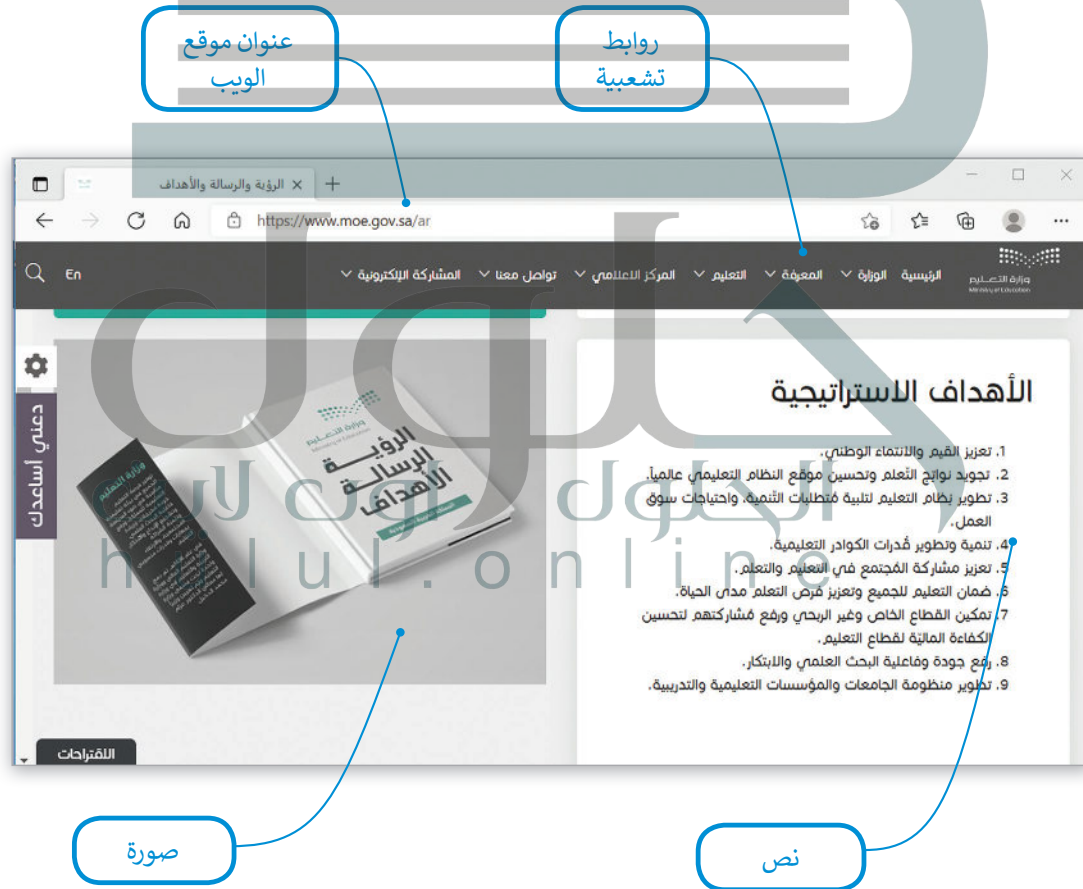


# إنشاء موقع ويب بلغة HTML

عرفنا سابقا البرمجة وأنواعها، وطبقنا على عدد من لغات البرمجة بالكائنات مثل سكراتش. هناك لغات برمجة أخرى لا تتم البرمجة فيها من خلال السحب والإفلات للبنات البرمجية، بل من خلال كتابة التعليمات البرمجية. وسنتعرف على أحدها في هذه الوحدة. في هذه الوحدة سنقوم بكتابة التعليمات البرمجية بلغة ترميز النص التشعبي (HTML)، والمخصصة لتصميم صفحات ومواقع الويب.

## صفحة الويب

صفحة الويب هي ملف منظم يحتوي على نصوص وصور ووسائط متعددة أخرى، وكذلك الارتباطات التشعبية، يتم عرضها جميعها باستخدام متصفح الويب.



## موقع الويب

يتكون موقع الويب من مجموعة من الصفحات المترابطة التي يمكن العثور عليها في نفس المجال (domain). يحتوي موقع الويب عادةً على صفحة بداية تسمى الصفحة الرئيسية التي يمكن للزائر من خلالها الانتقال إلى جميع الصفحات الأخرى. يمكن أن تحتوي صفحة الويب على روابط لصفحات ويب في نفس الموقع أو إلى صفحات في مواقع أخرى.



يحتوي المظهر الخاص بموقع الويب على ثلاثة أجزاء مختلفة:

< **العنوان (Header):** يتضمن ترويسة رسومية وشريط التنقل.

< **محتوى الصفحة (Content):** ويشمل محتوى النص والصور وما إلى ذلك.

< **التذييل (Footer):** يحتوي على روابط مفيدة.

## ما لغة ترميز النص التشعبي HTML؟

لغة ترميز النص التشعبي (HTML) هي لغة برمجة تُستخدم لوصف مكونات صفحات الويب لبرامج التصفح من خلال استخدام مجموعة وسوم والتعليمات برمجية. يُمكن من خلال هذه الوسوم والتعليمات البرمجية تحديد طريقة عرض النصوص والصور والروابط وغير ذلك من مكونات صفحة الويب بشكلٍ صحيح في متصفح الويب.

### سلبيات HTML

- < يقتصر استخدامها على صفحات الويب غير التفاعلية.
- < يجب كتابة برنامج طويل لإنشاء صفحة ويب يسيرة.
- < يصعب صيانة وتصحيح برنامج بتنسيق HTML.

### إيجابيات HTML

- < شائعة الاستخدام.
- < مدعومة من معظم المتصفحات.
- < يمكن تعلمها وكذلك استخدامها بسهولة.

### النص التشعبي (Hypertext)

النص التشعبي هو نص يتم عرضه على شاشة الحاسب أو أي جهاز إلكتروني آخر يحتوي على مرجعيات (ارتباطات تشعبية) لنصوص أخرى يمكن للقارئ الوصول إليها بصورة فورية.

### العلامات (Markup)

يشير مصطلح العلامات إلى سلسلة الأحرف أو الرموز الأخرى التي يمكننا إدراجها في مواقع محددة داخل نص أو داخل ملف معالجة نصوص. يتم هذا الأمر لتحديد التنسيقات الخاصة بمظهر الملف (غامق، مائل، مُسطر...) عند طباعته أو عرضه أو لوصف البنية المنطقية للمستند.

