

رحلة استكشافية للغة البرمجة جاوا



```
import java.awt.BorderLayout;
import java.awt.Color;
import java.awt.Dimension;
import javax.swing.JComboBox;
import javax.swing.JFrame;
import javax.swing.JLabel;
import javax.swing.JPanel;

public class Fenetre extends JFrame {
    private JPanel container = new JPanel();
    private JComboBox combo = new JComboBox();
    private JLabel label = new JLabel("Une ComboBox");

    public Fenetre(){
        this.setTitle("Animation");
        this.setSize(300, 300);
        this.setDefaultCloseOperation(JFrame.EXIT_ON_CLOSE);
        this.setLocationRelativeTo(null);
        container.setBackground(Color.white);
        container.setLayout(new BorderLayout());
        combo.setPreferredSize(new Dimension(100, 20));

        JPanel top = new JPanel();
        top.add(label);
        top.add(combo);
        container.add(top, BorderLayout.NORTH);
        this.setContentPane(container);
        this.setVisible(true);
    }
}
```

الإصدار الثالث

كود لبرمجيات الكمبيوتر

تأليف: مهدي عبد المظيع الطاهر

رحلة استكشافية للغة البرمجة جافا

الإصدار الثالث

أول إصدار: ذي القعدة 1433 هجرية الموافق أكتوبر 2012 ميلادية
الإصدار الحالي: جمادى الأولى 1440 هجرية الموافق 9 يناير 2019 ميلادية

مقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين، نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين. أما بعد. الهدف من هذا الكتاب تعريف المبرمج في فترة وجيزة وكمدخل سريع للغة البرمجة جافا باستخدام أداة التطوير NetBeans. ثم يتم التعمق تدريجياً في المفاهيم الأساسية في اللغة والبرمجة عموماً. وبهذا يكون هذا الكتيب موجه لمن لديه خبرة في لغة برمجة أخرى حتى لو كانت قليلة. كذلك يُمكن الاستفادة من هذا الكتاب كمقدمة لتعلم برمجة الموبايل باستخدام جافا، مثل نظام أندرويد أو جافا موبايل وذلك لأن أساس اللغة واحد. وقد تمت كتابة هذا الكتاب بخلفية عملية وليس أكاديمية، حيث تم التركيز على الأشياء الضرورية التي يتطلبها مجال العمل.

لغة جافا

لغة جافا ظهرت في عام 1995 م. وهي لغة متعددة الأغراض ومتعددة المنصات تصلح لعدد كبير من التطبيقات. ومترجم جافا يقوم بإنتاج ملفات في شكل Byte code وهو يختلف عن الملفات التنفيذية التي تنتج عن لغات البرمجة الأخرى مثل سي وباسكال. وتحتاج البرامج المكتوبة بلغة جافا إلى منصة في أنظمة التشغيل المختلفة لتتمكن برامجها من العمل في هذه الأنظمة. وهذه المنصة تُسمى آلة جافا الافتراضية Java Virtual Machine أو إختصاراً بـ JVM أو Java Run-time.

آلة جافا الافتراضية JVM

تتوفر هذه المنصة في عدد كبير من أنظمة التشغيل، ولا بد من التأكد من وجود هذه المنصة أو الآلة الافتراضية قبل تشغيل برنامج جافا. وكل نظام تشغيل يحتاج لآلة افتراضية خاصة به. مثلاً نظام وندوز 32 بت يحتاج لآلة افتراضية مخصصة لوندوز 32 بت، أما نسخة وندوز 64 بت فهي تحتاج لآلة افتراضية 64 بت. وهذا مثال لإسم ملف لتثبيت آلة جافا الافتراضية لنظام وندوز 64 بت:

jre-8u51-windows-x64.exe

وهو يُمثل نسخة جافا 1.8 أو ما يُسمى جافا 8.

واسم الملف التالي يُمثل حزمة تحتوي على الآلة الافتراضية لجافا 8 لنظام أوبونتو:

openjdk-8-jre

وتختلف معماريتها حسب معمارية نظام أوبونتو، فإذا كان النظام هو 32 بت تكون حزمة جافا 32 بت، وإذا كان 64 بت تكون حزمة جافا 64 بت. لكن يمكن تثبيت جافا 32 بت في نظام أوبونتو 64 بت - كذلك في نظام وندوز- وذلك لأن بعض البرامج تتطلب جافا 32 بت، لكن لا يمكن تثبيت جافا 64 بت في نظام تشغيل 32 بت.

عند إنتاج برامج جافا يُمكن تشغيلها في أي نظام تشغيل مباشرة عند وجود الآلة الافتراضية المناسبة، ولا يحتاج البرنامج لإعادة ترجمة حتى يعمل في أنظمة غير النظام الذي تم تطوير البرنامج فيه. مثلاً يُمكن تطوير برنامج جافا في بيئة لينكس لإنتاج برامج يتم نقلها وتشغيلها مباشرة في وندوز أو ماكنتوش. وتختلف عنها لغة سي وأوبجكت باسكال في أنها تحتاج لإعادة ترجمة البرامج مرة أخرى في كل نظام تشغيل على حده قبل تشغيل تلك البرامج. لكن برامج لغة سي وأوبجكت باسكال لا تحتاج لآلة افتراضية في أنظمة التشغيل بل تتعامل مع نظام التشغيل ومكتباته مباشرة.

أدوات تطوير جافا Java SDK

آلة جافا الافتراضية السابقة تُمكن برامج جافا من العمل في نظام التشغيل، لكنها لا تحتوي على مترجم، لذلك لا يمكن كتابة برامج جافا وتطويرها بها، ولتطوير وترجمة وتنقيح برامج جافا وتحويلها إلى byte code لابد من الحصول على الـ SDK (Software Development Kit) الخاص بالجافا، أي ما يُعرف بالـ Java SDK. وهو يأتي في شكل برنامج للتثبيت به مترجم جافا (compiler)، ومنقح (debugger)، وآلة جافا الافتراضية، أي لانحتاج لتثبيت آلة جافا الافتراضية لوحدها عند تثبيت Java SDK. واسم الملف التالي يُمثل الـ Java SDK لبيئة وندوز:

jdk-7u51-windows-x64.exe

وهو مخصص لنظام وندوز 64 بت ويُمثل جافا 7. ونُلاحظ أنه يبدأ بالإسم jdk وهو اختصار لـ Java Development Kit.

والملف التالي يُمثل حزمة Java SDK لنظام التشغيل أوبونتو:

openjdk-8-jdk

بيئة التطوير NetBeans

وهي من أفضل بيئات التطوير للغة جافا، وقد تمت كتابتها باستخدام لغة جافا نفسها بواسطة شركة أوراكل صاحبة تلك اللغة، بعد ذلك تم تسليمها إلى مؤسسة أباتشي Apache.org لتقوم بتطويرها وإصدار نُسخ جديدة منها.

يُمكن استخدام هذه الأداة لتطوير برامج بلغات برمجة أخرى غير الجافا مثل برامج PHP و سي++.

توجد أدوات تطوير أخرى مشهورة و هي [Eclipse](#) وهي مستخدمة من قبل مبرمجين كثر، و أخرى تسمى [IntelliJ](#) والتي بُنيت عليها بيئة تطوير أندرويد. جميع بيئات التطوير هذه تحتاج إلى تثبيت Java SDK أولاً قبل تثبيتها

المؤلف: معزز عبدالعظيم

أعمل مطور برامج ومعماري أنظمة، وقد كُنت استخدم فقط لغة أوبجكت باسكال كلغة برمجة أساسية في الماضي، متمثلة في دلفي وفري باسكال، لكن منذ عام 2011 بدأت تعلم لغة جافا وكتبت بها عدد من البرامج. وكان سبب تعليمي لها واعتمادي لها في تطوير كثير من البرامج هو:

1. أنه يوجد عدد كبير من المبرمجين يستخدمون لغة جافا، بل أن معظمهم درسها في الجامعة. لذلك يُمكن أن تكون لغة مشتركة بين عدد كبير من المبرمجين.
2. يوجد دعم كبير لها من حيث المكتبات ومن حيث حل المشكلات، وذلك بسبب أنها تم إعتماها لوقت طويل كلغة موجهة للأعمال الكبيرة والمؤسسات Business and Enterprise
3. أنها مجانية ويتوفر لها أدوات تطوير متكاملة ذات إمكانيات عالية في عدد من المنصات. ماعلى المبرمج إلا إختيار المنصة المناسبة له
4. تدعم البرمجة الكائنية بصورة قوية، والبرمجة الكائنية تشكل أداة أساسية لتطوير البرامج بطريقة مثالية.
5. أن البرامج الناتجة عنها متعددة المنصات والمعماريات بمعنى الكلمة، ولايحتاج المُبرمج إنتاج عدد من الملفات التنفيذية لكل معمارية على حده. بل يحتاج لإنتاج ملف byte code واحد يكفي لمعظم المعماريات وأنظمة تشغيل الكمبيوتر المعروفة.
6. أداة التطوير Netbeans وطريقة تقسيم الحزم packages مناسبة للبرامج الكبيرة والتي تحتاج تقسيماً منطقياً والوصول لتلك الأقسام بسرعة وسهولة وتُسهل أيضاً التشارك في كتابة البرامج.

ترخيص الكتاب

هذا الكتاب مجاني تحت ترخيص

creative commons

CC BY-SA 3.0

ملحوظة هامة:

لا يُفضّل نسخ ثم اللصق في بيئة NetBeans من هذا الكتاب لأنه يتم أحياناً نقل أحرف غير مرئية تتسبب في تعثر ترجمة البرامج. لذلك من الأفضل كتابة الأمثلة يدوياً، لكن يجب كتابة الكود مطابقاً للمثال مثلاً حالة الأحرف الإنجليزية (الأحرف الكبيرة والصغيرة)

المحتويات

2	مقدمة
2	لغة جافا
2	آلة جافا الافتراضية JVM
3	أدوات تطوير جافا Java SDK
4	بيئة التطوير NetBeans
4	المؤلف: معزز عبدالعظيم
5	ترخيص الكتاب
8	تثبيت جافا SDK
11	كتابة أول برنامج
13	تثبيت أداة التطوير NetBeans
14	البرنامج الأول بواسطة NetBeans
21	الملفات Files
25	كتابة نص في ملف
28	القراءة من ملف نصي
31	استعراض أسماء الملفات
33	سلسلة البيانات Streams
34	نسخ الملفات
37	الخصائص Properties
40	المصفوفات arrays
41	السلاسل ArrayList
45	تعريف الكائنات والذاكرة
49	برنامج الواجهة رسومية GUI
53	الفورم الثاني
56	برنامج اختيار الملف
59	كتابة فئة كائن جديد New Class
63	المتغيرات والإجراءات الساكنة (static)
65	قاعدة البيانات SQLite
66	برنامج لقراءة قاعدة بيانات SQLite
75	الوراثة inheritance

79.....	تكرار حدث بواسطة مؤقت.....
83.....	برمجة الويب باستخدام جافا.....
83.....	تثبيت مخدّم الويب.....
87.....	أول برنامج ويب.....
93.....	تثبيت برامج الويب.....
94.....	تقنية JSP.....
99.....	تضمين ملف jsp داخل Servlet.....
101.....	خدمات الويب Web services.....
103.....	برنامج خدمة ويب للكتابة في ملف.....
111.....	برنامج عميل خدمة ويب Web service client.....
115.....	القراءة من مخدّم ويب بواسطة HTTP.....
117.....	خدمات ويب ال RESTFull.....
125.....	استخدام نسق JSON.....

تثبيت جافا SDK

قبل بداية تطوير البرامج باستخدام لغة جافا لابد من عمل إختبار لوجودها في الحاسوب الذي نستخدمه، فإن لم توجد يجب تثبيت الـ SDK المناسبة لنظام التشغيل الذي نستخدمه. لاختبار هل آلة جافا الافتراضية موجودة أم لا، نقوم بتشغيل سطر الأوامر عن طريق برنامج cmd في نظام وندوز أو terminal في نظام لينكس، فنقوم بكتابة الأمر `java -version` فإذا كانت النتيجة مشابهة للتالي:

```
java -version
java version "1.8.0_111"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.8.0_111-b14)
Java HotSpot(TM) Server VM (build 25.111-b14, mixed mode)
```

فهذا يعني أن Java runtime مثبتة أو ما يُعرف بـ Java JRE، وكما يظهر أعلاه توجد النسخة رقم 1.8 من جافا، أو جافا 8. وهي تعني إمكانية تشغيل برامج جافا، لكن لا نستطيع تطوير برامج جافا بها. أما إذا كانت النتيجة بأن الأمر `java` غير موجود فهي تعني أن آلة جافا الافتراضية غير موجودة.

الإختبار الثاني هو التأكد من وجود Java JDK/SDK والتي نحتاج إليها لتطوير برامج جافا، أي يحتاجها المبرمج، أما المستخدم العادي الذي نهدفه لتشغيل برامج جافا فيكفيه آلة جافا الافتراضية JRE فقط. نقوم بكتابة `javac -version` في سطر الأوامر و `javac` يعني مترجم لغة جافا، فإذا كانت النتيجة مشابهة لأدناه فتعني أن مترجم جافا موجود والذي هو جزء من Java JDK:

```
javac -version
javac 1.8.0_181
```

أما إذا كانت النتيجة أن الأمر غير صحيح أو غير موجود فهي تعني أن Java JDK غير مثبتة. فنقوم بتثبيتها حسب نظام التشغيل في الخطوات في الفقرة التالية.

ملحوظة:

يمكن أن تكون جافا run-time JRE أو JDK مثبتة أو موجودة في نظام التشغيل، لكن غير معروفة في مسار التشغيل path لذلك عند تشغيل الأوامر `java` أو `javac` تكون النتيجة أن هذه الأوامر غير موجودة. يمكن البحث في نظام وندوز في الدليل:

C:\Program Files\Java\

وهذا مثال لدليل جافا 1.8 JRE في نظام وندوز:

C:\Program Files\Java\jre1.8.0_31\bin

في حال أن هذا الدليل غير معروف في المسار يمكن التوجه إليه أولاً ثم تشغيل الأمر java لكن الأفضل إضافة هذا الدليل للمسار للتمكن من تشغيل الأمر java من أي دليل في نظام التشغيل. كذلك يمكن أن تكون هناك أكثر من نسخة لجافا مثلاً JRE بالإضافة لـ JDK، كذلك يمكن أن تكون هناك أكثر من إصدار، مثلاً جافا 8 بالإضافة إلى 9، ويمكن الاختيار بينها لجعل واحدة افتراضية.

تثبيت جافا SDK في نظام لينكس (أوبونتو، أو دبيان ومشتقاتها):
لتثبيت جافا SDK نقوم بكتابة الأمر التالي في نافذة سطر الأوامر terminal :

```
sudo apt-get install openjdk-9-jdk
```

بهذه الطريقة يتم تثبيت حزمة جافا 9 في نظام أوبونتو أو دبيان، و لابد أن ننبه بأن نتحصل على آخر نسخة متوفرة لنظام التشغيل من جافا، فإن لم توجد نرجع لنسخة سابقة، مثلاً النسخة رقم 8:

```
sudo apt-get install openjdk-8-jdk
```

ثم نتأكد من التثبيت بإعادة كتابة الأوامر السابقة في سطر الأوامر:

```
java -version
```

```
javac -version
```

بعض توزيعات لينكس تأتي معها آلة جافا الافتراضية مثبتة مسبقاً، مثل لينكس مينت، و راسبيان، لكن ربما آلة جافا الافتراضية JRE فقط وليست أدوات التطوير JDK/SDK

تثبيت جافا SDK في نظام وندوز:

يمكننا الحصول عليها من موقع جافا www.java.com أو من موقع شركة أوراكل. كذلك يمكن البحث بدلالة هذه الجملة:

download java sdk for windows

ثم نتأكد أننا قمنا باختيار ملف يُمثل نظام وندوز الذي نستخدمه، فإذا كان وندوز 32 بت فلا بد من اختيار جافا 32 بت، وهكذا، ونتأكد أيضاً أن الملف يحتوي على المقطع (sdk) لأن (jre) تحتوي فقط على الآلة الافتراضية ولا

تحتوي على المترجم. مثلاً الملف أدناه يُمثل جافا SDK 8 لنظام وندوز 64 بت:

```
jdk-8u101-windows-x64.exe
```

بعد ذلك نقوم بتثبيت البرنامج ثم اختباره بواسطة سطر الأوامر كما سبق تفصيله.

كتابة أول برنامج

بعد تثبيت مترجم جافا يمكننا كتابة برنامج مبسطة للغة جافا باستخدام أي محرر للنصوص، مثلاً notepad في وندوز أو gedit في نظام لينكس. نقوم بكتابة البرنامج التالي

```
public class First {  
  
    public static void main(String args[]){  
  
        System.out.println("Hello Java");  
  
    }  
  
}
```

الكلمة: *public* تعني أنه يمكن الوصول إلى المُعرّف من الخارج أو من حزمة أخرى. و *class* تعني فئة، وقمنا بتسميتها *First* في هذا المثال، حيث أن لغة جافا لغة كائنية، لابد من تعريف الوحدات كفئات أو كائنات. فهذه هي الفئة الرئيسة. أما بالنسبة للدالة *main* فهي الدالة الرئيسة والتي لابد من توفرها بنفس شكلها المكتوبة والمعرفة به من حيث أنها *public* و *static* و *void* والأخيرة تعني أن الدالة لا ترجع شيئاً أي لا ترجع قيمة، فقط يتم تنفيذ الكود الذي بداخلها. المُدخلات *String []args* فهي مصفوفة من المدخلات أو البراميترات التي يمكن إدخالها عند تشغيل البرنامج من سطر الأوامر، مثلاً:

```
First param1 param2
```

نقوم بحفظ الملف تحت إسم *First.java*، مطابقاً للإسم المستخدم بعد الكلمة *class* من حيث الحروف الكبيرة والصغيرة، في هذا المثال كلمة *First* تبدأ بحرف *F* كبير، وباقي الأحرف صغيرة، و لابد من التأكد من ذلك وإلا حدث خطأ.

بعد حفظه، نذهب لسطر الأوامر ثم نقوم بترجمته بواسطة *javac* بالطريقة التالية في الدليل الذي قمنا بحفظ الملف فيه:

```
javac First.java
```

إذا لم يحدث خطأ سوف يظهر ملف جديد في نفس الدليل اسمه First.class وهو يُمثل ملف جافا المترجم إلى صيغة byte code والذي يمكن نقله وتشغيله في أي نظام تشغيل بدون إعادة ترجمته، نقوم بتشغيله بواسطة آلة جافا الافتراضية باستخدام الأمر التالي:

```
java First
```

فيكون الناتج:

```
Hello Java
```

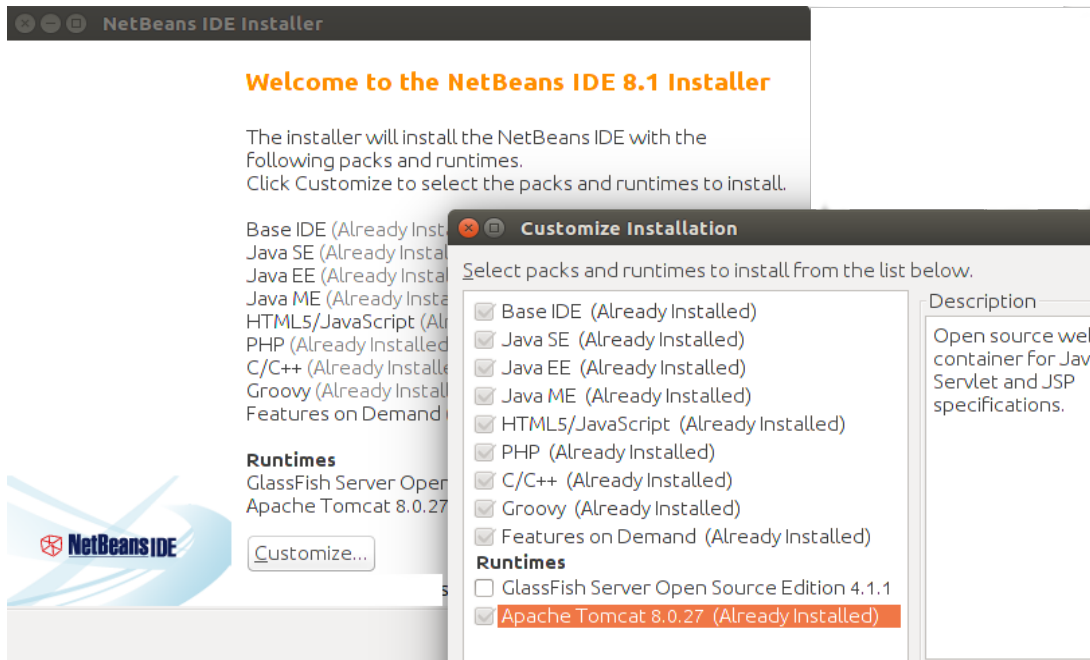
بهذه الطريقة قمنا بكتابة أول برنامج جافا وترجمته إلى byte code ثم تشغيله بواسطة آلة جافا الافتراضية JRE ، إذا كان لديك أكثر من نظام تشغيل يمكن نقل ملف الناتج من مترجم جافا First.class إلى النظام الآخر ثم تشغيله حتى لو لم يكن مترجم جافا موجود javac فقط يكفي JRE.

لكتابة برامج أكثر تعقيداً لابد من استخدام محرر وأداة تطوير متقدمة، مثل NetBeans التي استخدمناها مع أمثلة هذا الكتاب.

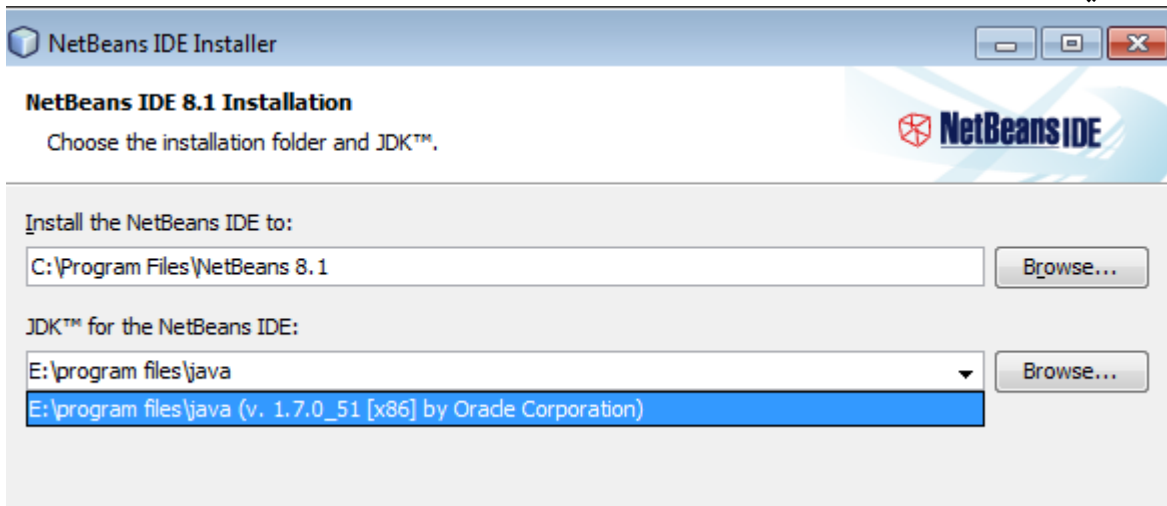
تثبيت أداة التطوير NetBeans

لتثبيت أداة التطوير NetBeans نقوم بتحميلها أولاً من موقع netbeans.org. ولا بد من أن نختار النسخة المناسبة لنظام التشغيل، واختيار النسخة التي تحوي على كافة الميزات، منها برمجة الويب (مكتوب أمامها Java EE).

في بداية التثبيت لابد من اختيار Customize ثم اختيار Apache Tomcat بدلاً من Glassfish حيث سوف نستخدم Apache Tomcat كمخدم ويب لاحقاً:



ثم بعد ذلك في الشاشة التالية لابد من التأكد من اختيار جافا SDK:



البرنامج الأول بواسطة NetBeans

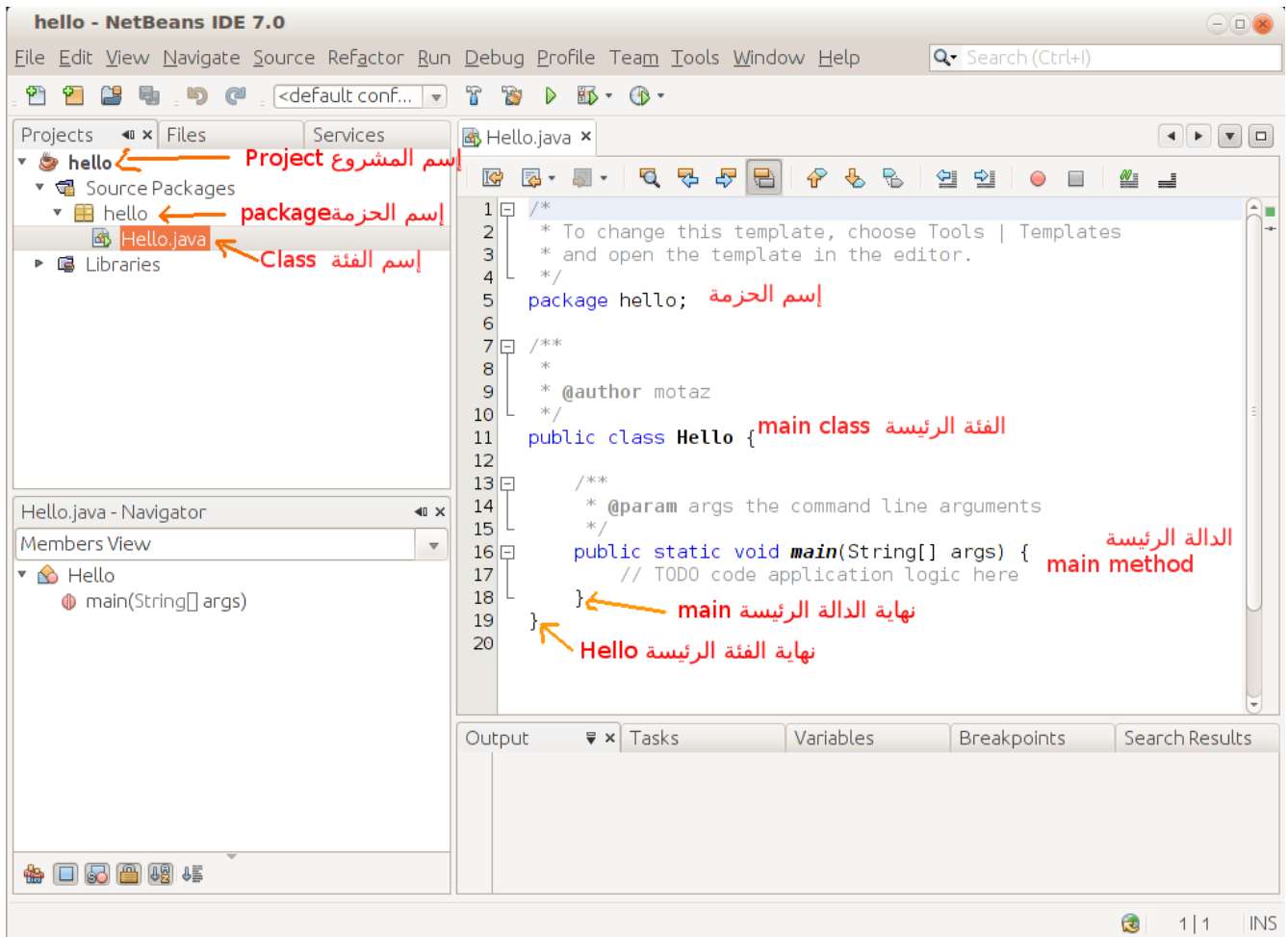
بعد تثبيت آلة جافا الافتراضية وأداة التطوير NetBeans نقوم باختيار New/Project ثم Java/Java Application. ثم نقوم بتسمية البرنامج *hello* ليظهر لنا الكود التالي:

```
/*
 * To change this template, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package hello;

/*
 *
 * @author motaz
 */
public class Hello {

    /*
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {
        // TODO code application logic here
    }
}
```

فإذا لم يظهر الكود نقوم بفتح الملف *hello.java* بواسطة شاشة المشروع التي تظهر يسار شاشة NetBeans كما في الشكل التالي:



يوجد في الصورة أعلاه شرح باللون الأحمر لأجزاء برنامج جافا، و لابد من دراسة هذا الهيكل جيداً لأننا سوف نستخدمه في كثير من البرامج بإذن الله.
 نلاحظ أن القوسين يمثلان حدود تلك الدالة { }، حيث أن القوس المفتوح { يعني بداية الدالة، والقوس المغلق } يعني نهاية الدالة
 بعد ذلك نقوم بكتابة السطر التالي داخل الدالة الرئيسية main

```
System.out.print("Hello Java world\n");
```

ليصبح الكود كالتالي:

```
package hello;

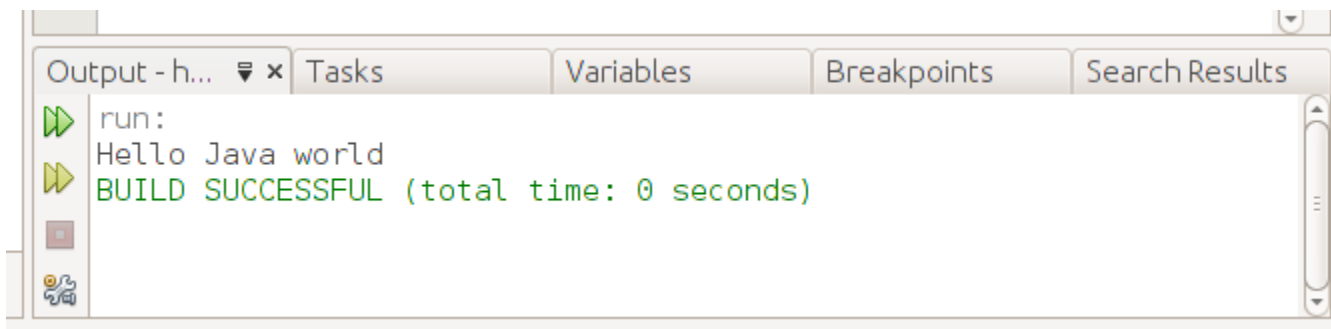
public class Hello {
```

```

/**
 * @param args the command line arguments
 */
public static void main(String[] args) {
    // TODO code application logic here
    System.out.print("Hello Java world\n");
}
}

```

يتم تشغيل البرنامج عن طريق المفتاح F6 أو الضغط على زر السهم الأخضر ▶ في أعلى الشاشة ليظهر لنا المخرجات في أسفل شاشة NetBeans



ملحوظة:

لغة جافا لغة حساسة للحروف الكبيرة والصغيرة case sensitive وهذا بالنسبة لأسماء المتغيرات، وأسماء الإجراءات، و أسماء الفئات، والكلمات المفتاحية، مثلاً في المثال السابق إذا كتبنا **system** باستخدام الحرف **s** الصغير بدلاً من **System** باستخدام حرف **S** الكبير، فإن البرنامج لا يعمل، وسوف يحدث خطأ في الترجمة أن كلمة **system** غير معروفة، كذلك النوع String لابد من كتابته باستخدام حرف **S** كبير كذلك لابد من عدم نسيان الفاصلة المنقوطة في نهاية كل عبارة ;

الأمر `System.out.print` يقوم بكتابة نص أو متغير في شاشة الطرفية. الرمز `\n` مهمته هو الانتقال للسطر الجديد في الطرفية، يمكن استخدام `println` والذي يقوم بالانتقال للسطر الجديد دون الحاجة لإستخدام رمز السطر الجديد `\n` ليصبح الأمر كالتالي:

```
System.out.println("Hello Java world");
```


لتشغيل البرنامج الناتج خارج بيئة التطوير، نقوم أولاً ببناء الملف التنفيذي بواسطة Build وذلك بالضغط على المفاتيح Shift + F11. بعدها نبحث عن الدليل الذي يحتوي على برامج NetBeans ويكون اسمه في الغالب *NetBeansProjects* ثم داخل الدليل *hello* نجد دليل اسمه *dist* يحتوي على الملف التنفيذي. في هذه الحالة يكون اسمه *hello.jar*

يُمكن تنفيذ هذا البرنامج في سطر الأوامر في نظام التشغيل بواسطة كتابة الأمر التالي:

```
java -jar hello.jar
```

يُمكن نقل هذا الملف التنفيذي من نوع Byte code إلى أي نظام تشغيل آخر يحتوي على آلة جافا الافتراضية ثم تنفيذه بهذه الطريقة. ونلاحظ أن حجم الملف التنفيذي صغير نسبياً (حوالي كيلو ونصف) وذلك لأننا لم نستخدم مكتبات إضافية.

بعد ذلك نقوم بتغيير الكود إلى التالي:

```
int num = 9;
System.out.println(num + " * 2 = " + num * 2);
```

وهذه طريقة لتعريف متغير صحيح أسميناه *num* وأسندنا له قيمة ابتدائية هي 9 وفي السطر الذي يليه قمنا بكتابة قيمة المتغير، ثم كتابة قيمته مضروبة في الرقم 2. وهذا هو ناتج تشغيل البرنامج:

```
9 * 2 = 18
```

طباعة التاريخ والساعة الحاليين نكتب هذه الأسطر:

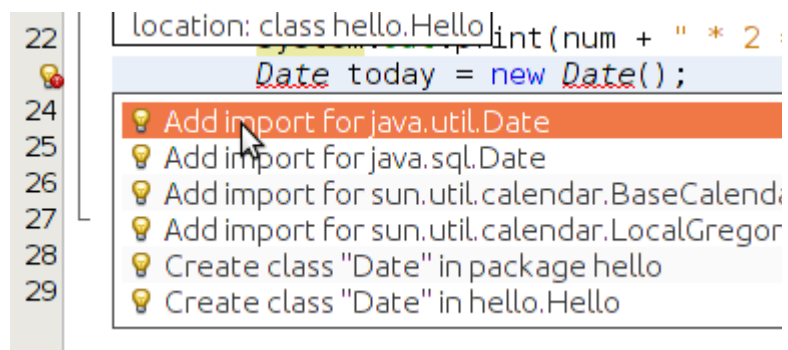
```
Date today = new Date();
System.out.println("Today is: " + today.toString());
```

ولابد من إضافة المكتبة المحتوية على الفئة *Date* في بداية البرنامج، بعد سطر *package*.

```
import java.util.Date;
```

أو يمكن الإستعانة بمحرر NetBeans لإضافة إسم المكتبة تلقائياً:

عند ظهور العلامة الصفراء شمال السطر الموجودة فيه الفئة Class التي تحتاج لتلك المكتبة كما تظهر في هذه الصورة:



ثم اختيار *Add import for java.util.Date*

وهذه ميزة مهمة في أي أداة تطوير تعني عن حفظ أسماء المكتبات المختلفة أو إضافتها يدوياً.

