



## آموزش نرم افزار AutoPlay Media Studio 7.0

نویسنده : هاجر حمیری

**ایمیل :**

[hamed@vasva3.com](mailto:hamed@vasva3.com) - [vampire.1990@yahoo.com](mailto:vampire.1990@yahoo.com)

وبسایت : <http://www.vasva3.com>

انجمن های رفع اشکال : <http://forum.vasva3.com>

## فهرست مطالب

عنوان	شماره صفحه
مقدمه	۱۰
فصل اول : نصب نرم افزار	۱۱
کرک نرم افزار	۱۵
اضافه کردن زبان فارسی	۱۷
فصل دوم : آشنایی	۲۱
کارکرد Auto Play	۲۱
شروع به کار	۲۲
ساخت پروژه جدید	۲۲
معرفی منوی اصلی نرم افزار	۲۴
Menu	۲۴
File	۲۵
Edit	۲۶
Align	۲۷
Page	۲۸
Object	۲۹
Project	۳۲
Publish	۳۲
View	۳۳

۳۴	Tools
۳۵	Page Tab
۳۵	Toolbar
۳۵	Page surface
۳۵	properties pane
۳۵	work Area
۳۵	status Bar
۳۶	تنظیمات نرم افزار
۳۷	تنظیمات پروژه
۳۸	تغییر نام پنجره
۳۸	اندازه ی صفحه
۳۹	Style
۴۱	انتخاب آیکن
۴۱	Taskbar
۴۱	Version
۴۴	فصل سوم : گرافیک و متن
۴۴	پشتیبانی فایل ها
۴۴	تغییر پشت صفحه
۴۶	اضافه کردن شیء تصویر
۴۶	تغییر اندازه و موقعیت اشیا

۴۸	اضافه کردن شیء برچسب
۴۹	پیکربندی برچسب
۴۹	جایگزین کردن متن
۴۹	تنظیم فونت متن
۵۰	جایگیری مناسب
۵۰	رنگ برچسب
۵۱	تایپ فارسی
۵۲	تهیه نسخه دوم از برچسب
۵۲	تایپ چند خط در یک برچسب
۵۳	تعویض نام اشیاء
۵۳	وضعیتها
۵۴	توضیحات
۵۶	فصل چهارم : کار کردن با چند شیء
۵۶	انتخاب چند شیء
۵۷	بازگشت عملیات
۵۷	مرتب سازی اشیاء
۵۷	نوع چیدن اشیاء
۵۸	روش تشخیص نوع چیده شدن اشیاء
۵۹	کمرنگ کردن تصویر
۵۹	خالی کردن پروژه

۵۹	قفل کردن یک شیء
۶۰	مخفی کردن یک شیء
۶۰	سنجاق کردن شیء

۶۲	فصل پنجم : دکمه ها، دستورات و صفحات
۶۲	اضافه کردن دکمه
۶۲	تغییر متن دکمه
۶۲	برداشتن رونوشت از دکمه
۶۳	اضافه کردن یک دستور
۶۵	اضافه کردن یک صفحه
۶۵	تغییر نام صفحه
۶۵	تغییر پشت صفحه
۶۶	کپی کردن دکمه ها
۶۷	فرستادن ایمیل

۶۹	فصل ششم : متون
۶۹	تفاوت شیء پاراگراف با برجسب
۶۹	اضافه کردن شیء پاراگراف
۷۰	غیر فعال کردن scroll bar
۷۰	ویرایش متن
۷۰	ساخت متن پویا

۷۱	تفاوت شیء پاراگراف با شیء Rich text
۷۲	اضافه کردن دستورات به صفحه
۷۳	فرق On Show با On Preload
۷۵	فصل هفتم : ویدئو
۷۵	اضافه کردن قاب
۷۵	اضافه کردن متن عنوان
۷۶	اضافه کردن یک شیء ویدئو
۷۷	Control Style
۷۹	اضافه کردن فلش
۸۰	تنظیمات فلش
۸۲	فصل هشتم : صدا
۸۲	تغییر صداهای پیش فرض
۸۳	تنظیمات ویژه برای Sound effect
۸۴	اضافه کردن موزیک متن
۸۵	بارگذاری و پخش یک فایل صوتی
۸۹	فصل نهم : انتشار پروژه
۸۹	رایت بر روی CD
۹۰	ذخیره بر روی فایل ISO

۹۱	ذخیره روی هارددیسک
۹۳	ساخت فایل فشرده
۹۵	مخفی کردن فایل ها در داخل سی دی
۹۷	فصل دهم : اصول تهیه فایل آغازگر
۹۷	نمایش یک پیغام
۹۸	استفاده از یک متغیر متنی
۹۸	اضافه کردن دستور شرطی
۱۰۳	امتحان یک شماره
۱۰۳	به کار بردن یک حلقه
۱۰۵	ایجاد توابع
۱۰۸	منو بار
۱۰۹	نوشتن دستورات
۱۱۰	متغیرهای تعریف نشدنی
۱۱۰	جدول
۱۱۱	دستور While
۱۱۱	شمارش حروف
۱۱۴	فصل ۱۱ : اکشن ها (۱)
۱۱۴	Application

۱۱۶	Audio
۱۱۷	Button
118	CheckBox
۱۱۹	COMBOBOX
۱۲۱	CRYPTO
۱۲۲	Debug
۱۲۳	Dialog
۱۲۵	DLL
۱۲۵	DRIVE
۱۲۷	File
۱۲۹	Flash
۱۳۰	FOLDER
۱۳۱	HOTSPOT
۱۳۱	HTTP
۱۳۲	Image
۱۳۳	INI
۱۳۳	INPUT
۱۳۵	Label
۱۳۵	Listbox



۱۳۷	Math
۱۴۰	فصل ۱۲ : اکشن ها (۲)
۱۴۰	Msi
۱۴۲	Page
۱۴۳	Paragraph
۱۴۴	Plugin
۱۴۴	PROGRESS
۱۴۵	RadioButton
۱۴۶	REGISTRY
۱۴۷	RichText
۱۴۹	SHELL
149	SlideShow
۱۵۰	Statusdlg
۱۵۱	String
۱۵۳	SYSTEM
۱۵۴	TABLE
۱۵۴	textfile
۱۵۵	TREE

۱۵۶	Video
۱۵۷	Web
۱۵۸	Window
۱۵۹	XML
۱۶۰	zip

ضمیمه :

۱۶۱	باز شدن کنترل پنل
۱۶۱	باز شدن برنامه Word Pad
۱۶۲	نمایش یک پیغام در شروع ویندوز
۱۶۲	نمایش اطلاعات CPU
۱۶۳	تغییر شکل نشانه گر ماوس
۱۶۵	برنامه سریال ساز
۱۶۵	نمایش پیغام در System Tray
۱۶۸	اسکی کدها

مقدمه:

با توجه به نیاز روز افزون جامعه ی بشری به علوم و تکنولوژی کامپیوتری، خصوصاً پیشرفت فرهنگ ساخت و تولید سی دی، بر آن شدم تا با آموزش نرم افزار Auto play media studio 7 قدمی در راه پیشرفت دوستان بردارم. اگرچه قرار بود این کتاب چاپ شود و به صورت کاغذی در اختیار شما قرار گیرد ، ولی متأسفانه این امر محقق نشد...

نرم افزار Auto play media studio یکی از پیشرفته ترین نرم افزارهای ساخت Auto-run می باشد.

در دنیا ساخت سی دی های مولتی مدیا و اتوران و ... توسط هزاران نفر از افراد عادی صورت می گیرد که شما با فراگیری این نرم افزار می توانید فایل های Auto-run برای سی دی هایتان ایجاد نمایید. این نرم افزار علاوه بر ساخت Auto-run قابلیت های دیگری نظیر ساخت Browser, Video player, Mp3 player ، روزنامه های الکترونیکی ها ، سی دی های آموزشی، آلبوم عکس، آزمون های تستی، معرفی محصولات و ... را نیز داراست.

در این کتاب سعی بر آن بوده که تمامی قسمت های نرم افزار مورد بحث قرار گیرد. برای این در فصل اول روش نصب نرم افزار، در ۸ فصل بعدی ایجاد یک پروژه با تمام اشیاء مورد احتیاج و روش های استخراج و رایت بر روی سی دی ، در فصل ۱۰ برنامه نویسی پایه در Auto play media studio و در فصل ۱۱ و ۱۲ عملکرد تمام اکشن های داخل نرم افزار توضیح داده شده و در ضمیمه کتاب تعدادی برنامه ی آماده و توضیحاتی قرار داده ام.

از امکانات جدید Auto play media studio در نسخه ی ۷ به سازگاری آن با ویندوز vista و رایت سی دی و دی وی دی در این ویندوز و ... می باشد. از امکانات اضافه شده ی دیگر به این نسخه، کم حجم تر کردن صفحات می باشد. با این توضیحات آموزش را شروع می کنم...

البته بعضی از صفحات فهرست با صفحات اصلی متفاوتند (به علت تغییر تصاویر جابجا شده اند ) .....

## فصل اول

### نصب نرم افزار

برای نصب نرم افزار<sup>۱</sup> Auto play، ابتدا سی دی همراه کتاب را داخل درایو سی دی خود قرار داده، منتظر بمانید تا صفحه ی Auto run باز شود.

بر روی نصب برنامه کلیک کنید.

منتظر بمانید تا برنامه فایل های خود را Extract کند...



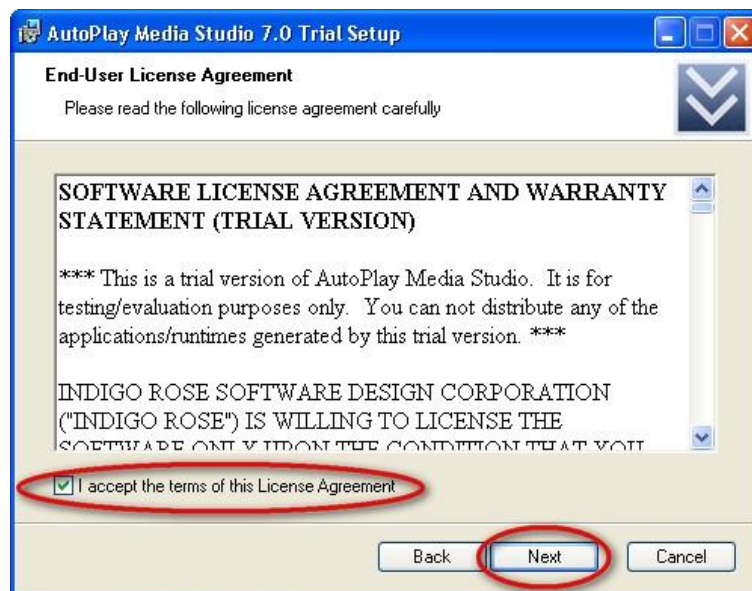
پنجره ی خوش آمدگویی در مرحله اول نمایش داده می شود.



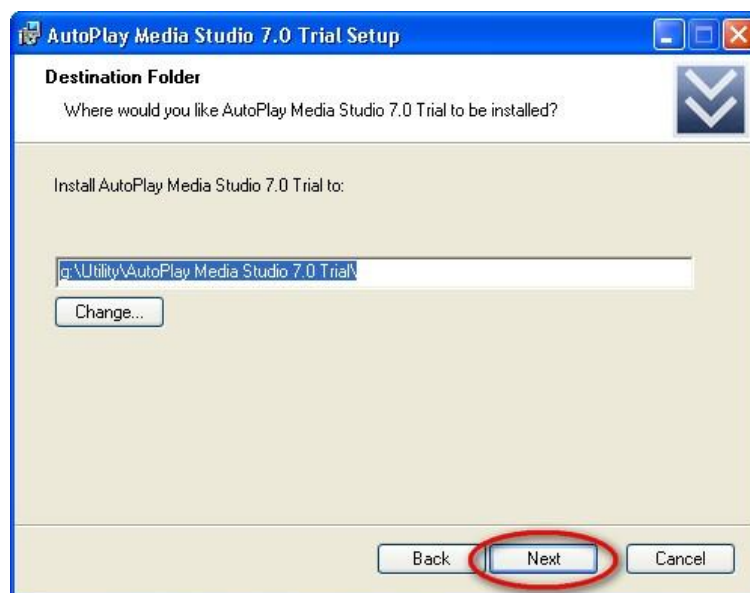
<sup>۱</sup> - از این پس هرگاه کلمه ی Auto- play را در کتاب مشاهده کردید، منظور Auto play medio studio است.

برای ادامه ی کار بر روی Next کلیک کنید.

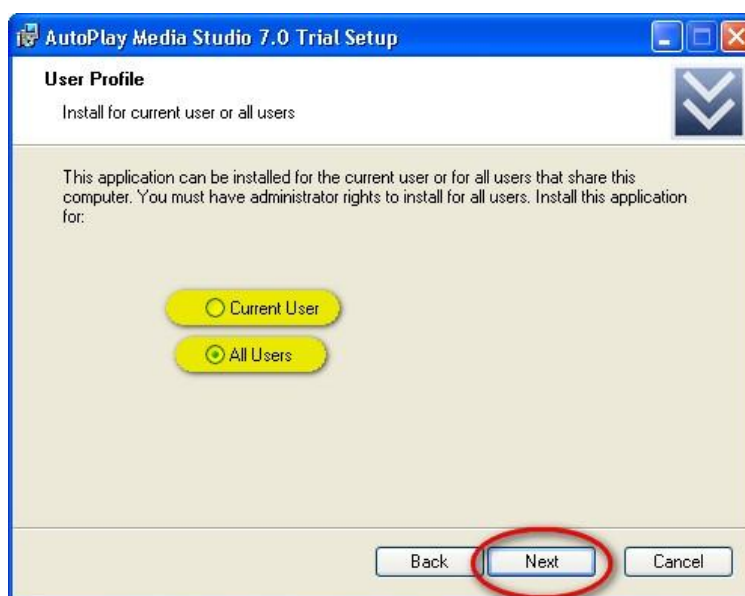
در صفحه ی بعد گزینه ی I accept the terms of this licensc Agreement را تیک دار کرده و بر روی Next کلیک کنید.



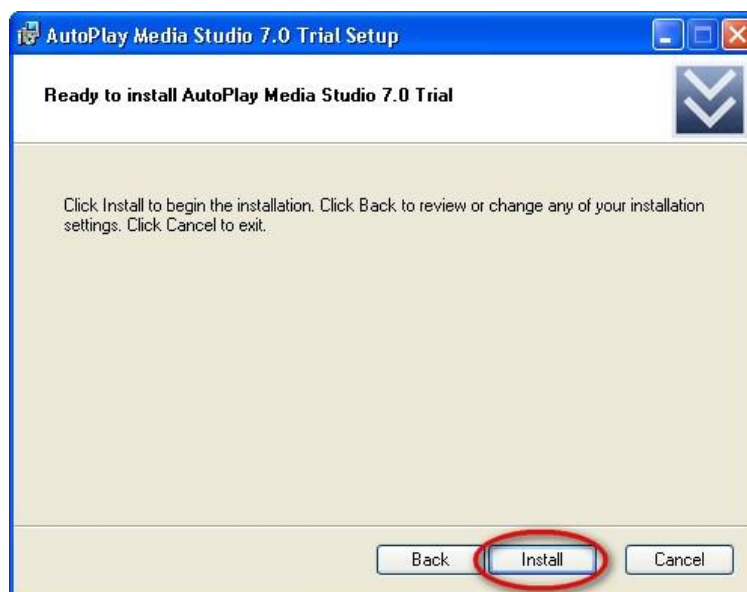
در پنجره جدید، مسیر نصب برنامه را تعیین کنید و بر روی Next کلیک کنید.



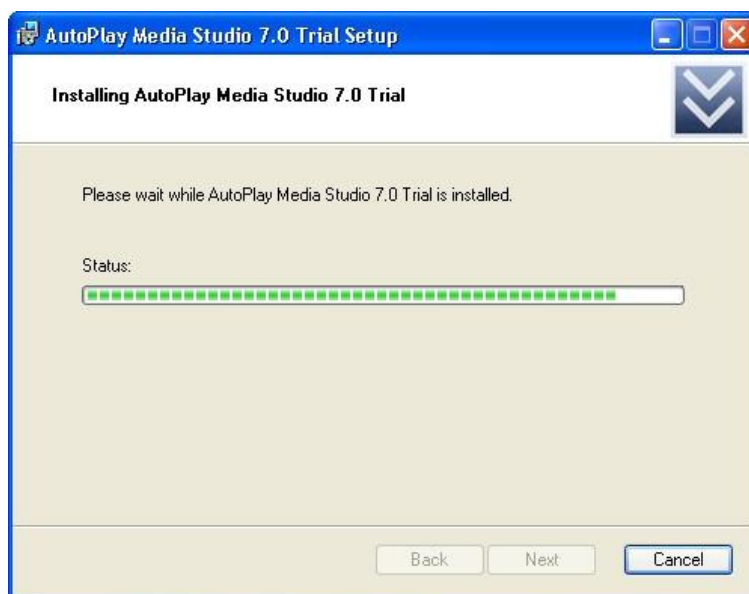
در پنجره ی بعد، از شما پرسیده می شود که این نرم افزار را فقط برای این کاربر ویندوز (Current user) یا برای تمامی کاربران ویندوز (All Users) نصب کند. یکی را انتخاب کرده و بر روی Next کلیک کنید.



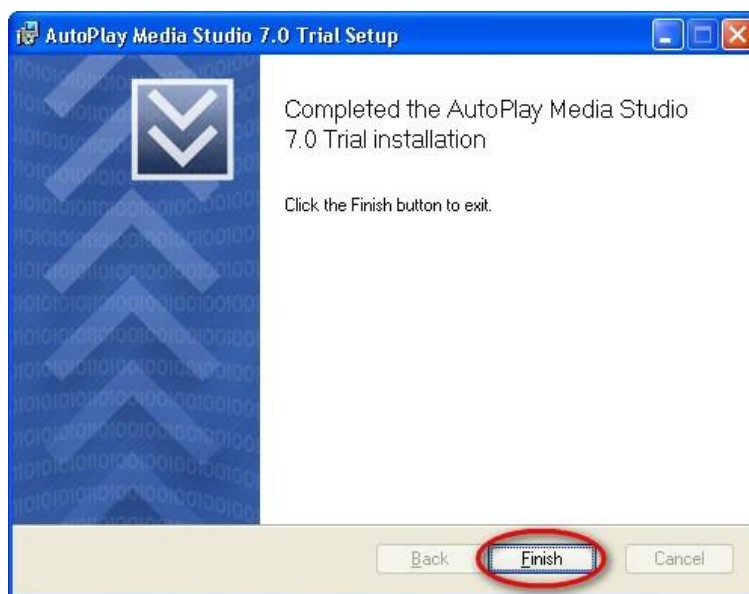
در انتها بر روی install کلیک کنید تا برنامه نصب گردد.



منتظر بمانید تا نصب نرم افزار به پایان برسد.



پس از پایان نصب بر روی finish کلیک کنید.



- کرک نرم افزار

نرم افزار بر روی کامپیوتر شما نصب شده اما در حالت عادی این نرم افزار آزمایشی است. پس برای دائمی کردن آن باید نرم افزار را کرک کنید. برای این کار در auto run سی دی بر روی کرک نرم افزار کلیک کنید. پنجره ای مانند شکل زیر باز می شود. بر روی install کلیک کنید.



پس از پایان نصب پنجره ی جدیدی باز می شود. بر روی install کلیک کنید.



منتظر بمانید تا متن دکمه به installed تغییر کند. در انتها Exit را بفشارید.



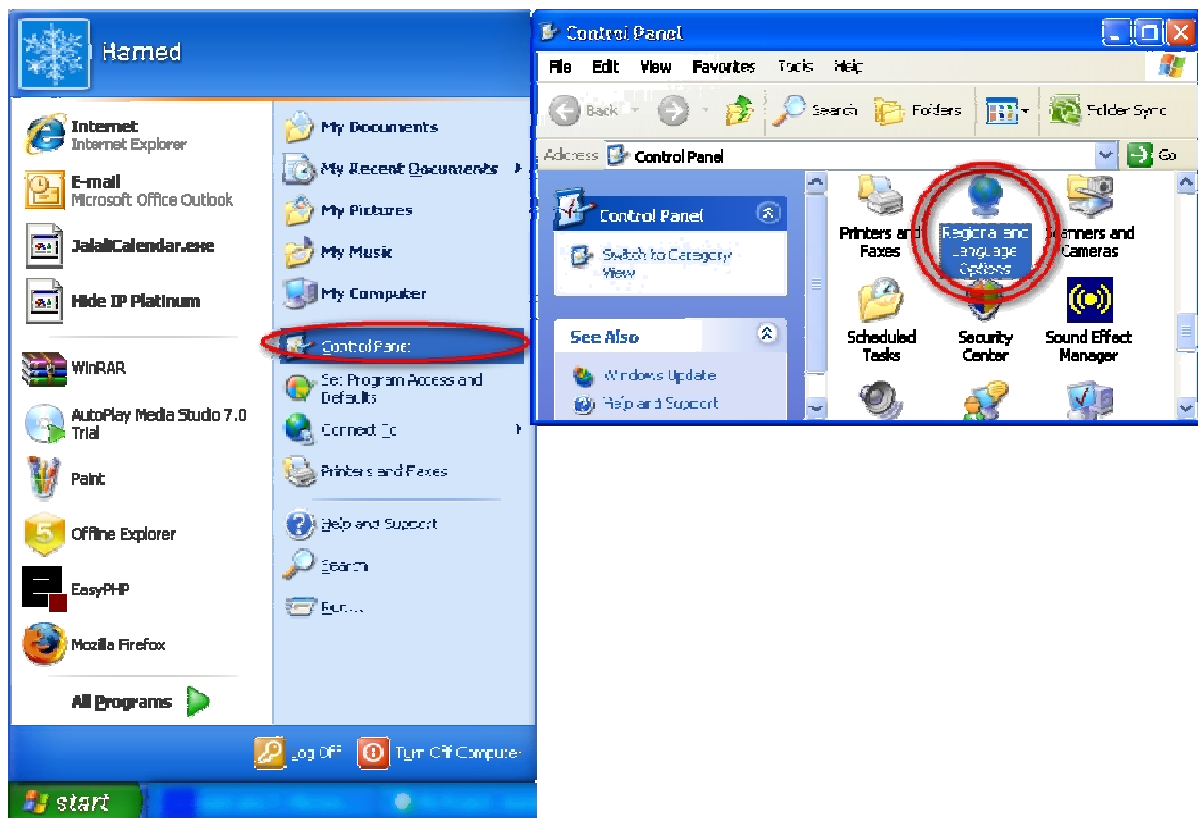


ورود شما را به کاربران نرم افزار Auto play media studio7 تبریک عرض می کنم.

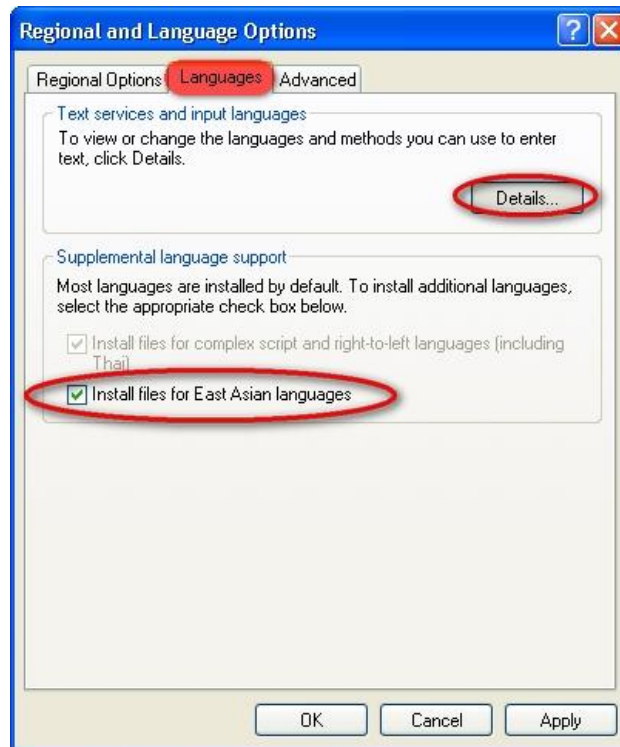
### - اضافه کردن زبان فارسی به ویندوز XP

برای این کار کافیه CD ویندوز XP که از روزی آن ویندوز خود را نصب کرده اید را در درایو CD-ROM خود قرار دهید و دستورات زیر را طبق شکل دنبال نمایید :

ابتدا مطابق شکل از منوی Start گزینه Control Panel و سپس Regional and language Options را انتخاب نمایید.

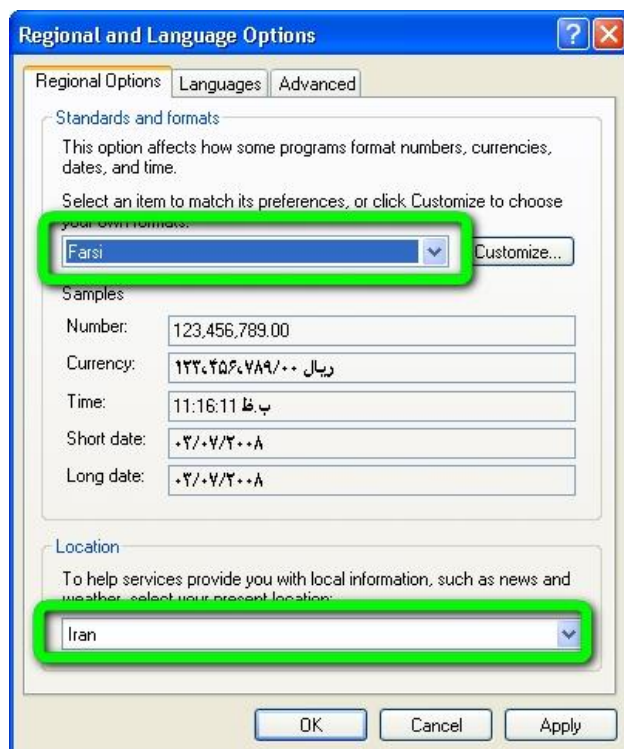
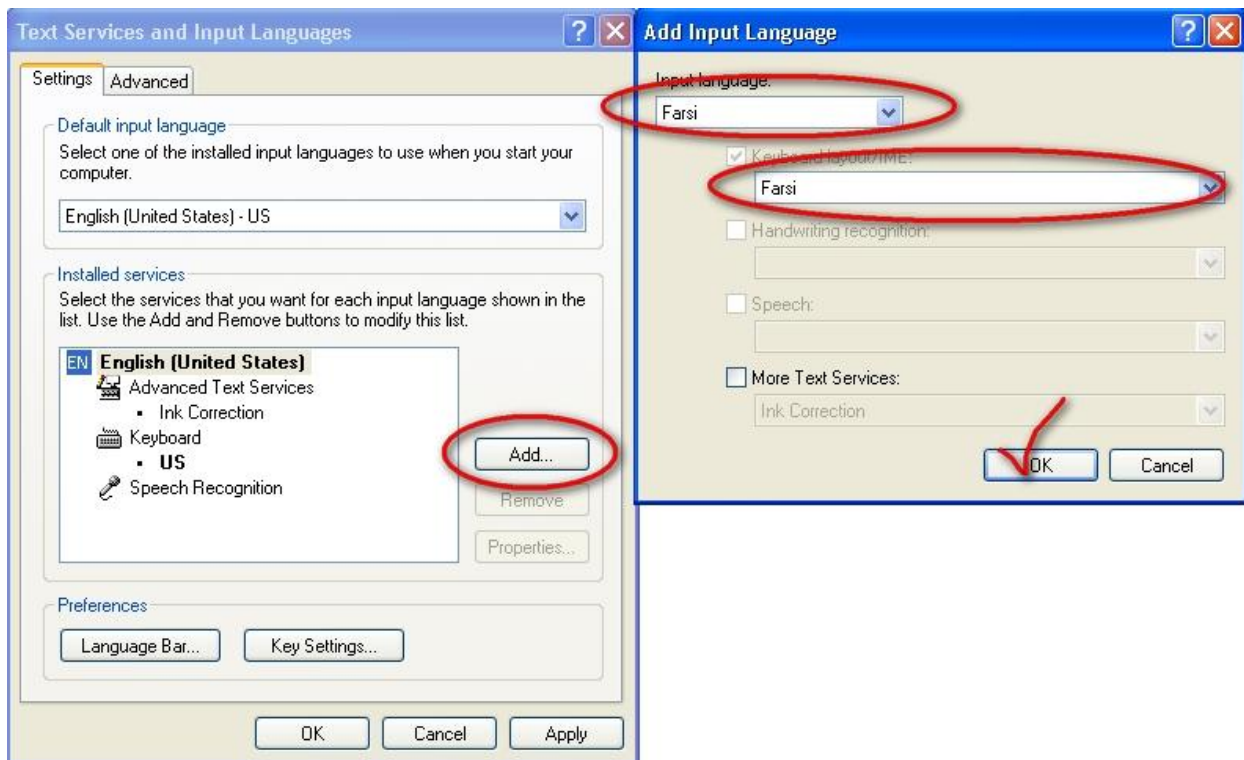


اگر Panel Control شما به صورت منو نباشد می توانید به راحتی از گزینه Date , Time , ... استفاده نمایید و در نهایت گزینه Add other languages را انتخاب نمایید.