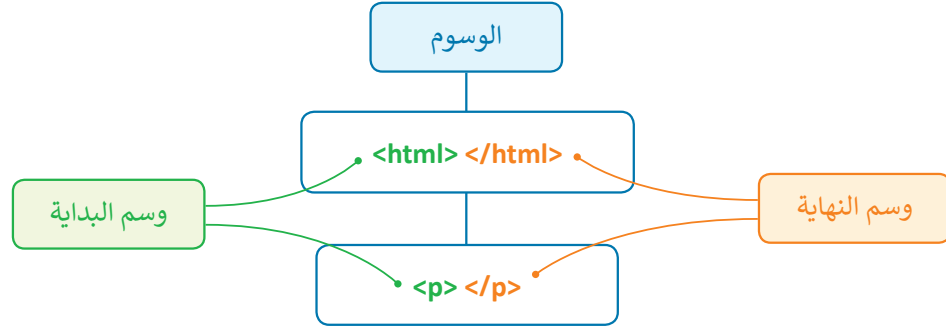
### لمحة تاريخية

اقترح الفيزيائي تيم بيرنرز لي الذي عمل في المنظمة الأوروبية للأبحاث النووية (CERN) عام 1989 نظامًا قائمًا على الويب قائمًا على مبدأ "طفو السوائل"، وهكذا طور صفات HTML وكتب برمجيات التصفح والخادم في أواخر التسعينيات.



## بنية صفحة الويب

يُطلق اسم الوسوم (Tags) على أحد أجزاء البرنامج المكتوب بلغة HTML. في العادة تأتي وسوم HTML بصورة أزواج مثل وسم الفتح <p> ووسم الإغلاق </p>، حيث يوقف الرمز "/" الموجود في الوسم الثاني تشغيل الأمر.

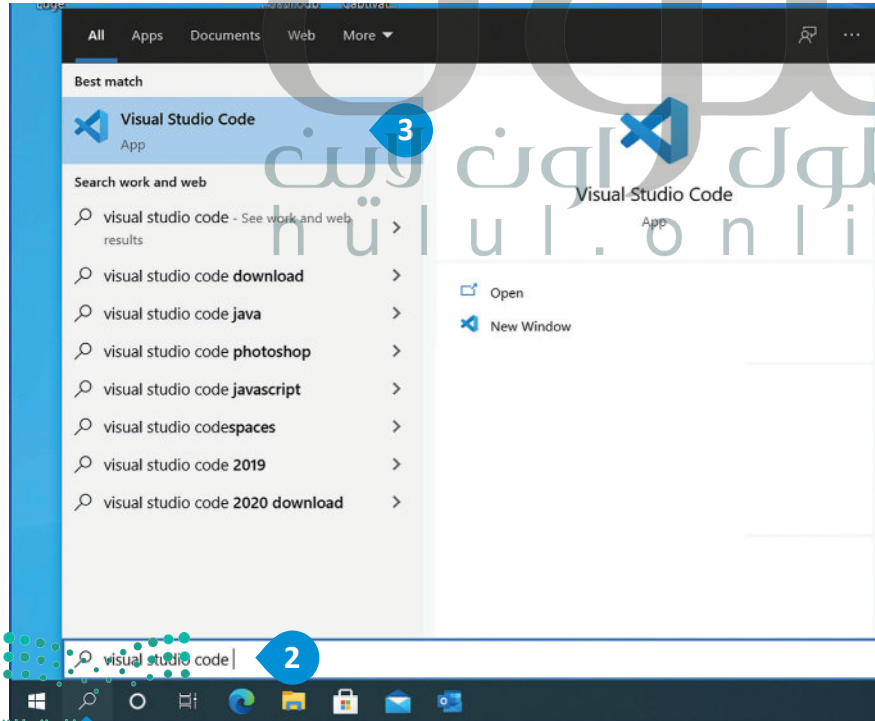


يجب أن تتبع صفحة الويب المصممة بتنسيق HTML بنية معينة لكي يتم ترجمتها بصورة صحيحة من قبل المتصفح. فالبرنامج المصدري للصفحة ونص صفحة الويب يجب وضعه بين وسمي <html> و</html>.

## محرر HTML

محرر HTML هو برنامج يستخدم لكتابة البرامج بلغة HTML. على الرغم من إمكانية التحكم في برمجة HTML في أي صفحة ويب باستخدام أي محرر نصوص، إلا أن برامج تحرير HTML المتخصصة توفر إمكانيات تحرير وأدوات برمجة إضافية. على سبيل المثال، لا تتعامل محررات HTML مع تعليمات HTML البرمجية فقط، بل تمتد وظائفها لتشمل تقنيات أخرى خاصة بإنشاء صفحات الويب مثل صفحات التنسيق النمطية (CSS) وجافا سكريبت (JavaScript)، من هذه المحررات على سبيل المثال **فيجوال ستوديو كود** (Visual Studio Code).

لنفتح فيجوال ستوديو كود لبدء الترميز.

