

المحتويات

هـ.....	إهداء
و.....	مقدمة المترجم
ط.....	مقدمة المؤلفين
ف.....	اقرأ هذا قبل أن تبدأ

الجزء الأول

الباب الأول: أساسيات البرمجة المعتمدة على الكائنات

ولغة فيجوال بيسك .نت

٣.....	الفصل الأول: تطوير نظم الحاسب المعتمدة على الكائنات بواسطة لغة فيجوال بيسك .نت
٤.....	التعرف على تطوير النظم باستخدام تقنية الكائنات ولغة VB .NET
٥.....	البرمجة المعتمدة على الكائنات
٨.....	إطار عمل .نت ولغة فيجوال بيسك .نت لشركة مايكروسوفت
٩.....	التحليل والتصميم المعتمد على الكائنات
١٢.....	التعرف على مفاهيم تقنية الكائنات الموجهة
١٢.....	الكائنات والصفات والإجراءات
١٥.....	تفاعل الكائنات وإرسال الرسائل
١٦.....	تغليف عناصر الكائنات وإخفاء المعلومات
١٧.....	الأصناف والكائنات وعلاقة الترابط
١٨.....	التوارث وتعدد الأشكال
٢١.....	فوائد التطوير بتقنية الكائنات
٢١.....	تقنية الكائنات أكثر توافقاً مع الواقع
٢١.....	إعادة استخدام أصناف الكائنات

٢٢	تعليم تطوير نظم المعلومات باستخدام تقنية الكائنات
٢٢	التصميم بأسلوب ثلاثي الطبقات
٢٣	الباب الأول: أساسيات كل من تقنية الكائنات ولغة VB.NET
٢٤	الباب الثاني: تطوير أصناف مجال المشكلة
٢٤	الباب الثالث: تطوير أصناف واجهة الاستخدام
٢٥	الباب الرابع: تطوير أصناف التعامل مع البيانات
٢٥	الباب الخامس: تطوير التطبيقات المعتمدة على تقنية ثلاثي الطبقات
٢٥	ملخص الفصل
٢٦	المصطلحات الأساسية
٢٧	أسئلة المراجعة
٣٣	أسئلة المناقشة
٣٣	مشاريع الفصل
٣٥	الفصل الثاني: بيئة تطوير برامج فيجوال ستوديو .نت
٣٦	استكشاف بيئة تطوير برامج فيجوال ستوديو .نت
٣٧	البداية مع لغة فيجوال بيسك .نت
٣٨	استكشاف نافذة بيئة تطوير مايكروسوفت
٤٢	التعرف على مستند Start Page
٤٣	إنشاء مشروع جديد باستخدام لغة فيجوال بيسك .نت
٤٦	كيف تنظم لغة فيجوال بيسك .نت البرامج ومحتوياتها
٤٧	استخدام محرر النصوص
٥٠	إعادة تسمية ملف Module1.vb
٥٣	إعداد كائن البداية
٥٥	ترجمة برامج لغة فيجوال بيسك .نت وتنفيذها
٥٧	استخدام مصمم النماذج المرئي
٥٨	إنشاء تطبيق ويندوز
٦٠	تعديل مظهر النموذج
٦٢	إضافة المكونات إلى النموذج

المحتويات

ش

٧٢	استكشاف أداة تصحيح الأخطاء
٧٢	البداية مع أداة تصحيح الأخطاء
٧٢	وضع نقاط التوقف
٧٥	استكشاف أدوات المساعدة
٧٦	الوصول إلى أدوات المساعدة
٨٨	اكتشاف أمر Context Sensitive
٩٠	ملخص الفصل
٩١	المصطلحات الأساسية
٩٢	أسئلة المراجعة
٩٢	أسئلة المناقشة
٩٣	مشاريع الفصل
٩٥	الفصل الثالث: أساسيات لغة VB .NET
٩٦	تقديم لغة VB .NET
٩٦	كتابة وحدات برنامج VB .NET
٩٩	استخدام متغيرات VB .NET وأنواع البيانات
١٠٠	توصيف المتغيرات وإعطاء قيمة أولية لها
١٠٢	تغيير أنواع البيانات
١٠٣	استخدام الثوابت
١٠٤	استخدام متغيرات الإشارة
١٠٦	إنشاء ملف برنامج VB .NET لعرض المتغيرات
١٠٧	تنفيذ العمليات الحسابية مع لغة VB .NET
١١٢	كتابة أوامر صنع القرار
١١٢	كتابة أمر If الشرطي
١١٨	كتابة أوامر Select Case
١١٩	كتابة الأوامر التكرارية
١٢٠	كتابة التكرار Do While
١٢١	كتابة التكرار Do Until

