



أتحكم بحاسوبي (البرمجة والتحكم بالحاسب)

البرنامج

المبرمج

البرمجة

شخص يتقن إحدى لغات
البرمجة لكي يتخاطب بها مع
الحاسب لينتج ما يسمى
البرنامج

سلسلة من الأوامر المكتوبة بأحد
لغات البرمجة والتي يتم تخزينها
في ملف قابل للتنفيذ من قبل
الحاسب

إعطاء الأوامر التعليمات للحاسب بلغة
يفهمها وذلك لأداء مهمة معينة

مستويات لغات البرمجة

لغات منخفضة المستوى

لغة منخفضة المستوى سبب تسميتها كونها قريبة
جداً من مكونات الحاسب كالمعالج والذاكرة، وتمتاز
بسرعة تنفيذها وصغر حجم البرامج المكتوبة بها.

لغة التجميع

تكتب أوامرها باللغة
الإنجليزية ولها مترجم
خاص يحولها إلى لغة الآلة

```
section .text
global main
main:
mov edx, len
mov ecx, msg
mov ebx, 1
mov eax, 4
int 0x80
mov eax, 1
int 0x80
section .data
msg db 'Hello, world!', 0xa
len equ $ - msg
```

لغة الآلة

صعبة الفهم على البشر
لكونها لا تحتوي على
دلالات مباشرة
اللغة الثنائية (0, 1)

```
0010 1000 1011 0100
0010 1101 1101 0101
0111 0111 0000 1101
0110 1010 1001 1111
0000 0101 0010 1111
```

لغات عالية المستوى

لغة البرمجة بالكائنات

تغلف البيانات مع العمليات
الخاصة بها بداخل كائن يدل
عليها



لغة البرمجة الإجرائية

نقوم بكتابة الأوامر
البرمجية التي تؤدي وظيفة
واحدة تحت اسم إجراء

```
#include <stdio.h>
int main(int x, int y) {
return (x == y) ? x : y;
}

int main() {
int a = 0, b = 0;
printf("Enter two numbers: ");
scanf("%d %d", &a, &b);
printf(
"the maximum number is %d\n",
max(a, b)
);
return 0;
}
```





لغة سكراتش

لغة برمجية رسومية تسهل إنشاء القصص التفاعلية والألعاب و الرسوم المتحركة بالإضافة إلى إمكانية مشاركة هذه المشاريع مع الآخرين على الويب.



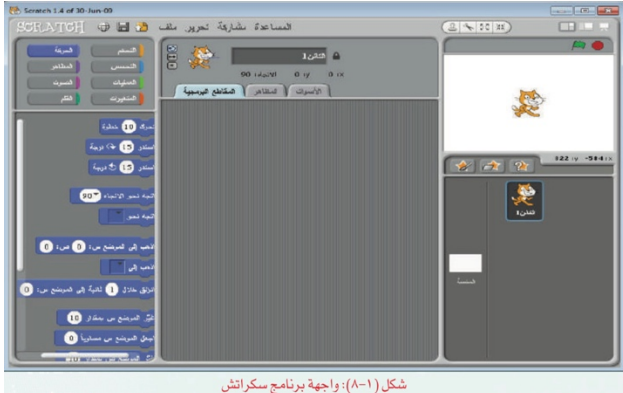
شكل (٧-١): لبنات مكدسة تشكل مقطعاً برمجياً

المقطع البرمجي
مجموعة من اللبنات
المتصلة ببعضها
لجعل الكائن يؤدي
عملاً معيناً

تتألف مشاريع سكراتش
من أغراض متحركة
قابلة للبرمجة تسمى
كائنات

الكائن
العنصر المراد
العمل عليه و هو
العنصر المرئي
في مسرح العمل

اللبنات
التعليمات و
الأوامر التي
تجعل الكائن يقوم
بعمل معين



شكل (٨-١): واجهة برنامج سكراتش

قواعد البرمجة

التكرار

تنفيذ تعليمة أو أكثر مرات
عديدة حتى يصل البرنامج
إلى حالة محددة (ككرر حتى،
كرر باستمرار، ككرر بعدد ...
(مرات)

الاختيار

تنفيذ تعليمة أو أكثر وفقاً
لحالة البرنامج و يتم عمل
ذلك باستخدام صيغة الشرط
مثل: (إذا كان ، إذا كان ... و
(إلا)

التتابع

ترتيب تنفيذ التعليمات
البرمجية تعليمة تلو الأخرى

