنا في الصورة اعلاه بكتابة الخيارات او الاجوبة قمنا بتحديد النص الذي بعد السؤال و كتبنا

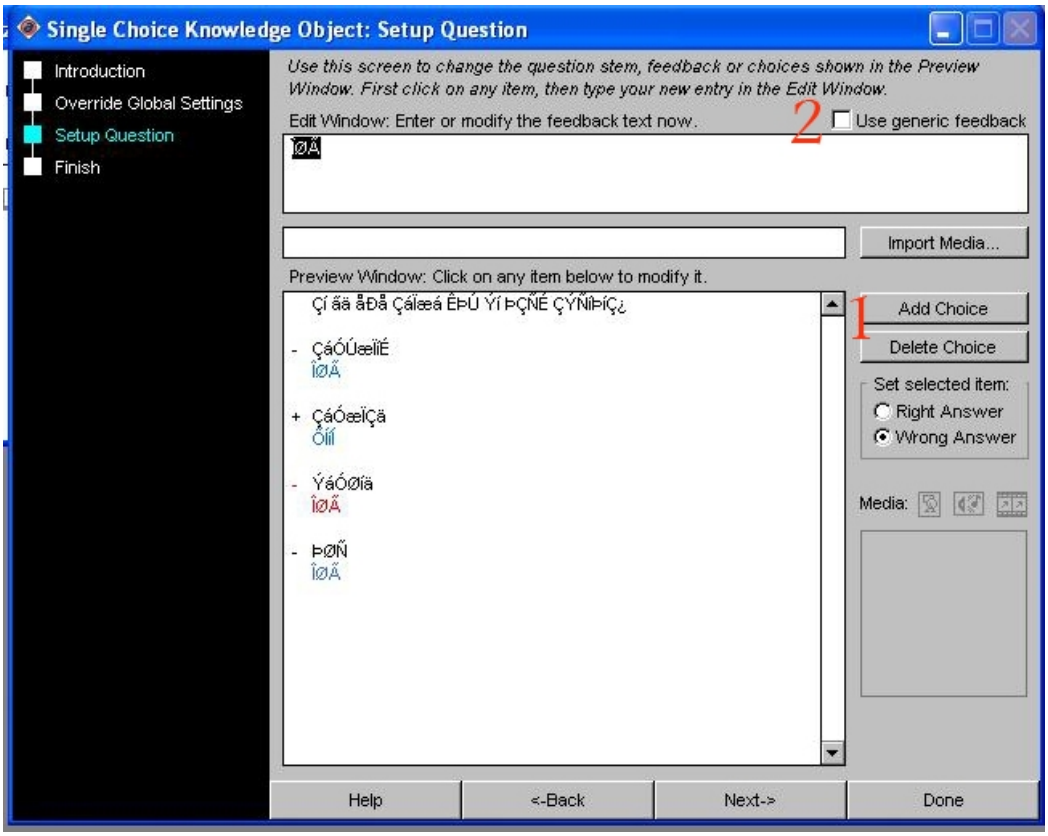
1-السعودية (و لأنها اجابة خاطئة قمنا باختيار wrong answer في اقصي يمين الصورة اعلاه لذا قام البرنامج بوضع علامة – جوار الاجابة الخاطئة انظر 1)

2- قمنا بكتابة خطأ لانها اجابة خاطئة

في * قمنا بكتابة السودان و لأنها الاجابة الصحيحة اخترنا Right answer لذا قام البرنامج بوضع علامة + بجوارها

و تحتها كتبنا الخيار الثالث او الاجابة الثالثة و هي قطر و تحتها مباشرة كتبنا خطأ لانها اجابة خاطئة

