

البرمجة

الآن بعد تعلمنا، لأهم عناصر التصميم سنقوم بتعلم كيفية برمجة التطبيق باستخدام الزامرن

• الواجهة

في البداية سنقوم بإنشاء صفحة بسيطة تمكن المستخدم من تسجيل الدخول في التطبيق ولهذا الخطوة سنحتاج لإستخدام وسم النص ووسم المدخلات وأيضاً وسم المفتاح مع وسم للزر

```
<Label Text="مرحبا بك" BackgroundColor="Red" TextColor="White" FontSize="20" FontAttributes="Bold" Padding="10">
<Entry Keyboard="Text" Placeholder="إسم المستخدم" x:Name="username"/>
<Entry Keyboard="Text" Placeholder="كلمة المرور" x:Name="password"/>

<Grid>
  <Grid.RowDefinitions>
    <RowDefinition Height="Auto" />
    <RowDefinition Height="Auto" />
  </Grid.RowDefinitions>

  <Grid.ColumnDefinitions>
    <ColumnDefinition Width="Auto" />
    <ColumnDefinition Width="Auto" />
  </Grid.ColumnDefinitions>

  <Switch VerticalOptions="Center" Grid.Row="1" Grid.Column="1"></Switch>
  <Label Text="Remember me" VerticalOptions="Center" Grid.Row="1" Grid.Column="2"/>
</Grid>

<Button Text="تسجيل الدخول" Clicked="" TextColor="White" BackgroundColor="Red"/>
```

Bind event to a newly created method called 'Button_Clicked'. Use 'Go To Definition' to navigate to the newly created

الآن سنلاحظ أننا أضفنا خاصية تسمى x:Name للمدخلات [Entry] وهذه ستمكننا من جلب قيمة المدخل والتعامل مع برمجياً، وهذا ما سيتضح لاحقاً ولكن في وسم الزر [Button] قمنا بإضافة خاصية تسمى ب Clicked وهي تعمل على تنفيذ دالة برمجية عندما يقوم المستخدم بالضغط على الزر، وقبل كتابك لقيمة داخل هذه الخاصية، سيظهر مستطيل يوجد به نص ظاهر ب New Event Handler، سنقوم بالضغط عليه لكي ينشأ دالة برمجية لنا

شكل المخرجات:

The screenshot shows a mobile application interface. At the top is a red header bar with the text 'مرحبا بك' (Hello) in white. Below the header are two white input fields with gray borders. The first field has the placeholder text 'إسم المستخدم' (Username) and the second has 'كلمة المرور' (Password). Below these fields is a 'Remember me' toggle switch, which is currently turned off. At the bottom is a red button with the text 'تسجيل الدخول' (Login) in white.

• البرمجة

الآن بعد إنتهائنا من تصميم واجهة التطبيق,سنجد بالقائمة الجانبية وبالتحديد بجانب اسم ملف MainPage.xaml سهم صغير,نقوم بالضغط عليه ومن ثم الضغط على ملف MainPage.xaml.cs ومن خلال هالصفحة سنستطيع كتابة الإكواد البرمجة الخاصه بالتطبيق.

```
0 references
private async void Button_Clicked(object sender, EventArgs e){
    // Get User Information
    string getUsername = username.Text;
    string getPassword = password.Text;

    // Check If The User Submit Correct Email And Password
    if (getUsername == "root" && getPassword == "1337")
    {
        // Show Alert If It's Correct
        await DisplayAlert("تهانينا لك,تم الدخول بنجاح", "مرحباً بك", "حسناً");
    }
    else
    {
        // Show Alert If It's Incorrect
        await DisplayAlert("يرجى التأكد من صحه البريد الإلكتروني وكلمة المرور", "حدث خطأ", "حسناً");
    }
}
```

الآن عندنا قمنا بالدخول الى ملف MainPage.xaml.cs,سنجد دالة تم إنشائها من الفيچوال استديو وتحمل نفس الأسم الذي موجود لدى خاصية Clicked في وسم الزر [Button],واول خطوة سنقوم بالعمل بها هي إضافة الكلمة async قبل كلمة void كما هو موضح بالصورة,لكي نجعل من الدالة بما تسمى بدالة غير متزامنة والغرض من ذلك,لكي نتمكن من إظهار أشعار من خلال التطبيق.

والآن بعد قيامنا بذلك,سنقوم بإنشاء متغيرين بإسم getUsername و getPassword وهم اللتي سيتم التخزين فيهما القيم الذي إدخالها المستخدم في المدخلات أثناء تسجيله الدخول وذلك عبر كتابة الأسم الموجود في خاصية x:Name الموجود لدى المدخل ومن ثم كتابة Text. بعدها وإسنادها للمتغيرات.

الآن لكي نتحقق من صحة البيانات المدخلة,سنقوم بكتابة عبارة شرطية الغرض منها التحقق من أن قيمة المتغير getUsername تساوي root وأن قيمة المتغير getPassword تساوي 1337 سنقوم بإظهار إشعار للمستخدم بنجاح عملية تسجيل الدخول,وذلك بإستخدام دالة DisplayAlert ونتأكد من كتابتنا لكلمة await قبل كتابة أسم الدالة,والآن ستطلب الدالة 3 قيم ستكون بالشكل التالي

الكلام الذي بالزر,'محتوى الإشعار','عنوان الإشعار')DisplayAlert