مختصر كتابي

أول رسالة من سفينة المغامرة



كيف نجعل الكمبيوتر يكتب رسالة على الشاشة؟

تخيّل أنك صنعت سفينة فضاء من علبة كرتون، وينقصها لافتة مكتوب عليها: «المغامرة بدأت!». لكي تظهر الرسالة على الشاشة، نكتب للكمبيوتر أمرًا بسيطًا. نسمّي هذه الأوامر «الكود» (Code)، ونكتبها بلغة بايثون.

أول كلمة في السطر هي `print` . نكتبها بحروف إنجليزية صغيرة تمامًا كما في المثال، وهي التي تكتب الكلام على الشاشة. أما الرسالة نفسها فنضعها بين علامتي التنصيص.

```
print("المغامرة بدأت!")
```

بعد أن نضغط «تشغيل» (Run)، تظهر الرسالة في مكان النتيجة. أنت اخترت الكلام، والكمبيوتر كتبه على الشاشة.

الكلمة `print` والقوسان وعلامتا التنصيص تُكتب بلوحة المفاتيح الإنجليزية، أما الرسالة فتكتبها بالعربية.

- الكود هو أوامر نكتبها للكمبيوتر.
- `print` تكتب الكلام على الشاشة.
- نكتب `print` بحروف إنجليزية صغيرة.
- الرسالة تكون بين علامتي التنصيص.

اضغط «ابدأ التطبيق» تحت الدرس ليفتح المحرر (Editor)، وهو المكان الذي نكتب فيه الكود. وإذا صعبت عليك الكتابة، فيمكن لشخص كبير أن يساعدك.

جرّب في المحرر تحت الدرس: غيّر الرسالة إلى «رايحين القمر»، ثم اكتب تحتها سطر `print` جديدًا برسالة «يلا بينا»، وشغّل الكود.

الخلاصة: كلمة `print` تكتب على الشاشة الرسالة التي تختارها أنت.