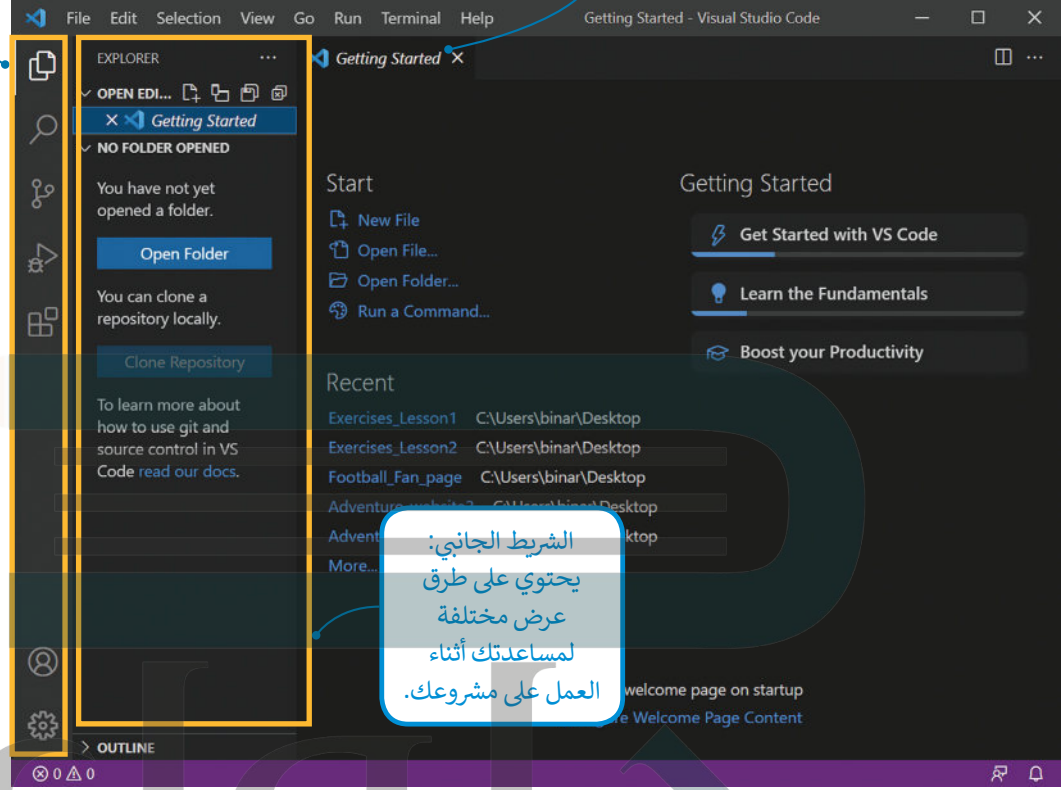


### لنفتح محرر فيجوال ستوديو كود:

- 1 < اضغط زر البحث.
- 2 < في شريط البحث اكتب **Visual Studio Code** (فيجوال ستوديو كود)
- 3 < اضغط على **Visual Studio Code** (فيجوال ستوديو كود) لفتح البرنامج.

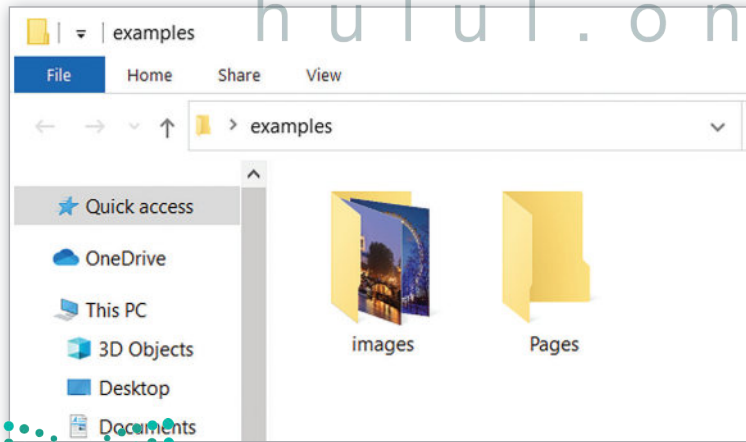
شريط النشاط: يتيح لك التبديل بين طرق العرض.

علامات التبويب: تتيح لك التنقل بسرعة بين العناصر. يمكنك سحب وإفلات علامات التبويب لإعادة ترتيبها.



الشريط الجانبي:  
يحتوي على طرق عرض مختلفة لمساعدتك أثناء العمل على مشروعك.

لتزكيف يمكنك فتح مجلد أنشأته على حاسبك وداخل هذا المجلد توجد مجلدات فرعية، على سبيل المثال مجلد باسم "images" حيث يتم حفظ الصور التي ستستخدمها ومجلد باسم "Pages" حيث سيتم حفظ صفحات الويب التي ستقوم بإنشائها.