فيصبح شكل كود البرنامج الكلي هو:

```
package hello;  
  
import java.util.Date;  
  
public class Hello {  
  
    /*  
     * @param args the command line arguments  
     */  
    public static void main(String[] args) {  
        // TODO code application logic here  
        int num = 9;  
  
        System.out.println(num + " * 2 = " + num * 2);  
        Date today = new Date();  
        System.out.println("Today is: " + today.toString());  
    }  
}
```

وهذا مثال لناتج تشغيل البرنامج :

```
9 * 2 = 18  
Today is: Fri Jul 31 11:59:46 EAT 2015
```

يمكن تغيير نسق التاريخ والساعة وذلك باستخدام الكائن SimpleDateTime كما في المثال التالي:

```
SimpleDateFormat simpleFormat = new SimpleDateFormat("dd.MM.yyyy HH:mm:ss");
Date today = new Date();
System.out.println("Today is: " + simpleFormat.format(today));
```

والناتج هو:

```
Today is: 31.07.2015 12:03
```

ويمكن تغيير النسق بتغيير موضع الرموز التي ترمز لمكونات التاريخ وهي:

dd يُمثل اليوم

MM يُمثل رقم الشهر

yyyy يُمثل السنة كاملة، يمكن اختصارها في yy لتصبح رقمين فقط، مثلاً 15 والتي تعني 2015

HH: الساعة بنسق 24 ساعة

mm: الدقائق

ss: الثواني

وهذا مثال آخر لنسق مختلف:

```
SimpleDateFormat simpleFormat = new SimpleDateFormat("E dd.MMMM.yyyy hh:mm:ss a");
Date today = new Date();
System.out.println("Today is: " + simpleFormat.format(today));
```

وهذا هو الناتج:

```
Today is: Fri 31.July.2015 12:10:21 PM
```

استخدمنا E لكتابة اليوم من الإِسبوع، و MMMM لكتابة اسم الشهر كاملاً، ويمكن استخدام MMM لكتابة اسم الشهر بطريقة مختصرة، واستخدمنا h لكتابة الساعة بنسبة 12 ساعة، ولا بد من استخدام a معها لتوضيح هل هو مساءً أم صباحاً am/pm

يمكن استخدام SimpleDateFormat لتحويل التاريخ من نص String إلى تاريخ Date وذلك باستخدام الدالة parse لكن لا بد من مطابقة النسق وإلا حدث خطأ:

```

public static void main(String[] args) throws ParseException {

    String todayStr = "15.10.2012";
    SimpleDateFormat simpleFormat = new SimpleDateFormat("dd.mm.yyyy");
    Date today = simpleFormat.parse(todayStr);
    System.out.println("Today is: " + simpleFormat.format(today));
}

```

نلاحظ أننا قمنا بإضافة *throws ParseException* في بداية الدالة *main* وذلك بعد أن أقترحت علينا بيئة التطوير هذه بالإضافة وذلك لأن عملية التحويل هذه ربما ينتج عنها خطأ إذا كانت القيمة المدخلة غير صحيحة أو تحتوي على أحرف مثلاً أو قيم تاريخ غير صحيحة مثلاً تم إدخال 15 في خانة الشهر أو 32 خانة الأيام، أو ربما تم إدخال تاريخ بغير النسق، مثلاً 15/10/2012. وسوف نتكلم لاحقاً على معالجة الإستثناءات في لغة جافا في هذا الكتاب بإذن الله.

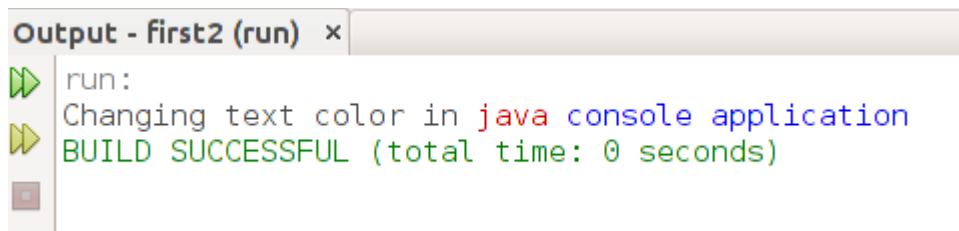
في المثال التالي قُمنّا بتغيير لون جزء من النص بالطريقة التالية:

```

System.out.print("Changing text color in ");
System.out.print("\033[31m"); // Change color to red
System.out.print("java ");
System.out.print("\033[34m"); // Change to blue
System.out.print("console application");
System.out.println("\033[0m"); // change to default color

```

فتظهر النتيجة بالشكل التالي في بيئة NetBeans:



```

Output - first2 (run) x
run:
Changing text color in java console application
BUILD SUCCESSFUL (total time: 0 seconds)

```

وتظهر بالشكل التالي عند تنفيذ البرنامج من الطرفية:

```

otaz@motazt400:~/NetBeansProjects/first2$ java -jar dist/first2.jar
Changing text color in java console application
otaz@motazt400:~/NetBeansProjects/first2$

```

الملفات Files

التعامل مع الملفات من أساسيات أنظمة التشغيل، لذلك فإن لغات البرمجة توفر كافة الإمكانيات والعمليات المطلوبة للتعامل مع الملفات بأنواعها. وتشمل العمليات على الملفات والمجلدات الأمثلة التالية:

- إنشاء ملف جديد
- الكتابة في ملف
- قراءة محتويات ملف
- حذف ملف
- التأكد من وجود ملف في مسار معين.
- عرض أسماء الملفات في مسار معين
- إنشاء مجلد جديد

في المثال التالي سوف نقوم باختبار وجود الملف *myfile.txt* وإذا لم يكن موجود سوف يقوم البرنامج بإنشاء ملف جديد بهذا الاسم:
المثال التالي لنظام وندوز:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    File file = new File("c:\\Users\\Motaz\\myfile.txt");  
    if (file.exists()) {  
        System.out.println("File exists");  
    }  
    else {  
        System.out.println("File does not exist");  
        file.createNewFile();  
    }  
}
```

نلاحظ عند كتابة الكود السابق أنه يظهر خطأ في النوع File أنه غير معروف، ويظهر باللون أصفر يساره في المحرر، وعند الضغط عليه بالزر اليسار بالماوس يظهر إقتراح إضافة المكتبة ، فنقوم بالضغط عليها لإضافة المكتبة تلقائياً كما في الصورة أدناه:

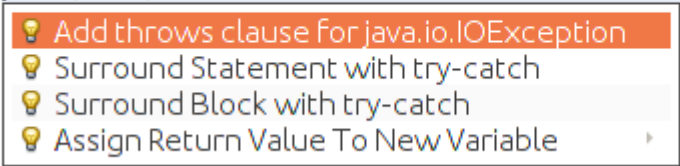
```
17 public static void main(String[] args) {  
18  
19     File file = new File("c:\\Users\\Motaz\\myfile.txt");  
20  
21     Add import for java.io.File  
22     Create class "File" in package filesample (Source Packages)  
23     Create class "File" with constructor "File(java.lang.String)" in package filesample (Source Packages)  
24     Create class "File" in filesample.FileSample  
25     Create class "File" in filesample.FileSample  
26     Split into declaration and assignment
```

فيتم إضافة المكتبة تلقائياً في بداية البرنامج:

```
import java.io.File;
```

كذلك يمكن إضافتها يدوياً إذا كنا نعرف إسم المكتبة التي نستخدمها بعد ذلك يظهر خطأ آخر في سطر إنشاء ملف جديد، و السبب هو أنه يمكن أن تحدث مشكلة عند تنفيذ هذا الجزء من الكود، مثلاً إذا كان المسار غير صحيح، أو القرص ليس فيه سماحية كتابة أو كان ممتليء. فيكون الحل بإضافة إمكانية إصدار خطأ أثناء التشغيل لهذا الإجراء:

```
25     else {
26         System.out.println("File does not exist");
27         file.createNewFile();
28     }
29
30
31
32
```



وعند الضغط على الخيار Add throws clause ... يتم إضافة هذه عبارة throws IOException في تعريف الدالة الرئيسية main، ويوجد بديل لهذه الطريقة سوف يتم استخدامها لنفس المثال لاحقاً:

```
public static void main(String[] args) throws IOException {
```

بعد هذه الخطوات، يجب تغيير مسار الملف حسب إسم الدخول في نظام وندوز، مثلاً إذا كان اسم المستخدم الحالي هو mohammed يجب تغييره إلى التالي:

```
File file = new File("c:\\Users\\Mohammed\\myfile.txt");
```

كذلك نلاحظ أننا استخدمنا الفاصل backslash مكرراً بدلاً من مرة واحدة، وذلك لأن الفاصلة تعني القيام بعملية خاصة في المقاطع في لغة جافا، مثلاً

```
\n
```

تعني سطر جديد، و الرمز:

```
\t
```

تعني إظهار مسافة بين الكلمات، أما استخدام \\ فهي تعني أننا نقصد إظهار الفاصلة نفسها \ وليس إجراء خاص

هذا نفس المثال في نظام لينكس، نلاحظ أنه فقط تم تغيير مسار الملف، ولم نحتاج لكتابة فاصلة لينكس / (slash) وهي نفسها فاصلة عناوين الإنترنت، وهي عكس فاصلة وندوز \، والفاصلة / ليس لديها معني خاص في جافا، لذلك تتم كتابتها بطريقة عادية:

```
public static void main(String[] args) throws IOException {  
  
    File file = new File("/home/motaz/myfile.txt");  
    if (file.exists()) {  
        System.out.println("File exists");  
    }  
    else {  
        System.out.println("File does not exist");  
        file.createNewFile();  
    }  
}
```

كذلك استخدمنا النوع *File* وقمنا بتعريف كائن منها هو *file* وذلك لغرض ربط البرنامج بالملف الخارجي على القرص. ويمكن عمل عدة عمليات للملف مثل الحذف *file.delete* او الإنشاء *file.createNewFile* أو التأكد من وجود الملف *file.exists*

بدلاً من استخدام عبارة *throws IOException* كان من الممكن عمل معالجة للأخطاء وذلك بالطريقة التالية:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    try {  
        File file = new File("/home/motaz/myfile.txt");  
        if (file.exists()) {  
            System.out.println("File exists");  
        }  
        else {  
            System.out.println("File does not exist");  
            file.createNewFile();  
        }  
    }  
    catch (Exception ex){  
        System.err.println("Unable to create file: " +  
            ex.toString());  
    }  
}
```

فإذا حدث أي خطأ بعد عبارة *try* يتم تحويل التنفيذ إلى جزء *catch*. وهي طريقة أفضل لإظهار المشكلة كما يريدها المبرمج للمستخدم، بدلاً من ترك المترجم يكتب رسالة الخطأ مباشرة للمستخدم. هذه هي طريقة حماية أي جزء من الكود والذي يمكن أن يكون عرضة للأخطاء أثناء التشغيل:

```
try{
    // الكود المعرض لأخطاء التشغيل

    return (true);

}
catch (Exception e)
{
    System.err.println("Error: " + e.getMessage());
    return (false); // fail
}
```


كتابة نص في ملف

توجد عدة طرق للكتابة أو لقراءة ملف نصي `text file`، اخترنا في هذه الأمثلة أحد هذه الطرق، وهو باستخدام الفئة `FileWriter` وهي مخصصة لكتابة نص في ملف.

في المثال التالي نُريد الكتابة في ملف نصي باستخدام برنامج بدون واجهة رسومية (console application) وذلك بإنشاء مشروع جديد ثم اختيار `Java/Java Application`. هذه المرة نُريد كتابة إجراء جديد نعطيه إسم الملف المُراد إنشائه والكتابة فيه والنص الذي نُريد كتابته في هذا الملف.

المشروع أسميناه `files`، وكتبنا الإجراء الجديد أسفل الإجراء `main` الموجود مسبقاً. وأسمينا الإجراء الجديد `writeToTextFile` وعرفناه بهذه الطريقة:

```
public static void main(String[] args) {  
  
}  
  
private static boolean writeToTextFile(String aFileName, String text)  
{  
  
}
```

نلاحظ أننا قُمنّا بتعريف مُدخلين لهذا الإجراء وهما `aFileName` وهو من النوع النصي `String` ليستقبل إسم الملف المراد كتابته، والآخر `text` وهو من النوع النصي أيضاً والذي يُمثل المحتويات المراد كتابتها في الملف. ثم نقوم بكتابة الكود التالي داخل هذا الإجراء:

```
private static boolean writeToTextFile(String aFileName, String text)  
{  
    try{  
  
        File file = new File(aFileName);  
        FileWriter writer = new FileWriter(file);  
  
        writer.write(text + "\r\n");  
        writer.close();  
        return (true); // success  
  
    }  
    catch (Exception e)  
    {  
        System.err.println("Error: " + e.getMessage());  
        return (false); // fail  
    }  
}
```

```
}  
}
```

نلاحظ أننا قمنا بإرجاع القيمة *true* في حال أن الكتابة في الملف تمت بدون حدوث خطأ. أما في حالة حدوث الخطأ قمنا بإرجاع القيمة *false* وذلك ليُعرف من يُنادي هذا الإجراء أن العملية نجحت أم لا. بالنسبة لتعريف الملف وتعريف طريقة الكتابة عليه قمنا بكتابة هذين السطرين:

```
File file = new File(fileName);  
FileWriter writer = new FileWriter(file);
```

في العبارة الأولى قمنا بتعريف الكائن *file* من نوع الفئة *File* وهو كائن للربط مع الملف الخارجي. وقد أعطيناه إسم الملف في المدخلات. وفي العبارة الثانية قمنا بتعريف الكائن *writer* من النوع *FileWriter* المتخصص في الكتابة النصية كما سبق ذكره، ومُدخلاته هو الكائن *file* الذي تم ربطه بالملف الفعلي في القرص. بعد ذلك قمنا بكتابة النص المُرسَل داخل الملف باستخدام الكائن *writer* بالطريقة التالية:

```
writer.write(text + "\r\n");
```

في النهاية قمنا بإغلاق الملف باستخدام عبارة *writer.close* وهي من الأهمية بمكان بحيث أنه يمنع برنامج آخر بالكتابة على هذا الملف الذي لم يتم إغلاقه، وكذلك فإن الملف غير المغلق يمكن أن يتسبب في إهدار للموارد، حيث أن نظام التشغيل يسمح بفتح عدد معين من الملفات في آن واحد، فتكرار عملية فتح الملف دون أن يكون هناك إغلاق له يمكن أن يمنع فتح ملفات جديدة أثناء تشغيل البرنامج ويتسبب بإنهيار بعض البرامج. ولنداء إجراء الكتابة في ملف نصي يجب إستدعائه من الدالة الرئيسية *main* بالطريقة التالي:

```
writeToFile("myfile.txt", "my text");
```

ويُمكن تحديد المسار أو الدليل الذي تُريد كتابة الملف عليه كما فعلنا في المثال التالي لنداء هذا الإجراء. وقد قمنا بإضافة التاريخ والوقت الذي تمت فيه كتابة الملف:

```
public static void main(String[] args) {  
    // TODO code application logic here  
    Date now = new Date();  
    boolean result;
```

```

result = writeToTextFile("/home/motaz/java.txt",
    "This file has been written using Java\r\n" + now.toString());
if (result){
    System.out.print("File has been written successfully\n");
}
else{
    System.out.print("Error has occurred while writing in the file\n");
}
}

```

كذلك فقد قُمنَا بتعريف المتغير *result* من النوع المنطقي *boolean* والذي يحتمل فقط القيم *true/false* وذلك لإرجاع نتيجة العملية هل نجحت أم لا.

وقد قُمنَا بفحص قيمة المتغير *result* لعرض رسالة تُفيد بأن العملية نجحت، أو فشلت في حالة أن قيمته *false*. و العبارة الشرطية هي *if*

```
if (result)
```

معناها أن قيمة *result* إذا كانت تحمل القيمة *true* قم بتنفيذ العبارة التالية، أما إذا لم تكن تحمل تلك القيمة فقم بتنفيذ الإجراء بعد الكلمة *else*

لتنفيذ هذا البرنامج نحتاج لإضافة المكتبات التالية، والتي تساعد أداة التطوير في إضافتها تلقائياً:

```

import java.io.File;
import java.io.FileWriter;
import java.util.Date;

```

بدلاً من حذف محتويات الملف في كل مرة، يمكن الإضافة فقط في النهاية بما يعرف بمصطلح *append* وهو يعني الإضافة في نهاية الملف. لعمل ذلك نقوم بتغيير طريقة تهيئة الكائن *writer* وذلك بإضافة المُدخل *true* كالتالي:

```
FileWriter writer = new FileWriter(file, true);
```

فعند تشغيله أكثر من مرة، نلاحظ أن المحتويات القديمة موجودة وأن الإضافة تتم في النهاية.

القراءة من ملف نصي

للقراءة من ملف يُمكن استخدام النوع *FileReader* لقراءة محتويات الملفات النصية، كما في المثال التالي:

```
private static boolean readTextFile(String aFileName)
{
    try {

        File file = new File(aFileName);
        FileReader reader = new FileReader(file);

        char buf[] = new char[10];
        int numread;
        while ((numread=reader.read(buf)) > 0) {

            String text = new String(buf, 0, numread);
            System.out.print(text);
        }
        reader.close();
        return (true); // success

    }
    catch (Exception e)
    {
        System.err.println("Error: " + e.getMessage());
        return (false); // fail
    }
}
```

نلاحظ أننا استخدمنا سلسلة من النوع `char` وهو يقوم بتخزين رمز، والنصوص هي مجموعة من الرموز.

```
char buf[] = new char[10];
```

لقراءة كل محتويات الملف، لابد من قراءة جميع الأحرف، في كل مرة نقوم بقراءة 10 أحرف على الأكثر إلى أن تنتهي محتويات الملف. استخدمنا العبارة التالية لقراءة جزء من الملف ثم نقوم باختبار هل وصل الملف إلى نهايته أم لا:

```
while ((numread=reader.read(buf)) > 0) {
```

في هذا الجزء يقوم البرنامج بقراءة محتويات الملف ثم يقوم بتخزينها في السلسلة `buf` وبما أن حجمها هو 10 بايت فتمم قراءة 10 رموز أو أحرف من الملف كحد أقصى في المرة الواحدة، ثم يتم إرجاع العدد الذي تم قراءته

فعلياً في المتغير *numread*، وفي نهاية الملف يمكن أن يتبقى جزء أقل من 10 أحرف، فبدلاً من إرجاع القيمة 10 يقوم بإرجاع ما تبقى مثلاً 5 أحرف. كذلك فإن البرنامج في نفس السطر يقوم بمقارنة قيمة *numread* هل هي أكبر من الرقم 0 والتي تعني أنه نجح في قراءة بايت على الأقل، أما إذا كانت النتيجة -1 فهي تعني أنه لم يتبقى مقطع للقراءة في الملف فيخرج تنفيذ البرنامج من حلقة *while*.

بعد ذلك قمنا بتحويل سلسلة الأحرف إلى مقطع لسهولة التعامل معه وكتابته في الشاشة:

```
String text = new String(buf, 0, numread);
```

في معظم الأحوال فإن طول السلسلة *buf* هو 10 بايت، لكن ربما قرأ البرنامج عدداً أقل من الأحرف في نهاية الملف، لذلك نقوم بنسخ الجزء الذي تمت قراءته فعلياً لذلك قمنا بتحديد المقطع المراد قرائته بواسطة المُدخلات *numread*, 0 حتى لا تتم أحرف أو كلمات إضافية من القراءة السابقة، لأننا استخدمنا المصفوفة *buf* عدة مرات فكل مرة يكون فيه أحرف من قراءة سابقة.

نفرض أن الملف يحتوي على 25 رمزاً، فتكون القراءة كالتالي: في الدورة الأولى تتم قراءة 10 رموز، ثم في الدورة الثانية 10 رموز ثم 5 رموز. هذه الرموز تُمثل أحرف و رمز السطر الجديد المعروف بال *new line/line feed* في وندوز يتم استخدام رمزين للدلالة على نهاية السطر، أما في نظام لينكس فيتم استخدام رمز واحد فقط وهو *new line*. قمنا بكتابة رمز السطر الجديد في المثال السابق (الكتابة في ملف نصي) وذلك باستخدام

```
\n
```

لهذا السبب استخدمنا *print* بدلاً من *println* وذلك لأن النص المقروء من الملف يحتوي على رمز السطر الجديد بعد نهاية كل سطر، أما إذا استخدمنا *println* فسوف يتم الانتقال إلى سطر جديد بعد كتابة كل 10 أحرف فتصبح الجُمْل مقطعة كالتالي:

```
This file
has been w
ritten usi
ng Java
Fr
i Aug 28 0
9:20:47 EA
T 2015
```

لكن عند استخدام *print* يظهر النص واضحاً كالتالي:

```
This file has been written using Java
Fri Aug 28 09:20:47 EAT 2015
```

يُمكن تحويل كود القراءة في هذا الإجراء بأن تتم قراءة محتويات الملف سطرًا سطرًا بدلاً من قراءة عدد من الرموز ثم تحويلها إلى مقطع *String*:

هذه المرة استخدمنا الفئات: *File* و *FileReader* و *BufferedReader* وذلك لقراءة سطر كامل في كل مرة كالتالي:

```
private static boolean readTextFile(String aFileName)
{
    try{
        File file = new File(aFileName);

        FileReader fileReader = new FileReader(file);
        BufferedReader bufferedReader = new BufferedReader(fileReader);

        System.out.print("Reading " + aFileName + "\n-----\n");

        String line;

        while ((line = bufferedReader.readLine()) != null){
            System.out.println (line);
        }
        bufferedReader.close();
        fileReader.close();
        return (true); // success
    }
    catch (Exception ex)
    {
        System.err.println("Error in readTextFile: " + ex.getMessage());
        return (false); // fail
    }
}
```

فُمنّا ببدء الإجراء الجديد من داخل *main*. ليصبح الإجراء كاملاً هو:

```
public static void main(String[] args) {
    // TODO code application logic here
    Date now = new Date();
    boolean result;
    result = writeToTextFile("/home/motaz/java.txt",
        "This file has been written\r\n using Java\r\n" + now.toString());
    if (result){
        System.out.print("File has been written successfully\n");
    }
    else {
```

```
        System.out.print("Error has occurred while writing in the file\n");
    }

    readTextFile("/home/motaz/java.txt");
}
```

استعراض أسماء الملفات

أحياناً نحتاج لأن نستعرض أسماء الملفات الموجودة في مسار معين، ويمكن أن يحتوي هذا المسار على ملفات ومسارات فرعية أخرى.

```
public static void main(String[] args) {
    try {

        File folder = new File("/etc/");

        // retrieve all files in taht directory
        File files[] = folder.listFiles();

        for(File afile: files)
        {
            System.out.print(afile.getName());

            // Check if it is normal file or directory
            if (afile.isDirectory()) {
                System.out.println(" <DIR>");
            }
            else {
                System.out.println("");
            }
        }
    }
    catch (Exception ex){

        System.out.println("Error reading directory: " + ex.toString());
    }
}
```

لا بد من إضافة مكتبة File يدوياً أو عن طريق إضافتها عند اقتراحها بواسطة NetBeans:

```
import java.io.File;
```

قمنا بتعديل البرنامج السابق لإظهار معلومات إضافية، وهي حجم الملف بالبايت وتاريخ آخر تعديل باستخدام الخصائص length و lastModified بالنسبة للكائن afile المستخدم للحصول على معلومات الملف الحالي:

```
public static void main(String[] args) {
    try {

        File folder = new File("/etc/");

        // retrieve all files in taht directory
        File files[] = folder.listFiles();

        for(File afile: files)
        {
            System.out.print(afile.getName());

            // Check if it is normal file or directory
            if (afile.isDirectory()) {
                System.out.print(" <DIR>");
            }
            else {
                System.out.print(" size " + afile.length() + " Bytes ");
            }
            Date lastModifiedTime = new Date(afile.lastModified());
            System.out.println(" " + lastModifiedTime.toString());
        }
    }
    catch (Exception ex){

        System.out.println("Error reading directory: " + ex.toString());
    }
}
```

لاننسى إضافة المكتبة Date في قسم import:

```
import java.util.Date;
```

بعد الحصول على أسماء الملفات ومعلوماتها يمكن الاستفادة منها في عمليات أو برامج أخرى، مثل قراءة محتوياتها، أو نقلها إلى مسار آخر. كذلك يمكن عمل برنامج لإدارة الملفات مثلاً.

سلسلة البيانات Streams

توجد طرق للتعامل مع البيانات بطريقة شبيهة بالملفات مثل كتابة بيانات بطريقة متسلسلة أو قراءة متسلسلة، لكن هذه البيانات لا تُمثل ملفات موجودة في أي من وسائل التخزين الدائمة، ومثال لذلك تخزين بيانات بنفس شكل الملف في الذاكرة، لغرض التخزين المؤقت أو لغرض عرضها بطريقة ما كما استخدمنا `InputStreamReader` في قراءة ملف نصي سطراً سطراً، حيث نجد أن هذه الفئة لا تتعامل مع ملف في القرص، إنما معلومات يتم استقبالها بالتتالي في شكل سلسلة ثم تقوم بإخراجها بطريقة أسطر متسلسلة أيضاً. مثال آخر لاستخدام سلسلة البيانات streams هو إرسال معلومات إلى مخدم ويب عن طريق بروتوكول الـ HTTP وقراءة الناتج، فهذه الطريقة لا تتضمن تخزين ملف في وسيط، إنما إرسال بيانات عن طريق `socket` وقراءتها منها.

يتم استخدام سلسلة البيانات streams بكثرة في لغة جافا ومكتباتها، وقد استخدمناها في هذا الكتاب عدة مرات، منها لنقل الملفات، وقراءة ملف نصي بطريقة الأسطر، وفي إرسال البيانات واستقبالها من وإلى مخدمات الويب.

كمثال لسلسلة البيانات قمنا باستخدام أحد الفئات المنتمية للفئة الرئيسية `OutputStream` هي `ByteArrayOutputStream`، وهي تُمثل سلسلة بيانات من نوع بايت تسمح بالكتابة فيها بطريقة متسلسلة وفي الذاكرة، أي لا تقوم بتخزين تلك المعلومات في القرص مثلاً. في المثال التالي قمنا بتعريف كائن اسميناه `output` من النوع `ByteArrayOutputStream` بعد ذلك كتبنا فيه مقاطع ليتم تخزينها بالتتالي، ثم استخراجها منه بواسطة قراءة كافة البيانات وتحويلها إلى مصفوفة array أسميناها `data` (سوف يتم شرح المصفوفات في فقرة لاحقة بإذن الله):

```
public static void main(String[] args) throws IOException {  
  
    ByteArrayOutputStream output;  
    output = new ByteArrayOutputStream();  
  
    // Write data into stream  
    String line = "Hello Java world\n";  
    output.write(line.getBytes());  
  
    line = "This is second line of stream\n";  
    output.write(line.getBytes());  
  
    byte[] data = output.toByteArray();  
  
    for (byte b: data){  
        System.out.print((char)b);  
    }  
  
}
```

بعد ذلك قمنا بالقراءة من المصفوفة *data* في حلقة *for* بحيث كل مرة نقرأ بايت واحد في المتغير *b* ثم نقوم بكتابته في شكل حرف وليس كرقم لذلك قمنا بتحويله لحظة الكتابة في الشاشة بواسطة *char(b)*.

نسخ الملفات

يوجد عدد من أنواع الملفات، منها النصية ومنها غير النصية، مثل الصور وملفات الصوت والفيديو، وغيرها من الملفات التي تحتوي على بيانات أو حتى الملفات التنفيذية. لكن تشترك كل هذه الملفات في أن أصغر عنصر فيها هو البايت، فإذا اردنا نسخ ملف أو نقله عبر الشبكة مثلاً يمكننا قرائته بايت بايت ثم كتابته أثناء ذلك، أي قراءة بايت من ملف مصدر ثم كتابة هذا البايت إلى الملف الجديد المنسوخ، ثم تكرار هذه العملية إلى نهاية الملف المصدر، فإذا كان حجم الملف هو 1 ميغابايت فإننا نقوم بتكرار هذه العملية مليون مرة. لكن إذا قمنا بقراءة مصفوفة حجماً كيلوبايت في كل مرة ثم كتابتها في الملف الآخر فإننا نحتاج لتكرار تلك العملية ألف مرة، وإذا كان حجم المصفوفة 10 كيلوبايت فنتحتاج إلى مائة مرة فقط لنقل كامل الملف. هذه المرة سوف نستخدم الفئات: *FileInputStream* لقراءة الملف و *FileOutputStream* للكتابة في الملف الجديد، ونوعية ال *InputStream* هذه متخصصة في قراءة وكتابة الملفات على شكل بايت وليس في شكل رموز كما استخدمنا مع نوع الملفات النصية.

```
private static void copyFiles(String sourceFileName, String targetFileName)
    throws IOException, FileNotFoundException {

    File source;
    source = new File(sourceFileName);

    File target;
    target = new File(targetFileName);

    FileInputStream input;
    input = new FileInputStream(source);

    FileOutputStream output;
    output = new FileOutputStream(target);

    byte bucket[] = new byte[1024];
    int numread;
    while ((numread = input.read(bucket)) != -1){
        output.write(bucket, 0, numread);
    }
    output.close();
    input.close();
}
```

في هذه العبارات قُمنّا بتعريف كائن *source* و *target* من نوع الفئة *File* المسؤولة عن كتابة أو قراءة الملف من القرص:

```
File source;
source = new File(sourceFileName);

File target;
target = new File(targetFileName);
```

ثم في العبارات التي تليها قمنا بتعريف الكائنات *input* و *output* من نوع *FileInputStream* و *FileOutputStream* على التوالي، وهي مسؤولة عن قراءة وكتابة مصفوفة من نوع بايت:

```
FileInputStream input;
input = new FileInputStream(source);

FileOutputStream output;
output = new FileOutputStream(target);
```

بعد ذلك قمنا بتعريف مصفوفة البايت بإسم *packet* حجمها كيلو بايت، ثم أدخلناها في حلقة قراءة من المصدر وكتابة في الملف المراد نسخة إلى نهاية القراءة من المصدر، ونتعرف على نهاية القراءة عندما إرجاع القيمة -1 - لعدد البايت التي تمت قرائتها:

```
byte bucket[] = new byte[1024];
int numread;
while ((numread = input.read(bucket)) != -1){
    output.write(bucket, 0, numread);
}
```

نلاحظ أننا لم نقوم بكتابة كامل المصفوفة في الملف الهدف كالتالي:

```
output.write(bucket);
```

حيث أن هذه العبارة سوف تقوم بكتابة كامل المصفوفة (كيلوبايت) في الملف المنسوخ، فإذا كان حجم الملف هو كيلوبايت ونصف الكيلو فإن الكتابة بتلك الطريقة سوف تكتب 2 كيلو في الملف الهدف، وسوف يحتوى الكيلو الثاني على زيادة هي عبارة عن باقي محتويات القراءة الأولى. لذلك قمنا بكتابة الجزء المقروء فقط من المصفوفة، فلو تم قراءة 100 بايت في أي دورة تتم كتابة 100 بايت فقط، وإذا تمت قراءة كيلو بايت كامل تتم كتابة كيلوبايت:

```
output.write(bucket, 0, numread);
```

والمُدخل (0) يعني الكتابة من بداية المصفوفة، و *numread* هو المكان الذي سوف تتوقف الكتابة قبله، أي الموقع 1023 في حال أن *numread* بها القيمة 1024، و المصفوفة ذات ال 1024 بايت تبدأ في البايت 0 وتنتهي عن البايت 1023. بعد ذلك نقوم بإغلاق كلا الملفين:

```
output.close();  
input.close();
```

بهذه الطريقة يمكن نسخ أي نوع من الملفات بغض النظر عن محتوياتها، و الناتج هو ملف منسوخ مماثل في المحتويات للملف الأصلي. نقوم بنداء إجراء نسخ الملفات من الدالة الرئيسة كالتالي من نظام لينكس:

(ملاحظة: يجب تغيير أسماء الملفات والدلائل بدليل و ملف موجود في الجهاز المستخدم قبل تشغيل المثال أدناه)

```
public static void main(String[] args) {  
    copyFiles("/home/motaz/fish.jpg", "/home/motaz/fish-copy.jpg");  
}
```

أو كالمثال التالي في نظام وندوز:

```
public static void main(String[] args) {  
    copyFiles("c:\\Users\\Mohammed\\photo.png",  
             "c:\\Users\\Mohammed\\copy.png");  
}
```

يمكن الاستغناء عن كائنات التعامل مع الملف *source*, *target* وربط الملف مباشرة أثناء تهيئة *input* و *output* ليصبح البرنامج مختصراً كالتالي:

```
private static void copyFiles(String sourceFileName, String targetFileName)  
    throws IOException, FileNotFoundException {  
    FileInputStream input;  
    input = new FileInputStream(sourceFileName);
```

```

FileOutputStream output;
output = new FileOutputStream(targetFileName);

byte bucket[] = new byte[1024];
int num;
while ((num = input.read(bucket)) != -1){
    output.write(bucket, 0, num);
}
output.close();
input.close();
}

```

الخصائص Properties

نقصد بها تخزين وقراءة المعلومات في شكل إسم المعلومة مع قيمتها (name value pair) كالتالي:

```
name=value
```

مثلاً:

```

myname=Mohamed Ali
age=30
address=Sudan,Khartoum

```

ويتم الاستفادة من هذه التقنية باستخدامها في عمل إعدادات للبرامج، مثلاً البرنامج عندما يعمل يقوم بالقراءة من ملف خصائص أو ملف إعدادات تخبره بمعلومات عن البيئة التي حوله، مثلاً عن اسم مخدم قاعدة البيانات، وعن اسم الدخول وكلمة المرور، وغيرها من المعلومات التي يحتاج إليها البرنامج حتى يعمل، وإذا قمنا بإدخال هذه المعلومات (مثل اسم مخدم قاعدة البيانات) فإذا اردنا أن يعمل البرنامج في بيئة مختلفة وقاعدة بيانات أخرى لا نستطيع، إلا إذا قمنا بتعديل البرنامج ثم إعادة ترجمته، وهذه طريقة غير صحيحة تُسمى بالـ hard-coding وهي أن تكون البيانات البيئية التشغيلية للبرنامج توجد داخله، الحل الأمثل ان تكون خارجه في ملف إعدادات يمكن تغييرها بكل سهولة ويسر دون إعادة ترجمة البرنامج، واحياناً دون الحاجة لإغلاق البرنامج. في المثال التالي قمنا بتعريف كائن من نوع فئة الخصائص *Properties* في الدالة الرئيسية main وقمنا بتخزين قيم فيها ثم قراءة تلك القيم:

```

// Writing
Properties myproperty = new Properties();
myproperty.setProperty("Name", "Mohammed Ali");
myproperty.setProperty("Age", "30");
myproperty.setProperty("Age", "32");

```

```
// Reading
System.out.println(myproperty.getProperty("Name"));
System.out.println(myproperty.getProperty("Age"));
System.out.println(myproperty.toString());
```

فتكون المخرجات كالتالي:

```
Mohammed Ali
32
{Name=Mohammed Ali, Age=32}
```

نكتب أولاً إسم القيمة مثلا *Name* ثم قيمتها *Mohammed Ali* باستخدام الدالة *setProperty* ونلاحظ أن هناك فرق في الإسم بين الحرف الكبير الصغير *case sensitive*، كذلك أننا قمنا بوضع القيمة 30 تحت الإسم *Age* ثم قمنا بإعادة وضع القيمة 32، في هذه الحالة يتم تغيير قيمة *Age* بالقيمة الأخيرة ولا يتم تكرار الأسماء وهذه ميزة مهمة حيث لا يتم وضع متغيرين بنفس الإسم لهما قيم مختلفة. بعد ذلك قمنا بقراءة القيم باستخدام *getProperty*. كذلك يمكن إضافة قيمة افتراضية في حال عدم وجود القيمة، مثلاً:

```
System.out.println(myproperty.getProperty("Adress", "Sudan,Khartoum"));
```

فإذا كانت القيمة *Address* غير موجودة أي لم يتم إدخالها فيتم وضع قيمة بديلة لها، أما إذا كانت موجودة فيتم تجاهل القيمة الافتراضية كالتالي:

```
System.out.println(myproperty.getProperty("Age", "20"));
```

حيث يتم كتابة 32، هذه الميزة يُمكن الاستفادة منها مع ملف الإعدادات لتعيين قيم بيئية افتراضية في حال أنه لا توجد إعدادات تم تخصيصها. العبارة *myproperty.toString* تقوم بإرجاع كافة القيم في كائن الخصائص.