حال از پنجره ای که باز می شود ابتدا سربرگ Languages را انتخاب کنید. سپس دکمه Details را انتخاب کنید. حال دکمه Add را فشار دهید تا لیست زبانهای جدیدی که می خواهید اضافه کنید ظاهر شوند. از لیست ظاهر شده گزینه Farsi را انتخاب کنید.

پس از این اعمال و تأیید آنها توسط دکمه OK ویندوز به صورت خودکار کیبورد فارسی استاندارد مایکروسافت را برای شما نصب خواهد کرد.



برای انجام این کار شما یک راه دیگری نیز دارید. در پنجره Regional and Language Options گزینه Install Files for Complex Script and Right to Left Language (including Thai) را چک بزنید در این هنگام از شما سوالی پرسیده میشود که باید به آن جواب مثبت بدهید.. حالا یک تعداد فایل از روی سی دی ویندوز کپی میشوند.

پس از اتمام کار به گزینه Regional Option رفته و از لیست میتوانید زبان فارسی را انتخاب کنید.

پس از این اعمال و تائید آنها توسط دکمه OK ویندوز به صورت خودکار کیبورد فارسی استاندارد میکروسافت را برای شما نصب خواهد کرد.

در پایان این فصل آموختید که چگونه:

- نرم افزار را نصب کنید.

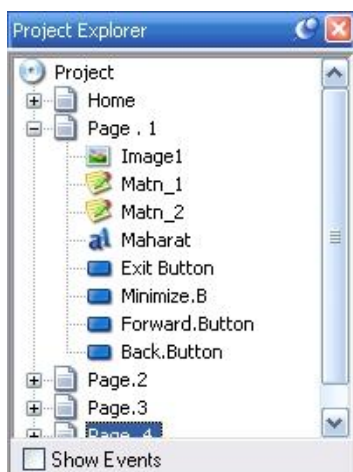
- آن را کرک کنید

- زبان فارسی را در ویندوز نصب نمایید

## فصل دوم : آشنایی

### کارکرد Auto Play :

نرم افزار Auto Play یک نرم افزار عالی برای تمام اقشار و گروه های سنی و با هر سطح دانشی تهیه شده است. چرا که از برنامه های کوچک تا پروژه های سنگین را با این نرم افزار می توان تولید و آماده بهره برداری کرد. در این نرم افزار با مدیریت هر صفحه به طور جداگانه ، کار برای کاربر آسان تر می شود.



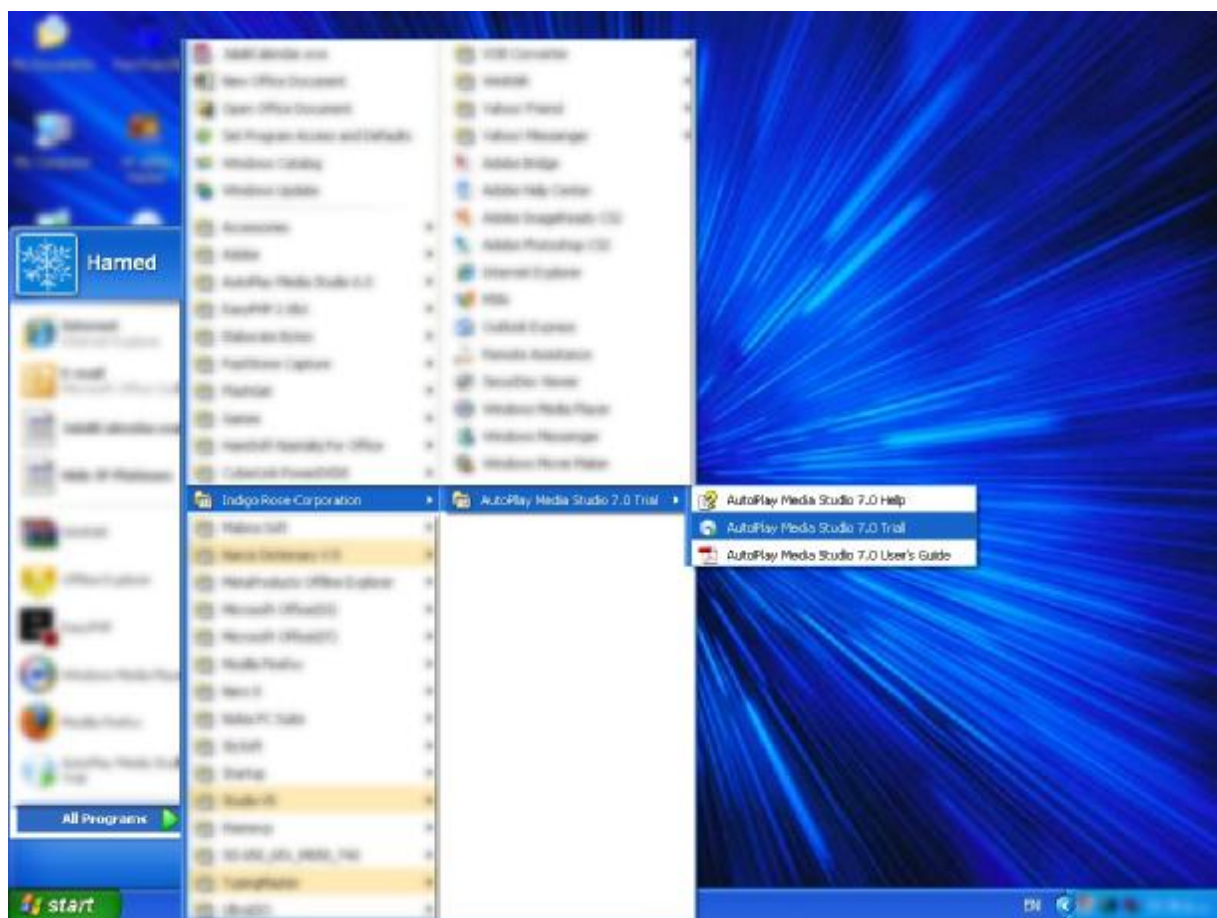
شما می توانید در هر صفحه از اشیاء گوناگونی مانند عکس ، متن ، موزیک ، دکمه و ... استفاده کنید و برای هریک دستورات جداگانه ای تعریف کنید .  
مثلاً با قرار گرفتن نشانه گر ماوس روی یک نوشته دستوری قرار دهید که متن داخل آن خوانده شود.

همینطور در برنامه اجرایی فقط ۱ صفحه قابل رویت خواهد بود و چگونگی و زمان اجرا شدن صفحات دیگر به دست شما خواهد بود. در ضمن شما با دانستن زبان برنامه نویسی ++C می توانید برنامه های قوی تر و کارآمدتری را نیز طراحی کنید . زیرا این نرم افزار بر پایه زبان برنامه نویسی ++C نوشته شده و برای برنامه نویسی در آن نیاز به دانستن دستورات ++C (در بعضی موارد با کمی تغییر) می باشد که در این کتاب تا حد نیاز شما توضیح داده شده است. این امکانات در Auto Play ، این نرم افزار را از نرم افزار های دیگر متمایز ساخته و آن را برای همه ی افراد قابل استفاده می کند.

در کل در یک پروژه ساخته شده توسط Auto Play ، مجموعه ای از صفحات مختلف را در اختیار داریم که حرکت بین آن ها به سادگی قابل انجام است و در این صفحات می توانیم از اشیاء مورد نظرممان استفاده کنیم. هر یک از این اشیاء نیز بسته به نیازمان می توانند کارهای متفاوت (مانند : نصب یک نرم افزار ، نمایش یک پیغام ، باز کردن یک سایت، پخش آهنگ ، مدیریت فایل یا پوشه ، تغییر صفحه و .... صدها کار دیگر) انجام دهند. پس در نتیجه تمام قابلیت های مورد نیاز برای ارتباط بین کاربر با رایانه در این نرم افزار قرار گرفته است.

شروع به کار

برای شروع به کار با نرم افزار Auto play ابتدا نرم افزار را اجرا نمایید. برای این کار از منوی Start نشانه گر ماوس را بر روی Indigo Rose Corporation و سپس بر روی AutoPlay Media Studio 7.0 Trial نگره داشته و در انتها بر روی AutoPlay Media Studio 7.0 Trial کلیک کنید.



ساخت پروژه جدید:

با اجرای نرم افزار ، صفحه ی خوش آمدگویی نرم افزار ظاهر می گردد که در آن ۴ گزینه دیده می شود.



از پایین ترین گزینه کار خود را آغاز می کنم.

Exit Auto play Media Studio - با کلیک این گزینه از برنامه خارج خواهید شد.



- Restore last open project: این گزینه، آخرین پروژه ای را که اجرا نموده اید را باز می کند.
- open An existing project: این گزینه، وظیفه ی باز کردن پروژه های ذخیره شده بر روی هارد دیسک کامپیوترتان را دارد. البته این کار در هنگام اجرای پروژه ی دیگر، از مسیر open → file نیز امکان پذیر است.
- create a new project: این گزینه پروژه ی جدیدی را ایجاد خواهد کرد. برای آغاز کار بر روی این گزینه کلیک کنید.

صفحه ای برای ساخت پروژه ظاهر خواهد شد که شامل قسمتی برای انتخاب نام و قسمتی برای انتخاب نوع پروژه می باشد.



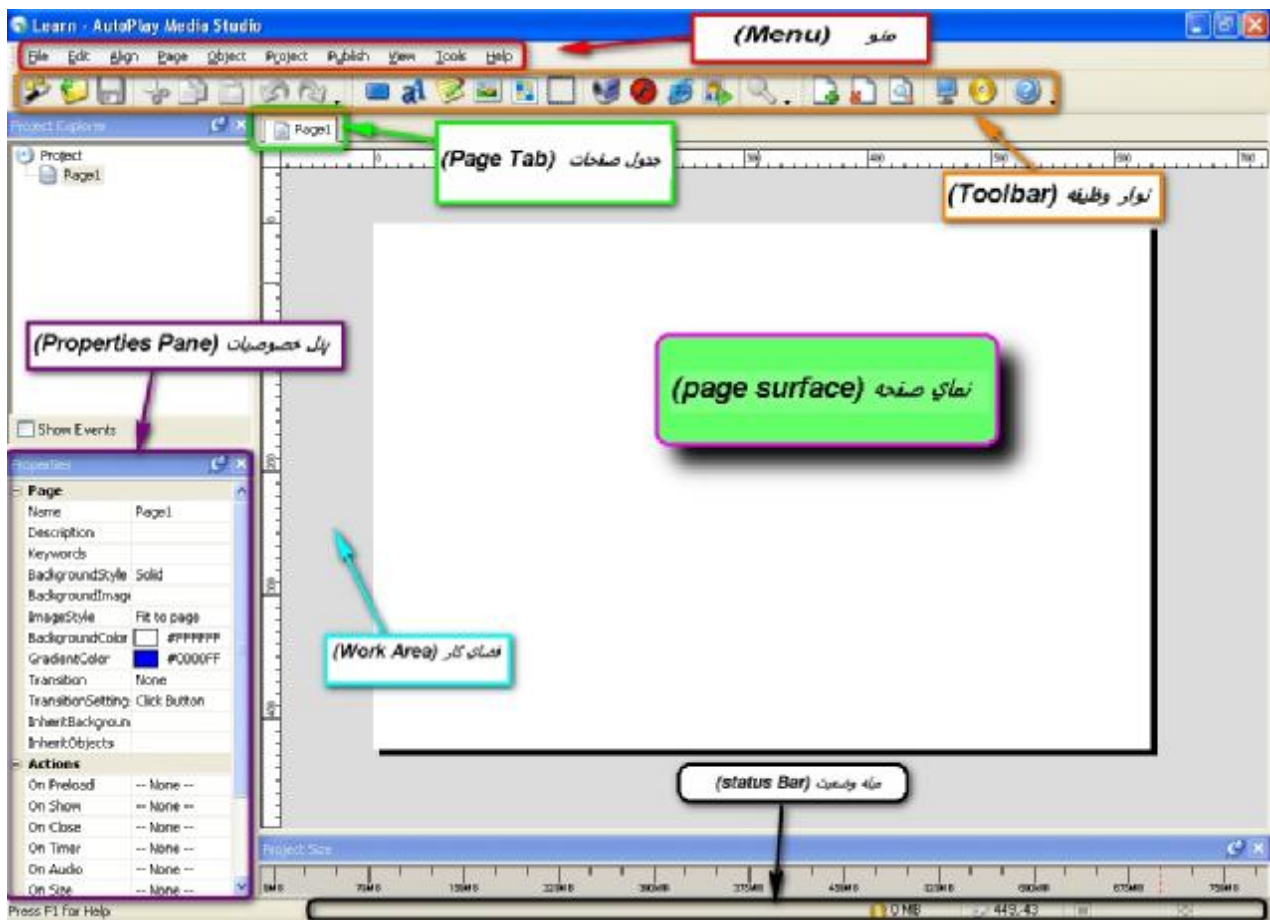
در فیلد مقابل Enter project name، نام پروژه ی خود را وارد نمایید. برای شروع به کار با یک پروژه ، نام پروژه را Learn بگذارید. در قسمت پایین Enter project name، الگوهایی را برای شروع اولیه کار قرار دارد. الگوهایی از قبیل : روزنامه ی الکترونیکی، Audio player، آلبوم عکس و ... وجود دارد. برای ادامه Blank project را انتخاب و بر روی create project new کلیک کنید.

- معرفی نمای اصلی نرم افزار



برنامه ی Audio play از هفت/۷ بخش اصلی تشکیل شده است.

- ۱- منو (فهرست) (Menu)
- ۲- جدول صفحات (page Tab)
- ۳- نوار وظیفه (toolbar)
- ۴- نمای صفحه (page surface)
- ۵- پنل خصوصیات (properties pane)
- ۶- فضای کار (work Area)
- ۷- میله ی وضعیت (status Bar)



Menu - متشکل از ۱۰ بخش (File , Edit , Align , Page , Object , Project , Publish , View , Tools , Help) است که به شرح مختصر هریک می پردازم.

File : با کلیک بر روی آن منوی فایل نمایان می شود. آیتم های مختلف این منو به شرح زیرند:



New: یک پروژه جدید ایجاد می کند.

Open: پروژه ای که از قبل آماده شده ، بارگذاری می کند.

Save: آخرین تغییرات را در پروژه جاری ذخیره می کند.

Save As: پروژه جاری را با نام دیگری ذخیره می کند.

Export: فایل ها را با فرمت های خاص خود در حالت فشرده ذخیره می کند تا در موقع نیاز از آن استفاده کنید.

Revert: پروژه را به آخرین ذخیره باز می گرداند (مثلا اگر چند دقیقه پیش برنامه را ذخیره کرده اید و پس از اعمال تغییرات متوجه اشتباهی شدید و نیاز به بازگشتن به وضعیت قبلی را دارید، می توانید این گزینه را انتخاب کنید).

Properties: اطلاعات پروژه را نمایش می دهد.

Recent File: نام آخرین پروژه های باز شده را نمایش می دهد.

Exit: از نرم افزار خارج می شود.

Edit : دومین گزینه در منو می باشد . با کلیک بر روی آن منو نمایش داده می شود که آیتم های آن به شرح زیر عمل می کنند:

Undo: برای بازگشت عمل آخری که انجام داده اید.

Redo: برای بازگرداندن عمل Undo شده.

Cut: بریدن شیء برای استفاده در مکان و محلی دیگر.

Copy: از شیء انتخاب شده کپی می گیرد.

Paste : شیء Copy یا Cut شده را در محل مورد نیاز می چسباند.

Delete : شیء انتخاب شده را پاک می کند.

Duplicate : برداشتن رو نوشت از روی شیء

Select : انتخاب شیء یا اشیاء

Arrange: تنظیم نحوه قرارگیری اشیاء.

Group & Ungroup: فعال و غیر فعال کردن گروه بندی اشیاء

Lock & Unlock All : قفل و آزاد کردن اشیاء

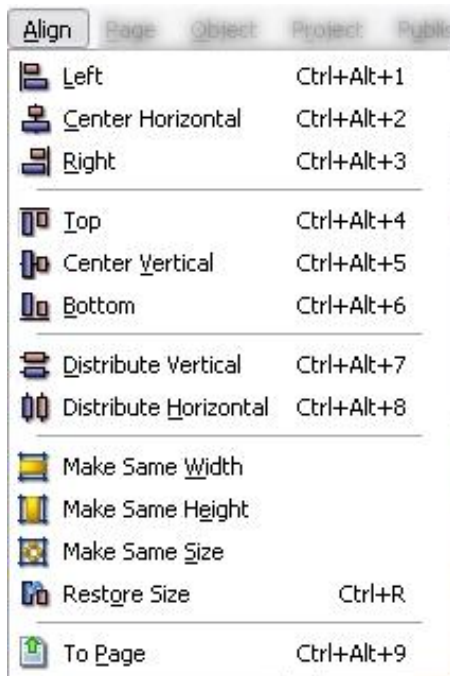
Pin & Unpin : سنجاق کردن و از بین بردن این حالت.

Hide & Unhide All : مخفی و نمایان کردن اشیاء.

Preferences: تنظیمات نرم افزار Auto Play



Align: سومین گزینه در منوها گزینه ی Align می باشد که متشکل از ۱۳ آیتم به شرح زیر می باشد.



Left: سمت چپ شیء را با سمت چپ شی انتخابی همتراز میکند

Center Horizontal: وسط (افقی) شیء را با وسط شی انتخابی همتراز میکند

Right: سمت راست شیء را با سمت راست شی انتخابی همتراز میکند

Top: شیء را با بالای شی انتخابی همتراز می کند

Center Vertical: وسط (عمودی) شیء را با وسط شی انتخابی همتراز می کند.

Bottom: شیء را با پایین شی انتخابی همتراز می کند.

Distribute Horizontal و Distribute Vertical: فاصله بین اشیاء انتخابی را (افقی و عمودی) تنظیم می کند.

Make Same Width: طول شیء را برابر طول شیء دیگر قرار می دهد.

Make Same Height: عرض شیء را برابر عرض شیء دیگر قرار می دهد.

Make Same Size: طول و عرض را برابر طول و عرض شکل دیگر قرار می دهد.

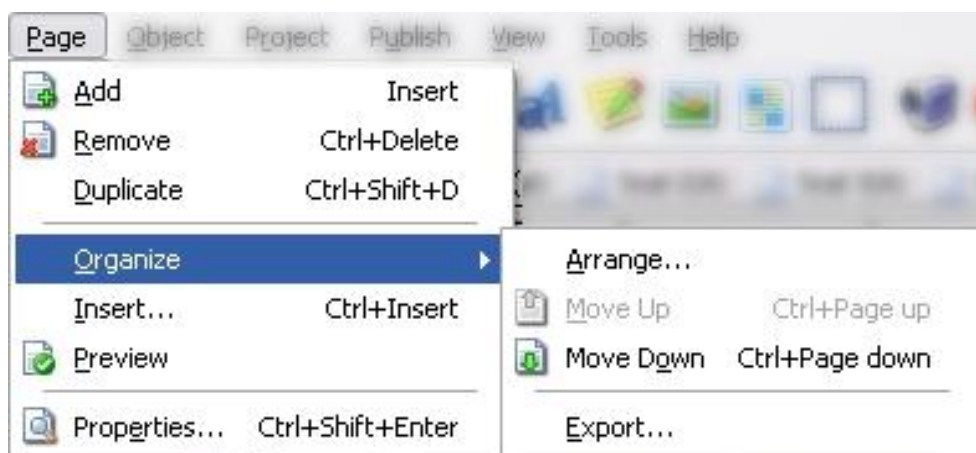
Restor Size: طول عرض تغییر یافته را به حالت اولیه باز می گرداند.

To Page: با انتخاب این گزینه تمام عملیات بالا بدون نیاز به شیء دیگر و با توجه به قرارگیری در صفحه انجام می دهد.

در تمام گزینه های بالا شیء که در انتها انتخاب شده و کادر آبی رنگ آن پررنگتر است، ثابت مانده و بقیه تغییر می کنند.



Page : گزینه ی بعدی در منوها گزینه ی Page می باشد که آیتم های آن به صورت زیر عمل می کنند.



Add : ساخت صفحه ای جدید(صفحه جدید را در انتهای صفحات قرار می دهد)

Remove: پاک کردن صفحه ی انتخاب شده

Duplicate: کپی برداری از صفحه

:Organize

Arrange : تنظیم ترتیب قرارگیری صفحات

Move Up: جا به جا کردن صفحه به اندازه ی یک خانه رو به عقب(بالا)

Move Down: جا به جا کردن صفحه به اندازه ی یک خانه رو به جلو(پایین)

Export: ذخیره صفحه انتخاب شده با فرمت XPG یا Zip

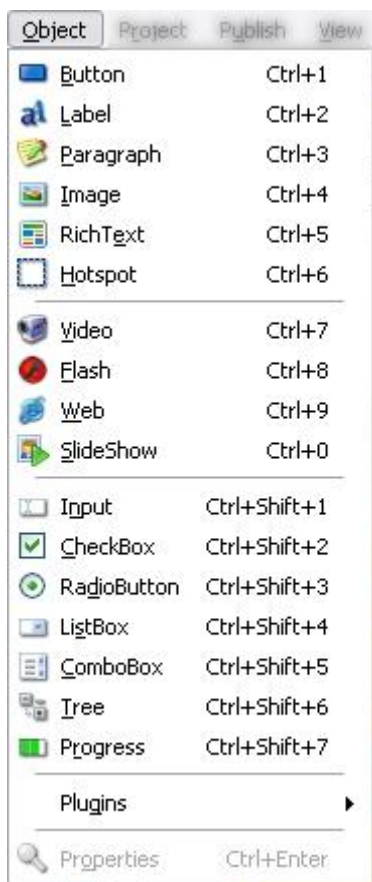
Insert: ساخت یک صفحه جدید یا استفاده از صفحه Export شده در محل دلخواه(مانندگزینه ی


Add در انتها قرار نمی دهد).


Preview: پیش نمایش صفحه

Properties: مشاهده مشخصات و خصوصیات صفحه

Object : پنجمین گزینه ی منوها می باشد که به شرح آیتم های آن می پردازم:



Button: اضافه کردن دکمه بر روی صفحه جاری (  )

Label: اضافه کردن برچسب به صفحه جاری (  New Label )

Paragraph: اضافه کردن یک پاراگراف به صفحه جاری

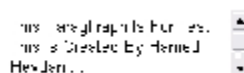


Image : اضافه کردن تصویر به صفحه



RichText : اضافه کردن باکس متن (RTF Document)



Hotspot: اضافه کردن شی نامرئی برای اضافه کردن دستورات

Video: اضافه کردن فایل تصویری به صفحه



Flash: اضافه کردن یک فلش به صفحه

Web: اضافه کردن شی Web برای باز کردن سایت های اینترنتی و فایل های متنی داخل برنامه Auto

Play



SlidShow: اضافه کردن یک شیء برای ساخت آلبوم عکس

Enter Your Name ...

Input: اضافه کردن شیء ورودی

CheckBox: اضافه کردن شیء برای چک کردن یک مطلب

☐ Learn

☒ Exam

RadioButton: اضافه کردن شیء برای انتخاب از بین چند گزینه (مثل سوالات تستی)

☐ گزینه ۱

☐ گزینه ۲

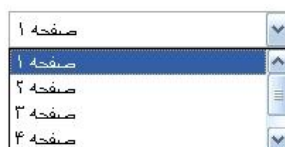
☒ گزینه ۳

☐ گزینه ۴

ListBox: اضافه کردن یک لیست



ComboBox: اضافه کردن لیست کرکره ای



Tree: اضافه کردن لیست درختچه ای



Progress: اضافه کردن یک شیء پیش رونده (مثل نصب نرم افزار)

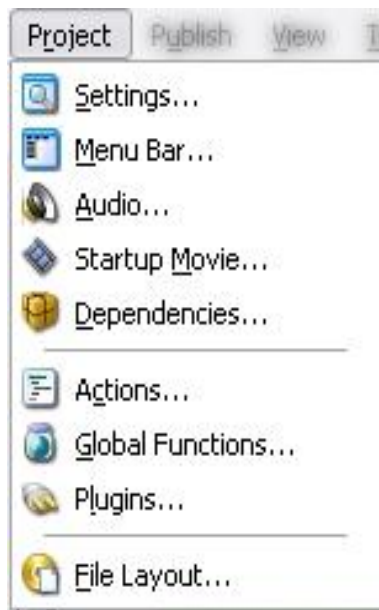


Plugins: اضافات برنامه برای استفاده (از قبیل تقویم ، مدیاپلیر و ...)

Properties: مشاهده خصوصیات شیء انتخاب شده



Project: گزینه ی ششم در منوها Project می باشد که از ۹ آیتم به شرح زیر تشکیل شده است:



Setting : تنظیمات مربوط به پروژه را در اینجا تغییر می دهید

Menu bar: ساخت منوبار برای پروژه (مثل File , Edit,...)

Audio: تنظیمات آهنگ و صداهای نرم افزار

Startup Movie: نمایش تصویر، فایل فلش یا ویدئو در آغاز اجرای نرم افزار

Dependencies: چک کردن نرم افزارهای خاص که در پروژه نیاز است و پیغام دادن به کاربر در صورت نصب نبودن آن نرم افزار

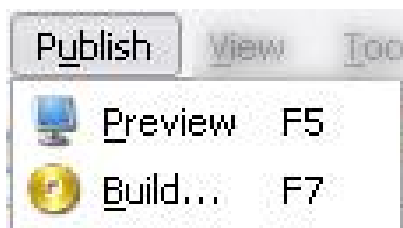
Action: دستورات برای اجرا در پروژه

Global Function: تعیین متغیرها و توابع سراسری

Plugins: اضافات نرم افزار

File Layout: مشاهده فایلهای موجود و استفاده شده در پروژه و قابلیت اضافه یا کم کردن این فایلها

Publish: گزینه ی بعدی Publish می باشد که ۲ آیتم آن به صورت زیر عمل می کنند.



