كلمه الكاتب

اللهم مصلي وسلم علي أفضل الأنبياء والمرسلين

سيدنا محمد

عليه وعلي اله وصحبه أجمعين

أما بعد

فلا خير في من يعرف العلم ويكتمه

واتمني من الله ان يعينني علي ان اعلم الناس كل ما اعرفه وما لا اعرفه

راجيا من الله ان يعتبره جهادا عنده ويجزيني عليه الأجر والثواب الجزيل

وطالبا من كل من يقرأ كتابي هذا بالدعوة الصالحة لي ولوالدي علي طول الدوام

والله علي ما أقوله شهيد

اخوكم في الله

المهندس محمد ابوحولي

السيرة الذاتية للكاتب

البيانات الشخصية

الاسم : محمد نصر علي ابوحولي

الجنسية : ليبي

مكان وتاريخ الميلاد :1989 ,طرابلس

الحالة الاجتماعية :أعزب (حاليا)

هاتف رقم : +218926072758

البريد الإلكتروني : Aboholi2010@hotmail.com

المؤهلات العلمية

1- حاصل علي درجه الدبلوم العالي في الهندسة الكهربائية والالكترونية قسم (الاتصالات)

2- حاصل علي الرخصة الدولية لقياده الحاسوب(icdL)

خبره في لغات البرمجه التاليه :

Visual Basic , java(J2ME) , Assembly , HTML

معرفة اللغات

-العربية : اللغة الأم

الإنجليزية:

قراءة - متوسط

كتابة - متوسط

محادثة – جيد

ارحب بعروض العمل واي استفسار علي البريد

Aboholi2010@Hotmail.com

او علي

+218926072758

عنوان هذا الكتاب هو عن طريقه صناعه اول برنامج مصمم بلغه الجافا خاص بالنقالات

ويمكن تشغيله علي الجوالات بصيغه JAR

وسأحاول شرح الطريقه بابسط شئ

لكي يسهل الفهم علي الجميع

فبسم الله نبدأ الشرح

اولا لكي تبدأ في البرمجة يجب عليك ان تحمل الأدوات الخاصة بالبرمجة

وهناك أدوات عديدة للبرمجة بلغه الجافا

ونحن يهمنا الان برنامج خاص ببرمجة تطبيقات الجافا الخاصة بالجوالات

وأسمه

NetBeans

وهو برنامج مجاني من شركه SUN

وهي الشركة المنتجة للجافا

ويمكن تحميله من الموقع التالي

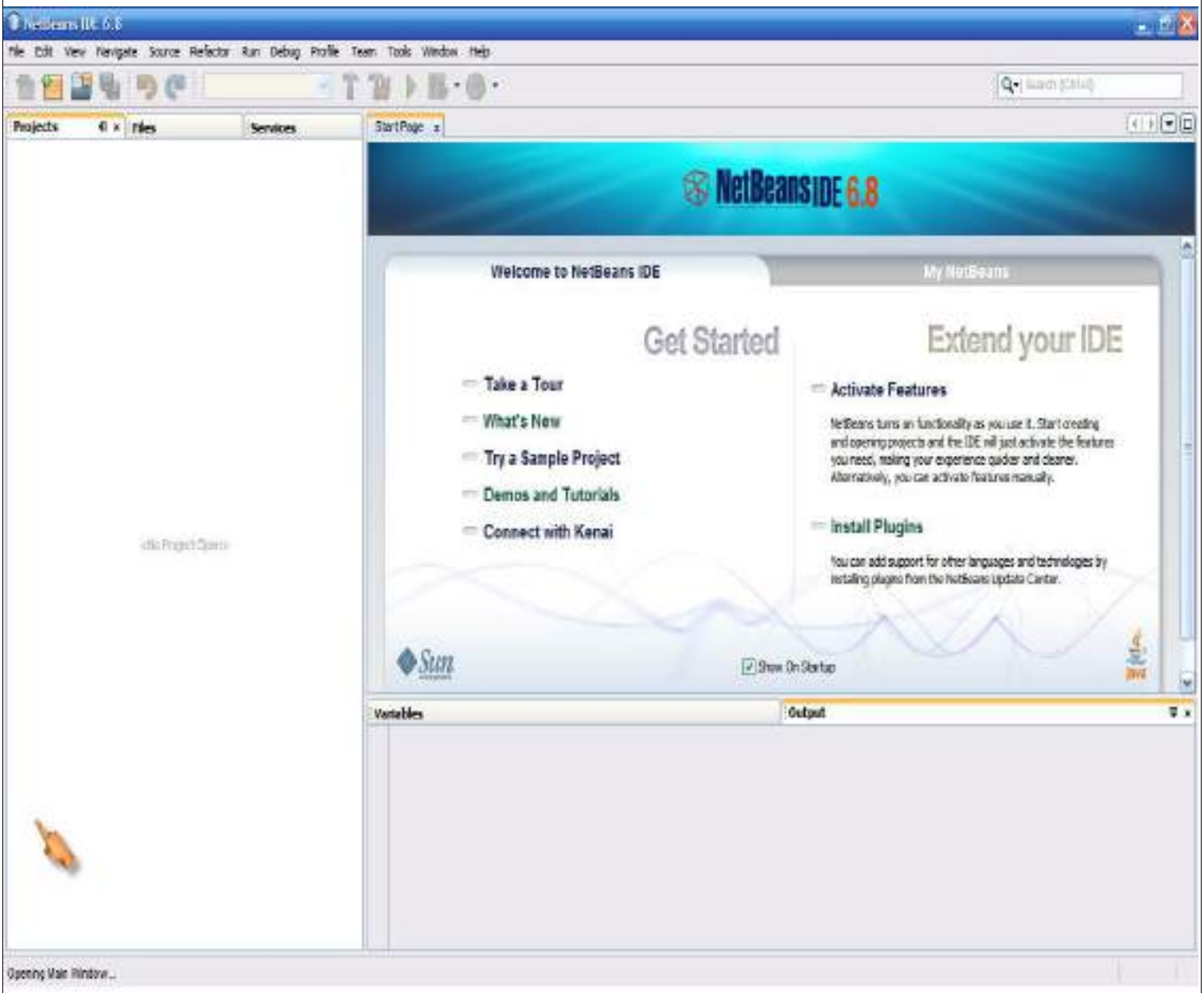
/http://www.netbeans.org

وللعلم يمكن لهذا البرنامج برمجه أنواع تطبيقات أخري في الجافا غير تطبيقات الموبايل

بعد تحميل البرنامج وتركيبه في جهاز الكمبيوتر

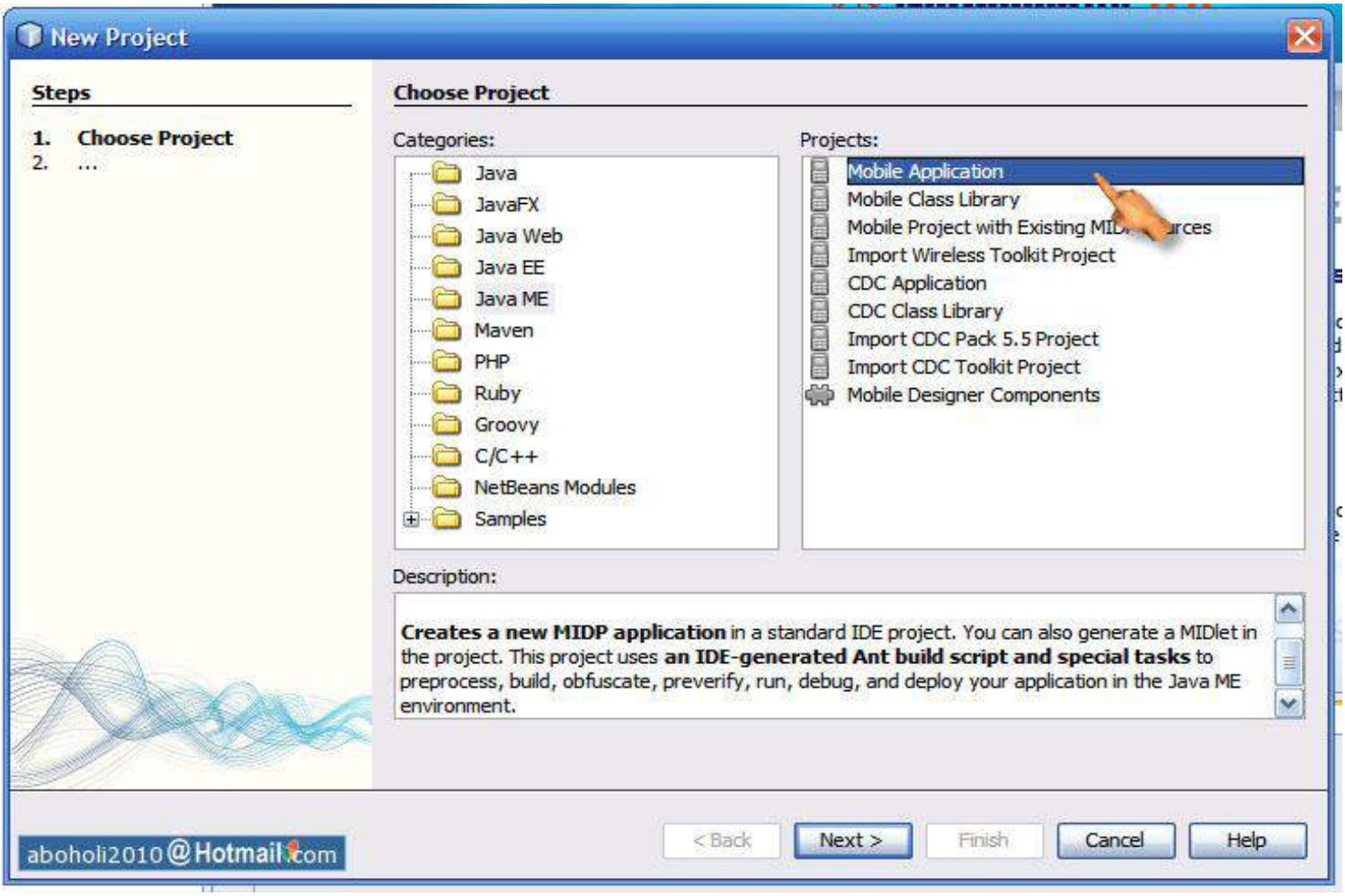
نبدا بأنشاء اول برنامج علي بركه الله

هذه هي الواجهه الرئيسيه للبرنامج



بعد فتح البرنامج نختار من قائمه (File) ثم نأخذ مشروع جديد (New Project)

