

به نام قدا

تقديم به هموطنان عزيزم

جاوا را با لزت یار بگیر!

https://t.me/javalike WWW.JAVAPRO.IR رحمان زارعى GMAIL.COM@CANIE92@GMAIL.COM

آموزش ساره و آسان کاوا

آموزش زبان برنامه نویسی جاوا

سافت برنامه نمایش عکس

pour : auls

مدرس : رهمان زارعی

فاوا را ساره، آسان و شیرین بنوشیر !!!



این جلسه آموزشی رایگان است ،فروش و ویرایش آن ممنوع و مرام می باشر.اما این کتاب را می توانیر همین جور که هست در سایت و شبکه اجتماعی خود به اشتراک بگزاریر.

https://t.me/javalike WWW.JAVAPRO.IR رحمان زارعى GMAIL.COM@CANIE92@GMAIL.COM

آموزش ساره و آسان کاوا

#### به نام خدا

سلام. امیدوارم که خوب و خوش باشی. در جلسه سوم آموزش پروژه محور جاوا قصد داریم پروژه برنامه نمایش عکس در جاوا را به صورت عملی و کدنویسی پیاده سازی کنیم. خب برای این کار من قصد دارم از NetBeans IDE برای کدنویسی و ساخت برنامه جاوا موردنظر استفاده کنم.انتخاب IDE هیچ فرقی ندارد و میتوانید از سایر IDE های جاوا نظیر Eclipse و.. استفاده کنید.

IDE چی بود؟ محیطی که در آن کدهای زبان جاوای خود را در آن می نوشتیم و اجرا می کردیم.

نگته: فرض من بر این است که شما با مفاهیم پایه ، شی گرایی ،گرافیک در جاوا و با محیط کدزنی جاوا در یکی از IDE های موجود آشنایی دارید.پس اگر ابتدای کار هستید و تازه شروع به یادگیری جاوا کردید بهتون پیشنهاد می کنم تا همین جا دست نگه دارید و بروید دوره مقدماتی جاوا را که در سایت آموزش آسان جاوا به صورت رایگان اموزش داده ام را مطالعه و تمرین کنید.

### برویم سراغ پیاده سازی پروژه جاوا خود در NetBeans IDE :

برنامه Netbeans را باز می کنیم: تصویر(۱)

## **Core Java**

آموزش ساره و آسان کاوا



تصوير(١)

برای شروع برنامه نویسی و ساخت پروژه موردنظرمون باید ابتدا یک پروژه جدید در برنامه Netbeans ایجاد کنیم،برای این کار طبق تصاویر (۲) و (۳) و (۴) عمل می کنیم:



تصوير (٢)



تصوير (۳)

## **Core Java**

آموزش ساره و آسان فاوا

	Name and Locat	ion	
1. Choose Project 2. Name and Location	Project Name:	view photo	
	Project Location:	F:\netbeans project	Browse.
	Project Folder:	F:\netbeans project\view photo	
	✓ Create Main C	Class view.photo.ViewPhoto	
		8	



✔ در تصویر(۴) در فیلد project name یک نام برای پروژه مون انتخاب می کنیم. و در فیلد project Location محلی را برای ذخیره پروژه خود در کامپیوتر انتخاب می کنیم. در نهایت بعد از زدن دکمه Finish نتیجه بصورت تصویر(۵) خواهد بود:

JAVA TUTORIAL

## **Core Java**

آموزش ساره و آسان کاوا

•	view photo - NetBeans IDE 8.0
File Edit View Navigate Source R	efactor Run Debug Profile Team Tools Window Help
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	iault config> 🖌 👔 🎉 🕨 - 🎲 - 🕩 -
Projects × Files Services -	Start Page × 🗟 ViewPhoto.java ×
Attendance System	Source History 🕼 🗟 = 🗟 = 🔍 🛠 😓 🖓 😓 🖓 😓 🖓
Gallery	1 🖓 /*
avaProject5	2 * To change this license header, choose License Headers in Project Properties.
i javaProject6	3 * To change this template file, choose Tools   Templates
	4 * and open the template in the editor.
🗄 🤹 Rahman	5 . */
🕀 🏡 Rahman98	
Source Packages	7 package view photo
	a package view.photo;
🔤 🐼 ViewPhoto.java	
	10 * Aputhen Zanai
	12 - White class ViewPhote (
Navigator ×	
Members V <empty> V</empty>	16 " @param args the command line arguments
E ViewPhoto	
main(String[] args)	18 public static void main(String[] args) {
	19 // TODO code application logic here
	21
	23
	📄 🥭 view photo
	📄 🚡 Source Packages
	🚬 🔄 🖳 view photo
E C Tort Doculto E C Output	
	····· ···· ···· ······················

