



وزارة التربية

تقنية المعلومات

مفاهيم ويب متقدمة

للصف العاشر

الجزء الثاني



المرحلة الثانوية
الطبعة الثانية

10



إهداء خاص من
Y kuwait.net
منتديات ياكويت

..... اسم الطالب :

..... الفصل :

..... رقم الجهاز :



وزارة التربية

تقنية المعلومات

مفاهيم ويب متقدمة

للصف العاشر

الجزء الثاني

تأليف

أ. مريم مختار كايبي

أ. مكي فاخر الحياز

أ. أحمد محمد عيسى

أ. محمد السيد إبراهيم

أ. محمود عبدالمفدي أبو النجا

الطبعة الثانية

١٤٣٣ هـ

٢٠١١ - ٢٠١٢ م

حقوق التأليف و الطبع و النشر محفوظة لوزارة التربية. قطاع البحوث التربوية و المناهج
إدارة تطوير المناهج

10

الطبعة الأولى: ٢٠٠٨ / ٢٠٠٩ م
الطبعة الثانية: ٢٠١١ / ٢٠١٢ م

لجنة مواءمة المرحلة المتوسطة والثانوية

أ. نجية أحمد دشني

أ. محمد السيد إبراهيم	أ. محمد عبد الغني أحمد
أ. إيمان عبدالعزيز الفارسي	أ. محمد عبدالجواد الخليجي
أ. محمد جابر موسى	أ. حسام فتحي سليمان
أ. حنان علي غضنفرى	أ. أحمد السيد الحسيني

أ. منى محمد أحمد الكندري





صَاحِبُ السُّمُو الشَّيْخُ صَبَّاحُ أَحْمَدُ الْجَابِرُ الصَّبَّاحُ

أمير دولة الكويت



سَمَوُ الشَّيْخِ نَوَافِ بْنِ أَحْمَدَ بْنِ جَابِرِ بْنِ الصَّبَّاحِ

وَلِيِّ عَهْدِ دَوْلَةِ الْكُوَيْتِ



المحتوى

١١	المقدمة
١٣	الباب الأول، مفاهيم ويب متقدمة
١٥	الفصل الأول: إنشاء واجهة موقع ويب
٣٧	الفصل الثاني: مكون ويب Web Component
٥٣	الباب الثاني، بناء موقع ويب فلاشي
٥٥	الفصل الأول: إعداد العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي
٧١	الفصل الثاني: إعداد منطقة الشعار لموقع الويب الفلاشي
٨٩	الفصل الثالث: إعداد محتويات موقع الويب الفلاشي
١٠٧	الفصل الرابع: إعداد منطقة التنقل لموقع الويب الفلاشي
١٢١	المشاريع
١٢٥	كراس المتعلم
١٤٩	التقويم
١٧٩	المراجع





المقدمة

عزيزي المتعلم ،،،

تحتوي معظم المواقع على عشرات الصفحات الفرعية، فإن لم يكن موقع الويب منظم وله واجهة جميلة ومرابطة فإن تصفح هذا الموقع والتعرف على محتوياته صعب ومضيق للوقت، لذلك سوف نوضح في هذا الجزء كيفية بناء واجهة موقع ويب بشكل جميل ومنظم ومرابط.

كما سنغوص في أعماق صفحات الويب ونتعرف على العلاقة بين FrontPage ولغة صفحة الويب القياسية HTML، كما ستعرف على أهم مكونات الويب الموجودة في برنامج FrontPage وكيفية الاستفادة منها .

وسبب تزايد المواقع الفلاشية على الويب فقد استفدنا من إمكانية برنامج SwishMax4 في بناء موقع ويب فلاش بأسهل وأسرع وأجمل صورة مع دعم للغة العربية التي تفتقده الكثير من البرامج الفلاشية .

تمنين لك أيها المتعلم التوفيق وأن تكون المادة مقدمة بشكل يناسب حاجاتك ومتطلباتك في تصميم مواقع الويب أو مواقع الويب الفلاشية .

لجنة الموائمة ،،،





الباب الأول

مفاهيم ويب متقدمة

الفصل الأول

إنشاء واجهة موقع ويب

الفصل الثاني

مكون ويب

Web Component







الفصل الأول
إنشاء واجهة موقع ويب





درسنا فيما سبق كيفية إنشاء صفحات الويب وإضافة مكونات لها (من نصوص وصور وجداول...)، ولكن هذه الصفحات لا بد أن تجميعها واجهة تضمن ألا تكون كل صفحة من صفحات موقع الويب في إطار منفصل.

أولاً: واجهة الموقع:

هي تنظيم لصفحات موقع الويب بحيث يكون التنقل بين صفحات الموقع داخل نافذة الصفحة الرئيسية لموقع الويب -

مثال:

عند زيارة موقع وزارة التربية بدولة الكويت تظهر واجهة الموقع كما في الشكل التالي:



ونلاحظ أنها تنقسم إلى ثلاث مناطق نعرفها كما يلي:

[١] منطقة الشعار:

منطقة ثابتة يظهر فيها اسم الموقع وشعار الموقع.

[٢] منطقة التنقل:

منطقة ثابتة تتضمن أزرار التنقل لصفحات الويب الفرعية من الصفحة الرئيسية للموقع.

[٣] منطقة المحتوى:

منطقة متغيرة تظهر فيها محتويات الصفحات الفرعية من الصفحة الرئيسية.

في الموقع السابق عندما تضغط على زر «مكتبة الاختبارات» نجد أن منطقة الشعار ومنطقة التنقل لم تتغير

وتغيرت فقط منطقة المحتوى حيث تعرض محتوى صفحة «مكتبة الاختبارات» كما في الشكل التالي:



ومن خلال هذا المثال رأينا أننا نتنقل بين أجزاء الموقع بدون الخروج عن نافذة الموقع الأساسية.

ثانياً: إنشاء واجهة موقع ويب

هناك طرق عديدة يوفرها برنامج Microsoft FrontPage لإنشاء واجهة موقع ويب، اخترنا منها إنشاء واجهة موقع ويب إستناداً إلى جدول التخطيط والإطار المضمن وهي أكثر الطرق انتشاراً في بناء واجهة موقع ويب حالياً .

حيث إن:

[أ] جدول التخطيط:

هو جدول له حدود شفافة تنظم محتوى صفحة الويب .

[ب] الإطار المضمن:

هي منطقة داخل صفحة ويب تحتوي صفحة ويب أخرى .

سوف نقوم في هذا الفصل بإنشاء موقع ويب وإنشاء واجهه لها من خلال الخطوات التالية:

- ١- المرحلة الأولى: إنشاء موقع ويب وتجهيز صفحاته .
- ٢- المرحلة الثانية: تخطيط واجهة موقع الويب .
- ٣- المرحلة الثالثة: إعداد منطقة الشعار .
- ٤- المرحلة الرابعة: إعداد منطقة التنقل .
- ٥- المرحلة الخامسة: إعداد منطقة المحتوى .
- ٦- المرحلة السادسة: الربط بين منطقة التنقل ومنطقة المحتوى .

المرحلة الأولى: إنشاء موقع ويب وتجهيز صفحاته

لبناء واجهة موقع ويب استناداً إلى الإطار المضمن نستخدم قالب موقع ويب ذي صفحة واحدة (الخيار الافتراضي) كما في الخطوات التالية:

١. اضغط على السهم المجاور لأداة جديد (١) ثم اضغط موقع ويب (٢).



٢. اضغط زر استعراض لتحديد القرص الذي سوف يخزن عليه موقع الويب الجديد.



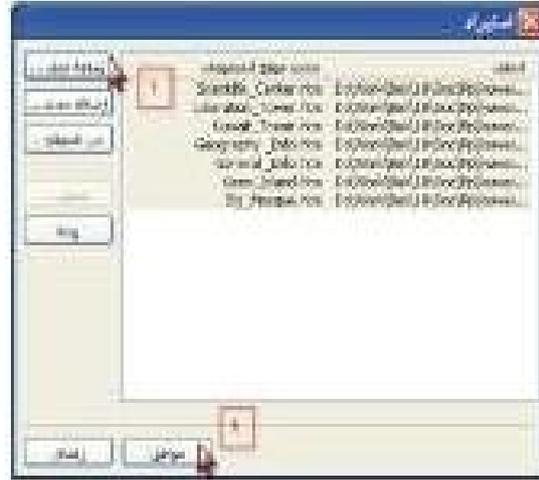
٣. اضغط على أداة إنشاء مجلد جديد (١) لإنشاء مجلد خاص باسم الموقع الجديد. يظهر صندوق حوار اسم مجلد جديد اكتب اسم مجلد الموقع (٢) ثم اضغط زر موافق (٣).



فيكون البرنامج موقع الويب الجديد داخل المجلد الذي أنشأته كالتالي:



يمكن إنشاء صفحات الموقع كما سبق دراسته أو استيراد صفحات سبق إنشاؤها من خلال أمر استيراد التابع لقائمة ملف، وحينما يظهر صندوق حوار «استيراد» اضغط زر الملف (١) وحدد صفحات الويب المراد استيرادها ثم اضغط على زر موافق (٢):



بالإضافة لصفحات الويب نستورد الصور المرتبطة بهذه الصفحات من خلال تفعيل

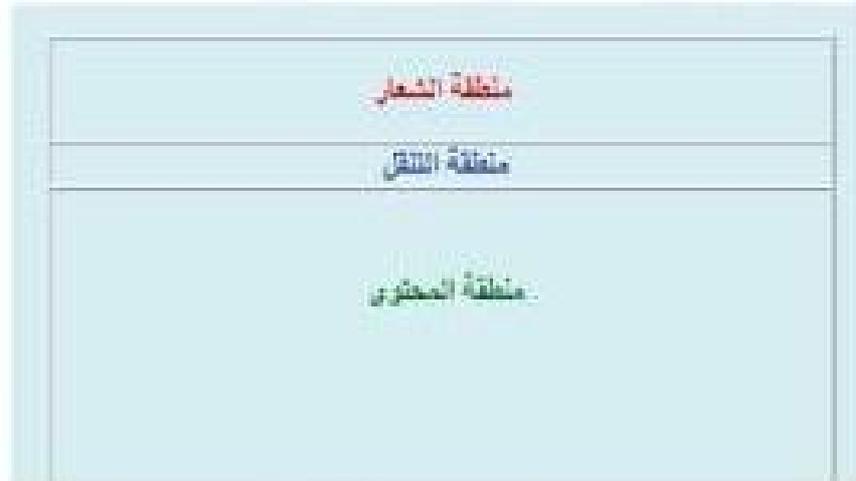
مجلد Images (١) ثم استيراد صور كما تم استيراد صفحات الويب:



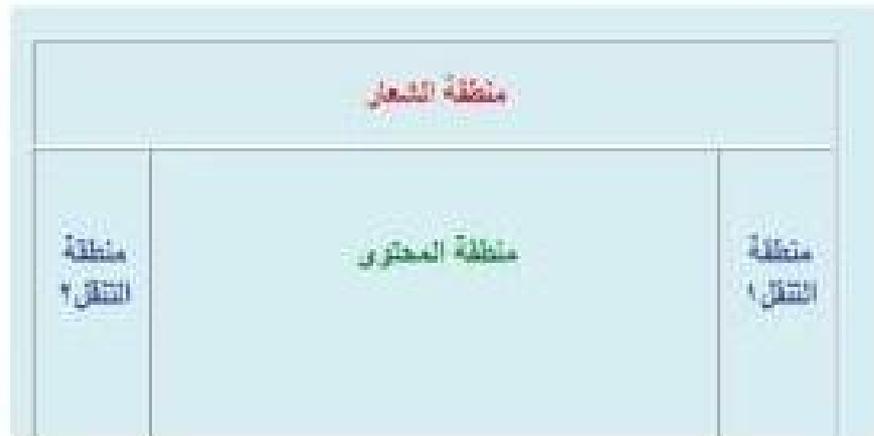
المرحلة الثانية: تخطيط الصفحة الرئيسية

تأخذ عناصر واجهة موقع الويب (منطقة الشعار - منطقة التنقل - منطقة المحتوى) أكثر من صورة تخطيط منها:

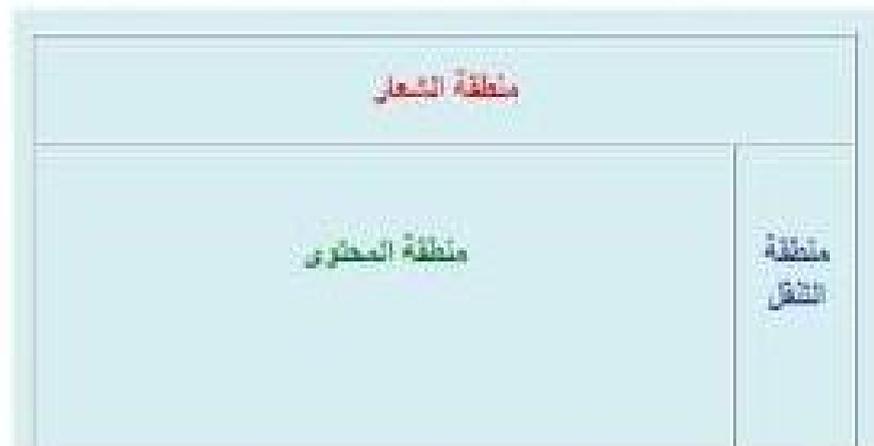
[أ] منطقة الشعار في الأعلى تليها منطقة التنقل تليها منطقة المحتوى:



[ب] منطقة التنقل في الأعلى ومنطقة التنقل على جزأين يميناً ويساراً ومنطقة المحتوى في الوسط:

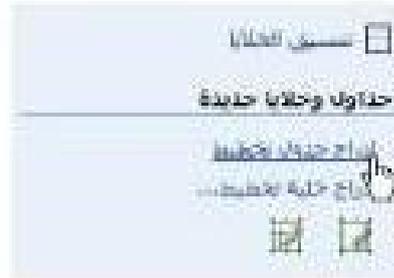


[ج] منطقة التنقل في الأعلى ومنطقة التنقل إلى اليمين ومنطقة المحتوى إلى اليسار:



سوف نشرح في الخطوات التالية كيفية إنشاء واجهة موقع ويب وفقاً للتخطيط [ج]:

١. افتح الصفحة الرئيسية واختر أمر «جداول وخلايا التخطيط» من قائمة «جدول».
٢. اختر «إدراج جدول تخطيط» من جزء المهام.



٢. تظهر خيارات خصائص جدول التخطيط، ولكي تتوافق أبعاد جدول التخطيط مع أصغر دقة عرض شاشة قم بما يلي بالترتيب:

- أ. سجل ٦٤٠ بكسل في خانة عرض جدول التخطيط.
- ب. سجل ٤٨٠ بكسل في خانة ارتفاع جدول التخطيط.
- ج. اختر توسيط جعل محاذاة جدول التخطيط في وسط الصفحة.
- د. فُعل خيار «قياس تلقائي لخلايا التخطيط مع جدول التخطيط».
- هـ. اختر التخطيط المشار إليه بالسهم والمسّمى بـ «ركن ورأس وتوحة يسرى ونص أساسي».



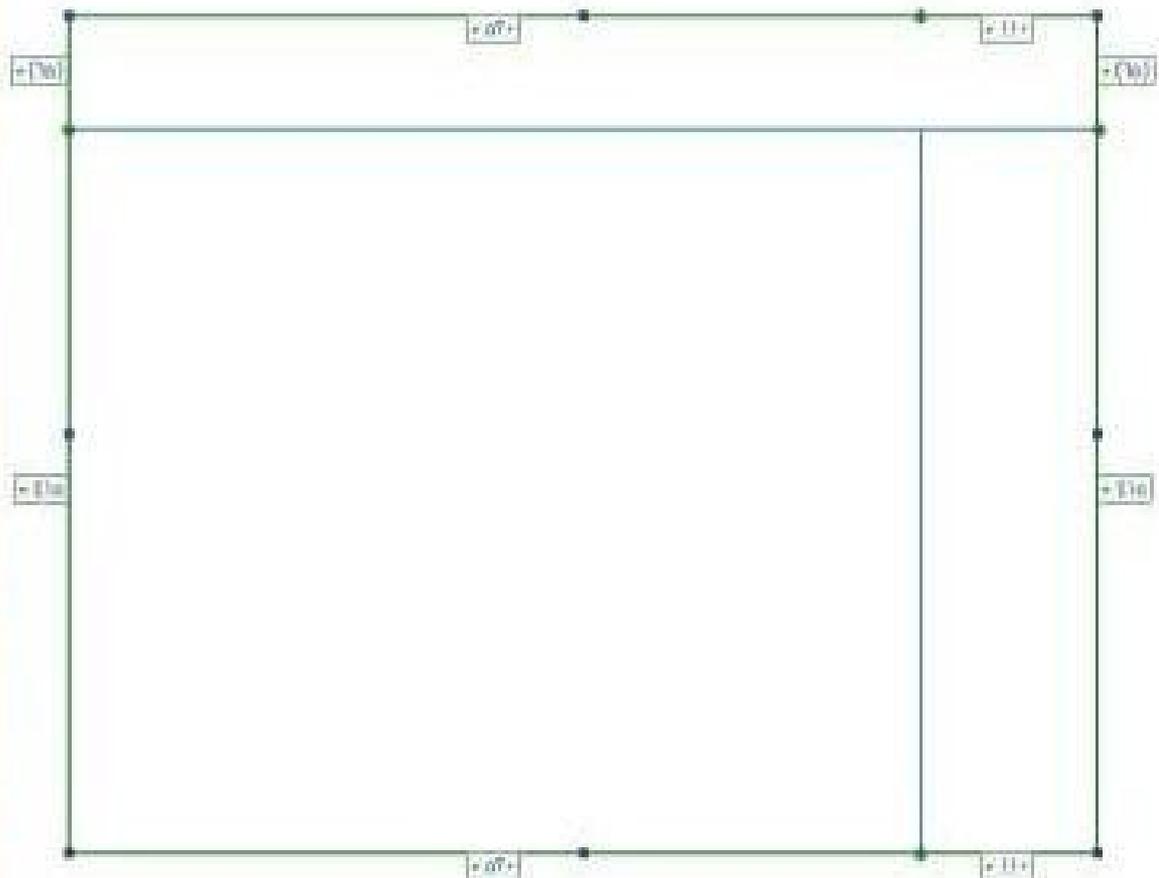
ملاحظة:

البكسل هو وحدة قياسي دقة الشاشة.

- ٣- لتكوين منطقة الشعار، ظلل الخليتين في الصف الأول للتخطيط ثم اضغط على الزر الأيمن (١) ثم اختر «دمج الخلايا» (٢) من القائمة المختصرة.



حتى يتضح التخطيط الجديد اضغط بالفأرة على أحد حدود التخطيط ليظهر بالصورة التالية:



ملاحظة:

المنافذ في أطراف ومنتصف حدود جدول التخطيط تسهل عند سحبها تغيير حجم المناطق المكونة لجدول التخطيط.

المرحلة الثالثة: إعداد منطقة الشعار

تعد منطقة الشعار من أهم مناطق واجهة الموقع لأنها تميز الموقع عن باقي مواقع الويب، وكلما كانت جميلة كلما أثارت إعجاب الزائر الموقع.

يوفر Microsoft FrontPage طرقاً كثيرة لبناء منطقة الشعار. منها:

[أ] إضافة شعار الصفحة.

[ب] تنسيق خلية الشعار.

[أ] إضافة شعار الصفحة

قبل إضافة شعار الصفحة من قائمة إدراج لابد أن تطبق سمة على الصفحة الرئيسية، أو على جميع صفحات موقع الويب؛ كي يصبح أمر «شعار الصفحة» فعالاً.

حيث إن تعريف السمة:

هي مجموعة متجانسة من التنسيقات (خطوط - خلفيات - أزرار ...) يتم تطبيقها على صفحة من الموقع أو على جميع صفحات الموقع.

ولتطبيق سمة على جميع صفحات موقع ويب:

١ - اختر قائمة «تنسيق» ثم أمر «سمة».



يظهر جزء المهام وداخله السمات التي يوفرها البرنامج.

٢ - اضغط على شريط التمرير لترى جميع السمات المتاحة.



٣- اضغط على السهم الأيسر للسمة التي ترغب في اختيارها، ثم اختر «تطبيق كسمة افتراضية».



بعد تطبيق السمة ستجد أمر «شعار الصفحة» فعالاً في قائمة «إدراج».

حيث إن تعريف شعار الصفحة:

إطار مستطيل خلفه صورة جميلة يظهر بداخله عنوان الصفحة.

ولإضافة شعار الصفحة تتبع الخطوات التالية:

١- ضع المؤشر في المنطقة العلوية من جدول التخطيط ثم من قائمة «إدراج» اختر أمر «شعار الصفحة».

٢. عندما يظهر صندوق حوار «خصائص شعار الصفحة» اكتب عنوان الصفحة في مربع النص ثم اضغط على موافق.



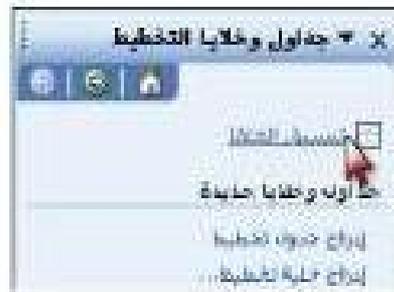
تحصل على الشعار كما في الصورة التالية:



[ب] تنسيق خلية الشعار:

تسمح لك هذه الطريقة بتحديد ألوان ومحتويات منطقة الشعار بنفسك كما يتضح من الخطوات التالية:

١. ضع المؤشر داخل منطقة الشعار، اختر «جداول وخلايا التخطيط» من قائمة جدول ثم اضغط على «تنسيق الخلايا» في جزء المهام.



٢. اضغط لخصائص خلية التخطيط كما يلي:

- عرض خلية الشعار = ٦٤٠ بكسل .
- ارتفاع خلية الشعار = ٦٥ بكسل .
- المسافة بين خلية الشعار والخلايا الأخرى من الجدول = ٠ بكسل .
- محاذاة محتويات خلية الشعار = وسط .
- لون خلفية خلية الشعار = أزرق مائي .
- عرض حدود خلية الشعار = ١ .
- لون حدود خلية الشعار = أزرق داكن .
- تطبيق الحدود على جميع جوانب الخلية كمنشار إليها بالسهم .



٣- لإضافة زوايا جميلة لمنطقة الشعار، اضغط على «زوايا الخلية وظلالها».

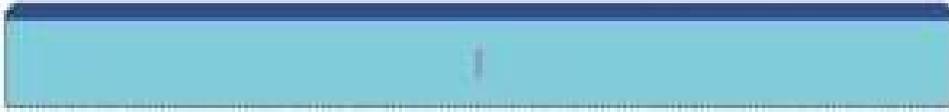


ثم اضغط خصائص الزوايا كما يلي:

- استخدام الصورة الافتراضية للزوايا .
- عرض وارتفاع الزاوية = ١٠ بكسل .
- لون الزوايا = الأزرق .
- لون حدود الزوايا = الأزرق .
- تفعيل الزاوية اليمين والزاوية اليسار في اتجاه الأعلى .



فتصبح منطقة الشعار بهذا الشكل :



تستطيع :

- كتابة نص عادي كعنوان للموقع كما في الشكل التالي :



- كتابة عنوان WordArt كعنوان للموقع كما في الشكل التالي :



- إدراج صور تيمناً ويساراً العنوان كما في الشكل التالي :



المرحلة الرابعة: إعداد منطقة التنقل

يوفر Microsoft FrontPage أكثر من طريقة لبناء أزرار منطقة التنقل أهمها الطرقي التالية:

[1] الأزرار التبادلية .

[2] تأثيرات DHTML .

[1] الأزرار التبادلية

تعرف الأزرار التبادلية على أنها:

أشكال جمالية تحتوي عناوين ترتبط تشعبياً بصفحات ويب أخرى.

ولتأاز الأزرار التبادلية بت:

- توفر مكتبة كثيرة منها لها أشكال مختلفة وألوان مختلفة .
- التحويم أي شكل الزر يتغير عند مرور مؤشر الفأرة عليه أو الضغط عليه .
- إمكانية تغيير تسيق الزر أو نصه حسب رغبة المستخدم .

وفيما يلي خطوات إنشاء وتنسيق زر تبادلي:

- ١ - ضع مؤشر الكتابة داخل منطقة التنقل ثم اختر «زر تبادلي» من قائمة «إدراج»
- ٢ - يظهر صندوق حوار «زر تبادلي» تحرك على شريط الانزلاق (١) ثم اختر الشكل المناسب (٢)، ثم اكتب نص الزر التبادلي (٣).



- ٣ - تغيير تنسيق خط الزر من خلال اختيار بطاقة «الخط» (١) ثم غير:
 - خط الخط إلى «غامق» (٢) .
 - لون الخط الأصلي (وهو اللون الذي يظهر في البداية) إلى اللون «الأزرق» (٣) .
 - لون الخط عند التحويم (أي عند مرور مؤشر الفأرة فوقه) إلى اللون «الأحمر» (٤) .
 - لون الخط عند الضغط إلى اللون الرمادي (٥) .





٤ - حدد خيارات التنسيق البديل الذي يظهر عند حدوث التأثير كما يلي:

- حجم الخط = ١٤ (١).

- نمط الخط = غامق مائل (٢).

- لون الخط = أحمر (٣).



٥ - ظل العنوان الأول ثم اضغط على أداة نسخ التنسيق  لنسخ التأثير السابق لباقي العناوين.

المرحلة الخامسة: إعداد منطقة المحتوى

(أ) إضافة إطار مضمن داخل منطقة المحتوى:

- ١ - ضع المؤشر داخل منطقة المحتوى من جدول التخطيط .
- ٢ - من قائمة «إدراج» اختر أمر «إطار مضمن» .



فيظهر الإطار المضمن داخل منطقة المحتوى .

(ب) ضبط خصائص الإطار المضمن:

لكي يملأ الإطار المضمن منطقة المحتوى و تختفي حدوده حتى لا يبدو مختلفاً عن جدول تخطيط الصفحة الرئيسية نقوم بالخطوات التالية:

- ١- اضغط داخل المنطقة الرمادية للإطار المضمن بالزر الأيمن (١)،
- ثم اختر «خصائص الإطار المضمن» (٢) .



٢- يظهر صندوق حوار «خصائص الإطار المضمن» فضبطه بالترتيب كما يلي:

- اسم الإطار المضمن = Body .
- عرض الإطار المضمن = ١٠٠ (نسبة مئوية) حتى يملأ عرض الخلية بالكامل .
- ارتفاع الإطار المضمن = ١٠٠ (نسبة مئوية) حتى يملأ ارتفاع الخلية بالكامل .

- المسافة بين محتوى الإطار وحدوده الأفقية (هامش العرض) = ϵ بكسل.
- المسافة بين محتوى الإطار وحدوده الرأسية (هامش الارتفاع) = ϵ بكسل.
- محاذاة محتويات الإطار المضمن = يمين.
- عدم إظهار حدود للإطار المضمن.
- إظهار أشرطة التمرير عند الحاجة مع زيادة محتويات الإطار المضمن.



ملاحظة:

يجب تسمية الإطار المضمن باسم لاتيني مثل (Body) ليسهل الربط به.

(ج) تحديد محتوى الإطار المضمن:

عند إدراج إطار مضمن جديد يظهر بداخله زران كما في الشكل التالي:



حيث أن:

- ١- الزر الأول «صفحة جديدة» يساعد على:
 - بناء صفحة ويب جديدة تظهر داخل الإطار المضمن وتحتاج لحفظها كأبي صفحة ويب جديدة تنشؤها .
- ٢- الزر الثاني «تعيين الصفحة الأولية ...» يساعد على:
 - ظهور محتويات صفحة سبق إنشائها داخل الإطار المضمن، وبمجرد الضغط عليه يظهر صندوق حوار إدراج إرتباط شعبي « قم بما يلي:
 - حرك شريط التمرير لاستعراض صفحات الموقع الحالي (١) .
 - اختر الصفحة المطلوبة (٢) .
 - اضغط زر موافق (٣) .



المرحلة السادسة: ربط منطقة التنقل بمنطقة المحتوى

- ١- بعد تظليل عنوان الزر الأول، اضغط الزر الأيمن (١) ثم اختر الارتباط شعبي (٢) .