لتضهر لنا القائمه التاليه

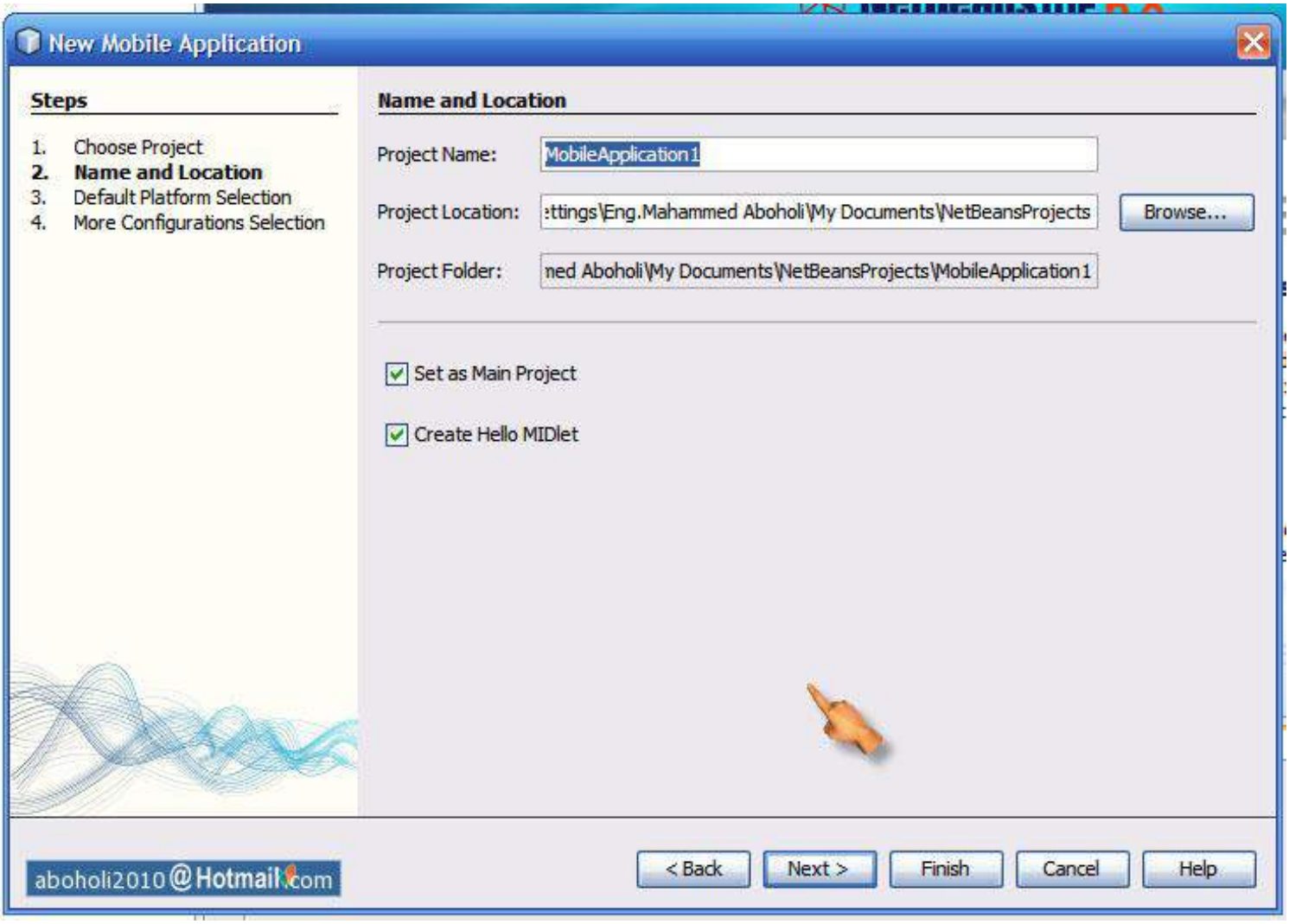


نختار منها Java ME ثم نختار Mobile Application

جدير بالقول هنا ان الجافا تنقسم الي عده اقسام

والقسم الخاص ببرمجه الهاتف النقال وتطبيقاته يسمي بJava ME

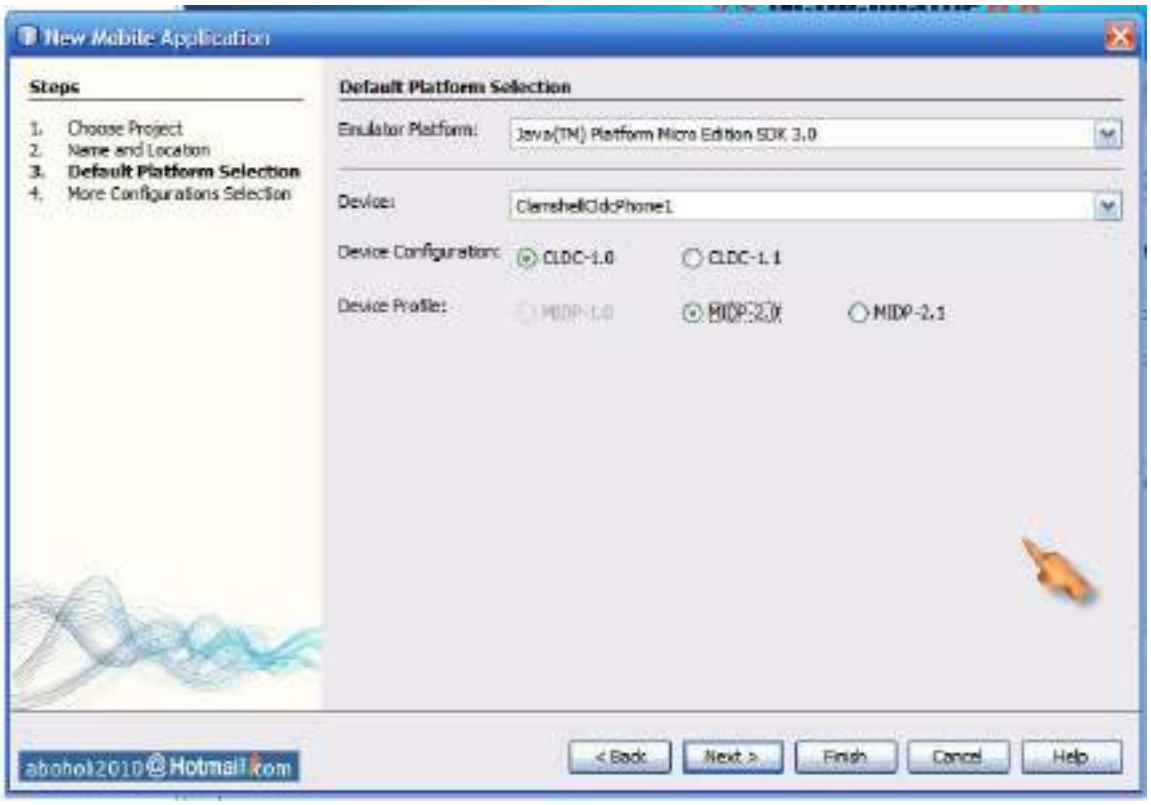
بعد اختيار المشروع نضغط Next لتضهر الشاشه التاليه



هذه الشاشه خاصه بتغيير مكان حفض الملف

غيير اذا شئت او اتركها كما هي واضغط Next

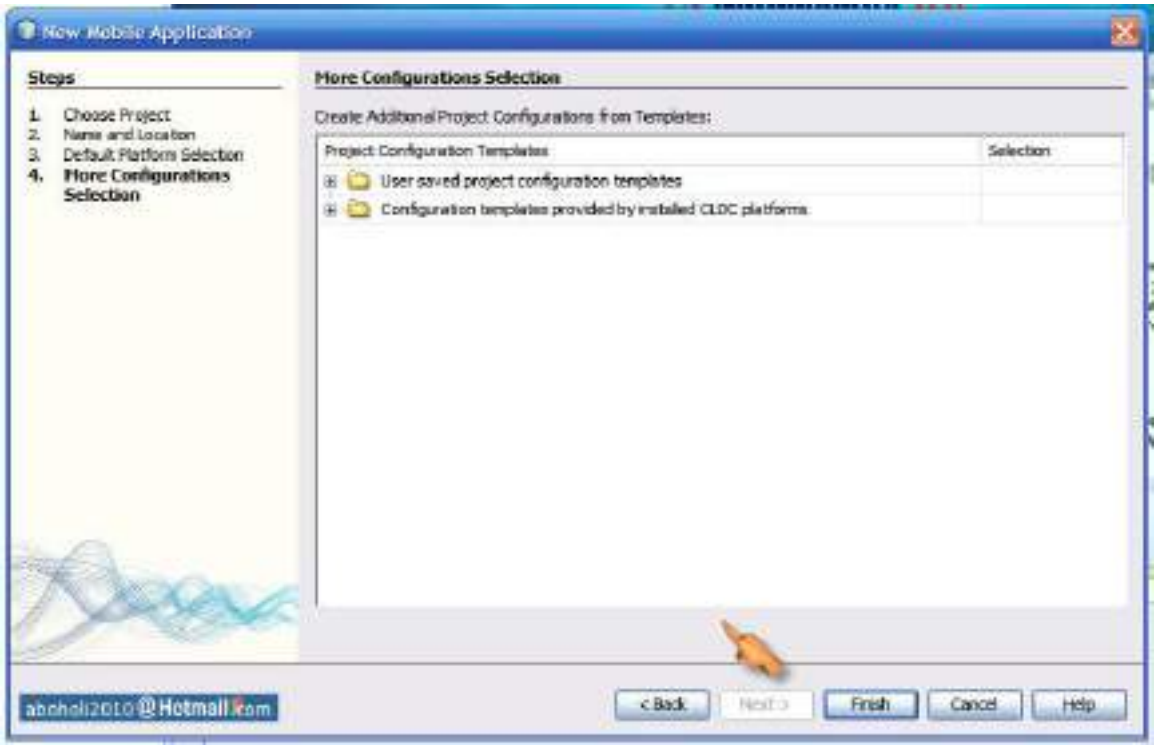
لتضهر الشاشه التاليه



غير الخيارات الثالث والرابع كما موجوده بالصوره تماما

وهي خاصه بتفاصيل الهاتف واصدار الجافا فيه

ثم تاتي بعده الشاشه التاليه



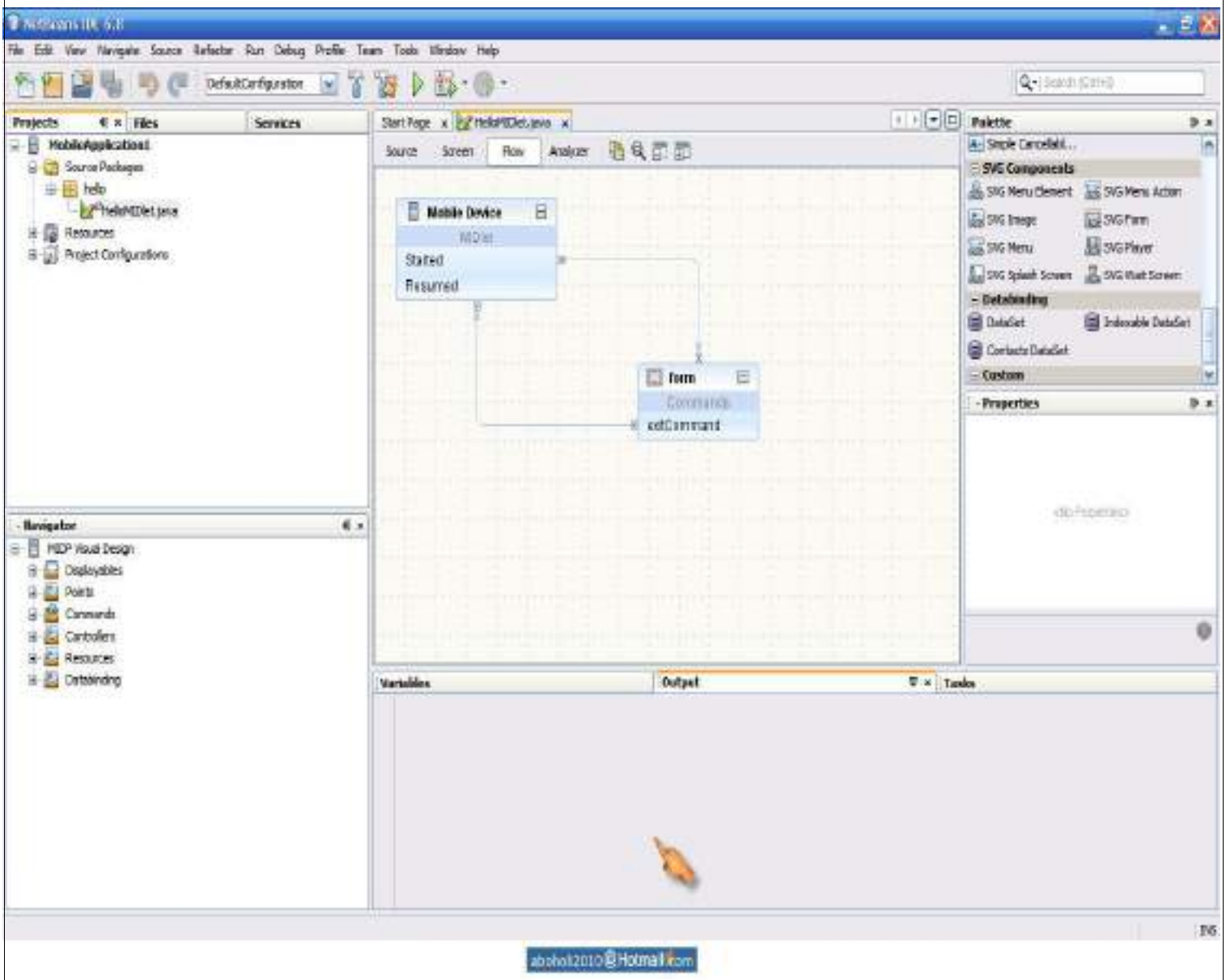
اضغط **Finish** وبذلك نكون قد انهينا اول جزء في البرنامج

