

Topic 1: Getting Input & Greeting Users

وطباعة رسالة ترحيب `input()` مقدمة سريعة عن كيفية قراءة البيانات من المستخدم باستخدام

Subtopic 1: Reading from the Keyboard

إزاي نستقبل كلام من الكيبورد؟

```
print("What's your name? ")  
name = input()  
print("Hello " + name)
```

الكلام اللي بيرجعه Enter. بتطبع السؤال اللي بين القوسين الأول، بعدها بتستنى اللاعب يكتب ويضغط `input()` الدالة هتستخدمه بعدين (string) بيكون نص `input()`

Subtopic 2: Storing Data in Variables

المتغير = صندوق فيه 3 أجزاء



age = 22

1. (مثلاً age) الاسم – اسم الصندوق
2. «علامة = – بتقول «حط القيمة جوه الصندوق
3. القيمة – الحاجة اللي بنخزنها

```
name = "your name "
```

```
print("How old are you? ")
age = input()
print("You are " + age + " years old!")
```

هو اسم الصندوق. * `=` هي العلامة التي تقول «حط القيمة». * القيمة هي الإجابة التي هيكتبها المستخدم. بعد `age` *
كده بنستخدم القيمة دي في السطر الثاني علشان نطبع رسالة بطريقة.

Topic 2: Basic Arithmetic with +

دلوقتي هنجرب علامة `+` في جمع رقمين إحنا اخترناهم جوه الكود.

```
first = 3      # أول رقم
second = 5     # ثاني رقم
result = first + second
print(result)  # هيطبع 8
```

وبعدين طبعناه `result` وخرنا الناتج في `second` و `first` جمعنا.

Topic 3: Mini-Games Demonstration

تطبيق للأفكار السابقة في شكل لعبتين بسيطتين.

Guess Number Game

```
print("Guess the number game")
number = 10

print("Guess the number: ")
user_number = int(input())

if user_number == number:
```

```
print("You Win!")
else:
    print("You Lose!")
```

سطر 1: بنطبع عنوان اللعبة عشان اللاعب يعرف هو بيلعب إيه. - سطر 2: بنخزن الرقم السري (١٠) في متغير -
هنشرحها) `int()` ونحوه لرقم باستخدام `user_number` سطر 3: بنسأل اللاعب يكتب تخمينه في متغير - `number`
"You Lose!" وإلا نطبع ، "You Win!" قدام). - سطر 4-7: لو تخمين اللاعب = الرقم السري نطبع

Guess Word Game

```
print("Guess the word game")
word = "python"

print("Guess the word: ")
user_word = input()

if user_word == word:
    print("You Win!")
else:
    print("You Lose!")
```

سطر 3: بنطلب من اللاعب - `word` في متغير "python" سطر 1: بنطبع عنوان اللعبة. - سطر 2: بنخط الكلمة السرية -
"You Lose!" غير كده ، "You Win!" سطر 4-7: لو الكلمتين متطابقين نطبع - `user_word` يكتب كلمة ونحفظها في

Practical Exercise

صغير يجمع رقمين من اختيار المستخدم ويطبع النتيجة Calculator جرب تكتب برنامج

```
# Exercise skeleton
num1 = 4 # غيّر الرقم زي ما تحب
num2 = 7 # غيّر الرقم زي ما تحب
# TODO: اجمع num1 و num2 واطبع النتيجة
```

Key Concepts Covered

المفاهيم الأساسية اللي اتعلمناها:

1. `input()` لقراءة بيانات المستخدم
2. المتغيرات وتخزين القيم
3. عامل الجمع + للأرقام والنصوص
4. `==` المقارنة باستخدام

Homework 🏠

اكتب برنامج يسأل المستخدم عن اسمه و3 أرقام. البرنامج يجمع الأرقام ويطبع رسالة زي

```
Ibrahim, the total of your numbers is 25
```

وعامل الجمع, int المتغيرات, التحويل لـ `input()` ده هيراجع استخدام