ينقص كائن الخصائص هذا التخزين في ملف حتى لا تضيع معلوماته، ولعمل هذا نقوم باستخدام ملف من نوع *FileWriter* أو *FileOutputStream* بإضافة الكود التالي:

```
FileWriter writer = new FileWriter("/home/motaz/testing/config.ini");
myproperty.store(writer, "Configuration");
writer.close();
```

فيصبح لدينا ملف خارجي بهذه المحتويات:

```
#Configuration
#Fri Aug 26 16:00:41 EAT 2016
Name=Mohammed Ali
Age=30
```

وفي المرة القادمة لابد من قراءة الملف بدلاً من كتابة ملف جديد كل مرة، وذلك بإضافة الكود التالي لبداية استخدام كائن الخصائص، لكن أولاً يجب التأكد من أن الملف موجود في القرص، لذلك استخدمنا الفئة `File`:

```
// Read from file
File file = new File("/home/motaz/testing/config.ini");
Properties myproperty = new Properties();
if (file.exists()){
    FileReader reader = new FileReader(file);
    myproperty.load(reader);
    reader.close();
}
```

وهذا هو الكود كاملاً:

```
public static void main(String[] args)
    throws FileNotFoundException, IOException {

    // Read from file
    File file = new File("/home/motaz/testing/config.ini");
    Properties myproperty = new Properties();
    if (file.exists()){
        FileReader reader = new FileReader(file);
        myproperty.load(reader);
        reader.close();
    }

    // Writing
    myproperty.setProperty("Name", "Mohammed Ali");
    myproperty.setProperty("Age", "30");
    myproperty.setProperty("Address", "Sudan,Khartoum");

    // Reading
    System.out.println(myproperty.getProperty("Name"));
    System.out.println(myproperty.getProperty("Age"));
    System.out.println(myproperty.getProperty("Address", "Sudan"));

    FileWriter writer = new FileWriter(file);
    myproperty.store(writer, "Configuration");
    writer.close();
}
```

في الغالب فإننا نحتاج فقط قراءة القيم الموجودة في ملف الإعدادات حيث أن الكتابة غالباً تتم خارجياً بواسطة المبرمج أو المسؤول عن النظام، حيث يقوم بكتابة القيم في شكل `name=value` مباشرة في الملف باستخدام أي محرر نصوص، ليقوم برنامج جافا بقراءة تلك القيم واستخدامها. وهذا إجراء قمنا بكتابته لقراءة أي قيمة من

```
private static String readConfig(String name, String filename)
    throws IOException {

    // Read from file
    File file = new File(filename);
    Properties myproperty = new Properties();
    if (file.exists()){
        FileReader reader = new FileReader(file);
        myproperty.load(reader);
        reader.close();
    }
    String avalue = myproperty.getProperty(name);
    return avalue;
}
```

ويمكن نداءه بالطريقة التالية من داخل الدالة الرئيسية main:

```
public static void main(String[] args){
    String avalue = readConfig("Address", "/home/motaz/testing/config.ini");
    System.out.println(avalue);
}
```

المصفوفات arrays

المصفوفة هي مجموعة من المتغيرات من نفس النوع يتم تخزينها بإسم متغير واحد، ولتعريف مصفوفة في لغة جافا نضيف إلى الاسم أو إلى نوع المتغير الأقواس المربعة [] بدون مسافة داخلها بعدة أشكال وهي:

```
int[] arr;
int []arr2;
int arr3[];
```

والطرق الثلاث صحيحة لتعريف مصفوفة من النوع int. بعد ذلك تتم تهيئة المصفوفة بالطول المناسب:

```
arr = new int[5];
```

بهذا نكون قد حجزنا خمس خانات في المصفوفة تبدأ من 0 وتنتهي بـ 4، ويمكن وضع قيم فيها بالطريقة التالية:


```
arr[0] = 10;
arr[1] = 20;
arr[2] = 6;
arr[3] = 3;
arr[4] = 9;
```

ثم طباعة قيم المصفوفة كاملة باستخدام حلقة for كالتالي:

```
for (int i=0; i < arr.length; i++) {
    System.out.println(arr[i]);
}
```

وتوجد طريقة مختصرة لحلقة for بالنسبة للمصفوفات والسلاسل عموماً في لغة جافا، حيث يمكن تحويلها إلى الطريقة التالية:

```
for (int x: arr) {
    System.out.println(x);
}
```

حيث تقوم الحلقة باسناد قيم المصفوفة بالتتالي للمتغير x لاستخدامه لاحقاً داخل الحلقة إلى أن تنتهي عناصرها.

السلاسل ArrayList

طريقة المصفوفة السابقة تُستخدم عندما نعلم الطول أثناء كتابة البرنامج أو أثناء التشغيل، لكن أحياناً لا يمكن معرفة الطول المطلوب إلا عند الإنتهاء من إدخال العناصر، مثلاً إذا طلبنا من المستخدم أن يقوم بإدخال أسماء، ثم في آخر إسم يقوم بضغط مفتاح الإدخال دون الكتابة ليعلم البرنامج بإنهاء الإدخال، في هذه الحالة لا يمكن معرفة عدد الأسماء المراد إدخالها، وهنا لا يصلح استخدام المصفوفة، لكن نستخدم السلسلة ArrayList كما في المثال التالي:

```
public static void main(String[] args){

    // Declare array list
    ArrayList<String> nameList;

    // Intialize arraylist
    nameList = new ArrayList<>();

    String name = "";
```

```

// Read user input
System.out.println("Please input names, and press enter");
Scanner sc = new Scanner(System.in);
do {
    name = sc.nextLine();

    // Add name to list
    nameList.add(name);
} while (!name.isEmpty());

// display list
for (String aname: nameList){
    System.out.println(aname);
}
}

```

في هذا المثال قمنا بالإعلان عن السلسلة بالطريقة التالية:

```
ArrayList<String> nameList;
```

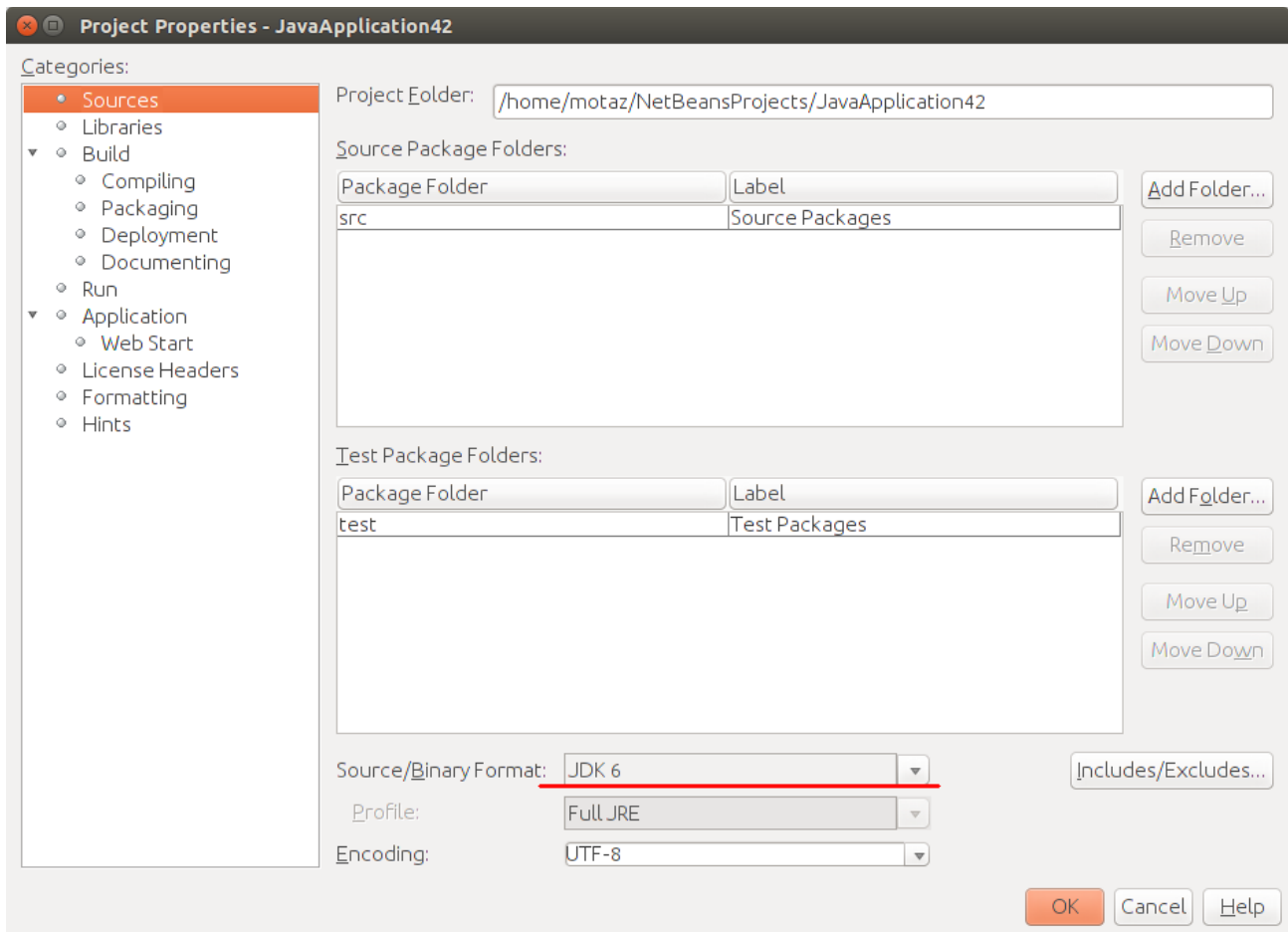
ونوع المتغير أو العنصر الواحد في السلسلة هو مقطع String، وتتم تهيئتها بالطريقة التالية:

```
nameList = new ArrayList<>();
```

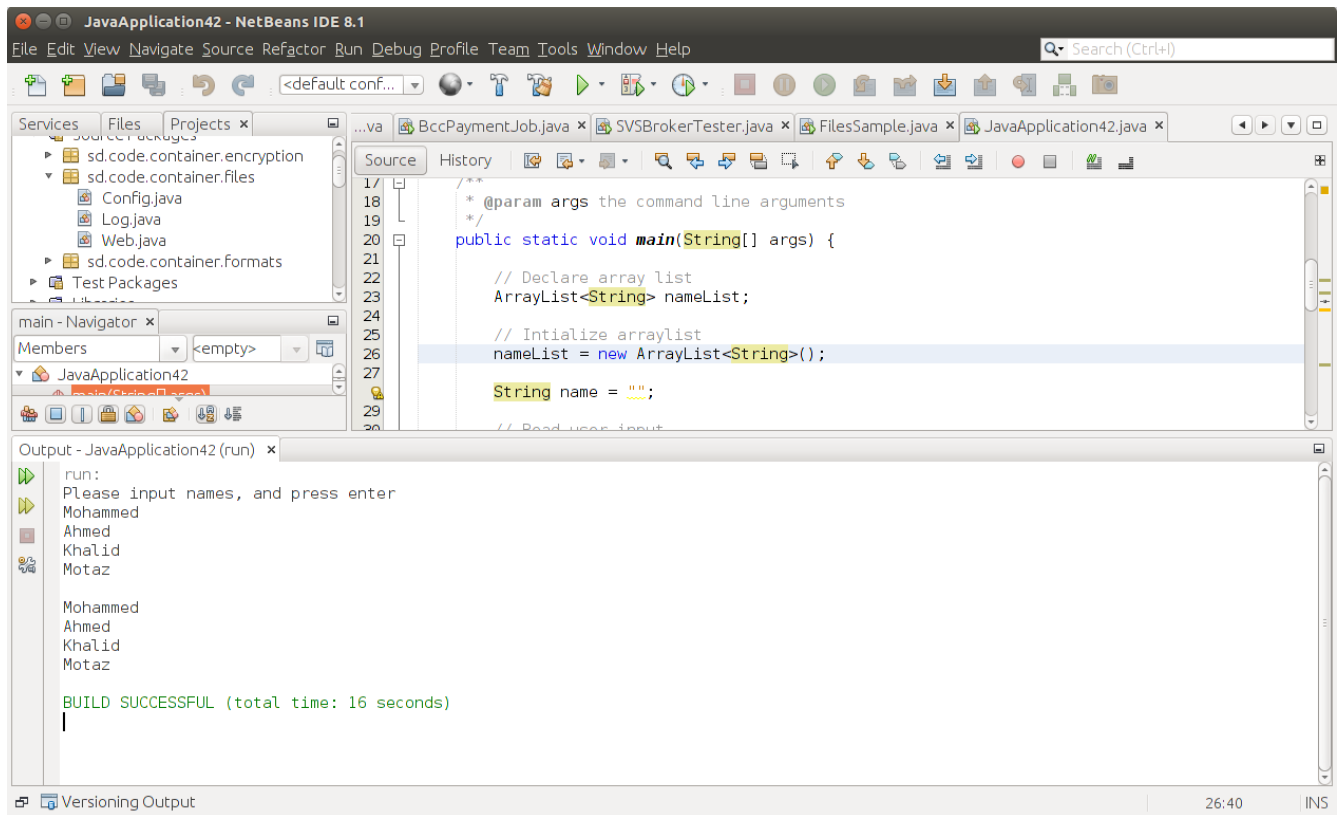
قديمًا في النسخة السادسة من الجافا كان لابد من كتابة نوع العنصر مرة أخرى كالتالي:

```
nameList = new ArrayList<String>();
```

لكن منذ جافا 7 تم اختصار نوع العنصر بما يُسمى بعلامة الماسة Diamond <> يمكن تحويل نسخة البرنامج إلى جافا 6 أو 5 بواسطة خصائص البرنامج properties ثم تغييرها كالتالي:



فوجد أن المترجم أعطى خطأ أمام التهيئة بواسطة <> وعند تحويلها إلى <String> يعتبرها صحيحة. طريقة تحويل مصدر برنامج جافا إلى نسخة أقدم من جافا يتم استخدامها أحياناً حينما نريد تشغيل برنامج جافا في آلة افتراضية قديمة في مخدم مثلاً. حيث أن بعض المخدمات يصعب تحديثها إلى نسخة جديدة من جافا. عند تشغيل البرنامج لابد من وضع المؤشر في الجزء الأسفل من الشاشة حتى نتمكن من إدخال الأسماء بالطريقة التالية:



تعريف الكائنات والذاكرة

من الأمثلة السابقة نلاحظ أننا استخدمنا البرمجة الكائنية في قراءة وكتابة الملفات والتاريخ. ونلاحظ أن تعريف الكائن وتهيئته يمكن أن تكون في عبارة واحدة، مثلاً لتعريف التاريخ ثم تهيئته بالوقت الحالي استخدمنا:

```
Date today = new Date();
```

وكان يُمكن فصل التعريف للكائن الجديد من تهيئته بالطريقة التالية:

```
Date today;  
today = new Date();
```

هذه المرة في العبارة الأولى قُمنّا بتعريف الكائن *today* من نوع الفئة *Date*. لكن إلى الآن لا يُمكننا استخدام الكائن *today* فلم يتم حجز موقع له في الذاكرة.

أما في العبارة الثانية فقد قُمنّا بحجز موقع له في الذاكرة باستخدام الكلمة *new* ثم تهيئة الكائن باستخدام الإجراء :

```
Date();
```

والذي بدوره يقوم بقراءة التاريخ والوقت الحالي لإسناده للكائن الجديد *today*. وهذا الإجراء يُسمى في البرمجة الكائنية *constructor*.

في هذا المثال *Date* هي عبارة عن فئة لكائن أو تُسمى *class* في البرمجة الكائنية. و المتغير *today* يُسمى كائن *object* أو *instance* ويُمكن تعريف أكثر من كائن *instance* من نفس الفئة لاستخدامها. وتعريف كائن جديد من فئة ما وتهيئتها تُسمى *object instantiation* في البرمجة الكائنية.

بعد الفراغ من استخدام الكائن يمكننا تحريره من الذاكرة وذلك باستخدام الدالة التالية:

```
today = null;
```

توجد في لغة جافا ما يُعرف بال *garbage collector* وهي آلية لحذف الكائنات الغير مستخدمة من الذاكرة تلقائياً عندما ينتهي تنفيذ الإجراء. يتم فقط حذف الكائنات المعرفة في نطاق هذا الإجراء. في معظم الأحيان لا نحتاج لاستخدام هذه العبارة، فإذا تم الإنتهاء من استخدام المتغير الذي يُوشر لهذا الكائن يتم تحريره تلقائياً.

مفهوم - غير مستخدم- يعني أنه لا يوجد مؤشر له من المتغيرات، حيث يمكن أن يكون لكائن ما عدد من المؤشرات تُوشر له، فعندما تنتهي جميع هذه المؤشرات ويصبح عدد المتغيرات التي تُوشر لهذا الكائن في الذاكرة

صفاً يقوم الـ garbage collector بحذفه من الذاكرة بعد مدة معينة. أما لغات البرمجة الأخرى مثل سي وأوبجكت باسكال فعند استخدامها لابد من تحرير الكائنات يدوياً في معظم الحالات.

نهاية المتغير يكون بنهاية تنفيذ الحيز الموجود فيه وهو المحاط بالقوسين {}

نأخذ هذا المثال لشرح مفهوم حيز أو نطاق تعريف المتغير:

```
1 public static void main(String[] args) {
2
3     String yourName = "Mohammed";
4     {
5         String myName = "Motaz";
6         System.out.println(myName);
7     }
8     System.out.println(yourName);
9
10 }
```

نجد أن المتغير *yourName* معرف داخل الإجراء *main* لذلك لا ينتهي إلا بانتهاء هذا الإجراء، أي عند السطر رقم 10.

أما المتغير *myName* والمعرف في نطاق أضيق، فينتهي عند السطر رقم 7، فإذا أردنا أن نجعله ذو عمر أطول يمكن تعريفه خارج هذا النطاق الضيق:

```
1 public static void main(String[] args) {
2
3     String yourName = "Mohammed";
4     String myName;
5     {
6         myName = "Motaz";
7         System.out.println(myName);
8     }
9     System.out.println(yourName);
10
11     readTextFile("/home/motaz/java.txt");
12 }
```

بهذه الطريقة يصبح عمر المتغير *myName* مرتبط بنهاية الإجراء *main*، ونلاحظ أننا قمنا فقط بنقل التعريف إلى الخارج، لكن التهيئة فمازالت داخل ذلك الحيز، لكن هذا لم يؤثر على قيمته أو نطاق تعريفه.

يمكن تهيئة كائن جديد بواسطة إسناد مؤشر كائن قديم له، في هذه الحالة يكون كلا المتغيرين يؤشران لنفس

الكائن في الذاكرة:

```
public static void main(String[] args){
    Date today;
    Date today2;
    today = new Date();
    today2 = today;
    today = null;
    System.out.print("Today is: " + today2.toString() + "\n");
}
```

نلاحظ أننا لم نقم بتهيئة المتغير *today2* لكن بدلاً من ذلك جعلناه يُوَشر لنفس الكائن *today* الذي تمت تهيئته من قبل.

بعد ذلك قُمنا بتحرير المتغير *today*، إلا أن ذلك لم يؤثر على الكائن، حيث أن الكائن ما يزال مرتبط بالمتغير *today2*. ولا تقوم آلية *garage collector* بتحرير الكائن من الذاكرة إلا عندما تصبح عدد المتغيرات التي تُؤشر له صفرًا. فإذا قُمنا بتحرير المتغير *today2* أيضاً تحدث مشكلة عند تنفيذ السطر الأخير، وذلك لأن الكائن تم تحريره من الذاكرة ومحاولة الوصول إليه بالقراءة أو الكتابة ينتج عنها خطأ. ولمعرفة ماهو الخطأ الذي ينتج قُمنا بإحاطة الكود بعبارة *try catch* كما في المثال التالي:

```
public static void main(String[] args){
    try {
        Date today;
        Date today2;
        today = new Date();
        today2 = today;
        today = null;
        today2 = null;
        System.out.print("Today is: " + today2.toString() + "\n");
    } catch (Exception e) {
        System.out.print("Error: " + e.toString() + "\n");
    }
}
```

والخطأ الذي تحصلنا عليه هو:

```
java.lang.NullPointerException
```

ملاحظة:

في لغة جافا تُتفق على تسمية الفئات *classes* بطريقة أن يكون الحرف الأول كبير *capital* مثل *Date*, *String*,

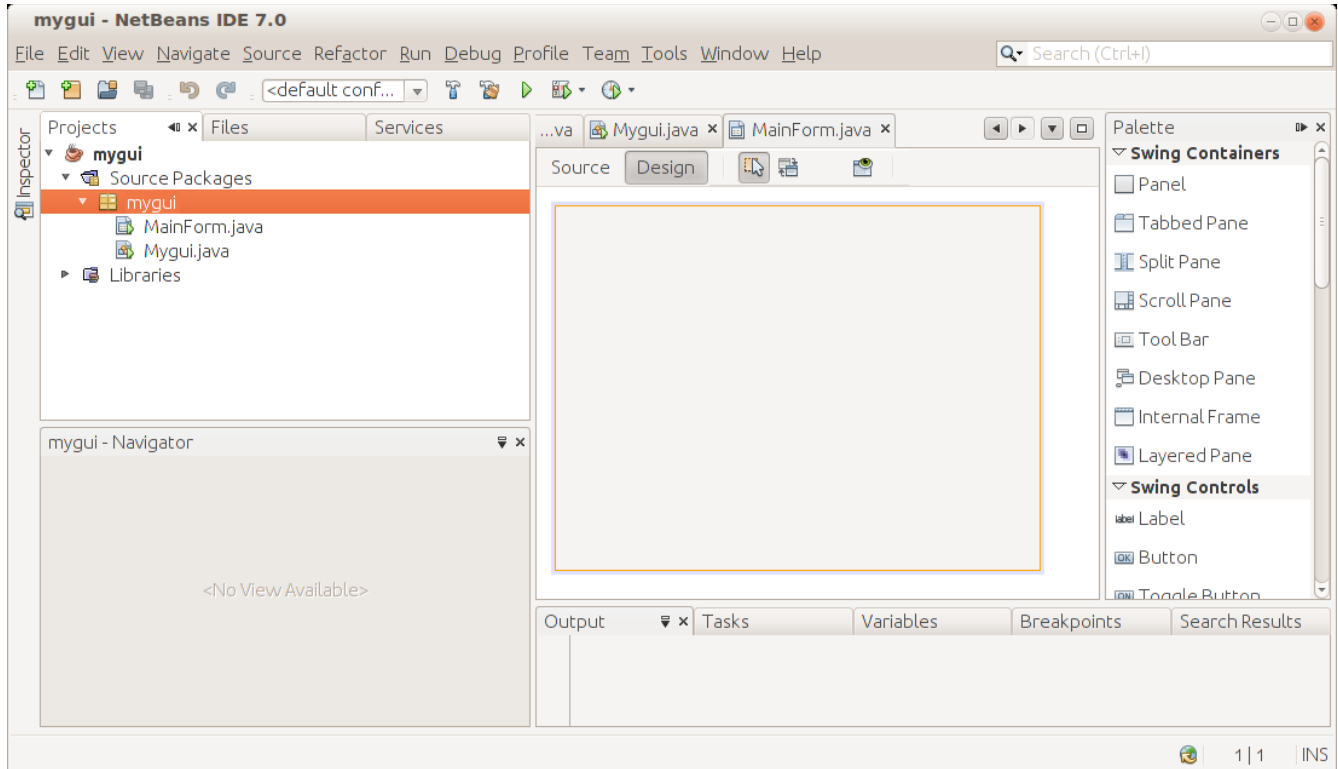
حتى الفئات التي يقوم المبرمج بكتابتها. أما الكائنات objects/instances فتبدأ بحرف صغير وذلك للترقية بين الفئة والكائن، مثل myName, today2, today.

برنامج الواجهة رسومية GUI

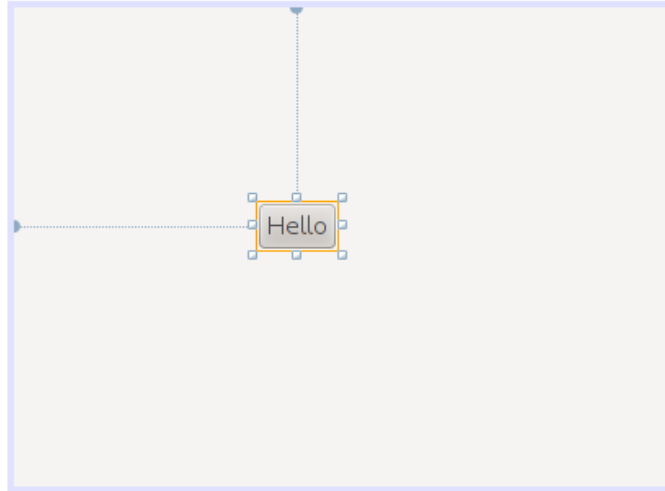
من الأشياء المهمة في أدوات التطوير و لغات البرمجة هو دعمها للواجهات الرسومية أو مايسمى بال Widgets. كل نظام تشغيل يحتوي على مكتبة أو أكثر تمثل واجهة رسومية، مثلاً يوجد في نظام لينكس واجهات GTK و QT و في نظام وندوز توجد مكتبة وندوز الرسومية، وفي نظام ماكنتوش توجد مكتبات Carbon و Cocoa. أما جافا فلها مكتباتها الخاصة والتي تعمل في كل هذه الأنظمة ومنها واجهة Swing.

لكتابة أول برنامج ذو واجهة رسومية في جافا باستخدام NetBeans نختار File/New Project ثم نختار Java/Java Application ونقوم بتسميته مثلاً mygui.

في شاشة Projects نختار الحزمة mygui ثم بالزر اليمين للماوس نختار New/JFrame Form نسمى هذا الفورم MainForm، ونلاحظ أن حرف M كبير، كذلك حرف F صغير، ولا بد من استخدامه في باقي البرنامج بنفس الشكل، مثلاً إذا قمنا ببندائه على أنه **Mainform** باستخدام حرف **f** صغير فإن المترجم سوف لن يتعرف عليه، لذلك وجب التنبيه. سوف تتم إضافته هذا الفورم للمشروع ويظهر بالشكل التالي:



يظهر الفورم الرئيسي المسمى MainForm.java في وسط الشاشة. وفي اليمين نلاحظ وجود عدد من المكونات في صفحة ال Palette. نقوم بإدراج زر Button في وسط الفورم الرئيسي، ثم نقوم بتغيير عنوانه إلى *Hello*، وذلك إما بالضغط على زر F2 ثم تغيير العنوان، أو بالنقر على الزر اليمين في الماوس في هذا الزر ثم نختار Properties ثم Text



نرجع مرة أخرى للخصائص لنضيف حدث عند الضغط على الزر. هذه المرة نختار Events ثم في الخيار actionPerformed نختار الحدث jButton1ActionPerformed بعدها يظهر هذا الكود في شاشة ال Source:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    // TODO add your handling code here:  
}
```

أو يُمكن إظهار هذا الكود بواسطة النقر المزدوج على الزر double click فنقوم بكتابة كود لإظهار عبارة (السلام عليكم) عند الضغط على هذا الزر. فيصبح الكود الحدث كالتالي:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    String msg = "السلام عليكم";  
    JOptionPane.showMessageDialog(null, msg);  
}
```

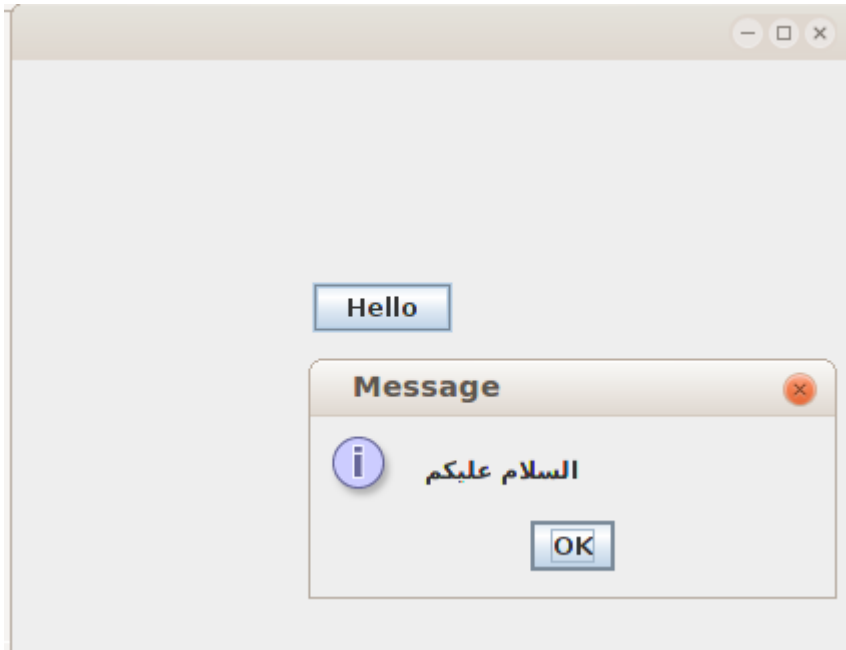
نلاحظ أننا قُمنّا بتعريف المتغير *msg* من النوع المقطعي *String* ثم قُمنّا بإسناد قيمة إبتدائية له: "السلام عليكم" بعد ذلك نرجع للحزمة الرئيسية Mygui.java ثم نكتب الكود التالي في الإجراء main:

```
public static void main(String[] args) {  
    MainForm form = new MainForm();  
    form.setVisible(true);  
}
```

في السطر الأول نُعرّف الكائن form من النوع MainForm الذي قُمنا بتصميمه، ثم نقوم بإنشاء نسخة من هذا النوع وتهيئته بواسطة:

```
new MainForm
```

وفي السطر الثاني قمنا بإظهار الفورم في الشاشة. عند تنفيذ البرنامج يظهر بالشكل التالي عند الضغط على الزر:



نرجع مرة أخرى للفورم في شاشة التصميم (Design) ونقوم بإدراج المكون TextField لُدخل فيه إسم المستخدم، ثم مكون من نوع Label نكتب فيه كلمة (الإسم) ثم مكون آخر من نوع Label نقوم بتغيير إسمه إلى *lastName* وذلك في فورم الخصائص في صفحة Code في قيمة Variable Name ثم نُدرج زر نكتب فيه كلمة (ترحيب) كما في الشكل التالي:



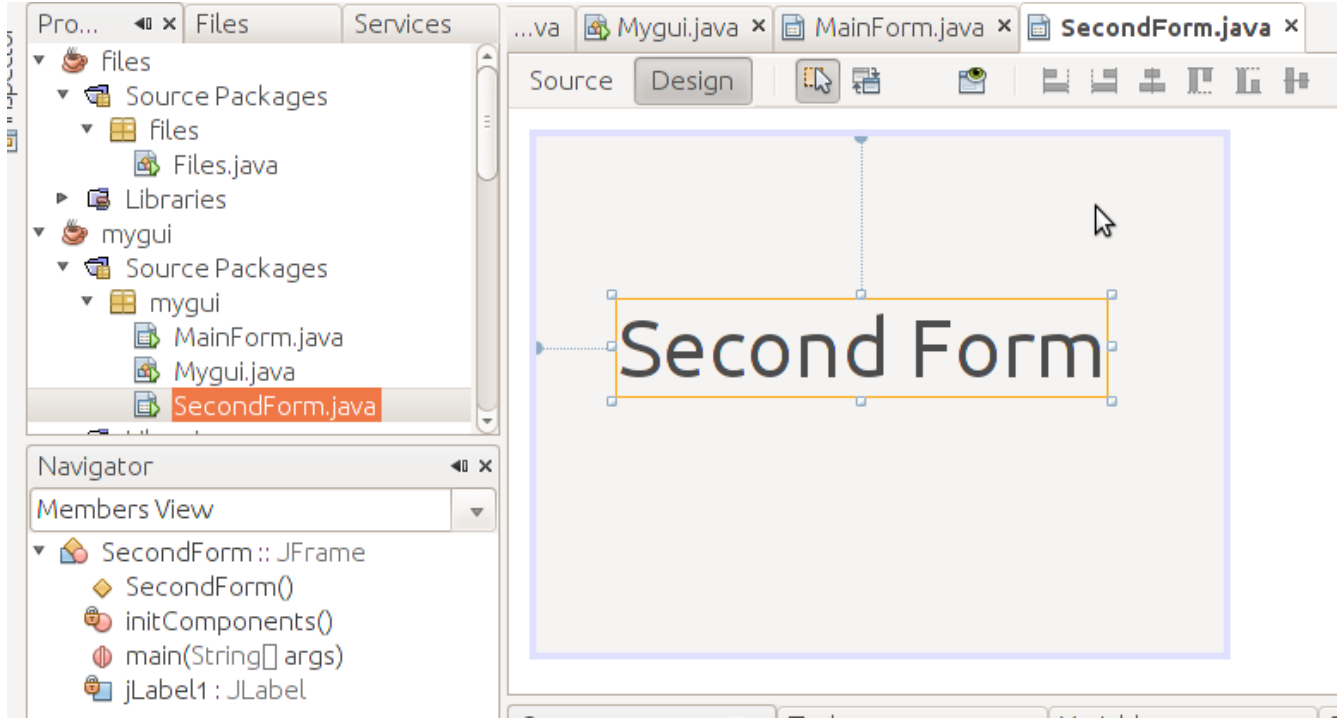
في الحدث ActionPerfomed لهذا الزر الجديد (ترحيب) نكتب الكود التالي لكتابة إسم المستخدم في المكون
:jLabel2

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
  
    jLabelName.setText("مرحباً بك" + jTextField1.getText());  
}
```

نلاحظ أن الإجراء *getText* يُستخدم لقراءة محتويات الحقل النصي Text Field والإجراء *setText* يقوم بتغيير النص للمكون Label.

الفرم الثاني

لإضافة وإظهار فرم ثاني في نفس البرنامج، نتبع الخطوات في المثال التالي:
نقوم بإضافة JFrame Form ونسميه *SecondForm* ونضع فيه Label نكتب فيه عبارة "Second Form"
ونزيد حجم الخط في هذا العنوان بواسطة Properties/Font.



نضيف زر في الفورم الرئيسي MainForm ونكتب الكود التالي في الحدث ActionPerformed في هذا الزر
الجديد لإظهار الفورم الثاني، أو يمكن كتابة هذا الكود في زر الترحيب.

