

آموزش Multimedia Builder

- اسکریپتها در Multimedia Builder
- اسکریپتهای مهم و اساسی در مالتیمدیا بیلدر
- 1 CBK Objects (نمایش ساعت و تاریخ)
- متغیرهای Multimedia Builder
- چند ترفند
- فایل های Embedded

اسکریپتها در Multimedia Builder

اگر با MMB زیاد کار کرده باشید حتما متوجه اهمیت Script ها شده اید . Script در واقع قطعه کدهایی است که در MMB مینویسید و به وسیله آنها دستورات لازم را به برنامه خود میدهید . کدی که برای عملکرد یک دکمه مینویسید و رویدادهایی که میخواهید با اجرای یک صفحه انجام شوند و مثالهایی از این قبیل همه اهمیت آشنایی با اسکریپتها را برای شما مشخص میکنند . مالتیمدیا بیلدر نوشتن اسکریپتها را تا حد ممکن آسان نموده و شما میتوانید به راحتی از منوی مخصوص آنها را انتخاب و در مورد هر یک اطلاعاتی را ببینید . برای مثال میخواهیم برای یک دکمه چند اسکریپت یا دستور بنویسیم پس این مراحل را طی میکنیم : روی دکمه مورد نظر ۲ بار کلیک کرده تا پنجره تنظیمات آن باز شود ، حال بر روی دکمه مخصوص اسکریپت از بین چهار دکمه قسمت Actions کلیک کنید . در این پنجره جدید میتوانید به نوشتن اسکریپتهایی که لازم میدانید پردازید تا با کلیک روی دکمه اجرا شوند .

در کل اسکریپتهای MMB را میتوان به چند شاخه تقسیم کرد : ۱- اسکریپتهای ساده . ۲- اسکریپتهای مهم و اساسی . ۳- اسکریپتهای پیچیده . ۴- اسکریپتهای مربوط به متغیرها و آرایه ها . که ما معرفی این اسکریپتها را از مرحله ۱ تا ۴ پی میگیریم . (البته در چند یادداشت)

۱- **اسکریپتهای ساده :** دستورات ساده ای مانند اجرای یک فایل و یا حرکت بین صفحه ها و همچنین پنهان کردن و نمایش دادن یک آبجکت و ... که به بررسی آنها میپردازیم :

HIDE - این یک دستور بسیار ابتدایی در MMB است که به وسیله آن میتوانید یک آبجکت را پنهان کنید .

SHOW - این دستور عکس دستور قبلی عمل میکند یعنی یک آبجکت را نمایش میدهد .

Invert - دستورهای Hide و Show باهم در این دستورند . یعنی این دستور یک بار باعث نمایش داده شدن و بار دیگر باعث مخفی شدن آبجکت انتخاب شده میشود .

FirstPage - NextPage - LastPage - PrevPage - با استفاده از این دستورات کاربر را به اولین و آخرین صفحه پروژه و یا صفحه قبلی و بعدی منتقل میکنید .

Page - با انتخاب این دستور و مشخص کردن نام صفحه مورد نظر کاربر را به آن صفحه بفرستید .

EXIT - Minimize - برای خروج و یا کمینه کردن پنجره برنامه از این دو دستور استفاده کنید .

Message - این دستور برای دادن پیغام به کاربر میباشد که پیغام میتواند یک متن ساده باشد و یا یک متغیر و ... (بعدها به آن میپردازیم) . در پنجره این دستور دو قسمت String و Variable را میتوانید با متنهای ساده پر کنید تا در دو سطر به کاربر نمایش داده شوند . در واقع :

("Message"String","Variable")

RUN - برای اجرای یک اپلیکیشن از این دستور استفاده میشود . در قسمت Path باید محل فایل اجرایی و در قسمت Parameters هم مواردی وارد شود که بعدها به آن اشاره خواهیم کرد ، پس بهتر است در حال حاضر این بخش خالی بماند . برای قسمت Path میتوانید از SrcDir برای پوشه ای که برنامه در آن قرار دارد و از SrcDrive برای درایوی که برنامه در آن قرار دارد استفاده کنید . مثال :

("";"...\\")Run

("";"...\\")Run

بحث اسکریپت‌های ساده در همینجا خاتمه مییابد .