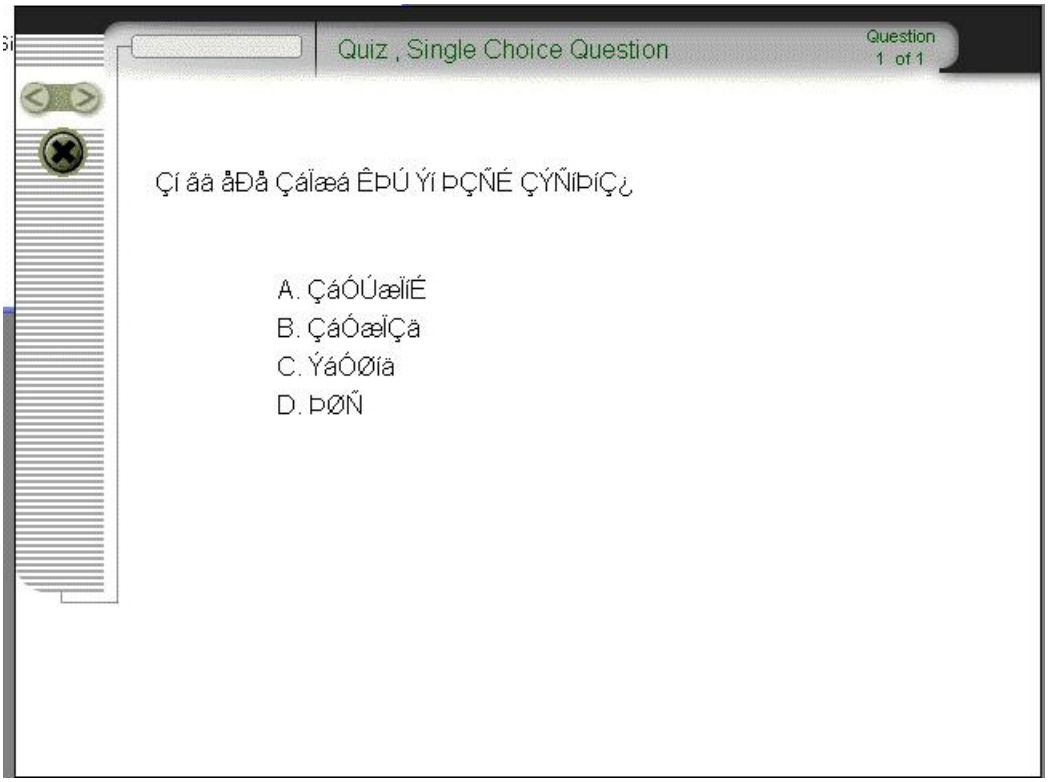
بقي لنا خيار واحد و هو فلسطين و لإضافته نضغط علي Add choice و نكتبه و لانها ايضا اجابة خاطئة نكتب تحته خطأ



