



المقدمة

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين وبعد :

فها قد تم والله الحمد جمع الدورة التي نظّمت في شهر رمضان المبارك عام ألف وأربع مائة وتسع وعشرين.

وقد أقيمت الدورة في منتدى عشاق البرمجة التابعة لجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية :

<http://www.imam1.com/vb/forumdisplay.php?f=102>

رابط الدورة:

<http://www.imam1.com/vb/showthread.php?t=45042>

وقد تم تقسيم هذا الكتاب إلى أربعة فصول وملحق خاص بطول الواجبات والمشروع .

إقتصرت الدروس على الأساس ولم ندخل في التفاصيل .

وأحب في الختام أن أشكر والديّ اللذين سانداني على إنجاز هذا المشروع وكذلك أحب أن أشكر أخي عبدالله الذي ساندني في إعداد هذه الدورة، وكذلك أخي في الإسلام الذي أحبه في الله برقاوي جزاه الله عني كل خير حيث أشرف على الدورة وقد أضاف إضافات كثيرة في الدروس بل إن الفصل الأخير هو الذي كتبه وقد نبه على الكثير من الأخطاء وتعب في إعداد الدروس .

وكذلك أحب أن أشكر كلّ من ساند في إعداد هذه الدورة وكل من دخل الدورة وساهم في إنجاحها. وأسأل الله سبحانه أن ينفع بهذا الكتاب الإسلام والمسلمين.

كتبه

خالد بن عبد الرحمن الحصين

جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

كلية علوم الحاسب الآلي والمعلومات

ذو الحجة

الساعة العاشرة ليلة الإربعاء

1429\12\4

مقدمة في البرمجة

قبل البدء في البرمجة عليك أن تعرف أن البرمجة تعتمد على المنطق والمنطق فقط أي أن $2 = 1 + 1$ فليس هناك مجال آخر ربما لن تفهم ذلك الآن ولكن ضعه في بالك حتى تبدأ في كتابة البرامج. وكذلك أرجوا منك التمرس على كتابة البرامج لأن هذه الدورة لن تنفعك ما لم تقوم بنفع نفسك , أعني أن هذه الدورة ستعطيك الأساسيات فقط ثم أنت يجب عليك أن تبحر في عالم البرمجة فلن نشرح إلا بعض الدوال الأساسية. أتوقع الآن أن جميعكم يقول (دع عنك الفلسفة) إذن لندخل في العميق وهيا لنشرح كود البداية:

كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main ()
{
    //first code
    cout<<"lutes began student of imam university";
    return 0;
}
```

طيب لنبدأ الآن بسطر الأول وهو استدعاء لمكتبة (iostroame) وفيها بعض الدوال وحتى تفهم ذلك اصبر حتى نشرح دالة (cout) أما عن (using name space std) فتستعمل لتضمين دوال (iostream) ثم يأتي بعد ذلك (int main) وهذا هو جسم البرنامج أي أن الشغل والبرنامج يأتي بعد ذلك .

أما ما بعد هذه العلامة // فهو خاص للمبرمج حيث أنه يضع شروحات البرنامج وشرح فوائد الدوال وتأتي فائدتها إذا بداءة بكتابة بعض البرامج التي تحتوي على دوال كثيرة فسوف تضيع إذا لم تضع هذه الشروحات. المهم هذا الذي فوق سيكرر في كل برنامج فأريد منك التركيز على الذي بعد main في هذا البرنامج استعملنا دالة واحدة وهي (cout) وتستخدم للإخراج. (cout<<) طبعا هذه الأسهم مهمة فهيه تأتي ملازمة ل (cout)ربما تسأل الآن ما فائدة (cout) أقول لك فائدتها هو اخراج ما يأتي بعد الأسهم يعني أن هذا البرنامج سوف يخرج عبارة (lutes began student of imam university) ومعنى العبارة: لنبدأ طلاب وطالبات جامعة الإمام. طبعا علامة التنصيص فائدتها إخراج ما هو داخل العلامة وسنأخذ تفصيل عن ذلك في المدخلات والمخرجات. أما الآن فإن بودي أن أعود إلى دالة (iostream) جرب أن تحذفها وانضر هل سيعمل البرنامج أم لا طبعا البرنامج لن يعمل وسيعطيك تنبيه بأن دالة (cout) غير معروفة

وكذلك لو حذفنا دالة (using namespace std) سيعطيك نفس المشكلة. وبالنسبة للفاصلة المنقوطة (؛) فهذا يكون بعد الأوامر البرمجية وستعتاد ليها في المستقبل. أما عن (getchar) فوظيفتها هو إبقاء البرنامج يعمل حتى تضغط على زر (enter) وجرب حذفها ستجد أن البرنامج يعمل ثم يخرج من البرنامج بسرعة. طبعا هناك بعض العمليات الرياضية التي يجب أن تعرفها في ال C++ وهي:

| | |
|-------|-------------|
| الكود | العملية |
| * | الضرب |
| / | القسمة |
| + | الجمع |
| - | الطرح |
| % | باقي القسمة |

طبعا الأولوية تأتي لما بداخل الأقواس ثم الضرب والقسمة ثم الجمع والطرح أعتقد أن هذا واضح لذا لن أقوم بشرحه.

المتغيرات:

وهي عناصر تحتوي على قيم يحددها المستخدم مثل المتغيرات في الرياضيات. طبعا هذه القيم يحددها المبرمج هل هو عدد صحيح أم عشري أم أنه حرف، فلو فرضنا أنك كتبت برنامج يحتوي على متغيرين ولنفرض أنهما x و y وقد عرفت أن x و y هما متغيران صحيحان وأعني بصحيحان أنهما لا يقبلان الأعداد العشرية فلو أسند قيمة ما مثل 5,8890 إلى المتغير x فإنه سيأخذ الرقم 5 وسيجاهل الباقي. طبعا طريقة الإعلان عن المتغيرات هي كالتالي:

كود:

```
Int x,y;
```

وقد وضعت كلمة int ليعلم البرنامج أن x و y عددان صحيحان أما لو أردت أن اعرفها على أنها عدد عشري فسوف أقوم بإستبدال كلمة int ب float أو ب double وهذا جدول يبين لك أهم الإعلانات للمتغيرات:

| | |
|---------|--|
| الإعلان | فائدته |
| Int | عدد صحيح |
| Float | عدد عشري |
| Double | عدد عشري ولكنه يقبل الأعداد الطويلة أي أن الأعداد الكبيرة التي لا يتحملها ال float |
| Char | يستخدم لتعريف الأحرف وكذلك الأرقام |

أما طريقة الإسناد فهي كالتالي :

كود:

```
X=5;
```

وتستطيع أن تسند القيمة مع الإعلان فتكون كذا:

كود:

```
Int x=5;
```

بل تستطيع أن تسند متغيرات لمتغير ، مثل هذا المتغير الذي يحوي متغيران وهو المتغير sum الذي يحوي قيمتين $x + y$ ويكون الإعلان عنه بهذه الطريقة:

كود:

```
Sum=x+y;
```

فهذا المتغير يحتوي على المتغير x زائدا عليها المتغير y .
وتستطيع أن تجعل المستخدم يدخل قيم المتغيرات عبر ادالة (cin) والذي سنأخذه بعد قليل في المدخلات والمخرجات.

وإليك هذا المثال وهو برنامج يقوم بضرب قيمة متغيرين ويخرج الناتج:

كود:

```
#include<iostream>

using namespace std;
int main ()
{
    int x,y,sum;
    x=5;
    y=2;
    sum=x+y;
    cout<<x*y<<endl<<sum;
    getchar ();
    getchar ();
    return 0;
}
```

طبعا لن أشرح ما فوق (main) لأنه واضح وسيكرر معنا ولنبدأ بما بعد (main) في البداية كما ترون عرفت أن هناك ثلاث متغيرات وهي (x,y,sum) طبعا نفصل بين المتغيرات بفاصلة ثم قمت بإسناد قيمة 5 ل (x) وقيمة 2 ل (y) وأسند جمع (x) و (y) ل (sum) ثم أخرجت قيمة ضرب x و y وبعد ذلك أخرجت قيمة (sum) طبعا كيفية الإخراج سنأخذه بعد قليل في المدخلات والمخرجات.

المدخلات والمخرجات:

المدخلات:

وهي دالة تستعمل لإدخال البيانات وتكتب هكذا (<<cin) فكما ترا القوس معاكس لقوس (<<cout) وتستطيع أن تسند القيم عبر هذه الدالة فكما رأيتم في درس المتغيرات الذي أسند القيم للمتغيرات هو المبرمج نفسه ولكن كيف أجعل المستخدم هو الذي يسند القيم؟. أقول لك بعد أن تعرّف المتغير تضع بعدها دالة (<cin) وهذه هي الطريقة:
كود:

```
Int x;  
Cin>>x;
```

ولكن لو كان لدينا أكثر من متغير فكيف أجعل المستخدم يسند هذه القيم؟ أقول استعمل نفس الطريقة وضع بين متغير وآخر هذا السهم >> وانضر إلى هذا:
كود:

```
Int x,y,z;  
Cin>>x>>y>>z;
```

وهذه طريقة اخرا:
كود:

```
Cin>>x;  
Cin>>y;  
Cin>>z;
```

وسنأخذ مثال على ذلك بعد أن نشرح المخرجات.

المخرجات:

وهي عكس المدخلات فهي تستعمل للإخراج وتكتب (<<cout) وأستطيع أن أخرج قيم المتغيرات عبر كتابة اسم المتغير بعد هذه الأسهم << وتتم بهذه الطريقة:
كود:

```
Cout<<x;
```

أما لو أردت أن تخرج أكثر من متغير فستكون بهذه الطريقة:
كود:

```
Cout<<x<<y<<z;
```

أو هذه الطريقة:
كود:

```
Cout<<x;  
Cout<<y;  
Cout<<z;
```

ولإنهاء السطر تستعمل الأمر endl وتكون بهذه الطريقة:
كود:

```
cout<<x<<endl;
```

وتستطيع أن تخرج جملة ما عبر وضعها بين علامة التنصيص مثل مثال كود البداية ومثل هذا المثال وهو نفس مثال المتغيرات ولكنه معدل طبعا هذا المثال سيكون مثال لدرس المدخلات والمخرجات كاملا:
كود:

```
#include<iostream>

using namespace std;
int main ()
{
    int x,y,sum;
    cout<<"enter tow number : ";
    cin>>x>>y;
    sum=x+y;
    cout<<"the number = "<<x*y<<endl;
    cout<<"the sum is : "<<sum<<endl;
    getch ();
    getch ();
    return 0;
}
```

طبعا شرح هذه الأكواد سأجعلها مشاركة والأمن إلى الواجب:
س1: اكتب برنامج يطلب من المستخدم إدخال خمس أرقام ثم يقوم البرنامج بحساب المجموع والمتوسط لهذه الأرقام.
س2: اكتب برنامج يطلب من المستخدم إدخال خمس أرقام ثم يقوم البرنامج بوضع كل رقم في سطر.
تلميح للسؤال الثاني: تذكر أن `int` لا يقبل إلا بالأعداد الصحيحة.
طبعا سأضع درسين خلال هذا الأسبوع وهذه الدرسين هي نهاية الفصل الأول. وسناقش الدرس خلال هذا الأسبوع وسنستلم الواجبات .

*شرح سؤال المشاركة:

شرح سؤال المشاركة من الأخ هتلرر:

```
#include<iostream>

using namespace std;
int main ()
{
    int x,y,sum;
    cout<<"enter tow number : ";
    cin>>x>>y;
    sum=x+y;
    cout<<"the number = "<<x*y<<endl;
```

```
cout<<"the sum is : "<<sum<<endl;  
getchar ();  
getchar ();  
return 0;  
}
```

كود:

```
int x,y,sum;
```

هنا تم التعريف عن 3 متغيرات من نوع (int) اعداد صحيحة

كود:

```
cout<<"enter tow number : ";
```

هنا طلب من المستخدم ادخال الرقمين المراد اجرا العملية عليهم ونفصل بين الرقمين بعملية الفراغ (space) ما ادري السبيلين صحيح والا لا

كود:

```
sum=x+y;
```

تم اسناد عملية الجمع الى المتغير sum

كود:

```
cout<<"the number = "<<x*y<<endl;
```

هنا اخراج ضرب العددين

كود:

```
cout<<"the sum is : "<<sum<<endl;
```

هنا تم اخراج قيمة المتغير (sum) وهو جمع العددين.

كود:

```
getchar ();  
getchar ();
```


اعتقد انها لأيقاف تنفيذ البرنامج.

شرح الأخت أحلى روح:

كود:

```
#include<iostream>
```

هنا استدعاء لدوال (I/O) الإدخال والإخراج.

كود:

```
using namespace std;
```

تجعل المتغيرات متاحة للأستخدام في أي مكان في الكود.

كود:

```
int main ()
```

مثل مقال أخ اباسليمان جسم البرنامج.

كود:

```
{
```

القوس المتعرج اعلان عن بداية البرنامج.

كود:

```
int x,y,sum;
```

عرّفت 3 متغيرات (x,y,sum) من النوع int.

كود:

```
cout<<"enter tow number : ";
```

جملة اخراج تطلب من المستخدم أن يدخل رقمين.

كود:

```
cin>>x>>y;
```

جملة ادخال يتم فيها ادخال المتغيران.(x,y)

كود:

```
sum=x+y;
```

هنا تم جمع المتغيرين المدخلين من المستخدم وحفظهما (اسنادهما) الى المتغير sum

كود:

```
cout<<"the number = "<<x*y<<endl;
```

جملة اخراج ويتم فيها ضرب العددين المدخلين من المستخدم.

كود:

```
cout<<"the sum is : "<<sum<<endl;
```

جملة اخراج ويتم فيها اخراج قيمة sum.

كود:

```
getchar ();  
getchar ();
```

كود:

```
return 0;  
}
```

وهنا لإنهاء البرنامج مع القوس المتعرج المغلق.

بسم الله الرحمن الرحيم
درسنا اليوم هو دالة الشرط . (if) وهو آخر درس في الفصل الأول لأن درس (swich)
سنرجئه إلى الفصل الثاني.

قبل أن ابداء بدرس دالة الشرط أحب أن اضع هذا الجدول الذي يحوي على ادوات المقارنة:

| فائدته | أداة الربط |
|------------------|------------|
| يساوي | == |
| لايساوي | != |
| أكبر من | > |
| أصغر من | < |
| أكبر من أو يساوي | >= |
| أصغر من أو يساوي | <= |

دالة الشرط: if

وهي من أهم الدوال المستخدمة في اللغة وطريقتها أن يتحقق البرنامج من تحقق الشرط فإذا تحقق الشرط عمل بما بعد الشرط.
فكأنك تقول للمترجم (إذا تحقق الشرط فاعمل كذا) ويكتب الكود بهذه الطريقة:

كود:

```
If (statement);
```

طبعا (statement) هي جملة الشرط.
وبالمثال يتضح المقال:

كود:

```
#include<iostream>

using namespace std;
int main ()
{
    int x,y;
    cout<<"enter tow number : ";
    cin>>x>>y;
    if (x>y)
    cout<<"the largest is : "<<x<<endl;
    system("pause");
    return 0;
}
```

طبعا هذا المثال سوف يقارن بين قيمة x و y وإذا كان قيمة x أكبر من y فسوف يخرج قيمة x أما لو كان العكس فسوف يخرج من البرنامج ولكن يخرج شيئا.

ولكن نحن لانريد أن يخرج من البرنامج نريده مثلا أن يحسب أكبر قيمة فما العمل؟ أقول هناك دالة أخرى وهي عكس دالة `if` وهي دالة `(else)` وعملها عكس عمل `(if)` فكأنك تقول للمترجم (إذا لم يتحقق الشرط فاعمل كذا) ويكتب الكود بهذه الطريقة

كود:

```
else
```

وتستطيع أن تضيف ل `(else)` جملة شرط فيصبح الكود كذا:

كود:

```
else if (statement)
```

وانضر إلى هذا المثال وهو مثل المثال السابق ولكن قمنا بإضافة دالة `(else)` فأصبح البرنامج يطبع أكبر قيمة

كود:

```
#include<iostream>

using namespace std;
int main ()
{
    int x,y;
    cout<<"enter tow number : ";
    cin>>x>>y;
    if (x>y)
        cout<<"the largest is"<<x<<endl;
    else
        cout<<"the largest is :"<<y<<endl;
    system("pause");
    return 0;
}
```

الآن البرنامج سيقارن بين x و y وسيطبع أكبر قيمة. طيب لو أردت من البرنامج أن يقارن بين ثلاثة أرقام ثم يقوم بإخراج أوسط عدد فكيف تعمل ذلك؟

في الحقيقة هناك أدوات تستعمل لمثل هذه الأشياء وهي أدوات الربط وهي كالتالي:

| | |
|-------------------------------------|------------------|
| فائدته | أدوات الربط |
| <code>&&</code> ومعناها (و) | <code>And</code> |

|| ومعناها (أو)

Or

بالنسبة للمقارنة AND الأصل نستعمل معها الرمز && وكذلك المقارنة OR الأصل نستعمل معها الرمز ||

أما إذا استعملنا الرمز & فهذا يرمز للعملية المنطقية AND مثل : 4&5 وكذلك الرمز | فهو يرمز للعملية المنطقية OR مثل : 4|5. طبعا وظيفة && وهو أن يتحقق البرنامج من تحقق الشرطين جميعا فإذا تحققا عمل بمقتضى الشرط.

أما وظيفة || هو التحقق من عمل أحد الشرطين فإذا تحقق إحداها عمل بمقتضى الشرط. وإليك هذا المثال وهو برنامج يطلب من المستخدم إدخال ثلاثة ارقام ثم يقوم بطباعة أوسطها.
كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main ()
{
    int x,y,z;
    cout<<"enter 3 number : ";
    cin>>x>>y>>z;
    if ((x>y&&x<z)|| (x<y&&x>z))
    cout<<"the midel is : "<<x<<endl;
    else if ((y<x&&y>z)|| (y>x&&y<z))
    cout<<"the midel is : "<<y<<endl;
    else
    cout<<"the midel is : "<<z<<endl;
    system("pause");
    return 0;
}
```

فكما ترون في الدالة الأولى للشرط قارنت بين X و y و Z وطلبت من البرنامج أن يتحقق من X هل هو أكبر من y وأصغر من Z أو أصغر من y وأكبر من Z فإذا تحقق هذا الشرطين طبع قيمة X.

أما إذا لم يتحقق الشرط فسوف ينتقل لشرط الثاني والشرط الثاني نفس الأول ولكن الفرق أنه سيطلع قيمة y.

أما إذا لم يتحقق أي من الشرطين فسوف يقوم بطباعة قيمة Z وهذا مثال اخر على ادات الربط or وهو برنامج يطلب من المستخدم إدخال درجته ثم يطبع له عبارة "pass" إذا كانت درجته أكبر من 60 أما إذا كانت أصغر من 60 فسوف يطبع عبارة "fail" أي راسب، وإذا أدخل المستخدم درجة أكبر من 100 أو أصغر من الصفر فسوف يطبع عبارة "wrong in put" وتعني (مدخل خاطئ).

كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main ()
```

```

{ //program of dgree
  int mark;
  cout<<"enter mark : ";
  cin>>mark;
  if (mark<0||mark>100)
  cout<<"wrong number"<<endl;
  else
  if (mark>60)
  cout<<"pass"<<endl;
  else
  cout<<"fial"<<endl;
  system("pause");
  return 0;
}

```

الآن سؤال المشاركة اشرح المثال الأخير.

أما سؤال الواجب فسيكون كما قال أخوي البرقاوي سؤال واجب إجباري وآخر اختياري:
 س1 اكتب برنامج يطلب من المستخدم إدخال درجته ثم يقوم البرنامج بطباعة (a,b,c,d,f) وذلك حسب الدرجة المعطاة
 س2 اكتب برنامج يطلب من المستخدم إدخال ثلاثة أرقام ثم يقوم بإخراج أكبر عدد وأصغر عدد.

أما السؤال الثالث وهو (اختياري)
 س2 اكتب برنامج يطلب من المستخدم إدخال عدد صحيح ثم يقوم البرنامج بحساب العدد هل هو زوجي أو فردي فإذا كان زوجي طبع كلمة "even" أما إذا كان فردي فيطبع كلمة "odd".

*شرح سؤال المشاركة :

شرح المثال للأخت أحلى روح:

راح ابدأ اشرح من بعد المين

كود:

```
int mark;
```

عرّفنا متغير من النوع. int

كود:

```
cout<<"enter mark : ";
```

طلب من المستخدم ادخال العلامة.

كود:

```
cin>>mark;
```

جملة ادخال يدخل فيها المستخدم العلامة.

كود:

```
if (mark<0||mark>100)
```

داله شرطيه (if) يقوم فيها البرنامج بمقارنة العلامة إذا كانت اصغر من الصفر أو أكبر من 100 راح يطبع الجملة التاليه

كود:

```
cout<<"wrong number"<<endl;
```

جملة اخراج تخبر بأن العدد المدخل خاطئ

كود:

```
else
```

تنفي عمل if يعني إذا كانت العلامة المدخلة ليست أصغر من الصفر ولا بأكبر من 100.

كود:

```
if (mark>60)
cout<<"pass"<<endl;
else
cout<<"fial"<<endl;
```

هنا جملة if شرطيه اخرى تقارن هل العلامة المدخلة أكبر من 60 إذا كان الكلام هذا صحيح راح تطبع pass وإلا أي إذا لم يتحقق الشرط فسيطبع fial.

والباقى مشروح في الدرس السابق....
بالتوفيق للجميع.....

الفصل الثاني

الحلقات التكرارية:

تعريفها:

الحلقات التكرارية اسم على مسمى فأنت تجعل البرنامج يكرر فعل ما حتى ينتهي الشرط الذي وضعته.

دالة: for

وهذه الدالة لاتستخدم إلا بعدد ولها وظائف عديدة منها إدخال القيم والبحث عن القيم طبعا سوف نستخدمها كثيرا في المصفوفات .
وطريقة كتابة الكود تكون بهذه الطريقة:

كود:

```
for(int i=0;i<=n;i++){
الأوامر البرمجية
}
```

قبل الشرح يجب أن تعلم أن لغة C++ إذا وضعنا أمام المتغير (++) فسيزداد المتغير واحد، أعني لو كان المتغير يساوي 3 ثم وضعنا أمام المتغير (++) فسيكون 4 وإذا أردنا أن نزيد المتغير أكثر من واحد فنضع إشارة (+n) طبعا (n) معناه أي عدد يدخله المبرمج. طبعا سأشرح معنى الأشياء التي بين القوسين بعد هذا المثال. وهو برنامج يطبع الأعداد من 0 إلى 10.

كود:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
{
    for(int i=0;i<=10;i++)
    {
        cout<<i<<endl;
    }
    getchar ();
    getchar ();
    return 0;
}
```

في البداية عرفنا متغير وهو i على أنه عدد صحيح وساوبناه بالصفري. ثم وضعنا شرط الحلقة وهو أن تنتهي الحلقة بعد أن تكون i أصغر من أو يساوي 10. وبعدها وضعنا العدد. الآن البرنامج سوف يعمل بأمر البرمجي الذي يأتي بعد القوس المنبعج ({}). وقد وضعنا أمر إخراج لقيمة i. البرنامج سوف يخرج في البداية قيمة i وهي الصفر ثم سيزداد i واحد . بعد ذلك سنأكد البرنامج هل i أصغر من أو يساوي 10 ؟ إذا لم يكن يساوي أو أصغر من 10 سيستمر البرنامج في إخراج قيمة i و سيزداد i واحدا بعد كل دورة. طبعا هناك دالة مشهورة تستخدم في دالة for وفي غيرها من الدوال وهي دالة break وتستخدم للخروج من حلقة for قبل إنهاء الشرط، وانظر إلى هذا المثال وهو نفس المثال السابق وقد عدلنا عليه حيث سيخرج الأعداد من الصفر إلى الخمسة. حيث أنه إذا وصل إلى خمسة خرج من الحلقة:

كود:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main()
```

```

{
    for(int i=0;i<=10;i++)
    {
        cout<<i<<endl;
        if(i==5)
            break;
    }
    system("pause");
    return 0;
}

```

هناك كلمة مهمة في دوال التكرار وخاصة for وهي كلمة continue فائدة هذه الكلمة أنها تتجاهل الحالة المحددة وتتابع دورة التكرار مثل:
كود:

```

for(int i=0;i<=10;i++){
    if(i==5)
        continue;
    cout<<i<<endl;
}

```

هنا في هذا المثال: البرنامج سوف يطبع من 0 إلى 10 باستثناء رقم 5... لأنه إذا وصل إلى رقم 5 ينفذ أمر continue الذي يقوم بتجاهل ما أسفله من أوامر أو كود ويتابع دورة التكرار
.....

هذا بشأن الـ for.

طيب ماذا لو أردت من البرنامج أن يستمر في الحلقة من دون وضع عدّاد. مثلا أخونا some body سألني عن إمكانية جعل البرنامج يستمر من دون أن أخرج أعني كل البرامج التي أشتغلنا عليها سابقا كان يخرج لك القيمة ثم يخرج من البرنامج نحن لانريد منه أن يخرج نريد منه أن يستمر، وأن أضع شرطا للخروج فكيف أفعل ذلك؟ هنا أقول لك يجب أن تستخدم الدالة while.

دالة: while

والمعنى الحرفي والفعلي لكلمة while هو (مادام) فكأنك تقول للبرنامج (مادام هذا الشرط موجود فأعمل بمقتضى البرنامج) طبعا له استعمالات عديدة وتستطيع أن تجعله يعمل عمل for

ولا يشترط أن يكون هناك عداد. طريقة كتابة الكود يكون كذا:

كود:

```

While (statement){
    .الأوامر البرمجية
}

```

طبعا (ststemint) معناه الشرط الذي يضعه المبرمج. وانضر إلى هذا المثال وهو نفس المثال الذي في الفصل الأول وهو الواجب الذي حلتموه ولكن نجعل البرنامج يستمر حتى يدخل المستخدم (-1):
كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main ()
{
    int x,y,z,d,s,sum,ava;
    int optin;

    while (optin != -1)
    {
        cout<<"enter number1 : "<<endl;
        cin>>x;
        cout<<"enter number 2 : "<<endl;
        cin>>y;
        cout<<"enter number3 : "<<endl;
        cin>>z;
        cout<<"enter number4 : "<<endl;
        cin>>d;
        cout<<"enter number5 : "<<endl;
        cin>>s;
        sum=x+y+z+d+s;
        ava=sum/5;
        cout<<"the sum is : "<<sum<<endl;
        cout<<"the ava is : "<<ava<<endl;
        cout<<"enter any number to contino or -1 to
        quit : "<<endl;
        cin>>optin;
    }
    system("puase");
    return 0;
}
```

طبعا سأجعل شرح هذا المثال مشاركة. هو في الحقيقة مثال مهم لذا يجب أن تشرحوه.

*دالة التبديل: (switch) :

ومهمة هذه الدالة هي التبديل. ويكتب الكود كذا:

كود:

```
switch (المتغير){
الأوامر البرمجية
```

}

طبعا كما ترا يبدأ بقوس منبعج وينتهي بقوس منبعج
 هذا بشأن الإعلان عن المتغير الذي تريدون تبديله ولكن كيف تتم عملية التبديل؟
 عبر إضافة دالة (case) ومعناه (في حالة) طبعا هذا الكلام النظري لن يكون واضحا من دون مثال.

وإليك هذا المثال وهو نفس المثال السابق ولكن أضفنا إليه دالة switch بحيث أن تضغط رقم 1 لحساب sum ورقم 2 لحساب ava ورقم 3 للخروج من البرنامج.
 كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main ()
{
    int x,y,z,d,s, sum,ava;
    int optin;

    while (optin != 3)
    {
        cout<<"enter youer choice : " <<endl<<"1- for
        sum"<<endl
        <<"2- for ava"<<endl<<"3- forqout"<<endl;
        cin>>optin;

        switch (optin)
        {
            if (optin==1)
            case 1://sum

                cout<<"enter number1 : "<<endl;
                cin>>x;
                cout<<"enter number 2 : "<<endl;
                cin>>y;
                cout<<"enter number3 : "<<endl;
                cin>>z;
                cout<<"enter number4 : "<<endl;
                cin>>d;
                cout<<"enter number5 : "<<endl;
                cin>>s;
                sum=x+y+z+d+s;
                cout<<"the sum is : "
                <<sum<<endl;
            break;
            case 2:
                cout<<"enter number1 : "<<endl;
                cin>>x;
                cout<<"enter number 2 : "<<endl;
```

```

cin>>y;
cout<<"enter number3 :"<<endl;
cin>>z;
cout<<"enter number4 :"<<endl;
cin>>d;
cout<<"enter number5 :"<<endl;
cin>>s;
cout<<"the ava is :"  

<<(x+y+z+d+s)/5<<endl;
break;
}
}
system("puase");
return 0;
}

```

طبعا سأشرح هذا المثال ولكن قبل ذلك أظنكم أنكم قد لاحظتم وجود دالة **break** وهي مهمة في دالة التبديل لأنك بهذه دالة توقف عمل دالة التبديل. كما ترا عرفنا متغير وهو (**optin**) ومعناه الخيار (طبعا هناك خطأ في الإملاء). ثم استخدمنا دالة **while** لنقول للبرنامج مادام **optin** لا يساوي 3 فاستمر في البرنامج ثم طلبنا من المستخدم إدخال خياره.

بعد ذلك وضعنا دالة **switch** لنبدل المتغير **optin**. وهنا بيت القصيد قلنا للبرنامج إذا كان **optin** تساوي 1 فاحسب لنا **sum** بعد ذلك قمنا بتبديل.

أي أننا قلنا للبرنامج في حالة أن ال **optin** يساوي 2 فاحسب لنا ال **ava**. طيب هل أستطيع أن أكتب البرنامج من دون استخدام **switch**؟ طبعا تستطيع باستخدام دوال الشرط ولكن تخيل معي لو أن لديك عشر اختيارات ماذا ستفعل؟! هل تقوم بوضع عشر دوال شرطية أم تقوم بفعل ذلك عبر دالة التبديل؟ تنبيه بسيط إلى أهمية أمر **break** في جميع حالات دالة **switch** فإذا لم تكتب هذا الأمر فإن البرنامج ينفذ الحالة المطلوبة وينفذ أيضا الحالات التي أسفلها حتى نهاية دالة **switch**

ومعنى أمر **break** هو "قف...". هناك حالة افتراضية في دالة **switch** وهي معرفة باسم **default** وتنفذ هذه الحالة إذا لم يوافق الخيار المدخل من المستخدم أيًا من الخيارات المتاحة في دالة **switch** مثل

كود:

```

int we;
cin >> we;
switch (we)
{
    case 1:
        cout<<"first";
        break;
    case 2:
        cout << "second";

```

```

        break;
    default:
        cout << "wrong";
        break;
}

```

فإذا أدخل المستخدم في هذا المثال رقم 3 مثلا ... هنا تنفذ حالة ... default وهذا مثال آخر بسيط لن أقوم بشرحه أعتقد أنه واضح
كود:

```

#include <iostream>
using namespace std;

int main(){

    int mark;

    cout<<" pls enter the mark:";

    cin>>mark;
    if(mark < 0 || mark > 100)
        cout << " bad input \n";
    else {
        int markdiv10 = mark / 10 ;
        switch (markdiv10) {
            case 10:
            case 9 : cout << "A";
                    break;
            case 8 : cout << "B";
                    break;
            case 7 : cout << "C";
                    break;
            case 6 : cout << "D";
                    break;
            default : cout << "F";

        }
    }
    getchar ();
    getchar ();

    return 0;

}

```

أرجوا أن يكون الشرح واضحا.
وكذلك أرجوا أن تشرحوا المثال الذي طلبت منكم أن تشرحوه.
لأنه من المهم أن تفهموه . اذا أرجوا من جميع الأعضاء محاولة شرحه حتى ولو كان خطأ،
المهم أن تحاول.

والآن إلى سؤال الواجب:

س1: اكتب برنامج يطلب من المستخدم إدخال عشرة أرقام ثم يقوم البرنامج بحساب أكبر عدد وذلك باستخدام دالة `for`.

س2: طلبت منك إحدى الشركات أن تصمم لها برنامجا بلغة `C++` لحساب رواتب الموظفين.
وهذه الشركة لها عدة طرق لحساب رواتب الموظفين فهناك موظفين يستلمون رواتب أسبوعية
وأخرون يستلمون نسبة 5,7% على كل قطعة يتم بيعها ، وآخرون يستلمون 250 ريال وعلى
كل ساعة 20 ريال ولكن إذا كان عدد الساعات فوق 10 صار كل ساعة بـ 40 ريال.
اكتب البرنامج بحيث يطلب من المستخدم الضغط على

1- لحساب رواتب الموظفين الأسبوعية

2- لحساب رواتب الموظفين بالقطعة

3- لحساب النوع الأخير من الموظفين

4- للخروج من البرنامج.

لن يكون في هذا الدرس سؤال اختياري ولكن حل ماتستطيع أن تحله وأرسله لي
وأسأل الله لي ولكم التوفيق في الدنيا والآخرة.

شرح المثال من الأخر `the hero`:

كود:

```
int x,y,z,d,s,sum,ava;  
int optin;
```

قمنا بتعريف 5 متغيرات من نوع `int`
وايضا قمنا بتعريف الجمع والمعدل والاختيار كمتغيرات من نوع `int`

كود:

```
while (optin != -1){
```

وضعنا شرط في داله `while`
وهو اذا كان الاختيار يساوى 1-
فانه يتوقف عمل البرنامج

كود:

```
cout<<"enter number1 :"<<endl;  
cin>>x;
```

هنا يتم ادخال العدد الاول

كود:

```
cout<<"enter number 2 : "<<endl;
cin>>y;
```

ادخال العدد الثاني

كود:

```
cout<<"enter number3 : "<<endl;
cin>>z;
```

ادخل العدد الثالث

كود:

```
cout<<"enter number4 : "<<endl;
cin>>d;
```

ادخال العدد الرابع

كود:

```
cout<<"enter number5 : "<<endl;
cin>>s;
```

واخيرا ، ادخال العدد الخامس<<<< اوووف مشوار

كود:

```
sum=x+y+z+d+s;
```

هذه المرحلة يتم فيها جمع الاعداد

كود:

```
ava=sum/5;
```

هنا يتم حساب المعدل للاعداد

كود:

```
cout<<"the sum is : "<<sum<<endl;
```

هنا يتم طباعه المجموع

كود:


```
cout<<"the ava is : "<<ava<<endl
```

هنا تتم طباعه المعدل

كود:

```
cout<<"enter any number to contino or -1 to quit  
:"<<endl;  
cin>>optin;}
```

هنا يطلب من المستخدم ادخال اي عدد لاكمال البرنامج او 1- للخروج منه
والقوس المنبجج لاغلاق داله *while* .

شرح المثال من الأخ somebody:

كود:

```
int x,y,z,d,s,sum,ava;  
int optin
```

;

الإعلان عن 7 متغيرات ، خمسة خاصة بالأرقام ،

ومتغيرين خاصة بالمجموع والمتوسط ، ومتغير خاص بالإختيار.

كود:

```
while (optin != -1){
```

هنا نشترط طالما المدخل لا يساوي (-1) ، يكمل

كود:

```
cout<<"enter number1 : "<<endl;  
cin>>x;  
cout<<"enter number 2 : "<<endl;  
cin>>y;  
cout<<"enter number3 : "<<endl;  
cin>>z;  
cout<<"enter number4 : "<<endl;  
cin>>d;  
cout<<"enter number5 : "<<endl;  
cin>>s;
```

عمليات إسناد القيم ، وإدخال الأعداد بعد تحقيق الشرط.

كود:

```
sum=x+y+z+d+s;
```

عرّفنا المجموع، وأسندنا المتغيرات للمتغير sum

كود:

```
ava=sum/5;
```

عرّفنا المتوسط.

كود:

```
cout<<"the sum is : "<<sum<<endl;  
cout<<"the ava is : "<<ava<<endl;
```

عمليتين طباعة قيمة المجموع والمعدل.

كود:

```
cout<<"enter any number to contino or -1 to  
quit : "<<endl;  
cin>>optin;}
```

هنا يطلب من المستخدم إدخال أي عدد لإستمرار البرنامج ،

أو إدخال(-1) لإنهاء وإغلاق البرنامج.

كود:

```
system("puase");  
return 0;}
```

إنتهينا !، وعطيكم العافيه'

الفصل الثالث

الدوال function

في الحقيقة احترت كيف اعرف الدوال. ولكن مايجب أن تعرفه أن هذا الفصل سيكون نقطة تحول لحياتك البرمجية.

أستطيع أن أقول أن الدوال هي برامج وسط برنامج.

لا أتوقع منك أن تفهم التعريف الآن ولكن احفظ ذلك فإنه سيتضح لك قريبا .

يجب أن تعلم أن هناك نوعان من الدوال دوال ترجع بقيمة ودوال لا ترجع بقيمة. سنأخذ كل واحدة منهما على حدة.

ولكن قيل ذلك من المهم أن تعلم أن الدوال نكتبها خارج ال. (main) تعلم أن الأوامر البرمجية تكتب عادة داخل main ولكن في هذا الفصل سنتعلم كتابته خارج main ثم سنستدعيه من داخل ال. main
أولاً: الدوال التي ترجع بقيمة:
ويتم التعريف عنها بالإعلانات المعروفة (int, float, char...) وإليك الطريقة لكتابة الدالة:

كود:

```
int Name ()
```

طبعاً كما ترى أعلننا عن دالة ترجع عدداً صحيحاً و name أقصد به اسم الدالة التي يسميها المبرمج.

ما بين القوسين هي قيم (متغيرات) يضعها المبرمج وهي القيم التي أيضاً تستقبلها الدالة. وإليك طريقة الإستدعاء:

كود:

```
Name ()
```

كما ترى تكون طريقة الإستدعاء بذكر اسم الدالة. والتي بين القوسين هي القيم التي ترسلها الدالة main للدالة المستدعات. دعك الآن من الكلام النظري ودعنا نأخذ هذا المثال وهي دالة سأسميها دالة (sum) دالة الجمع. وظيفتها جمع عددين:

كود:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int sum(int x,int y)
{
    int s= x+y;
    return s;
}

int main ()
{
    int x,y;
    cout<<"enter number : ";
    cin>>x>>y;
    cout<<"the sum is : "<<sum(x,y)<<endl;
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

سنركز الآن على دالة الجمع ثم سنعرض على دالة main لشرح طريقة الإستدعاء.
كود:

```
int sum(int x,int y)
{
    int s= x+y;
    return s;
}
```

فكما ترا أعلنّا عن دالة ترجع قيمة صحيحة ثم سمينا هذه الدالة ب. (sum) وعرفنا بين القوسين متغيرين من نوع صحيح (طبعا ما بين القوسين هي القيم التي ستستقبلها الدالة).

بعد ذلك قمنا بتعريف متغير آخر صحيح وأسندنا له جمع x و. y ثم قمنا بإرجاع قيمة s عبر الأمر البرمجي. (return) الآن لنذهب إلى الدالة الرئيسية (main) لندرس طريقة الإستدعاء:
كود:

```
int main (){
int x,y;
cout<<"enter number : ";
cin>>x>>y;

cout<<"the sum is : "<<sum(x,y)<<endl;

system("PAUSE");
return 0;}
```

كما ترى في البداية عرفنا متغيرين من نوع صحيح وأسميناها x و y ولا يشترط أن نسميه بنفس أسماء المتغيرات التي في دالة الجمع. وأتوقع أنك تعرف الباقي لذا سأقوم بشرح طريقة الإستدعاء
كود:

```
sum (x, y)
```

طبعا كما قلنا سابقا طريقة الإستدعاء تكون بذكر اسم الدالة ووضع القيم التي تريد أن ترسلها بين القوسين. هنا سيتم إرسال قيمة x التي يضعها المستخدم إلى دالة sum وسيتم إسنادها إلى المتغير x في تلك الدالة ونفس الشيء مع ال. (y) بعد ذلك ستقوم دالة ال sum بعملها وإرجاع قيمة. z طيب ماذا لو قمت بتغيير طفيف في الإستدعاء فأصبح بهذا الشكل:
كود:

```
sum (y, x)
```

الذي سوف يحصل هو أن ال `y` في دالة ال `main` ستسند إلى ال `x` في دالة `sum` وال `x` في دالة ال `main` ستسند إلى ال `y` في دالة `sum`.
هذا مثال اخر فيه دالتان دالة `sum` ودالة `ava`:
كود:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int sum(int x,int y)
{
    int    s= x+y;
    return s;
}
double ava(double x,double y)
{
    double a=(x+y)/2;
    return a;
}

int main ()
{
    int x,y;
    cout<<"enter number : ";
    cin>>x>>y;
    cout<<"the sum is : "<<sum(x,y)<<endl;
    cout<<"the ava is : "<<ava(x,y)<<endl;
    system("PAUSE");
    return 0;
}
```

لن نشرح هذا المثال أتوقع أنه واضح.

قاعدة:

استقبال القيم للدالة يكون بين القوسين أما إرسال قيم في الدالة إلى خارج الدالة فيكون عن طريق **return**

ثانيا: الدوال التي لا ترجع بقيمة: طريقة الإعلان عنها تكون هكذا:

كود:

```
Void name ()
```

طبعا `void` معناه فارغ أي أنه لا ترجع بقيمة.

والباقى نفس طريقة الدوال التي ترجع بقيمة.

طبعا الدالة `void` لا ترجع بقيمة لذلك لا تحتوي على الأمر. (`return`)

طيب ما فائدة هذه الدوال التي لا ترجع بقيمة؟

أقول لك فائدتها تكون في حفظ الخطوات.

يعني لو عندك خطوات وأوامر برمجية تتكرر هل تقوم بكتابتها في كل مرة أم تقوم بوضعها في

دالة وتستخدمها عند الحاجة .