اسکرپت‌های مهم و اساسی در مالتیمدیا بیلدر:

در ادامه می‌بحث اسکرپت‌ها در MMB 4.9 به اسکرپت‌های مهم و اساسی می‌رسیم . زمانی که بخواهید برنامه ای فراتر از یک Autorun عادی بسازید این اسکرپت‌ها هستند که شما را پیش می‌برند . بسیاری از این اسکرپت‌ها از اطلاق وقت و پیچیده شدن برنامه شما جلوگیری می‌کنند . با هم به بررسی این اسکرپت‌ها می‌پردازیم :

RunScript : با این اسکرپت یک آبجکت اسکرپت را فراخوانی می‌کنید . اهمیت این اسکرپت زمانی دیده می‌شود که چند دکمه در یک صفحه کار مشابه انجام دهند ، آنوقت کافی است دستورهای را در یک آبجکت اسکرپت بنویسیم و فقط دستور RunScript را در دکمه ها قرار دهیم . روش استفاده : از پنجره انتخاب اسکرپت ها RunScript را انتخاب کنید . در بخش Object نام آبجکت اسکرپت مورد نظر را انتخاب کنید .

ScriptTimer : این اسکرپت هم شبیه مورد قبل برای اجرای یک آبجکت اسکرپت به کار می‌رود با این تفاوت که در این جا برای اجرای اسکرپت زمانی را در نظر می‌گیریم . برای مثال می‌خواهید ۵ثانیه پس از کلیک کاربر روی یک دکمه برنامه به صفحه بعد برود و یا لوگوی شما برای مدت چند ثانیه نمایش داده شود. روش استفاده : مانند قبل ، فقط در قسمت [ms After] زمانی را که باید سپری شود تا اسکرپت شما اجرا گردد وارد کنید (نکته : زمان بر حسب میلی ثانیه است در نتیجه هر ۱۰۰۰ ms برابر با یک ثانیه است .

LoadText : با استفاده از این اسکرپت می‌توانید به راحتی متن یک آبجکت متنی ، یک دکمه و ... را به متن دلخواه خود تغییر دهید . متن دلخواه شما می‌تواند یک فایل متنی باشد . این اسکرپت کاربردهایی با متغیرها نیز دارد که بعد ها به آن می‌پردازیم . روش استفاده : در قسمت \$Object/Variable نام آبجکتی را که باید تغییر کند را وارد کرده و در قسمت \$Path/Variable متن مورد نظر و یا محل فایل بر روی هارد را وارد کنید .

InstallFont : به کمک این اسکرپت قلم (Font) مورد نظر خود را بر روی کامپیوتر کاربر نصب کنید تا برنامه شما با فونت مورد نظر خود شما اجرا گردد . روش استفاده : در قسمت Path مکان فونت را از روی هارد انتخاب کنید . (می‌توانید از SrcDir و SrcDrive استفاده کنید .)

Volume Up & Down : اگر یک برنامه پلیر مولتی مدیا می‌سازید به کمک این دو اسکرپت می‌توانید کنترل صدای کامپیوتر را در دست بگیرید . یعنی با Volume Up افزایش صدا و با Volume Down کاهش صدا را باعث می‌شوید . روش استفاده : در قسمت [Volume 0-100] کفایت مقداری را بین ۰ تا ۱۰۰ وارد کنید تا با هربار اجرای اسکرپت (مثلا کلیک روی دکمه) به همان مقدار به صدای کامپیوتر اضافه یا کم شود .

1 CBK Objects (نمایش ساعت و تاریخ)

سلام دوستان . امروز میخواهم در مورد CBK آبجکت هایی هستند که در مالتیمدیا بیلدر از پیش تعریف شده هستند.
اطلاعات مختلفی را از قبیل ساعت ، تاریخ ، نام صفحه در حال نمایش ، اطلاعات فایل صوتی در حال پخش و غیره را نشان دهد . برای نمایش این اطلاعات کافی است که نام آبجکت متنی رو به نام این CBK ها تغییر بدیم . امروز ضمن اینکه با برخی CBK های مربوط به ساعت و تاریخ آشنا میشوید : (کافی است یک آبجکت متنی درست کنید و اسم اون رو به یکی از اسمهای زیر تغییر بدید .