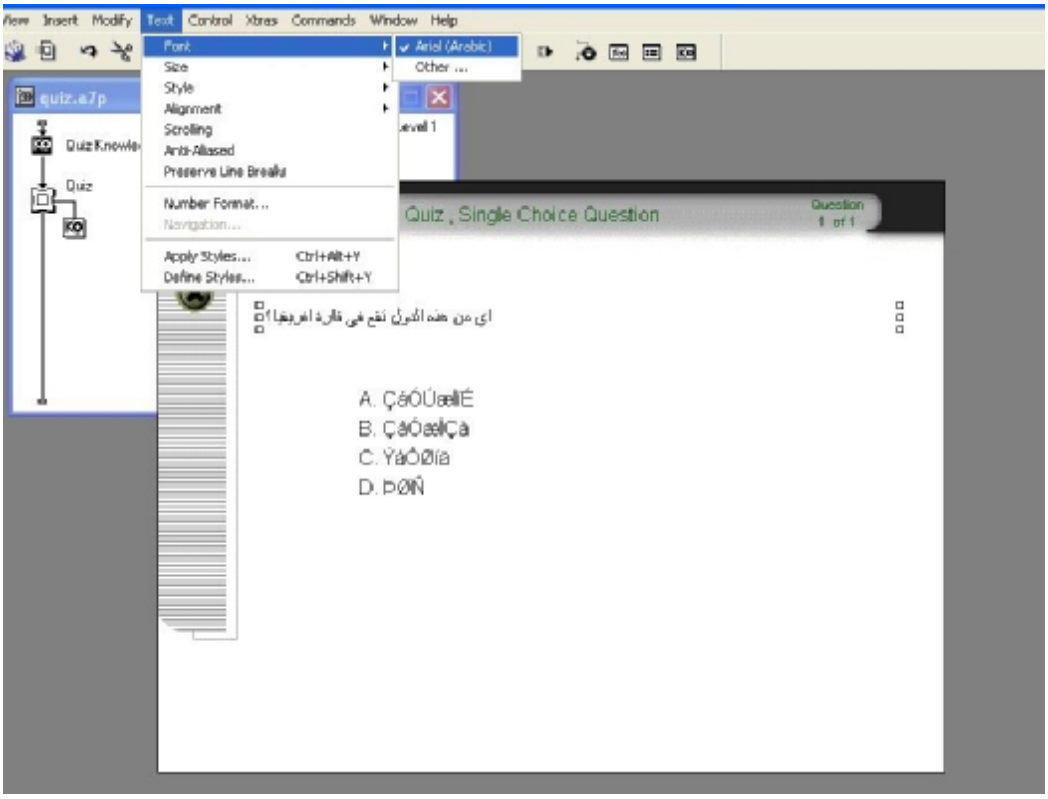
1- من خلاله قمنا باضافة الخيار الاخير

2- عندما نصحح علي هذا سيعرض لنا الfeedback و هي الرسالة التي قمنا بكتابتها في النافذة generic feedback

ثم نضغط علي next ثم نضغط علي Done و بذلك نكون قد انتهينا من كتابة السؤال و عند التنفيذ تظهر لنا هذه النافذة ادناه



و لتحويل الحروف الي العربية نضغط علي النص المراد تحويله مرتين ثم نذهب الي القائمة Text و منها نختار font و منها نختار Arial Arabic انظر الصورة ادناه



و أي نص يظهر مكتوب برموز غريبة طبق فيه الخطوة اعلاه
و بعد تحويل كل النصوص الي اللغة العربية كانت النتيجة كالاتي

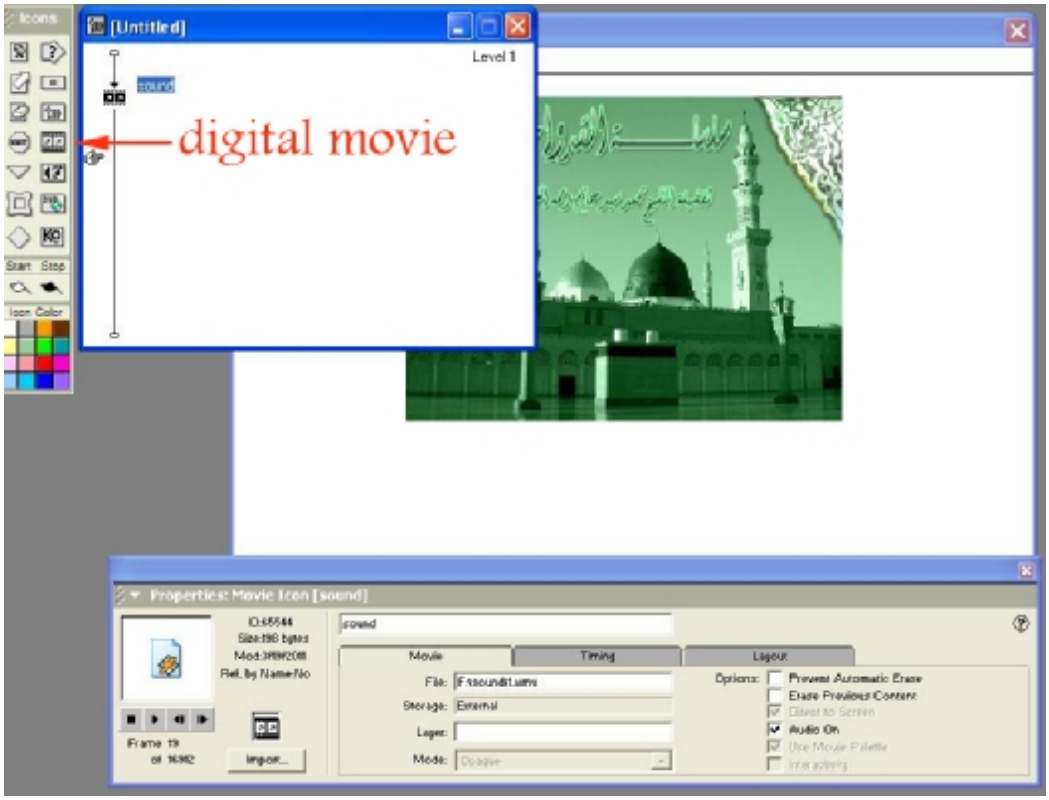
و آسف علي الاطالة لكن الدرس تطلب ذلك و قم بتطبيق هذا الدرس باختيار نوع اخر من انواع الاسئلة غير ال single choice و ادرج فيه صور و صوت .