:: موقع وطني الكويت ::

الكويت دولة بحرية مسطحة تقع في الجزء الشمالي من شبه الجزيرة العربية ويكتفي على طرفها الشمالي الغربي الخليج العربي بين خط عرض ٢٨.٥٥ و ٢٩.٠٥ درجة شمال خط طول ٤٦.٢٠ و ٤٨.٢٠ درجة شرق خط طولين ويحدها من الشرق الخليج العربي والجنوب الغربي المنطقة العربية السعودية ومن الشمال والغرب وهي يحكم مرفؤها بحر ملحة طينها شمال شرق الجزيرة العربية ، مما ية تجارية عالمية ولها طوية نسبا . (اعتمادا منسك الأوزم

٤ دولة الكويت حوالي (7000) ميلا مربعا أي ما يعادل (١٩٨ ١٩٨) كيلو مقرا سافة بين القصر لليلة على الحدود الشمالية والجنوبية على الحدود الجنوبية . وبين الحدود الشرقية والغربية على امتداد خط عرض ٢٩ درجة حوالي ٤ كما يبلغ الطول الإجمالي لحدود دولة الكويت حوالي (١٨٥٧) كيلو مقرا منها ١٢٠٠ كيلومترا بحرية على الخليج شرقا ، و (١٥٠) كيلومترا حدودا مشتركة مع المملكة العربية السعودية في الجنوب والغرب ، و (١٠٠) كيلومترا مع الجمهورية العراقية في الشمال والغرب.

٢. عندما يظهر صندوق حوار «إخراج ارتباط تشعبي»، اختر الصفحة المراد الارتباط بها (١). ثم اضغط على زر «الإطار الهدف» (٢).



٣. اختر اسم الإطار المضمن (Body).



٤. احفظ الإضافات للصفحة الرئيسية بالضغط على أداة حفظ .



الفصل الثاني

مكون ويب

Web Component





قبل ظهور برنامج Microsoft FrontPage أو البرامج المشابهة له، كانت كتابة صفحات الويب تعتمد فقط على تعليمات HTML، وابتصرت كتابة صفحات الويب على المتخصصين الذين يحفظون هذه التعليمات في هذا الوقت .

أولاً : تعريف لغة HTML

هي لغة قياسية لبناء صفحات الويب، تعرف عليها جميع أنظمة الحاسوب في العالم، تعتمد على مجموعة علامات Tags تؤثر في النصوص البسيطة فتعرضها بالصورة التي نراها على مواقع الويب.

ملاحظة:

HTML هي اختصار عبارة Hyper Text Markup Language حيث:

- * Hyper Text تعني نصاً تشعبياً ينقل المستخدم إلى صفحات أو ملفات أخرى .
- * Markup Language تعني لغة العلامات التي تؤثر على النص فتغير من مظهره .

مثال لصفحة بسيطة بلغة HTML:



ثانياً : علاقة Microsoft FrontPage بلغة HTML

مع إنشائك لصفحة ويب جديدة باستخدام Microsoft FrontPage يقوم البرنامج بالنيابة عنك بكتابة علامات HTML التي تكون صفحة الويب <BODY> ، <HEAD> ، <HTML> ... ، وحينما تكتب أي عبارة وتسفها تكتب بالنيابة عنك علامات HTML التنسيق المناسبة ... وهكذا .

وبهذه الطريقة تنشئ صفحة الويب بالشكل الذي تعودت عليه في برامج معالج النصوص Microsoft Word ويحول برنامج Microsoft FrontPage ما أنشأت تلقائياً لعلامات HTML المقابلة .

كيف يقوم FrontPage بكتابة علامات HTML بالنيابة عن المستخدم ؟

من خلال طريقة عرض الصفحة «القسام»، توضح الخطوات التالية في مثال بسيط كيف يقوم FrontPage بكتابة علامات HTML بالنيابة عن المستخدم:

١- شغل برنامج Microsoft FrontPage ثم اضغط على سهم أداة «جديد» (1) ثم اختر أمر «صفحة» (2).



٢- تظهر صفحة فارغة في عرض التصميم، غير طريقة عرض الصفحة إلى «القسام» التي تجمع بين طريقة العرض «تصميم» وطريقة عرض «تعليمات برمجية».



سوف نجد أن برنامج Microsoft FrontPage قد كتب بالنيابة عن المستخدم العلامات الأساسية لبناء صفحة ويب:

- أ - علامة بداية ونهاية الصفحة <html> .. </html>
- ب - علامة بداية ونهاية رأس الصفحة <head> .. </head> وداخل هذه العلامة وضع:
 - * علامة عنوان الصفحة <title> .. </title>
 - * علامة خصائص الصفحة المخفية <meta> .
- ج - علامة بداية ونهاية جسم الصفحة <body> .. </body> ولا يوجد داخلها أي شيء لأننا لم نكتب شيئاً حتى الآن .



تظهر البيانات داخل منطقة التعليقات البرمجية على هيئة أرقام بدل الحروف والكلمات ولعلاج ذلك اضغط بالزر الأيمن داخل أي مكان في المنطقة السفلية الخاصة بعرض التصميم (1)، ثم اختر خصائص الصفحة (2).



يظهر صندوق خصائص الصفحة، اختر بطاقة اللغة (1) ثم:

- اجعل لغة الصفحة = العربية (الكويت) (2).

- واجعل ترميز HTML = العربية (3)، ثم اضغط زر «موافق».



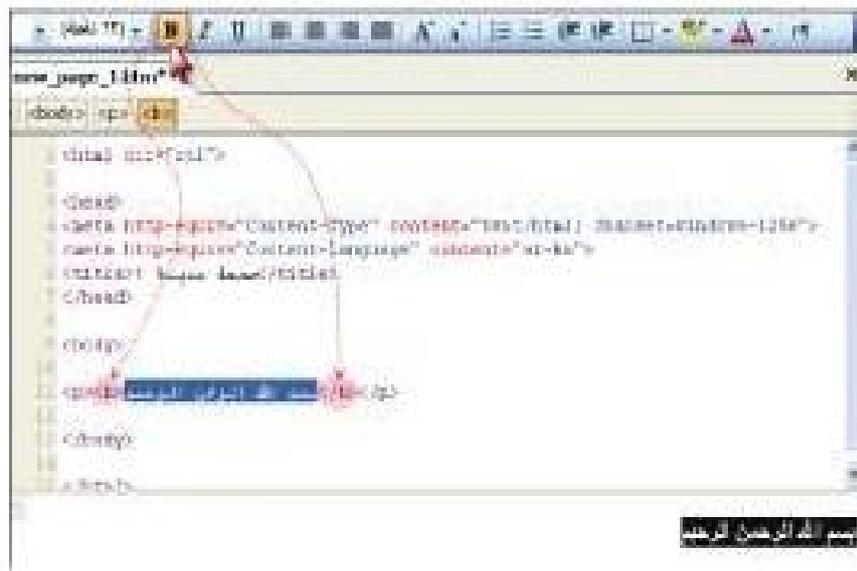
تبدل الأرقام إلى نص عربي مفهوم داخل علامة <title> .. </title>

```
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" >
<head>
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html" charset="windows-1256" />
<title>أرقام</title>
</head>
<body>
</body>
</html>
```

٣ - اكتب عبارة باسم الله الرحمن الرحيم، ثم ظلها، ثم اضغط أداة «خامق» تجد:

Microsoft FrontPage تلقائياً وضع علامة HTML المقابلة وهي <h> .. </h> حول عبارة اسم

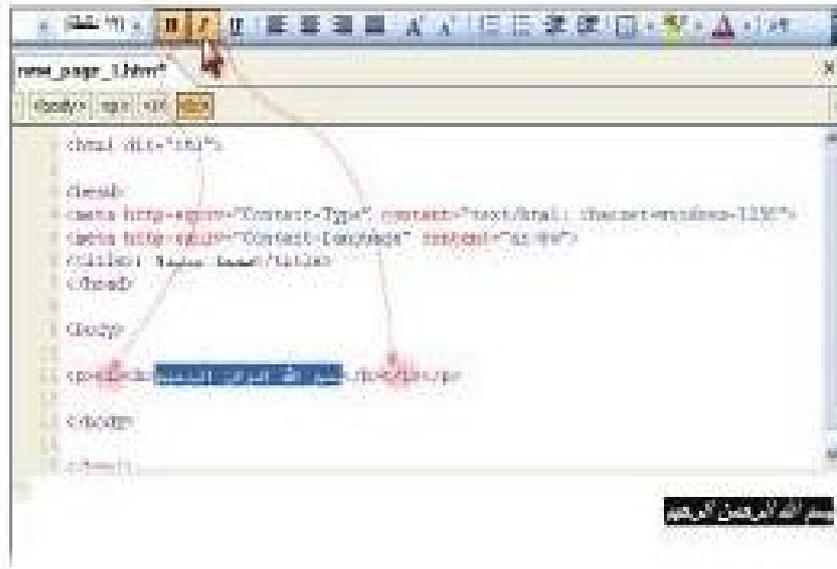
الله الرحمن الرحيم.



٤ - اضغط على أداة «مائل» تجد:

Microsoft FrontPage تلقائياً وضع علامة HTML المقابلة وهي <i> .. </i> حول عبارة اسم

الله الرحمن الرحيم.



وهكذا حينما تقوم بأي تنسيق آخر أو تضيف صورة أو تضيف جدول أو قائمة عددية أو قائمة تفرعية ... إلخ.

ثالثاً: تعريف مكون ويب Web Component

هي وسيلة سهلة لإضافة مزايا إضافية من خلال خيارات معالج مكون ويب، ثم يقوم برنامج FrontPage بكتابة العلامات المكونة لهذه المزايا بالنيابة عن المستخدم .

لتشغيل معالج إدراج مكون ويب Web Component تقوم بالخطوات التالية:

1. من قائمة إدراج، اختر أمر (Web Component) (٢).



٢ - يظهر معالج إدراج مكون ويب Web Component ، فاختر المكون الذي تريد .



ملاحظة:

هناك مكونات ويب لا تعمل إلا إذا تم نشر الموقع مثل (عداد دخول الزوار، البحث على ويب ... إلخ).

رابعاً: إضافة مكون ويب

(١) مكون الشاشة الاسمية

يعرف بأنه رسالة نصية متحركة، يمكن التحكم في طريقة حركتها، وتنسيقها . كما يتضح من الخطوات التالية:

- ١ - افتح موقع Kuwait ثم صفحة «معلومات عامة» .
- ٢ - ضع مؤشر الكتابة في بداية الصفحة، ومن قائمة «إدراج» اختر أمر (Web Component) .
- ٣ - اختر «تأثيرات حيوية» (١) ثم «شاشة اسمية» (٢) ثم موافق .



٤ - عندما يظهر صندوق حوار الشاشة اسمية اكتب في منطقة النص الرسالة النصية ،ثم اضغط موافق .



ملاحظة:

- في المثال السابق طبقنا الخيارات الافتراضية لمتدوق حوار الشاشة الاسمية ولكن يمكن تغيير:
- * اتجاه انتهاء الحركة من خلال: خيار اتجاه .
 - * سرعة الحركة من خلال: خيار مقدار .
 - * سرعة إعادة الحركة من خلال: خيار التأخير .
 - * شكل الحركة من خلال: خيار سلوك حيث .مرور: تعني يختفي ثم يبدأ من جديد .
 - . انزلاق: تعني يصل إلى النهاية ويلف .
 - . تبديل: تعني يصل إلى النهاية ويعكس اتجاهه .
 - * عدد مرات تكرار الحركة من خلال: خيار التكرار .
 - * لون خلفية منطقة الحركة من خلال: خيار لون الخلفية .

(ب) مكون معرض الصور

يعرف بأنه ترتيب الصور الفوتوغرافية على هيئة مصغرات وعند اختيار المصغر تظهر الصورة كاملة .

ولإنشاء معرض الصور نقوم بالخطوات التالية:

- ١ - افتح موقع Kuwait ، ثم كون صفحة جديدة .
- ٢ - استدع معالج إدراج مكون ويب، ثم من نوع المكون اختر «معرض الصور الفوتوغرافية» (١)، ثم حدد خيار معرض الصور الفوتوغرافية (٢) .



- ٣ - عندما يظهر صندوق حوار «خصائص معرض الصور» اضغط على زر إضافة (١)، ثم «صور من ملفات...» (٢).



٤ - حدد الصور المراد إضافتها إلى معرض الصور الفوتوغرافية.



(ج) مكون عنصر تحكم ActiveX

يعرف بأنه أجزاء فعالة من برامج مثبتة على جهاز زائر الموقع يتم إضافتها إلى صفحة الويب، مثل مشغل الوسائط المتعددة Windows Media Player، الرزنامة Calendar Control... إلخ.

ملاحظة:

بعض عناصر التحكم ActiveX تكون موجودة في أي جهاز، لأنها تأتي مع نظام التشغيل التوافق مثل الرزنامة Calendar Control، وبعضها لا تعمل إلا إذا كان برنامجها الأساسي مثبت على جهاز زائر الموقع مثل مشغل الوسائط المتعددة Windows Media Player.

من خلال المثال التالي نوضح كيفية إضافة عنصر تحكم ActiveX مشغل الوسائط المتعددة Windows Media Player وربطه بأحد ملفات الفيديو.

١ - استمدع معالج إدراج مكون ويب، ثم من نوع المكون اختر العنصر تحكم متقدمة، ثم (عنصر تحكم ActiveX).



٢ - حيث إن قائمة عناصر التحكم لا تحتوي على مشغل الوسائط المتعددة Windows Media Player ، اضغط على زر "تخصيص" لإضافته إلى القائمة .



- ٣- عندما يظهر صندوق حوار (لتخصيص قائمة عناصر التحكم ActiveX) حرك شريط التمرير إلى أسفل (١) حتى تصل إلى Windows Media Player وضع أمامه علامة (✓) (٢) ثم اضغط زر «موافق» (٣).



يُضاف العنصر إلى قائمة عناصر التحكم السابقة في خطوة ٢، حددته في القائمة ثم اضغط موافق،

يظهر عنصر تحكم ActiveX مشغل الوسائط المتعددة Windows Media Player داخل الصفحة كما في الشكل التالي، ولتخصيص فيلم يشغله اضغط بزر الفأرة الأيمن عليه (١) ثم اختر (خصائص عنصر التحكم ActiveX) (٢).



- ٤- اضغط على زر «استعراض» لتحديد اسم وموقع ملف الفيلم.



ملاحظة:

يقوم العديد من الشركات والمبرمجين على تطوير مكونات ويب إضافية بهدف التجارة أو التسهيل على المستخدمين، فبدلاً من كتابة النصوص البرمجية الطويلة يقدمون لك مكونات ويب يسهل التعامل معها.

تستطيع الوصول إلى المكونات بالبحث عبر شبكة الويب عن طريق:

. FrontPage Web Component .

. FrontPage Plug-Ins .

وبعد تثبيت تلك المكونات على الجهاز قلن تجد قائمة مكونات ويب إضافية فارغة كما هو الحال الآن.



أو تجدها على شكل أمر داخل قائمة إخراج مباشرة.

و من أشهر مكونات الويب الإضافية Search Engine Builder Pro الذي يساعد على عمل محرك بحث خاص بموقعك، Sothink DHTML Menu Builder الذي يساعد على عمل قوائم متسلسلة داخل صفحات المواقع .

الباب الثاني

بناء موقع ويب فلاشي

الفصل الأول

إعداد العرض الرئيسي

لموقع الويب الفلاشي

الفصل الثاني

إعداد منطقة الشعار

لموقع الويب الفلاشي

الفصل الثالث

إعداد محتويات موقع

الويب الفلاشي

الفصل الرابع

إعداد منطقة التنقل لموقع

الويب الفلاشي





الفصل الأول

إعداد العرض الرئيسي
لموقع الويب الفلاشي





الحركة تضي على مواقع الويب Web Sites الحياة وترغب المستخدم في زيارة تلك المواقع، ويتشتر استخدام العروض الفلاشية Flash Movies في مواقع الويب للأسباب التالية:

- ١ . تأثيرات حركية إبداعية على النصوص والأشكال والصور والفيديو والصوت .
- ٢ . صغر المساحة التخزينية بالمقارنة مع برامج أخرى مثل Microsoft PowerPoint .
- ٣ . إمكانية إضافة عرض فلاشي داخل صفحة ويب .
- ٤ . إمكانية بناء موقع ويب فلاشي .

يعد برنامج SwishMax4 من أفضل البرامج الذي تعد العروض الفلاشية Flash Movies للأسباب التالية:

- ١ . يدعم اللغة العربية على خلاف الكثير من البرامج الأخرى المتجة للعروض الفلاشية لا تدعم النص العربي وتحتاج إلى برنامج وسيط لإضافة النصوص العربية .
- ٢ . يحتوي مكتبة كبيرة من التأثيرات الحركية الجاهزة .
- ٣ . يحتوي مكتبة من الأشكال وأدوات الرسم .
- ٤ . يحتوي مكتبة من الألوان والتدرجات اللونية .

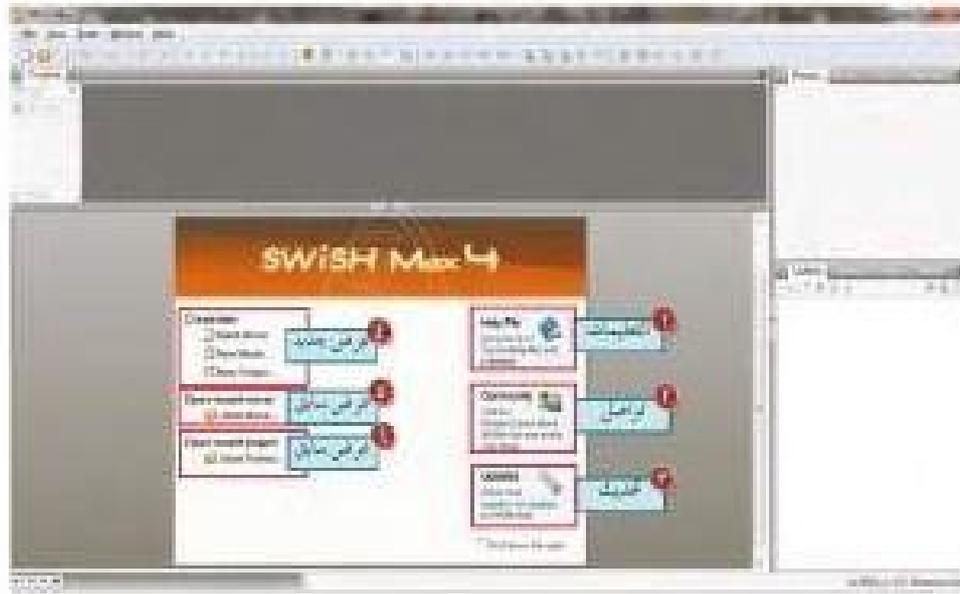
يتيح برنامج SwishMax4 بناء عرض فلاشي داخل صفحة ويب، كما يتيح بناء موقع ويب فلاشي، وسوف ندرس في هذا الباب مفهوم بناء موقع ويب فلاشي وهو الخيار الأشمل، حيث إن كل منطقة من مناطق واجهة الموقع تصلح كعرضي فلاشي داخل صفحة ويب، بالإضافة أننا سنتعلم كثير من مهارات برنامج SwishMax4 أثناء بناء موقع الويب الفلاشي .

سوف تمر عملية بناء موقع ويب فلاشي بالمراحل التالية:

- ١ . إعداد العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي .
- ٢ . إعداد منطقة الشعار .
- ٣ . إعداد المحتويات .
- ٤ . إعداد منطقة التنقل .

أولاً: إنشاء عرض رئيسي للموقع الويب الفلاشي

١. شغل برنامج SwishMax4، فتظهر الصفحة الاستهلاكية للبرنامج كما في الشكل التالي:



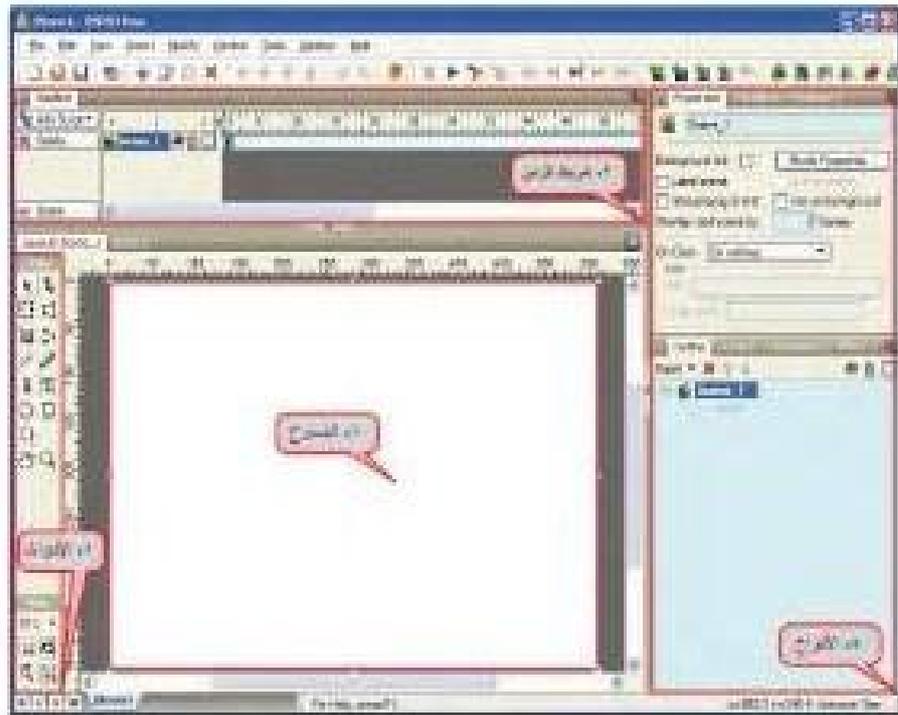
الجدول التالي يوضح المناطق التي تكون الصفحة الاستهلاكية:

م	المطقة	الوظيفة
١	التعليمات	شرح لوظائف SwishMax4 بالإضافة أمثلة مشروحة Tutorials.
٢	تواصل	تعليم مستخدم SwishMax4 بتدري البرنامج لتبادل المعلومات والأفكار.
٣	تحديث	تسهيل تحميل Download آخر تعديلات وتحسينات SwishMax4.
٤	عرض جديد	(أ) إنشاء عرض جديد فارغ Blank Movie. (ب) إنشاء عرض جديد من خلال قالب New from Template. (ج) إنشاء مشروع جديد من القوالب المتاحة (sites-Galleries-Banner).
٥	عرض سابق	فتح عرض سابق من خلال: (أ) أسماء العروض السابقة. (ب) صندوق حوار فتح Open ...
٦	مشروع سابق	فتح عرض سابق من خلال: (أ) أسماء المشاريع السابقة. (ب) صندوق حوار فتح Open ...

ملاحظة:

لإلغاء ظهور الصفحة الاستهلاكية مع بداية تشغيل SwishMax4 نفعل الخيار Dont Show This again بوضع علامة ✓

٢. اضغط على خيار عرض جديد فارغ New Movie بالصفحة الاستهلاكية، فتظهر النافذة الرئيسية للبرنامج كما في الشكل التالي:



وتقسم منطقة عمل SwishMax4 إلى :

الوظيفة	المنطقة	٤
هي المنطقة التي ستظهر للمستخدم عند تشغيل العرض ، تحتوي أدوات رسم الكائنات والكتابة والتحكم .	المسرح Stage الأدوات Tools	١ ٢
تتحكم من خلاله في بدأ وانتهاء تأثيرات الحركة .	شريط الزمن TimeLine	٣
توفر مزيداً من الخيارات للمستخدم بالنسبة للعرض أو كائنات الموجودة داخل العرض .	الألواح Panels	٤

ملاحظة:

يمكن إخفاء أو إظهار الألواح وشريط الزمن من قائمة (Windows)، حيث تعني علامة () أن اللوح ظاهر وباختياره من القائمة يختفي وباختياره مرة أخرى يظهر .

Window	Hot
<input checked="" type="checkbox"/> Timeline	Ctrl+Alt+F1
<input checked="" type="checkbox"/> Outline	Alt+F3
<input checked="" type="checkbox"/> Script	F8
<input checked="" type="checkbox"/> Properties	Ctrl+F3
Parameters	Ctrl+Shift+F3
<input checked="" type="checkbox"/> Transform	Alt+F8
<input checked="" type="checkbox"/> Redo	Ctrl+F9
Test	Ctrl+Ctrl

حتى تكون عملية بناء موقع الويب الفلاشي دقيقة ومنظمة يجب ضبط العناصر التالية في العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي:

- ١ . إنشاء عرض جديد .
- ٢ . ضبط خصائص مسرح العرض الجديد:
 - (أ) أبعاد المسرح (العرض والارتفاع) .
 - (ب) لون خلفية المسرح .

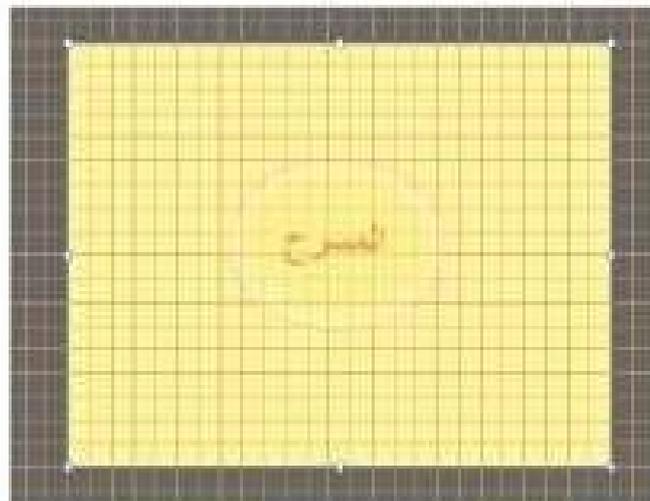


ملاحظة:

في برامج العروض الفلاشية يقسم العرض Movie إلى مشاهد Scenes ويقسم كل مشهد إلى لقطات تسمى إطار Frame وهي أصغر وحدة زمنية.

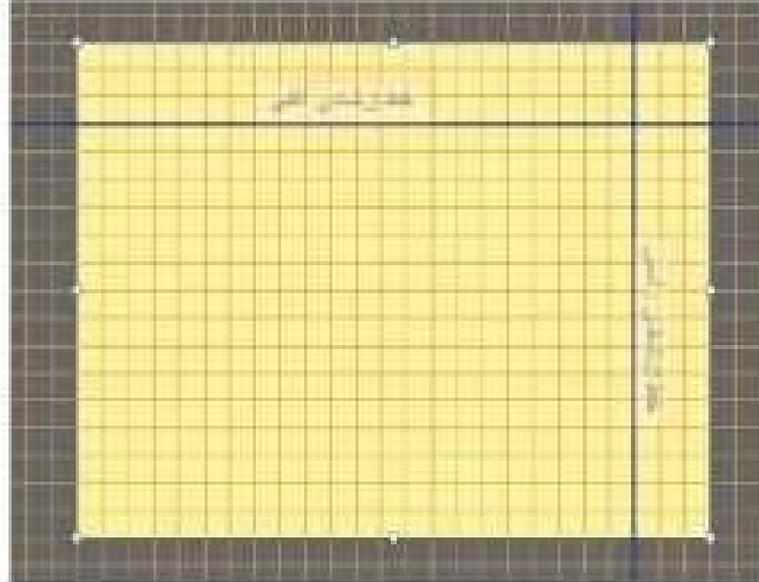
٣ . إنشاء شبكة إرشادية Grids:

تعرف بأنها خطوط وحدية تكرر أفقياً حسب قيمة محددة ورأسياً حسب قيمة محددة لترسم شبكة تسهل تنظيم كائنات مسرح العرض .



٤ - إنشاء خطوط إرشادية Guides :

تعرف بأنها خطوط وهمية تقسم المسرح لمناطق أفقية ورأسية لتسهيل تنظيم كائنات مسرح العرض ،



٥ - حفظ العرض :

يعني تخزين العرض بالصورة المصدرية التي يمكن تعديله من خلال برنامج SwishMax4 وفي هذه الحالة يأخذ الملف الامتداد SWI .

٦ - تصدير العرض :

يعني تحويل العرض للملف النهائي لا تحتاج إلى وجود SwishMax4 ومن أشهر هذه الأنواع :

(أ) ملف فلاشي يأخذ الامتداد SWF :

SWF اختصار للعبارة Shockwave Flash File والذي يعمل من خلال عارض الملفات

الفلاشية Flash player وأيضاً معظم مستعرضات صفحات الويب .

(ب) صفحة ويب HTML : تجعل العرض صفحة ويب كاملة .

