

الدرس الثاني من الخوارزميات

1. هيكل كتابة كود الخوارزمية

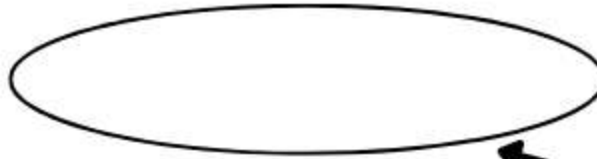
2. إسم البرنامج

3. شرح برنامج باسكال للعمل



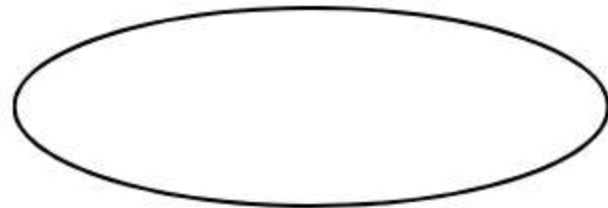
هيكل كتابة كود الخوارزمية

program



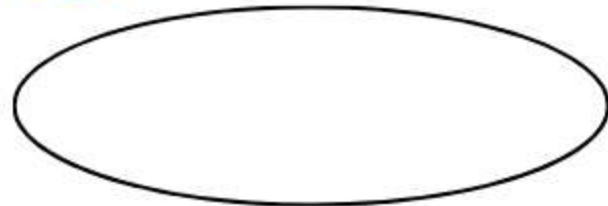
الفاصلة المنقوطة
مهمة

const



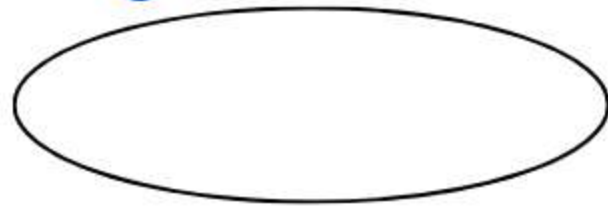
إسم البرنامج

var



جزء الثوابت

Begin



جزء المتغيرات

readln

End.

جزء التعليمات

كتابتها في آخر الكود مهمة لأنها
هي التي تسمح لنا بتنفيذ الكود
ورؤيته عمليا لهذا لا تنساها

لا تنسى النقطة في النهاية,
نسيانها سيؤدي لحدوث خطأ

طبعا سنتطرق لكل جزء بالتفصيل ونبدء بالجزء الخاص بإسم البرنامج

| إسم البرنامج

يفضل وينصح بتسمية البرنامج اسما يوضح عمله , لنفرض أننا

سنكتب برنامج يقوم بجمع عددين هنا مثلا نسمة **somme**

ونكتب : `program somme ;`

أو كمثال آخر سنكتب برنامجا مهمته إحصاء التلاميذ

الموجودين في مؤسسة تربوية فنسميه **students**

ونكتب : `program students ;`

ملاحظات :

- الفاصلة المنقوطة (;) بعد اسم البرنامج مهمة ونسيانها سيؤدي إلى وجود خطأ في الكود .
- في الحقيقة اسم البرنامج مكون من كلمة واحدة , لهذا إذا كان اسم البرنامج مكون من كلمتين , هنا من الخطأ تفريق الكلمتين بمسافة بل نقوم بدمجهما مع جعل الحرف الأول من الكلمة الثانية كبيراً (uppercase)

مثال

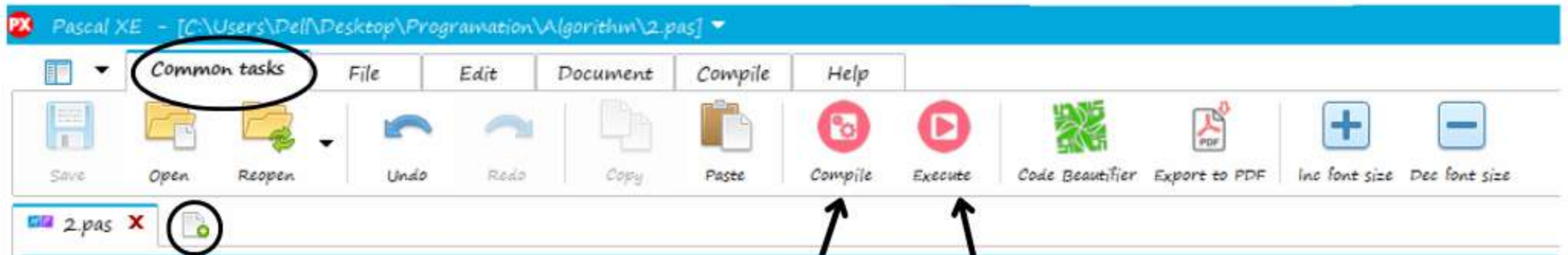
لنفترض أننا سنكتب برنامجاً يقوم بإحصاء عدد التلاميذ :

(number of students)

```
program number of students ; ← خطأ
program numberOfStudents ; ← صحيح
program number_of_students ; ← صحيح
```

شرح برنامج باسكال للعمل

أولا ابحث في جوجل عن pascal compiler xe وأدخل إلى أول موقع يظهر لك (sourceforge) وإضغط تحميل , بعد الضغط قد يستغرق بدء التحميل بعض الوقت , لهذا لا تتعجل .
بعد تثبيت البرنامج نقوم بفتحه لكتابة الكود , طريقة إنشاء صفحة جديدة لكود جديد سهلة وطريقة حفظ الكود سهلة



الخطوة 1

الخطوة 2

الخطوة 3

الخطوة 1 : اضافة صفحة جديدة لكتابة كود جديد

الخطوة 2 : بعد كتابة الكود نضغط **compile** للتحقق من وجود الأخطاء , في حال وجودها سينبهك عن السطر الذي يوجد فيه الخطأ

الخطوة 3 : في حال عدم وجود أخطاء نضغط **Excute** لتنفيذ الكود ورؤيته .



Compile



Execute

لا تنسى مشاركة المنشور
ومتابعتنا على مواقع التواصل
الاجتماعي لتصلك باقي الدروس
والمنشورات

