

مراجعة شاملة JavaScript إضفاء الحيوية على الويب



تم تحميل هذا الملف من موقع مناهج مملكة البحرين

موقع المناهج ← مناهج مملكة البحرين ← الصف التاسع ← حاسوب ← الفصل الثاني ← ملفات متنوعة ← الملف

تاريخ إضافة الملف على موقع المناهج: 2026-05-03 16:59:32

ملفات اكتب للمعلم اكتب للطالب | اختبارات الكترونية | اختبارات | حلول | عروض بوربوينت | أوراق عمل
منهج انجليزي | ملخصات وتقارير | مذكرات وبنوك | الامتحان النهائي | للمدرس

المزيد من مادة
حاسوب:

التواصل الاجتماعي بحسب الصف التاسع



صفحة مناهج مملكة
البحرين على
فيسبوك

الرياضيات

اللغة الانجليزية

اللغة العربية

التربية الاسلامية

المواد على تلغرام

المزيد من الملفات بحسب الصف التاسع والمادة حاسوب في الفصل الثاني

مراجعة شاملة ومبسطة لغة SQL و PHP

1

استعلام مصادر بيانات خارجية

2

نشاط استعلام بيانات خارجية

3

درس دمج المراسلات

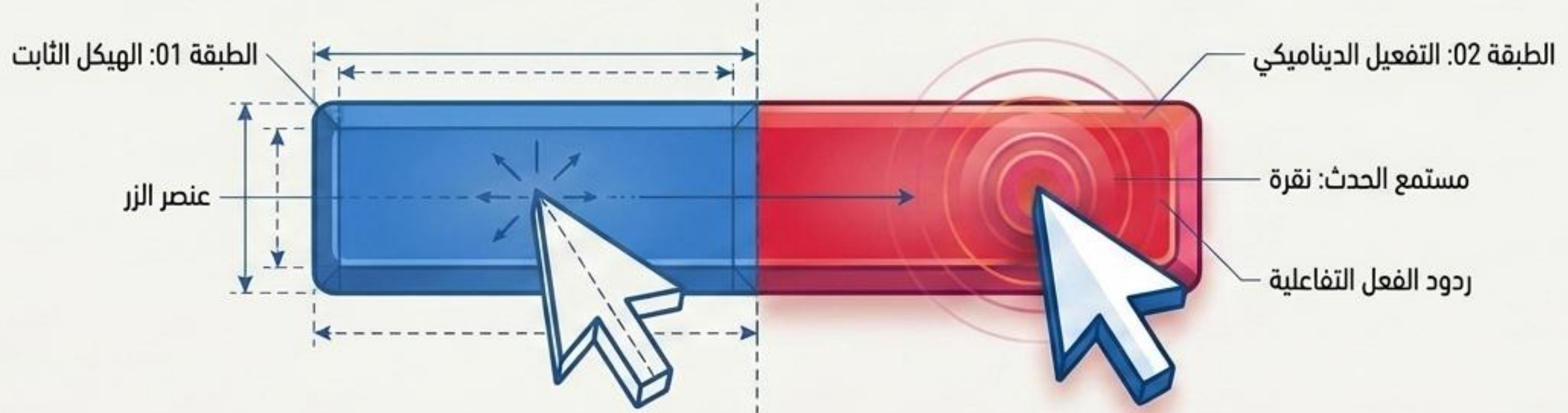
4

تقنية المعلومات والاتصال درس استعلام من مصادر خارجية فهرس المحتويات

5

إضفاء الحيوية على الويب

جافا سكريبت تحول الصفحات الثابتة إلى تجارب ديناميكية وتفاعلية.



تفاعل المستخدم



التحكم في الوسائط



رسوم متحركة سلسلة

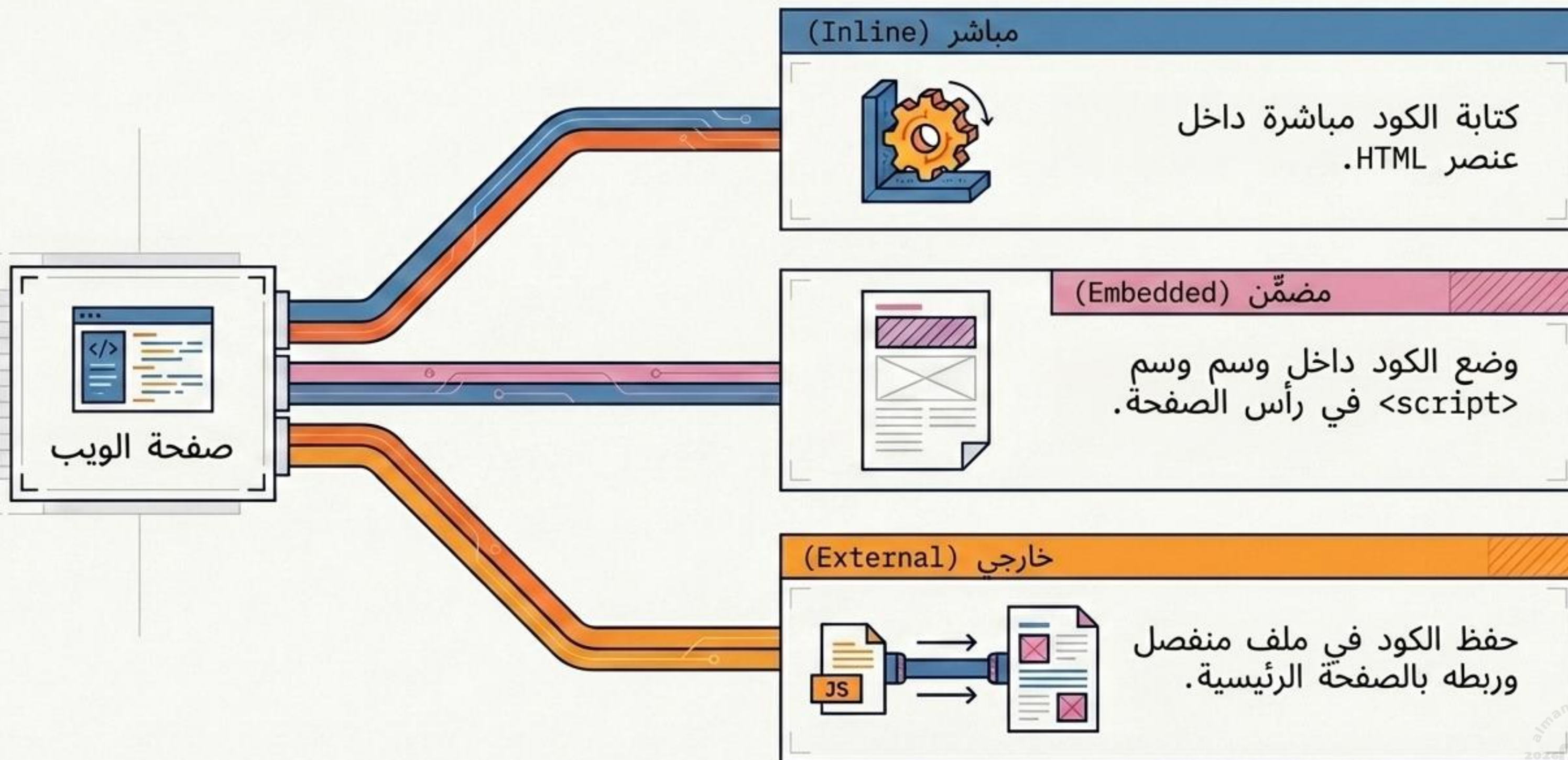
ثالث تطوير الويب

السلوك: JavaScript
يجعل الصفحة نشطة،
متجاوبة، وذكية.

