كوتلن بلمسه



رخصة الكتاب

هذا الكتاب يخضع الى رخصة مفتوحة المصدر و

يحق لاى مبرمج الاضافة او الحذف او اعادة ترتيب محتويات هذا الكتاب بهدف تحسين

العرض و الاضافة للمحتوى

تالىف

حمد محمد السيد

تعمل Object Oriented هي لغة برمجة كائنية (Kotlin :بالإنجليزية) كوتلن على منصة جافا كما يُمكن تشغيلها على منصة لغة جافا سكريبت. طوّر اللغة مجموعة من المُبرمجين في شركة جيتبراينز والتي يقع معرّها في سانت بطرسبرغ في روسيا -حيث أن اسم اللغة مستوحى من جزيرة كوتلن القريبة من المدينة- وهي نفس الشركة التي طورت أندرويد استوديو الأداة الرسمية لتطوير تطبيقات أندرويد.[1][2] وقد ومكتبة JDK تم تصميم كوتلن للتعامل والتوافق الكامل مع الجافا وحزمة تطويرها الأكواد وتتيح كتابة الشيفرة البرمجية بعدد أقل من الأسطر وبشكل أسرع وأكثر فاعلية مقارنةً بلغة جافا، حيث تُعتَبر شبيهة بلغة سويفت من أبل

المصدر

ويكيندنا

تحضير بيئة العمل



http://www.oracle.com/technetwork/java/javase/downloads/jdk8-

downloads-2133151.html



IntelliJ IDEA

http://www.jetbrains.com/

الان تم تحميل الادوات وتثبيت برنامج

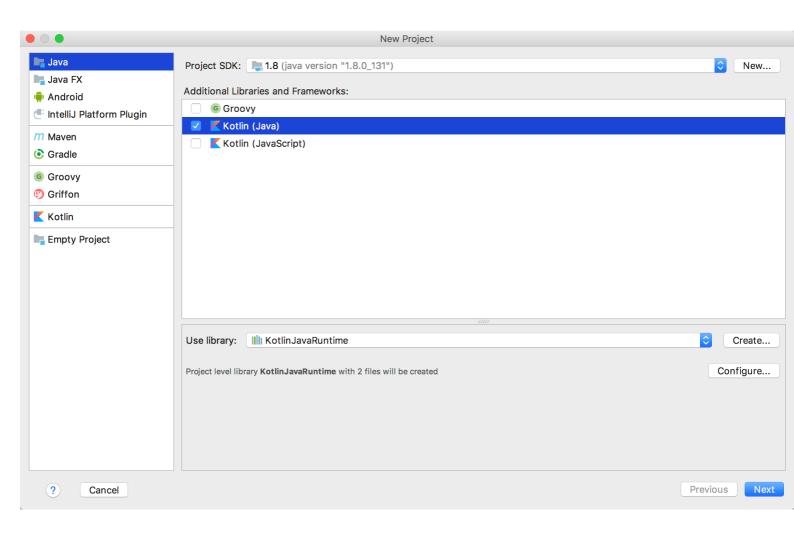
IntelliJ IDEA

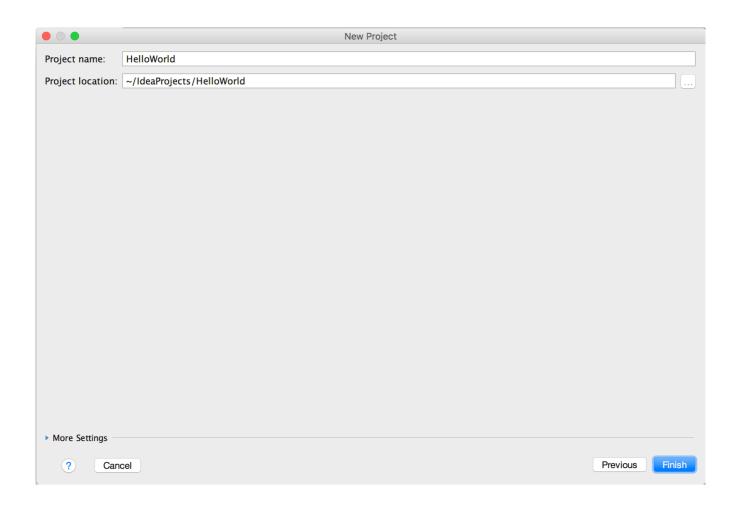
ملحوظة يجب تعريف الس دي كا عن طريق تحديد مكان ال

