بسم الله الرحمن الرحيم

# دورة في

## مفهوم OOP والبرمجة بالكلاسات والكائنات خطوة خطوة

# PHP 4

جمعت من دروس أخونا / عبدالله عيد

Al Khaji

لقد وعدت قبل ليالٍ بسيطة بوضع دروس في شرائح حول مفهوم الـ OOP ولكن للأسف لم أستطع البدء لأني كنت متفرغ إلى أن جاء بعض الدكاترة ووضعوا لنا بعض الإختبارات في الجامعة...

لذلك ولكي لا يضيع الوقت فإني سأضع الدورة هنا وخطوة بخطوة إلى أن نفصل هذا المفهوم بإذن الله تعالى وهيا نبدأ..

بسم الله والحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله سيدنا محمد وعلى آله وصحبه ومن والاه .. وبعد.

كبداية فإننا سنبتعد عن البرمجة قليلاً لكي نذهب إلى النظريات قليلاً ولكن أرجوا عدم العجلة فإني بإذن الله تعالى سأشرح خطوة بخطوة إلى أن أصل إلى كتابة الكود على. php

أنا أعرف عزيزي القارئ أنه لديك الكثير من التساؤلات التي تقول ما معنى كلاس وما معنى كائن و ووو ... وأسئلة كثيرة ولكن لكي نجيب على ذلك فإن البداية بالكلام النظري...

## مقدمة : بعيداً عن البرمجة

الآن كبداية لو قلت لك ماذا ترى بجانبك على اليمين أو على اليسار أو فوقك أو تحتك أو أمامك (طبعاً امامك ذي واضح انه كمبيوتر طالما قرأت هذا السطر ... )

على العموم ستقول بجواري أشياء كثيرة ولاحظ كلمة أشياء باللون الأحمر ..

ماهي هذه الأشياء التي بجوارك ؟( لا تتملقف ياعبدالله عيد .. )

الإجابة على هذا السؤال ستختلف من شخص إلى أخر..

فمنهم من سيقول بجواري دولاب ومنهم سيقول طابعة الكمبيوتر ومنهم سيقول النافذة وهكذا... إذا كل هذه أشياء..

ولو قمت أنت بفتح النافذة فإن أي شئ تقع عينك عليه فإنه يعتبر شئ.. (thing)

طيب وماذا بعد ذلك ياعبدالله عيد يعني جاي تتفلسف علينا ؟( لاتغلط عشان لا .. )

المهم..

هناك قاعدة تقول : كل شئ في هذه الدنيا هو كائن.

الآن لو ركزت قليلاً فستجد كلمة شئ أيضاً باللون الأحمر ... لذلك ستستنتج أنت أن كل ماهو بجوارك وكل ماتراه عينك هو كائن( Object بطل .. ماشاء الله عليك . )

لأن القاعدة تقول كل شئ هو كائن يعني الشئ = كائن.

فإذا نظرت إلى الدولاب الذي كنت تقول عليه قبل قليل أنه شئ فهو كائن وذلك بالإستناد إلى القاعدة التي وضعناها وإلى الكمبيوتر فهو كائن و إلى الكتاب فهو كائن .. وهكذا..

وهنا يأتي التساؤل:

ماهو الكائن (Object) ؟

وهذا سيكون موضوعنا القادم ... بإذن الله تعالى..

Al Khawaji

## ماهو الكائن (Object) ؟

**ماهو الكائن (Object) ؟**

**بالنسبة للجواب على هذا السؤال فأنا هنا لا أقصد تعريف الكائن في البرمجة ولكن تعريفه بشكل عام لأنك إذا فهمت التعريف فستبرمج بإحتراف في هذا المفهوم...**

**إذا ماهو الكائن ؟**

**الكائن هو شئ (يابويه جاي تتبهلل علينا انت ... مره الشئ كائن والكائن شئ** **طيب جايك في الكلام لاتعصب ..) هذا فاصل اعلاني بس..**

**كما ذكرنا فإن الكائن هو شئ وهناك قاعدة تقول:**

**كل كائن في هذه الدنيا له شيئين وهما أساليب وخصائص.**

**إذا اتفقنا ولكن مامعنى أساليب وما معنى خصائص ؟...**

**في البداية وقبل ان نجيب على هذا السؤال يجب أن تثبت هذه المعلومة في عقلك وهي ان الكائن Object له شئين هما خصائص (Attributes) وأساليب(methods)**

**بكلام أخر يتكون الكائن من:**
**1-خصائصattributes**
**2-أساليبmethods**

**( لاحظ أني اتكلم بشكل نظري إلى الآن ) ...**

**طيب مامعنى خصائص ؟**

**معنى كلمة خصائص هي أشياء موجودة في الكائن ولايستطيع أن ينفك عنها وتكون ملازمة للكائن.**

**مامعنى أساليب ؟**

**معنى أساليب هي أشياء يقوم بفعلها الكائن أي أشياء ينفذها الكائن.**

**طيب كيف نفهم هذا الكلام الفلسفي ؟**

**بسيطة وهي أن نأخذ مثال واقعي...**

**بما أن القاعدة تقول كل شئ هو كائن إذا دعنا نأخذ مثال يكون ككائن...**

**لذلك سيكون مثالنا هو ( الإنسان ) ...**
**فهو شئ وهو كائن ايضاً..**

**وبما أنه كائن فإن له أساليب وخصائص كما ذكرنا في القاعدة...**

**إذا ماهي خصائص الإنسان وماهي أساليبه ؟.**

Al Khawaji

خصائصه وهي الأشياء الملازمة له ولايستطيع ان ينفك عنها...
مثل لون البشرة
الطول
الوزن
الحجم
العمر
...

أساليب الإنسان

وهي حسب القاعدة الاشياء التي يقوم بها الكائن

فماهي الأشياء التي يقوم بها الإنسان..

المشي..
الجري
النوم
الحركة إلى اليمين
الحركة إلى اليسار

وهذا يوضح مامعنى أساليب وخصائص الكائن... ؟

لذلك الآن نريد الإختبار هنا فلو قلت لك خذ كائن يمثل سيارة...

فماهي خصائص وأساليب كائن السيارة ؟

أترك لكم الإجابة...

## كائن الجوال

سأترك كائن السيارة كمثال لك...

وسأعطي مثال أخر لترسيخ الفهم...

## مثال : كائن الجوال

الآن سنتكلم عن كائن يمثل جوال...