CSS: الأسلوب
يتعامل مع التنسيق
والتصميم المرئي.

HTML: الهيكل
يحدد الشكل والعناصر
الأساسية للموقع.

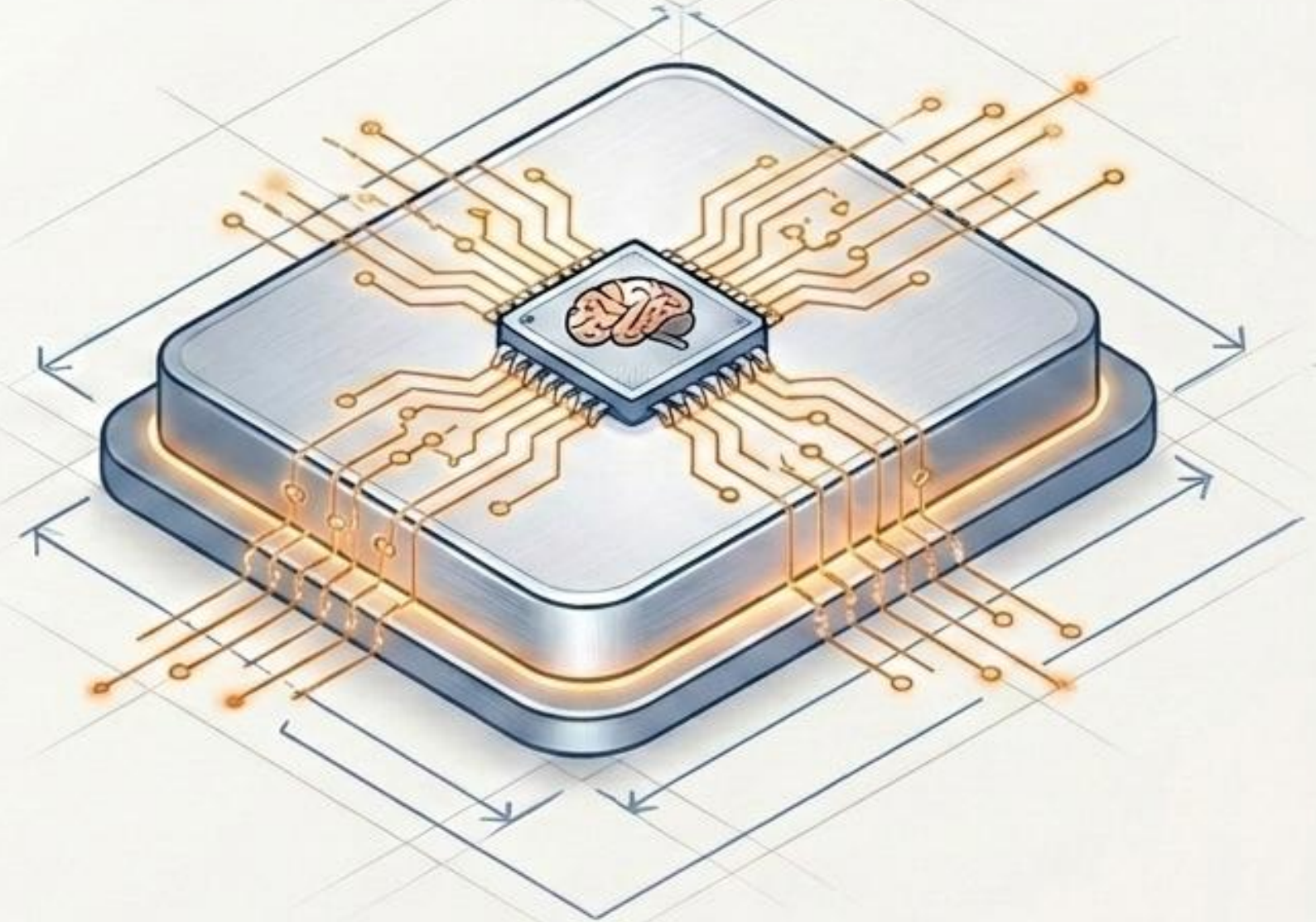
ثلاث طرق لإضافة المنطق



الطريقة 1: البرمجة المضمنة (Inline Scripting)

```
<button  
  onclick='triggerAction()'  
  اضغط هنا  
</button>
```

الكود البرمجي يكتب مباشرة
داخل عنصر HTML.



الطريقة 2: البرمجة المضمنة (Embedded Scripting)

```
3 <head>
4   <meta charset="utf-8">
5   <script>
6     document.getElementById("demo").innerHTML
7     HTML="نصي البرمجي الأول";
8   </script>
9 </head>
```

يتم كتابة الأوامر البرمجية
داخل وسم <script>
<script> في قسم
<head>. هذا يبقاها
منفصلة عن محتوى
الصفحة الرئيسي
(<body>)، مما يسهل
التنظيم.

الطريقة 3: الملفات الخارجية

فصل كود البرمجة في ملف مستقل لسهولة استخدامه في صفحات متعددة.

```
script.js

// دالة بسيطة لعرض رسالة
function showMessage() {
    alert("مرحباً! هذا كود من ملف خارجي");
}
```

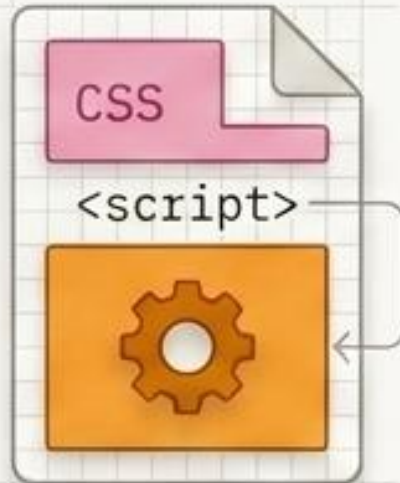
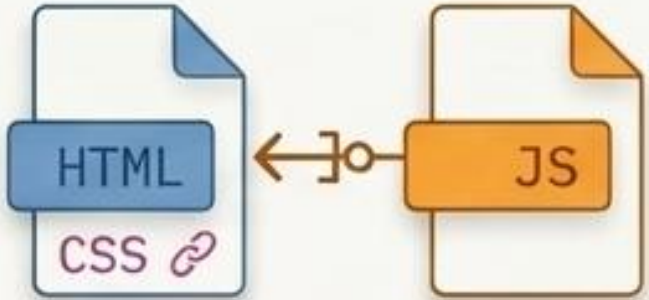
يتم استدعاء
الملف هنا

```
index.html

<head>
  <title>صفحتي</title>
  <!-- ربط ملف الجافاسكريبت الخارجي -->
  <script src="script.js"></script>
</head>
<body>
  <!-- زر لاستدعاء الدالة -->
  <button onclick="showMessage()">
    اضغط للعرض
  </button>
</body>
```

