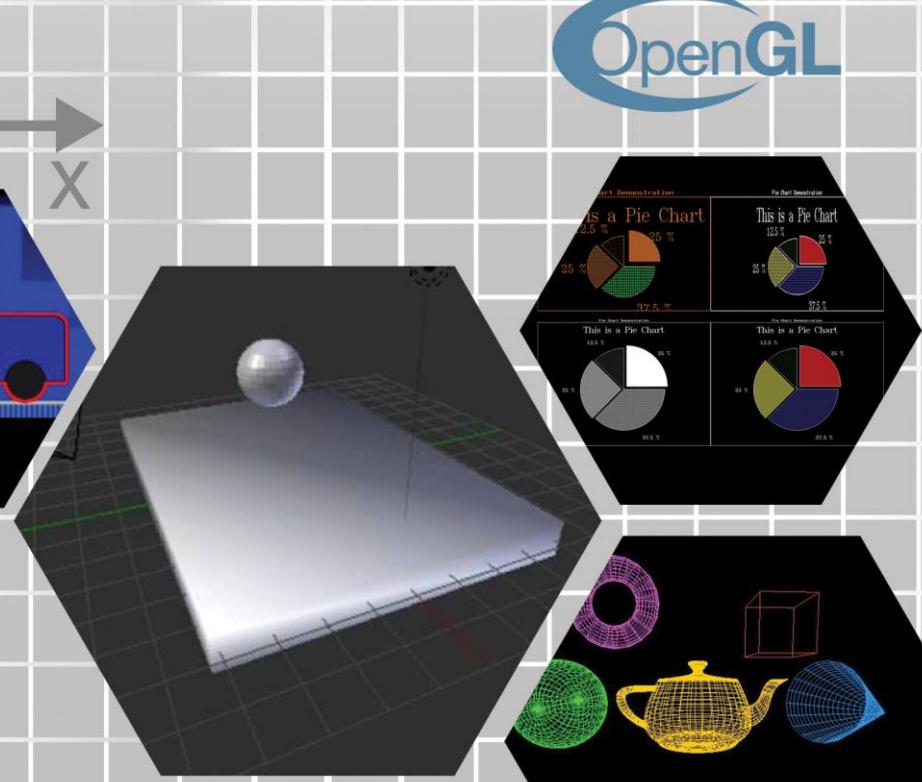
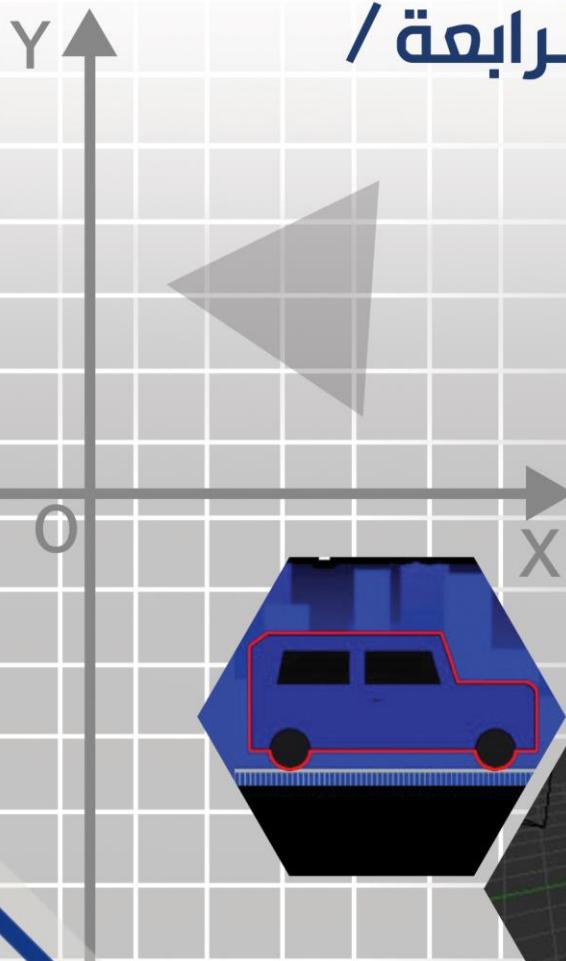