ثانياً: ضبط خصائص مسرح العرض الرئيسي

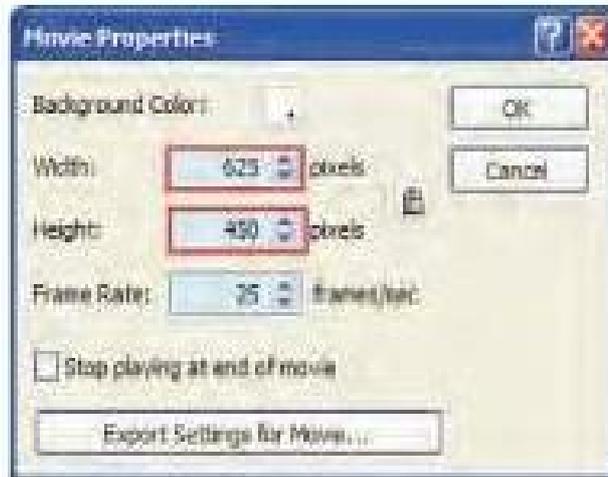
(أ) ضبط أبعاد العرض:

من جعل أبعاد العرض: 625 بكسل عرضاً، و 450 بكسل ارتفاعاً وهي أصغر بقليل من أقل دقة عرض شاشة حاسوب، حتى تضمن ظهور الموقع بشكل كامل على أي شاشة حاسوب مهما صغر دقة عرضها، وفيما يلي الخطوات:

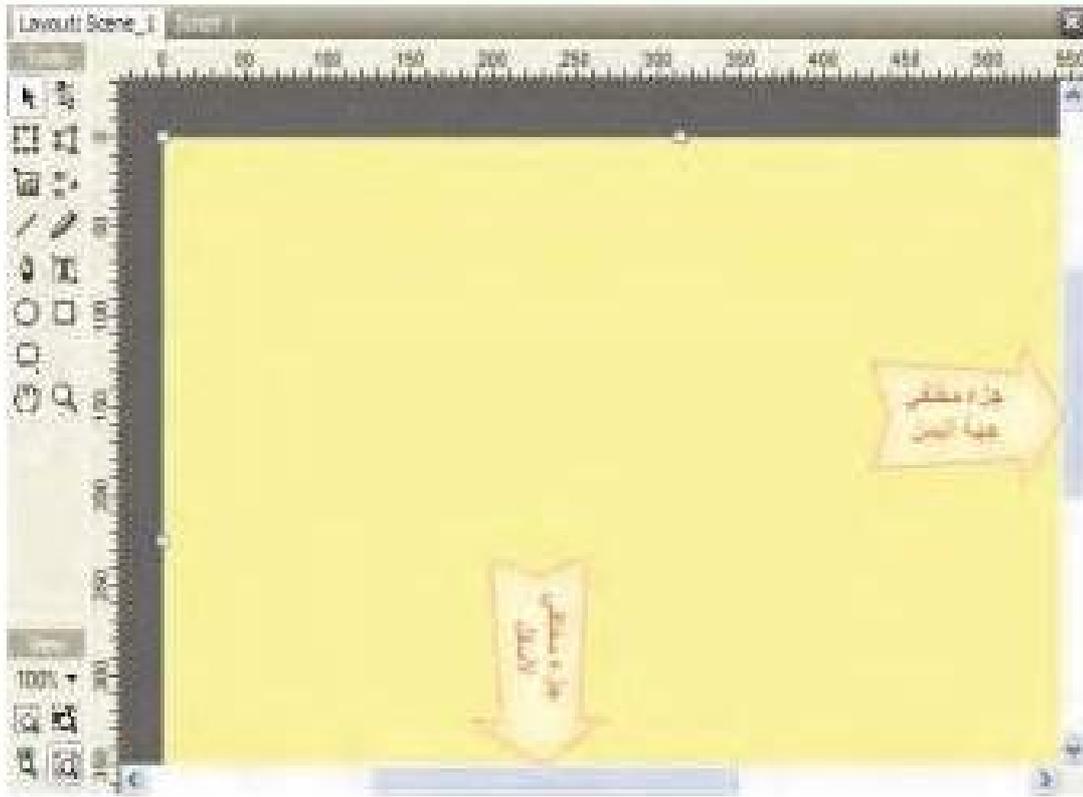
١. من قائمة (تعديل Modify) اختر الأمر (خصائص العرض Movie Properties).



٢. عند ظهور صندوق حوار (خصائص العرض Movie Properties)، سجل في خانة (العرض Width) القيمة 625 وفي خانة (الارتفاع Height) القيمة 450.



بعد تغيير أبعاد العرض يتخفى جزء من المسرح داخل نافذة العرض .



٣- لتصغير نسبة عرض المسرح ليتناسب مع نافذة العرض اضغط على أداة (Fit Stage in windows) ملائمة المسرح مع النافذة () أسفل الأدوات والشكل التالي يوضح وظائف أدوات التحكم بالعرض.



(ب) تغيير لون خلفية العرض الرئيسي :

لتغيير اللون الخلفي لمسرح العرض الرئيسي من اللون الأبيض إلى اللون (البيج) أظهر صندوق حوار (خصائص العرض Movie Properties):

١- اضغط السهم الصغير بجوار اللون في خانة (لون الخلفية Background Color) (١)، ثم اختر اللون (البيج) (٢) .



ملاحظة:

يمكن الاستفادة من أداة انتقاء اللون  في اختيار درجة لونية موجودة في أحد الكائنات الموجودة على المسرح لتكون لون خلفية العرض من خلال الخطوات التالية:
 - اختر أداة انتقاء اللون فيتحول مؤشر الفأرة لشكل قطارة.
 - حرك المؤشر إلى مكان الدرجة اللونية المطلوبة.
 - اضغط ضغطاً واحداً بزر الفأرة الأيسر.

ثالثاً: إنشاء شبكة إرشادية Grids للعرض الرئيسي

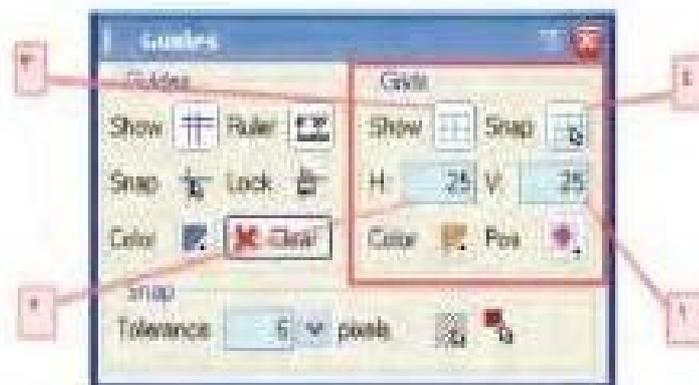
لتفعيل هذه الشبكة وضبطها نقوم بالخطوات التالية:

- 1- من قائمة (نافذة Windows) نختار أمر (الخطوط الإرشادية Guides) .



- 2- تظهر نافذة (الخطوط الإرشادية Guides)، وهي مقسمة لمنطقة لخيارات الشبكة الإرشادية Grids و منطقة لخيارات الخطوط الإرشادية Guides ولضبط الشبكة الإرشادية قم بالتالي:

- سجل وحدة القياس العمودية = ٢٥ (١).
- سجل وحدة القياس الأفقية = ٢٥ (٢).
- قفل خيار إظهار الشبكة Show (٣).
- قفل خيار انجذاب الكائنات إلى خطوط الشبكة عند سحبها بالفأرة Snap (٤).



رابعاً: إنشاء خطوط إرشادية Guides للمعرض الرئيسي

قبل إضافة الخطوط الإرشادية يجب التأكد من أن الخيارات التالية فعالة في نافذة (الخطوط الإرشادية :Guides):

- إظهار الخطوط الإرشادية (١).
- التجاذب الكائنات عند سحبها بالفأرة إلى الخطوط الإرشادية (٢).

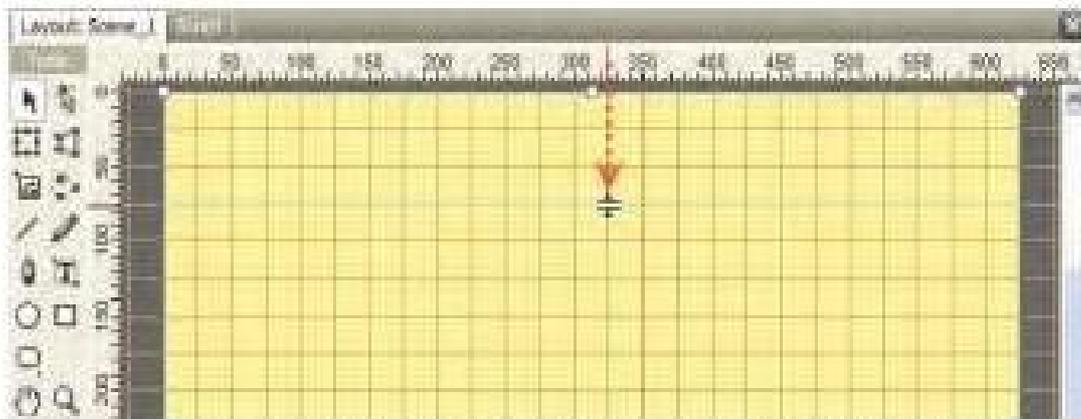


ملاحظة:

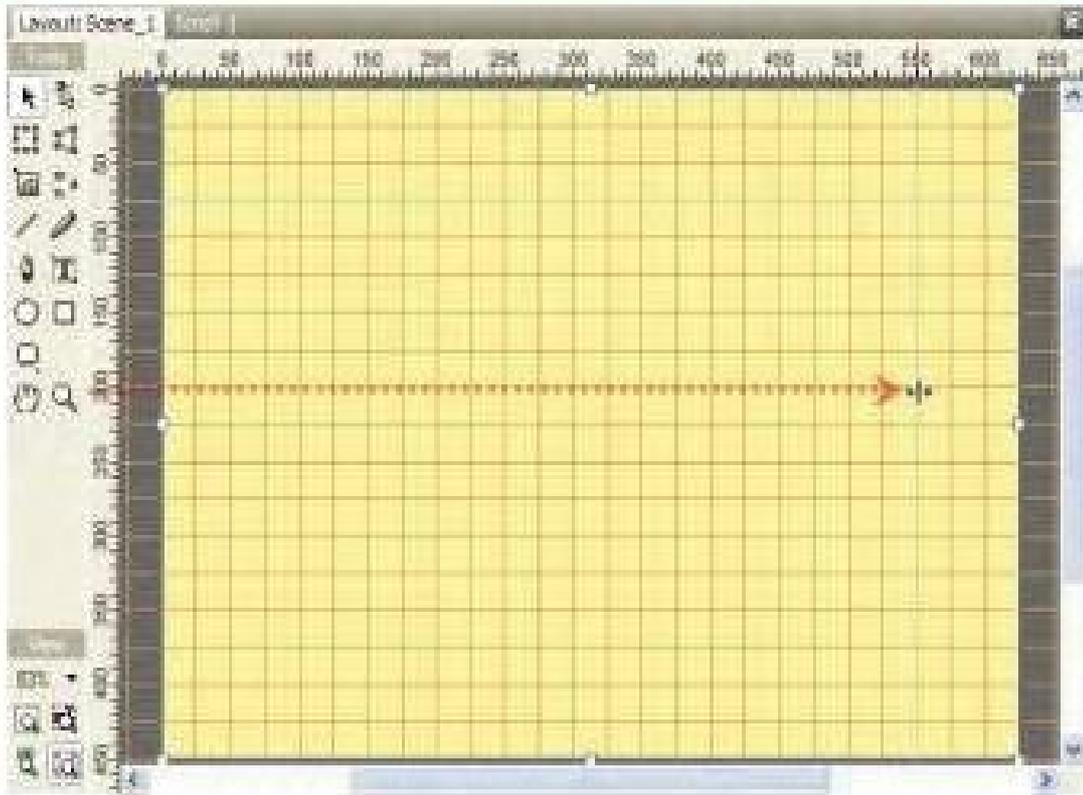
- اللون الافتراضي للشبكة الإرشادية «البنّي الفاتح» يمكن تغييره من خلال خيار Color في منطقة Grids.
- اللون الافتراضي للخطوط الإرشادية «الأزرق» يمكن تغييره من خلال خيار Color في منطقة Guides.

لإضافة خطوط إرشادية Guides لمنطقة الشعار ومنطقة التنقل نقوم بما يلي:

١. وضع المؤشر فوق المسطرة الأفقية ثم اسحبه إلى أسفل بمقدار ثلاث وحدات أي ٣٥٠ بكسل وبذلك يتكون خط إرشادي لمنطقة الشعار .



٢. وضع المؤشر فوق المسطرة الرأسية ثم اسحبه إلى اليمين لما قبل نهاية المسرح بمقدار ثلاث وحدات ٥٥٠ بكسل وبذلك يتكون خط إرشادي لمنطقة التنقل .



خامساً: حفظ العرض الرئيسي

يمكن حفظ العرض لأول مرة من إحدى الخيارات التالية:

- الضغط على أداة حفظ  .
- اختيار أمر Save As من قائمة ملف .

بعدها يظهر صندوق حوار الحفظ المعتاد ويسمى العرض باسم اقتراضي Movie1 وتوابعه SWF.

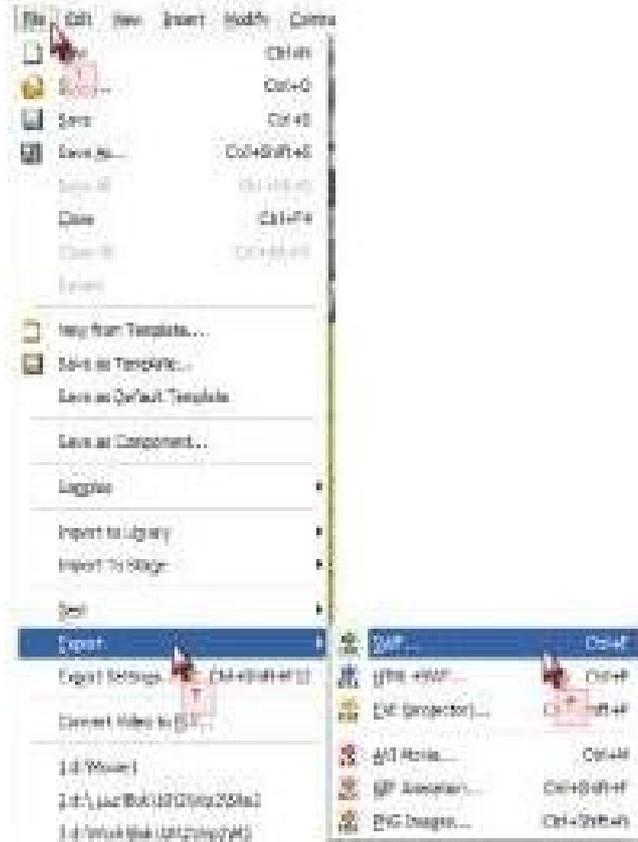


حدد مكان حفظ العرض ثم سجل اسماً للعرض ثم اضغط على زر الحفظ Save .

سادساً: تصدير العرض

(أ) تصدير كملف فلاشي :

- اختر قائمة ملف (File)
- اختر أمر تصدير (Export 2)
- النوع (SWF3)



يظهر صندوق مشابه تماماً لصندوق الحفظ ولكن النوع يتغير إلى SWF



حدد مكان تصدير الملف الفلاشي ، ثم سجل اسم الملف الفلاشي ، ثم اضغط على زر الحفظ Save .

(ب) تصدير العرض للويب

بحيث تصبح صفحة ويب كاملة:

- اختر قائمة ملف (File 1) .
- اختر أمر تصدير (Export 2) .
- النوع (3) (SWF HTML +) .

يظهر صندوق مشابه تماماً لصندوق الحفظ ولكن النوع يتغير إلى HTML :



حدد مكان تصدير صفحة الويب ، ثم سجل اسم صفحة الويب ، ثم اضغط على زر الحفظ Save .



الفصل الثاني

إعداد منطقة الشعار
لموقع الويب الفلاشي





تعتبر منطقة الشعار أهم مناطق واجهة موقع الويب، حيث تميز الموقع عن باقي المواقع، ويستحب أن تكون منظمة وجذابة وتيرة بالمؤثرات حركية وتعبر عن هوية الموقع .

سنجعل منطقة شعار لموقع الويب الفلاشي تتكون من:

١ - خلفية لمنطقة الشعار على شكل مستطيل ذي حواف مستديرة وتدرج لوني.



حيث التدرج اللوني يعرف بأنه:

تعبئة شكل بمجموعة ألوان بشكل متدرج من لون إلى لون .

الشكل التالي يوضح الألوان (برتقالي ، أخضر ، برتقالي) التي كونت التدرج اللوني لخلفية منطقة الشعار:



٢ - شعار رسومي للموقع .



حيث الشعار الرسومي يعرف بأنه:

شكل يعبر عن رؤية ومحتوى الموقع .

ملاحظة:

يوفر SwishMax4 أداة لرسم الأشكال غير المنتظمة (الحرية) وأدوات رسم للأشكال المنتظمة كما يتضح

في الشكل التالي:



ملاحظة:

- ترسم أداة القلم الرصاص شكل خطوط متعرجة عن طريق السحب بالفأرة.
- ترسم أداة القلم شكل خطوط مستقيمة أو منحنية عن طريق الضغط والسحب بالفأرة.

٣. عنوان للموقع .

موقع وطني الكويت

٤. مؤثرات حركية لكل من:

(أ) شعار الموقع الرسومي.

(ب) عنوان الموقع .

حيث المؤثر الحركي يعرف بأنه:

تغير متدرج في شكل الكائن أو موضع الكائن أو الاثنان معاً خلال فترة زمنية .

الصور التالية توضح التغير في عنوان الموقع بعد إضافة تأثير حركي عليه، حيث يظهر كلمات السعنوان

بالتدرج مع تكبير الحجم في نفس الوقت:

الكويت

وطني الكويت

موقع وطني الكويت

وهي ما يلي خطوات بناء مكونات منطقة الشعار:

أولاً : رسم خلفية منطقة الشعار

سُرسِم مستطيلاً ذا حواف مستديرة وتدرج لوني (برتقالي - أبيض - برتقالي) من خلال المراحل التالية:

(أ) رسم المستطيل

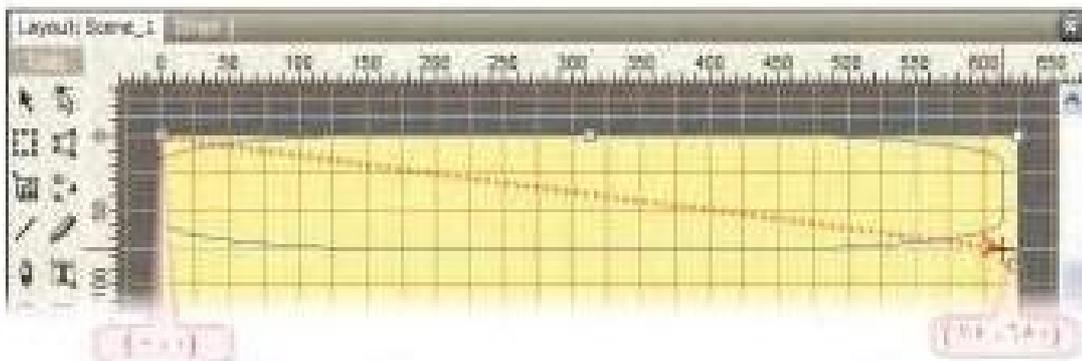
١- من أدوات الرسم اختر أداة (الأشكال التلقائية AutoShap)، ثم اختر أداة (المستطيل ذو الحواف الدائرية Rounded Rect) .



ملاحظة:

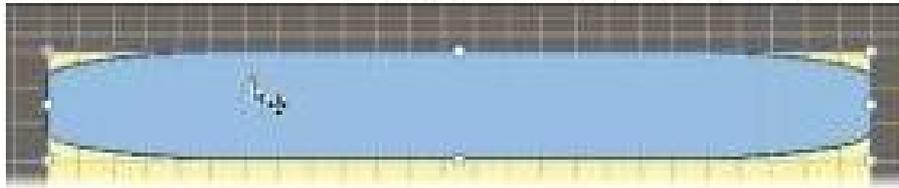
تحتوي أداة (الأشكال التلقائية AutoShap) على أدوات لأشكال مختلفة، يتغير رمز الأداة حسب رمز آخر شكل فرعي تم استخدامه، أي عند استخدام شكل القلب مثلاً فإن رمز أداة (الأشكال التلقائية AutoShap) يصبح قلباً.

٢- اسحب من الموقع (٠، ٠) إلى الموقع (٧٥٠، ٦٥٠) كما يلي:



(ب) التحكم في استدارة حافة المستطيل .

١ . اختر أداة التحديد  واضغط على نقطة التحكم الخضراء .



ملاحظة:

نقطة التحكم الخضراء للأشكال ذات الحواف الدائرية تمثل مركز دائرة الحافة، وعند تغير موضعها تتغير درجة انحناء الحافة .

٢ . اسحب نقطة التحكم الخضراء إلى الموضع (٢٥:٢٥) .



(ج) إنشاء التدرج اللوني

١ . في لوح (خصائص Properties) حدد خيار (تدرج Gradient) من قائمة أنواع تعبئة الأشكال



كما توفر قائمة (أنواع تعبئة الأشكال) ما يلي:

الوظيفة	النوع	م
بدون تعبئة (أي الشكل فارغ من الداخل)	None	١
تعبئة بلون واحد .	Solid	٢
تعبئة بأكثر من لون متداخلة بتدرج .	Gradient	٣
تعبئة بصورة يختارها المستخدم .	Image	٤

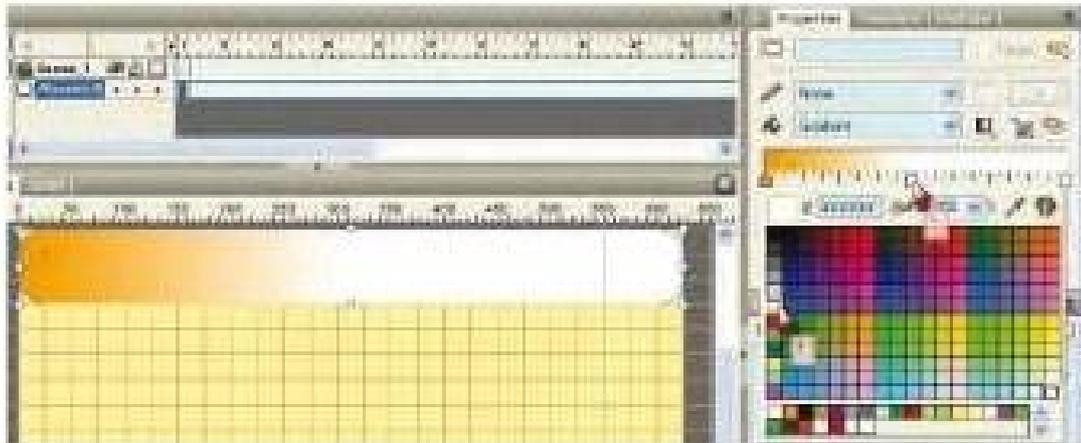
ملاحظة:

يجب أن يكون المستطيل السابق ذكره هو الشكل القمعال حتى يتأثر بتغيرات التعبئة .

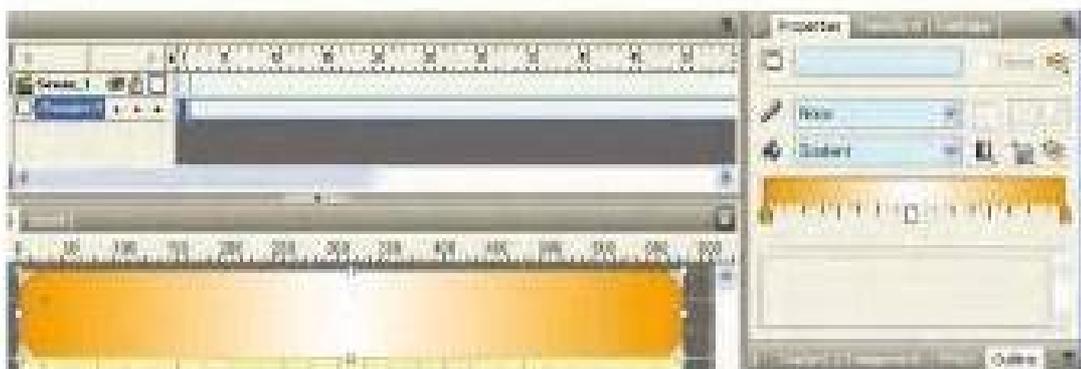
٢- الضغط على محدد اللون الأول (١) في تدرج التعبئة فتظهر مربعات الألوان، فاختر اللون البرتقالي (٢)



٣- الضغط في منتصف منطرة التدرج (١) لإضافة محدد لون جديد، ثم اختر اللون الأبيض (٢) .



٤- غير لون محدد ألوان التدرج الأخير للون البرتقالي كما سبق حتى تحصل على الشكل التالي:



ملاحظة:

- * تستطيع إضافة ألوان جديدة للتدرج اللوني وذلك بالضغط على مكان فارغ من مسطرة التدرج واختيار اللون وحد أقصى ثمانية محددات لونية.
- * لإزالة محدد لوني من مسطرة التدرج اللوني اضغط على المحدد بزر الفأرة الأيمن ثم أمر Delete Point من القائمة المختصرة للمحدد.
- * يمكن تحريك مكان المحدد اللوني على المسطرة بالسحب والإفلات بالفأرة .

(د) تغيير شكل الخط المحيط بالمستطيل

اضغط سهم قائمة (أشكال الخطوط Line Style) (1) ثم اختر الشكل الأخير (٢).

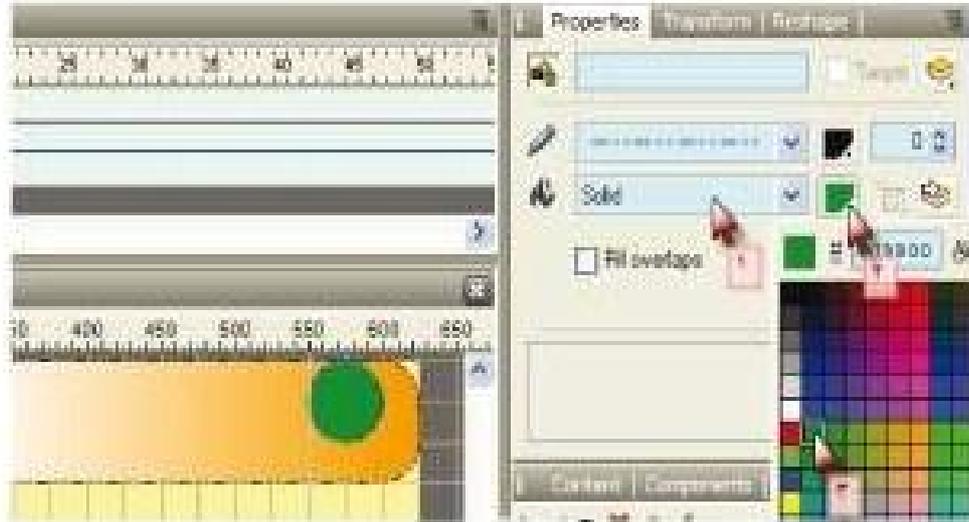


ثانياً : رسم شعار رسومي للموقع

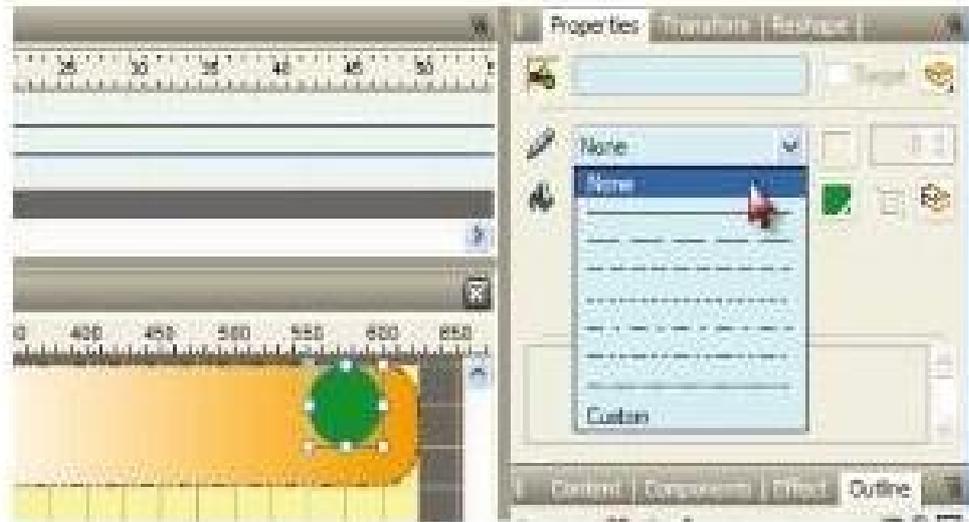
- ١ . اضغط على أداة رسم الدائرة  من شريط الأدوات .
- ٢ . اسحب من النقطة (٠ ، ٥٥٠) إلى النقطة (٥٠ ، ٦٠٠) .



