الفصل العشرون
مقدمة التطبيق

لعل أيسر الطرق لفهم خطوات إنشاء التطبيق تكمن فى التعرف على الشكل النهائى لهذا التطبيق كى تبقى الأفكار والموضوعات التى سنشرحها فى خلدك من بداية تطويرنا للتطبيق الجديد وحتى الانتهاء من إعداده.

بانتهاء هذا الفصل، ستتعرف على:

- *الفكرة الأساسية للتطبيق*
- *إنشاء التطبيق*
- *تعيين خصائص التطبيق*
- *تعيين المشاهد الأساسية للتطبيق*
- *حفظ التطبيق*
- *إحضار الصور والأصوات*

تعرضنا فيما مضى من فصول الكتاب إلى الشرح التفصيلى لأحد الأفلام أو أحد مواقع الويب الذى يقوم بعرض بعض المعلومات عن شركة علوم الحاسب Compuscience والذى راعينا فيه تطبيق الموضوعات والمفاهيم التى تعرضنا لها بالشرح من خلال الكتاب، لذا لم يكن هدفنا الأساسى من ذاك الفيلم هو إعداد موقع قوى يتهافت الناس على شرائه أو على الأقل زيارته وإنما قصدنا توضيح المفاهيم الرئيسية التى يمكنك أدائها داخل برنامجك الحبيب Flash. وعلى هذا الأساس فكرنا فى إنشاء فيلم جديد عبارة عن تطبيق تقديمى من الدرجة الأولى Presentation يحتوى على جميع المفاهيم التى تعرضنا لها بالكتاب دون الدخول فى تفاصيلها لأنك أصبحت بالطبع ملماً بها وإلا يمكنك الرجوع إليها والتعرف على كيفية عملها، هذا بالإضافة إلى بعض المفاهيم الجديدة التى تختص أساساً بالحركة والرسوم المتحركة وهى بالطبع أكثر ما تحتاج إليه داخل Flash.

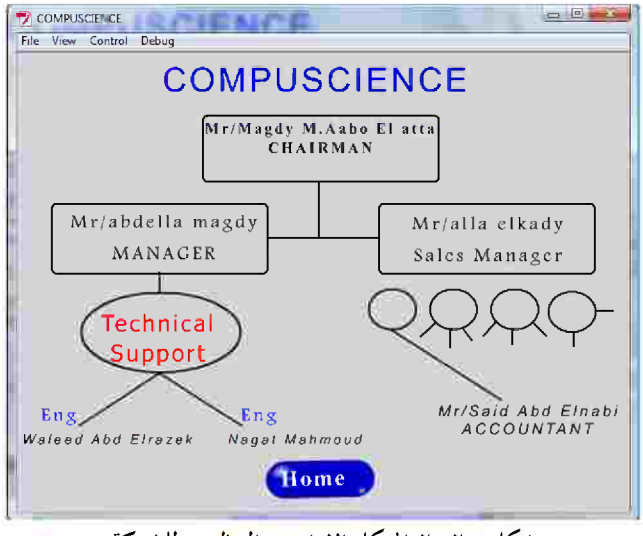
سنقوم فى هذا الفصل بإلقاء نظرة عامة على التطبيق وعناصره المختلفة كى يتكون لديك تصورٌ عامٌ عن التطبيق وبالتالى تتقبل الشرح التالى الموجود بهذا الباب بسهولة تامة، فكن معنا.

الفكرة الأساسية للتطبيق

يقوم تطبيق Compuscience بإلقاء نظرة عامة على شركة علوم الحاسب من خلال عرض ثلاثة موضوعات أساسية يمكن بيانها كما يلى (انظر شكل ٢٠-١):

شكل ٢٠-١ الصفحة الرئيسية للتطبيق.

- الهيكل الإدارى والتنظيمى للشركة والذى يحتوى بدوره على موظفى الشركة بدءً من السيد المدير العام للشركة وانتهاءً بأحدث موظفى الشركة (انظر شكل ٢٠-٢).



شكل ٢٠-٢ الهيكل الإدارى والتنظيمى للشركة.

