

مصطلحات تقنية

المصطلح	معناه
Message Dialog	عبارة عن نافذة منبثقة تستخدم لإعلام المستخدم بشيء ما. نحصل على <b>Message Dialog</b> بواسطة الدالة <code>showMessageDialog()</code> .
Confirm Dialog	عبارة عن نافذة منبثقة تستخدم لسؤال المستخدم إذا كان موافقاً على شيء ما أم لا. نحصل على <b>Confirm Dialog</b> بواسطة الدالة <code>showConfirmDialog()</code> .
Input Dialog	عبارة عن نافذة منبثقة تستخدم لجعل المستخدم يقوم بإدخال أو إختيار قيمة ما نحصل على <b>Input Dialog</b> بواسطة الدالة <code>showInputDialog()</code> .

ثوابت الكلاس JOptionPane

الجدول التالي يحتوي على ثوابت الكلاس `JOptionPane` المخصصة لتحديد أيقونة الـ **Option Pane**.

الثابت	إستخدامه	الأيقونة التي يظهرها
<code>ERROR_MESSAGE</code>	يظهر أيقونة تلفت نظر المستخدم إلى وجود خطأ ما.	
<code>INFORMATION_MESSAGE</code>	يظهر أيقونة تلفت نظر المستخدم لقراءة معلومة ما.	
<code>WARNING_MESSAGE</code>	يظهر أيقونة تلفت نظر المستخدم لوجود تحذير ما.	
<code>QUESTION_MESSAGE</code>	يظهر أيقونة تلفت نظر المستخدم لسؤاله عن شيئاً ما.	
<code>PLAIN_MESSAGE</code>	يستخدم لعدم إظهار أي أيقونة.	

الجدول التالي يحتوي على ثوابت الكلاس `JOptionPane` المخصصة لتحديد الأزرار التي ستوجد في ال **Option Pane** و تحديداً في ال

**Confirm Dialog**.

الثابت	إستخدامه	الأزرار التي يظهرها
<code>YES_NO_OPTION</code>	يستخدم لإظهار الأزرار <b>Yes</b> و <b>No</b> في ال <b>Option Pane</b> .	
<code>YES_NO_CANCEL_OPTION</code>	يستخدم لإظهار الأزرار <b>Yes</b> و <b>No</b> و <b>Cancel</b> في ال <b>Option Pane</b> .	
<code>OK_CANCEL_OPTION</code>	يستخدم لإظهار الأزرار <b>OK</b> و <b>Cancel</b> في ال <b>Option Pane</b> .	

الدالة مع تعريفها

```
public static void showMessageDialog(Component parentComponent, Object message)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة فيها رسالة أمام المستخدم.

1

- مكان الباراميتر `parentComponent` نضع ال **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع `null` لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.
- مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.

```
public static void showMessageDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int messageType)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة فيها رسالة أمام المستخدم لها عنوان و أيقونة من الأيقونات المجهزة في جافا.

2

- مكان الباراميتر `parentComponent` نضع ال **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع `null` لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.
- مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `title` نضع نص يمثل عنوان النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `messageType` نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس `JOptionPane` المخصصة لإظهار أيقونة في ال **Option Pane**.

```
public static void showMessageDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int messageType, Icon icon)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة فيها رسالة أمام المستخدم لها عنوان و أيقونة غير موجودة في جافا.

- مكان الباراميتر `parentComponent` نضع ال **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع `null` لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.
- مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `title` نضع نص يمثل عنوان النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `messageType` نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس `JOptionPane` المخصصة لإظهار أيقونة في ال **Option Pane**.
- مكان الباراميتر `icon` نضع كائن من الكلاس `Icon` يحتوي على رابط الأيقونة التي ستظهر.

3

```
public static int showConfirmDialog(Component parentComponent, Object message)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها نص الذي تم تمريره لها و ثلاث خيارات **Yes** , **No** و **Cancel**. إضافة إلى ذلك تضع النص ( **Select an Option** ) كعنوان للنافذة.

- مكان الباراميتر `parentComponent` نضع ال **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع `null` لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.
- مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.