- 3- من قائمة نوع التعبئة اختر (تعبئة بلون واحد Solid) (1).
- ثم اضغط على سهم لونه التعبئة (2).
- ثم اختر اللون الأخضر (3).



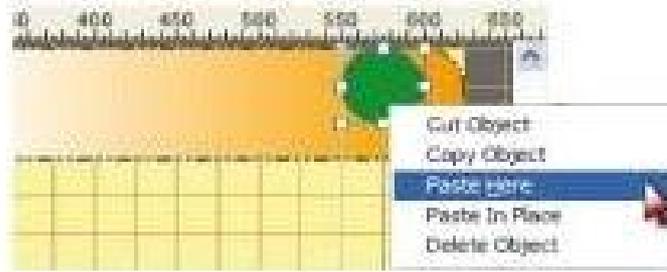
- 4- لإزالة الخط المحيط بالدائرة من خلال اختيار خيار None من قائمة أشكال الخطوط .



- 5- انسخ الدائرة من خلال الضغط عليها بالزر الأيمن للفأرة واختر (نسخ كائن Copy Object)



ثم اختر (ألصق هنا Paste Here)

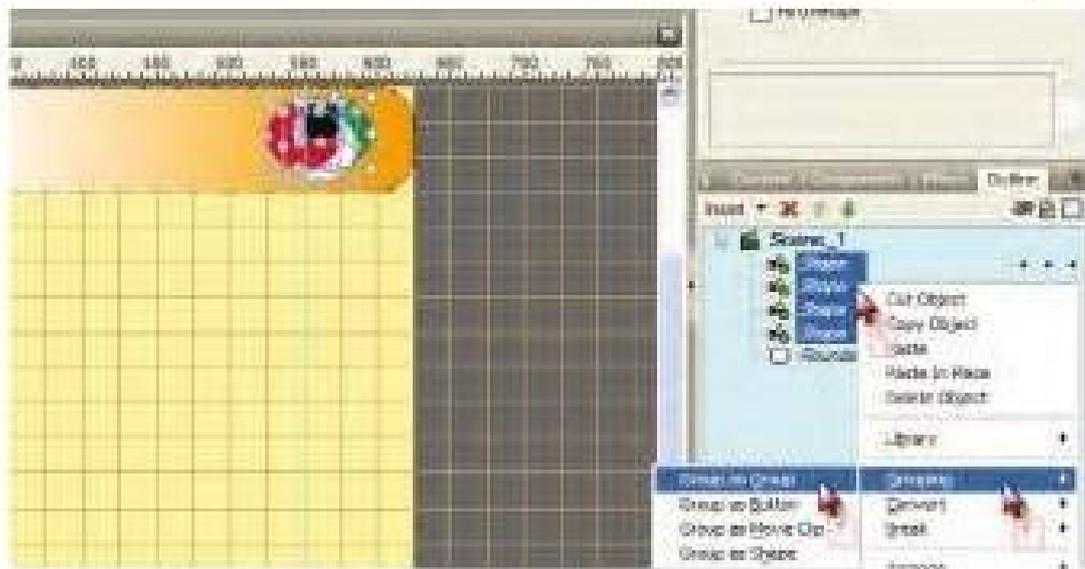


٦. كرر نسخ الدوائر ولصقها مع تغيير ألوانها وأحجامها حتى تفصل شكل شعار الموقع التالي:



٧. لتجميع الشعار:

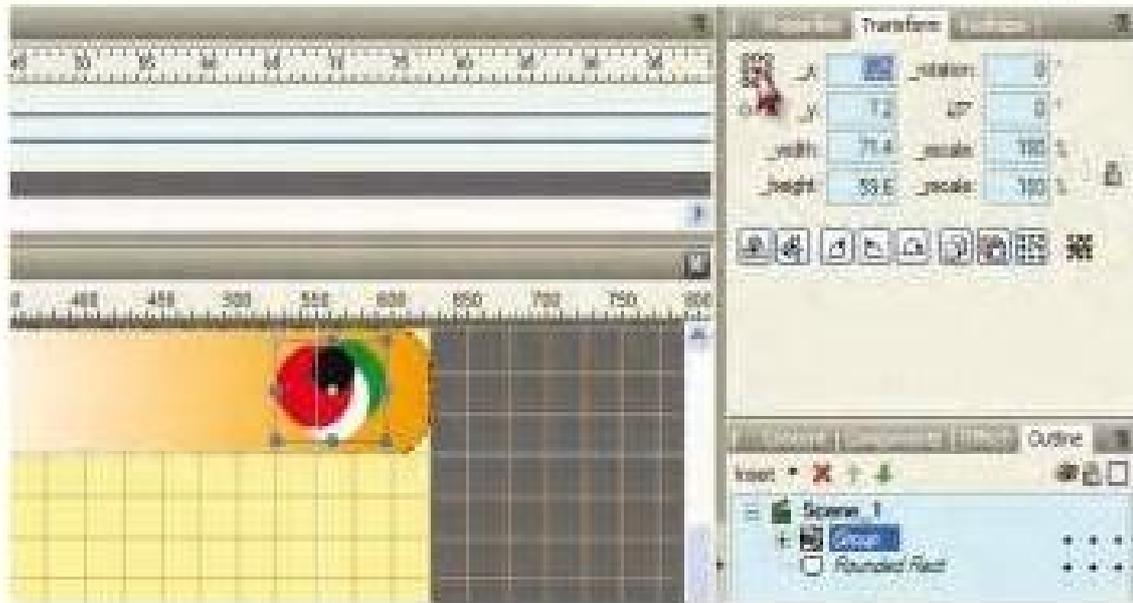
- ١. هي بطاقة (مخطط Outline) اسحب بالفأرة على الأشكال Shapes حتى تظلمها.
- ٢. ثم اضغط بالزر الفأرة الأيمن (١)،
- ٣. ثم اختر (التجميع Grouping) (٢)،
- ٤. ثم اختر (التجميع كمجموعة Group as Group) (٣).



ملاحظة:

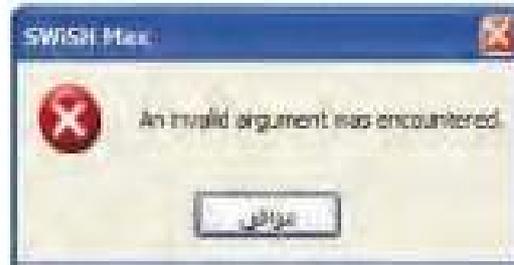
عند تجميع الأشكال يتعامل معها البرنامج كشكل واحد، ويمكن إلغاء التجميع من خلال الأمر (غير مجمع Ungroup).

٨- لكي يكون مركز حركة الشعار في منتصفه من بطاقة (التحويل Transform) اضغط عقدة المتصفح:



ثالثاً : كتابة عنوان الموقع

عند الكتابة مباشرة باستخدام أداة الكتابة  بعد كتابة الكلمة الثانية تظهر رسالة الخطأ التالية:



وتكرر تلك الرسالة مما يعيق المستخدم عن مواصلة الكتابة وللتغلب على هذه المشكلة نقوم بالخطوات التالية:

١- اضغط على أداة الكتابة بشرط الأدوات .

٢- اسحب بالفأرة في منتصف منطقة الشعار.



٣. في بطاقة خصائص Properties:

- اضغط على زر إلغاء التوسعة التلقائية ثم تحرير Edit (١)،

- اضغط على زر (لتحرير Edit) (٢).

- تظهر نافذة (إدخال النص Enter Text) اكتب الجملة (موقع وطني الكويت) (٣).



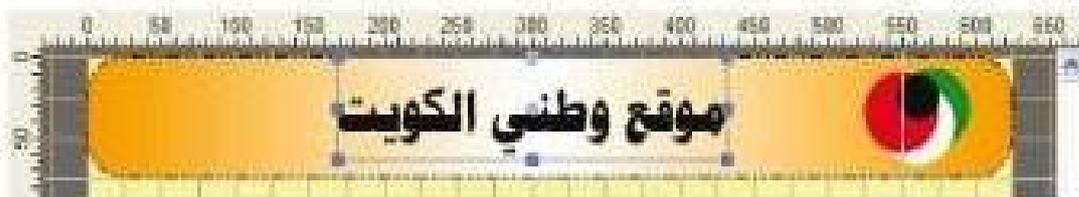
٤. لتغيير خط العبارة وظل العبارة ومن خلال بطاقة (الخصائص Properties):

- اضغط على سهم نوع الخط (١)،

- اختر النوع (PT Bold Heading) (٢).

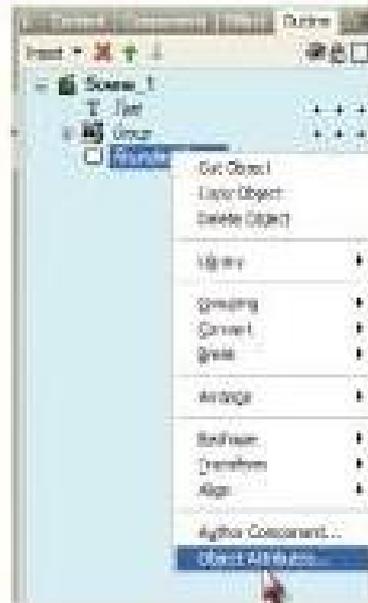


حتى يصبح عنوان الموقع بالصورة التالية:



رابعاً : إضافة تأثيرات حركية لشعار وعنوان الموقع

قبل إضافة التأثيرات الحركية على عناصر الموقع لابد من تسميتها بأسماء واضحة حتى يسهل التمييز بينها وذلك من خلال اختيار العنصر من بطاقة (مخطط Outline) ثم اضغط عليه بالزر الأيمن للفأرة واختر (صفحات الكائن Object Attributes):



عندما يظهر صندوق (صفات الكائن Object Attributes) اكتب اسماً للعنصر في خانة (الاسم Name).



وعند تكرار ذلك مع باقي العناصر نحصل على الشكل الثاني:



من خلال الشكل نلاحظ تطابق محتويات:

١ - بطاقة (مخطط Outline):

تتفرع من المشهد الأول Scene-1 عناصر منطقة الشعار، (عنوان الموقع والشعار الرسومي وإطار الشعار).

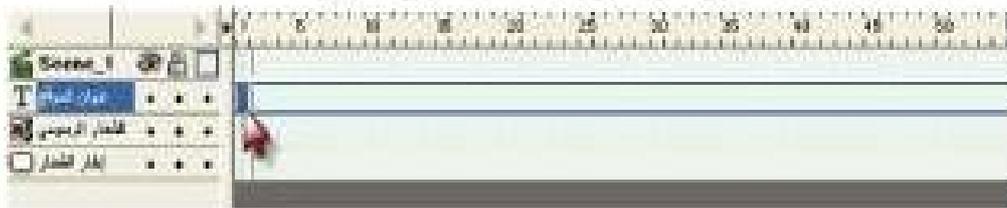
٢. نافذة (الخط الزمني Time Line):

أسفل سطر المشهد الأول Scene-1 مظهر عناصر منطقة الشعار، (عنوان الموقع و الشعار الرسومي وإطار الشعار).

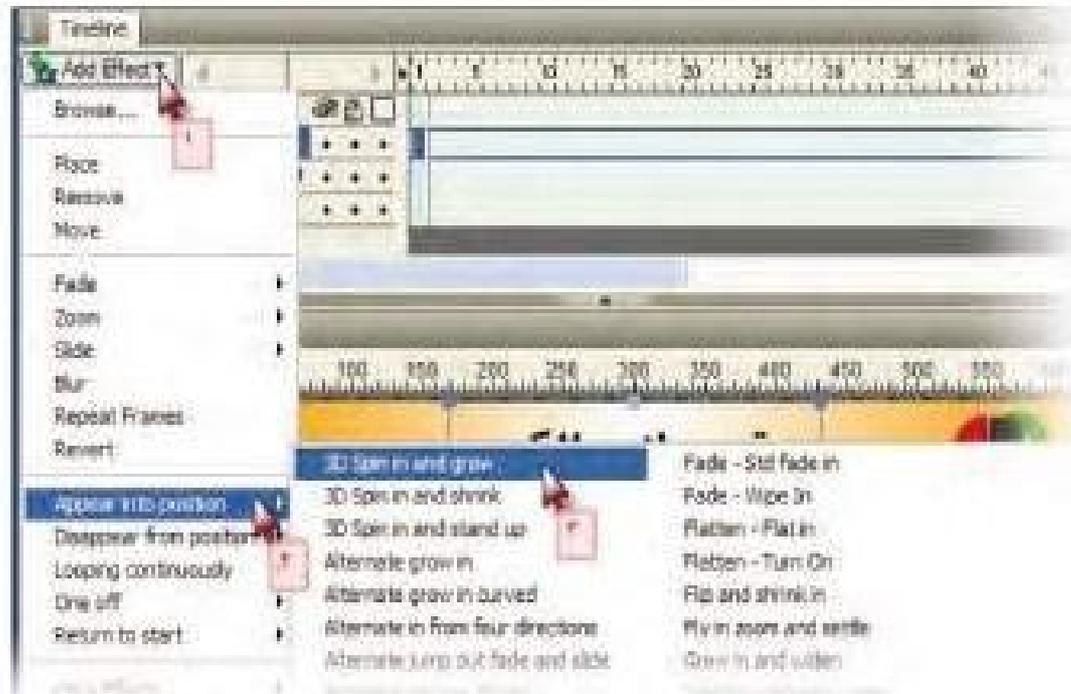
(١) إضافة تأثير حركي لعنوان الموقع:

لأهمية عنوان الموقع سوف نضيف ثلاثة تأثيرات حركية عليه أولها تأثير ظهور وثانيها تأثير تأكيد وثالثها تأثير خروج وبينها فاصل زمني حتى يتضح كل تأثير كما يلي في الخطوات التالية:

١.١ اضغط بالفأر على أول إطار في شريط الزمن للعنصر «عنوان الموقع».



٢. اضغط زر (إضافة مؤثر Add Effect) (١) ثم اختر (تأثيرات ظهور Appear into position) (٢) ثم (دوران الحروف ونموها 3D Spin and grow) (٣).



التأثير الحركي السابق يعد واحداً من مكتبة تأثيرات حركية كبيرة يقدمها SwishMax4 وهي مقسمة إلى:

م	الفتة	التأثير
١	تأثيرات الموضع Place Effect	* إظهار Place * إخفاء Remove * تحريك Move
٢	تأثيرات أساسية Basic Effect	* تلاشي Fade * تكبير / تصغير Zoom * تلوين Blur * تكرار Repeat Frames * دخول Slide * عكس Revert
٣	تأثيرات متقدمة Advanced Effect	وهي مقسمة إلى فئات فرعية: * ظهور في مكان Appear into position * اختفاء من مكان Disappear from position * تأكيد باستمرار Looping Continuously * ظهور لم يختفئ One off * رجوع للبدية Return to start
٤	تأثيرات عميقة Core Effect	هي التأثيرات التي كونت التأثيرات المتقدمة .

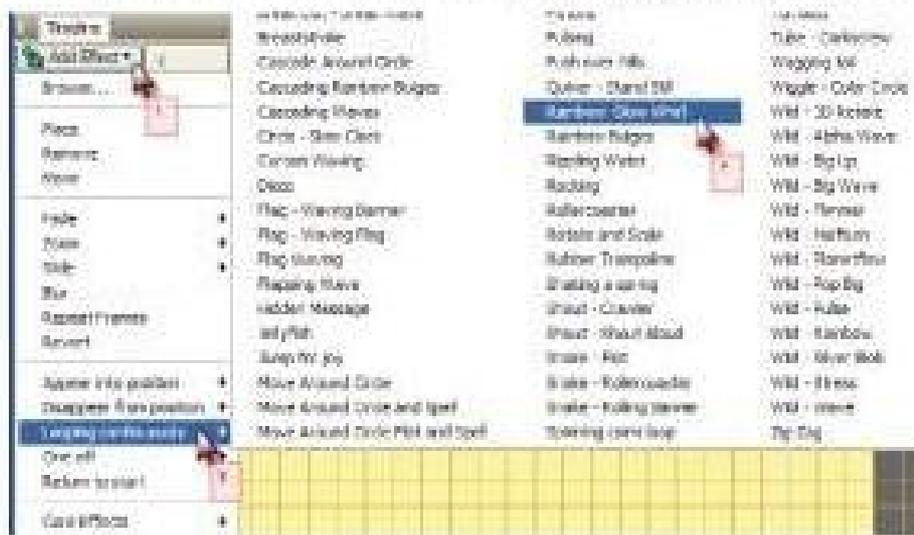
لاختيار أي تأثير حركي يضاف أو مجموعة التأثيرات الموجودة نستعين بأدوات شريط (التحكم Control) للموضع في الشكل التالي:



٣- اضغط بالفأرة على الإطار ٣٠ من الشريط الزمني للمختصر بعنوان الموقع .



٤. اضغط زر (إضافة مؤثر Add Effect) (١) ثم من القائمة (Looping continuously) (تكرار باستمرار) (٢) أضف تأثير (ألوان قوس قزح تتكرر ببطء Rainbow - Slow Whirl) (٣).



٥. حرك شريط الإنزلاق الأفقي لمنطقة شريط الزمن (١) ثم اضغط الإطار ٦٠ نفس الشريط السابق (٢)



٦. اضغط زر (إضافة مؤثر Add Effect) (١) ثم من قائمة (اختفاء من المكان Disappear From position) (٢) أضف تأثير (وداع للقادم Come in - Bye Bye) (٣).



(ب) إضافة تأثير حركي لشعار الرسومي للموقع

لإضافة تأثير واحد في نفس زمن الثلاث حركات السابقة لعنصر «عنوان الموقع» كما يلي:

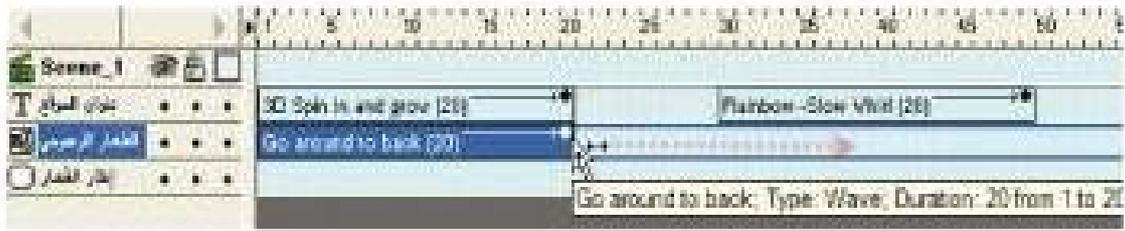
- 1- حرك شريط الانزلاق لبداية الشريط الزمني (1) ثم اضغط بالفأرة على أول إطار في شريط الزمن لعنصر «الشعار الرسومي» (2).



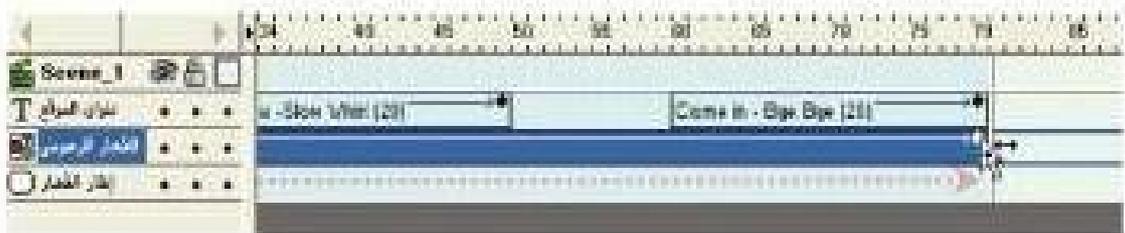
- 2- اضغط زر (إضافة مؤثر Add Effect) (1) ثم من فئة (رجوع للبداية Return to start) (2) أضف تأثير (خذلفه وارجع Go around to back) (3).



- 3- حرك المؤشر على نقطة تغير زمن التأثير ثم اسحبها إلى جهة اليمين.



إلى تصل إلى الإطار ٨٠ ثم اختبر العرض من خلال شريط (التحكم Control).



الفصل الثالث

إعداد محتويات موقع
الويب الفلاشي

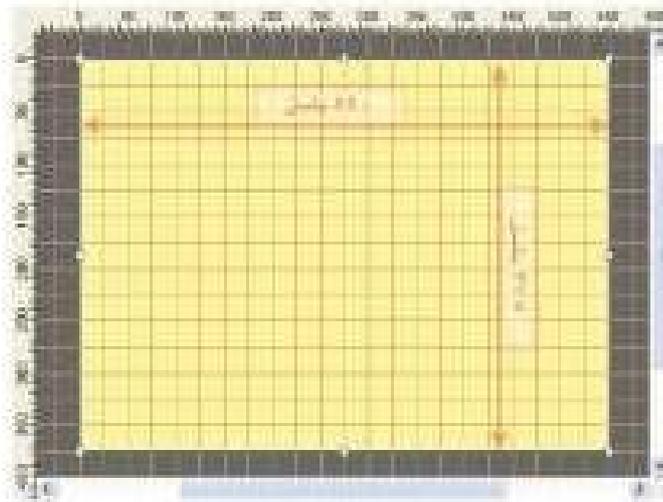




خلال هذا الفصل سوف تكون عرضين فرعيين كمحتويات لموقع الويب الفلاشي:

- ١ - محتوى «الصفحة الرئيسية» يحفظ في ملف باسم M1.swi.
 - ٢ - محتوى «أهم المعالم» يحفظ في ملف باسم M2.swi.
- وسوف يشتركا في:

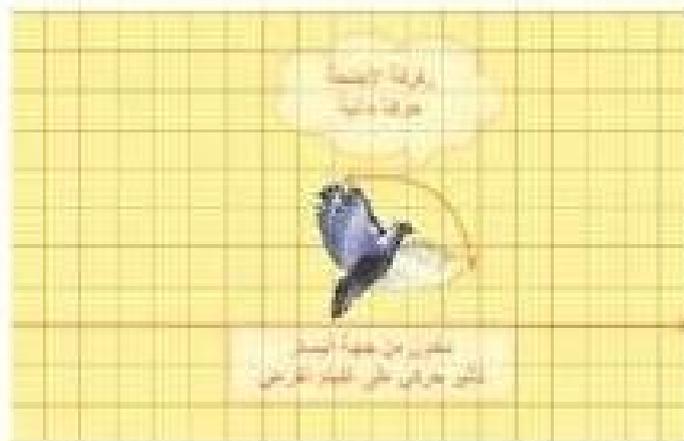
- ١ - أبعاد العرض ٣٧٥ X ٥٥٠ بكسل .
- ٢ - لون خلفية العرض اللون "البيج" .
- ٣ - تفعيل شبكة إرشادية بوحدة قياس ٢٥ X ٢٥ بكسل .



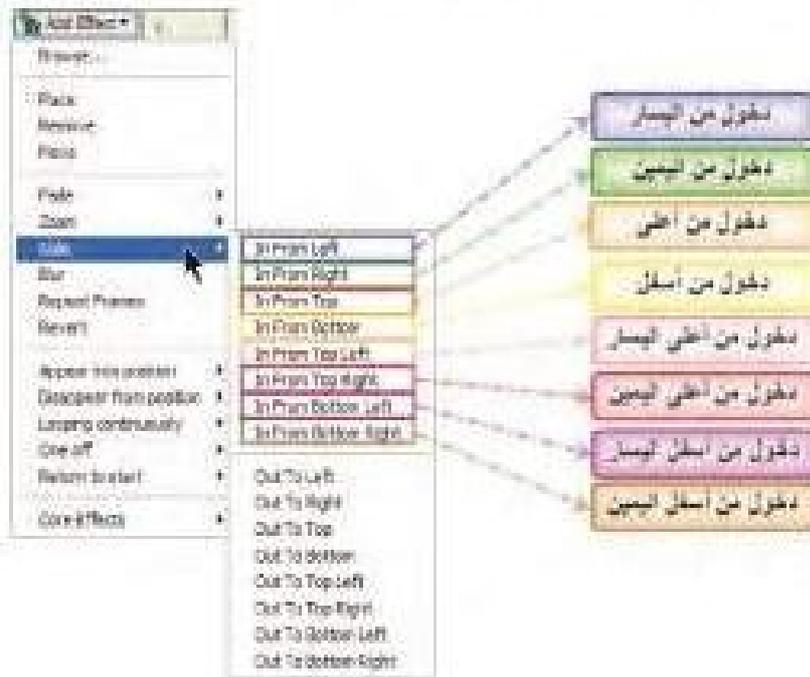
خلال بناء العرضين سنوضح مفهومين:

- ١ - الفيلم القرعي Movie Clip :

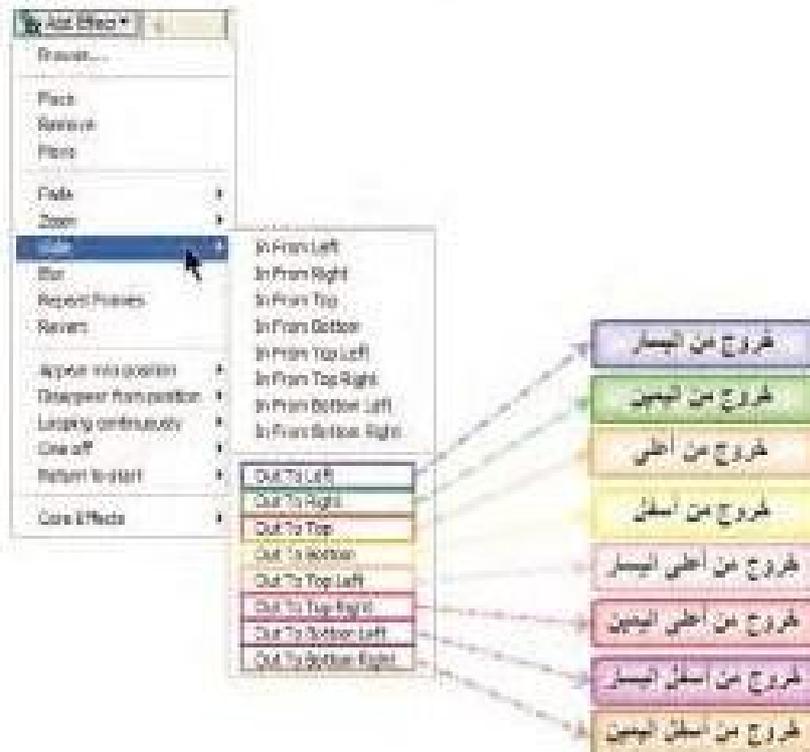
يعرف بأنه كائن له حركة ذاتية تستطيع إضافة مؤثرات حركية عليه مع احتفاظه بالحركة الذاتية. مثل طائر يدخل من جهة اليسار إلى اليمين وأثناء حركته يرفرف جناحيه باستمرار.



يوفر SwishMax4 تأثيرات دخول للمسرح في جميع الجهات كما يتضح من الشكل التالي:



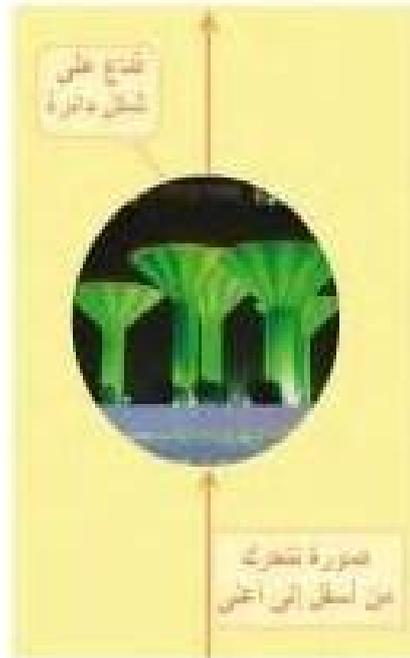
كما يوفر أيضاً تأثيرات خروج من المسرح في جميع الجهات كما يتضح من الشكل التالي:



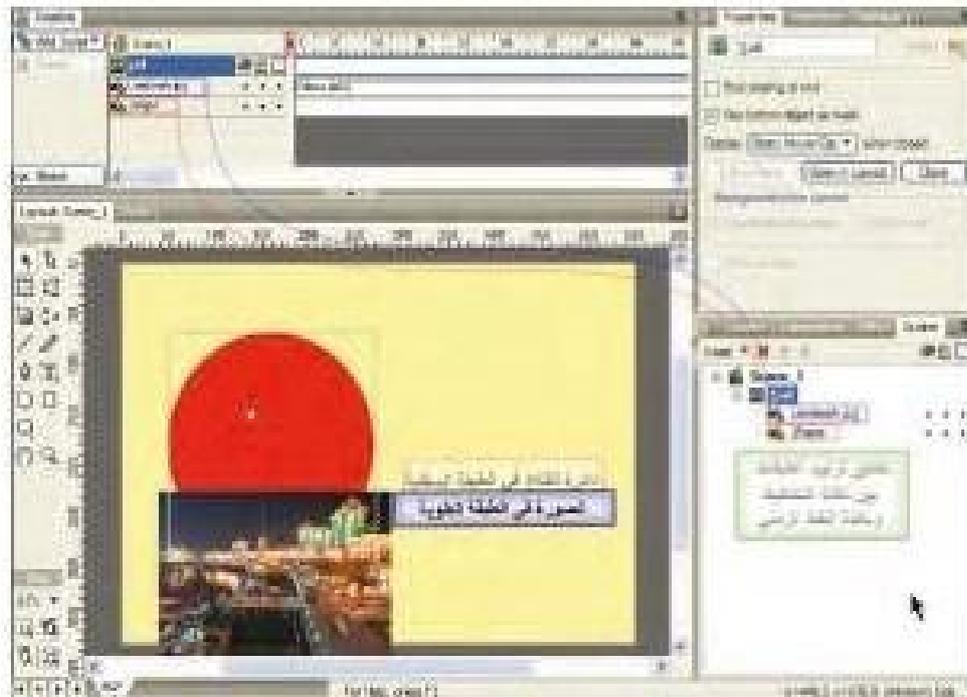
٢. القناع Mask:

يعرف بأنه شكل داخل فيلم فرعي يخفي أي حركة خارجه .