Preview: مشاهده پروژه

Build : ساخت و گرفتن خروجی برای استفاده از پروژه

View : آیتم های این گزینه که مخصوص چگونگی نمایش گزینه ها و پنل ها می باشد به شرح زیرند:



Toolbars: اضافه کردن یا حذف تولبارها

Panes: اضافه کردن یا حذف پنل ها

Layouts: تغییر ظاهری برنامه

Previous Page: رفتن به صفحه قبلی

Next Page: رفتن به صفحه بعدی

Find Page: پیدا کردن یک صفحه

Refresh: رفرش (تجدید و بازبینی دوباره)

Grid: نمایش یا عدم نمایش جدول بندی صفحه

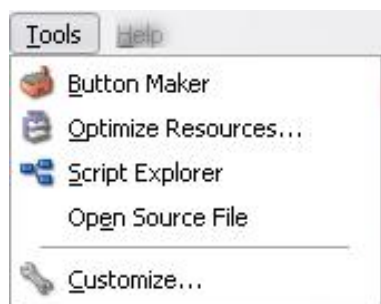
Snap to Grid: قرار دادن اشیاء در جدول بندی ها

Snap to Page: قرار دادن اشیا در صفحه

Guidelines: نمایش یا عدم نمایش خطوط راهنما

Ruler: نمایش یا عدم نمایش خط کش

Tools : گزینه ی نهم که آیتم های آن به صورت زیر عمل می کنند:



Button Maker: نرم افزار همین شرکت برای ساخت دکمه دلخواه

Optimize Resources: پاک کردن فایل های زائد پروژه

Script Explorer: نمایش تمام دستورات نوشته شده

Open Source File: باز کردن فایل اصلی شیء انتخاب شده

Customize : تنظیمات مربوط به منوها

Help : منوی راهنما که نیازی به دانستن آیتم های آن ندارید

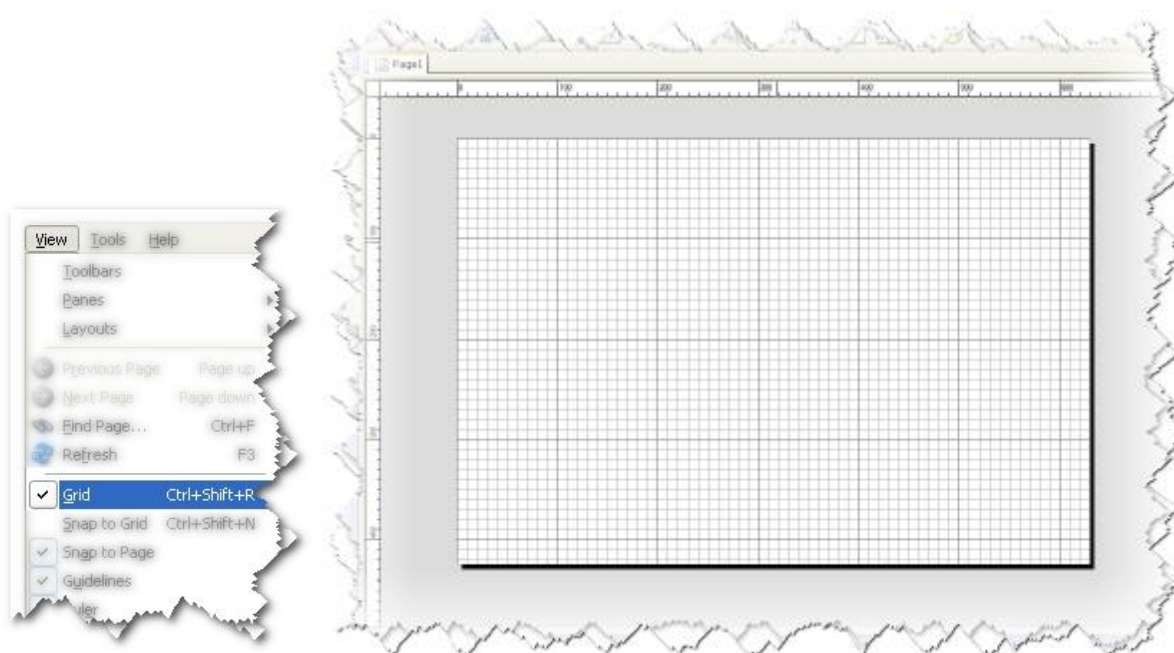
- page Tab : از این قسمت برای ایجاد، حذف و جابجایی (انتخاب) صفحات استفاده می شود.

- toolbar : در این قسمت میانبرهایی<sup>1</sup> از منوها برای راحتی و تسريع کار کاربر قرار داده شده است.

- page surface : نمای اصلی صفحه را برای شما مشخص می کند تا با دانستن نمای صفحه به راحتی کار کنید. (منظور از نما ، شکل و اندازه ی صفحه می باشد)

- properties pane : در این قسمت شما می توانید اطلاعات شیء یا صفحه انتخاب شده را مشاهده کنید. وجود این قسمت برای کار، ضروری نیست اما برای راحتی کار از آن استفاده می شود.

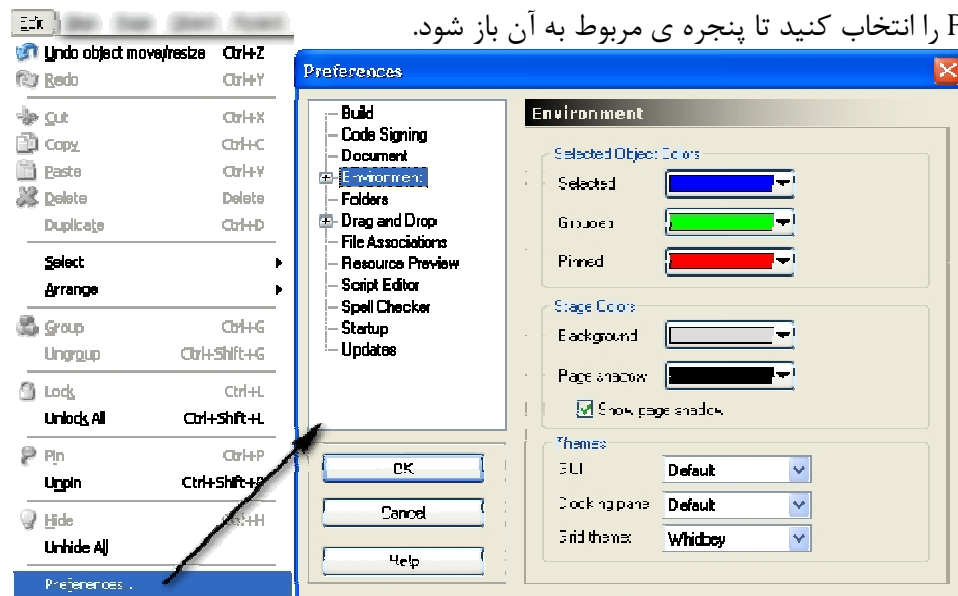
- work Area : در این قسمت می توانید کارهای خود را انجام دهید. برای جدول بندی این قسمت می توانید از منوی View، گزینه ی Gride را انتخاب کنید تا کار خود را برای قرار دادن اشیاء راحت تر کنید.



- status Bar : وضعیت ها را در این قسمت مشاهده کنید. در قسمت **232 MB** حجم نرم افزار خود را مشاهده کنید. همچنین در قسمت **395,509** محل قرارگیری نشانه گر ماوس خود را مشاهده کنید. در صورت انتخاب یک شیء در کنار آیکن های **402,458** می توانید به ترتیب محل قرارگیری آن شیء در صفحه و سائز آن را مشاهده نمایید.

<sup>1</sup> - shortcuts

Preferences: برای تنظیم اولویت های نرم افزار و تنظیمات آن از منوی Edit گزینه Preferences را انتخاب کنید تا پنجره ی مربوط به آن باز شود.



حال در این قسمت می توانید تمام تنظیمات اصلی نرم افزار را تغییر داده و ذخیره کنید ولی در این کتاب به مهم ترین آن ها پرداخته می شود.

حال بر روی Environment (تنظیمات محیط نرم افزار) کلیک کنید تا صفحه ی تنظیمات آن نشان داده شود.

در قسمت اول (selected object) سه رنگ را مشاهده می کنید که کنار آن ها برچسب هایی با محتوای selected, Grouped, pinned وجود دارد که به توضیح هر یک می پردازم.

- selected: در این قسمت، رنگ نوار دور شیء انتخاب شده را می توانید تعیین کنید.


- Grouped: این قسمت، مخصوص اشیاء گروه بندی شده است که با تغییر رنگ آن و زمانی که چند شیء را با هم Group نمایید. با انتخاب این Group رنگ دور اشیاء به رنگ انتخاب شده درخواهد آمد.

- pinned: در لغت pinned به معنای سنجاق کردن می باشد. وقتی یک شیء pin می شود، دیگر قادر به تکان دادن آن نخواهید بود. حال می توانید رنگ آن را به رنگ مورد دلخواه تغییر دهید.

در قسمت بعدی یعنی Stage Color دو رنگ را مشاهده کنید، که عبارتند از:

Background: رنگ زمینه (قسمت Work Area) به این رنگ خواهد بود.

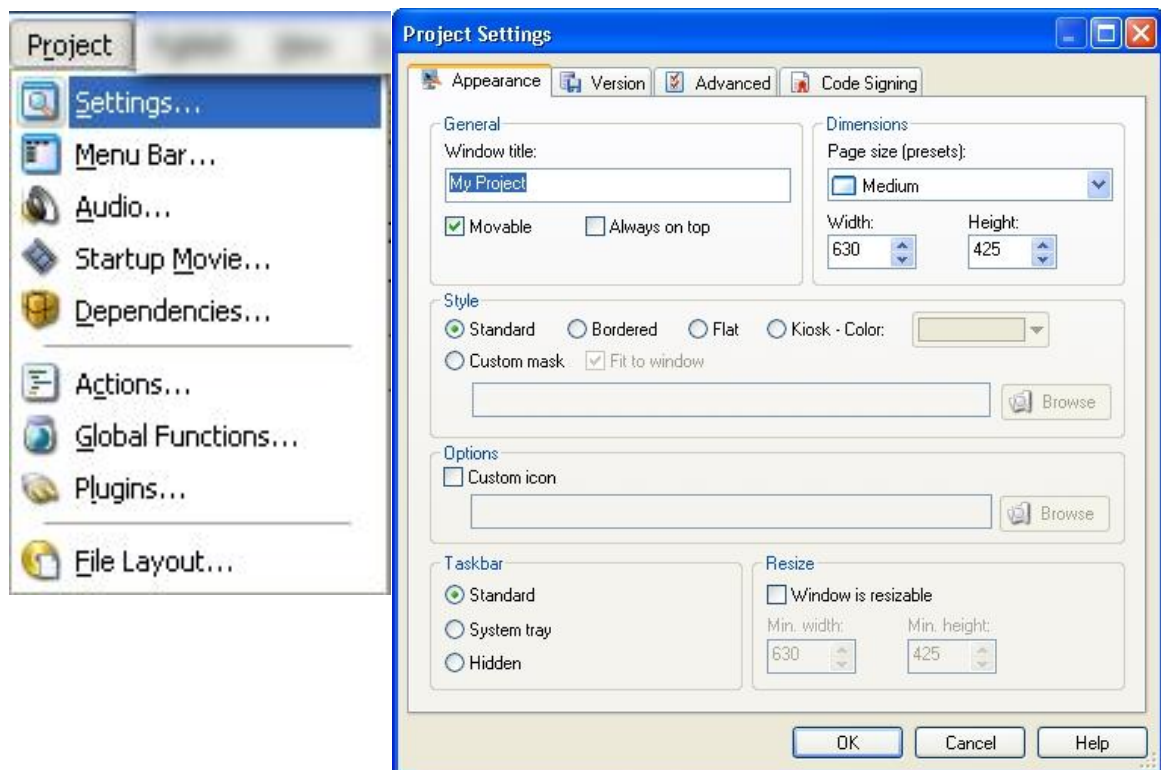
Page shadow: رنگ سایه ی صفحه به این رنگ خواهد بود.

در قسمت سوم (Theme) شکل ظاهری نرم افزار را می توانید تنظیم کنید. حال بر روی علامت  گزینه ی Environment کلیک کنید تا درختچه ی آن باز شود. بر روی project size کلیک کنید. Project size مربوط به میزان فضای اشغالی بر روی هارددیسک شما می باشد. برای مثال اگر حجم پروژه<sup>1</sup> را 700<sup>mb</sup> انتخاب کنید. فضای اشغال شده برابر فضای یک سی دی می باشد. حال مقدار حجم ( فضای ) پروژه ی خود را تنظیم کرده تا در صورت رسیدن سایز پروژه ی شما به این مقدار، به شما اخطار می دهد. پس از تنظیم سایز پروژه بر روی شاخه ی Folder کلیک نمایید تا تنظیمات مربوطه ظاهر گردد. مهمترین بخش موجود در این قسمت Project می باشد که محل ذخیره ی فایل های پروژه های شما را تعیین می کند. پس از اعمال تغییرات بر روی OK کلیک کنید.

- تنظیمات پروژه (project setting)

برای باز کردن صفحه ی تنظیمات پروژه ی خود از مسیر زیر پنجره ی مربوطه را باز کنید.

Project → setting



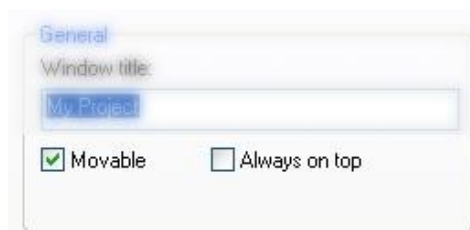
<sup>1</sup> - project size

- تغییر نام پنجره ( windows title )



نام پنجره ی اصلی برنامه به طور خودکار با نام پروژه شما تنظیم می شود برای تغییر نام آن، نام جدید را در فیلد windows title جایگزین نمایید.

در زمان اجرای پروژه، کاربر این نام را در نوار وظیفه ی ویندوز مشاهده می کنید .



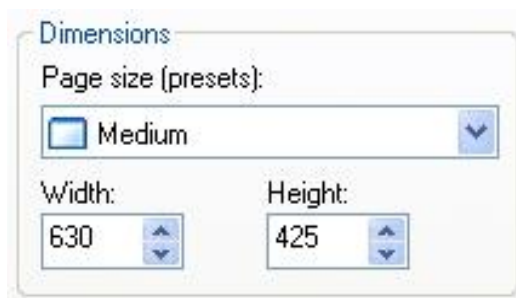
در قسمت پایین فیلد windows title، ۲ قسمت برای انتخاب مشاهده می کنید که به شرح هر یک از آن ها می پردازم :

Always on top: این گزینه باعث می شود پروژه (نرم افزار) همیشه روی همه ی پنجره ها قرار گیرد یعنی با شروع نرم افزار کاربر قادر به استفاده از نرم افزارهای دیگر و قسمت های دیگر ویندوز نخواهد بود.

Movable: انتخاب این گزینه قابلیت جا به جایی نرم افزار به پروژه ی شما اضافه خواهد شد.

حال پس از تنظیم قسمت های یاد شده، به تنظیمات اندازه ی صفحات پروژه خواهیم پرداخت.

- اندازه ی صفحه ( page size )



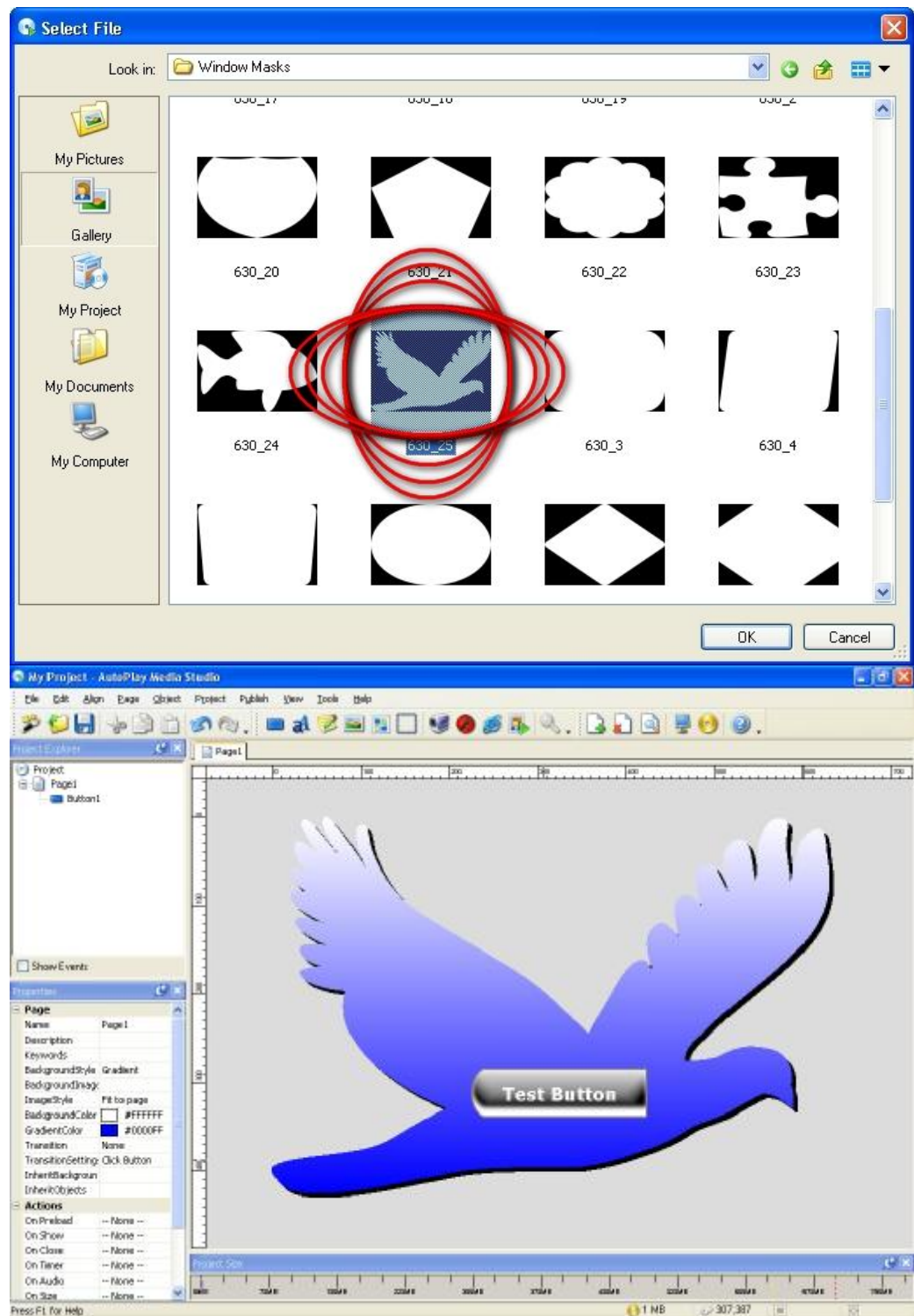
در قسمت page size تنظیمات اندازه ی صفحات انجام می شود که تمامی صفحات پروژه به این اندازه در خواهند آمد که برای تنظیم آن از ۲ روش زیر می توانید استفاده کنید.

در روش اول از لیست کرکره ای یک مورد خاص مانند large را انتخاب کنید. و در روش دوم می توانید اعداد مورد نظرتان ( مثلاً ۸۰۰ و ۶۰۰ ) را در width و Height وارد نمایید.

style - :

در این قسمت تنظیمات مربوط به نمایش ( نمایش / عدم نمایش taskbar, titlebar و ...) انجام می پذیرد. با کلیک بر روی قسمت custom mask دکمه ی Browse زیر آن فعال خواهد شد. با کلیک بر روی آن صفحه ی انتخاب فایل را باز کنید. حال با استفاده از فایل های گالری برنامه، فایل های ذخیره شده بر روی هارد (کامپیوتر شما) و یا فایل های پروژه به کار خود ادامه داده و شکل صفحه ی خود را به صورت تصویر انتخاب شده درآورید. برای این کار یک از تصاویر گالری را انتخاب کرده و بر روی ok کلیک کنید. البته شما می توانید این تصاویر را خودتان با نرم افزار Adobe photoshop تولید و در پروژه هایتان استفاده نمایید. فقط دقت داشته باشید که فرمت این فایل ها png می باشد و همین طور این عکس ها (فایل ها) به صورت سیاه و سفید تولید شوند تا توسط نرم افزار به خوبی تشخیص داده شوند. با تایید کردن، ظاهر و شکل صفحه به شکل فایل انتخابی تبدیل خواهد شد.





همینطور color-kiosk برای عدم نمایش taskbar ( به صورت تمام صفحه ) می باشد.

- انتخاب یک آیکن برای پروژه:

در همان پنجره ی تنظیمات، در قسمت Custom icon, Option را انتخاب کنید تا Browse فعال شود. حال بر روی Browse کلیک کنید. از قسمت Gallery یک آیکن برای پروژه انتخاب کرده و بر روی ok کلیک کنید. این آیکن بر روی taskbar و در زمان ضبط اطلاعات بر روی CD نمایش داده می شوند (منظور این است که آیکن انتخاب شده جایگزین آیکن درایو DVD یا CD شما می شود).

- taskbar :

این قسمت محل تنظیم نحوه ی نمایش میله وضعیت (Statusbar) می باشد که به شرح هر یک می پردازیم: Standard: مانند بقیه نرم افزارها و My Computer نمایش داده می شود. نام پنجره نیز مشخص است.

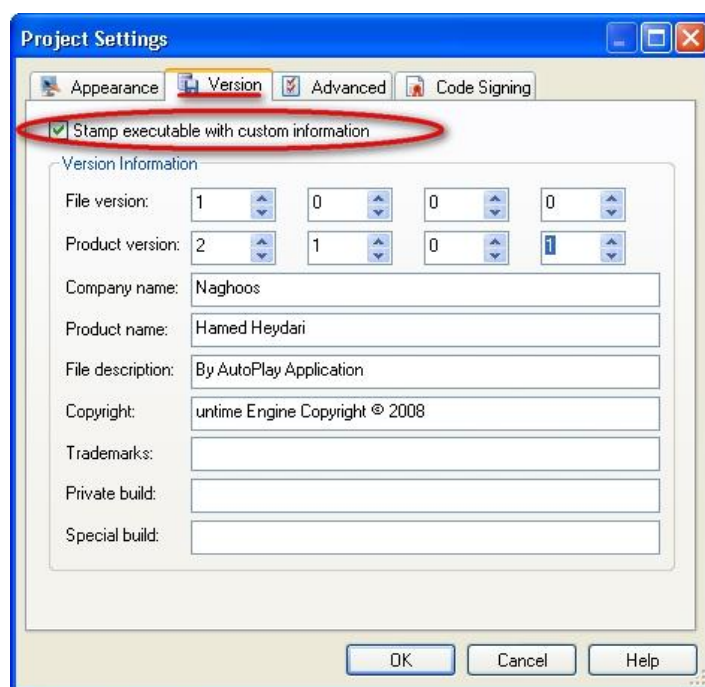


System Tray: آیکن برنامه مانند آیکن صدای ویندوز در کنار ساعت نمایش داده می شود. در این قسمت با نگه داشتن نشانه گر ماوس، نام پنجره مشخص می شود.



Hidden: به هیچ صورت در میله ی وضعیت نمایش داده نمی شود.

:Version



در سربرگ version از همین پنجره اطلاعات مربوط به سازنده ی نرم افزار، نسخه ی آن و ... تنظیم می شود، انتخاب این سربرگ گزینه ی stamp executable with custom information دیده می شود این گزینه را علامتگذاری کنید. ( تیک مربوط به آن را بزنید )

با انتخاب تیک این گزینه اطلاعاتی برای

تکمیل فعال می شود شما اطلاعات خود و نرم افزارتان را جایگزین این اطلاعات خواهید کرد. پس از تکمیل بر روی ok کلیک کنید. (البته در این نسخه ی کرک شده، این قسمت بسته است. اگر کرک جدیدتری را پیدا کردم، برای فعال کردن این قسمت در سایت قرار می دهم)



در صورتی که می خواهید پیش نمایش از پروژه را ببینید، از منوی preview, publish را انتخاب کنید.

در انتها از منوی file گزینه ی save را انتخاب کرده تا پروژه را ذخیره نمایید.

با پایان این فصل شما می توانید:

- یک پروژه ی جدید بسازید،
- از پروژه های قبلی خود استفاده کنید،
- پروژه را ذخیره کنید،
- از الگوهای موجود استفاده کنید،
- نمای کلی نرم افزار را تشریح کنید،
- نمای نرم افزار را تغییر دهید،
- تنظیمات مربوط به نرم افزار Auto play را انجام دهید،
- تنظیمات مربوط به پروژه ی خود را انجام دهید.

## فصل سوم

### گرافیک و متن

در این فصل درباره ی گرافیک و متون مورد استفاده در برنامه توضیح خواهیم داد. برای شروع کار در این فصل، فایل learn را باز کنید. برای این کار از منوی file گزینه ی open را انتخاب کنید و از مسیر ذخیره ی فایل های پروژه هایتان، پروژه ی learn را باز کنید.

-پشتیبانی فایل ها:

نرم افزار Auto Play فایل‌هایی که پسوند آنها به صورت زیر می باشد را پشتیبانی می کند و فایل های دیگر با پسوندهایی غیر از پسوندهایی که خواهیم گفت را قبول نخواهد کرد و در پروژه نمایش نمی دهد. این پسوند ها عبارتند از:

فایل های عکس(تصویر): wmf ,tif , tga ,png , pcx , pcd , jpeg , jpg , gif , emf , bmp , psd , apm

فایل های صوتی: wma , wav , aif , raw , ogg

فایل های ویدئویی: mpe , mpa , m1v , mpeg , mpg , wmx , wmv , wax , asx , asf , mpv2,avi

فایل های دیگر: txt , htm , swf , rtf , btn

مثلا فایل Background.jpg را به راحتی می توانید وارد نرم افزار کنید ولی فایل Background.pxr را نمی توانید وارد پروژه کنید.فایل های ogg نیز فایل فشرده تر نسبت به Mp3 می باشد ولی نرم افزار فایل Mp3 را پشتیبانی نمی کند.برای استفاده از این فایل ها باید آنها را به یکی از فرمت های موجود تبدیل<sup>۱</sup> کنید.

- تغییر پشت صفحه:

برای تغییر دادن رنگ زمینه ی پروژه باید در قسمت خصوصیات این کار را انجام دهید.

برای دسترسی به خصوصیات صفحه ۲ روش وجود دارد. روش اول، بر روی صفحه کلیک راست<sup>۲</sup> کرده و properties را انتخاب کنید. پنجره ی خصوصیات صفحه باز می شود. که در این پنجره، نوع رنگ پشت صفحه یا تصویر آن و ... مشاهده می شود که شما قادر به تغییر دادن آن نخواهید بود.

<sup>۱</sup> - Convert


<sup>۲</sup> - right click

روش دوم، در سمت چپ و در قسمت پایین صفحه پنل خصوصیات (Properties Panes) را مشاهده می کنید که با ۱ بار کلیک بر روی صفحه خصوصیات مربوط به صفحه، در این قسمت دیده می شوند.

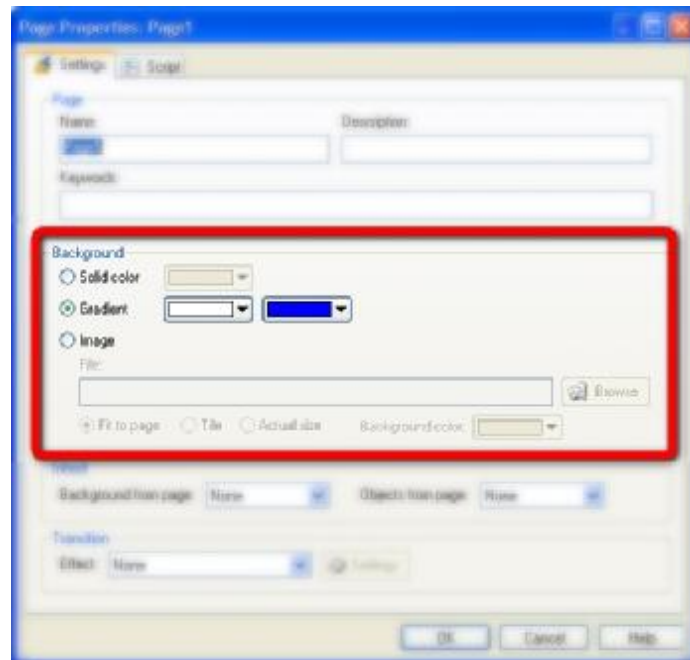
زمانی که یک پروژه ی جدید با قالب Blank را انتخاب می کنید، به صورت پیش فرض رنگ پس زمینه، سفید خواهد بود. حال برای تغییر رنگ می توانید از لیست رنگ های موجود در پنل خصوصیات یک رنگ را انتخاب کنید. (Background color)



از دیگر خصوصیات برنامه ی Auto play، ۲ رنگ کردن پس زمینه می باشد. برای این کار در پنل خصوصیات، از لیست کرکره ای Background style گزینه ی solid را به Gradient تغییر دهید. حال برای انتخاب رنگ دوم، رنگ مربوط به Gradient color در پنل خصوصیات را به رنگ دلخواه خود تغییر دهید. مشاهده می کنید که رنگ صفحه به صورت شیبدار و سایه روشن به ۲ رنگ مجزا تبدیل شده است.