١٢١ كتابة تكرارات Post-Test
١٢٤ كتابة التكرار For Next
١٢٥ كتابة التكرارات المتداخلة
١٢٧ توصيف المصفوفات ومعاملتها
١٢٨ استخدام المصفوفة ذات البعد الواحد
١٣١ استخدام مصفوفات متعددة الأبعاد
١٣٦ ملخص الفصل
١٣٩ المصطلحات الأساسية
١٣٩ أسئلة المراجعة
١٤٠ أسئلة المناقشة
١٤٠ مشاريع الفصل
١٤٣ الفصل الرابع: البرمجة بلغة VB .NET باستخدام مكتبة الأصناف الجاهزة
١٤٤ استخدام المسميات والمجموعات المقدمة مع لغة VB .NET
١٤٦ استخدام الصنف String
١٤٨ استخدام إجراءات الصنف String
١٥٣ إنشاء مصفوفة من النوع String
١٥٨ استخدام الصنف ArrayList
١٦٣ التعامل مع التاريخ
١٦٧ تنسيق البيانات الرقمية
١٧٠ استخدام الصنف MessageBox
١٧٥ عرض نموذج من برنامج Console
١٧٦ ملخص الفصل
١٧٨ المصطلحات الأساسية
١٧٨ أسئلة المراجعة
١٨١ أسئلة المناقشة
١٨١ مشاريع الفصل

المحتويات

ث

١٨٣	الفصل الخامس: التحليل والتصميم الموجه لتقنية الكائنات
١٨٤	استكشاف كل من OOA و OOD
١٨٧	التعرف على لغة UML
١٨٧	إنشاء نموذج Use Case Diagram وتوضيحه
١٩٠	إنشاء نموذج الأصناف Class Diagram وتوضيحه
١٩٣	إنشاء نموذج Sequence Diagram وتوضيحه
١٩٥	استخدام أسلوب التصميم ثلاثي الطبقات في تطوير النظم المعتمدة على الكائنات
١٩٩	التعرف على حالة الدراسة: شركة برادشو مارينا للسفن
٢٠٠	نبذة عن شركة برادشو مارينا للسفن
٢٠٠	تحديد حالات استخدام وسيناريوهات نظام برادشو
٢٠٢	تحديد أصناف مجال مشكلة شركة برادشو
٢٠٨	تصميم نماذج Sequence Diagram لشركة برادشو
٢١٠	ملخص الفصل
٢١٢	المصطلحات الأساسية
٢١٢	أسئلة المراجعة
٢١٦	أسئلة المناقشة
٢١٧	مشاريع الفصل
الباب الثاني: تطوير أصناف مجال المشكلة	
٢٢١	الفصل السادس: تطوير أصناف مجال المشكلة
٢٢٢	كيفية تسمية مصطلحات لغة VB.NET
٢٢٢	تطوير أصناف مجال المشكلة
٢٢٣	هيكل تعريف الصنف
٢٢٤	تعريف الصفات
٢٢٥	تطوير الإجراءات والخصائص
٢٣٠	تجربة صنف مجال المشكلة
٢٣٢	إنشاء كائن
٢٣٧	إنشاء عدة كائنات

٢٤١	إجراء إنشاء الكائن
٢٤٣	تعريف الإجراء TellAboutSelf
٢٤٥	تعريف صنف اختبار من نوع نموذج
٢٤٨	ملخص الفصل
٢٤٩	المصطلحات الأساسية
٢٤٩	أسئلة المراجعة
٢٥٠	أسئلة المناقشة
٢٥٠	مشاريع الفصل
٢٥٣	الفصل السابع: إضافة مهام جديدة لأصناف مجال المشكلة
٢٥٤	تعريف صنف مجال مشكلة جديد
٢٦٢	إنشاء إجراءات خاصة
٢٦٧	تعريف متغيرات وإجراءات الأصناف
٢٧١	تعريف الإجراءات متعددة الاستخدام
٢٧١	تعريف إجراء إنشاء متعدد الاستخدام
٢٧٣	تعريف إجراء خاص متعدد الاستخدام
٢٧٧	التعامل مع الاستثناءات
٢٧٨	التحقق من صحة البيانات للصفة slipId
٢٧٩	التحقق من صحة بيانات الصنف slipWidth
٢٨٣	استقبال الاستثناءات
٢٨٦	ملخص الفصل
٢٨٧	المصطلحات الأساسية
٢٨٧	أسئلة المراجعة
٢٩٠	أسئلة المناقشة
٢٩٠	مشاريع الفصل
٢٩٣	الفصل الثامن: فهم التوارث والواجهات
٢٩٤	تطوير شجرة توارث الصنف Boat
٢٩٦	اختبار الصنف الرئيس Boat باستخدام تطبيق ويندوز