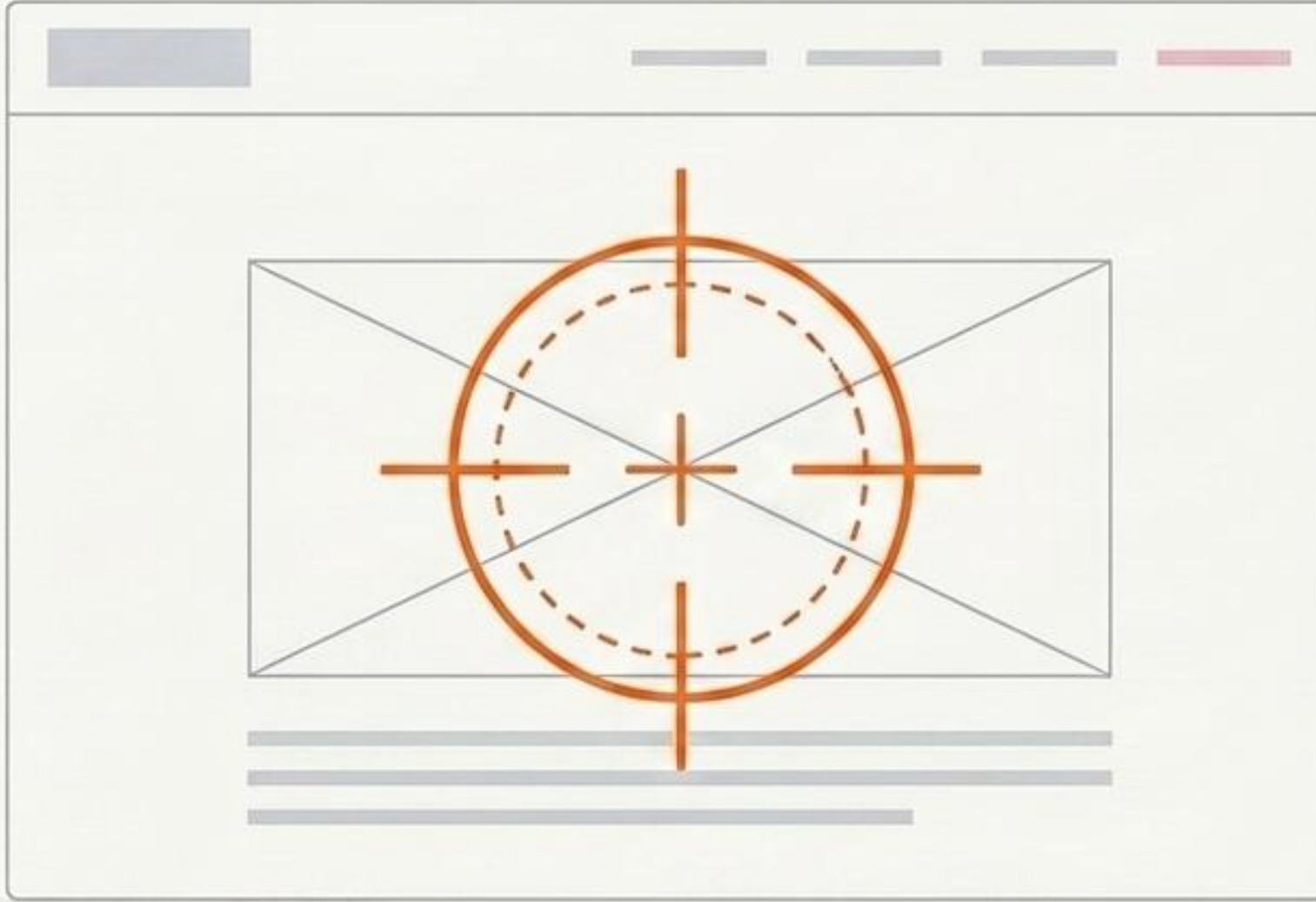
نصيحة: استخدم هذه الطريقة عندما تريد تطبيق نفس الوظيفة (مثل التحقق من نموذج) على أكثر من صفحة في موقعك.

اختيار الطريقة المناسبة

	داخل العنصر	في نفس الصفحة	خارجي
المكان	مباشرة في كود HTML	في رأس الصفحة (بين وسوم <code><script></code>)	في ملف JS منفصل
متى نستخدمه؟	للتجارب السريعة والصغيرة	عندما يكون الكود خاصاً بصفحة واحدة فقط	عندما نحتاج الكود في عدة صفحات (لإعادة الاستخدام)
مثال توضيحي			

البناء: تشغيل تنبيه عند النقر على الصورة

Project Blueprint



البيئة: ملف index.html داخل مجلد
Library-Grade8 : البيئة

01

إعداد الحاوية

تجهيز مكان الكود في الصفحة.

02

تعريف المنطق

كتابة وظيفة التنبيه.

03

ربط المشغل

ربط الوظيفة بنقر الصورة.

الخطوة 1: إنشاء حاوية الكود البرمجي (السكريبت)

index.html*

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <title> ISA CULTURAL CANTER </title>
5
6     <script></script>
7
8   </head>
9 </html>
```

الأساس: هذه الحاوية
الفارغة هي المكان
المخصص لكتابة أوامر
JavaScript. هنا تبدأ
قواعد HTML في التوقف
ويبدأ تنفيذ منطق
البرمجة.

الخطوة 2 : تسمية الإجراء المخصص

`function message()`

التعريف: كلمة مفتاحية
تخبر المتصفح بأننا سننشئ
مجموعة تعليمات جديدة.

المعرف: اسم فريد نختاره
لإجراءنا لكي نتمكن من
استخدامه لاحقاً كزناد.

الخطوة 3: برمجة تنبيه المتصفح