الجمهورية العربية السورية  
جامعة البعث  
الكلية التطبيقية  
قسم تقنيات الحاسوب

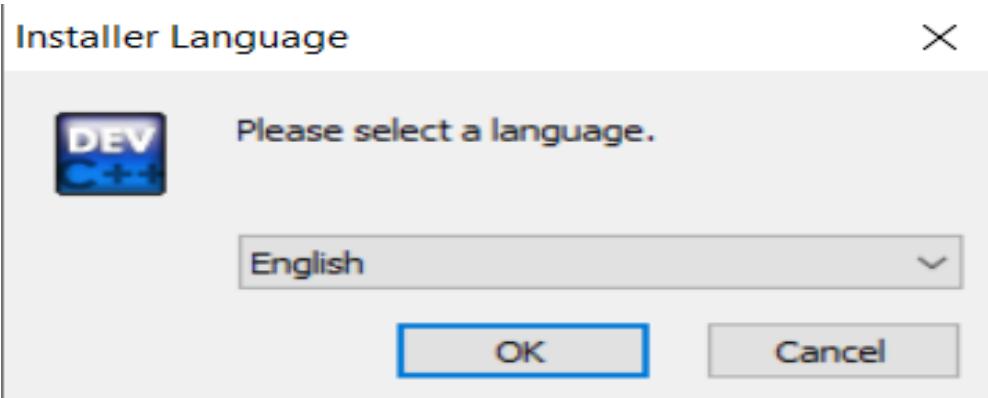
# بيانات الحاسوب

## / السنة الرابعة /



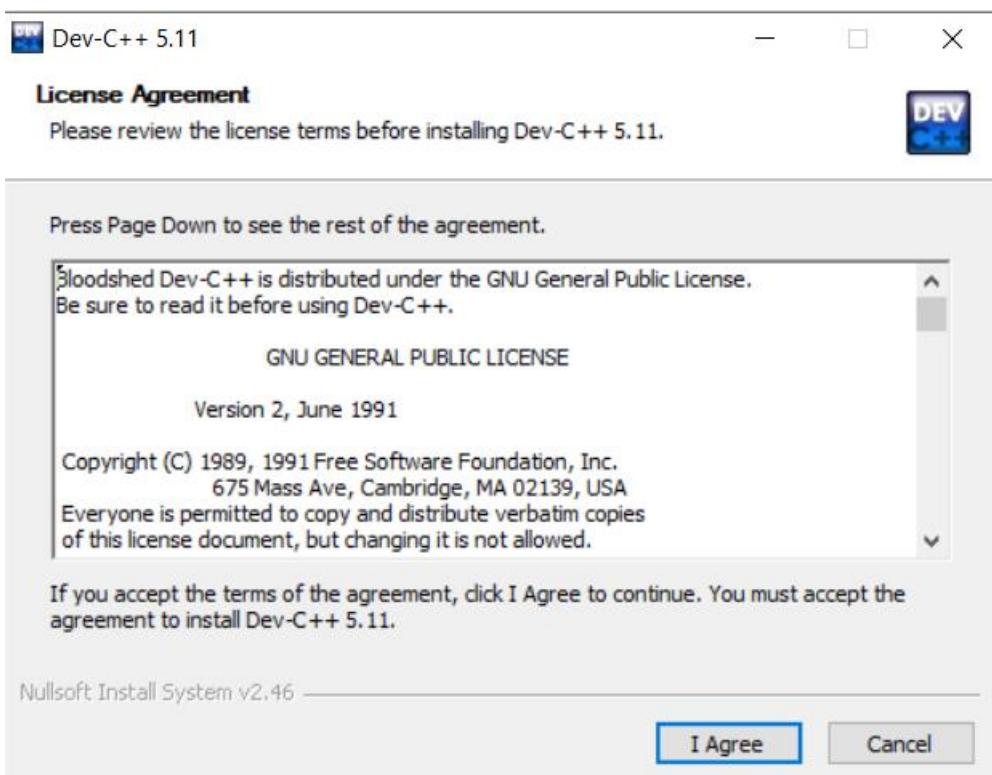
إعداد : م. فراس عباره

## • تثبيت برنامج :Dev-C++



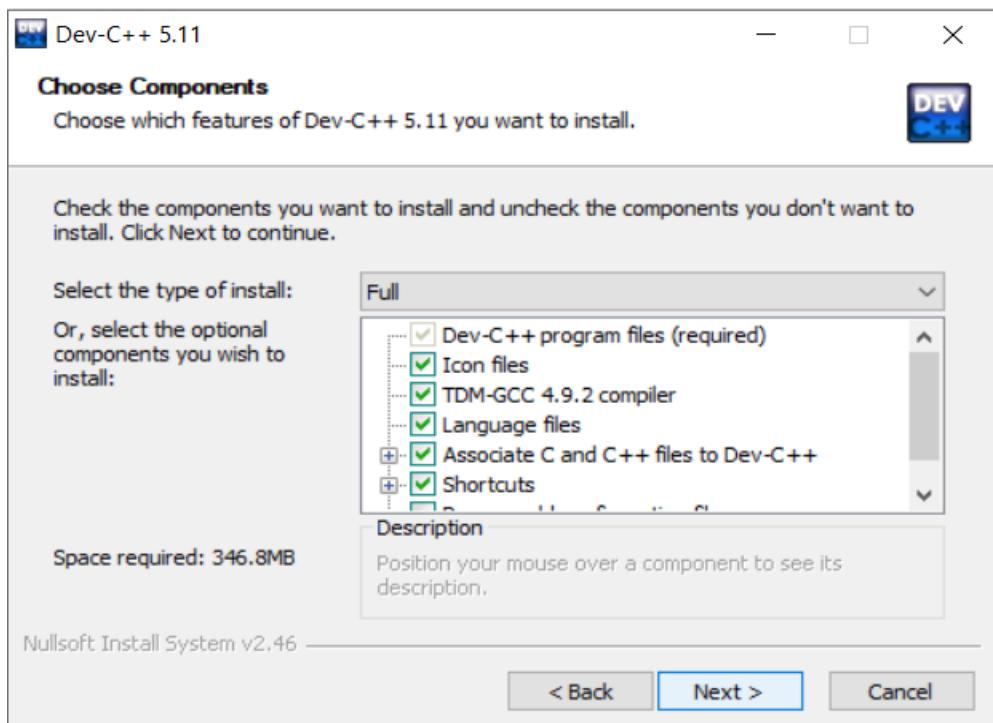
(1)

