الفصل الحادى والعشرون
إنشاء الصفحة الرئيسية للتطبيق

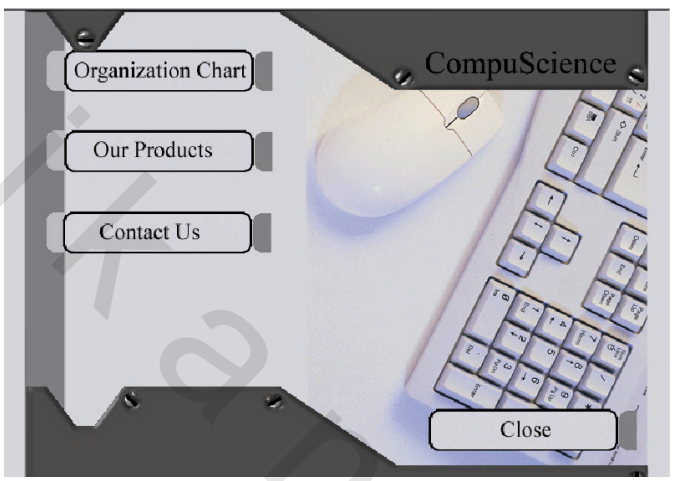
سنقوم فى هذا الفصل بإنشاء الصفحة الرئيسية للتطبيق من البداية وخطوة بخطوة مع التعرض لبعض المفاهيم بالشرح والتحليل.

بانتهاء هذا الفصل، ستتعرف على:

- ***طريقة عمل الصفحة***
- ***إنشاء طبقات الصفحة***
- ***إضافة خلفية الصفحة***
- ***إضافة الباب إلى الصفحة***
- ***إضافة القضيب الرأسى.***
- ***إضافة الأزرار إلى الصفحة***
- ***إضافة الأصوات إلى الصفحة***
- ***إضافة الإجراءات إلى الصفحة***

obeikandl.com

تحتوى الصفحة الرئيسية للتطبيق على ثلاثة أزرار يتم من خلالها الانتقال إلى الصفحات أو المشاهد الفرعية داخل التطبيق بالإضافة إلى زر رابع لإغلاق التطبيق وذلك كما يلى (انظر شكل ٢١-١):



شكل ٢١-١ الصفحة الرئيسية للتطبيق.

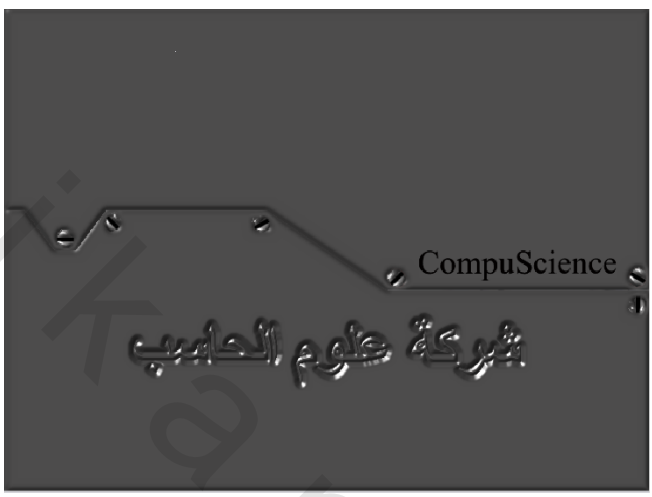
- زر **Organization Chart** ويستخدم للانتقال إلى المشهد الفرعى **Organization Chart**.
- زر **Our Products** ويستخدم للانتقال إلى المشهد الفرعى **Our Products**.
- زر **Contact Us** ويستخدم للانتقال إلى المشهد الفرعى **Contact Us**.
- زر **Close** ويستخدم لإغلاق التطبيق نهائياً والخروج إلى بيئة نظام التشغيل.

كما تحتوى الصفحة أيضاً على خلفية عبارة عن لوحة مفاتيح وفأرة بالإضافة إلى وجود بابين أحدهما علوى والآخر سفلى يتم فتحهما تلقائياً بمجرد تشغيل الصفحة.