```
10 function massege() {  
11     window.alert("Welcome to ISA CULTURAL CANTER ");  
12 }
```

الأمر: هذه الطريقة المدمجة تأمر المتصفح بإظهار نافذة منبثقة تحتوي على النص الموجود بين علامات التنصيص.

الخطوة 4: إضافة مستمع للأحداث



هيكل التفاعل



النتيجة النهائية: تم إنجاز المهمة



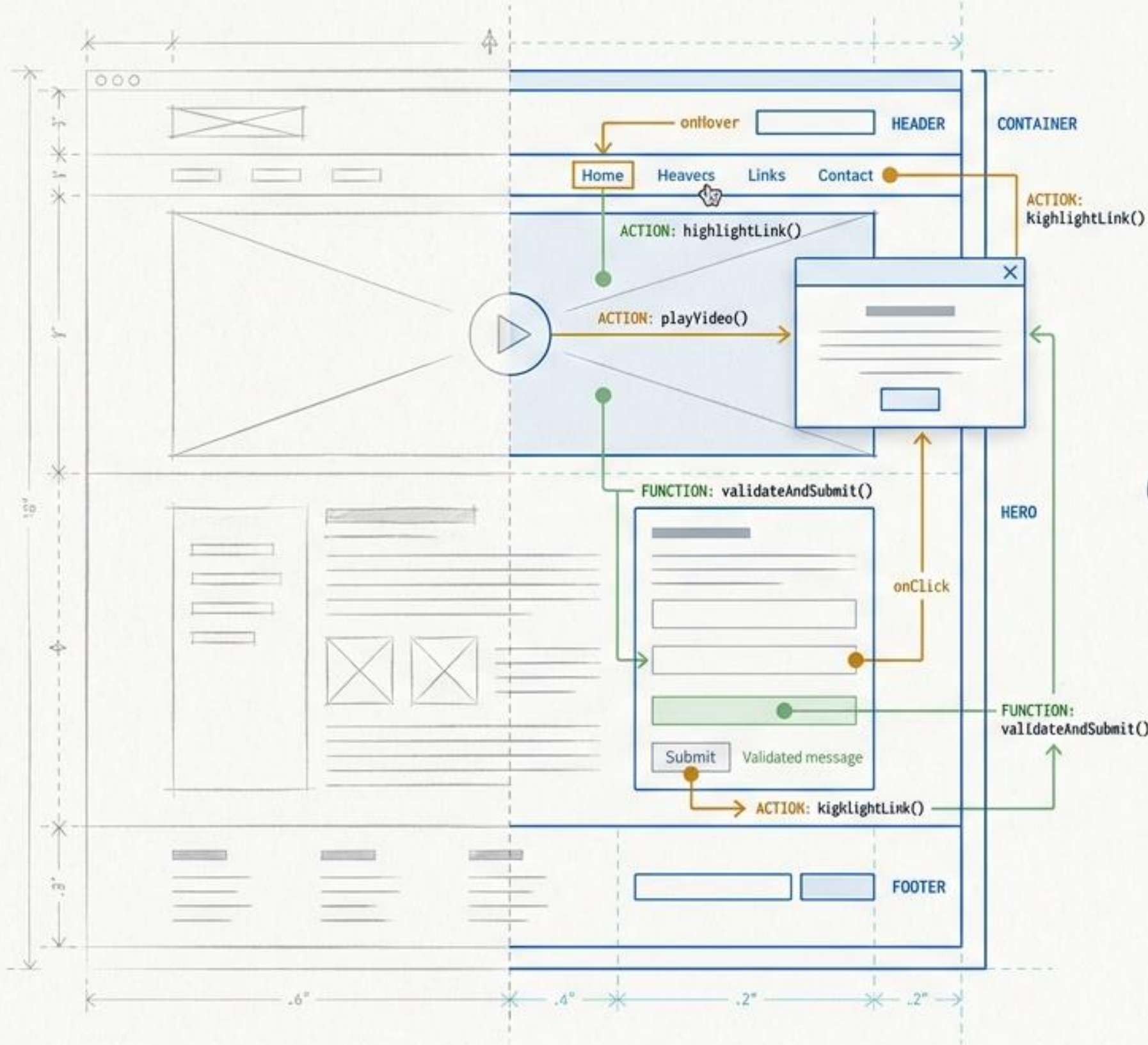
من خلال دمج هيكل
HTML مع أوامر
JavaScript،
تحولت صورة
المبنى الثابتة
إلى عنصر تفاعلي
يستجيب للنقر.

العناصر التفاعلية في صفحات الويب

من تصميم واجهات ثابتة إلى برمجة
تجارب باستخدام حية JavaScript



> بدء التشغيل.. |



المخطط التفاعلي: رحلة إحياء صفحات الويب

دليلك المرئي والمبسط لإتقان التفاعل
باستخدام HTML و JavaScript

المهمة النهائية: ضربة الجزاء!

حان دورك لتوظيف كل ما تعلمته في المخطط التفاعلي.

المطلوب:

- صمم صفحة تحتوي على صورة كرة، وعند الضغط عليها تظهر رسالة منبثقة تقول: "لقد سجلت هدفاً!".

(تلميح: ستحتاج إلى دمج `onclick` مع `window.alert()`).



تحدي المهارة الثانية: رسائل الترحيب

Activity

نشاط تطبيقي: صمّم تفاعلاً يُظهر رسالة ترحيبية ("مرحباً بكم في مدرستنا") عند الضغط على شعار المدرسة.



Evaluation

سؤال تقييمي: تُستخدم الدالة لإظهار نافذة تحتوي على رسالة منبثقة؟

document.write() (أ)

window.alert() (ب)

console.log() (ج)

تحدي المهارة الثانية: رسائل الترحيب

Activity

نشاط تطبيقي: صمم تفاعلاً يُظهر رسالة ترحيبية ("مرحباً بكم في مدرستنا") عند الضغط على شعار المدرسة.



Evaluation

سؤال تقييمي: تُستخدم الدالة لإظهار نافذة تحتوي على رسالة منبثقة؟

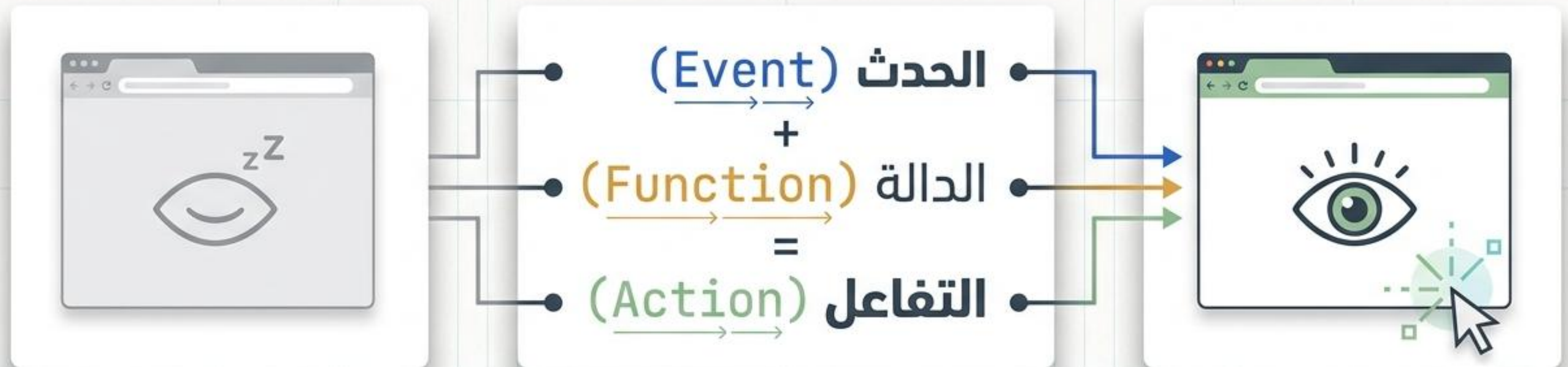
(أ) `document.write()`

(ب) `window.alert()` ✓

(ج) `console.log()`

كيف نوقظ صفحات الويب من سباتها؟

الصفحات الثابتة لا تتفاعل. لإضافة الحياة، نستخدم معادلة التفاعل الأساسية:



المهارة الأولى: الاستجابة لمرور الفأرة

خاصية onmouseover تقوم بتنفيذ أمر برمجي بمجرد مرور مؤشر الفأرة فوق العنصر، وتُستخدم بكثرة لتغيير الصور بشكل تفاعلي وتلقائي.



تحديد العنصر

(إعطاء id فريد
للصورة)

بناء الدالة

(إنشاء function
باسم mOver)

تغيير الخاصية

(استخدام src
لتحديد مسار الخريطة)

تفعيل الحدث

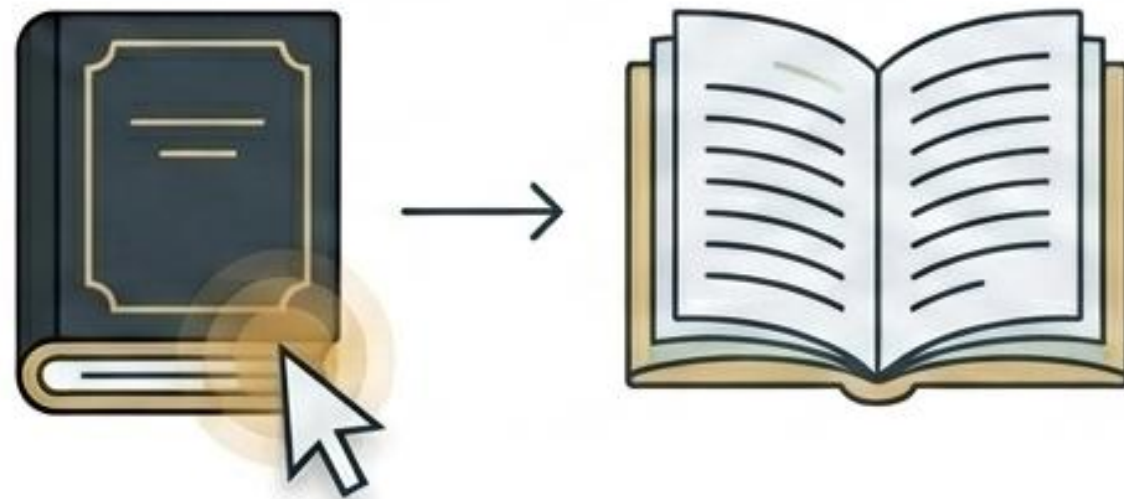
(إضافة onmouseover
لوسم HTML)