اختيار اللغة



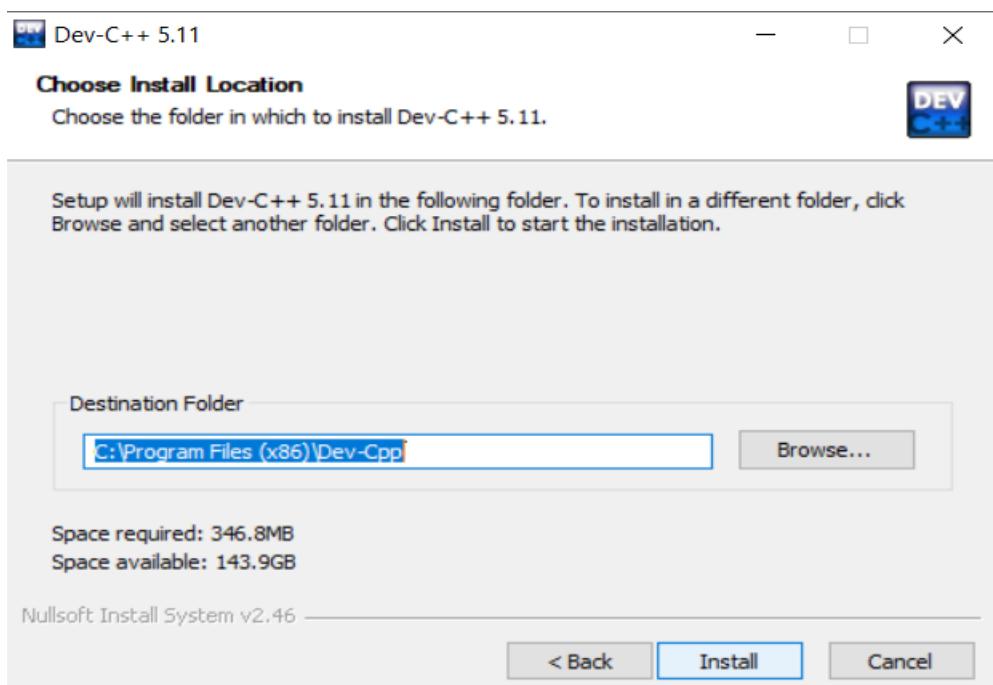
(2)

الموافقة على الشروط والصلاحيات



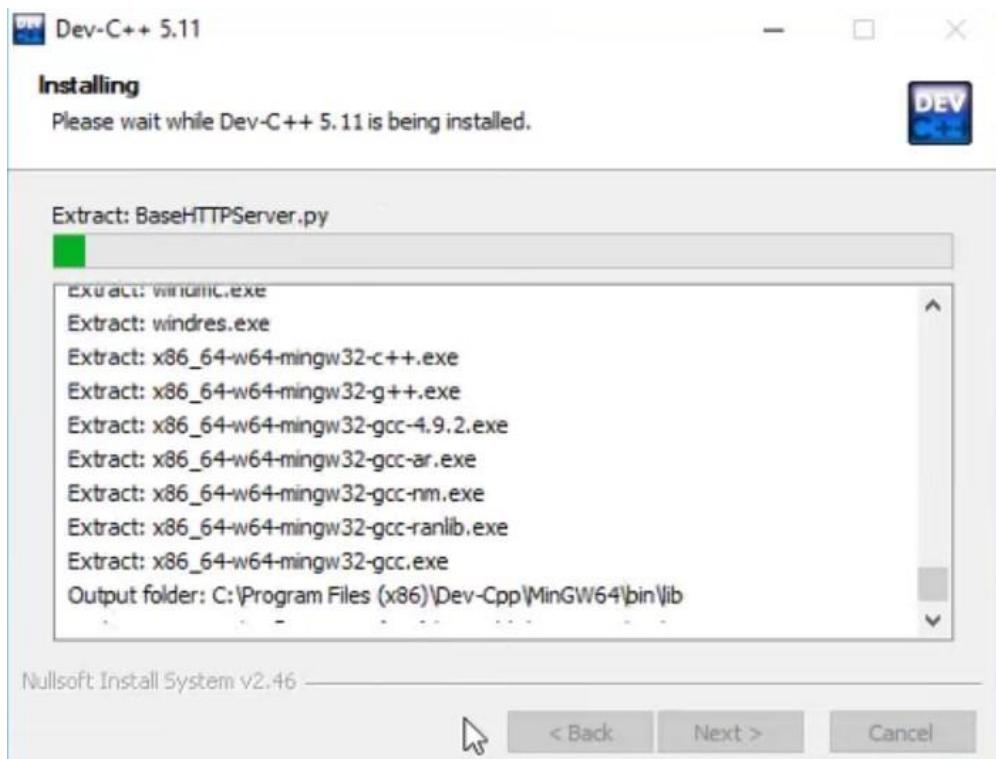
(3)