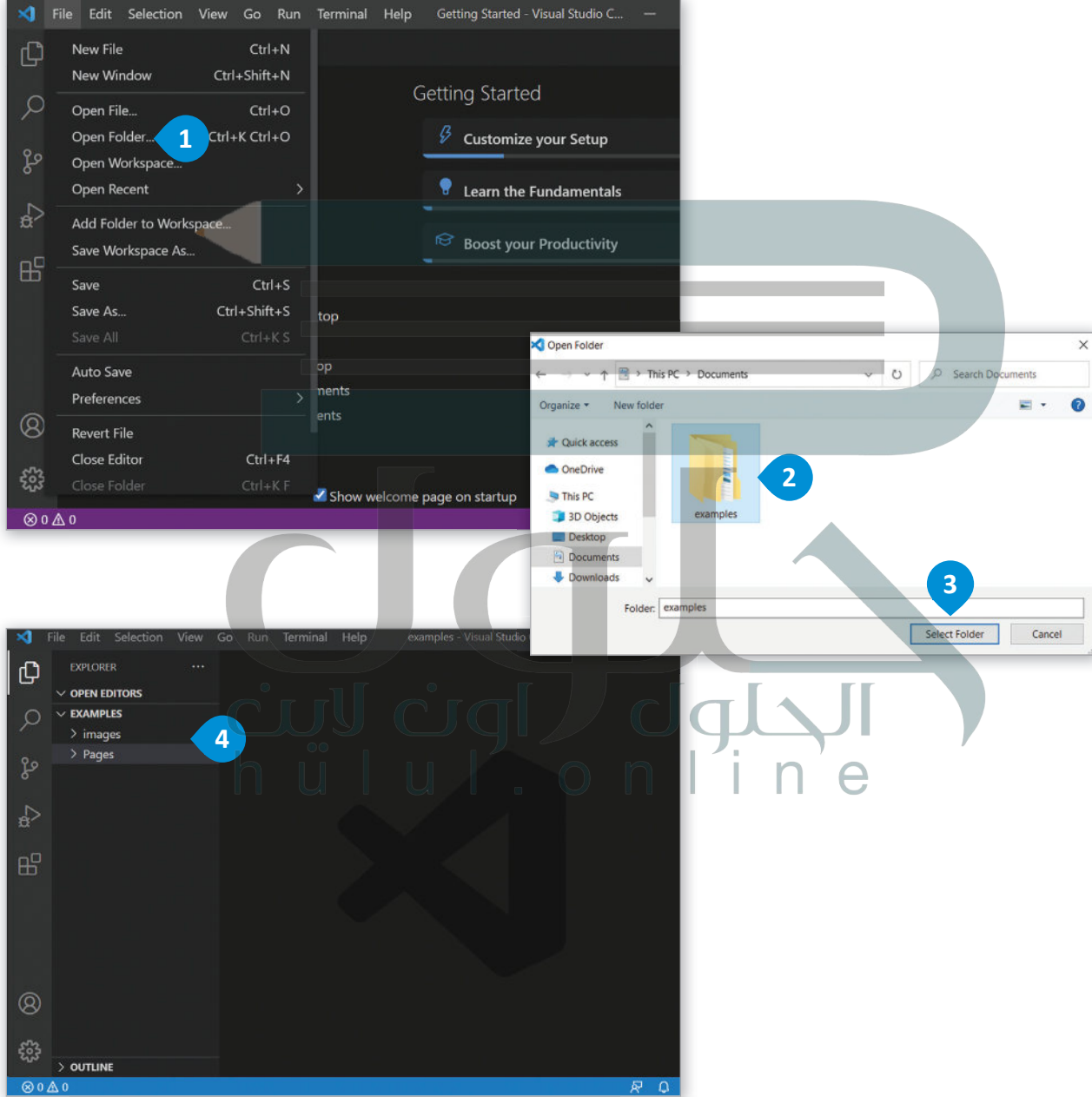


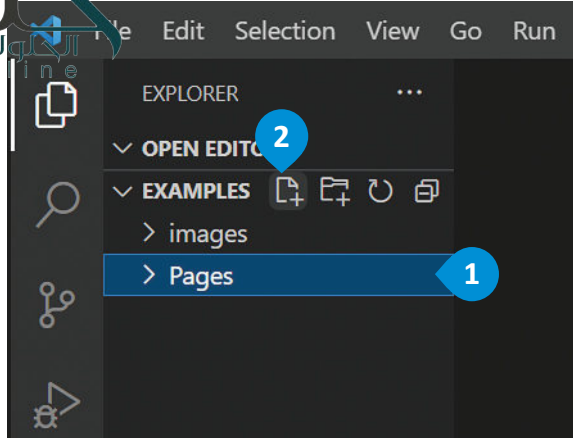
يفضل أن يكون اسم المجلد الرئيس والمجلدات الفرعية باللغة الإنجليزية، تماشيًا مع اللغة المستخدمة في البرمجة.



## لفتح المجلد:

- 1 < من علامة التبويب **File** (ملف)، اضغط على **Open Folder** (فتح مجلد).
- 2 < من نافذة فتح المجلد اختر المجلد الذي تريده
- 3 < ثم اضغط على **Select Folder** (اختر المجلد).
- 4 < سيظهر مجلد العمل الخاص بك والمجلدات الفرعية في الشريط الجانبي.





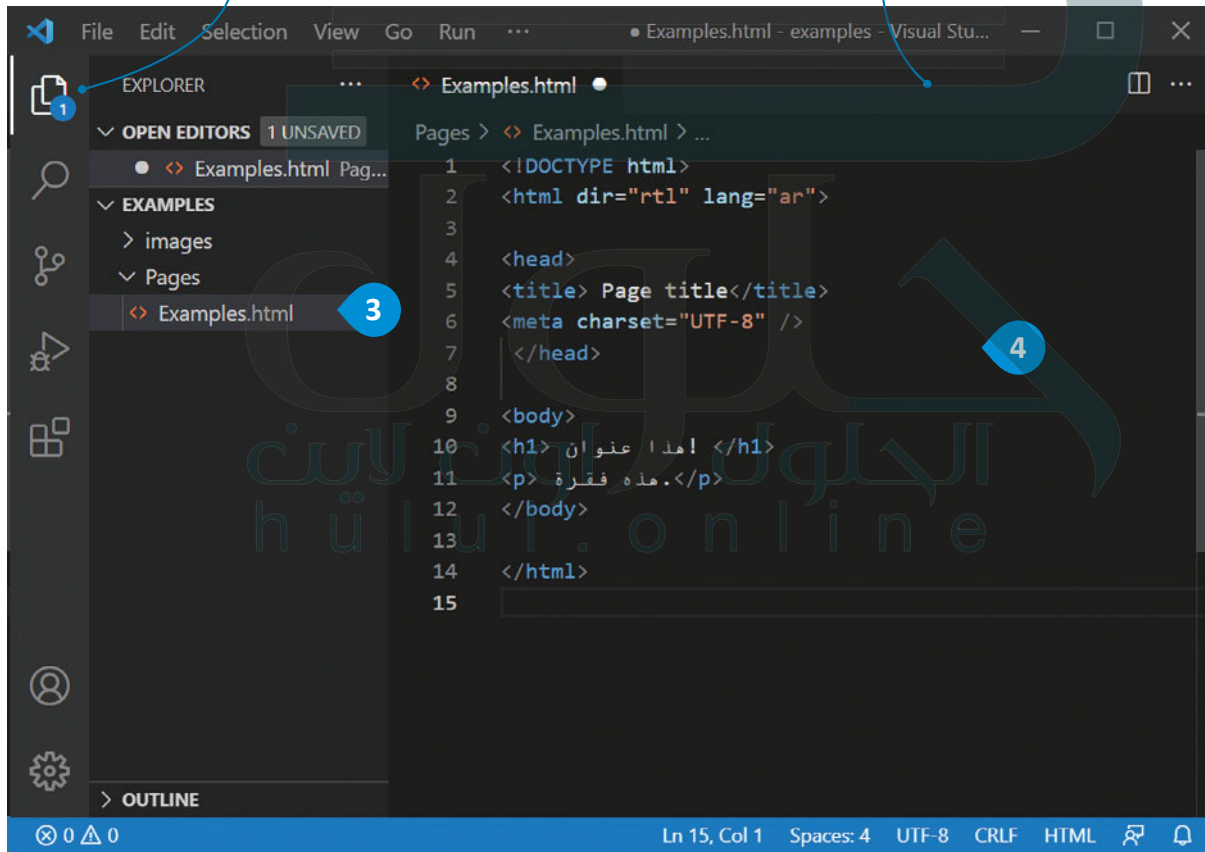
قبل البدء في إنشاء مستند HTML، يجب عليك إنشاء ملف HTML.  
لتزكيّف يمكننا القيام بذلك في Visual Studio Code.

#### لفتح المجلد:

- < من قسم **Explorer** (المستكشف)، وفي المجلد الذي فتحتة **1** اضغط زر **New File** (ملف جديد). **2**
- < اكتب الاسم بالامتداد **.html**. **3**
- < يمكنك الآن إضافة المحتوى للمستند في محرر لغة **HTML**. **4**

تظهر هنا الإشارات بعدد المستندات التي لم يتم حفظها.

منطقة التحرير: وهي المساحة الرئيسة لتحرير ملفاتك. يمكنك فتح الملفات لتحريرها كما تريد.