إذاً سأحضر قلم وسأستخرج الخصائص والأساليب ... (لاحظ أني بعيد عن البرمجة)

خصائص كائن الجوال...
١- لون الجوال.
٢- الشركة المصنعة
٣- الموديل.
٤- سنة التصنيع.
٥- دولة التصنيع.
٦- حجمه.
٧- وزنه.

وبإمكانك إستخلاص الكثير...

Al Khawaji

**أساليب كائن الجوال (أي ماهي الاشياء التي يستطيع فعلها الجوال ؟)**

**١- الإتصال.**
**٢- قطع الإتصال.**
**٣- تخزين الأرقام.**
**٤- البحث عن رقم معين.**
**٥- تحويل المكالمات.**

**,,,,,**

**أشياء كثيرة يمكنك إستخلاصها ايضاً...**

**إذاً ستستنتج شئ من ذلك وهو..**

**إذا أنا أعطيت محمد كائن جوال وأعطيت صالح كائن جوال وقلت لهم كل واحد منكم يستخرج لي خصائص وأساليب كائن الجوال,,**

**فستلاحظ أن محمد سيحضر خصائص وأساليب مشابهه لما سيحضره صالح ولكن من سيكون أفضل هل كائن الجوال الذي جاء به صالح أم محمد ؟**

**<u>جواب هذا السؤال يعتمد على معرفة كل منهم بالتفصيلات الدقيقة للجوال</u>**
**ولاحظ الكلام الذي وضعنا تحته خط...**

**أي إذا جاء شخص وقال لي أريد كائن يمثل كتاب...**
**عندها سأبتعد عن البرمجة مئة مليون كيلو متر وأحضر مجموعة من الكتب وأسجل ما أراه من خصائص وأساليب والتي أراها في الكتب .... أي أني سأحاكي الشئ المراد وصفه وبعد ذلك أحوله إلى كود برمجي..**

**وهذه إحدى النقاط الهامة في عالم البرمجة بالكائنات..**

**الآن أريد منك أن تعبر عن كائن الجوال الذي شرحناه ولكن باللغة الإنجليزية ولاحظ أني لا أريد كود برمجي وإنما عبر كما عبرنا ولكن استخدم اللغة الإنجليزية...**

**عندها ستقول عن الخصائص..**

**كود:**

```
Attributes :
1- mobile color
2- model
3- made year
4- made in
5- wieght
6- size
```

**وبالنسبة للأساليب ... فستقول:**

**كود:**

```
Methods :

1- Connections
2- Disconnect
3- Save Numbers
....
```

Al Khawari

فكما ترى ليس هناك شئ صعب وإنما إذا فهمت الفكرة فتستطيع التعبير بالعربي أو بالإنجليزي...

## العلاقة بين الخصائص والأساليب

كما ذكرنا سابقاً وهو أن أي كائن (Object) يتكون من أساليب (methods) و خصائص (attributes) ..

ملاحظة : يطلق على خصائص كلمة Attributes وفي بعض الأحيان تجدها بإسم.. Properties

طيب التساؤل هنا : هل يوجد علاقة تربط بيط الأساليب والخصائص في كل كائن أم لا ؟

الجواب على هذا التساؤل سيكون بأخذ مثال بسيط .. فلو أخذنا كائن انسان وكان من احدى خصائص الإنسان الوزن وسنفرض أننا نتكلم عن إنسان بوزن ١٠٠ كيلو جرام..

السؤال الآن هل إذا قام الشخص صاحب هذا الوزن بإجراء عمليات إحماء وهرولة وجري فهل على مدار فترة زمنية معينة فهل سيبقى وزنه كما هو ؟

بالطبع ستقول لي لا لأنه قد يصبح مثلاً ٩٣ كيلو جرام أي نقص..

إذا بما أن الجري أسلوب والوزن خاصية إذاً فإن أسلوب الجري قام بالتأثير على خاصية الوزن إما بالإنقاص أو بالزيادة...

ومن هنا نستنتج أنه هناك علاقة بين الخصائص والأساليب..

وهذه العلاقة هي أن الأساليب التي يقوم بها كائن معين تؤثر على خصائص ذلك الكائن.

ولاتقلق عزيزي القارئ فكل ذلك سيتضح عندما نطبق الأمثلة ولكن أردت أن يكون البدء من الصفر...

وهنا خلصنا إلى أنه هناك علاقة في أي كائن بين خصائصه وأساليبه أي أن الأساليب وهي الأعمال التي يقوم بها الكائن فإنها تؤثر على الخصائص وهي صفات ذلك الكائن.

ولترسيخ الفهم لو أخذت كائن سيارة
وقلت أن كائن السيارة يسير بسرعة ٦٠ كيلومتر طيب لو سأل أحد وقال كم ماشئ : فستجاوب وتقول ٦٠
أي أن خاصية السرعة قيمتها ٦٠...

طيب ماذا لو قمت بالضغط على دعاسة البنزين .. فالجواب سيكون أنك زدت السرعة إلى سرعة معينة وهذا يعني أن من أساليب السيارة هي المشي وعندما تدوس أنت البنزين فإنك تمشي وتؤثر على خاصية السرعة إما بزيادة أو بنقصان...

ولاتقلق كل هذا سيتضح بإذن الله تعالى,,,

## شرح ووصف الكائن

أرجوك ضع خطين تحت كلمة (شرح)...

الآن خذ أنت أي كائن وقم بإستخراج أساليبه وخصائصه ولن أحدد لك كائن معين ... خذ أي كائن تريده أنت وأستخرج أساليبه وخصائصه كما ذكرنا...

Al Khawaja

السؤال هنا : عندما تقوم أنت بإستخراج الخصائص والأساليب لكائن معين فمالذى تفعله أنت ؟

الجواب بإختصار : هو أنك تقوم بشرح الكائن.

والسؤال الأخر : هو لمن أشرح أنا هذا الكائن ؟

والجواب بسهولة : هو أنه لا يوجد شئ غبي متعبنا قد الكمبيوتر

يعني احنا لما نستخرج الخصائص والأساليب فإحنا نظرياً لا نحتاج إلى ذلك لأننا عارفين خصائص وأساليب شئ معين بقدرة الله عز وجل ثم بالفطرة...

ولكن نحن نشرحها للكمبيوتر لكي يفهم ماذا نريد..
يعني أحنا نقول الكمبيوتر ترى الكتاب فيه خصائص كذا وفيه أساليب كذا وكذا..

فهل عرفت الآن لماذا تقوم أنت بتفصيل الخصائص والأساليب لكائن معين ؟ (إذا قلت لا بأخرجلك مع الشاشة )

لذلك فإنه عند شرح كائن معين فإنك في الحقيقة كأنك تقوم بعمل جدول فيه حقلين وإسم هذا الجدول هو بإسم الكائن والحقلين هما حقل للأساليب وحقل للخصائص..

