

الوحدة الثالثة : تطبيقات الهواتف الذكية

الدرس الأول : مقدمة عن تطبيقات الهواتف الذكية

السؤال الأول : اكتب المصطلح المناسب لكل من التعريفات الآتية:

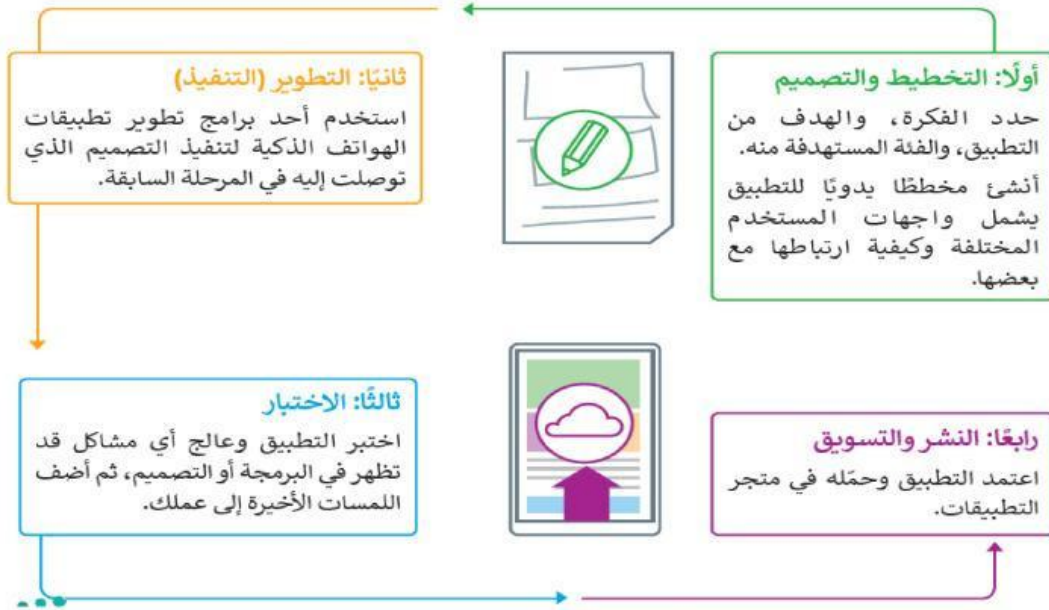
مطور التطبيقات MIT- تطبيقات الهواتف الذكية- البرامج التطبيقية - برامج النظام - البرنامج

١		هو مجموعة من التعليمات الخاصة بالحاسب تقوم بأداء مهمة محددة، وتنقسم إلى نوعين، برامج النظام والبرامج التطبيقية
٢		هي المسؤولة عن إدارة الأجهزة، وتتضمن البرامج المخصصة لإدارة الحاسب، مثل: نظام التشغيل، وأدوات إدارة الملفات.
٣		هي برامج تم تصميمها لتنفيذ مجموعة من المهام المنظمة أو الأنشطة المنسقة المفيدة للمستخدم وتختصر ب App. مثل الآلة الحاسبة أو تطبيق معالجة النصوص
٤		هي نوع من البرامج التطبيقية تم تصميمها لكي تعمل على الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية
٥		يستخدم لإنشاء تطبيقات الهواتف الذكية حيث يسمح بإنشاء التطبيقات دون الحاجة لكتابة المقطع البرمجي من خلال استخدام بيئة اللبنت بشكل مشابه لبرنامج سكراتش