```
SecondForm second = new SecondForm();  
second.setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);  
second.setVisible(true);
```

نلاحظ للسطر:

```
second.setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);
```

وهو يعني عند إغلاق هذا الفورم الثاني يتم مسحه من الذاكرة فقط دون إغلاق البرنامج، فإذا لم نضفه سوف
ينغلق البرنامج عند إغلاق هذا الفورم. نحن نريد فقط أن ينغلق البرنامج عند إغلاق الفورم الرئيسي لذلك لم نضف

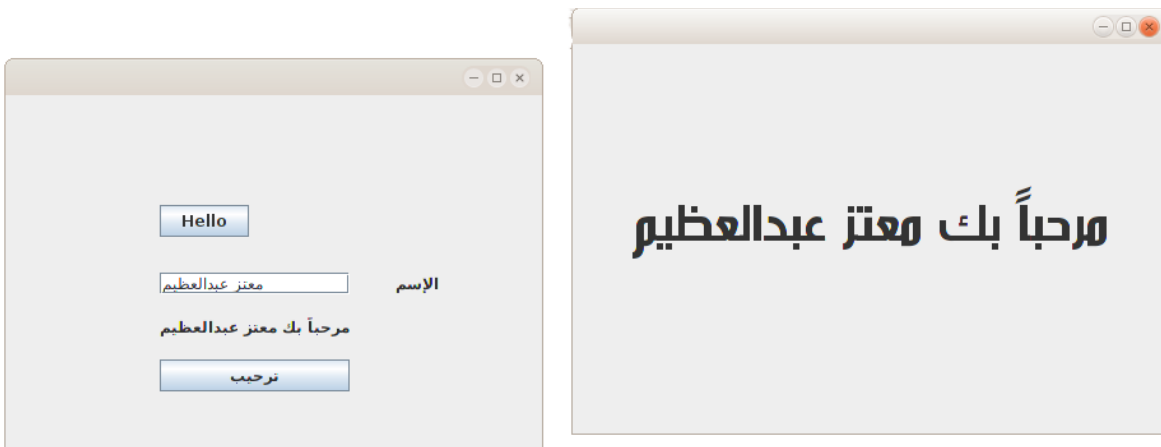
هذا السطر في الفورم الرئيسي.

يُمكن إرسال كائن أو متغير للفورم الجديد. مثلاً نريد كتابة رسالة الترحيب في الفورم الثاني. لعمل ذلك نحتاج لتغيير إجراء التهيئة constructor في الفورم الثاني والذي اسمه SecondForm ، نضيف إليه مدخلات:

```
public SecondForm(String atext) {  
    initComponents();  
    jLabel1.setText(atext);  
}
```

ثم نظهر هذه المدخلات - والتي هي عبارة عن رسالة الترحيب - في العنوان jLabel1 وعند تهيئة الفورم الثاني من الفورم الرئيسي نقوم بتعديل إجراء التهيئة إلى الكود التالي، وهذا الكود كتبناه في إجراء زر الترحيب:

```
private void jButton2ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
    jLabel1.setText(" مرحباً بك " + jTextField1.getText());  
  
    SecondForm second = new SecondForm(jLabel1.getText());  
    second.setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);  
  
    second.setVisible(true);  
}
```



عند التنفيذ يظهر

هذا الشكل:

ملحوظة:

في برامج جافا من نوع Java Application يتم فقط تشغيل الدالة main عند تشغيل البرنامج، لذلك إذا قمنا بكتابة إجراء جديد ولم نقم بنداؤه من داخل الدالة الرئيسة main فلن يتم تشغيل ذلك الإجراء

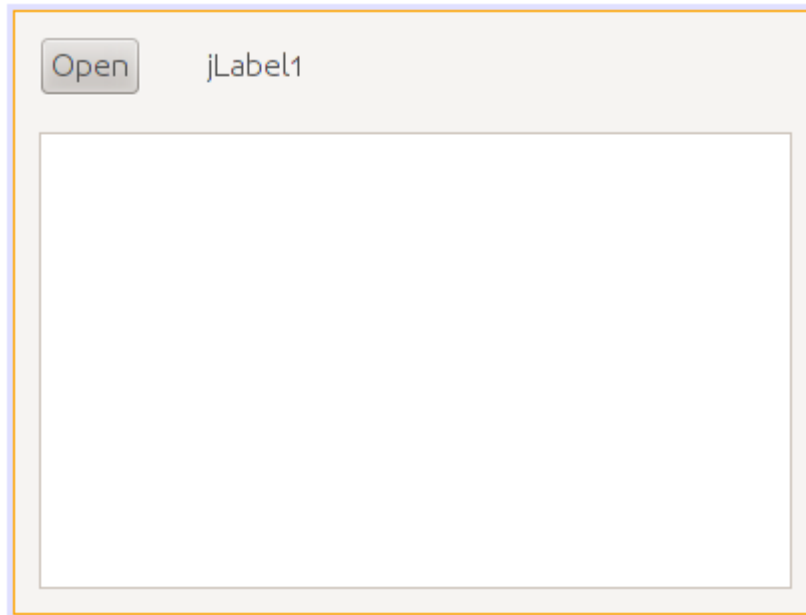
برنامج اختيار الملف

هذه المرة نريد عمل برنامج ذو واجهة رسومية يسمح لنا باختيار الملف بالماوس، ثم عرض محتوياته في صندوق نصي.

لعمل هذا البرنامج نفتح مشروع جديد بواسطة Java/Java Application. نسمي هذا المشروع *openfile* نُضيف JFrame Form نسميه MainForm ونضع فيه المكونات التالية:

Button, Label, Text Area

كما في الشكل التالي:



بعد ذلك نكتب هذا الكود في الإجراء main في ملف البرنامج الرئيسي *Openfile.java* لإظهار الفورم فور تشغيل البرنامج:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    MainForm form = new MainForm();  
    form.setVisible(true);  
}
```

نقوم بنسخ الإجراء *readTextFile* من البرنامج السابق إلى كود البرنامج الحالي، ونعدله قليلاً، نضيف له مدخل جديد من نوع *JTextArea* وذلك لكتابة محتويات الملف في هذا المربع النصي بدلاً من شاشة سطر الأوامر

Console. وهذا هو الإجراء المعدل:

```
private static boolean readTextFile(String aFileName, JTextArea textArea)
{
    try {
        FileInputStream fstream = new FileInputStream(aFileName);

        DataInputStream textReader = new DataInputStream(fstream);

        InputStreamReader isr = new InputStreamReader(textReader);
        BufferedReader lineReader = new BufferedReader(isr);

        String line;
        textArea.setText("");

        while ((line = lineReader.readLine()) != null){
            textArea.append(line + "\n");
        }

        fstream.close();
        return (true); // success

    }
    catch (Exception e)
    {
        textArea.append("Error in readTextFile: " + e.getMessage() + "\n");
        return (false); // fail
    }
}
```

وفي الحدث ActionPerformed في الزر نكتب الكود التالي:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

    final JFileChooser fc = new JFileChooser();
    int result = fc.showOpenDialog(null);
    if (result == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {
        jLabel1.setText(fc.getSelectedFile().toString());
        readTextFile(fc.getSelectedFile().toString(), jTextArea1);
    }
}
```

وقد قُمتُ بتعريف كائن اختيار الملف في السطر التالي:

```
final JFileChooser fc = new JFileChooser();
```

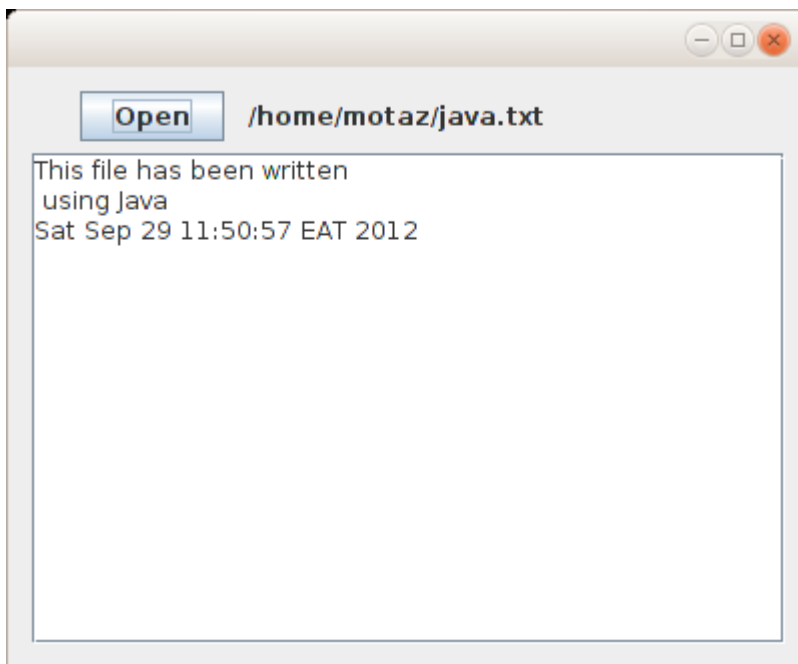
ثم قمنا بإظهاره ليختار المستخدم الملف في السطر التالي. ويقوم بإرجاع النتيجة: هل قام المستخدم باختيار ملف أم ضغط إلغاء:

```
int result = fc.showOpenDialog(null);
```

فإذا قام باختيار ملف نقوم بكتابة اسمه في العنوان *JLabel1* ثم نظهر محتوياته داخل مربع النص:

```
if (result == JFileChooser.APPROVE_OPTION) {  
    jLabel1.setText(fc.getSelectedFile().toString());  
    readTextFile(fc.getSelectedFile().toString(), jTextArea1);  
}
```

وعند تشغيل البرنامج يظهر لنا بهذا الشكل بعد إختيار الملف:



كتابة فئة كائن جديد New Class

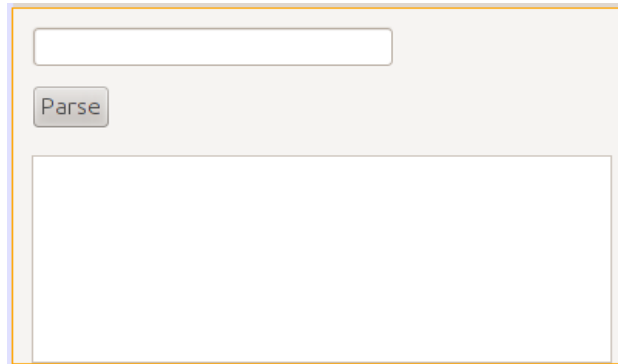
لغة جافا تعتمد فقط نموذج البرمجة الكائنية Object Oriented paradigm، وقد مر علينا في الأمثلة السابقة استخدام عدد من الكائنات، سواءً كانت لقراءة التاريخ أو للتعامل مع الملفات أو الكائنات الرسومية مثل Label وال Text Area والفورم JFrameForm. لكن حتى تصبح البرمجة الكائنية أوضح لابد من إنشاء فئات classes جديدة بواسطة المبرمج لتعريف كائنات منها.

في هذا المثال سوف نقوم بإضافة فئة class جديدة تُدخل لها جملة نصية لإرجاع الكلمة الأولى والأخيرة من الجملة.

قمنا بفتح برنامج جديد من نوع Java Application، و أسميناه newclass.

بعد ذلك أضفنا MainForm من نوع JFrameForm

ثم قمنا بإدراج Text Field و Button و Text Area بهذا الشكل في الفورم الرئيسي:



ولا ننسى تعريف الفورم وتهيئته لإظهاره مع تشغيل البرنامج في الإجراء الرئيسي في الملف Newclass.java:

```
public static void main(String[] args) {  
  
    MainForm form = new MainForm();  
    form.setVisible(true);  
}
```

بعد ذلك قمنا بإضافة class جديدة وذلك بإختيار Source Packages/new class بالزر اليمين ثم اختيار New/Java Class من القائمة. ثم نسمي الفئة الجديدة Sentence فيظهر لنا هذا الكود:

```
/*  
 * To change this template, choose Tools | Templates  
 * and open the template in the editor.  
 */  
package newclass;
```

```

/*
 *
 * @author motaz
 */
public class Sentence {
}

```

وفي داخل كود الفئة -بين القوسين المعكوفين {} - قمنا بإضافة متغير مقطعي اسمناه *mySentence* لنحفظ فيه الجملة التي يتم إرسالها لتكون محتفظة بقيمة الجملة طوال فترة حياة الكائن. ثم أضفنا الإجراء الذي يُستخدم في تهيئة الكائن، ولا بد أن يكون اسمه مطابق لإسم الفئة:

```

String mySentence;

public Sentence (String atext){
    super();
    mySentence = atext;
}

```

نلاحظ أنه في هذا الإجراء تم إسناد قيمة المُدخل *atext* إلى المتغير *mySentence* المُعرف على نطاق الكائن. حيث أن المتغير *atext* نطاقه فقط للإجراء *Sentence* وعند الإنتهاء من نداء هذا الإجراء يصبح غير معروف. لذلك إحتفظنا بالجملة المُدخلة في متغير في نطاق أعلى لتكون حياته أطول، حيث يُمكن استخدامه مادام الكائن لم يتم حذفه من الذاكرة.

بعد ذلك قمنا بإضافة إجراء جديد في نفس فئة الكائن اسمه *getFirst* وهو يقوم بإرجاع الكلمة الأولى من الجملة:

```

public String getFirst(){
    String first;
    int firstSpaceIndex;
    firstSpaceIndex = mySentence.indexOf(" ");

    if (firstSpaceIndex == -1)
        first = mySentence;
    else
        first = mySentence.substring(0, firstSpaceIndex);

    return (first);
}

```

نلاحظ أننا استخدمنا الإجراء *indexOf* في المتغير أو الكائن المقطعي *mySentence* وقمنا بإرسال مقطع يحتوي على مسافة. وهذا الإجراء أو الدالة مفترض به في هذه الحالة أن يقوم بإرجاع موقع أول مسافة في الجملة، وبهذه الطريقة نعرف الكلمة الأولى، حيث أنها تقع بين الحرف الأول وأول مسافة.

أما إذا لم تكن هناك مسافة موجودة في الجملة فتكون نتيجة الدالة *indexOf* يساوي -1 وهذا يعني أن الجملة تتكون من كلمة واحدة فقط، في هذه الحالة نقوم بإرجاع الجملة كاملة (الجملة = كلمة واحدة). وإذا وُجدت المسافة فعندها نقوم بنسخ مقطع من الجملة باستخدام الدالة *substring* والتي تُعطيها بداية ونهاية المقطع المُراد نسخه. ونتيجة النسخ ترجع في المتغير أو الكائن المقطعي *first* الدالة أو الإجراء الآخر الذي قُمنا بإضافته في الفئة *Sentence* هو *getLast* وهو يقوم بإرجاع آخر كلمة في الجملة:

```
public String getLast(){
    String last;
    int lastSpaceIndex;
    lastSpaceIndex = mySentence.lastIndexOf(" ");

    if (lastSpaceIndex == -1){
        last = mySentence;
    }
    else {
        last = mySentence.substring(lastSpaceIndex + 1, mySentence.length());
    }
    return (last);
}
```

وهو مشابه للدالة الأخرى، ويختلف في أنه يقوم بالنسخة من آخر مسافة موجودة في الجملة (*lastIndexOf*) إلى نهاية الجملة *mySentence.length*

والكود الكامل لهذه الفئة هو:

```
/*
 * To change this template, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package newclass;

/*
 *
 * @author motaz
 */
public class Sentence {

    String mySentence;

    public Sentence (String atext){

        super();
        mySentence = atext;
    }
}
```

```

}

public String getFirst(){

    String first;
    int firstSpaceIndex;
    firstSpaceIndex = mySentence.indexOf(" ");

    if (firstSpaceIndex == -1){
        first = mySentence;
    }
    else {
        first = mySentence.substring(0, firstSpaceIndex);
    }

    return (first);
}

public String getLast(){

    String last;
    int lastSpaceIndex;
    lastSpaceIndex = mySentence.lastIndexOf(" ");

    if (lastSpaceIndex == -1){
        last = mySentence;
    }
    else {
        last = mySentence.substring(lastSpaceIndex + 1, mySentence.length());
    }

    return (last);
}
}

```

في كود الفورم الرئيسي للبرنامج MainForm.java قمنا بتعريف وتهيئة ثم استخدام هذا الكائن، واستقبلنا الجملة في مربع النص Text Field. وهذا هو الكود الذي يتم تنفيذه عند الضغط على الزر:

```

private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {

    Sentence mySent = null;
    mySent = new Sentence(jTextField1.getText());

    jTextArea1.append("First: " + mySent.getFirst() + "\n");
    jTextArea1.append("Last: " + mySent.getLast() + "\n");
}

```

قمنا بإنشاء كائن جديد وتهيئته في هذا السطر:

```
mySent = new Sentence(jTextField1.getText());
```

والجُملة المُدخلة أثناء التهيئة تحصلنا عليها من مربع النص jTextField1 بواسطة الإجراء *getText* الموجود في هذا الكائن.

المتغيرات والإجراءات الساكنة (static)

فيما سبق لنا من تعامل مع الفئات وجدنا أنه لا بد من تعريف كائن من نوع الفئة قبل التعامل معها، فمثلاً لا نستطيع الوصول لإجراء الفئة بدون أن تصبح كائن. فنجد أن المثال التالي غير صحيح:

```
jTextArea1.append("First: " + Sentence.getFirst() + "\n");
```

لكن يُمكن استخدام إجراءات في فئات دون تعريف كائنات منها بتحويلها إلى إجراءات ساكنة `.static methods`

وهذا مثال لطريقة تعريف متغيرات وإجراءات ساكنة في لغة جافا:

```
public static class MyClass {  
    public static int x;  
    public static int getX(){  
        return x;  
    }  
}
```

ويُمكن مناداتها مباشرة باستخدام إسم الفئة بدون تعريف كائن منها:

```
MyClass.x = 10;  
System.out.println(MyClass.getX());
```

وبهذه الطريقة يُمكن أن يكون المتغير x مشتركاً في القيمة بين الكائنات المختلفة. لكن يجب الحذر والتقليل من استخدام متغيرات مشتركة `Global variables` حيث يصعب تتبع قيمتها ويصعب معرفة القيمة الحالية لها عند مراجعة الكود. والأفضل من ذلك هو استخدام إجراءات ثابتة يتم إرسال المتغيرات لها في شكل مُدخلات كما في المثال التالي والذي هو إجراء لتحويل الأحرف الأولى من الكلمات في جملة باللغة اللاتينية إلى حرف كبير

Capital letter. وقد قُمتنا بتسميتها هذه الفئة *Cap*:

```
public class Cap {  
  
    public static String Capitalize(String input) {  
  
        input = input.toLowerCase();  
        char[] chars = input.toCharArray();  
  
        for (int i=0; i < chars.length; i++) {  
            if (i==0 || chars[i -1] == ' ') {  
  
                chars[i] = Character.toUpperCase(chars[i]);  
  
            }  
        }  
        String result = new String(chars);  
        return(result);  
    }  
}
```

نلاحظ أننا قُمتنا بكتابة إجراء من النوع الساكن static اسميناه *Capitalize* يقوم باستقبال متغير مقطعي اسمه *input* حيث يقوم بإرجاع متغير مقطعي بعد تحويل بداية أحرفه إلى أحرف لاتينية كبيرة. في البداية يتم تحويل كافة الجملة إلى حروف لاتينية صغيرة، ثم يتم نسخها إلى مصفوفة من نوع الرموز char ثم يتم تحويل الأحرف التي تلي المسافة إلى حروف كبيرة ويتم كذلك تحويل الحرف الأول في الجملة إلى حرف كبير. وفي النهاية تم نسخ تلك المصفوفة إلى متغير مقطعي جديد اسمه *result* ليتم إرجاعه في نداء الإجراء. ويمكن مناداته مباشرة عن طريق إسم الفئة *Cap* بالطريقة التالية:

```
String name = "motaz abdel azeem eltahir";  
System.out.println(Cap.Capitalize(name));
```

فتكون النتيجة كالتالي بعد التنفيذ:

```
Motaz Abdel Azeem Eltahir
```

يُمكن الاستفادة من الإجراءات الساكنة لكتابة مكتبة إجراءات مساعدة عامة يُمكن استخدامها في عدد من البرامج. مثل إجراء لكتابة الأخطاء التي تحدث في ملف نصي والمعروف بال *log file*. أو تحويل التاريخ إلى شكل معين يُستخدم في نوعية معينة من البرامج، أو غيرها من الإجراءات التي تُستخدم بكثرة لتوفير وقت للمبرمج.

قاعدة البيانات SQLite

قاعدة البيانات [SQLite](#) هي عبارة عن قاعدة بيانات في شكل مكتبة معتمدة على ذاتها *self-contained* للتعامل مع قاعدة SQLite. ويُمكن استخدام طريقة SQL للتعامل معها. ويمكن استخدامها في أنظمة التشغيل المختلفة بالإضافة إلى الموبايل، مثلاً في نظام أندرويد

يمكن الحصول على المكتبة الخاصة بها وبرنامج لإنشاء قواعد بيانات SQLite والتعامل مع بياناتها من هذا الرابط:

<http://sqlite.org/download.html>

لإستخدامها في نظام وندوز نبحث عن ملف يبدأ بالإسم `sqlite-shell`، أما في نظام لينكس يمكننا تثبيت تلك المكتبة وأدواتها بواسطة مثبت الحزم. فقط نبحث عن الحزمة `sqlite3`

بعد ذلك نقوم بالانتقال إلى شاشة الطرفية `terminal` لتشغيل البرنامج وهو من نوع برامج سطر الأوامر، ثم نختار دليل معين لإنشاء قاعدة البيانات ثم نكتب هذا الأمر:

```
sqlite3 library.db
SQLite version 3.7.9 2011-11-01 00:52:41
Enter ".help" for instructions
Enter SQL statements terminated with a ";"
sqlite>
```

بهذه الطريقة نكون قد أنشأنا قاعدة بيانات في ملف إسمه `library.db`

والآن مازلنا نستخدم هذه الأداة للتعامل مع قاعدة البيانات. ثم قُمنا بإضافة جدول جديد اسمه `books` بهذه الطريقة:

```
sqlite> create table books(BookId int, BookName varchar(100));
```

ثم أضفنا كتابين في هذا الجدول:

```
sqlite> insert into books values (1, "Introduction to Java 7");
sqlite> insert into books values (2, "One day trip with Java");
```

ثم عرضنا محتويات الجدول:

```
sqlite> select * from books;
1|Introduction to Java 7
2|One day trip with Java
sqlite>
```

للخروج من الشاشة السابقة نكتب:

```
.exit
```

الآن لدينا قاعدة بيانات اسمها library.db وبها جدول اسمه books. يمكن الآن التعامل معها في برنامج جافا كما في المثال التالي.

برنامج لقراءة قاعدة بيانات SQLite

قبل بداية كتابة اي برنامج لقاعدة بيانات SQLite بواسطة جافا يجب أن نبحث عن مكتبة جافا الخاصة بها. وهي مكتبة إضافية غير موجودة في آلة جافا الافتراضية. ويُمكن البحث عنها بدلالة هذه العبارة:

```
download sqlite-jdbc
```

وهذه إحدى النتائج للبحث يمكن التحميل منها:

<http://www.java2s.com/Code/Jar/s/Downloadssqlitejdbc372jar.htm>

وهذا مثال لأحد إصدارات هذه المكتبة يمكن تحميلها:

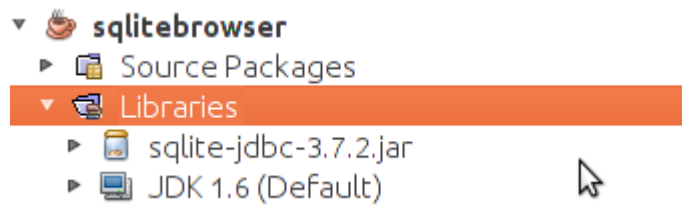
```
sqlite-jdbc-3.7.2.jar
```

يُفضل اختيار النسخة الأحدث.

وهذه المكتبة هي كل ما نحتاجه للتعامل مع قاعدة البيانات SQLite في برامج جافا، فهي لا تحتاج لمخدم لتثبيتته حتى تعمل قاعدة البيانات كما قلنا سابقاً.

قمنا بفتح مشروع جديد أسميناه sqlitebrowser لعرض قاعدة البيانات Library التي قمنا بإنشائها سابقاً.

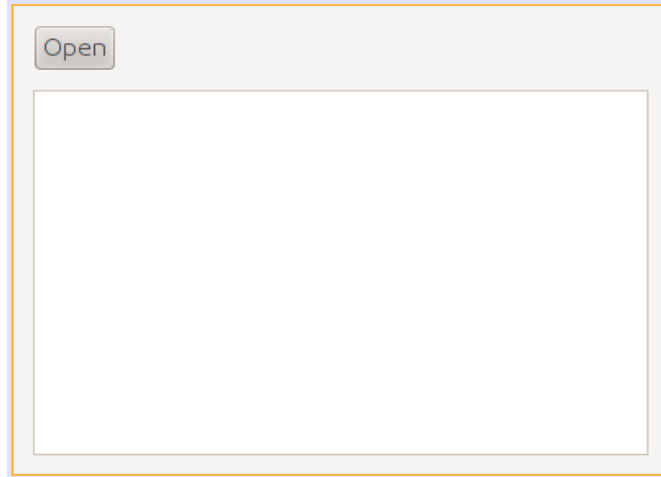
في شاشة المشروع يوجد فرع أسمه Libraries نقف عليه ثم نختار بالزر اليمين للماوس Add JAR/Folder ثم نختار الملف sqlite-jdbc-3.7.2.jar الذي قمنا بتحميله من الإنترنت سابقاً.



أضفنا JFrame Form وأسميناه MainForm واستدعيناه من الملف الرئيسي Sqlitebrowser.java بالطريقة التالية:

```
public static void main(String[] args) {
    MainForm form = new MainForm();
    form.setVisible(true);
}
```

في الفورم أضفنا زر و مربع نص TextArea بالشكل التالي:



ثم أضفنا فئة كائن جديد New class أسميناه SqliteClient وهو الكائن الذي سوف يحتوي على إجراءات قراءة قاعدة بيانات *SQLite* والكتابة فيها.

قمنا بتعريف الكائن *dbConnection* من نوع *Connection* داخل كود فئة الكائن *SqliteClient* لتعريف مسار قاعدة البيانات والاتصال بها للإستخدام لاحقاً في باقي إجراءات الكائن *SqliteClient*.

ثم قمنا بكتابة الكود لإستقبال إسم قاعدة البيانات ثم الإتصال بها في الإجراء الرئيسي *constructor* لهذا الكائن:

```
public class SqliteClient {
    Connection dbConnection = null;

    // Constructor
    public SqliteClient (String aDatabaseName) {
        super();
        try {
            Class.forName("org.sqlite.JDBC");
            dbConnection = DriverManager.getConnection(
                "jdbc:sqlite:" + aDatabaseName);
        }
        catch (Exception e){
            System.out.println("Error while connecting: " + e.toString());
        }
    }
}
```

نلاحظ أننا قُمنّا بحماية الكود بواسطة *try.. catch* وذلك لأنه من المتوقع أن تحدث مشكلة أثناء التشغيل، مثلاً أن تكون قاعدة البيانات المُدخلة غير موجودة، أو أن مكتبة SQLite غير موجودة.

الإجراء الأول (*Class.forName*) يقوم بتحميل مكتبة SQLite لنتمكن من نداء الإجراءات الخاصة بهذه القاعدة من تلك المكتبة التي قُمنّا بتحميلها من الإنترنت، فإذا لم تكن موجودة سوف يحدث خطأ.

في السطر التالي قُمنّا بتهيئة الكائن *dbConnection* وإعطائه إسم الملف التي تم إرساله عند تهيئة الكائن *SqliteClient*

بعد ذلك قُمنّا بإضافة الإجراء *showTable* إلى فئة الكائن *SqliteClient* لعرض محتويات الجدول المرسل لهذا الإجراء في مربع النص:

```
public boolean showTable(String aTable, JTextArea textArea) {  
  
    ResultSet myRecords = null;  
    Statement myQuery = null;  
  
    try {  
        myQuery = dbConnection.createStatement();  
        myRecords = myQuery.executeQuery("SELECT * from " + aTable);  
        // Read records  
        while (myRecords.next()) {  
  
            textArea.append(myRecords.getString(1) + " - "  
                + myRecords.getString(2) + "\n");  
        }  
    } catch (Exception e){  
        textArea.append("Error while reading table: " + e.toString() + "\n");  
        return (false);  
    }  
}
```

قُمنّا في هذا الإجراء بتعريف كائن من نوع *Statement* أسميناه *myQuery* يسمح لنا بكتابة query بلغة SQL على قاعدة البيانات.

وعند إضافة المكتبة المحتوية على الكائن *Statement* لابد من أن ننتبه لإختيار المكتبة *java.sql.Statement* ولا نختار الخيار الأول الذي يظهر عند الإضافة التلقائية *java.beans.Statement* التي تتسبب في أخطاء أثناء الترجمة.

الخيار الصحيح للمكتبة يظهر في الشكل التالي:

```

28     }
29
30 }
31
32 cannot find symbol
33 symbol: class Statement
34 location: class sqlitebrowser.SQLiteClient
35 Statement myQuery = null;
36
37 Add import for java.beans.Statement
38 Add import for java.sql.Statement
39 Create class "Statement" in package sqlitebrowser
40 Create class "Statement" in sqlitebrowser.SQLiteClient
41
42 // Read records
43 while (myRecords.next())
44 {
45     textArea.append(myRecords.getString(1) + " - "
46                 + myRecords.getString(2) + "\n");
47 }
48
49 return (true);
50 }

```

ثم قمنا بتهيئته على النحو التالي:

```
myQuery = dbConnection.createStatement();
```

ثم قمنا ببدء الإجراء `executeQuery` في الكائن `myQuery` وأعطيناها مقطع SQL والذي به أمر عرض محتويات الجدول. هذا الإجراء يُرجع كائن جديد من هو عبارة عن حزمة البيانات `ResultSet`. استقبلناه في الكائن `myRecords` والذي هو من نوع فئة الكائن `ResultSet` والذي قُمنا بتعريفه في بداية الإجراء دون تهيئته. بعد هذه الإجراءات قُمنا بالمرور على كل السجلات في هذا الجدول وعرضنا بعض الحقول في مربع النص الذي تم إرساله كمدخل للإجراء `showTable`:

```

// Read records
while (myRecords.next())
{
    textArea.append(myRecords.getString(1) + " - "
                  + myRecords.getString(2) + "\n");
}

```

والإجراء `next` يقوم بتحريك مؤشر القراءة لبداية الجدول أو حزمة البيانات ثم الانتقال في كل مرة إلى السجل الذي يليه ويرجع القيمة `true`. وعندما تنتهي السجلات أو لا يكون هناك سجلات من البداية ترجع القيمة `false` وعندها تتوقف الحلقة.

داخل الحلقة قرأنا الحقل الأول والثاني من الجدول المُرسَل بواسطة الدالة `getString` وأعطيناها رقم الحقل `Field/Column` وهي تُرجع البيانات في شكل مقطع، ويُمكن استخدامها حتى مع الأنواع الأخرى مثل الأعداد

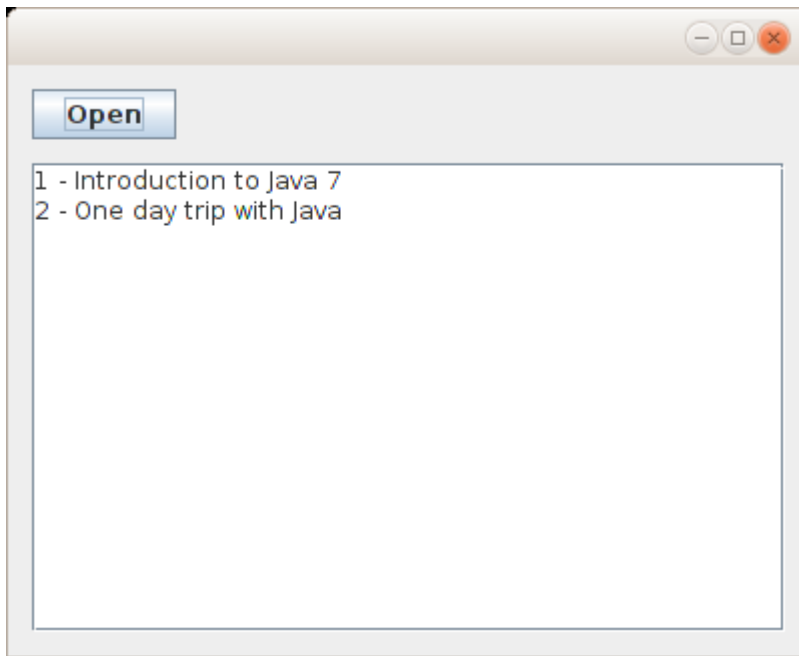
الصحيحة مثلاً أو التاريخ، فكلها يُمكن تمثيلها في شكل مقاطع.

في الإجراء التابع للزر *Open* في الفورم الرئيسي MainForm قمنا بكتابة هذا الكود لعرض سجلات الجدول books الموجود في قاعدة البيانات library.db

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
  
    SqliteClient sql = new SqliteClient("/home/motaz/library.db");  
  
    JTextArea1.setText("");  
    sql.showTable("books", JTextArea1);  
}
```

في السطر الأول قمنا بتعريف الكائن *sql* من نوع الفئة التي قمنا بإنشائها *SqliteClient* ثم تهيئتها بإرسال إسم ملف قاعدة البيانات. وهذا المثال لبرنامج في بيئة لينكس.

ثم في السطر الثاني قمنا بحذف محتويات مربع النص. ثم في السطر الثالث إستدعينا الإجراء *showTable* في هذا الكائن لعرض محتويات الجدول *books* وكانت النتيجة كالتالي:



لإضافة كتاب جديد في قاعدة البيانات في الجدول *tables* أولاً نقوم بإضافة إجراء جديد نسميه مثلاً *insertBook* في فئة الكائن *SqliteClient* بعد الإجراء *showTable*. وهذا هو الكود الذي كتبناه لإضافة كتاب جديد:

```

public boolean insertBook(int bookID, String bookName) {

    try {
        PreparedStatement insertRecord = dbConnection.prepareStatement(
            "insert into books (BookID, BookName) values (?, ?)");

        insertRecord.setInt(1, bookID);
        insertRecord.setString(2, bookName);
        insertRecord.execute();
        return(true);

    } catch (Exception e){

        System.out.println("Error while reading table: " + e.toString());
        return (false);

    }
}

```

في العبارة الأولى لهذا الإجراء قمنا بتعريف الكائن *insertRecord* من نوع الفئة PreparedStatement وهي تُستخدم لتنفيذ إجراء على البيانات DML مثل إضافة سجل، حذف سجل أو تعديل. ونلاحظ أننا وضعنا علامة إستفهام في مكان القيم التي نُريد إضافتها في الجزء *values*. وهذه تُسمى مدخلات *parameters*. سوف يتم تعبئتها لاحقاً.

في العبارة الثانية وضعنا رقم الكتاب في المُدخل الأول بواسطة *setInt*، ثم في العبارة الثالثة وضعنا إسم الكتاب في المُدخل الثاني بواسطة *setString*، ثم قمنا بتنفيذ هذا الإجراء بواسطة *execute* والتي تقوم بإرسال طلب الإضافة هذا إلى مكتبة SQLite والتي بدورها تقوم بتنفيذه في ملف قاعدة البيانات *library.db*

بعد ذلك نضيف فورم ثاني من نوع JFrame Form ونسميه AddForm نضع فيه المكونات JLabel و JTextField بالشكل التالي:

The image shows a simple Java Swing window with a light gray background. It contains two text input fields. The first field is labeled 'Book ID' and is smaller. The second field is labeled 'Book Name' and is larger. Below these fields is a button with the text 'Insert' on it.

وفي حدث الزر *Insert* نكتب فيه الكود التالي:

```
private void jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent evt) {  
  
    SqliteClient query = new SqliteClient("/home/motaz/library.db");  
  
    int bookID;  
    bookID = Integer.parseInt(jTextField1.getText().trim());  
    query.insertBook(bookID, jTextField2.getText());  
    setVisible(false);  
}
```

ننتبه لتغيير مسار الملف خصوصاً إذا كان في بيئة وندوز.

في السطر الأول قمنا بتعريف الكائن query من نوع الفئة SqliteClient والتي تحتوي إجراء الإضافة الذي أضفناه مؤخراً.

في السطر الثاني قمنا بتعريف المتغير bookID من نوع العدد الصحيح.