طريقة عمل الصفحة

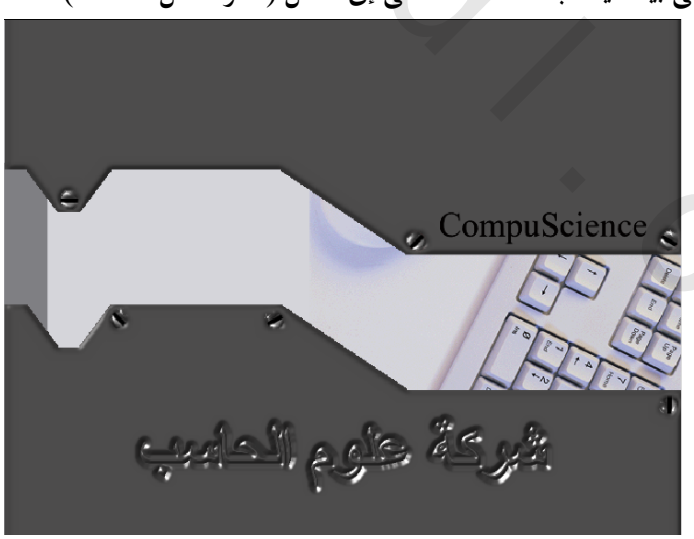
كى تظهر الصفحة الرئيسية بالمظهر الموضح بشكل ٢١-١ السابق ، يتم المرور بالعديد من الخطوات وذلك كما يلى:

١. بمجرد بدء التطبيق يظهر النصف العلوى من الباب ملاصقاً لنظيره السفلى (انظر شكل ٢١-٢).



شكل ٢١-٢ يظهر الباب مغلقاً فى البداية.

٢. بعد قليل يبدأ الباب فى الانفراج رويداً رويداً حيث يذهب النصف العلوى إلى أعلى بينما يذهب النصف السفلى إلى أسفل (انظر شكل ٢١-٣).



شكل ٢١-٣ يبدأ الباب فى الانفراج تدريجياً.

٣. تبدأ بعد ذلك الأزرار فى الدخول من اليسار إلى اليمن وبالترتيب من أعلى إلى أسفل مصحوبةً بالعديد من الأصوات.

٤. إذا أردت الانتقال إلى مشهد الهيكل الإدارى للشركة، انقر زر **Organization Chart**.

٥. إذا أردت الانتقال إلى مشهد الإصدارات الأخيرة من الكتب التى تقوم الشركة بنشرها، انقر زر **Our Products**.

٦. إذا أردت الانتقال إلى مشهد عناوين وتليفونات الأفرع المختلفة للشركة وكذا عنوان الشركة على الإنترنت وعنوان بريدها الإلكترونى، انقر زر **Contact Us**.

إنشاء طبقات الصفحة

لإنشاء الطبقات المستخدمة بالصفحة الرئيسية، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. من نافذة سطر الوقت، انقر الطبقة الافتراضية **Layer1** نقراً مزدوجاً ثم أعد تسميتها إلى **Wallpaper**.

٢. انقر زر الإضافة لإضافة ١١ طبقة أخرى إلى المشهد ثم أعد تسميتها كما فى الجدول ٢١-١ التالى.

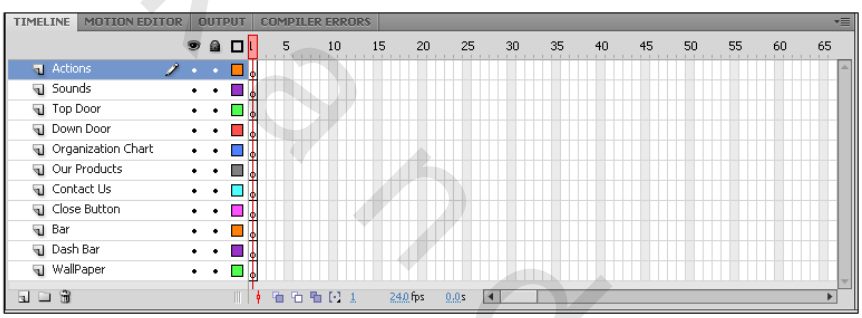
جدول ٢١-١ طبقات مشهد الصفحة الرئيسية ووظيفة كل منها.

