

دورة تطوير تطبيقات الاندرويد بدون برمجة

Android Applications Development without Programming

الجزء الأول من الدورة المنشورة في موقع (مدونة مصطفى صادق العلمية) وعلى

الرابط التالي:

www.mustafasadiq0.wordpress.com

علماء ان الدورة مستمرة بدروس أخرى إضافية فللمزيد من المعلومات والدروس لا

تترددوا بالدخول على الرابط أعلاه.

الدرس الأول

برز نظام تشغيل الاندرويد للهواتف الذكية والأجهزة اللوحية الى السطح في السنين القليلة الماضية واصبح من ابرز نظم التشغيل الواعدة والمتطورة بشكل مستمر لأسباب كثيرة منها انه مفتوح المصدر (open source) أي ان شفرته المصدرية مفتوحة يمكن قراءتها والتعديل عليها وكذلك يمكن تطوير الكثير من التطبيقات لها بسهولة وغيرها الكثير من المواصفات التي تزدحم بها الكتب العربية والأجنبية المكتوبة حول الاندرويد وهذا ليس مكانها فهدفنا هنا هو تطوير (تصميم، برمجة، تعديل، تركيب،) وسنبدأ بالتدريج من الاسهل الى الأصعب وكما يلي:

١- استخدام مواقع انترنت جاهزة لتصميم التطبيقات البسيطة الخاصة بالمواقع والكتب والمجلات والابحار والصور وعمل الامتحانات ونشر الصوتيات وخلفيات سطح المكتب وغيرها من التطبيقات المباشرة التي لا تحتاج الى برمجة معقدة وهنا يبرز اهم ثلاث مواقع في هذا المجال وهي (<http://www.appsgeyser.com/en>) و (<http://www.appmakr.com>) والموقع (<http://ibuildapp.com>) وربما نتطرق بعدها الى مواقع أخرى وحسب الحاجة والتفاعل.

٢- استخدام الموقع الخاص بنظام الاندرويد ضمن مشروع تطوير النظام من قبل جامعة (MIT) والذي يستخدم لغة برمجة صورية لتطوير برمجيات الاندرويد وعلى الرابط التالي: <http://appinventor.mit.edu/explore> ويقدم هذا الموقع إمكانية تطوير تطبيقات الاندرويد اون لاين وتنزيلها بعد ذلك الى الحاسوب او الجهاز الذكي حسب الحاجة لاختبار عملها او استخدامها.

٣- البرمجة في أي بيئة محاكية للهواتف الذكية مثل تطبيق ال (eclipse) او غيره وهذه ستكون المرحلة الأخيرة التي اعتقد ان المبرمجين فقط او مختصي الحاسوب هم من سيصلون اليها معنا وأتمنى ان يكون شرحها في وقتها مناسباً لكل المستويات والتخصصات.

والان نبدأ على بركة الله تعالى تصميم تطبيقنا الأول في موقع (<http://www.appsgeyser.com/en>) والذي عند فتحه تظهر النافذة التالية:

The screenshot shows the AppsGeyser website homepage. At the top, there is a navigation menu with links: HOME, ABOUT, BLOG, SUPPORT, MARKET, and WHY?. Below the navigation is a main banner with the text "Create an Android App for FREE!" and statistics: "We have 815,627,888 installed Apps & 1,177,425 created Apps, 4,147,742,899 ads served". A prominent green button says "CREATE NOW!". Below the banner is a section titled "APPSGEYSER FEATURES" with icons for various content types: Website, Page, Browser, YouTube, HTML Code, TV, Photo, News, Web App, Document, Book, Quiz, Audio, and Wallpaper.

والان لبدء العمل ننقر على (create now) لتظهر النافذة التالية:

Create App

POPULAR

WEB

MEDIA

GAME

ALL



Website



Browser



Mobile TV



Help me to
choose

Template of the
week



Business

Note: You can add more tabs for
your app later

نختار من هنا نوع التطبيق الذي نريد تصميمه وهل سيعمل على متصفح انترنت او تلفاز او نقال او أي مكان اخر مع وجود الكثير من الاختيارات الأخرى وسيكون مثالنا عن كيفية تصميم تطبيق لموقع انترنت لذا نختار (website) لتظهر النافذة التالية:

Create app

Home / Create

 Refresh preview

▼ WEBSITE URL

Please enter URL of a website. This website will represent your app's main content.

NEXT

I have read [Appsgyser Developer's Terms of Service](#) and I want to publish my app to Google Play



نقوم هنا بإدخال عنوان الموقع المراد عمل تطبيق له ولرؤية مظهر الموقع في الجهاز الذكي ننقر بداخل صورة الجهاز على
عبار (click here to see the preview) لتظهر كما يلي:

 Refresh preview

WEBSITE URL

Please enter URL of a website. This website will represent your app's main content.

NEXT

I have read [Appsgeyser Developer's Terms of Service](#) and I want to publish my app to Google Play



ثم ننقر على (next) لتظهر النافذة التالية:

Refresh preview

WEBSITE URL

APP NAME

Enter your App name. App name needs to stand out so that people will download.

إدونة مصطفى صادق العلمية1

NEXT

I have read [Appsgeyser Developer's Terms of Service](#) and I want to publish my app to Google Play



نكتب هنا اسم التطبيق كما هو واضح ثم ننقر على (next) لتظهر النافذة التالية:

► WEBSITE URL

► APP NAME

▼ DESCRIPTION

Describe your App here. To make a great description use the full 150 character allowance.

هنا نضيف وصف التطبيق والغرض منه بحد من الكلمات لا تتجاوز الـ 150 كلمة

NEXT

I have read [Appsgeyser Developer's Terms of Service](#) and I want to publish my app to Google Play



Preview may not work for some websites. Your actual app can look differently on your Android device.

نضيف وصف الموقع بالشروط الموضحة في الصورة أعلاه ثم ننقر على (next) لتظهر النافذة التالية:

► WEBSITE URL

► APP NAME

► DESCRIPTION

▼ ICON

Upload your own customized icon. Your icon should be of good quality and clearly represent your app.

Default icon

Custom icon

NEXT

I have read [Appsgeyser Developer's Terms of Service](#) and I want to publish my app to Google Play



Preview may not work for some websites. Your actual app can look differently on your Android device.

هنا نقوم باختيار ايقونة التطبيق لتكون نفس الصورة التلقائية الموضحة او نختار صورة (512X512) بكسل من الحاسوب بالنقر على (custom icon) ثم ننقر على (next) لتظهر النافذة التالية:

► WEBSITE URL

► APP NAME

► DESCRIPTION

► ICON

I have read [Appsgyser Developer's Terms of Service](#) and I want to publish my app to Google Play

CREATE APP

Fine tune your app after clicking Create App



Preview may not work for some websites. Your actual app can look differently on your Android device.

الآن نقر على إنشاء التطبيق (create APP) لتظهر النافذة التالية:

Create

Home / Create

Step 2

First Name:

Last Name:

E-mail:
E-mail: is not a valid email address.

Password:
Password: cannot be blank.

Retype password:

Have an account? [Sign in here!](#)

Or use your Facebook login to register:

Subscribe me to Newsletter

I agree with the [Terms of Service](#)

Please submit your personal data here. This data will not be published or provided to any third parties. Please read our [Privacy Policy](#).

Please use a valid e-mail address. This address will be used to send you important information about how to access your dashboard.

You can also subscribe to occasional e-mails letting you know what's new in Appsgyser.

نقوم بملء البيانات المطلوبة وننقر على (sign up) لتظهر النافذة ادناه:

Sign in

[Home](#) / [Sign in](#)

Sign in


Email:

Password:

[Forgot your password?](#)

Remember Me

SUBMIT

Or, login with:  [Log In](#)

[Register a new user](#)

(You need to create an app first)

هنا نستطيع تسجيل الدخول باستخدام حساب الفيس بوك بالنقر على زر الفيس بوك او تسجيل الدخول بالبيانات التي استخدمناها توأ وبعد الدخول بالبريد الالكتروني وكلمة المرور تظهر النافذة ادناه:



What next?

1. Download your App

Download your App to your Android device to test it



Scan QR Code

DOWNLOAD

Your users can download your app from: <http://www.appsgeyser.com/getwidget/%D9%85%D8%AF%D9%88%D9%86%D8%A9%20%D9%85%D8%B5%D8%B7%D9%81%D9%89%20%D8%B5%D8%A7%D8%AF%D9%82%20%D8%A7%D9%84%D8%B9%D9%84%D9%85%D9%8A%D8%A9>

Short url: <http://www.appsgeyser.com/1218653>

2. Publish مدونة مصطفى صادق العلمية to Google Play

PUBLISH

Read [our blog](#) to learn why it is important or see [how to video](#).

Your account is charged at 56%



+30% - [Publish app to Google Play](#)

+10% - [Create more apps for your app empire](#)

[See more](#)

هنا يكون قد اكتمل انشاء التطبيق فيبقى عليك ان تقوم بتنزيله واختبار أدائه ثم نشره الى الكوكل بلي او السوق بلي وحسب اختلاف التسميات ويمكن أيضاً مشاهدة عدد التنزيلات والاستخدامات لهذا التطبيق من تبويب الاحصائيات (Statistics) والكثير الكثير من الإمكانيات الأخرى التي سنشرحها ان شاء الله في الدروس المقبلة مع تطبيقات جديدة شيئاً فشيئاً.

الدرس الثاني

اليوم سنتناول انشاء تطبيق خاص بكتاب او مجلة او أي مستند نصي الكتروني وبعد ان تعلمنا في الدرس السابق كيفية التسجيل في موقع (<http://www.appsgeyser.com/en>) وانشاء التطبيق الأول وتنزيله ونشره في مخزن تطبيقات الكوكل على الرابط (www.play.google.com) نأتي اليوم الى النوع الثاني من التطبيقات البسيطة للمستندات النصية (documents) وبعد فتح الموقع وتسجيل الدخول (باسم مستخدم وكلمة مرور) تظهر النافذة التالية:

AppsGeyser
Create apps from any web content

HOME ABOUT BLOG SUPPORT MARKET WHY?

Create an Android App for FREE!

We have 822,158,650 installed Apps & 1,186,265 created Apps,
4,147,503,047 ads served

CREATE NOW!

Website Page Browser YouTube HTML Code TV Photo News Web App Document Book Quiz Audio Wallpaper

APPSGEYSER FEATURES

ننقر الان على ايقونة (document) لنظهر النافذة التالية:

Create app

Home / Create

Step 1 of 2

Doc file: No file chosen

1. PDF
2. DOC, DOCX,
3. PPT, PPTX

A preview of your file (this is only available for PDF, PPT, and TIFF files under 5 MB)

App name:

Description: Create a short description of your app:
Here you should write two or three sentences about how great your app is.

Describe the experience your app gives:
Tell your users how fun/helpful it is.

Features:

- Write here the first great feature of your app
- Add another feature
- And one more feature
- you should add at least 5 features

Use line separator to divide paragraphs.
Add here some info about your company or you as a developer.

Provide links to related resources here



هنا يطلب منا عدة أمور أولها عمل رفع (upload) للملف المراد تصميم تطبيق له وبامتدادات خاصة وهي (PDF, DOC.) ونقوم باستيراده من الحاسوب في مكان خزنة وهنا يشترط ان يكون حجم الملف لا يتجاوز ال (5MB) فنقوم باستيراده وبعدها نكمل ملء المتطلبات البقية وكما يلي:

Doc file: IT essentials.pdf


1. PDF
2. DOC, DOCX
3. PPT, PPTX

A preview of your file (this is only available for PDF, PPT, and TIFF files under 5 MB)

App name:

Description:

Icon: Default icon Custom icon

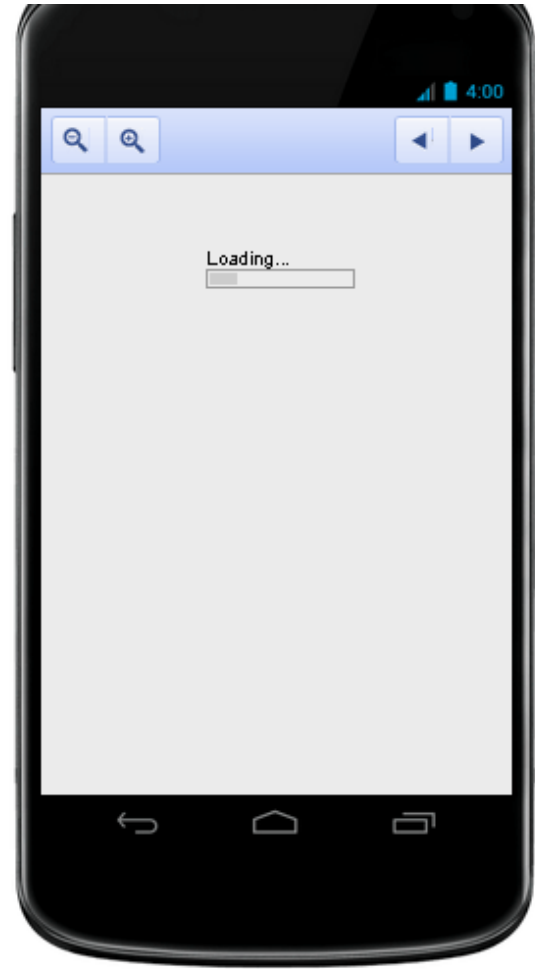


Problem getting an icon? [Try this generator!](#)

Screen Orientation: Auto Vertical Horizontal

Category:

Fine tune your app after clicking Create App



Preview may not work for some websites. Your actual app can look differently on your Android device.

هنا قمنا بإعطاء اسم للتطبيق في حقل ال (App name) ووصف للتطبيق في حقل (App description) وقمنا بتغيير ايقونة التطبيق الأساسية بالنقر على زر (upload) لاختيار احد الصور المناسبة المخزونة في الحاسوب واخترنا التصنيف (category) المناسب للتطبيق ولأنه كتاب فقد اخترنا تصنيف تعليمي (Education) واخيراً ننقر على (create app) لتظهر النافذة التالية:

Dashboard

DASHBOARD

STATISTICS

ALERTS

DISTRIBUTE

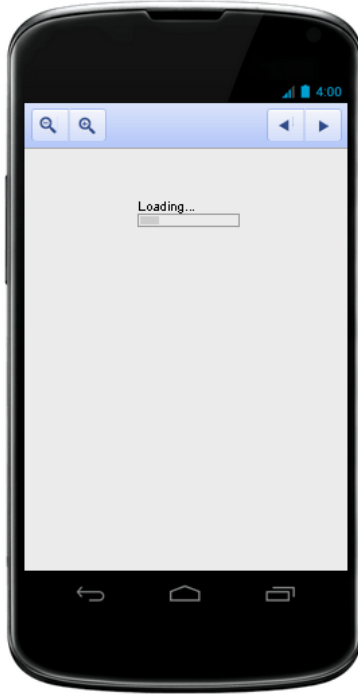
MONETIZE

EDIT

MY INFO

PREMIUM

App: دورة سيسكو لاساسيات تقنيات المعلومات



Preview may not work for some websites. Your actual app can look differently on your Android device.

What next?

1. Download your App

Download your App to your Android device to test it.



SCAN QR CODE

DOWNLOAD

Your users can download your app from: <http://www.appsgyser.com/gstwidget/%D8%AF%D9%88%D8%B1%D8%A9%20%D8%B3%D9%8A%D8%B3%D9%83%D9%88%20%D9%84%D8%A3%D8%B3%D8%A7%D8%B3%D9%8A%D8%A7%D8%AA%20%D8%AA%D9%82%D9%86%D9%8A%D8%A7%D8%AA%20%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B9%D9%84%D9%88%D9%87%D8%A7%D8%AA>

Short url: <http://www.appsgyser.com/1228798>

2. Publish دورة سيسكو لاساسيات تقنيات المعلومات to Google Play

PUBLISH

Read [our blog](#) to learn why it is important or see [how to video](#).

3. Publish دورة سيسكو لاساسيات تقنيات المعلومات to Amazon Market

PUBLISH

Your account is charged at 66%



+30% - Publish app to Google Play

+2% - Send pop-up notifications

هذه النافذة تعني ان التطبيق قد اكتمل ويمكن تنزيله من النقر على زر (download) وكذلك يمكن نشره في ال (google play) بالنقر على الزر الأول (publish) والذي عند النقر عليه تظهر النافذة التالية:

Publish your App to Google Play

1. Review your app compliance with Policy

2. Prepare screenshots of your App

3. Translate your description

4. Download your Android app from AppsGeyser

5. Create you Developer Account

6. Publish to Marketplace

7. Finish!

Before publishing to Google Play you need to make sure that your app complies with Google Play policy guidelines.

If your app infringes Google Play policies your Google Play account can be permanently suspended! Before publishing please read Google Play Policy Guidelines [here](#).

- I have read and acknowledged Google Play Policy Guidelines
- My app description and screenshots match the content of my app
- My app name and description do not include repetitive or excessive keywords
- My app name and description do not include unrelated keywords or references
- My app presents my own content and has not taken someone else's content without their permission
- My app doesn't have any content that may infringe upon copyright laws
- My app content doesn't mislead the user or cause any harm to him (stealing passwords etc.)
- My app doesn't contain pornography or sexually explicit content

Continue

فنقوم بالنقر بداخل المربعات كلها واحداً تلو الاخر ليتم تفعيل زر (continue) فننقر عليه لتظهر النافذة التالية:

Dashboard

App: ورة سويكو لآسديت تقديت الشملويات ▼

DASHBOARD

STATISTICS

ALERTS

DISTRIBUTE

MONETIZE

EDIT

MY INFO

PREMIUM

Publish your App to Google Play

1. Review your app compliance with Policy

2. Prepare screenshots of your App

3. Translate your description

4. Download your Android app from AppsGeyser

5. Create you Developer Account

6. Publish to Marketplace

7. Finish!

You need 4 screenshots & icon for Google Play

Download here:

[Icon](#)

or create your own:

4 or more screenshots — size 480x800px PNG.
High Resolution Icon — 512x512px 32 bit PNG

[Learn more on how to take screenshots and make icons](#)

I have screenshots & icon!

[Previous step](#)

هنا يطلب منا تهيئة ايقونة وأربع صور للتطبيق فيتم تحميلها من الحاسوب او تركها فهي لا تؤثر ثم ننقر على (I have....) لتظهر النافذة التالية:

Publish your App to Google Play

1. Review your app compliance with Policy
2. Prepare screenshots of your App
3. Translate your description
4. Download your Android app from Appsgyser
5. Create your Developer Account
6. Publish to Marketplace
7. Finish!

You need to translate your description to other languages

Original

English

German

Spanish

Original:

والذي (CISCO IT Essentials) هذا التطبيق هو لكتاب دورة سيسكو لأساسيات تقنيات المعلومات
سوف ان تم نشره في موقع كتب

I have translated description!

[Previous step](#)

هنا يطلب إضافة الوصف وترجمته الى اللغات الأخرى فيتم ذلك ثم ننقر على (I have translated description) لتظهر النافذة التالية:

Dashboard

DASHBOARD

STATISTICS

ALERTS

DISTRIBUTE

MONETIZE

EDIT

MY INFO

PREMIUM

App: [ورقة سمكو لأساليب تقنيات المتطبيقات](#)

Publish your App to Google Play

1. Review your app compliance with Policy
2. Prepare screenshots of your App
3. Translate your description
4. Download your Android app from AppsGeyser
5. Create you Developer Account
6. Publish to Marketplace
7. Finish!

You need .APK file for Google Play

Download APK
[HERE](#)

I have .APK!

[Previous step](#)

هنا يعطيك إمكانية تنزيل (Download APK here) التطبيق وإذا كنت قد قمت بتنزيله مسبقاً فتكتفي بالنقر على (I have .apk) لتظهر النافذة ادناه:

Publish your App to Google Play

1. Review your app compliance with Policy
2. Prepare screenshots of your App
3. Translate your description
4. Download your Android app from AppsGeyser
5. Create you Developer Account
6. Publish to Marketplace
7. Finish!

You need a Google Play account

You need to pay \$25 to Google

Follow these steps:

1. Visit the [Google Play Developer Console signup page](#)
2. Pay the registration fee
3. Fill in your account details

Please note that it may take up to 48 hours for your registration to be fully processed.

[I have an account!](#)

[Learn more about creating Developer Account](#)

[Previous step](#)

هنا يطلب منك تسجيل حساب مطور تطبيقات الكوكل ويمكن ذلك بالنقر على رابط (Google play developer) لتظهر النافذة التالية:

Sign-in with your Google account

Accept Developer Agreement

Pay Registration Fee

Complete your Account details

YOU ARE SIGNED IN AS...



...mail.com

This is the Google account that will be associated with your Developer Console.

If you would like to use a different account, you can choose from the following options below. If you are an organization, consider registering a new Google account rather than using a personal account.

[Sign in with a different account](#) [Create a new Google account](#)

BEFORE YOU CONTINUE...



Read and agree to the [Google Play Developer distribution agreement](#).

I agree and I am willing to associate my account registration with the Google Play Developer distribution agreement.



Review the distribution countries where you can distribute and sell applications.

If you are planning to sell apps or in-app products, check if you can have a merchant account in your country.

\$25

Make sure you have your credit card handy to pay the \$25 registration fee in the next step.

[Continue to payment](#)

هنا تمر عملية التسجيل بعدة خطوات وتتضمن دفع رسوم التسجيل والبالغة ٢٥ دولار لمن يريد ان يكون مطور تطبيقات كوكل. بعد اكمال التسجيل نرجع الى نافذتنا القبل السابقة وننقر على (I have an account) لتظهر النافذة ادناه:

Publish your App to Google Play

1. Review your app compliance with Policy
2. Prepare screenshots of your App
3. Translate your description
4. Download your Android app from AppsGeyser
5. Create you Developer Account
6. Publish to Marketplace
7. Finish!



Upload your Android app to GooglePlay

ALL APPLICATIONS [Add new content](#)

APP NAME	PRICE	VERSION/CONTENT RATING	APK SIZE/VERSION	OPERATING SYSTEM	APK FILE	STATUS
My Cisco Essentials Kit	Free	1.0 (1.0)	4.3 MB (1.1)	Android	APK File	Published
My Cisco Essentials Kit	Free	1.0 (1.0)	4.3 MB (1.1)	Android	APK File	Published

Copy your descriptions:

Original English German Spanish

Original:

والذي (CISCO IT Essentials) هذا التطبيق هو لكتاب دورة سيسكو لأساسيات تقنيات المعلومات
سوف ان تم نشره في موقع كتب

I have published my app!

[Previous step](#)

هنا يخبرك بوجود الذهاب الى حسابك في الكوكل بلي ونشر التطبيق كما في الفيديو أعلاه ثم تنقر على (I have published my app) لتظهر النافذة التالية:

Publish your App to Google Play

1. Review your app compliance with Policy
2. Prepare screenshots of your App
3. Translate your description
4. Download your Android app from AppsGeyser
5. Create you Developer Account
6. Publish to Marketplace
7. Finish!

WELL DONE!

There you go, you are now in Google Play.

Remember, that it may take several hours until it is available throughout Google Play.

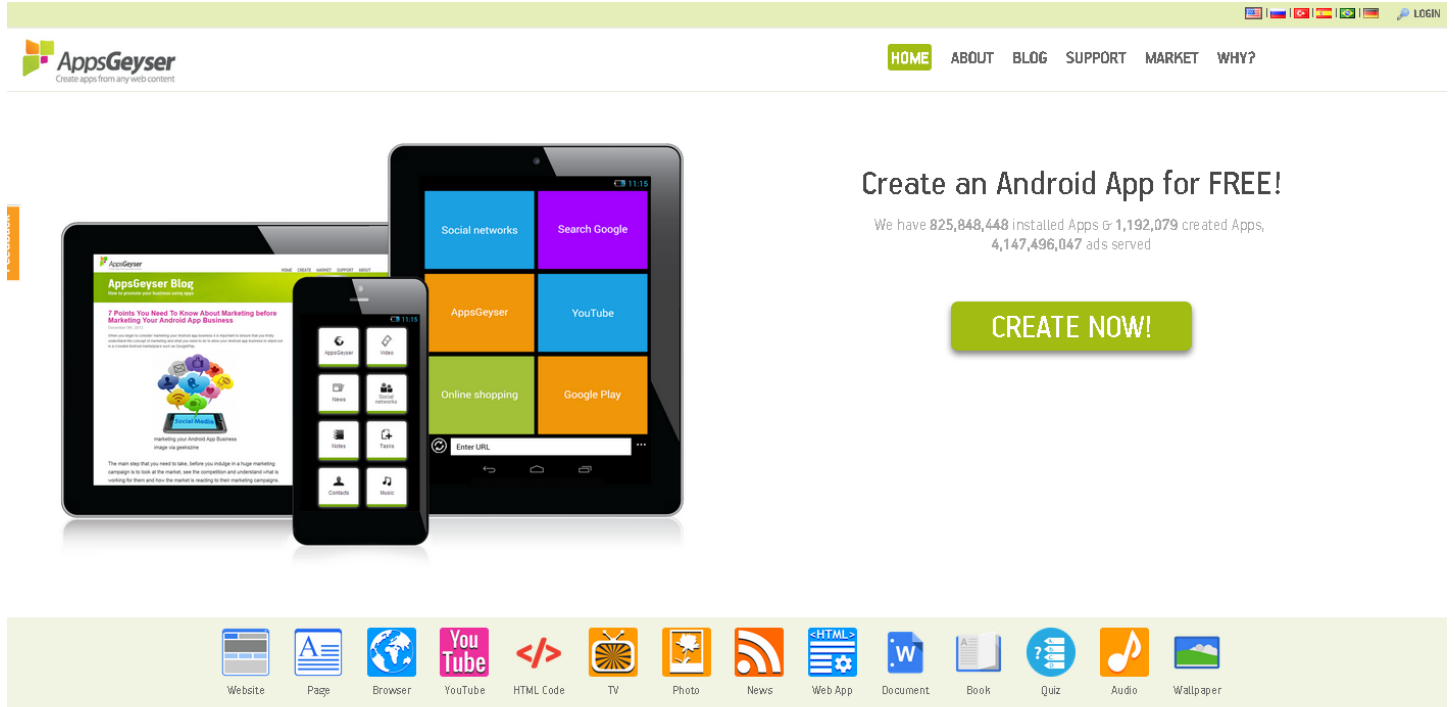
Read our [blog](#) to build your app empire

[Previous step](#)

هنا يخبرك ان تطبيقك تم نشره بنجاح وانه سيستغرق عدة ساعات ليكون متاحاً في ال google play store.