كالتالي:

كود:

```
**********************************
Object : Mobil
**********************************
Methods             |          Attributes
**********************************
Connect                              color
**********************************
DisConnect                       made_in
**********************************
```

وتقوم بتعبئة هذا الجدول بالأساليب والخصائص الخاصة بإسم الجدول .

## الكائنات من فصيلة واحدة

عبدالله عيد ترى غثيتنا هذي برمجة ولا حصة أحياء ... صبرك ياهو...

طيب الآن إسأل نفسك سؤال يقول:

أليس محمد وعلي وصالح وجمال وعائشة وخديجة وسلمى هم كائنات يمثلون كائن إنسان ؟

ستقول لي : نعم.

Al Khawaja

طيب ما الذي إختلف..

ستجد أن أساليب وخصائص الإنسان ثابته لكل إنسان:
أي أن كل إنسان له طول وله وزن وله جنس إما ذكر أو أنثى وله أساليب فكلهم يستطيعون الجري والمشي وغير ذلك..

طيب ما الذي إختلف بين هؤلاء الأشخاص إذاً..

كما قلنا أن شرح كائن الإنسان ثابت فمعروف ماهي خصائصه وماهي أساليبه وهي ثابته

ولكن مالذي تغير بين محمد وعائشة بين سلمان الأبيض وسعد الأسود ...؟

الجواب هو الذي اختلف ليس الخصائص والا الأساليب وإنما هي قيم الخصائص

وللتوضيح : فإن عائشة خاصية الجنس = انثى بينما سعد لديه خاصية بإسم الجنس ولكنها = ذكر

سلمان لديه خاصية لون البشرة = ابيض بينما سعد لديه أيضاً خاصية بإسم لون البشرة ولكنها = أسود.

إذاً نستنتج من ذلك أني أشرح الكائن وأستخرج أساليبه وخصائصه مرة واحدة.
وبعد ذلك أقوم بالتغيير في قيم خصائص هذا الكائن بإستخدام الأساليب وعندها ستنتج لي كائنات من نفس النوع ولكن ذات قيم مختلفة.

وللترسيخ فإن كائن الجوال الذي شرحناه من قبل..

لو وضعنا فيه خاصية شركة التصنيع على أنها Nokia = نوكيا
وقمنا بإحضار كائن جوال اخر وغيرنا خاصية شركة التصنيع = ايركسون

فإن كلاهما جوال ولكن يختلفان في قيم الخصائص فقط فالأشياء التي يمتلكونها ثابتة ولكن قيم تلك الأشياء مختلفة..

وأرجوا أن تكون الفكرة قد إتضحت...

## تمهيد الكائن وإنهائه

مامعنى تمهيد الكائن وإنهائه ؟

لو أخذنا كائن سيارة مثلاً فإحدى خصائص هذا الكائن هي السرعة.
وهي كل مرة متغيرة مرة ١٠٠ ومرة ٧٠ ومرة ١٤٠ وهكذا..

طيب السؤال هنا : ماهي قيمة السرعة عندما تكون السيارة متوقفة أي أن صاحبها أوقفها مثلاً تحت منزله وذهب للنوم . فكم ستكون سرعة السيارة ؟

قد يقول شخص السرعة = ٠ وربما = ١٠ واحدهم يقول = -١.

طيب الآن عندما يأتي ليشغل السيارة فهل ستشتغل السيارة من السرعة ١٧٠ مثلاً (عبدالله عيد هل أنت أحمق ... بالطيب لاتغلط ها .(بالطبع ستبدأ من صفر مثلاً...

طيب كيف عرفت السيارة أنها ستبدأ من صفر ؟

الجواب أن هناك قيمة إبتدائية تم وضعها للسرعة...

Al Khawari

أي أن الشركة وضعت السرعة = ٠ عند البداية.
فلو أنها وضعت السرعة = ١٧٠ . فتخيل أنك أول ماتحرك المفتاح في السويتش إلا أنت في الجدر ..
.

لذلك عندما يتم إنشاء أي كائن فإن جميع خصائصه تأخذ قيماً إبتدائية أو إفتراضية فحرارة السيارة عندما لاتعمل السيارة تكون قيمتها هي ٠ مثلاً أو ١ أو أي شئ...

لذلك فكل كائن يوجد فيه أسلوب وظيفته هي فقط تمهيد وتصفير ووضع قيم إفتراضية لخصائص الكائن..

فكائن السيارة يحتوي على أسلوب يتم تشغيله في البداية ويقوم هذا الأسلوب بتحديد القيم الإبتدائية لجميع خصائص الكائن...
مثل أن هذ الأسلوب يعمل كالتالي:
ضع السرعة = ٠
ضع الحرار = ١
....

لجميع الخصائص الخاصة بالكائن...

مثل هذا الأسلوب يسمى : الباني أو المحمل أو أسلوب البداية ويسمى بالإنجليزي Constructor
وهو أسلوب يستخدم للتمهيد فقط...

وكما أن هناك أسلوب لبدء الكائن وتمهيده..

فإن هناك أسلوب أخر لإنهائه distructor وهذا يقوم بتصفير وإرجاع القيم إلى حالة معينة وافضل مثال هو عند ايقاف السيارة حيث أن السيارة كانت تمشي بسرعة معينة وكانت تعمل وفجأة السيارة متوقفة وقيمها تم تصفيرها مثل السرعة والحرارة وتم ذلك بمجرد إغلاق السيارة وإطفائها

ونفهم من هنا أن هناك أسلوبين مع الكائن وهما للبداية و للنهاية...

وأرجوا ان تكون المعلومة قد اتضحت..

وللبقية حوار بإذن الله تعالى...

## الكائن قد يكون مجموعة كائنات

الآن عزيزي لاحظ معي هذا الكلام فالكائن قد يكون مجموعة كائنات ... كيف ذلك ؟

أي أن الكائن نفسه الذي تتعامل معه أنت قد يكون مكون من مجموعة من الكائنات ... برضوا كيف ؟

الآن خذ مثال كائن السيارة ... فهو كما ذكرنا كائن.

طيب السيارة تتكون من ماذا ؟

١- الماكينة (وهي كائن) فالمكينة لها خصائص وأساليب.
٢- البطارية (وهي كائن... )
٣- هيكل السيارة (وهو كائن... )
...

وهكذا فلاحظ أن تكوين السيارة جاء بعد تكوين عدة كائنات أيضاً..

