

abcdefghijklABCD

המחלקה להוראת המדעים

מכון ויצמן למדע

רחובות 76100

מבוא לשימוש ב- BlueJ

נורית רייך

© 2001. מכון ויצמן למדע ומשרד החינוך. מותר לשכפל לצורכי לימוד והוראה בלבד.

נשתמש במונחים הבאים:

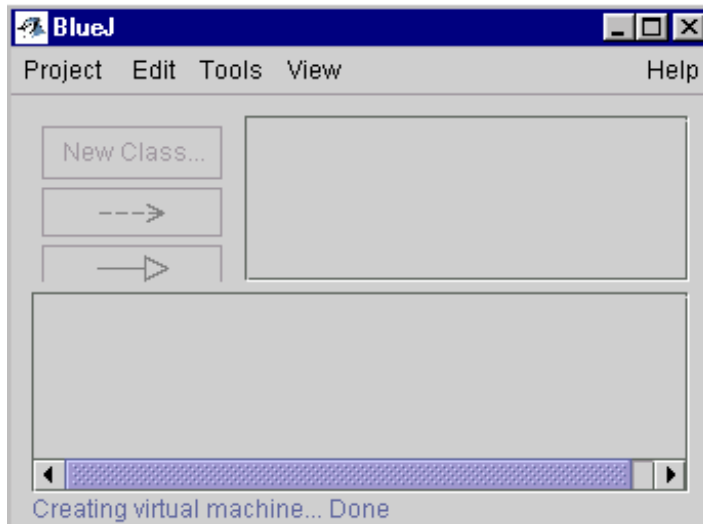
- הקלקה - לחיצה על הלחצן השמאלי של העכבר.
- הקלקה ימנית - לחיצה על הלחצן הימני של העכבר.
- הקלקה כפולה - שתי לחיצות רצופות על הלחצן השמאלי של העכבר.

העתק את הקבצים במדור e1 בתת-מדור של המדור בו מותקן BlueJ, בדרך כלל
c:\bluej.

המדורים האחרים המוזכרים בהמשך אינם כלולים בגרסה זו.

שיעור מספר 1

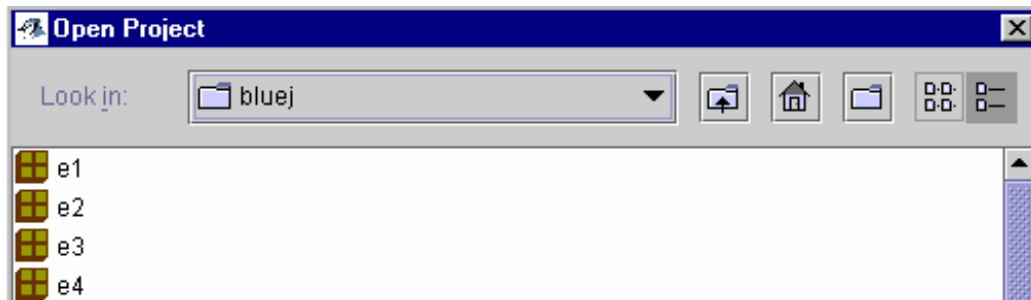
1. פתח את תוכנת bluej על ידי הקלקה כפולה על הצלמית (icon) משולחן העבודה. יפתח חלון סביבת העבודה bluej.



2. הקלק על *open* – *project*.

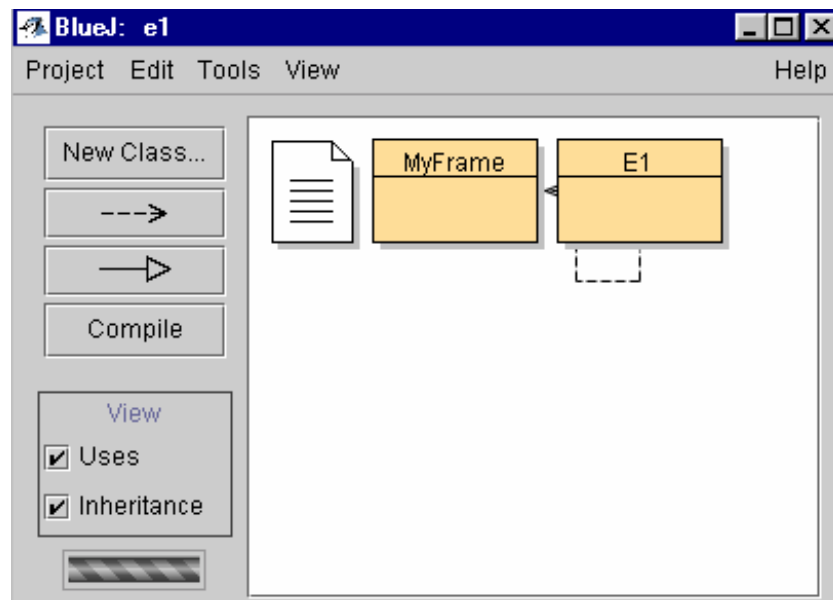


3. הספרייה המופיעה בחלונית כברירת מחדל היא הספרייה `c:/bluej`.