الطبقة	الوظيفة
Actions	تحتوى هذه الطبقة على الأحداث التى سيتم استخدامها بالمشهد
Sounds	تحتوى هذه الطبقة على الأصوات المستخدمة بالمشهد
Top Door	تحتوى هذه الطبقة على النصف العلوى من الباب
Down Door	تحتوى هذه الطبقة على النصف السفلى من الباب
Organization Chart	تحتوى هذه الطبقة على الزر Organization Chart
Our Products	تحتوى هذه الطبقة على الزر Our Products
Contact Us	تحتوى هذه الطبقة على الزر Contact Us

obeikandi.com

الطبقة	الوظيفة
Close Button	تحتوى هذه الطبقة على الزر Close
Bar	تحتوى هذه الطبقة على الشريط الرأسى المجاور للأزرار الثلاثة
Dash Bar	تحتوى هذه الطبقة على الشريط المتقطع الرأسى الذى يتسبب فى ظهور الأزرار كما لو كانت تنحت بالشريط الرأسى الأول
Wallpaper	تحتوى هذه الطبقة على الصورة المستخدمة كخلفية للصفحة

٣. يجب أن تظهر نافذة سطر الوقت الآن كما فى شكل ٢١-٤.



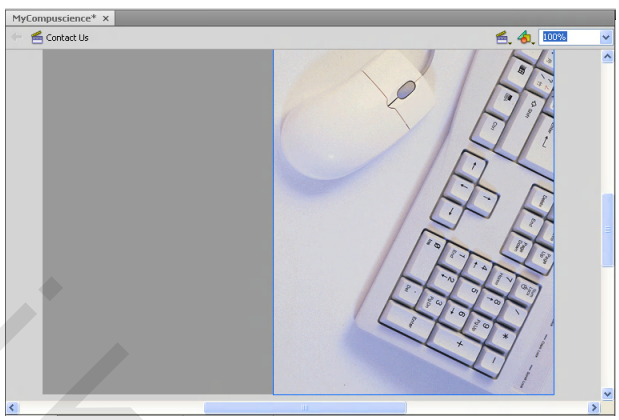
شكل ٢١-٤ نافذة سطر الوقت بعد إضافة الطبقات الجديدة.

إضافة خلفية الصفحة

لإضافة خلفية الصفحة الرئيسية، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. اضغط مفتاح Alt من لوحة المفاتيح ثم استمر ضاغطاً وانقر النقطة المجاورة لطبقة Wallpaper داخل عمود القفل حتى لا يتم التعديل إلا فى هذه الطبقة فقط وهذا يكون دأبك دائماً مع كل طبقة حتى لا تقوم بالتعديل فى إحدى الطبقات الأخرى عن دون قصد.

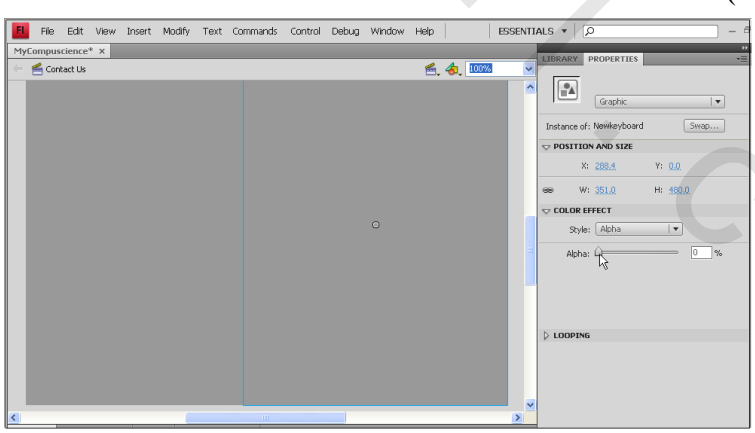
٢. افتح مكتبة الفيلم إذا لم تكن مفتوحة بالفعل ثم قم بإدراج الصورة keyboard إلى الجزء الأيمن من مساحة العمل (انظر شكل ٢١-٥).



شكل ٢١-٥ إدراج صورة الخلفية إلى مساحة العمل.

٣. اضغط مفتاح F8 من لوحة المفاتيح لتحويل الصورة إلى رمز ثم أعد تسمية الرمز الجديد Newkeyboard مع اختيار السلوك Graphic.

٤. تأكد من اختيار الرمز الجديد ثم انقر الإطار الأول داخل طبقة Wallpaper. افتح لوحة الخصائص الخاصة بالرمز الجديد، ومن قسم Color Effect افتح قائمة Style ثم اختر التأثيرAlpha ثم قم بتغيرها إلى صفر (انظر شكل ٢١-٦).



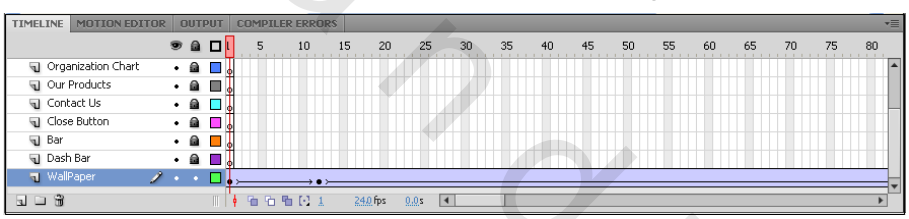
شكل ٢١-٦ تعيين درجة ظهور الصورة من خلال خاصية Alpha.