#### نصيحة ذكية

لا تنسَ أن تحفظ مستندك بعد كل عملية تعديل تقوم بها. يمكنك أيضًا استخدام اختصارات لوحة المفاتيح **Ctrl + S**.

## وسوم HTML الأساسية

< هناك قسمان بين وسمي <HTML> و </HTML> في صفحة الويب، أولهما هو قسم ترويسة المستند، والآخر هو قسم المحتوى.

تحدد أن هذا المستند هو مستند HTML

```

<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <head>
    <title> Page title</title>
    <meta charset="UTF-8" />
  </head>
  <body>
    <h1>!هذا عنوان </h1>
    <p>هذه فقرة </p>
  </body>
</html>

```

تحدد النص الذي سيظهر في شريط العنوان في نافذة متصفح الويب.

```

<head>
  <title> Page title</title>
  <meta charset="UTF-8" />
</head>

```

تحدد الأوامر البرمجية الموجودة بين الوسمين <head> </head> كيفية تفسير المستند بواسطة المتصفح وكيفية عرض المستند.

```

<body>
  <h1>!هذا عنوان </h1>
  <p>هذه فقرة </p>
</body>

```

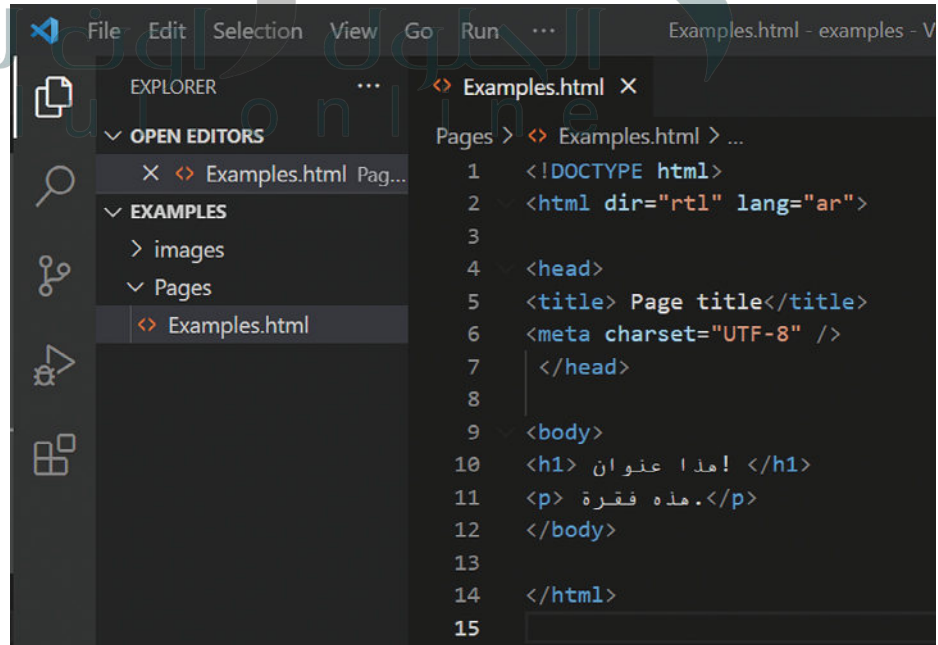
يتم هنا برمجة الموضوع الرئيس لصفحة الويب الخاصة بك. تقع جميع النصوص والرسومات والصوت والفيديو والروابط المؤدية إلى صفحات أخرى بين الوسمين <body> و </body>.

```

</body>
</html>

```

لنكتب البرنامج السابق في فيجوال ستوديو كود ثم نر النتيجة.



```

File Edit Selection View Go Run ... Examples.html - examples - V
EXPLORER
OPEN EDITORS
  Examples.html Pag...
EXAMPLES
  images
  Pages
    Examples.html

```

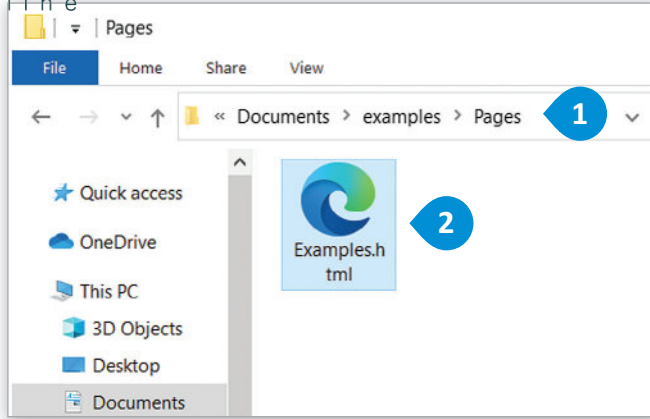
```

1 <!DOCTYPE html>
2 <html dir="rtl" lang="ar">
3
4 <head>
5 <title> Page title</title>
6 <meta charset="UTF-8" />
7 </head>
8
9 <body>
10 <h1>!هذا عنوان </h1>
11 <p>هذه فقرة </p>
12 </body>
13
14 </html>
15