این دفعه از لیست Image, Background style را انتخاب کنید. با کلیک بر روی Background image آیکن  نمایان می شود که با کلیک بر روی آن پنجره ی انتخاب فایل باز می شود. یک تصویر را انتخاب و بر روی ok کلیک کنید. با کلیک بر روی ok تصویر به صورت خودکار در شاخه ی اصلی پروژه شما ذخیره می شود و نیازی به انتقال آن فایل به طور مجزا (که در بیشتر نرم افزار های ساخت Autorun باید این کار را انجام دهید) نیازی نمی باشد.

حال پس از تشریح کامل روش دوم توضیح مختصری از روش اول خواهم داد. پس از باز کردن پنجره ی خصوصیات صفحه ۳ قسمت solid, Gradient, image را مشاهده می کنید که دقیقاً مانند روش توضیح داده شده در قبل می باشد. با کلیک بر روی ok این پنجره را ببندید.



- اضافه کردن شیء تصویر (image object)

در نرم افزار Auto play تمام اشکال و چیزهایی که برای کار وجود دارند شیء نام می گیرند. یکی از این اشیاء تصاویر می باشند که در سی دی ها نقش بسزایی دارند. چرا که هم مفهوم را بیشتر به کاربر رسانده و هم پروژه را جذاب تر می کند. برای اضافه کردن یک تصویر از منوی object بر روی Image کلیک کنید .

و یا از نوار وظیفه بر روی آیکن Image (  ) کلیک کنید. حال از پنجره ی انتخاب فایل، یک تصویر را انتخاب کنید و بر روی ok کلیک نمایید با اضافه کردن تصویر، این شیء به سمت چپ و بالای صفحه اضافه می شود.

- تغییر اندازه و موقعیت اشیاء :

بر روی تصویری که اضافه کرده اید ۱ بار کلیک کنید تا آن را انتخاب نمایید. دور تصویر انتخاب شده، کادر آبی رنگی<sup>۱</sup> مشاهده می شود که مشخص کننده ی شیء انتخاب شده می باشد. در روش اول ۸ مربع را در اطراف تصویر مشاهده می کنید که با قرار گرفتن نشانه گر ماوس بر روی مربع ها، نشانه گر به اشکال ← و → و ↗ و ↘ تغییر می کند. با نگه داشتن کلیک چپ ماوس و کشیدن ماوس به اطراف ، اندازه ی شیء شما تغییر می کند.

<sup>۱</sup> - در صورت تغییر ندادن در preferences ( فصل ۲ )



همچنین برای تغییر مکان شیء نشانه گر ماوس را بر روی شیء برده ( داخل کادر آبی رنگ ) کلیک سمت چپ ماوس را نگه داشته و به اطراف منتقل کنید.



روش دوم و سوم روش هایی دقیق تر می باشند که به شرح هر یک خواهیم پرداخت.

در روش دوم با انتخاب شیء در پنل خصوصیات، خصوصیات مربوط به شیء انتخاب شده نمایش داده می شود که شما باید به دنبال position بگردید. در پایین Position، ۴ فیلد را مشاهده می کنید.

Left: فاصله ی شما از سمت چپ صفحه

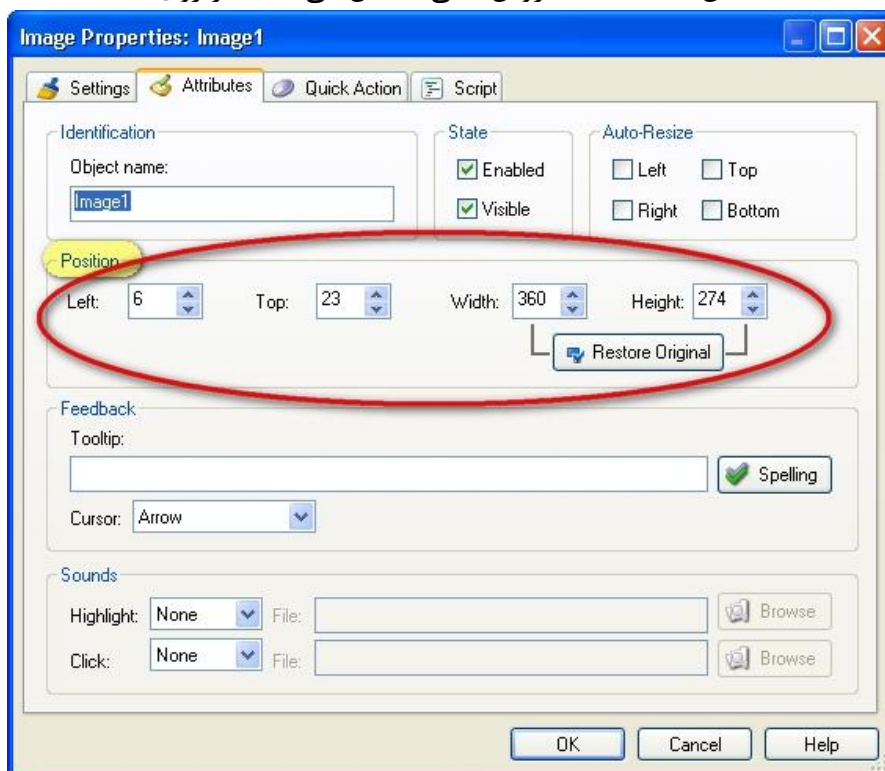
Top: فاصله ی شیء از بالای صفحه

Height, width: بترتیب پهنا و ارتفاع (طول و عرض) شیء را تنظیم می کنند.

در روش سوم با ۲ بار کلیک کردن روی شیء پنجره ی خصوصیات آن باز می شود. از بالای صفحه سربرگ Attributes را انتخاب کنید. در قسمت position مانند روش دوم ۴ فیلد Left، Top، Height، width را می



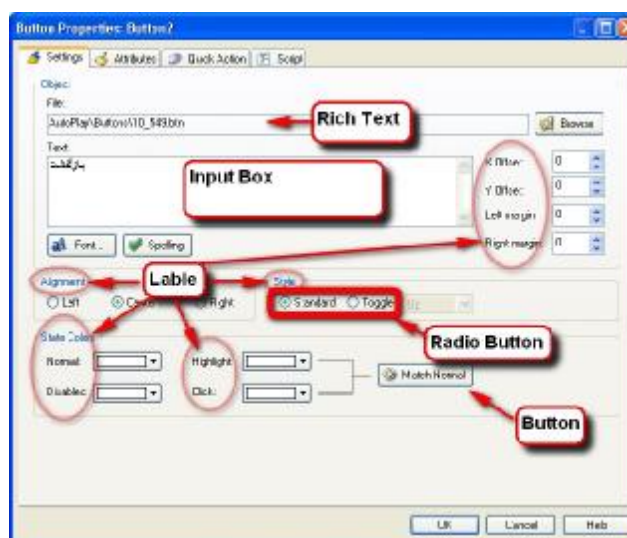
بینید که تنظیمات آن ها، تنظیمات روش قبلی یکسان می باشد. بر روی ok کلیک کنید.




در صورتی که چند شیء یا تصویر را وارد پروژه کرده اید و نیاز به حذف آن ها دارید، با انتخاب شیء و فشردن دکمه ی Del از روی صفحه کیبرد، می توانید شیء را حذف کنید.

- اضافه کردن شیء برچسب :

برچسب ها نوشته های کوتاهی برای توضیح یک شیء یا نوشتن ایمیل خود یا ... داخل آن است.



با انتخاب گزینه ی Lable از منوی object یک برچسب به صورت خودکار بر روی صفحه و در قسمت بالا، سمت چپ صفحه ایجاد خواهد شد. البته لازم به ذکر است با راست کلیک کردن بر روی صفحه و کلیک بر روی Lable و یا کلیک بر روی آیکن  از قسمت نوار وظیفه امکان پذیر است.

حال برای تغییر خصوصیات برچسب، دو/۲ بار بر روی آن کلیک کنید تا صفحه ی تنظیمات آن باز گردد. در ابتدا به توضیح روش نوشتن متن دلخواه در برچسب می پردازم. برای این کار در فیلد مقابل Text متن دلخواه خود را جایگزین متن نمایید. ( در این پروژه ایمیل خود را وارد نمایید.)

متن را به صورت زیر تایپ کنید:

My E- mail: vampire.1990@yahoo.com

-پیکر بندی برچسب

حال برای پیکربندی برچسب خود دوباره بر روی برچسب کلیک کنید تا صفحه ی تنظیمات آن باز شود. همچنین برای این کار می توانید با کلیک راست کردن بر روی برچسب و انتخاب گزینه ی properties این پنجره را باز کنید.



- جایگزین کردن متن:

برای جایگزین کردن متن مورد نظر خود به جای متن قبلی و یا ویرایش آن در زیر قسمت text و در فیلد ورود اطلاعات آن متن خود را وارد نمایید.

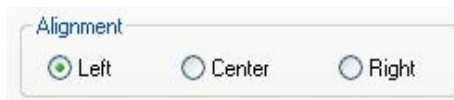
تنظیم فونت متن:

برای تنظیم فونت، سایز<sup>۱</sup> و ... متن خود بر روی دکمه ی font کلیک کنید در پنجره ی باز شده شکل خط نوشته را انتخاب کنید همچنین برای تغییر اندازه ی نوشته می توانید از قسمت سایز استفاده کنید.

<sup>۱</sup> - خط نوشته



-جای گیری مناسب



در پنجره تنظیمات برچسب Alignment را مشاهده می کنید. این گزینه نوع قرارگیری متن را در برچسب مشخص می کندپف که به شرح زیر می باشد.

Right: متن را راست چین می کند. ( از سمت راست به چپ قرار می دهد).

Center: متن را وسط چین می کند. ( در وسط قرار می دهد. )

Left: متن را چپ چین می کند. ( از سمت چپ به راست قرار می دهد).

زاویه ی برچسب:



در پنجره ی تنظیمات برچسب Orientation وجود دارد که برای تنظیم زاویه ( جهت ) شیء برچسب مورد استفاده قرار می گیرد.

رنگ برچسب:

رنگها در نرم افزارهای مولتی مدیا نقش مهمی را ایفاء می کنند. چرا که این رنگها برای رساندن بهتر مفهوم، بالا بردن گرافیک نرم افزار، رفع خستگی از کاربر و ... استفاده می شود.

در پنجره ی تنظیمات، State color برای تنظیم رنگها قرار داده شده است که متشکل از چهار نوع جعبه ی رنگ به شرح ذیل می باشد.



Normal: رنگ اصلی نوشته را از این قسمت می توان انتخاب کرد.

Highlight: رنگی که در این قسمت انتخاب می کنید زمانی نشان داده می شود که نشانه گر ماوس بر روی آن قرار گیرد.

Click: زمانی که بر روی برچسب کلیک می کنید رنگ آن به رنگ انتخاب شده در این قسمت تبدیل خواهد شد.

Disable: این رنگ زمانی مورد استفاده قرار می گیرد که شیء غیر فعال<sup>۱</sup> شود.



دکمه ی match normal : این دکمه رنگ جعبه رنگهای Highlight و Click را به رنگ نرمال normal تغییر خواهد داد.

تایپ فارسی در Auto play

این نرم افزار قابلیت تایپ فارسی را هم دارا می باشد. تنها مشکلی که وجود دارد این است که در صورتی که در متن شما هم از کلمات انگلیسی و هم از کلمات فارسی استفاده شده باشد، نحوه قرار گیری آن به هم می ریزد، در نتیجه باید از دو یا سه برچسب برای این کار استفاده کنید.

حال برای تایپ فارسی در Auto play می توانید از ۲ روش استفاده کنید.

روش اول: در یکی از نرم افزارهای گرافیکی، متن مورد نظر تایپ و به صورت تصویر به Auto play وارد کنید.

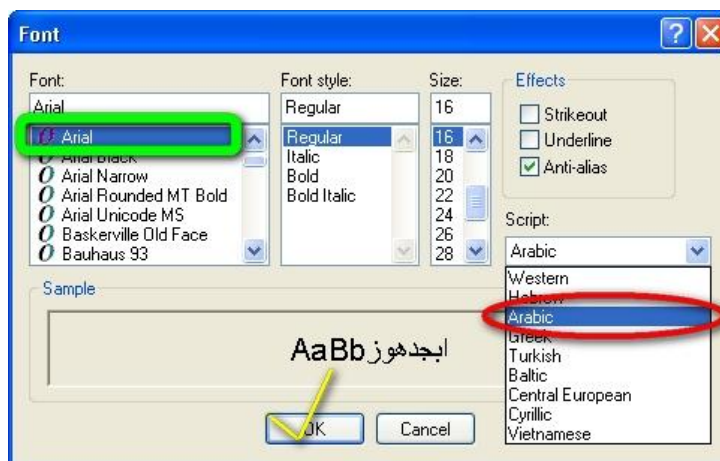
روش دوم: ابتدا تنظیمات مربوط به زبان فارسی را در ویندوز خود انجام دهید<sup>۲</sup> و سپس از روش زیر استفاده کنید:

یک برچسب اضافه کنید به قسمت تنظیمات رفته و بر روی دکمه ی فونت (font) کلیک کنید. در این پنجره قسمتی با عنوان script مشاهده می کنید. اگر فونت انتخابی شما قابلیت نمایش متون فارسی را داشته باشد ( مثل Arial) در قسمت script گزینه ای با نام Arabic را مشاهده خواهید نمود.

<sup>۱</sup> - در قسمت بعدی این فصل توضیح داده خواهد شد.

<sup>۲</sup> - در فصل ۲ توضیح داده شده است

پس از انتخاب این گزینه بر روی ok کلیک کرده و در قسمت text متن خود را به فارسی تایپ کنید حال بر روی ok کلیک کنید.



تهیه نسخه دوم<sup>1</sup> از برچسب

در صورتیکه شما تنظیمات یک برچسب را اعمال کرده باشید ( مثل نوع نوشته، اندازه نوشته، فارسی، انگلیسی بودن، رنگ و ... ) می توانیم به جای ساخت برچسب های جدید و تنظیمات تک تک آنها نسخه المثنی از برچسب خود تهیه کنید و با تعویض نام آن برچسب را از دیگر برچسب ها متمایز سازید. برای این کار برچسب را انتخاب کرده و با انتخاب گزینه Duplication از منوی edit نسخه دیگری از برچسب ایجاد نمایید. علاوه بر این با کلیک راست کردن بر روی برچسب و انتخاب گزینه Duplication این کار ممکن است. نحوه کار با این برچسب مانند برچسب های دیگر می باشد.

- تایپ چند خط در یک برچسب

برای این که بتوانید چند خط را در یک برچسب تایپ نمایید، برچسب را انتخاب کرده و در پنل خصوصیات بر روی text کلیک کرده تا ظاهر گردد. با کلیک بر صفحه تایپ باز می شود. در این قسمت با تایپ یک خط و فشردن enter به سطر بعد خواهید رفت، در انتها بر روی ok کلیک کنید.

<sup>1</sup> - Duplicating



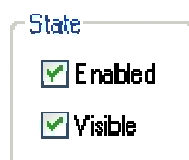
### -تعویض نام اشیاء

تنظیم نام اشیاء یکی از مهمترین قسمت های ساخت پروژه می باشد چرا که وقتی شما یک پروژه را طراحی می کنید، برای استفاده از اشیاء باید نام آنها را بدانید.

در غیر این صورت دچار مشکل شده و امکان درست کار نکردن پروژه شما نیز وجود دارد. برای مثال در صفحه اصلی پروژه شما ۵ برچسب وجود دارد.

در قسمتی از برنامه دستوراتی را نوشته اید که از یک برچسب محتوای آن را برداشته و با اضافه کردن چیزی به آن به برچسب دیگر منتقل کنید برای این کار اگر اسم برچسب ها را ندانید امکان اشتباه زدن نام آنها وجود دارد. پس در نتیجه به جای عوض شدن مثلاً قسمت mail محتویات برچسب آدرس تغییر خواهد کرد. برای این کار باید نام هر برچسب را متناسب با کار برچسب تعیین کنید. پس بر روی برچسب خود ۲ بار click کنید. سربرگ attributes را انتخاب و فیلد ورود اطلاعات Object Name را به نام مورد نظر تغییر دهد. این نام در هنگام اجرا پروژه نمایش داده نمی شود.

### -وضعیت ها<sup>۱</sup>



پس از رجوع به تنظیمات و سربرگ attributes یک عنوان به نام state ملاحظه می کنید. در این قسمت ۲ گزینه برای فعال و غیر فعال کردن وجود دارد که عبارت اند از:

<sup>۱</sup> -state

۱- Enable : در صورت غیر فعال بودن این گزینه شیء انتخاب شده غیر فعال می شود و کاربر نمی تواند هیچ عملیاتی روی آن انجام دهد. مثلاً اگر یک متن را ایجاد کرده اید که با قرار گرفتن نشانه گر ماوس روی آن به رنگ دیگری تبدیل شود با غیر فعال کردن این گزینه دیگر عملیاتی انجام نمی شود.

رنگ این اشیاء در تمام حالات به رنگ disable در قسمت پالت رنگ ها ( خصوصیات ) تغییر حالت خواهد داد.

۲- visible : با غیر فعال کردن این گزینه در هنگام اجرای نرم افزار شیء مورد نظر دیده نمی شود؛ یعنی مخفی<sup>۱</sup> می شود.

- اضافه کردن توضیحات

حتماً تا به حال در نرم افزارهای مختلف دیده اید که با قرار گرفتن نشانه گر ماوس بر روی یک دکمه توضیحات در کادر ایجاد شده زیر آن نمایش داده می شود.

حال شما با این نرم افزار می توانید این قابلیت را به پروژه خود اضافه کنید. پس با رفتن به تنظیمات دو بار کلیک کردن بر روی شیء و رجوع به سربرگ attributes قسمتی به نام tooltip را مشاهده می کنید. تنها مشکلی که در این قسمت وجود دارد این است که در این قسمت متن فارسی نمایش داده نمی شود. حالا در قسمت tooltip متن مورد نظر را تایپ کنید. در پایین tooltip برچسب cursor مشاهده می کنید. با انتخاب نوع cursor نشانه گر ماوس در زمان قرار گرفتن روی آن شیء تغییر می کند.



حال پروژه را از مسیر save → File ذخیره کنید. همچنین برای مشاهده تغییراتی که انجام داده اید از منو publish گزینه preview را انتخاب نمایید.

<sup>۱</sup> - Hide

این فصل نیز به پایان رسید. در پایان این فصل می توانید:

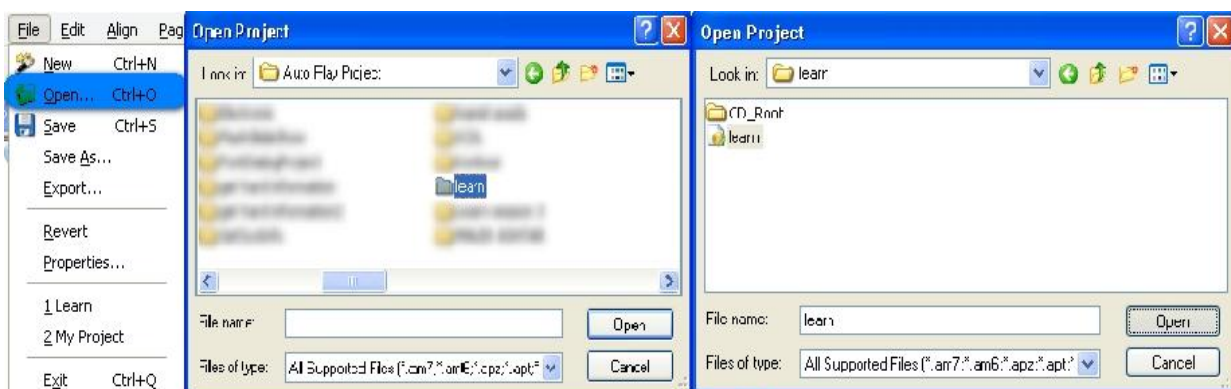
- پشت صفحه خود را تغییر دهید ( عکس تک رنگ و دو رنگ )
- یک تصویر به پروژه اضافه کنید،
- اندازه و موقعیت اشیاء را تغییر دهید،
- برچسب به پروژه اضافه کنید،
- متن برچسب را تغییر دهید،
- نوع نوشته و اندازه آن را تغییر دهید،
- زاویه برچسب را تغییر دهید،
- رنگ مورد نظر را برای متن برچسب انتخاب کنید،
- نسخه دوم برای برچسب انتخاب کنید ( بسازید )،
- یک شیء را به حالت غیر فعال یا فعال تنظیم نمایید،
- یک شیء را از دید کاربر مخفی کنید،
- توضیحات به شیء اضافه کنید و ...



## فصل چهارم

### کار کردن با چند شیء

برای شروع آموزش این فصل فایل ذخیره شده در قسمت قبل را باز کنید. برای این کار از منو File بر روی open کلیک کرده تا پنجره مربوط به آن باز شود. حال بر روی پروژه خود کلیک کرده و بر روی open کلیک می کنیم تا پروژه باز شود.



### انتخاب چند شیء

زمانی که شما یک بار بر روی شیء کلیک می کنید اطراف شیء به رنگ آبی درخواهد آمد. یکی از اشیاء موجود در صفحه را انتخاب و به قسمت خصوصیات آن توجه فرمایید. مشاهده خواهید کرد که تمامی اطلاعات آن از قبیل نام - طول - عرض - فاصله از بالا و غیره نمایش داده می شود. زمانی که شما چند شیء را انتخاب می کنید این اطلاعات نمایش داده نمی شود. برای انتخاب شیء دوم همراه شیء انتخاب شده دکمه کنترل (ctrl) را از روی کیبرد پایین نگه داشته و بر روی شیء دوم کلیک کنید مشاهده می کنید شیء دوم نیز همراه با شیء اول به انتخاب در می آید. علاوه بر آن کادر آبی دور شیء اول را به صورت نقطه چین می بینید. معنی آن این است که شیء اصلی انتخاب شده آن شیء است که کادر دور آن به رنگ پر رنگ است اما در اصل هر دو شیء انتخاب شده است. حال باز هم دکمه کنترل را پایین نگه داشته و بر روی شیء دیگری که از نوع اشیاء دیگر نباشد کلیک کنید. ملاحظه می کنید که نوع شیء هم در انتخاب آن مشکل ایجاد نخواهد کرد. حال باز هم دکمه کنترل را پایین نگه داشته و بر روی شیء دوم انتخابی خود کلیک کنید با این کار این شیء از حالت انتخاب درخواهد آمد.

بر روی صفحه پروژه خود کلیک کنید مشاهده می کنید که تمامی اشیاء از حالت انتخاب درخواهد آمد. حال نشانه گر ماوس را نزدیک اشیاء موجود قرار دهید. کلیک سمت چپ ماوس را نگه داشته و به سمت اشیاء مورد

نظر حرکت دهید، کادر آبی رنگی ملاحظه می کنید. کلید سمت چپ را رها کنید. تمامی اشیاء که در مستطیل آبی رنگ قرار داشتند انتخاب شدند- به حرکت در آوردن چند شیء زمانی که چند شیء را همراه هم انتخاب کرده اید نشانه گر ماوس را بر روی یکی از آنها قرار داده و کلید سمت چپ ماوس را نگه داشته و اشیاء را به اطراف حرکت دهید.

- بازگشت عملیات ( undo )

زمانی که شما جابجایی و یا تغییراتی را بر روی اشیاء خود اعمال کرده باشید و متوجه اشتباه خود شوید لازم نیست دوباره تغییرات قبلی را بر روی شیء اعمال کنید بلکه فقط با انتخاب گزینه undo از روی منو edit به تغییرات یک مرحله خود باز خواهید گشت. اگر باز هم این گزینه را انتخاب کنید تغییرات مرحله به مرحله به عقب باز خواهد گشت.

Redo در صورتیکه از دکمه undo استفاده کرده باشید برای بازگشت به حالت قبلی از منوی edit گزینه Redo را انتخاب کنید.

زمانی که شما چند برچسب را انتخاب می نمایید در پنل خصوصیات مشخصات آنها را مشاهده می کنید، پس از انتخاب چند برچسب به قسمت خصوصیات رفته و جای متن فیلد ورود اطلاعات text متن خود را وارد نمایید می بینید که متن موجود در همه برچسب های انتخابی با هم برابر خواهد شد. حال می توانید این کار را برای Font و اندازه آن نیز امتحان کنید. اکثراً این موضوع برای عوض کردن دسته جمعی Font ها و یا اندازه آنها صورت می گیرد

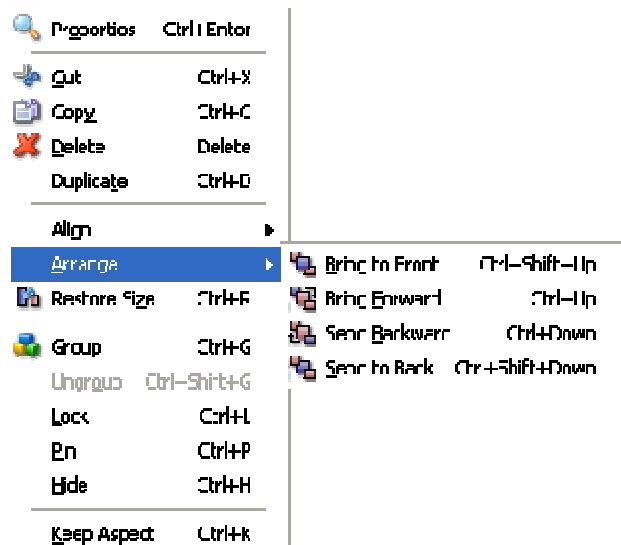
- مرتب سازی اشیاء

چند شیء را انتخاب کنید، بر روی یکی از آنها کلیک راست کنید. در منوی باز شده گزینه به نام (align) مشاهده می کنید. گزینه های داخل align نحوه قرارگیری اشیاء انتخاب شده را تعیین می کند اگر گزینه to page از منو align انتخاب نشده باشد تمامی تنظیمات بر اساس شیء که بر روی آن کلیک راست کرده اید انجام می شود ولی در غیر این صورت تمامی مرتب سازی بر اساس نحوه قرارگیری در صفحه تنظیم می شود. این گزینه (align) کاربرد فراوانی دارد. پس برای راحتی کار با آن از منو (view → toolbars) گزینه (align) را انتخاب کنید تا به صفحه شما اضافه شود.

- نوع چین اشیاء

احتمالاً تا این جای کار امکان داشته که ۲ شیء به پروژة اضافه کنید و یک شیء زیر یک شیء دیگر قرار گیرد، در صورتی که شما نیاز به رو بودن شیء پایینی داشته باشید. برای مثال یک تصویر و یک برچسب اضافه نموده اید و جای اینکه برچسب بر روی تصویر قرار گیرد تصویر بر روی برچسب قرار می گیرد و برچسب دیده نمی

شود. پس برای این کار بر روی شیء مورد نظر کلیک راست کرده و در آن منو نشانگر ماوس را بر روی گزینه Arrange قرار داده تا لیست آن باز شود.



حال ۴ گزینه را ملاحظه می کنید که عبارتند از :

Bring to Front: با انتخاب این گزینه شیء مورد نظر بر روی تمامی اشیاء قرار می گیرد.

Bring Forward: در صورت انتخاب این گزینه شیء مورد نظر به اندازه یک شیء بالا می آید.

Send to Back: این گزینه شیء را زیر تمامی گزینه ها قرار می دهد.

Send Backward: این گزینه، شیء مورد نظر به اندازه یک شیء پایین می رود.