Al Knawali

لذلك فإنك قد تحتاج لشرح كائن معين إلى كائنات اخرى لإنشاء ذلك الكائن .أي

إذا أردت سيارة بالتفصيل المممممممممممممممممممممل جداً فإنك ستذهب وتشرح كائن يمثل مكينة وقد تحتوي الماكينة نفسها على مجموعة كائنات أيضاً وتروح تشرحها وهكذا

وبعدها تروح للبطارية ويمكن كمان فيها مجموعة من الكائنات .. يعني وأنت طيب ما أنت مغلق من شرح كائن سيارة إلا في عام ٢٠٥٠ هجري مو ميلادي

وهذا يجعلنا نستنتج أن هناك كائنات معقدة جداً جداً.

لذلك فإن مفهوم الكائنات يعتمد على الأمور الحسية اي التي تشعر بها أنت أكثر من كونه مفيد في عملية البرمجة ... وللتوضيح فبقدر مايكون تفصيلك للكائن دقيق فإنك ستخرج بعمل نظيف...

## الخلاصة من مقدمة : بعيداً عن البرمجة

١- أن كل شئ في هذه الدنيا يعتبر كائن. (Object)
٢- أن الكائن يتكون من خصائص (Attributes) و أساليب.(Methods)
٣- الخصائص هي الأشياء التي تكون ملازمة للكائن ولا يستطيع أن ينفك عنها.
٤- الأساليب هي الأشياء التي يقوم بعملها أي كائن.
٥- أن كل كائن توجد فيه علاقة بين خصائصه وأساليبه حيث أن الأعمال التي تقوم به الأساليب ستؤثر على قيم خصائص ذلك الكائن.
٦- أني أقوم بشرح ووصف الكائن ووضع أساليبه وخصائصه لكي أشرحه للكمبيوتر.
٧- أن الفصيلة هي مجموعة غير معروفة العدد من الكائنات بكلام أخر أن الفصيلة هي مجموعة من نفس الكائنات ولكن مختلفة في قيم الخصائص.
٨- أن كل كائن معه أسلوبين من أساليبه المتعددة احدها يكون لتمهيد وبناء الكائن وأخر يكون لهدم وإنهاء الكائن.
٩- أن الكائن قد يكون مكون من مجموعة من الكائنات.
١٠- يمكن تمثيل هذا الكلام على الكمبيوتر بطرق مختلفة.

الآن وبعد أن قمنا بإعطاء الجزء الأول بشكل نظري فإننا سنقوم بالتطبيق عليه بشكل عملي على php .

وبعد أن نطبق جميع ماذكرناه في الجزء النظري بشكل عملي..

فإننا سنبدأ في الجزء الثاني بشكل نظري ثم نطبقه عملي وهكذا إلى ننتهي من هذه الدورة والكل راضي بإذن الله تعالى...

## الجزء العملي : شرح الكائن والتعريف به

هنا سنبدأ بإذن الله تعالى في الجزء العملي والذي سيكون كتابة كود php للكلام النظري الذي ذكرناه.

### الخطوة الأولى

كما ذكرنا أثناء الشرح النظري فإن أول خطوة أقوم بها هي تفصيل الكائن الخاص بي وإستخراج خصائصه وأساليبه .. وهنا دعونا نتابع مع الجوال.

والآن افرض اننا خرجنا بالأساليب والخصائص التالية للجوال.

Al Khaldi

الخصائص.

١- اللون.
٢- الشركة المصنعة.

الأساليب.

١- الإتصال
٢- قطع الإتصال.

فقط كبداية على الأقل.

الآن استخرجنا الذي نريده كما ذكرنا على ورق... فما هي الخطوة الثانية.

## الخطوة الثانية

الخطوة الثانية هنا هي أن نقوم بشرح كائن الجوال للكمبيوتر فكيف يكون ذلك ؟

بالنسبة للخصائص : فإنه يتم تمثيلها في لغة البرمجة بالمتغيراتVariables
بالنسبة للأساليب : فإنه يتم تمثيلها في لغة البرمجة بالدوال functions ولكن عندما تكون الدالة داخل كائن فإنه يطلق عليها أسم. Method
إذاً عندما ذكرنا في الجزء النظري أن الكائن هو مجموعة من الخصائص والأساليب فهذا نظرياً أما كائن الكمبيوتر فسيكون هو عبارة عن مجموعة من المتغيرات والدوال .

أي إذا أردت تمثيل خاصية اللون الخاصة بالجوال فسأقول:

بما أنها خاصية فإني سأمثلها بمتغير وستكون كالتالي:

كود:PHP

```php
$mobil_color = "red";
```

وإذا أردت تمثيل أسلوب الإتصال في كائن الجوال فإني سأمثله بدالة لأنه أسلوب كالتالي:

كود:PHP

```php
function mobilConnect()
 {
  //do something here ..!
 }
```

ماذا بعد ذلك ؟

الآن بعد أن عرفنا أن الكائن في الكمبيوتر هو عبارة عن متغيرات ودوال(خصائص وأساليب).

إذاً بقي علينا أن نعرف الطريقة التي سنشرح بها للكمبيوتر فكيف نحدد مجموعة المتغيرات والدوال لكائن معين ؟

Al Khaleji

بكلام أخر كيف نقول للكمبيوتر : ترى لدينا كائن جوال فيه الخصائص كذا والمتغيرات كذا ؟

الجواب هو كلمة class في php.

ولكن ماهي class ؟

لن أقوم بإعطائك كلام فلسفي ولكن بإختصار هنا كلمة كلاس هي لتخبر لغة php أنك ستقوم الآن بشرح خصائص وأساليب كائن معين.

بكلام أخر فإن كلاس هو الخريطة الخاصة بالكائن أي أنك تقول للكمبيوتر سأشرح لك الكائن الفلاني..

أي بكلام اخر أيضاً فإن الكلاس هو الشرح الخاص بالكائن وهو المكان الذي تضع فيه الأساليب والخصائص الخاصة بكائن معين وهي المتغيرات والدوال.

فيصبح الكلاس الآن هو عبارة عن مجموعة من المتغيرات والدوال.

ومن هذا الكلاس أقوم بتعريف الكائنات التي أريدها مثل كائن لجوال نوكيا وكائن لجوال اريكسون لأني قمت بشرح كائن الجوال للغة php عن طريق كلمة كلاس.

أي أن كلاس هو شرح لمواصفات الكائن.

ولكن كيف أبدأ الشرح..