الحقل jTextField1 يُرجع محتوياته بواسطة الإجراء `getText` في شكل مقطع `String`. ونحن نريده أن يستقبل رقم الكتاب وهو من النوع الصحيح والمقطع يمكن أن يحتوي على عدد صحيح. فقمنا بتحويل المقطع إلى عدد صحيح

بعد حذف أي مسافة غير مرغوب فيها -إن وجدت- بواسطة الدالة `trim` الموجودة في الكائن `String`، وذلك لأن العدد إذا كان يحتوي على حروف أو رموز أخرى أو مسافة فإن التحويل إلى رقم بواسطة الإجراء `parseInt` سوف ينتج عنها خطأ. والدالة `trim` تقوم بإرجاع مقطع محذوفة فيه المسافة من بداية ونهاية النص، لكنها لا تؤثر على الكائن الذي تم تنفيذها فيه. مثلاً الكائن `jTextField1` لا يتم حذف المسافة منه. لتوضيح ذلك انظر المثال التالي:

```
myText = aText.trim();
```

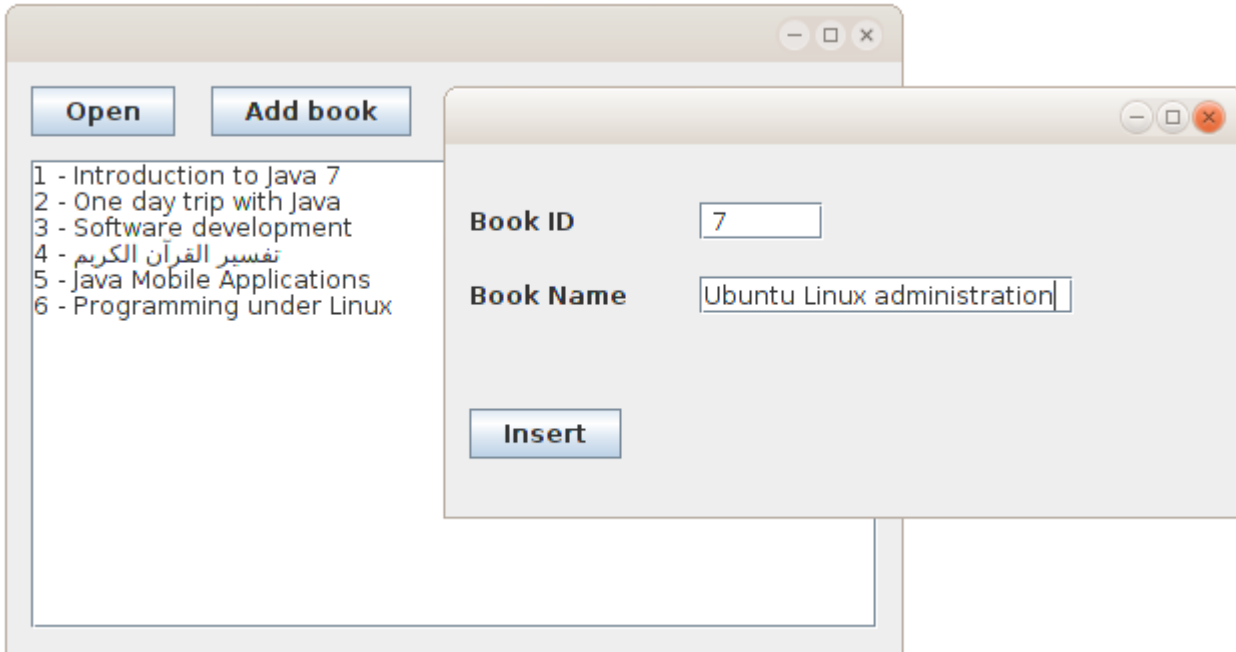
الكائن `aText` لا يتأثر بالدالة `trim` أما الكائن `myText` فيتم تخزين مقطع فيه من المقطع `aText` بدون مسافة.

في السطر الرابع قمنا بإستدعاء الإجراء `insertBook` في الكائن `query` وأعطيناها رقم الكتاب في المدخل الأول ثم اسم الكتاب في المدخل الثاني. ثم قمنا بإغلاق الفورم في السطر الأخير بواسطة `setVisible` وأعطيناها القيمة `false`.

في الفورم الرئيس قمنا بإضافة زر بعنوان (Add book) وكتبنا فيه الكود التالي لإظهار فورم الإضافة:


```
AddForm add = new AddForm();
add.setDefaultCloseOperation(JFrame.DISPOSE_ON_CLOSE);
add.setVisible(true);
```

وهذا هو شكل البرنامج بعد تنفيذه:



عند عمل build لهذا البرنامج بواسطة shift + F11 نلاحظ وجود دليل فرعي اسمه lib داخل الدليل dist وهو يحتوي على المكتبة التي استخدمناها والتي هي ليست جزء من آلة جافا الافتراضية. وعند نقل البرنامج إلى أجهزة أخرى لابد من نقل الدليل lib مع البرنامج، وإلا تعذر تشغيل إجراءات قاعدة البيانات.

في هذا المثال نحتاج لنقل ثلاث ملفات:

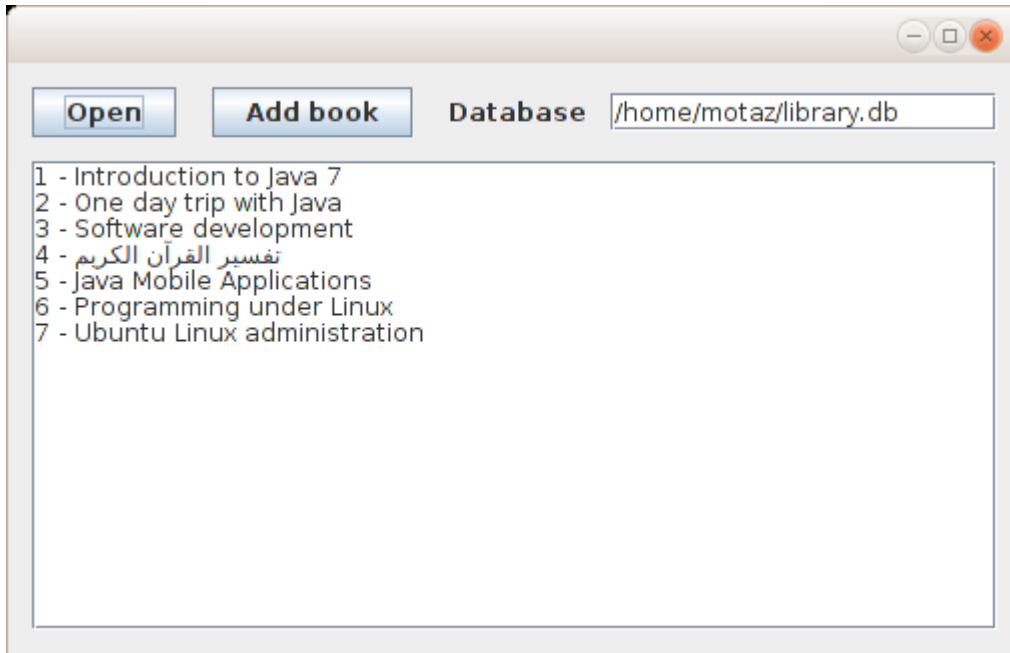
• `sqlitebrowser.jar` وهو الملف التنفيذي للبرنامج في صيغة Byte code

• `sqlite-jdbc-3.7.2.jar` وهو ملف المكتبة داخل الدليل `lib`.

ولابد أن نضعه في هذا الدليل داخل الدليل الذي نضع فيه البرنامج

• `library.db` وهو ملف قاعدة البيانات. وكان من الأفضل جعل مسار قاعدة البيانات خارج كود البرنامج، مثلاً

نضيف `JTextField` آخر ليكون البرنامج بالشكل التالي:



ونغير تهيئة كائن قاعدة البيانات بالشكل التالي:

```
SqliteClient sql = new SqliteClient(jTextField1.getText());
```

بهذه الطريقة يكون البرنامج أكثر حرية في النقل portable و لايعتمد على ثوابت في نظام معين. وهي طريقة جيدة في تطوير البرامج تزيد من إمكانية استخدامه، خصوصا عند إختيار لغة برمجة متعددة المنصات مثل جافا.

الوراثة inheritance

الوراثة هي من أساسيات البرمجة الكائنية، وتستخدم الوراثة لعدة أهداف منها التجريد abstraction وهي تقسيم الفئات إلى فئة عامة مجردة وفئة متخصصة تفصيلية، ومن تطبيقات التجريد هو إضافة إمكانات جديدة دون تغيير الفئة الأساسية.

في هذا المثال قمنا بعمل فئة لإدارة الملفات (التأكد من وجود ملف، وإنشاء ملف جديد، وحذف ملف، واستعراض ملفات في دليل معين).

لعمل ذلك قمنا أولاً بإنشاء برنامج جافا جديد اسميناها *FilesManagement* ثم قمنا بإضافة فئة *Class* جديدة اسميناها *FileManager* وذلك عن طريق الوقوف على حزمة *filesmanagement* الموجودة في *source packages* ثم الضغط بالزر اليمين في الماوس ثم اختيار *New/Java Class* ثم كتبنا هذا الكود داخل هذه الفئة الجديدة:

```
package filesmanagement;

import java.io.File;

public class FileManager {

    public boolean checkExistence(String filename){

        File file = new File(filename);
        return file.exists();
    }

    public boolean createFile(String filename){

        try {
            File file = new File(filename);
            file.createNewFile();
            return true;
        }
        catch (Exception ex){
            System.out.println("Unable to create file: " + ex.toString());
            return false;
        }
    }

    public boolean deleteFile(String filename){
        try {
            File file = new File(filename);
            file.delete();
            return true;
        }
    }
}
```

```

        catch (Exception ex){
            System.out.println("Error while deleting file: " + ex.toString());
            return false;
        }
    }

    public String[] listFiles(String directory){

        File dir = new File(directory);

        File files[] = dir.listFiles();

        String fileNames[] = new String[files.length];

        // Fill file names array
        for (int i=0; i<files.length; i++){
            fileNames[i] = files[i].getName();
        }

        return fileNames;
    }
}

```

ثم قمنا بتعريف وتهيئة ثم استخدام كائن من هذه الفئة في البرنامج الرئيسي كالتالي:

```

public static void main(String[] args) {

    FileManager manager = new FileManager();

    if (! manager.checkExistence("/home/motaz/testing/first.txt")) {
        manager.createFile("/home/motaz/testing/first.txt");
    }
    String files[] = manager.listFiles("/home/motaz/testing");

    // List files
    for (String filename: files){
        System.out.println(filename);
    }
}

```

نلاحظ أن هذه الفئة عامة في التعامل مع الملفات، حيث أن أي نوع ملف يمكن أن نتأكد من وجوده أو من عدم وجوده، كذلك إنشائه وحذفه واستعراض أسماء ملفات في دليل معين ايضاً هي ميزة مشتركة بين أنواع الملفات المختلفة، حيث تشترك فيها كل أنواع الملفات سواء كانت نصية، أو ملفات صوتية أو صور أو فيديو أو حتى ملفات تنفيذية. هذا ما تُسمى بالتجريد بأن تكون هذه الفئة عامة الاستخدام وغير مخصصة لنوع معين من الملفات، فإذا قمنا بإدخال إجراء مثلاً لقراءة ملف نصي داخل نفس الفئة فنكون قد كسرنا التجرد الذي تُمثله هذه

الفئة، حيث لا يمكن استعراض ملف صورة مثلاً بهذه الإجراء الجديد، فاصبح هناك إستثناءات في إجراءات هذه الدالة تعتمد على نوع الملف، وهذا لم يكن الهدف وراء إنشاء هذه الفئة من الأساس. للمحافظة على تجريد الفئة السابقة دون تغيير قوانينها مع تحقيق هدف إضافة هذا الإجراء الجديد نقوم بإنشاء فئة جديدة نُسَميها *TextFileManager* لإضافة هذا الإجراء الجديد، لكن حتى لا تضيع الإجراءات الموجودة أصلاً في الفئة *FileManager* نقوم بوراثة الفئة الأخيرة بما تحتويه من إجراءات في الفئة الجديدة. قمنا بإضافة هذه الفئة عن طريق *New/Java Class* ثم أسَميناها *TextFileManager* ثم أضفنا عبارة:

```
extends FileManager
```

ليصبح كود الفئة كالتالي:

```
public class TextFileManager extends FileManager {  
}
```

ثم بعد ذلك نشرع في إضافة الإجراء الجديد *readTextFile*

```
public void readTextFile(String fileName){  
    try {  
        FileReader reader = new FileReader(fileName);  
        char buf[] = new char[1024];  
        int numread;  
        while ((numread=reader.read(buf)) != -1){  
            String text = new String(buf, 0, numread);  
            System.out.print(text);  
        }  
        reader.close();  
    } catch (Exception ex){  
        System.out.println("Error while reading file: " + ex.toString());  
    }  
}
```

ايضاً يمكننا إضافة إجراء آخر للكتابة في ملف نصي:

```
public void writeIntoTextFile(String fileName, String lines){  
    try {  
        // Check file existence  
        if (!checkExistence(fileName)) {  
            createFile(fileName);  
        }  
    }  
}
```

```

    }

    FileWriter writer = new FileWriter(fileName);
    writer.write(lines);
    writer.close();

} catch (Exception ex){
    System.out.println("Error while writing into file: " + ex.toString());
}
}

```

نلاحظ أننا استخدمنا الإجرائيين: *createFile* و *checkExistence* الموروثة من الفئة الأم *FileManager* وكأنها موجودة معنا في نفس الفئة الحالية *TextFileManager*

في الإجراء الرئيسي قمنا بإنشاء كائن من الفئة الجديدة، ونلاحظ أنه يمكننا نداء إجراءات الفئة الأساسية *FileManager* بالإضافة لإجراءات الفئة الجديدة:

```

public static void main(String[] args) {

    TextFileManager manager = new TextFileManager();

    if (! manager.checkExistence("/home/motaz/testing/first.txt")) {
        manager.createFile("/home/motaz/testing/first.txt");
    }
    String files[] = manager.listFiles("/home/motaz/testing");

    // List files
    for (String filename: files){
        System.out.println(filename);
    }

    manager.writeIntoTextFile("/home/motaz/testing/second.txt",
        "This is a test file\n written using inheritance\n");
    manager.readTextFile("/home/motaz/testing/second.txt");
}

```

بهذه الطريقة لم تُعدل على الفئة *FileManager* لكن عملنا إضافات خاصة في فئتنا الجديدة *TextFileManager* المتخصصة في الملفات النصية. يمكن كذلك عمل فئات متخصصة في أي نوعية أخرى من الملفات بعد الوراثة من الفئة الرئيسة *FileManager*. نكون كذلك قد حققنا إعادة استخدام الكود بدلاً من تكراره كل مرة مع الفئات المتخصصة الجديدة، حيث يكون هناك دائماً إجراءات مشتركة. و كل هذا يُعتبر من الطرق المثلى لكتابة البرامج.

تكرار حدث بواسطة مؤقت

في هذا المثال نُريد كتابة التاريخ والساعة في الشاشة كل فترة معينة، مثلاً كل ثانية. ولعمل ذلك قمنا بفتح مشروع جديد سميناه timer ثم أضفنا MainForm من نوع JFrame Form، ثم أضفنا فئة جديدة new class أسميناها MyTimer فكان تعريفها بالشكل التالي:

```
public class MyTimer {
```

لكن قمنا بتغيير هذا التعريف لنستخدم الوراثة التي ذكرناها سابقاً، وذلك بدلاً من كتابة فئة كائن جديد من الصفر نستخدم فئة لديها خصائص مشابهة ثم نزيد فيها. وفئة هذا الكائن اسمها TimerTask. نقوم بوراثته بهذه الطريقة:

```
public class MyTimer extends TimerTask{
```

ثم نقوم بتعريف كائن myLabel بداخله حتى نقوم بعرض التاريخ والوقت فيه، ثم قمنا بكتابة إجراء التهيئة:

```
JLabel myLabel;  
  
public MyTimer(JLabel alabel){  
    super();  
    myLabel = alabel;  
}
```

وفي هذا الإجراء نستقبل الكائن alabel ثم نقوم بحفظ نسخة منه في الكائن myLabel. بعد ذلك نقوم بكتابة الإجراء الذي سوف يتم إستدعائه كل فترة وأسمه run بهذه الطريقة:

```
@Override  
public void run() {  
    Date today = new Date();  
    myLabel.setText(today.toString());  
}
```

ويمكن إضافة تعريف هذا الإجراء تلقائياً بواسطة implement all abstract methods والتي تظهر في سطر تعريف الكائن MyTimer بالطريقة التالية:

```
12 | *
13 | * @author motaz
14 | timer.MyTimer is not abstract and does not override abstract method run() in java.util.TimerTask
15 |
16 | public class MyTimer extends TimerTask{
17 |     public MyTimer(JLabel alabel){
18 |         super();
19 |         myLabel = alabel;
20 |     }
21 |
```

وهذا هو كود الكائن كاملاً:

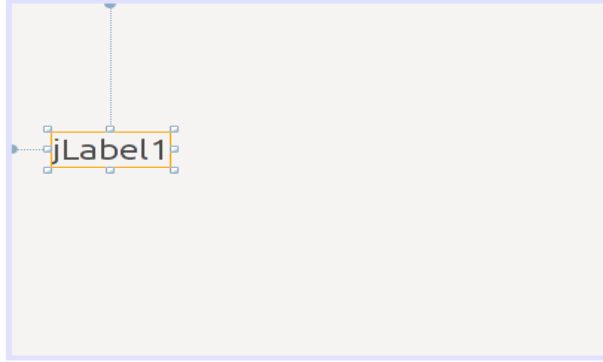
```
/*
 * To change this template, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package timer;

import java.util.Date;
import java.util.TimerTask;
import javax.swing.JLabel;

/*
 *
 * @author motaz
 */
public class MyTimer extends TimerTask{
    JLabel myLabel;
    public MyTimer(JLabel alabel){
        super();
        myLabel = alabel;
    }

    @Override
    public void run() {
        Date today = new Date();
        myLabel.setText(today.toString());
    }
}
}
```

نضع JLabel في الفورم الرئيسي MainForm ونزيد حجم الخط فيه ليكون بالشكل التالي:



في إجراء تهيئة هذا الفورم نعدل الكود إلى التالي:

```
public MainForm() {  
    initComponents();  
    java.util.Timer generalTimer = null;  
  
    MyTimer timerObj = new MyTimer(jLabel1);  
    generalTimer = new java.util.Timer("time loop");  
    generalTimer.schedule(timerObj, 2000, 1000);  
}
```

في هذا السطر:

```
java.util.Timer generalTimer = null;
```

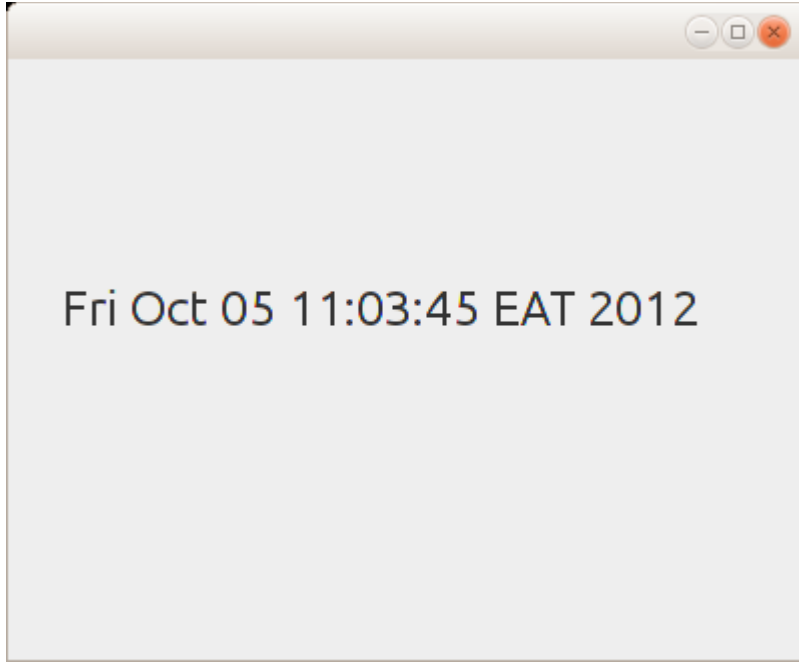
قمنا بتعريف الكائن generalTimer من النوع Timer. وهذا الكائن لديه خاصية تكرار الحدث بفترة زمنية محددة.

ثم قمنا بتعريف الكائن timerObj من الفئة MyTimer والتي قمنا بكتابتها لإظهار التاريخ والوقت.

ثم قمنا بتهيئة الكائن generalTimer. وفي السطر الأخير قمنا بتشغيل المؤقت schedule وأرسلنا له الكائن timerObj ليقوم بتنفيذ الإجراء run كل فترة معينة. والرقم الأول 2000 هو بداية التشغيل أول مرة، وهو بالملي ثانية، أي يقوم بالانتظار ثانيتين ثم التشغيل أول مرة.

الرقم الثاني 1000 هو التكرار بالملي ثانية أيضاً. حيث يقوم بإظهار التاريخ والوقت كل ثانية.

نقوم بتشغيل البرنامج لنرى أن الثواني تتغير في الفورم الرئيسي:



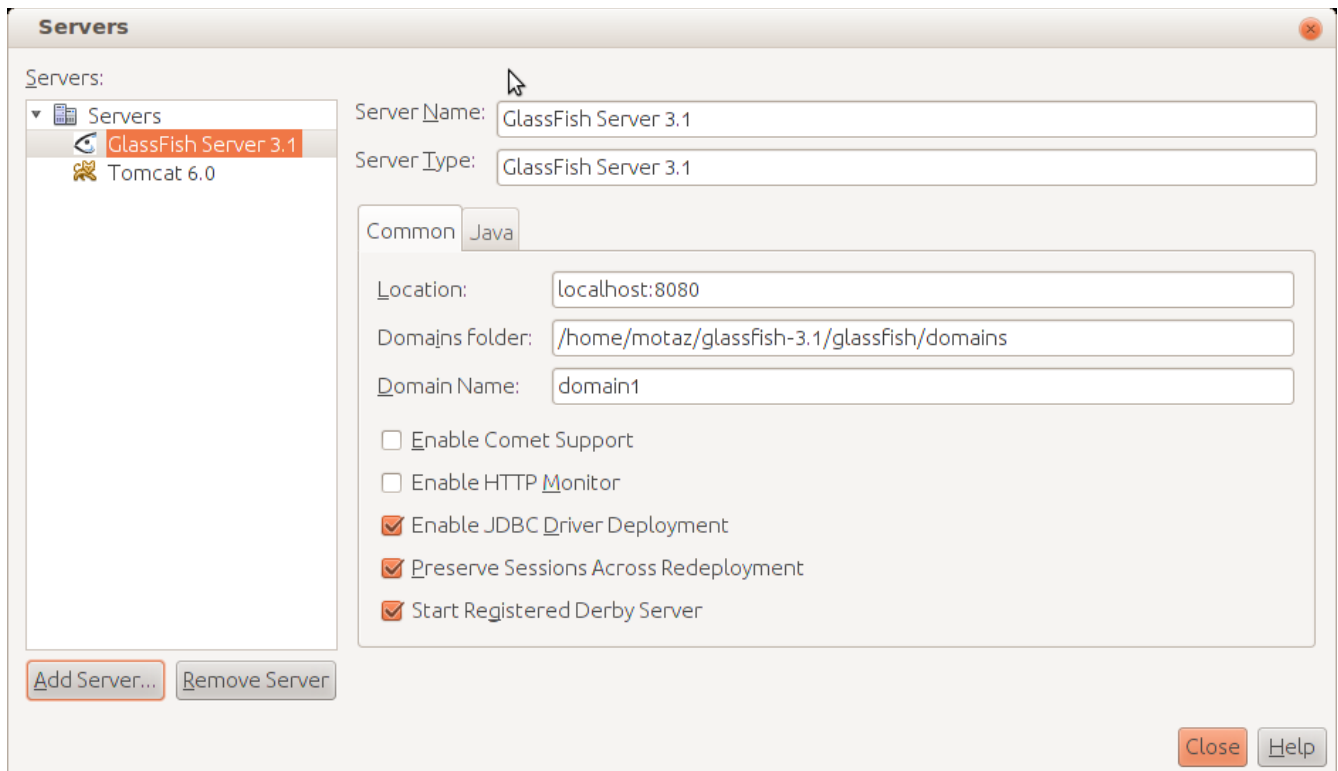
وسوف يتم تشغيل هذا الإجراء تلقائياً إلى إغلاق البرنامج.

برمجة الويب باستخدام جافا

تعتبر لغة جافا من أهم اللغات التي تدعم برمجة الويب web applications وخدمات الويب web services مثل ال SOAP وال RESTfull. والتقنية التي استخدمناها هنا في شرح برامج الويب هي تقنية Servlet و JSP. وفي النهاية يتم تشغيل برامج الويب وخدمات الويب المكتوبة بجافا في مخدوم ويب خاص مثل Apache Tomcat أو GlassFish.

تثبيت مخدوم الويب

قبل البداية في كتابة برامج ويب يجب التأكد من أنه يوجد مخدوم ويب خاص بجافا وأن له إعدادات في بيئة التطوير NetBeans وذلك عن طريق Tools/Servers فتظهر هذه الشاشة:

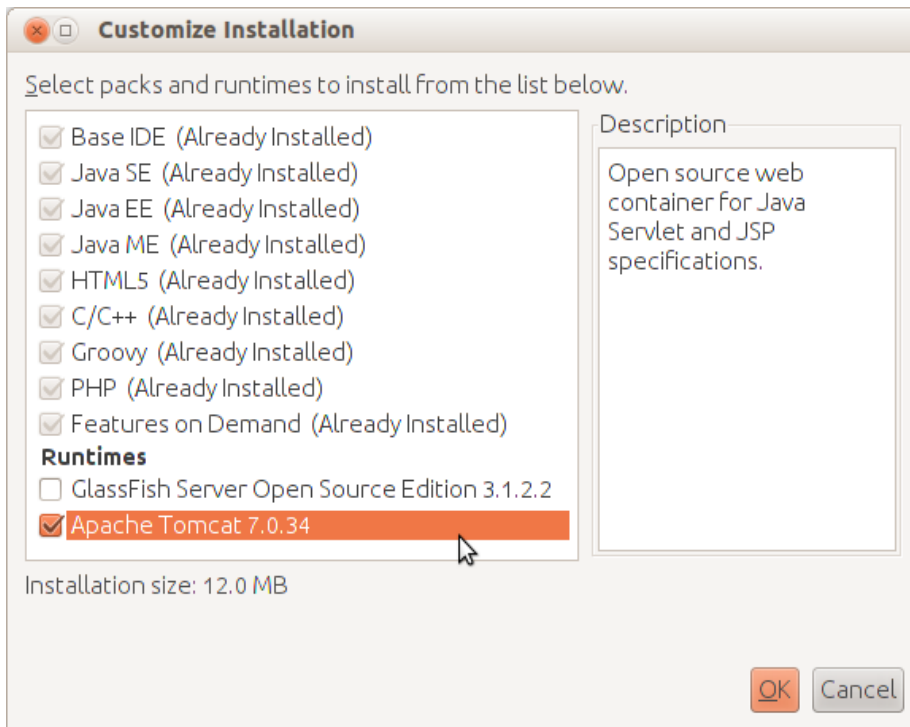


ويظهر فيها وجود GlassFish و Tomcat .

ويُفضل تثبيت Tomcat أثناء تثبيت NetBeans باختيار Customize كالتالي:



ثم اختيار Tomcat بدلاً عن
:Glassfish



وفي حالة أننا لم نقوم بعمل الخطوة السابقة أثناء التثبيت وعدم وجود Tomcat، حينها نقوم بالحصول عليه من موقع tomcat.apache.org. نختار منه الملف الذي ينتهي بالإمتداد zip. كما يظهر في هذه الشاشة:

Please see the [README](#) file for packaging information. It explains wha

Binary Distributions

- Core:
 - [zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [tar.gz \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [32-bit Windows zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [64-bit Windows zip \(pgp, md5, sha1\)](#)
 - [32-bit/64-bit Windows Service Installer \(pgp, md5, sha1\)](#)
- Full documentation:
 - [tar.gz \(pgp, md5, sha1\)](#)

بعد ذلك نقوم بفك الملف في مكان معروف، ثم نقوم بإضافة مخدم جديد عن طريق الزر Add Server ثم نختار رقم نسخة Tomcat التي قمنا بتثبيتها ثم ندخل الدليل الذي توجد فيه كما في هذا المثال:

Add Server Instance

Steps

1. Choose Server
2. **Installation and Login Details**

Installation and Login Details

Specify the Server Location (Catalina Home) and login details

Server Location:

Use Private Configuration Folder (Catalina Base)

Catalina Base:

Enter the credentials of an existing user in the manager or manager-script role

Username:

Password:

Create user if it does not exist

< Back Next > **Finish** Cancel Help

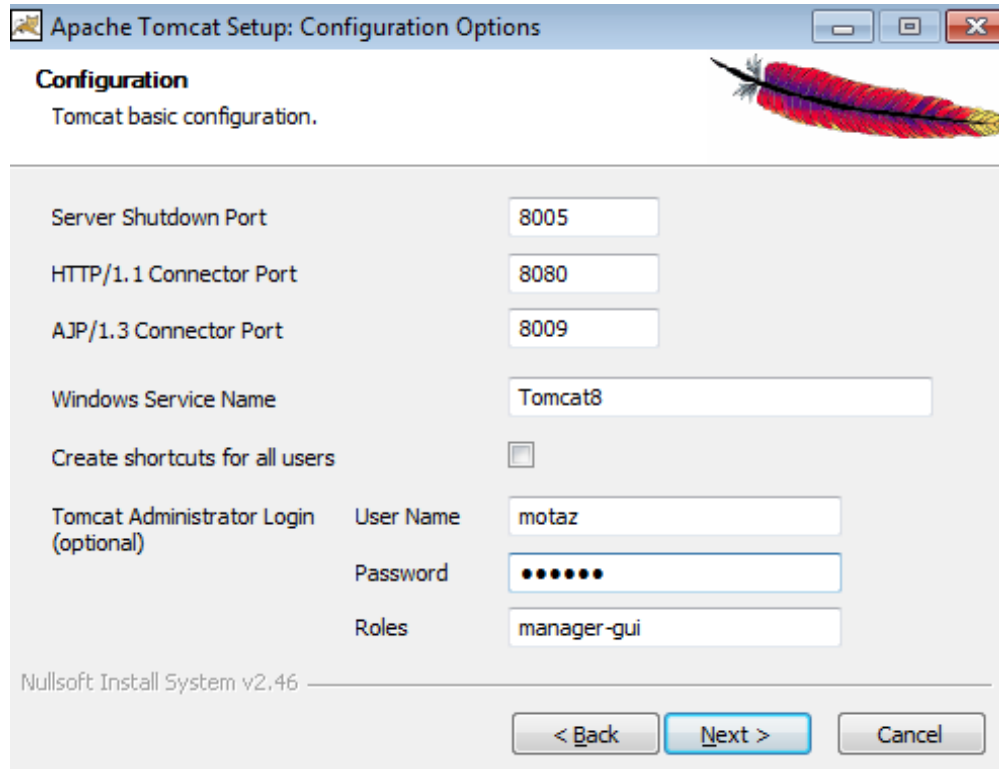
عند الحاجة لتثبيت برامج الويب في أجهزة أخرى (مخدم مثلاً) نقوم بتثبيت نسخة Apache Tomcat بطريقة مختلفة حسب نظام التشغيل المستهدف، من الموقع:

<http://tomcat.apache.org/>

في بيئة وندوز نقوم باختيار الملف:

32-bit/64-bit Windows Service Installer (pgp, md5, sha1)

ثم نقوم بإدخال إسم المستخدم والذي سوف نستخدمه لاحقاً لرفع البرامج وإدارة مخدم الويب.



أما في نظام لينكس فيمكن تثبيته عن طريق مدير الحزم، في نظام اوبونتو أو انظمة دبيان عموماً نكتب:

```
sudo apt-get install tomcat7 tomcat7-admin
```

ويمكن استبدالها بـ tomcat8 أو tomcat9 حسب إصدار لينكس المستخدمة. كذلك يمكن تثبيت نسخة تعمل مع جميع أنظمة لينكس بتحميلها من موقع tomcat واختيار الملف الذي ينتهي بالإمتداد zip.

بعد ذلك نبحث عن الملف tomcat-users.xml في دليل الإعدادات حسب نظام التشغيل، وحسب نسخة ال tomcat مثلاً في بيئة لينكس يكون في هذا المسار:

```
/etc/tomcat7/tomcat-users.xml
```

في نظام وندوز يكون في هذا المسار، وذلك إذا احتجنا إلى تغيير اسم الدخول أو كلمة المرور:
C:\Program Files\Apache Software Foundation\Tomcat 8.0

نقوم بإضافة هذا السطر لمستخدم جديد أو تعديل مستخدم موجود لإعطائه الصلاحيات الكافية:

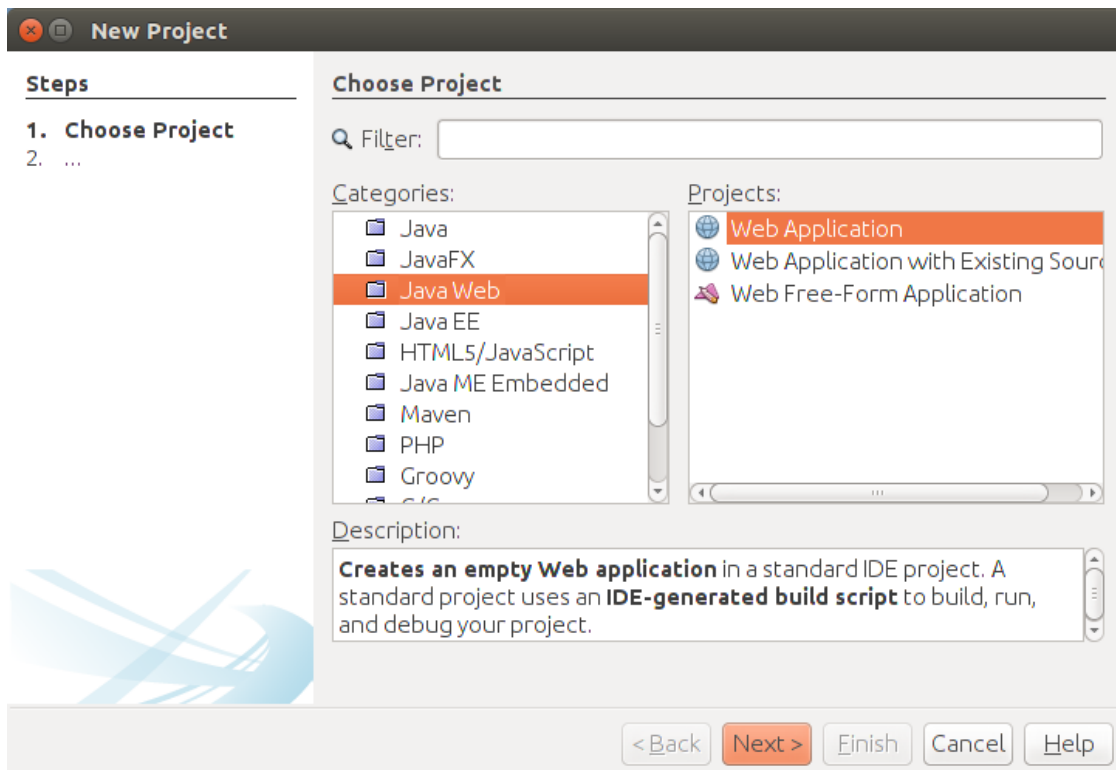
```
<user username="motaz" password="tomcat" roles="manager-gui,manager-script"/>
```

عندها تكون البيئة جاهزة لتثبيت وتشغيل برامج أو خدمات ويب.