المحتويات

ذ

٢٩٩	استخدام الكلمة Inherits لتعريف الصنف الفرعي Sailboat
٣٠٢	اختبار الصنف الفرعي Sailboat
٣٠٥	إضافة الصنف الفرعي الآخر Powerboat
٣٠٦	التعرف على الصنف المجرد والصنف النهائي
٣٠٩	استخدام الكلمة MustInherit
٣١٠	استخدام الكلمة NotInheritable
٣١٠	إعادة تعريف إجراء الصنف الرئيس
٣١١	إعادة تعريف الإجراء TellAboutSelf الخاص بالصنف Boat
٣١٢	إعادة تعريف إجراء الصنف الرئيس واستدعاؤه
٣١٣	اختبار أسلوبيّ إعادة تعريف الإجراءات
٣١٤	إعادة التعريف وتعدد تعريف الإجراءات والرابط المتغير
٣١٥	الفرق بين درجة الوصول الخاص والمحمي
٣١٧	تعريف الأصناف الفرعية للصنف Lease والإجراءات المجردة
٣١٩	إضافة إجراء مجرد إلى الصنف Lease
٣١٩	تطوير الصنف الفرعي AnnualLease
٣٢٣	تطوير الصنف الفرعي DailyLease
٣٢٥	اختبار الصنف الفرعي DailyLease والصنف الفرعي AnnualLease
٣٢٧	فهم المكونات المجردة واستخدامها
٣٢٩	إنشاء واجهة VB.NET
٣٣٠	برمجة أكثر من واجهة
٣٣٢	استخدام الاستثناءات الخاصة
٣٣٣	تعريف الصنف LeasePaymentException
٣٣٥	إلقاء الاستثناء الخاص
٣٣٦	اختبار الصنف LeasePaymentException
٣٣٨	فهم الصنف Object والواجهة
٣٣٩	ملخص الفصل
٣٤١	المصطلحات الأساسية

٣٤١	أسئلة المراجعة
٣٤٣	أسئلة المناقشة
٣٤٣	مشاريع الفصل
٣٤٥	الفصل التاسع: تطوير علاقات المرافقة بين الكائنات
٣٤٦	التعرف على علاقات المرافقة بين أصناف نظام شركة برادشو مارينا
٣٤٨	ربط أصناف VB .NET بعلاقة ترافق من النوع واحد إلى واحد
٣٥٠	تعديل الصنف Customer
٣٥٥	تعديل الصنف Boat
٣٥٨	إضافة مهام أخرى للصنف Boat
٣٦٣	إنشاء علاقة ترافق واحد إلى مجموعة بين الصنف Dock والصنف Slip
٣٦٤	تقديم الصنف Dock
٣٦٦	ربط الصنف Slip بالصنف Dock
٣٦٨	اختبار علاقة الترابط بين الصنف Dock والصنف Slip
٣٧٠	إضافة الصنف Boat والصنف Customer إلى مثال الصنف Slip
٣٧٥	إنشاء الصنف المرافق (الصنف Lease) واستخدامه
٣٨٣	ملخص الفصل
٣٨٤	أسئلة المراجعة
٣٨٥	أسئلة المناقشة
٣٨٦	مشاريع الفصل

الجزء الثاني

الباب الثالث: تطوير أصناف واجهة الاستخدام

٣٨٩	الفصل العاشر: نظرة عامة على مكونات واجهة المستخدم الرسومية في لغة فيجوال بيسك .نت
٣٩٠	أصناف واجهة المستخدم الرسومية
٣٩٣	فهم أوامر فيجوال بيسك .نت المنتجة آلياً أثناء مرحلة تصميم النماذج
٣٩٤	اكتشاف برنامج FormDemo
٤٠١	معالجة أحداث لغة فيجوال بيسك .نت
٤٠٢	التعامل مع عناصر إضافية في واجهة المستخدم الرسومية