jdk

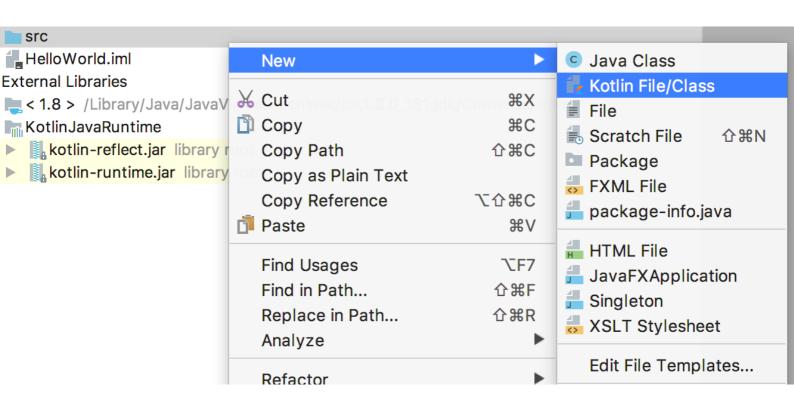
من خلال

c:\\program files/java/jdk

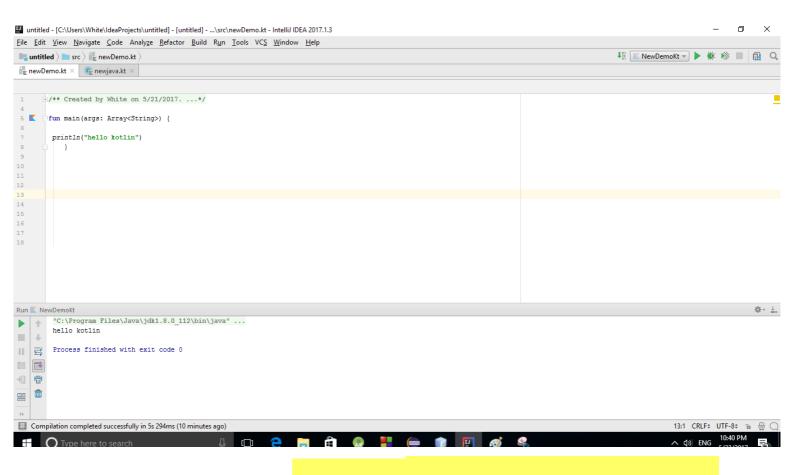




الان نختار ملف كوتان لعمل البرنامج الاول بلغة كوتان



الدالة الرئيسية فى كوتلن مى fun main(args:Array<String>){



والان تم كتابة الكود الاول لنا لطباعة كلمة hello kotlin

المتغيرات في كوتلين

يمكن كتابة المتغيرات في كوتلن بعدة طرق

الطريقة الاولى

var name="ahmed"

وهنا يتم التعرف على نوع المتغير تلقائيا انه من النوع النصى

String

الطريقة الثانية

var name:String="ahmed"