٥. انقر الإطار رقم ١٢ داخل طبقة **Wallpaper** ثم اضغط مفتاح **F6** لإضافة إطار رئيسى. قم بتغيير خاصية **Alpha** إلى ١٠٠ .

٦. انقر أحد الإطارات من ١ إلى ١٢ بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Create Classic Tween** من القائمة المختصرة. وبذلك تبدأ الصورة باهتة (**Alpha = 0%**) ثم تظهر تدريجياً حتى تكتمل تماماً بالإطار رقم ١٢.

٧. انقر الإطار ٨٦ داخل طبقة **Wallpaper** ثم اضغط مفتاح **F6** لإضافة إطار رئيسى جديد، تلاحظ امتداد ظهور الرمز حتى هذا الإطار.

٨. انقر أحد الإطارات من ١٢ إلى ٨٦ بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Create Motion Tween** من القائمة المختصرة (يجب أن تظهر نافذة سطر الوقت الآن كما فى شكل ٢١-٧).



شكل ٢١-٧ نافذة سطر الوقت بعد الانتهاء من الطبقة **Wallpaper**.

إضافة الباب إلى الصفحة

لإضافة نصفى الباب إلى مساحة العمل وتعيين حركة كل نصف على حده، تابع معنا الخطوات الآتية:

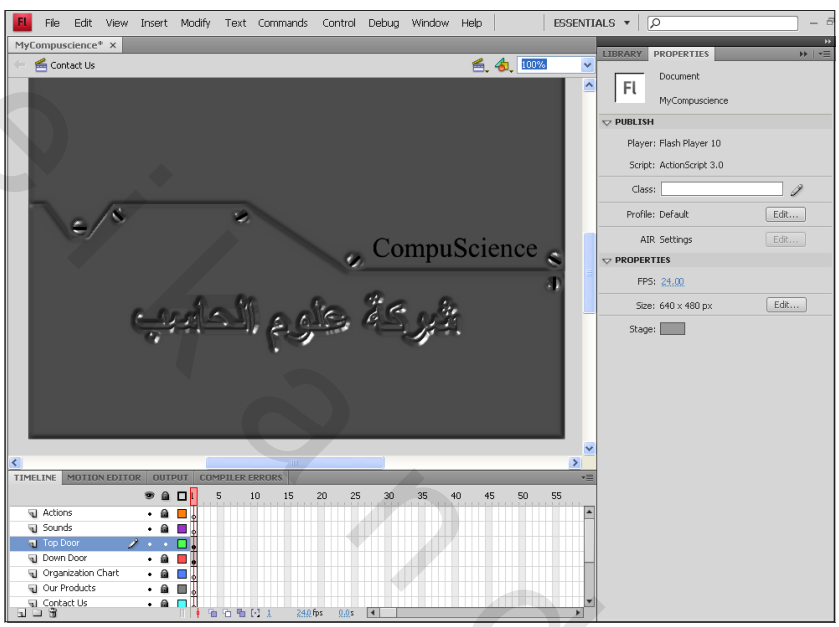
١. قم بقفل جميع الطبقات عدا طبقة **Top Door** (باستخدام الفأرة ومفتاح **Alt**).

٢. افتح مكتبة الفيلم إذا لم تكن مفتوحةً بالفعل ثم قم بإدراج نصف الباب العلوى **topdoor** إلى النصف العلوى من مساحة العمل.

٣. قم بقفل جميع الطبقات عدا طبقة **Down Door**.

٤. قم بإدراج نصف الباب السفلى من مكتبة الفيلم إلى النصف السفلى من مساحة العمل.

٥. قم بقفل جميع الطبقات عدا طبقتى الباب ثم قم بإعادة وضع نصفى الباب كى يظهرا متلاصقين تماماً (انظر شكل ٢١-٨).



شكل ٢١-٨ إدراج نصفى الباب إلى مساحة العمل.

٦. اختر كل نصف على حده ثم اضغط مفتاح F8 من لوحة المفاتيح لتحويل كلاهما إلى رمز مع اختيار نفس الأسماء والسلوك Graphic.