```

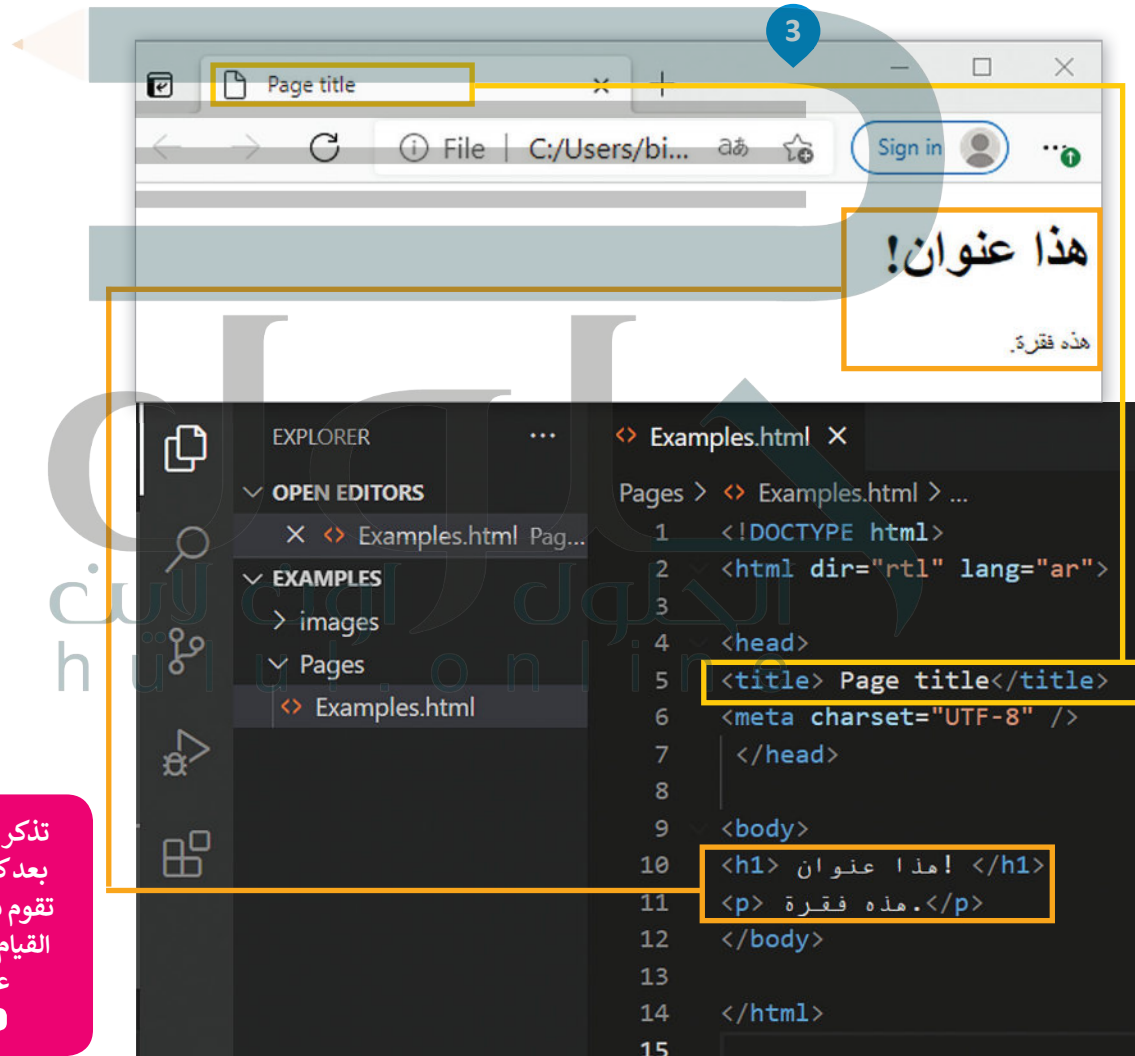


لعرض صفحة الويب سنفتح ملف HTML الذي أنشأناه باستخدام المتصفح.



### لفتح ملف HTML في المتصفح:

- < افتح المجلد الذي أنشأته مسبقاً على الحاسب الخاص بك والمحتوي على ملف Examples.html. 1
- < اضغط ضغطاً مزدوجاً على الملف. 2
- < سيتم فتح الملف وستظهر نتيجة تنفيذه. 3



تذكر حفظ مستندك بعد كل عملية تحرير تقوم بها. يمكنك أيضًا القيام بذلك بالضغط على اختصار

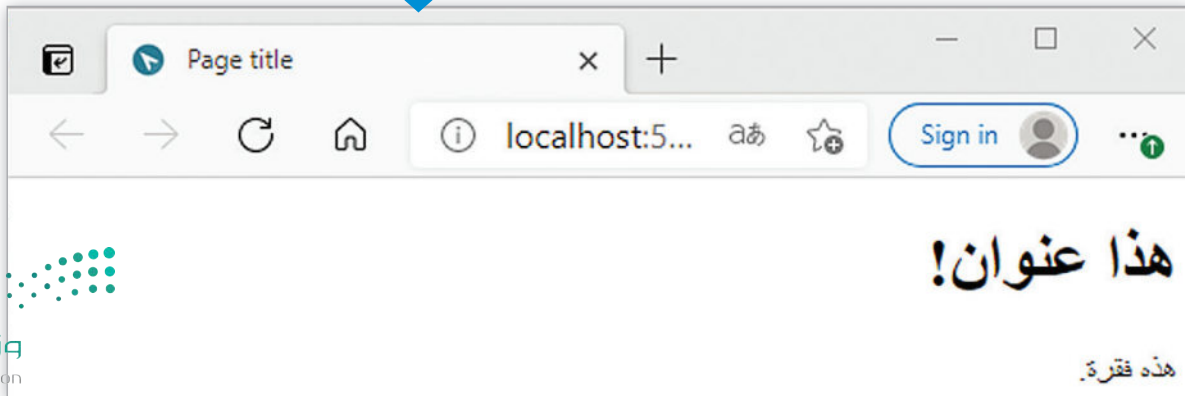
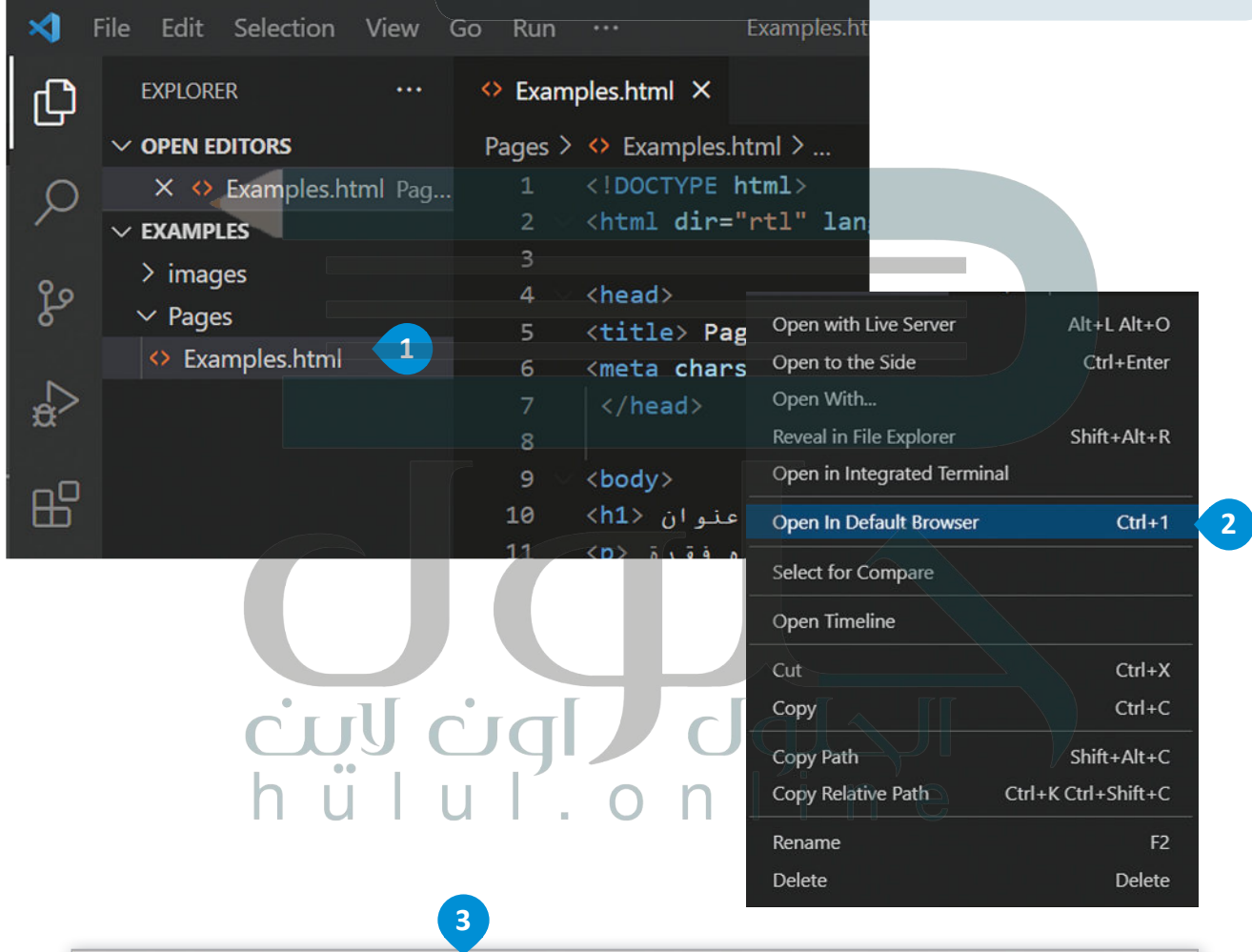
Ctrl + S