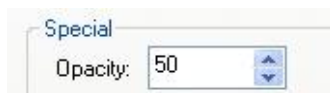
- روش تشخیص نوع چیده شدن اشیاء

یکی از اشیاء صفحه را انتخاب کنید حال با فشردن کلید tab از روی صفحه کلید (کیبرد) اشیاء دیگری انتخاب می شود، بترتیب آنها نشانه نوع چیده شدن آنها می باشد. بعد از هر بار فشردن کلید tab شیء پایین تر نمایش داده می شود.

برای مشاهده اشیاء بالاتر از کلیدهای ترکیبی shift + tab را فشار دهید عمل نمی کند. این کار به شما متذکر می شود که برنامه باز هم به شیء اول رسیده است. با فشردن دوباره این دکمه ها باز هم از ابتدا شروع به نمایش اشیاء می کند.

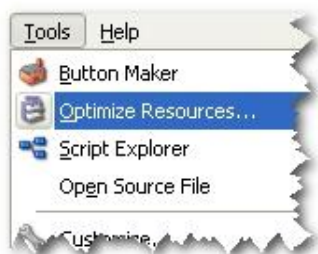
### - کمرنگ کردن تصاویر

در صورتیکه نیاز به کمرنگ کردن تصویر (شیشه ای کردن آن) داشته باشید به قسمت خصوصیات رفته ( ۲ بار کلیک بر روی تصویر) و فیلد متغیر opacity را کم کنید. ( بازه opacity بین صفر تا صد می باشد).



### - خالی کردن پروژه

همانطور که قبلاً ذکر شده بود تصاویری که شما وارد پروژه خود می کنید در یک شاخه نگهداری می شود که شما آن شاخه را در انتها بر روی یک CD رایت نمایید.



حال اگر شما تعداد زیادی تصویر را وارد پروژه کنید و از هیچ یک استفاده نکنید فضای زیادی از پروژه شما گرفته می شود. پس برای پاک کردن تمامی تصاویر و فایلها و ... موجود در پروژه از منوی `tools → optimize resource` کلیک نمایید.

حال برای خالی کردن شاخه ی اشیاء مورد نظر آنها را انتخاب و بر روی ok کلیک نمایید. حال لیست فایلهای موجود هر شاخه نمایش داده می شوند که با تیک زدن هر مورد و کلیک بر روی ok آنها پاک خواهند شد.

### - گروه بندی اشیاء

بعضی اوقات برای ساخت یک Logo یا یک تصویر ترکیبی مجبورید از ۲ یا چند شیء استفاده نمایید ولی برای جابجایی آنها دچار مشکل می شوید. برای از بین بردن این مشکل باید آنها را به یک گروه تبدیل کنید تا با حرکت دادن یکی از آنها تمامی آنها حرکت داده شود. برای این کار شما باید اشیاء مورد نظرتان را انتخاب کنید و از منوی `edit` بر روی `Group` کلیک نمایید، حال در محلی خالی از صفحه کلیک کنید تا اشیاء از حالت انتخاب درآید. دوباره بر روی یکی از اشیاء قبلی کلیک و آن را جابجا کنید. مشاهده می کنید که همه ی آنها با هم جابجا خواهند شد.

برای از گروه درآوردن آنها از منوی `edit`، `UnGroup` را انتخاب کنید.

### - قفل کردن یک شیء

زمانی که در یک پروژه از تعداد زیادی شیء استفاده می کنید، امکان ناکارا بودن بعضی از اشیاء وجود دارد در نتیجه باید آن را قفل کنید تا دیگر جابجا نشود. برای این کار یک شیء را انتخاب و از منوی edit بر روی Lock کلیک کنید. حال شیء قفل شده را انتخاب کنید!!!!

مشاهده می کنید که دیگر شیء قفل شده انتخاب نمی شود. حال بر روی شیء کلیک راست کنید تمامی گزینه ها غیر از lock خاموش می باشد. شما نمی توانید با آن کار کنید. برای از بین بردن این حالت گزینه Lock را انتخاب کنید تا از حالت قفل شدن درآید. در صورتی که تعداد اشیاء قفل شده زیاد باشد و نیاز به از قفل درآوردن همه آنها باشد از منوی unLock All کلیک کنید.

- سنجاق کردن یک شیء

منظور از سنجاق کردن یک شیء این است که شما می توانید آن را انتخاب کنید ولی قادر به جابجا کردن آن نخواهید بود. برای این کار شیء را انتخاب و از مسیر Pin → edit آن را بر روی صفحه سنجاق کنید. هم اکنون برای از بین بردن حالت سنجاق از منوی edit، UnPin را انتخاب کنید.

- مخفی کردن یک شیء

در این حالت شیء انتخاب شده از صفحه نمایش برنامه حذف می شود ولی در نمایش پروژه دیده خواهد شد. برای این کار بر روی شیء کلیک راست کرده و بر روی Hide کلیک کنید. شیء مورد نظر پنهان خواهد شد، برای ظاهر سازی اشیاء پنهان شده از منوی edit بر روی UnHide All کلیک نمایید.

با فراگیری این فصل می توانید:


- چند شیء را با هم انتخاب کنید،
- به تغییرات قبلی خود بازگردید،
- چند شیء را با هم تصحیح کنید،
- اشیاء را مرتب نمایید،
- نحوه چیدن اشیاء را تنظیم کنید،
- نوع چیده شدن اشیاء را تشخیص دهید،
- میزان شفافیت یک تصویر را تنظیم نمایید،
- تمامی یا قسمتی از فایل‌های یک پروژه را پاک نمایید،
- اشیاء را گروه بندی - مخفی - قفل و سنجاق کنید.

## فصل پنجم

### دکمه ها، دستورات و صفحات

در این فصل به شرح دکمه ها، دستورات مربوط به آنها، اضافه کردن، تغییر و تنظیمات صفحات می پردازم. با باز کردن پروژه ی ذخیره شده در فصل قبل کار خود را آغاز می کنیم.

- اضافه کردن دکمه

دکمه یکی از مهم ترین و اساسی ترین اشیاء موجود در Auto Play می باشد. که برای انجام دستورات اصلی مانند باز کردن یک فایل استفاده می شود. برای اضافه کردن یک دکمه از منوی Object بر روی گزینه ی Button کلیک کنید. همچنین برای این کار از روی نوار وظیفه روی آیکن  کلیک نمایید.

حال در صفحه باز شده بر روی یکی از موارد کلیک کنید. در صورتیکه دکمه مورد نظر خود را یافتید، بر روی ok کلیک کنید که در این صورت دکمه انتخاب شده به پروژه اضافه خواهد شد.

متن click here روی آن ظاهر می گردد، که برای تغییر نوشته دکمه ۲ بار بر روی دکمه کلیک کنید. و یا بعد از کلیک راست کردن، بر روی properties کلیک کنید.

در پنجره یاد شده روی دکمه فونت ( Font ) کلیک کنید. و از قسمت Font، فونت Arial را انتخاب، سپس از قسمت script، Arabic را انتخاب نمایید. بر روی ok کلیک کرده و در قسمت text متن خود را جایگزین متن موجود کنید. رنگ نوشته های آن نیز مانند رنگ برچسب ها قابل تغییر می باشد.

- تغییر اندازه دکمه نیز مانند تغییر سایز اشیاء دیگر auto play می باشد که یکی از روشهای آن استفاده از قسمت خصوصیات می باشد. که از طریق فیلدها width و Height میسر می شود.

- برداشتن رونوشت از دکمه

برای رونوشت برداشتن از روی دکمه مانند اشیاء دیگر عمل می کنیم. که برای این کار ابتدا بر روی دکمه کلیک راست کرده و duplicate را انتخاب نمایید. در صورتی که نیاز به کپی برداری از روی دکمه برای صفحات دیگر دارید بر روی آن کلیک راست کرده و گزینه ی copy را انتخاب نمایید. سپس بر روی صفحه مورد نظر رفته و پس از کلیک راست کردن بر روی paste کلیک نمایید. در صورتیکه نیاز به برداشتن تعداد زیادی رونوشت از دکمه دارید می توانید یکبار بر روی دکمه کلیک کنید و از دکمه های ترکیبی Ctrl + D استفاده کنید.

دکمه های صفحه را پاک کرده و چهار دکمه با نام های "سایت ما"، "درباره ی ما"، "ویدئو" و "خروج" ایجاد نمایید. فاصله آنها را از بالا و سمت چپ صفحه مانند اشیاء دیگر تنظیم نمایید. مثلاً فاصله از همه دکمه را ۱۰ و فاصله از بالا را به ترتیب به اعداد ۸۰، ۱۸۰، ۲۸۰، ۳۸۰ تغییر دهید. (و یا پس از Align آن ها از سمت چپ، پس از انتخاب مکان دکمه اول و آخر، همه ی دکمه ها را انتخاب کنید و سپس بر روی Distribute Vertical در قسمت Align کلیک کنید)

- اضافه کردن یک دستور

دستورات یکی از مهم ترین بخشهای یک نرم افزار می باشد. چرا که تمامی فعالیتهای نرم افزار توسط این دستورات انجام می گردد.

برای اضافه کردن یک دستور به دکمه ۴<sup>۱</sup> ( خروج ) روی آن ۲ بار کلیک کنید تا صفحه خصوصیات آن باز شود. حال سربرج Quick Action را باز کنید. راحت ترین محل برای اضافه کردن دستورات به نرم افزار این قسمت می باشد. ولی مرجع کامل برای باکارایی زیاد نیست. پس در نتیجه سربرج script را برای نوشتن دستورات خود انتخاب نمایید. در زیر مجموعه ی این سربرج ۴ سربرج دیگر مشاهده می کنید. که عبارتند از :



On click: دستوراتی که در این بخش نوشته می شود در زمانی اجرا می شوند که کاربر یک بار بر روی دکمه کلیک کند.

On right click: دستورات این بخش زمانی اجرا خواهد شد که کاربر بر روی دکمه کلیک راست کند.

On Enter: زمانی که نشانه گر ماوس روی دکمه قرار گیرد دستورات این بخش اجرا خواهند شد.

On Leave: زمانی که نشانه گر ماوس از روی دکمه کنار می رود، دستورات این بخش اجرا خواهد شد. حال سربرج On click را انتخاب نمایید، سپس بر روی Add Action کلیک نمایید. از منوی موجود گزینه application exit را انتخاب و بر روی next کلیک کنید. در پنجره ی موجود finish را کنید. حال بر روی ok کلیک کنید.

<sup>1</sup> - button 4





برای مشاهده چگونگی کار این دستور از منو publish بر روی preview کلیک کنید.

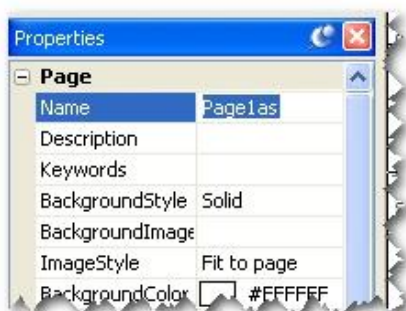
در صفحه ( پنجره ) باز شده بر روی دکمه خروج کلیک کنید. مشاهده می کنید که این دستور کار بستن نرم افزار را انجام خواهد داد. در قسمت بعد روی دکمه "سایت ما" دوبار کلیک کنید و از قسمت خصوصیات آن سربرگ script را انتخاب و بر روی Add Action کلیک کنید.

از قسمت step 1 ، File را انتخاب و در قسمت step2 ، File. Open URL ، next را فشار دهید. در صفحه جاری روی فیلد ورود اطلاعات url کلیک کنید و آدرس خود را مانند www.vasva3.com وارد نمایید. حال بر روی Finish کلیک کرده و سپس ok را بفشارید.

- اضافه کردن صفحه جدید

۲ دکمه ای که دستوری به آنها نداده ایم نیاز به صفحات مجزا دارد. پس باید برای این ۲ دکمه صفحات جدیدی ایجاد کنیم برای اضافه کردن صفحه جدید از منوی page گزینه add را انتخاب کنید تا یک صفحه خالی به پروژه شما اضافه گردد. شما می توانید در بین ۲ صفحه موجود رفت و آمد کنید. به این صورت که در نمای صفحات یک بار بر روی صفحه مورد نظر کلیک کنید.

- تغییر نام صفحه



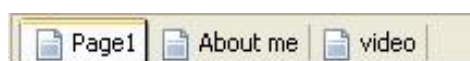
برای اینکه صفحات موجود را اشتباه نگیرید، پس از انتخاب یک صفحه از قسمت خصوصیات بر روی name کلیک و نام مورد نظر را جایگزین صفحه مورد نظر کنید. زمانی که نام را تغییر می دهید در قسمت نمای صفحات نیز این نام تغییر می کند.

- تغییر پشت صفحه

در فصل سوم دیدید که چگونه رنگ یا تصویر پشت یک صفحه را می توان تغییر داد در این جا توضیحات آن فصل را تکمیل خواهیم نمود.

در قسمت خالی صفحه جدید ۲ بار کلیک کرده و یا با کلیک راست کردن بر روی آن properties را انتخاب کنید. مانند توضیحات قبلی با انتخاب گزینه image و کلیک بر روی Browse می توان تصویر را به پروژه خود وارد کنید. حال در صورتیکه نیاز به داشتن تصویر صفحات قبلی خود دارید در قسمت پایین صفحات خصوصیات برچسب inherit را مشاهده نمایید. در این جا پنجره ی کشویی را جلوی page Background مشاهده می کنید که با باز کردن آن لیست تمام صفحات موجود در پروژه تان را می بینید.

با باز کردن لیست و کلیک بر روی هر یک از صفحات می توانید تصویری که برای آن صفحه انتخاب نموده اید را برای آن صفحه نیز انتخاب نمایید. بر روی ok کلیک کنید. حال صفحه ای دیگر را نیز اضافه نمایید، برای تغییر نام آن در قسمت project explorer روی صفحه جدید کلیک راست نموده و rename را انتخاب نمایید. در این قسمت نام صفحه خود را تغییر دهید. در غیر این صورت زمانی که بر روی صفحه یک بار کلیک می کنید در پنل خصوصیات در مقابل برچسب name نام صفحه خود را وارد کنید. نام یکی از صفحات را "About me" و دیگری را "video" بگذارید.



بر روی دکمه "درباره ما" (در صفحه اول) ۲ بار کلیک کنید، به سربرگ script بروید. در اینجا روی دکمه Add Action کلیک کنید تا صفحه ی دستورات باز شود، در قسمت 1 step، گزینه page را انتخاب کنید. در قسمت step2 انواع دستوراتی که برای یک صفحه می توانید اعمال کنید نمایش داده می شود. در این قسمت Page.jump را انتخاب و بر روی next کلیک کنید. در پنجره جدید قسمت step3 را مشاهده می کنید که برچسب page name داخل آن قرار دارد، در مقابل برچسب page name نام تمام صفحات موجود در پروژه تان را مشاهده می کنید.

حال صفحه ی About me را انتخاب، بر روی finish کلیک کنید. سپس ok را بفشارید.


در صورتی که نیازمند به اضافه کردن توضیحات در قسمت script هستید می توانید قبل از توضیحات خود از علامت - استفاده کنید تا برنامه توضیحات آن خط را جزو دستورات به حساب نیاورد.

- کپی کردن دکمه ها

بر روی دکمه "درباره ما" کلیک راست کنید. در این قسمت گزینه ی copy را انتخاب نمایید تا آن دکمه در clip board ذخیره گردد، حال به ترتیب به صفحه های "video" و "About me" رفته و بعد از کلیک راست کردن paste را انتخاب نمایید. مشاهده می کنید که یک دکمه مانند دکمه قبل در صفحه های جدید ایجاد شده است. حال ۲ بار بر روی آن ها کلیک کنید. عبارت آن ها را به بازگشت تغییر داده و به سربرگ script بروید. بر روی دستور تعویض صفحه ("About me") Page.jump کلیک کنید و سپس دکمه Edit را انتخاب نمایید و صفحه ی خود را به page1 تغییر دهید. در این صورت زمانی که کاربر بر روی دکمه ی بازگشت کلیک می کند نرم افزار شما صفحه اول را نمایش می دهد، بر روی Ok کلیک کنید. حال برای دکمه ویدئو هم مانند قبل دستورات را برای صفحه ی ذکر شده بنویسید.

- فرستادن ایمیل

در صفحه ی About me یک برچسب ایجاد نمایید، و بر روی آن ۲ بار کلیک نمایید تا پنجره properties Label باز شود، بر سربرگ Quick Action بروید، پایین برچسب Action to run یک لیست کرکره ای مشاهده می کنید از این لیست send Email را انتخاب کنید. زیر send Email، properties را انتخاب می کنیم، در قسمت Email Address نام ایمیل خود را وارد کنید. در این قسمت می توانید یک موضوع ( subject ) را به صورت پیش فرض انتخاب کنید، برای این کار بعد از نوشتن آدرس ایمیل خود یک ؟ قرار دهید و سپس موضوع را بنویسید.

 زمانی که شما در قسمت Quick Action یک دستور را اجرا می کنید ابتدا دستورات Quick Action اجرا می شود و پس از آن دستورات script اجرا خواهد شد

حال بر روی سربرگ Attributes کلیک کنید، در قسمت cursor، Arrow را به hand تغییر دهید، این تغییر باعث می شود که نشانه گر ماوس در زمان قرار گیری بر روی این برچسب به شکل دست دربیاید، حال سربرگ setting رفته و متن Email را تایپ کرده و بر روی ok کلیک کنید. حال پروژه را از مسیر File → save ذخیره کنید.

فصل پنجم نیز به پایان رسید، و شما در پایان آن می توانید:

- یک دکمه را اضافه کنید،
- اندازه دکمه را تغییر دهید،
- متن دکمه را تغییر دهید و همین طور آن را فارسی کنید،
- یک رونوشت از دکمه تهیه کنید،
- دکمه ها را هم اندازه کنید،
- انواع دستورات را شناخته و به دکمه اضافه کنید،
- یک صفحه را ایجاد کنید،
- نام صفحه را تغییر دهید،
- یک ایمیل با موضوع پیش فرض خودتان بفرستید.

## فصل ششم

### - متون

برای شروع کار با این فصل ابتدا فایل ذخیره شده در فصل قبل را باز کنید تا از ادامه ی فصل قبل شروع به آموزش کنیم.

#### - تفاوت شیء پاراگراف با برچسب

تفاوت شیء پاراگراف یا شیء برچسب در چند مورد می باشد، که به تشریح آنها می پردازم.

زمانی که شما اقدام به بزرگ نمایی یک شیء پاراگراف می کنید، اندازه ی فونت متن داخل شیء پاراگراف تغییر نمی کند ولی در برچسب این طور نمی باشد. یعنی به میزان تغییر اندازه برچسب فونت ها نیز تغییر می کند.

زمانی که با استفاده از دستورات، متن داخل یک شیء پاراگراف را تغییر می دهید اندازه ی آن تغییر نخواهد کرد. شما می توانید برای شیء پاراگراف خود رنگ پشت زمینه ی دلخواه و حاشیه<sup>1</sup> قرار دهید، شما قادر خواهید بود با استفاده از scroll bars متن خود را حرکت دهید.

به صفحه ی اول بروید.

#### - اضافه کردن شیء پاراگراف

از منوی object گزینه paragraph را انتخاب کنید، در این حالت در گوشه صفحه متنی را مشاهده می کنید، لازم به ذکر است برای اضافه کردن پاراگراف با کلیک راست کردن بر روی صفحه و انتخاب گزینه paragraph و همین طور با انتخاب آیکن مربوطه از نوار وظیفه می توانید این شیء را به پروژه خود اضافه کنید.

#### - تغییر اندازه شکل

این شیء را هم مانند اشیاء دیگر می توان با انتخاب و فشردن کلیک ماوس بر روی مربع های اطراف شیء اندازه آن را تغییر داد، ولی بهتر آن است که از قسمت خصوصیات این کار را انجام می دهیم به این صورت که در قسمت position مقابل برچسب های height, with اعداد ۳۰۰ و ۶۰ را وارد نمایید، اسکرول بار در سمت راست پاراگراف دیده می شود، در صورتی که متن شما جای کافی برای قرارگیری در شیء پاراگراف را نداشته باشد، اسکرول بار سمت راست به طور خودکار فعال شده و نمایش داده می شود.

<sup>1</sup> -Border

- غیر فعال کردن scroll bar

برای غیر فعال کردن scroll bar باید از پنل خصوصیات استفاده نمایید، در اینجا scroll bar را یافته و برچسب vertical را در قسمت پایین آن بیابید. حال از لیست کرکره ای مقابل Vertical Auto را به off تغییر دهید، این گزینه اسکرول بار سمت راست را از بین می برد.

- ویرایش متن

بر روی شیء پاراگراف خود دوبار کلیک کنید، صفحه خصوصیات پاراگراف " paragraph properties " باز می شود، از سربرگ setting دکمه font را بفشارید، پنجره مربوط به font گشوده خواهد شد. در این پنجره فونت Arial را انتخاب و قالب فونت<sup>۱</sup> را تو پُر<sup>۲</sup>، اندازه فونت را ۱۴<sup>۳</sup> و همچنین اسکرپیت<sup>۴</sup> آن را به Arabic تغییر دهید، حال بر روی ok کلیک نمایید. پنجره فونت بسته شده و پنجره خصوصیات پاراگراف مشاهده می شود. در قسمت Alignment گزینه center را انتخاب کنید تا متن در وسط شیء پاراگراف قرار گیرد.

حال از قسمت state colors رنگ های خود را انتخاب کنید و بر روی ok کلیک کنید.

- ساخت متن پویا

پس از انجام کارهای فوق بر روی شیء پاراگراف دو بار کلیک کرده تا صفحه خصوصیات آن باز شود، حال با استفاده از کلید DEL از روی صفحه ی کیبورد متن موجود در پاراگراف را پاک کنید، بر روی ok کلیک کنید، مشاهده می کنید که شیء پاراگراف شما خالی شده است. بر روی دکمه "سایت ما" دوبار کلیک کنید تا صفحه خصوصیات آن باز شود.

در این پنجره سربرگ script را آن و از سربرگ های پایین آن on enter را انتخاب و بعد از آن بر روی دکمه Add Action کلیک کنید. در ادامه ی کار در پنجره ی باز شده از لیست کرکره ای step1 ، paragraph و از step2 ، paragraph.settext را انتخاب کنید سپس بر روی next کلیک کنید. در صفحه ی جدید (step3) تنظیمات اصلی paragraph.settext را اعمال خواهید کرد. در مقابل برچسب object name، شیء پاراگراف مورد نظر را انتخاب کرده و پس از آن در مقابل برچسب text عبارت "وعده دیدار ما در وب سایت ما" را تایپ نموده و بر روی finish کلیک نمایید.

<sup>۱</sup> -Font style

<sup>۲</sup> - Bold

<sup>۳</sup> -size

<sup>۴</sup> -script

تذکر ۱ : در صورتی که فونت شیء پاراگراف به فارسی تنظیم نشده باشد، متن تایپ شده فارسی در قسمت text صحیح نخواهد شد.

تذکر ۲ : در صورتی که نیازمند قرارگیری ادامه ی متن در خط جدید هستید می توانید، در بین متن خود از \n استفاده کنید.

پس از اتمام کار، سربرگ پایینی on Leave را انتخاب نمایید و از قسمت Add Action, paragraph.settext را انتخاب کنید، next را بفشارید، این بار به جای متن موجود در text عبارت " " را وارد کنید، در اینجا روی finish و سپس بر روی ok کلیک کنید. برای مشاهده تغییرات از منوی publish بر روی preview کلیک کنید، در پنجره نمایش نشانگر ماوس را روی دکمه سایت ما قرار دهید و از روی آن کنار ببرید. مشاهده می کنید با قرار گرفتن نشانه گر ماوس، متن پاراگراف شما به " وعده دیدار ما در وب سایت ما" تغییر خواهد کرد و پس از کنار بردن نشانه گر ماوس متن از بین خواهد رفت. از قسمت preview خارج شوید. برای هر یک از دکمه های درباره ما، ویدئو، و خروج به ترتیب متون " در این بخش اطلاعات مربوط به ما را مشاهده می کنید"، "مشاهده فایل تصویری" و "خروج از نرم افزار" را در بخش on enter اعمال کنید.

تذکر: در صورتی که در بخش enter → script on تنظیماتی را انجام دهید ولی آنها را در on Leave خنثی نکنید برنامه به طور خودکار این کار را انجام نخواهد داد.

در ادامه با اضافه کردن یک پاراگراف به صفحه ی about me ، توضیحاتی درباره ی خودتان در آن قرار دهید تا صفحه ی "درباره ما" نیز کامل گردد.

- تفاوت شیء پاراگراف با شیء Rich text

به جای استفاده از پاراگراف، می توانید از شیء Rich text استفاده کنید. تنها تفاوتی که این دو شیء دارد در کپی برداری از متون آن هاست چرا که در Rich text متن را می توان کپی کرد ولی در Paragraph این قابلیت وجود ندارد.

کار با این شیء نیز آسان است. پس از ۲ بار کلیک کردن بر روی شیء می توانید متن خود را تایپ کنید و با استفاده از دکمه ها آن را Bold<sup>۲</sup> ، Italic<sup>۳</sup> و با زیر آن خط انداختن و رنگ و اندازه آن را تغییر دهید.

<sup>۱</sup>- خالی از متن باشد.

<sup>۲</sup>- تو پر

<sup>۳</sup>- کج



- اضافه کردن دستورات به صفحه

در قسمت دستورات صفحه مانند دستورات اشیاء دیگر چند سربرگ را مشاهده می کنید، که برای اجرای دستورات در زمان مشخص استفاده می شود که عبارتند از:

- On pre load : دستورات این بخش دقیقاً زمانی که صفحه در memory (رَم) کامپیوتر ساخته می شود اجرا می شود.

On show: دستورات این بخش زمانی اجرا خواهند شد که صفحه نمایش داده می شود.


On close: دستورات این قسمت در هنگام بسته شدن صفحه اجرا می شود.

تذکر: بسته شدن صفحه به منزله این نخواهد بود که حتماً باید برنامه بسته شود بلکه زمانی هم که از صفحه ی موجود به صفحه ی دیگر بروید، ابتدا صفحه ی اول بسته می شود، سپس دستورات بخش On close اجرا می شود و سپس صفحه ی جدید باز می شود، در بخش دستورات صفحه، سربرگ های دیگری هم مشاهده می شود. (on mouse move, on mouse button, on key on menu, on size) اما فعلاً ما با این سربرگ ها کاری نداریم و کار خو را با سربرگ on show شروع می کنیم.

\* یادآوری: برای ورود به بخش دستورات صفحه، از چند روش می توان استفاده کرد که عبارتند از:

(۱) از منوی page گزینه ی properties را انتخاب کرده و از سربرگ های موجود سربرگ script را انتخاب کنید.

(۲) بر روی زمینه صفحه دو بار کلیک کنید تا صفحه خصوصیات (properties) باز شود، بعد از آن به سربرگ script بروید.

(۳) از پنل خصوصیات در قسمت Action بر روی برچسب on show یک بار کلیک کنید تا آیکن  ظاهر شود سپس بر روی این آیکن کلیک کنید تا صفحه خصوصیات باز شود. حال به قسمت on show در دستورات صفحه اول بروید. در اینجا می خواهیم با اجرا (نمایش) صفحه متن داخل پاراگراف پاک شود. برای این کار دکمه Add Action را انتخاب و با استفاده از paragraph.settext متن خود را به " " تغییر دهید تا یک پاراگراف خالی در ابتدا در اختیار داشته باشید.

- فرق On Show با On Preload

در انتها برای دانستن فرق دستورات نوشته شده در قسمت on show و on preload از تکه برنامه ای استفاده کرده ام که باید یکبار آن را در قسمت on show و بار دیگر در قسمت on pre load اضافه کنید تا فرق آنها را

متوجه شوید، که ابتدا یک پروژه جدید باز کنید و در آن یک شیء پاراگراف با نام H ساخته و سپس دستورات را بنویسید.