[CBK_TimeHMS](#)

اگره لیل آبجکت متنی رو به صورت بالا بنویسید آن آبجکت در صفحه ساعت ، روز و تاریخ را نشان میدهد

[CBK_Time24](#)

آبجکت متنی با این لیل ساعت را نشان میدهد .

[CBK_Hour](#)

فقط ساعت را نشان میدهد

-همچنین برای دقیقه و ثانیه داریم :

[CBK_Minute](#)

[CBK_Second](#)

[CBK_Day](#) نام روز رو نشون میده.

[CBK_DateNum](#) شماره روز رو در ماه مشخص میکنه .

[CBK_DateShort](#) و [CBK_DateLong](#) هم تاریخ رو به صورت کوتاه و بلند نشون میدن .

تذکر :همچنین میشه اونها برای متغیر ها تعریف کرد . مثلا :

A=[CBK_DateNum](#)

B\$=[CBK_Day](#)

متغیرهای Multimedia Builder

در mmb متغیرها در دو نوع عددی و نوشتاری هستند . متغیرهای عددی هم از دو بخش تشکیل میشوند :

۱. integer : اعداد صحیح.

۲. float : اعداد حقیقی .

متغیرهای متنی هم String نامیده میشوند .
برای معرفی یک متغیر در mmb لازم نیست دستور خاصی رو به کار ببرید و فقط کافیه نام متغیر رو نوشته و با مقدار مورد نظر مساوی قرار بدید . نوشتن اسم برای متغیرهای عددی و متنی با هم متفاوت است :

- برای نوشتن متغیر عددی هر اسم مورد نظر را مینویسیم :

$M = 20$ و یا $Age = -15.5$

- برا نوشتن متغیر نوشتاری باید در انتهای اسم از "\$" استفاده میکنیم .
همچنین برای قرار دادن متن در متغیر باید از علامت ' استفاده شود :

$'name\$ = 'hossein$

(علامت ' باید در ابتدا و انتهای متنی که در متغیر قرار میگیرد بیاید)

چند ترفند

چند نمونه از کارایی های اسکریپت ها آشنا می کنیم:
جابجا کردن پنجره به نقطه دلخواه : اگر بخواهیم در حین اجرای برنامه محل قرار گرفتن پنجره برنامه در صفحه رو به نقطه دلخواهی با مختصات x,y تغییر بدیم از دستور زیر استفاده میکنیم:

```
SysCommand("ResizeWindow","x,y")
```

برای انتقال پنجره به وسط صفحه نیز از کد زیر استفاده میکنیم:

```
SysCommand("CenterWindow","")
```

من برای صفحه اول یه موزیک بک گراند میزارم. میخوام کاری کنم که در بازگشت به صفحه اول موزیک از نو تکرار نشود ؟

راه حل : شما باید برای قرار دادن بک گراند به جای راه ساده آن (تنظیمات صفحه) باید از یک اسکریپت ساده استفاده کنید . به این ترتیب که در صفحه اسکریپت نویسی صفحه اول (اصلی) برنامه تون کد زیر رو که یک دستور شرطی است تایپ کنید:

```
If (P<>1) Then
```

```
PlaySound("آدرس فایل")
```

```
P=1
```

```
End
```

اینجا P یک متغیر عددی است و چون قبلا تعریف نشده مقدار آن ۰ است . دستور شرطی که به کار بردیم باعث میشه اولین باری که صفحه اجرا میشه و P=0 هست آهنگ به صدا دراد و مقدار P برابر ۱ شود . دفعه های بعدی که صفحه اجرا شود دستور العمل قبل اجرا نخواهد شد و آهنگ از نو شروع نمی شود.

فایل های Embedded

برای آشنایی کامل با فایل‌های داخلی یا Embedded در مالتیمدیا بیلدر به فایل فلش موجود در فولدر مراجعه شود.