مثل قناع على شكل دائرة تتحرك عليه من أسفل إلى أعلى صورة كبيرة فتظهر أجزاء الصورة داخل الدائرة ويختفي الباقي.

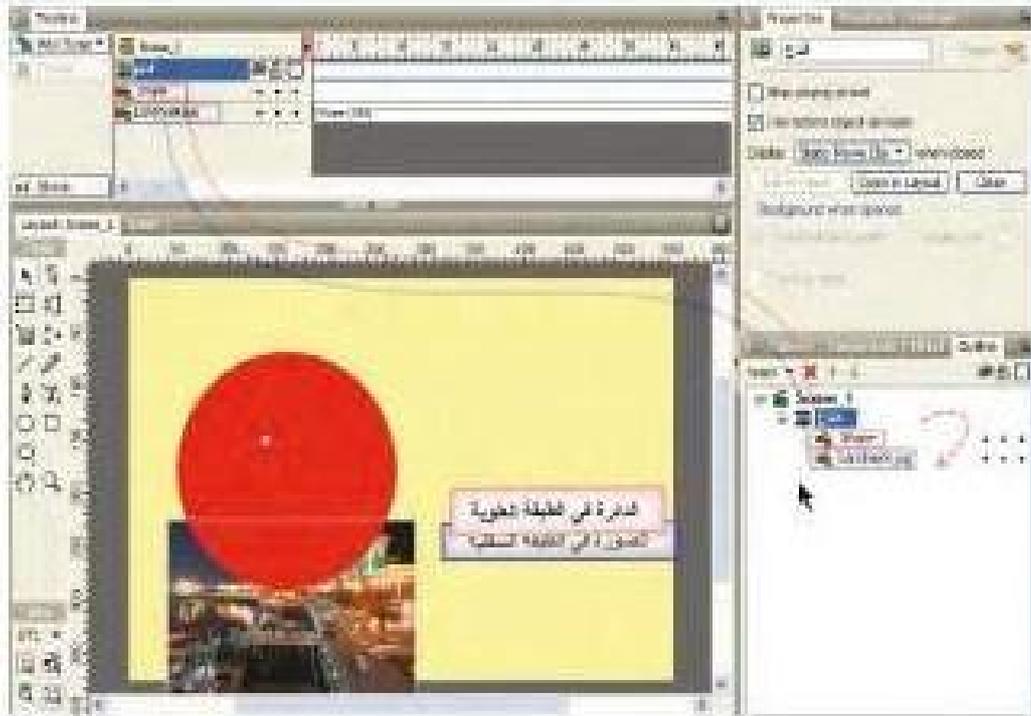


يجب أن تكون طبقة القناع في الأسفل حيث يدعم SwishMax4 مفهوم الطبقات، والذي يقصد به أن يكون كائن على كائن آخر وكلاهما منفصل عن الآخر في حركته .



ملاحظة:

يمكن تغيير ترتيب الطبقات بسحب اسم الكائن إلى أعلى أو أسفل الكائنات الأخرى سواء في نافذة تخطيط أو نافذة الخط الزمني، فمثلاً عند سحب الصورة أسفل الدائرة يتغير الوضع كما يلي:



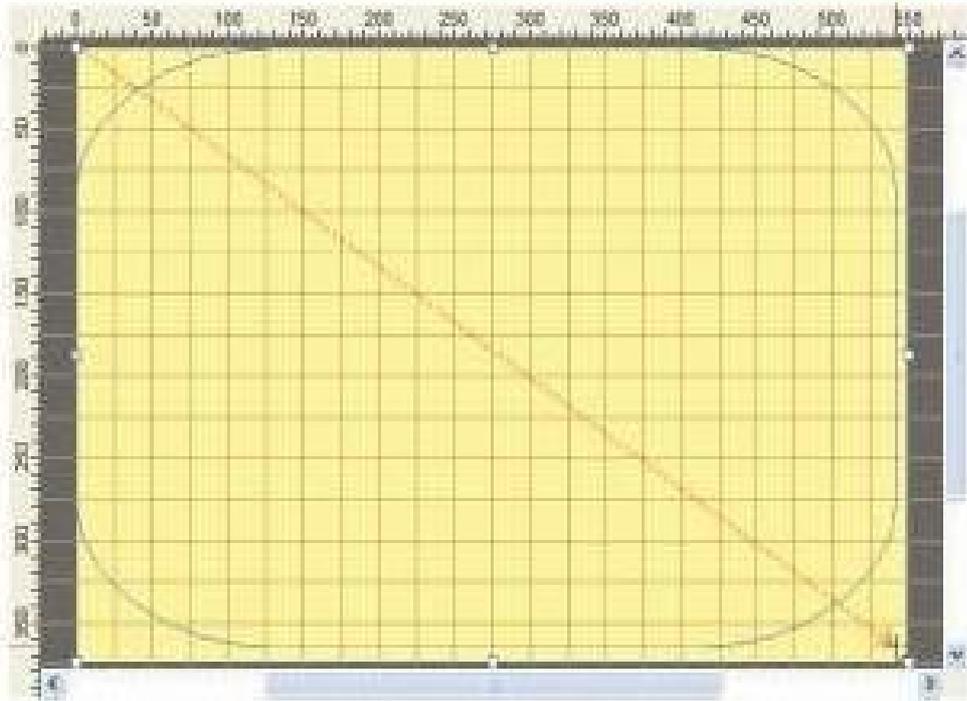
أولاً : إنشاء محتوى الصفحة الرئيسية

يتكون هذا العرض من:

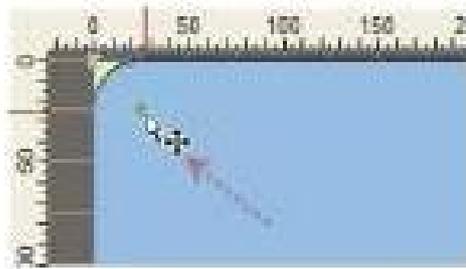
- (أ) مستطيل ذي حواف مستديرة تعبته صورة خلفية للعرض .
- (ب) صورة طائر يتحرك من يمين الشاشة إلى يسارها .
- (ج) نصين ليبيتي شعر عليهما تأثير حركة .

(أ) إنشاء خلفية محتوى الصفحة الرئيسية

- ١ - كون عرض جديد MI.swf :
 - أبعاده ٣٧٥ X ٥٥٠ بكسل ،
 - وخلفيته باللون "البيج" ،
 - وفعل خطوط الشبكة بوحدة قياس ٢٥ X ٢٥ بكسل .
- ٢ - اضغط على أداة المستطيل ذي الحواف المستديرة  ثم ارسم بشكل قطري من النقطة (٠،٠) إلى النقطة (٥٥٠،٣٧٥) .



٣- حرك نقطة تحكم المستطيل الخضراء إلى النقطة (٢٥,٢٥).



٤- من قائمة نوع تعبئة الشكل ببطاقة (خصائص Properties) اختر (صورة Image).



٥. اضغط على زر استعراض لتحديد مكان الصورة التي ستجعلها تعبئة لمستطيل ..



٦. عندما يظهر صندوق (فتح) (Open) حدد الصورة المطلوبة (١) ثم اضغط زر (فتح) (Open) (٢).



(ب) استخدام فيلم فرعي **Movie Clip**

كثير من مصممي العروض الفلاشية بدلاً من بناء حركة ذاتية لأفلام فرعية يستعينون بالصور المتحركة من نوع **Gif**.

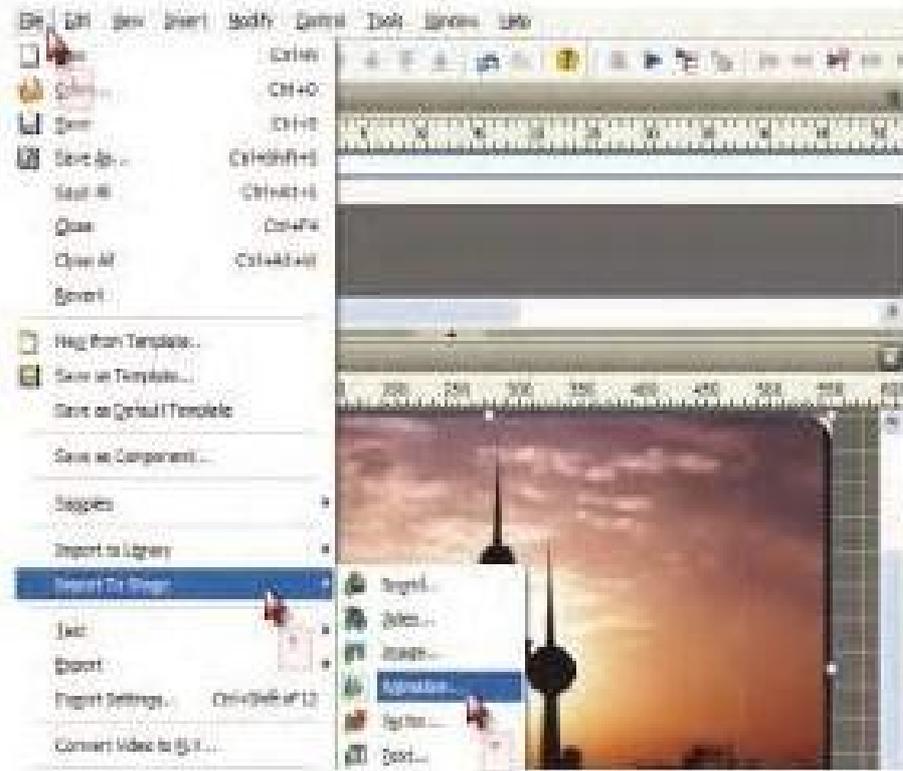
والصورة المتحركة من النوع **Gif**:

تعرف بأنها سلاسل من الصور الثابتة تعرض بشكل متتابع فتوحي بأنها تتحرك.

توفر الصورة المتحركة من النوع **Gif** في كثير من مواقع الويب بصورة مجانية أو بأسعار رخيصة، كما أنها تتوفر على أسطوانات ضوئية **CD** في المتاجر الحاسوبية.

يسمح SwishMax4 باستيراد هذه الصور وبعد الاستيراد يحوله مباشرة إلى فيلم فرعي Movie Clip وفيما يلي خطوات استخدام صورة متحركة من نوع Gif كفيلم فرعي:

- 1- اختر قائمة (ملف File) (1)، ثم اختر أمر (إحضار للمسرح Import To Stage) (2)، ثم اختر (متحركات Animation) (3).



- 2- يظهر صندوق حوار (فتح Open)، حدد الصورة (1)، ثم اضغط زر فتح Open (2).



٣. عندما تظهر الصورة على المسرح، حرك المؤشر إلى منتصف الصورة واسحبها إلى جهة اليمين خارج المسرح.



٤. اضغط زر (إضافة تأثير حركي Add Effect) (١)، ثم اختر فئة (دخول Slide) (٢)، اختر تأثير (دخول من اليسار in From Left) (٣).

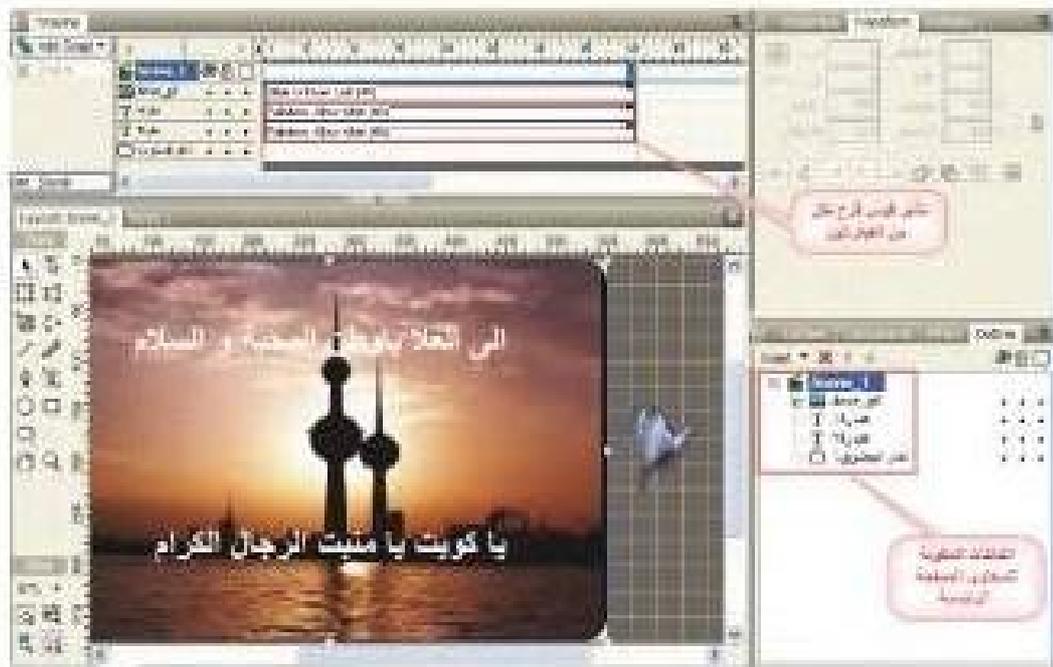


٥. اطل زمن التأثير الحركي إلى ٤٠ إطاراً.



(ج) إضافة النصوص :

كما سبق في القنصل السابق أضفنا البيتين التاليين وأثر عليهما بتأثير حركي (قوس قزح) وسم كائنات العرض كما في الشكل التالي :



(د) تصدير العرض لصيغة SWF :

يجب تصدير العرض لصيغة SWF باسم M1.swf في نفس المجلد المخزن فيه العرض الرئيسي للموقع حتى يسهل الربط بين عناصر موقع الويب الفلاشي .

ثانياً : إنشاء المحتوى «أهم المعالم»:

تكون فيلماً بنفس المواصفات السابق ذكرها باسم M2.swf، ويتكون هذا العرض من:

- (أ) مستطيل ذي حواف مستديرة تعينه صورة كخلفية للعرض .
- (ب) قناع عبارة عن دائرة تظهر فيها صور معالم الكويت متحركة .
- (ج) نص توضيحي .

(أ) إنشاء خلفية العرض:

بنفس الخطوات السابقة ذكرها في أولاً ولكن مع تغيير الصورة .



(ب) إنشاء فيلم فرعي قناعي:

1- من قائمة (إخراج Insert) اختر (فيلم فرعي Movie Clip) .



2- اضغط ضغطين بزر القارة الأيسر على أيقونة الفيلم الفرعي Movie Clip حتى تحمر الفيلم الفرعي الجديد.

٣- ارسم دائرة كما في الشكل التالي:



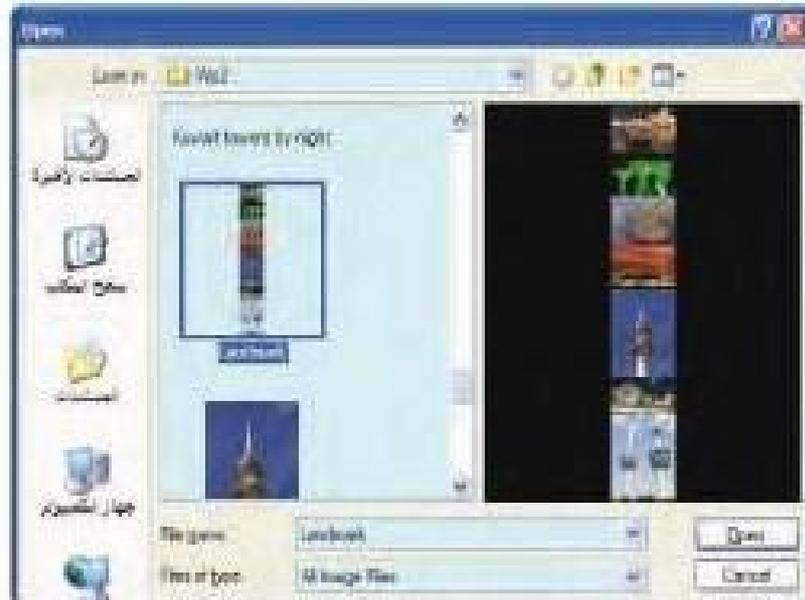
٤- غير لون خلفية الدائرة إلى أي لون واحد كما في الشكل التالي:



٥- أضف صورة من خلال أمر (إحضار صورة Import Image) من قائمة (إدراج Insert).



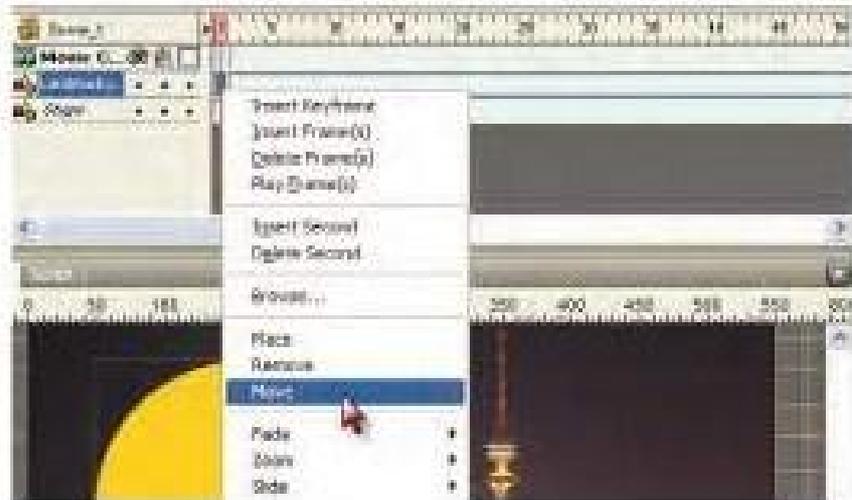
٦. عند ظهور صندوق (فتح Open) نختار صورة المعالم Landmark وهي في الحقيقة مجموعة صورة مجمعة في صورة واحدة .



٧. اسحب الصورة أسفل الدائرة .



٨. اضغط على الإطار الأول من الشريط الزمني للصورة Landmark ثم اضغط الزر الأيمن اختر التأثير (حرك Move)، حيث ينشئ هذا التأثير حركة ساكنة للشكل على مدار ١٠ إطارات.



ثم زد من الحركة إلى الإطار ٢٠٠ .



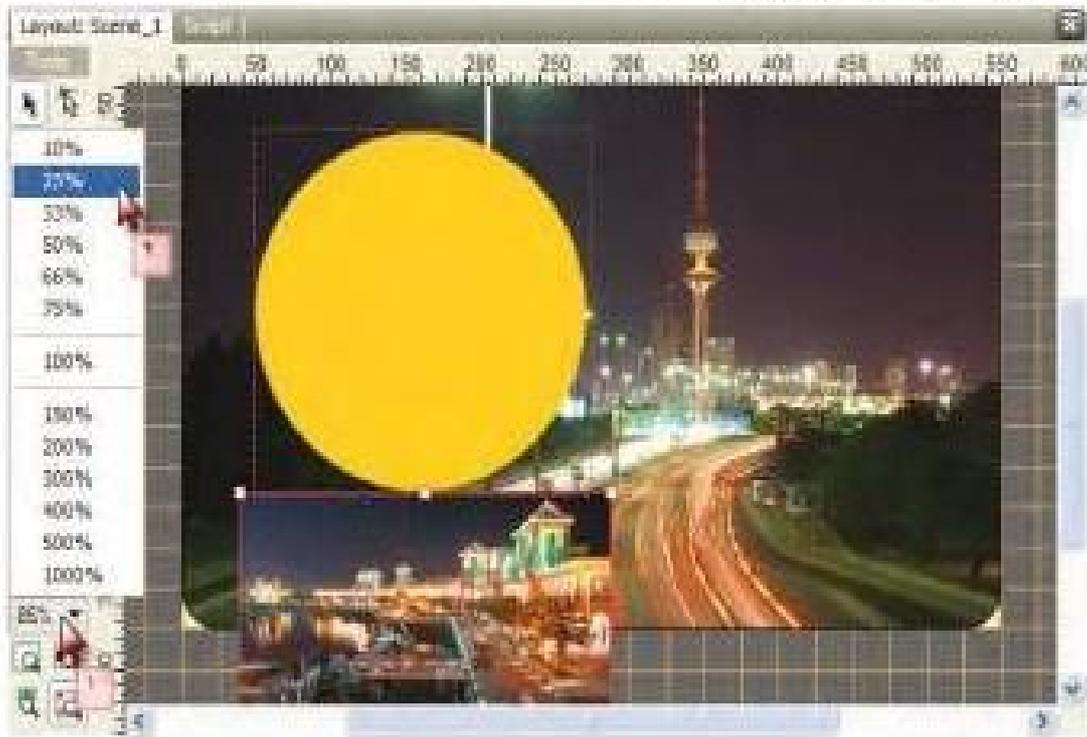
ولكن عند تشغيل هذا الفيلم تلاحظ ثبات حركة الصورة، ولتحريك الصورة من أسفل إلى أعلى على مدار ٢٠٠ إطار، علينا تحديد موضع الصورة في الإطار الأول والإطار الأخير ويقوم البرنامج بإنشاء الحركات البينية نيابة عنا.

٧. لتغيير موضع الصورة عند الإطار ٢٠٠ :

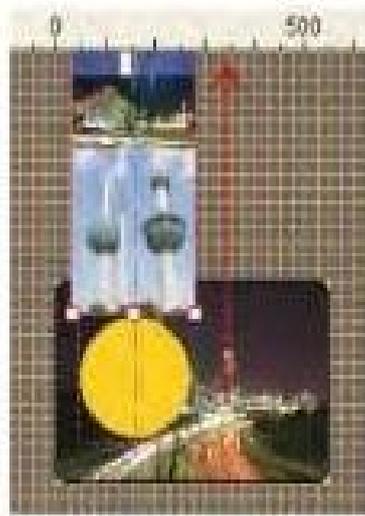
أ. اضغط على أداة (عارض الإطارات Preview Frame).



ب- تصغير حجم معاينة العرض إلى 75% .



ج- اسحب الصورة أعلى الدائرة .



ملاحظة:

يمكن استخدام أداة (مسار الحركة Motion Path) لرسم مسار حركة الشكل بدلاً من تحريكه، ثم زيادة عدد الإطارات لزيادة الزمن حسب الحاجة.

٨- فعل خيار (اجعل الشكل السفلي قناع للفيلم الفرعي) في نافذة خصائص الفيلم الفرعي :



حيث يعمل هذا الخيار على إنشاء قناع للفيلم الفرعي يجعل الشكل السفلي وهو الدائرة، يظهر حركة الصورة داخل إطاره فقط .

(ج) إضافة النص :

كما سبق أضف النص «معالم الكويت» وسم الكائنات حتى نحصل على النتيجة النهائية بهذا الشكل .



(د) تصدير العرض لصيغة SWF :

يجب تصدير العرض لصيغة SWF باسم M2.swf في نفس المجلد المخزن فيه العرض الرئيسي للموقع حتى يسهل الربط بين عناصر موقع الويب الفلاشي .



الفصل الرابع

إعداد منطقة التنقل
لموقع الويب الفلاشي





خلال هذا الفصل سوف نصيف للعرض الرئيسي الذي سبق إنشاؤه في الفصل الأول ما يلي:



١- مستطيل ذو حواف مستديرة يمثل خلفية لمنطقة التنقل .

٢- زر يمثل محتوى الصفحة الرئيسية .

٣- زر يمثل صفحة معالم الكويت .

٤- فيلم فرعي باسم Content يظهر بداخله:

(أ) عرض "الصفحة الرئيسية" M1.swf السابق إنشاؤه ،

(ب) عرض "معالم الكويت" M2.swf السابق إنشاؤه .

٥- تعليمات برمجية Script تزدى إلى أن يصبح محتوى الفيلم الفرعي Contents:

(أ) مع بداية تشغيل العرض الرئيسي هو عرض الصفحة الرئيسية M1.swf .

(ب) عند الضغط على الزر الأول هو عرض الصفحة الرئيسية M1.swf .

(ج) عند الضغط على الزر الثاني يصبح هو عرض معالم الكويت M2.swf .

وسوف نتعرض في هذا الفصل لمفاهيم التالية :

١- أزرار التحويم Button :

تُعرف بأنها شكل يتغير مظهره عند حدوث أحد عمليات الفأرة عليه ، وعند الضغط عليه يؤدي لتنفيذ تعليمة برمجية مرتبطة به.

مثلاً يكون شكل زر معالم الكويت « بدون التأثير عليه بأحد عمليات الفأرة » :



وعند مرور مؤشر الفأرة من فوقه تتغير خلفية الزر وأصبح مؤشر الفأرة على شكل يد :



للزر في SwishMax4 الحالات التالية :

- عادي Up : عند عدم التأثير عليه بأحد عمليات الفأرة :

- فوقي Over : عند مرور مؤشر الفأرة فوق الزر ،

- لأسفل Down : عند وجود مؤشر الفأرة فوق الزر ثم الضغط على زر الفأرة الأيسر :

- ضغطه Hit : حالة مخفية تحدد نطاق تأثير عمليات الفأرة :

عند إنشاء الزر يكون الوضع الافتراضي هو (عادي Up) وتستطيع زيادة الحالات الأخرى بتفعيل الزر في

بطاقة تخطيط ، ثم وضع علامة (✓) أمام الحالات المختارة في جزء (الخصائص Properties).



٧. التعليمات البرمجية Script :

تعرف بأنها عبارات اصطلاحية تتحكم في العرض مثل إيقاف العرض أو إعادة تشغيل العرض واستدعاء عرض خارجي ... الخ .

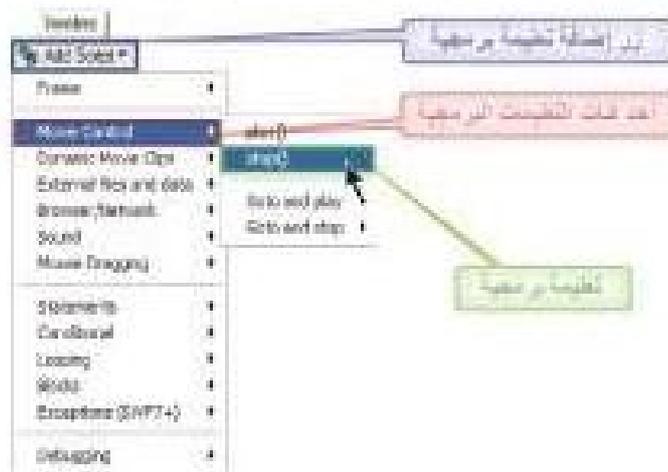
التعليمات البرمجية Script يمكن أن تكون مرتبطة بـ :

(أ) وقت محدد مثل بداية تشغيل العرض أو عند وصول الحركة في الخط الزمني إلى إطار رقم محدد مثل إطار ١٠٠ .

(ب) زر Button مثل زر إيقاف العرض أو زر لإعادة تشغيل العرض أو زر استدعاء عرض خارجي ... الخ .

لا تحتاج مع SwishMax4 إلى حفظ التعليمات البرمجية حيث يوفر SwishMax4 أسلوباً سهلاً جداً لإنشاء التعليمات البرمجية من خلال :

(أ) زر إضافة تعليمة Add Script الذي يجعلك تختار التعليمة البرمجية كاختيار أمر من قائمة.



(ب) لوحة المساعدة Assist Pane الذي تظهر خيارات بعض التعليمات البرمجية على هيئة خانات أو قائمة اختيار ثم تضيف تلك الخيارات للتعليمة البرمجية بالنيابة عن المستخدم .