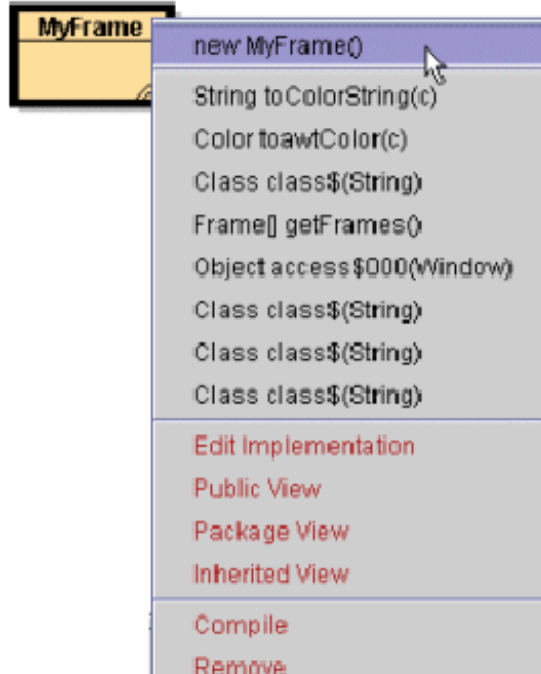


4. בחר בפרויקט e1.

המלבנים הצהובים שמופיעים בחלון המרכזי מייצגים את הסוגים: "MyFrame" ו "E1". הצלמית בצורת מסמך משמשת לתיעוד הפרויקט.



5. הקלק הקלקה ימנית על MyFrame. חלון התפריט שנפתח כולל את הפעולות שניתן לבצע על הסוג "MyFrame".

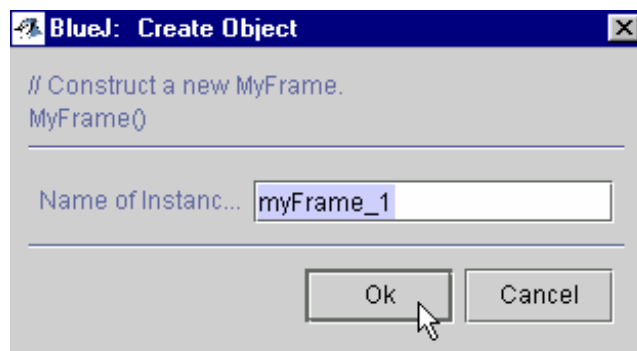


רק לפעולה *new*

בשלב זה, נתייחס

() *MyFrame*, שבחלקו העליון של התפריט, המייצרת עצם חדש מסוג *MyFrame*.

6. לשם יצירת עצם מסוג *Myframe* בחר (על ידי הקלקה) את הפעולה *new Myframe()*.




נפתח חלון יצירת עצם חדש.

הסבר החלון שנפתח:

- חלק עליון

- השורה הראשונה מכילה הערה המסומנת על ידי זוג קווים אלכסוניים.
- ההערה מסבירה את הפעולה המתבצעת: יצירת עצם מסוג MyFrame.
- השורה השנייה היא שם הפעולה.
- חלק מרכזי
- מופיעה תיבת טקסט שבה יש לתת שם לעצם החדש שנוצר. המערכת מציעה את השם myFrame_1 שניתן להסתפק בו לעת עתה.
- הקלק על OK.

7. הגליל המסתובב  מורה על כך שהמערכת פועלת ליצירת העצם המבוקש.