4

```
public static int showConfirmDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int optionType)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها النص الذي تم تمريره لها و الخيارات التي تم تحديدها.

5

- مكان الباراميتر `parentComponent` نضع الـ **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع `null` لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.
- مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `title` نضع نص يمثل عنوان النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `optionType` نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس `JOptionPane` المخصصة لتحديد الخيارات التي ستظهر في الـ **Option Pane**.

```
public static int showConfirmDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int optionType, int messageType)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها النص الذي تم تمريره لها و الخيارات و الأيقونة من الأيقونات المجهزة في جافا.

6

- مكان الباراميتر `parentComponent` نضع الـ **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع `null` لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.
- مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `title` نضع نص يمثل عنوان النافذة التي ستظهر.
- مكان الباراميتر `optionType` نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس `JOptionPane` المخصصة لتحديد الخيارات التي ستظهر في الـ **Option Pane**.
- مكان الباراميتر `messageType` نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس `JOptionPane` المخصصة لإظهار أيقونة في الـ **Option Pane**.

```
public static int showConfirmDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int optionType, int messageType, Icon icon)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها النص الذي تم تمريره لها و الخيارات و الأيقونة التي تم تحديدها.

- مكان الباراميتر `parentComponent` نضع الـ **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع `null` لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.

- مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.

- مكان الباراميتر `title` نضع نص يمثل عنوان النافذة التي ستظهر.

- مكان الباراميتر `optionType` نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس `JOptionPane` المخصصة لتحديد الخيارات التي ستظهر في الـ **Option Pane**.

- مكان الباراميتر `messageType` نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس `JOptionPane` المخصصة لإظهار أيقونة في الـ **Option Pane**.

- مكان الباراميتر `icon` نضع كائن من الكلاس `Icon` يحتوي على رابط الأيقونة التي ستظهر.

```
public static String showInputDialog(Object message)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها نص الذي تم تمريره لها و مربع نص و خياران **Ok** و **Cancel**.

إضافة إلى ذلك تضع النص ( **Input** ) كعنوان للنافذة.

مكان الباراميتر `message` نضع نص النافذة التي ستظهر.

```
public static String showInputDialog(Object message, Object initialValue)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها نص الذي تم تمريره لها و مربع نص يحتوي على قيمة أولية و خياران **Ok** و **Cancel**.

إضافة إلى ذلك تضع النص ( **Input** ) كعنوان للنافذة.

9

- مكان الباراميتر **message** تضع نص النافذة التي ستظهر.

- مكان الباراميتر **initialSelectionValue** تضع قيمة افتراضية في مربع النص.

```
public static String showInputDialog(Component parentComponent, Object message)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها نص الذي تم تمريره لها و مربع نص و خياران **Ok** و **Cancel**.

إضافة إلى ذلك تضع النص ( **Input** ) كعنوان للنافذة.

10

- مكان الباراميتر **parentComponent** تضع ال **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع **null** لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.

- مكان الباراميتر **message** تضع نص النافذة التي ستظهر.

```
public static String showInputDialog(Component parentComponent, Object message, Object initialValue)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها نص الذي تم تمريره لها و مربع نص يحتوي على قيمة أولية و خياران **Ok** و **Cancel**.

إضافة إلى ذلك تضع النص ( **Input** ) كعنوان للنافذة.

11

- مكان الباراميتر **parentComponent** نضع ال **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع **null** لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.

- مكان الباراميتر **message** نضع نص النافذة التي ستظهر.

- مكان الباراميتر **initialSelectionValue** نضع قيمة إفتراضية في مربع النص.

```
public static String showInputDialog(Component parentComponent, Object message, String title, int messageType)
```

تظهر **Option Pane** يعرض نافذة أمام المستخدم فيها نص الذي تم تمريره لها و مربع نص يحتوي على قيمة أولية و خياران **Ok** و **Cancel**.

- مكان الباراميتر **parentComponent** نضع ال **Frame** التي نريده أن يظهر بداخلها. أو نضع **null** لجعله يظهر في وسط شاشة المستخدم.

- مكان الباراميتر **message** نضع نص النافذة التي ستظهر.

- مكان الباراميتر **title** نضع نص يمثل عنوان النافذة التي ستظهر.

- مكان الباراميتر **messageType** نضع إحدى الثوابت الموجودة في الكلاس **JOptionPane** المخصصة لإظهار أيقونة في ال

**Option Pane**.

12