الدرس الثالث

ما زلنا في موقع (www.appsgeyser.com) وسيكون هذا الدرس هو الأخير مع هذا الموقع فلا جديد فيه ولا تختلف اليه تصميم التطبيقات البسيطة بأستخدامه فكلها بنفس الطريقة الا انني ارتأيت ان اشرح اليوم كيفية تصميم لعبة مسابقات بسيطة او (Quiz) كما يسميها الموقع بأن تصمم مجموعة أسئلة متعددة الأجوبة على شكل تطبيق اندرويد قد تفيد في الامتحانات اليومية للمدرسين في الاعداديات والكليات والمعاهد التقنية وقد تفيد أي شخص يريد اختبار إمكانيات مجموعة من الأشخاص الاخرين في مجال معين فتعالوا معنا نرى كيفية عمل ذلك: بعد الدخول الى الموقع على العنوان أعلاه تظهر لنا النافذة التالية:



AppsGeyser
Create apps from any web content

HOME ABOUT BLOG SUPPORT MARKET WHY?

Create an Android App for FREE!

We have 825,848,448 installed Apps & 1,192,079 created Apps,
4,147,496,047 ads served

CREATE NOW!

Website Page Browser YouTube HTML Code TV Photo News Web App Document Book Quiz Audio Wallpaper

APPSGEYSER FEATURES

الان ننقر على ايقونة (quiz) لتظهر النافذة التالية:

Create quiz app

Home / Create

Page 1 of 2

Need help?

Questions:

[Attach image](#)

Answers	Correct answer is
<input type="text" value="Answer"/>	<input checked="" type="radio"/>
<input type="text" value="Answer"/>	<input type="radio"/>
<input type="text" value="Answer"/>	<input type="radio"/>
<input type="text" value="Answer"/>	<input type="radio"/>


[+ Add question](#)

Questions per one game:

[Refresh preview](#)

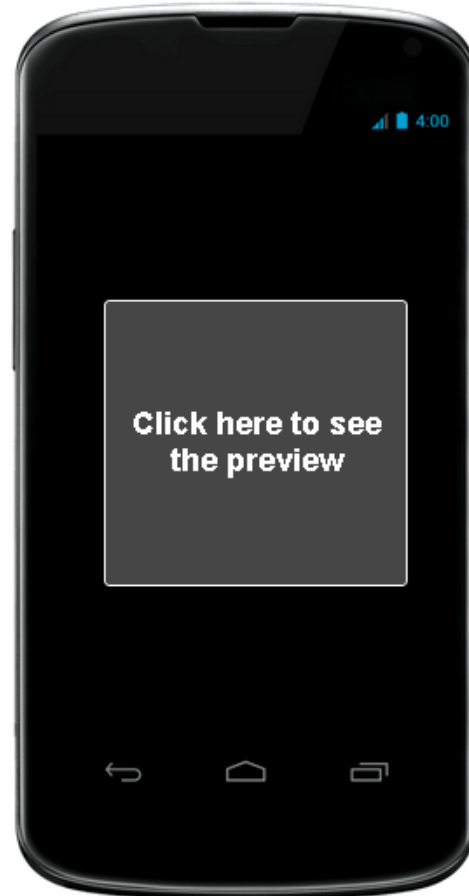
App name:

Description:

Icon: Default icon Custom icon 

Background: [Upload background image](#)

Screen Orientation: Auto Vertical Horizontal



Preview may not work for some websites. Your actual app can look differently on your Android device.

كما هو واضح هنا توجد في الجهة اليسرى من النافذة قائمة بالأماكن التي تضع فيها السؤال (Question) والاجوبة (Answers) مع وجود إمكانية تحديد الجواب الصحيح من الخيارات الى يمين الاجوبة (correct answer is) وعند اكمال ادخال السؤال واجوبته وتحديد الجواب الصحيح نقر على إضافة سؤال جديد (add a question) لتظهر قائمة مشابهة للأولى فنقوم بالمثل لسؤال جديد وهكذا وبعد ان ننتهي من اعداد الأسئلة واجوبتها وتحديد الخيارات الصحيحة لكل منها ننقل الى تحديد عدد الأسئلة (Questions per one game) ونضيف اسم اللعبة او التطبيق (App name) ووصف لمحتوياته (Description) ونختار ايقونة (Icon) مناسبة للتطبيق كما فعلنا في الدرس السابق وصورة خلفية للتطبيق (Background) وكيفية ظهور التطبيق في شاشة الهاتف الذكي أي اتجاه الظهور (Screen orientation) افقي او عمودي او تلقائي وستبدو النافذة كما يلي بعد الانتهاء:

Questions:

ما هو الشهر الأول في السنة الهجرية؟

Attach image

- Answers Correct answer is
- محرم
 - صفر
 - ربيع الأول
 - ربيع الثاني

ما هو الشهر الذي حدثت فيه معركة بدر

Attach image

- Answers Correct answer is
- رمضان
 - شوال
 - صفر
 - شعبان

ما هي السنة التي حصل فيها صلاح الحديبية؟

Attach image

- Answers Correct answer is
- 6 هجرية
 - 5 هجرية
 - 10 هجرية
 - 7 هجرية

+ Add question

Questions per 10




Preview may not work for some websites. Your actual app can look

وهذه بقية الإعدادات:


Preview may not work for some websites. Your actual app can look differently on your Android device.

Questions per one game:

 Refresh preview

App name:

Description:

Icon: Default icon  Custom icon

Background:

Screen Orientation: Auto Vertical Horizontal

Category:

Fine tune your app after clicking Create App

نختار ايضاً تصنيف التطبيق من حقل (category) واخيراً نُنقر على (create App) لتظهر النافذة التالية:



What next?

1. Download your App

Download your App to your Android device to test it



Scan QR Code

DOWNLOAD

Your users can download your app from: <http://www.appsgeyser.com/getwidget/%D9%85%D8%B3%D8%A7%D8%A8%D9%82%D8%A9%20%D8%A7%D9%84%D9%85%D8%B9%D9%84%D9%88%D9%85%D8%A7%D8%A8%20%D8%A7%D9%84%D8%A8%D8%A7%D8%B1%D9%8A%D8%AE%D9%8A%D8%A9>

Short url: <http://www.appsgeyser.com/1234810>

2. Publish مسابقة المعلومات التاريخية to Google Play

PUBLISH

Read [our blog](#) to learn why it is important or see [how to video](#).

3. Publish مسابقة المعلومات التاريخية to Amazon Market

Your account is charged at 66%



+30% - Publish app to Google Play

+2% - Send pop-up notifications

هنا نخبرنا الموقع ان التطبيق قد اكتمل وهو جاه للتنزيل (download) والنشر (publish) وكما شرحنا ذلك مسبقاً وفي ادناه رابط تنزيل التطبيق التجريبي لهذا الدرس: <http://www.appsgeyser.com/1234810> أتمنى ان يكون الدرس مفيداً لكم وسيكون هذا درسنا الأخير مع هذا الموقع لننتقل في الدروس القادمة الى المواقع الأخرى التي حددناها في الدرس الأول من هذه الدورة فأبقوا معنا.

الدرس الرابع

بعد ان شرحنا التعامل مع موقع (<http://www.appsgeyser.com/en>) في الدروس الثلاثة السابقة وعرفنا كيفية تطوير تطبيق لموقع وكتاب ومسابقة أسئلة واجوبة تأتي اليوم الى الموقع الثاني في سلسلة أفضل مواقع تطوير تطبيقات الاندرويد مجاناً وبدون برمجة وتعقيد وهو موقع (<http://www.appmakr.com>) والذي عند فتحه تظهر النافذة التالية:

ونلاحظ ان الواجهة لا تختلف كثيراً عن واجهة الموقع السابق حيث تتربع في منتصف الصفحة شريط كتابة اسم التطبيق المراد تطويره وبجانبه زر (create) والذي بالنقر عليه تبدأ عملية التطوير ولكن ما يجب الإشارة اليه ان هناك ثلاث ايقونات فوق هذا الشريط تشير احدها الى رمز شركة ابل ونظام تشغيلها (IOS) والآخرى الى الاندرويد والثالثة لتطوير تطبيقات تعمل في بيئة ال (HTML) وهنا لحظة الاختيار لنظام التشغيل الذي نريد العمل عليه فنقوم قطعاً باختيار الاندرويد لأنه موضوع دراستنا ونلاحظ بقية الخيارات المتاحة في الواجهة وهي هل نريد تطوير تطبيق للصور او الفيديوهات او المحادثة والرسائل وغيرها الكثير والان نقوم بكتابة اسم التطبيق المطلوب (انا كتبت تطبيقي الأول) وننقر على (create) لتظهر النافذة التالية:

Your App is Only One Step Away



Login to get started ➔

'The Machine'

You are just one step away from making your own incredible creation.
We have worked hard to make the process as easy as possible.
To get started, just click one of the buttons below to validate your account and log in.

SIGN IN WITH:

Google

facebook

twitter

YAHOO!

NOTE: Logging in using these services DOES NOT give us access to any of your personal info, contacts or passwords, or allow us to do anything with your account, like sending spam, etc.





g+ 422

هنا نحدد كيفية تسجيل الدخول بأي حساب (ياهو تويتر فيس بوك او كوكل) وكذلك تحديد اللغة من الشريط السفلي فنختار ما يناسبنا من اللغات وبمجرد النقر على اللغة المطلوبة تتحول لغة الصفحة الى ما نريد وبعدها ننقر على زر أي من الحسابات (وليكن تويتر في حالتنا هذه) فيقوم بطلب اسم المستخدم وكلمة مرور التويتر (او أي حساب اخر تسجل باستخدامه) ثم تظهر النافذة التالية:

إنشاء تطبيق جديد:

إبدأ بإعطاء اسم إلكتروني لتطبيقك الجديد

إن كافة التطبيقات تحتاج لاسم.

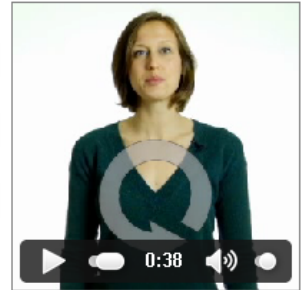
الأخير

الأول

الرجاء أدخل اسمك الأول.

البريد

البريد الإلكتروني لجهة الاتصال لهذا التطبيق.



إبدأ بسرعة التطبيق الخاص بك (اختياري)
الرجاء إختار نوع التطبيق الذي ترغب في إنشائه:

متعدد الاستعمالات

Blog RSS url



Website url



الخطوة التالية

YouTube Channel



Twitter username



أو فقط إبدأ مع تطبيق فارغ

العودة / تسجيل الخروج



68

الآن لأن اللغة العربية هي لغة الموقع حالياً فسهولة نستطيع معرفة المطلوب من إعطاء اسم للتطبيق واسمك الأول والأخير والبريد الإلكتروني ويجب أن تكون جميعها باللغة الإنكليزية ليتم قبولها (حيث تظهر إشارة ok أسفل كل حقل مقبول) وإضافة عناوين مواقع وحساباتك الإلكترونية من فيس بوك ويوتيوب وتويتر وغيرها وبعد ملء ما نريد ننقر على زر (الخطوة التالية) لتظهر الواجهة التالية:

خطوة رقم 1 خطوة رقم 2 خطوة رقم 3

الوظائف المتوفرة داخل التطبيق

وظائف مشتركة

- البريد الإلكتروني
- موقعي
- الأخبار
- صور
- فيديوهات
- جهات الاتصال
- الاتجاهات
- الاقويم
- صفحة HTML
- العلاج
- الوثائق
- دراسة مباشرة
- التغذيات، الإحصائية
- أخبار ومذونات
- صور وفيديوهات

المظهر

الأيقونات رأس الصفحة الدفقات

my first app

Websites Blog Twitter Videos

معلنة حية

تم حفظ التطبيق 12 secs ago

فيديو المساعدة OFF ON

المواصفات / المحتويات



الان يظهر في الوسط واجهة تطبيقنا بعد ان اضفنا له روابط الى صفحتنا في البلوك (blog) والتويتر واليوتيوب والموقع الالكتروني وتبدأ الان المرحلة الثانية من تطوير التطبيق حيث يكون بإمكاننا سحب وافلات ما نريد من إضافات الى التطبيق من قائمة الخيارات الى اليسار وسأقوم بأدراج قرآن كريم وخارطة وتقويم وحالة الطقس لنرى الشكل كيف يكون كما يلي:

خطوة رقم 1 خطوة رقم 2 خطوة رقم 3

تعليمية
إختر أو قم بتحميل صورة للخلفية لديك:

حمل صورة مكتبة مجانية

شائسة (تحميل) سيلان
إختر أو قم بتحميل صورة لصوره 'سيلان':

حمل صورة مكتبة مجانية

المظهر

الأيقونات رأس الصفحة الصفحات

my first app

Websites Blog Twitter YouTube

القرآن الكريم التقويم خريطة حالة الطقس

معاينة حية
تم حفظ التطبيق 1 mins ago

تعليمية المساعدة الخروج

فيديو المساعدة OFF ON

الطقس
أدخل مدينة لحس الحالة الجوية وتوقعات الطقس.

أنقر هنا لمشاهدة فيديو المساعدة

المواصفات/المعلومات

عنوان الأيقونة: حالة الطقس

أيقونة الخلفية

الهدية بحث maysan

SAVE



ونقوم بضبط اعدادات كل إضافة من المربع في الزاوية اليمنى السفلى ونختار الخلفية من الشريط في الزاوية اليسرى السفلى وهكذا والان نقر على (التالي) لتظهر النافذة التالية:

خطوة رقم 1
خطوة رقم 2
خطوة رقم 3

عودة
لناري
المساعدة
خروج

1 - عنوان المشروع

2 - اختر نطاق HTML5 الخاص بك

3 - اختر أيقونتك

4 - اكتب وصفاً

5 - اكتب رساله ترحيبية

6 - أضف بعض المعلومات الإضافية

7 - أضف بعض العلامات

8 - انشر التصنيفات

9 - معلومات الاتصال

10 - التركيبة السكانية

11 - Custom Ad Code

12 - Privacy Settings



فيديو المساعدة OFF ON

قم بإعطاء تطبيقك عنوان من أجل الأسواق، وإسم ليتم استخدامه في عنوان الانترنت. مثلاً: fanapp.mobi/my_great_app

أنقر هنا لمشاهدة فيديو المساعدة



InfiniteMonkeys

MY FIRST APP

<http://fanapp.mobi/myfirstapp2096>



من هذه النافذة كما هو واضح نستطيع اختيار عنوان المشروع وايقونته والوصف الخاص به وبقية مواصفاته كما رأينا في الموقع الأول وسنأخذ إضافة وصف للمشروع كمثال حيث نقوم بإيقاف الفيديو التوضيحي في وسط النافذة وننقر على (اكتب وصفاً) لتظهر نافذة تحتوي زر (تعديل الوصف) فننقر عليها ليظهر حقل نكتب فيه وصف المشروع كما في ادناه:

خطوة رقم 1
خطوة رقم 2
خطوة رقم 3

عودة
لناري
المساعدة
خروج

- 1 - عنوان المشروع
- 2 - اختر نطاق HTML5 الخاص بك
- 3 - اختر أيقونتك
- 4 - اكتب وصفاً
- 5 - اكتب رسالة ترحيبية
- 6 - أضف بعض المعلومات الإضافية
- 7 - أضف بعض العلامات
- 8 - انشر التطبيقات
- 9 - معلومات الاتصال
- 10 - التركيبة السكانية
- 11 - Custom Ad Code
- 12 - Privacy Settings

وصف التطبيق:

[تدوّل الوصف](#)

اكتب وصفاً للتطبيق الخاص بك في حوالي 1000 رمز أو أقل.

هذا هو نص الوصف الذي سيكون مرئياً في متاجر تطبيقات Android و Apple.

ملاحظة: في Google و Apple يجب أن يكون أول جزء من الوصف بالإنجليزية. يمكنك أيضاً وضع ترجمة في اللغة التي تختارها بعد ذلك.

[أنقر هنا لمشاهدة فيديو للمساعدة](#)

[SAVE](#)

فيديو المساعدة

OFF ON



هذا هو نص الوصف الذي سيكون مرئياً في متاجر تطبيقات Apple و Android.

أنقر هنا لمشاهدة فيديو للمساعدة



InfiniteMonkeys

MY FIRST APP

<http://fanapp.mobi/myfirstapp2096>



وبعد اكمال اختيار وضبط الخيارات (ولا ننسى النقر على save بعد كل تعديل) ننقر على (التالي) لتظهر النافذة التالية:

.Please review your App and choose a subscription package

Final Review

Packages

Confirmation

my first app



my first app

and this is your icon...

.This is your HTML5 app

!Please Double-check Both

On the left is your fully functioning app. Please take a minute to click through to all your sub-pages and make sure that everything is as you would like. This is your last chance to review it before publishing

.If you want to change anything after it is published, you will have to 'check-out' again
(.Don't worry, updates are always free)

.YES, I have reviewed my app, and it's **ready to publish** to the markets

Ready! Next Step

NO! Take me back to edit



الان ننقر على (ready next step) لتظهر النافذة التالية:

.Please review your App and choose a subscription package

Final Review

Packages

Confirmation

مجانا: Basic

بدون إعلانات: 2\$/شهر

كافة الأسواق: 12\$/month


Pack: \$499-10 مرة واحدة


!FREE, GRATIS, LIBRE, PERCUMA


Unlimited Edits ✓

Unlimited Downloads ✓

Unlimited Users ✓

App Marketing Center 

Custom QR-Code 

Real-time Stats 

:Published to

HTML
5
Mobile
Website

app
Featured in the
AppMakr Market

مجانا

Ready! Next Step



ايضاً نقر على (ready! Next step) لتظهر النافذة التالية:

.Please review your App and choose a subscription package

Final Review

Packages

Confirmation

?READY TO PUBLISH

.Take a moment to reiew your selection, and agree to the following terms and conditions

نشر التطبيق مجاناً

- النشر الحوري
- تطبيق Android أصلي مضاف على متجرنا ..
- تطبيق HTML5 (مناسب لأي جهاز محمول أو مستعرضات أجهزة سطح المكتب)
- إعلانات غير مزعجة بداخل التطبيق
- تحديثات غير محدودة

Cost: مجاناً



InfiniteMonkeys

Publishing Terms

and the Google Play Publishing Guidelines . الشروط والأحكام . I agree to the AppMakr



Publish my app Now



وصلنا الى مرحلة النشر حيث يطلب منا الموافقة على شروط الموقع بالنقر على علامة الصح في المربع الى اليمين واخيراً ننقر على (publish my app now) لتظهر النافذة التالية:



Your app has been published live to the web.

Read below for some great tips on improving, promoting and sharing your great new app.

Anyone with a web-enabled smartphone can access the HTML5 version via:

<http://h.fanapp.mobi/myfirstapp2096>

Promoting Your App...

Now that your app is live, here are some ideas to help you promote your app to your fans.



QR Code

Download your app's QR code



Free eBook!

from marketyourapp.com



View Stats

View your app's usage statistics



Get Adwords

Sign up for Google Adwords



Tweet About It

Share your new app on Twitter



Post It

Share your new app on facebook

هنا يخبرنا باكمال نشر التطبيق وإمكانية الوصول اليه من خلال الرابط المؤشر عليه السهم في المستطيل الأحمر والان لروية تطبيقنا ننزل الى أسفل النافذة حيث تظهر الخيارات التالية:



Your app has also been submitted to the AppMakr Market as a Native Android app.

It should be live within an hour of submission. Use your vanity URL on an Android device to direct users to the market to download the native app.
<http://fanapp.mobi/myfirstapp2096>

See your App in the Market

If you paid to have your app published to the external markets...

...then the process has already started. First, your app will be reviewed by the automated systems and our Content Moderation Team to ensure that it complies with AppMakr's Terms of Use Policy. If everything is ok, then we will email you to let you know it has been send to the markets, or if it needs to be revised.

appmakr
Market



ننقر على (see your app in the market) لتظهر النافذة التالية:

TOP TEN CHARTS

All Categories

SEARCH APPS




LATEST APPS

 KizDirect Online
★★★★★

 Psychic Miri
★★★★★

 skyyogatv
★★★★★

 Centrul Vechi
★★★★★

 SFO Baggage Move Tool
★★★★★

 Pao Live
★★★★★

 konton Gabey 50
★★★★★

 PAO IPTV
★★★★★

 LIFT601
★★★★★


my first app

Rating:



Number of Downloads: 0

Last Updated:

Thu, Sep 25, 2014

Android Native



HTML5



Email Link



SMS Link

Shoot This
for Easy Install

Description

هذا التطبيق هو للتطبيق الاول لي في هذا الموقع وانمني ان يكون تطبيقاً ممتازاً

Android Native



HTML 5



والان بمجرد النقر على زر (Android Native) سيتم تنزيل التطبيق (.apk) الى جهازك الذكي او الحاسوب الشخصي وتستطيع اختبار أدائه بعدها والتعديل عليه بسهولة بأتباع نفس الخطوات السابقة فهيا بنا لنطور تطبيقاتنا بأنفسنا فقد اتضح ان الامر سهل يسير جداً جداً.

انتظرونا في شرح مواقع أخرى لتطوير تطبيقات الاندرويد والتي سنتدرج معها ان شاء الله من الاسهل الى الأصعب وان كنت لا أومن بوجود صعب مع الإصرار والعزيمة وروح التحدي.

في ادناه رابط التطبيق الذي طورناه سوية اليوم في هذا الدرس فأتمنى ان تقوموا بتنزيله واختبار أدائه لاكتشاف الأخطاء فيه ومحاولة تصحيحها في المستقبل: <http://apps.appmakr.com/myfirstapp2096>

وصلنا اليوم الى تطوير تطبيقاتنا باستخدام الموقع (<http://ibuildapp.com>) والذي عند فتحه تظهر الواجهة التالية:

Learn about our Reseller Solution Login / Register

iBuild App DEMO VIDEO FEATURES PRICING SUPPORT APP STORE

Create Your Business App

Instantly for FREE

Start FREE

961,659 Apps created | 30,000,000 Downloads | Thousands of ready-to-use solutions | No coding

"I made my own app in a few minutes and iBuildApp took care of my submission so I can get back to my business"

Apps for Your Business

Five mobile app examples are displayed: 'Your LOGO', 'Consulting', 'Fashion Store', 'RADIO STATION', and 'Regional School'.

ننقر على زر (start free) لنظهر النافذة التالية:

Select an App or [design](#)

All Categories

Small Business

- Corporate
- Real Estate
- Cars & Transportation
- Photography
- Law & Finance

Fitness & Beauty

Healthcare

Education

Entertainment

Blogs & Magazines

Sport Team

Religion & Nonprofit


Events

Restaurant

Commerce

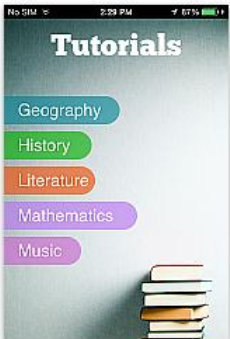
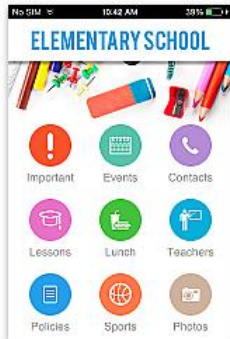



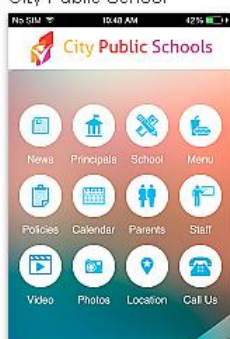

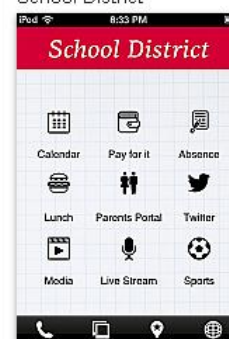
<p>Small Business</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Fitness Club Men</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Non Profit</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Photo Studio</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>
<p>Fashion Store</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Gym and Fitness</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Shoe Store</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Coffee Shop</p> <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>

من هنا نختار التصميم المناسب لتطبيقنا المراد تصميمه ونلاحظ وجود الكثير من الخيارات الى الجانب الايسر من النافذة ولذا نختار ما يناسبنا وانا بالنسبة لي سأختار (education) لتظهر النافذة ادناه:

 Enter Facebook Page Name

Select an App or [design](#)

- All Categories
- Small Business
 - Corporate
 - Real Estate
 - Cars & Transportation
 - Photography
 - Law & Finance
- Fitness & Beauty
- Healthcare
- Education**
- Entertainment
- Blogs & Magazines
- Sport Team
- Religion & Nonprofit
- Events
- Restaurant
- Commerce

<p>Tutorials</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Elementary School 2</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Elementary school</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Middle School</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>
<p>High School</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>City Public School</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>Regional School</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>	<p>School District</p>  <p>FREE <input type="button" value="EDIT"/></p>

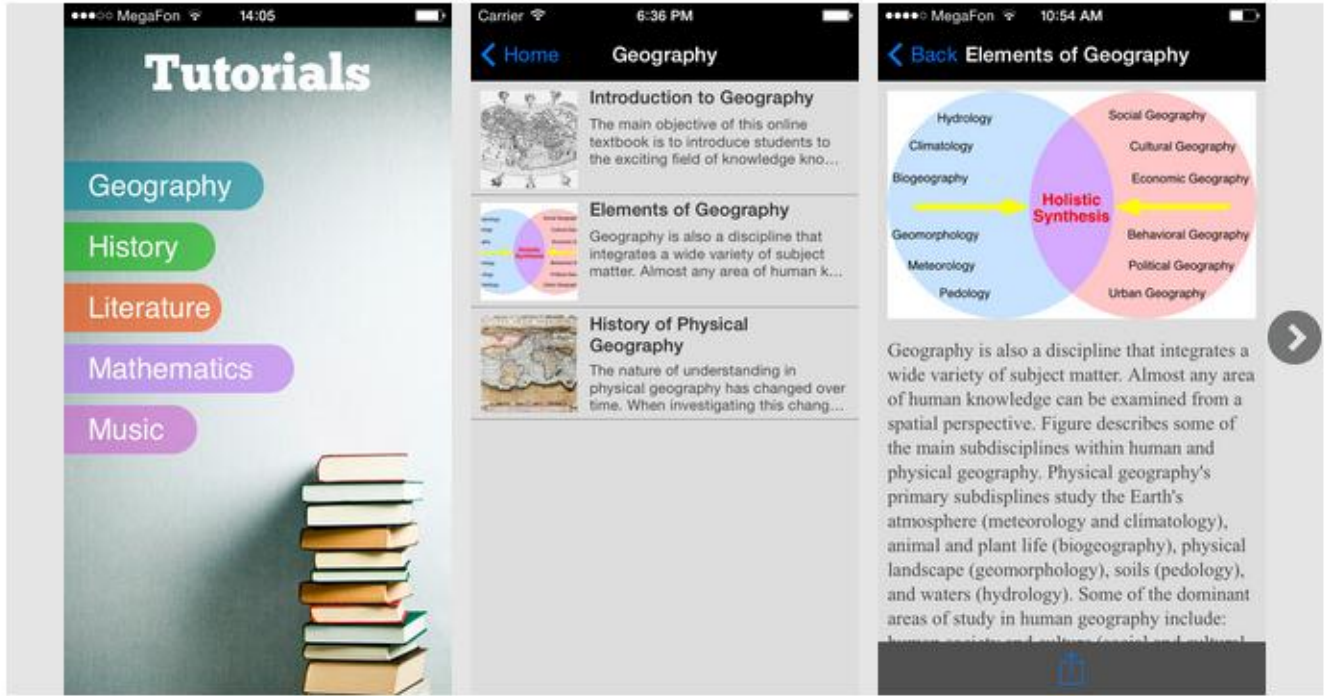
نختار أي تصميم منها وليكن (tutorials) فننقر عليه لتظهر النافذة التالية:

Tutorials

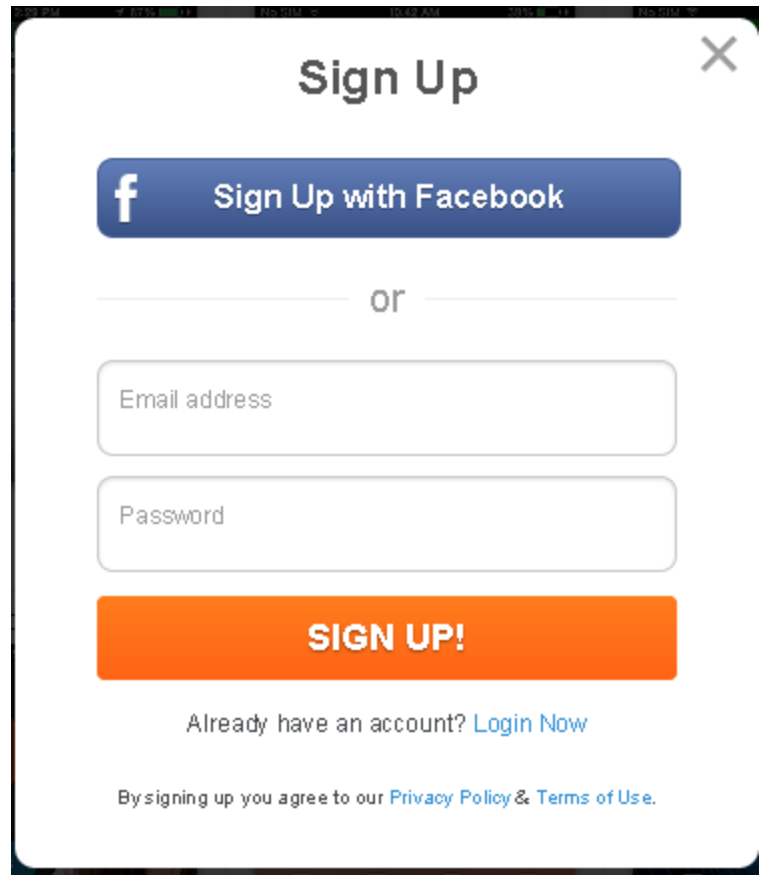
Tutorials
FREE

Create your own app!