سنأخذ الآن مثال على هذه الدوال وهذا المثال هو الواجب الإختياري (البرنامج الذي يطبع كلمة

(even) إذا كان زوجي و (odd) إذا كان فردي) طبعا البرنامج لا يرجع قيمة لذلك سيكون
 من نوع: void
 كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
void math(int number)
{
    if(number%2==0)
        cout<<"even";
    else
        cout<<"odd";
}
int main()
{
    int number;
    cout<<"enter number:";
    cin>>number;
    math(number);
    getchar ();
    getchar ();
    return 0;
}
```

فكما ترى طريقة الإستدعاء سهلة مجرد كتابة اسم الدالة ووضع القيم المرسله من ال main إلى
 ال math بين قوسين.
 طبعا طريقة القوسين هذه أظن أنها معقدة قليلا لذا سأعدل على البرنامج السابق (حتي يتضح لك
 فائدة القوسين أكثر) وسأضع إدخال القيم داخل دالة math وبذلك لن نضع قيم بين قوسين:
 كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
void math()
{
    int number;
    cout<<"enter number:";
    cin>>number;
    if(number%2==0)
        cout<<"even";
    else
        cout<<"odd";}
int main()
{
    math();
    getchar ();
    getchar ();
    return 0;
}
```

فكما ترى لم نضع قيم بين القوسين وذلك لأننا لن نرسل قيم من الـ main إلى الـ math. في الدوال : الأمر return ينهي عمل الدالة فمثلا في الكود التالي:

كود:

```
int sum (int n1 , int n2)
{
    int sum = n1+n2;
    return sum;
    cout << "END";
}
```

إذا استدعينا الدالة في الـ main فلن تطبع النص "END" لأن الدالة تنتهي عند أمر return

....

وكذلك في الدوال من نوع void كالتالي:

كود:

```
void sum (int n1 , int n2)
{
    int sum = n1+n2;
    cout << sum;
    return;
    cout << "END";
}
```

هنا الدالة ستطبع المجموع ثم تنتهي عند أمر return لكن لاحظ هنا أمر return كتبناه بمفرده لأن الدالة void فهي لا ترجع أي قيمة...

أرجوا أن يكون الشرح واضح.

إخواني وأخواتي هذا الفصل في الحقيقة كبير جدا فيه تفاصيل ومعلومات كثيرة لم أذكرها (أعني هناك طريقة أخرى لكتابة الدوال وشئ من هذا القبيل).... ولكن ما وضعته هنا هو مجرد الأساس والأساس فقط.

[*والآن إلى سؤال المشاركة:](#)

كود:

```
#include <iostream>
using std::cout;
using std::cin;

int main()
{

int x, number = 1;
```

```
cout << "Enter integer: ";  
  
cin >> x;  
  
if (x > 0)  
{  
while (x > 0)  
{  
number *= x;  
x--;  
}  
  
cout << "number: " << number;  
getchar ();  
getchar ();  
  
return 0;  
}  
}
```

اشرح لي هذه الدالة واذكر لي فائدتها
والسؤال الثاني وهو مشاركة:
عدد فوائد الدوال.

والآن إلى سؤال الواجب

س1: اكتب برنامجا رياضيا بحيث يطلب البرنامج من المستخدم إدخال عددين ثم يقوم بسؤال
المستخدم عن العملية المطلوبة بحيث تكون

1- للضرب

2- للقسمة

3- للجمع

4- للطرح

طبعا يكتب البرنامج على طريقة الدوال أي سيكون لديك 4 دوال.

الفصل القادم سيكون عن المصفوفات وهو إنشالله آخر فصل.

كان من المفروض أن يكون الفصل الأخير هو ال class ولكن في الحقيقة ليس لدي وقت
لأكتب هذا الفصل لذا أرجوا منكم أن تعذروني .

وبالنسبة للفصل القادم هل تريدون أن أضع واجب أم مشروع.

شرح المثال من الأخت miss computer :

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته..

هذه محاولتي للإجابة عن السؤال تبع المشاركة

كود:

```
int x, number = 1;
```

عرفنا عددين number اعطيناه قيمة =1 والعدد x متغير يؤخذ من اليوزر

كود:

```
cout << "Enter integer: ";  
cin >> x;
```

طلبنا من اليوزر ادخال قيمة للرقم x صحيحة ..

كود:

```
if (x > 0)  
{  
while (x > 0)  
{  
number *= x;  
x--;  
}  
}
```

اذا كانت القيمة المدخلة عدد موجب سندخل في الحلقة while وسيقوم البرنامج بالتحقق من قيمة x اذا كانت موجبة في كل مرة تدور فيها الحلقة والمعادلة المكتوبة تعني ان نضرب ال number اللي هو في الاساس =1 نضربه في x اللي يحصل لها تناقص في كل مره بواحد (x--) وراح يتوقف الدوران في الحلقة اذا كانت قيمه x سالبة تبعا للشرط while (x > 0)

كود:

```
cout << "number: " << number;
```

بعد ذلك نطبع النتيجة الاخيرة للرقم

الفائدة من البرنامج
استخراج المضروب...

بمعنى مثلا لو دخل اليوزر قيمة للـ x مثلا لنقل خمسة..

راح يكون الناتج

number=120

لان مضروب الخمسه = $1*2*3*4*5$

الفصل الرابع المصفوفات

هي مجموعة متغيرات مترابطة مع بعضها.

أعني بهذا التعريف تذكرون الواجبات والتمارين التي أخذناها من قبل بعضها كانت تحوي على أكثر من متغير ونعمل عليها نفس الحسابات. الآن لا حاجة لنا لنعرف أكثر من متغير نستطيع أن نضع مصفوفة تحوي على هذه المتغيرات ثم نتعامل معها كمتغير واحد. أعني تخيل أنه قد طلب منك كتابة برنامج خاص لمدرسة ما وهذا البرنامج يطلب من المستخدم إدخال درجة الطالب ورقمه واسمه ثم يقوم البرنامج بحفظ اسم الطالب ورقمه ودرجته، وهناك مائة طالب هل ستقوم بإعلان عن مائة متغير؟! أم ستكتفي بمصفوفة واحدة تحوي على مائة متغير.

طبعا لن أكتب البرنامج الآن سأكتبه بعد أن نأخذ طريقة كتابة الأكواد.

الآن سأشرح طريقة حفظ المتغيرات:

يجب أن تعلم أن الطريقة المتبعة في حفظ المتغيرات تكون بحفظ المتغير في خانة معينة وتعطى في هذه الخانة عنوان للمتغير (انظر للجدول الآتي):

| | | | | | |
|----|----|---|----|----|----|
| ar | 13 | 6 | 20 | 70 | 45 |
| | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

(هذا الجدول أخذ من كتاب ++C للمبتدئين للمؤلف: خليل الأمين عبدالجواد) كما ترى هذه مصفوفة حجمها خمسة وأول عنصر هو (13) وموقعه هو الصفر والعنصر الثاني هو (16) وموقعه (1) وهكذا (تلاحظ أن المصفوفة بدأت بالصفر وهذا في ال ++C حيث إذا أعطيت مصفوفة ما حجم ما فسوف تبدأ بالصفر يعني لو عرفت مصفوفة حجمها عشرة فسوف تبدأ المصفوفة من الصفر إلى 9 الآن سوف نأخذ كيف تتم كتابة الأكواد وكيف يتم الإعلان عن المصفوفة وكذلك كيف يتم إسناد القيم. أما الإعلان عن المصفوفة فهذه طريقتها:

كود:

```
Int ar[n];
```

كما ترى الإعلان عن المصفوفة يكون مثل الإعلان عن متغير ولكن الاختلاف يكون بهذه الأسماء [n] معنى حرف ال n هو أي عدد يدخله المبرمج) فائدة هذه الأقواس هي تحديد حجم المصفوفة. ويقصد بالحجم هو عدد العناصر المدخلة من قبل المستخدم والمبرمج. طيب كيف يتم إسناد القيم للعناصر؟ تتم بهذه الطريقة:

كود:

```
Int ar[5]={1,2,3,4,5};
```

هنا اعلنا عن مصفوفة حجمها 5 وقد أسندنا إليها القيم. في هذا الإعلان لو وضعت هذه الدالة:

كود:

```
Cout<<ar[0];
```

فسوف يخرج قيمة (1)، ولو وضعت مكان الصفر (3) فسوف يخرج البرنامج قيمة 4 وهكذا. طبعاً هناك أكثر من طريقة لإسناد القيم للعناصر. أستطيع مثلاً أن أسند القيم للعنصر الذي أريده بهذا الكود:

كود:

```
ar[3]={4};
```

هنا أصبح العنصر الثالث يحوي على العدد اربعة.
بل أستطيع أن أجعل المستخدم يسند القيم للعناصر بهذه الطريقة:
كود:

```
#include<iostream>
using namespace std;
int main ()
{
    int ar[6];
    for(int i=0;i<6;i++)
    {
        cout<<"enter number : \n";
        cin>>ar[i];
    }

    system("pause");
    return 0;
}
```

أما طريقة الإخراج يكون بإستبدال دالة cin ب. cout
السلاسل النصية:

في الحقيقة ليس لدي وقت لشرح عن السلاسل ولكن سأتكلم عنها بإختصار.
السلاسل النصية اسم على مسمى فأنت تضع مصفوفة وتضع في كل عنصر حرف واحد ثم
سيتم تجميع هذه الحروف على شكل كلمة انضر للكود التالي:
كود:

```
char ar[5] = {'h','e','l','o','\0'};
```

كما ترى في هذا الكود عرفنا على مصفوفة تقبل الحروف ووضعنا كلمة (helo) ولكن قمنا
بتقسيم الأحرف كل حرف في خانة.
وهذا امر متعب فتخيل أنك تطلب من المستخدم إدخال اسمه الرباعي فهل سيقوم بتقسيم
الأحرف؟

في الحقيقة هناك دالة تريحك من عنى التقسيم وهذه الدالة
هي دالة ال. string

دالة ال string ليست ضمن دوال ال iostream لذلك وجب استدعائها.
وانضر إلى هذا البرنامج وهو البرنامج الذي أخبرتكم عنه في أول الفصل.
طبعا لن أجعله مائة طالب سأكتفي بعشر طلاب.
وهذا البرنامج يحتوي على ثلاث دوال.
دالة لكتابة اسم الطالب ورقمه وإعطاء درجته, والدالة الثانية للبحث عن رقم الطالب وإظهار
درجته.