وهنا تم تحديد نوع المتغير بعد العلامة: انه من النوع

String

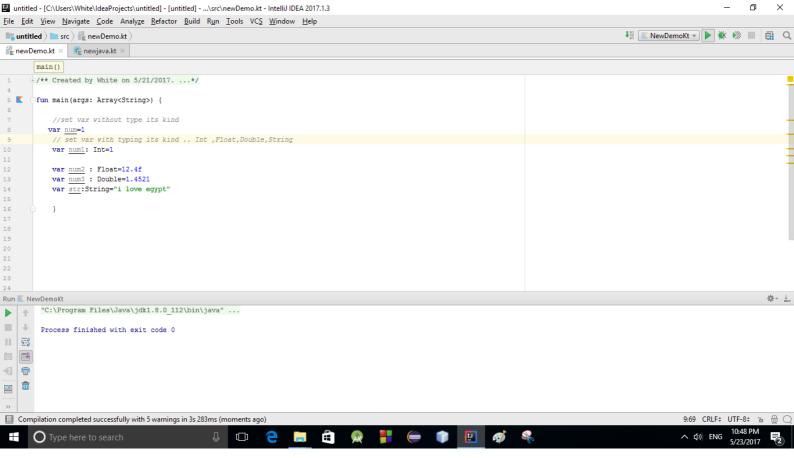
انواع المتغيرات



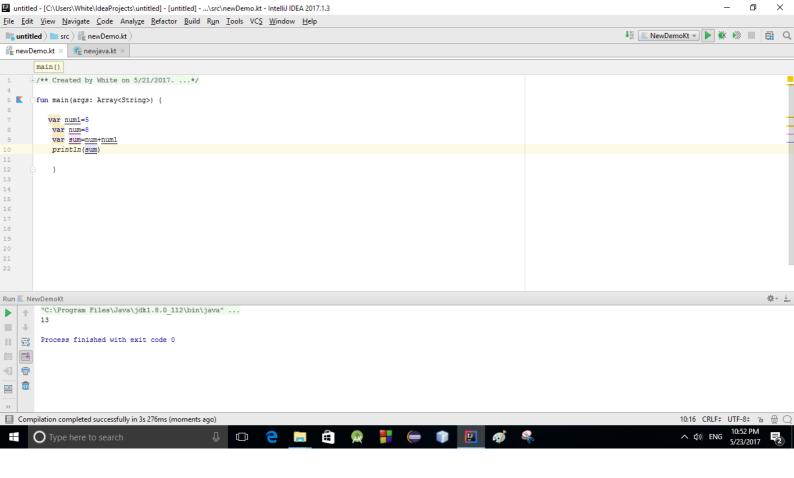
String

Float

Double



العمليات في كوتلن



حيث هناك متغيران

num1=5, num=8

نقوم بعملية الجمع كما بالصورة بتعريف المتغير الاول

var num1:Int=5

والمتغير الثاني

var num:Int=8

ثم قمنا بانشاء متغير جديد هو

var sum: Int=num+num1

ثم طباعة الناتج

println(sum)

يمكنك استخدام تجربة باقى العمليات الحسابية بنفسك









```
<u>F</u>ile <u>E</u>dit <u>V</u>iew <u>N</u>avigate <u>C</u>ode Analyze <u>R</u>efactor <u>B</u>uild <u>Run <u>T</u>ools VC<u>S <u>W</u>indow <u>H</u>elp</u></u>
                                                                                                                                                                                     ↓ NewDemoKt ▼ ▶ 🗰 🔘 🗓 Q
untitled > src > frewDemo.kt
🗽 newDemo.kt × 🗽 newjava.kt ×
         main() while (num<10)
        +/** Created by White on 5/21/2017. ...*/
        fun main(args: Array<String>) {
           var num=1
              while (<u>num</u><10) {
                  num++
println(num)
II <u>55</u>
+1
          Process finished with exit code 0
Compilation completed successfully in 3s 258ms (moments ago)
                                                                                                                                                                                                     ∧ Ф») ENG 11:02 PM 5/23/2017
```

untitled - [C:\Users\White\IdeaProjects\untitled] - [untitled] - ...\src\newDemo.kt - IntelliJ IDEA 2017.1.3