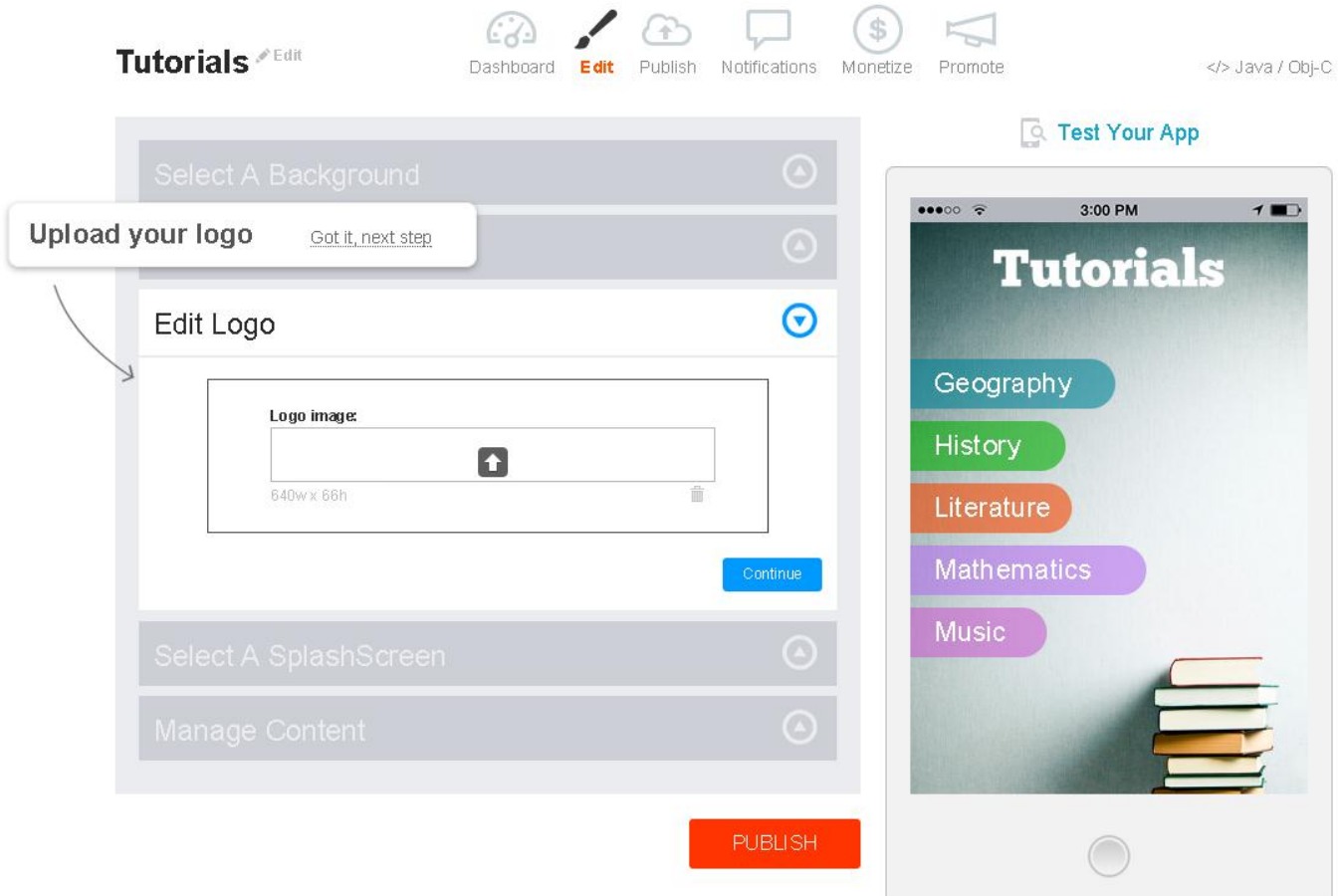
GO!



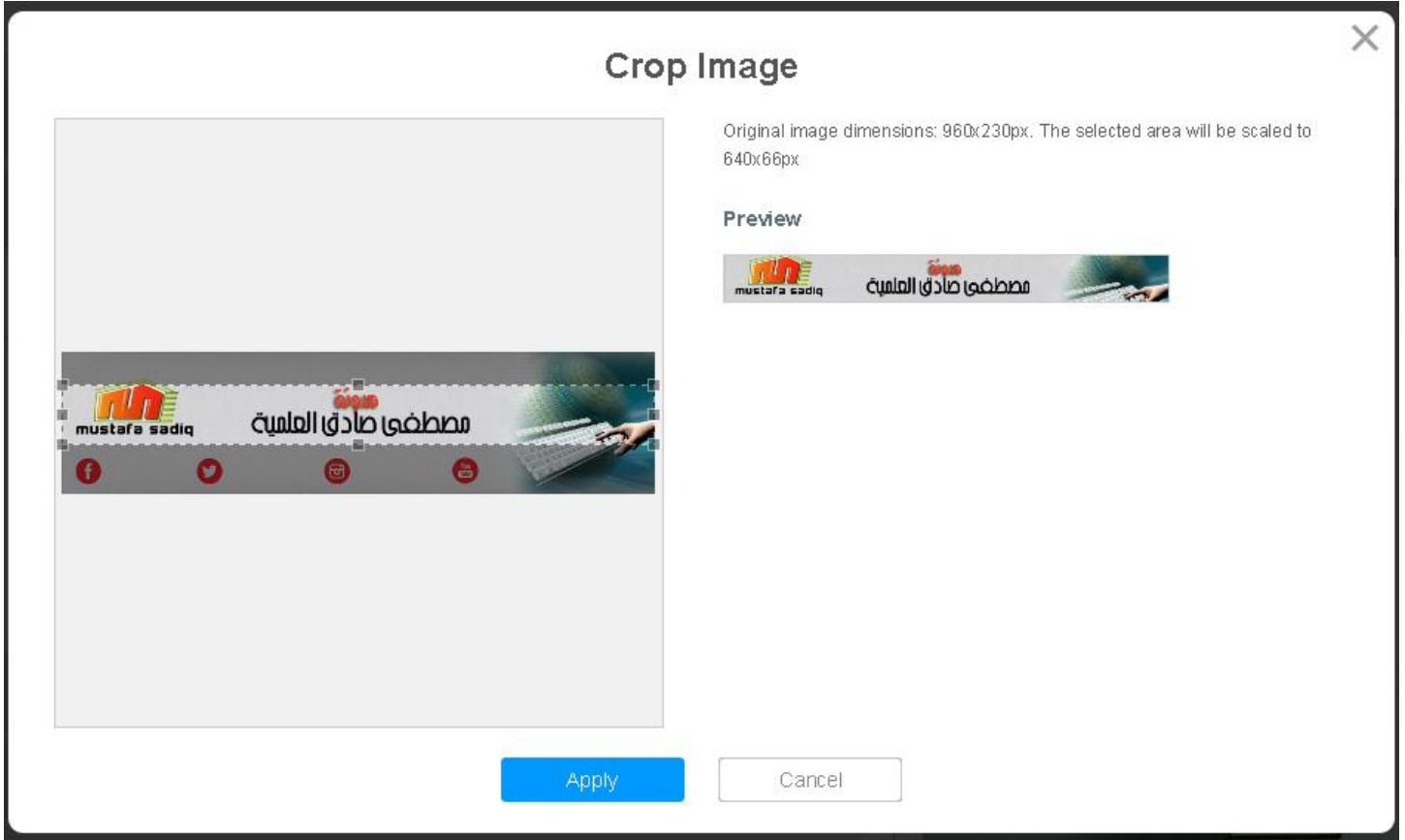
هذه النافذة هي عبارة عن عرض لتصاميم الصفحات الأخرى الخاصة بالتصميم العام الذي اخترناه فننقر على (go) لتظهر نافذة تسجيل الدخول كما في ادناه:



نسجل الدخول كمستخدم جديد او باستخدام حساب الفيس بوك ولكم الحرية في ذلك بعدها ستظهر النافذة التالية:



الآن نقوم بضبط اعدادات التطبيق كما نشاء وبما يخدم الهدف الذي من اجله قمنا بتصميم هذا التطبيق وسأقوم بتخصيص التطبيق ليناسب صفحات مدونتي هذه فتابعوا معي: ننقر على زر السهم في الجانب الايسر ضمن تبويب (logo image) ونختار صورة غلاف للتطبيق من الحاسوب ونقوم بقصها (crop) كما في الصورة التالية:



ثم ننقر على (apply). والآن ننقر على (select background) ونختار صورة خلفية مناسبة للتطبيق والآن ننقر على تبويب (manage contents) لتظهر النافذة التالية:

Manage Content

Geography..

History

Literature..

Mathematic..

Music

Feature: Catalog [Change feature](#)

Page Title: max 15 characters

Select Color Scheme:

<

>

Pick layout:

Specify Pricing

Categories

Physical Geography ✎

[+ Add Item](#) ✕

Introduction to ...

The main objective of ...

The discipline of geog...

▼ ✎ ✕

Elements of Ge...

Geography is also a di...

◀ ▶ ✎ ✕

History of Physi...

The nature of underst...

(1). Uniformitarianism...

▲ ✎ ✕

[Add Category](#)

< Home
Geography

Introductory to Geography

The main objective of this online text...

The discipline of geography has a hi...

Elements of Geography

Geography is also a discipline that in...

History of Physical Geography

The nature of understanding in physl...

(1). Uniformitarianism - this theory rej...

هنا نستطيع إضافة صفحات جديدة من زر (add category) وكذلك يمكن التحكم بمحتويات الصفحات بالنقر على أي منها ولتكن صفحة التاريخ (history) حيث بالنقر عليها تظهر خيارات تغيير الاسم والمحتوى وإزالة أو إضافة صفحات أخرى كما في ادناه:

Manage Content

Geography..

History

Literature..

Mathematic..

Music

Feature: Catalog [Change feature](#)

Page Title: max 15 characters

Select Color Scheme:

<

>

Pick layout:

Specify Pricing

Categories

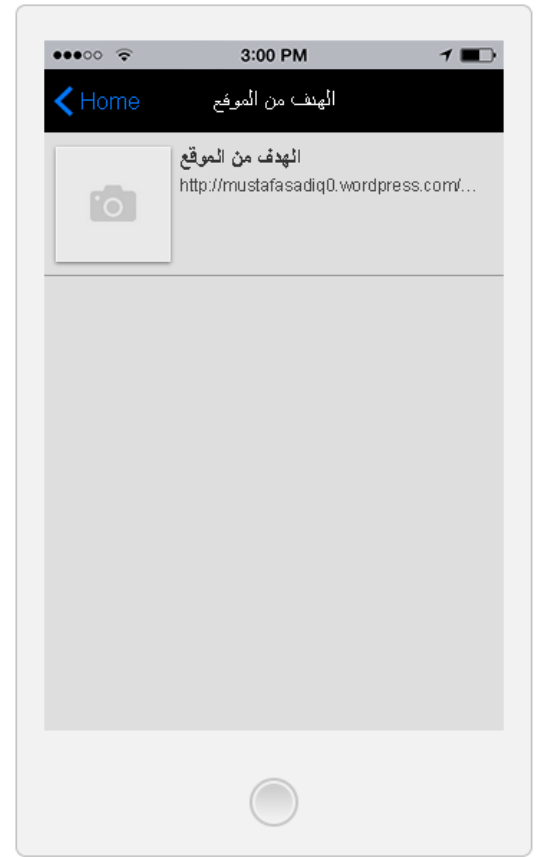
الهدف من الموقع [http://mustafasadiq0...](#)

[+ Add Item](#) ✕

الهدف من الموقع [http://mustafasadiq0...](#)

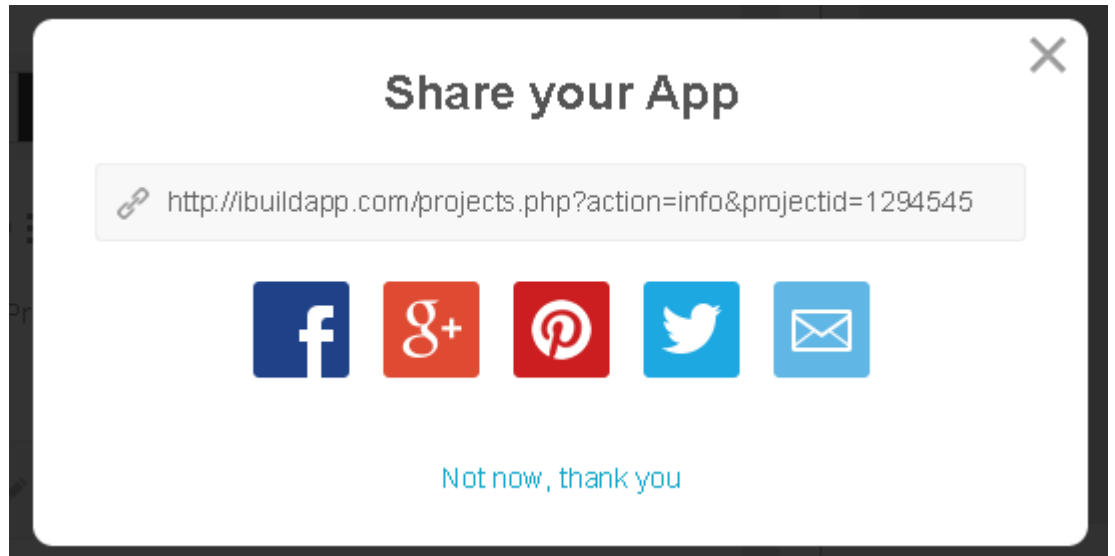
[✕](#)

[Add Category](#)



PUBLISH

هنا قمنا بحذف الصفحات المتعددة وتحويل المحتوى الى صفحة واحدة وتغيير عنوانها ومحتوياتها وازافة ايقونة خاصة بكل صفحة حسب رغبتنا وهكذا بالنسبة لبقية الصفحات واخيراً نقر على (publish) لتظهر النافذة التالية:



هنا يعطينا العنوان الذي من خلاله نستطيع الوصول الى هذا التطبيق مستقبلاً او تنزيله حالياً كما يمنحنا قابلية مشاركة هذا التطبيق في الفيس بوك وغيره من مواقع التواصل الاجتماعي وتستطيع الاكتفاء باختيار (not now, thanks you).

والان يمكننا الذهاب الى لوحة التحكم (dashboard) الخاصة بحسابنا واختبار أداء التطبيق او نشره الى سوق التطبيقات او تعديله او عمل أي شيء من الخيارات المتاحة وكما سبق شرحه في بقية المواقع المتشابهة فيما توفره من خصائص وكما في الصورة ادناه:

The screenshot shows the App Inventor dashboard for an app named 'Tutorials'. At the top, there are navigation icons for Dashboard, Edit, Publish, Notifications, Monetize, and Promote. The 'Tutorials' app name is displayed with an 'Edit' link. A 'Refer a friend' button is also visible. The main area is divided into two columns. The left column features a mobile app preview of 'Tutorials' with a menu of subjects: Geography, History, Literature, Mathematics, and Music. Below the preview are buttons for 'Publish on App Store', 'Publish on Google Play', and 'Preview and Test Your App'. There are also links for 'Settings' and 'Google Analytics Code'. The right column shows the 'Mobile site URL' as 'http://fbuildapp.com/app-960116-Tutorials' with a 'Share' button. Below the URL are two buttons: 'Set Up Mobile Site Name' and 'Set Up Mobile Site Redirect'. At the bottom, there is an 'Activity' section with three cards for 'App Downloads', 'Mobile Site Visits', and 'Launches', each showing a count of 0. A dropdown menu is set to 'App Downloads' and a filter is set to 'M' (Month).

الى هنا احبتي وصلنا الى نهاية الجزء الأول من هذه الدورة والذي كان مخصصاً لتطوير التطبيقات البسيطة والبدائية لأجهزة الاندرويد معتمدين على المواقع الجاهزة وبدون برمجة ولا اكواد ولا الأمور المعتادة في تطوير التطبيقات والان نصل الى بداية الجزء الثاني ان شاء الله (في المحاضرات القادمة) والذي سيكون كما ذكرنا سابقاً مخصصاً لتطوير تطبيقات الاندرويد باستخدام منصة التطوير الخاصة بمعهد (MIT) وعلى الرابط التالي:

[/http://appinventor.mit.edu/explore](http://appinventor.mit.edu/explore)

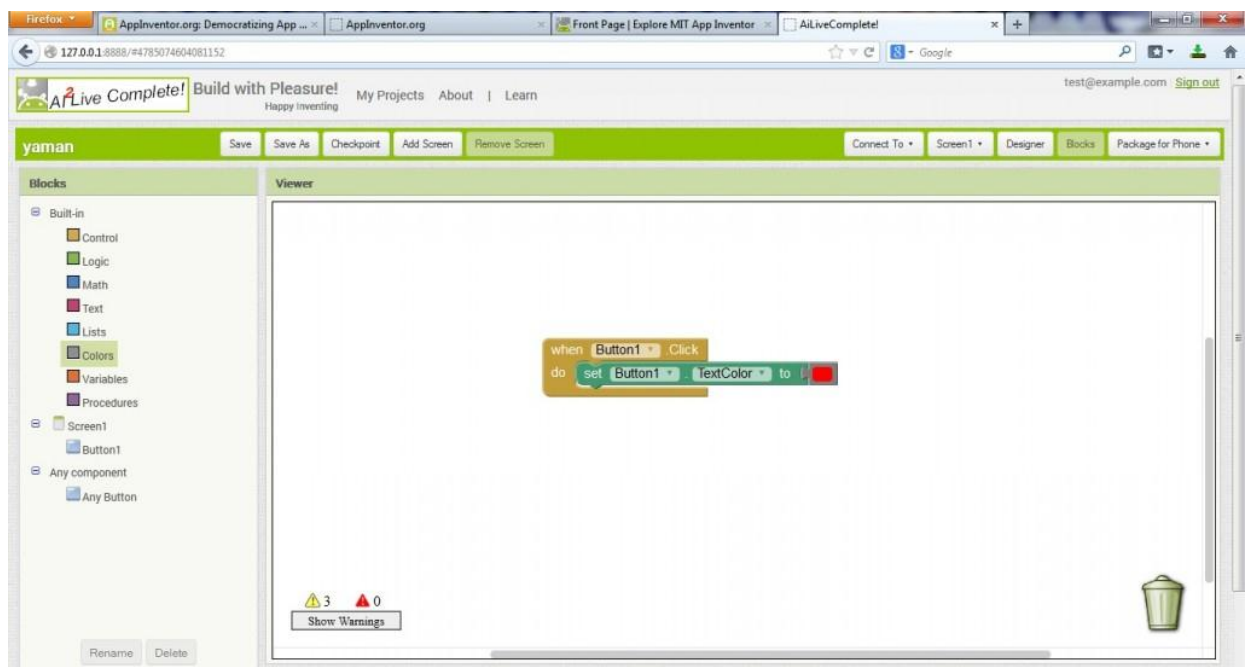
الدرس السادس

بعد ان تحدثنا عن انشاء وتصميم تطبيقات بسيطة واحترافية لأجهزة الاندرويد باستخدام مواقع انترنت جاهزة نأتي اليوم الى الخطوة الثانية كما وعدناكم والتي تعتبر اكثر احترافية وتخصصاً وذلك باستخدام موقع او برنامج ال (App Inventor) الذي تعمل على ادارته وتطويره جامعة (MIT) وهي الجامعة رقم واحد (او اثنين حسب احصائيات السنوات السابقة) على مستوى العالم وهو عبارة عن واجهة رسومية بسيطة تستطيع من خلالها تصميم تطبيقات للأجهزة التي تعمل بنظام الاندرويد بمجرد امتلاكك لحساب في الكوكل (gmail) وذلك من خلال استخدام أدوات جاهزة موجودة مسبقاً وتركيبها كمكعبات اللب عند الأطفال بطريقة سهلة وبمبسطة تجعل البرمجة عالماً من المتعة والابداع حتى للأطفال بعمر ٩ سنوات حيث يمكنهم تعلم التصميم باستخدام هذا التطبيق والتطبيقات المشابهة الأخرى التي طورتها نفس جامعة (MIT) والمسمى (scratch.mit.edu) وغيره الكثير وما يهمنا هنا هو تطبيق ال (App Inventor) والذي الفت حوله الكتب وكتبت عنه البحوث ويستخدمه الملايين حول العالم لتطوير تطبيقات احترافية وبدون خبرة برمجية سابقة.

والان ما هو ال (App Inventor)؟



هو برنامج على شبكة الإنترنت بدأت فيه غوغل عام ٢٠١٠ ثم أوقفته عام ٢٠١١ بعد جعله مفتوح المصدر، ليتبناه بعد ذلك معهد MIT الأمريكي. يتيح هذا المشروع تصميم تطبيقات اندرويد باستخدام واجهة رسومية، فكل ما يتطلبه هو سحب وإفلات قطع وتركيبها مع بعضها، يشابه فكرة لغة البرمجة Scratch التي أطلقها معهد MIT ذاته سابقاً. هنا صورة للبرنامج نرى من خلالها تطبيق مبرمج بالكامل بواسطة تركيب الأشكال مع بعضها البعض، دون الحاجة إلى أي لغة برمجة:



كيفية تنصيب App inventor ؟

قبل البدء، يجب أن يتم تنصيب حزمة Java Development Kit أو اختصاراً JDK من موقع Oracle website ويجب اختيار النسخة المناسبة لجهازك ٣٢ أو ٦٤ بت والان لدينا طريقتين للعمل على: App inventor: الطريقة الأولى:

الذهاب إلى موقع المشروع والعمل مباشرة على الموقع من الرابط (ai2.appinventor.mit.edu) ويتطلب ذلك حساب Gmail، كما يتطلب اتصالاً دائماً بالإنترنت، وتجدر الملاحظة أن موقع المشروع محبوب من قبل غوغل في سوريا والدول المثيلة، لذلك على القاطنين في تلك الدول استخدام الطريقة الثاني في العمل على: App inventor. الطريقة الثانية:

تحميل وتنصيب App inventor والعمل عليها بدون الحاجة الى الانترنت، ويجب تنفيذ الخطوات التالية:

١- تحميل الملف التالي (App inventor2 Offline) وفك الضغط عنه حيث ان حجمه ١٧٥ ميغا بايت ويوجد رابط تحميله في موقع التطبيق الرسمي (appinventor.mit.edu).

٢- قبل إكمال باقي خطوات التنصيب، يجب إعداد بيئة الـ Java بشكل مناسب، وذلك عبر الخطوات التالية:

• الذهاب إلى جهاز الكمبيوتر والضغط على منطقة فارغة بزر الفأرة الأيمن واختيار خصائص (properties)

• اختيار خصائص النظام المتقدمة (advanced system settings)

• اختيار تبويب متقدم (Advanced)، ثم الضغط على متغيرات البيئة (environment variables)

• الضغط على زر جديد (new) الزر الأعلى ثم إضافة المعلومات التالية بدقة:

اسم المتغير: JAVA_HOME

قيمة المتغير: يجب التأكد من إصدار JDK، على سبيل المثال الإصدار الذي لدي ١,٧,٠ فتكون قيمة المتغير:

C:\Program Files\Java\jdk1.7.0_05

٣- بعد فك ضغط الملف السابق، وبعد فتح الملف نرى عدة ملفات، نقوم بفتح الملفات التالية بالترتيب:

startAIServer.cmd ثم startBuildServer.cmd

٤- الذهاب الى متصفح الانترنت ووضع العنوان التالي في المتصفح حتى في حالة عدم الارتباط بالإنترنت:

<http://localhost:8888>

٥- الآن ندخل بريد الكتروني (google mail address) للعمل عليه ونقوم بتسجيل الدخول، عندها سنشاهد واجهة





المشروع الرئيسية، نقوم باختيار اسم لمشروعنا الجديد ونبدأ التصميم.

الان بدء العمل:

سيكون شرحنا للطريقة الاولى مباشرة في موقع الانترنت (ai2.appinventor.mit.edu) والذي بمجرد فتحه نقوم بالنقر

على انشاء (create) كما في النافذة التالية:


MIT App Inventor Home Blog Support **Create**


Follow Us:    


Google™ Custom Search

Your ideas.
Your designs.
Your apps.

