# الفصل السادس

## التعامل مع الفورم Form في J2ME، ضمن High Level APIs

سنتعرف في هذا الجزء على كيفية التعامل مع الفورم Form .
يرث هذا الصنف الكثير من الأعضاء Members من الصنف Screen ومن هذه الطرق:

CODE

```
setTicker, setTitle
```

Form: عبارة عن شاشة شبيهة إلى حد ما بـ Label حيث لا يستطيع المستخدم تحريرها.
ونستطيع إضافة الكثير من العناصر Items إلى الفورم.
سنتعرف على بعض هذه العناصر لاحقاً.
هذا الكائن يحتوي على مشيدين Constructor تستطيع اختيار أحدهما

CODE

```
public Form(String title)
public Form(String title, Item[] items)
```

title: العنوان الذي سيظهر أعلى النافذة ونستطيع تغييره باستخدام الطريقة الموجودة في نفس الصنف setTitle وهذه الطريقة ورثها الصنف Form من الصنف Screen.
items: مصفوفة من العناصر التي نود أضافتها للفورم ونستطيع التحكم بإضافة أو حذف هذه العناصر باستخدام عدد من الطرق التي سنشرح بعض منها لاحقاً

obeikandl.com

Append , Insert , get , delete وقبل أن نقوم بشرح بعض الطرق التابعة لهذا الكائن سنقدم شرحا مختصراً للعناصر Items وكذلك للكائن Ticker.

العناصر Items: هي الأصناف المشتقة من الصنف Item وهذه الكائنات هي StringItem, ChoiceGroup, DateField, Gauge, ImageItem, TextField.

وسنتعرف على بعض منها لاحقاً بإذن الله وفي هذا الفصل سنقوم بإضافة حقل النص TextField إلى الفورم وهذا الصنف شبيه إلى حد ما بالصنف TextBox أيضاً سنقوم بإضافة Ticker وهو ليس Items ولكنا سنتعرف عليه وكيف يعمل.

Ticker: عبارة عن نص يظهر في أعلى النافذة يتحرك بشكل تلقائي ويتم إضافته إلى النافذة باستخدام الطريقة setTicker التابعة للصنف Screen وبعد أن تعرفنا على بنية المشيد وما هي Items سنذكر الآن بعض الطرق التابعة للصنف Form .

CODE

```
public int append(Image img)
```

تقوم هذه الطريقة بإضافة صورة إلى الفورم بعد أن نقوم بإنشائها باستخدام الكائن ImageItems.

وسنوضح التعامل مع هذه الطريقة عندما نقوم بشرح العناصر Items.

CODE

```
public int append(Item item)
```

تقوم هذه الطريقة بإضافة عنصر ما إلى النافذة وتعيد رقم العنصر في النافذة.



obeikandi.com

CODE

```
public int append(String str)
```

إضافة أي عبارة نصية إلى الفورم باستخدام هذه الطريقة.

CODE

```
public void insert(int itemNum, Item item)
```

استبدال عنصر موجود من سابق بعنصر جديد نقوم بإضافته.

itemNum: رقم العنصر الذي تريد استبداله

item: العنصر الجديد الذي سنضعه بدلاً عن القديم.

CODE

```
public void setTicker(Ticker ticker)
```

يقوم بإضافة Ticker إلى أعلى الفورم.

وسنقوم بإنشاء الكائن Ticker باستخدام المشيد Constructor.

CODE

```
Ticker(String str)
```

حيث أن str هو النص الذي سيظهر في Ticker أعلى النافذة.

والآن بعد شرحنا كيفية التعامل مع الفورم بقي علينا أن نقوم بوضع مثال يوضح لنا كل هذا:

CODE

```
import javax.microedition.midlet.*;
import javax.microedition.lcdui.*;
```

obeikandl.com

```
public class MyForm extends MIDlet implements
CommandListener
{
 private Display display;

Command cmdExit = new Command("Exit",
Command.EXIT, 0);
 Command cmdClear = new Command("Clear
Text", Command.SCREEN, 0);

 TextField field;

  Form form;

  Ticker ticker;

 public MyForm  ()
  {
   display =Display.getDisplay(this);
   form = new Form("Form Title");
   field =new TextField("TextField Title","Arab
Team",20,0);
   ticker = new Ticker (" this text in Ticker ");
  }

 public void startApp()
  {
   form.append("This text in Fom\n");
   form.append("__________\n");
   form.append(field);
   form.addCommand(cmdExit);
   form.addCommand(cmdClear);
```

obeikandl.com

```
  form.setCommandListener(this);
  display.setCurrent(form);
 }

 public void pauseApp(){ }
 public void destroyApp(boolean unconditional){}

/************** implements CommandListener
*****************/
public void commandAction(Command c,
Displayable s)
{
  if (  s == form )
    {
     if (c == cmdExit)
       {
        destroyApp(false);
        notifyDestroyed();
       }
     else if (c == cmdClear)
           field.setString("");
     }
 }  // end commandAction
} // end Class
```

obeikandl.com

obeikandl.com