المثال السابق يوضح طريقة طباعة الاعداد من 1 الى 10 while



قم من خلال استخدام

while

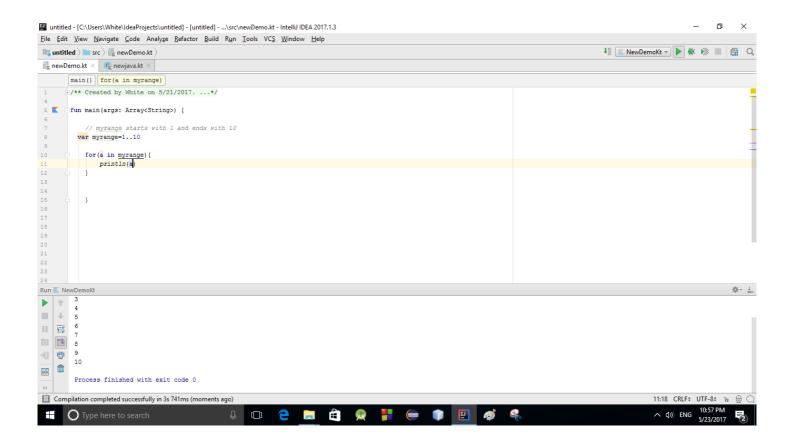
بعمل برنامج يحول السنين الى شهور

مثل

1=12

2=24

وهكذا حتى عشر سنوات



فى المثال السابق قمنا بعمل متغير

var myrange=1..10

وهو يعنى ان قيمة المتغير تتراوح من 1 الى 10

for ولاستخدام

for(a in myrange){

```
println(a)
```

}

a نلاحظ اننا استخدمنا متغير جديد يسمى

in myrange

تحدد ان الحلقة تبدا من اقل قيمة الى اعلى قيمة داخل

المتغير

myrange

وعند طباعة المتغير الجديد يقوم بطباعة الاعداد من 1