Invent Now

Get Started

Follow these simple steps to build your first app.
Get Started

Create

Design and program your own apps using MIT App Inventor.
Create

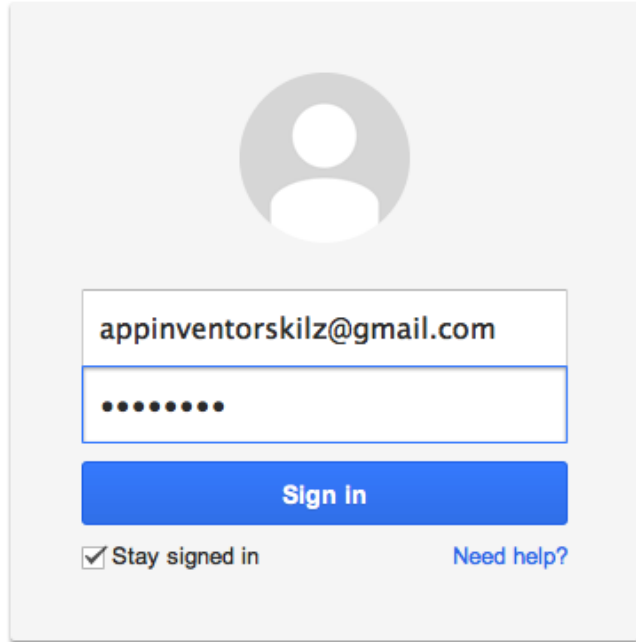
Tutorials

Step-by-step guides show you how to build all kinds of apps.
Tutorials

الان سيطلب منا تسجيل الدخول الى حساب الكوكل وكما في النافذة التالية:



One account. All of Google.

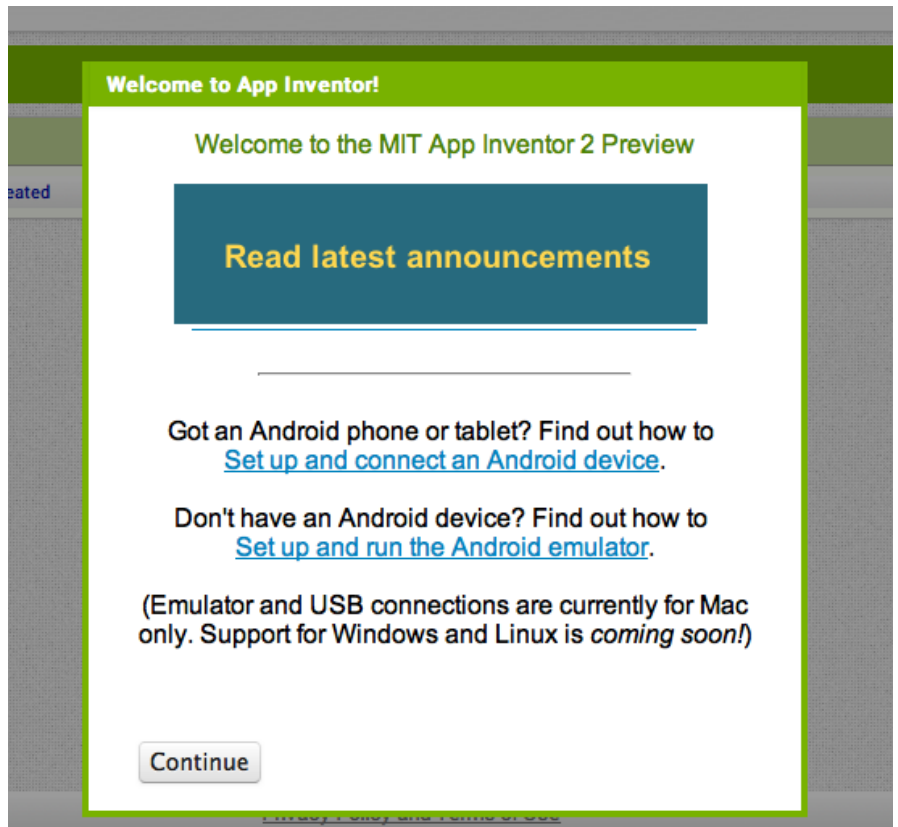
Sign in with your Google Account



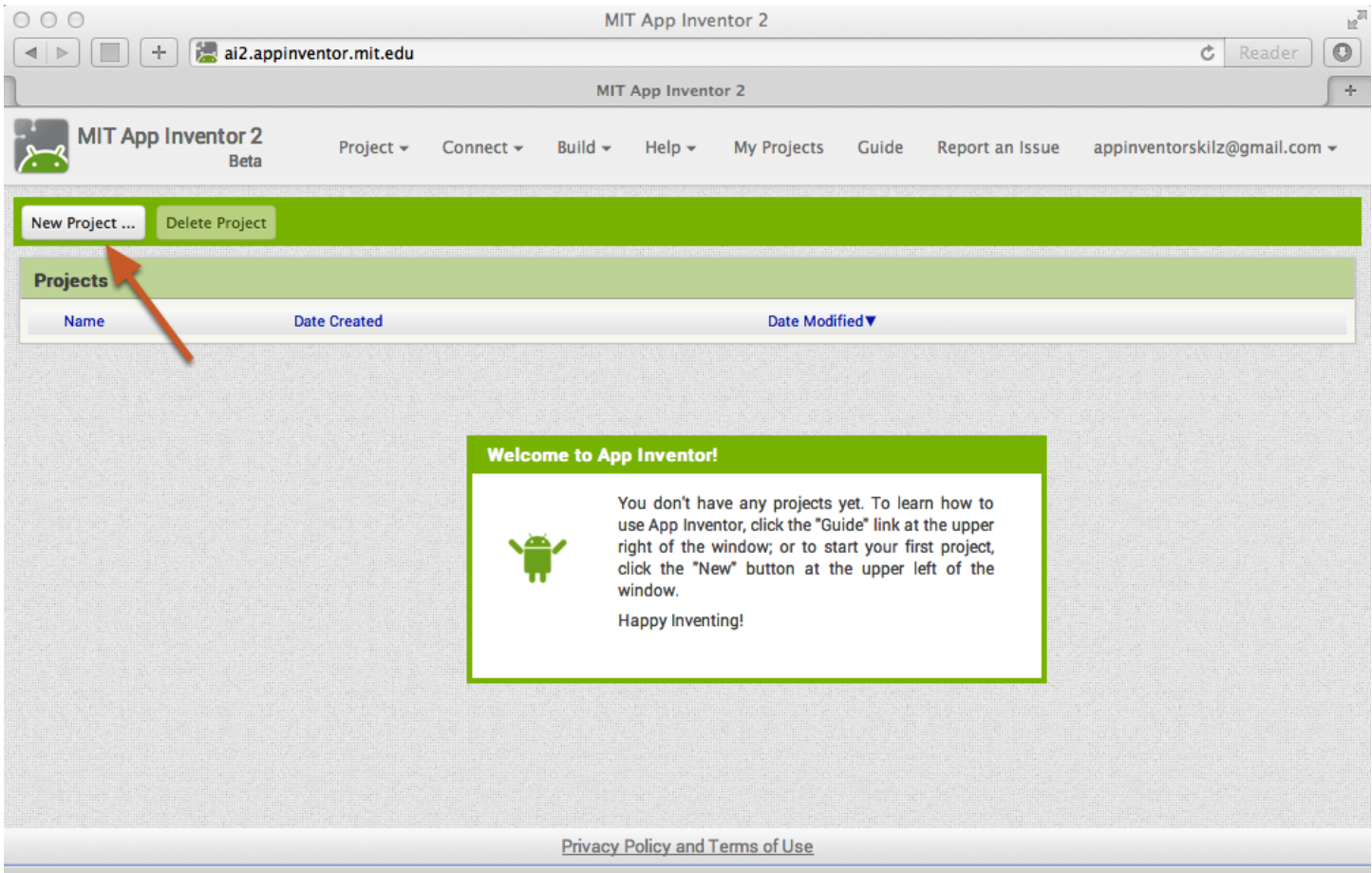
The image shows a Google sign-in form. At the top is a grey circle with a white person icon. Below it is a text input field containing the email address "appinventorskilz@gmail.com". Underneath the email field is a password field with ten black dots. Below the password field is a blue button with the text "Sign In". At the bottom left of the form is a checkbox labeled "Stay signed in" which is checked. At the bottom right is a blue link labeled "Need help?".

[Create an account](#)

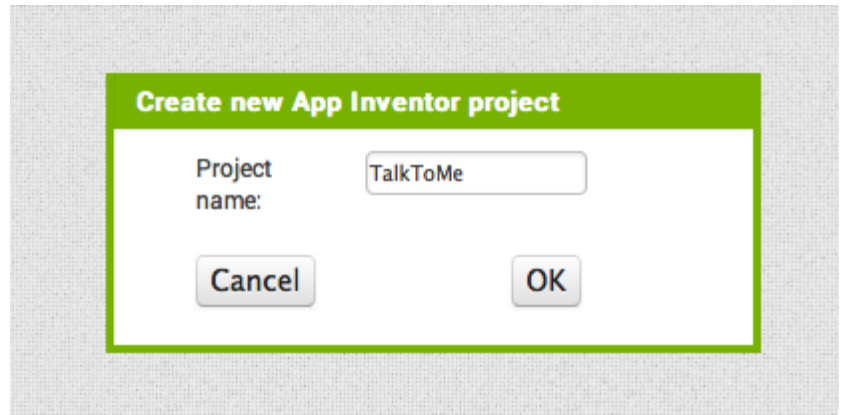
ملاحظة: في حالة عدم امتلاكك لحساب كوكل يفضل انشاء حساب والتأكد من تفعيله قبل البدء هنا.
بعدها تظهر الرسالة ادناه فننقر على (continue):



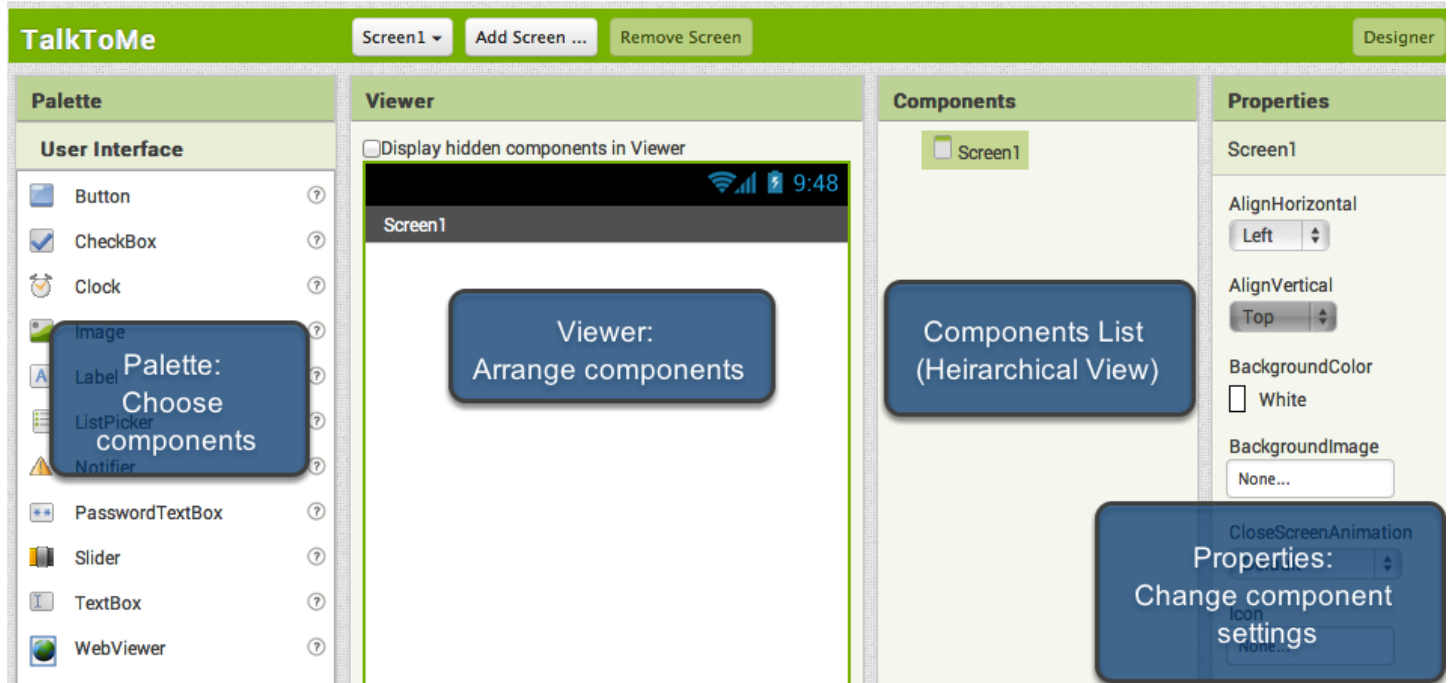
والان نبدأ العمل الحقيقي بالنقر على مشروع جديد (new Project) وكما في النافذة ادناه:



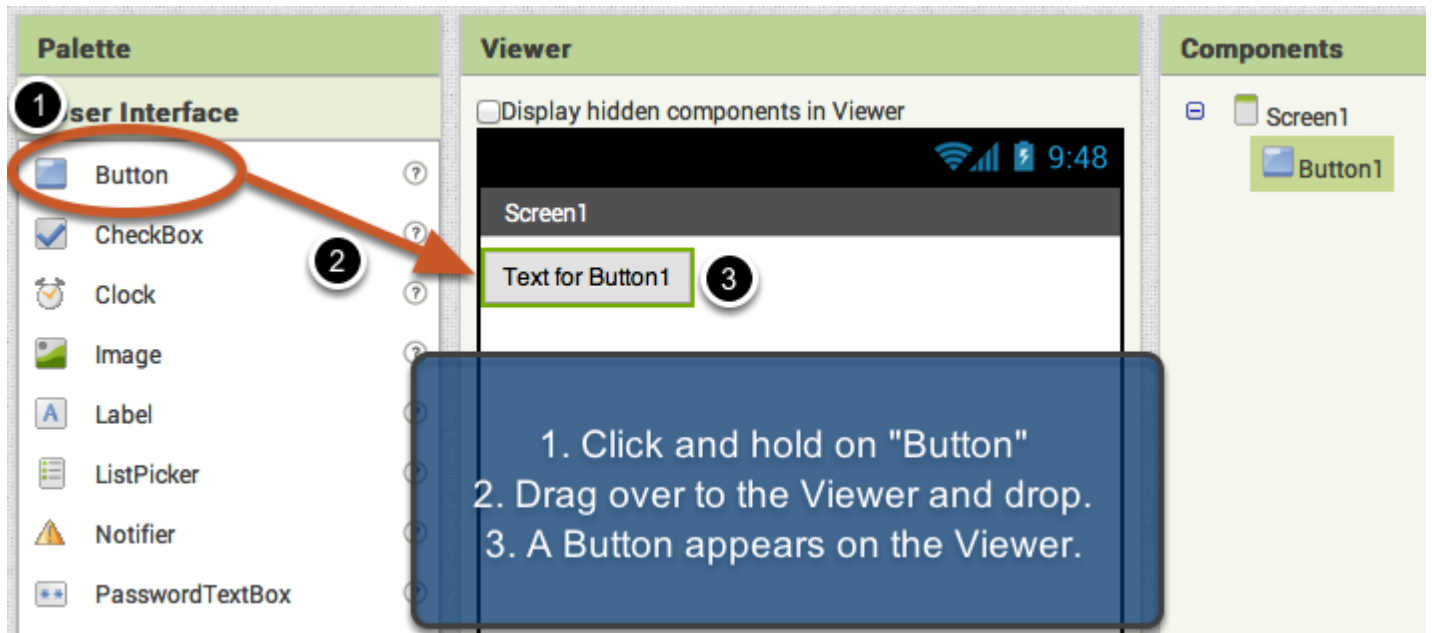
والان تظهر لنا نافذة تطلب اختيار اسم المشروع وهنا يمكن استخدام ال (underscore) ولكن لا يمكن المسافة الفارغة (space) في اسم المشروع وكما في ادناه:



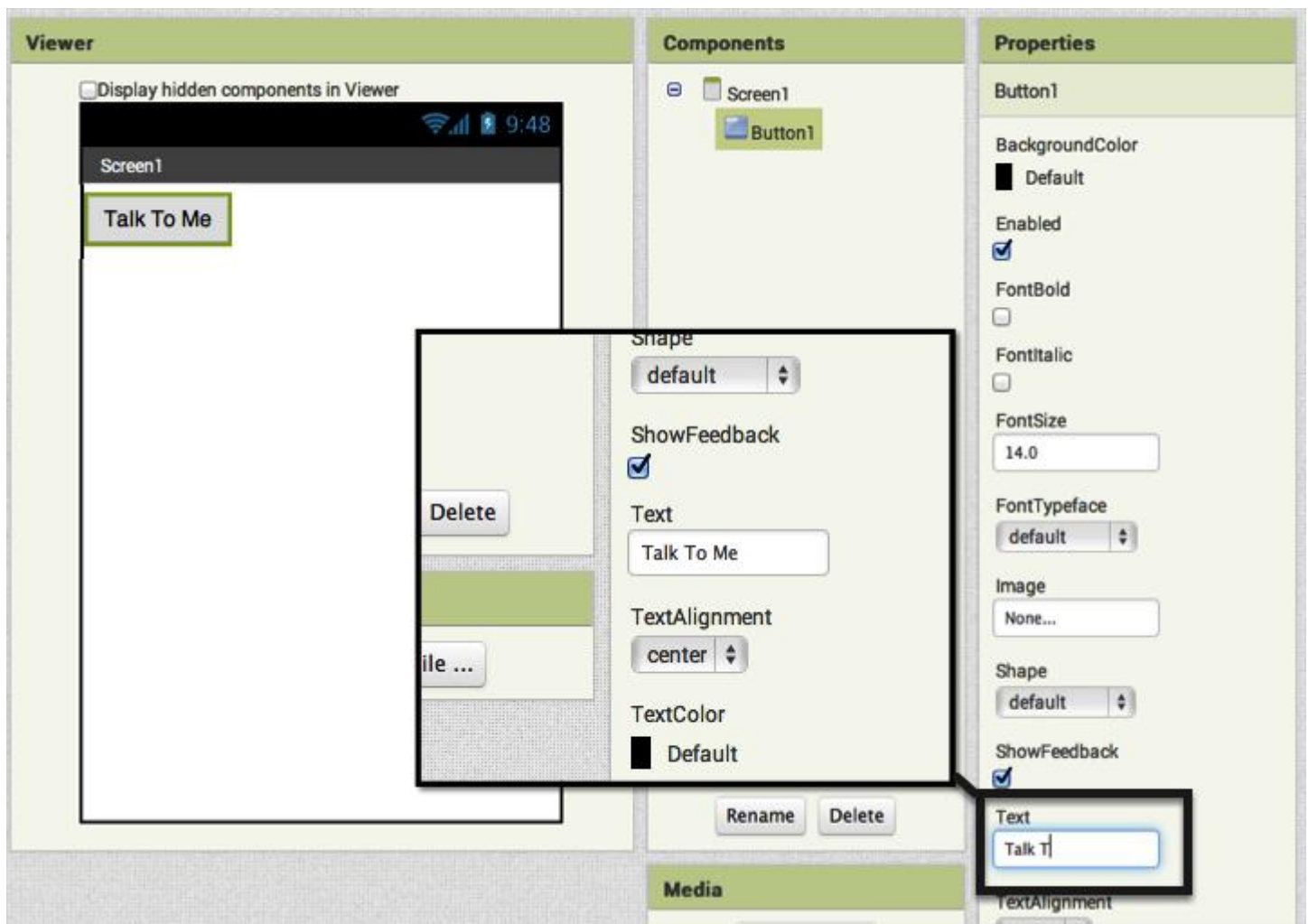
ننقر على (ok) بعد ادخال الاسم لتظهر لنا واجهة التصميم (designer) حيث نضع واجهة البرنامج التي سيراهها المستخدم بعد اكمال تصميم التطبيق (البرنامج) وتتوفر في الجانب الايسر مجموعة من الأدوات التي تستطيع سحبها وافلاتها في نافذة التطبيق وضبط اعدادات كل منها من قائمة الخصائص في الجانب الأيمن حيث يمكن ادراج ازرار (buttons) ونصوص (text) وصور ووظائف أخرى مثل تحويل النصوص الى كلام او متحسسات او تطبيقات ال (GPS) وكما في النافذة ادناه:



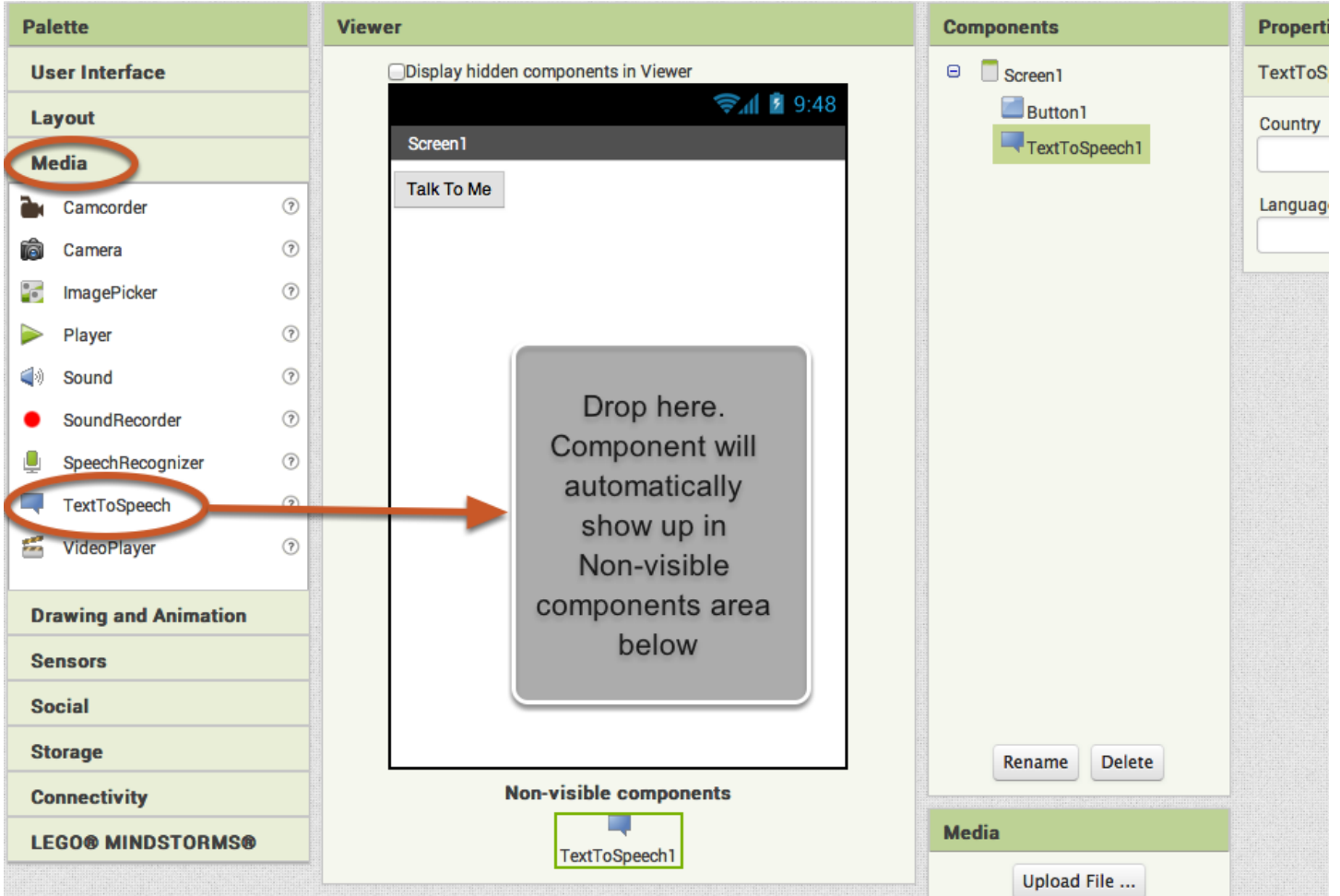
اضافة زر (add button): ننقر على ايقونة او اسم الزر من اليسار ونستمر في النقر ونسحب الايقونة الى شاشة ال (viewer) ثم نقلتها هناك وكما في النافذة ادناه:



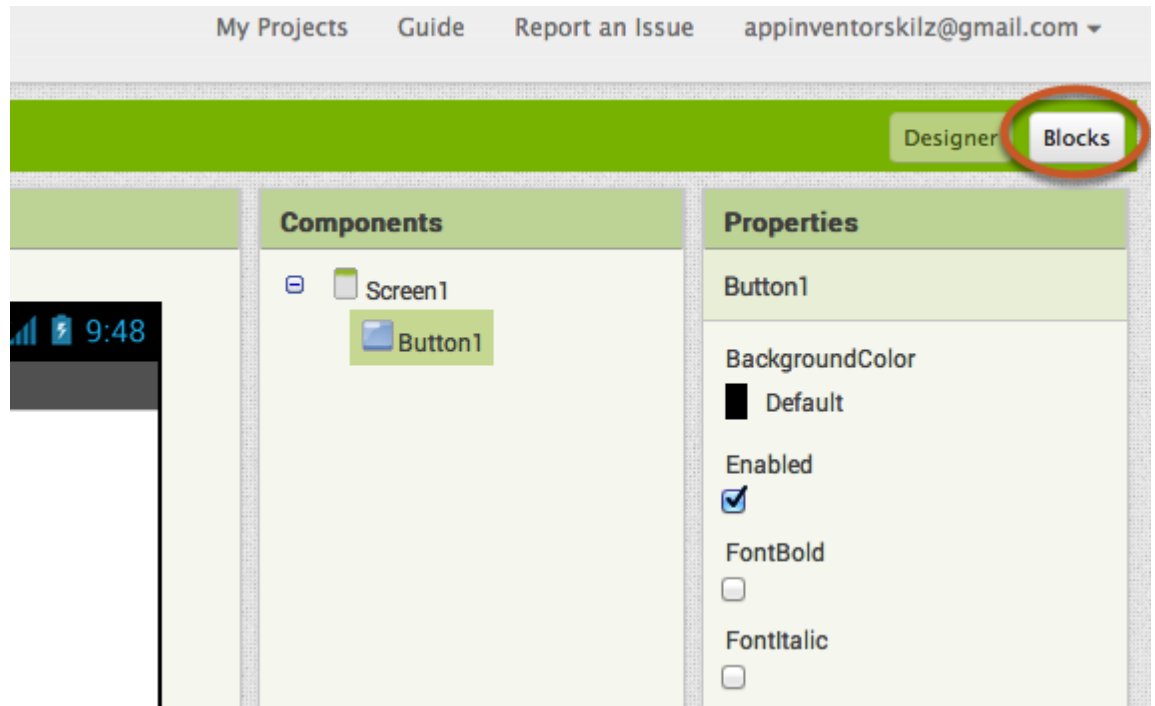
والآن لتغيير النص المكتوب داخل الزر نقوم بالذهاب الى القائمة الى اليمين والنقر على (text) والكتابة بداخلها لأسم الزر الذي نريده وليكن (talk to me) كما في النافذة ادناه:



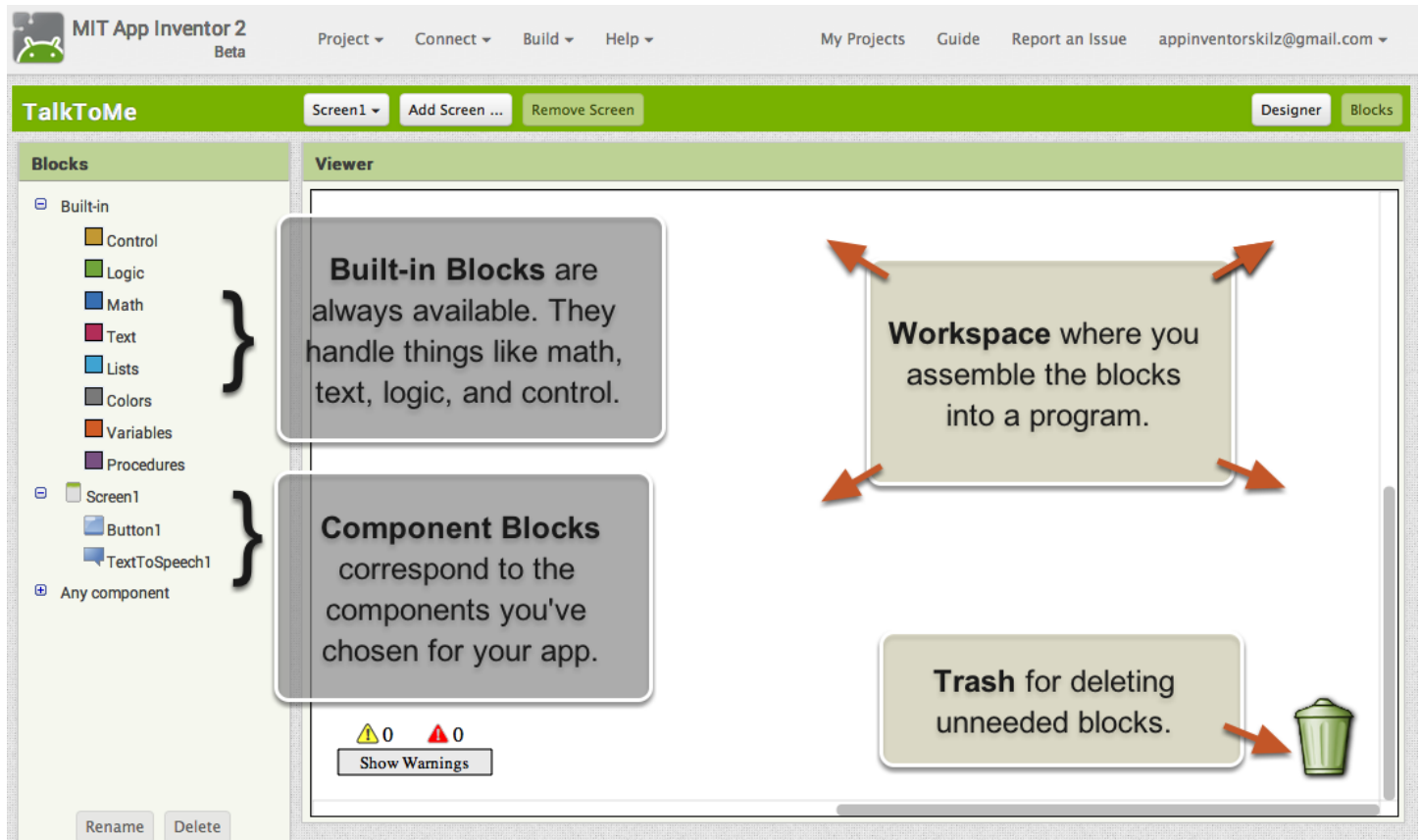
والان لنجعل هذا التطبيق يحول النصوص الى كلام نقوم بالذهاب الى تبويب الوسائط المتعددة (media) ونختار خاصية تحويل النصوص الى كلام (text to speech) ونسحبه بنفس طريقة الزر الى نافذة العرض (viewer) ونرى انه لن يدخل الى نافذة العرض وانما سيتموضع اسفلها لأنه أداة غير مرئية (non-visible component) للمستخدم وانما خاصية تستخدمها بقية الأدوات وكما في النافذة التالية:



والان بعد ان أكملنا اضافة الادوات التي نريد العمل عليها ننقل من واجهة التصميم (designer) الى واجهة البلوكات (blocks) التي سنقوم بداخلها بضبط اعدادات العناصر التي قمنا بإضافتها مسبقاً وكما هو واضح في النافذة التالية:

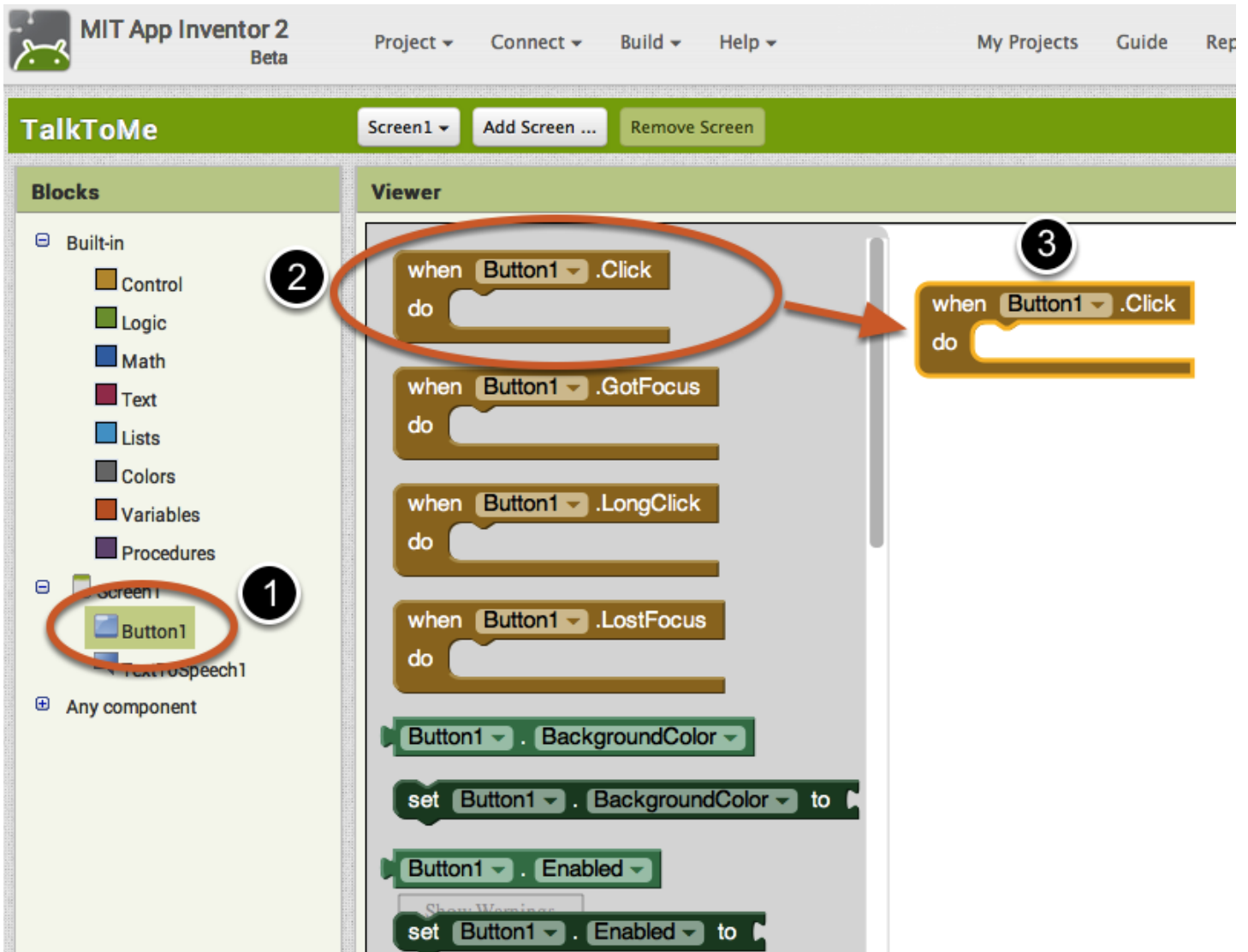


محرر البلوكات (the blocks editor) وهو المكان الذي سنقوم ببرمجة سلوك تطبيقنا فيه حيث انه يحتوي على بلوكات خصائص متعددة لكل الأدوات التي كان بالإمكان اضافتها في التبويب السابق (Designer) ولإظهار خصائص أي عنصر لا بد من اضافته مسبقاً الى نافذة ال (viewer) لتظهر ادواته هنا وكما هو واضح في ادناه:



والان المرحلة الاله من مسار التطوير للتطبيق وهي اضافة احداث الى العناصر وبما اننا نمتلك عنصراً واحداً مرئياً للمستخدم وهو الزر فنقوم بالنقر على ايقونة الزر من الجانب الايمن من النافذة لتظهر عدة خيارات على شكل مكعبات فنختار منها

(when button1 click do) ونستمر بالنقر عليه ونسحبه الى الجانب الايمن حيث مساحة العمل (working area) وكما في النافذة التالية التي توضح الخطوات:



الخطوة المقبلة هي النقر على ايقونة (text to speech) من الجانب الأيمن حيث تظهر عدة خيارات فنختار (call texttospeech1.speak) ونسحبها الى مساحة العمل ونلاحظ انها تكون بشكل مناسب للتموضع داخل بلوك الزر وكما في النافذة ادناه:



والان حتى بدون خبرة برمجية سابقة نستطيع قراءة النتيجة كما يلي:

عندما يتم النقر على الزر ١ قم بفعل التالي:

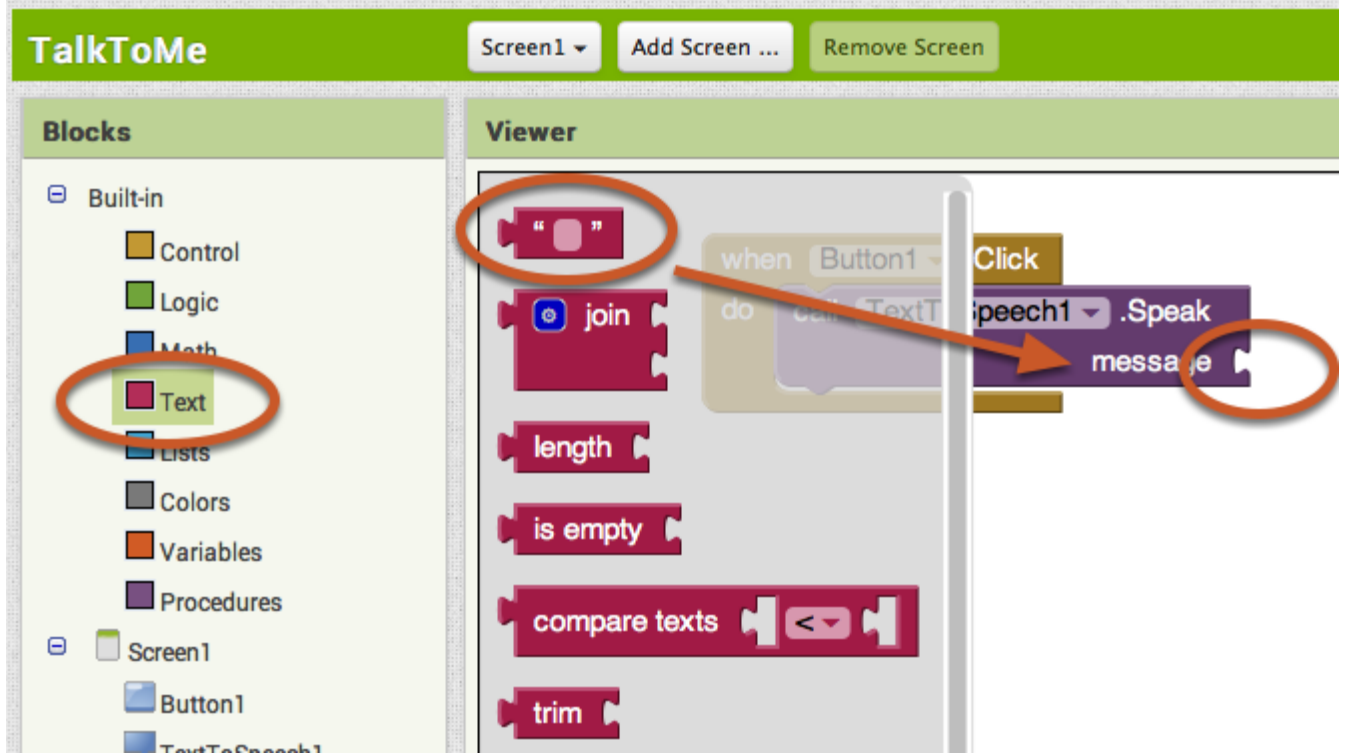
استدعي دالة تحويل النص الى كلام لتقول الرسالة التالية:

الرسالة

أي اننا تنقصنا الرسالة التي يجب النطق بها حين يتم النقر على الزر ١ فمن اين نأتي بها؟

ببساطة: من نفس المكان الى الجانب الأيمن نجد ايقونة باسم (text) فننقر عليها لتظهر عدة خيارات فننقر على اول خيار

ونسحبه الى المكان الفارغ من المكعبات (البلوكات) أعلاه وكما في الصورة التالية:



والان بعد ان جلست الرسالة في مكانها نحتاج ان نضيف نصاً نريد من التطبيق ان يقوله لنا (او لأي مستخدم له) حين يتم النقر على الزر ١ ونقوم بالنقر بداخل الرسالة وكتابة ما نريد وكما في ادناه:



هنا قمنا بكتابة (مبروك فقد قمت بإنشاء اول تطبيق لك) وهذا امر حقيقي فقد قمت للتو بتصميم اول تطبيق لك باستخدام ال (app inventor) وسنتعلم في الدروس القادمة ان شاء الله كيفية اختبار تطبيقاتنا وتنزيله في نقالنا او نشره في ال (store) او غيرها من الأماكن إضافة الى تعلم العمل مع مختلف أنواع التطبيقات فأبقوا معنا وان تندموا. لمزيد من المعلومات عن هذا الدرس يمكن مشاهدة الفيديو التالي:

<https://www.youtube.com/watch?v=Vdo8UdkgDD8&list=UUGJVKvMbiNP5ou2yz0FdVWw>

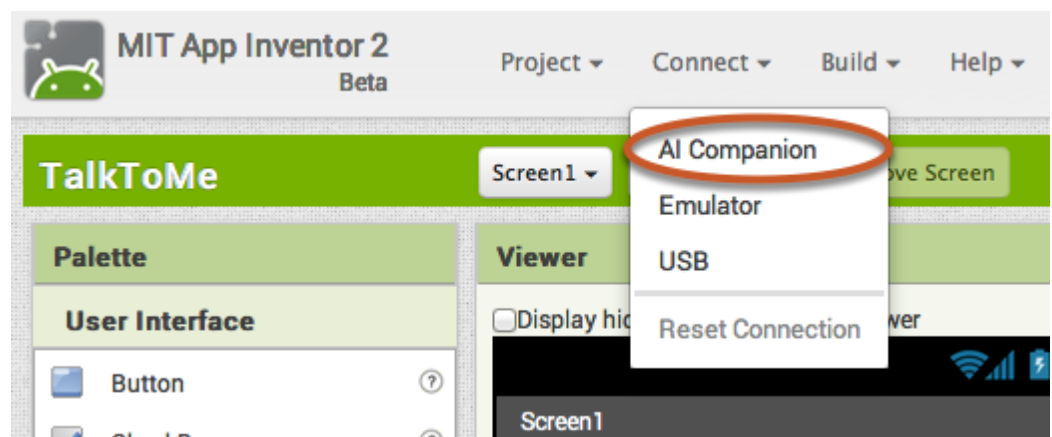
الدرس السابع

شرحنا في الدرس السابق اساسيات التعامل مع موقع وبرنامج (app inventor) من جامعة (MIT) ووعدناكم ان نشرح كيفية اختبار أداء تطبيقنا الذي طورناه في الدرس السابق وكذلك كيفية اختبار أي تطبيق سنقوم بتطويره مستقبلاً واليكم خطوات ذلك:

كيفية ربط البرنامج او الموقع الى الهاتف الشخصي لاختبار الأداء:

من أسهل الأمور التي يمكن تطبيقها هنا هي الية ربط الهاتف النقال ببرنامج (App inventor) او بموقعه بحيث تستطيع رؤية تطبيقاتك التي طورها في الهاتف مباشرة وتختبر أدائها اثناء التصميم والتطوير وفي حالة امتلاكك لهاتف ذكي يعمل بنظام الاندرويد فأتبع الخطوات التالية:

نقوم بالنقر على الزر في النافذة التالية:



والان للحصول على تطبيق (AI2 companion) للهاتف النقال نذهب الى سوق تطبيقات الاندرويد (متجر الاندرويد) ونبحث عن (MIT AI2 companion) لتظهر لنا نتائج مشابهة للتالي:

1 44° 1:33

< Apps 🔍 🔗 ☰

MIT AI2 Companion

MIT CENTER FOR MOBILE LEARNING

OPEN

UNINSTALL

Oct 29, 2013

2.53MB

1+ downloads

Be the first to +1 this.

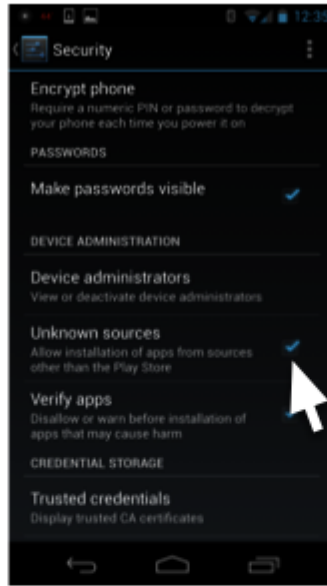
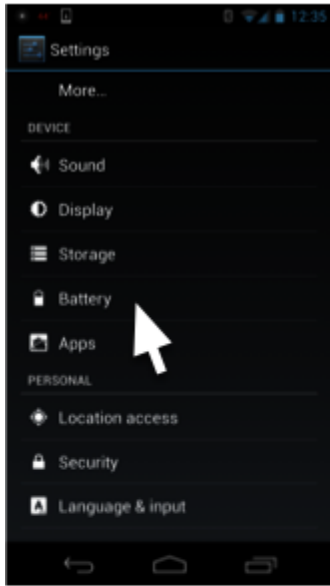
Description

Use the MIT AI2 Companion to help Develop your very own Android Applications using MIT App Inventor (Version 2, Beta). You can learn more at <http://>

كما يمكن التنزيل مباشرة للتطبيق من الرابط التالي:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=edu.mit.appinventor.aicompanion3&hl=en>

والان ان حصل أي خطأ او عدم القدرة على الوصول الى الرابط أعلاه فيمكن تنزيل البرنامج بطريقة أخرى وكما يلي:
نقوم بفتح الهاتف الذكي والذهاب الى تبويب الاعدادات (settings) ثم نختار الأمان (security) ثم ننزل الى زر المصادر غير المعروفة (unknown sources) والذي يسمح للتطبيقات من غير السوق بلي بالتنصيب في جهازك ثم نقوم بعملية (scan) لل (QR code) ادناه من الهاتف او نقوم بالنقر على (need help finding ...) ونكتب بعدها اسم البرنامج (MIT AI2 companion) في صفحة البحث في المتصفح في الحاسوب ومن هناك تستطيع تنزيل البرنامج ثم نقله الى الهاتف الذكي فيما بعد وكما في ادناه:



SKIP THIS STEP if you already got the AI2 Companion from the Play Store

1

1. Open your phone's settings and click "Security".
2. CHECK the box for "Unknown sources"

2

Scan to download MIT AI2 Companion directly to phone



If you need help...

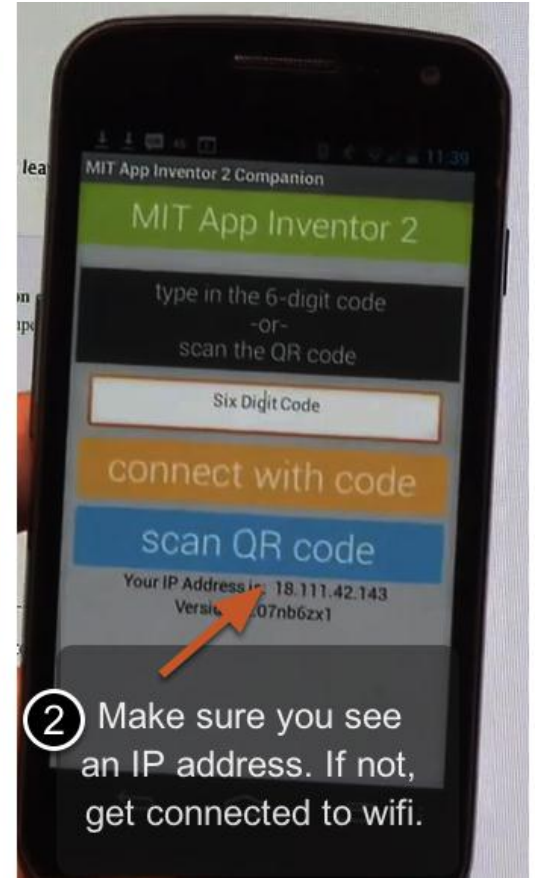
Connect to Companion

Launch the MIT AI2 Companion on your device and then scan the barcode or type in the code to connect for live testing of your app.
[Need help finding the Companion App?](#)



Your code is:

والان للبدء في تشغيل التطبيق يجب ان نتأكد ان الهاتف الذكي والحاسوب الشخصي (الذي نستخدمه لتطوير التطبيقات) مرتبطين بنفس الشبكة اللاسلكية وعندما نقوم بالنقر على ايقونة ال (AI2 companion) في الهاتف النقال بعد ان قمنا بتنصيبه ونتأكد من وجود عنوان (IP) في التطبيق عند فتحه وكما في النافذة ادناه:



وإذا لم تستطع ربط الجهازين عبر الشبكة اللاسلكية فأذهب الى اعدادات الهاتف الذكي واضبط اعدادات وصله بالحاسوب عبر منفذ ال (USB). والان لنستطيع ربط البرنامج بنافذة التطوير في البرنامج او المتصفح في الحاسوب نقوم بعمل (scan QR code) او كتابة الكود (الذي يظهر في المتصفح او البرنامج في حاسوب التطوير) في مربع النص بداخل البرنامج (AI2 companion) ثم ننقر على (connect with code) وكما في ادناه:

Connect to Companion

Launch the MIT AI2 Companion on your device and then scan the barcode or type in the code to connect for live testing of your app.