- الإصدارات الأخيرة للشركة كدار لنشر الكتب والذى يحتوى بدوره على جميع الكتب التى قامت الشركة بإصدارها فى الفترة الأخيرة حيث يتم عرض صورة غلاف الكتاب واسم الكتاب أو شرح مبسط لما يحتويه هذا الكتاب (انظر شكل ٢٠-٣).

شكل ٢٠-٣ عرض الإصدارات الأخيرة من كتب الشركة.

- الاتصال بالشركة من خلال إظهار عناوين الأفرع المختلفة للشركة بالإضافة إلى عنوان المركز الرئيسى وكذلك جميع أرقام التليفونات، هذا بالإضافة إلى عنوان موقع الشركة على الإنترنت وكذلك عنوان البريد الإلكترونى لها (انظر شكل ٢٠-٤).

شكل ٢٠-٤ عرض عناوين وتليفونات الأفرع المختلفة من الشركة.

ولعرض هذه الموضوعات راعينا استخدام جميع المفاهيم التى تعرضنا لها فيما سبق بدءاً من إنشاء الرسوم داخل **Flash** أو إحضارها من الخارج ومروراً بإنشاء النصوص والرسوم المتحركة وانتهاءً باستخدام الإجراءات للتحكم فى سير الفيلم من خلال استخدام كود لغة **ActionScripting**.

إنشاء التطبيق

لإنشاء التطبيق داخل **Flash**، تابع معنا الخطوات الآتية:

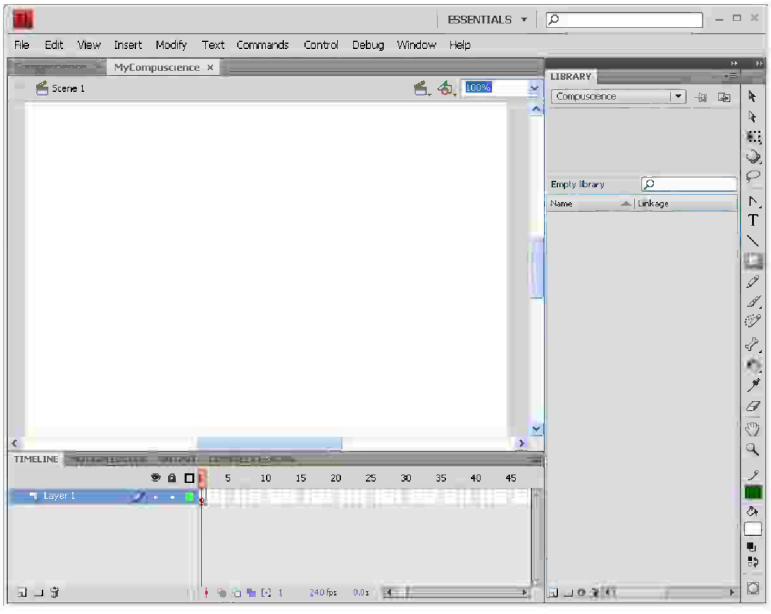
١. قم بإنشاء مجلد جديد باسم **Compuscience** فى مكان مناسب على قرصك الصلب حتى يتم وضع جميع ملفات التطبيق بداخله.

٢. افتح برنامج **Flash** كما تعودت من قبل سواءً من الرمز الموجود على سطح المكتب أو من خلال مجموعة البرامج المتفرعة من قائمة **Start**، يظهر الفيلم الافتراضى باسم **Movie1**.

٣. افتح قائمة **File** من شريط القوائم ثم اختر **Save** من القائمة المنسدلة، يظهر المربع الحوارى **Save As**.

٤. قم بإدخال اسم معبر للتطبيق خاص بك وليكن **MyCompusceince** ثم انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى (سأقوم بتسمية التطبيق **Compuscience** كى

تتمكن من فتح التطبيقين معاً فى نفس الوقت بدون أى التباس). وبذلك يكون لديك الآن تطبيق جديد باسم **MyCompuscience** (انظر شكل ٢٠-٥).

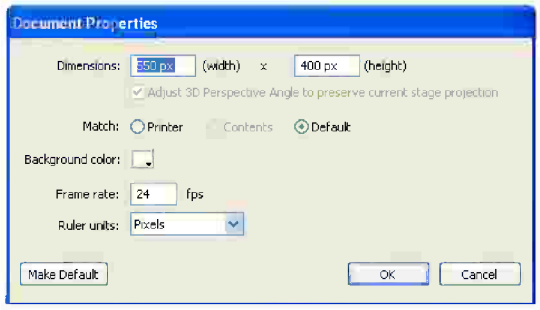


شكل ٢٠-٥ إنشاء التطبيق داخل **Flash**.