أول برنامج ويب

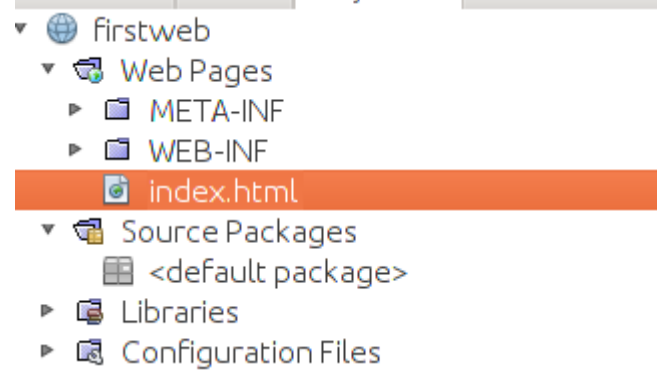
لعمل برنامج الويب الأول في جافا نقوم بعمل مشروع جديد عن طريق

New project\Java Web\Web Application



ثم نختار إسم للمشروع مثلاً *firstweb* ثم نختار المخدم، وهو في هذه الحال Tomcat ثم نضغط على زر .Finish

فيظهر البرنامج في محرر NetBeans كالتالي:



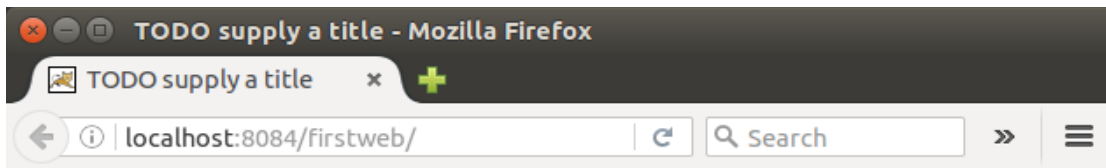
وعند فتح الملف index.html يظهر كود ال HTML التالي:

```
<!DOCTYPE html>
<!--
To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
To change this template file, choose Tools | Templates
and open the template in the editor.
-->
<html>
  <head>
    <title>TODO supply a title</title>
    <meta charset="UTF-8">
    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
  </head>
  <body>
    <div>TODO write content</div>
  </body>
</html>
</html>
```

يُمكن تعديل عبارة TODO write content إلى

```
<h1>Hello World!</h1>
```

ثم حفظ التغييرات و تشغيل البرنامج مباشرة من بيئة NetBeans بواسطة المفتاح F6 ليتم عرض هذه الصفحة بواسطة تشغيل مخدم Tomcat لتظهر على متصفح خاص بالشكل التالي:



Hello Java World!

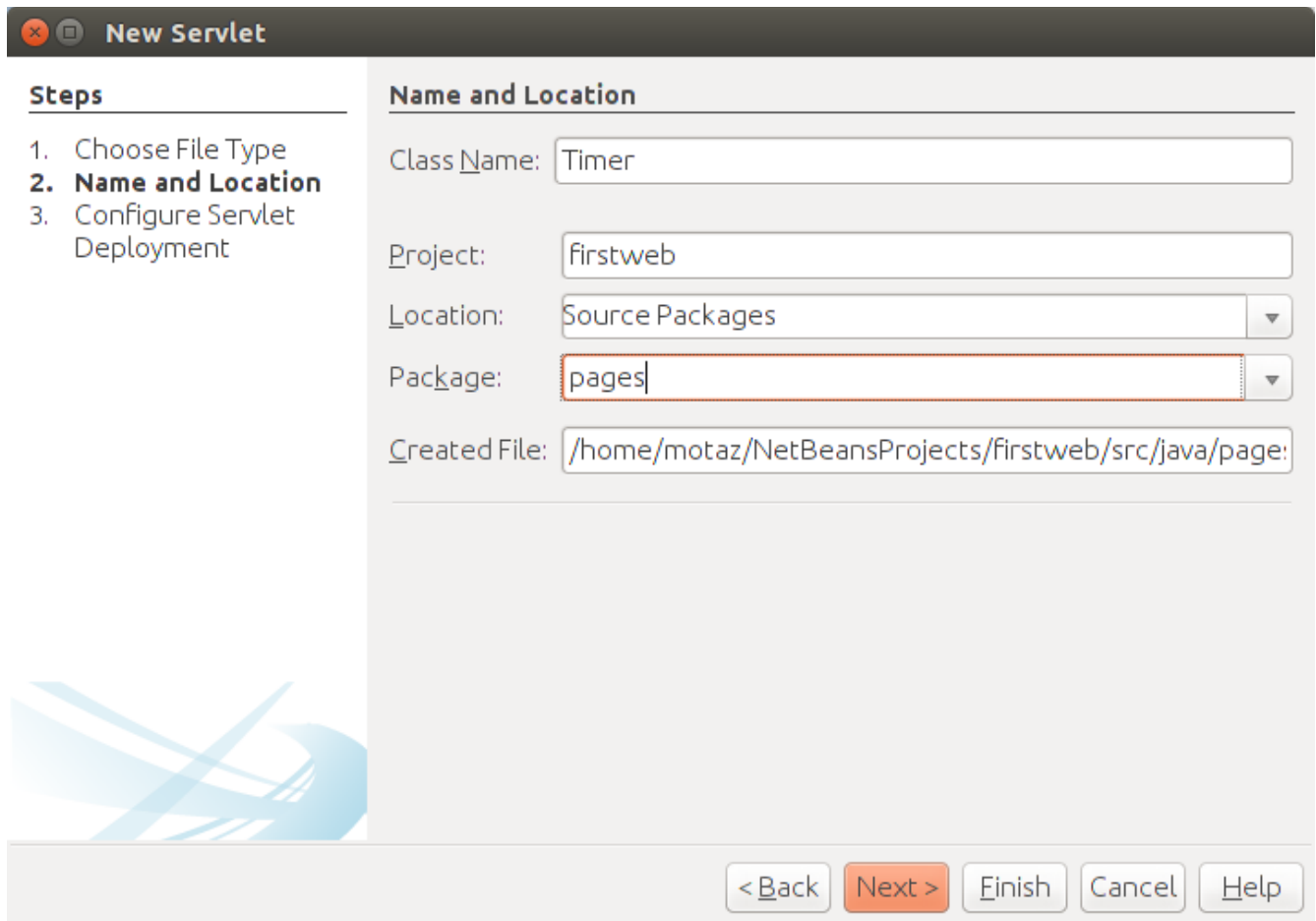
نلاحظ أن العنوان هو:

<http://localhost:8084/firstweb/>

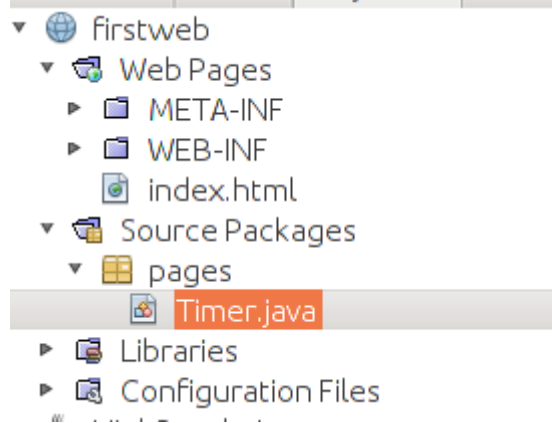
ويظهر فيه رقم المنفذ 8084 والمنفذ الافتراضي لمخدم ال tomcat هو 8080 لكن الأخير يُستخدم في حالة التثبيت النهائي للبرنامج لاستخدامه من قبل مستخدمي النظام، أما المنفذ الأول فيُستخدم مع NetBeans لتطوير برامج الويب، ويمكن أن يحتوي الكمبيوتر على أكثر من نسخة tomcat يعملان في نفس الوقت، لكن كل واحد لديه منفذ مختلف.

نقوم بإغلاق المتصفح لندرج للبرنامج لنضيف فيه محتوى تفاعلي، حيث أن الصفحة السابقة كانت صفحة ثابتة static أو أنها تستخدم تقنية مختلفة وهي HTML.

في شجرة المشروع وفي الفرع Source Packages نقوم بإضافة Servlet عن طريق الزر اليمين للماوس ثم New. ثم نقوم بتسميته Timer كما في الشكل التالي:



نقوم بتسمية الحزمة package باسم pages، فيصبح شكل المشروع كالتالي:



وعند فتح Timer.java يظهر الكود التلقائي الذي يحتوي على الإجراء *ProcessRequest* كما في المثال التالي:

```
protected void processRequest(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
```

```

        throws ServletException, IOException {
response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
try (PrintWriter out = response.getWriter()) {
    /* TODO output your page here. You may use following sample code. */
    out.println("<!DOCTYPE html>");
    out.println("<html>");
    out.println("<head>");
    out.println("<title>Servlet Timer</title>");
    out.println("</head>");
    out.println("<body>");
    out.println("<h1>Servlet Timer at " +
        request.getContextPath() + "</h1>");
    out.println("</body>");
    out.println("</html>");
}
}

```

نقوم بإضافة كود إظهار التاريخ والوقت ليصبح الكود كالتالي:

```

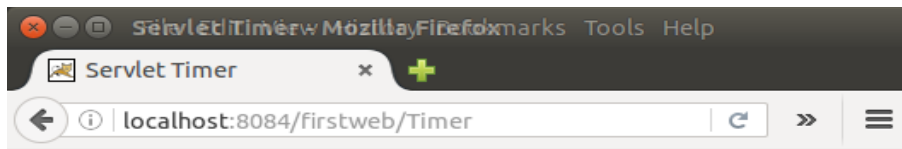
protected void processRequest(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
response)
    throws ServletException, IOException {
response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
try (PrintWriter out = response.getWriter()) {
    /* TODO output your page here. You may use following sample code. */
    out.println("<!DOCTYPE html>");
    out.println("<html>");
    out.println("<head>");
    out.println("<title>Servlet Timer</title>");
    out.println("</head>");
    out.println("<body>");
    out.println("<h1>Servlet Timer at " +
        request.getContextPath() + "</h1>");

    Date today = new Date();
    out.println("Time in server is: <b>" + today.toString() + "</b>");

    out.println("</body>");
    out.println("</html>");
}
}

```

ثم نقوم بتشغيله مرة أخرى لكن نضيف في عنوان التصفح إسم ال Servlet وهو Timer/ كالتالي:



Servlet Timer at /firstweb

Time in server is: **Fri May 27 12:01:47 EAT 2016**

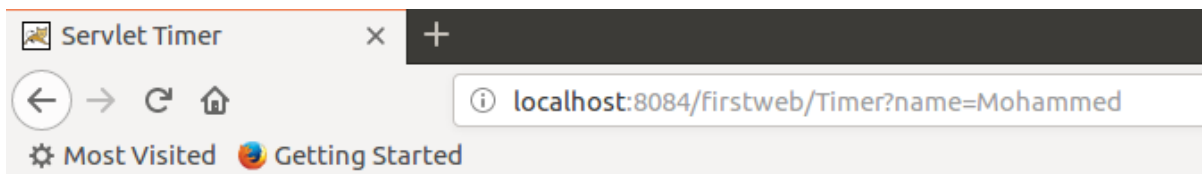
لاستقبال مُدخلات لبرنامج الويب، نقوم بقراءتها بواسطة `request.getParameter`. هذه المُدخلات يتم إرسالها مع العنوان URL بالشكل التالي:

```
http://localhost:8084/firstweb/Timer?name=Mohammed
```

فنقوم بإضافة السطر التالي لل Servlet Timer كالتالي:

```
out.println("<br>Your name is: <font color=green>" + request.getParameter("name")  
+ "</font>");
```

فتكون النتيجة كالتالي في المتصفح:



Servlet Timer at /firstweb

Time in server is: **Tue Sep 25 07:35:52 EET 2018**

Your name is: **Mohammed**

تثبيت برامج الويب

بعد الإنتهاء من تطوير برامج الويب نقوم بإنتاج نسخة تنفيذية بواسطة Clean and Build لنحصل على الملف firstweb.war في الدليل dist من المشروع، وهو ملف مضغوط يحتوي على ملفات ال Byte code و المكتبات التي يحتاج إليها البرنامج بالإضافة إلى ملفات JSP , HTML بالإضافة للصور وغيرها من محتويات برامج الويب. يُمكن وضعه في مخدم Tomcat الذي تُريد تثبيت البرنامج فيه. ونضعه في الدليل webapps ضمن دليل برنامج Tomcat. مثلاً في نظام لينكس يكون إسم الدليل هو:

```
/var/lib/tomcat7/webapps/
```

وفي نظام ويندوز نجده في الدليل :

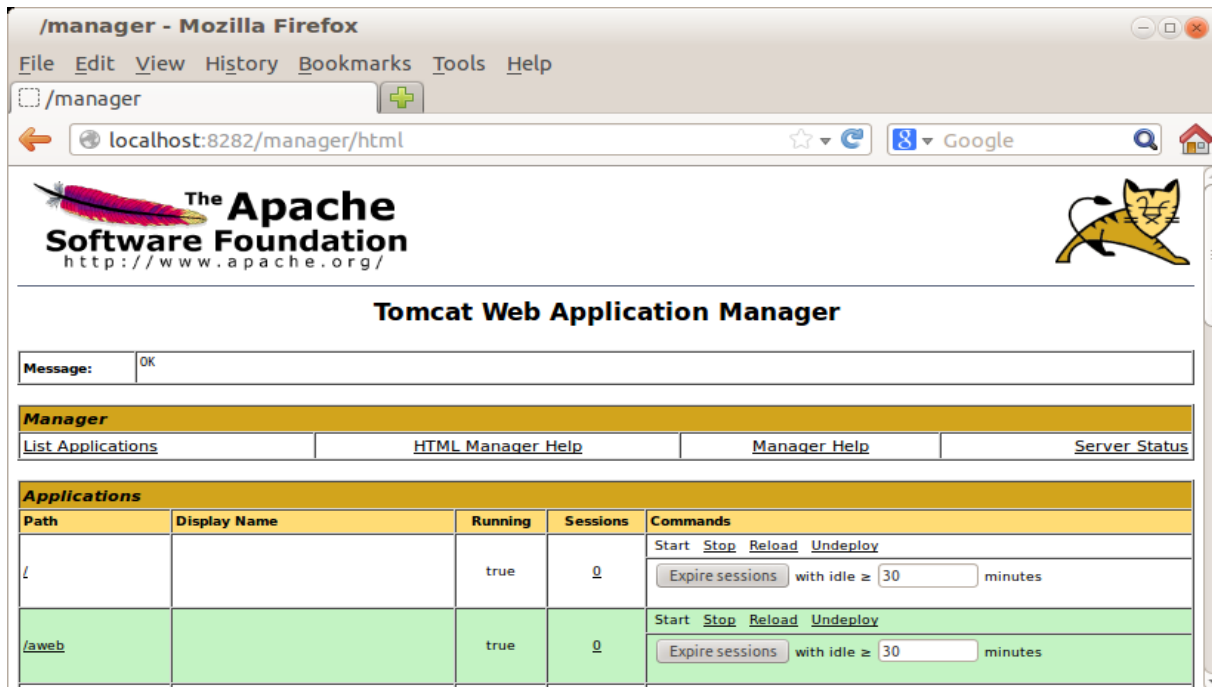
```
Program Files\Apache Software foundation\Tomcat 7\webapps
```

هذه المرة نستخدم نسخة tomcat المعدة للتثبيت النهائي للنظام والتي تكلمنا عنها سابقاً والتي تستخدم المنفذ 8080

لأننا نحتاج لنسخ الملف يدوياً إلى الدليل webapps بل نستخدم مدير برامج الويب في مخدم Tomcat عن طريق المتصفح، حيث نكتب العنوان التالي:

```
http://localhost:8080
```

ثم نضغط رابط Manager Webapp ونقوم بإدخال إسم الدخول الذي اضفناه سابقاً لتظهر لنا الشاشة التالية في المتصفح:

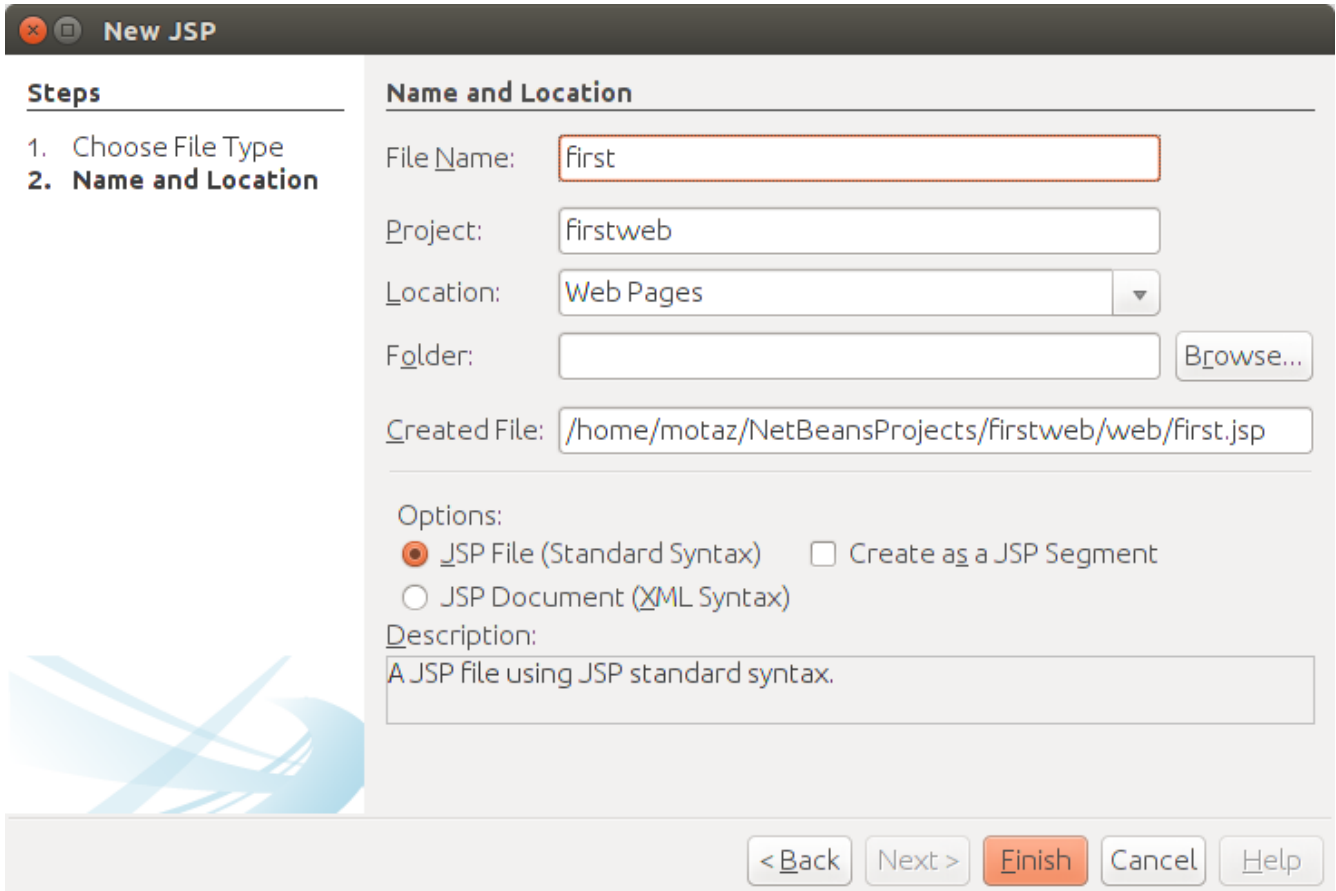


Path	Display Name	Running	Sessions	Commands
/		true	0	Start Stop Reload Undeploy Expire sessions with idle >= 30 minutes
/aweb		true	0	Start Stop Reload Undeploy Expire sessions with idle >= 30 minutes

في الجزء Deploy/War file to deploy تقوم برفع الملف ثم نضغط على زر Deploy ليتم نسخ الملف في دليل webapps ليصبح متوفراً للإستخدام.

تقنية JSP

كلمة JSP هي اختصار لـ Java Server Page وهي مشابهة لطريقة برمجة الويب في لغة PHP أو ASP حيث يتم إضافة صفحة تنتهي بالإمتداد .jsp ويمكنها أن تحتوي على HTML وكود جافا. ويمكن عمل برنامج جافا ويب يحتوي على تقنيتي JSP و Servlet في آن واحد. نقوم بإضافة ملف جديد في نفس المشروع firstweb، لكن هذه المرة في web pages بدلاً عن Source Package والتي نضيف فيها الـ Servlet. نضغط بالزر اليميني على Web Pages ثم نختار New/JSP ثم نقوم بتسميته first كالتالي:



Steps

1. Choose File Type
2. **Name and Location**

Name and Location

File Name:

Project:

Location:

Folder:

Created File:

Options:

JSP File (Standard Syntax) Create as a JSP Segment

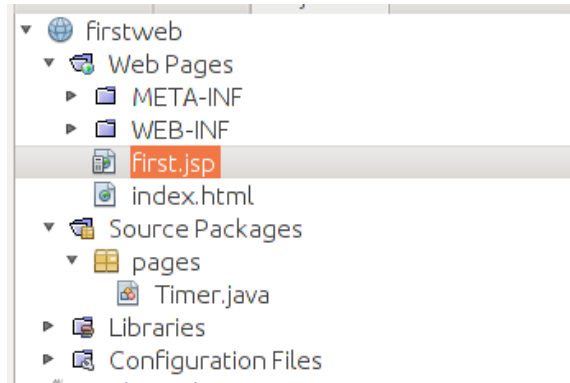
JSP Document (XML Syntax)

Description:

A JSP file using JSP standard syntax.

< Back Next > **Finish** Cancel Help

وهذا هو موقع الملف الجديد first.jsp في المشروع:

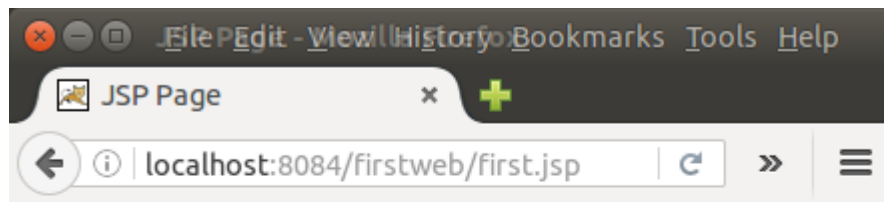


ومحتويات الملف first.jsp الإبتدائية هي:

```
<%--
  Document      : first
  Created on    : May 27, 2016, 12:10:27 PM
  Author       : motaz
--%>

<%@page contentType="text/html" pageEncoding="UTF-8"%>
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
    <title>JSP Page</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Hello World!</h1>
  </body>
</html>
```

عند تشغيله في المتصفح، نقوم بإضافة first.jsp في عنوان المتصفح بد إسم البرنامج ليظهر كالتالي:



Hello World!

وهي عبارة عن صفحة ثابتة، أي فقط HTML، و لإضافة كود جافا لها نقوم بكتابة الكود بين علامتي

```
<% %>
```

كالتالي:

```
<!--
  Document      : first
  Created on    : May 27, 2016, 12:10:27 PM
  Author       : motaz
--%>

<%@page contentType="text/html" pageEncoding="UTF-8"%>
<!DOCTYPE html>
<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
    <title>JSP Page</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Hello World!</h1>
    <%
      int x = 10;
      out.println("X = " + x);
    %>
  </body>
</html>
```

يتم استخدام ملفات JSP في حال أن كود ال HTML اكثر من كود جافا، ويتم استخدام تقنية Servlet في حال أن كود جافا أكثر من ال HTML. او بمعنى آخر يتم استخدام Servlet في حال أن كود جافا أكثر كود العرض .presentation

تتميز أيضاً ملفات JSP على أنها يتم وضعها في المخدم كما هي source code ويمكن تعديلها بعد تثبيتها في المخدم، أي يمكن الوصول إليها داخل دليل tomcat/webapps فنجدها مكتوبة كمصدر برنامج يمكن قراءته وتعديله، بخلاف ال Servlet والتي نجدها في المخدم في شكل ملفات class byte code لا يمكن قراءتها وتعديلها.

في الجانب العملي يتم استخدام التقنيتين في معظم برامج الويب المكتوبة بلغة جافا، فيتم استقبال المستخدم بواسطة ملف JSP الذي يمثل واجهة المستخدم الموجود فيها ال HTML و ال Java script وال CCS وكود الجافا ، وعندما يقوم بمليء الفورم مثلاً يتم استقبال هذه المدخلات ومعالجتها بواسطة Servlet. لتوضيح ذلك نقوم بإضافة هذا الكود في الملف first.jsp


```

<html>
  <head>
    <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
    <title>JSP Page</title>
  </head>
  <body>
    <h1>Hello World!</h1>
    <%
      int x = 10;
      out.println("X = " + x);
    %>
    <form action="Timer">
      Please enter your name
      <input type="text" name="username" />

      <br/>
      <input type="submit" />

    </form>
  </body>
</html>

```

ثم نقوم بإضافة العبارة التالية لـ Servlet Timer كالتالي:

```

out.println("<br>Hello <font color=blue>" +
  request.getParameter("username") + "</font>");

```

ليصبح كود الدالة processRequest في الـ Servlet هو:

```

protected void processRequest(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
                                response)
    throws ServletException, IOException {
  response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
  try (PrintWriter out = response.getWriter()) {
    /* TODO output your page here. You may use following sample code. */
    out.println("<!DOCTYPE html>");
    out.println("<html>");
    out.println("<head>");
    out.println("<title>Servlet Timer</title>");
    out.println("</head>");
    out.println("<body>");
    out.println("<h1>Servlet Timer at " + request.getContextPath() +
      "</h1>");
    Date today = new Date();
    out.println("Time in server is: <b>" + today.toString() + "</b>");
    out.println("<br>Your name is: <font color=green>" +
      request.getParameter("name") + "</font>");
    out.println("</body>");
    out.println("</html>");
  }
}

```

```
}  
}
```

ثم عند عرض الـ JSP تظهر شاشة الإدخال، وعند كتابة الإسم وضغط زر Submit Query يتم نداء الـ Servlet كالتالي:

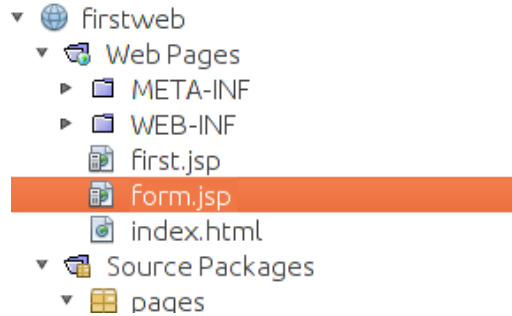


فنقوم بكتابة الإسم ثم نضغط على الزر Submit Query ليتم إرسال محتويات الفورم إلى الـ Servlet المسمى Timer ليقوم بدوره بإظهار الصفحة التالية:



تضمين ملف jsp داخل Servlet

يمكن تضمين ملف jsp يحتوي على HTML أو حتى كود جافا داخل Servlet، وعندما يقوم المستخدم ببدء ال Servlet يقوم الأخير بتشغيل أو إظهار كود ال jsp، وذلك للإستفادة من سهولة كتابة ال HTML في ملفات jsp. كمثال نقوم بإضافة ملف جديد نسميه form.jsp في نفس البرنامج السابق firstweb ضمن ال Web pages كالتالي:



ثم نقوم بحذف كود ال HTML تحت هذا السطر:

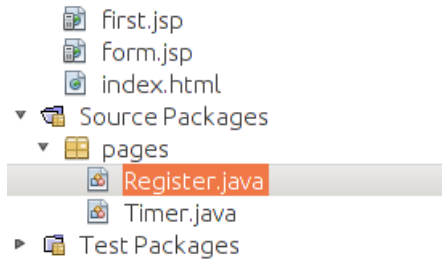
```
<%@page contentType="text/html" pageEncoding="UTF-8"%>
```

ثم كتابة كود HTML التالي لإظهار فورم لتسجيل معلومات مستخدم:

```
<%--
  Document      : form
  Created on    : Sep 27, 2018, 11:33:22 AM
  Author       : motaz
--%>

<%@page contentType="text/html" pageEncoding="UTF-8"%>
<h2>Registration Page</h2>
<form>
  Your Name <input type="text" name="yourname" /><br/>
  Your Phone <input type="text" name="phone" /><br/>
  Your Address <input type="text" name="address" /><br/>
  <input type="submit" name="register" value="Register" />
</form>
```

ثم بعد ذلك نقوم بإضافة Servlet جديد ضمن الحزمة Pages نسميه Register كما في الشكل التالي:



ثم نقوم بحذف كود ال HTML التلقائي ضمن الدالة processRequest واستبدالها بالكود التالي:

```
protected void processRequest(HttpServletRequest request,
    HttpServletResponse response)
    throws ServletException, IOException {
    response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
    try (PrintWriter out = response.getWriter()) {

        request.getRequestDispatcher("form.jsp").include(request, response);

        if (request.getParameter("register") != null){
            out.println("Hello <b>" + request.getParameter("yourname") +
                "</b>");
        }

    }
}
```

نلاحظ أن السطر:

```
request.getRequestDispatcher("form.jsp").include(request, response);
```

يقوم بتضمين محتويات الملف form.jsp في هذا الموضع من ال Servlet فإذا كانت المحتويات HTML فقط يقوم بتضمينها كاملة، وإذا كان بها كود جافا يقوم بتشغيلها وإرسال معلومات ال request لها ثم استقبال النتيجة لتضمينها داخل ال Servlet

وعند عرض صفحة التسجيل والضغط على زر Register يتم إرسال محتويات الحقول إلى ال Servlet الذي تم عن طريقة إظهار محتويات الفورم، بعد ذلك قمنا بالتأكد من أنه تم الضغط على الزر register بالطريقة التالية:

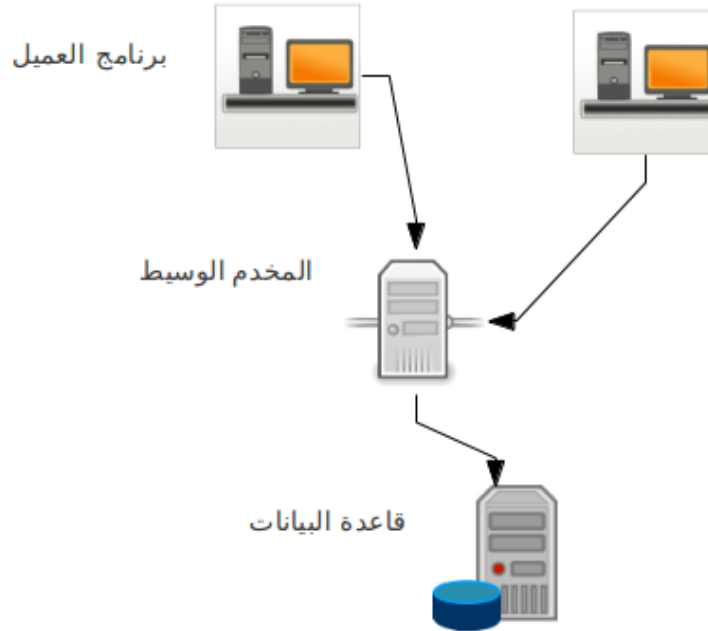
```
if (request.getParameter("register") != null){
    out.println("Hello <b>" + request.getParameter("yourname") +
        "</b>");
}
```

وبعد التأكد نقوم بكتابة عبارة Hello متبوعة بإسم المستخدم الذي قمنا بإدخاله في المربع yourname بهذه الطريقة نكون قد دمجنا كود Servlet والتي هي مناسبة لكتابة كود جافا، مع صفحات jsp والتي هي مناسبة مع صفحات ومحتويات ال HTML.

خدمات الويب Web services

خدمات الويب هي عبارة عن برامج مشابهة لبرامج الويب إلا أن الفرق الأساسي هو واجهة الإستخدام: حيث أن برامج الويب واجهة إستخدامها هو المتصفح والذي يتعامل معه المستخدم النهائي، وتستخدم نسق HTML لعرض المعلومات، كذلك تستخدم تقنية التنسيق المعروفة بـ CSS الخاصة بشكل الخطوط وحجمها والألوان، وغيرها، كذلك يتم استخدام لغة جافا سكريبت لتشغيل كود معين في المتصفح.

أما خدمة الويب فيتم استخدامها بواسطة برنامج آخر هو عميل لخدمة الويب web service client. مثلاً يقوم المبرمجين بكتابة خدمات ويب للتعامل مع حسابات في البنك المركزي للدولة، ويتيحون تلك الخدمات لبقية البنوك للتعامل مع البنك المركزي، ليس كبرنامج ويب وإنما كخدمات ويب أو ما يُعرف بالـ API Application Programming Interface مثلها مثل المكتبات، كأننا نريد تشغيل إجراء أو دالة في مكتبة أو وحدة برمجية أخرى، لكن مكتبات بعيدة وليست في نفس الجهاز كباقي المكتبات، إنما يتم الوصول لها عن طريق النت أو شبكة خاصة. يستفيد من تلك الـ API مبرمجو البنوك الأخرى التي تتعامل مع البنك المركزي، أو أي مؤسسة أخرى لها علاقة بذلك البنك، حيث يقومون بتضمين نداء تلك الإجراءات في برامجهم الخاصة بينكمهم أو مؤسساتهم، فيتسنى لموظفي تلك البنوك والمؤسسات استخدام نفس برامجهم الخاصة بينكمهم مثلاً للوصول لعمليات في البنك المركزي من نفس البرنامج. وهذا يُسمى معمارية الخدمات SOA Service Oriented Architecture وهي تعني توفير خدمات ويب بدلاً من توفير برامج. بهذه الطريقة يستطيع المبرمج الذي يقوم بعمل برامج للمستخدم النهائي أن يختار اللغة المناسبة له لنداء تلك الخدمات أو تضمينها في أي من برامجهم. وهذا هو مثال لطريقة تصميم نظام به خدمة ويب ويُسمى نظام متعدد الطبقات:



نجد أنه في التصميم توجد ثلاث طبقات:

- **الطبقة الدنيا** هي طبقة قاعدة البيانات database layer والتي تحتوي على بيانات المؤسسة. وحسب المثال السابق فهي تُمثل قاعدة بيانات البنك المركزي من حسابات وسعر صرف وغيرها من المعلومات.
- **الطبقة الوسطى** middle-ware أو طبقة ال API هي برامج خدمات الويب و تحتوي على إجراءات تحتاجها البرامج العميلة لتشغيل إجراء معين (مثلاً تحويل بين الحسابات) هذا الإجراء يتم تنفيذه في قاعدة البيانات التابعة لمؤسسة معينة.
- **الطبقة العليا** وهي الأقرب للمستخدم وهي طبقة برنامج العميل client application أو واجهة المستخدم النهائي وبه نداء لإجراءات الطبقة الوسطى. وفي المثال السابق تُمثل برامج البنوك والمؤسسات الأخرى المستفيدة من الربط مع البنك المركزي

طريقة معمارية تعدد الطبقات لها عدة فوائد منها:

1. عزل قاعدة البيانات ومخدمها عن الأجهزة العميلة، وهذا يُقلل نقاط الإتصال على قاعدة البيانات. فإذا كانت مؤسسة بها مائة عميل مثلاً، فبدلاً من أن يتم عمل مائة نقطة إتصال مباشر مع قاعدة البيانات من أجهزة العملاء، يتم تجميع تلك الإتصالات في مخدم وسيط واحد أو اثنين وبدورها تقوم تلك الأجهزة الوسيطة بالتعامل مع قاعدة البيانات.
2. لانحتاج لتثبيت مكتبات للوصول لقاعدة البيانات في أجهزة العملاء، فقط يكفي تثبيت مكتبة التعامل مع قاعدة البيانات في الأجهزة الوسيطة. فإذا تم تغيير تلك المكتبة أو حتى إذا تم تغيير محرك قاعدة البيانات نفسها يتم عمل هذا التغيير في البرامج الوسيطة فقط.
3. زيادة تأمين وسرية قاعدة البيانات. حيث قمنا بعزل العميل عن قاعدة البيانات. فيمكن أن يتم حصر سماحية الوصول إلى قاعدة البيانات عن الأجهزة الوسيطة فقط.
4. وسيلة إتصال ومخاطبة برمجية بين المؤسسات المختلفة: فلا يمكن لبنك مثلاً أن يقوم بالسماح لبنك آخر أو أي مؤسسة أخرى للدخول على قاعدة بياناته لتنفيذ عمليات معينة، إنما يتم عمل خدمات ويب محصورة في هذه الخدمات التي يطلبها البنك الآخر وإعطائه صلاحية لندائها، مثلاً إجراء لتحويل بين

حسابين.