٧. انقر الإطار رقم ٣٠ بالطبقة Top Door ثم اضغط مفتاح F6 من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى جديد ثم قم بنقل النصف العلوى من الباب بحيث تظهر حافته السفلية مع حافة مساحة العمل.

٨. انقر أحد الإطارات بين ١ و ٣٠ بالطبقة Top Door بزر الفأرة الأيمن ثم اختر Create Classic Tween لتعيين حركة النصف العلوى من الباب.

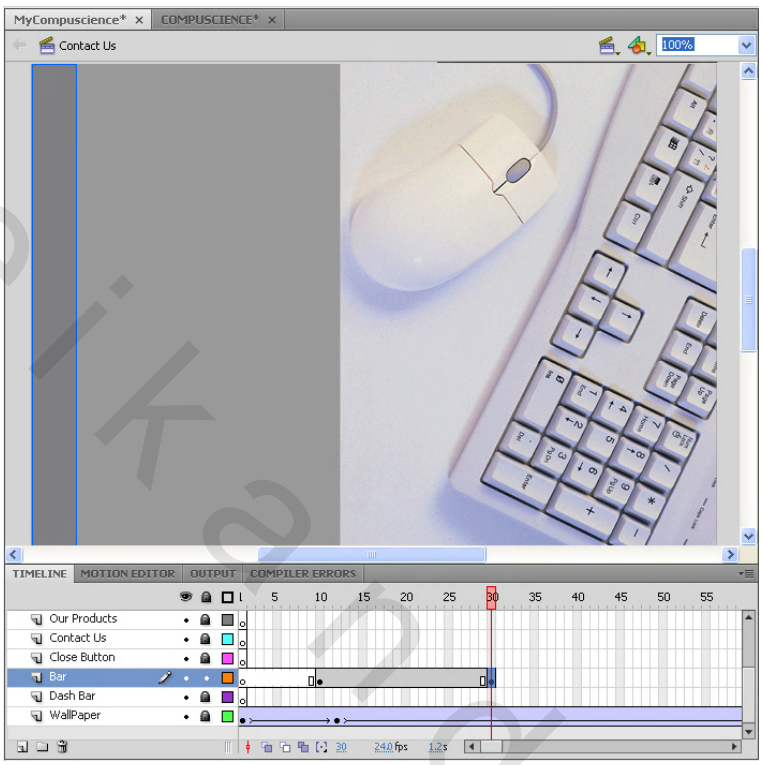
٩. انقر الإطار رقم ٣٠ بالطبقة Down Door ثم اضغط مفتاح F6 من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى جديد ثم قم بنقل النصف السفلى من الباب بحيث تظهر الحافة العليا منه مع حافة مساحة العمل.

١٠. انقر أحد الإطارات بين ١ و ٣٠ بالطبقة **Down Door** بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Create Classic Tween** لتعيين حركة النصف السفلى من الباب.
١١. انقر الإطار رقم ٨٦ بالطبقة **Top Door** ثم اضغط مفتاح **F6** من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى جديد.
١٢. انقر أحد الإطارات بين ٣٠ و٨٦ بالطبقة **Top Door** بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Create Classic Tween** ، تلاحظ استمرار ظهور النصف العلوى من الباب على حالته الأخيرة.
١٣. انقر الإطار رقم ٨٦ بالطبقة **Down Door** ثم اضغط مفتاح **F6** من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى جديد.
١٤. انقر أحد الإطارات بين ٣٠ و ٨٦ بالطبقة **Down Door** بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Create Classic Tween**، تلاحظ استمرار ظهور النصف السفلى من الباب على حالته الأخيرة.

إضافة القضيب الرأسى

لإضافة القضيبين الرأسيين إلى مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر الإطار رقم ١٠ من طبقة **Bar** لتنشيطه.
٢. قم بإدراج صورة القضيب **Bar** من مكتبة الفيلم إلى مساحة العمل بحيث يظهر منتصف القضيب فقط داخل مساحة العمل.
٣. اضغط مفتاح **F8** لتحويل الرسم إلى رمز جديد. أعد تسمية الرمز إلى **Bar** مع اختيار السلوك **Graphic**.
٤. قم بإضافة إطار رئيسى بالإطار رقم ٢٣ داخل طبقة **Bar** ثم قم بنقل القضيب إلى أعلى قليلاً.
٥. قم بإضافة إطار رئيسى بالإطار رقم ٣٠ داخل طبقة **Bar** ثم قم بنقل القضيب كى يملأ مساحة العمل بالكامل (انظر شكل ٢١-٩).