בסיום התהליך יופיע מלבן אדום בתחתית המסך, שמיצג את העצם ששמו

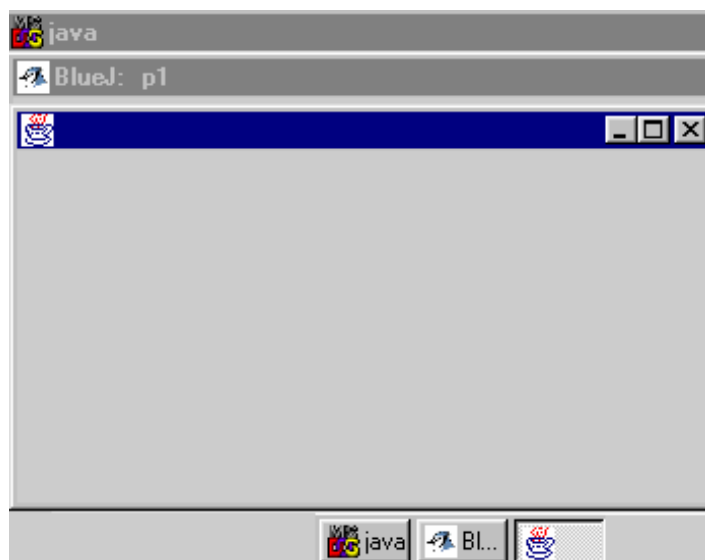


8. העצם *myFrame_1* הוא חלון. על מנת לראותו יש להקליק על החלון



הממוזער בתחתית המסך ובו ציור של כוס קפה .

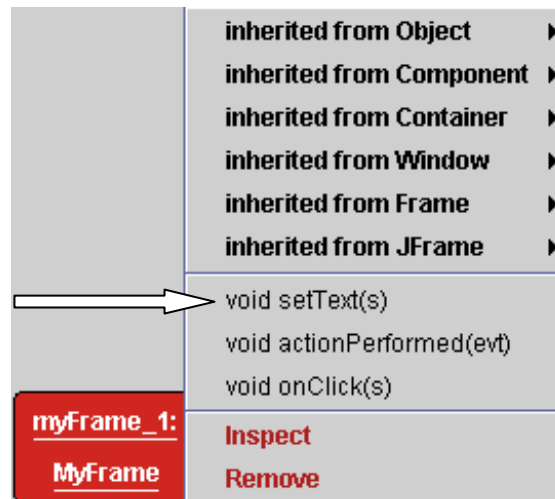
חלון *myFrame_1* יעבור להיות החלון הפעיל.



הערה: באופן כללי, מעבר בין חלונות מתבצע על ידי הקלקה על החלון הממוזער שבתחתית המסך. החלון המוקלק הופך להיות החלון הפעיל. חזור לסביבת bluej.

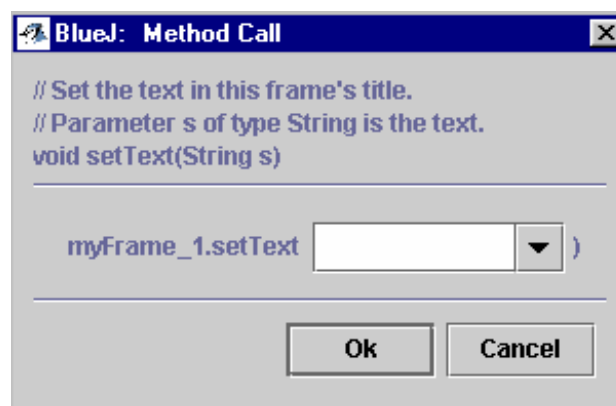
9. הקלק הקלקה ימנית על העצם MyFrame_1. נפתח חלון תפריט המחולק לשלושה חלקים. בשלב זה נתרכז רק בפעולה הראשונה שמופעלת על העצם, הנמצאת בחלקו המרכזי של התפריט:

void setText(s)



נשים לב כי לעצם myFrame_1 אין שם. הפעולה *void setText(s)* מעניקה לו שם.

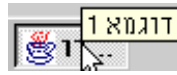
10. הקלק על הפעולה *void setText(s)*. נפתח חלון קריאה לשיטה שתפקידה לאפשר מתן שם לעצם myFrame_1.



11. הקלד את השם "דוגמא 1".

- יש להקפיד לרשום את השם בין שתי מרכאות.
- שים לב לכך שניתן לרשום את השם בעברית.

העצם (החלון) myFrame_1 קיבל את השם **דוגמא 1**. שם זה מופיע בחלון



הממוזער שבתחתית המסך

הפוך את החלון לחלון פעיל ושים לב לשם **דוגמא 1** שבמסגרת החלון.



12. סגור את פרויקט e1 על הקלקה על close – project.

13. סגור את חלון העצם על ידי הקלקה על X בצידו הימני של החלון.