اختيار المكاتب التي نريدها



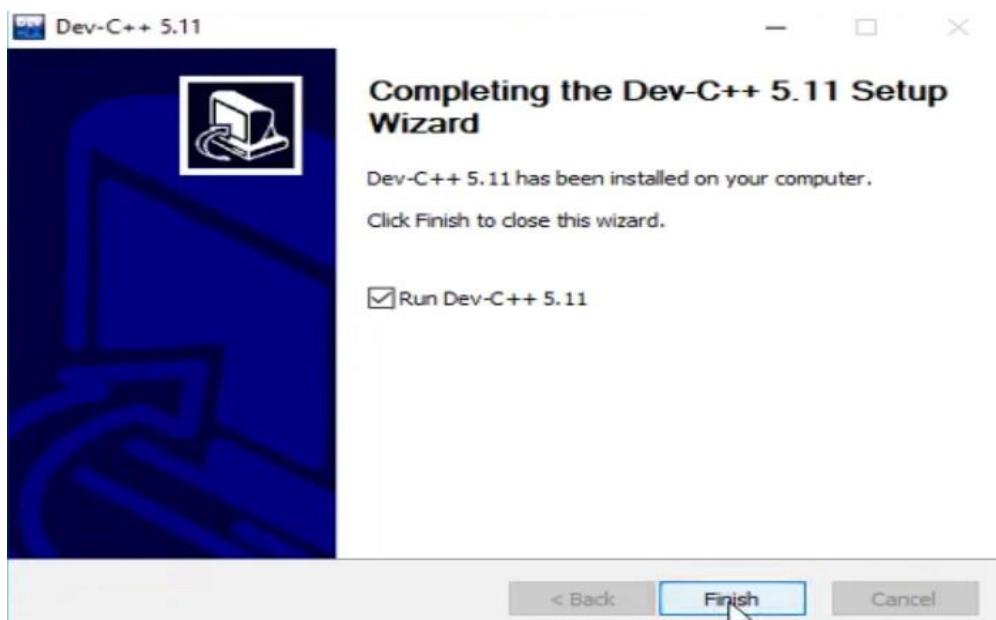
(4)

اختيار مكان التثبيت



(5)

بدء عملية التثبيت



(6)

انتهت عملية تثبيت برنامج Dev-C++

نضغط على الزر (Finish)

## • تثبيت مكتبة **:Graphics.h**

Graphics Header File Setup for CodeBlocks



(1)

نضغط على مجلد المكتبة

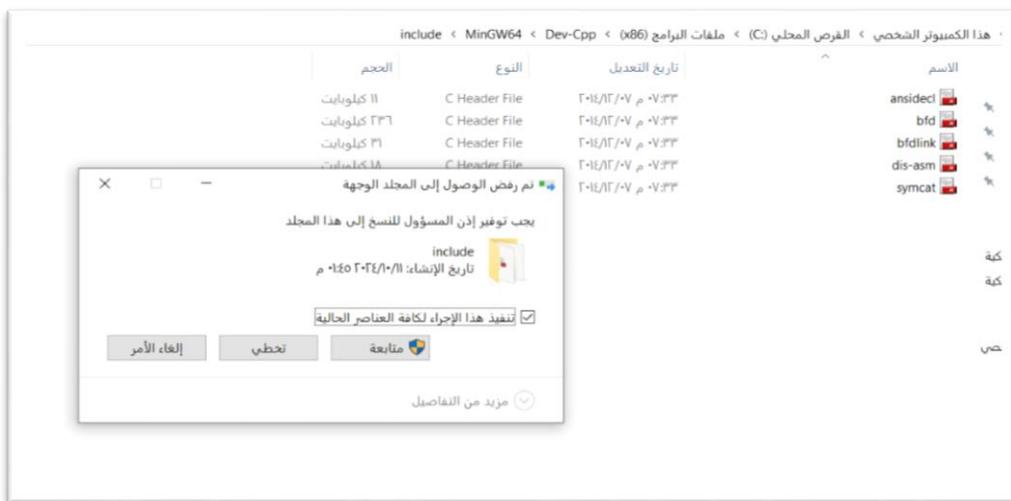
١٤ كيلوبايت	C Header File	٢٠١٤/١٠/٤ ص ٨:٤٧	graphics
١١٩ كيلوبايت	ملف A	٢٠١٤/١٠/٤ ص ٨:٤٨	libbgi.a
٣ كيلوبايت	مستند نص	٢٠١٩/٠٣/١٥ م ٧:٥٦	Readme
١٤ كيلوبايت	C Header File	٢٠١٤/١٠/٤ ص ٨:٤٧	winbgi

(2)

نختار ملف **graphics & winbgi**

ونقوم بنسخهما ونذهب إلى المسار التالي

C:\Program Files (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\include



(3)

## نقوم بـلصقهم هنا

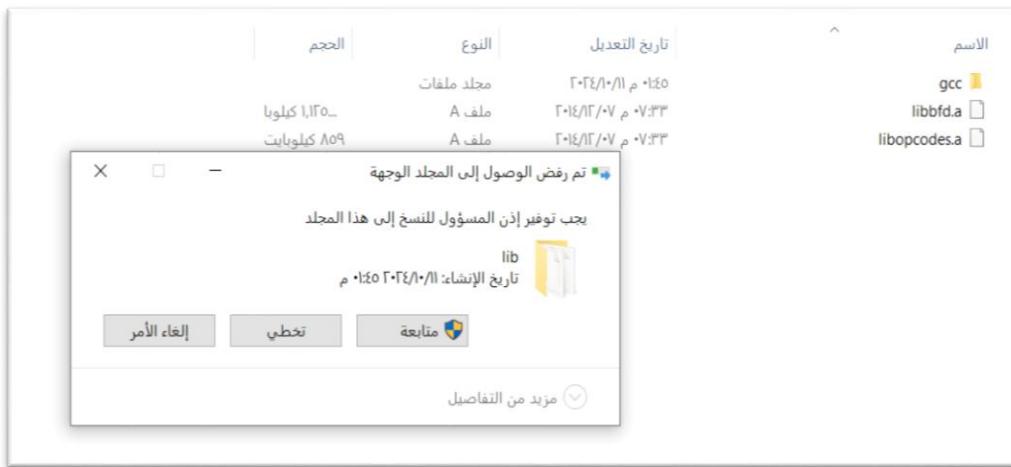
٤ كيلوبايت	C Header File	٢٠١٤/١٠/٤ ٠٨:٤٦ ص	graphics
١٩ كيلوبايت	A ملف	٢٠١٤/١٠/٤ ٠٨:٤٨ ص	libbgi.a
٣ كيلوبايت	مستند نص	٢٠١٩/٠٣/١٥ ٠٧:٥٦ م	Readme
٤ كيلوبايت	C Header File	٢٠١٤/١٠/٤ ٠٨:٤٧ ص	winbgi