أولاً : إنشاء خلفية منطقة التنقل :

كما سبق ارسـم مستطيلاً ذا حواف مستديرة واجعل خلفيته باللون «البرتقالي» والحد الخارجي «منقطاً» كما في الشكل التالي :



ثانياً : إنشاء أزرار التنقل :

يرغم أن SwishMax4 يوفر إضافة (زر Button) من قائمة (إدراج Insert) ولكن يستحب أن ترسم الزر وتكتب محتوياته يدوياً، كما في الخطوات التالية :

(أ) إنشاء الزر الأول :

1. اضغط على أداة المستطيل من شريط الأدوات Tools .

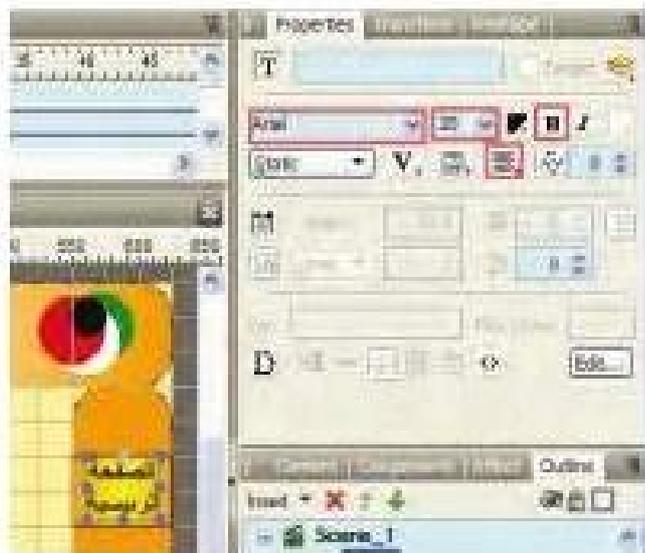
٢. اسحب بشكل قطري إلى أسفل لرسم مستطيل عرضه ٧٥ بكسل وارتفاعه ٥٠ بكسل ..



٣. اجعل عرض الخط المحيط بالمستطيل ٢ وتعبئة متدرجة (برتقالي - أصفر - برتقالي) كما يلي :



٤. أضف النص «الصفحة الرئيسية» واجعل إعداداته كما في الشكل التالي :



٥. لإنشاء الزر من الشكل والنص :

- حدد النص والشكل الجديدين معا ثم اضغط على الزر الأيمن (١) ،
- ثم اختر (لتجميع Grouping) (٢) ،
- ثم (تجميع كزر Group as Button) (٣).



ملاحظات :

- ١- يمكن تجميع الشكل As Group ثم من قائمة Modify ثم Convert ثم Convert to Button.
- ٢- يمكن تحويل جميع الأشكال والنصوص إلى أزرار.

٦. لتفعيل ميزة التحويم عند مرور مؤشر الفأرة فوقه :

في نافذة خصائص الزر فعل خيار (تغير في حالة مرور فوقي Has separate over state).

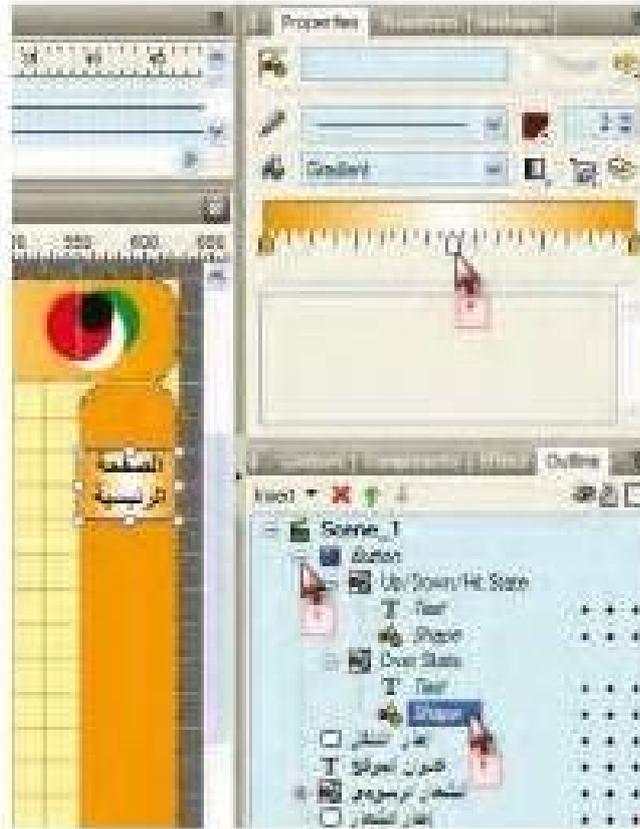


٧- لتغيير خلفية الزر عند مرور مؤشر الفأرة فوقه Over State :

- اضغط على علامة (+) أمام الزر الجديد (١) ،

- ثم اختر الشكل Shape المتفرع من (حالة فوق Over State) (٢) ،

- ثم غير تدرجه إلى (برتقالي - أبيض - برتقالي) (٣) .



٨- تغير اسم الزر من Button إلى "الزر الأول" حتى يسهل التعرف عليه كما سبق دراسته .



(ب) إنشاء الزر الثاني :

حيث نستفيد من ميزة نسخ الكائنات في عمل نسخة ثانية من الزر ثم تغيير العنوان الذي بداخله كما يلي :

١. اضغط عليه بالزر الأيمن (١) ثم اختر (نسخ كائن Copy Object) (٢) :



٢. اضغط بالزر الأيمن في مكان فارغ بالمسرح ثم اختر (لصق هنا Paste Here) :



٣. بعد تحريك الزر المنسوخ أسفل الزر الأول وتسميته «الزر الثاني» ، لتغيير نص الزر :

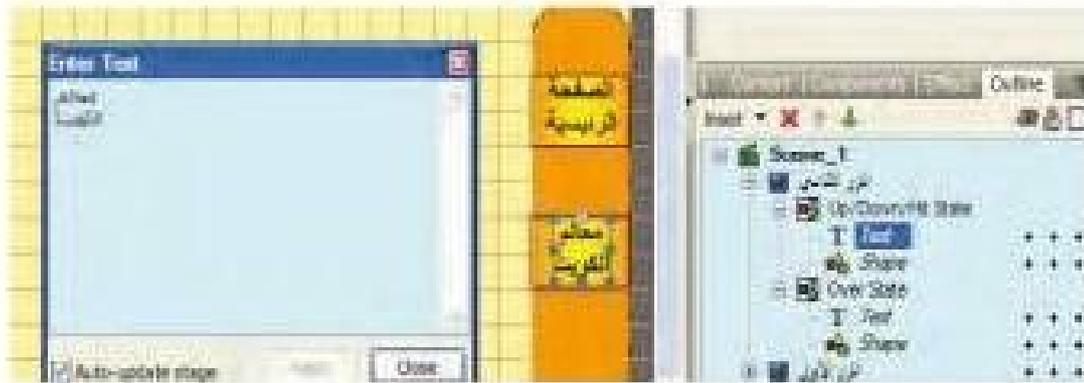
أ. أظهر قروح الزر (١) ،

ب. ثم اختر (النص Text التابع لحالة عادي Up) (٢) ،

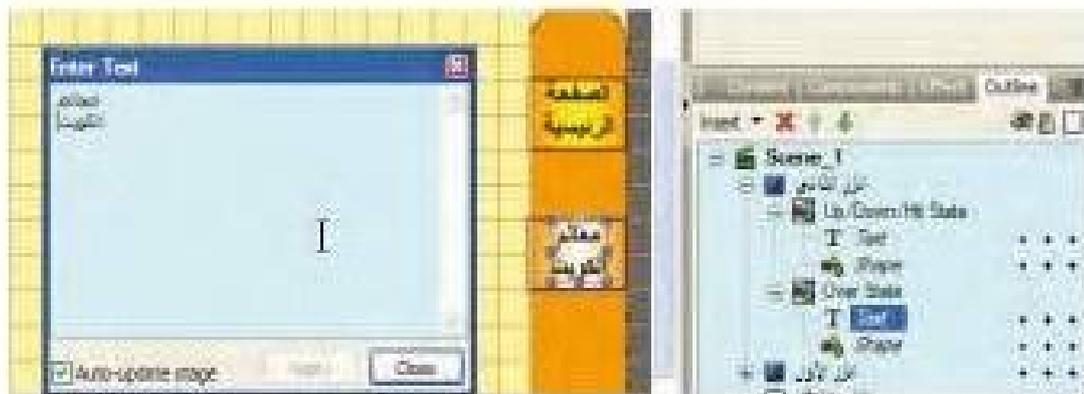
ج. ثم اضغط على زر (تحرير Edit) (٣) ،



١٤. غير النص إلى «معالم الكويت» ثم أخلق نافذة التحرير ..



١٥. اختر النص Text في حالة (المروور الفوقي Over State) وغير أيضاً النص إلى «معالم الكويت».



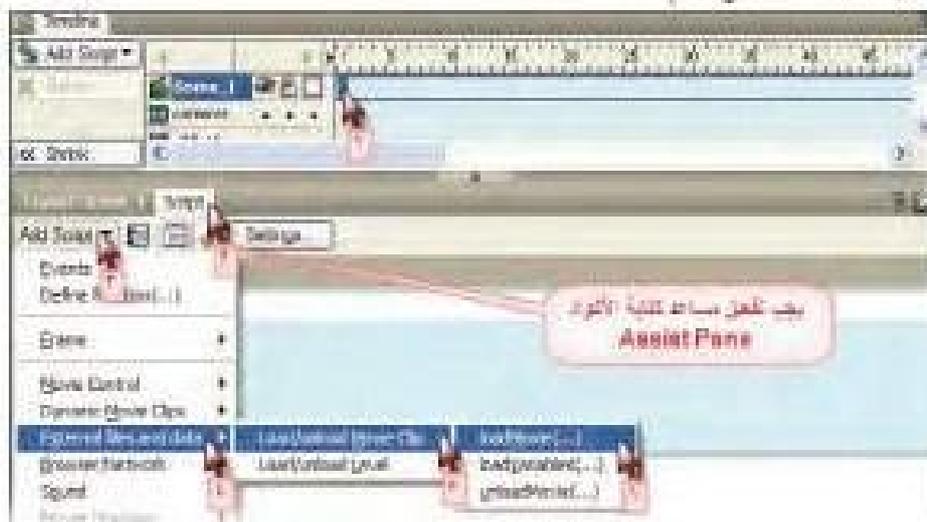
ثالثاً : إنشاء الفيلم الفرعي لتلقي المحتويات :

- ١- أدرج فيلماً فرعياً جديداً Movie Clip.
- ٢- من نافذة الخصائص اجعل اسمه Contents.
- ٣- حركه إلى النقطة (٠ ، ٧٥) .



رابعاً : إنشاء التعليمات البرمجية Script : (أ) تعليمات بداية التشغيل

1. لإنشاء تعليمة استدعاء فيلم فرعي عند بداية التشغيل نقوم بالتالي :
 - اضغط على أول إطار في الخط الزمني للمشهد الأول Scene_1 (1) ،
 - ثم اختر بطاقة (تعليمات برمجية Script) (2) ،
 - ثم اضغط (زر إضافة تعليمة برمجية Add Script) (3) ،
 - ثم اختر فئة (ملفات أو بيانات خارجية External files and data) (4) ،
 - ثم اختر الفئة الفرعية (تحميل) /رفع فيلم فرعي (Load /unload Movie Clip) (5) ،
 - ثم اختر تعليمة (تحميل فيلم LoadMovie) (6) .



ملاحظة:

إذا لم يكن زر (الوحة المساعدة Assist Pane) فعالاً فاضغط عليه ليصبح فعالاً .

2. لضبط خيارات تعليمة تحميل فيلم فرعي لكي تعرض محتويات الصفحة الرئيسية ML.swf داخل الفيلم الفرعي Contents :

- في خانة (العنوان URL) اكتب اسم عرض محتوى الصفحة الرئيسية ML.swf (1) ،
- اضغط على قائمة الفيلم الفرعي Movie Clip واختر الفيلم الفرعي Contents (2) .

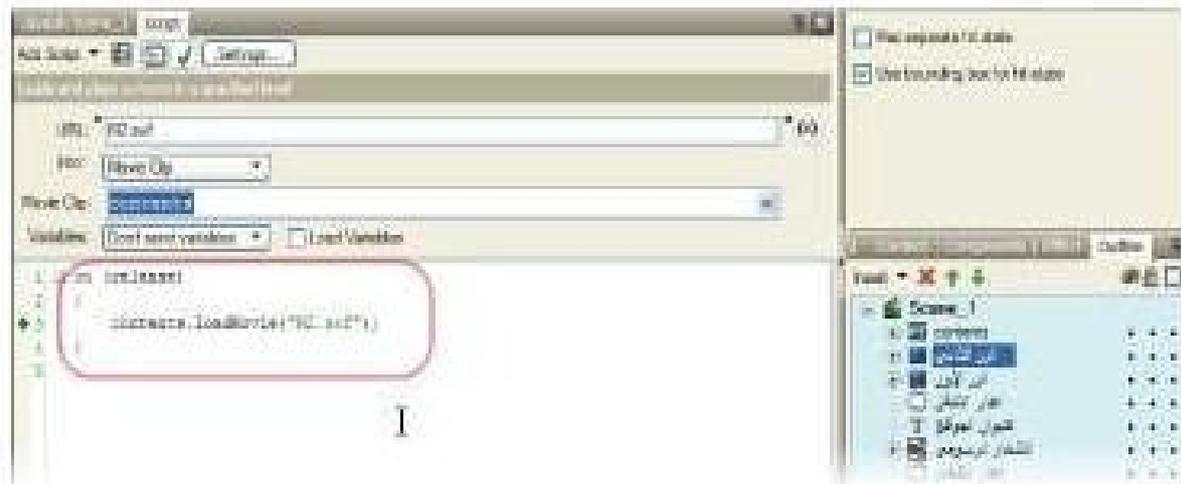


ملاحظة:

عبارة (On release) تعني عند الضغط على الزر بالفأرة ثم إزالة الضغط نفذ التعليمية التالية:

(ج) تعليمات الزر الثاني:

اضغط على كائن (الزر الثاني) ثم قم بنفس الخطوات السابقة مع تغيير محتوى (العنوان URL) إلى : M2.swf



ملاحظة:

يجب تحويل إطار منطقة الشعار لفيلم فرعي وليكن اسمه «الشعار» لضمان تكرار الحركة فيها ثم قص الشعار الرمزي وعنوان الموقع وأصغرها داخل الفيلم الفرعي الجديد لي بطاقة التخطيط حتى يصبح بالشكل التالي:



خامساً : تصدير العرض لصيغة HTML:

يجب تصدير العرض الرئيسي كصفحة ويب HTML حتى يصبح موقع ويب فلاشي كامل.

المشروع





يمثل المشروع الحاسوبي تطبيقاً لما اكتسبته من معارف ومهارات حاسوبية خلال الفصل الدراسي الحالي لتحقيق منتج حاسوبي تستفيد منه أنت وزملائك الطلاب .

أولاً مجال المشروع:

بناء واجهة موقع ويب لصفحات الويب التي أنشأها في مشروع الفصل الدراسي الأول .
أو بناء موقع ويب فلاشي يتكون من صفحة رئيسية وصفحتين فرعيتين في أحد المجالات العامة (التربية الإسلامية التربية الوطنية اللغة العربية - الحاسوب - العلوم الرياضيات ... الخ).

ثانياً مواصفات المشروع:

إن كان إختيارك بناء واجهة موقع ويب الويب التي أنشأها في مشروع الفصل الدراسي الأول ،ويجب أن تتضمن واجهة موقع الويب على:

- 1- جدول تخطيط يتكون من ثلاث مناطق (منطقة الشعار - منطقة التنقل - منطقة المحتوى).
- 2- منطقة الشعار تتضمن اسم الموقع وشعاراً يدل على محتوى الموقع .
- 3- منطقة التنقل تحتوي أزار تنقل لصفحات الويب الفرعية عند الضغط عليها تظهر الصفحة الفرعية في منطقة المحتوى .

وإن كان إختيارك بناء موقع ويب فلاشي ،يجب أن يتضمن المشروع على العناصر التالية:

- 1- عرض رئيسي يحتوي في الجزء العلوي منطقة الشعار والجزء الأيمن منطقة التنقل .
منطقة الشعار تتضمن اسم الموقع وشعاراً يدل على محتوى الموقع مع إضافة مؤثرات حركية على الاسم والشعار .
- 3- منطقة التنقل تحتوي أزاراً تنقل للصفحات الويب الفرعية عند الضغط عليها تظهر الصفحة الفرعية في منطقة المحتوى .
- 4- الصفحتان الفرعيتان الأولى بها فيلم فرعي والثانية بها قناع .

ثالثاً مراحل إعداد المشروع:

إن كان اختيارك بناء واجهة موقع ويب للمشروع الذي تم انشاءه في الفصل الدراسي الأول فقم بالمرحلة التالية:

المرحلة الأولى: إنشاء جدول تخطيط واجهة موقع الويب

اختر أي تخطيط يناسبك ولكن يجب أن يحتوي على الثلاث مناطق:

١. منطقة الشعار .
٢. منطقة التنقل .
٣. منطقة المحتوى .

المرحلة الثانية: إنشاء منطقة الشعار:

أضف عنوان للموقع على أي صورة (نص عادي ، نص WordArt) بالإضافة إلى صورة أو رسم لشعار يرمز للموضوع الموقع ، ويمكن أن تجمع بين العنوان والصورة في شعار صفحة مرتبط بسمه .

المرحلة الثالثة: إنشاء منطقة التنقل :

أضف أزرار التنقل على أي صورة (نص ، نص عليه تأثير حركي ، زر تبادلي) ثم اربط هذه الأزرار بصفحات الموقع الفرعية بحيث تظهر داخل منطقة المحتوى .

وإن كان اختيارك بناء موقع ويب فلاشي فقم بالمرحلة التالية:

المرحلة الأولى: إنشاء العرض الرئيسي :

حدد أبعاد العرض ولون خلفيته ، ويفضل عمل شبكة إرشادية ،

المرحلة الثانية: إنشاء منطقة الشعار

أضف عنواناً للموقع ورسمه شعار ، ثم أضف لهما مؤثراً حركياً .

المرحلة الثالثة: إنشاء صفحات المحتويات

أنشئ على الأقل صفتين إحداهما بها فيلم فرعي والثانية بها قناع .

المرحلة الثالثة: إنشاء منطقة التنقل

أنشئ أزرار التنقل اللازمة وأضف التعليقات البرمجية التي تظهر صفحات المحتوى داخل العرض الرئيسي .

كراس المتعلم



الأول	الدرس
.....	اليوم
..... / /	التاريخ
إنشاء واجهة موقع ويب	عنوان الدرس
<p>* تعريف واجهة الموقع</p> <p>* إنشاء واجهة موقع ويب</p> <p>خطوات إنشاء واجهة موقع ويب</p> <p>١- إنشاء موقع ويب وتجهيز صفحاته</p> <p>٢- تخطيط الصفحة الرئيسية</p> <p>٣- إعداد منطقة الشعار</p>	بنود التدريس
ورقنة عمل (١)	التطبيق
.....	التقويم الصفّي
.....	التقويم اللاصفّي

ورقة عمل	الفصل الأول	الباب الأول
(١)	إنشاء واجهة موقع ويب	مفاهيم ويب متقدمة

- 1- باستخدام برنامج Microsoft Front Page أنشئ موقعاً جديداً ذا صفحة واحدة باسم "Hardware" على المجلد الخاص بك .
- 2- قم باستيراد الصفحات التي تم إعدادها مسبقاً والمخزنة في مجلد (الكيان المادي) تحت المجلد تدريبات، وأسماء ملفات الصفحات كما في الجدول الآتي:

اسم ملف الصفحة
secondary.htm
memory.htm
hard.htm
cd.htm
floppy.htm
m-board.htm
cpu.htm
content.htm

- 3- قم باستيراد جميع الصور الموجودة في مجلد (Pic) في نفس المجلد السابق إلى المجلد (images) على موقعك .
- 4- في الصفحة الرئيسية، ومن خلال إدراج جداول وخلايا التخطيط، أدرج تخطيط الجدول المسمى «ركن ورأس ولوحة يسرى ونص أساسي»
- 5- عدل خصائص الجدول بحيث يصبح العرض (٦٤٠) والارتفاع (٤٨٠) .
- 6- ادمج خلايا الصف الأول من الجدول في خلية واحدة ونسقها بالتنسيقات المناسبة، مع إضافة زوايا جمالية .
- 7- في الخلية العلوية للجدول، اكتب شعار الصفحة (مكونات الكيان المادي للحاسوب) .

ملاحظة:

يمكن تصميم الشعار من خلال «شعار الصفحة» من قائمة إدراج بعد اختيار السمة المناسبة، أو بالكتابة باستخدام WordArt

- 8- احفظ الصفحة، ثم اخلق البرنامج .

الاسم	الاسم
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	تابع إنشاء واجهة موقع ويب
بنود الدرس	<p>تابع إنشاء واجهة موقع ويب</p> <p>- إعداد منطقة التنقل:</p> <ul style="list-style-type: none"> • الأزرار التبادلية: هي أشكال جميلة تحتوي عناوين ترتبط بشعياً بصفحات ويب أخرى. وسوف يتم التعرف على خطوات إنشاء وتنسيق زر تبادلي. • تأثيرات DHTML. <p>- إعداد منطقة المحتوى:</p> <p>أ- إضافة إطار مضمن داخل منطقة المحتوى</p> <p>ب- ضبط خصائص الإطار المضمن</p> <p>- ربط منطقة التنقل بمنطقة المحتوى</p>
التطبيق	ورقة عمل (٢)
التقويم الضمني
التقويم اللمضي

ورقة عمل	الفصل الأول	الباب الأول
(٢)	إنشاء واجهة موقع ويب	مقاهيم ويب متقدمة

- ١- باستخدام برنامج Microsoft Front Page ، افتح الموقع (Hardware) الذي قمت بتصميمه في التدريب السابق .
- ٢- نسق منطقة التنقل (الخلية اليمنى للجدول) بالتنسيقات المناسبة ، ثم أضيف العبارات المناسبة لربطها بالصفحات التي تم استيرادها للموقع .
- ٣- باستخدام " تأثيرات DHTML " ، أضيف تأثيرات على الروابط التي تم إضافتها في جزء التنقل ، بحيث يتغير لون وحجم الخط عند المرور بالفأرة عليه، وتظهر حدود للنص عند التقر عليه بالفأرة .
ملاحظة (يمكن إدراج أزرار تبادلية تحمل عبارات الروابط السابق كتابتها) .
- ٤- في الخلية اليسرى للجدول، أضيف إطاراً مضمّن و عدل حجمه ليتناسب مع حجم الخلية .
- ٥- عيّن الصفحة (content.htm) كصفحة أولية للإطار المضمّن .
- ٦- من خلال خصائص الإطار المضمّن، أعد تسميته إلى (Main) .
- ٧- باستخدام الأرباط التشعبي نفذ الإجراءات المناسبة، لربط العبارات التي تم إضافتها لجزء التنقل، بالصفحات المناسبة لها، بحيث يكون الإطار الهدف هو الإطار (Main) .
- ٨- احفظ التعديلات التي قمت، ثم اعرض الموقع من خلال متصفح الإنترنت .

الدرس	الثالث
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	مكون ويب Web Component
نبذة الدرس	<p>* تعريف لغة HTML :-</p> <p>هي لغة قياسية لبناء صفحات الويب، تعرف عليها جميع أنظمة الحاسوب في العالم، تعتمد على مجموعة علامات Tags تؤثر في النصوص البسيطة تعرضها بالصورة التي نراها على مواقع الويب.</p> <p>* علامة Microsoft FrontPage بلغة HTML :-</p> <p>كيف يقوم FrontPage بكتابة علامات HTML بالنهاية عن المستخدم ؟</p>
التعليق	ورقنة عمل (3)
التقديم الصفي
التقديم اللاصفي

ورقة عمل	الفصل الثاني	الباب الأول
(٣)	مكون ويب Web Component	مفاهيم ويب متقدمة

١ - باستخدام برنامج Microsoft Front Page ، افتح الموقع (Hardware) الذي قمت بتصميمه في التدريب السابق .

٢ - افتح الصفحة (cd.htm) ، ثم حول طريقة العرض إلى النقسام وحدد عبارة (الأقران المدمجة) ولاحظ تعديدها في جزء التعليمات البرمجية .

٣ - غير تنسيقات عبارة (القرص المدمج) ، ولاحظ ما يحدث في جزء التعليمات البرمجية:

الملاحظات:

٤ - احفظ التعديلات ، ثم عاين الصفحة في متصفح الإنترنت .

٥ - اخلق البرنامج .

التاريخ	الدرس
.....	اليوم
..... / /	التاريخ
تابع مكون ويب Web Component	عنوان الدرس
<p>* تعريف مكون ويب Web Component :-</p> <p>هي وسيلة سهلة لإضافة مزايا إضافية من خلال خيارات معالجة مكون ويب، لم يقوم برنامج FrontPage بكتابة العلامات المكونة لهذه المزايا بالنيابة عن المستخدم .</p> <p>* تشغيل معالجة إدراج مكون ويب Web Component :-</p> <p>* إضافة مكون ويب :-</p> <p>مكون الشاشة الاستيعاب</p> <p>يعرف بأنه رسالة نصية متحركة يمكن التحكم في طريقة حركتها وتثبيتها .</p>	نوع الدرس
ورقة عمل (4)	التطبيق
.....	التقييم الصفري
.....	التقييم اللاصفي

ورقة عمل	الفصل الثاني	الباب الأول
(1)	مكون ويب Web Component	مفاهيم ويب متقدمة

١ - باستخدام برنامج Microsoft Front Page ، أضع الموقع (Hardware4) الذي قمت بتصميمه سابقاً .

٢ - في الصفحة الرئيسية و أسفل العنوان أضف شاشة اسمية بعنوان (الموقع الخاص بنجميع الحاسوب و صيانه) بحيث يكون

من اليمين	اتجاه بدء الحركة
١٠	سرعة الحركة
مستمرة	التكرار
تبدل	السلوك
أزرق مائي	لون الخلفية

٣ - في صفحة المعالج (cpu.htm) ، أضف شاشة اسمية بعنوان (المعالج) بحيث تكون الحركة مستمرة واتجاهها إلى أعلى .

٤ - احفظ التعديلات التي تمت ، و اعرض الموقع من خلال متصفح الإنترنت .

الاسم	الخاص
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	مكون معرض الصور - مكون عنصر تحكم ActiveX
نبذة الدرس	<p>* مكون معرض الصور</p> <p>يعرف بأنه ترتيب الصور الفوتوغرافية على هيئة مصغرات وعند اختيار المصغر تظهر الصورة كاملة.</p> <p>* مكون عنصر تحكم ActiveX</p> <p>يعرف بأنه أجزاء فعالة من برامج مثبتة على جهاز زائر الموقع يتم إضافتها إلى صفحة الويب، مثل مشغل الوسائط المتعددة Windows Media Player، الرزنامة Calendar Control.....</p> <p>* إضافة عنصر تحكم ActiveX</p>
التعليق	ورقة عمل (5)
التقويم السنوي
التقويم اللاصق

ورقة عمل	الفصل الثاني	الباب الأول
(٥)	مكون ويب Web Component	مفاهيم ويب متقدمة

- ١ - باستخدام برنامج Microsoft Front Page ، افتح الموقع (Hardware) الذي قمنا بتصميمه سابقاً.
- ٢ - أنشئ صفحة جديد باسم (gallery)، ثم أدرج بها معرضاً للصور بتنسيق (تخطيط المونتاچ)، يحتوي على الصور الموجودة في مجلد (المعرض) تحت مجلد (الكيان المادي) .
- ٣ - في منطقة التنقل أضف زر ثبادلي جديد باسم (معرض الصور)، ثم اربطه بالصفحة (gallery) .
- ٤ - في صفحة المعالج (cpu.htm) ، اجدف صورة المعالج من أعلى الصفحة .
- ٥ - في أعلى صفحة المعالج، أسفل العنوان، أضف عنصر تحكم ActiveX ، و اربطه بتشغيل الوسائط المتعددة Windows Media Player .
- ٦ - من خلال التحكم في خصائص عنصر تحكم ActiveX ، أدرج الفيلم (processor) الموجود في مجلد (الكيان المادي)، ليحتمل من خلال تشغيل الوسائط المتعددة Windows Media Player .
- ٧ - احفظ التعديلات التي قمت، ثم قم بعرض الصفحة من خلال متصفح الإنترنت .