تعيين خصائص التطبيق

من الجميل قبل البدء فى إنشاء عناصر التطبيق تعيين خصائص الفيلم أو التطبيق كلون خلفية مسرح العمل وعدد الإطارات التى يتم تنفيذها فى الثانية الواحدة ووحدة القياس المستخدمة بالإضافة إلى الأبعاد الحقيقية لمسرح العمل. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من فتح التطبيق **Compuscience** ثم افتح قائمة **Modify** من شريط القوائم واختر **Document** من القائمة المنسدلة، يظهر المربع الحوارى **Document Properties** الذى يحتوى على الخصائص الافتراضية للتطبيق الحالى (انظر شكل ٢٠-٦).

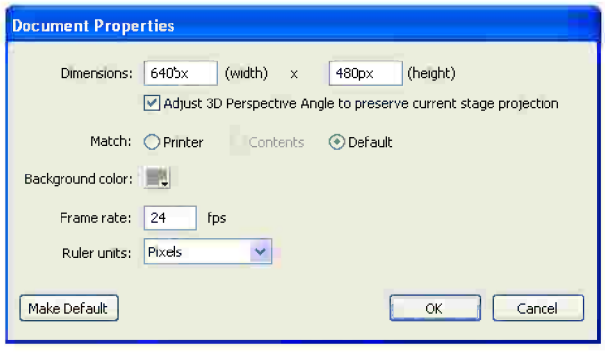


شكل ٢٠-٦ الخصائص الافتراضية للتطبيق.

٢. قم بتغيير خصائص كل من الارتفاع **Height** والعرض **Width** كى تصبح ٤٨٠ نقطة و ٦٤٠ نقطة على الترتيب.

٣. قم أيضاً بتغيير لون خلفية مسرح العمل باختيار اللون الرمادى الفاتح بدلاً من اللون الأبيض (يجب أن يظهر مربع الخصائص الآن كما فى شكل ٢٠-٧).

٤. انقر زر **Ok** لإغلاق المربع الحوارى.



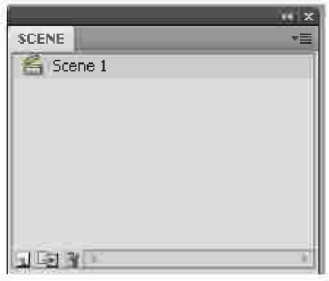
شكل ٢٠-٧ مربع الخصائص بعد اختيار الإعدادات المناسبة.

تعيين المشاهد الأساسية للتطبيق

كما ذكرنا من قبل من المفيد دائماً تقسيم الفيلم إلى مشاهد مستقلة تسمى **Scenes** حيث يعبر كل مشهد بدوره عن إحدى الصفحات الموجودة بالتطبيق. لتعيين مشاهد التطبيق **Compuscience**، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. تأكد من فتح التطبيق ثم افتح قائمة **Window** من شريط القوائم واختر **Other**

Panels ومنها اختر Scene من القوائم المنسدلة، تظهر لوحة المشاهد Scene تحتوى على المشهد الافتراضى Scene1 (انظر شكل ٢٠-٨).



شكل ٢٠-٨ المشهد الافتراضى داخل لوحة المشاهد.

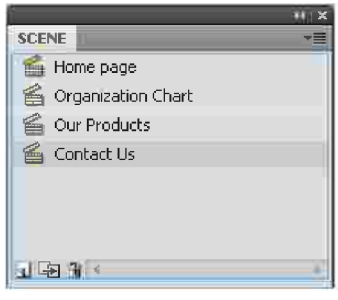
٢. انقر المشهد الافتراضى Scene1 نقراً مزدوجاً ثم أعد تسميته إلى Home Page

٣. انقر زر "إضافة طبقة" Add Scene الموجود بالركن الأيسر السفلى من اللوحة لإضافة مشهد جديد ثم أعد تسميته إلى Organization Chart.

٤. انقر زر Add Scene مرة أخرى لإضافة مشهد جديد ثم أعد تسميته إلى Our Products.