(4)

نعود إلى مجلد المكتبة ونختار ملف a

ونقوم بـنسخهما ونذهب إلى المسار التالي

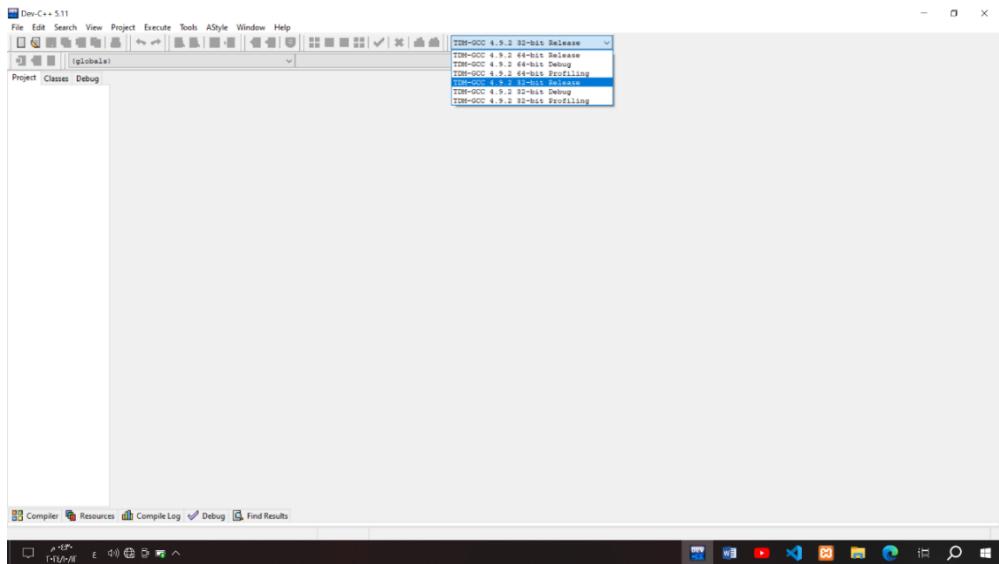
C:\Program Files (x86)\Dev-Cpp\MinGW64\lib



(5)

نقوم بـلصق الملف هنا

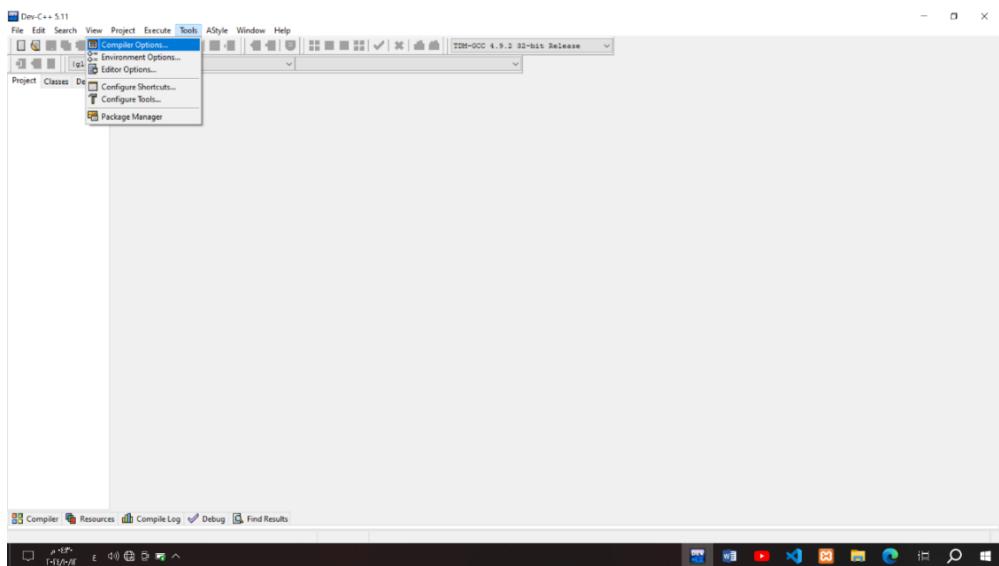
ثم نذهب إلى برنامج Dev-C++



(6)