[Need help finding the Companion App?](#)



Your code is:

gibvuu

scan QR code

connect with code

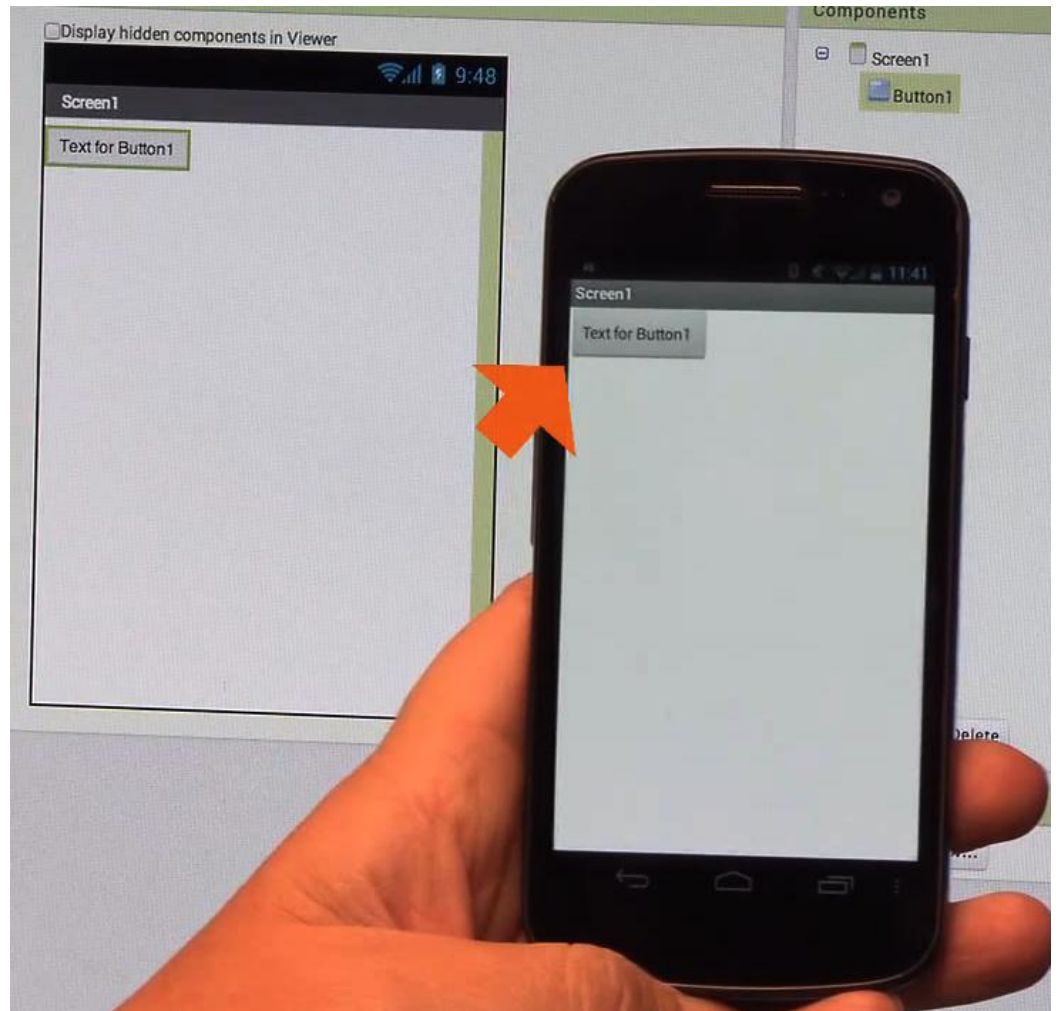
Cancel

1

OR

2

الان سنرى ان الواجهتين (في الحاسوب وفي الهاتف الذكي) قد توحدتا وسيتم تحديث شاشة الهاتف الذكي عند كل تحديث في واجهة التطوير في الحاسوب وكما في ادناه:



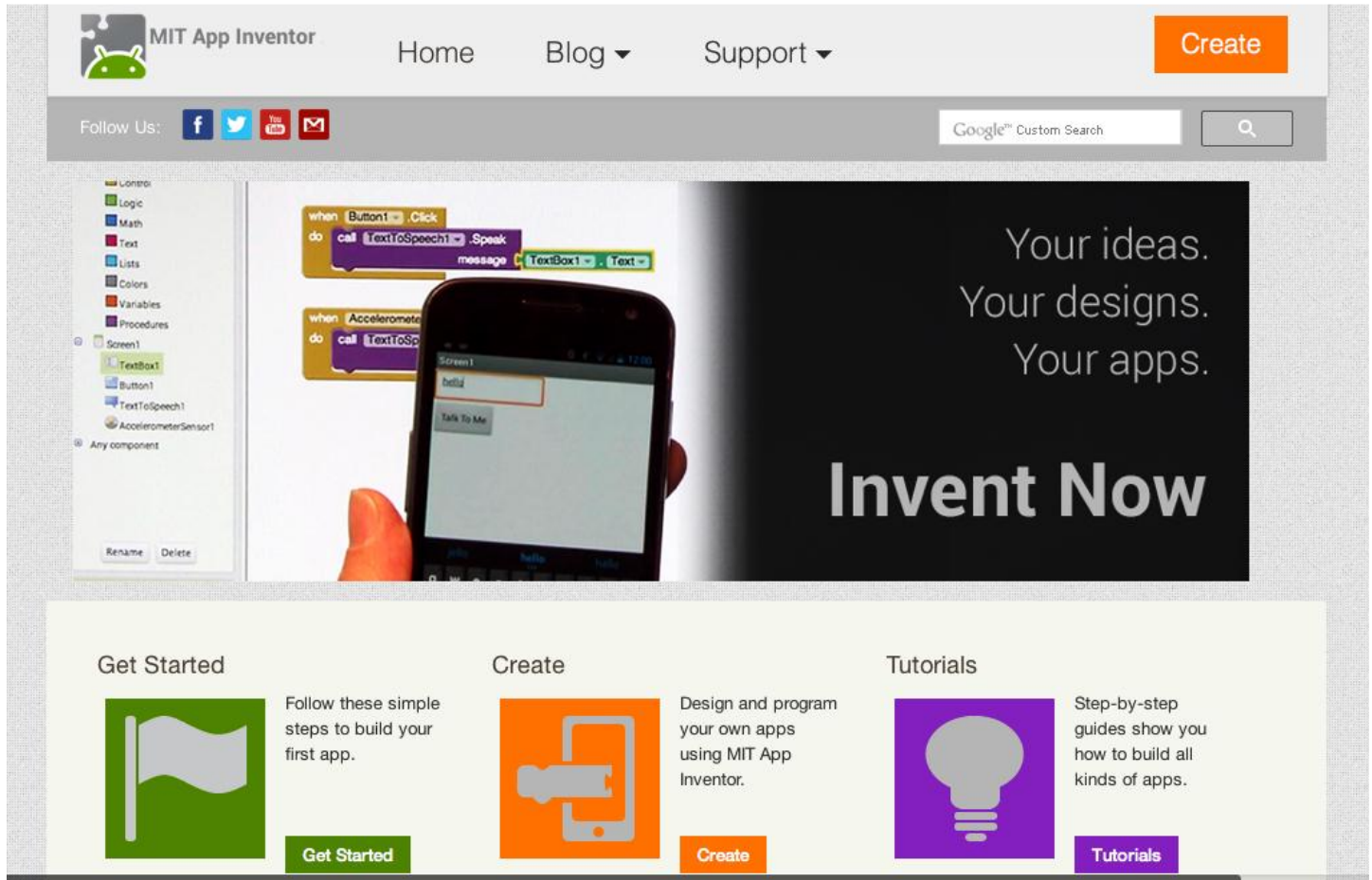
وهكذا نكون قد اتمنا الخطوة الثانية من عملية التطوير باستخدام ال (MIT App Inventor) وسنكمل بقية الدروس للتعامل مع مكونات هذا النظام في الدروس القادمة ان شاء الله تعالى. واخيراً وكما ذكرنا في الدرس الأول وللمن يبحث عن مزيد من التوضيح اليكم رابط الفيديو الذي يشرح هذه الخطوات في ادناه:

<https://www.youtube.com/watch?v=Vdo8UdkgDD8&list=UUGJVKvMbiNP5ou2yz0FdVWw>

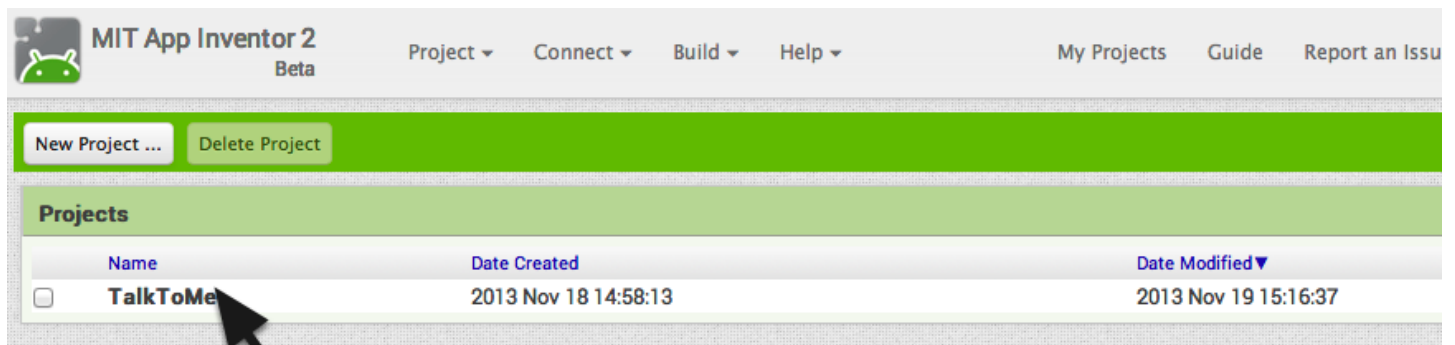
الدرس الثامن

استكمالاً لدروس (App Inventor) نأتي اليوم الى تطوير تطبيق تفاعلي يقوم بإصدار صوت رسالة بنص معين ان قام المستخدم بهز (shake) الجهاز فتابعوا معنا:

نقوم بالدخول الى البرنامج او الموقع (ai2.appinventor.mit.edu) ونقوم بالنقر على (create) وكما في ادناه:



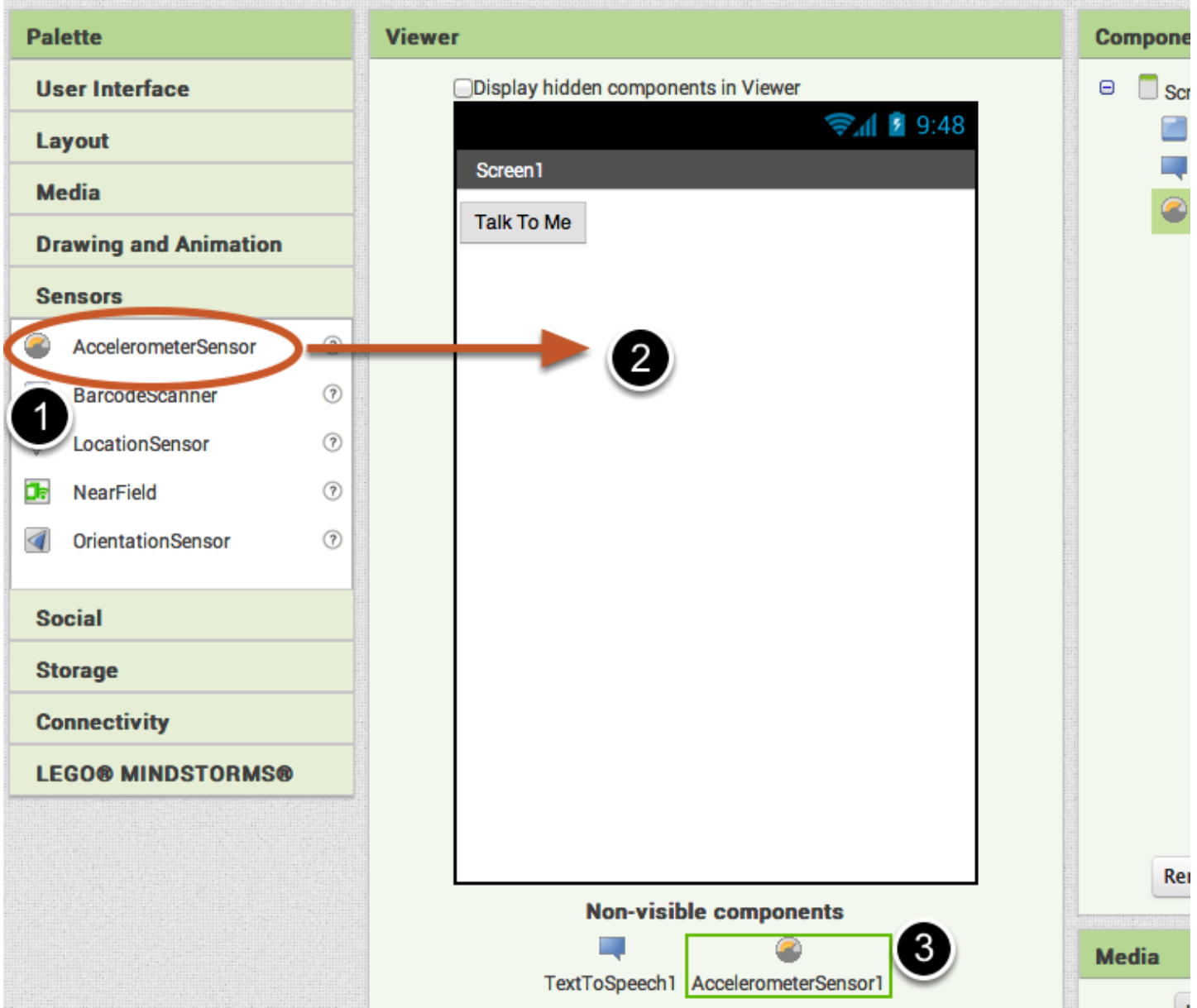
يقوم البرنامج او الموقع الخاص بتطبيق ال (app inventor) بفتح اخر تطبيق قمنا بالعمل عليه وهو تطبيق (talk to me) الذي عملنا عليه في الدروس السابقة وكما في الصورة التالية:



والان ان كنا في تبويب التصميم (designer) فنبدأ العمل والا نقوم بالنقر على زر (designer) وكما في ادناه:



في مجر أدوات المتحسسات (sensor drawer) نقوم بسحب وافلات (Accelerometersensor) الى نافذة البرنامج وكما في النافذة ادناه:



فلاحظ انه سينزل الى أسفل النافذة مع الأدوات الغير مرئية (non-visible components) والان نذهب الى تبويب البلوكات (blocks) بالنقر على تبويب (blocks) وكما في النافذة ادناه:



والان في تبويب البلوكات نقوم بالنقر على زر ال (accelerometersensor) فنظهر الخيارات الخاصة به فنختار ما مبين في النافذة التالية فنسحبه ونقلته في الجانب الايمن:

The image shows a programming environment with two main panels: 'Blocks' on the left and 'Viewer' on the right. In the 'Blocks' panel, under the 'Built-in' category, the 'AccelerometerSensor1' block is highlighted with a red circle. In the 'Viewer' panel, the code is as follows:

```
when AccelerometerSensor1 .AccelerationChanged
do
  xAccel
  yAccel
  zAccel
  do call TextToSpeech1 .Speak
  Congratu

when AccelerometerSensor1 .Shaking
do

AccelerometerSensor1 . Available
AccelerometerSensor1 . Enabled
set AccelerometerSensor1 . Enabled to
AccelerometerSensor1 . MinimumInterval
set AccelerometerSensor1 . MinimumInterval to
```

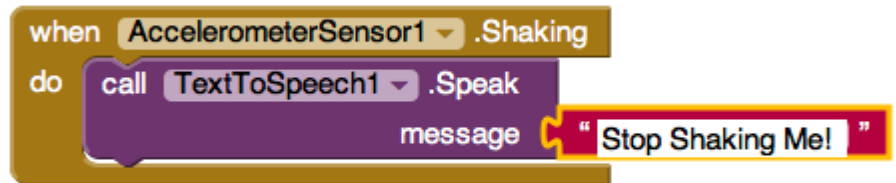
An orange circle highlights the 'when AccelerometerSensor1 .Shaking' block in the code, with an arrow pointing to the right.

الان ماذا نريد من هذا التطبيق ان يفعل؟

كنا قد قررنا اننا نريد من متحسس الحركة (AccelerometerSensor) ان يجعل الجهاز ينطق رسالة معينة ان تحسس حركة لذا نقوم بالنقر على أداة تجويل النصوص الى كلام (TextToSpeech1) واختيار أحد ادواتها وهي نفسها التي اخترناها في الدرس السابق وتركيبها بداخل المتحسس ونضع بداخلها نص (Text) كما في الدرس السابق ايضاً لتكون النتيجة كما يلي:



لاحظ إنك تستطيع نسخ ولصق البلوكات من الدرس السابق او من أي أدوات سابقة الاستخدام بالنقر عليها نقرة يمين ثم اختيار (duplicate) والان نغير العبارة بداخل النص بالنقر بداخل النص ومسح النص القديم وكتابة النص الجديد وليكن كما في ادناه:



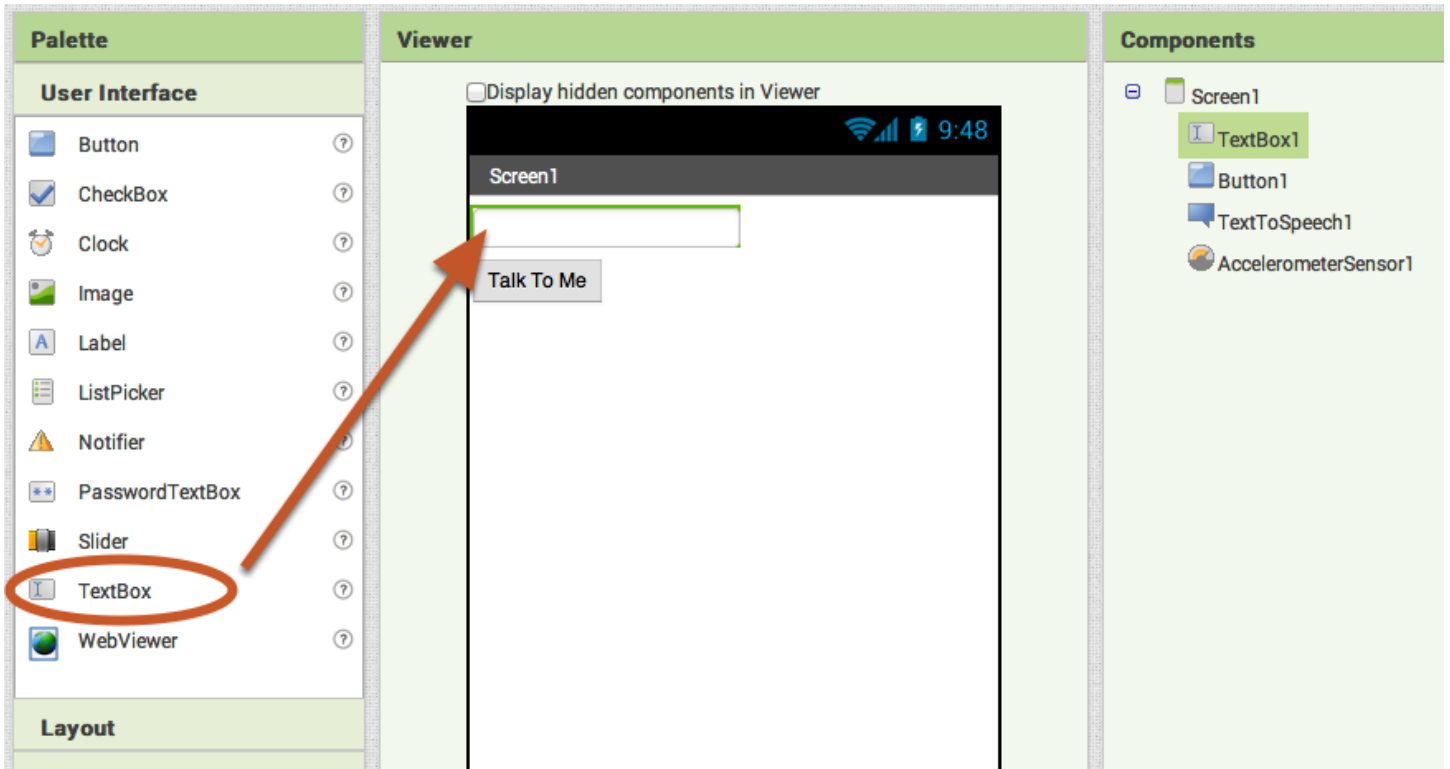
والان لما كنا قد ربطنا تطبيقنا بالجهاز في الدرس السابق فنستطيع اختبار التطبيق مباشرة في الهاتف الذكي حيث نقوم بهزه فنسمع منه رسالة تقول (stop shaking me) أي (أوقف هزي) فنكون قد نجحنا في إتمام التطبيق وكما في ادناه:



والان لنقم بتطوير التطبيق قليلاً فنجعل الهاتف يقول لنا النص الذي نريده (او يريده المستخدم) وليس نصاً محفوظاً مسبقاً
فنرجع الى تبويب التصميم (designer) وكما في ادناه:



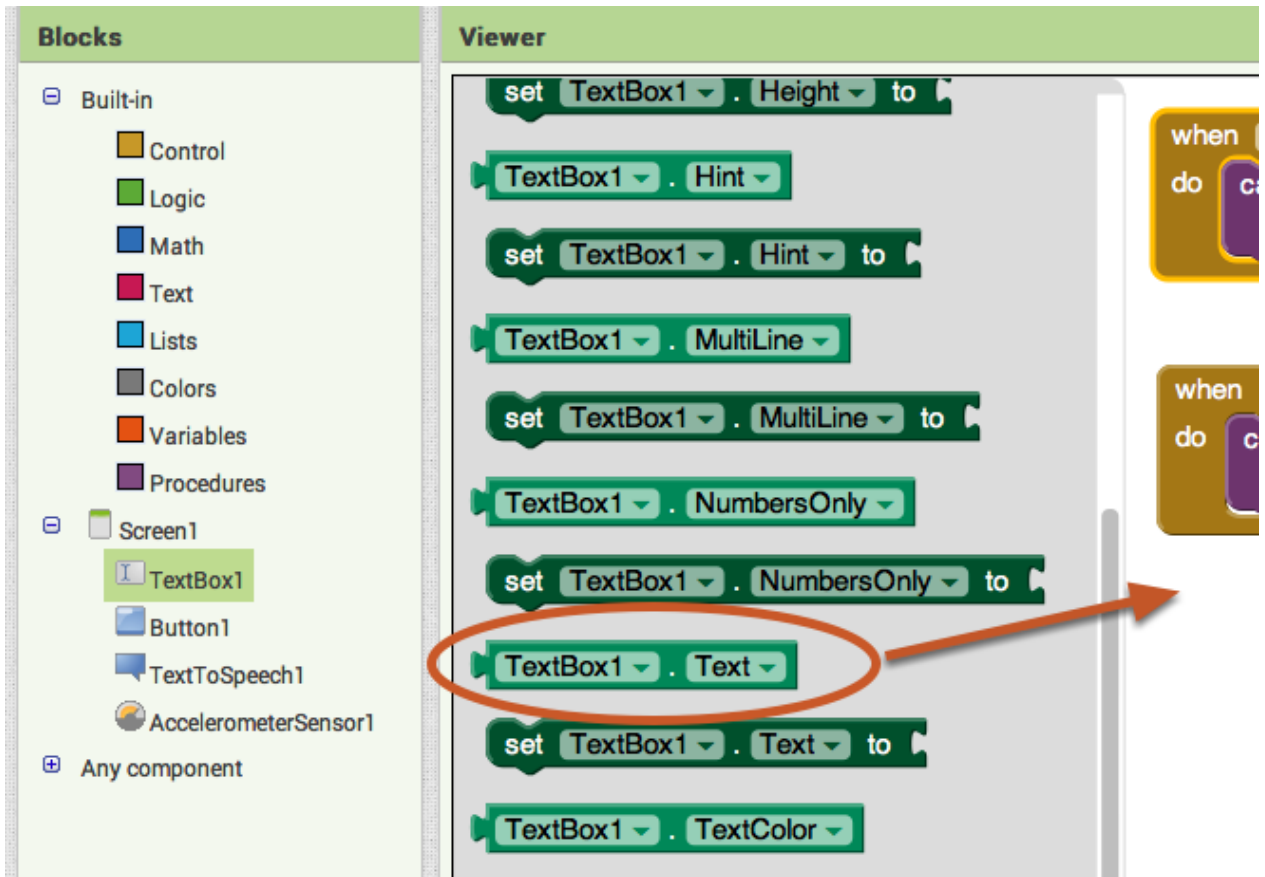
الان نقوم بإضافة نص الى واجهة البرنامج وكما في ادناه:



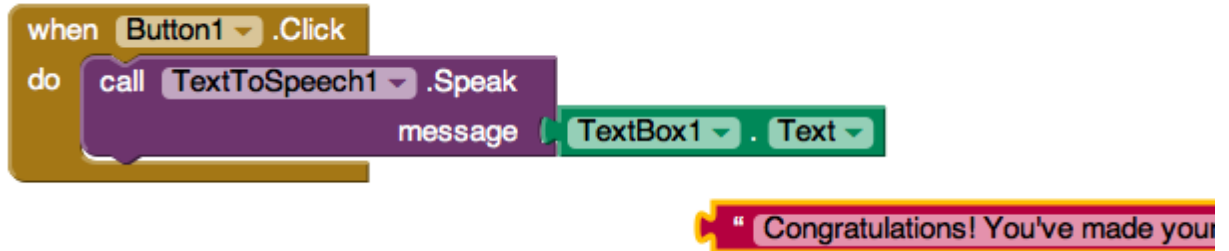
الان نرجع الى تبويب البلوكات وكما في ادناه:



الان في تبويب البلوكات نقوم بالنقر على النص (TextBox1) ونختار من ادواته (TextBox1.Text) وكما في الصورة التالية:



والان قم بإزالة النص السابق وادراج النص الحالي بدله وكما في الصورة التالية:



لاحظ اننا الان نعمل مع الزر (Button) وليس المتحسس ومعنى العبارة أعلاه:

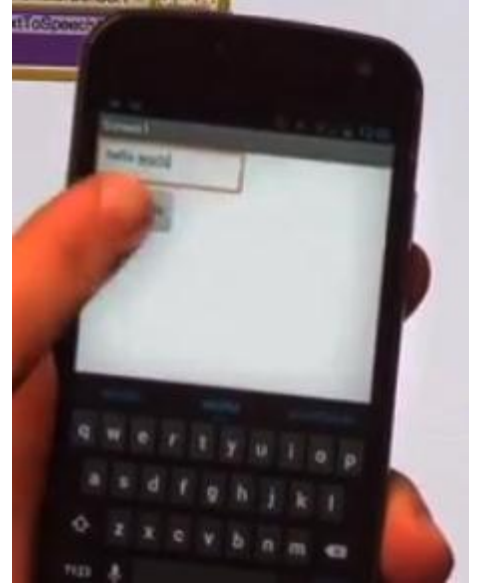
عندما يتم النقر على الزر ١ فقم بعمل التالي:

استدعي أداة تحويل النص الى كلام ليقوم بقراءة الرسالة التالية:

الرسالة هي النص الذي يقوم المستخدم بكتابته في صندوق النص (TextBox1).

والان لاختبار أداء التطبيق نقوم بكتابة رسالة في صندوق النص ثم انقر على الزر لتسمع النص الذي كتبتة وبذلك تكون قد

نجحت في انجاز التطبيق الثالث وكما في الصورة التالية:

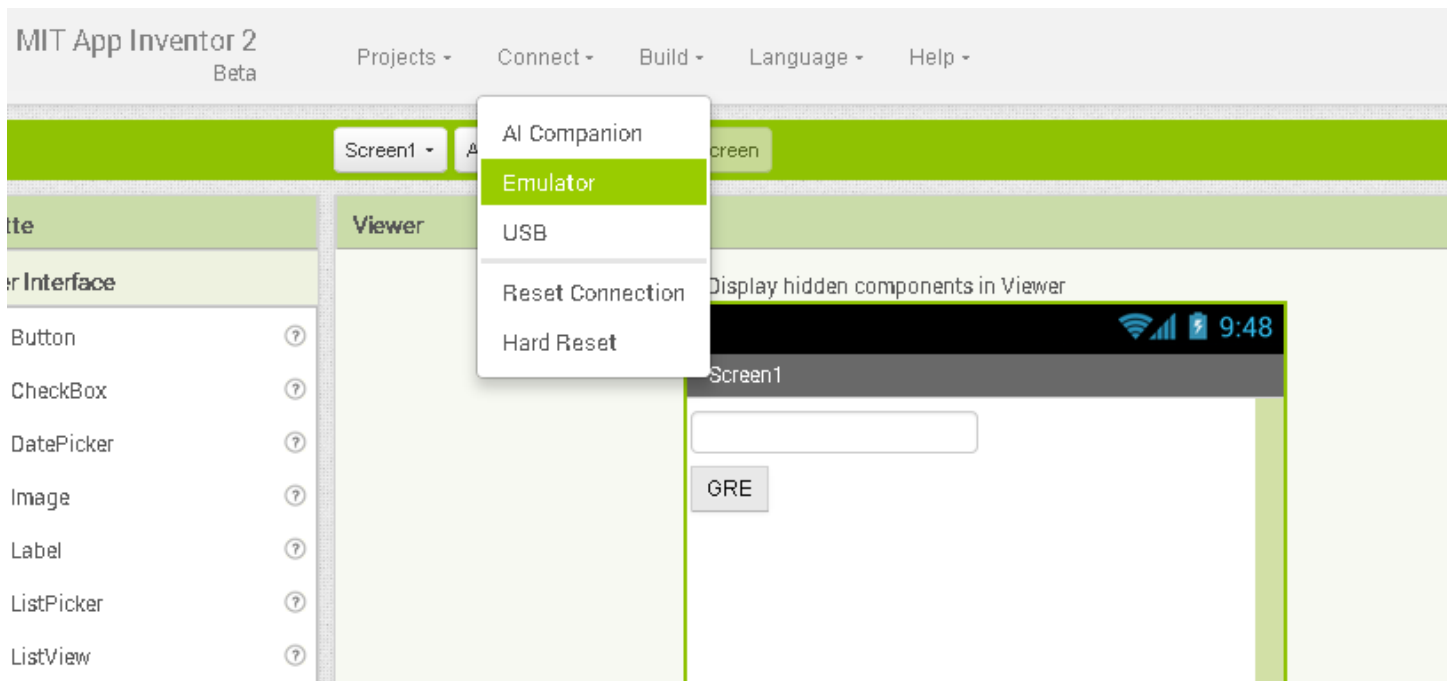


ملاحظة: مما تجدر الإشارة اليه ان ما تم ذكره هو مجرد امثلة للأدوات (النص والزر ومحول النصوص الى كلام ومتحسس الحركة) ولذا يمكن ان يقوم الشخص الدارس لهذه الدورة بتجربة أمور أخرى لأن البرمجة قائمة على أساس التجربة والخطأ للتعلم ولا يمكن الالتزام بما تعرفه فقط فالتجربة والتكرار افضل وسيلة لتعلم البرمجة وابداع برامج وتطبيقات جديدة.