بعدها سيقوم البرنامج تلقائيا بانشاء مشروع جديد بالبيانات التي ادخلتها

انتضر ثواني الي ان يتم انشاء المشروع

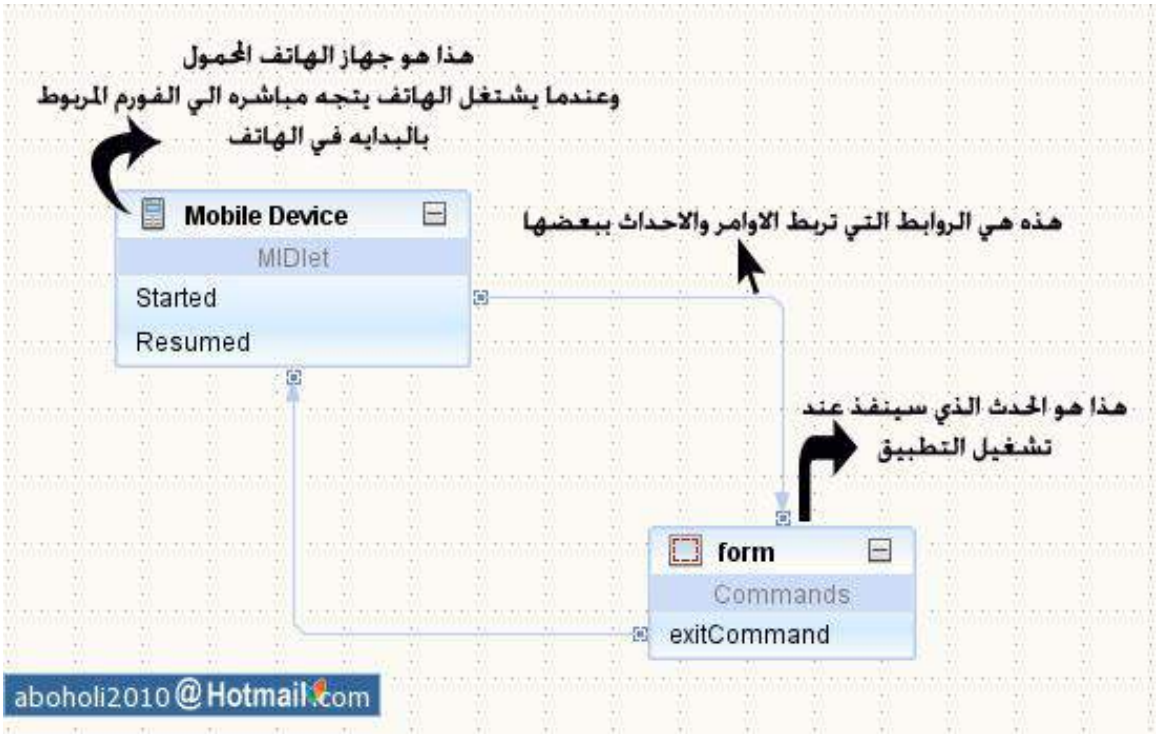
بعد الانتهاء ستضهر لك الشاشه التاليه

دلاله علي اكتمال انشاء المشروع



الان نبدأ بعمليه تصميم البرنامج

هذا شرح للتصميم الموجود في البرنامج وطريقه التعامل معها



عند بدايه تشغيل البرنامج يتجه البرنامج الي الامر او الفورم المرتبط مع البدايه Started

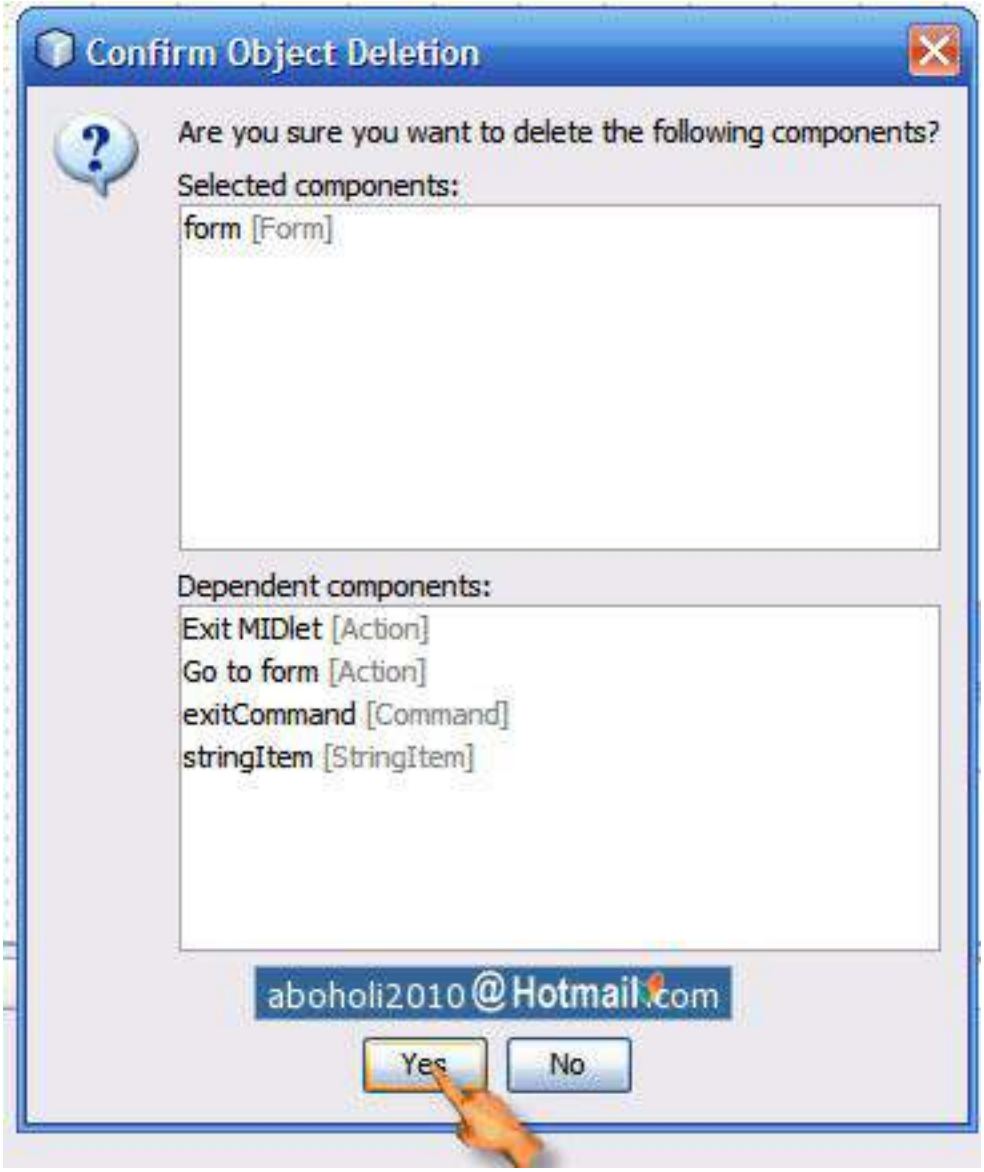
ويمكن تغيير الامر المرتبط باي امر اخر غير الفورم الذي وضعه البرنامج تلقائيا

في البدايه سوف نزيل الفورم الذي وضعه البرنامج تلقائيا وذللك لوضع فورم اخر خاص بالبرنامج الذي نبرمجه ليقوم الهاتف بتشغيله

نضغط علي اعلي الفورم Form بزر الفأره الايمن ونختار مسح او Delete

ليضهر لنا مربح الحوار التالي

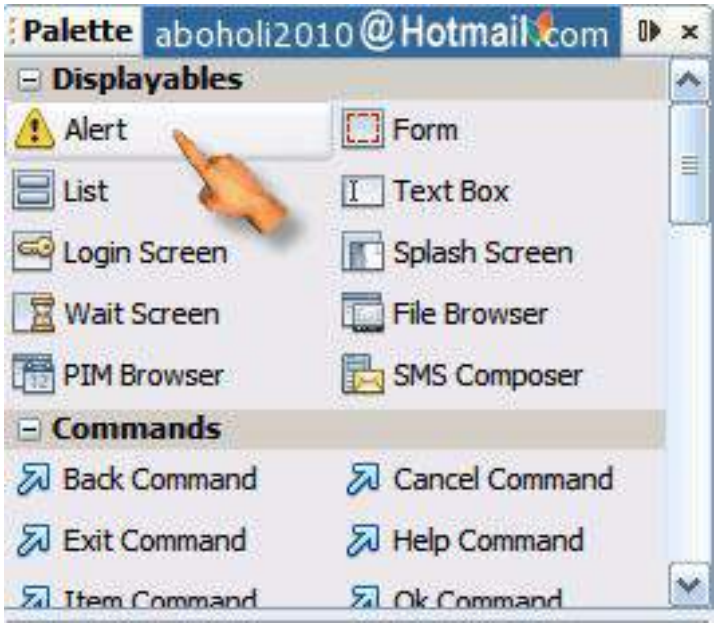
وهو لتأكيد ازاله الفورم وجميع الروابط المتصله به



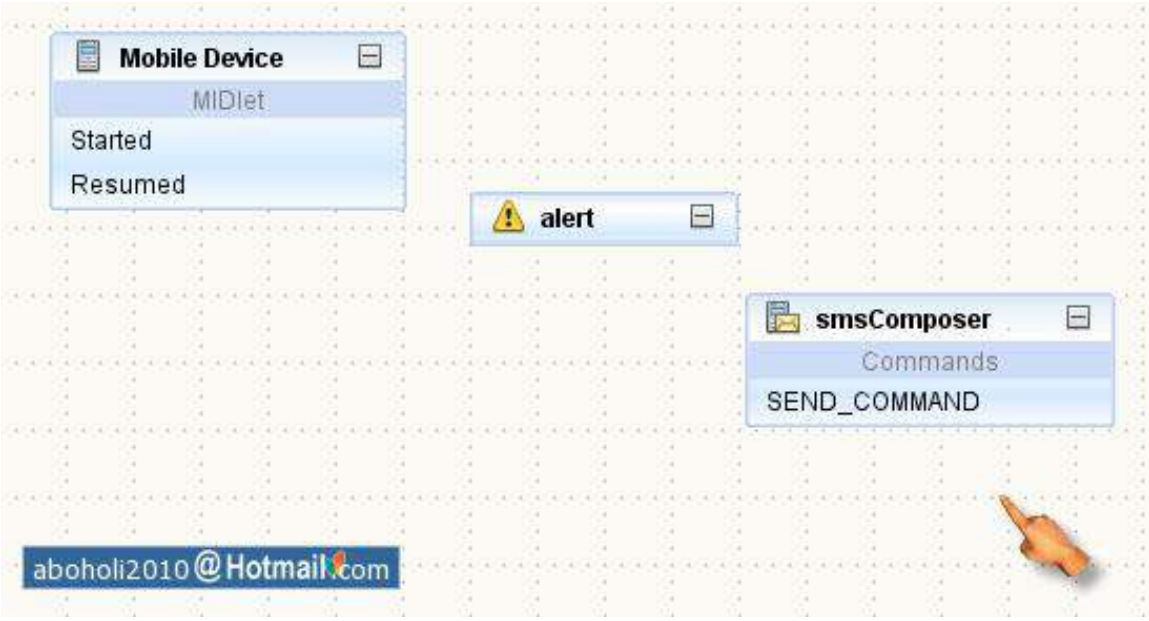
اضغط Yes لتأكيد حذف الفورم والروابط

الان بعد حذف الفورم سوف نضيف بعض المكونات الازمه للبرنامج الذي سنبرمجه

- **من قائمه Displayables الموجوده في يمين البرنامج نخرج منها الادوات التاليه وذلك بسحبه وافلاته في المنطقه الخاصه**
- **الادوات هي :**
- **Alert (سوف نستعمله لوضع حقوق البرمجه في بدايه التشغيل)**
- **SMS Composer (سوف نستعمله لأرسال رساله من الهاتف)**