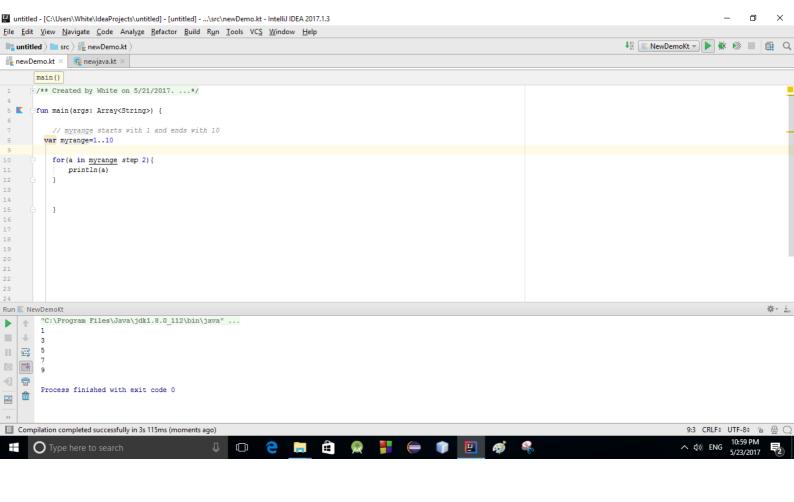
الى 10

ونلاحظ هنا ان طباعة القيم تجرى خطوة خطوة اى ان الارقام متتتالية

فهل هناك طريقة لطباعة القيم كل خطوتين او اكثر؟

نعم

كما بالمثال التالى



بعد استخدام

step 2

يقوم بالطباعة كل رقمين او خطوتين

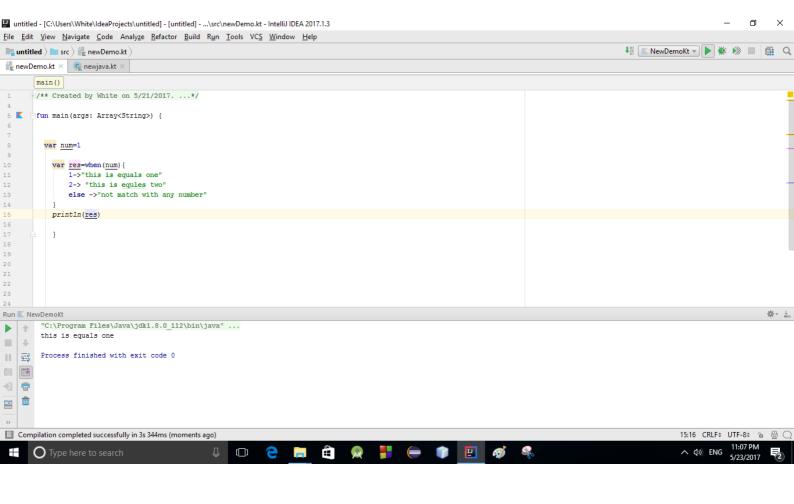


تحدی برمجی

قم بعمل برنامج يقوم بطباعة الارقام الزوجية من 0

الى 12





var num:Int=1

متغير قيمته تساوى 1

```
var res=when(num){
```

" طباعة نص في حالة 1" <- 1

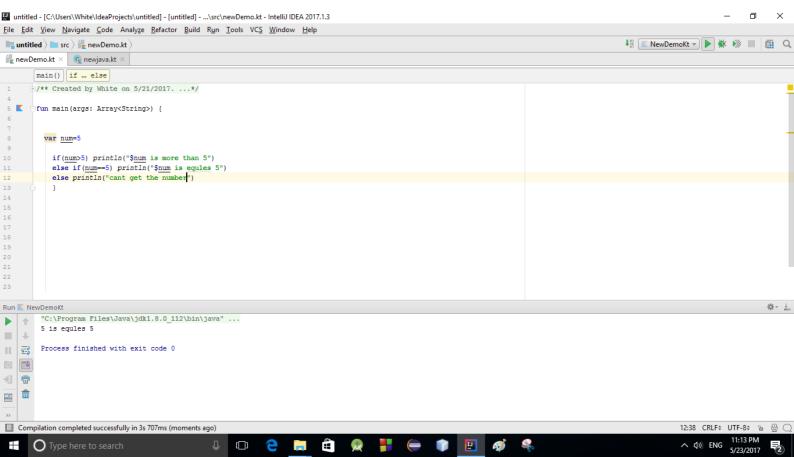
وهكذا نكتب الشروط

}

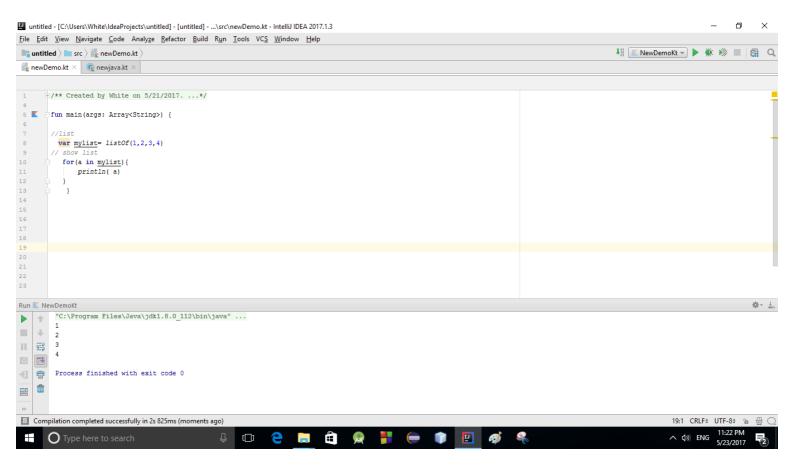
println(res)