في البداية ستكتب كلمة كلاس وبعدها إسم الكلاس الذي ستشرحه وهنا سيكون Mobil كالتالي

كود:PHP

```php
class Mobil
 {
  //class content here
 }
```

وستضع أنت المتغيرات والدوال التي تمثل الأساليب والخصائص لهذا الكائن بين قوسي...{ }

ملاحظة بالنسبة للمتغيرات داخل الكلاس فإن تعريفها يكون بإستخدام كلمة var

وهذا في php4 على الأقل.

لذلك بما أن لدينا اللون والشركة المصنعة كخصائص والإتصال وقطع الإتصال كأساليب فسيكون شكل الكلاس كالتالي والذي سأقوم بشرحه للغة: php

Al Khawaja

كود:PHP

```php
class Mobil
{
  //attributes
   var $color;
   var $company;

  //methods
  function Connect()
  {
    echo "connected ...!";
  }

  function DisConnect()
  {
   echo "disconnected...!";
  }

}
```

الخصائص:
اللون.color :
الشركة المصنعة. company :

الأساليب:
عملية الإتصال : الدالة Connect
عملية قطع الإتصال : الدالة. DisConnect

وبكذا نكون قد شرحنا للغة php أنه ترى Mobil هو عبارة عن جوال وله خاصيتين هما كما ذكرنا وأسلوبين وهما كما ذكرنا .. وأصبح Mobil الآن هو عبارة عن أحد الأنواع المعرفة في لغة .. php

## إنشاء الكائن بعد شرحه : ماهية new ؟

أولاً قبل البدء فإني بإذن الله سأجيب على جميع التساؤلات ولكن بشكل متسلسل والسبب أن هناك أناس لا يعرفون ماهي كائنات و كلاسات لذلك يجب أن نراعي ظروفهم أيضاً..

وأما بالنسبة لـ construct__ وأخواتها فهذه في php 5 وجاي الحديث عنها بإذن الله تعالى...

ونعود إلى درسنا...

إنشاء الكائن بعد شرحه : ماهية new ؟

الآن أظن أننا شرحنا كيف سيكون شكل الكائن Mobil وفهمنا بي اتش بي أنه أي كائن من نوع Mobil ترى شكله كالتالي:

Al Khawaji

كود:PHP

```php
class Mobil
{
  //attributes
   var $color;
   var $company;

  //methods
  function Connect()
  {
    echo "connected ...!";
  }

  function DisConnect()
  {
   echo "disconnected...!";
  }

}
```

لحد الآن كلنا كويسين ولكن بشرحك هذا أنت لم تنشئ كائن وإنما شرحت كيف سيكون شكل الكائن أي بكلام أخر ان الكلاس هو خريطة الكائن.

إذاً السؤال هنا : كيف أنشئ كائن من نوع Mobil ؟

الجواب كل كائن في php يتم تمثيله عن طريق متغير (كويس)

طيب وماذا أيضاً..

ولإنشاء أي كائن في php فإنني أستخدم كلمةnew

ممتاز .. ولكن كيف ذلك ياعبدالله عيد ؟

الجواب هو انني الآن سأنشئ كائن نوعه جوال كالتالي:

كود:PHP

```php
$nokia = new Mobil();
```

الآن كما تلاحظ فقد قمت بعمل متغير بإسم nokia وهو هنا يمثل الكائن وبعد ذلك إستخدمت الكلمة new
وهنا كأنني أقول أنشئ كائن جديد من الكلاس موبايل

الآن أصبح المتغير nokia هو عبارة عن كائن نوعه Mobil

## استخدام الكائن بعد إنشائه : طريقة الوصول لمحتويات الكائن

لقد ذكرنا سابقاً أن إنشاء الكائن يتم كما رأينا بإستخدام كلمة.. new

Al Khawaji

ولقد أنشأنا كائن بإسم nokia الآن السؤال هنا هو كيف أستخدم الكائن nokia ؟

الجواب بكل بساطة فأنت عندما شرحت الكلاس Mobil فأنت تقول أي كائن يتم إنشائه من هذا الكلاس فإنه سيحتوي على دالتين هما Connect و DisConnect ومتغيرين هما color و company.

إذا فإن nokia سيحتوي على دالتين هما Connect و DisConnect و متغيرين هما color و company والسبب لأن المتغير أو الكائن nokia هو عبارة عن كائن من النوع.. Mobil

طيب السؤال الآن هو كيف أصل لهذه الدوال والمتغيرات الموجودة في كائن(متغير) nokia ؟

الجواب هو بإستخدام مايسمى بمعامل الكائن أو الـ Object Operator وهو عبارة عن شكل سهم كالتالي

كود:PHP
```
->
```

أي بكلام أخر فإنني بعد إنشاء الكائن سأقوم بإستخدام المتغير يليه شكل السهم يليه محتويات الكائن من متغيرات ودوال

و للتوضيح فلكي أصل للمتغير color من الكائن nokia فإنني سأكتب مايلي وذلك بعد إنشاء الكائن:

كود:PHP
```
$nokia->color = "blue";
```

ولاحظ هنا أنني لم أضع علامة $ للمتغير.. color

ولكي أنفذ الدالة Connect والتي أظن أنك فهمتني قبل أن أكتبها فإنك ستكتب:

كود:PHP
```
$nokia->Connect();
```

وبكلام أخر فإنك لو نفذت الكلام التالي الآن لجوال من نوع sony وتقوم بإنشاء اتصال فإنك ستكتب مايلي:

كود:PHP
```
$sony = new Mobil();
$sony->Connect();
```

عندها ستكون المخرجات:

كود:
```
connected ...!
```

وأرجوا أن تكون المعلومة قد وصلت..

Al Khawaji

إلى هنا أنهينا الجزء الآول والذي احتوى على مايلي:

١- استخدامclass
٢- استخدامvar
٣- استخدامnew
٤- استخدام->

وهذه الأشياء الأربعة المذكورة هي التي ستكون بداية دخولك إلى عالم الكائنات بإذن الله..

وسيكون الجزء الثاني عن مايلي:

١- this
٢- constructor

وسنبدأ فيها كما تعودنا بالجزء النظري وبعدها بالجزء العملي ... بإذن الله يليها الجزء الثالث والرابع وهكذا إلى الإحتراف بإذن الله تعالى,,

ولكن قبل البداية أرجوا من الجميع التطبيق وأرجوا ممن لديه ملاحظات على الشرح أو من لديه تعليق أو نقد فأنا أتقبل وبكل صدر رحب..