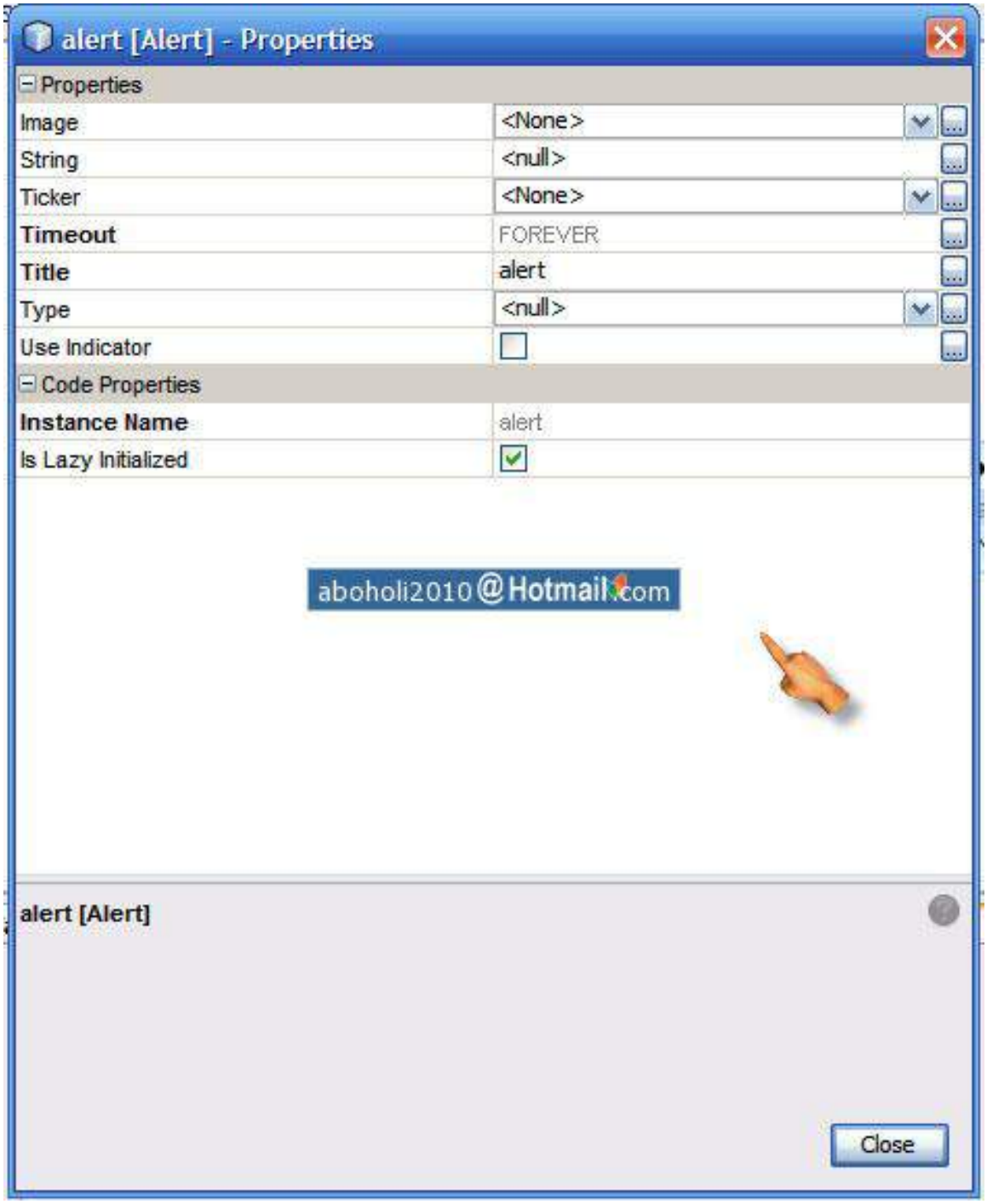


بعد اخراج الادوات المطلوبه يتم ترتيبهم كالتالي



الان سنقوم بوضع بعض التعديلات علي Alert

نضغط كلك يمين بالماوس علي Alert ونختار Properties



الخيار الاول **Image** وهو لوضع صوره في التنبيه لتعرض عند بدايه البرنامج

اما **String** هو لوضع وصف في التنبيه

ام خيار **Timeout** فهو للوقت الذي سيستغرقه التنبيه في العرض

اذا ترك كما هو **FOREVER** سيبقي التنبيه الي ان يتم المستخدم بتوقيفه

ام **Type** فهو لنوع التنبيه

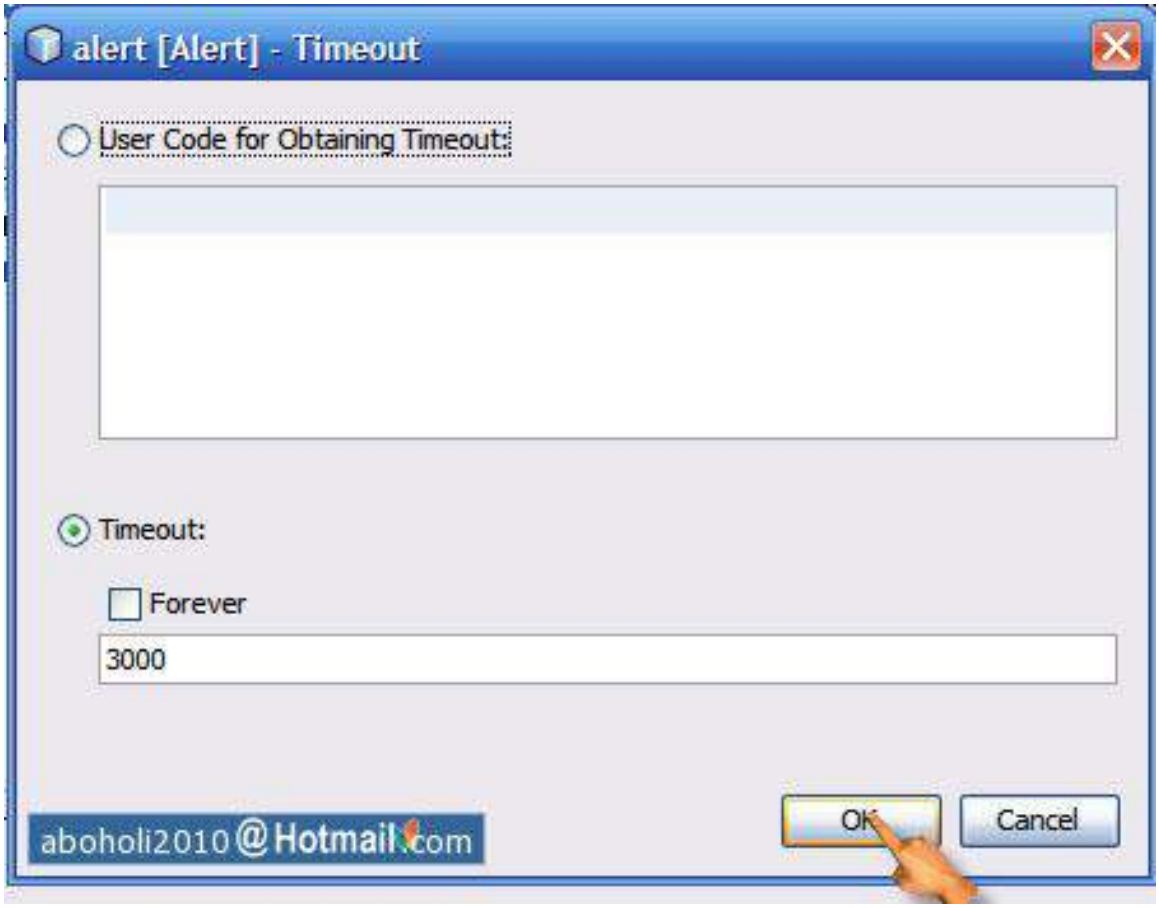
اذا كان تحذير او معلومات او تنبيه او غيره

انا ساقوم ببعض التعديلات ويمكن للقارئ الكريم ان يعمل تغييرات كما يحب

انا سأغير التالي :