شكل ٢١-٩ وضع القضيب الرأسى على مساحة العمل.

٦. قم بإضافة إطار رئيسى بالإطار رقم ٧٤ داخل طبقة **Bar** ثم قم باختيار تأثير **Alpha = 0%** من لوحة التأثيرات.

٧. قم بإضافة إطار رئيسى بالإطار رقم ٨٦ داخل طبقة **Bar** ثم قم باختيار تأثير **Alpha = 28%** من لوحة التأثيرات.

٨. قم باختيار **Create Classic Tween** مع جميع أجزاء الطبقة.

٩. انقر الإطار رقم ٢٩ داخل طبقة **Dash Bar** ثم اضغط مفتاح **F6** لإضافة إطار رئيسى جديد.

١٠. قم بإدراج صورة القضيب المتقطع **bar2** من مكتبة الفيلم إلى مساحة العمل بحيث يظهر بطول مساحة العمل بالكامل.

١١. قم بإضافة إطار رئيسى آخر بالإطار رقم ٨٦ من طبقة **Dash Bar** لاستمرار عرض القضيب المتقطع.

لم نقم بتحويل القضيب المتقطع إلى رمز رسومى مثل القضيب العادى لأننا لن نستخدمه فى عملية الحركة مثلما فعلنا مع القضيب الأول.

إضافة الأزرار إلى الصفحة

لإنشاء الأزرار الأربعة وإضافتها إلى مساحة العمل، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. استخدم أداة المستطيل لرسم مستطيل باللون الأسود داخل منطقة العمل مع عدم اختيار لون داخلى. قم أيضاً برسم نصف مستطيل بجوار المستطيل الأول مع اختيار اللون الرمادى لتجويف المستطيل.

٢. استخدم أداة الاختيار من مربع الأدوات لاختيار المستطيلين معاً ثم اضغط مفتاح **F8** من لوحة المفاتيح لتحويل الرسم إلى رمز. أعد تسمية الرمز إلى **Button** مع اختيار السلوك **Graphic**.

٣. قم بحذف الرمز الجديد من منطقة العمل لعدم الحاجة إليه الآن.

٤. اختر الإطار رقم ٣٠ داخل طبقة **Organization Chart** ثم اضغط **F6** لإضافة إطار رئيسى جديد يتم فيه وضع الزر بمجرد انتهاء عملية فتح الباب عند هذا الإطار كما سبق.

٥. قم بإدراج الرمز **Button** من مكتبة الفيلم إلى مساحة العمل أسفل حافة النصف العلوى من الباب بحيث يظهر نصف المستطيل الصغير فقط داخل مساحة العمل.

٦. انقر الرمز بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Edit** من القائمة المختصرة، يظهر الرمز داخل نطاق التحرير. قم بإضافة النص **Organization Chart** إلى داخل المستطيل ثم انقر التبويب **Home Page** للخروج من نطاق التحرير والعودة مرةً أخرى إلى الصفحة الرئيسية.

٧. استخدم أداة الاختيار لاختيار الرمز بالكامل ثم اضغط مفتاح **F8** لتحويل الرمز الرسومى إلى زر جديد. أعد تسمية الرمز إلى **Org_Button** مع اختيار السلوك **Button**.

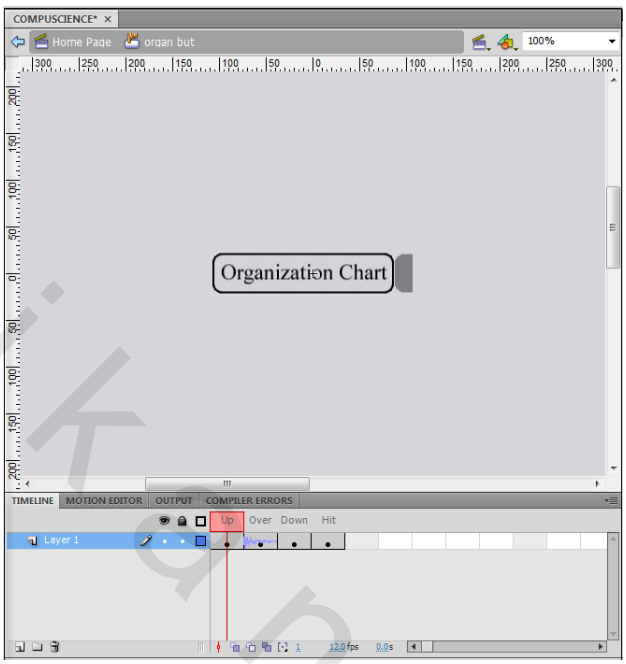
٨. انقر زر **Organization Chart** بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Edit** من القائمة المنسدلة للدخول فى نطاق التحرير.