```
function mOver() {  
  document.getElementById("myImage").src = "multimedia/location.jpg";  
}
```

```
<img id="myImage" onmouseover="mOver()">
```

تحدي المهارة الأولى: التطبيق والتقييم

نشاط تطبيقي: قم بتحويل صورة 'كتاب مغلق' إلى 'كتاب مفتوح' عند النقر عليها أو مرور الفأرة، وذلك عبر تغيير الخاصية البرمجية التي تحدد مسار تحدد مسار الصورة.



سؤال تقييمي: في الكود السابق، أي خاصية برمجية قمنا بتعديلها لتغيير الصورة المعروضة؟

id (أ)

src (ب)

function (ج)

تحدي المهارة الأولى: التطبيق والتقييم

نشاط تطبيقي: قم بتحويل صورة 'كتاب مغلق' إلى 'كتاب مفتوح' عند النقر عليها أو مرور الفأرة، وذلك عبر تغيير الخاصية البرمجية التي تحدد مسار تحدد مسار الصورة.



سؤال تقييمي: في الكود السابق، أي خاصية برمجية قمنا بتعديلها لتغيير الصورة المعروضة؟

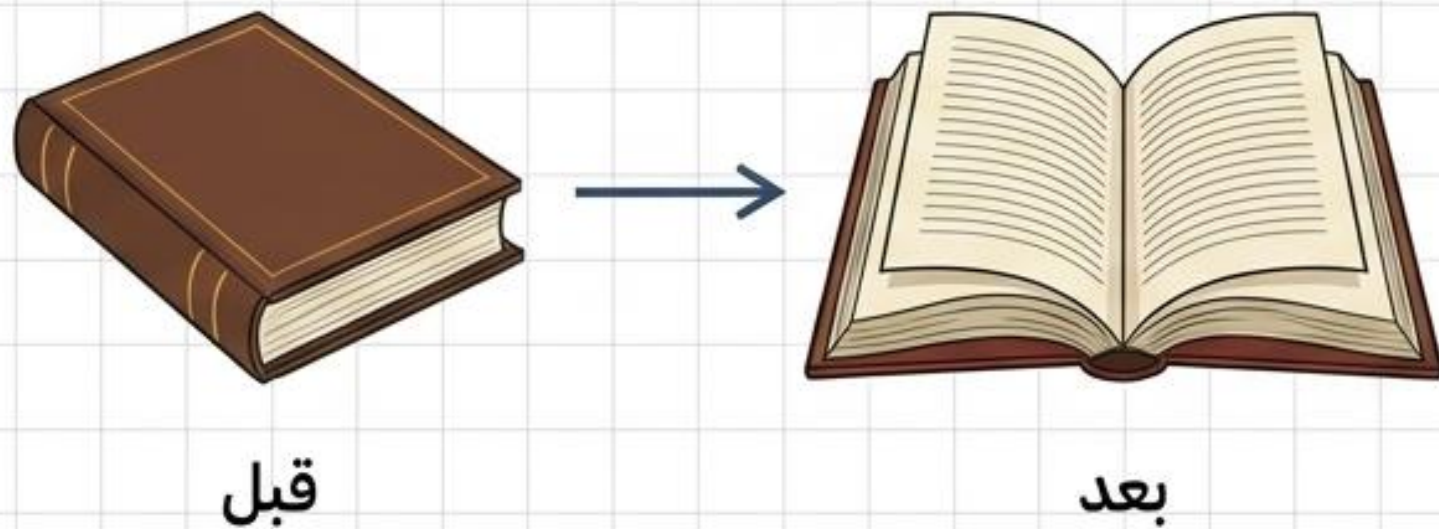
id (أ)

src (ب)

function (ج)

حل النشاط التطبيقي: تغيير الصورة عند النقر/المرور

لحل النشاط، نحتاج إلى دالة جافاسكريبت لتغيير خاصية `src` لعنصر الصورة عند حدوث حدث معين (مثل `onclick` أو `onmouseover`).



كود الحل:

```
function changeImage()
{
  document.getElementById("bookImage")
    .src = "open_book.jpg";
}

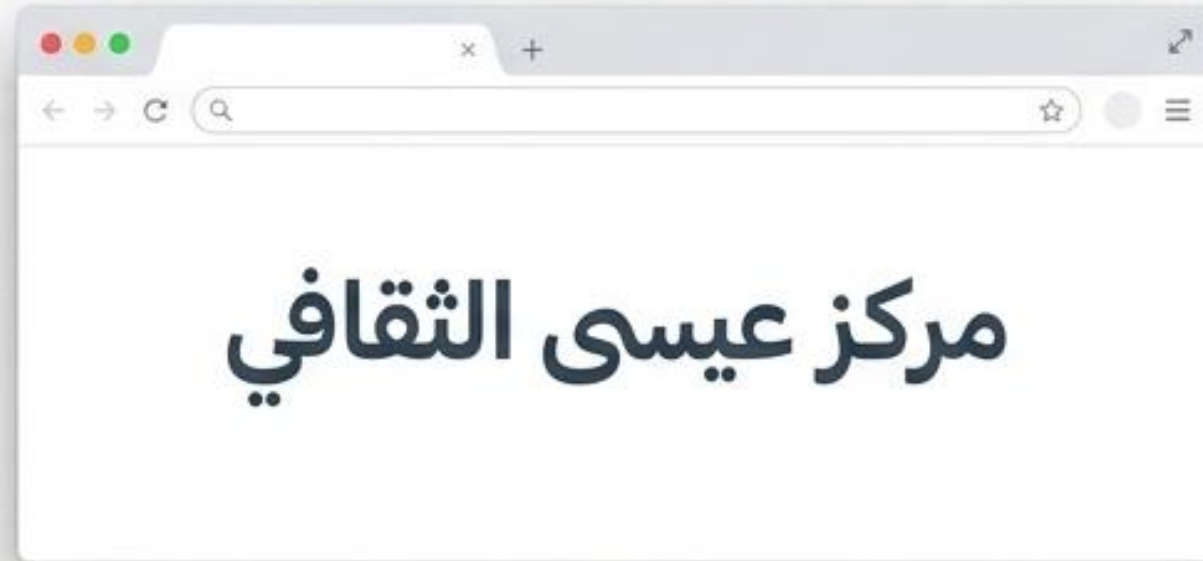

```

Arrows in the code block indicate the flow of execution: one arrow points from the function definition to the function call in the HTML attribute, and another points from the function call back to the function definition.

المهارة الثانية: نطق الكلمات عند الضغط

خاصية innerHTML تسمح بتغيير محتوى العناصر النصية (مثل العناوين والفقرات) برمجياً عند وقوع حدث معين مثل الضغط onclick.

الحالة 1: قبل الضغط



الحالة 2: بعد الضغط



```
<h1 id="greeting" onclick="sayHello()">مركز عيسى الثقافي</h1>

<script>
function sayHello() {
  document.getElementById("greeting").innerHTML = "مرحباً بكم في المركز";
}
</script>
```

تغيير النص

المهارة الثانية: تغيير النص عند النقر - تحليل الخطوات



```
function display() {  
    document.getElementById("Heading").innerHTML = "مرحباً بكم في المركز";  
}
```

```
<h1 id="Heading" onclick="display()">مركز عيسى الثقافي</h1>
```

تحدي المهارة الثانية: حل النشاط التطبيقي

خطوات الحل

1. إنشاء دالة (مثلاً showMessage) تحتوي

على كود تغيير النص.

2. استخدام document

document.getElementById().innerHTML

لتحديد العنصر وتحديث محتواه.

3. إضافة خاصية onclick لعنصر الشعار

الشعار لاستدعاء الدالة عند النقر.

```
// JavaScript
```

```
function showMessage() {  
    document.getElementById('welcome-  
text').innerHTML = 'مرحباً بكم في مدرستنا';  
}
```

```
// HTML
```

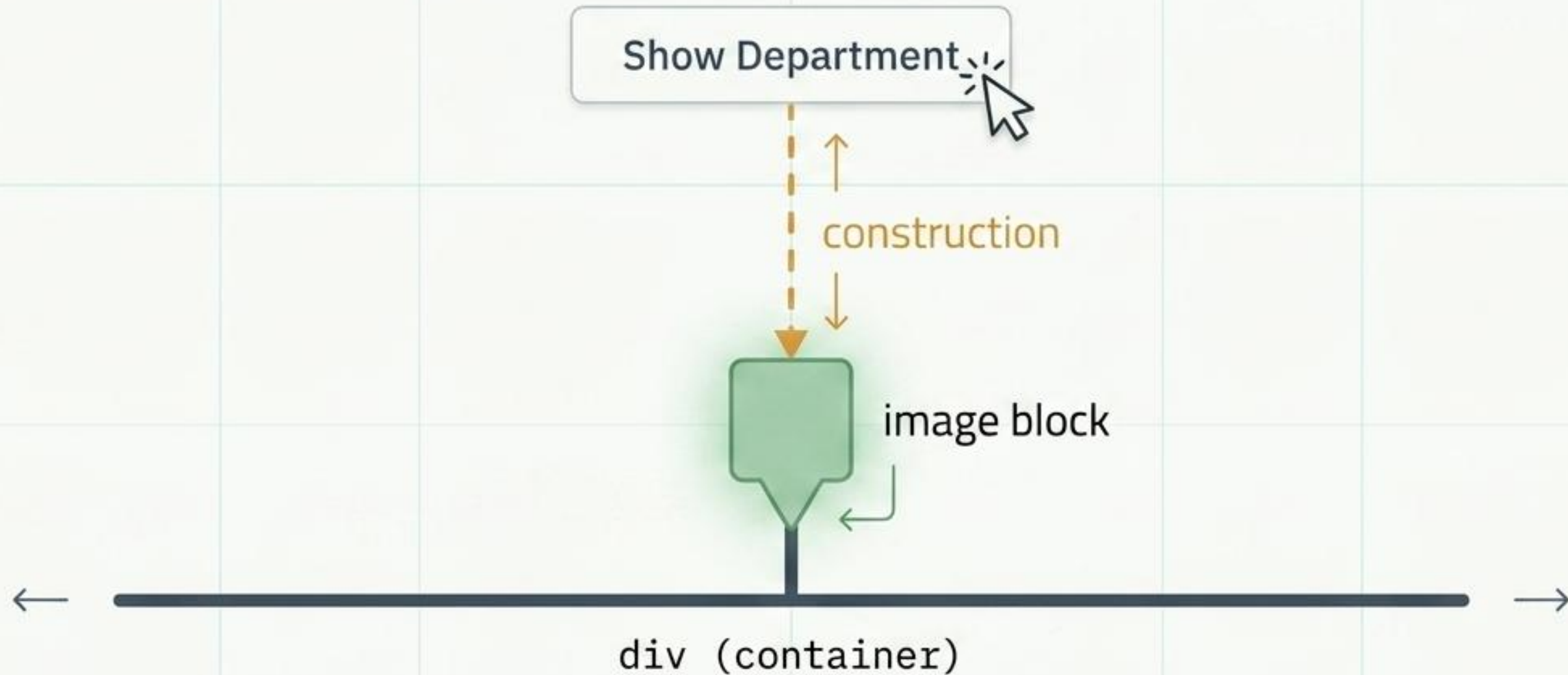
```
<img src='shield.png'  
onclick='showMessage()'>  
<p id='welcome-text'>نص افتراضي</p>
```



مرحباً بكم في مدرستنا

المهارة الثالثة: بناء عناصر جديدة من العدم

تُستخدم خاصية **appendChild** لإنشاء عناصر جديدة (مثل الصور) وإضافتها ديناميكياً إلى الصفحة داخل حاوية معينة عند الضغط على زر.





