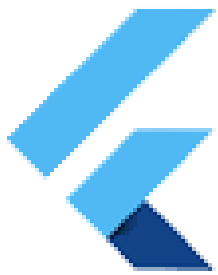




أكاديمية طويق  
TUWAIQ ACADEMY



Flutter

أكاديمية

# Flutter course

Name of instructor : Fahad Alazmi

Name of student : Osama Alghamdi

**Terminal** : هو موجود على كل الأنظمة ويتم فيه ارسال امر معين ويقوم بتنفيذ هذه المهمة ، وتسمى في نظام الماك بـ **Terminal** و في نظام الويندوز تسمى **cmd** ، واما بالنسبة للـ **console** : هي مشابهة لفكرة **Terminal** و لكن تعتمد غالبا في تشغيل كواد لبرنامج معين باستخدام لغة برمجية على ذلك البرنامج .

**Main** : هي ميثود أساسية يجب ان تكون موجودة في كل مشروع لتقوم بتشغيل الاكواد المكتوبة ، وطريقة تشغيلها هي ان تبدأ بأول سطر موجود بداخلها سواء كان امر طباعه اسناد بيانات ومتغيرات او استدعاء دوال او استدعاء كلاسات وغيرها من الأوامر التي تؤديها .

**Naming variable** : ومن ناحية تسمية المتغيرات ولنتذكر ان هناك ( متغيرات و ثوابت ) المتغيرات نستطيع رؤيتها وتغييرها ، واما الثوابت نستطيع رؤيتها لكن لا نستطيع تغييرها ، واما بالنسبة لتسمية القيم هذه او المتغيرات و الثوابت فالأفضل ان يتم تسميتها بشكل يكون واضح ومتعارف عليه بين المبرمجين حتى يتم الفهم لجميع العاملين على المشروع ، مثال : ( `var x = "osama";` ) هنا استخدمنا قيمة `x` واسدنا بداخلها اسم `osama` من نوع `String` لكن قد لا يفهمه الا من كتب هذا الكود ولكن في حالة ( `var name = "osama";` ) فسوف يفهمه أي مبرمج لأن تم اسناد الاسم الى متغير يفيد بأنه اسمه وهكذا في باقي الأحوال .

**Data type** : لدينا في العديد من لغات البرمجة بيانات مختلفة مثل ( `String ,int ,double, float, Array, char, Boolean,etc` ) هناك من يمكنه تخزين اسم وهو `String` ، وهناك من يمكنه تخزين عدد صحيح سالب او موجب وهو `int` ، وهناك من يمكنه تخزين قائمة بالبيانات وهو `Array` ، وأيضا لدينا نوع يقوم بتخزين او إعطاء قيمة ( `true,false` ) وهو `Boolean` ، وعلى ذلك يتم القياس حسب الاساسات المتبعة لدى كل لغة .

**string interpolation** : هو عندما نضع متغير او جملة نريد طباعتها داخل دالة الطباعة `-print-` ونريد في نفس الوقت أيضا طباعة قيمة معها فنقوم باستخدام الشكل التالي : `${variable}` نضيف هذه الأداة لدمج متغير مع جملة طباعة مثال كود :

```
Main ({  
var name = "osama";  
print ("Welcome ${name}");  
}
```