تصوير (۵)

√ در تصویر(۵) پروژه ای که با نام view photo ایجاد کردیم را مشاهده می کنید. هنگام ایجاد پروژه در برنامه netbeans به صورت خودکار در فولدر سورس کدهامون یا همون src یک پکیج و یک کلاس همنام با نام پروژه مون ایجاد می شود.

> ✓ خب ما کلاسی که به صورت خودکار با نام ViewPhoto برامون ایجاد شده را لازم نداریم پس روی نام کلاس ViewPhoto.java کلیک سمت راست کرده و با زدن دکمه delete آن را حذف می کنیم. تصویر(۶)

### **Core Java**

آموزش ساره و آسان کاوا

Rahman Rahman Rahman98	4 and open the 5 / */		
e view photo	Open		iew.ph
	Cut Copy Paste Compile File	Ctrl+X Ctrl+C Ctrl+V F9	* Zare:
	Run File Debug File	Shift+F6 Ctrl+Shift+F5	ass <mark>Vi</mark> e
ViewPhoto - Navigator Members V < ViewPhoto Main(String	Profile File Test File Debug Test File Profile Test File	Ctrl+F6 Ctrl+Shift+F6	aram an
	Add		
	Delete	Delete	
	Save As Template		
	Find Usages Refactor	Alt+F7	
	BeanInfo Editor		
	File Members File Hierarchy	Ctrl+F12 Alt+F12	
	History	1	•
P Test Results	Tools Properties	I	-

تصوير (۶)

خب پروژه برنامه ما گرافیکی است ، پایه و شالوده یک برنامه گرافیکی Frame آن می باشد.فریم مانند تابلویی است که سایر اجزای گرافیکی را بهش می چسبانیم. پس نیاز به یک کلاس داریم که کلاس JFrame را extends یا به ارث ببرد. در مبحث وراثت در جاوا یاد گرفتیم که کلاسی که کلاس دیگری را به ارث می برد به ویژگی ها و رفتارهای آن دسرسی دارد. . برای این کار روی پکیج view.photo کلیک سمت راست می کنیم و طبق تصویر(۲) و(۸) عمل می کنیم.

آموزش ساره و آسان فاوا



تصوير (۷)

1	0	New JFrame Form	x
	Steps Name and	Location	
1	1. Choose File Type Class Name 2. Name and Location	: MainClass	
	Project:	view photo	
1	Location:	Source Packages	~
	4 Package:	view.photo	~
	Created File	: F:\netbeans project\view photo\src\view\photo\MainClass.java	
4			
AF AF			
4			
1		< Back Next > Finish Cancel Hel	p

تصوير (۸)

آموزش ساره و آسان کاوا

√ در تصویر(۸) در فیلد Class Name نامی برای کلاس خود انتخاب می کنیم.

✓ طبق تصویر(۷) و(۸) با انتخاب گزینه ...JFrame Form یک کلاسی برای ما ایجاد می شود که کلاس JFrame را extends کرده است به عبارتی کلاس ایجاد شده در خود یک frame دارد و نقش فریم اصلی برنامه را بازی می کند. همچنین این کلاس دارای متد main می باشد و از طریق آن می توان دستورات درون برنامه را اجرا کنیم.

√ نتیجه کارایی که در تصویر(۷) و (۸) انجام دادیم را در تصویر(۹) نمایش داده ایم:



✓ گزینه شماره ۱ موجود در تصویر(۹) به فایل کلاس MainClass.java که کلاس JFrame را extends کرده است. اشاره می کند.

✓ گزینه شماره ۲ و ۳ موجود در تصویر(۹): وقتی ما به شیوه موجود در تصویر(۷) و (۸) در برنامه netbeans یک کلاس ایجاد کردیم که حاوی JFrame است. برنامه ما دارای دو بخش Source و Design خواهد بود.