```
function Galary() {  
  const container = document.getElementById("contents");  
  const image = new Image();  
  image.src = "multimedia/ICS.jpg";  
  container.appendChild(image);  
}
```

Editorial Blueprint

نشاط تطبيقي: إنشاء معرض صور يعرض مجموعة من الصور عند الضغط على زر.



تحدي المهارة الثالثة: الجدّول المنبثقة

سؤال تقييمي: رتب الخطوات المنطقية لإنشاء معرض صور:

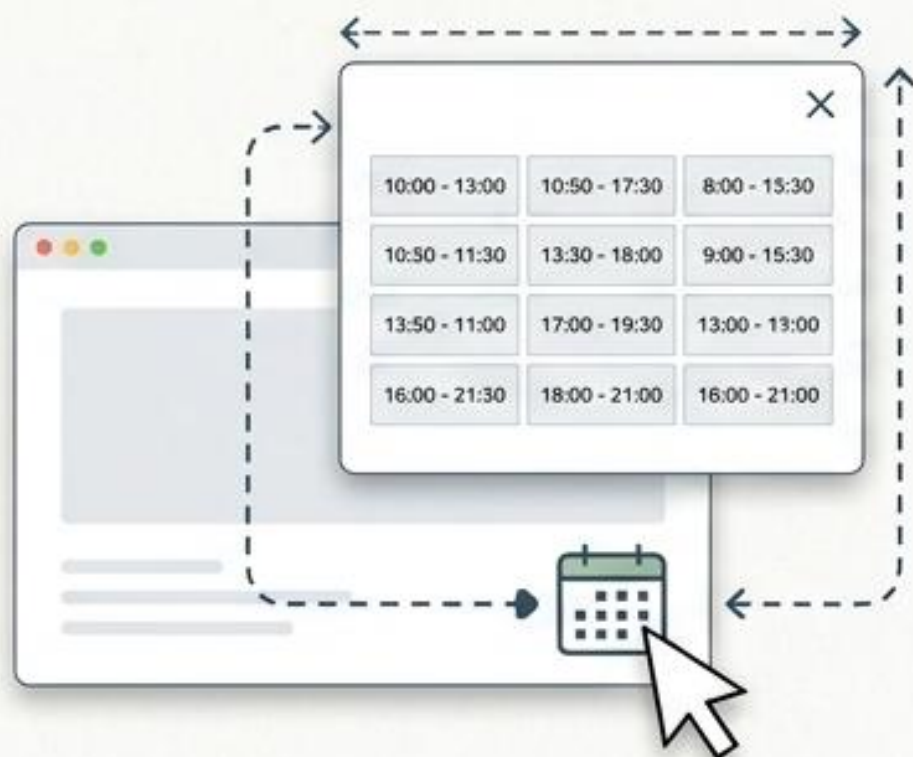
[تحديد
مساره/محتواه]

[خلق العنصر]

[إلحاقه
بالحاوية]

Editorial Blueprint

نشاط تطبيقي: إظهار نافذة منبثقة بمواعيد الدروس عند الضغط على صورة الجدول.



تحدي المهارة الثالثة: الجدول المنبثقة

سؤال تقييمي: رتب الخطوات المنطقية لإضافة عنصر جديد في الصفحة:



Editorial Blueprint

إدراج عناصر تفاعلية

0	المهارة (Skill)	فعل المستخدم (User Action)	الأداة البرمجية (JS Tool)	النتيجة المرئية (Result)
1	مرور الفأرة	الفأرة فوق العنصر (Hover)	تعديل src	استبدال صورة 🖼️
2	الضغط لتغيير نص	النقر (Click)	تعديل innerHTML	تغيير كلمات 🗣️
3	إضافة عنصر	النقر (Click)	appendChild	ولادة عنصر جديد 🏠

