ملخص درس

ملخص الدرس

بناء الواجهات الرسومية بلغة البايثون

المهارات الرقمية | الثالث المتوسط | الفصل الدراسي الأول

المادة	المهارات الرقمية
الصف	الثالث المتوسط
الفصل الدراسي	الفصل الدراسي الأول
اسم الطالب/ة	.....

شرح الدرس واختباره
امسح لمشاهدة الشرح والاختبار

ورقة العمل
تدرّب على الدرس

■ أهم المفاهيم

• الواجهة الرسومية نافذة فيها أزرار وحقول وعناوين.

• المكتبة المستخدمة هي tkinter وتأتي مع بايثون.

■ خطوات بناء نافذة

• استيراد المكتبة بالسطر import tkinter as tk.

• إنشاء النافذة بـtk.Tk() وضبط title وgeometry.

• إنشاء العناصر Label وEntry وButton وترتيبها.

• ختم البرنامج بـwindow.mainloop().

■ أوامر مهمة

• pack(): ترصّ العناصر واحدًا تحت الآخر.

• grid(row=0, column=0): تضع العنصر في صف وعمود.

• entry.get(): تقرأ النص من الحقل.

• label.config(text=...): تغيّر نص العنوان.

• دالة=command: تربط الزر بدالة تُنفَّذ عند الضغط.

■ تذكّر

• نكتب أقواسًا بعد اسم الدالة في command.

• الدالة get() ترجع نصًّا فنحوّله بـint() للحساب.

• نخلط pack() وgrid() في النافذة نفسها.