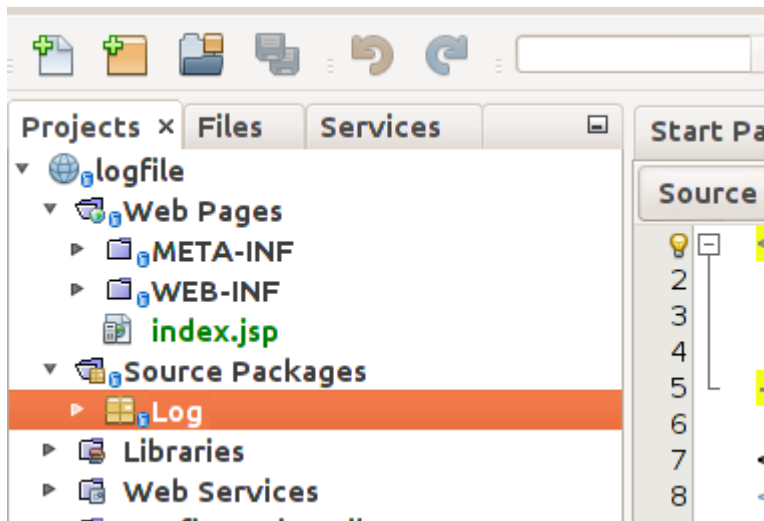
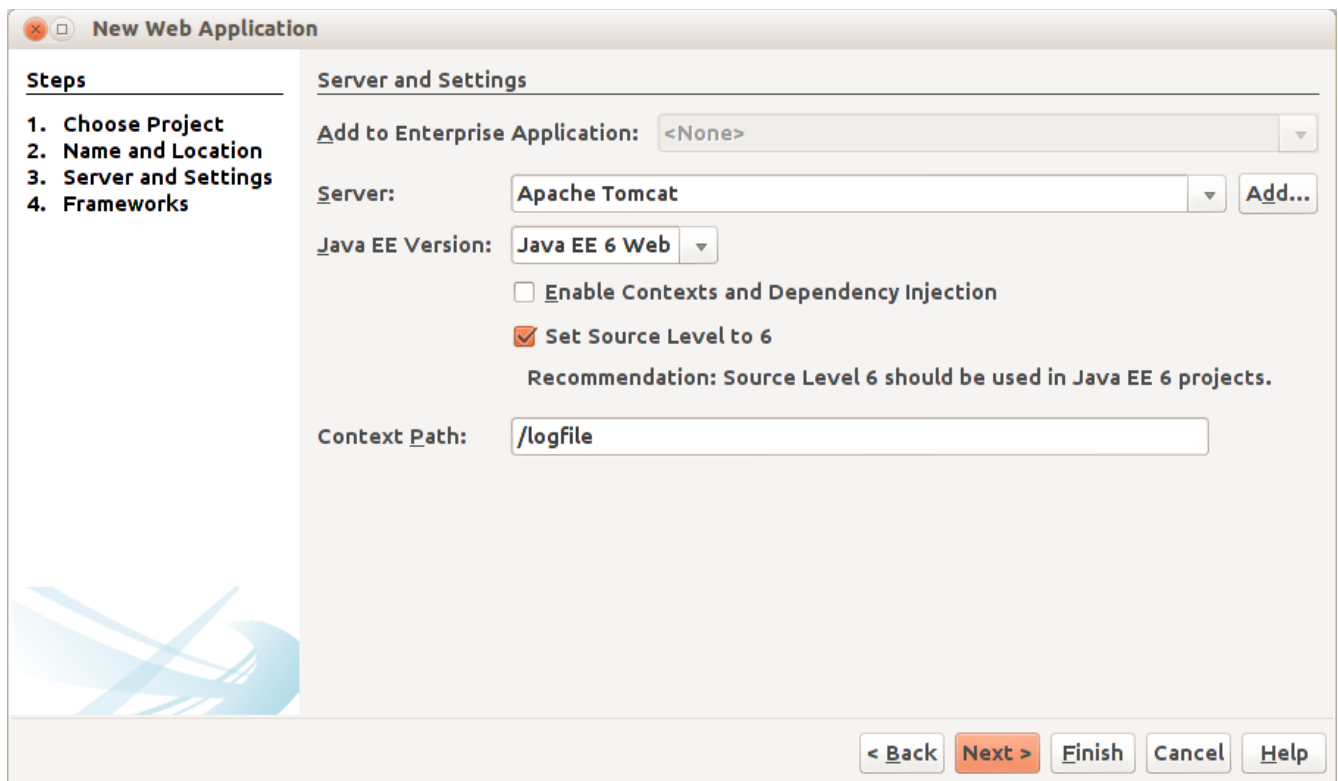
5. وسيلة إتصال بين الأنظمة المختلفة في المؤسسة الواحدة. حيث يُمكن لمؤسسة أن يكون لديها أكثر من نظام من جهات مختلفة، ولتكامل تلك الأنظمة مع بعضها يُمكن أن يوفر كل نظام خدمات ويب تسمح للأنظمة الأخرى الإستفادة منه. فمثلاً إذا كان هناك نظام لإرسال رسائل نصية فبدلاً من إعطاء البرامج الأخرى صلاحية على قاعدة البيانات لإرسال تلك الرسائل يُفضل أن يكون لديه خدمات ويب لإرسال وإستقبال الرسائل الموجهة إلى البرامج الأخرى.

6. التقليل من التحديثات المستمرة في برامج العملاء. ففي أغلب الأحيان يكون التحديث والإضافات في النظام تحدث في قاعدة البيانات والطبقة الوسيطة ولا تتأثر البرامج الطرفية في أجهزة العملاء بهذا التغيير، فنقل بذلك تكلفة صيانة ومتابعة النسخ عند المستخدمين.

برنامج خدمة ويب للكتابة في ملف

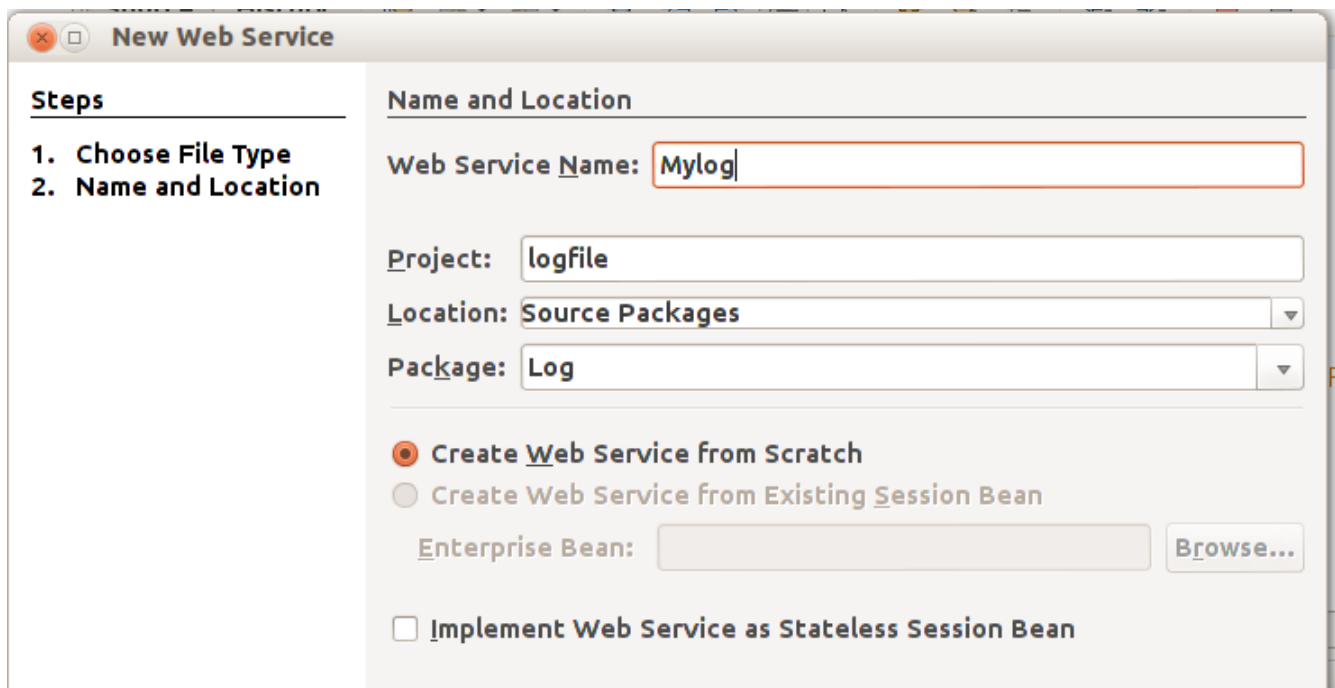
في هذا المثال نريد كتابة خدمة ويب من نوع تقنية ال SOAP بها إجراء لإستقبال نص وكتابته في ملف نصي، ثم كتابة إجراء آخر لقراءة محتويات الملف النصي الذي تتم الكتابة فيه.

نقوم بإنشاء برنامج جديد من نوع Java Web/Web Application ونسميه *logfile* ثم نختار tomcat كمخدم ويب له:



بعد ذلك نقوم بإضافة حزمة جديدة تُسميها Log
في Source Packages:

وفي الحزمة الجديدة Log نقوم بإضافة Web
Service نسميها Mylog كما في الصورة التالية:



بعدها يتم التنبيه على أنه سوف يتم إضافة مكتبة METRO، فنقوم بإختيار موافقة.
يتم إضافة الكود التلقائي التالي في الملف Mylog.java:

```
*/
 * To change this template, choose Tools | Templates
 * and open the template in the editor.
 */
package Log;

import javax.jws.WebService;
import javax.jws.WebMethod;
import javax.jws.WebParam;
/**
 *
 * @author motaz
 */
@WebService(serviceName = "Mylog")
public class Mylog {

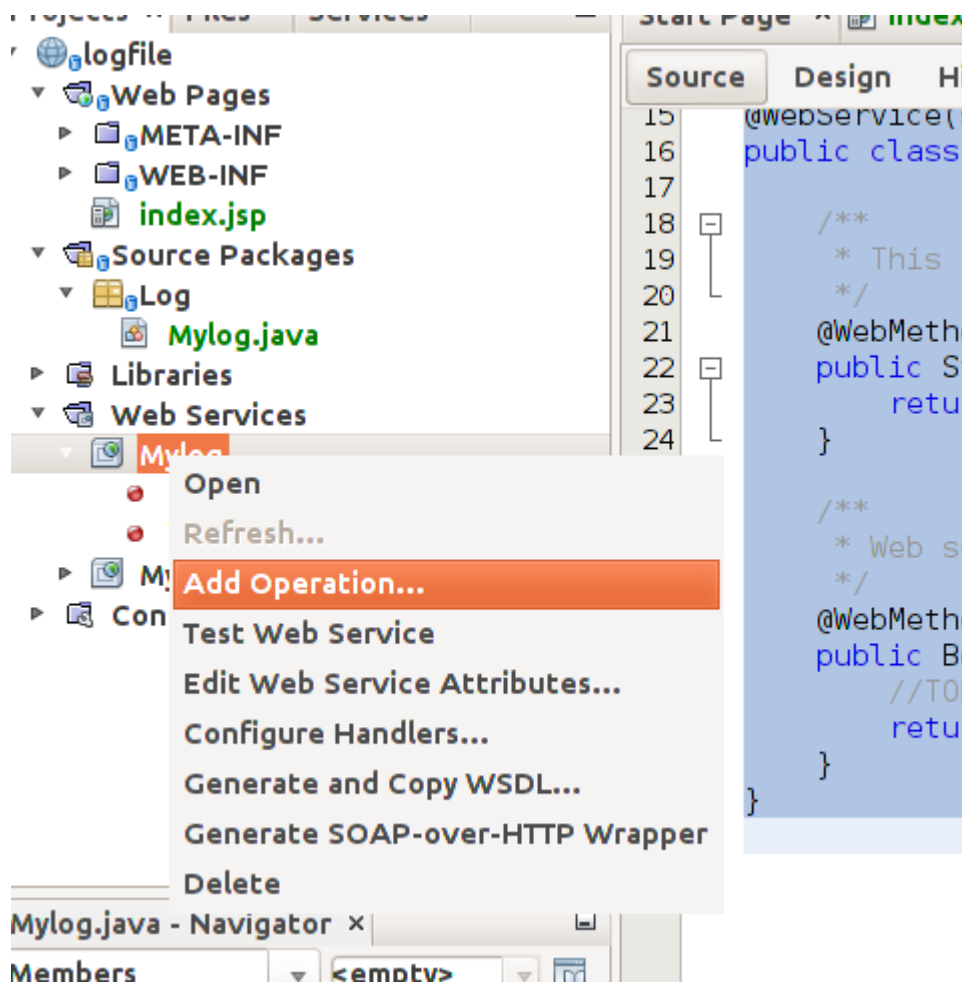
    /**
     * This is a sample web service operation
     */
    @WebMethod(operationName = "hello")
    public String hello(@WebParam(name = "name") String txt) {
        return "Hello " + txt + " !";
    }
}
```

أولاً نقوم بإضافة متغير مقطعي اسمه `lastError` في بداية تعريف خدمة الويب لنضع فيها الأخطاء التي تحدث:

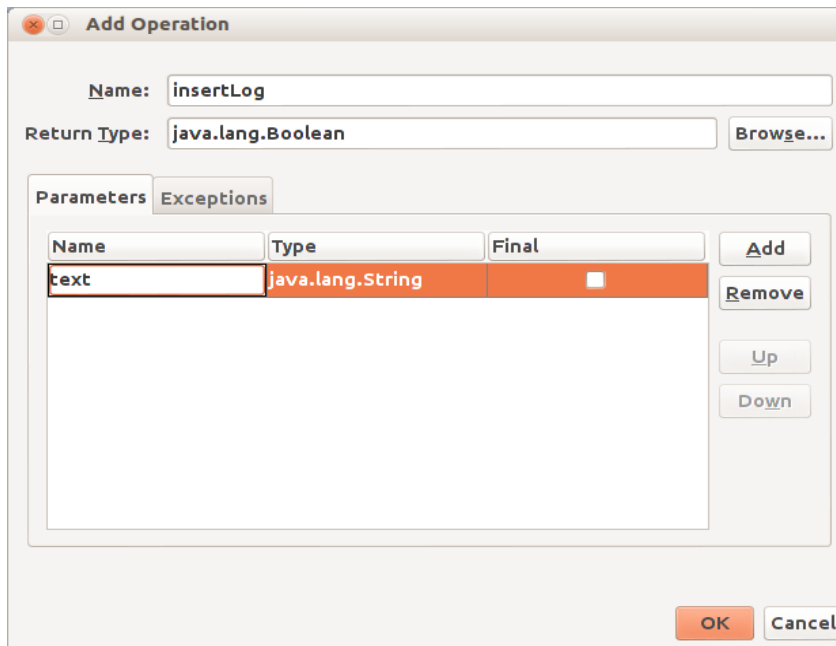
```
@WebService(serviceName = "Mylog")
public class Mylog {

    public String lastError = "";
```

ونجد أيضاً أنه تم إضافة فرع جديد في المشروع إسمه `Web Services` عند فتحها نجد `Mylog`، فنضيف إجراء جديد فيه بواسطة `Add Operation`



نقوم بتسمية ذلك الإجراء insertLog. وهو يرجع النوع boolean ويستقبل متغير اسمه text من النوع المقطعي String كما في الصورة التالية:



وإذا رجعنا مرة أخرى للملف Mylog.java نجد أنه تم إضافة الإجراء insertLog :

```
@WebService(serviceName = "Mylog")
public class Mylog {

    /**
     * This is a sample web service operation
     */
    @WebMethod(operationName = "hello")
    public String hello(@WebParam(name = "name") String txt) {
        return "Hello " + txt + " !";
    }

    /**
     * Web service operation
     */
    @WebMethod(operationName = "insertLog")
    public Boolean insertLog(@WebParam(name = "text") String text) {
        //TODO write your implementation code here:
        return null;
    }
}
```

بعدها قمنا بإستلاف إجراء الكتابة في ملف نصي من مثال سابق وعمل بعض التعديلات:

```

private boolean writeToTextFile(String aFileName, String text)
{
    try{
        FileOutputStream fstream = new FileOutputStream(aFileName, true);

        DataOutputStream textWriter = new DataOutputStream(fstream);

        textWriter.writeBytes(text);
        textWriter.close();
        fstream.close();
        return (true); // success
    }
    catch (Exception e)
    {
        lastError = e.getMessage();
        return (false); // fail
    }
}

```

وأضفناه في نهاية الملف Mylog.java ليتم إستدعائه من الإجراء insertLog بالطريقة التالية:

```

@WebMethod(operationName = "insertLog")
public Boolean insertLog(@WebParam(name = "text") String text) {

    boolean result = writeToTextFile("/tmp/mylog.txt", text);

    return result;
}

```

ثم اضعنا إجراء آخر للقراءة أسميناه readLog بواسطة Add Operation كما في المثال السابق لكن بدون أن تكون له مدخلات، فقط مخرجات في شكل مقطع. فتتم إضافته بالشكل التالي:

```

@WebMethod(operationName = "readLog")
public String readLog() {
    //TODO write your implementation code here:
    return null;
}

```

ثم قمنا بكتابة إجراء القراءة من ملف نصي لإرجاع الملف كاملاً في متغير مقطعي بدلاً من عرضه على الشاشة:

```

private String readTextFile(String aFileName)
{
    try{
        BufferedReader reader = new BufferedReader(new FileReader(aFileName));
        String contents = "";
        String line = reader.readLine();
    }
}

```

```

while (line != null) {
    contents = contents.concat(line + "\n");
    line = reader.readLine();
}

reader.close();

return (contents);

}
catch (Exception e)
{
    lastError = e.getMessage();
    return (null); // fail
}
}

```

قمنا ببدء القراءة من الملف النصي في الإجراء readLog بالشكل التالي:

```

@WebMethod(operationName = "readLog")
public String readLog() {

    String filetext = readTextFile("/tmp/mylog.txt");
    return filetext;
}

```

وفي النهاية قمنا بكتابة إجراء لإرجاع آخر خطأ حدث وأسميناه getLastError:

```

@WebMethod(operationName = "getLastError")
public String getLastError() {
    //TODO write your implementation code here:
    return lastError;
}

```

حيث يستخدمه العميل لمعرفة الخطأ الذي حدث في خدمة الويب أثناء نداءها. نلاحظ أنه لا بد أن نستخدم دليل به صلاحية للمستخدم tomcat6 أو tomcat7 والذي يتم استخدامه مع نظام التشغيل عند التعامل مع خدمات الويب. وفي هذا المثال السابق استخدمنا الدليل /tmp بإعتبار أن به صلاحية لكافة المستخدمين في بيئة لينكس.

في الواقع العملي تكون إجراءات خدمة الويب مرتبطة بتنفيذ إجراءات في قواعد بيانات مثلاً إدخال قيد محاسبي، إدراج معاملة بنكية، دفع فاتورة هاتف. كذلك يُمكن أن تقوم خدمات الويب ببدء خدمات ويب أخرى، فيصبح المعمارية ذات أربع طبقات: عميل - خدمة ويب - خدمة ويب أخرى - قاعدة بيانات.

بعد ذلك يُمكن تشغيل البرنامج فيتم فتح متصفح الويب تلقائياً لتظهر الشاشة التالية:



بعد نهاية عنوان الويب نقوم بإضافة إسم خدمة الويب Mylog ليُصبح العنوان هو:

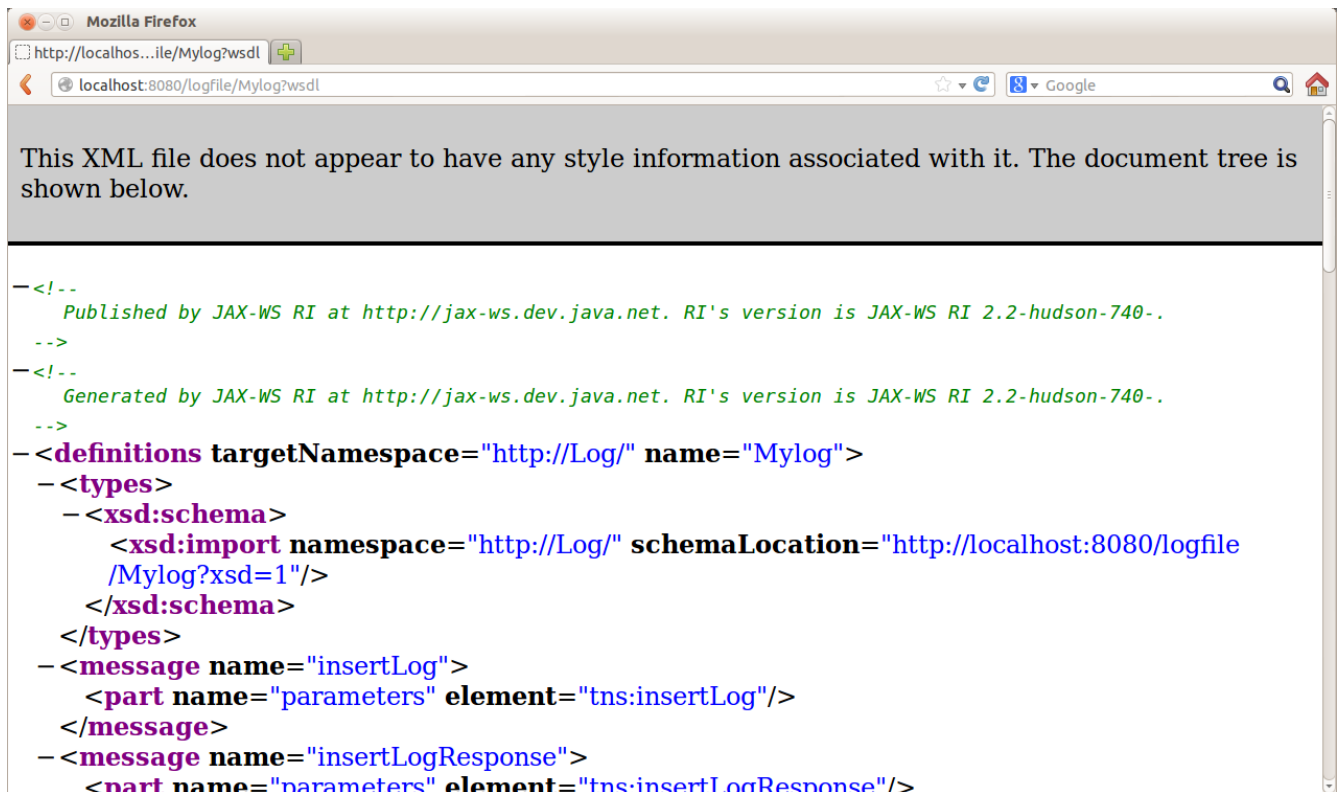
<http://localhost:8080/logfile/Mylog>

فيظهر لنا معلومات خدمة الويب Mylog:

A screenshot of a Mozilla Firefox browser window. The title bar reads 'Web Services - Mozilla Firefox'. The address bar shows 'localhost:8080/logfile/Mylog'. The main content area displays 'Web Services' in a large, bold, black serif font. Below the title is a table with two columns: 'Endpoint' and 'Information'.

Endpoint	Information
Service Name: {http://Log/}Mylog	Address: http://localhost:8080/logfile/Mylog
Port Name: {http://Log/}MylogPort	WSDL: http://localhost:8080/logfile/Mylog?wsdl
	Implementation class: Log.Mylog

وعند الضغط على عنوان ال WSDL يظهر لنا ملف XML وهو وصف لخدمة الويب ويُستخدم عند عمل البرامج العميلة لخدمات الويب:



```

This XML file does not appear to have any style information associated with it. The document tree is shown below.

- <!--
  Published by JAX-WS RI at http://jax-ws.dev.java.net. RI's version is JAX-WS RI 2.2-hudson-740-.
-->
- <!--
  Generated by JAX-WS RI at http://jax-ws.dev.java.net. RI's version is JAX-WS RI 2.2-hudson-740-.
-->
- <definitions targetNamespace="http://Log/" name="Mylog">
  - <types>
    - <xsd:schema>
      <xsd:import namespace="http://Log/" schemaLocation="http://localhost:8080/logfile/Mylog?xsd=1"/>
    </xsd:schema>
  </types>
  - <message name="insertLog">
    <part name="parameters" element="tns:insertLog"/>
  </message>
  - <message name="insertLogResponse">
    <part name="parameters" element="tns:insertLogResponse"/>
  </message>
</definitions>

```

بذا نكون قد إنتهينا من كتابة وتشغيل خدمة الويب في مخدوم Tomcat. وهذا هو رابط ال WSDL:

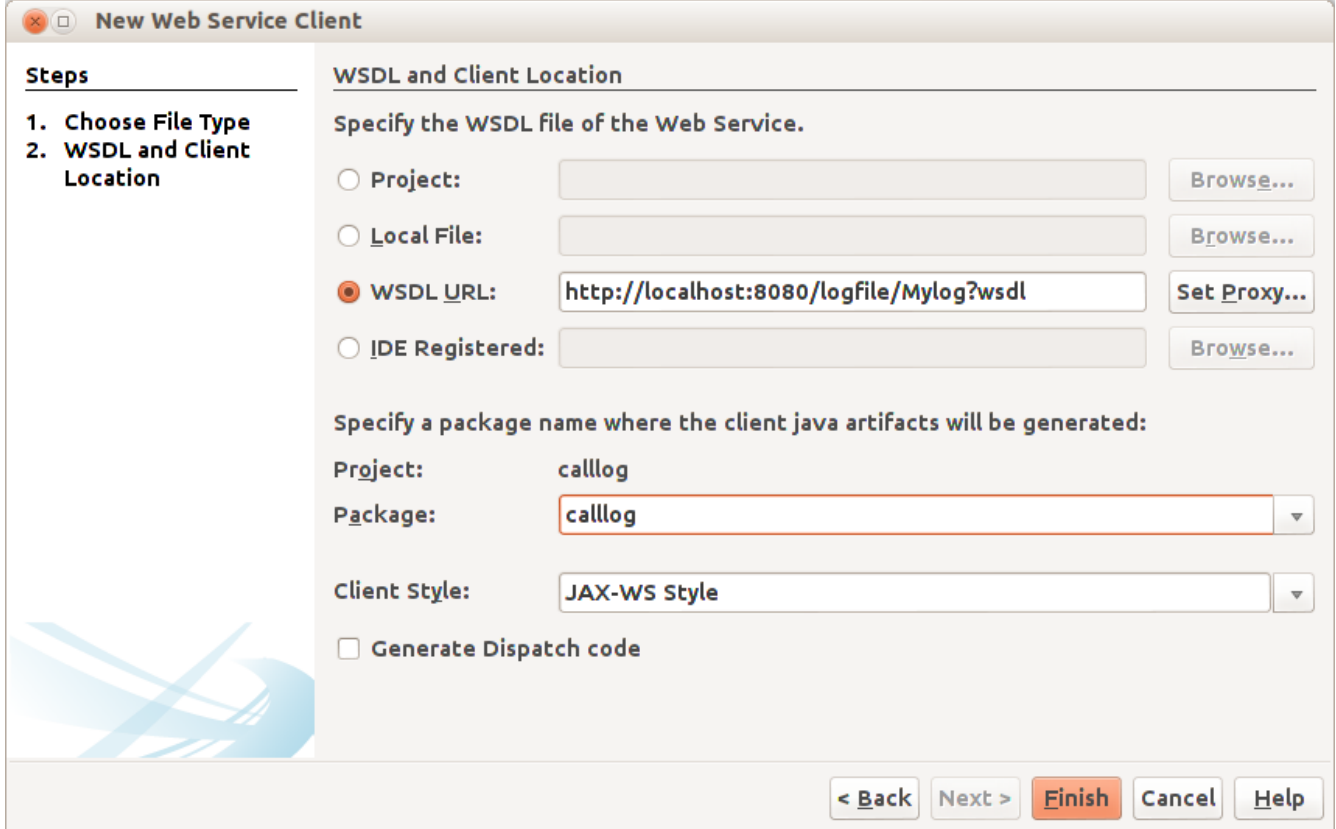
<http://localhost:8080/logfile/Mylog?wsdl>

وهذا هو الشيء الوحيد الذي يحتاجه المبرمج لكتابة برنامج عميل لإستخدام خدمة الويب. ويمكن أن يقوم بإستخدام أي لغة برمجة تدعم تقنية ال SOAP لنداء الدالتين insertLog و readLog.

برنامج عميل خدمة ويب Web service client

يُمكن أن يكون إجراء نداء خدمة الويب في أن نوع من البرامج، مثلاً يُمكن أن يكون في برنامج سطح مكتب Desktop application أو برنامج ويب أو حتى برنامج سطر الأوامر كما في مثالنا التالي. نقوم بإنشاء برنامج جديد من نوع Java/Java application يُسميه calllog.

بعدها نجد أن هناك حزمة اسمها callog في البرنامج. نقوم بإضافة عميل خدمة ويب بواسطة new Web service client فيظهر لنا الفورم التالي:



حيث نختار WSDL URL نضع فيه عنوان ال WSDL لخدمة الويب. ثم نختار الحزمة callog في Package ثم نضغط الزر Finish

```

- //
package callog;

/**
 *
 * @author motaz
 */
public class Calllog {

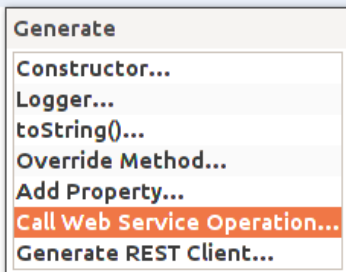
    /**
     * @param args the command line arguments
     */
    public static void main(String[] args) {

    }
}

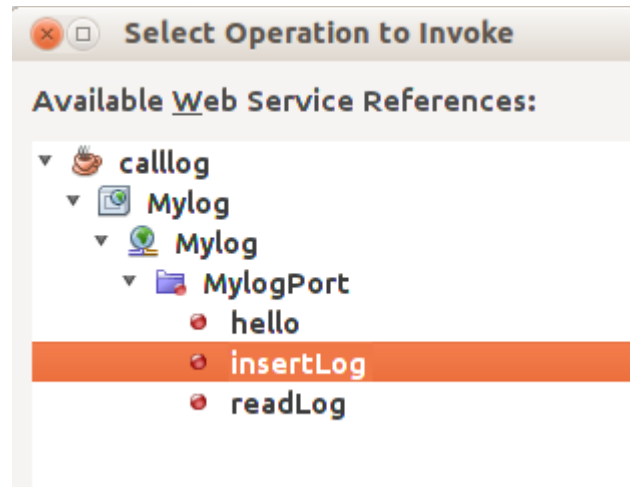
```

نرجع لملف الكود الرئيسي callog.java فنقوم بالضغط بالزر اليمين للماوس داخل الإجراء main ونختار

Call Web Service Operation ثم Insert Code كما في الصورة التالية:



ثم إختيار insertLog:



فيتم إضافة إجراء جديد لنداء خدمة الويب بالشكل التالي:

```
private static Boolean insertLog(java.lang.String text) {
    calllog.Mylog_Service service = new calllog.Mylog_Service();
    calllog.Mylog port = service.getMylogPort();
    return port.insertLog(text);
}
```

ونكرر نفس العملية السابقة لإضافة نداء الإجراء readLog:

```
private static String readLog() {
    calllog.Mylog_Service service = new calllog.Mylog_Service();
    calllog.Mylog port = service.getMylogPort();
    return port.readLog();
}
```

ثم قمنا بتعديلهما لإضافة إظهار الخطأ الذي يحدث في خدمة الويب:

```
private static Boolean insertLog(java.lang.String text) {
    calllog.Mylog_Service service = new calllog.Mylog_Service();
    calllog.Mylog port = service.getMylogPort();
    boolean res = port.insertLog(text);
    if (!res)
        System.out.println("Error: " + port.getLastErrorMessage());
    return(res);
}

private static String readLog() {
    calllog.Mylog_Service service = new calllog.Mylog_Service();
```

```
calllog.Mylog port = service.getMylogPort();
String result = port.readLog();
if (result == null) {
    System.out.println("Error: " + port.getLastError());
}
return (result);
}
```

ثم قمنا ببدء الإجراءات في الدالة الرئيسية للبرنامج:

```
public static void main(String[] args) {

    Date today = new Date();
    insertLog(today.toString() + ": Sample text\n");
    String result = readLog();
    System.out.print(result);

}
```

عند تشغيل البرنامج نتحصل على الخرج التالي:

```
Fri Mar 29 12:34:48 EAT 2013: Sample text
Fri Mar 29 12:34:53 EAT 2013: Sample text
```

عند تنفيذ أي من الإجراءات في الجهاز العميل فإنه يتم تنفيذه في المخدم. وفي الواقع تكون خدمة الويب في جهاز منفصل والبرنامج العميل يكون متصلاً به عبر شبكة محلية أو شبكة الإنترنت، وكل تعقيدات الإتصالات بقواعد البيانات يكون في جهة خدمة الويب، ويكون برنامج العميل مبسطاً بقدر الإمكان لتحقيق فوائد معمارية تعدد الطبقات.