طريقة إدراج عنصر تفاعلي



الفحص النهائي للنظام (System Diagnostic)

Q1: أي من الأحداث التالية يُستخدم عند الضغط على صورة في HTML؟

onchange (ج)

onclick (ب)

onload (أ)

Q2: يمكن استخدام الحدث onclick مع الصور فقط.

Q3: عند الضغط على صورة، يمكن استدعاء أكثر من دالة في نفس الوقت.

الفحص النهائي للنظام (System Diagnostic)

Q1: أي من الأحداث التالية يُستخدم عند الضغط على صورة في HTML؟

onchange (ج)

onclick (ب)

onload (أ)



Q2: يمكن استخدام الحدث onclick مع الصور فقط.

← النتيجة: خطأ - يمكن استخدامه مع أي عنصر HTML.



Q3: عند الضغط على صورة، يمكن استدعاء أكثر من دالة في نفس الوقت.

← النتيجة: صح.

المهمة: إدراج العناصر التفاعلية في صفحة الويب

1. تفاعل النصوص (العنوان)



الحدث (Event):
عند الضغط بالفأرة (onclick)

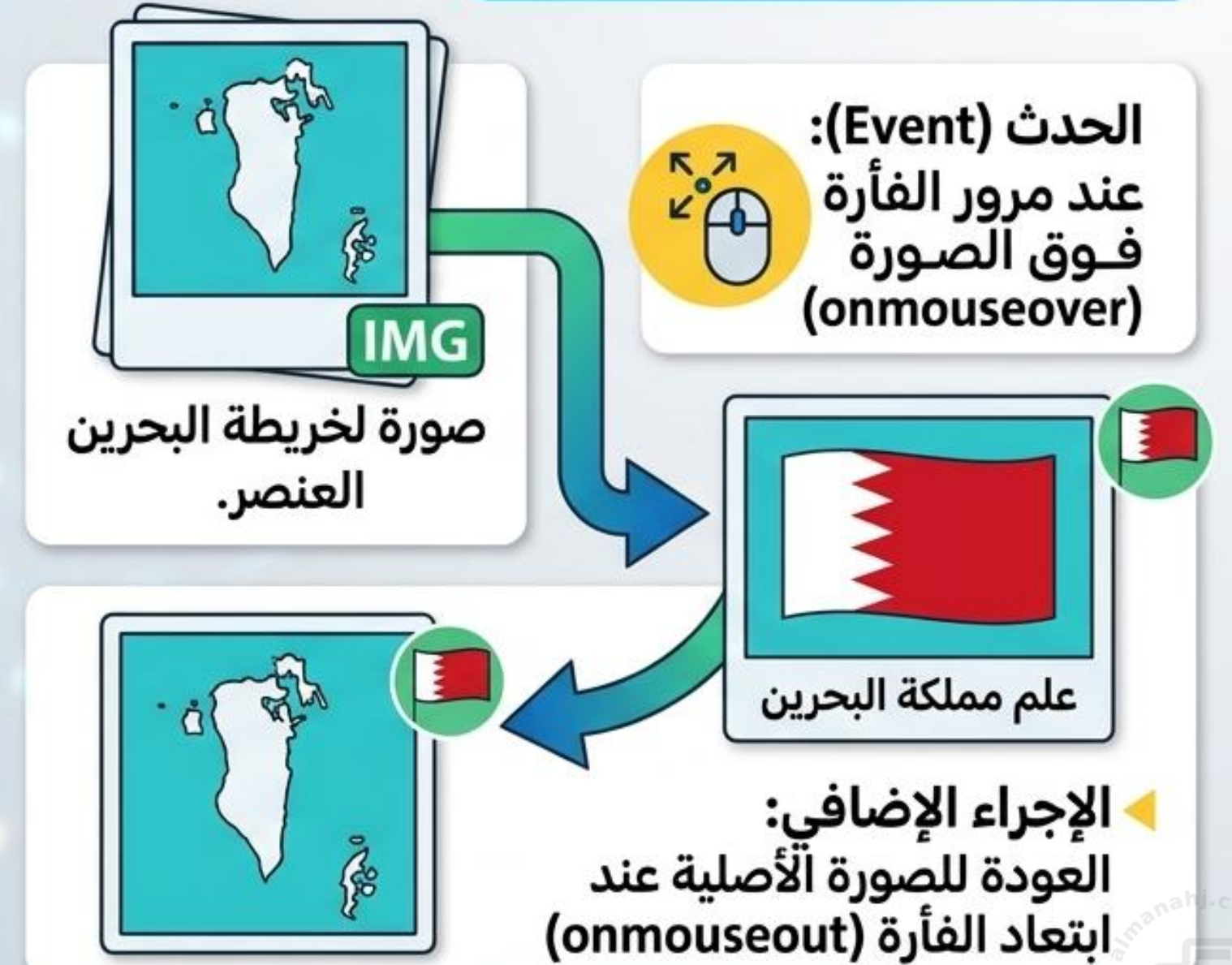


Animation

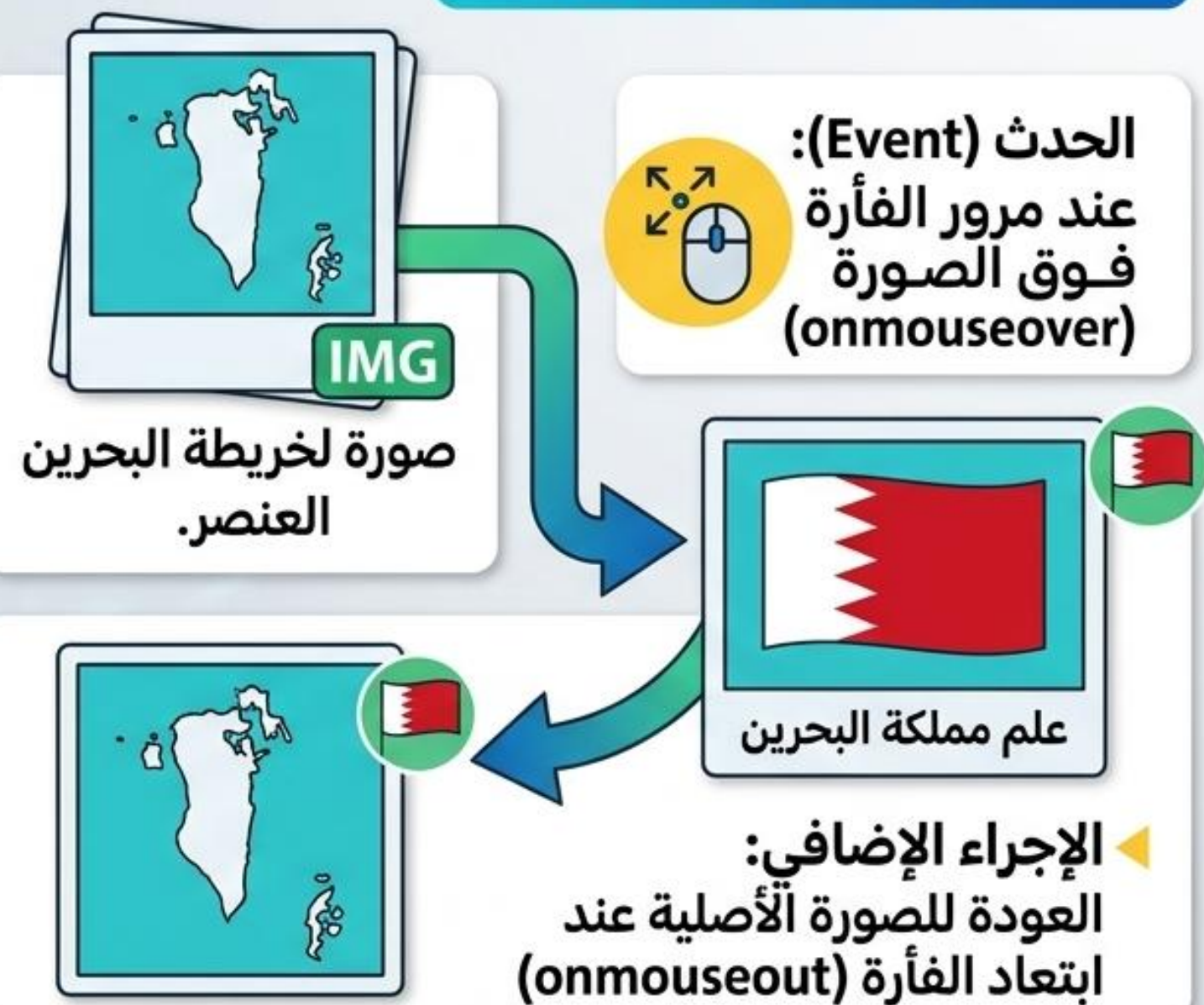
النتيجة:

البحرين ماضٍ عريق ومستقبل زاهر

2. تفاعل الصور (التبديل)



2. تفاعل الصور (التبديل)



1. تفاعل النصوص (العنوان)

