مصطلحات عامة في البرمجة

Crash خطأ أو تحطم

في بعض الأحيان يواجه المستخدم مشكلة تؤدي إلى إيقاف التطبيق. وظهور شاشة تبلغ المستخدم بأن التطبيق قد توقف لسبب ما، يعرف هذا الأمر بـ Crash أي تحطم/أيقاف التطبيق.



User **Interface**

واجهة المستخدم

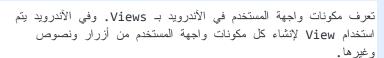
واجهة المستخدم هي كل ما يراه المستخدم أمامه من أيقونات، صور وحتى نصوص على شاشة الجهاز. في غالب الأحيان يتم اختصار كلمة User Interface إلى UI.

في الأندرويد تعرف مكونات واجهة المستخدم بإسم Views.









بعض الـ Views يمكن التفاعل معها عن طريق الضغط مثل الأزرار Buttons، وبعضها الأخر فقط يستخدم لعرض المعلومات مثل مكونات النصوص .TextViews

View

واجهة أو مكون واجهة



@Barmej : 👩 | 💆 | **f**

Robust التَّأكد من عدم وجود أوامر يجب تغييرها بناءا على التغيير الأول. لذلك يمكننا Code

الكود المتين

```
// هذا الكود ليس Robust لأنه يقوم بكتابة النص بشكل صريح داخل الكود
TextView>
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="Hi"
// هذا الكود Robust لأنه يقوم بالوصول إلى النص من Robust
<TextView
android:layout_width="wrap_content"
android:layout_height="wrap_content"
android:text="@string/Hi"
```

/>

في بعض الأوقات يقوم المطور بتغيير أوامر معينة من دون الإنتباه إلى حاجة

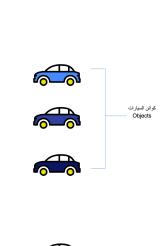
جعل الكود Robust إذا كان كل جزء منه قليل الاعتمادية على الأخر والذي

لتعديل جزء آخر في مكان أخرى.

ينتج لنا Robust Code وهو الكود الذي إذا قمنا بتعديل جزء ما فيه لا نحتاج







يمكن حفظ البيانات في الأجهزة باستخدام المتغيرات، حيث لكل متغير نوع بيانات.

في لغات البرمجة هناك مفهوم يعرف بـ Object وهو كائن يمكن أن يحتوي مجموعة من المتغيرات لحفظ البيانات.

مثلا السيارة هي كائن يحتوي على مجموعة من البيانات مثل سرعة السيارة، كمية البنزين، قوة المحرك وغيرها من البيانات.

كل سيارة تتتمي إلى موديل معين تم إنشاء تخطيطه من قبل المصنع ليتمكن المصنع من صنع أكثر من سيارة بنفس الموديل.

هذا المخطط هو الكلاس في البرمجة، حيث يمكننا إنشاء أكثر من كائن Object من نفس الـ Class.

Class

الكلاس