الاسم	
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	إعداد العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي
نوع الدرس	<p>* مزايا برنامج SwishMax</p> <p>* مراحل بناء موقع ويب فلاشي</p> <p>1- إعداد العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي .</p> <p>2- إعداد منطقة الشعار .</p> <p>3- إعداد المحتويات .</p> <p>4- إعداد منطقة التنقل .</p> <p>خطوات عمل العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي</p> <p>* إنشاء عرض رئيسي للموقع الويب الفلاشي</p> <p>* حفظ خصائص مسرح العرض الرئيسي</p> <p>* إنشاء شبكة إرشادية Grids للعرض الرئيسي</p> <p>* حفظ العرض الرئيسي</p> <p>* تصدير العرض</p>
التطبيق	ورقة عمل (٦)
التقييم الذاتي
التقييم اللاصقي

ورقة عمل	الفصل الأول	الباب الثاني
(٦)	إعداد العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

- ١- تشغيل برنامج SwishMax4، ثم أنشئ عرض جديد فارغ .
- ٢- غير خصائص العرض لتصبح أبعاد المسرح Stage ٦٠٠ بكسل عرضاً و ٤٥٠ بكسل ارتفاعاً .
- ٣- غير لون خلفية المسرح لتصبح باللون البنفسجي (٦٦٣٣CC) .
- ٤- غير معدل عرض الإطارات Frame Rate لتصبح ٢٠ إطاراً في الثانية الواحدة .
- ٥- أظهر خطوط الشبكة بوحدة عمودية ٣٠ بكسل ووحدة أفقية ٣٠ بكسل .
- ٦- أنشئ خطاً إرشادياً عمودياً يمين المسرح بمقدار ثلاث وحدات .
- ٧- أنشئ خطاً إرشادياً أفقياً أعلى المسرح بمقدار ثلاث وحدات .
- ٨- غير لون الخطوط الإرشادية إلى اللون الأحمر .
- ٩- احفظ العرض على المجلد الخاص بك باسم Main .

الدرس	البيع
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	إعداد منطقة الشعار لموقع الويب الفلاشي
بنود التعلم	<p>* أولاً: رسم خلفية منطقة الشعار</p> <p>الشعار الرسومي:</p> <p>يعرف بأنه شكل أو أكثر من شكل تكون رسمه تعبر عن محتوى الموقع والهدف منه.</p> <p>* ثانياً: رسم شعار رسومي للموقع</p>
التطبيق	ورقة عمل (٧)
التقييم الذاتي
التقييم اللاصقي

ورقة عمل	الفصل الثاني	الباب الثاني
(٧)	إعداد منطقة لشعار لموقع الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

- ١- افتح العرض Main الذي تم إنشاؤه في الحصة السابقة .
- ٢- بداية من النقطة (٠ ، ٠) ارسم خلفية لشعار موقع بالأبعاد (٦٠٠ عرضاً و ٧٥ ارتفاعاً) .
- ٣- عدل استدارة الحواف بالشكل المناسب .
- ٤- انشئ تدرجاً لونياً من ثلاثة ألوان الخلفية لمنطقة الشعار من اليمين كالتالي (أصفر - برتقالي - أحمر) .
- ٥- باستخدام أدوات رسم الأشكال كون في يمين منطقة الشعار الشكل التالي:



ملاحظة:

يمكنك رسم أي شكل آخر يصلح لشعار يتفق مع موضوع الكيان المادي للحاسوب .

- ٦- جمع كائنات الشعار في مجموعة واحدة، ثم اجعل مركز حركة الشعار في منتصفه .
- ٧- احفظ التعديلات التي تمت على العرض .

الدرس	الثامن
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	تابع إعداد منطقة الشعار لموقع الويب الفلاشي
نبذة الدرس	<p>* التأكد كتابة عنوان الموقع</p> <p>* وأيضاً: إضافة تأثيرات حركية لشعار وعنوان الموقع</p> <p>قبل إضافة التأثيرات الحركية على عناصر الموقع لابد من تسميتها بأسماء واضحة حتى يسهل التمييز بينها وذلك من خلال اختيار العنصر من بطاقة (مخطط Outline) ثم اضغط عليه بالزر الأيمن للفأرة واختر (صفات الكائن Object Attributes) . اكتب اسماً للعنصر في حانة (الاسم Name) ويتم تكرار ذلك مع باقي العناصر .</p>
التطبيق	ورقة عمل (A)
التقويم الصفّي
التقويم اللاصقي

ورقة عمل	الفصل الثاني	الباب الثاني
(٨)	إعداد منطقة الشعار لموقع الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

- ١- افتح العرض Main الذي تم إنشاؤه في الحصة السابقة .
- ٢- أضف النص (الكيان المادي للحاسوب) إلى منطقة الشعار بالتنسيقات التالية:
نوع الخط : (PT Bold Heading)
لون الخط : أزرق
٣- أضف على النص التأثيرين التاليين:
من الإطار الأول للنص أضف التأثير (Spin in From Outside) من فئة (Appear into position)
من الإطار رقم ٣٠ أضف التأثير (Rubber Trampoline) من فئة (Looping Continuously)
٤- على مجموعة كائنات شكل الشعار أضف التأثير (Bullet - Heart Beat) من فئة (Return to start)
٥- زد زمن التأثير إلى الإطار ٥٠ .
- ٦- من خلال شريط التحكم استعرض حركة العرض بالكامل، ثم أوقفه .
- ٧- احفظ التعديلات التي تمت على العرض .

التدريس	التاسع
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	إعداد محتويات موقع الويب الفلاشي
بنود التدريس	<p>* مقاهيم أساسية</p> <p>١- الفيلم الترحي Movie Clip</p> <p>يعرف بأنه كائن له حركة ذاتية نستطيع إضافة مؤثرات حركية عليه مع احتفاظه بالحركة الذاتية.</p> <p>٢- القناع Mask يعرف بأنه شكل داخل فيلم ترحي يغطي الجحر حركة خارج</p> <p>* أولاً- إنشاء محتوى الصفحة الرئيسية</p> <p>١- إنشاء خلفية محتوى الصفحة الرئيسية.</p> <p>٢- استخدام فيلم ترحي Movie Clip</p> <p>الصورة المتحركة من النوع: GIF.</p> <p>تعرف بأنها سلسلة من الصور الثابتة تعرض بشكل متتالي فتعطي بأنها تتحرك وتتوفر الصور المتحركة من النوع GIF في كثير من مواقع الويب.</p> <p>٣- إضافة النصوص</p> <p>١- تصوير العر من الصفحة SWF</p>
التعليق	ورقة عمل (٩)
التقييم الصفحي
التقييم اللاصفي

ورقة عمل	الفصل الثالث	الباب الثاني
(٩)	إعداد محتويات موقع الويب الثلاثي	بناء موقع ويب ثلاثي

- ١ - شغل برنامج SwishMax4 .
- ٢ - انشئ عرضاً جديداً بأبعاد (٥٠٠ × ٣٥٠) بكسل .
- ٣ - أدرج مستطيلاً ذا حواف مستديرة بحجم متطابق مع مساحة العرض، ثم عدل استدارة الحواف بالشكل المناسب.
- ٤ - اجعل نغمة المستطيل بالصورة Main.jpg .
- ٥ - أدرج الصورة المتحركة butterfly.Gif إلى منتصف الصفحة التصميم في صورة الخلفية، ثم عدل حجمها بالحجم المناسب.
- ٦ - كرر إدراج الصورة butterfly.Gif في نفس الموضع .
- ٧ - من تأثير (انزلاق Slide) أضف تأثيرات خروج بالمواصفات الموجودة في الجدول التالي :-

رقم الصورة	التأثير	بداية التأثير عند الإطار	نهاية التأثير عند الإطار
١	Out To Top Right	١٠	٣٠
٢	Out To Top Left	١٠	٤٠
٣	Out To Top	٢٠	٥٠

- ٨ - أضف النص (أنا أحب الحاسوب) إلى أعلى منتصف النافذة، ثم أضف إليه التأثير الذي يتناسب .
- ٩ - اختبر العرض، ثم احفظه باسم Main.swi .

السادس	العاشر
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	تابع إعداد منطقة الشعاع لموقع الويب الفلاشي
نبذة المدرس	<p>ثانياً: إنشاء المحتوى - أهم العالم ١</p> <p>١ - إنشاء خلفية العرض -</p> <p>٢ - إنشاء قلم قلمي قمامي -</p> <p>٣ - إضافة النص -</p> <p>٤ - تصدير العرض -</p>
التعليق	ورقة عمل (١٠)
التقديم الصفحي
التقديم اللاصقي

ورقة عمل	الفصل الثالث	الباب الثاني
(١٠)	إعداد محتويات موقع الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

- ١- شغل برنامج SwishMax4.
- ٢- أنشئ عرضاً جديداً بأبعاد (٥٠٠ × ٣٥٠) بكسل.
- ٣- أدرج مستطيلاً ذا حواف مستديرة بحجم متطابق مع مساحة العرض، ثم عدل استدارة الحواف بالشكل المناسب.
- ٤- اجعل تسمية المستطيل بالصورة computer_info.JPG.
- ٥- أدرج الصورة المتحركة laptop.gif إلى أعلى يسار نافذة التصميم، ثم عدل حجمها بالحجم المناسب.
- ٦- أدرج فيلماً فرعياً، ثم قم بتحريره وأضف إليه الكائنات التالية:
 - أ- مستطيل بنفس مساحة جزء العرض في شاشة الحاسوب في الخلفية، ثم اجعل تعبئته بلون واحد.
 - ب- أدرج الصورة الثابتة Q&A.jpg بحيث تكون بدايتها من أعلى أسفل المستطيل السابق وعدل عرضها ليتناسب مع عرض المستطيل.
- ٧- أنشئ تأثير حركة على الصورة لتتحرك لأعلى، وزد الزمن إلى الإطار رقم ٢٠٠.
- ٨- فعّل تأثير القناع، على الفيلم ليظهر المستطيل حركة الصورة.
- ٩- اختبر العرض، ثم احفظه باسم Q&A.swf.

الدرس	الحادي عشر
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	إعداد منطقة التنقل لموقع الويب الفلاشي
بنود الدرس	<p>زر التحويل Button: تعرف بأنها شكل يتغير مظهره عند حدوث أحد عمليات الفأرة عليه، وعند الضغط عليه يؤدي لتنفيذ تعليمة برمجية مرتبطة به.</p> <p>لور في SwishMax4 الحالات الفأرة:</p> <ul style="list-style-type: none"> • عادي Up: عند عدم التأثير عليه بأحد عمليات الفأرة. • فوقي Over: عند مرور مؤشر الفأرة فوق الزر. • لأسفل Down: عند وجود مؤشر الفأرة فوق الزر ثم الضغط على زر الفأرة الأيسر. • ضغطه Hit: حالة مخفية لتحديد نطاق تأثير عمليات الفأرة. <p>التعليقات البرمجية Script: تعرف بأنها عبارات اصطلاحية تتحكم في العرض مثل إيقاف العرض أو إعادة تشغيل العرض والسداداء عرض خارجي ... إلخ.</p> <p>سوف يتم التعرف على كيفية تنفيذ الخطوات التالية وهي:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- إنشاء خلفية منطقة التنقل. 2- إنشاء أزرار التنقل. 3- إنشاء القيم الفرعي لتلقي المحتويات. 4- إنشاء التعليقات البرمجية Script. 5- تصدير العرض لصيغة HTML.
التطبيق	ورقة عمل (11)
التقييم الصفحي
التقييم اللاصقي

ورقة عمل	الفصل الرابع	الباب الثاني
(١١)	إعداد منطقة التنقل لورج الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

- 1- شغل برنامج SwishMax4 ، ثم افتح العرض الذي أنشأته سابقاً باسم Hard.swi
- 2- أنشئ منطقة التنقل بإدراج مستطيل مستدير الحواف إلى يمين نافذة التصميم بأبعاد (90 × 360) بكسل، واجعل تعبئته بنفس التدرج اللوني لمنطقة الشعار .
- 3- أنشئ زرين في منطقة التنقل بالمواصفات التالية -

شكل الزر عند مرور الفأرة	شكل الزر في الوضع الافتراضي
	
	

- 4- أدرج التعليمات البرمجية المناسبة في أول إطار للمشهد لتحميل الملف main.swf الذي تم إنشاؤه سابقاً.
- 5- أدرج التعليمات البرمجية المناسبة لتحميل الملف main.swf الذي تم إنشاؤه سابقاً عند الضغط على الزر (الرئيسية) .
- 6- أدرج التعليمات البرمجية المناسبة لتحميل الملف Q&A.swf الذي تم إنشاؤه سابقاً عند الضغط على الزر (سؤال وجواب) .
- 7- اختبر العرض ، ثم احفظ التعديلات .

الصفحة	الثاني عشر
اليوم
التاريخ / /
عنوان الدرس	المشروع
بتوء المدرس	مناقشة موضوع وخطوات إنشاء خطوات المشروع مع معلم الصفه
التطبيق	عرض ومعاينه المشروع
التقويم الذاتي
التقويم اللاصقي

التقويم





تقويم المقصّل الأول	تقويم الباب الأول
إنشاء واجهة موقع ويب	مفاهيم ويب متقدمة

الأسئلة الموضوعية:

أولاً: في البنود المرقمة من ١-١٣ توجد عبارات صحيحة و أخرى غير صحيحة، ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة، (ب) إذا كانت العبارة غير صحيحة:

١	في موقع ويب، منطقة التنقل هي منطقة ثابتة تظهر فيها عناوين مرتبطة بصفحات الموقع الترميزية.	(أ)	(ب)
٢	الإطار المضمن هي منطقة داخل صفحة ويب تحتوي صفحة ويب أخرى.	(أ)	(ب)
٣	لإدراج جدول تخطيطي نستخدم الأمر «إدراج» ثم «جدول» من قائمة «جدول».	(أ)	(ب)
٤	عند إنشاء جدول تخطيطي، لا يمكن دمج خلاياه.	(أ)	(ب)
٥	يمكن تعديل حجم المناطق المتكررة لجدول التخطيط بعد إنشائه.	(أ)	(ب)
٦	يمكن تطبيق السمة على جميع صفحات الموقع.	(أ)	(ب)
٧	عند استخدام جداول التخطيط، يمكن إنشاء وتنسيق شعار الصفحة من خلال «تنسيق الخلايا».	(أ)	(ب)
٨	في الزر التبادلي، «لون الخط عند التحويم» يعني تغيير لون خط الزر عند الضغط عليه بالفأرة.	(أ)	(ب)
٩	يمكن نسخ تأثيرات DHTML من أحد العناوين إلى أكثر من عنوان.	(أ)	(ب)
١٠	لكي يملأ الإطار المضمن منطقة المحتوى، نحدد حجم الإطار بالبكسل من «خصائص الإطار المضمن».	(أ)	(ب)
١١	يجب تسمية الإطار المضمن لتسهيل ربط العناوين به.	(أ)	(ب)
١٢	يمكن تحديد إحدى صفحات الموقع كصفحة أولية للإطار المضمن.	(أ)	(ب)
١٣	يظهر اسم الإطار المضمن ضمن «الأهداف العامة» في صندوق حوار «الإطار الهدف».	(أ)	(ب)

ثانياً: في البنود المرقمة من ١ - ٣ توجد قائمتان الأولى والثانية، اختر لكل بند من القائمة الأولى ما يناسبه من القائمة الثانية، ثم اكتب بجوار رقم البند الحرف الذي يدل عليه:

من خلال دراستك لواجهة الموقع

القائمة الثانية المنطقة		القائمة الأولى الوظيفة	الإجابة
جدول التخطيط.	أ	منطقة ثابتة توجد في أعلى الصفحة ويظهر فيها اسم الموقع وشعار الموقع.	١
منطقة الشعار.	ب	منطقة ثابتة تظهر فيها عناوين مرتبطة بصفحات الموقع الفرعية.	٢
منطقة المحتوى.	ج	منطقة متغيرة تظهر فيها محتويات الصفحات الفرعية.	٣
منطقة التنقل.	د		

ثالثاً: في البنود المرقمة من ١ - ٥ لكل بند أربعة اختيارات واحد فقط منها صحيح، اختر الإجابة الصحيحة ثم ظلل دائرة الحرف الدال عليها:

١ منطقة متغيرة تظهر فيها محتويات الصفحات الفرعية تسمى:			
منطقة التنقل.	أ	منطقة الشعار.	ب
جدول التخطيط.	د	منطقة الشعار.	ج
٢ منطقة داخل صفحة ويب تحتوي صفحة ويب أخرى تسمى:			
منطقة الشعار.	أ	منطقة التنقل.	ب
جدول التخطيط.	ج	الإطار المضمن.	د
٣ في الزر التبادلي لتغيير لون الخط عند مرور مؤشر الفأرة عليه يتم تغيير:			
لون الخط الأصلي.	أ	لون الخط عند التحويم.	ب
لون الخط عند الضغط.	د	نص الزر.	ج
٤ نسخ تأثيرات Default من عنوان لأخر تستخدم الأداة:			
	أ		ب
	ج		د

٥	لضغط حجم الإطار المضمن تستخدم من القائمة المختصرة للإطار الأمر:	
Ⓜ	خصائص الصفحة.	Ⓜ
Ⓜ	خصائص الخلية.	Ⓜ
	خصائص الإطار المضمن.	
	خصائص الجدول.	

وابعداً: في البيود المرقمة من ١ - ٤ عبارات، تحتوي كل منها على فراغ، أكمل الفراغ بما يناسبه من كلمات لتحصل على عبارات صحيحة:

١	منطقة ثابتة وتظهر فيها عناوين مرتبطة بصفحات الموقع الفرعية تسمى.....
٢	هي منطقة داخل صفحة ويب تحتوي صفحة ويب أخرى تسمى.....
٣	مجموعة متجانسة من التسيقات من خطوط وخلفيات وأزرار يتم تطبيقها على صفحة من الموقع أو على جميع صفحات الموقع تسمى.....
٤	لجعل أحد صفحات الموقع تظهر في الإطار المضمن عند فتح الموقع نضغط على التزر.....

الأسئلة المقالية:

أجب عن الأسئلة الآتية:

١- وضح المقصود بكل من:

[١] منطقة الشعار:

[٢] منطقة التنقل:

[٢] منطقة المحتوى:

٢- عرف كلاً من:

[١] جداول التخطيط:

[٢] الإطار المضمن:

٣. الشكل التالي يمثل أحد أشرطة الأدوات في برنامج Microsoft Front Page ٢٠٠٣. ادرسه جيداً ثم اجب عما يليه:



.....	اسم شريط الأدوات
.....	كيفية إظهار الشريط الموضح
.....	قيم يستخدم الشريط الموضح؟
.....	ما نتيجة الأختيارات الموضحة بالشكل لنص محدد؟

٤. الشكل التالي يمثل عملية ربط منطقة التنقل لموقع بمنطقة المحتوى ادرسه جيداً ثم اجب عما يليه:



.....	كيفية إظهار صندوق الحوار الموضح
.....	الصفحة المراد الارتباط بها
.....	لربط الصفحة مع الإطار المضمن تستخدم الزر

تقويم الفصل الثاني	تقويم الباب الأول
مكون ويب Web Component	مفاهيم ويب متقدمة

الأسئلة الموضوعية:

أولاً: في البنود المرقمة من ١ - ١١ توجد عبارات صحيحة و أخرى غير صحيحة ،

ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة ، (ب) إذا كانت العبارة غير صحيحة:

١	أ	١	يتم برنامج Microsoft FrontPage بكتابة علامات HTML نهاية عن المستخدم.
٢	أ	٢	في لغة HTML برمز علامة بداية ونهاية جسم الصفحة بـ < /head > .
٣	أ	٣	يمكن تعديل علامات HTML بدون إظهار التعليمات البرمجية .
٤	أ	٤	لتطبيق التعديلات في «محرر العلامة السريع» يتم الضغط على مفتاح Esc .
٥	أ	٥	الشاشة الأسمية هي شاشة ثابتة تعرض أسماء مصممي الموقع .
٦	أ	٦	لإضافة شاشة اسمية يستخدم الأمر «شاشة اسمية» من قائمة «إخراج» .
٧	أ	٧	يمكن تغيير اتجاه حركة الشاشة الأسمية إلى أعلى من خلال صندوق حوار «خصائص الشاشة الأسمية»
٨	أ	٨	في الشاشة الأسمية شكل الحركة «مرور» تعني أن تصل الشاشة الأسمية إلى النهاية ثم تتوقف.
٩	أ	٩	تظهر الصور في معرض الصور بحجمها الحقيقي .
١٠	أ	١٠	يمكن إضافة مشغل الوسائط المتعددة Windows Media Player إلى صفحة في الموقع .
١١	أ	١١	يمكن إضافة مكونات ويب إضافية من خلال البحث في الانترنت .

ثانياً: في البنود المرقمة من ١ - ٩ توجد قائمتان الأولى والثانية، اختر لكل بند من القائمتين الأولى

ما يناسبه من القائمة الثانية، ثم اكتب بجوار رقم البند الحرف الذي يدل عليه:

من خلال دراستك للعلامات الأساسية لبناء صفحة ويب من خلال لغة HTML

القائمة الثانية العلامة	القائمة الأولى الوصف	الإجابة
< /title > . < title >	١ علامة بداية ونهاية الصفحة	
< /head > . < head >	٢ علامة بداية ونهاية رأس الصفحة	
< /body > . < body >	٣ علامة بداية ونهاية جسم الصفحة	
< /html > . < html >	٤	

من خلال دراستك لخصائص الشاشة الأسمية:

الإجابة	القائمة الأولى الوظيفة	القائمة الثانية السلوك
1	يخفي النص ثم يبدأ من جديد	أ) انزلاق
5	يصل النص إلى النهاية وينقذ	ب) مرور
6	يصل النص إلى النهاية ويعكس اتجاهه	ج) التأخير
		د) تبديل

من خلال دراستك لإضافة مكون ويب :

الإجابة	القائمة الأولى الوظيفة	القائمة الثانية يتم اختيار
7	إضافة رسالة نصية متحركة، يمكن التحكم في طريقة حركتها،	أ) عنصر تحكم ActiveX
8	لترتيب الصور الفوتوغرافية على هيئة مصغرات وعند اختيار المصغر تظهر الصورة كاملة.	ب) شاشة إسمية
9	لإضافة أجزاء لعائلة من برامج مثبتة على جهاز زائر مثل مشغل الوسائط المتعددة	ج) أزرار تبادلية
		د) معرض الصور الفوتوغرافية

ثالثاً: في البنود المرقمة من 1-2 لكل بند أربعة اختيارات واحد فقط منها صحيح، اختر الإجابة الصحيحة ثم ظلل دائرة الحرف الدال عليها:

1	في لغة HTML يرمز العلامة عنوان الصفحة بالرمز:	
أ) <body> .. </body>	ب) <title> .. </title>	
ج) <html> .. </html>	د) <head> .. </head>	
2	لإدراج رسالة نصية متحركة، يمكن التحكم في طريقة حركتها باستخدام الأمر:	
أ) زور تبادلي	ب) محرز العلامة السريع	
ج) Web Component	د) ارتباط تشعبي	

رابعاً: في البنود المرقمة من ١- ٣ عبارات، يحتوي كل منها على فراغ، أكمل الفراغ بما يناسبه من كلمات لتحصل على عبارات صحيحة:

١ هي لغة قياسية لبناء صفحات الويب، تعرف عليها جميع أنظمة الحاسوب في العالم، تعتمد على مجموعة علامات Tags تؤثر الصور من البسيطة.
٢	يتيح برنامج FrontPage تعديل علامات HTML في طريقة العرض " تصميم " بدون إظهار التعليمات البرمجية وذلك من خلال.....
٣	رسالة نصية متحركة يمكن التحكم في طريقة حركتها تنسى.....

الأسئلة المقالية:

أجب عن الأسئلة الآتية:

١- اذكر المقصود بكل من:

أ- لغة HTML

.....

.....

ب- الشاشة الأسمية

.....

.....

ج- مكون ويب Web Component

.....

.....

٢. الشكل التالي يمثل صندوق حوار خصائص الشاشة الاسمية لإزمه جودا ثم أجب عما يليه:



.....	العبارة التي ستظهر متحركة
.....	اتجاه حركة النص
.....	عدد مرات التكرار للنص

تقويم الفصل الأول	تقويم الباب الثاني
إعداد العرض الرئيسي لموقع الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

الأمثلة الموضوعية:

أولاً: هي البنود المرقمة من ١ - ١٤ توجد عبارات صحيحة و أخرى غير صحيحة ،

ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة ، (ب) إذا كانت العبارة غير صحيحة:

١	يحتاج برنامج SwishMax4 إلى وسيط لإضافة النصوص العربية.	أ	ب
٢	الشبكة الإرشادية Grids هي خطوط وهمية تكرر أفقياً ورأسياً حسب قيمة محددة لرسم شبكة تسهل تنظيم كائنات مسرح العرض .	أ	ب
٣	يصدر برنامج SwishMax4 الملفات بامتداد Html فقط .	أ	ب
٤	في برنامج SwishMax4 يمكن إلغاء ظهور الصفحة الاستهلاكية مع بداية تشغيل البرنامج .	أ	ب
٥	شريط الزمن Time Line هو المنطقة التي منظرها للمستخدم عند تشغيل العرض .	أ	ب
٦	يمكن إخفاء أو إظهار الأوامر Panels من خلال قائمة «نوافذ Windows» .	أ	ب
٧	يمكن التحكم بأبعاد العرض أثناء التصميم .	أ	ب
٨	كلما زاد معدل عرض الإطارات في الثانية Frame Rate كلما كان العرض بطيئاً .	أ	ب
٩	في الوضع الافتراضي يتم إعادة العرض الفلاشية بعد الوصول لنهاية العرض .	أ	ب
١٠	تستخدم الأداة  لجعل الكائنات المحددة تناسب حجم نافذة العرض .	أ	ب
١١	تظهر خلفية مسرح العرض باللون الأبيض ولا يمكن تغيير اللون .	أ	ب
١٢	تظهر الخطوط الإرشادية أثناء تشغيل العرض بنفس الألوان .	أ	ب
١٣	يمكن إنشاء خطوط شبكة إرشادية بالسحب والإفلات من المسطرتين الأفقية والرأسية .	أ	ب
١٤	تظهر خطوط الشبكة الإرشادية في الوضع الافتراضي باللون الأزرق ويمكن تغيير لونها .	أ	ب

ثانياً: في البنود المرقمة من ١ - ١٢ توجد قائمتان الأولى والثانية، اختر الكتل بند من القائمة الأولى ما يناسبه من القائمة الثانية، ثم اكتب بجوار رقم البند الحرف الذي يدل عليه:
من خلال دراستك لحفظ العرض وتصديره في برنامج SwishMax4 .

القائمة الثانية ياخذ الامتداد		القائمة الأولى الوظيفة	الإجابة
Html	Ⓐ	عند حفظ العرض بصورته المصدرية والتي يمكن تعديله من خلال برنامج SwishMax4	١
Maxd	Ⓑ	عند تصدير العرض ليحمل من خلال عارض الملفات الفلاشية Flash player	٢
Swf	Ⓒ	عند تصدير العرض كصفحة ويب كاملة	٣
Swi	Ⓓ		

من خلال دراستك للصفحة الاستهلاكية في برنامج SwishMax4 .

القائمة الثانية تستخدم المنطقة		القائمة الأولى الوظيفة	الإجابة
عرض جديد	Ⓐ	لتحميل آخر تعديلات وتحسينات البرنامج SwishMax4	٤
عرض سابق	Ⓑ	لإنشاء عرض من خلال قالب.	٥
تحديث	Ⓒ	لفتح عرض محفوظ.	٦
تواصل	Ⓓ		

من خلال دراستك للشاشة الرئيسية لبرنامج SwishMax4 .