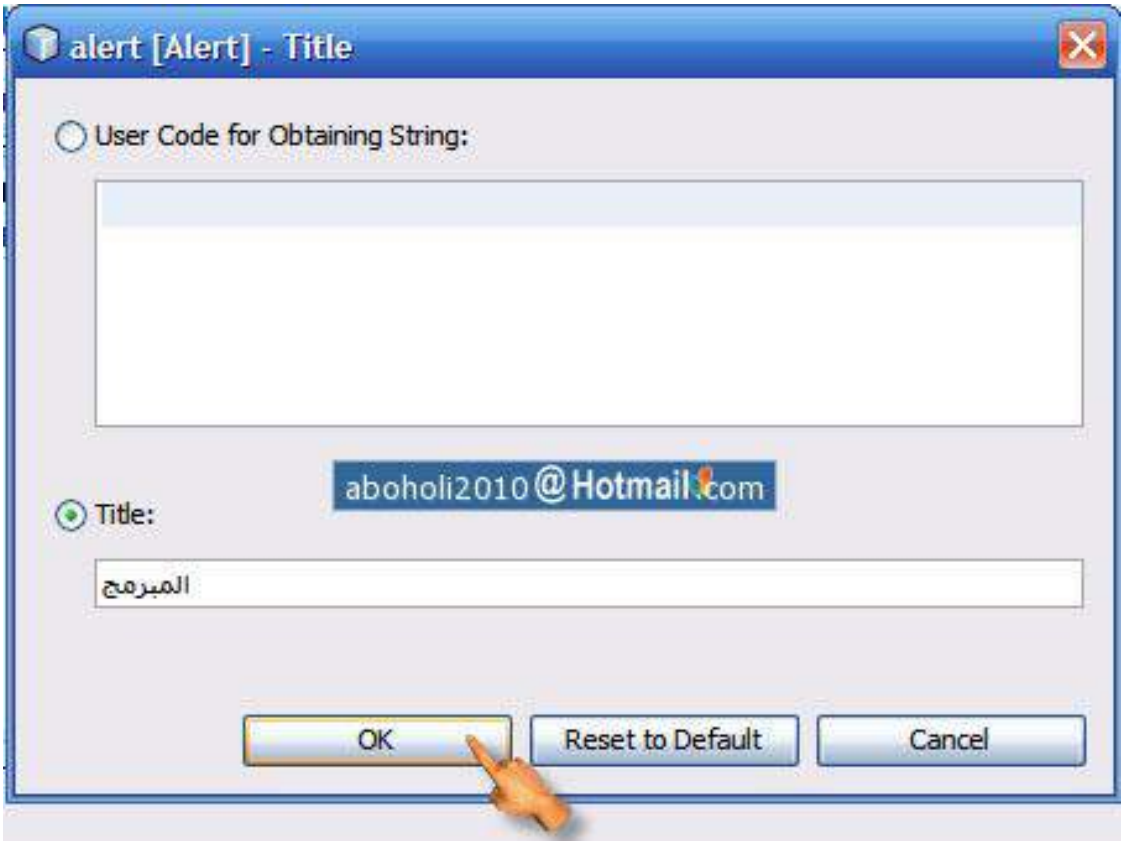
String

Timeout

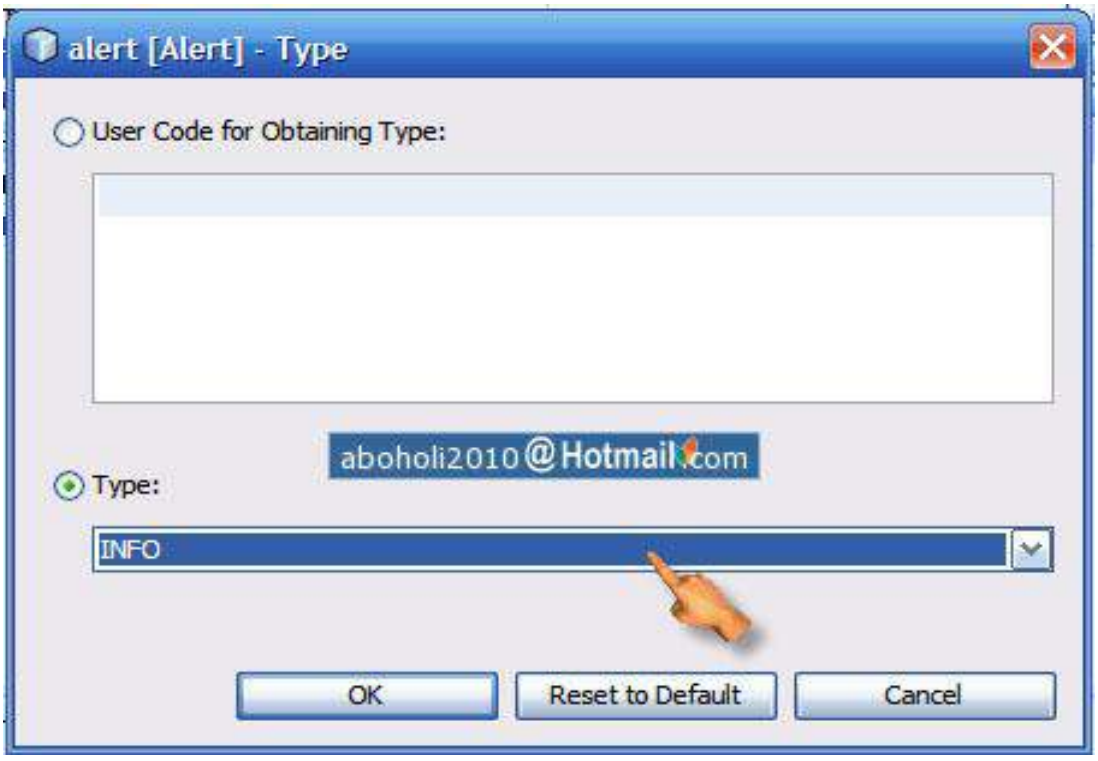


3000 هنا تعني 3 ثواني وللقارئ حريه التغيير والتعديل

Title

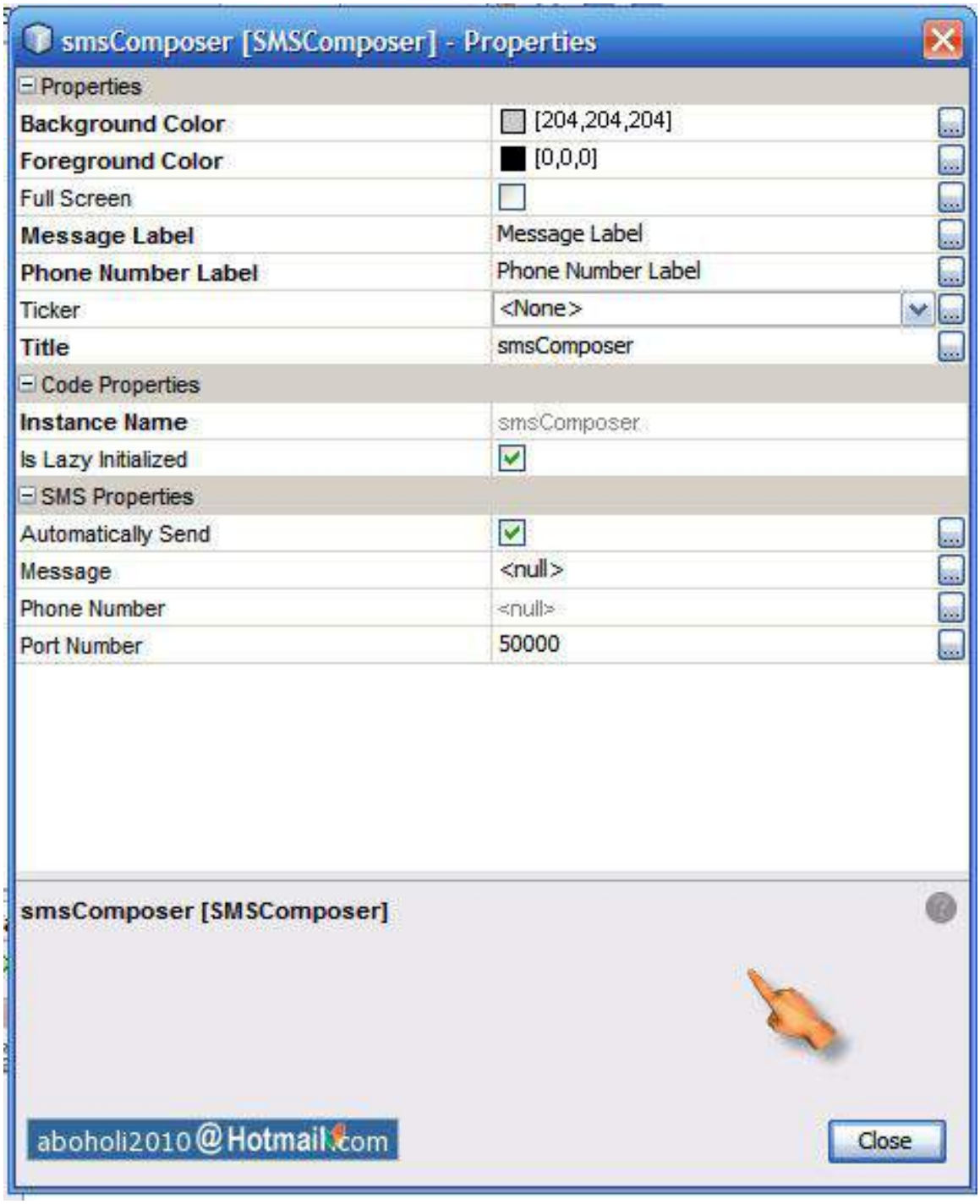

alert [Alert] - Title
User Code for Obtaining String:
aboholi2010@Hotmail.com
Title:
المبرمج
OK
Reset to Default
Cancel

Type


alert [Alert] - Type
User Code for Obtaining Type:
aboholi2010@Hotmail.com
Type:
INFO
OK
Reset to Default
Cancel

انا انتهيت من تعديلات التنبيه وللمستخدم حريه التغيير كما يشاء

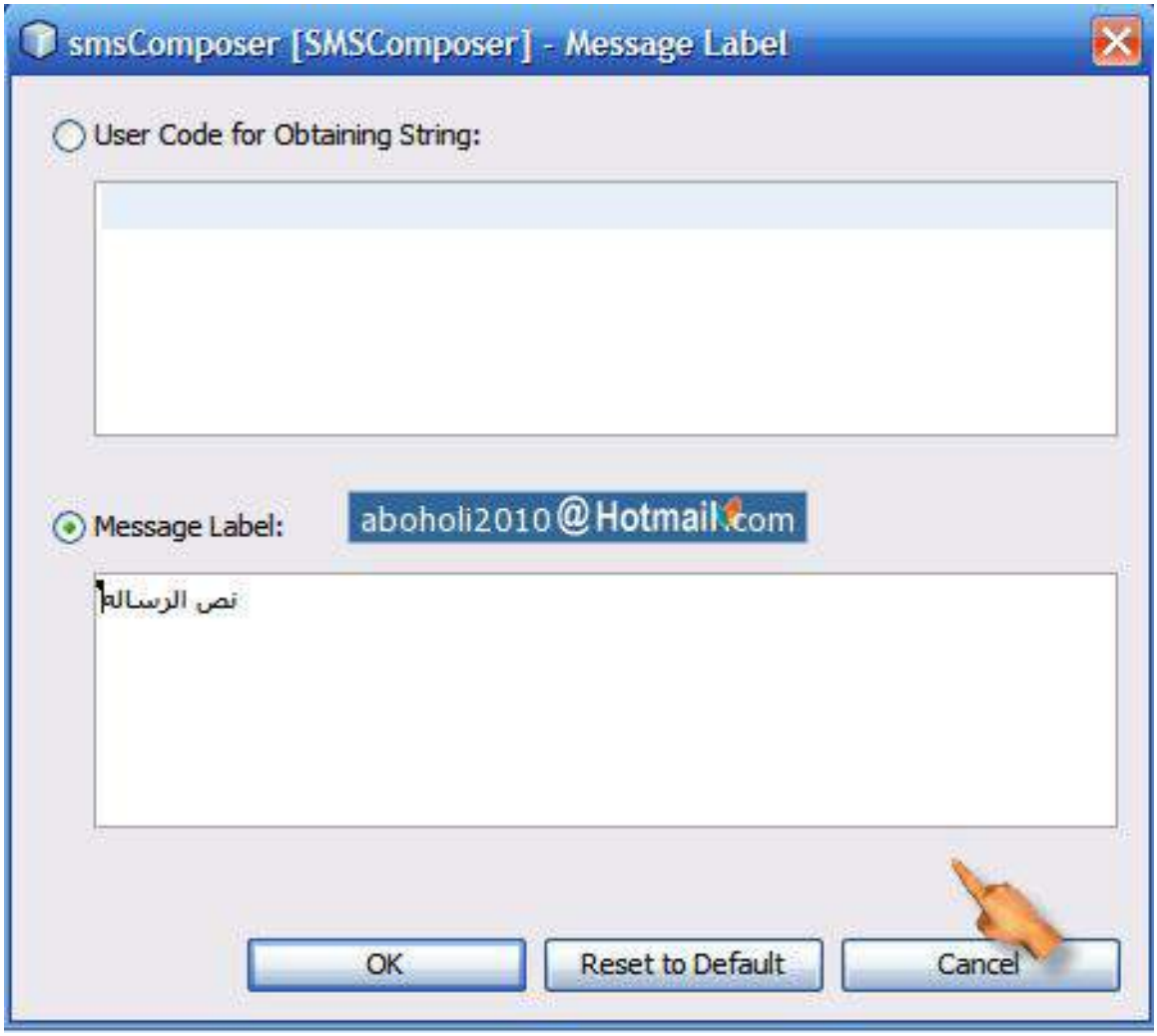
الان نضغط كلك يمين علي **SMS Composer** ونختار **Properties**



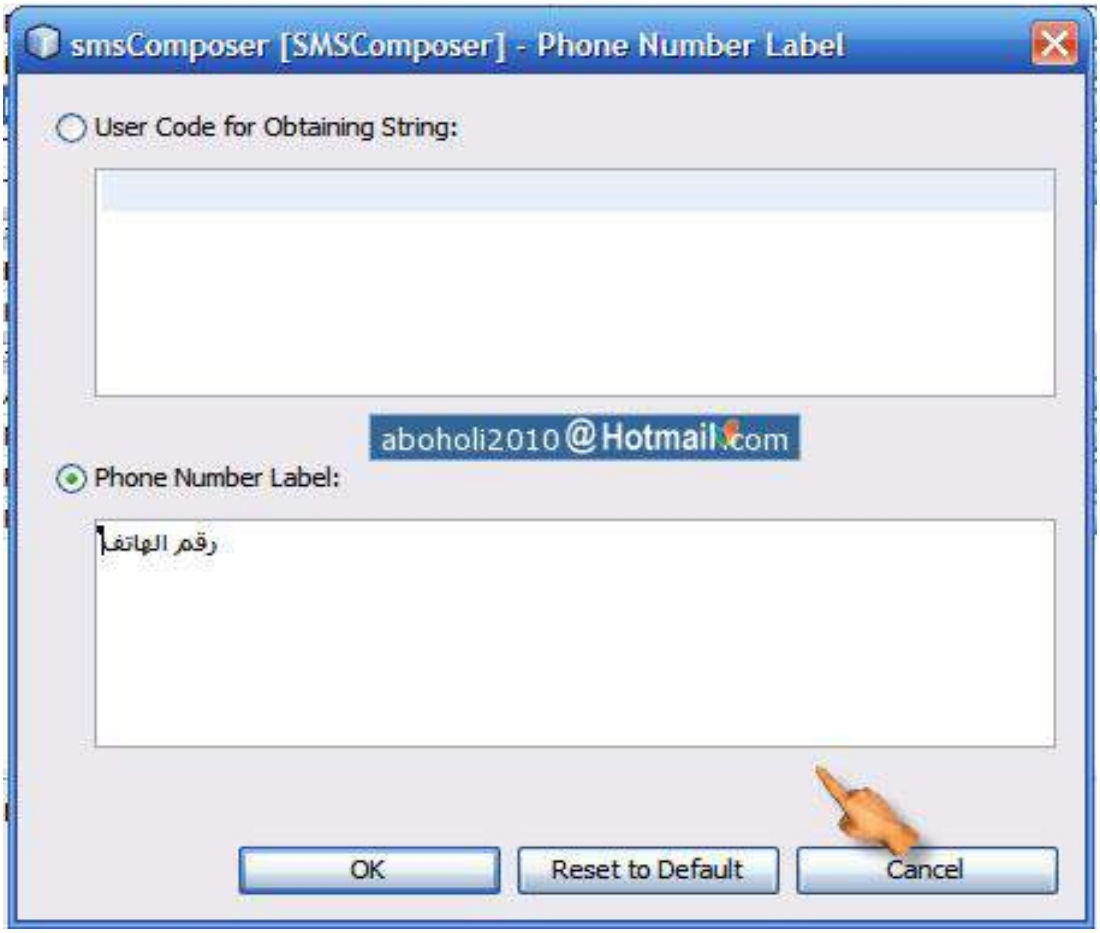
- **Background Color** (هذا الخيار يختص بلون خلفيه الارسال)
- **Full Screen** (هذا التحديد يمكن من استعمال الشاشه بكاملها في البرنامج وفي ارسال الرساله)
- **Message Label** (هذا الخيار هو للنص الذي سيضهر فوق الرساله كوصف لها)
- **Phone Number Label** (هذا الخيار هو وصف لرقم الهاتف)
- **Title** (هذا وصف لعمليه ارسال الرساله)
- **Message** (هذا هو نص الرساله التي سيتم ارساله ويمكن تركه فارز ليتم تعبئته من قبل المستخدم مثلا)
- **Phone Number** (هذا هو الرقم الذي سيتم ارسال الرساله له ويمكن ايضا تركه فارغ)