والآن عليك أن تختبر نفسك كالتالي:

أن تنظر إلى أي شئ أو أي كائن أمامك وتحضر ورقة وقلم وتقوم بإستخراج الخصائص والأساليب الخاصة به و تسجلها على تلك الورقة وبعد ذلك حولها إلى كلاس في php ثم استخدمها ككائنات ويااليت تضع لنا الكود اللي كتبته او المثال عشان الجميع يستفيد بإذن الله..

## الجزء الثاني : المتغير الداخلي this

الجزء الثاني : المتغير الداخلي this

كما ذكرنا في السابق أن الكلاس هو شرح للكائنات التي سيتم إنتاجها وإلى هنا وصلنا إلى كلام سليم جداً...

حسناً .. عندما تقوم أنت بشرح كلاس معين فإنك كما ذكرنا مسبقاً أنك ستقوم بإنشاء متغيرات ودوال كلام سليم ياغالي!..

طيب السؤال هنا ماذا لوكتبنا دالة خارج الكلاس أي ليس لها علاقة بالكلاس(دالة عادية) بإسم abdulah وبعدما أنتهينا من الدالة قمنا بكتابة كلاس جديد تحت هذه الدالة بإسم مثلاً Swalif وكان كلاس سوالف يحتوي على متغير بإسم مثلاً abc ودالتين بإسم nice و. abdulah

ماذا ستلاحظ من هذا الكلام ... !!!؟

أن الملف الذي نكتب فيه يحتوي على دالتين بإسم عبدالله!!.
الأولى داخل الكلاس
والثانية خارج الكلاس أي دالة عادية

والسؤال الأساسي هنا : ماذا لو أردنا عند كتابتنا لدالة nice أن نستدعي الدالة abdulah عندها سيكون الكود كالتالي:

Al Knawi

كود:PHP

```php
function abdulah()
{
  echo "Hi, Swalif";
}

//-------------------------

class Swalif
{
 var abc;

 function abdulah()
 {
   echo "Hi, Object";
 }

 function nice()
 {
  abdulah();
 }

}
```

الآن نتابع السؤال : فلاحظ أن nice تستدعي الدالة abdulah لذلك أي واحدة سيتم تنفيذها هل التي بداخل الكلاس أم التي بخارج الكلاس ؟

لمن لديهم خبرة في مجال الـ OOP فإنه سيعرف الجواب..

ولكي أريحكم فإنه سيتم تنفيذ الدالة التي بخارج الكلاس وليست التي بداخل الكلاس

إذاً ماهو الحل في حال أردت أنا أن أقوم بإستدعاء الدالة التي بداخل الكلاس وليست التي بالخارج ؟

الجواب هو : إستخدام المتغيرthis

ولكن ماهو المتغير this ؟

بإختصار فإنه كما ذكرنا أن الكلاس يحتوي على مجموعة من الدوال والمتغيرات (صحيح)

إذاً فوظيفة المتغير this ستمكنك من الوصول إلى هذه الدوال والمتغيرات الخاصة بالكلاس الذي تقوم أنت بشرحه(وأنت داخل الكلاس فقط أي لايمكنك إستخدام المتغير this خارج شرح الكلاس وهذه النقطة مهمه فإنتبه لها )لذلك إذا أردنا أن نعيد المثال الأعلى لكي تقوم الدالة nice بإستدعاء الدالة abdulah التي بداخل الكلاس فإني سأعيد مافي الأعلى ليكون كالتالي (ولاحظ الدالة) nice

Al Khawaji

كود:PHP

```php
function abdulah()
{
  echo "Hi, Swalif";
}

//-------------------------

class Swalif
{
 var abc;

 function abdulah()
 {
   echo "Hi, Object";
 }

 function nice()
 {
   $this->abdulah();
 }

}
```

أي بإختصار كما تشاهد فإن المتغير this يشير إلى الكلاس نفسه وهو بكلام أخر عبارة عن object أو كائن من نفس النوع الذي تقوم أنت بإنشائه وكما ترى في الدالة nice فإن المتغير this يقول بكلام عربي (أحضر الدالة abdulah الموجودة في نفس الكلاس الحالي)

والآن ماذا إذا أردنا أن نستخدم المتغير abc داخل الدوال ؟

ينطبق على المتغيرات نفس الكلام أي يتم إستخدام المتغير this للوصول إليها مع ملاحظة أنه لايتم وضع علام $ للمتغير الذي يأتي بعد. this

أي إذا أردنا أن تقوم الدالة abdulah بإعطاء القيمة ٧ للمتغير abc
وتقوم الدالة nice بطباعة قيمة المتغير abc فلاحظ كيف يتم إستخدام المتغير abc من خلال دوال الكلاس كالتالي:

كود:PHP

```php
class Swalif
{
 var abc;
 function abdulah()
 {
    $this->abc = 7; //تعين القيمة ٧ للمتغير
 }
 function nice()
 {
    echo $this->abc;
 }
}
```

Al Khawaji

وكما تلاحظ فإنه استدعى المتغير بدون علامة$

وأرجوا أن تكون الفكرة من وراء استخدام المتغير this قد اتضحت بإذن الله تعالى..

و للتذكير فإن this لايتم إستخدامه خارج تعريف الكلاس أي بكلام أخر لايمكن إستخدامه في خارج الكلاس ..

وهذا مالدي الآن فإن أخطأت فمن نفسي والشيطان وإن أصبت فمن الله عز وجل..

## The Constructorأو الباني المحمل الممهد

**The Constructorأو الباني المحمل الممهد! ...**

بالنسبة لهذا الدرس فهو يتحدث عن Constructor و تترجمها الكتب العربية والمواقع العربية بكلمات كثيرة منها الباني . المحمل . الممهد . إلخ...

لذلك أنا هنا لا أعرف بأي إسم أضعه ... لذلك سأقول المعنى على شكل تعريف ثم أذكر إسم معين لنسير عليه ..

**مامعنى? Constructor**

بالنسبة للبرمجة فهي عبارة عن دالة تكون داخل الكلاس وتقوم هذه الدالة بإجراء عمليات التمهيد مثل أن تستخدم الدالة هذه لتمهيد قيم المتغيرات عند بدء التعامل مع الكلاس ... وهي أول دالة يتم إستخدامها عند إنشاء الكائن وهذا ثابت.

أما بالنسبة للسؤال هنا : هو إذا كان الـ Constructor دالة فكيف يتعرف الكلاس على دالة معينة ضمن الدوال الموجودة فيه ؟

يختلف الجواب من php4 و!! php5

وأنا سأكتفي ببي اتش بي ٤!...

تكون دالة Constructor بنفس إسم الكلاس بالضبط حتى في شكل الحروف أي إذا كانت الحروف مكتوبة في اسم الكلاس بالصغير والكبير فيجب أن يكون إسم الدالة مطابق بالضبط...