أما الدالة الأخيرة فتطبع أرقام الطلاب حيث يطبع أرقام جميع الطلاب واسمائهم ودرجاتهم .
أما إذا كان رقم الطالب صفر فهذا يعني أن الطالب لم يسجل في النظام.
كود:

```
#include<iostream>
#include<string>
using namespace std;
```

```

void stu(int id[10],string name[10],int mark[10])
{
    int a;
    cout<<"give studint number : ";
    cin>>a;
    if(a>10)
    cout<<"roeng data";
    else
    {
        id[a]=a;
        cout<<"enter his name : ";
        cin>>name[a];
        cout<<"enter his mark : ";
        cin>>mark[a];
    }
}
void serch(int id[10],string name[10],int mark[10])
{
    int a;
    cout<<"enter the number of studint : ";
    cin>>a;
    cout<<"the name is : "<<name[a]<<endl;
    cout<<"the mark is : "<<mark[a]<<endl;
}
void print(int id[10],string name[10],int mark[10])
{
    cout<<"number \t"<<"name\t"<<"mark"<<endl;
    for (int i=1;i<10;i++)
    {
        cout<<id[i]<<"\t"<<name[i]
        <<"\t"<<mark[i]<<endl;
    }
}
int main ()
{
    int option;
    int id[10]={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0};
    string name[10];
    int mark[10]={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0};
    while (option!=4)
    {
        cout<<" 1-for studint info\n 2- for search
        \n 3- for print alist \n 4- for quet: ";
        cin>>option;
        switch (option)
        {
            case 1:
                stu(id,name,mark);
                break;
            case 2:

```

```

        serch(id,name,mark);
    break;
    case 3:
        print(id,name,mark);
    break;
}
}
system("pause");
return 0;
}

```

من خصائص المصفوفة من نوع **int** أو **double** أو **float** أنك إذا أسندت قيمة إلى أول عنصر تلقائياً يسند 0 إلى العناصر الأخرى فبدلاً من أن تكتب:

```
int id[10]={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0};
```

تكتفي بكتابة:

```
int id[10] = {0};
```

وستسند إلى باقي العناصر 0....

كما ترى لم نحتاج إلى عشر متغيرات بل مصفوفة واحدة لأرقام الطلاب وهذا ما عنيت به في أول الفصل. وهذا مثال على المصفوفات والسلاسل النصية وسيفيدك كثيراً في المشروع .

أرجوا أن يكون الشرح واضح.

لن أضع واجب في هذا الفصل بل سأضع مشروع بعد أن يضع أخوي برقوي درس الكلاس .

لذا أرجوا إن كان هناك سؤال ما أو اقتراح أرجوا أن تطرحه بلا تردد.

وأخيراً أحب أن أشكر أخوي برقوي الذي ساندني وساعدني في هذه الدورة والذي لو امتدحته

إلى غدا فلن أوفيه حقه.

ولكنني أسأل الله أن يجزيه عنا كل خير. وكذلك أرجوا منكم أن تدعوا له ولي ولجميع

المشاركين بالخير والصلاح والتوفيق لنا ولوالدينا.

الكلاس: CLASS CLASS

أولا : لماذا نستخدم الكلاس ؟

نستخدم الكلاس لتنظيم الدوال والمتغيرات وترتيبها والكلاس أيضا هو أساس البرمجة الكائنية أي بواسطة الكائنات... (bjeects)

طيب الآن كيف نعرف الكلاس ؟

أولا تكتب كلمة class ثم تكتب اسم الكلاس ثم تفتح قوس منبجع لبداية الكلاس ({}) وفي نهاية الكلاس قوس منبجع مع فاصلة منقوطة (;)
مثال:

كود:

```
class person
{
};
```

الآن تضيف الدوال والمتغيرات اللي تبغى مثال:

كود:

```
class person
{
    public:

    int age;
    int phone;
    string name;

    void display()
    {
        cout<<"name : "<<name<<endl;
        cout<<"age : "<<age<<endl;
        cout<<"phone : "<<phone<<endl;
    }
};
```

طبعا أضفت ثلاثة متغيرات ودالة واحدة كمثال....
الجديد هنا كلمة : public هذه الكلمة تعني أن المتغيرات والدوال التي تكون تحتها يكون تصريحها عام يعني يمكن استعمال هذه الدوال أو المتغيرات في أي دالة خارج الكلاس ومنها دالة الـ main وسنعرف ذلك لاحقا...

الآن سنعرف كيف نصل لمحتوى الكلاس ???
إذا أردت الوصول إلى محتوى الكلاس تقوم أولاً بتعريف كائن لهذا الكلاس (object) تصل بواسطته إلى محتوى الكلاس....
مثال:

كود:

```
#include <iostream>
#include <string>
using namespace std;

class person
{
    public:

    int age;
    int phone;
    string name;

    void display()
    {
        cout<<"name : "<<name<<endl;
        cout<<"age : "<<age<<endl;
        cout<<"phone : "<<phone<<endl;
    }
};

int main()
{
    person Barqawee;
    Barqawee.name = "Barqawee";
    Barqawee.age = 23;
    Barqawee.phone = 05555555555;
    Barqawee.display();

    system("pause");
    return 0;
}
```

في دالة الـ main أولاً عرفت كائن لـ class person وسميته... Barqawee
ثم أسندت قيم لمتغيرات الكلاس مثل أي متغيرات أخرى لكن يكون استدعائها عن طريق الكائن
Barqawee
ثم استدعيت دالة... display

=====

الآن سنرى النوع الثاني من التصاريح لمحتويات الكلاس وهو private ومعناه : الخاص....
نرى الآن كلاس person مع تصريح: private

كود:

```
class person
{
    private:
```



```

int age;
int phone;
string name;

public :

void display()
{
    cout<<"name : "<<name<<endl;
    cout<<"age : "<<age<<endl;
    cout<<"phone : "<<phone<<endl;
}

};

```

أصبحت الآن المتغيرات الثلاث خاصة بالكلاس فقط وممنوع استدعائها خارج الكلاس ... فمثلا لو كتبنا الـ main مثل المثال السابق:

كود:

```

int main()
{
    person Barqawee;
    Barqawee.name = "Barqawee";
    Barqawee.age = 23;
    Barqawee.phone = 0555555555;
    Barqawee.display();

    system("pause");
    return 0;
}

```

هنا سيصبح عندنا ثلاثة أخطاء في الترجمة وهي الأسطر التالية:

كود:

```

Barqawee.name = "Barqawee";
Barqawee.age = 23;
Barqawee.phone = 0555555555;

```

والخطأ هنا أننا استدعينا المتغيرات الثلاثة وهي private

طيب الآن كيف نسد قيم لهذه المتغيرات أو نستدعيها ???
الحل يكون بإنشاء دوال تقوم بهذه المهام وتكون ... public كالتالي:

كود:

```

class person
{
    private:

```

```

int age;
int phone;
string name;

public :

void setName(string n)
{
    name = n;
}

string getName()
{
    return name;
}

void setAge(int g)
{
    age = g;
}

int getAge()
{
    return age;
}

void setPhone(int p)
{
    phone = p;
}

int getPhone()
{
    return phone;
}

void display()
{
    cout<<"name : "<<name<<endl;
    cout<<"age : "<<age<<endl;
    cout<<"phone : "<<phone<<endl;
}

};

```

الآن نقرر نسند قيم إلى متغيرات الكلاس وأيضا نستدعيها فتصبح الـ main هكذا:

كود:

```
int main()
{
    person Barqawee;
    Barqawee.setName("Barqawee");
    Barqawee.setAge(23);
    Barqawee.setPhone(0555555555);
    Barqawee.display();

    system("pause");
    return 0;
}
```

أيضا ممكن نستدعي أحد قيم الكلاس عن طريق أحد الدوال التي أنشئناها ... مثلا:
كود:

```
int MyAge = Barqawee.getAge();
```

=====

باقي معنا آخر نقطة مهمة وهي دالة البناء.... (constructor) هذه الدالة تنفذ أول ما تعرف كائن لهذا الكلاس ويكون اسم دالة البناء نفس اسم الكلاس....