1. Paragraph.settext ("H", "5")
2. Min = 1;
3. Max =100000 ;
4. For count = min , max do
5. --
6. end
7. paragraph.settext ( "H" , "7")

پس از اجرا و مشاهده دستور قبل پروژه اولیه ی خود را ذخیره<sup>1</sup> نمایید.

---

<sup>1</sup> - Ctrl + S

تا پایان این فصل موارد زیر را آموختید:

- تفاوت بین شیء پاراگراف و شیء برچسب،
- نحوه اضافه کردن شیء پاراگراف،
- نحوه تغییر دادن اندازه شیء پاراگراف،
- فعال و غیر فعال کردن اسکرول بار،
- نحوه تغییر فونت شیء پاراگراف،
- اضافه کردن دستورات برای پویا کردن متن،
- فرق بین دستورات on preload , on show
- نحوه اضافه کردن دستورات به صفحات.

## فصل هفتم

### ویدئو و فلش

ویدئو در برخی اوقات تاثیر زیادی در ساختار پروژه ی ما و یا حتی تبلیغات ما خواهد داشت. بعضی مواقع در تبلیغات در صورتی که از یک تصویر در یک قسمتی از پروژه ی تبلیغاتی استفاده شود فقط یک مشتری جلب شود ولی در صورتی که یک فایل ویدئویی در آن قسمت می تواند ۵۰ مشتری جلب کند. از این رو در این فصل به تشریح اضافه کردن فایل ویدئویی، تغییر تنظیمات و... خواهیم پرداخت. برای شروع کار فایل ذخیره شده در قسمت ( فصل ) قبل را باز کنید.

- اضافه کردن قاب

برای زیبایی اشیاء از قاب استفاده می کنیم. چرا که این قاب ها اشیاء ما ( مثلاً تصاویر و یا ویدئوها) جلوه ی خاصی می بخشند. برای این کار ابتدا به صفحه ی video بروید. با کلیک راست بر روی صفحه گزینه ی image را انتخاب کنید. ابتدا به گالری رفته و سپس به شاخه ی panels رفته تا فایل ها را مشاهده کنید. یک فایل ( مانند 066FC01) را انتخاب کنید و به صفحه ی video اضافه کنید. حال پس از کلیک راست کردن بر روی پنل اضافه شده از قسمت Align روی To page کلیک کنید تا تراز بندی بر اساس صفحه تنظیم شود. حال از قسمت Align به ترتیب center vertical و سپس Right را انتخاب کنید تا شیء در سمت راست صفحه قرار گیرد. حال با استفاده از کلیدهای ctrl+ P شیء را به صفحه سنجاق کنید، تا به طور ناخواسته جا به جا نشود.

- اضافه کردن متن عنوان

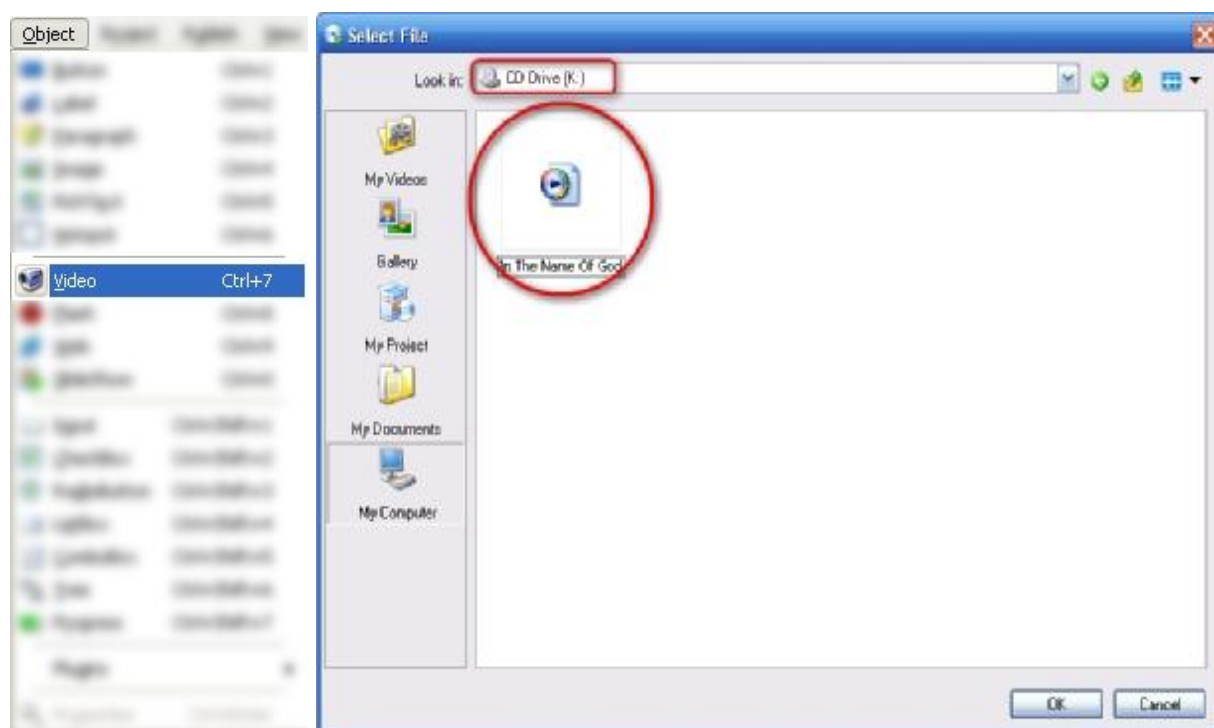
ویدئویی که قرار است ما به پروژه اضافه کنیم در داخل سی دی قرار داده ام که نام آن In The Name Of God می باشد. برای راهنمایی کاربر یک متن با عنوان (به نام خداوند بخشنده مهربان) را در بالای صفحه قرار می دهیم که با رنگ سفید بر روی پس زمینه ی آبی جلوه ی خاصی نیز به پروژه ما خواهد بخشید. طبق مطالب ذکر شده در فصول قبل یک پاراگراف به صفحه اضافه کنید و فونت آن را به فارسی تغییر دهید و متن " به نام خداوند بخشنده مهربان " را داخل آن تایپ نمایید و رنگ آن را به سفید تغییر دهید. حال در قسمت Align با استفاده از to page شیء پاراگراف خود را از left به center منتقل کنید برای جلوه بیشتر متن سایز فونت را به ۲۰ تغییر داده و آن را Bold نمایید، تا هم متن بزرگتر و توپُر شود.

حال از قسمت خصوصیات و سپس Alignment ، center را انتخاب کنید برای زیبایی بیشتر از پنل خصوصیات Border style را به solid , Border color به رنگ آبی روشن تغییر دهید. ملاحظه می کنید که یک کادر با رنگ آبی انتخاب شده دور متن ظاهر می شود.

پاراگراف را کمی از قسمت بالای صفحه فاصله دهید، سپس راست کلیک کرده و گزینه look را انتخاب کنید. با انتخاب این گزینه دسترسی به شیء در ادامه کار از بین خواهد رفت و شما به طور ناخواسته شیء را جا به جا نخواهید کرد.

- اضافه کردن یک شیء ویدئو

در ابتدا کار لازم است ذکر کنم که زمانی یک شیء ویدئو را به پروژه خود اضافه می کنید، این شیء به صورت پیش فرض برنامه به روی تمامی اشیاء موجود در صفحه قرار می گیرد. و به هیچ عنوان به زیر آنها نخواهد رفت حتی با ( arrange ) برای اضافه کردن یک شیء برنامه از منوی object گزینه ویدئو<sup>1</sup> را انتخاب کنید، با انتخاب این گزینه پنجره select File باز خواهد شد. در این پنجره به سربرگ گالری رفته و بر روی Magnolia.mpg کلیک کنید، حال بر روی ok کلیک کنید.



یک ویدئو جدید به پروژه شما اضافه خواهد شد. به صورت پیش فرض یک نوار کنترل بر روی ویدئو شما قرار می گیرد. بر روی این نوار کنترل دکمه های پخش - مکث - توقف و همچنین زمان سپری شده فیلم و میله وضعیت فیلم وجود دارد.



<sup>1</sup> - Video

## - Control Style :

حال از پنل خصوصیات control style را از standard به Basic blue تغییر دهید تا style نوار کنترل با رنگ نوار پس زمینه هماهنگی داشته باشد.

همانطور که مشاهده می کنید برای شیء ویدئو و هم چنین پاراگراف style وجود دارد. حال اگر از قالب های موجود راضی نیستید و خودتان یک قالب جدید در نظر دارید خواهید توانست آن را ایجاد کنید. به این صورت که به شاخه ی اصلی نرم افزار مراجعه کرده و از آنجا شاخه ی plugins را باز نموده و در شاخه های transports , scrollbars می توانید قالب ها را اصلاح کنید. لازم به ذکر است که در شاخه ی transports نام فایل ها باید با "VI" و در شاخه ی (scrall bares) فایل ها باید با نام "SP" شروع شوند.

در پنل خصوصیات و دسته control panel شش قسمت تنظیمات وجود دارد که عبارتند از:

Control style: تنظیم قالب نوار کنترل که در صفحه قبل توضیح داده شد.

Time: برای نمایش زمان است که عبارتند از:

- None: حذف زمان

- Elapsed: زمان سپری شده

- Length: زمان کل ویدئو

- Both: هم زمان سپری شدن و هم زمان کل

پنل کنترل ( panel control ) : تنظیم رنگ زمینه نوار کنترل

Text color : رنگ نوشته ها

Control button : حذف یا نمایش دکمه ها ( نمایش - مکث - توقف ) که متشکل از true و false است ( بر روی true تنظیم نمایید).

Slider : نمایش یا عدم نمایش موقعیت فیلم

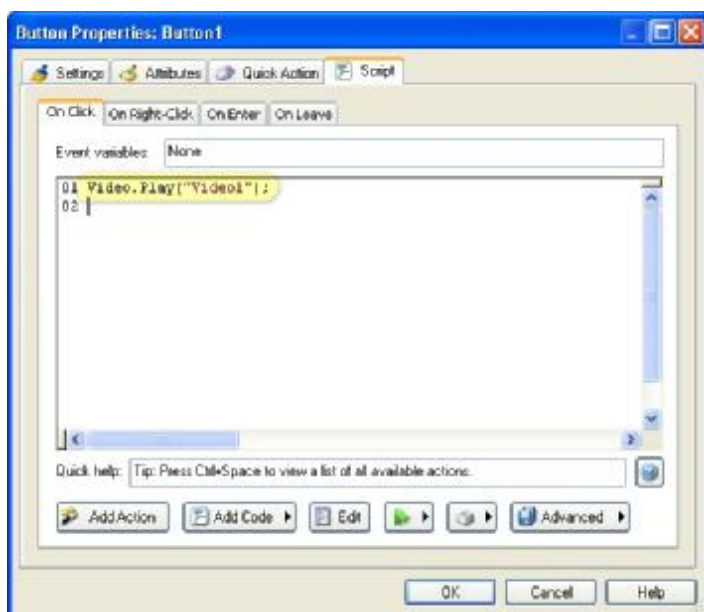
در دسته ی special لیست Auto start را باز کرده و بر روی true تنظیم نمایید. این کار باعث می شود به محض اجرای صفحه ویدئو فایل video شما شروع به نمایش نماید و loop را نیز به False تغییر دهید تا پس از پایان، video دوباره شروع به نمایش ننماید.

حال در دسته ی object ، لیست کرکره ای video scaling mode را به maintain Aspect تنظیم نمایید. در این حالت اندازه<sup>۱</sup> صفحه ی شیء ویدئو به طور خودکار تنظیم می شود. در حقیقت طول و عرض صفحه ی شیء متناسب با یکدیگر تغییر می کنند. در حالی که اگر آن را به stretch تغییر دهید، سائز صفحه ی شیء با سائز خود ویدئو با هم برابر خواهند شد.

در صورتی که نیاز دارید سائز شیء ویدئو دقیقاً برابر سائز اصلی فایل تصویر بشود، بر روی شیء کلیک راست کرده و Restore size را انتخاب نمایید. شیء ویدئو را بر روی قاب تنظیم نمایید. حال برای مشاهده ی تغییراتی که اعمال کردید، از قسمت انتخاب صفحات بر روی صفحه video کلیک راست کرده و preview را بفشارید. پس از مشاهده صفحه، از این صفحه خارج شوید. (ALT+ F4)

در ادامه سه/۳ دکمه (ترجیحاً) سبز و زرد و قرمز ایجاد نمایید، و به ترتیب متن داخل آن ها را به "پخش"، "مکث" و "توقف" تغییر دهید. فراموش نکنید اسکریپت فونت ها را به Arabic تغییر دهید تا متن و کلمات فارسی به درستی نمایش داده شوند. پس از مرتب سازی دکمه ها و جا به جایی درست آنها، آنها را به صفحه سنجاق (pin) کنید، حال بر روی دکمه ی پخش دو بار کلیک کنید تا صفحه ی خصوصیات آن باز گردد، بر روی سربرگ script کلیک کنید، حال باید برای این دکمه طوری برنامه ریزی شود که به محض کلیک بر روی

آن ( شیء video ) ویدئو شروع به نمایش فایل تصویری کند.



برای این کار بر روی Add Action کلیک کنید. از قسمت step1، video را انتخاب کنید از قسمت step2، video.Play را انتخاب و بر روی next کلیک کنید. در step3 فقط یک قسمت وجود دارد که object name می باشد. این قسمت برای این تعبیه شده است که در صورتی که چند شیء video در صفحه وجود داشته باشد این دستور برای شیء ویدئویی که شما انتخاب می کنید اجرا شود. حال بر روی Finish کلیک کرده و ok را بفشارید.

<sup>۱</sup>-سائز

برای دکمه های مکث و توقف نیز این دستورات را اعمال نمایید. یعنی از قسمت Add Action → script به ترتیب دستورات video.Pause و video.stop را بر روی این ۲ دکمه اعمال نمایید.


می توانید دکمه ای طراحی کنید که با کلیک بر روی آن فایل تصویر به صورت تمام صفحه نمایش داده شود. برای این کار باید دستور video. Set full screen را برای این دکمه اعمال نمایید.

حال یک برچسب ایجاد نمایید و نام آن را به Action و متن آن را خالی بگذارید<sup>۱</sup> و جای مناسبی برای آن انتخاب کنید. هدف از ایجاد برچسب این بوده که بر اساس نمایش و عدم نمایش فیلم متن آن تغییر خواهد کرد. برای این کار بر روی شیء ویدئو دو بار کلیک کنید. سربرگ script را انتخاب و پس از سربرگ های موجود، on play را انتخاب کنید.

بر روی Add Action کلیک کنید. از step1، Lable و از step2، object name را به Action و Text را به "playing..." تغییر دهید. دقت کنید که حتماً باید علامت های " " در دو طرف متن وجود داشته باشد. Finish را بفشارید.

اینک در قسمت های on pause و on stop نیز به همین صورت دستور lable.settext را اجرا کنید و متن داخل آن ها را به ترتیب "pause" و "stop" قرار دهید. با این کار با کلیک بر روی دکمه ی شروع عبارت playing کلیک بر روی دکمه ی مکث عبارت "pause" و با کلیک بر روی دکمه ی توقف عبارت "stop" در داخل برچسب نمایش داده می شود. برای درست کار کردن، در on show صفحه نیز عبارت "playing" را تایپ کنید.

- اضافه کردن فلش :

برای اضافه کردن یک شیء فلش از منوی Flash، Object را انتخاب و یا بر روی آیکون  کلیک کنید. فایل های فلش توسط نرم افزار Flash Mx ساخته می شوند ولی با نرم افزار های دیگری مانند Swish Mx نیز می توانید این فایل ها را تولید و برای جلوه و زیبایی و بالا بردن گرافیک نرم افزار از آن استفاده کنید. پس به صفحه ی About we رفته و از مسیر ذکر شده فایل فلش داخل سی دی را وارد پروژه کنید.

شیء به صفحه موجود اضافه می شود. تمام عملیات های عادی و مورد نیاز مثل جابجا کردن ، تغییر سایز و... مانند اشیاء دیگر می باشد.

-تنظیمات فلش :

<sup>۱</sup>- برچسب ها را نمی توان بدون متن قرار داد. پس یک علامت مانند (نقطه یا خط تیره) در آن قرار دهید.



بر روی شیء ۲ بار کلیک کنید تا پنجره ی خصوصیات آن باز شود. تمام تنظیمات اصلی این شیء در سربرگ Setting می باشد.

Algin ment : این قسمت برای زمانی است که اگر شیء فلش شما از فایل فلش بزرگتر باشد ، نوع قرارگیری آن در شیء را تنظیم می کند.

Context Menu : نوع نمایش منو را در هنگام کلیک راست کردن بر روی شیء نشان می دهد.

در صورتی که نمی خواهید با کلیک راست کردن بر روی شیء فلش ، منویی ظاهر شود ، باید شیء را غیر فعال ( Disable ) کنید.



Quality : میزان کیفیت فایل فلش را تعیین می کند.

Scaling Mode : اگر شیء را بزرگ یا کوچک کنید ، با این گزینه می توانید نوع قرارگیری آن در داخل شیء را تنظیم کنید. بدین گونه که در داخل شیء قرار گیرد یا به نسبت سایز آن تغییر کند.

حال فایل را ذخیره کنید.

با پایان این فصل می توانید:

- یک قاب عکس به ویدئو خود اضافه کنید،
- یک عنوان ایجاد کنید و کادر برای آن ایجاد نمایید،
- یک شیء ویدئو به پروژه ایجاد نمایید،
- اندازه ی ویدئو را تغییر داده یا به تمام صفحه ( full screen ) تبدیل کنید،
- شیء ویدئو را طبق سلیقه خود سفارش ( تنظیم ) نمایید،
- با استفاده از دکمه ها برای پروژه دکمه های کنترلی ایجاد کنید،
- متنی پویا برای نمایش حالات نمایش ویدئو بسازید.
- شیء فلش به پروژه اضافه کنید.
- تنظیمات شیء فلش را انجام دهید.

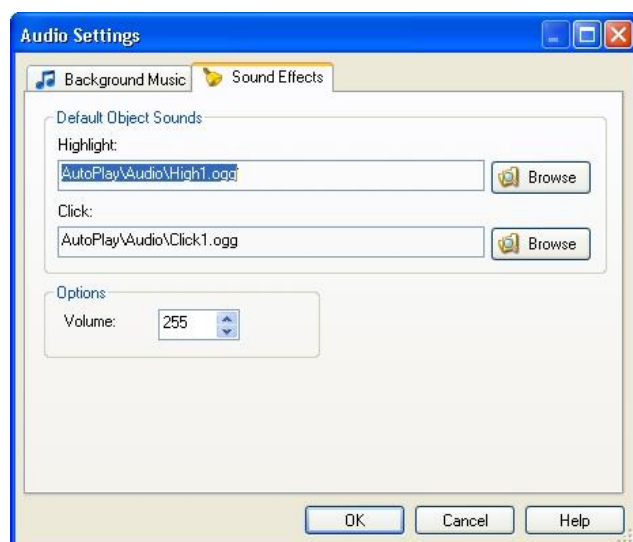
## فصل هشتم

## صدا

صداها یکی از مهمترین بخش های سی دی های چند منظوره ماست. برای مثال صداهایی برای دکمه ها که کاربر بتواند به راحتی نوع انتخاب و یا حالت دکمه را تشخیص دهد، و یا موزیک متن که با انتخاب درست و به جای آن می توانید مفهومی را به کاربر برسانید یا حتی در ساخت سی دی ای آموزشی از صدای خودتان و یا شخص دیگری برای القای بهتر مطالب استفاده نمایید. در این فصل، پایه کار کردن با فایل های صدا در پروژه را خواهید آموخت. برای شروع کار با این فصل فایل ذخیره شده در فصل هشتم را باز کرده تا ادامه ی پروژه را تکمیل کنیم.

- تغییر صداهای پیش فرض

زمانی که یک دکمه را ایجاد می کنید، ۲ صدا به صورت خودکار برای این دکمه ها قرار می گیرد. یکی برای زمانی که نشانه گر ماوس روی دکمه قرار می گیرد و دیگری برای زمانی که روی دکمه کلیک می کنید. این ۲ صدا، در قسمتی از برنامه تنظیم شده اند که زمانی که شما یک دکمه ایجاد می کنید، این صداها بر روی دکمه قرار می گیرند.



حال برای تغییر این صداها، از منوی project بر روی Audio کلیک کنید تا پنجره مربوطه باز شود. حال از ۲ سربرگ موجود بر روی سربرگ Sound effect کلیک کنید. در این سربرگ دو قسمت Highlight , click مشاهده می کنید. برای زمانی است که نشانه گر ماوس روی دکمه قرار می گیرد و click برای زمانی که بر روی دکمه کلیک می کنید، زیر برجسب Highlight یک قسمت برای نشان دادن فایل پیش فرض وجود نداشته باشد، داخل کادر موجود کلیک کنید و clear text را بفشارید.

حال برای تعویض و انتخاب صدای پیش فرض به صدای مورد نظرتان ، بر روی دکمه ی Brows کلیک کنید. در پنجره باز شده، تمام فایل ها را امتحان کنید تا فایل مورد دلخواه خود را بیابید. سپس پس از کلیک بر روی فایل مورد نظرتان بر روی ok کلیک کنید.

تذکر: فرمت (پسوند) فایل های موجود برای انتخاب (ogg) است پس از انتخاب فایل مورد نظرتان برای Highlight ، همین کار را برای click نیز انجام دهید. بر روی ok کلیک کنید.

- تنظیمات ویژه برای Sound effect

در بعضی موارد شما نیاز به متفاوت بودن صدای یک یا چند دکمه با دکمه های دیگر دارید. در Auto Play یک قسمت برای سفارش کردن شیء وجود دارد، به صفحه ۱ (home page) بروید و از آن جا برچسب Email Address را انتخاب کنید. پس از انتخاب برچسب در پنل خصوصیات از قسمت Sound ، click Sound را بیابید. از نوار کرکره ای روبرو None،click Sound را به Custom تغییر دهید حال بر روی click file کلیک کنید و ... را انتخاب کنید.

تذکر: دکمه ی ... همان عمل Browse را انجام می دهد.

پس از انتخاب ... پنجره ی select file باز خواهد شد. از فایل های داخل گالری یک فایل (popler. Ogg) را انتخاب کنید و بر روی ok کلیک نمایید. با این کار در هنگام کلیک بر روی برچسب Email Address صدای popler پخش خواهد شد.



تذکر: برای تغییر اندازه ی صدا از قسمت option ، volume را تغییر دهید. (اندازه ی صدا از ۰ تا ۲۵۰ می باشد)

(project → Audio → sound effect)

- اضافه کردن موزیک متن

در Auto play این امکان به شما داده می شود که یک موزیک را در لیستی قرار دهید، تا لیست موجود در زمینه ی برنامه پخش شود. مانند موزیک در متن یک فیلم که می تواند تاثیر زیادی بر روی کاربر نرم افزار داشته باشد. از منوی Audio, project را انتخاب کنید. در این جا قابلیت اضافه کردن یک یا چند موزیک ( فایل صوتی) به پروژه وجود دارد که می توان نوع پخش آن ها را به ترتیب یا به صورت تصادفی تنظیم نمود و نیز می توانید میزان صدا را به اندازه ای تنظیم نمایید که در صورت پخش صدایی دیگر در نرم افزار تداخل بوجود نیاید.

بر روی دکمه Add کلیک کنید. زمانی که پنجره select File باز شد، به سربرگ Gallery رفته و وارد شاخه ی music شوید. از آنجا فایلی مانند ( Ogg. short. Acoustic folk ) را انتخاب و بر روی ok کلیک کنید.

زمانی که بر روی ok کلیک می کنید، از فایل انتخابی شما یک کپی برداشته می شود و زمانی که آن را بر روی یک CD و یا DVD رایت می کنید، فایل در مسیر زیر قرار می گیرد:

CD\_Root\AutoPlay\Audio\AcousticFolk (short).ogg

نکته: منظور از CD-Root ، درایو سی دی می باشد که سی دی شما در آن قرار دارد.

همچنین شما می توانید فایل های دیگری نیز به پروژه اضافه کنید. برای مرتب کردن آن ها می توانید از کلیدهای ↑↓ برای پایین و بالا بردن فایل ها استفاده نمایید. با فشردن کلید F5 از صفحه کیبرد صفحه preview را باز نمایید. مشاهده می کنید که به محض اجرای پروژه، موسیقی تان نیز نواخته می شود. حال در همین صفحه ی preview بر روی دکمه ویدئو ( صفحه Video ) کلیک کنید تا صفحه ی مربوط به آن باز شود.

مشاهده می کنید که موزیک قطع نمی شود، این جزء ایراد نرم افزار شما محسوب خواهد شد. چرا که باید برنامه را طوری طراحی کنید که به محض شروع ویدئو فایل صوتی Pause شود و پس از پایان ویدئو دوباره شروع به پخش نماید. از صفحه Preview خارج شوید.

به صفحه video بروید و بر روی آن ۲ بار کلیک کنید تا صفحه ی خصوصیات آن باز شود. بر روی سربرگ script کلیک کنید. پس از انتخاب سربرگ on show از سربرگ های موجود در script بر روی Add Action کلیک کنید. از Audio, step1 و از Audio, Pause, step2 را انتخاب کنید. و بر روی next کلیک نمایید. این فرمان به شما اجازه می دهد که هر صوتی را که نیاز ندارید، به حالت مکث در بیاورید تا در موقع نیاز، از ادامه آن پخش کنید.


در step3 لیست کرکره ای channel را باز کرده channel\_Background را انتخاب کنید بر روی finish کلیک کنید.


در قسمت channel ، کانال خروجی صوت را انتخاب می کنید، که دستورات فقط بر روی کانال مورد نظر شما اعمال گردد، finish را انتخاب کنید. این بار می خواهیم با خروج از صفحه ی video آهنگ پس زمینه شروع به پخش شود. برای این کار از سربرگ های موجود در script بر روی on close کلیک کرده و سپس Add Action را بزنید. مانند قبل Audio را انتخاب کنید. از step2 ، بر روی Audio .play کلیک و next را بفشارید. از کانال channel\_Background را انتخاب کنید، finish را انتخاب کنید. بر روی ok کلیک کنید.

F5 را بفشارید. در صفحه ی اول بر روی ویدئو کلیک کنید تا برنامه به صفحه video انتقال یابد. آهنگ پشت زمینه قطع شد. با کلیک بر روی بازگشت دوباره آهنگ شروع به پخش می کند. از preview خارج شوید.