ويازين التوضيح بمثال ..

الآن تخيل أن لدينا كلاس بإسم Image أي صورة وفي هذا الكلاس ولنفرض متغيرين هما w يمثل عرض الصورة مثلاً ومتغير بإسم h ويمثل الإرتفاع للصورة و هذا الكلاس يحتوي على دالتين بإسم

Imageويمثل الـ Constructor الخاص بالكلاس Image ولاحظ هنا أن هذه الدالة بنفس إسم الكلاس وتستخدم لأي شئ تريد عمله فهي دالة عادية مثلهامثل أي دالة ويمكنك كتابة ماتريده فيها ولكن عرفت على أنها دالة لتمهيد المتغيرات الخاصة بالكلاس وإجراء العمليات التمهيدية ولكن هذه ليست قاعدة ثابتة.

**Drawلرسم الصورة مثلاً**

لذلك سنمهد المتغيرين h,w في الدالة Image وسيكون شكل الكلاس كالتالي:

Al Khawarizmi

كود:PHP

```php
class Image
{
 var $w;
 var $h;

 function Image()
 {
  $this->w = 0;
  $this->h = 0;
 }

 function Draw()
 {
  // do something here
 }
}
```

طيب الآن أنشأنا الكلاس هنا..

الآن نريد إستخدام الكلاس Image ونريد أن ننشئ كائن بإسم pattern لذلك فإننا سنقوم بالتالي:

كود:PHP

```php
$pattern = new Image();
```

لاحظ الآن عندما أنشأت الكائن فإنك كتبت إسم الكلاس بعد كلمة... new

في الحقيقة أنت كتبت إسم الكلاس نعم ولكن في حقيقة الأمر أنت تستدعي الدالة Image من ضمن الكلاس Imageلذلك المتغير pattern ستكون قيمة h,w فيه هي ٠ و ٠.

لذلك دائماً دالة الـ Constructor يتم إستدعائها عند إنشاء الكائن فقط..

الآن لو أردنا أن نجعل المستخدم هو من يعين طول وعرض الصورة فإننا نستطيع وضع باراميترين للدالة Imageعند التمهيد وسيصبح شكل الكلاس مع الدالة Image كالتالي:

كود:PHP

```php
class Image
{
 var $w;
 var $h;

 function Image($a,$b)
 {
  $this->w = $a;
  $this->h = $b;
 }

 function Draw()
 {
  // do something here
 }
}
```

Al Khawaji

ولاحظ أن المتغيرين h,w يتم تحديدهما بالمتغيرين... a,b

الآن إذا أردت أن تنشئ كائن بإسم pattern كما ذكرنا فإنك ستنشئ الكائن كالتالي:

كود:PHP

```php
$pattern = new Image(72,120);
```

وأرجوا أن تكون الفكرة قد وصلت من وراء الـ .. Constructor وكان الله من وراء القصد.

والآن بعدما شرحت الأساسيات فالمطلوب هو أن يضع كل شخص ما يريده حول OOP فهناك مواضيع كثيرة جداً جداً حول هذا الموضوع وكل شخص يضع سؤاله حول هذا المفهوم كي يتم الإجابة عليه وشرحه وسأكون في الخدمه بإذن الله تعالى...

وسنحاول أن نجعل الموضوع يزخر بالفائدة حول هذا المفهوم فأي تساؤلات أو مواضيع جديدة حول OOP ستكون هنا...

وهذا مالدي الآن فإن أخطأت فمن نفسي والشيطان وإن أصبت فمن الله عز وجل..

## انتهى الشرح ...

أخوكم عبدالله عيد

Al Khawaja

# تطبيقات على الشرح من القراء

## - ١ -

اشكر الاخ عبد الله على الشرح والاخوة الدين ساعدوا في الموضوع
وهنا اضع متال تطبيقي للدرس عبارة عن كلاس لحماية الصفحة بكلمة السر

كود:PHP

```php
class password{
//////////////////////
var $name ;
var $username ;
var $password ;
var $message   ;
//////////////////////////
function authenticate() {
  Header( "WWW-authenticate: basic realm=\"$this->name\"");
  Header( "HTTP/1.0 401 Unauthorized");
  echo    "<b><i>$this->message</i></b>";
  exit;
}
//////////////////////////
function CheckPwd($user15,$pass15) {

  return ($user15 != $this->username || $pass15 != $this-
>password) ? false : true;

}
////////////////////////////
function pass(){
global $PHP_AUTH_USER,$PHP_AUTH_PW;
if(!isset($PHP_AUTH_USER)) {
 $this->authenticate();
}elseif(!$this->CheckPwd($PHP_AUTH_USER,$PHP_AUTH_PW)) {
  $this->authenticate();
}
//////////////////////////
}
}
```

ولاستغلال على هدا الشكل

Ali Khawaji

كود:PHP
```
 $ajekal =new password()  ;
 $ajekal->name ='Protected';
 $ajekal-
>message ="You must enter a valid login ID and password!!!!!!";
 $ajekal->username ='admin';
 $ajekal->password ='123456789';
 $ajekal->pass();
```

وفي المتال اعلاه لاحضت انه يمكن استغلال عمل الكلاس وجميع الكلاسات بواسطة وضع استغلال الكلاس داخل دالة جديد متل

كود:PHP
```
function pass($name,$message,$username,$password){
 $ajekal =new password()  ;
 $ajekal->name =$name;
 $ajekal->message =$message;
 $ajekal->username =$username;
 $ajekal->password =$password;
 $ajekal->pass();  }
```

يمكن اضافت هاته الدالة بجانب الكلاس بحيت يمكن ان نستغله بواسطة ادعاء الادالة

كود:PHP
```
pass('Protected','You must enter a valid login ID and password!!!!!!'
,'admin','admin2');
```

وبهاته الطريقة نتصر طريقة استغلال الكلاس بحيت انه يجد نوع من التكرار في تعريف متغيرات الكلاس واستدعاء الكلاس كل مرة
الطريقة جربتها على
php5
ولم اراها في اي مكان وارجو من الاخوة المحترفين تصحيح الاخطاء ادا كانت واعطاء رايهم في هاته الطريق وهل فعلا من الجيد تحويل الكلاس الى دالة
انا من راي انه جيد حيت انه يسهل استعمال الكلاس في عدة صفحات الى اخره
لا تنسو انى مبتدا ولا تاخدو علي ان اخطأت

Al Khawaji

الله يعطيك العافية اخونا عبد الله.