و السلام عليكم و رحمة الله و بركاته

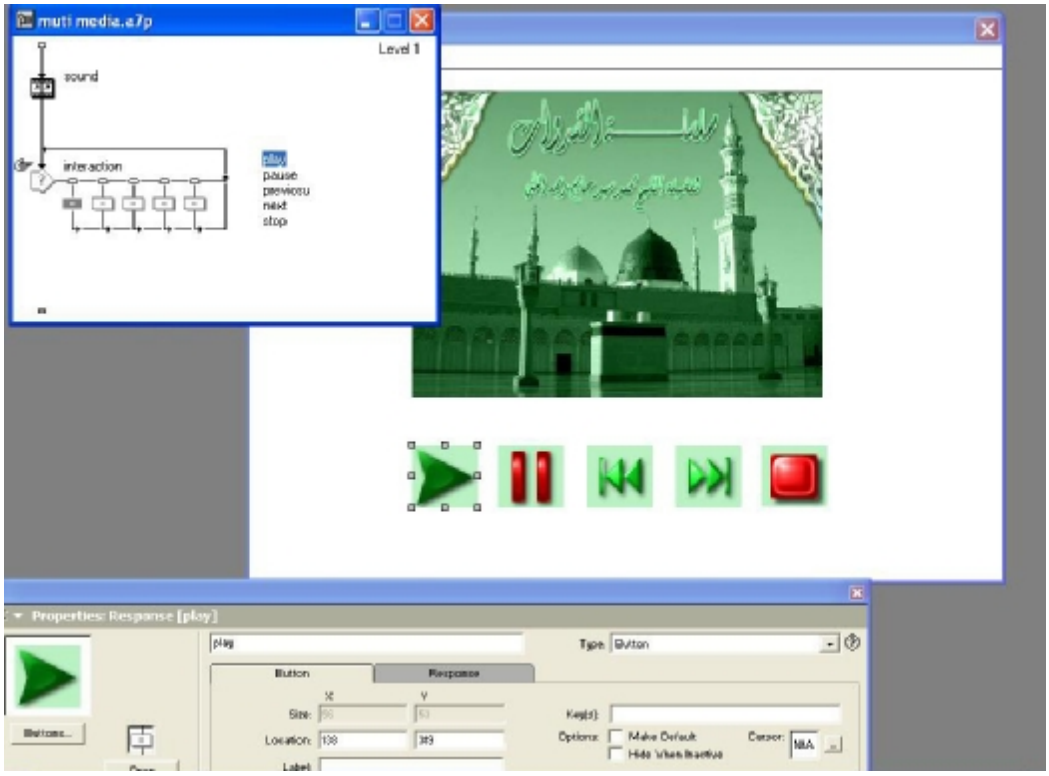
الدرس الخامس عشر :

بسم الله و الحمد لله و الصلاة و السلام علي رسول الله درس اليوم من الاهمية بمكان و هو درس الmulti media و اعني بذلك عمل ازرار تتحكم بملف الفيديو و الصوت كالتي في مشغلات الصوت و بعد الانتهاء من هذا الدرس تستطيع بإذن الله عمل الموسوعات الصوتية (مسوعات صوتية لعلماء الامة تحوي علي محاضراتهم و خطبهم لتنال الاجر و الثواب من الله)