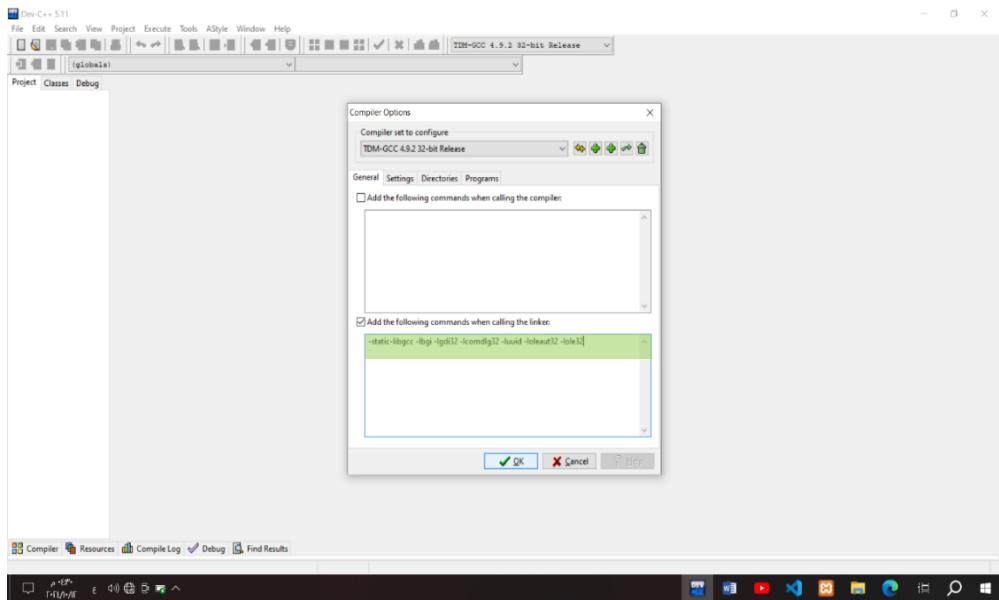
نختار الخيار

TDM-GCC 4.9.2 32-bit Release



(7)

Tools → Compiler Options... ٿ



(8)

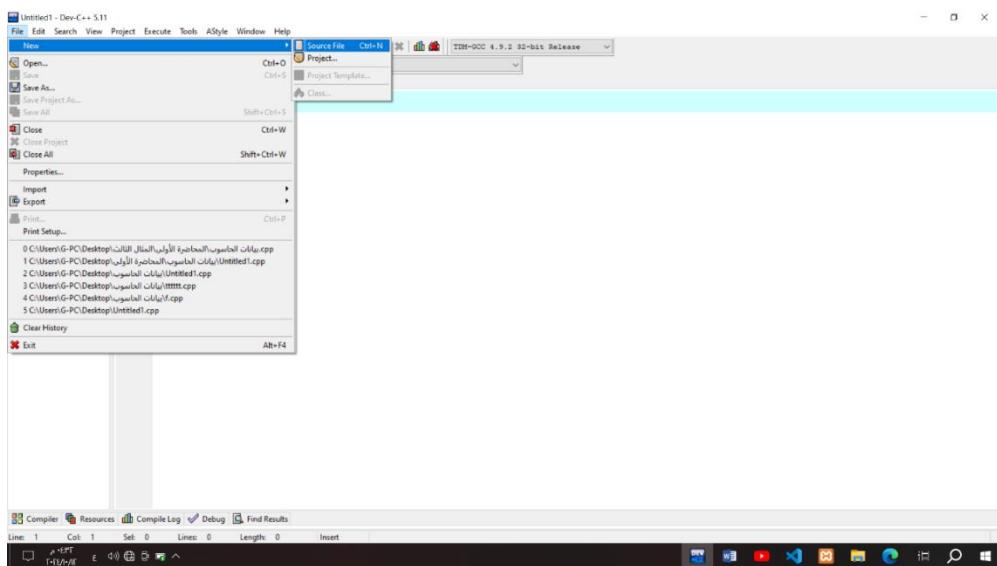
نكتب السطر التالي كما موضح في الصورة

**-lbgc -lgdi32 -lcomdlg32 -luuid -oleaut32 -ole32**

نضغط الزر **Ok**

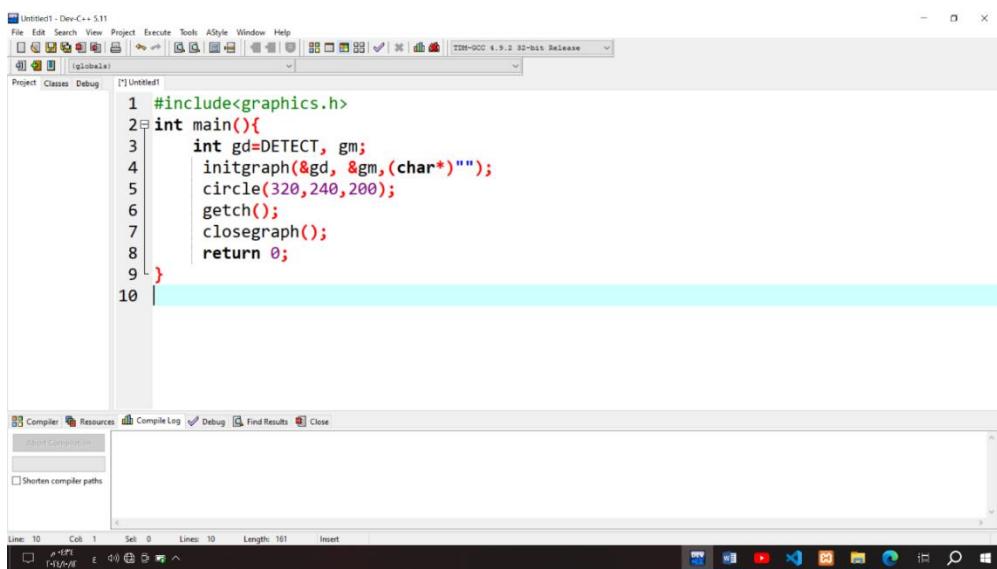
"**(Graphics.h)**" نكون قد انتهينا من عملية تثبيت المكتبة