آموزش ساره و آسان کاوا

در بخش Source ،کدها و دستورات کلاس MainClass.java قرار دارد. تصویر (۱۰)



در بخش Design ،همان طور که از اسمش پیدا رابط کاربری گرافیکی برنامه را طراحی می کنیم.محلی که فریم برنامه،پنل برنامه،دکمه ها ، لیبل ها و سایر اجزای گرافیکی را میتونیم طراحی کنیم. تصویر(۱۱)



تصوير(١١)

در تصویر(۱۱) ، گزینه ۱ اشاره به فریم موجود در کلاس MainClass می کند که در حال حاضر خالی هست و هیچ اجزای گرافیکی به ان اضاف نکرده ایم.

در تصویر(۱۱) ، گزینه ۲ اشاره به بخش palette می کند که اجزای گرافیکی مورد نیاز را برای ساختن یک برنامه گرافیکی در جاوا را در اختیار ما قرار می دهد.ما از طریق کشیدن و رها کردن (drag-and-drop) هر یک این اجزای گرافیکی را می توانیم به فریم (Frame) یا پنل(Panel) برنامه خود اضاف کنیم.

خب تا اینجا با ایجاد یک کلاس که حاوی فریم اصلی برنامه و متد main می باشد، پی ریزی ساخت پروژه برنامه نمایش عکس در جاوا را انجام دادیم. حالا قصد داریم کارایی که تا اینجا انجام دادیم را اجرا کنیم. برای این کار روی کلاس MainClass. java

آموزش ساره و آسان فاوا

که متد main برنامه درونش قرار دارد کلیک سمت راست کرده و گزینه Run File را انتخاب می کنیم تا برنامه اجرا شود. تصویر(۱۲)

n w savar rojecto n m m m p1 n m m m m m m m m m m m m m m m m m m m			
Hahman98 Hahman98 Hahman98	Open Edit		My NetBear
Source Package  View.photo  MainClass  Libraries	Cut Copy Paste Compile File	Ctrl+X Ctrl+C Ctrl+V F9	Recent Projec
Navigator ×	Run File	Shift+F6	JavaFXApplication
Members	Debug File Profile File	Ctrl+Shift+F5	JavaFXApplication JavaFXApplication
Main	Test File	Ctrl+F6	SavaFXApplication
() main(String[] ar	Debug Test File Profile Test File	Ctrl+Shift+F6	Start 🏷 bank
	Add		JavaFXApplication
	Delete Save As Template	Delete 	ORACLE
	Find Usages	Δlt+F7	

تصوير(١٢)

بعد از run کردن برنامه نتیجه به صورت تصویر(۱۳) خواهد بود:



تصویر (۱۳)

همان طور که در تصویر(۱۳) مشاهده می کنید برنامه در حال حاضر تنها از یک فریم خالی تشکیل شده است.خب جلسات آینده مانند تابلو نقاشی اجزای گرافیکی مورد نیازمون رو به ان اضاف می کنیم چرا که قرار است این برنامه قابلیت نمایش عکس را برای ما داشته باشد.

خب تا اینجا با روش ایجاد یک پروژه در برنامه netbeans و ساخت یک کلاس که حاوی JFrame است و همچنین با محیطی که از طریق آن می توان ظلاهر گرافیکی برنامه خود را طراحی کنیم آشنا شدیم.شاید خیلی ها با این توضیحاتی که دادم نظیر ایجاد پروژه و محیط طراحی اجزای گرافیکی در netbeans از قبل آشنایی داشته باشند اما خب ما در توضیح یک مفهوم همه مخاطبان در سطح های یادگیری مختلف را در نظر می گیریم.

در جلسات آینده سراغ بخش های دیگری پیاده سازی پروژه گرافیکی برنامه نمایش عکس در جاوا خواهیم رفت. در مورد کیفیت و کمیت آموزش پذیرای نظرات سازنده شما هستیم.

دوست من آرزوی سعادت و کامیابی رو برات دارم،خدانگهدار



آموزش ساره و آسان کاوا

سایت آموزش زبان جاوا به زبان ساره، آسان و شیرین!!!

# www.JAVAPro.ir

آموزش جاوا SE را با تجربه شفصی و به زبان فورمونی یار بگیریدااااا



بازرير از سايت

هر روز مفاهیم و مثال های مِریر به سایت افنافه می شود برای اطلاع از مطالب مِریر روی سایت عفنو کانال شویر.

رفل و تصرف ، ویرایش و کیی زدن تمامی آموزش های باوالایک به رور از افلاق مرفه ای ست و مرام می باشر.