طبقت وما ادري شكلي دخلت المواضييع ببعضها

كود:PHP

```php
<?php
class computer() {
var $casecolor ;
var $companymadein ;
var $motherboardtype ;
var $harddisktype ;
var $ramtype ;

function restart() {
echo "Restart" ;
}
function shutdown() {
echo "Shut Down" ;
}
function save() {
echo "Save" ;
}
function logoff() {
echo "Log Off" ;
}
}
?>
```

كود:PHP

```php
<?php

$IBM = new computer() ;

$IBM -> casecolor = "Black" ;

$IBM -> companymadein = "USA" ;

$IBM -> shutdown() ;

$IBM -> save() ;

?>
```

بالله شوف شغلي صح ولا كله غلط

تحياتي .

Al Khawaji

كود:PHP

```php
<?php
class Thanks {
var $ThankFrom; // الـشكر مـن
var $ThankTo;// الـشكر الى
var $ThankOn;// الـشكر على

function GoThank() {
echo "$ThankFrom says : Thank you ,$ThankTo ";
}

?>
```

كود:PHP

```php
<?php
$Thank = new thanks ;
$Thank -> ThankForm = "Faisal" ;
$Thank -> ThankTo = "Abdullah eid" ;
$Thank -> GoThank() ;
?>
```

ولك علي في الانجليزي شوي .. ما ابي تدقيق لغوي
دمت بود

Al Khawaji

هذا تطبيق كائن اتصال بقاعده البيانات شرحت الخصائص والاساليب بالغه الانجليزيه لاتتدققون في السبلنق PHPحببتني والله اتعلم الانجليزي مدري ليه

كود:PHP

```php
<?php
//+---------------------------------------
//\  Object Connect
//\  Work Object : Connect to mysql
//\  Powered by Abdullah Al-otibi
//\  Email : abdullah@otibi.ws
//\  date : 5/2/2006
//+---------------------------------------

/*---------------- start object ------------------*/
class connect
{
//+---------------------------------------
//\ Attributes Object connect
//\ db_host : server localhost
//\ db_user : username databaes
//\ db_pass : password databaes
//\ db_name : name databaes
//\ db_table : table name databaes
//+---------------------------------------

    var $db_host = "localhost";
    var $db_user = "root";
    var $db_pass = "";
    var $db_name = "dros";
    var $db_table = "";

//+---------------------------------------
//\ Methods Object connect
//\ connect to mysql
//+---------------------------------------

    function dbconnect(){

        $db = mysql_connect($this->db_host,$this->db_user,$this-
>db_pass)
        or die (mysql_error());
        mysql_select_db($this->db_name,$db)or die (mysql_error());
        }
}
/*---------------- end object ------------------*/
?>
```

الله يجزاك خير اخوي عبدالله لو تحط دروس انجليزيه بعد  الله يوفقك

لدي ملاحظة بسيطة على هذا الكائن
اقتباس:

Al Khawaji

# مداخلة حول التطبيق رقم – ٤ –

لمشاركة الأصلية كتبت بواسطة My Soul Mate
**هذا تطبيق كائن اتصال بقاعده البيانات شرحت الخصائص والاساليب بالغه الانجليزيه لاتتدققون في السبلنق**
**PHPحببتني والله اتعلم الانجليزي مدري ليه**

**كود:PHP**

```php
<?php
//+---------------------------------------
//\  Object Connect
//\  Work Object : Connect to mysql
//\  Powered by Abdullah Al-otibi
//\  Email : abdullah@otibi.ws
//\  date : 5/2/2006
//+---------------------------------------

/*---------------- start object ------------------*/
class connect
{
//+---------------------------------------
//\ Attributes Object connect
//\ db_host : server localhost
//\ db_user : username databaes
//\ db_pass : password databaes
//\ db_name : name databaes
//\ db_table : table name databaes
//+---------------------------------------

    var $db_host = "localhost";
    var $db_user = "root";
    var $db_pass = "";
    var $db_name = "dros";
    var $db_table = "";

//+---------------------------------------
//\ Methods Object connect
//\ connect to mysql
//+---------------------------------------

    function dbconnect(){

        $db = mysql_connect($this->db_host,$this->db_user,$this-
>db_pass)
        or die (mysql_error());
        mysql_select_db($this->db_name,$db)or die (mysql_error());
        }
}
/*---------------- end object ------------------*/
?>
```

Al Khawaji

يجب ان يكن هكذا

كود:PHP

```php
<?php
//+--------------------------------------
//\  Object Connect
//\  Work Object : Connect to mysql
//\  Powered by Abdullah Al-otibi
//\  Email : abdullah@otibi.ws
//\  date : 5/2/2006
//+--------------------------------------

/*---------------- start object ------------------*/
class connect
{
//+--------------------------------------
//\ Attributes Object connect
//\ db_host : server localhost
//\ db_user : username databaes
//\ db_pass : password databaes
//\ db_name : name databaes
//\ db_table : table name databaes
//+--------------------------------------

    var $db_host;
    var $db_user;
    var $db_pass;
    var $db_name;
    var $db_table;

//+--------------------------------------
//\ Methods Object connect
//\ connect to mysql
//+--------------------------------------

    function dbconnect(){

        $db = mysql_connect($this->db_host,$this->db_user,$this-
>db_pass)
        or die (mysql_error());
        mysql_select_db($this->db_name,$db)or die (mysql_error());
        }
}
/*---------------- end object ------------------*/
?>
```

وهنا ستكون طريقة تشغيل هذا الكائن

Al Khawaji

كود:PHP

```php
$connect= new connect;
$connect->db_host="localhost";
$connect->db_user="root";
$connect->db_pass="123456";
$connect->db_name="dbname";
$connect->db_table="table_name";
$connect->dbconnect();
```

السبب واضح جدا
الكائن يجب ان يكون خالي من معلومات السرفر لسبب وحيد على حسب معرفتي وهو:
ستحتاج هذا الكائن في برامج مختلفة واستضافات مختلفة..
والطريقة الصحيحة ان تدخل معلومات السيرفر كما شرحت فوق من خارج الكائن وليس من داخله
والله اعلم

هلا والله اخوي Nadorino ،،

كلامك صحيح س كل الطرق تؤدي الي مكه انا وضعت قيم متغيرات الاتصال من عندي يقدر يغيرها بملف تشغيل الكائن:

كود:PHP

```php
 $connect= new connect;
$connect->db_host="localhost";
$connect->db_user="root";
$connect->db_pass="";
$connect->db_name="dbname";
$connect->db_table="table_name";
$connect->dbconnect();
```

مثل ماعملت انت

Al Khawaji