## • إنشاء مشروع جديد:



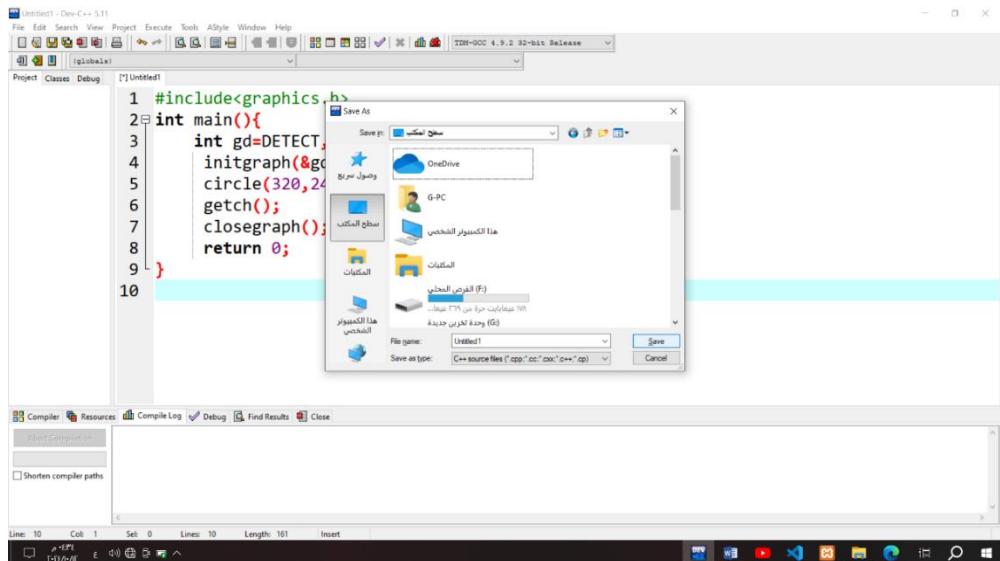
(1)

لإنشاء مشروع جديد نضغط **File**→**New**→**Source File** أو **Ctrl+N**



(2)

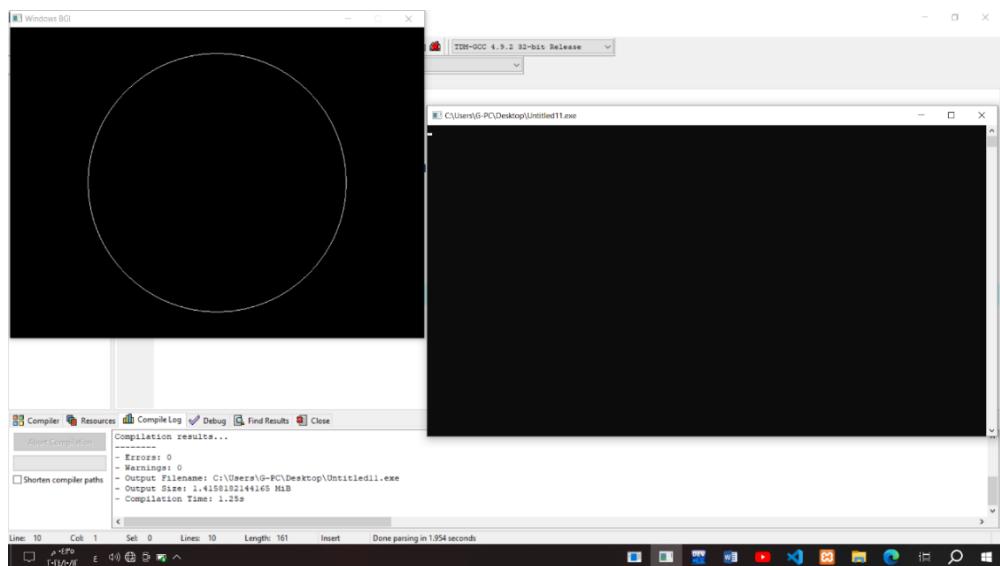
عند تنفيذ المشروع نضغط الزر المربع **F11** أو



(3)

عند التنفيذ لأول مرة يطلب حفظ المشروع الجديد

نحدد مسار الحفظ ثم نضغط Save



(4)

تمت عملية التنفيذ بنجاح ✓

التمرين الأول: رسم نقطة باستخدام الخاصية `putpixel`

```
1 #include<graphics.h>
2 int main(){
3     int gd=DETECT, gm;
4     initgraph(&gd, &gm, "");
5
6     putpixel(100,100,WHITE);
7
8     getch();
9     closegraph();
10    return 0;
11 }
12
```

