

الخلاصة

يهدف البحث الى استخدام الحاسبة بالمساعدة في تصميم مواد الانارة ، بالإضافة الى حساب الكلفة والمواد الأولية . أخذ البحث نموذج تصميمي (خاص) لظهور هذه الحالة الا وهو تصميم شريات الكرستال ، وتم اختيار هذا النموذج لما له من اعتبارات (أ) فنية (ب) جمالية (ج) تعدد واختلاف المواد الأولية المكونة له مقارنة مع النماذج الحياتية الأخرى .

النظام المصمم في هذا البحث يتعامل مع التصميم المنتخب ابتداءً من المراحل التخطيطية ولغاية أخراج الشكل المصمم وحساب كلفته النهائية التقديرية .

قسم النظام الى ثلاث مراحل رئيسية

- | | |
|----------------|---------------------|
| User Interface | (1) واجهة المستخدم |
| Design program | (2) برنامج التصميم |
| Back end | (3) الواجهة الخلفية |

أن المرحلة الثانية من النظام لم تكن لها نظرية أو أي قاعدة علمية سابقة مما دفعنا الى وضع مبادئ رياضية مستندة الى حسابات جمالية وفنية ورياضية .

أما المرحلة الأولى فكانت واجهة متفاعلة مع المستخدم أو المصمم صممت ونفذت بشكل مشابه لاستخدام الشاشة المتفاعلة . بينما كانت المرحلة الأخيرة هي عملية تغذية للنظام المساعد في التصميم (Autocad) لظهور شكل التصميم النهائي .

استخدمت لغة البرمجة Turbo Pascal في تنفيذ النظام بالنسبة للمرحلة الأولى والثانية وفي خلق ملف الإدخال للمرحلة الثالثة .