

لنطبق معًا

تدريب 1

اختر الإجابة الصحيحة مما يأتي وتحقق منها باستخدام الحاسب:

☐	close screen	1. أي لبنة تفتح شاشة جديدة؟
☒	open another screen screenName	
☐	close screen with plain text text	
☐	get global Cities	2. أي لبنة تحدد قيمة للمتغير؟
☒	set global Cities to	
☐	initialize global name to	
☐	get global Cities	3. أي لبنة تنشئ قيمة أولية للمتغير؟
☐	set global Cities to	
☒	initialize global name to	



تدريب 2

➤ **حسّن التطبيق الذي أنشأته في الدرس من خلال إضافة عناصر غذائية أخرى عن طريق إنشاء قوائم وشاشات مطابقة.**
< الحبوب (الشوفان، الأرز، الخبز).

تلميح: عليك إنشاء شاشة جديدة لكل طعام. على سبيل المثال: عند تحديد أي عنصر من قائمة الحبوب الفرعية (مثل الأرز)، سيتم فتح شاشة جديدة لهذا العنصر، والتي ستحتوي على ملصقات تتضمن معلومات حول الأرز وربما صورة. لا تنسَ أن كل عنصر من هذه العناصر في قائمة الطعام يتضمن عناصر فرعية، مما يعني أنه عند الضغط -على سبيل المثال- على قائمة الحبوب الرئيسية، يجب فتح قائمة فرعية تعرض ما يأتي: الشوفان، والأرز، والخبز.

تدريب 3

➤ **أضف زرًا جديدًا باسم Sports practice (ممارسة الرياضة) في تطبيقك كما فعلت في قائمة الأطعمة الصحية. وعند الضغط على هذا الزر، ستظهر قائمة بتمارين مختلفة؛ أنشئ التعليمات البرمجية المطابقة واختبر التطبيق.**

تلميح: في البداية، اشرح للطلبة كيفية التفكير في التمارين الرياضية التي ستشملها قائمتهم، ثم ابدأ في إنشاء الزر على الشاشة الرئيسية -كما فعلوا- باستخدام زر الطعام. استمر ببرمجة الزر وانتقل إلى وضع اللبنة، وأنشئ قائمة بالتمارين الرياضية.

تدريب 4

➤ **حسّن التطبيق حول البلد الذي تريد زيارته عن طريق إضافة المزيد من المكونات.**

< باستخدام أداة منتقي القائمة، أنشئ زر باسم sightseeing (المعالم السياحية)؛ ليظهر المعالم السياحية الأكثر شعبية في البلد عند الضغط على القائمة.
< أنشئ رمزًا لتحديد معلم محدد من معالم القائمة، وافتح الشاشة المتطابقة.
< أنشئ ملف apk، وحمل التطبيق على هاتفك الذكي.

تلميح: اشرح للطلبة أنهم في التطبيق الذي بدأوا في بنائه في الدرس السابق، سيضيفون مكونًا جديدًا. بعد ذلك، سيضيفون زرًا يسمى المعالم السياحية (Sightseeing) باستخدام أداة منتقي القائمة والتي عند الضغط عليها، ستظهر قائمة تحتوي على أشهر المعالم السياحية في البلد الذي اخترته. بعد ذلك، يتعين على الطلبة إنشاء شاشة جديدة لكل عنصر من عناصر القائمة، والتي ستحتوي على بعض المعلومات حول المكان أو معلم الجذب. اذكر لهم أنه عند الانتهاء من إنشاء التطبيق، يمكنهم تشغيله على الهواتف الذكية الخاصة بهم أو مشاركته مع زملائهم.