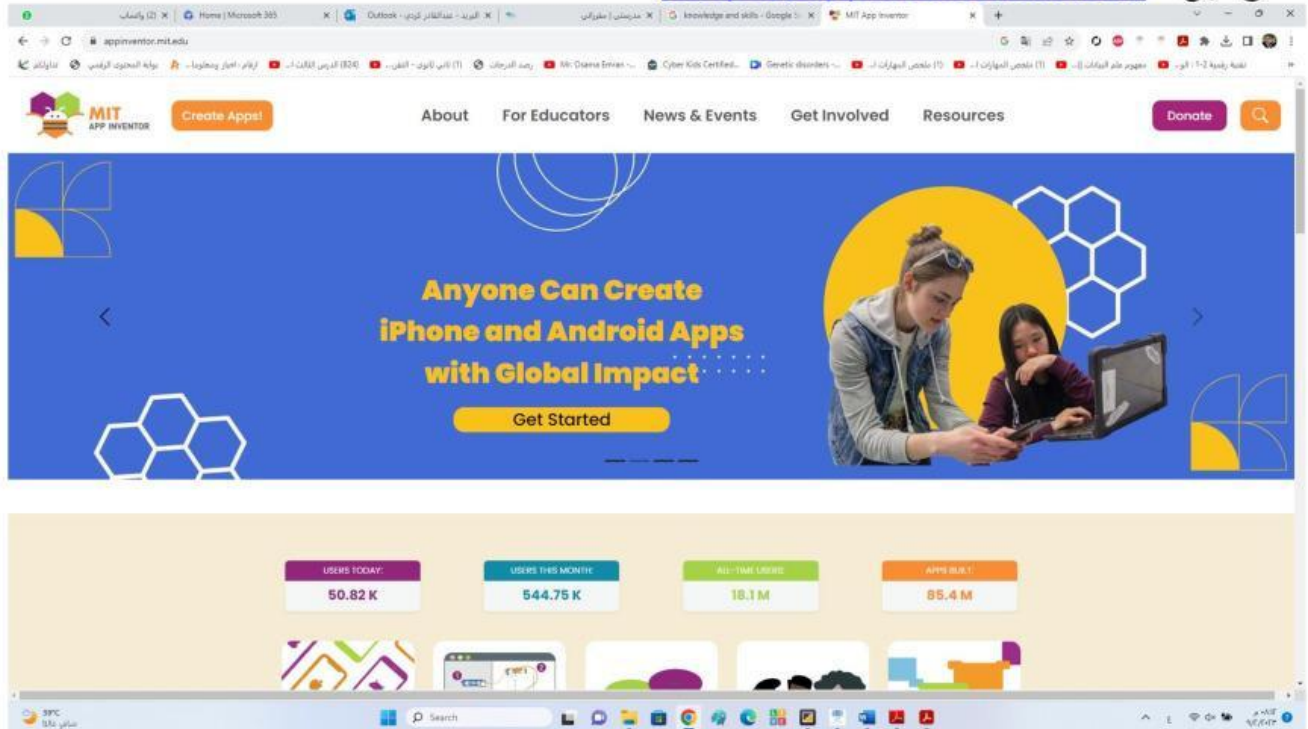
صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
☐	1. برامج النظام (System Software) هي المسؤولة عن إدارة الأجهزة.
☐	2. يعد أندرويد أحد أنظمة برامج النظام.
☐	3. يتعامل المستخدم مباشرة مع جميع برامج النظام.
☐	4. يتم استخدام البرنامج التطبيقي من قبل المستخدم لأداء مهمة محددة.
☐	5. متصفح الويب هو مثال على برامج النظام.