القراءة من مخدم ويب بواسطة HTTP

من اسهل الطرق للإتصال أو الحصول على معلومة من برنامج أو مخدم في النت أو مخدم داخلي هو استخدام بروتوكول ال HTTP. وكما فعلنا سابقاً باستخدام بروتوكول ال SOAP فإن وسيلة الإتصال بين العميل والمخدم هو بروتوكول ال HTTP والذي يعمل فوق بروتوكول ال TCP/IP. يمكن استخدام ال HTTP في لغة جافا للقراءة من رابط معين عن طريق GET أو ارسال بيانات إلى المُخدم باستخدام POST. قمنا باستخدام الفئة URL والتي تقوم بالتجهيز للإتصال ولكنها لا تقوم بالإتصال الفعلي:

```
URL url = new URL(myURL);
```

ثم تمرير الكائن url كمدخل لكائن من فئة URLConnection والتي تقوم بالإتصال الفعلي وإرسال واستقبال البيانات:

```
URLConnection myURLConnection = url.openConnection();  
myURLConnection.connect();
```

ثم تعريف كائن للقراءة من نوع *InputStreamReader* وذلك بتهيئته من الكائن السابق للإتصال:

```
InputStreamReader reader;  
reader = new InputStreamReader(myURLConnection.getInputStream());
```

ثم قراءة المحتويات من الإتصال، وتخزينه في المتغير المقطعي `outputResult`. وهذا هو كود الإجراء كاملاً:

```
public static String callURL(String myURL) {  
    try {  
  
        URL url = new URL(myURL);  
        URLConnection myURLConnection = url.openConnection();  
        myURLConnection.connect();  
  
        InputStreamReader reader;  
        reader = new InputStreamReader(myURLConnection.getInputStream());  
  
        String outputResult= "";  
        char buf[] = new char[1024];  
        int len;  
        while ((len = reader.read(buf)) != -1){  
            String data = new String(buf, 0, len);  
            outputResult = outputResult + data;  
        }  
  
        reader.close();  
  
        return(outputResult);  
    }  
}
```

```
} catch (Exception ex) {  
    return("error: " + ex.toString());  
}  
}
```

ويمكن نداء هذا الإجراء لقراءة محتويات صفحة من الدالة الرئيسية main كالتالي:

```
public static void main(String[] args) {  
    String content = callURL("http://localhost");  
    System.out.println(content);  
}
```

يمكن استخدام هذه الطريقة للربط بين برنامجين بطريقة أكثر بساطة من بروتوكول ال SOAP حيث يمكن أن يكون المخدم هو برنامج ويب يحتوي على Servlet يقوم باستقبال معلومات عن طريق GET ويمكن نداءه كالتالي:

```
String content =  
callURL("http://localhost:8080/JavaWebApp/GetCustomerInfo?customerid=1");  
System.out.println(content);
```

وفي جانب ال Servlet يقوم بقراءة المدخلات كالتالي:

```
String id = request.getParameter("customerid");
```

ثم يقوم بتنفيذ كود معين، مثلاً قراءة معلومات من قاعدة بيانات ثم إرجاعها في شكل JSON أو حتى XML. وهذه الطريقة يمكن استخدامها لتبادل البيانات بين برنامج أندرويد في الهاتف مع مخدم في الانترنت. ويمكن تحويل تلك الطريقة قليلاً (إرسال المعلومات باستخدام POST في شكل JSON بدلاً من إرسالها في شكل مدخلات *parameters* لتصبح بروتوكول REST أو ما يُسمى بال RESTFull).

خدمات ويب ال RESTFull

كما ذكرنا في المثال السابق لقراءة معلومة من برنامج web باستخدام ال URL، وقلنا أنها طريقة بسيطة لعمل خدمة ويب. وخدمات الويب مشابهة تماماً في البروتوكول والتقنيات مع برامج الويب، حيث أن التقنية المستخدمة في برامج الويب يُمكن استخدامها في برامج الويب. أما الاختلافات فتكمن في الآتي:

1. المستخدم المباشر لبرامج الويب هو شخص يستخدم المتصفح لاستعراض والتفاعل مع البرنامج، أما من يستخدم خدمة الويب فهو برنامج آخر وليس إنسان.
2. الرد الذي يرجع من برنامج الويب يكون في شكل HTML حتى يستطيع المتصفح فهمه وعرضه بالشكل المطلوب للمستخدم النهائي، أما خدمات الويب فيكون الرد الذي ينتج عن نداء خدمة ويب أو إجراء فيها هو هيكل بيانات متفق عليه بين خدمة الويب والبرنامج المستفيد منها، مثل أن تكون في شكل XML أو JSON أو بيانات في شكل خصائص، حيث أن طريقة إظهار المعلومة وشكل الفورم النهائي ليس له علاقة بخدمة الويب، وإنما هو مسؤولية البرنامج العميل، و يمكن أن يكون عبارة عن برنامج ذو واجهة رسومية، مثل برنامج ال Swing.

أما وجه الشبه بينها فيتمثل في:

1. كلاهما يستخدم بروتوكول ال HTTP لتبادل البيانات بين المخدم والعميل
2. يمكن ان يشتركا في نفس تقنية الويب، مثلاً في لغة جافا يُمكننا استخدام JSP أو Servlet، لكن بالنسبة لخدمات الويب فيما أنها لا تستخدم HTML فالأفضل إذاً استخدام تقنية ال Servlet.
3. كلاهما تتم استضافته في نفس مخدم الويب مثل Tomcat وهذا مرتبط بالتقنية المستخدمة حيث أنها تتطلب هذا النوع من مخدمات الويب والذي يُسمى أحياناً حاوية البرامج container.

لعمل خدمة ويب من نوع ال RESTFull يمكننا إضافة Servlet جديد في برنامج ويب جديد أو في برامج قديم، حيث يمكن لبرنامج ويب واحد أن يحتوي على خدمات ويب من نوع SOAP و RESTFull وحتى صفحات ويب، لكن الأفضل أن يكون هناك برنامج ويب منفصل لكل تقنية لأن كل واحدة يمكن أن تتطلب مكتبات مختلفة، كذلك فإن الأفضل دائماً عزل أنواع البرامج لتكون متخصصة في خدمة ما حتى تسهل صيانتها، وتشغيلها، وتطويرها. قمنا بعمل برنامج ويب اسمناه RESTServer، ثم اضفنا خدمة ويب بتقنية Servlet اسمناها GetServerInfo.

ومهمتها هي إرجاع بعض المعلومات عن المخدم، مثل نوع نظام التشغيل و تاريخ المخدم ونسخة جافا، وذلك في شكل بيانات من نوع الخصائص *Properties* بالشكل التالي:

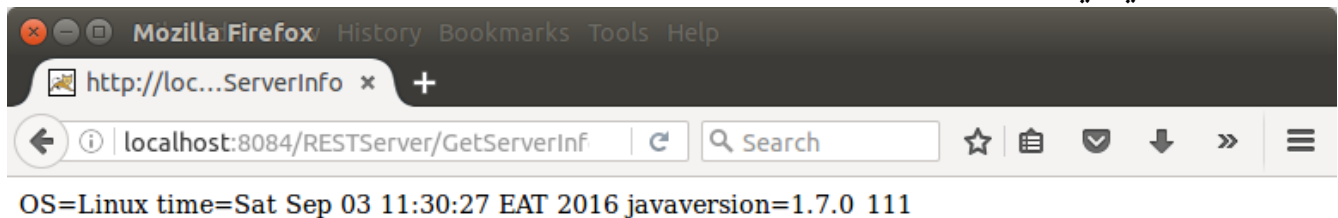
```
protected void processRequest(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
    throws ServletException, IOException {
    response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
    try (PrintWriter out = response.getWriter()) {

        String os = System.getProperty("os.name");
        Date now = new Date();
        String java = System.getProperty("java.version");
        out.println("OS=" + os + "\n");
        out.println("time=" + now.toString() + "\n");
        out.println("javaversion=" + java);
    }
}
```

بعد ذلك نقوم بتشغيل البرنامج لعرضه في المتصفح وإضافة إسم خدمة الويب *GetServerInfo* إلى العنوان ليصبح كالتالي:

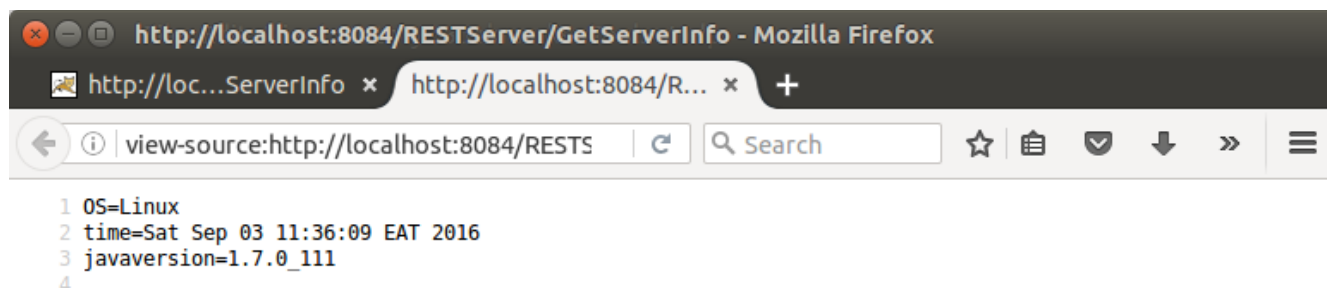
<http://localhost:8084/RESTServer/GetServerInfo>

فيكون الرد كالتالي في المتصفح:



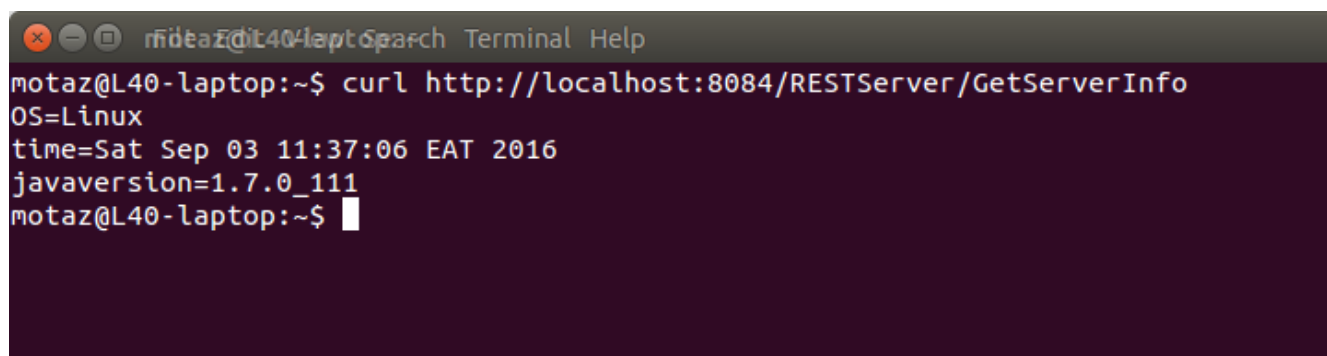
نلاحظ أن البيانات ظهرت في سطر واحد، حيث أننا لم نستخدم نسق ال HTML حتى تظهر بصورة جيدة، وكما ذكرنا فإن المقصود ليس المتصفح وإنما برنامج آخر تتم كتابته بواسطة المبرمج، لكن يمكن استخدام المتصفح أثناء تطوير البرنامج لأجل عرض البرامج. يمكن عرضه بطريقة أفضل بعرض مصدر الصفحة من المتصفح وذلك بالضغط بالزر اليمين على الصفحة ثم اختيار View page source ليظهر لنا النص كما جاء من المخدم

بدون تغيير:



```
http://localhost:8084/RESTServer/GetServerInfo - Mozilla Firefox
http://loc...ServerInfo x http://localhost:8084/R... x +
view-source:http://localhost:8084/RESTS | Search
1 OS=Linux
2 time=Sat Sep 03 11:36:09 EAT 2016
3 javaversion=1.7.0_111
4
```

ايضاً يمكننا استخدام بعض الأدوات البسيطة التي تقوم بعرض صفحة ويب في الطرفية مثل برنامج *curl* في نظام لينكس:



```
motaz@L40-laptop:~$ curl http://localhost:8084/RESTServer/GetServerInfo
OS=Linux
time=Sat Sep 03 11:37:06 EAT 2016
javaversion=1.7.0_111
motaz@L40-laptop:~$
```

كذلك يمكننا عمل برنامج يقرأ ال URL كما كتبنا سابقاً، يمكننا نداء الإجراء التي كتبناه سابقاً *callURL*. قمنا بعمل برنامج Java Application جديد اسمينه *CallRest* واضنا إليه الإجراء *callURL* ثم قمنا بنداؤه في الإجراء main كالتالي:

```
String content = callURL("http://localhost:8084/RESTServer/GetServerInfo");
System.out.println(content);
```

فكانت النتيجة:

```
OS=Linux
time=Sat Sep 03 11:42:41 EAT 2016
javaversion=1.7.0_111
```

لكن فإن البرنامج العميل لا يريد مجرد إظهار المعلومات وإنما معالجتها مثلاً وقراءة كل قيمة بمفردها، لذلك نستخدم كائن الخصائص لاستخلاص تلك القيم التي رجعت من خدمة الويب:

```
public static void main(String[] args) throws IOException {
    // TODO code application logic here

    String content;
    content = callURL("http://localhost:8084/RESTServer/GetServerInfo");

    // Load output into stream
    ByteArrayInputStream in = new ByteArrayInputStream(content.getBytes());

    // Parse output
    Properties properties = new Properties();
    properties.load(in);
    String serverOS = properties.getProperty("OS");
    String serverTime = properties.getProperty("time");
    String javaVersion = properties.getProperty("javaversion");

    // Display output
    System.out.println("Server OS is : " + serverOS);
    System.out.println("Server Time is : " + serverTime);
    System.out.println("Server Java version is : " + javaVersion);
}
```

قمنا باستخدام الفئة *ByteArrayInputStream* لقراءة محتويات المقطع الذي يحتوي على الخصائص لتحويلها إلى سلسلة بيانات stream وذلك لأن كائن الخصائص يستطيع القراءة من سلسلة بيانات ولا يستطيع القراءة من مقطع مباشرة، فكان هذا بمثابة تحويل لآلية نقل البيانات:

```
ByteArrayInputStream in = new ByteArrayInputStream(content.getBytes());
Properties properties = new Properties();
properties.load(in);
```

في هذا المثال ركزنا على إرجاع بيانات من المخدم إلى العميل، لكن نريد إرسال بيانات من العميل إلى المخدم. قمنا بتعديل خدمة الويب لقراءة مدخلات من نوع الخصائص، وكمثال طلبنا من البرنامج العميل إدخال اسم الزبون وعنوانه:

قمنا باستخدام كائنة من فئة الخصائص في المخدم لقراءة المعلومات المُرسلة بواسطة البرنامج العميل، وذلك بإضافة هذا الكود:

```
// read input
Properties properties = new Properties();
properties.load(request.getInputStream());
String customerName = properties.getProperty("name");
String customerAddress = properties.getProperty("address");
```


هذه المرة لم نحتاج للفئة *ByteArrayInputStream* لأن البيانات المُرسلة توجد في شكل سلسلة بيانات ويمكن استخلاص كائن سلسلة البيانات بهذه الطريقة :

```
request.getInputStream()
```

قمنا كذلك بإرجاع نفس البيانات المُرسلة، ليصبح كود خدمة الويب كالتالي:

```
protected void processRequest(HttpServletRequest request, HttpServletResponse response)
throws ServletException, IOException {
    response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
    try (PrintWriter out = response.getWriter()) {

        // read input
        Properties properties = new Properties();
        properties.load(request.getInputStream());

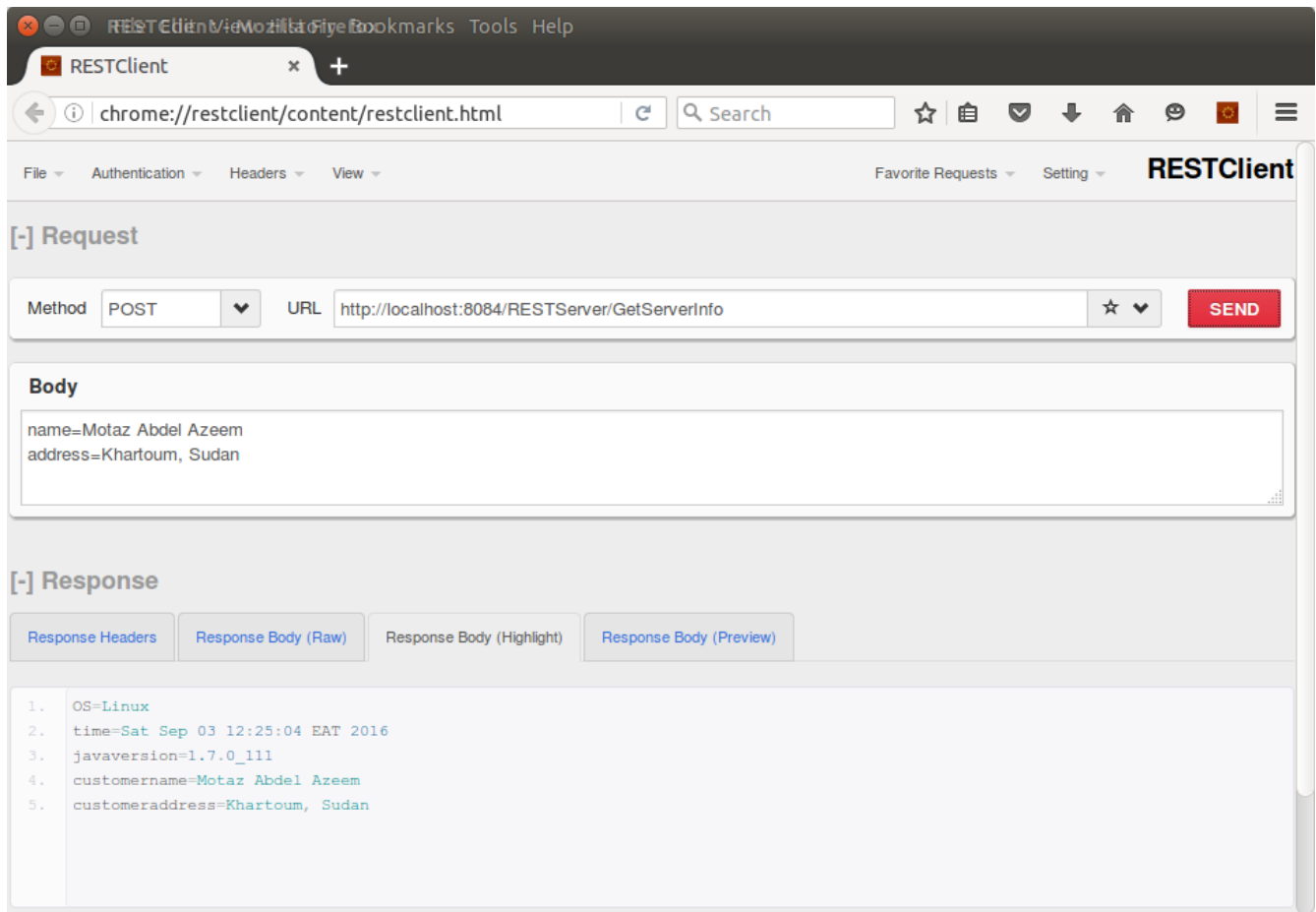
        String customerName = properties.getProperty("name");
        String customerAddress = properties.getProperty("address");

        String os = System.getProperty("os.name");
        Date now = new Date();
        String java = System.getProperty("java.version");
        out.println("OS=" + os);
        out.println("time=" + now.toString());
        out.println("javaversion=" + java);
        out.println("customername=" + customerName);
        out.println("customeraddress=" + customerAddress);
    }
}
```

هذه المرّة لا يمكننا نداء خدمة الويب هذه عن طريق المتصفح العادي، لأن إرسال البيانات الذي استخدمناه يستخدم طريقة POST والتي يتم إرسال البيانات فيها بمعزل عن العنوان URL. لذلك لتجربة خدمة الويب هذه نحتاج لتثبيت أداة إضافية في المتصفح، مثلاً في متصفح Firefox نقوم بإضافة الأداة *RESTClient* وذلك عن طريق:

Add-ons/Extensions

ثم نبحث عن *RESTClient* ثم نضيفها إلى المتصفح، ثم نعيد تشغيله، فتظهر في اعلى المتصفح، بعد ذلك نقوم بإدخال عنوان خدمة الويب ثم كتابة المُدخلات في شكل خصائص وتحويل طريقة إرسال البيانات (Method) إلى POST بالشكل التالي:



وكما ذكرنا سابقاً فإن خدمة الويب لا يتم استخدامها مع المتصفح، لكن هذه الأداة تُستخدم أثناء تطوير البرنامج بواسطة المبرمج أو من يقوم باختبار خدمة الويب، أما المستخدم النهائي والمستفيد من النظام فلا يستخدم هذه الأدوات، إنما يستخدم البرنامج العميل. بعد ذلك قمنا بتعديل البرنامج العميل لإرسال تلك البيانات، وأول تعديل كان للإجراء `callURL` حيث أضفنا له مُدخلات:

```
public static String callURL(String myURL, String input) {
```

ثم اخبار كائن الإتصال أن هناك output

```
myURLConnection.setDoOutput(true);
```

ثم قمنا بتعريف كائن للكتابة من نوع OutputStreamWriter لإرسال تلك البيانات إلى كائن الإتصال:

```
OutputStreamWriter writer;  
writer = new OutputStreamWriter(myURLConnection.getOutputStream());
```

```
writer.write(input);
writer.flush();
writer.close();
```

فكان هذا هو الشكل النهائي للإجراء *callURL* والذي يقوم بإرسال بيانات في شكل POST ثم إرجاع النتيجة:

```
public static String callURL(String myURL, String input) {
    try {

        URL url = new URL(myURL);
        URLConnection myURLConnection = url.openConnection();
        myURLConnection.setDoOutput(true);
        myURLConnection.connect();

        // Write Input
        OutputStreamWriter writer;
        writer = new OutputStreamWriter(myURLConnection.getOutputStream());
        writer.write(input);
        writer.flush();
        writer.close();

        // Read result
        InputStreamReader reader;
        reader = new InputStreamReader(myURLConnection.getInputStream());

        String outputResult= "";
        char buf[] = new char[1024];
        int len;
        while ((len = reader.read(buf)) != -1){
            String data = new String(buf, 0, len);
            outputResult = outputResult + data;
        }

        reader.close();

        return(outputResult);

    } catch (Exception ex) {
        return("error: " + ex.toString());
    }
}
```

ثم قمنا بالنداء في الإجراء main كالتالي:

```
String input;
input = "name=Motaz Abdel Azeem\naddress=Khartoum, Sudan";

String content;
content = callURL("http://localhost:8084/REStServer/GetServerInfo", input);
```

ويمكن استخدام كائن الخصائص بدلاً من كتابة كافة المُدخلات في سطر واحد. وهذا هو كود النداء كاملاً:

```
public static void main(String[] args) throws IOException {
    // TODO code application logic here

    String input;
    input = "name=Motaz Abdel Azeem\naddress=Khartoum, Sudan";

    String content;
    content = callURL("http://localhost:8084/REStServer/GetServerInfo", input);

    // Load output into stream
    ByteArrayInputStream in = new ByteArrayInputStream(content.getBytes());

    // Parse output
    Properties properties = new Properties();
    properties.load(in);
    String serverOS = properties.getProperty("OS");
    String serverTime = properties.getProperty("time");
    String javaVersion = properties.getProperty("javaversion");
    String customerName = properties.getProperty("customername");
    String customerAddress = properties.getProperty("customeraddress");

    // Display output
    System.out.println("Server OS is : " + serverOS);
    System.out.println("Server Time is : " + serverTime);
    System.out.println("Server Java version is : " + javaVersion);
    System.out.println("Customer name : " + customerName);
    System.out.println("Customer address : " + customerAddress);
}
```

استخدام نسق JSON

نسق الـ JSON هو بديل لنسق الـ XML، فهو اسهل كتابة وأقل حجماً من الـ XML. وهو مناسب للاستخدام لنقل البيانات في خدمات الويب، وهو يسمح بنقل بيانات أكثر تعقيداً مثل المصفوفات (مقارنة بنوع الخصائص). لكن قبل استخدامه في خدمات الويب، لابد من البحث عن مكتبة تدعم هذا النسق لاستخدامها مع برامج جافا التي تحتاج إليه.

المكتبة التي استخدمناها اسمها json-simple وهذا مثال لإسم ملف يمكن الحصول عليه من النت:

```
json-simple-1.1.jar
```

لشرحها أولاً قبل استخدامها في خدمات الويب، قمنا بعمل برنامج جافا عادي ثم اضفنا هذه المكتبة في جزء library بواسطة Add JAR/Folder ثم قمنا بكتابة هذا الكود لكتابة بيانات في شكل JSON:

```
JSONObject myObject = new JSONObject();
myObject.put("year", 2016);
myObject.put("service", "Customer Registration");
myObject.put("valid", true);
System.out.println(myObject.toJSONString());
```

في هذا المثال استخدمنا كائن من نوع الفئة *JSONObject* للتعامل مع هذه النوعية من النسق. ونواتج التشغيل هو مقطع في شكل JSON:

```
{"valid":true,"service":"Customer Registration","year":2016}
```

بعد إضافة كافة العناصر باستخدام *put* نقوم في النهاية بالحصول على المقطع الذي يحتوي على هذا النسق بواسطة *toJSONString*.

وهذا الجزء يُستخدم في جانب العميل لإرسال بيانات في شكل JSON، أما المخدم فيقوم بمعالجة هذه المعلومات واستخلاص القيم بواسطة أسماءها. قمنا بإضافة هذا الكود في نفس البرنامج لمعرفة آلية قراءة مقطع JSON وتحويله إلى متغيرات بسيطة:

```
String myInput = myObject.toJSONString();
JSONParser parser = new JSONParser();
JSONObject received = (JSONObject)parser.parse(myInput);
System.out.println("year is: " + received.get("year").toString());
System.out.println("service is: " + received.get("service").toString());
System.out.println("Is valid: " + received.get("valid").toString());
```

هذه المرة استخدمنا كائن من النوع *JSONParser* لتحويل المقطع إلى كائن JSON حتى نتعامل مع البيانات التي بداخله مباشرة، وفي هذا السطر يتم تحويل المقطع إلى JSON:

```
JSONObject received = (JSONObject)parser.parse(myInput);
```

نلاحظ أننا استخدمنا ما يُعرف بالـ `casting` والتي تقوم بالتحويل من نوع بيانات أو كائنات إلى أخرى، في هذا المثال تقوم بتحويل نوع الكائن `object` إلى `JSONObject`. بعد ذلك قمنا بمحاكاة جزئية المخدم، لقراءة البيانات الموجودة في الكائن `received` وتحويلها إلى صيغتها البسيطة المقطعية، أو الرقمية أو المنطقية. التحويل إلى الصيغ البسيطة يمكن بهذه الطريقة بدلاً من قراءتها جميعها كأنها مقاطع:

```
int year = Integer.parseInt(received.get("year").toString());
boolean isValid = Boolean.valueOf(received.get("valid").toString());
```

بعد ذلك قمنا بتحويل البرنامج `RESTServer` ليستقبل بيانات من نوع JSON بدلاً من نوع الخصائص. أولاً أضفنا إجراء جديد لقراءة المحتويات المُرسلة وتحويلها إلى مقطع واحد، وهو مقطع الـ JSON:

```
public static String readClient(HttpServletRequest request) throws IOException
{
    BufferedReader reader = request.getReader();
    String line;
    String jsonText = "";
    while ((line = reader.readLine()) != null){
        jsonText = jsonText + line;
    }
    return jsonText;
}
```

وهذا هو الجزء الذي نقوم فيه باستقبال ثم معالجة المُدخلات وتحويلها إلى بيانات بسيطة:

```
String requestStr = readClient(request);

JSONParser parser = new JSONParser();
JSONObject obj = (JSONObject) parser.parse(requestStr);
String customerName = obj.get("name").toString();
String customerAddress = obj.get("address").toString();
```

ثم قمنا بإرجاع الرد في شكل JSON أيضاً كالتالي:

```
JSONObject result = new JSONObject();
result.put("success", true);
result.put("OS", os);
result.put("time", now.toString());
result.put("javaversion", java);
result.put("customername", customerName);
result.put("customeraddress", customerAddress);
out.println(result.toJSONString());
```

والكود الكامل لخدمة الويب GetServiceInfo هو التالي:

```
protected void processRequest(HttpServletRequest request, HttpServletResponse
response)
    throws ServletException, IOException {
    response.setContentType("text/html;charset=UTF-8");
    response.setCharacterEncoding("UTF-8");
    try (PrintWriter out = response.getWriter()) {

        try {
            // read input
            String requestStr = readClient(request);

            JSONParser parser = new JSONParser();
            JSONObject obj = (JSONObject) parser.parse(requestStr);
            String customerName = obj.get("name").toString();
            String customerAddress = obj.get("address").toString();

            String os = System.getProperty("os.name");
            Date now = new Date();
            String java = System.getProperty("java.version");

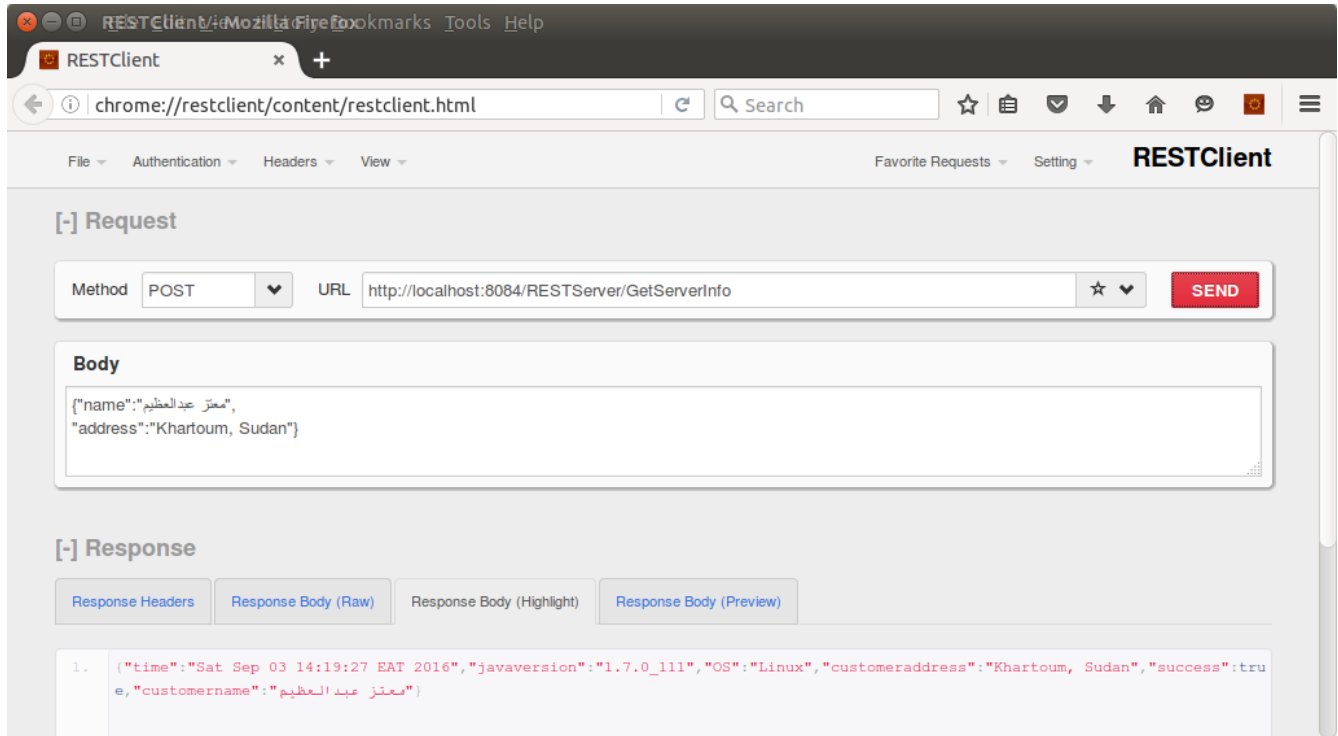
            // prepare output
            JSONObject result = new JSONObject();
            result.put("success", true);
            result.put("OS", os);
            result.put("time", now.toString());
            result.put("javaversion", java);
            result.put("customername", customerName);
            result.put("customeraddress", customerAddress);

            // Write output
            out.println(result.toJSONString());
        }
        catch (Exception ex){
            JSONObject obj = new JSONObject();
            obj.put("success", false);
            obj.put("error", ex.toString());
            out.println(obj.toJSONString());
        }
    }
}
```

يمكن مناداته باستخدام الأداة *RESTClient* في متصفح Firefox بإرسال المُدخلات في شكل نسق JSON كالمثال التالي:

```
{"name": "معتز عبدالعظيم",
"address": "Khartoum, Sudan"}
```

ليظهر لنا الرد في شكل JSON كالتالي:



أما في جزئية العميل (برنامج CallRest) فنقوم أيضاً بإضافة المكتبة json-simple ثم تحويل المُدخلات لشكل JSON.

ثم قمنا بإضافة لإظهار اللغة العربية لتحويل البيانات إلى UTF-8 في الإجراء *callURL* كالتالي:

```
URL url = new URL(myURL);
URLConnection myURLConnection = url.openConnection();
myURLConnection.setDoOutput(true);
myURLConnection.setRequestProperty("content-type",
    "text/json; charset=utf-8");
myURLConnection.connect();
```

ثم ندائه بهذه الطريقة:

```
JSONObject input = new JSONObject();
input.put("name", "معتز عبد العظيم");
input.put("address", "السودان - الخرطوم");

String content;
content = callURL("http://localhost:8084/RETSerVer/GetServerInfo",
input.toJSONString());
System.out.println(content);
```


فتكون النتيجة هي مقطع في نسق JSON:

```
{ "time": "Sat Sep 03 14:23:59 EAT  
2016", "javaversion": "1.7.0_111", "OS": "Linux", "customeraddress": " - السودان  
معتز عبدالعظيم", "success": true, "customername": "معتز عبدالعظيم" }
```

ويمكننا كذلك معالجة هذه النتيجة للتعامل معها كبيانات بسيطة:

```
JSONParser parser = new JSONParser();  
JSONObject outputResult = (JSONObject) parser.parse(content);  
  
String serverOS = outputResult.get("OS").toString();  
String serverTime = outputResult.get("time").toString();  
String javaVersion = outputResult.get("javaversion").toString();  
String customerName = outputResult.get("customername").toString();  
String customerAddress = outputResult.get("customeraddress").toString();
```

لكن علينا أولاً قراءة القيمة *success* فإذا كانت تحتوي على *true* قمنا بقراءة باقي القيم، أما إذا كانت *false* فنقوم بإظهار الخطأ *error*:

```
JSONParser parser = new JSONParser();  
JSONObject outputResult = (JSONObject) parser.parse(content);  
boolean success = Boolean.valueOf(outputResult.get("success").toString());  
  
if (success){  
    String serverOS = outputResult.get("OS").toString();  
    String serverTime = outputResult.get("time").toString();  
    String javaVersion = outputResult.get("javaversion").toString();  
    String customerName = outputResult.get("customername").toString();  
    String customerAddress =  
        outputResult.get("customeraddress").toString();  
  
    // Display output  
    System.out.println("Server OS is : " + serverOS);  
    System.out.println("Server Time is : " + serverTime);  
    System.out.println("Server Java version is : " + javaVersion);  
    System.out.println("Customer name : " + customerName);  
    System.out.println("Customer address : " + customerAddress);  
}  
else  
{  
    System.out.println("Error: " + outputResult.get("error").toString());  
}
```

وفي الختام نتمنى أن تُنال الفائدة من هذا الكتاب.

ملحوظة:

هذا الكتاب مازال يتم تعديله وتنقيحه من فترة لأخرى، فنرجو الحرص على الحصول على آخر نُسخة منه من

[الصفحة www.code.sd/odjt](http://www.code.sd/odjt)

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَنَّهُ قَالَ :
(مَنْ قَعَدَ مَقْعَدًا لَمْ يَذْكُرْ اللَّهَ فِيهِ كَانَتْ عَلَيْهِ مِنَ اللَّهِ تِرَّةٌ ، وَمَنْ اضْطَجَعَ مَضْجَعًا لَا يَذْكُرُ اللَّهَ فِيهِ كَانَتْ عَلَيْهِ مِنَ اللَّهِ
تِرَّةٌ)

سبحانك اللهم وبحمدك، أشهد أن لا إله إلا أنت، أستغفرك وأتوب إليك

معتز عبدالعظيم الطاهر

كود لبرمجيات الكمبيوتر

code.sd