لطباعة النص المتوافق مع شرط الحالة









لعمل قائمة نستخدم

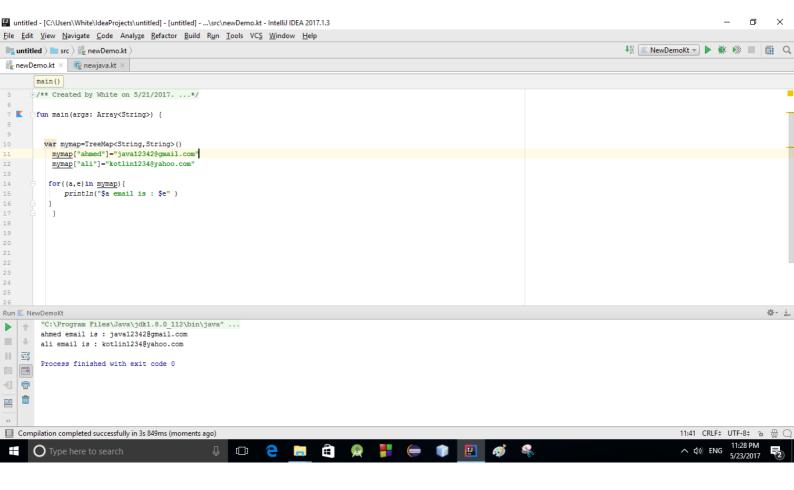
(محتويات القائمة)var mylist=listof

ولعرضها نستخدم

for

كما تعلمنا من قبل





في هذا المثال شرح طريقة عمل

```
treemap
```

للاسم و الايميل

تم عمل متغير من نوع

Treemap

<String,String>

هنا تم تحديد انواع المدخلات انها نصية للاسم و الايميل

نستخدم

"الايميل"=["الاسم"]mymap

ولعرض جميع المجتويات عن طريق

for

نقوم بانشاء كائنين

```
a,e
```

كما بالمثال بالاعلى

```
★ الفرق بين
```

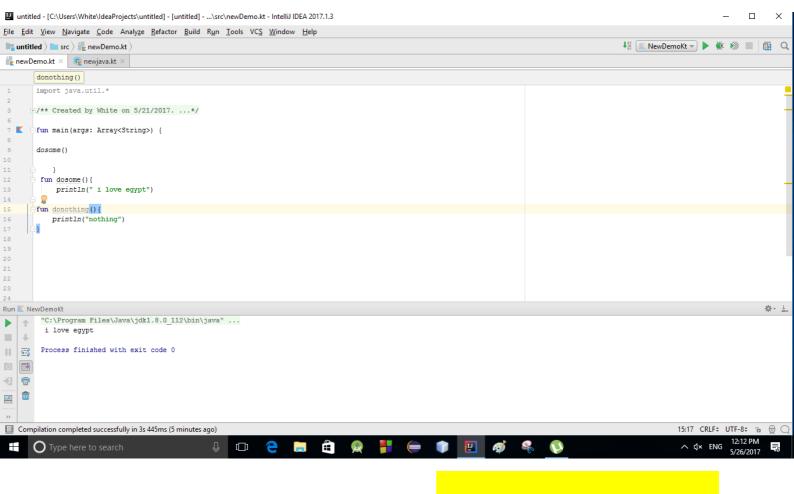
(var& val) ★

تستخدم val في تسمية متغير من النوع ثابت القيمة

وعند محاولة تغييره نلاحظ ظهور خطا في المثال السابق

يستخدم var في تسمية متغير غير ثابت القيمة

الدوال functions



في هذا المثال دالتين هما

dosome(),donothing()

قمنا باستدعاء الدالة

dosome()

في الدالة الرئيسية وبالتالي سوف تقوم

بطباعة

"i love egypt"