٥. انقر زر "إضافة طبقة" لإضافة مشهد جديد ثم أعد تسميته إلى Contact Us (يجب أن تظهر لوحة المشاهد الآن كما فى شكل ٢٠-٩).

٦. انقر الزر الأيمن العلوى من اللوحة لإغلاقها لعدم الحاجة إليها الآن.



شكل ٢٠-٩ إضافة مشاهد التطبيق إلى لوحة المشاهد.

حفظ التطبيق

يجب بعد كل خطوة تقوم بتنفيذها حفظ التطبيق بمجرد التأكد من صحة الإجراءات التى قمت بإدخالها. لأداء ذلك، افتح قائمة **File** من شريط القوائم ثم اختر **Save** من القائمة المنسدلة أو اضغط الاختصار **Ctrl+S** مباشرةً من لوحة المفاتيح.

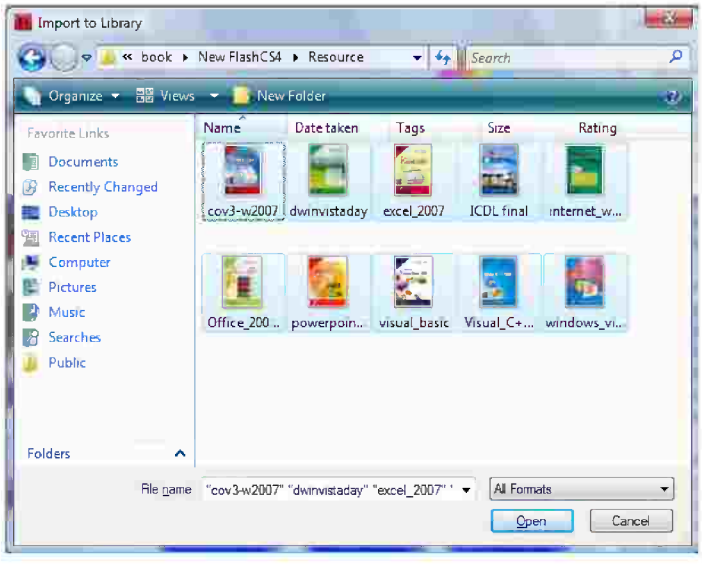
إذا شعرت فى أى وقت أن الإعدادات الأخيرة التى قمت بإدخالها غير صحيحة، فمن الأفضل التراجع إلى آخر حالة قمت بحفظ التطبيق عليها. لأداء ذلك، افتح قائمة **Edit** من شريط القوائم ثم اختر **Undo** من القائمة المنسدلة، يتم التراجع عن آخر خطوة قمت بها وهى إنشاء مشهد **Contact us**.

إحضار الصور والأصوات

لإحضار الموارد التى سنقوم باستخدامها داخل التطبيق. تابع معنا الخطوات الآتية:

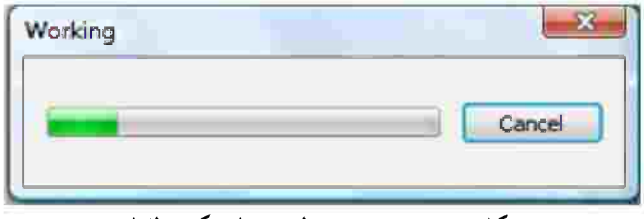
١. افتح قائمة **File** ثم اختر **Import** من القائمة المنسدلة ومن القائمة الفرعية التى تظهر اختر **Import to Library** ، يظهر المربع الحوارى **Import to Library**.

٢. اختر المجلد **Resources** ثم اضغط الاختصار **Ctrl+A** من لوحة المفاتيح لاختيار جميع الملفات كما فى شكل ٢٠-١٠.



شكل ٢٠-١١ إحضار الملفات من الخارج.

٣. انقر زر **Open** لإحضار جميع الملفات إلى مكتبة الفيلم. يظهر شريط العمل والذى يدل على نقل الملفات إلى مكتبة الفيلم كما فى شكل ٢٠-١١.



شكل ٢٠-١١ إحضار الصور إلى مكتبة الفيلم

٤. سنقوم باستخدام هذه الملفات أثناء تطويرنا لهذا التطبيق.