هناك طريقة أخرى لفتح صفحة الويب من خلال فيجوال ستوديو كود.

### لفتح ملف HTML في المتصفح:

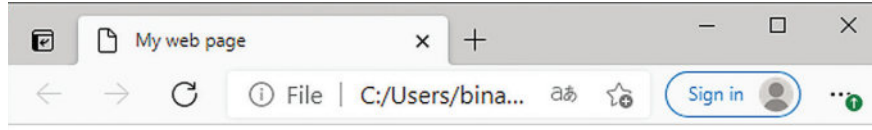
- 1 من قسم Explorer (المستكشف) في Visual Studio code (فيجوال ستوديو كود) اضغط بزر الفأرة الأيمن على ملف Examples.html.
- 2 اضغط على Open in Default Browser (فتح في المتصفح الافتراضي).
- 3 سيتم فتح الملف وستظهر نتيجة تنفيذه.





جرب بنفسك

أنشئ صفحة الويب التالية:



السلام عليكم !

صفحة الويب هي مستند مكتوب بلغة تمييز النص التشعبي (HTML) ويتم عرضه في مستعرض إنترنت.

## العناوين

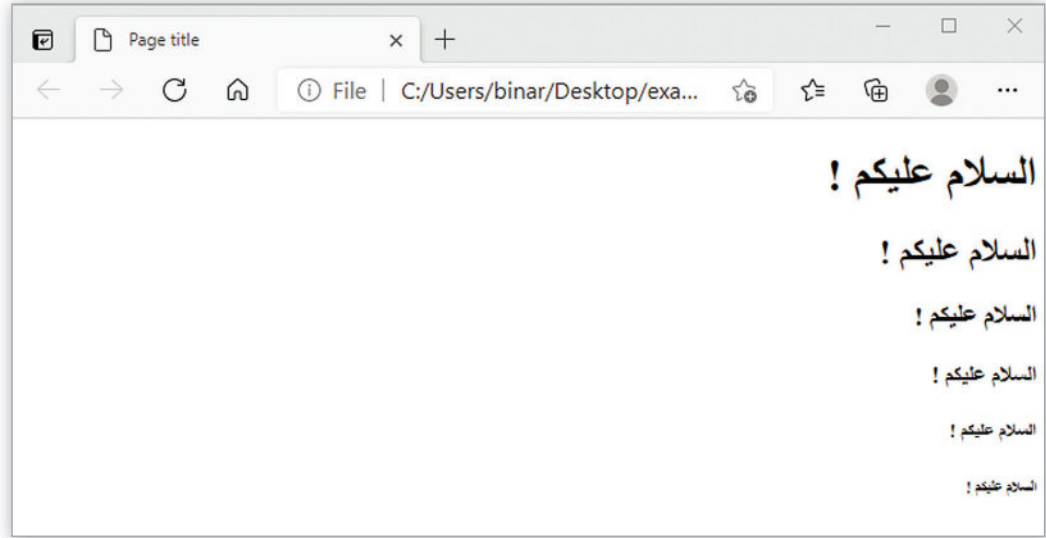
يتم تعريف عناوين HTML بالوسوم <h1> إلى <h6>. إن الوسم <h1> هو أعلى مستوى في القسم والوسم <h6> هو أدناها. لنلق نظرة على المثال التالي:

```
<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <head>
    <title>Page title</title>
    <meta charset="UTF-8" />
  </head>
  <body>
    <h1>السلام عليكم !</h1>
    <h2>السلام عليكم !</h2>
    <h3>السلام عليكم !</h3>
    <h4>السلام عليكم !</h4>
    <h5>السلام عليكم !</h5>
    <h6>السلام عليكم !</h6>
  </body>
</html>
```

### نصيحة ذكية

استخدم وسم <h1> للإشارة إلى العنوان الأكثر أهمية الذي يكون عادةً أعلى الصفحة.





<p></p>  
<p></p>  
<p></p>

### إضافة فقرة

كما تعلمنا سابقاً، فإن الفقرة هي أهم العناصر في مستند HTML، التي يتم تعريفها بين الوسمين <p> </p>.

تكمّن أهمية استخدام الفقرات في أنها توفر الفرصة لتقسيم النصوص إلى أجزاء أصغر، مما يجعل من السهل على زوار الموقع تصفح وقراءة نصوصه بسهولة.

### عمل صفحة معجبي كرة القدم

سنستخدم ما تعلمناه حول البرمجة بلغة HTML لإنشاء موقع ويب لمعجبي فريق كرة القدم. سنقوم بالعمل خطوة بخطوة، وسنبداً أولاً بإضافة العنوان والفقرات في المستند.