بينما لم يتم استدعاء الدالة الاخرى لذلك

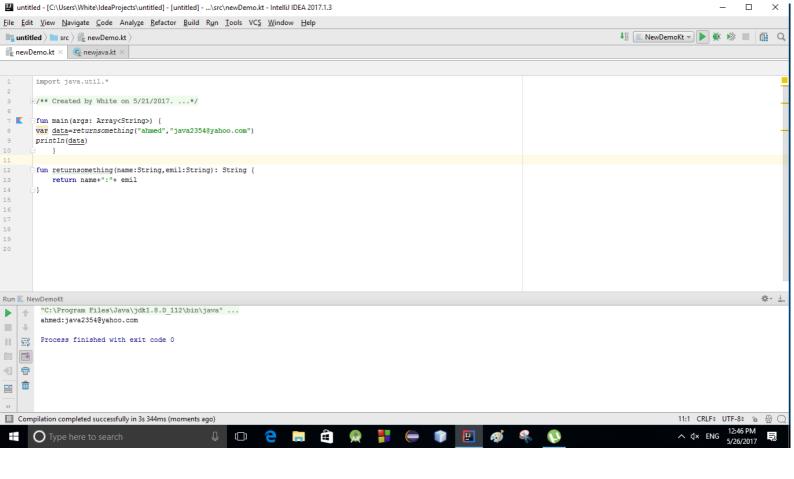
لن تقوم بای وظیفة او ای طباعة



<mark>دوال تعيد قيمة</mark>

دوال لا تعيد قيمة

اولا الدوال التي تعيد قيمة



```
قمنا بعمل دالة ارجاع قيمة نصية وبها براميترين هما الاسم والايميل
```

fun returnsomething(name:String,emil:String) :String{

}

نلاحظ في داخل الاقواس ان الاسم و الايميل من نوع

String

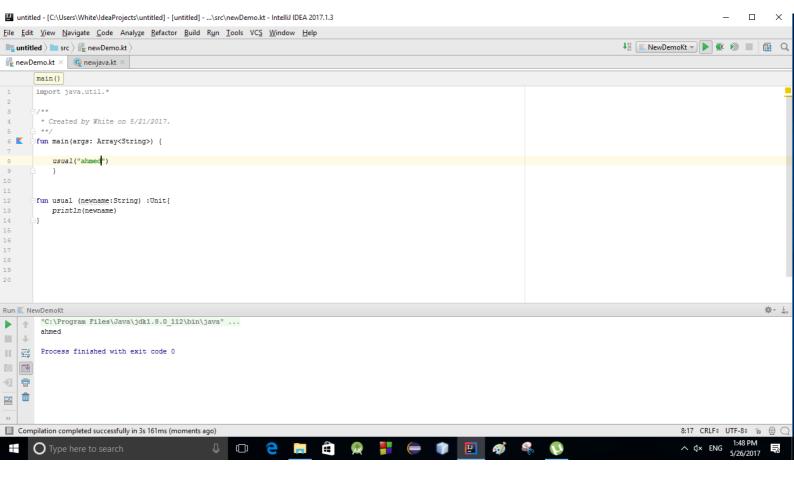
كما ان هناك كلمة Stringخارج اقواس الدالة وهي لتحديد نوع الارجاع اي ان