المحتويات

ظ

- ٤٠٤..... العودة إلى النماذج (Forms) والأزرار (Buttons) والعناوين (Labels)
- ٤٠٧..... استخدام صناديق النصوص (Text Boxes) والقوائم المنسدلة (Combo Boxes)
- ٤٠٩..... استخدام صناديق التأشير (Check Boxes) وأزرار الاختيار (Radio Buttons)
- ٤١٠..... استخدام صناديق التجميع والإطارات
- ٤١١..... استخدام قوائم الاختيار وقوائم الاختيار بالتأشير
- ٤١٣..... استخدام الشجرة المرئية والعقد الشجرية
- ٤١٥..... استخدام أداة التاريخ والوقت
- ٤١٧..... استخدام عناصر التبويب والعناصر المبوبة
- ٤١٨..... استخدام القوائم الرئيسة وعناصر القوائم
- ٤١٩..... ملخص الفصل
- ٤٢٠..... المصطلحات الأساسية
- ٤٢٠..... أسئلة المراجعة
- ٤٢٤..... أسئلة المناقشة
- ٤٢٥..... مشاريع الفصل
- ٤٢٧..... الفصل الحادي عشر: استخدام نماذج متعددة مع أصناف مجال المشكلة
- ٤٢٨..... تطوير صنف واجهة المستخدم الذي يتفاعل مع صنف مجال المشكلة
- ٤٢٩..... إضافة متغيرات إلى الشفرة المنتجة تلقائياً
- ٤٣٠..... معالجة الأحداث
- ٤٣١..... محاكاة التعامل مع قواعد البيانات
- ٤٣١..... إنشاء مصفوفة عملاء
- ٤٣٤..... معالجة الأحداث
- ٤٣٥..... تطوير صنف واجهة مستخدم رسومية يتفاعل مع العديد من أصناف مجال المشكلة
- ٤٣٨..... معالجة الأحداث
- ٤٣٨..... تعريف الإجراء ClearForm
- ٤٣٩..... تعريف الإجراء btnAdd_Click
- ٤٤٢..... التجول بين النماذج في نظام متكامل
- ٤٤٣..... محاكاة صنف التعامل مع البيانات

٤٤٥	تكمال مجموعة من النماذج
٤٤٧	تصميم نموذج القائمة الرئيسة (Main Menu)
٤٥١	تطوير صنف واجهة المستخدم الرسومية ليتجول في علاقة الترابط بين أصناف مجال المشكلة
٤٥٢	تعريف الصنف CustomerAndBoatData
٤٥٤	تصميم سيناريو ظهور النماذج
٤٥٨	البحث عن عميل والمركب الذي يملكه
٤٦٠	ملخص الفصل
٤٦١	أسئلة المراجعة
٤٦٥	أسئلة المناقشة
٤٦٦	مشاريع الفصل
٤٦٧	الفصل الثاني عشر: نماذج الويب، ولغة HTML، وتقنية ASP.NET
٤٦٨	الإنترنت وأساسيات الويب
٤٦٨	صفحات ويب ثابتة المحتوى وأخرى متغيرة المحتوى
٤٧٠	إعداد برنامج خادم الويب (IIS)
٤٧٥	التعامل مع مجلدات الويب
٤٧٦	مراجعة مفاهيم لغة HTML
٤٧٧	اكتشاف وثيقة HTML
٤٨٢	التعامل مع الصور وروابط الاستدعاء
٤٩٠	استخدام نماذج HTML
٤٩١	استخدام عناصر النموذج
٤٩٢	تطوير تطبيقات الويب باستخدام تقنية ASP
٥٠٣	استخدام تقنية ASP.NET لتطوير صفحات الويب
٥٠٤	فصل شفرة البرنامج عن المحتويات
٥٠٥	استخدام عناصر HTML وعناصر HTML Server وعناصر ASP.NET
٥٠٥	دورة حياة أحداث صفحة ASP.NET
٥٠٧	إنشاء تطبيق ويب باستخدام تقنية ASP.NET
٥١٢	إنشاء تطبيق ASP.NET