انا ساقوم كالعاده ببعض التعديلات وللقارئ حق التعديل كما يشاء

Message Label

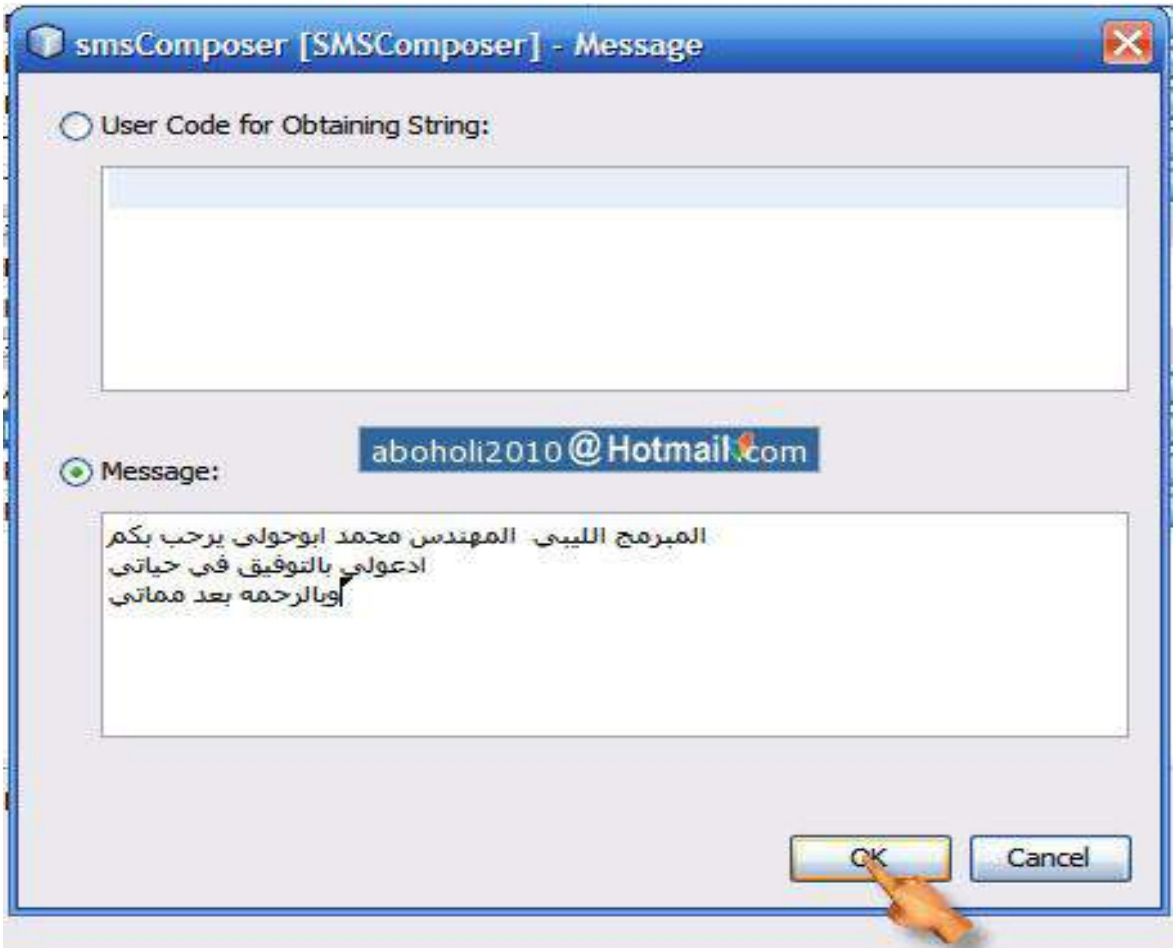


Phone Number Label

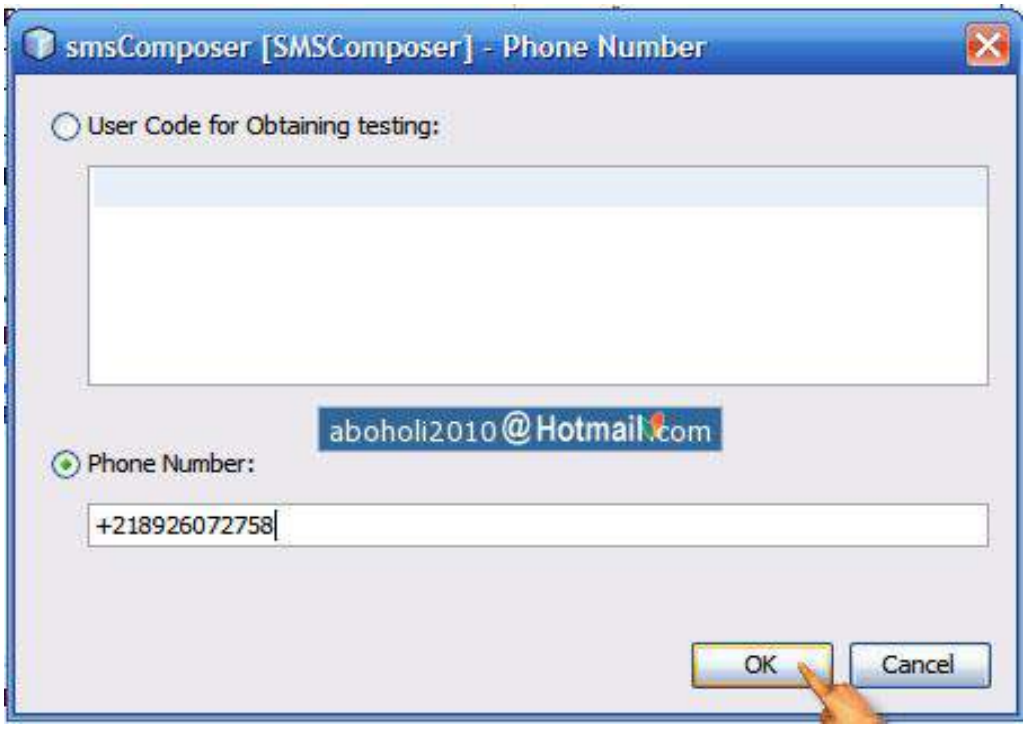


Title

Message



Phone Number



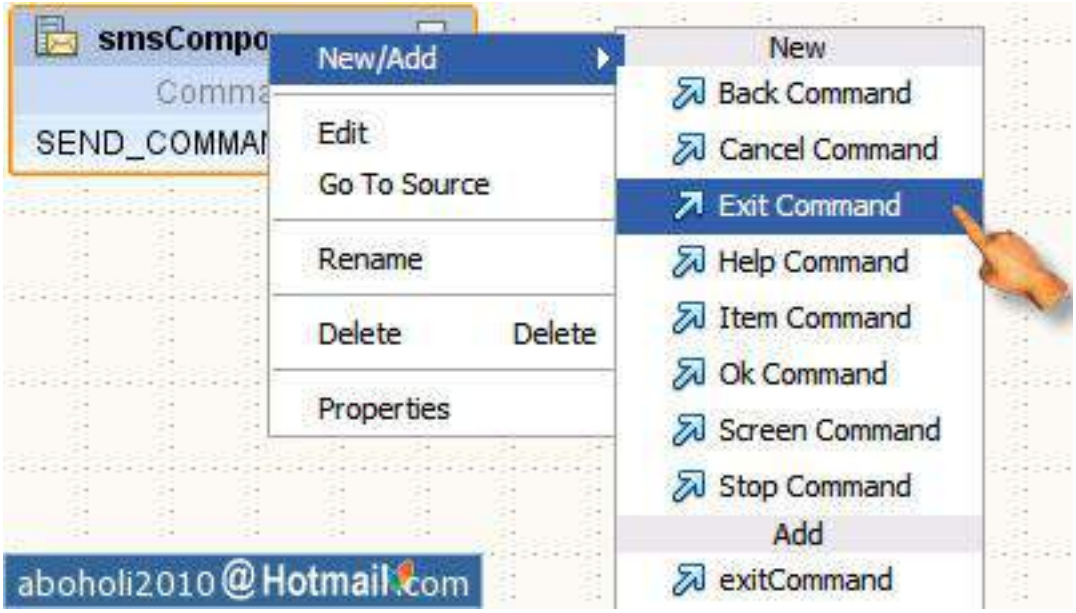
الان انتهيت انا من التعديلات التي عملتها

ويمكن للقارئ عمل ما يشاء

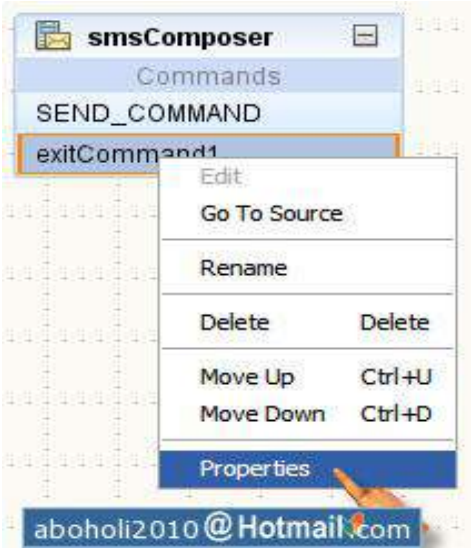
الان سوف أضيف زر في فورم للخروج من البرنامج بعد الانتهاء من ارسال الرساله

نضغط كلك يمين علي **SMS Composer** ونختار **New/Add** ثم نختار

Exit Command



الان نضغط كلك يمين علي الزر الذي اضفناه ثم نأخذ **Propertis**



نقوم بتغيير **Label** كالتالي

هذا هو الخيار الذي سيضهر في البرنامج وهو للخروج

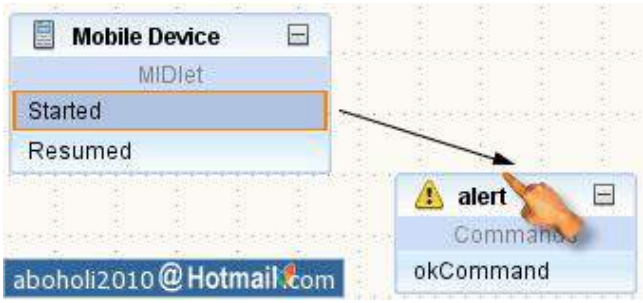
ثم نضغط علي **Alert** ونختار **Add\New** ثم نأخذ **OK Command**

اذا شئت قم بتغيير اسمه كما في زر **Exit Command** او اتركه كما هو

بعد الانتهاء من التصميمات سوف نقوم الان بربطها ببعض لكي يشتغل البرنامج بشكل جيد

نضغط علي كلمه Started الموجوده في فورم الهاتف بالزر الايسر ونسحب لنوصلها بفورم Alert

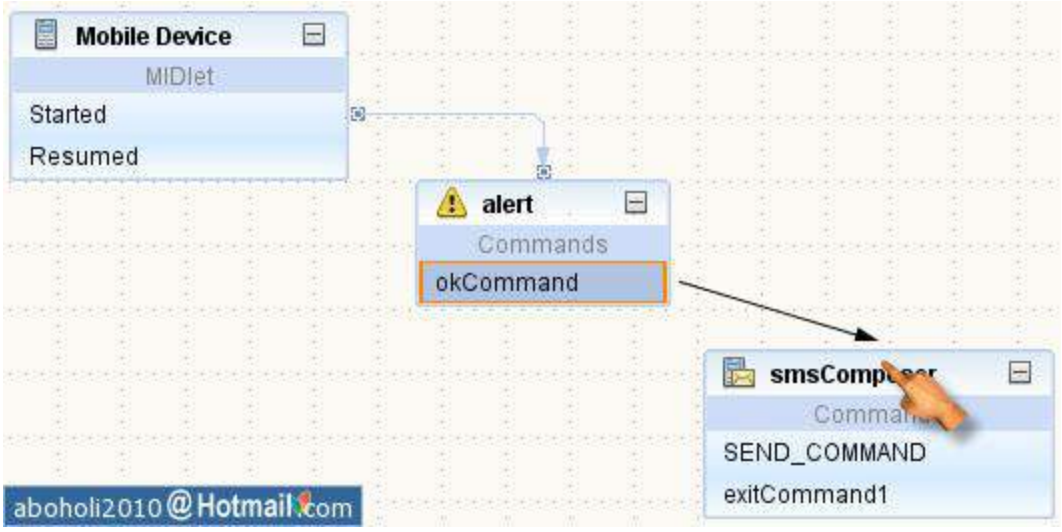
هذا الاجراء معناه ان الهاتف يتجه مباشره عند البدء الي فورم Alert ويقوم بعرض محتوياتي