٩. انقر الإطار **Over** لتنشيطه ثم اضغط مفتاح **F6** من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى وقم بتغيير لون النص وكذلك لون المستطيل الصغير إلى اللون الأحمر. قم أيضاً بإدراج الصوت **global** من مكتبة الفيلم إلى أى مكان داخل نافذة التحرير. وبذلك يتغير لون الزر كما يظهر الصوت بمجرد مرور مؤشر الفأرة على هذا الزر.

١٠. انقر الإطار **Down** ثم قم بإضافة إطار رئيسى مع تغيير الألوان السابقة إلى اللون الأزرق.

١١. انقر الإطار **Hit** ثم قم بإضافة إطار رئيسى وابق على الألوان السابقة كما هى (انظر شكل ٢١-١٠).

obeikandl.com



شكل ٢١–١٠ تعيين حالات الزر داخل نافذة تحرير الرموز.

١٢. انقر التبويب **Home Page** بالركن الأيسر العلوى من نافذة سطر الوقت للعودة مرةً أخرى إلى الصفحة الرئيسية.

١٣. انقر الزر مرةً أخرى ثم من قائمة **Window** اختر **Actions**، تظهر نافذة إجراءات الكائن. قم بإدخال الكود التالى داخل النافذة الذى يتسبب فى فتح المشهد **Organization Chart** بمجرد تحرير زر الفأرة من على الزر (يمكنك استخدام النمط العادى لأداء ذلك):

```
on (release) {
   gotoAndPlay ("Organization Chart", 1);
}
```

١٤. لإنشاء الأزرار **Our Products** و**Contact Us** و**Close**، انقر الزر **Org_Button** داخل مكتبة الفيلم بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Duplicate** من القائمة المختصرة. أعد تسمية الزر الجديد إلى **Product_Button**.

١٥. قم بتكرار الخطوة السابقة لإنشاء الأزرار Contact_Button وClose_Button.

١٦. بنفس الطريقة قم بتعيين خصائص الأزرار الأخرى مع تخصيص الإجراء التالى للزر الأخير حتى يتم إنهاء التطبيق بمجرد نقره:

```
on (release) {
   fscommand ("quit");
}
```

إضافة الأصوات إلى الصفحة

من المفيد دائماً تجميع أصوات المشهد الواحد داخل طبقة واحة باسم Sounds قمنا فى البند السابق بتعيين الصوت المسموع بمجرد مرور زر الفأرة على أىٍ من الأزرار الموجودة على الصفحة الرئيسية. سنحتاج أيضاً إلى تعيين صوت فتح الأبواب وصوت دخول الأزرار بالإضافة إلى صوت خلفية التطبيق. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

١. انقر الإطار رقم ١٠ بالطبقة Sounds ثم اضغط مفتاح F6 من لوحة المفاتيح لإضافة إطار رئيسى.

٢. انقر الإطار رقم ١٠ مرةً أخرى لتنشيطه ثم قم بإدراج رمز الصوت door sound من مكتبة الفيلم إلى أى مكان على مساحة العمل.

٣. انقر الإطار رقم ٣٠ بطبقة Organization Chart ثم قم بإضافة إطار رئيسى جديد. افتح لوحة الأصوات واختر الصوت URL وهذا هو الصوت المصاحب لزر Organization Chart.

٤. انقر الإطار رقم ٤٧ بطبقة Our Products ثم قم بإضافة إطار رئيسى جديد. اختر الصوت URL من لوحة الأصوات وهذا هو الصوت المصاحب للزر Our Products.

٥. انقر الإطار رقم ٥٥ بطبقة **Contact Us** ثم قم بإضافة إطار رئيسى جديد. اختر الصوت **URL** من لوحة الأصوات وهذا هو الصوت المصاحب للزر **Contact Us**.

٦. انقر الإطار رقم ٦٣ بطبقة **Close Button** ثم قم بإضافة إطار رئيسى جديد. اختر الصوت **URL** من لوحة الأصوات وهذا هو الصوت المصاحب للزر **Close**

٧. انقر الإطار رقم ٤٧ من طبقة **Sounds** ثم قم بإضافة إطار رئيسى جديد.