٥١٤	استخدام نافذة الشفرة الخلفية
٥١٩	إنشاء صفحة الويب الثانية لعرض نتائج الاستطلاع
٥٢١	استخدام عناصر ASP.NET للتحقق من صحة البيانات
٥٢٣	إضافة عناصر التحقق من صحة البيانات لبرنامج استطلاع الرأي
٥٢٥	استخدام تقنية ASP.NET مع أصناف مجال المشكلة
٥٣٠	نقل تطبيقات الويب وحل مشاكل الويب
٥٣٤	ملخص الفصل
٥٣٥	المصطلحات الأساسية
٥٣٥	أسئلة المراجعة
٥٣٨	أسئلة المناقشة
٥٣٨	مشاريع الفصل

الباب الرابع: تطوير أصناف التعامل مع البيانات

٥٤٣	الفصل الثالث عشر: مقدمة عن أصناف التعامل مع البيانات والكائنات المستمرة
٥٤٤	التعرف على مدخلات لغة VB.NET ومخرجاتها
٥٤٥	معالجة الملفات التعااقية
٥٤٥	الصيغة العامة لاستخدام الصنف StreamWriter والصنف StreamReader
٥٥٠	إضافة مساطر أدوات وصناديق حوار
٥٥٦	إضافة صناديق حوارية للبرنامج
٥٦٥	كيف نجعل الكائنات مستمرة
٥٦٦	تصميم صنف التعامل مع البيانات
٥٦٧	إجراءات التعامل مع البيانات
٥٧٠	الاتصال بأصناف التعامل مع البيانات
٥٧١	البحث عن عميل
٥٧١	إضافة عميل
٥٧٢	تغيير بيانات عميل
٥٧٢	حذف عميل
٥٧٢	إجراءات صنف مجال المشكلة الإضافية

٥٧٣	تطوير الكائنات المستمرة باستخدام الملفات المتعاقبة
٥٨١	تجربة الصنف CustomerDA الذي يتعامل مع الملفات التعاقبية
٥٨٣	تطوير استمرارية الكائنات باستخدام النشر التسلسلي
٥٨٧	استخدام قواعد البيانات العلاقية مع لغة VB .NET
٥٨٨	لغة الاستعلام الهيكلية
٥٩٠	التعامل مع نظام إدارة قواعد البيانات من خلال لغة VB .NET
٥٩٠	أنصاف VB .NET لمعالجة قواعد البيانات
٥٩٣	لغة VB .NET ومثال نظام إدارة قاعدة بيانات
٦٠٢	تطوير استمرارية الكائنات باستخدام قواعد البيانات
٦٠٩	اختبار الصنف CustomerDA بعد تطوير التعامل مع البيانات
٦١٠	ملخص الفصل
٦١٠	المصطلحات الأساسية
٦١١	أسئلة المراجعة
٦١٤	أسئلة المناقشة
٦١٤	مشاريع الفصل
٦١٧	الفصل الرابع عشر: تطوير تطبيقات قواعد بيانات أكثر تعقيداً
٦١٨	تطوير تطبيق قواعد بيانات يحتوي على علاقة ترافق "واحد-إلى-واحد"
٦١٨	التعرف على قاعدة البيانات CustomerAndBoat
٦٢٣	استخدام اللغة SQL لربط جداول قواعد البيانات
٦٢٤	إنشاء كائن اتصال مشترك لقاعدة البيانات
٦٢٦	تعديل توصيف الصنف Customer
٦٢٦	تقديم الصنف BoatDA
٦٣٤	تعديل الصنف Boat لكي يتناسب مع الصنف BoatDA
٦٣٦	تعديل تعريف الصنف CustomerDA
٦٤١	اختبار التطبيق CustomerAndBoatDatabase
٦٤٨	تطوير علاقة الترابط "واحد-إلى-العديد" داخل تطبيق قاعدة البيانات
٦٤٨	شرح جداول قاعدة البيانات