بعدها نضغط بالماوس كلك بالزر الايسر علي OK Command ونسحب لنوصلها

بـSMS Composer

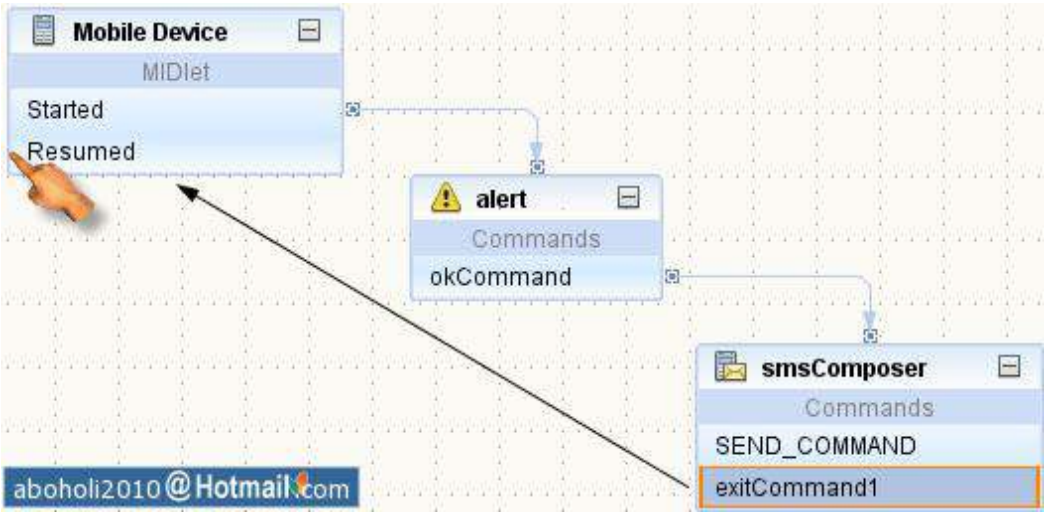
هذا الاجراء معناه ان بعد الانتهاء من تنفيض الاوامر الموجوده في Alert يتجه الهاتف لتنفيذ الاوامر الموجوده في فورم ارسال الرساله SMS Composer



بعد الانتهاء نقوم بتنفيذ التالي

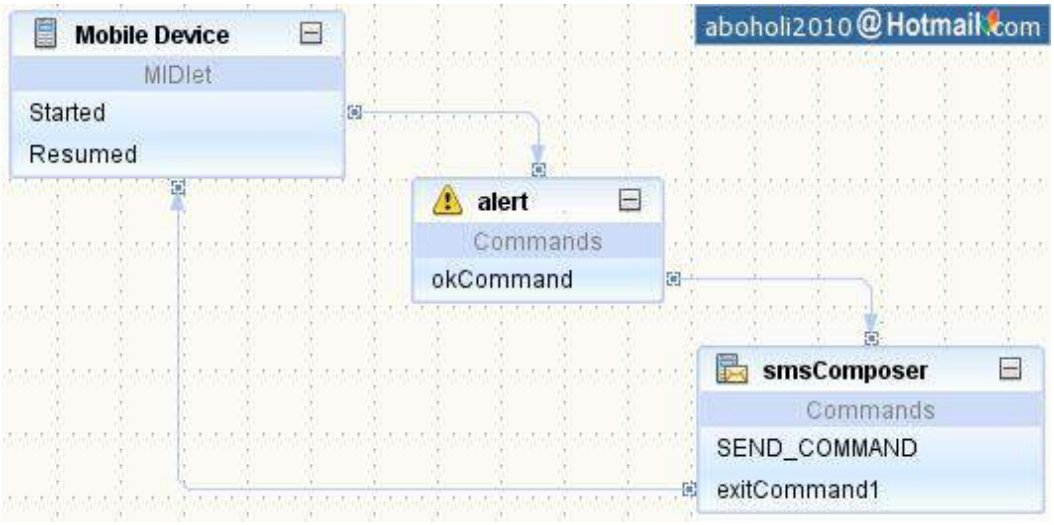
نضغط بالماوس علي Exit Command ونوصلها بـResumed

هذا الاجراء معناه عند الضغط علي زر الخروج الموجود الموجود في فورم ارسال الرساله يتجه الهاتف الي تنفيذ الامر الموجود في Resumed وهو الخروج من البرنامج



الان انتهينا من عمليه الربط

والنتيجه كانت عندي كالتالي



الان نقوم بتشغيل البرنامج وذللك بالضغط عل F6 ليضهر بعدها جهاز هاتف وهمي يحاكي عمليه تشغيل البرنامج