٨. تأكد من تنشيط الإطار الرئيسى الجديد ثم قم بإدراج الصوت **Always** من مكتبة الفيلم إلى أى مكان على مساحة العمل.

٩. افتح لوحة الأصوات **Sound Panel** ثم اختر **Start** من مربع السرد **Sync** ثم قم بإدخال رقم كبير لعدد مرات تكرار الصوت داخل مربع النص **Loop** وليكن ١٠٠٠ وذلك لأن هذا الصوت سيعمل كخلفية للتطبيق بالكامل.

إضافة الإجراءات إلى الصفحة

من المفيد دائماً تجميع إجراءات المشهد الواحد داخل طبقة واحدة باسم **Actions**. سنحتاج فى هذه الصفحة إلى إيقاف صوت حركة فتح الباب بمجرد البدء فى تشغيل صوت الخلفية كما سنحتاج إلى إيقاف الصفحة بمجرد الوصول إلى آخر إطار وإلا سيتم الذهاب إلى المشهد التالى داخل التطبيق. سنحتاج أيضاً إلى إخفاء شريط القوائم وتكبير الشاشة بمجرد بدء تشغيل التطبيق. لأداء ذلك، تابع معنا الخطوات الآتية:

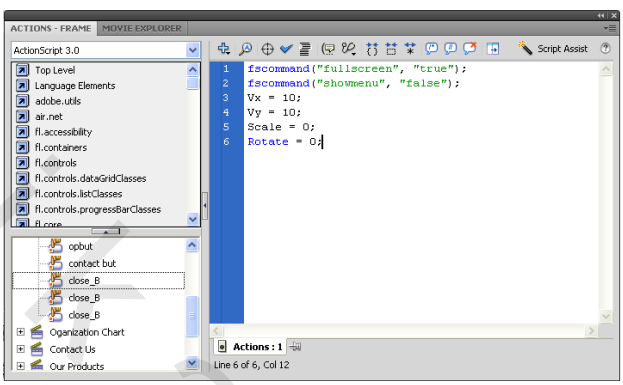
١. لإخفاء شريط القوائم وتكبير الشاشة، انقر الإطار رقم ١ داخل طبقة **Actions** بزر الفأرة الأيمن ثم اختر **Action** من القائمة المختصرة، تظهر نافذة إجراءات الإطار.

٢. قم بإدخال الكود التالى :

```
fscommand ("fullscreen", "true");
fscommand ("showmenu", "false");
Vx = 10;
Vy = 10;
```

```
Scale = 0;
Rotate = 0;
```

لتظهر نافذة الكود كما فى شكل ٢١-١١.



شكل ٢١-١١ نافذة الكود بعد كتابة الكود بداخلها

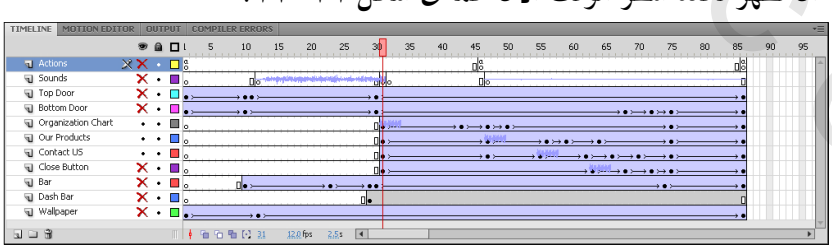
٣. لإيقاف صوت حركة الباب كى يبدأ صوت الخلفية مع صوت دخول الأزرار، انقر الإطار رقم ٤٥ من طبقة **Actions** وقم بإضافة إطار رئيسى ثم قم بإدخال الكود التالى داخل نافذة إجراءات الإطار:

```
stopAllSounds ();
```

٤. لإيقاف تنفيذ الصفحة وعدم الذهاب إلى الصفحة التالية، انقر الإطار ٨٦ من طبقة **Actions** ثم قم بإضافة إطار رئيسى جديد وقم بإدخال الكود التالى داخل نافذة إجراءات الإطار:

```
stopAllSounds ();
```

يجب أن تظهر نافذة سطر الوقت الآن كما فى شكل ٢١-١٢.



شكل ٢١-١٢ نافذة سطر الوقت الخاصة بالصفحة الرئيسية بعد الانتهاء من إعدادها.

لاختبار الصفحة بعد التعديلات الأخيرة، افتح قائمة **Control** من شريط القوائم ثم اختر **Test Scene** من القائمة المنسدلة.

obeikandl.com