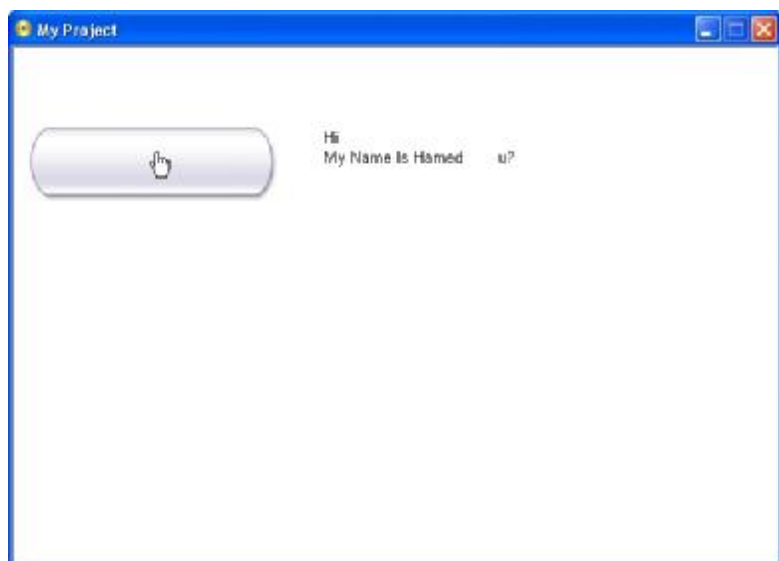
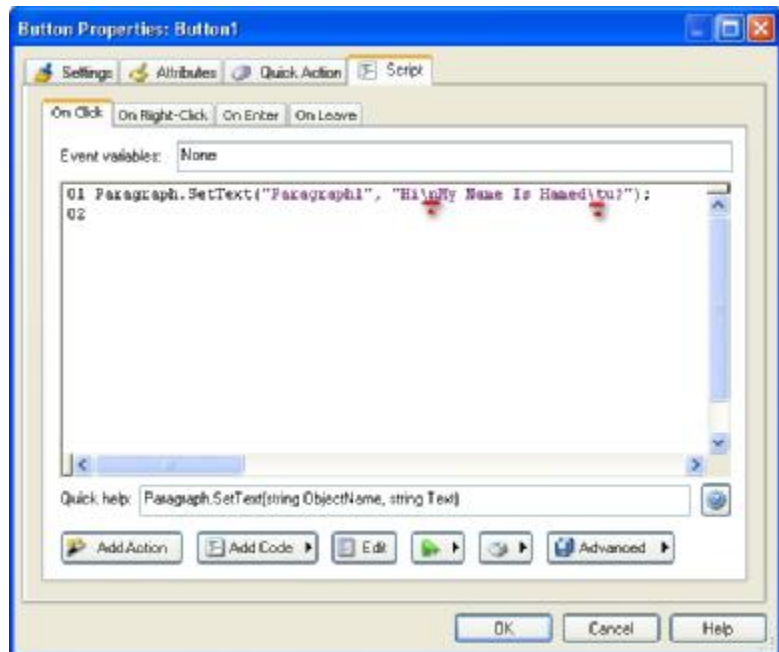
#### - بارگذاری و پخش یک فایل صوتی

در قسمت قبل آموختید که چگونه صدای موزیک پشت صفحه را وصل یا قطع کنید. حال می خواهیم بدانیم اگر نیاز به اجرای یک فایل صوتی مجزا داشته باشیم، آیا این امکان در Auto play وجود دارد که در برنامه آن را بارگذاری کنیم؟ بله. در این قسمت خواهید آموخت که چگونه فایل مجزا را وارد نمایید. برای این کار بر روی صفحه ی "About me" کلیک کنید و بر روی صفحه ۲ بار کلیک نمایید تا صفحه خصوصیات آن باز شود. بر روی سربرگ script کلیک کنید، مانند قسمت قبل دستور Audio.Pause را برای channel- Background در on show بر روی Add Action کلیک کنید.

از step1 ، Audio ، و از step2 ، بر روی Audio.Load کلیک و next را بفشارید. در قسمت channel ، channe-user1 را انتخاب کنید. در زیر برچسب filename, channel وجود دارد. بدان معنا که فایل موجود در مقابل این برچسب در کانال channel-user1 قرار می گیرد و شما برای کنترل آن از این کانال استفاده خواهید نمود. بر روی  کلیک کنید. فایلی را که می خواهید بر روی پروژه قرار دهید را انتخاب و بر روی ok کلیک کنید. Play Automatic و loop را نیز بر روی True تنظیم نمایید.

 همانطور که مشاهده می کنید در قسمت filename برای جدا کردن فولدرها از ۲ علامت بک اسلش ( back slash) {\\} استفاده شده است. در تمام قسمت های Auto play از قبیل انتخاب آهنگ، ویدئو، فایل و ... باید از ۲ بک اسلش استفاده کنید. چون یکسری دستورات در Auto play وجود دارد که از یک "\" استفاده می کند که Auto play آن ها را تشخیص می دهد. برای مثال "n\" که از کاراکتر "\" و حرف "n" تشکیل شده

و برای پرش به خط بعدی (کار Enter) تعبیه شده است. حرف n مخفف new line است. از دیگر دستورات مربوطه می توان به "\t" اشاره کرد که متن را به اندازه ی یک Tab (حدود ۱۳-۱۴ کاراکتر) به جلو می برد.



به قسمت on close رفته و (channel\_user1) Audio. stop و Audio. play (channel- Background) را بر روی آن اعمال کنید. بر روی ok کلیک کنید.

یادآوری: در اینجا به دستوراتی که برای صفحه ی "About me" تنظیم کرده اید می پردازیم و یکبار آنها را مرور می کنیم تا با اجرای پروژه دستورات را به وضوح ملاحظه کنید.

در مرحله اول پس از کلیک بر روی "درباره ی ما" به صفحه ی "About me" منتقل می شوید. سپس موزیک پشت صفحه به حالت مکث درمی آید. در مرحله سوم یک فایل بارگذاری شده و شروع به پخش می کند. در مرحله چهارم فایل بارگذاری شده متوقف شده و در مرحله آخر موزیک پشت صفحه دوباره شروع به پخش می کند.

با فشردن کلیدهای ترکیبی Ctrl + S از روی صفحه کیبرد پروژه را ذخیره نمایید.



با پایان این فصل آموختید:

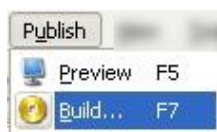
- صداهای پیش فرض برنامه را تغییر دهید،
- صدای مخصوص برای یک دکمه قرار دهید،
- موزیک متن به پروژه اضافه کنید،
- موزیک متن را متوقف کنید،
- یک فایل جداگانه بارگذاری کنید،
- فایل را پخش و متوقف کنید.

## فصل نهم

### انتشار پروژه

در این فصل درباره آخرین مرحله از کار با Auto play یعنی ساخت و انتشار برنامه (پروژه) تان بحث خواهیم کرد.

برای ادامه کار فایل ذخیره شده در فصل قبل را باز کنید.



از منوی publish ، Build را انتخاب کنید. (برای این کار می توانید از دکمه ی F7 از

صفحه کیبرد استفاده نمایید.)



پنجره publish project باز خواهد شد. در این پنجره ۲ قسمت مجزای Build publish Target و دیگری Description می باشد که Build publish Target مربوط به انتخاب چگونگی انتشار پروژه و Description توضیحات مربوط به Build publish Target می باشد. به شرح Build publish Target می پردازم.

- رایت بر روی CD

یکی از گزینه های موجود در این بخش Burn DVD/CD است. زمانی که پروژه به پایان رسید و نیاز به ذخیره ی مستقیم آن بر روی CD, DVD دارید باید این گزینه را انتخاب کنید. لازم به ذکر است که برای این کار نیاز به سی دی رایتر یا دی وی دی رایتر دارید. این گزینه را انتخاب



کنید.



یعنی بر روی آن کلیک کنید تا توپ کنار آن ( دکمه رادیویی) توپر شود. بر روی next کلیک کنید. یک سی دی ( دی وی دی ) خام درون سی دی رایتر ( دی وی وی رایتر) قرار دهید. در صفحه ی جدید در زیر برچسب writer DVD/CD Drive یک لیست کرکره ای مشاهده می کنید. لیست را باز کرده و درایو رایتر خود را انتخاب کنید. در فیلد volume identifier نام سی دی خود را وارد نمایید.

فیلد executable file name ، نام فایل اجرایی ( همان فایل Auto run ) شما می باشد که باید پسوند آن "exe" بماند. Burn را زده و منتظر پایان رایت باشید.

- ذخیره بر روی فایل ISO

در قسمت بعدی به ضبط فایل ها بر روی فایل ISO می پردازیم. در اصل فایل ISO یک ایمج از سی دی شما می باشد. یعنی در صورتیکه سی دی خام همراه نداشته باشید، می توانید آن را به صورت تک فایلی با پسوند ISO درآورید و بعداً با برنامه های رایت سی دی ( Nero, clone, Alcohol ... ) آن را باز کرده و بر روی سی دی رایت کنید. با فشردن دکمه ی F7 صفحه ی (پنجره ) publish project باز می شود و بر روی image کلیک کرده و next را بزنید. در قسمت file name مسیر فایل ISO و در قسمت volume identifier نام سی دی را وارد نمایید. بر روی Build کلیک کنید تا فایل در مسیر ثبت شده ذخیره گردد.



منتظر باشید تا عملیات ذخیره سازی به پایان رسد. بر روی finish کلیک کنید. با کلیک بر روی close ( البته اگر open output folder تیک خورده باشد) شاخه مربوطه باز شده و شما فایل ساخته شده را می بینید

نکته: توجه داشته باشید در تمامی مراحل کار با publish project ، Enable Auto play feature را علامت دار کنید. با این کار یک فایل با پسوند ini ساخته می شود. در صورتی که این فایل وجود نداشته باشد باید به صورت دستی فایل Auto run اجرا شود. یعنی کاربر سی دی را باز کرده و بر روی Exe. Auto run کلیک کند تا Auto run اجرا شود.

- ذخیره روی هارددیسک ( دیسک سخت)

با کلیک بر روی منوی project و انتخاب publish پنجره ی مربوطه را باز کنید. این بار روش ساخت فایل های پروژه بر روی هارددیسک را توضیح خواهیم داد. که با این کار می توانید بعداً آن ها را بر روی سی دی رایت کنید. یا با وسایلی مانند حافظه های جانبی آنها را از روی رایانه خارج نمایید.

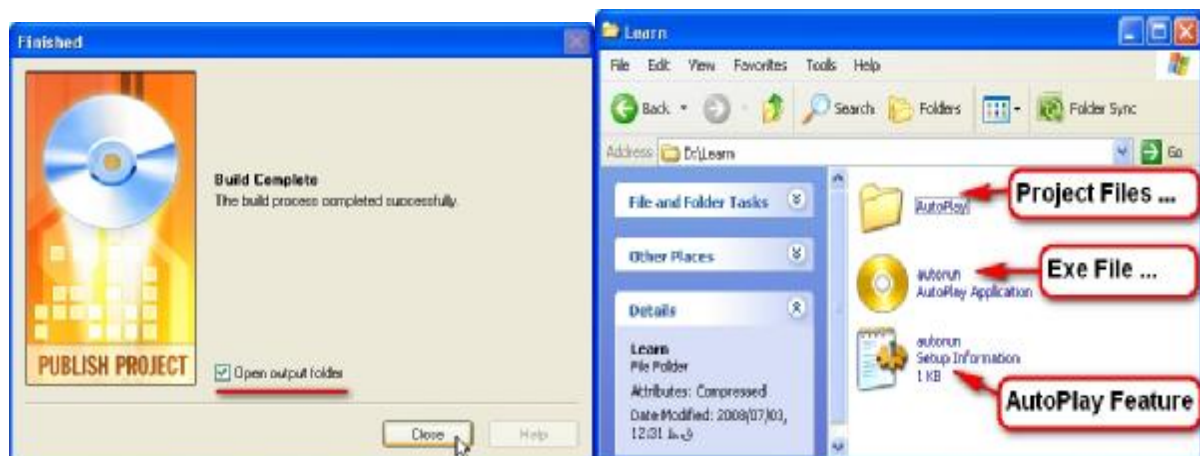
بر روی Hard drive folder کلیک و next را بزنید.



در قسمت output folder شاخه ای را که می خواهید فایل ها بر روی آن ذخیره شوند را وارد کنید. این شاخه حکم سی دی شما را دارد. یعنی زمانی که قصد رایت فایل ها بر روی سی دی دارید، باید محتویات این پوشه را رایت کنید. بر روی Build کلیک کنید و منتظر باشید تا عملیات ذخیره سازی به پایان رسد.



بر روی close کلیک کنید. با کلیک بر روی close (البته اگر open output folder تیک خورده باشد) شاخه مربوطه باز شده و شما فایل های داخل آن را می بینید که این فایل ها باید تماماً بر روی سی دی منتقل شوند تا برنامه به طور صحیح کار کنند.



- ساخت فایل فشرده

بعضی اوقات مجبورید یک فایل ساخته شده توسط Auto play را به وسیله ی E-mail و یا upload بر روی فضاهای خالی در web به شخص دیگری برسانید، برای این کار نمی توانید تمام فایل ها را تک تک برای شخص بفرستید. Auto play کار شما را آسان کرده ، چرا که می توانید توسط این برنامه فایلی ایجاد نمایید که پس از باز شدن فایل های خود را درون temp ویندوز بارگذاری کرده و از آنجا بخواند و پس از اتمام کار، فایل ها پاک شوند و دوباره همان ۱ فایل باقی بماند.

البته لازم به ذکر است که در صورتی که حجم فایل شما زیاد باشد (۷۰۰ - ۶۰۰ mb) پیشنهاد می‌کنم از این گزینه استفاده نکنید. چرا که امکان دارد زمان زیادی برای بارگذاری فایل‌ها داخل temp سپری شود و یا حتی درایوی که ویندوز در آن نصب است این ظرفیت را نداشته باشد و کاربر با پیغام خطا روبرو شود.

با فشردن F7، publish project را فراخوانی کنید و web/ Email executable را انتخاب کرده و بر روی next کلیک کنید.



در قسمت file name مسیر فایل را انتخاب کنید. Show progress windows برای زمانی است که برنامه در حال بارگذاری (کپی کردن) فایل‌ها در temp می‌باشد. متن درون فیلد title windows به کاربر نمایش داده می‌شود. بر روی Build کلیک کرده و سپس close را بزنید.



با کلیک بر روی فایل ساخته شده مشاهده می‌کنید که فایل‌ها با نمایش پیغام تنظیم شده، بارگذاری می‌شوند.

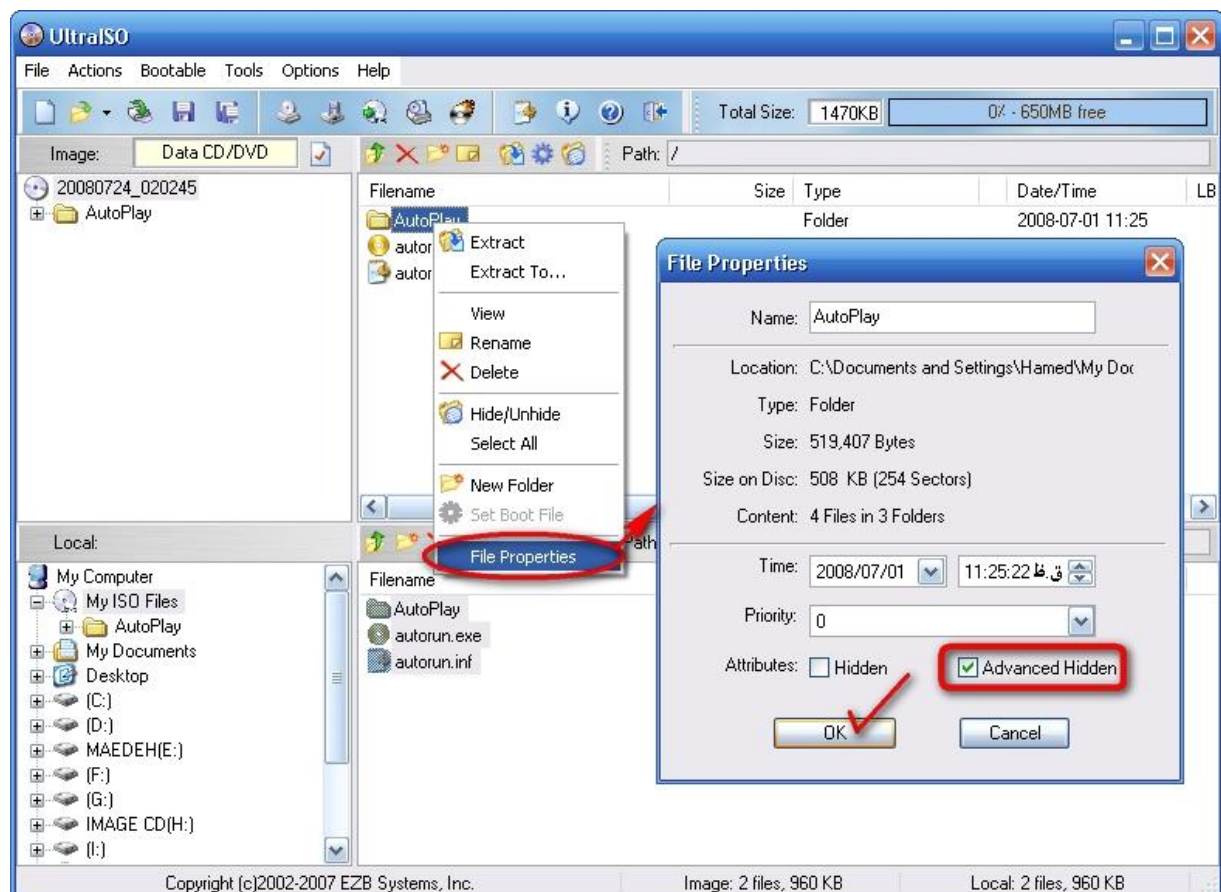


- مخفی کردن فایل ها در داخل سی دی

بر روی CD همراه نرم افزار Ultra-iso قرار دارد. این برنامه یکی از برنامه های رایت سی دی می باشد. می خواهیم با این نرم افزار فایل های اصلی داخل سی دی را مخفی کنیم. این کار باعث می شود زمانی که فایل های داخل سی دی در داخل هارد کپی می شود، برنامه اجرا نشود. برای این کار پس از نصب برنامه ی Ultra-iso فایل هایی را که توسط قسمت Hard drive folder ایجاد کرده اید را به داخل برنامه بارگذاری کنید. یا فایل iso ساخته شده توسط نرم افزار را با Ultra-iso باز کنید.

حال بر روی فولدر Auto play کلیک راست کرده و properties را انتخاب کنید. سپس تیک Advance Hide را بزنید و ok را بفشارید. سپس سی دی را رایت کنید. پس از رایت سی دی داخل سی دی رام گذاشته و آن را open کنید. مشاهده می کنید که شاخه ی Auto play در سی دی وجود ندارد.

حال ۲ فایل موجود در سی دی را روی قسمتی از هارددیسک کپی کنید. سپس آن را اجرا کنید. ملاحظه می کنید که پیغام خطایی ظاهر می شود.



این فصل نیز به پایان رسید، با پایان این فصل آموختید:

- منتشر کردن پروژه چیست؟

- پروژتان را بر روی سی دی رایت کنید،

- یک فایل ایمپج با پسوند iso از پروژه تان تهیه کنید،

- فایل ها را بر روی هارد ایجاد کنید،

- یک فایل فشرده از تمامی فایل ها تهیه کنید،

- فایل ها را داخل سی دی مخفی کنید.



## فصل دهم

اصول تهیه فایل آغازگر<sup>۱</sup>

در این فصل به شما یکسری اصول تهیه ی فایل آغازگر (Auto play) در اجرای خودکار سی دی تدریس خواهد شد. اگر چه شما بدون دانستن اطلاعات این فصل نیز می توانید یک فایل آغازگر برای سی دی خود بسازید ولی با آموختن مطالب این فصل می توانید فایل خود را طوری طراحی کنید که در شرایط متفاوت به آن گونه که شما نیاز دارید عمل کند و یا عملیات پیشرفته تر از اینکه تا کنون آموخته اید را انجام دهید.

برای شروع کار با این فصل دیگر از پروژه های قبلی کمک نمی گیریم و یک پروژه ی جدید برای آغازگر ایجاد می کنیم.

اگر برنامه ی Auto play باز است، از منوی file گزینه ی new را انتخاب کنید در غیر این صورت پس از اجرای برنامه ی Auto play بر روی Create A New Project را انتخاب کنید. نام پروژه را part 1A بگذارید و Blank project را انتخاب کنید.

- نمایش یک پیغام

اولین آموزش این فصل مربوط به نمایش یک پیغام به کاربر می باشد. برای این کار ابتدا به یک دکمه نیاز داریم. بین یک دکمه از مسیر Button → Object ایجاد نمایید. پس از ایجاد دکمه بر روی آن ۲ بار کلیک کنید و سربرگ script را انتخاب نمایید. در خط اول عبارت زیر را تایپ نمایید.

Dialog.Message ("Hello", "Welcome to my program...")

البته به جای تایپ این خط می توانید با انتخاب دکمه ی Add Action از step 1، Dialog، و از step 2، Dialog. Message را انتخاب و متون بالا را در آن تایپ کنید.

لازم به ذکر است در قسمت script نمی توانید فارسی نویسی کنید چرا که فقط زمانی برای کاربر این پیغام ها فارسی نمایش داده می شود که زبان فارسی و فونت های فارسی به طور کامل بر روی سیستم کاربر نصب شده باشد. بر روی ok کلیک کنید.

F5 را بفشارید. بر روی دکمه کلیک کنید تا پیغام را مشاهده کنید. Ok را فشرده و از preview خارج شوید.

<sup>۱</sup> -Autoplay



- استفاده از یک متغیر متنی

ابتدا به تعریف متغیر خواهیم پرداخت. متغیر مکانی برای ذخیره سازی اعداد و کاراکترها می باشد. که با استفاده از آن ها کارهایی از قبیل جمع و تفریق ( عملیات ریاضی ) و کارهای دیگر را انجام می دهید برای مثال به دستورات زیر توجه کنید:

$a=1$  ;

$b=2$  ;

$c=a+2*b$ ;

این دستورات نشان می دهد که عدد ۱ را داخل متغیر  $a$  و ۲ را داخل متغیر  $b$  و دو برابر  $b$  به علاوه عدد  $a$  را داخل متغیر  $c$  قرار می دهد.

در اینجا تمرین قبل ( Dialog.message ) را با استفاده از یک متغیر متنی انجام می دهیم. در خصوصیات دکمه به سربرگ script بروید و در قسمت on show ابتدا دستور :

`Temp= "welcome To my program";`

و سپس دستور Dialog . message را به صورت زیر تایپ نمایید.

`Dialog. Message ("Hello " , Text);`

زمانی که علامت " " در اطراف text قرار نمی دهیم، منظور این است که Auto play باید آن را به عنوان یک متغیر بشناسد ولی در صورت قرار دادن " " در اطراف متن ( مثل "Hello" ) این کلمه به صورت رشته متنی در نظر گرفته می شود.

بر روی ok کلیک کرده و preview را از preview → project اجرا نمایید. بر روی دکمه کلیک کنید تا پیام را ببینید. سپس از preview خارج شوید. حال دوباره به سربرگ script در صفحه خصوصیات دکمه بروید و عبارت text را به `Temp= "welcome"` تغییر دهید. بار دیگر با استفاده از preview پیام رامشاهده کنید.

مشاهده می کنید که بدون تغییر پیغام Dialog.message توانایی تغییر عبارت داخل آن را خواهد داشت. این موضوع کاربردهای زیادی دارد. مثلاً زمانی که تعداد زیادی دستور در یک برنامه دارید، می توانید با استفاده از یک متغیر کلی ( در صفحه خصوصیات پروژه ) برای کل دستورات تعیین کنید که با تغییر این متغیر ، عبارت مربوط به هر دستور نیز تغییر کند.

- اضافه کردن دستور شرطی (if)

دستورات شرطی زمانی کارآیی دارند که شما نیاز به مقایسه چند چیز یا چک کردن یک وضعیت را دارید. شکل اولیه دستور if به صورت زیر می باشد:

if (شرط) then

دستوراتی که در صورت درست بودن شرط انجام می شوند--

end

در ابتدا با یک مثال آغاز می کنم. فرض کنیم شما یک سیستم ثبت نام کامپیوتری در اختیار دارید که این سیستم افرادی که سنشان زیر ۱۵ سال است را ثبت نام نمی کند. برای این کار ابتدا باید سن شخص (کاربر) گرفته شود. پس:

در وهله ی اول یک شیء input را به صفحه اضافه کنید. (input → object) سپس به سربرگ script از صفحه خصوصیات دکمه بروید. (دستورات موجود در این بخش را پاک کنید). پس از انتخاب Add Action از input ,step1 و از input ,step2 ، input.getText را انتخاب و next را بفشارید. در step3 ، object name را بر روی input 1 و متن result variable را به age تغییر دهید.

بر روی finish کلیک کنید. سپس در خطوط بعدی عبارات زیر را تایپ نمایید.

```
age = Input.GetText("Input1");
```

```
if (age == "")then
```

```
Dialog.Message ("Oh...", "Pleas Type Your Age...");
```

```
elseif 1 (age < "15")then
```

```
S=15-age;
```

```
Dialog.Message ("Sorri", "You're Age for sign up " .. S .. "Year low");
```

<sup>1</sup>-در ادامه توضیح خواهم داد.

```
Application.Exit ();
```

```
end
```

در این جا ابتدا اگر عددی وارد نشده باشد، به کاربر پیغامی میدهد ولی اگر عدد را کاربر وارد کرده باشد ، سن شخص با عدد ۱۵ مقایسه می شود، در صورتی که سن کمتر از ۱۵ باشد، دستوراتی بین ۲ کلمه ی then , end قرار دارد اجرا می شود و در غیر این صورت انجام نمی شود.



تذکر: برای مقایسه برابر بودن دو متغیر با یک متغیر با یک عدد باید از علامت == استفاده کنید. مثال:

```
if (year == "1369") then
```

```
--دستورات--
```

```
end
```

تذکر: برای مقایسه ی نابرابر بودن ۲ متغیر از علامت ~ = استفاده کنید.

مثال:

```
if (year ~= "1369") then
```

```
--دستورات--
```

```
end
```

نوشته هایی که در مقابل -- نوشته می شوند در برنامه خوانده نمی شود و به اصطلاح به توضیحات برنامه معروفند. در صورتی که نیاز به دادن توضیحات در چند خط را دارید باید به صورت زیر عمل کنید:

```
--[[
```

```
توضیحات
```

چند خطی

شما

]]

فرم بعدی دستور if به صورت زیر می باشد.

if (شرط) then

دستورات--

else

دستورات--

end

فرق این فرم با فرم قبلی این است که دو فرم اول اگر شرط درست نبود، دستوری اجرا نمی شد ولی در فرم دوم اگر شرط اشتباه باشد، دستوراتی ایجاد می شود.

if (age < 15) then

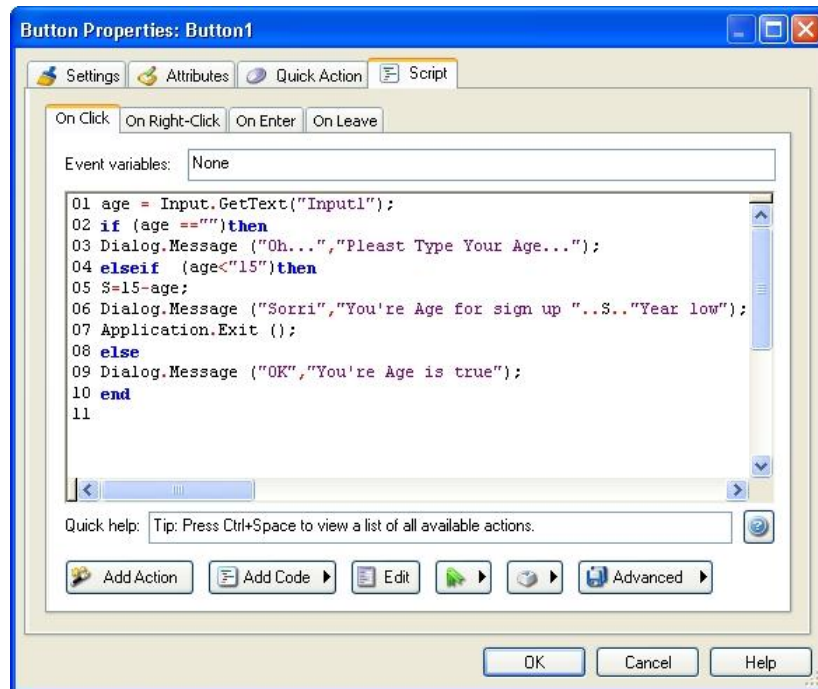
Dialog.Message ("Sorri", "Your Age for sign up "..S.."year low");

Application.Exit ();

else

Dialog.Message ("Ok", "Your Age is True");

end



در بعضی موارد لازم است اعداد توسط دستور if طوری مقایسه شوند که عدد مورد نظر بین ۲ عدد قرار گیرد که در توابع ریاضی زیاد دیده می شود، مانند  $3 < N < 8$ .