القائمة الثانية تستخدم المنطقة		القائمة الأولى الوظيفة	الإجابة
الأدوات Tools	Ⓐ	تستخدم لرسم الكائنات والكتابة والتحكم	٧
المسرح Stage	Ⓑ	تتحكم من خلاله في بدء وانتهاء تأثيرات الحركة.	٨
شريط الزمن Time Line	Ⓒ	توفر مزيد من الخيارات للمستخدم بالنسبة للعرض أو كائنات الموجودة داخل العرض	٩
الألواح Panels	Ⓓ		

من خلال دراستك للتحكم في نسبة العرض على النافذة أثناء التصميم -

الإجابة	القائمة الأولى الوظيفة	القائمة الثانية تستخدم الأداة
١٠	لظهور المسرح بحجمه الطبيعي	Ⓐ
١١	جعل الكائنات المحددة تناسب نافذة العرض	Ⓑ
١٢	جعل المسرح يناسب نافذة العرض	Ⓒ
		Ⓓ

ثالثاً: في البنود المرقمة من ١ - ٨ لكل بند أربعة اختيارات واحد فقط منها صحيح،

اختر الإجابة الصحيحة ثم ظلل دائرة الحرف الدال عليها:

١	في برنامج SwishMax4 يطلق على أصغر وحدة زمنية للعرض الاسم:	
Ⓐ	إطار Frame	Ⓐ
Ⓑ	مشهد Scene	Ⓑ
Ⓒ	شبكة إرشادية Grids	Ⓒ
Ⓓ	العرض Movie	Ⓓ
٢	في برنامج SwishMax4 عند تصدير العرض ليعدل من خلال عارض الملفات الفلاشية Flash player فإنه يأخذ الامتداد:	
Ⓐ	Html	Ⓐ
Ⓑ	Max4	Ⓑ
Ⓒ	Swf	Ⓒ
Ⓓ	Swi	Ⓓ
٣	في الصفحة الامتثالية لبرنامج SwishMax4 تستخدم المنطقة Create New Movie عرض جديد:	
Ⓐ	لإنشاء عرض جديد فارغ	Ⓐ
Ⓑ	لإنشاء عرض جديد من خلال قالب	Ⓑ
Ⓒ	لفتح عرض سابق	Ⓒ
Ⓓ	أولج صحيفيين	Ⓓ
٤	المنطقة التي ستظهر للمستخدم عند تشغيل العرض هي:	
Ⓐ	الأدوات Tools	Ⓐ
Ⓑ	شريط الزمن Time Line	Ⓑ
Ⓒ	المسرح Stage	Ⓒ
Ⓓ	الألواح Panels	Ⓓ
٥	لإظهار الألواح يتم وضع علامة أمام اسمها في قائمة:	
Ⓐ	File	Ⓐ
Ⓑ	Windows	Ⓑ
Ⓒ	Modify	Ⓒ
Ⓓ	Insert	Ⓓ

٦	في صندوق حوار الأمر Movie Properties يستخدم الخيار	Frame Rate: 25 frames/sec
١	لتغيير في عرض المسرح	لتغيير ارتفاع المسرح
٢	لتغيير لون خلفية العرض	للتحكم في عدد الإطارات المعروضة في الثانية
٧	في الوضع الافتراضي تظهر الخطوط الإرشادية Guide باللون:	
١	الأحمر	الأزرق
٢	البيج	الأسود
٨	في برنامج SwishMax4 حفظ العرض باستخدام HTML يستخدم من قائمة File الأمر:	
١	save	Save As
٢	Export	New

رابعاً: في البنود المرقمة من ١-٥ عبارات، تحتوي كل منها على فراغ، أكمل الفراغ بما يناسبه من كلمات لتحصل على عبارات صحيحة:

١	في برنامج SwishMax4 عند حفظ العرض بصورته المصدرة والتي يمكن تعديده من خلال البرنامج فإنه يأخذ الامتداد:
٢	المنطقة التي توطن مزيد من الخيارات للمستخدم بالنسبة للعرض أو كائنات الموجودة داخل العرض تسمى
٣	المنطقة التي ستظهر للمستخدم عند تنفيذ العرض تسمى
٤	المنطقة التي يتم من خلالها التحكم في بدء وانتهاء تأثيرات الحركة تسمى
٥	في النوح Guides تستخدم الأداة  Snap لـ

الأسئلة المقالية:

أجب عن الأسئلة الآتية:

١- عرف المقصود بكل من:

[١] شبكة إرشادية Grids:

[٢] خطوط إرشادية Guides:

[٣] الصورة المصدرية بالامتداد SWI:

[٤] ملف فلاشي يأخذ الامتداد SWF:

٢- من خلال دراستك للشاشة الامتهالية في برنامج SwishMax4 اذكر وظيفة كل من المناطق التالية:

[١] تواصل Community:

[٢] تحديث Updates:

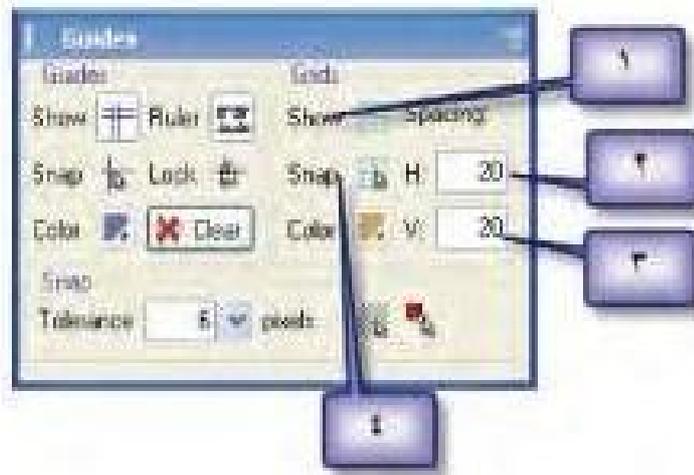
[٣] عرض جديد Create New Movie:

٣- وضح المقصود بمعدل عرض الإطارات Frame Rate:

٤- من خلال دراستك للتحكم في نسبة عرض الكائنات والمسرح على تابلتة التصميم وضح وظيفة الأدوات في الجدول الآتي:

الأداة	الوظيفة
	
	
	

٥. من خلال دراستك لمخطوط الشبكة والمخطوط الإرشادية، ادرس الشكل التالي ثم وضع وظيفة الأدوات المشار إليها:



الوظيفة	الرقم
	١
	٢
	٣
	٤

تقويم الفصل الثاني	تقويم الياك الثاني
إعداد صفحة الشعار لموقع الويب الفلاشي	بناء مواقع ويب فلاشي

الأسئلة الموضوعية:

أولاً: في البنود المرقمة من ١ - ١٥ توجد عبارات صحيحة وأخرى غير صحيحة ،

ظلل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة ، (ب) إذا كانت العبارة غير صحيحة:

١	١	تتكون الأشكال المنتظمة من تعبئة لونية وخط محيط بالشكل لا يمكن إزالته .
٢	١	بتغيير رمز أداة الأشكال التلقائية AutoShape حسب رمز آخر شكل فرعي تم استخدامه.
٣	١	القطعة الخضراء للأشكال ذات الجوانب الدائرية تمثل مركز الدائرة للجوانب .
٤	١	في لوح خصائص Properties نوع التعبئة Gradient يعني تعبئة الشكل بلون واحد .
٥	١	تأثير جميع الكائنات داخل المسرح عند تغيير لون التعبئة .
٦	١	يمكن إضافة محدّد لوني إلى مسطرة التدرج اللوني بالضغط عليها في المكان المناسب .
٧	١	يمكن جعل صورة محفوظّة كتعبئة لونية لشكل .
٨	١	أقصى عدد من المحددات اللونية يمكن إضافته لتدرج لوني هو ٨ .
٩	١	يمكن تغيير سلك الخط المحيط بالكائنات الرسومية .
١٠	١	عند تجميع أكثر من شكل كمجموعة لا يمكن فصلهم مرة أخرى .
١١	٣	يمكن التحكم في مركز حركة الأشكال من خلال الأداة  .
١٢	١	استخدم الأداة  لرسم أشكال تلقائية .
١٣	١	تظهر جميع عناصر المشهد في سطر واحد من الشريط الزمني .
١٤	١	يمكن تطبيق أكثر من تأثير على العنصر الواحد .
١٥	١	عند إضافة تأثير حركتي لكائن لا يمكن التحكم في زيادة أو إنقاص مبرجه .

ثانياً: في البنود المرقمة من ١ - ٦ توجد قائمتان الأولى والثانية، اختر لكل بند من القائمة الأولى ما يناسبه من القائمة الثانية، ثم اكتب بجوار رقم البند الحرف الذي يدل عليه:
يوفر لوح خصائص Properties مجموعة من أنواع التعبئة للأشكال .

الإجابة	القائمة الأولى الوظيفة	القائمة الثانية نوع التعبئة
١	تعبئة بلون واحد.	Gradient 
٢	تعبئة بأكثر من لون متداخلة بتدرج.	Image 
٣	تعبئة بصورة يختاره المستخدم.	None 
		Solid 

من خلال دراستك لأدوات شريط التحكم Control:

الإجابة	القائمة الأولى الوظيفة	القائمة الثانية تستخدم الأداة
٤	لايقاف حركة العرض بالكامل	
٥	لتشغيل حركة العرض بالكامل	
٦	لتشغيل حركة المؤشر الحالي	
		

ثالثاً: في البنود المرقمة من ١ - ٨ لكل بند أربعة اختيارات واحد فقط منها صحيح، اختر الإجابة الصحيحة ثم ظلل دائرة الحرف الدال عليها:

١	يعرف على أنه تغير متدرج في شكل الكائن أو موضع الكائن أو الاثنان معا خلال فترة زمنية:	
١	التدرج الملوني	
٢	الشكل التلقائي	
٣	المحيط المحيط بالكائن	
٤	لجعل خلفية العنصر بلون واحد تختار من أنواع التعبئة النوع:	
١	None	
٢	Solid	

٣ لإضافة محدد لوني في مكان محدد لسطرة التدرج اللوني يتم:		
الضغط المزدوج في المكان المحدد.	Ⓐ	الضغط ضغطاً واحدة في المكان المحدد.
الضغط المزدوج على الشكل المطلوب تبعته.	Ⓒ	الضغط ضغطاً واحدة على الشكل المطلوب تبعته.
٤ أقصى عدد يمكن إضافته من المحددات اللونية لتدرج لوني لشكل هو:		
٢	Ⓐ	٤
٦	Ⓒ	٨
٥ لتغيير سمك الخط المحيط بالشكل يتم تحديده ثم من لوح خصائص Properties تستخدم الأداة:		
	Ⓐ	
	Ⓒ	
٦ في برنامج SwishMax4 لكتابة النصوص تستخدم الأداة:		
	Ⓐ	
	Ⓒ	
٧ لنسبة أحد العناصر يتم تحديده من بطاقة مخطط Outline ثم نختار من القائمة المختصرة الأمر:		
Grouping	Ⓐ	Object Attributes
Copy Object	Ⓒ	Transform
٨ تظهر أسماء جميع عناصر المشهد الحالي في:		
Outline	Ⓐ	متفرعة أسفل اسم المشهد في الخط الزمني Time Line
أوب صحيحين	Ⓒ	ليس أياً مما سبق صحيح

وايضا في البنود المرقمة من ١ - ٣ عبارات، تحتوي كل منها على فراغ، أكمل الفراغ بما يناسبه من كلمات لتحصل على عبارات صحيحة:

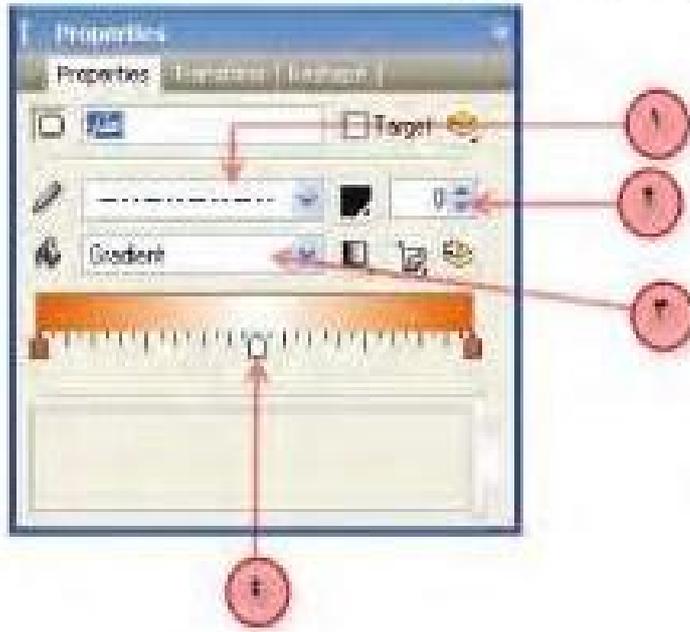
١ لإزالة التعتة اللونية لشكل محدد نختار نوع التعتة.....
٢ تستخدم الأداة  ل.....
٣ من شريط التحكم Control تستخدم الأداة  ل.....

الأسئلة المقالية:

أجب عن الأسئلة الآتية:

١. أذكر المقصود بالموتر الحركي:

٢- من خلال دراستك للوح خصائص Properties لشكل محدد، ادرس الشكل الآتي ثم أكمل الجدول بكتابة اسم ووظيفة الأدوات المشار إليها:



م	اسم الأداة	الوظيفة
١		
٢		
٣		
٤		

٣- أذكر وظيفة كل أداة من الأدوات المبينة في الجدول الآتي :

الوظيفة	الأداة
	
	
	
	

تقويم الفصل الثالث	تقويم الباب الثاني
إعداد محتويات موقع الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

الأسئلة الموضوعية:

أولاً: في البنود المرقمة من ١ - ٥ توجد عبارات صحيحة و أخرى غير صحيحة ،

ظنل في مكان الإجابة (أ) إذا كانت العبارة صحيحة ، (ب) إذا كانت العبارة غير صحيحة:

١	يفقد الفيلم الفرعي حركته الذاتية عند إضافة مؤثرات حركية عليه.	ⓐ	ⓑ
٢	القناع يعرف بأنه شكل داخل فيلم فرعي يخفي أي حركة خارجيه .	ⓐ	ⓑ
٣	عند ترتيب الطبقات في نافذة تخطيط فإنها ترتب بنفس الترتيب في نافذة الخط الزمني .	ⓐ	ⓑ
٤	عند اختيار خلفية الكائن كصورة Image يتم تحديد الصورة من خلال الأداة  .	ⓐ	ⓑ
٥	لإفراج فيلم فرعي للمشاهد يتم اختيار الأمر Scene من قائمة Insert .	ⓐ	ⓑ
٦	لإفراج صورة ثابتة إلى المشهد نختار الأمر Import Image من قائمة Insert .	ⓐ	ⓑ
٧	الأمر حرك Move، ينشر حركة ساكنة للشكل على مدار ٢٠ إطاراً .	ⓐ	ⓑ

ثانياً: في البنود المرقمة من ١ - ٦ توجد قائمتان الأولى والثانية، اختر لكل بند من القائمة الأولى

ما يناسبه من القائمة الثانية، ثم اكتب بجوار رقم البند الحرف الذي يدل عليه:

الإجابة:	القائمة الأولى	القائمة الثانية يسمى
١	كائن له حركة ذاتية نستطيع إضافة مؤثرات حركية عليه مع احتفاظه بالحركة الذاتية.	طبقة ⓐ
٢	كل سطر من أسطر الشريط الزمني مما يحتويه من كائنات	فيلم فرعي ⓑ
٣	شكل داخل فيلم فرعي يخفي أي حركة خارجيه .	الشريط الزمني ⓑ
		فيلم فرعي قناعي ⓑ

عن خلال دراستك لإدراج الكائنات داخل المشهد

القائمة الثانية يستخدم من قائمة Insert الأمر		القائمة الأولى لإدراج		الإجابة
Movie Clip	Ⓐ	صورة متحركة من نوع Gif	Ⓓ	
Scene	Ⓑ	فيلم فرعي	Ⓔ	
Import Animation	Ⓒ	صورة ثابتة	Ⓕ	
Import Image	Ⓓ			

ثالثاً: في البنود المرقمة من ١ - ٧ لكل بند أربعة اختيارات واحد فقط منها صحيح، اختر الإجابة الصحيحة ثم ظلل دائرة الحرف الدال عليها:

١ يعرف بأنه كائن له حركة ذاتية. تستطيع إضافة مؤثرات حركية عليه مع احتفاظه بالحركة الذاتية.				
	Ⓐ	القناع	Ⓑ	الفيلم الفرعي
	Ⓒ	الشريط الزمني	Ⓓ	الأشكال المتلقائية
٢ يعرف بأنه شكل داخل فيلم فرعي يخفي أي حركة خارجه.				
	Ⓐ	القناع	Ⓑ	الفيلم الفرعي
	Ⓒ	الشريط الزمني	Ⓓ	الأشكال المتلقائية
٣ تعرف بأنها مجموعة صور ثابتة تعرض بشكل متتابع فتوحى بأنها تتحرك.				
	Ⓐ	القناع	Ⓑ	الفيلم الفرعي
	Ⓒ	صورة متحركة Gif	Ⓓ	الأشكال المتلقائية
٤ لتحديد مكان صورة لجعلها خلفية لكائن يستخدم من لوح خصائص Properties الأداة:				
	Ⓐ		Ⓑ	
	Ⓒ		Ⓓ	
٥ لإدراج فيلم فرعي داخل المشهد الحالي يستخدم من قائمة Insert الأمر:				
	Ⓐ	Button	Ⓑ	Movie Clip
	Ⓒ	Scene	Ⓓ	Video

٦ لإخراج صورة متحركة داخل الشهد الحالي يستخدم من قائمة Insert الأمر:			
Import Animation	Ⓐ	Movie Clip	Ⓐ
Import Image	Ⓑ	Scene	Ⓑ
٧ لإنشاء حركة سائقة لشكل على مدار ١٠ إطارات، نستخدم من القائمة المختصرة لأول إطار في الشريط الزمني له الأمر:			
Slide	Ⓐ	Place	Ⓐ
Move	Ⓑ	fade	Ⓑ

رابعاً: في البنود المرقمة من ١-٣ عبارات، تحتوي كل منها على فراغ، أكمل الفراغ بما يناسبه من كلمات لتُحصل على عبارات صحيحة:

١ هو فيلم فرعي يحتوي على شكل يظهر حركة شكل آخر داخل إطاره .
٢	كل سطر من أسطر الشريط الزمني بما يحتويه من كلمات يسمى.....

الأسئلة المقالية:

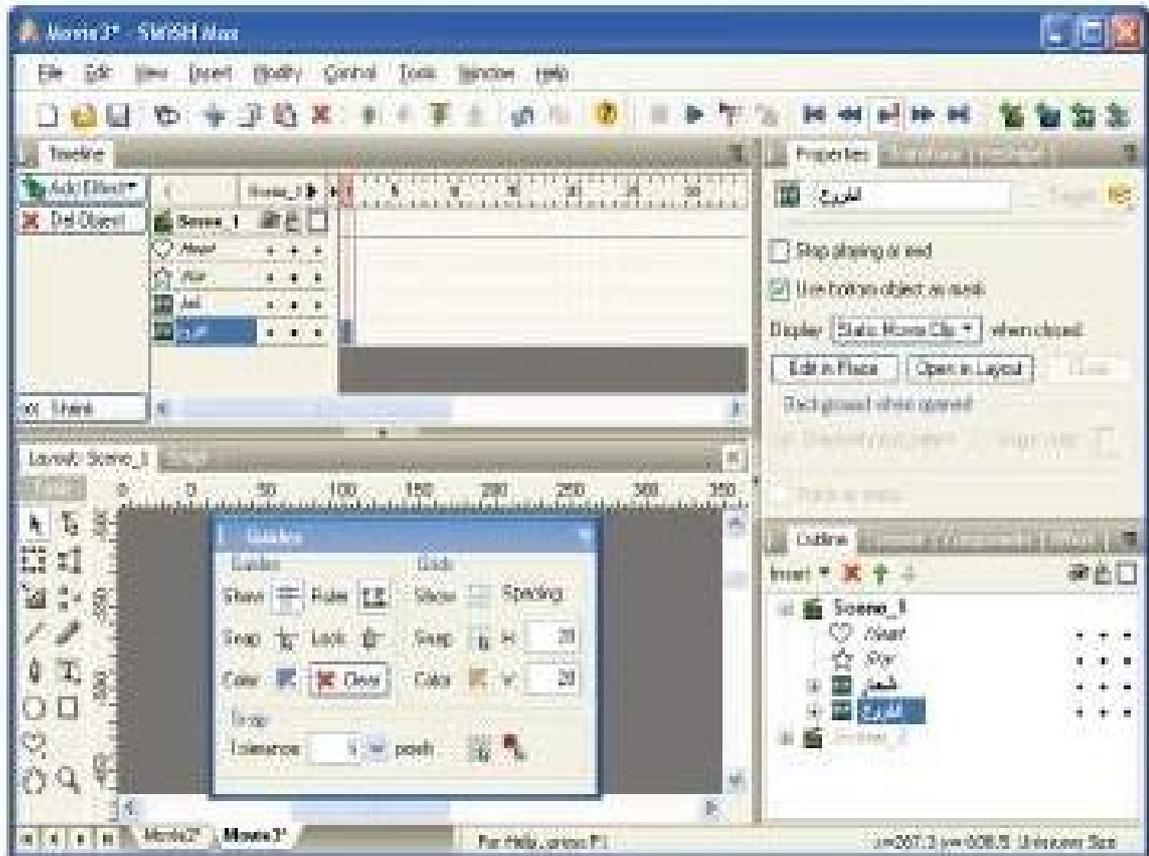
أجب عن الأسئلة الآتية:

١- عرف كلاً من:

[١] الفيلم الفرعي

[٢] القناع

٢- ادرس الشكل التالي النافذة برنامج SwishMax4 ثم أجب عما يليه:



	اسم المشهد الحالي
	عدد الأفلام الفرعية في المشهد الحالي
	اسم أحد الأفلام الفرعية في المشهد الحالي
	اسم أول طبقة في المشهد الحالي

تقويم الفصل الرابع	تقويم الباب الثاني
إعداد منطقة التطل لموقع الويب الفلاشي	بناء موقع ويب فلاشي

الأسئلة الموضوعية:

أولاً: في البنود المرقمة من ١ - ٨ توجد عبارات صحيحة و أخرى غير صحيحة، ظلل في مكان الإجابة إذا كانت العبارة صحيحة، ب إذا كانت العبارة غير صحيحة:

١	أزرار التحويم هي لزرار تتحرك داخل المشهد بصورة دائمة.	⊖	⊕
٢	من حالات التعامل مع الزر الحالة ضغطة Hit والتي تعني تنفيذ تعليمة عند الضغط على الزر.	⊖	⊕
٣	يمكن وضع تعليمات برمجية على زر لإيقاف العرض .	⊖	⊕
٤	يستخدم الزر <code>Add Script</code> لإضافة تأثير حركي على كائن .	⊖	⊕
٥	في برنامج SwishMax4 لايمكن إضافة أزرار إلا من خلال الأمر Button من قائمة Insert .	⊖	⊕
٦	يمكن تحويل نص أو كائن داخل المشهد إلى زر أمر.	⊖	⊕
٧	لتفعيل ميزة التحويم عند مرور مؤشر الفأرة فوق الزر نعمل الحيازة Has separate Down state في نافذة الخصائص.	⊖	⊕
٨	عبارة OnFrame1 داخل التعليمات البرمجية، تعني الضغط بالفأرة على زر .	⊖	⊕

ثانياً: في البنود المرقمة من ١ - ٦ توجد قائمتان الأولى والثانية، احشر لكل بند من القائمة الأولى ما يناسبه من القائمة الثانية، ثم اكتب بجوار رقم البند الحرف الذي يدل عليه:

من حالات الأزرار في برنامج SwishMax4

الإجابة	القائمة الأولى الرقمية	القائمة الثانية الحرفية
١	حالة مخرقة تحدد نطاق تأثير تعليمات الفأرة	Over ⊕
٢	عند وجود مؤشر الفأرة فوق الزر ثم الضغط على زر الفأرة الأسفل.	Up ⊖
٣	عند مرور مؤشر الفأرة فوق الزر.	Hit ⊕
		Down ⊖

القائمة الثانية هي		القائمة الأولى في التعليمات البرمجية		الإجابة
Movie Clip	Ⓐ	العبارة التي تعني عند تشغيل الإطار الأول نفذ التعليمات التالية	٤	
OnFrame1	Ⓑ	العبارة التي تعني عند الضغط على الزر بالفأرة ثم إزالة الضغط نفذ التعليمات التالية.	٥	
On release	Ⓒ	لكائن الذي يكتب فيه اسم الفيلم المراد استخدامه داخل فيلم فرعي مو	٦	
URL	Ⓓ			

ثالثاً: في البنود المرقمة من ١-٥ لكل بند أربعة اختيارات واحد فقط منها صحيح، اختر الإجابة الصحيحة ثم ظلل دائرة الحرف الدال عليها:

الشكل الذي يظهر عند حدوث أحد عمليات الفأرة عليه هو عند الضغط عليه يؤدي لتفعيل التعليمات البرمجية مرتبطة به يسمى:			
التعليمات البرمجية	Ⓐ	زر التحويم	Ⓑ
لوحة المساعدة	Ⓒ	فيلم فرعي	Ⓓ
من حالات الأزرار في برنامج SwishMax4 الحالة التي تعني عند عدم التأثير على الزر بأحد عمليات الفأرة هي:			
Hit	Ⓐ	Over	Ⓑ
Down	Ⓒ	Up	Ⓓ
لتفعيل ميزة التحويم للزر يتم من لوحة خصائص Properties تفعيل الخيار:			
Has separate over state	Ⓐ	Has separate Down state	Ⓑ
Has separate Hit state	Ⓒ	ليس أيًا مما سبق صحيح	Ⓓ
لتفعيل مساعد كتابة الأكواد Assist Pane نختار من بطاقة Script الأداة:			
	Ⓐ		Ⓑ
	Ⓒ	Add Script	Ⓓ
لتحديد الفيلم الفرعي المراد استدعاء فيلمه بداخله يتم اختيار اسمه من خانة:			
Key	Ⓐ	URL	Ⓑ
Movie Clip	Ⓒ	ليس أيًا مما سبق صحيح	Ⓓ

رابعاً: في البنود المرفقة من ١- ٤ عبارات، تحتوي كل منها على فراغ، أكمل الفراغ بما يناسبه من كلمات لتحصل على عبارات صحيحة:

١	الشكل الذي يتغير مظهره عند حدوث أحد عمليات الفأرة عليه، وعند الضغط عليه يؤدي لتنفيذ تعليمة برمجية مرتبطة به يسمى.....
٢	من حالات الأزرار في برنامج SwishMax4 الحالة المخفية التي تحدد نطاق تأثير عمليات الفأرة هي.....
٣	يستخدم الزر <code>Add Script</code> ل.....
٤	لاستدعاء فيلم مخزن يكتب اسمه داخل التعليمات البرمجية في خانة.....

الأسئلة المقالية:

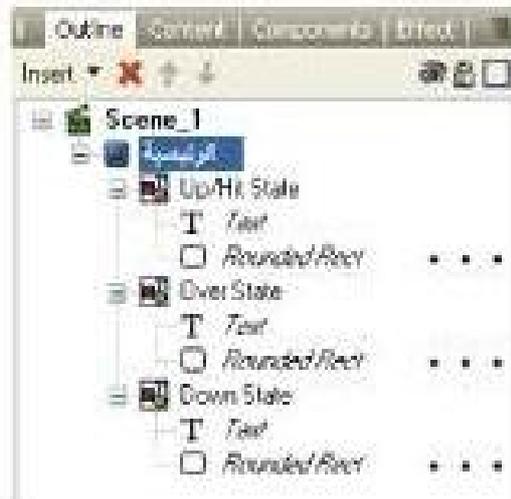
أجب عن الأسئلة الآتية:

١- عرف كلاً من

[١] زر التحويم Button

[٢] التعليمات البرمجية Script

٢. الشكل التالي يمثل كائنات زر وحالاته داخل نافذة Outline ادرسه ثم أجب عما يليه:



	اسم الزر
	عدد كائنات الزر
	عدد حالات الزر
	أحد الحالات ووصفها

٣- ادرس الشكل التالي ثم أكمل البيانات في الجدول الذي يليه:

The screenshot shows the Script panel in Adobe Animate. The top section is titled "Movie Clip Properties (main) [selected movie clip]". It contains the following fields:

- URL: "star.swf"
- Info: "Movie Clip" (dropdown menu)
- Movie Clip: "main" (dropdown menu)
- Variable: "Don't send variable" (dropdown menu) and "Load Variables" (checkbox, unchecked)

The bottom section shows the "on (release)" event listener for a "Button" instance named "scene_1". The code is:

```

1 on (release)
2 {
3     main.loadMovie("star.swf");
4 }
5

```

	الشكل السابق يظن عملية
	اسم الفيلم المراد إظهاره
	اسم الفيلم الفرعي الذي سيظهر بداخله الفيلم
	العملية المطلوبة لتنفيذ التعليمة البرمجية

- * مركز التعريب البرمجة، FrontPage 2003 خطوة خطوة مجموعة التعليم الذاتي، دار العلوم العربية، لبنان، 2004 م .
- * هالة الطويل دورة في كتاب FrontPage 2002، دار شعاع للنشر والعلوم، سوريا، 2002م
- * كتاب المعلوماتية - الجزء الثاني - للصف العاشر للعام الدراسي 2009 - 2010.
- * Ned Snell , Easy Microsoft Office FrontPage 2003 , Que Press , 2003 .
- * William R. Stanek and Greg Holden , Faster Smarter Microsoft Office FrontPage 2003 , Microsoft Press , 2005 .



أودع بمكتبة الوزارة تحت رقم (٩٦) بتاريخ ٢٢/٦/٢٠١١م
مطابع دار السياسة

10