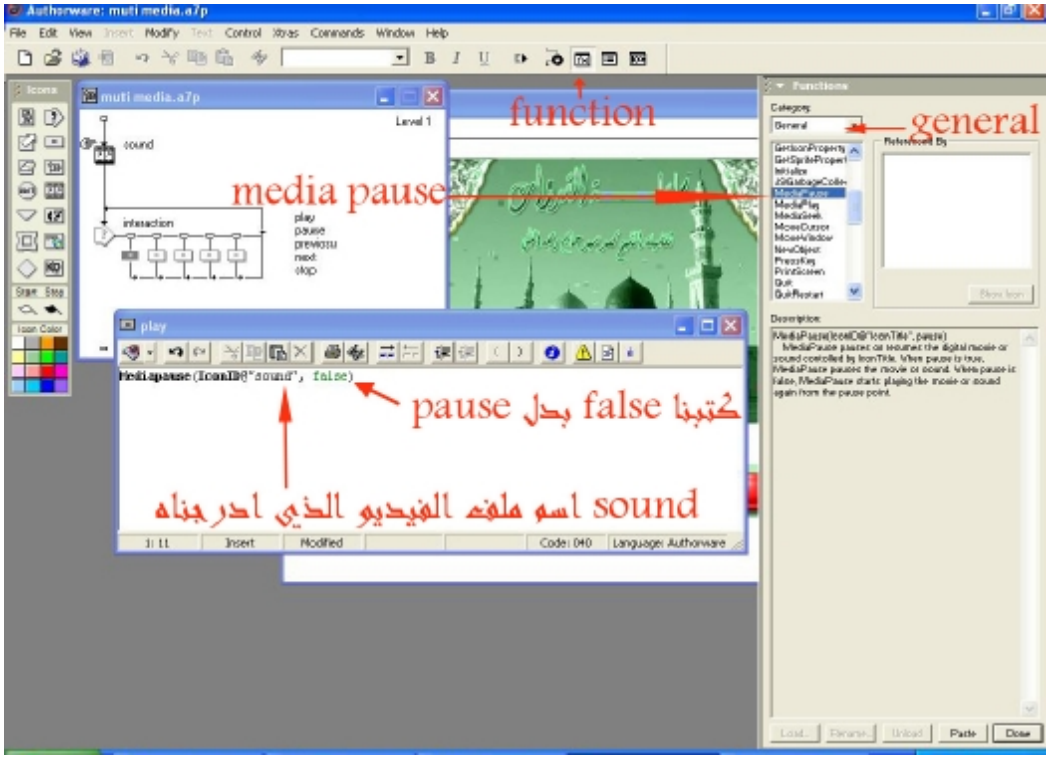
افتح مشروع جديد و ادراج فيه Digital movie icon (و يمكنك ادراج sound icon بدل Digital movie icon اذا اردت) و سمها sound (التسمية هنا مهمة لأننا سنستخدم الاسم في الكود) و من خصائصها نضغط علي import لادراج ملف الفديو انظر الي الصورة ادناه