٦٥٠	إنشاء اتصال مشترك لقاعدة البيانات DockAndSlipDatabase
٦٥٠	تعديل كل من الصنف Dock والصنف Slip
٦٥٢	تقديم الصنف DockDA
٦٥٨	اختبار البرنامج DockAndSlipDatabase
٦٥٨	تطبيق علاقات الجداول الشجرية
٦٦٣	تطوير الأصناف المرفقة (Association Classes) في تطبيقات قواعد البيانات
٦٦٣	تقديم جداول قاعدة البيانات CustomerLeaseSlipDatabase
٦٦٥	إنشاء اتصال بقاعدة البيانات CustomerLeaseSlipDatabase
٦٦٦	تعديل الصنف Customer
٦٦٦	تعديل تعريف كل من الصنف Lease والصنف AnnualLease
٦٦٧	تعديل الصنف Slip
٦٧١	تقديم الصنف SlipDA
٦٧٣	تقديم الصنف AnnualLeaseDA
٦٧٨	اختبار تطبيق قاعدة البيانات CustomerLeaseSlip
٦٨٠	ملخص الفصل
٦٨٢	المصطلحات الأساسية
٦٨٢	أسئلة المراجعة
٦٨٣	أسئلة المناقشة
٦٨٣	مشاريع الفصل
الباب الخامس: نشر التطبيقات التي تتكون من ثلاث طبقات من الأصناف	
٦٨٧	الفصل الخامس عشر: تجميع تطبيقات الويندوز المكونة من ثلاث طبقات
٦٨٨	مراجعة أسلوب تصميم النظم المكونة من ثلاثة أنواع من الأصناف
٦٨٩	أسلوب تصميم النظم وتطويرها باستخدام الطبقات الثلاثة من الأصناف
٦٩٢	تجميع أصناف مجال المشكلة والتعامل مع البيانات وواجهة الاستخدام
٦٩٢	مراجعة صنف مجال المشكلة Customer
٦٩٣	مراجعة صنف التعامل مع البيانات CustomerDA
٦٩٩	تعديل صنف واجهة الاستخدام FindCustomer

٧٠٤.....	استخدام واجهات متعددة وإضافة بيانات إلى قاعدة البيانات
٧٠٥.....	مراجعة القائمة الرئيسية
٧٠٦.....	مراجعة صنف واجهة الاستخدام AddCustomer
٧٠٨.....	تعديل صنف واجهة الاستخدام FindCustomer
٧٠٨.....	استخدام واجهة استخدام متعددة مع أصناف مجال مشكلة متعددة
٧٠٨.....	مراجعة الصنف Customer والصنف Boat وأصناف التعامل مع البيانات من الفصل الرابع عشر
٧٠٩.....	تعديل صنف واجهة الاستخدام MainMenu
٧١١.....	تعديل صنف واجهة الاستخدام FindCustomer
٧١٣.....	مراجعة صنف واجهة الاستخدام AddCustomer من الفصل الحادي عشر
٧١٣.....	تعديل صنف واجهة الاستخدام AddBoat
٧١٨.....	ملخص الفصل
٧١٩.....	أسئلة المراجعة
٧٢٠.....	أسئلة المناقشة
٧٢٠.....	مشاريع الفصل
٧٢٣.....	الفصل السادس عشر: تجميع تطبيقات الويب المكونة من ثلاث طبقات
٧٢٤.....	التعرف على مفهوم الحالة (State) لتطبيقات الويب
٧٢٤.....	الاحتفاظ بحالة العميل
٧٢٥.....	التعرف على حالة التطبيق وكائن Application
٧٣٠.....	التعرف على حالة الجلسة وكائن الجلسة
٧٣١.....	استخدام ملفات Cookies
٧٣٤.....	التحكم في حالة جلسة ASP.NET
٧٣٥.....	إنشاء عنصر مستخدم ASP.NET
٧٣٩.....	استخدام تقنية ربط البيانات Data Binding
٧٤٠.....	ربط البيانات بقائمة منسدلة
٧٤٣.....	التعرف على عنصر واجهة الاستخدام DataGrid
٧٥٢.....	تطوير تطبيق ويب لشركة برادشو مارينا
٧٥٤.....	تصميم موقع شركة برادشو مارينا

المحتويات

هـ

٧٥٥	تصميم الصفحة الرئيسية لموقع شركة برادشو مارينا
٧٥٧	شرح شفرة تطوير صفحة الويب الرئيسية
٧٦٥	تصميم نموذج الويب AddCustomerBoat
٧٧١	تصميم نموذج الدخول للموقع
٧٧٢	تصميم نموذج حول شركة برادشو مارينا
٧٧٣	مقدمة عن لغة XML وخدمات الويب
٧٧٥	مثال تطبيق XML
٧٧٨	تعريف خدمات الويب
٧٧٩	تطوير خدمة ويب لموقع شركة برادشو مارينا
٧٨٨	ملخص الفصل
٧٨٩	المصطلحات الأساسية
٧٨٩	أسئلة المراجعة
٧٩٠	أسئلة المناقشة
٧٩٠	مشاريع الفصل
٧٩١	قاموس المصطلحات
٨٠٩	كشاف الموضوعات