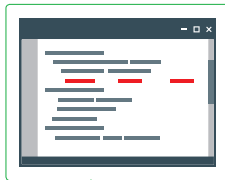
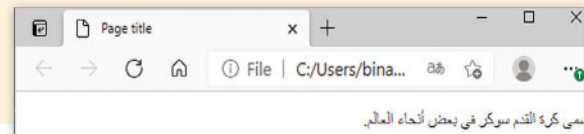
```
<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <head>
    <title> Football Fan Page</title>
  </head>
  <body>
    <h1> تعمل كرة القدم على جمع الناس معًا </h1>
    <p> الهدف من حضور الجمهور في هذه اللعبة هو تشجيع اللاعبين في أثناء المباراة </p>
    <h2> التاريخ </h2>
    <p> تعدّ كرة القدم رياضة ذات تاريخ طويل، نشأت بشكلها الحالي في إنجلترا في منتصف القرن التاسع عشر </p>
    <br>
    <p> وُجدت أندية كرة القدم منذ القرن الخامس عشر لكنها كانت غير منظمة ودون صفة رسمية، ثم تمّ إنشاء الكثير من هذه الأندية في أواخر القرن التاسع عشر، ولكن القليل منها فقط استمر بعد ذلك </p>
    <br>
    <p>، يعتقد معظم المؤرخين أن الأندية التي استمرت بنشاطها كانت تقع في مناطق أكثر ثراءً قليلاً حيث كان الناس لا يعملون بعد ظهر يوم السبت وكانوا قادرين على تحمل نفقات حضور المباريات </p>
    <h2> المعرض </h2>
    <h2> نبذة </h2>
    <br>
    <p> من خلال هذه الصفحة يمكننا تبادل الأفكار والآراء </p>
    <br>
    <p> حول فريق كرة القدم الذي نقوم بتشجيعه أو حول كرة القدم بشكل عام في وقتنا الحالي </p>
    <p>، يمكننا أيضًا التواصل من خلال النموذج لإضافة المزيد من الصور أو المقالات إلى المعرض </p>
  </body>
</html>
```

ينتج هذا العنصر فاصل أسطر داخل النص، لذلك يتم إضافته في كل نقطة نريد بها إنهاء جزء من النص، وبداية نص آخر بعد وسم <br> في بداية السطر التالي.

### المسافة الفارغة

يتم دمج المسافات الفارغة معًا في HTML لتظهر كمسافة فارغة واحدة. يستفيد مطورو صفحات الويب من المساحة الفارغة لتسهيل قراءة النص. لا يؤثر هذا على مظهر الفقرة بأي حال من الأحوال. على سبيل المثال، لاحظ الفقرة التالية:

```
<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <head>
    <title>Page title</title>
    <meta charset="UTF-8" />
  </head>
  <body>
    <p> أنحاء العالم في بعض كرة القدم سوكر تسمى </p>
  </body>
</html>
```



## وسوم HTML المستخدمة في الدرس الأول

الوظيفة	الوسم
تحدد أن هذا المستند هو مستند HTML	<!DOCTYPE>
الحاوية لجميع عناصر HTML الأخرى.	<html>
تحدد الأوامر البرمجية الموجودة بين الوسمين <head> </head> .	<head>
يتم هنا برمجة الموضوع الرئيس لصفحة الويب الخاصة بك. تقع جميع النصوص والرسومات والصوت والفيديو والروابط المؤدية إلى صفحات أخرى بين الوسمين <body> و</body> .	<body>
تحدد عنوان المستند.	<title>
تحدد النص الذي سيظهر في شريط العنوان في نافذة متصفح الويب.	<meta>
تحدد فقرة.	<p>
يتم استخدامها لتحديد عناوين HTML.	<h1> - <h6>
تدرج فاصل سطر واحد.	 

## لنطبق معًا

### تدريب 1

حدد وأصلح الأخطاء في البرنامج التالي:

```
<!DOCTYPE html>
<html dir="rtl" lang="ar">
<head>
  <title> Page title</title>
<meta charset="UTF-8" />
</head>
<body>
  <h1>!هذا عنوان </h1>
  <p>هذه فقرة <p>
</body>
</html>
```

```
<!DOCTYPE>
<html dir="rtl" lang="ar">
  <title> Page title</title>
  <meta charset="UTF-8" />
</head>
<body>
  <h1>!هذا عنوان <h1>
  <p>هذه فقرة <p>
</html>
```

## تدريب 2

### ⬢ أنشئ صفحة جديدة تحتوي على ما يلي:

- < عنوان باسم "صفحتي الأولى على الويب".
- < فقرتين عن اثنتين من رياضاتك المفضلة، بحيث تحتوي كل منهما على عنوان باسم هذه الرياضة.

## تدريب 3

### ⬢ أنشئ صفحة جديدة تحتوي على:

- < عنوان صفحة الويب "My page".
- < ضع اسمك كعنوان للصفحة.
- < أكتب فقرة نصية تصف بها نفسك.
- < بعد الانتهاء احفظ صفحة الويب الخاصة بك.

## تدريب 4

### ⬢ خطط لإنشاء موقع ويب يتضمن معلومات سياحية للمسافرين إلى بلدك أو إلى بلد آخر من اختيارك. سيحتوي الموقع على ما يلي:

- صور عالية الجودة.
- وصف موجز للبلد مع تسليط الضوء على الأماكن المهمة.
- دليل للمعالم الفنية والثقافية يشمل المتاحف والمعالم السياحية.
- بعض المعلومات عن المناسبات والفعاليات.

#### لتنفيذ الإجراءات السابقة:

1. أنشئ رسمًا تخطيطيًا يساعدك على إنشاء الموقع لاحقًا.
2. أنشئ مجلدًا باسم "Adventure\_website".
3. داخل هذا المجلد، أنشئ مجلدين فرعيين: الأول باسم "pages" والثاني باسم "images"، حيث سيتم إضافة جميع الصور التي ستستخدمها في الموقع.
4. افتح محرر فيجوال ستوديو كود وافتح المجلد الذي أنشأته للتو، ثم أنشئ ملف HTML داخل هذا المجلد لبدء إنشاء موقع الويب الخاص بك.
5. امنح موقعك اسمًا وأضف عنوانًا وفقرات أخرى حسب الحاجة.
6. احفظ التغييرات.

