



# مقدمة عن لغة Kotlin

## النقاط الأساسية

1. مقدمة عن اللغة
2. خصائص ومميزات اللغة
3. أنواع التطبيقات التي تقدمها
4. الأساسيات المطلوبة
5. تشغيل البرنامج اول مرة
6. تنفيذ أول مشروع

## مقدمة عن اللغة

- هي لغة برمجية حديثة ظهرت في الفترة الأخيرة.
- تم اصدار اول نسخة رسمية من الشركة JetBrains في عام 2016.
- وبدأت بالانتشار بشكل كبير في عام 2017 بعدما أعلنت غوغل بشكل رسمي عن دعمها للغة كوتلن، وبداية استخدامها في برمجة تطبيقات الاندرويد.

## خصائص ومميزات اللغة

- مستلهمة من لغات أخرى، حيث ان المبرمج الذي يعرف لغات مثل c#، Java لن يجد أي مشكلة في العمل مع هذه اللغة رغم وجود تطويرات ضخمة لكن الأساس متشابه.
- توفير الوقت، حيث تمتاز اللغة بتطويرات ضخمة تجعلها تقوم بعمل العديد من المهام بعدد أسطر كود اقل من مثيله بلغة أخرى مثل الجافا.

## أنواع التطبيقات التي تقدمها

- تستخدم كوتلن بشكل أساسي ومدعوم من شركة غوغل بتطوير تطبيقات الاندرويد.
- كما وتستخدم في تطوير مواقع الانترنت.
- وتستخدم في تطوير السيرفرات.
- وكذلك إمكانية استخدامها لإنتاج تطبيقات تعمل على أجهزة الهاتف بمختلف أنواع الأنظمة مثل (IOS, Android, Google).



## الأساسيات المطلوبة

- توفير برنامج لكتابة الكود (محرر او بيئة العمل) وسيتم استخدام IntelliJ Idea.
- تنزيل JDK بإصدار حديث.
- يمكن تنزيل برنامج IntelliJ Idea Community من الموقع الرسمي.
- [/https://www.jetbrains.com/idea/download](https://www.jetbrains.com/idea/download)
- تنزيل Java JDK من الموقع الرسمي
- <https://www.oracle.com/java/technologies/downloads/#java11-windows>

## تشغيل البرنامج أول مرة

- بعد تشغيل برنامج IntelliJ Idea.
- الضغط على New Project.
- من قائمة اللغات نختار Kotlin.
- نكتب اسم المشروع ومكان حفظه.
- نختار نوع Gradle Build System.
- نختار إصدار JDK.

## تنفيذ اول مشروع

- بعد الانتهاء من تحميل وعملية build للمشروع.
- نتوجه الى src ثم main ثم kotlin ثم انشاء ملف جديد بأي اسم بامتداد kt.
- نكتب الكود التالي في الملف الجديد

```
fun main() {  
    print("Hello World")  
}
```

- نضغط على علامة التشغيل لتشغيل المشروع.
- سيتم طباعة جملة Hello World.