الوحدة الثالثة : تطبيقات الهواتف الذكية الدرس الثاني : بناء تطبيقات الهاتف الذكي

مراحل إنشاء تطبيقات الهواتف الذكية



افتح موقع : <https://appinventor.mit.edu>



الصف: الثالث الثانوي

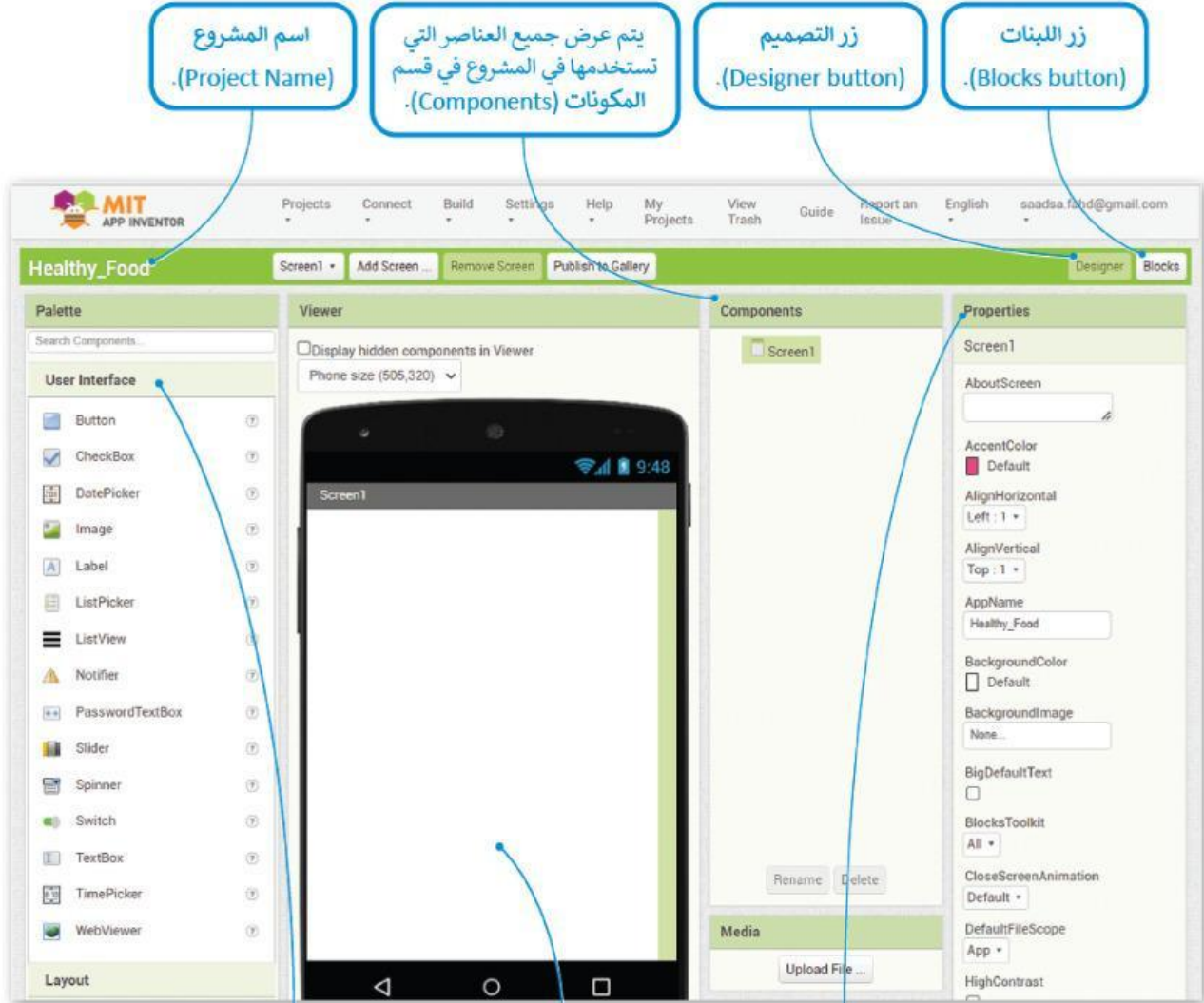
النظام : مسارات عام

المادة : تقنية رقمية ١-٣

وزارة التعليم

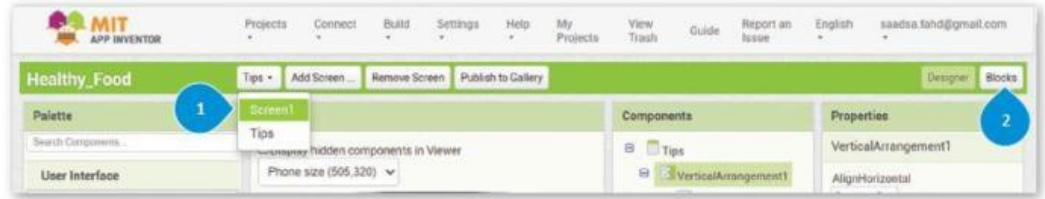
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض

مدارس أضواء الهداية الأهلية



لتبديل إلى وضع اللبنة (Blocks):

- 1 < من قائمة الشاشات اختر Screen1 (الشاشة الأولى).
- 2 < اضغط على زر Blocks (اللبنة).



مكونات واجهة المستخدم الخاصة بـ Screen1 (الشاشة الأولى).

مجموعة اللبنة.

منطقة البرمجة.

يمكن تخزين اللبنة في Backpack (الحقيبة) ومن ثم سحبها وإفلاتها من هناك وهكذا يمكن الوصول بسرعة إليها.