اذا كان طبعا الخطوات المستخدمه طبيعيه وليس فيها أي اخطاء

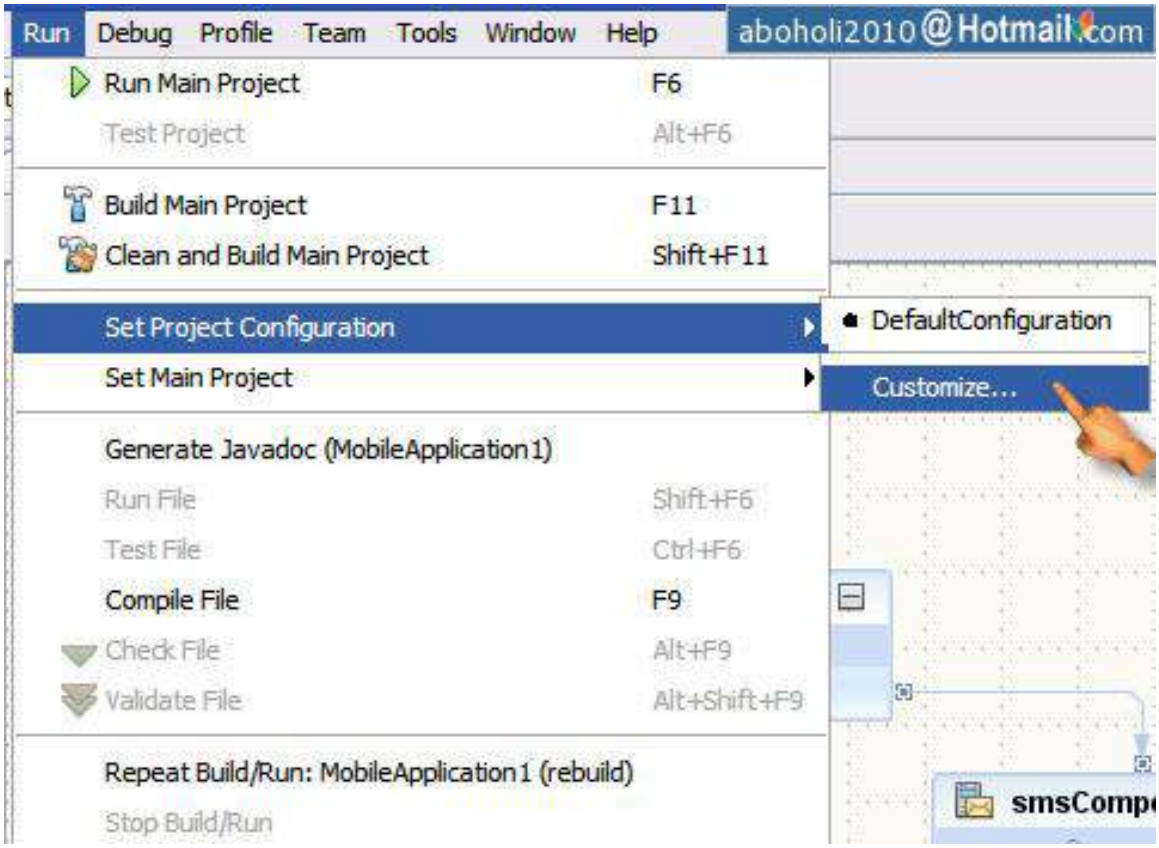
وهذه هي صوره البرنامج بعد التنفيذ عندي

الان سوف اقوم باضافه بعض الخصائص والوصف للبرنامج الذي نبرمجه

وكذلك اضافه ايقونه له

لعمل ذلك نتبع التالي

من قائمه البرنامج نضغط Run ثم Set Project Configuration ثم Customize…

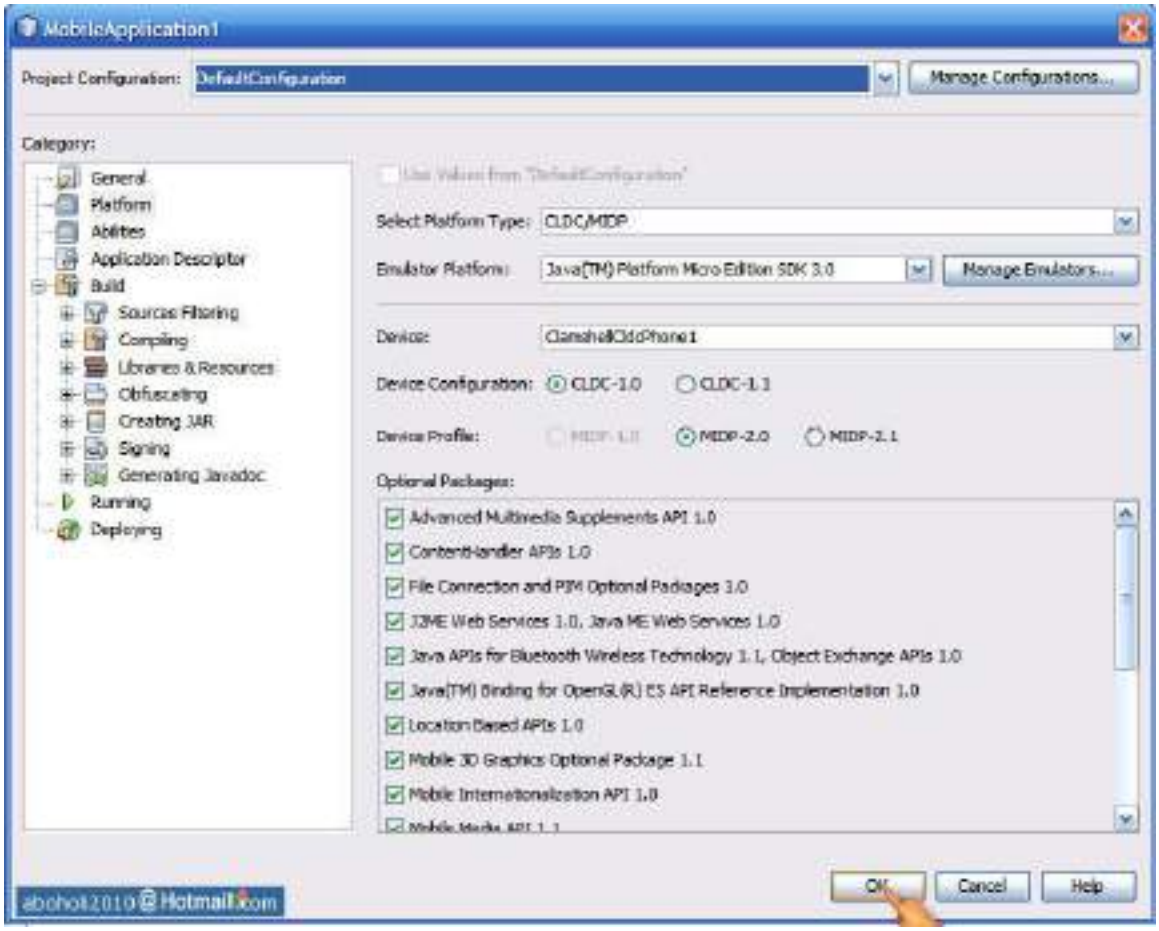


او اختيارها مباشره كما في الصوره التاليه

بعدها سيظهر لك صندوق حوار وهو لاضافه بعض الاشياء

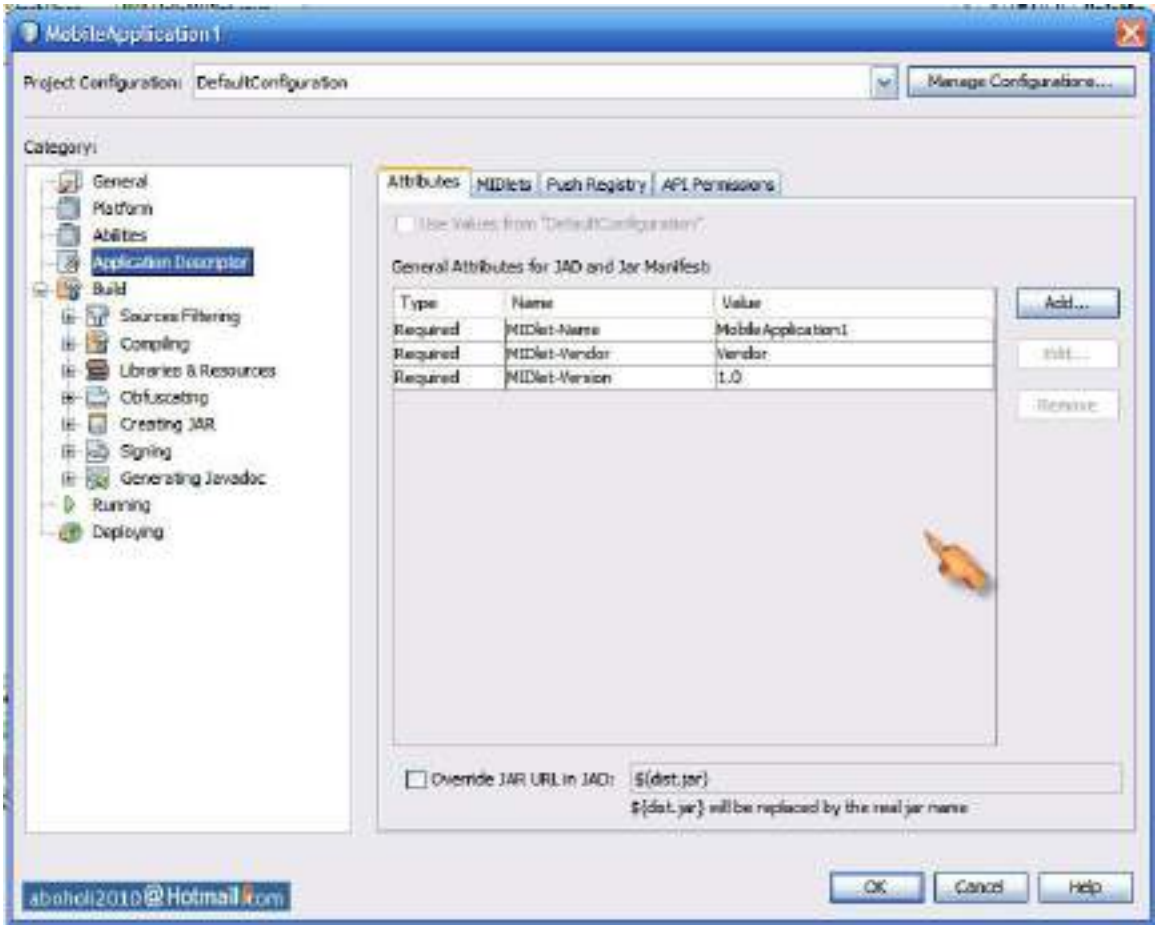
لا علاقه لنا به حاليه

اضغط علي Cancel ليضهر الجدول التالي



نختار منه خيار Application Description

ليضهر مربع الحوار التالي



MIDlet-Name (هذا الخيار خاص باسم التطبيق)

MIDlet-Vendor (هذا الخيار خاص ببائع او مبرمج التطبيق)

MIDlet-version (هذا الخيار خاص بنسخه التطبيق)

ولتعديل أي خاصيه من هذه الخصائص اضغط علي زر Edit الموجوده علي اليمين

انا ساقوم ببعض التعديلات كالعاده وللمستخدم حريه التعديل

MIDlet-Name

MIDlet-Vendor

بعدها سوف اقوم باضافه وصف للتطبيق يعرض عندما يقوم مستعمل التطبيق بعرض تفاصيل البرنامج

نضغط علي زر Add الموجود علي اليمين ونختارMIDlet-Description

ونقوم بتعديله كالتالي

وللقارئ حريه التعديل ايضا

الان سوف اشرح طريقه اضافه ايقونه للبرنامج

اولا يجب ان تكون لدينا صوره لنضعها كايقونه للبرنامج

مواصفات الصوره

يجب ان تكون ذات امتداد BMP او PNG

يجب ان تكون مناسبه في الحجم

مثلا 50 * 50 بيكسل

او 0.5* 0.5 سم

انا سوف اضع صوره مناسبه

اذا اردت استعملها او استبدلها

هذه هي الصوره

الان نضغط علي زر ADD ثم نختار MIDlet-Icon

ونكتب في خانه Value السطر التالي

\Icon.Bmp

اذا كان امتداد الايقونه التي ستضعها Bmp

واذا كان PNG فقم بتغيير الامتداد كالتالي

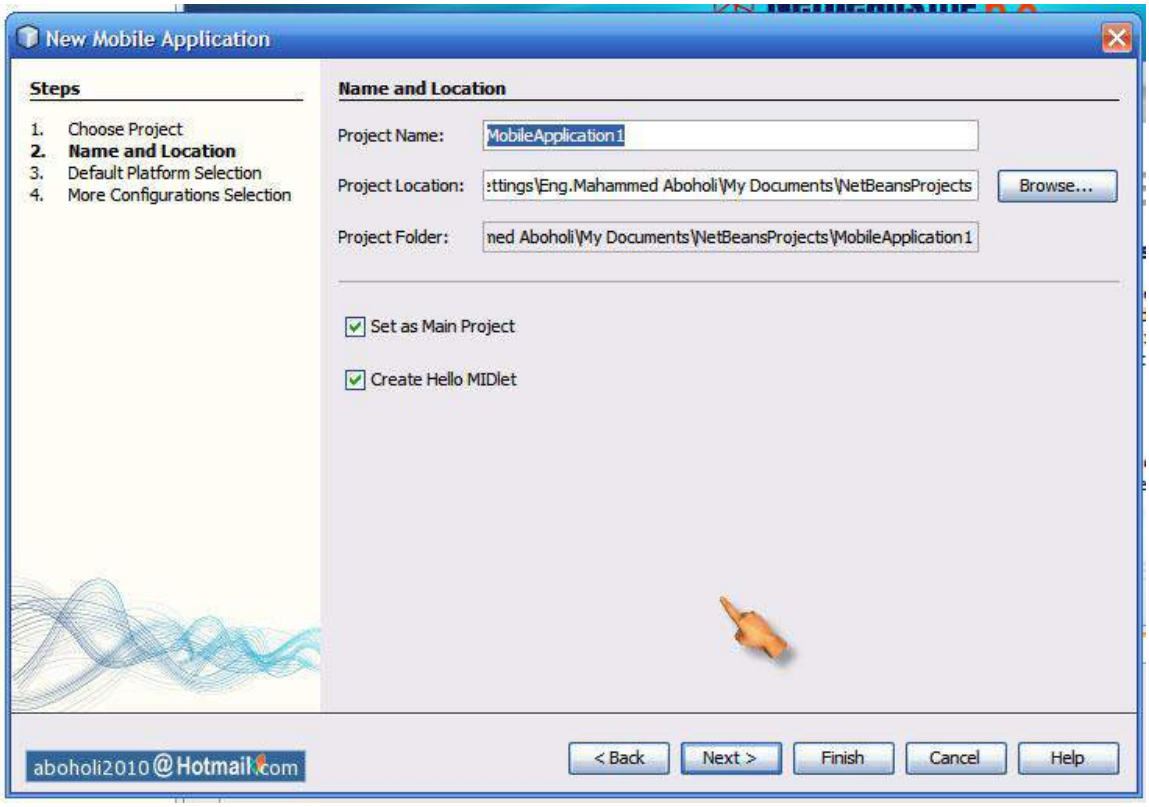
\Icon.Png

لاحظ أني قمت بتسميه الايقونه باسم Icon واذا أردت تغيير اسمها فافعل ولاكن لا تغير الصيغه

بعدها سوف نقوم بادراج الايقونه في مجلد البرنامج لكي يتم جمعها معه اثناء التجميع

اولا نفتح المجلد الذي حفضنا فيه البرنامج منذ البدايه

والذي تم تحديده من خلال الصوره التاليه



ثم نبحث عن ملف اسمه src

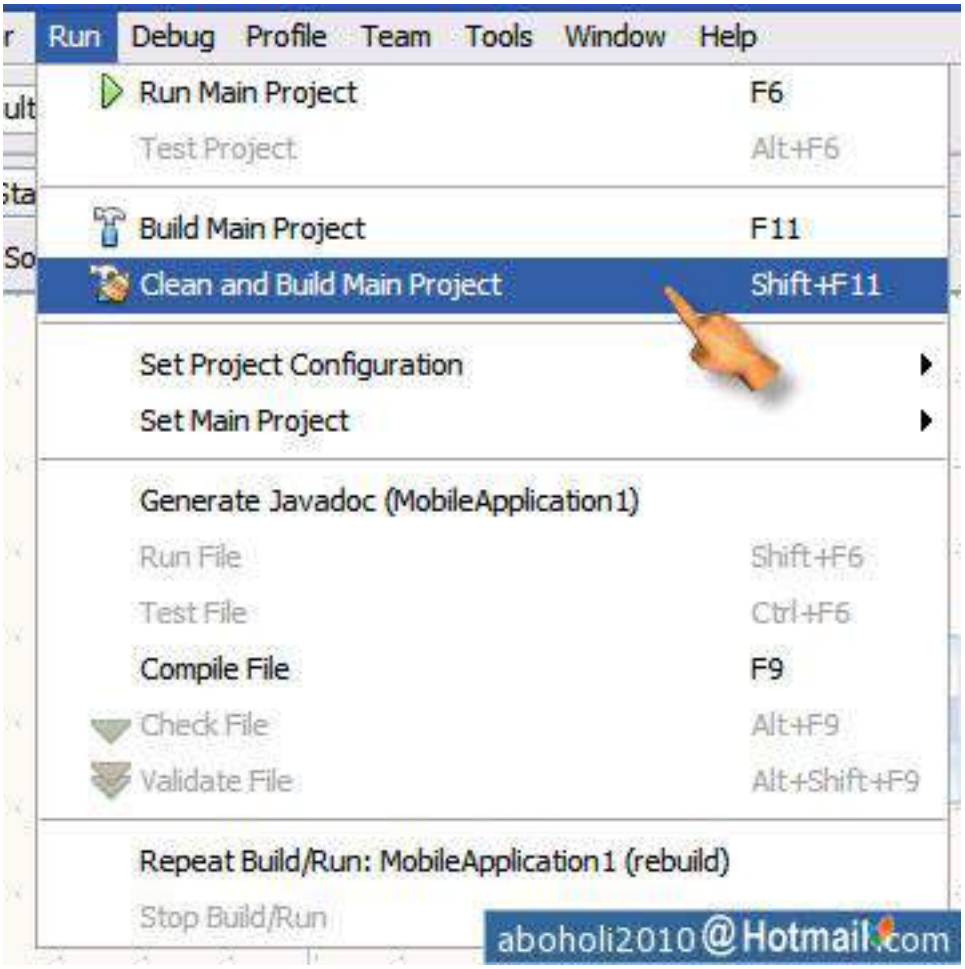
بعدها نقوم بوضع الصوره التي نريدها ان تكون ايقونه والتي كتبني اسمها سابقا داخل المجلد

مع مراعاه ان تكون بنفس اسم وامتداد السطر الذي كتبناه سابقا

لتصبح كالتالي

بعد الانتهاء من البرمجة نأتي لطريقه جمع البرنامج في ملف JAR

نضغط علي الزر Run الموجودة في البرنامج ثم نختار Clean and Build Main Project



بعدها سوف يتم جمع البرنامج في المجلد الذي قمت باختياره مسبقا

والذي تم فيه حفظ البرنامج وملفاته

وستجد ملف الـJAR و JAD داخل مجلد اسمه dist في مجلد البرنامج

وتستطيع تثبيته في الهاتف الان

بهذا السطر نكون أخوتي في الله قد انتهينا من برمجه أول برنامج بلغه الجافا

وللعلم لم نستخدم أي سطر برمجي أو أيه أكواد

صحيح أن هذا البرنامج ليس برنامج متطور أو ذو إمكانيات كبيره

ولاكته أول خطوه في سلم البرمجة

وللعلم

برنامج NetBeans توجد فيه ميزات كثيرة وأشياء أخري غير التي شرحتها

ويمكنك من خلال التجربة والمزيد من التعلم ان تصمم برنامج أفضل من هذا البرنامج

وأكثر تطورا منه

وفي النهاية

أتمني ان تدعوا لي بالتوفيق في حياتي وبالرحمة بعد مماتي

ساهم في نشر الكتاب ولك الأجر بأذن الله

وانتظروني في كتب وبرامج أخري

اخوكم في الله

المبرمج الليبي

المهندس محمد ابوحولي

Aboholi2010@hotmail.com

+218926072758