الارجاع هنا يكون نصي

الذي يتمثل في

return name+":"+email

ثانيا دوال لا تعيد قيمة



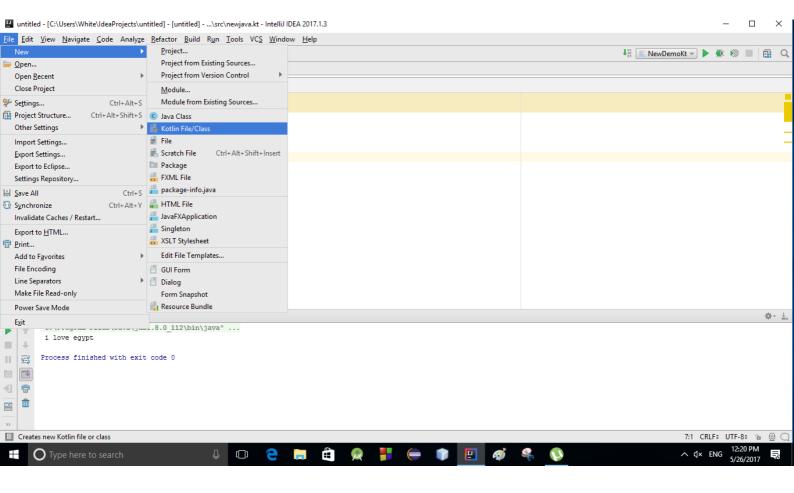
وتكون فيها الدالة لا تعيد قيمة ولكن تقوم بوظيفة مباشرة مثل طباعة اسم كما بالمثال

ونلاحظ انه تم كتابة خارج الدالة كلمة

Unit

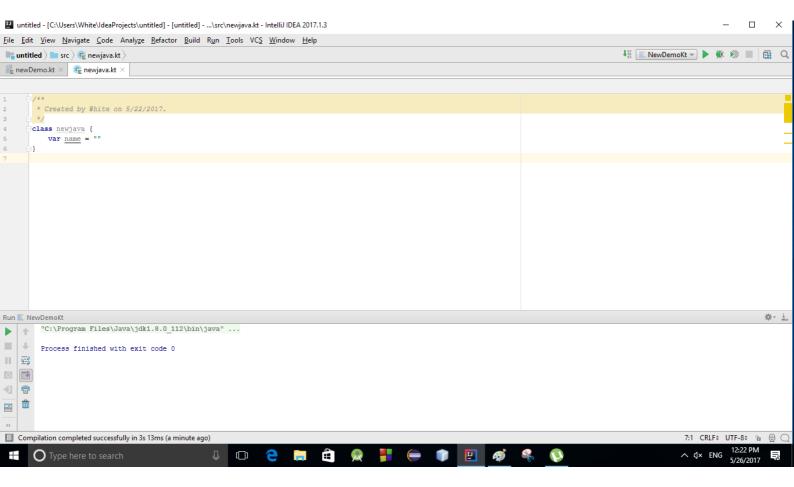
وهي تعني ان هذه الدالة لا تعيد اي قيمة ومن الممكن وضعها او عدم وضعها





ولنقوم بتسمية الكلاس مثلا

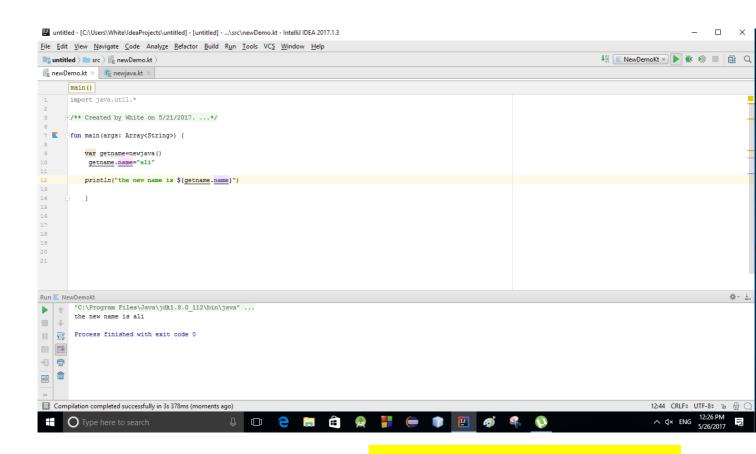
newjava



وهو كلاس بسيط يحتوى على متغير اسمه



ولاستدعاء الكلاس من داخل الدالة الرئيسية



var getname=newjava()

قمنا بعمل متغير لاستدعاء الكلاس

getname.name="ali"

لاعطاء قيمة للمتغير name داخل الكلاس

ثم طباعة الاسم بعد ذلك



تم بحمد الله