التبديل ما بين وضع (المصمم) Designer ووضع Blocks (اللبنة).

طريقة العرض الافتراضية.

التكبير.

التصغير.

يمكن حذف اللبنة من خلال سحبها وإفلاتها إلى السلة.

السؤال الأول : اكتب المصطلح المناسب لكل من التعريفات الآتية:

مطور التطبيقات MIT- التطبيقات - مصاحب الذكاء الاصطناعي- المحاي- اللبنة البرمجية

١		هي القطع التي تربطها ببعضها لتُبلغ تطبيقك بما يجب فعله. يحتوي كل مكون في المشروع على مجموعته الخاصة من اللبنة، مثل الأحداث، والطرق، والخصائص.
٢		هو برنامج يثبت على جهاز الحاسب الخاص بك، ويحاكي جهاز الهاتف الذكي
٣		هو تطبيق تثبته على هاتفك الذكي الفعلي. يوفر لك موقع مطور تطبيقات MIT برمز QR ، لتقوم بمسحه ضوئياً باستخدام تطبيق مصاحب الذكاء الاصطناعي الذي يحمل التطبيق الذي أنشأته على مطور التطبيقات على هاتفك الذكي الفعلي
٤		هي نوع من البرامج التطبيقية تم تصميمها لكي تعمل على الأجهزة المحمولة مثل الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية
٥		يستخدم لإنشاء تطبيقات الهواتف الذكية حيث يسمح بإنشاء التطبيقات دون الحاجة لكتابة المقطع البرمجي من خلال استخدام بيئة اللبنة بشكل مشابه لبرنامج سكراتش

صحيحة	حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:
●	1. يمكنك إضافة زر إلى شاشة من قائمة المكونات.
●	2. يمكنك إعادة تسمية الزر بالضغط على زر الفأرة الأيمن، واختيار إعادة التسمية.
●	3. يمكنك تحميل صورة من جهاز الحاسب الخاص بك لاستخدامها كخلفية.
●	4. لاختبار التطبيق الخاص بك في جهاز أندرويد، عليك تثبيت تطبيق مصاحب مطور التطبيقات MIT (MIT App Inventor Companion) على هذا الجهاز.
●	5. لعرض التطبيق الذي تنشئه على هاتفك، عليك الضغط على الاتصال، ثم اختيار مصاحب الذكاء الاصطناعي.

الوحدة الثالثة : تطبيقات الهواتف الذكية
الدرس الثالث : برمجة التطبيق

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	

صحيحة

حدد الجملة الصحيحة والجملة الخطأ فيما يلي:

1.	برنامج النظام مسؤول عن التحكم في أنشطة الحاسب وإدارتها.
2.	يُمكن استخدام برامج التطبيقات لتنفيذ مهمة محددة على نظام الحاسب.
3.	غالبًا ما يحتاج برنامج النظام إلى التحديث ليشمل إصلاح الأخطاء وترقية الأمان.
4.	يتم استخدام برنامج النظام فقط لتشغيل البرامج التطبيقية.
5.	يتضمن تطوير تطبيقات الهاتف الذكي إنشاء تطبيقات برمجية مصممة خصيصًا لتعمل على الأجهزة المحمولة.
6.	تجربة المستخدم هي عملية تعزيز رضا المستخدم من خلال تحسين قابلية الاستخدام وإمكانية الوصول المقدمة في التفاعل مع المنتج.
7.	تصميم واجهة المستخدم يدور حول إنشاء تصميم فعال ومبتكر للواجهة.
8.	سهولة الاستخدام هي عنصر أساسي في التصميم الجيد لواجهة المستخدم.
9.	يمكن حفظ البيانات التي تم أنشاؤها باستخدام برنامج مطور التطبيقات MIT عبر التخزين السحابي.
10.	يتيح برنامج مطور التطبيقات MIT الوصول إلى جميع وظائف الهاتف الذكي.
11.	يتم استخدام رمز الاستجابة السريع للوصول إلى التطبيق الذي تم إنشاؤه في مطور التطبيقات MIT.
12.	استخدام المحاكى لإختبار التطبيق لا يمكن استخدامه على جهاز الحاسب الخاص بك.