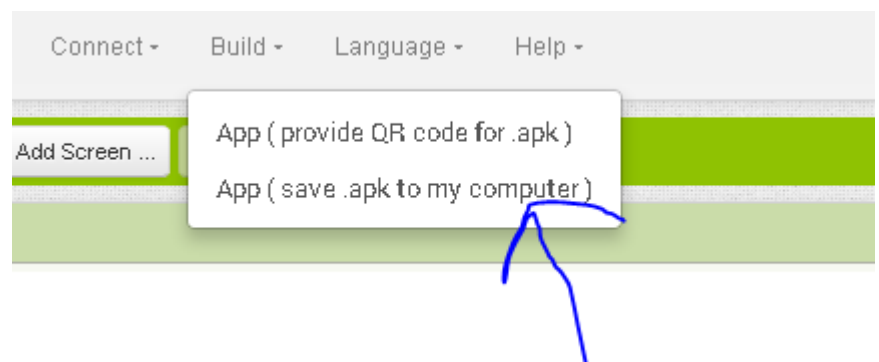
الدرس التاسع

بعد ان شرحنا اساسيات التعامل مع ال (App inventor) في الدروس الماضية وتطرقنا الى كيفية محاكاة واختبار عملك وتصميمك اثناء العمل بتنزيل برنامج (AI2 companion) في الهاتف النقال الحاوي على نظام تشغيل الاندرويد نأتي اليوم الى مثال اخر لتطوير تطبيق كرة متحركة في شاشة الجهاز ولكن قبل شرح مثالنا لهذا اليوم اود ان ابين إمكانية عمل محاكاة واختبار لتطبيقاتكم في الحاسوب حتى بدون الحاجة الى جهاز اندرويد ذكي وذلك باستخدام المحاكي (aistarter) والذي يمكن تنزيله من الرابط التالي: http://appinv.us/aistepup_windows

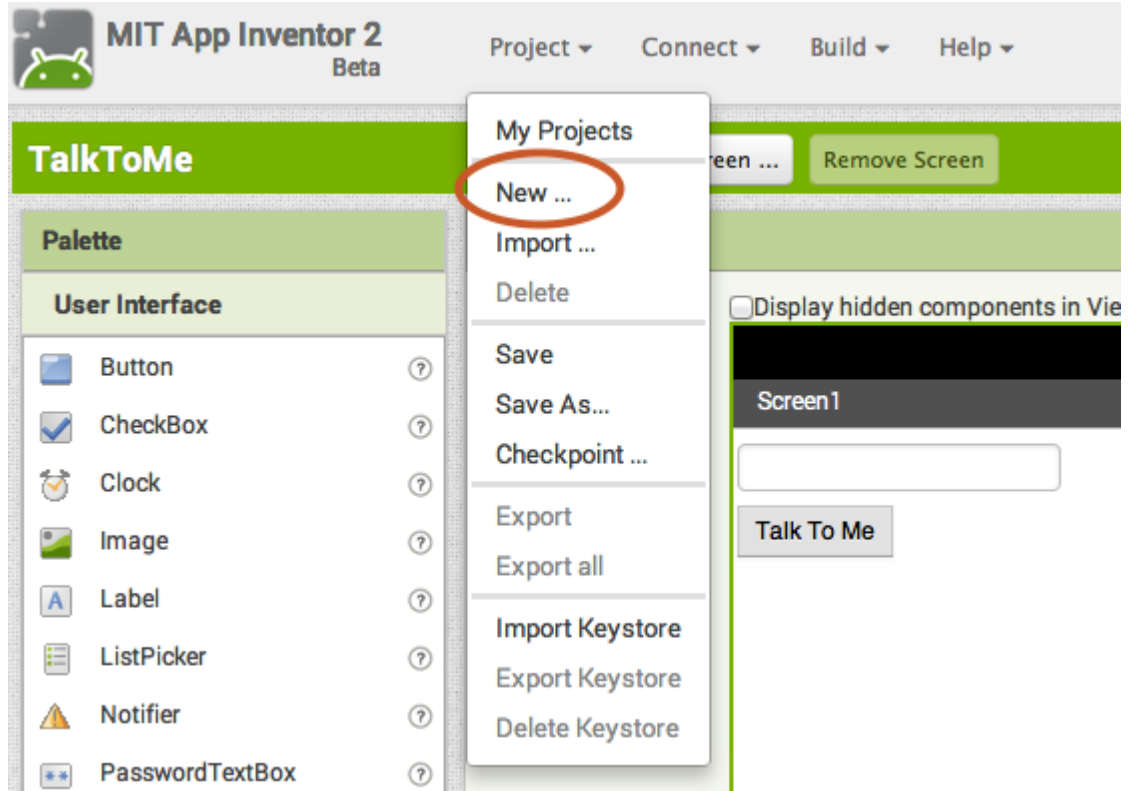
والان بعد تنزيله نقوم بتنصيبه وتشغيله ثم العمل على التطوير في البرنامج او الموقع وعندما نصل الى المحاكاة واختبار العمل نذهب الى (connect) ثم (emulator) وكما في ادناه:



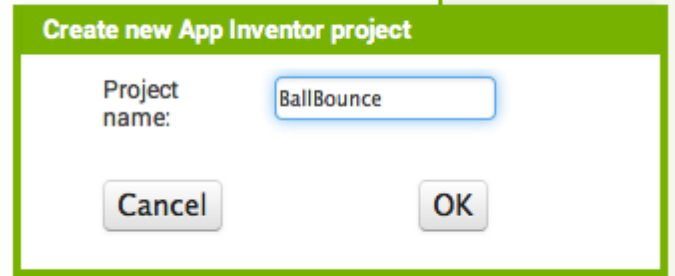
والان ستظهر نافذة مشابهة لواجهة الهاتف الذكي في سطح مكتب الكمبيوتر وتظهر فيها واجهة تطبيقنا الذي نقوم بتطويره الان ونستطيع من خلال شاشة الحاسوب اختبار أداء التطبيق واختبار صحة عمله لنقوم بعدها بخزنه كتطبيق (.apk) جاهز للتنزيل في الهاتف من خلال الذهاب الى تبويب (build) وكما في ادناه:



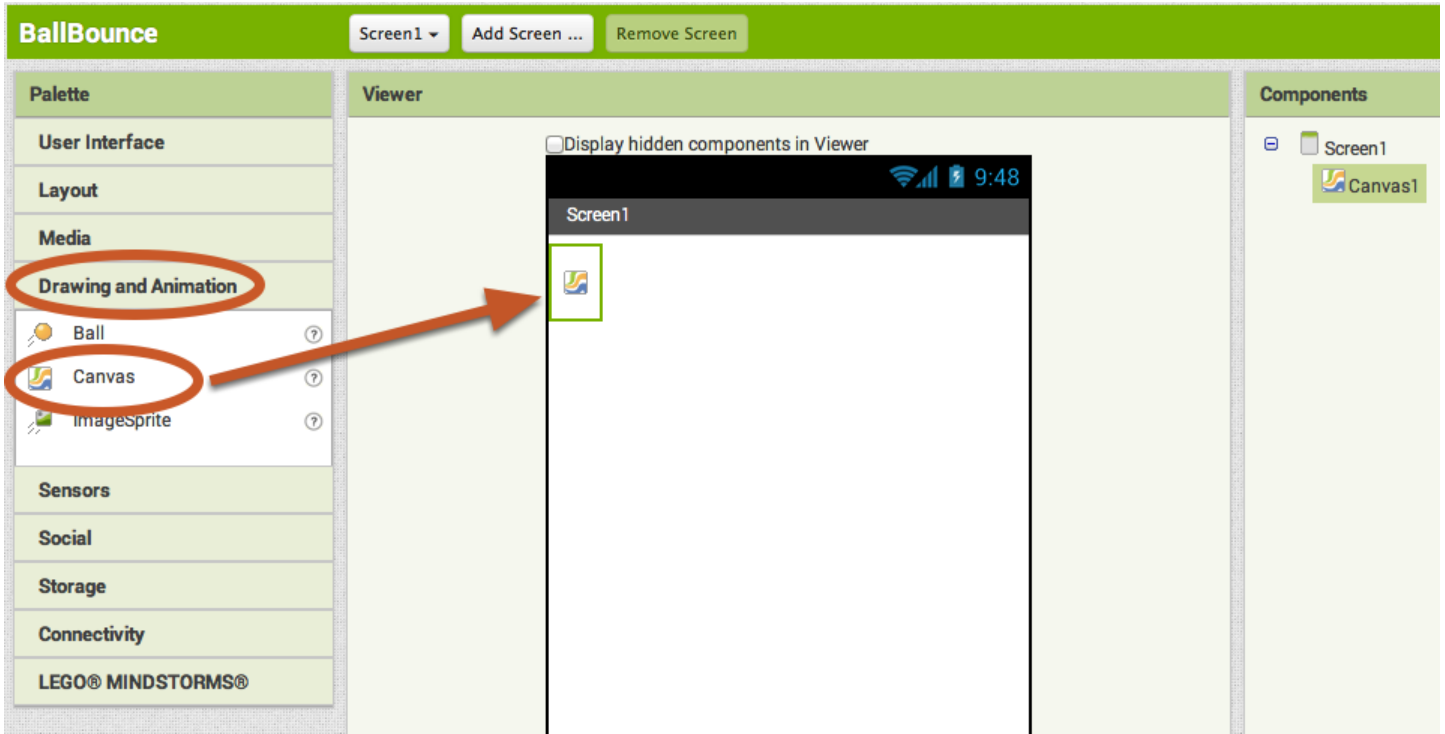
الان نبدأ درسنا لهذا اليوم ونقوم بفتح واجهة البرنامج (او موقع الويب) لتطبيق ال (app inventor) لتظهر الواجهة المعتادة فنبدأ مشروع جديد (new project) كما في ادناه:



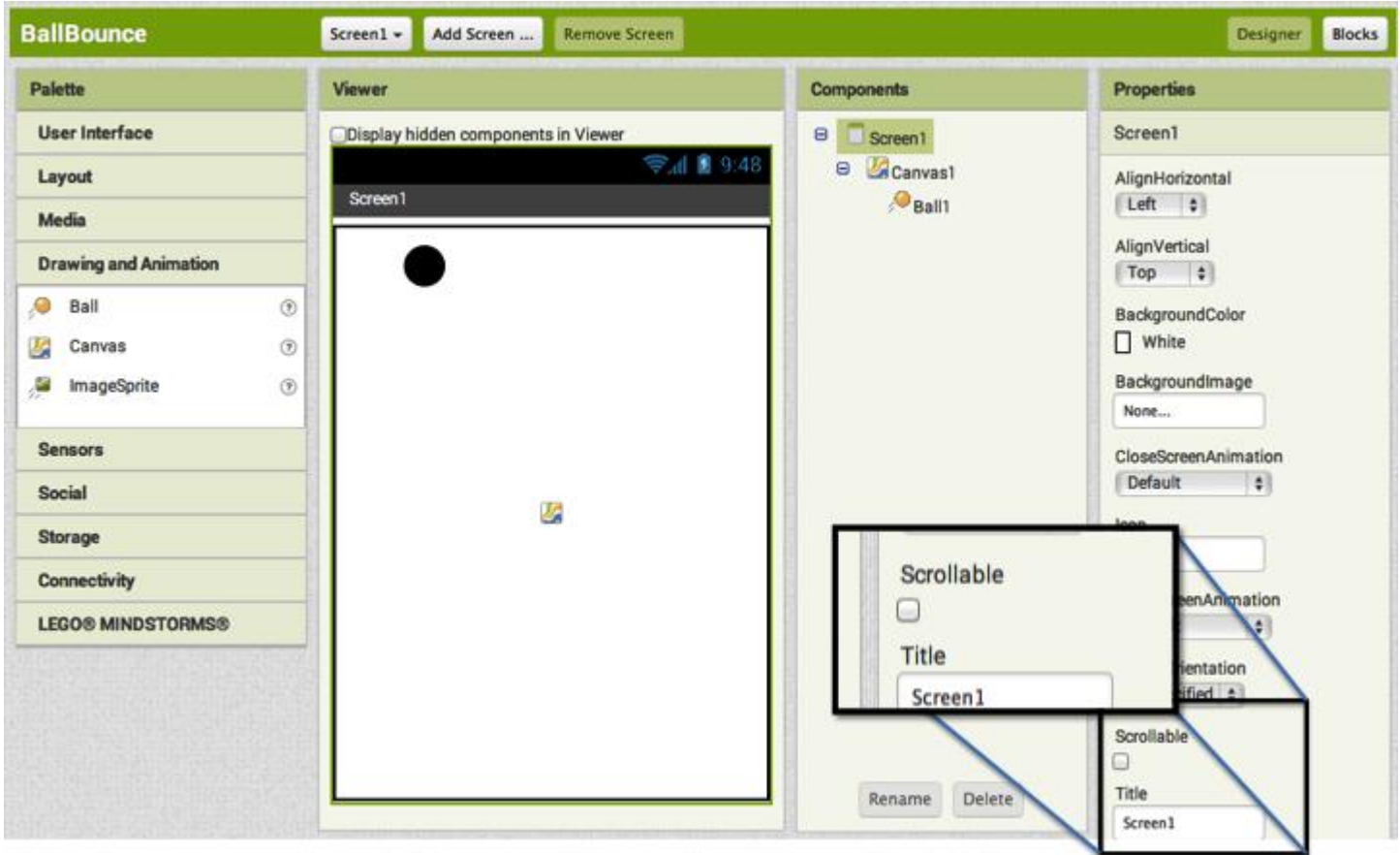
نعطي اسم للمشروع وكما في ادناه:



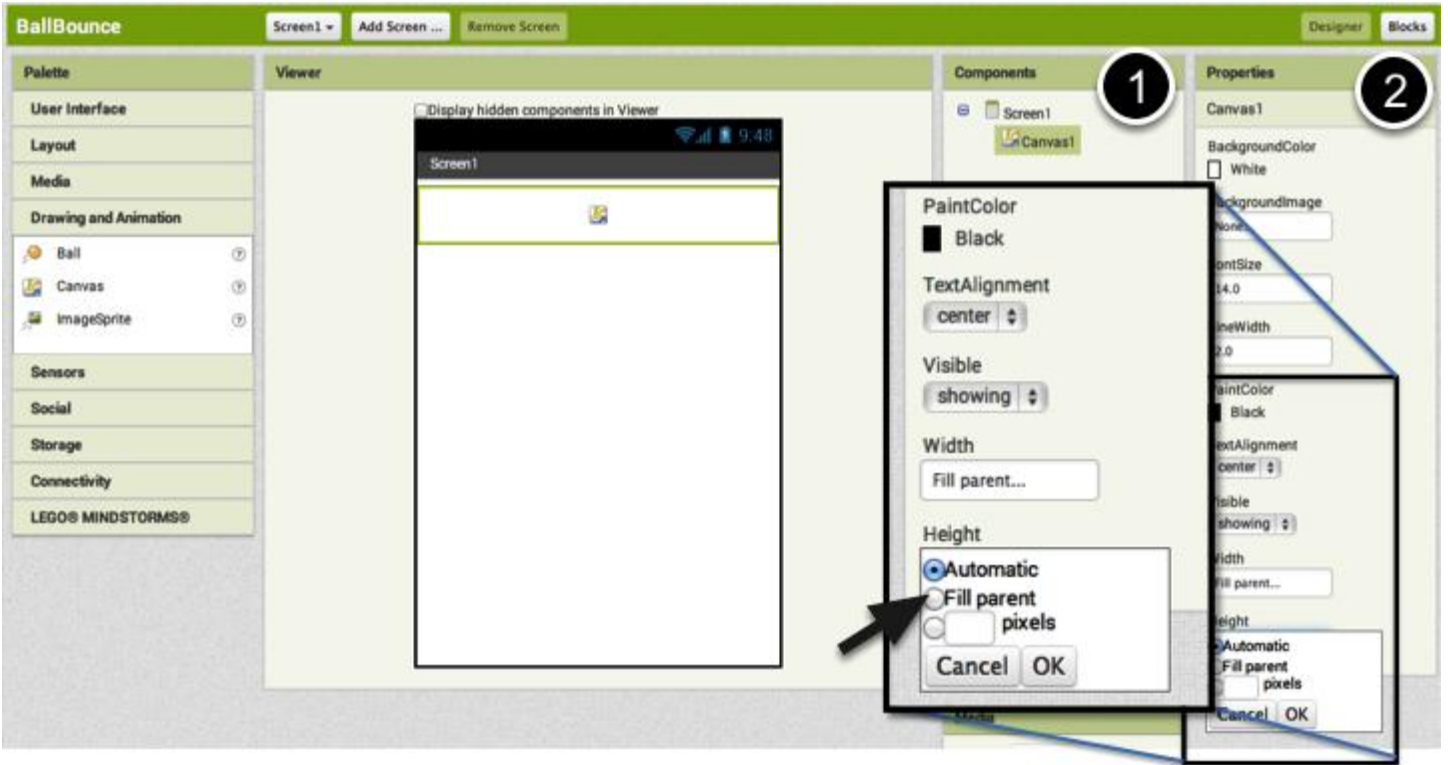
والان نذهب الى قائمة الأدوات في جهة اليسار وتحديداً الى تبويب (drawing and animations) ونقوم بالنقر على اللوحة الزيتية (canvas) ونسحبها ونفلتها في واجهة التطوير وكما في ادناه:



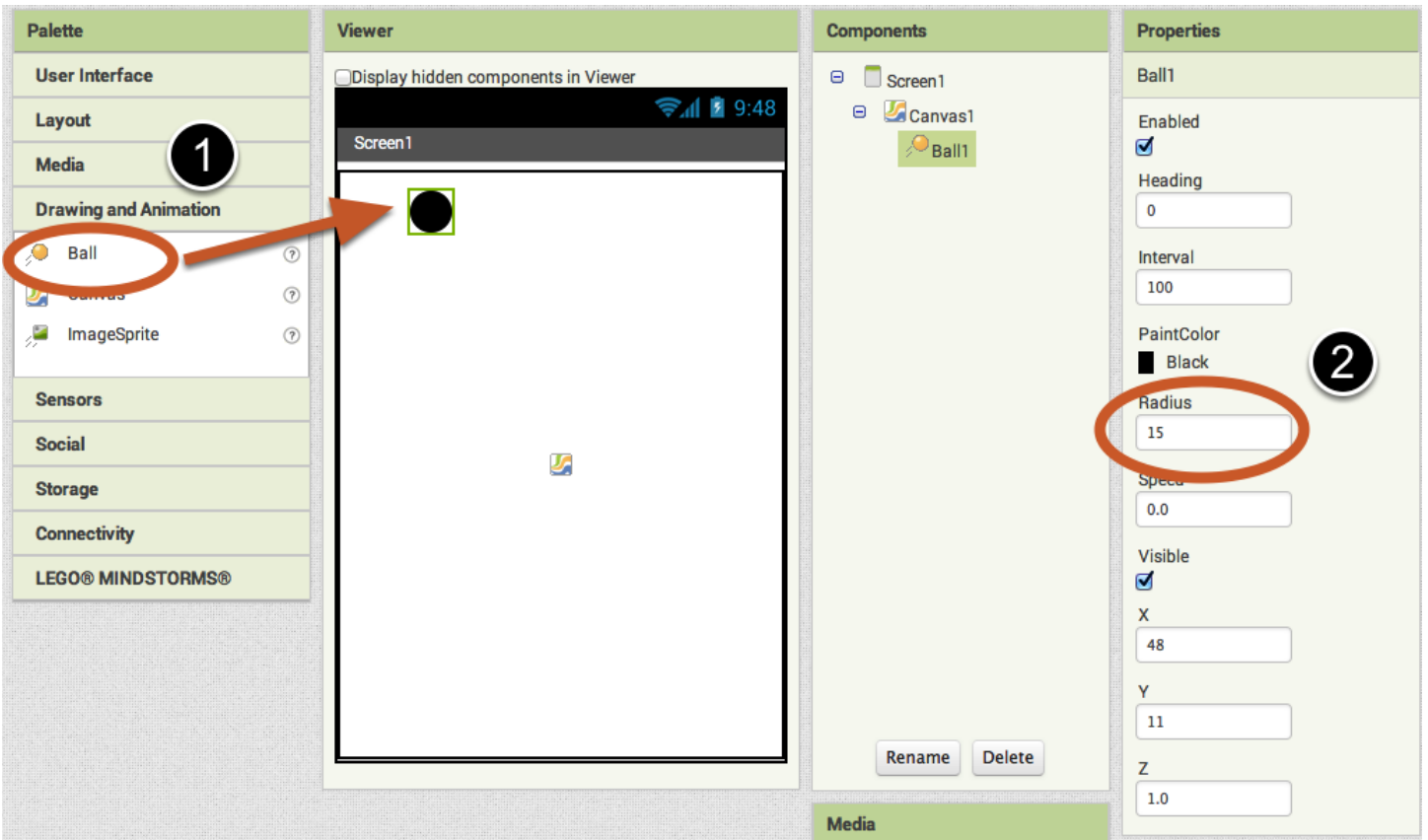
ملاحظة: عند استخدام اللوحة الزيتية (canvas) يجب تعطيل قابلية التمرير (scrollable) بإزالة علامة الصح من أمامها وكما في الصورة التالية التي تبين مواصفات شاشة الهاتف للتطبيق المراد تطويره:



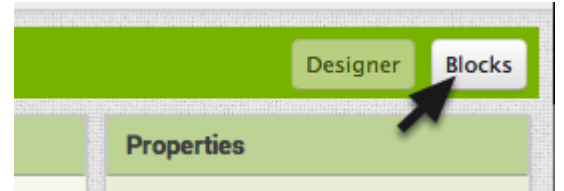
الآن نقوم بتغيير حجم اللوحة الزيتية لتغطي الشاشة كلها وذلك بالذهاب إلى مواصفات الارتفاع (height) والعرض (width) وضبطها على خيار (fill parent) وكما في الصورة التالية:



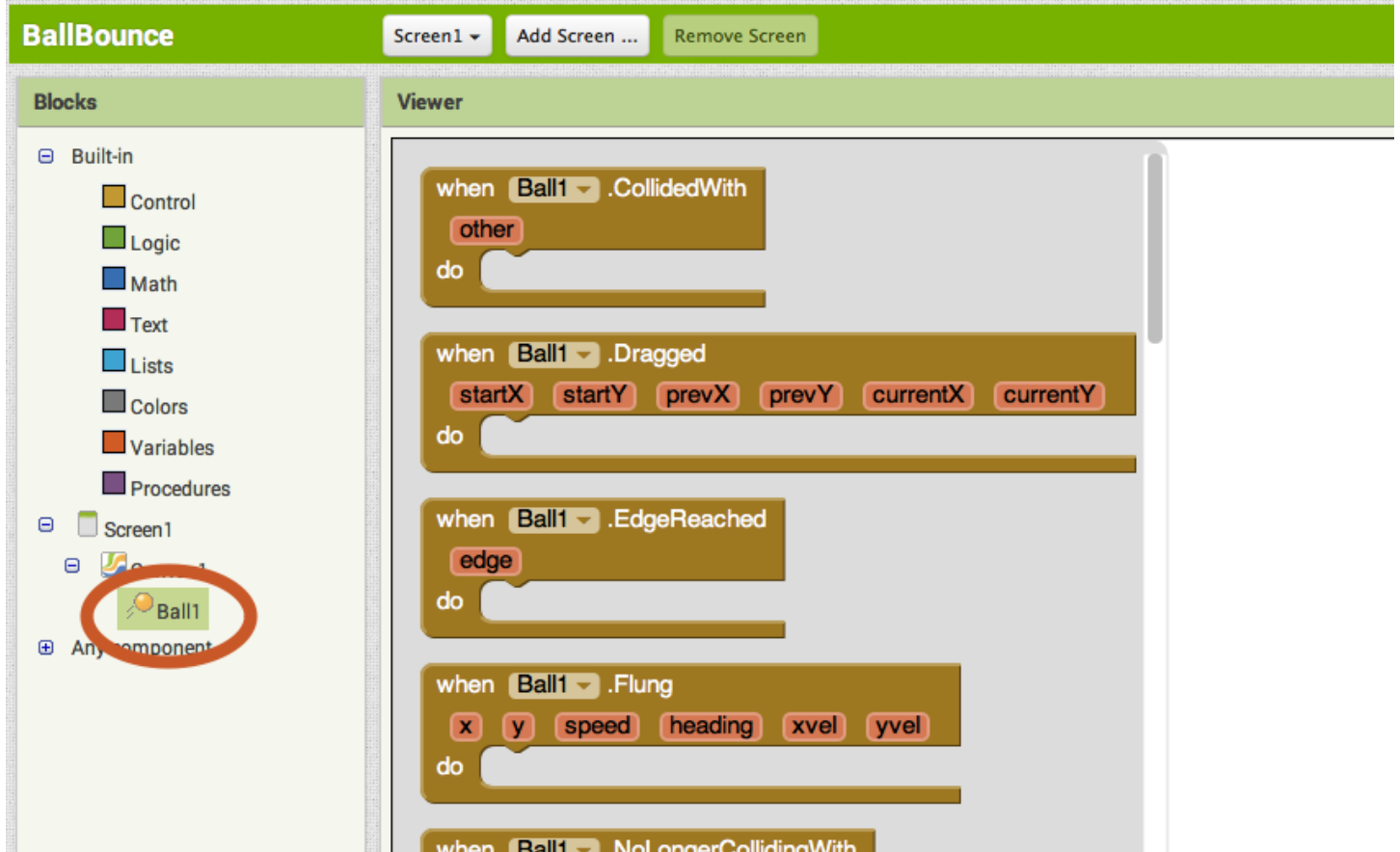
والان نقوم بإضافة كرة (ball) الى اللوحة الزيتية بالسحب والافلات والتي نجدها ايضاً في تبويب (Animation and drawings) ثم نغير نصف قطرها وكما في ادناه:



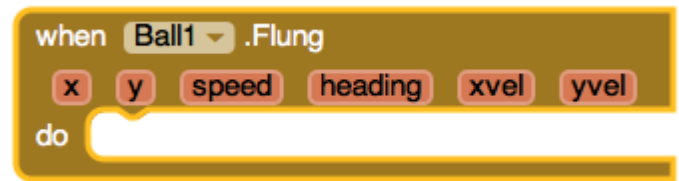
الان نذهب الى تبويب البلوكات (blocks) وكما في ادناه:



الآن نقوم بالنقر على ايقونة الكرة لتظهر خياراتها فنختار الخيار الرابع ونسحبه الى اليمين الى واجهة العمل وكما في ادناه:



هنا اخترنا حالة (flung) والتي تعني درجة الكرة او قذفها او رميها من قبل المستخدم لأننا نريد ان تتحرك الكرة على الشاشة استجابة لتحريك المستخدم لها وكما في ادناه:



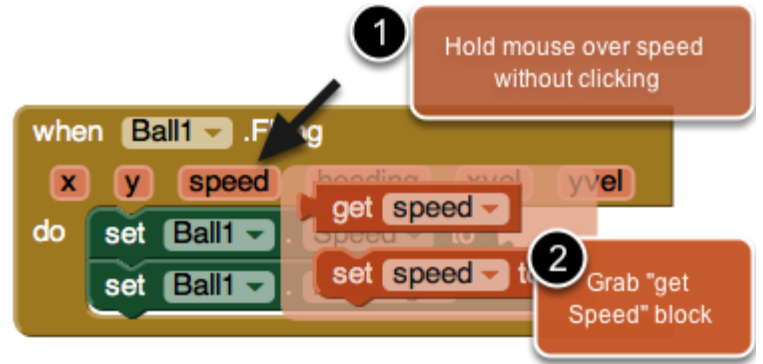
يبقى ان نحدد اتجاه الحركة ومحاوره الافقية والعمودية والسرعة ولتحديد ذلك ننقر على ايقونة الكرة مرة أخرى وننزل الى الأسفل لنختار كما مؤشر في ادناه:

وهو خيار تحديد (set) السرعة (speed) للكرة والاتجاه (heading) ونقوم بتركيب هذه المواصفات بداخل الزر الرئيسي الخاص بالحركة بالسحب والافلات كما تعلمنا سابقاً وكما في ادناه:

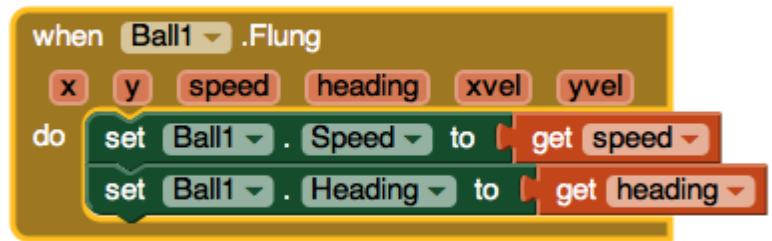
```

when Ball1 . Flung
  x y speed heading xvel yvel
do
  set Ball1 . Speed to
  set Ball1 . Heading to
  
```

والان نؤشر على زر السرعة في الأعلى بدون ان ننقر عليه بالماوس لتظهر عدة خيارات نختار منها (get speed) ونلصقه في نهاية (set ball1 speed to) وكما في ادناه:

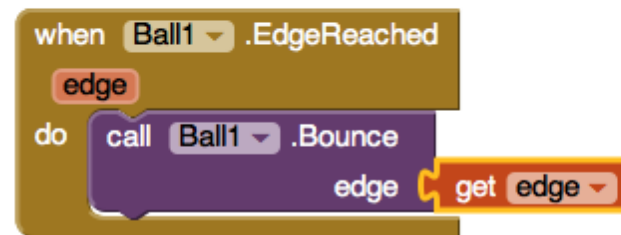
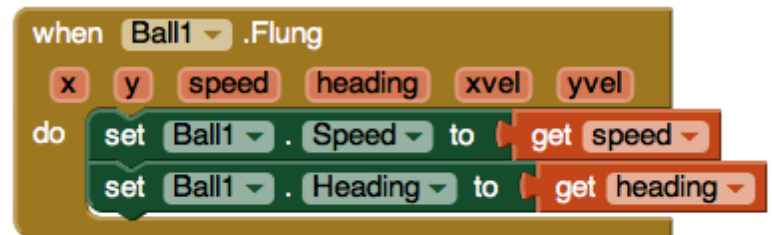


نكرر نفس العملية فيما يخص زر الاتجاه (heading) حيث نضع مؤشر الماوس عليه بدون نقر لتظهر خيارات نختار منها (get heading) ثم نسحبه ونلصقه في نهاية (set ball1 heading to) وكما في ادناه:



والان يفترض ان يعمل التطبيق بشكل صحيح حيث تستطيع اختباره بأحد أنواع المحاكيات التي قمنا بشرحها في الهاتف او الحاسوب او محاكي الهاتف او حتى تنزيله كتطبيق كامل وتنصيبه في الهاتف النقال ثم تجربته وستلاحظون المشكلة التالية في التطبيق:

حين تصل الكرة الى حافة الشاشة تتوقف ولا تتحرك بعدها لأننا لن نقوم ببرمجة الاتجاه ليتعامل مع هذه الحالة وهنا يفترض ان نقوم ببرمجة حدث اخر وكما في الشكل التالي :



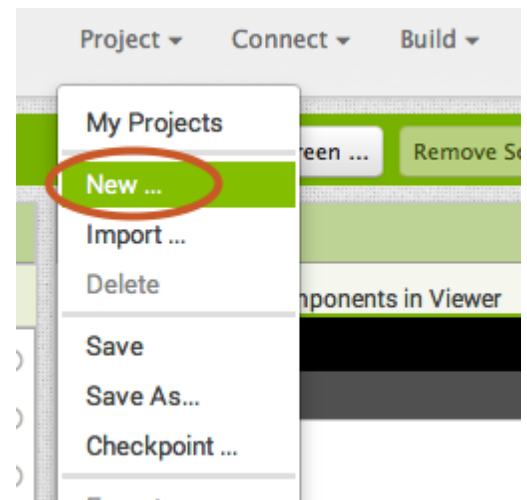
هكذا يجب ان يكون الشكل النهائي للتطبيق ليعمل بشكل صحيح واما بخصوص الحدث الثاني الخاص بال (when ball1.edgereached) فسأترك برمجته عليكم وأتمنى ان يبلغنا كل من ينجح في عمله واكمال التطبيق بشكل صحيح وانا حاضر لأي سؤال او استفسار او مشكلة تواجهكم اثناء العمل وللأطلاع على المزيد بخصوص هذا المثال يمكنكم مشاهدة الدرس الأصلي باللغة الإنكليزية على الرابط التالي:

<https://www.youtube.com/watch?v=w0yxJS1C00w&list=PLGJQenY714f3JvCF371JO54Iyk4O>

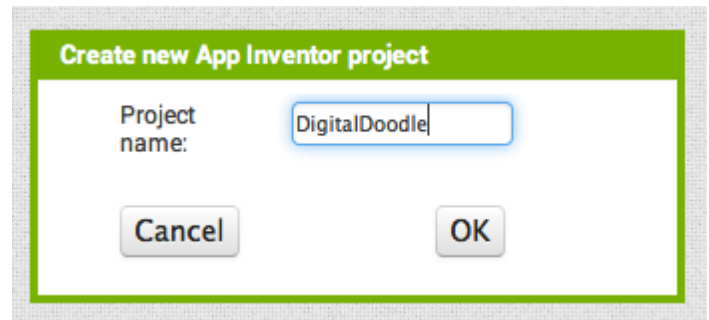
[-LtQ](#)

الدرس العاشر

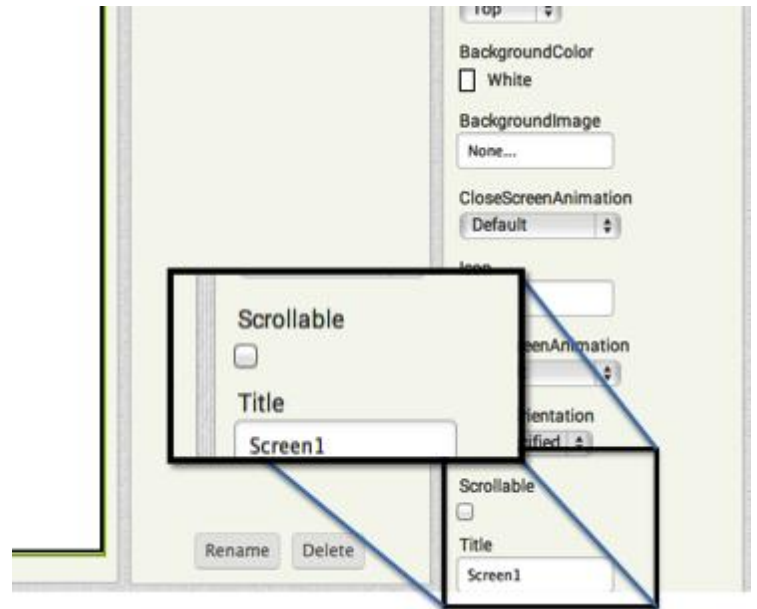
بعد ان شرحنا كيفية تطوير ثلاثة تطبيقات بسيطة باستخدام برنامج ال (app inventor) من جامعة (MIT) نأتي اليوم الى تطوير تطبيق أكثر فائدة وأصعب بقليل وهو كيفية تحويل شاشة الهاتف الذكي العامل بنظام الاندرويد الى لوحة رسم بالأصابع فتابعوا معنا: نقوم بفتح الموقع الخاص ببرنامجنا كما تعلمنا في الدروس السابقة ونقوم بفتح تطبيق جديد وكما يلي:



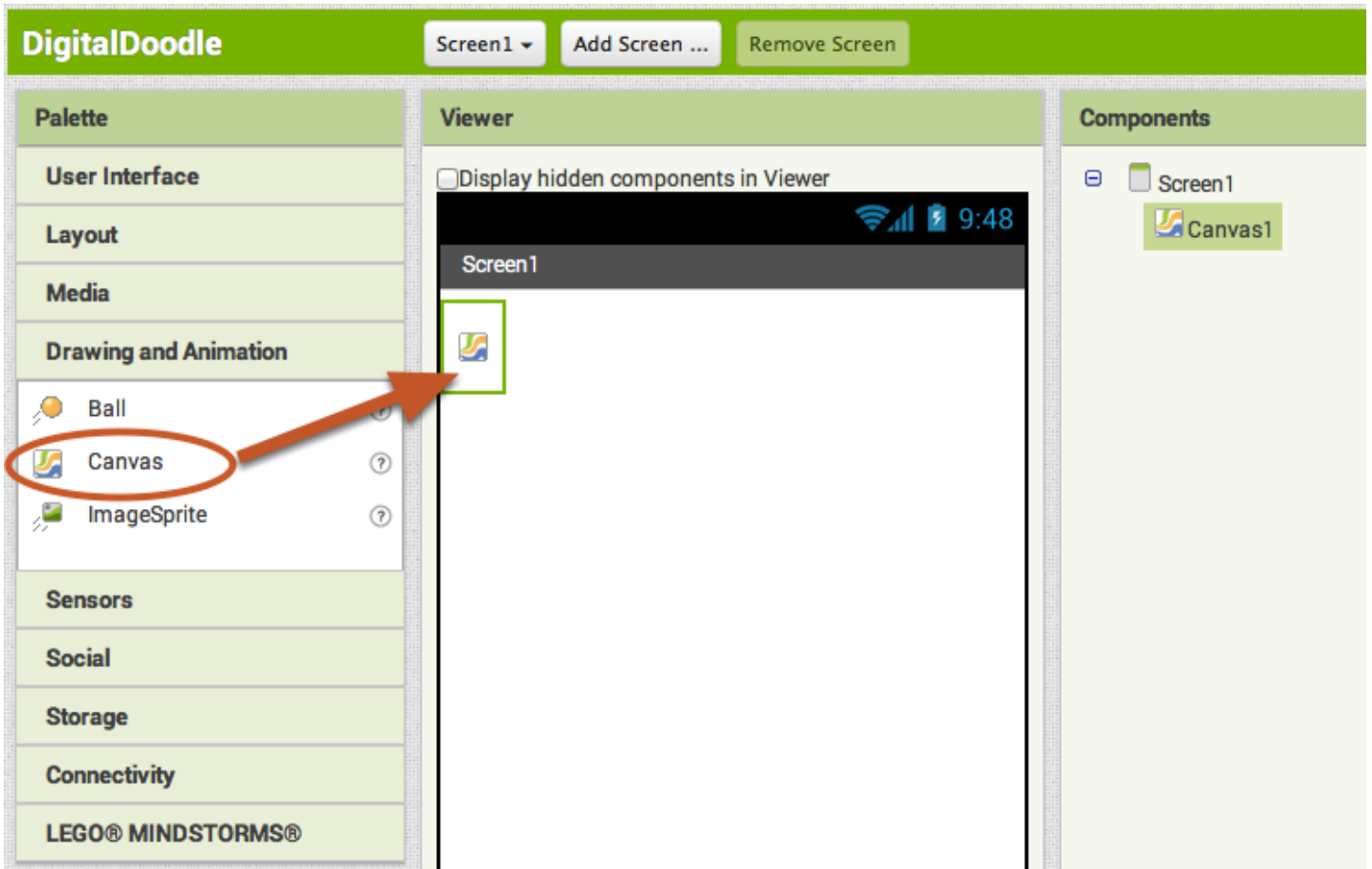
نقوم بتسمية التطبيق وكما في ادناه:



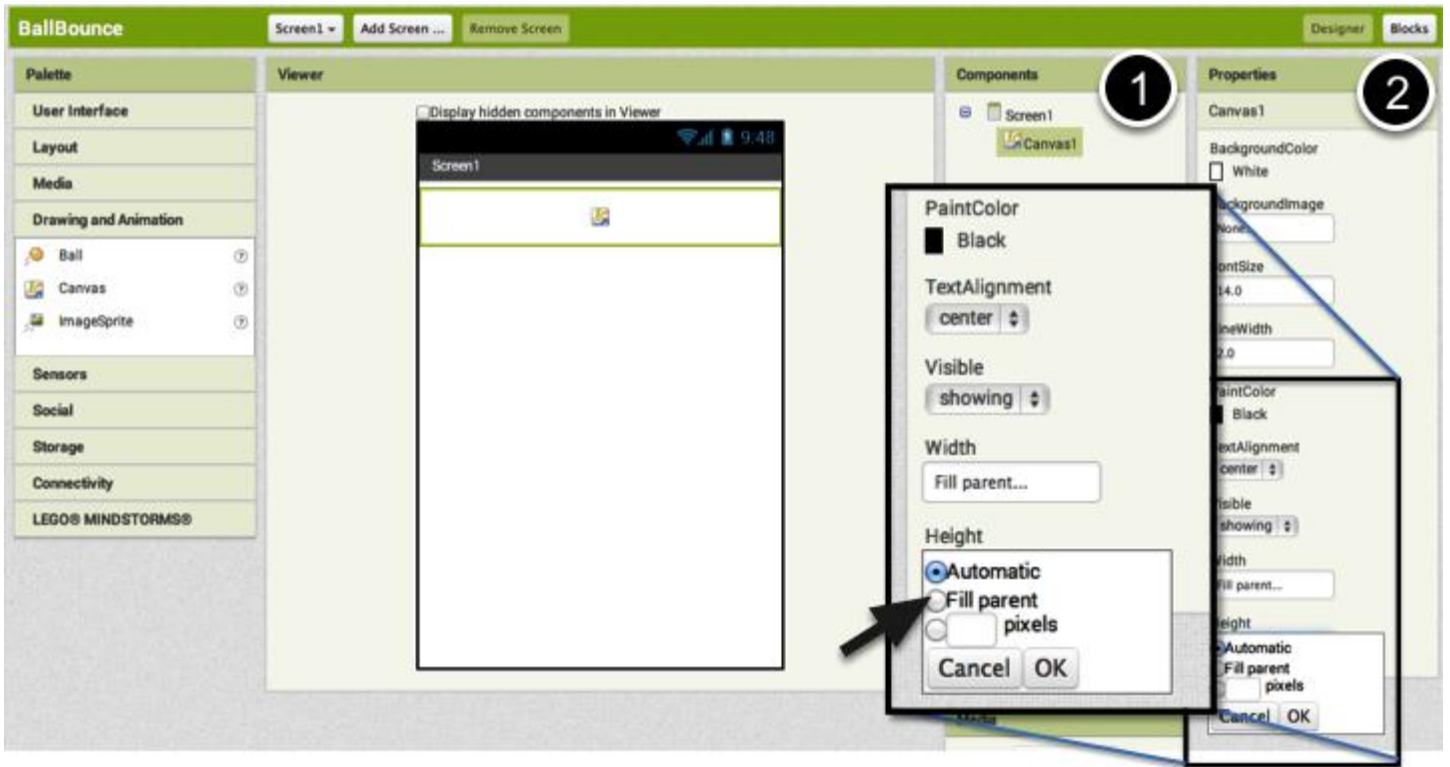
الان نقوم بإلغاء خاصية قابلية السحب للشاشة (scroll ability) وكما فعلنا في الدرس السابق وكما في ادناه:



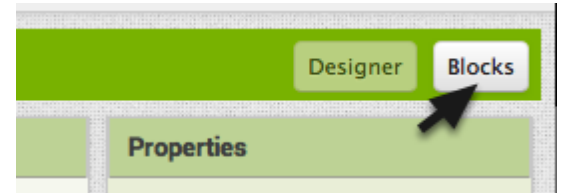
الآن نقوم باستيراد (canvas) كما في الدرس السابق وكما في ادناه:



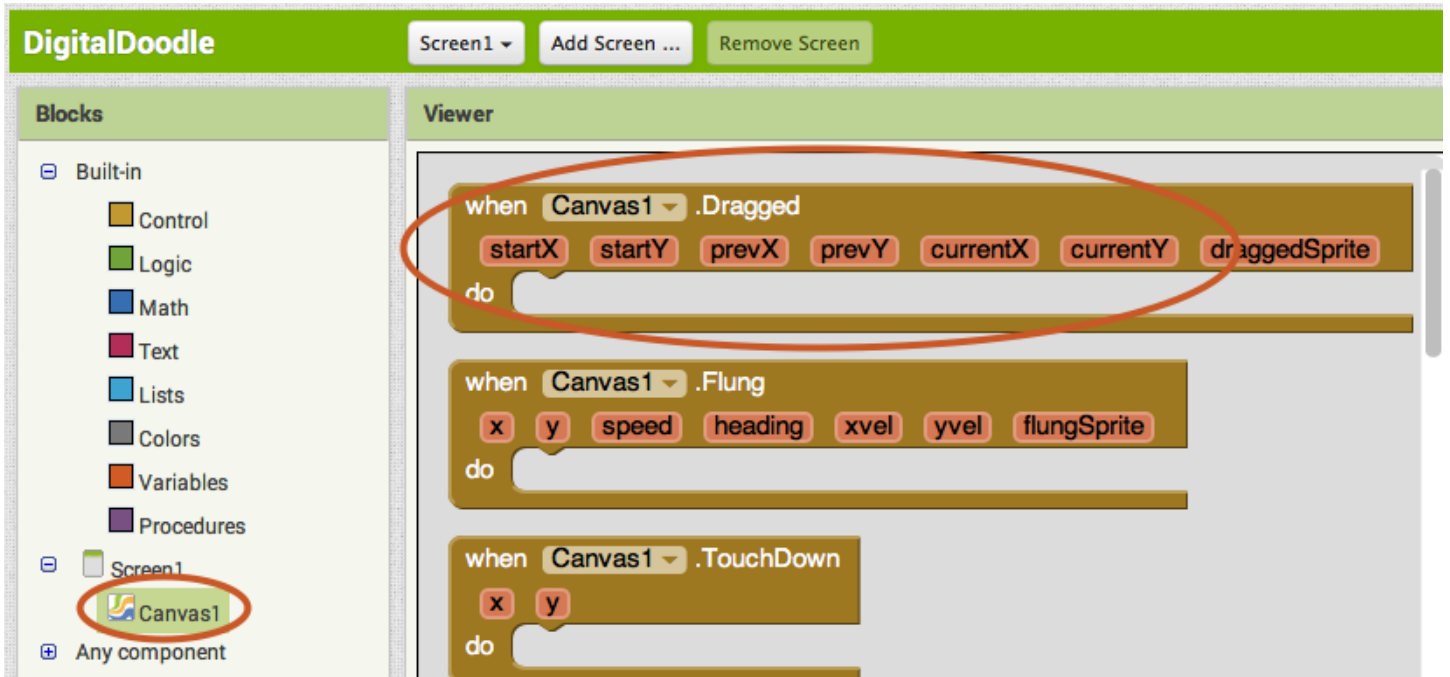
نغير ارتفاع وعرض المستوي ليغطي الشاشة كلها وكما في ادناه:



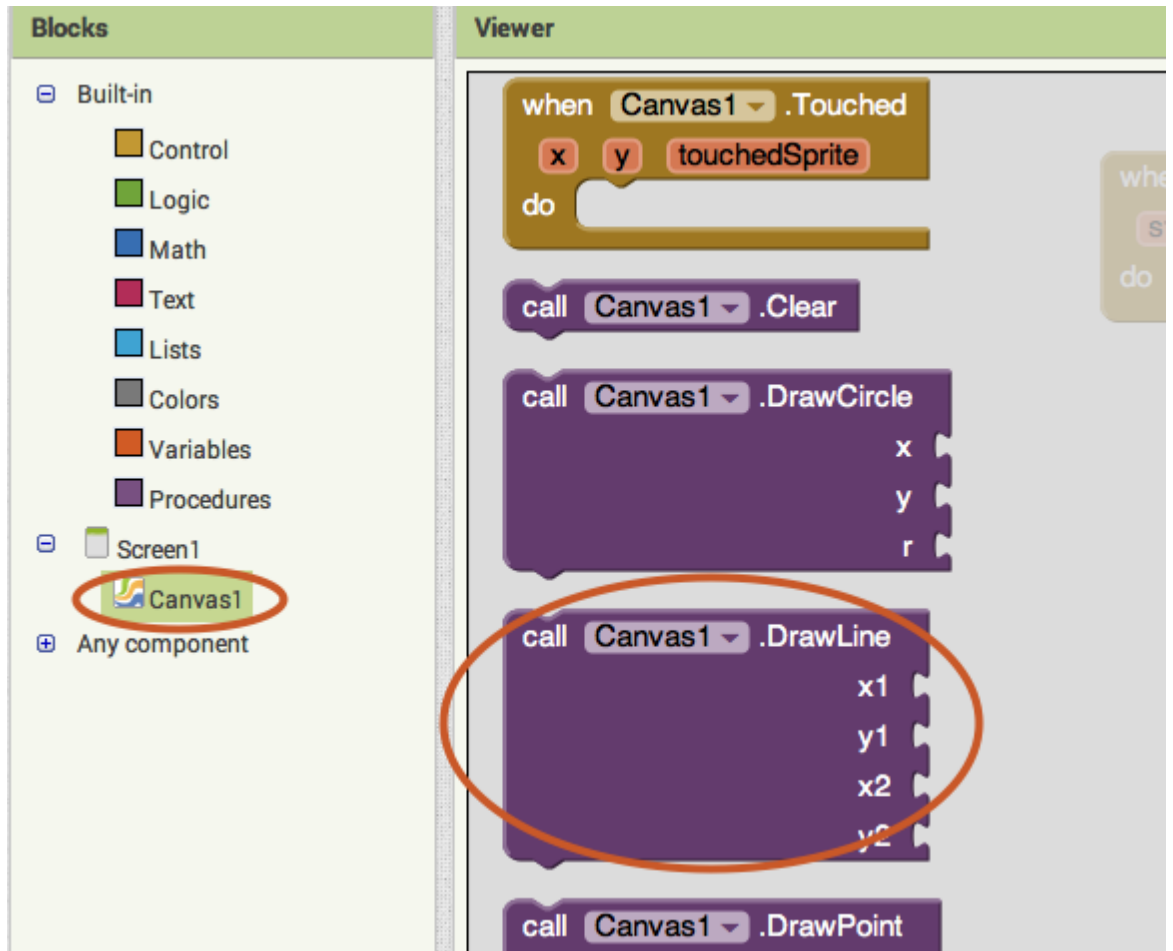
الى هنا انتهينا من تبويب التصميم (designer) والان ننتقل الى تبويب البلوكات وكما في ادناه:



والان ننقر على (canvas) لتظهر خياراته المتعددة فنختار الخيار الأول (when canvas dragged) وكما في ادناه:



الان ننقر على ال (canvas) مرة أخرى ونختار (when canvas draw line) وكما في ادناه:



الان نقوم بوضع البلوك الثاني بداخل البلوك الأول ونبدأ بضبط القيم كما في ادناه:

X1=prev x

Y1=prev y

X2=current x

Y2= current y

وكما تعلمنا في الدرس السابق نقوم بوضع الماوس على أي من الخيارات أعلاه (مثلاً prevx) دون النقر عليه لتظهر عبارات (set prevx و get prevx) وهكذا فنقوم بسحب المطلوب ووضعه في مكانه الصحيح وكما في ادناه:

```

when Canvas1 .Dragged
  startX startY prevX prevY currentX currentY draggedSprite
do
  call Canvas1 .DrawLine
    x1 get prevX
    y1 get prevY
    x2 get currentX
    y2
  get currentY
  set currentY to

```

اخيراً يفترض ان تكون النتيجة كما في ادناه:

```

Viewer
when Canvas1 .Dragged
  startX startY prevX prevY currentX currentY draggedSprite
do
  call Canvas1 .DrawLine
    x1 get prevX
    y1 get prevY
    x2 get currentX
    y2 get currentY

```

والان اكتمل علمنا.

لتوضيح فكرة الحل نقوم بقراءته بالشكل التالي:

عندما السطح المستوي يتم سحبه

قم بما يلي:

استدعي رسم خط في المستوي بحيث تكون احداثيات الخط كما يلي:

(س١، ص١) هي القيم السابقة لل س وال ص

(س٢، ص٢) هي القيم الحالية لل س وال ص

أي انه كلما حركنا اصبعنا على الشاشة (canvas) سيقوم هذا التطبيق برسم خط بين موقع اصبعنا القديم (prevX, prevY)

وموقعنا الحالي (currentX, currentY) والان عند اختبار البرنامج نرى النتائج التالية:



طبعاً كما قلنا سابقاً هناك المئات من الأفكار التي يمكن ان تضاف الى هذا التطبيق وسابقاته مثل تغيير لون الخطوط او تغيير الخلفية الى صورة معينة وتمكين المستخدم من رسم نقاط ودوائر إضافة الى الخطوط والاضافة الاجمل هي إضافة زر يسمح للمستخدم بتشغيل كاميرته ثم اخذها كخلفية للتعديل عليها او الرسم فوقها.

الى هنا ينتهي الجزء الأول من الدورة على امل ان نلتقيكم في أجزاء أخرى جديدة فانظرونا
والمزيد من الشروحات عن الاندرويد وغير من كل ما يهم مستخدمي ومختصي الحاسوب
والأجهزة الذكية تفضلوا بزيارتنا على الرابط التالي:

www.mustafasadiq0.wordpress.com