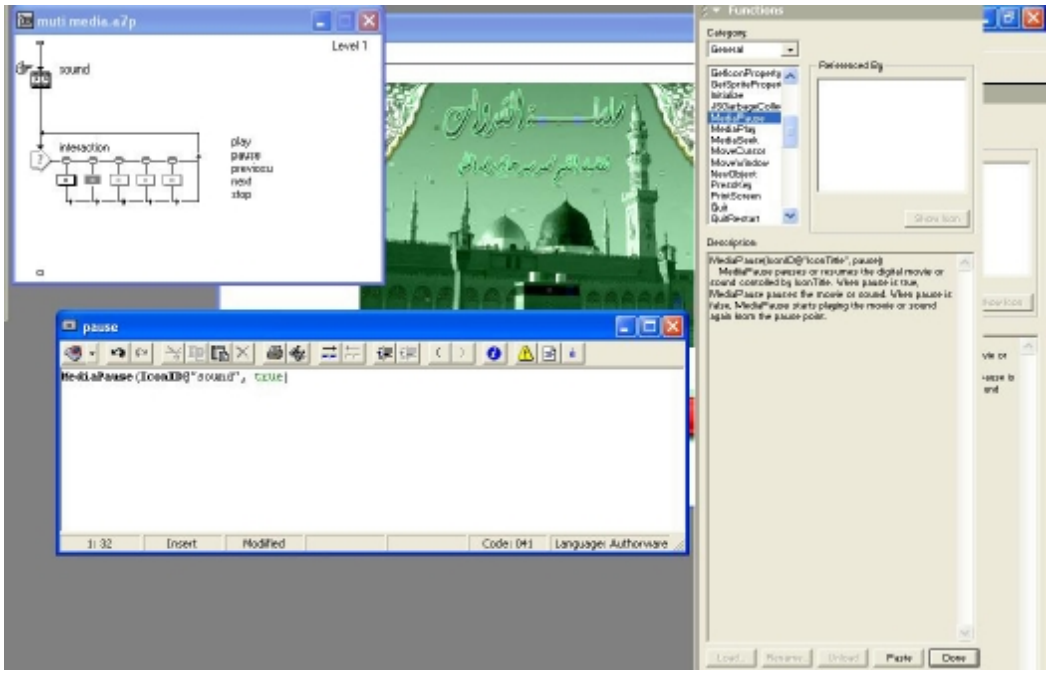
بعدها ندرج interaction icon و نسمه interaction و ندرج يمينه مباشرة calculate icon (نختار من الخيارات button لاننا نريده زر تشغيل اوplay) و نسمه play و ندرج اربعة calculate icon و نسمها pause و previous و next و stop لعمل زر ايقاف مؤقت و زر الرجوع الي الخلف و زر الانتقال الي الامام و زر التوقف (و يا حبذا لو قمت بعمل صور لهذه الازرار برموزها المعروفة كما في برامج المشغلات الصوتية) انظر الي الصورة ادناه



قم بفتح play ثم اذهب الي function و منها اختار general ثم اختار media pause ثم انقر عليها مرتين تلقائيا سيكتب البرنامج الكود و نكتب اسم ملف الفيديو(sound) في icon id و نكتب كلمة false بدل كلمة pause (لاحظ اننا كتبنا كلمة false لأن زر play لا يمكننا تشغيله إلا اذا كان زر pause في حالة true أي اوقفنا ملف الفيديو ايقاف مؤقت) كما في الصورة ادناه



ثم نغلق play و نحفظ التغييرات و نفتح pause بالنقر عليها مرتين و نقوم بالخطوات السابقة أي نختار media pause ثم نكتب اسم ملف الصوت إلا أننا نكتب كلمة true بدل false



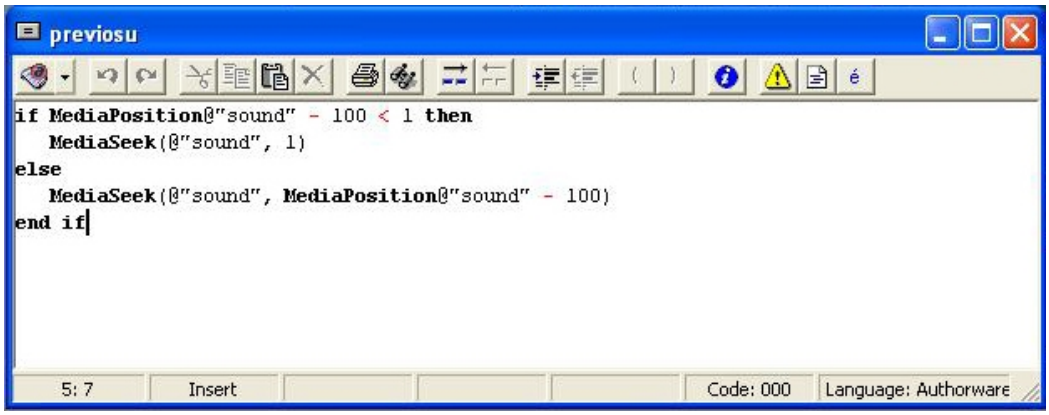
MediaPause(IconID@"sound", true)