ولا بد أن تكون.... public
نضيف الآن دالة بناء على الكلاس: person

كود:

```
class person
{
    private:

    int age;
    int phone;
    string name;

    public :

    person ()
    {
        age = 0;
        phone = 0;
        name = "";
        cout << "person has been built";
    }

    void setName(string n)
    {
        name = n;
    }
}
```

```

string getName()
{
    return name;
}

void setAge(int g)
{
    age = g;
}

int getAge()
{
    return age;
}

void setPhone(int p)
{
    phone = p;
}

int getPhone()
{
    return phone;
}

void display()
{
    cout<<"name : "<<name<<endl;
    cout<<"age : "<<age<<endl;
    cout<<"phone : "<<phone<<endl;
}

};

```

الآن أول ما تعرف كائن لهذا الكلاس في الـ main وتطبق البرنامج تحصل إن دالة البناء تطبق تلقائياً مع تعريف الكائن....

=====

هذه أساسيات الكلاس أرجوا أن ينفع الله بها وأن يكون الدرس واضح....
وهناك أشياء أخرى مثل static و فصل الكلاس في ملفين و الدالة الهادمة destructor وغيرها إذا ودكم أطرحها ما عندي مانع...

=====

سؤال ذكاء : ماذا لو تم تعريف دالة البناء كـ private؟؟

=====

ملحق

حل الواجبات:

الفصل الأول

ج1: حل الأخ صامت:

```
#include <iostream>
using namespace std ;
int main ()
{
    double x,y,z,s,k,Sum ,Average ;
```

```
cout<<"Enter 5 numbers\n";
cin>>x>>y>>z>>s>>k ;
Sum=x+y+z+s+k ;
Average=Sum/5 ;
cout<<" The sum is = " << Sum <<endl;
cout<<" The average is = " << Average <<endl ;

getchar () ;
getchar () ;
return 0 ;}
```

ج2:

```
#include<iostream>
using std::cout;
using std::cin;
using std::endl;
int main(){
    int number;
    cout<<"pleas enter 5 digits number: ";
    cin>>number;
    cout<<number/10000<<endl;
    cout<<(number%10000)/1000<<endl;
    cout <<(number%1000)/100<<endl;
    cout<<(number%100)/10<<endl;
    cout<<(number%10)<<endl;
    system("pause");

    system("pause");

return 0;}
```

ج1 من الأخت الطموح السامي:

```
#include<iostream>
using namespace std;

int main()
{

    int mark;

    cout<<"enter your mark"<<endl;
```

```

cin>>mark;

if(mark<0||mark>100)
    cout<<"wrong mark"<<endl;

if(mark>90)
    cout<<"a"<<endl;

if(mark>80)
    cout<<"b"<<endl;

if(mark>70)
    cout<<"c"<<endl;

if(mark>60)
    cout<<"d"<<endl;
else
    cout<<"e"<<endl;

return 0;
}

```

ج2 من الأخت الطموح السامي:

```

#include<iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int num1,num2,num3,largest,smallest;

    cout<<"enter the three number"<<endl;

    cin>>num1>>num2>>num3;

    largest=num1;
    smallest=num1;

    if(num1>largest)
        largest=num1;

    if(num2>largest)
        largest=num2;

    if(num3>largest)
        largest=num3;
}

```

```
if(num1<smallest)
    smallest=num1;

if(num2<smallest)
    smallest=num2;

if(num3<smallest)
    smallest=num3;

cout<<"the largest is:"<<largest<<endl;
cout<<"the smallest is:"<<smallest<<endl;
return 0;}
```

ج3 من الأخ the hero :

```
#include<iostream>

using namespace std;

int main()
{
    int number ;
    cout << "please enter number:" << endl ;
    cin >> number ;

    if ( number%2==0 )
        cout << "the number is even" << endl ;

    else
        cout <<"the number is odd" << endl ;

    system ("pause");
    return 0 ;
}
```


حل الأخت الطموح السامي:

ج1

```
#include<iostream>
using namespace std;

int main()
{
    int num;
    int largest=0;

    for(int i=0;i<=10;i++)
    {

        cout<<"enter the number";
        cin>>num;

        if(num>largest)

            largest=num;}
    cout<<"the largest is:"<<largest<<endl;
    system("pause");

return 0;}
```

ج2 حل الأخت أعلى روح:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int option,choois;
    float salary,n,h,w;

    while(option!=4)
    {
        cout<<"Enter your choois : 1-For calculating the
salaries of staff weekly. 2-For calculating the salaries
of staff piecework. 3-For calculating the salaries of
other type of staff. 4-Out of the program:- ";
        cin>>choois;
        switch(choois)
        {
            case 1:
                cout<<"Enter salaries :- ";
```

```

        cin>>salary;
        cout<<"salaries =
" << salary << endl;
        break;
    case 2:
        cout<<"How Bit Rate :- ";
        cin>>n;
        cout<<(n/100)*5.7<<endl;
        break;
    case 3:
        cout<<"How many hours you are
working :- ";
        cin>>h;
        if (h<=10)
            w=(h*20)+250;
        else
            w=(h*40)+250;
        cout<<w<<endl;
        break;
    case 4:
        cout<<"exit\n";
        break;
    default :
        cout<<" wrong\n";
    }
    cin>>option;
}

system("PAUSE");
return 0;}

```

الفصل الثالث

ج1 من حل أخونا the hero

```

#include<iostream>
using namespace std;

float sum ( float x , float y){
    float s=x+y;
    return s;}

float subtract ( float x , float y){
    float s=x-y;
    return s;}

float multiple ( float x , float y){
    float m=x*y;
    return m;}

float divide (int x ,int y){
    float d=x/y;
    return d;}

int main()
{
    float x,y;
    int option;

    cout<<"enter 2 numbers:\n"<<endl;
    cin>>x>>y;

    cout<<"select opration:\n"<<"1 for
summation\n"<<"2 for subtraction\n"<<"3 for
multiplcation\n"<<"4 for division\n"<<endl;
    cin>>option;

    switch(option){
        case 1:{
cout<<sum(x,y)<<"\n";
break;}

        case 2:{
cout<<subtract(x,y)<<"\n";
break;}

        case 3:{

```

```
cout<<multiple(x,y)<<"\n";  
break;}  
case  
4:{  
cout<<divide(x,y)<<"\n";  
break;}  
default :  
cout<<"error"<<endl;}  
system ("pause");  
return 0;  
}cout<<"error"<<endl;}  
system ("pause");  
return 0;}
```

المشروع

```

include<iostream>
#include<string>
using namespace std;
void Reservation (int seat[10], string name[80] ,int
a)//Reservation
{
    int clas;

    cout<<"enter youer seat from 1 to10
"<<endl
    <<" if the stion is 1 that meen the seat
have been token:"<<endl;
    cout<<"seat\t"<<"stion"<<endl;
    for (int i=1;i<=10;i++){
    cout<<i<<"\t"<<seat[i]<<endl;}

    cin>> a;
    seat[a]=1;
    cout<<"enter youer name:";
    cin>>name[a];
    }

    void print (int seat[10] , string name[80],int
a){//print
    cout<<"enter youer seat:";
    cin>>a;
    cout<<"youer seat is :"<<a<<"\t"<<"youer name is
:"<<name[a];}
    void cancel(int seat[10] , string name[80],int a){
    cout<<"enter youer seat";
    cin>>a;
    seat[a]=0;
    name[a]=" ";}//end print

    int main (){//main
    string name[80];

```

```

int
seat[11]={0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0};
int a,option;
while (option != 4){
cout<<endl<<"1-Make Reservation"<<endl
<<"2-Cancel Reservation"<<endl
<<"3-Print Passengers list"<<endl
<<"4-qouet"<<endl;

cin>>option;
switch (option){
    if (option==1)
        case 1:
                                Reservation(seat,name,a);
                                break ;
                                case 3:
                                print(seat,name,a);
                                break;
                                case 2:

cancel (seat,name,a);

                                }}
                                system("pause");
                                return 0;}

```