`Putpixel(x ,y ,Color );`

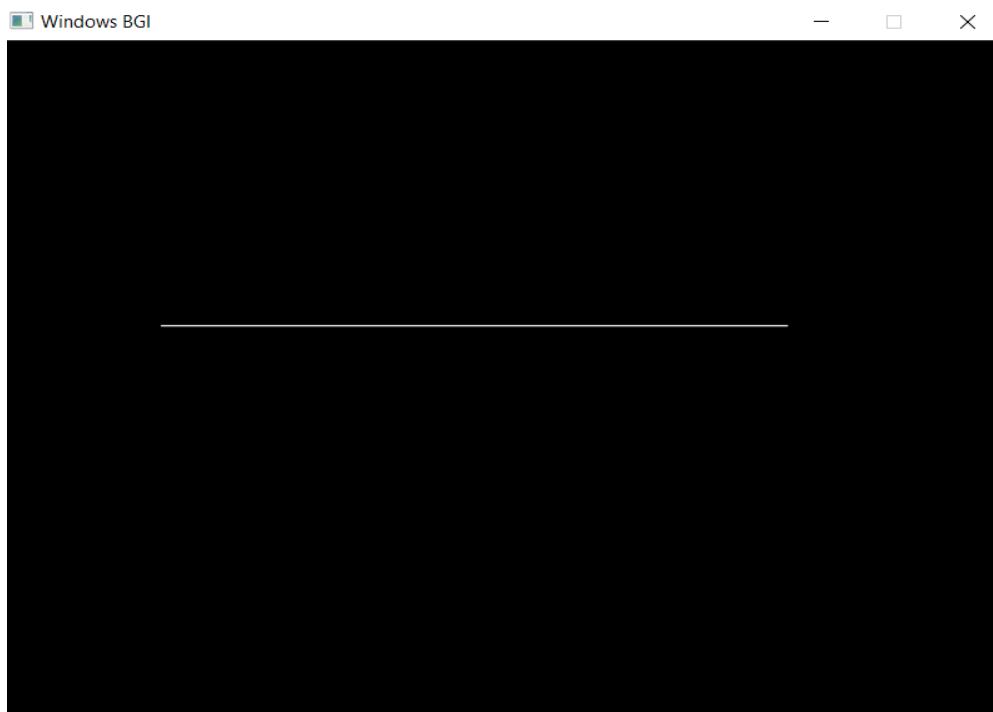


ملاحظة: عرض الشاشة 640px والطول 480px.

التمرين الثاني: رسم خط باستخدام الخاصية `line`.

```
1 #include<graphics.h>
2 int main(){
3     int gd=DETECT, gm;
4     initgraph(&gd, &gm, "");
5
6     line(100,200,500,200);
7
8     getch();
9     closegraph();
10    return 0;
11 }
12
```

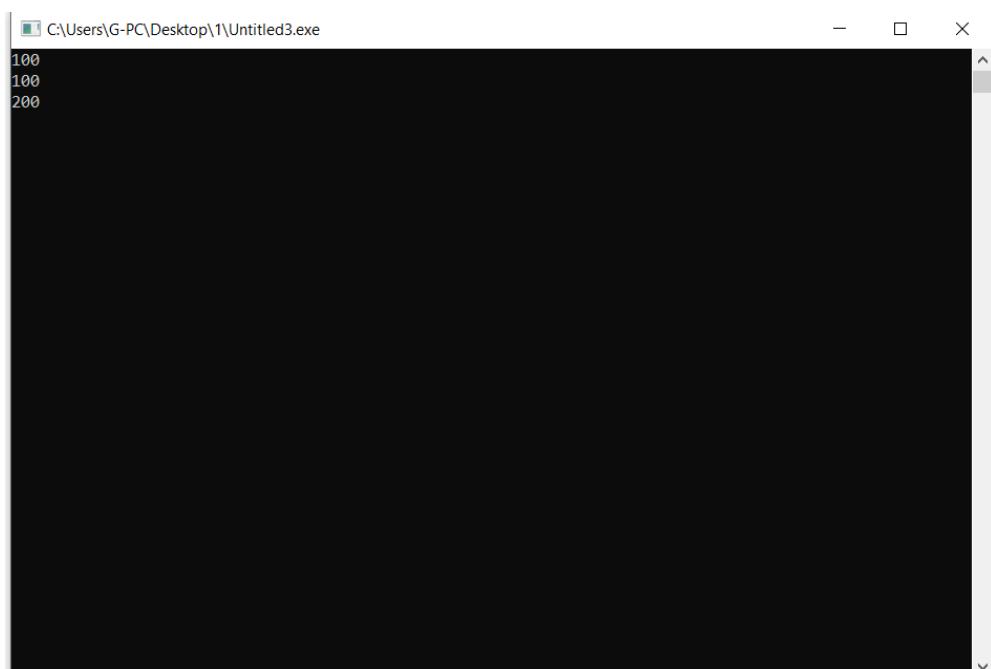
`Line(x1,y1,x2,y2);`



**التمرين الثالث:** جمع عددين يقوم بإدخالهما المستخدم.

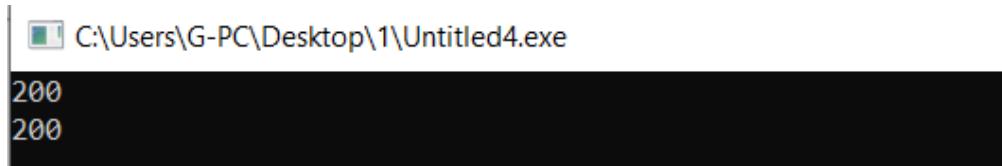
```
1 #include<graphics.h>
2 #include<iostream>
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     int gd=DETECT, gm;
7     initgraph(&gd, &gm, "");
8     int x,y;
9     cin>>x;
10    cin>>y;
11    cout<<x+y;
12    getch();
13    closegraph();
14    return 0;
15 }
```

## واجهة Console



## التمرين الرابع: رسم نقطة المستخدم هو من يقوم بإدخال الإحداثيات.

```
1 #include<graphics.h>
2 #include<iostream>
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     int gd=DETECT, gm;
7     initgraph(&gd, &gm, "");
8     int x,y;
9     cin>>x;
10    cin>>y;
11    putpixel(x,y,15);
12    getch();
13    closegraph();
14    return 0;
15 }
```



## التمرين الخامس: رسم مربع باستخدام الخاصية .line

```
1 #include<graphics.h>
2 int main(){
3     int gd=DETECT, gm;
4     initgraph(&gd, &gm,"");
5
6     line(100,100,200,100);
7     line(200,100,200,200);
8     line(200,200,100,200);
9     line(100,200,100,100);
10
11    getch();
12    closegraph();
13    return 0;
14 }
15
```