اكتب الكود اعلاه اذا لم يكن واضح في الصورة السابقة

افتح previous و اكتب فيه الكود التالي

```
if MediaPosition@"sound" - 100 < 1 then
    MediaSeek(@"sound", 1 )
else
MediaSeek(@"sound", MediaPosition@"sound" – 100)
end if
```

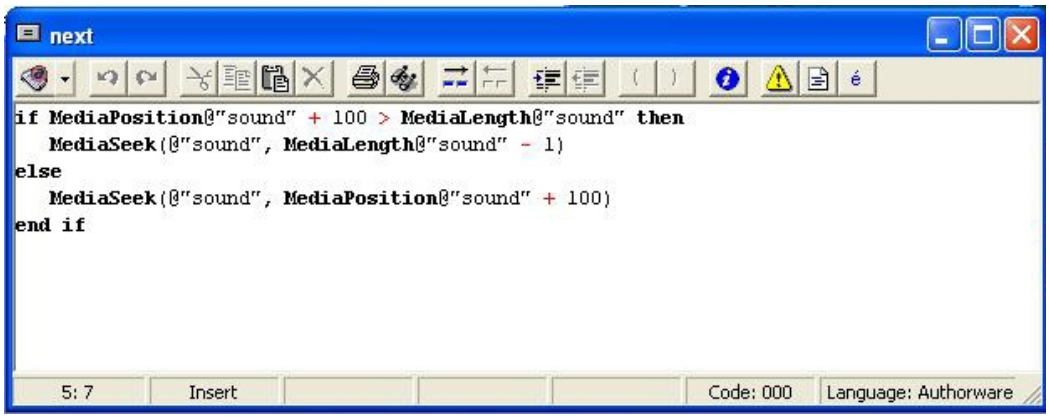
و سأشرح الكود بصورة مختصرة معلوم ان أي ملف صوت او فيديو ينقسم الي فريمات frames و هذا الكود يعني عند الضغط علي زر التراجع الي خلف يرجع ملف الصوت بمقدار 100 فريم عند أي ضغطة انظر الصورة



ثم قم بفتح next ثم اكتب فيها الكود التالي

```
if MediaPosition@"sound" + 100 >
MediaLength@"sound" then
MediaSeek(@"sound", MediaLength@"sound" -
(1
else
MediaSeek(@"sound", MediaPosition@"sound"
(+ 100
end if
```

و ايضا يعني عند الضغط علي زر التالي يقوم بالتقدم في ملف الفديو بمقدار 100 فريم انظر الصورة ادناه



ثم افتح stop و اكتب فيه الكود التالي

```
GoTo(IconID@"interaction")
```

و يعني انهاء ملف الفديو او الصوت و العودة الي ال interaction icon الذي سميناه interaction

او يمكننا كتابة الكود التالي اذا علمنا عدد فريمات ملف الفيديو او الصوت فنقوم بكتابة اخر فريم في الملف

MediaSeek(IconID@"sound", 16912)

كتبنا رقم اخر فريم في الملف

و بذلك نكون قد انتهينا من درس اليوم و هو آخر درس في هذا الكتاب و اتمني ان تكونوا قد استفدتم منه فما كان من خطأ فمن نفسي و الشيطان و ما كان من توفيق فمن الله عز و جل

و ادعوا لنا بالتوفيق و السداد و بالمغفرة و الرحمة لنا و لوالدينا و للمسلمين و المسلمات الاحياء منهم و الاموات و لأمتنا بالنصر و التمكين هذا و صلي الله علي سيدنا محمد و علي آله و صحبه وسلم تسليما كثيرا سبحان ربك رب العزة عما يصفون و سلام علي المرسلين و الحمد لله رب العالمين

F.A GROUP
abdalla-9@hotmail.com
For Programming and designe
Tel: 0916163147