برای این کار باید از دستور and استفاده نمایید.

if (N>3) and ( N<8) then

دستورات--

end

برای چک کردن به صورت ( اگر  $5 < x$  یا  $x < 2$  ) باید به صورت زیر عمل کنید.

if (N>5) or( N<2) then

دستورات--

end

- امتحان یک شماره

به یکی دیگر از کاربردهای دستور if می پردازم. برای شروع یک پروژه جدید ایجاد کنید. یک دکمه روی صفحه ایجاد نمایید، بر روی آن ۲ بار کلیک کنید تا صفحه خصوصیات باز شود. به سربرگ script بروید. در خط اول دستور  $N=N+1$  را تایپ نمایید. در خط دوم نیز دستور زیر را تایپ کنید.

```
Button.SetText (this, "Click Count: "..N);
```

در این خط this به معنای "همین شیء" می باشد. زمانی که در داخل دستورات یک شیء از این دستور استفاده می کنید، منظور این است که شیء مورد استفاده ما همان شیء است. همینطور  $N$ .. تعداد دفعات کلیک را نشان می دهد.

در آخرین مرحله ی کار باید دستور  $N=5$  را در on preload صفحه تایپ نمایید. بدین صورت که از منوی page بر روی properties کلیک کنید و در قسمت script آن در قسمت on preload ،

```
N=0;
```

را تایپ کنید. حال در قسمت on click ( خصوصیات دکمه ) دستورات زیر را تایپ نمایید.

```
If (N>5) then
```

```
Dialog.Message("", "Your Account is Low...Please sharj This.");
```

```
end
```

برای مشاهده F5 را بفشارید.

می توانید از قسمت registry در Add Action ( دستورات شیء ) و با استفاده از registry.setvalue در قسمتی از رجیستری  $N$  را ثبت کنید تا تعداد دفعات اجرای نرم افزار کنترل شود.

- به کار بردن یک حلقه

در مواقعی نیاز به این داریم که یک دستور را به طور مکرر تکرار کنیم. برای این کار از دستور حلقه ( Loop ) استفاده می کنیم که فرم آن به صورت زیر است.

do میزان پرش ,انتها,ابتدا= نام متغیر For

دستور ( دستورات) --

End

برای مثال :

For p=2,20,2 do

Dialog.Message("",p);

End

این ۳ خط دقیقاً برابر ۱۰ خط زیر خواهد بود.

Dialog.Message("", "0");

Dialog.Message("", "2");

Dialog.Message("", "4");

.

.

.

Dialog.Message("", "20");

برای تمرین با استفاده از این دستور اعداد ۱ تا ۱۰۰۰ را با هم جمع می کنیم.

۱ پروژه ی جدید ایجاد کرده و بر روی آن یک دکمه درست کنید. در script دکمه دستورات زیر را تایپ کنید.

Sum=0;

For i=1,1000 do

Sum=Sum + 1;

end

Dialog.Message("Sum", "1+2+3+...+999+1000= " ..Sum);



این پنج خط برابر ۱۰۰۲ خط زیر می باشد:

```
N=0;
N=N+1;
N=N+2;
.
.
.
N=N+1000;
Dialog.Message("Sum","1+2+3+...+999+1000= " ..Sum);
```

OK را فشرده و F5 را بزنید. پس از مشاهده از preview خارج شوید.

- ایجاد توابع

توابع برای راحتی کار و پرهیز از تکرار دستورات می باشد که فرم اصلی آن به صورت زیر می باشد:

function ( ورودی ) نام تابع

دستورات--

End

از منوی project، Global function را انتخاب کنید تا صفحه ی مربوطه باز شود.

Global function در حقیقت مکانی است برای تعریف توابع و متغیرهایی که در تمام پروژه قابل دسترسی و تغییر می باشد. برای مثال اگر متغیری با نام N و مقدار ۵ در این قسمت تعریف کنید، با دستورات زیر :

sum = ۶

Sum = N + sum;

در هر صفحه ای مقدار sum برابر ۱۱ می باشد. ولی اگر N را در یک صفحه تعریف کنید ، قابلیت دسترسی به آن را در صفحه ای دیگر نخواهید داشت.

حال در پنجره ی Global function دستورات زیر را تایپ کنید.

```
function Hi(Name)
    Dialog.Message("Hi","Hello To my dr user ",..Name);
end
```

در انتها بر روی ok کلیک کنید.

حال یک دکمه ایجاد کرده و در سربرگ script از صفحه خصوصیات آن و در قسمت on click عبارت زیر را تایپ کنید:

```
Hi("Mr.Heydari");
```

یعنی با خواندن تابع Hi مقدار "Mr.Heydari" را وارد تابع خواهید کرد.

F5 را فشرده و بر روی دکمه کلیک کنید . پیغام را مشاهده کنید. از preview خارج شوید. بار دیگر Global function را باز کنید و در خطوط بعد دستورات زیر را تایپ کنید.

```
function GetName()
local name = Dialog.Input("Get Name...", "Enter Your Name");
return name;
end
```

این دستور یک بار نوشته می شود تا شما هر کجای برنامه فقط با یک خط دستور بتوانید نام کاربر را بپرسید. Local بدین معناست که متغیر name فقط در همین تابع دارای ارزش است در خارج تابع نه مقدار نه ارزش دارد. حال دستورات داخل دکمه را حذف کرده و دستورات زیر را تایپ کنید.

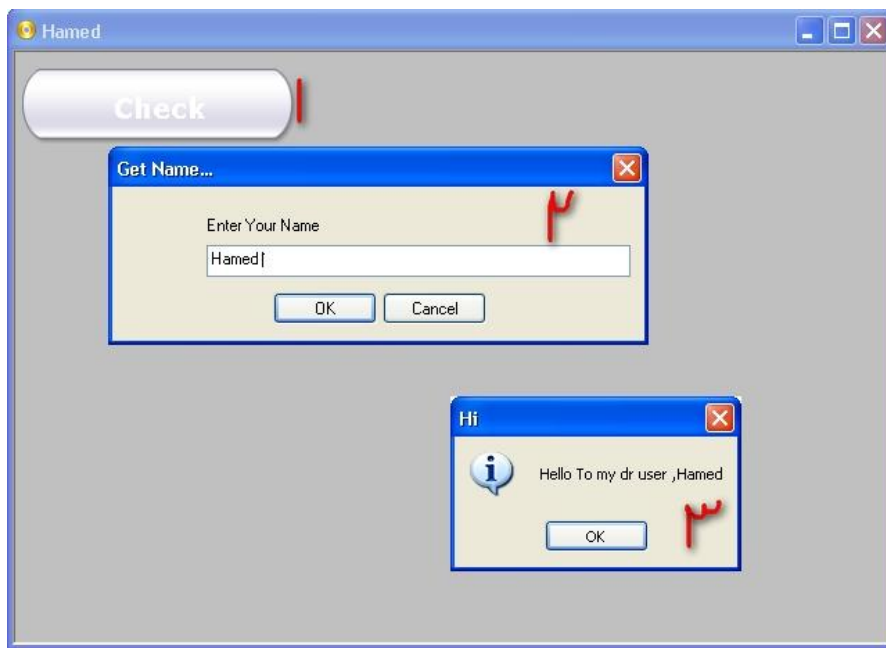
```
esm=GetName();
Hi(esm);
```

با F5 پروژه را مشاهده کنید. از preview خارج شوید.

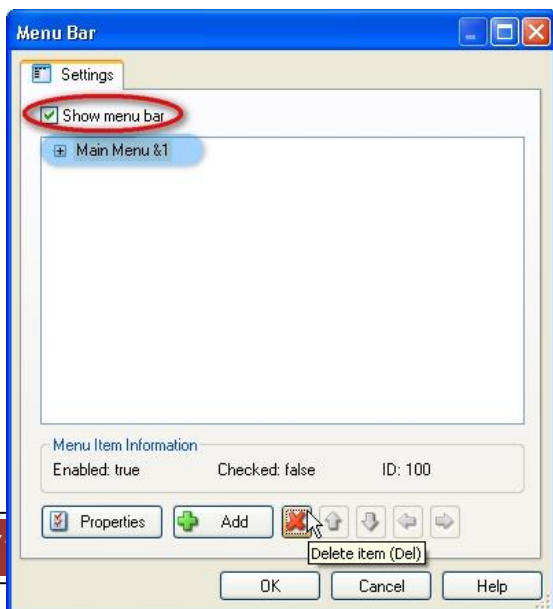
بار دیگر دستورات دکمه را پاک کرده و به

Hi(GetName());

تغییر دهید. بر روی ok کلیک کرده و با F5 پنجره preview را باز کنید. مشاهده می کنید این خط با خطوط قبلی فرقی ندارد و عملی مشابه انجام می دهد.



این نمونه ی کوچکی از کاربرد این دستور بود. زمانی که نیاز به استفاده ی زیاد از یکسری دستورات را داشته باشید بهترین کار استفاده از توابع می باشد. چرا که علاوه بر بالا بردن دقت، در زمان نیز صرفه جویی می شود.



- منو بار

منو در نرم افزار نقش مفید اما غیر ضروری دارد که در این بخش به توضیح و آموزش ساخت آن خواهیم پرداخت.

برای ساخت منو از منوی project بر روی menu bar کلیک کنید. در پنجره باز شده تیک show menu bar را بزنید (فعال کنید) تا منو بار فعال شود.

در کادر سفید رنگ پنجره ی menu bar تک تک بر روی Main Menu &1 و Main Menu &2 کلیک کنید و با کلیک بر روی ☒ آن را حذف کنید.

بر روی Add کلیک کنید. در Menu ID شماره ۱۰۰ را وارد نمایید. این ID به عنوان شناسه ی منو بوده و اختصاصی است و برای دستورات در قسمت text به جای New Item عبارت &file را تایپ کنید. در زیر این فیلد ورودی ۳ بخش مشاهده می کنید که عبارتند از :

Enable : برای فعال یا غیر فعال بودن منو است ( در صورت تیک داشتن فعال است)



Cleked : برای تیک دار بودن یا تیک نداشتن منو است،

Seprator : خط جداکننده ای زیر شاخه های منوهای اصلی است.

File را انتخاب کرده و دوباره Add را بزنید. Menu ID را برابر ۱۰۱ قرار داده و text را به &Exit تغییر دهید.

هرگاه از & قبل از حرفی استفاده می کنیم، زیر آن حرف (کاراکتر) خطی کشیده می شود یعنی در عبارت بالا متن داخل text به صورت Exit نمایش داده می شود.

در قسمتی از صفحه ی سفید ۲ بار کلیک کنید، تا منوهایی که انتخاب شده اند از حالت انتخاب خارج شوند. دوباره بر روی Add کلیک کنید و نام را به Help و آی دی را به ۲۰۱ تغییر دهید و ok را بفشارید.

مشاهده می کنید که زمانی که یک آیتم انتخاب باشد و آیتمی جدید بسازید، آیتم جدید زیر مجموعه ی آیتم قبلی می شود. ولی اگر آیتمی انتخاب نشود، خود آیتم به عنوان منوی اصلی قرار می گیرد. اگر می خواهید منویی را زیر مجموعه منوی دیگر کنید یا از زیر مجموعه ی آن در آورید از دکمه های   استفاده کنید. بر روی ok کلیک کنید تا از پنجره Menu bar خارج شوید. حال برای برنامه نویسی برای هر یک از منوها ، از منوی project بر روی Actions کلیک کنید و سربرگ on menu را انتخاب کنید حال دستورات زیر را تایپ کنید.

```
If (e_ID==101) then
```

```
Application exit ();
```

If ( e\_ID = 201) then

Dialog.message ("about', "created by H.H")

End

بر روی ok کلیک کنید و با فشردن F5 پروژه را مشاهده کنید.

-بزرگ و کوچک بودن حروف

اولین مطلبی که توضیح خواهم داد، درباره ینام گذاری و استفاده از متغیرهاست. در برنامه ی Auto Play حروف بزرگ و کوچک با یکدیگر متفاوتند. بدین معنا متغیر ABCd با متغیر ABCD متفاوت است و مقدارهای مجزایی را داخل خود نگه می دارند. این تفاوت در نوشتن کلمات، در دستورات نیز صادق است. مثلاً به دو کلمه End و end توجه کنید. در ظاهر و برای ما این ۲ کلمه یکسان است ولی اگر در پایان حلقه ها یا... از END استفاده کنید، نرم افزار آن را نمی شناسد و در حقیقت شما ملزم به استفاده از end در دستوراتتان هستید. یا کلمه ی Dialog با dialog متفاوت است و dialog را نرم افزار به عنوان دستور قبول نخواهد کرد

-نوشتن دستورات

در Auto Play علامت ";" به عنوان جدا کننده دستورات است. Enter نیز در این برنامه همین کار را انجام می دهد. پس دستورات را به صورت های زیر در یک خط یا خطوط بیشتر می توان تایپ کرد

1)

a=2;b=3

2)

a=2

b=3

3)

a=2;

b=3;

-متغیرهای تعریف نشدنی

در انتخاب نام متغیرها شما مجاز به انتخاب هر کلمه ای خواهید بود غیر از کلمات زیر...

and , break ,do ,else ,elseif ,end ,false ,for ,function ,if,in ,local ,nil ,not ,or , repeat ,return ,table ,then ,true ,until ,while

- جدول

در این نرم افزار امکان دیگری به نام جدول وجود دارد.به طوری که با تعریف یک متغیر ،می توانید اطلاعات زیادی را در آن قرار دهید.مانند:

1)

```
Class = {"Hamed", "Ali", "Mohammad"};
Dialog.Message("Second Name in the List", Class[2]);
```



2)

```
t = {};
t.FirstName = "Hamed";
t.LastName = "Heydari";
t.Occupation = "Student";
Dialog.Message(t.FirstName, t.Occupation);
```



-دستور While

از دیگر دستورات حلقه ، دستور While می باشد که فرم آن به صورت زیر است:

While شرط do

--دستورات--

end

مثال:

```
a = 1;
while a < 10 do
a = a + 1;
end
```

-دستور repeat

یکی دیگر از دستورات حلقه ،دستور Repeat با فرم زیر است.

```
numLoopCount = 0;
repeat
    دستور شما --
    numLoopCount = numLoopCount + 1;
until numLoopCount == 10;
```

-شمارش حروف

برای شمارش حروف در یک متن باید از دستور زیر استفاده کنید.

```
String.Length(twister);
```

مانند:

```
Matn = "Salam.Omidvaram Haletoon Khoob Bashe.....";
num_c = String.Length(Matn);
Dialog.Message("That tongue twister has:"..num_c .. " characters!");
```



شما پایان این فصل آموختید چگونه:

- یک پیغام نمایش دهید،
- از متغیرهای متنی استفاده کنید،
- از دستور if استفاده کنید،
- یک شماره را امتحان کنید،
- متن یک دکمه را تغییر دهید،
- از دستور حلقه ( for ) استفاده کنید،
- یک تابع بسازید.
- فرق بین بزرگ و کوچک بودن حروف در متغیر ها
- انواع نوشتن دستور
- متغیرهایی که مجاز به انتخاب آن ها نیستید
- روش ساخت جدول
- دستور While
- شمارش حروف



فصل یازدهم :

اکشن ها (۱)

در این فصل و فصل بعدی به توضیح مختصر درباره ی تمام Action ها (در قسمت Script ) می پردازم تا بتوانید بهترین برنامه ها و پروژه ها را طراحی کنید. همینطور اکشن هایی که احساس کنم نیاز بیشتری به آن ها دارید را توضیح بیشتری می دهم و در صورتی که نیاز به دانستن اطلاعات بیشتری داشتید می توانید از طریق سایت <http://www.vasva3.com> با من یا دوستان فعال در فروم در میان بگذارید تا مشکلاتان حل شود.

ابتدا به سراغ Action های قسمت Application می روم و کار این فصل را با این قسمت شروع می کنم:

Application.Exit : خروج از نرم افزار که فرم اصلی آن به صورت زیر است.

```
Application.Exit();
```

Application.ExitScript : از بلوک اسکریپت موجود خارج می شود.

Application.GetCurrentPage : بازگرداندن نام صفحه ای کاربر که در آن حضور دارد.

Application.GetLastError : بازگرداندن آخرین خطای رخ داده (مثلا اگر فایلی را پرینت گرفته اید و انجام نشده ، این دستور خطا را نشان می دهد). مثل:

```
File.Print("AutoPlay\\Docs\\About H.H.pdf");
error = Application.GetLastError();
if (error ~= 0) then
    Dialog.Message("Error", _tblErrorMessages[error], MB_OK, MB_ICONEXCLAMATION);
end
```

Application.GetMenu : بازگرداندن اطلاعات منوها (شماره (آی دی) ، متن ، فعال یا غیر فعال بودن و...)

Application.GetPageProperties : بازگرداندن خصوصیات و اطلاعات صفحه

Application.GetPages : بازگرداندن نام صفحات موجود در پروژه

Application.GetPageScript : بازگرداندن اکشن ها(اسکریپت ها) ی نوشته شده در صفحه در رویدادهای مشخص(مانند رویداد OnShow )

Application.GetWndHandle : بازگرداندن شماره پنجره(کاربرد برای مخفی و ظاهر کردن صفحات)

Application.LoadActionPlugin : بارگذاری فایل با فرمت lmd (فایل های پلاگین اکشن ها)

Application.LoadScript : بارگذاری فایل های lua (اسکریپت های ذخیره شده از قبل)

Application.LoadValue : بارگذاری یک دستور که با Application.SaveValue ذخیره شده است.

Application.MakeKeywordIndex : ساخت یک جدول Keyword برای یافتن آن در مواقع نیاز(مانند bookmark)

Application.Minimize : کمینه کردن نرم افزار در Taskbar (اگر در Setting پروژه تغییر نداده باشید)

Application.Restore:بازگرداندن صفحه به اندازه و موقعیتی که قبل از Minimize داشته.

Application.RunScriptFile :اجرای فایل lua

Application.SaveValue : ذخیره یک داده در قسمت User ویندوز برای استفاده از آن در زمانی دیگر با استفاده از Application.LoadValue .

Application.SearchKeywords : جستجوی Keyword ها

Application.SetLastError: تغییر کد آخرین پیغام خطا

Application.SetMenu:ساخت و تغییر منوها از داخل پروژه

Application.SetMenuBarActive: منوبار را فعال یا غیر فعال می کند

Application.SetPageProperties: قرار دادن مشخصات و خصوصیات دلخواه در صفحه(تغییر رنگ ، تصویر پشت زمینه و...)

Application.SetPageScript: قرار دادن دستوراتی در رویدادهای صفحات بنا به نیاز

Application.SetRedraw: فعال یا غیر فعال کردن رسم دوباره ی اشیاء پس از عوض شدن شکل مانند قرار گرفتن نشانه گر روی آن ها)

Application.ShowPopupMenu: ساخت و استفاده از Popup menu



Application.Sleep: از کار افتادن نرم افزار برای مدت مورد نیاز

Application.Sleep(3500);

زمان در این دستور ۳.۵ ثانیه و یا همان ۳۵۰۰ میلی ثانیه می باشد.

قسمت بعدی مربوط به دستورات قسمت صدا (Audio) می باشد که هریک به صورت زیر عمل می کنند:

Audio.GetCurrentPos: زمان سپری شده از کانال های موسیقی را باز می گرداند(مثلا ۱۲۰۰۰ برابر سپری شدن ۱۲ ثانیه از موسیقی است)

Audio.GetFilename: نام فایلی که در داخل کانال موجود است را باز می گرداند.

Audio.GetLength: طول فایل موجود در در کانال را(بر حسب ثانیه) باز می گرداند.

Audio.GetOggTags: اطلاعات فایل Ogg را باز می گرداند(اطلاعاتی از قبیل عنوان ، تاریخ ، نام آلبوم و...)

Audio.GetVolume: مقدار بلندی صدا را باز می گرداند.(از صفر تا ۲۵۵)

Audio.IsLooping: مقدار فعال یا غیر فعال بودن loop را باز می گرداند(پخش مجدد در صورت پایان فایل صوتی )

<sup>1</sup> - Event(On Show, On Close ...)

Audio.Load : بارگذاری یک فایل صوتی در داخل یک کانال

Audio.Pause : مکث در فایل صوتی داخل یک کانال یا کل کانال ها

Audio.Play : پخش یک فایل صوتی (یک کانال یا کل کانال ها)

Audio.Seek : جابجایی در یک فایل صوتی (جلو بردن ، عقب بردن ، انتها ، ابتدا یا زمان مشخص)

Audio.SetLooping : فعال یا غیر فعال کردن loop در یک کانال یا کل کانال ها

Audio.SetVolume : تنظیم مقدار بلندی صدا در یک کانال یا کل کانال ها

Audio.Stop : توقف یک کانال یا کل کانال ها

Audio.ToggleMute : بی صدا کردن فایل صوتی. در صورتی که در حال پخش باشد ، آن را بی صدا می کند و اگر بی صدا باشد ، دوباره صدای آن را وصل می کند (در خلال بی صدا بودن ، فایل پخش خواهد شد).

Audio.TogglePlay : مانند گزینه ی قبل عمل می کند با تفاوت اینکه با اولین اجرای دستور فایل نیز متوقف می شود.

دستورات و اکشن های مربوط به Audio نیز به پایان رسید. حال به اکشن های مربوط به قسمت دکمه (Button) می پردازم:

Button.GetPos : موقعیت شیء دکمه را در صفحه برمی گرداند. (فاصله از چپ و فاصله از بالای صفحه)

Button.GetProperties : خصوصیات دکمه را باز می گرداند.

Button.GetSize : مقدار طول و عرض دکمه را باز می گرداند.

```
button_size=Button.GetSize("Button1");
```

```
Dialog.Message("",button_size.Width);
```

```
Dialog.Message("",button_size.Height);
```

Button.GetState : فشرده شدن یا حالت عادی دکمه را باز می گرداند (Normal یا Preesed)

Button.GetText : متن داخل یک دکمه را باز می گرداند.

Button.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن دکمه را نشان می دهد.

Button.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن دکمه را نشان می دهد.

Button.SetEnabled : با این دستور می توانید دکمه را فعال یا غیر فعال کنید.

Button.SetPos : می توانید موقعیت دکمه را در صفحه تعیین کنید.

Button.SetProperties : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را در یک دکمه قرار دهید.

Button.SetSize : با این دستور سایز(طول و عرض) دکمه را تنظیم کنید.

Button.SetState : دکمه را در حالت عادی یا فشرده شدن(کلیک شده) قرار دهید.

Button.SetText : متن داخل دکمه را تغییر دهید.

Button.SetVisible : نمایش یا عدم نمایش دکمه را مشخص کنید.

قسمت بعدی دستورات CheckBox می باشد که عبارتند از :

CheckBox.Checked : علامت دار بودن یا غیر علامت دار بودن شیء CheckBox را باز می گرداند.

CheckBox.GetPos : موقعیت شیء را در صفحه برمی گرداند.(فاصله از چپ و فاصله از بالای صفحه)

CheckBox.GetProperties : خصوصیات شیء را باز می گرداند .

CheckBox.GetSize : مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند (بر حسب پیکسل)

CheckBox.GetText : متن داخل شیء را باز می گرداند .

CheckBox.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شیء(CheckBox) را نشان می دهد .

CheckBox.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شیء را نشان می دهد .

CheckBox.SetChecked : علامت شیء را فعال یا غیر فعال می کند.

☐ CheckBox.SetChecked("Box1", false);

☒ CheckBox.SetChecked("Box1", true);

CheckBox.SetEnabled : با این دستور می توانید شی را فعال یا غیر فعال کنید.

CheckBox.SetPos : می توانید موقعیت شی را در صفحه تعیین کنید (فاصله از بالا و از چپ)

CheckBox.SetProperties : با این دستور می توانید خصوصیات شی را تغییر دهید.

CheckBox.SetSize : اندازه (مقدار طول و عرض) شی را باز می گرداند.

CheckBox.SetText : می توانید متن شی را تغییر دهید .

CheckBox.SetVisible : می توانید نمایش یا عدم نمایش دکمه را مشخص کنید .

دستورات مربوط به این بخش هم تمام شد. حال به شرح دستورات ComboBox می پردازم :

ComboBox.AddItem : اضافه کردن یک آیتم به ComboBox.

ComboBox.DeleteItem : یک آیتم را از شی پاک می کند.

ComboBox.FindItem : یک آیتم را در شی جستجو می کند.

ComboBox.GetCount : تعداد آیتم های موجود در شی را باز می گرداند.

ComboBox.GetItemData : مقدار Date آیتم خواسته شده از شی را باز می گرداند.

ComboBox.GetItemText : متن آیتم خواسته شده از شی را باز می گرداند.

ComboBox.GetPos : موقعیت شی را در صفحه برمی گرداند. (فاصله از چپ و فاصله از بالای صفحه)

ComboBox.GetProperties : خصوصیات شی را باز می گرداند .

ComboBox.GetSelected : شماره آیتمی را که انتخاب شده از شی باز می گرداند.

ComboBox.GetSize : مقدار طول و عرض شی را باز می گرداند .

ComboBox.GetText : متن داخل شی را باز می گرداند .

ComboBox.InsertItem : یک آیتم را به شی اضافه می کند. همچنین اگر در حالت Sort باشد، با اضافه کردن آیتم از این قسمت ،آیتم موجود جای خود را حفظ کرده و تغییر نمی کند.

ComboBox.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شی را نشان می دهد .

ComboBox.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شی را نشان می دهد .

ComboBox.ResetContent :تمام آیتم ها را از داخل شی پاک می کند.

ComboBox.SetEnabled : با این دستور می توانید شی را فعال یا غیر فعال کنید.

ComboBox.SetItemData : می توانید مقدار Date آیتم خواسته شده تغییر دهید.

ComboBox.SetItemText : با این دستور متن آیتم خواسته شده از شی را تغییر دهید .

ComboBox.SetPos : می توانید موقعیت شی را در صفحه تعیین کنید .

ComboBox.SetProperties : : با این دستور می توانید تغییرات مورد نظر را در خصوصیات یک شی اعمال کنید.

ComboBox.SetSelected : می توانید آیتم مورد نظر را در شی به حالت انتخاب در آورید.

ComboBox.SetSize : با استفاده از این دستور ساینز(طول و عرض) دکمه را تنظیم کنید .

ComboBox.SetText : می توانید متن شی را تغییر دهید .

ComboBox.SetUpdate : در زمانی که شی (ComboBox) visibli باشد ،تغییرات انجام شده در آن مشاهده نمی شود . پس برای مشاهده تغییرات بعد از ظاهر کردن آن باید آن را با استفاده از این دستور آپدیت کنید.

ComboBox.SetVisible : می توانید نمایش یا عدم نمایش دکمه را تعیین کنید .

دستورات بخش بعدی مربوط به Crypto می باشد که به شرح زیرند:

Crypto.Base64DecodeFromFile: فایل رمزینه شده را از یک فایل خوانده و پس از رمز گشایی در فایلی دیگر ذخیره می کند.

Crypto.Base64DecodeFromString: متن رمزینہ شدہ را می خواند و پس از رمز گشایی داخل یک فایل قرار می دهد.

Crypto.Base64EncodeToFile: یک فایل را خوانده و آن را رمزینہ و در فایلی دیگر ذخیرہ می کند.

Crypto.Base64EncodeToString: یک فایل را خوانده و پس از رمزینہ کردن، آن را در یک متغیر متنی ذخیرہ می کند.

Hamed Heydari → (Encode) → SGFtZWQgSGV5ZGFyaQ==

SGFtZWQgSGV5ZGFyaQ== → (DeCode) → Hamed Heydari

Crypto.BlowfishDecrypt: رمز گشایی نوع دیگری از رمزینہ کردن () از یک فایل به فایل دیگر

Crypto.BlowfishDecryptString: مانند قبلی () با تفاوت اینکه یک متن را خوانده و داخل یک متغیر قرار می دهد.

Crypto.BlowfishEncrypt: رمزینہ کردن به حالت Blowfish و خواندن از یک فایل و ذخیرہ در فایلی دیگر

Crypto.BlowfishEncryptString: رمزینہ کردن به حالت Blowfish و خواندن یک متن و ذخیرہ در متغیر متنی

Crypto.MD5DigestFromFile: نام یک فایل را گرفته و شماره MD5 فایل را باز می گرداند.

Crypto.MD5DigestFromString: چک کردن MD5 یک متغیر متنی

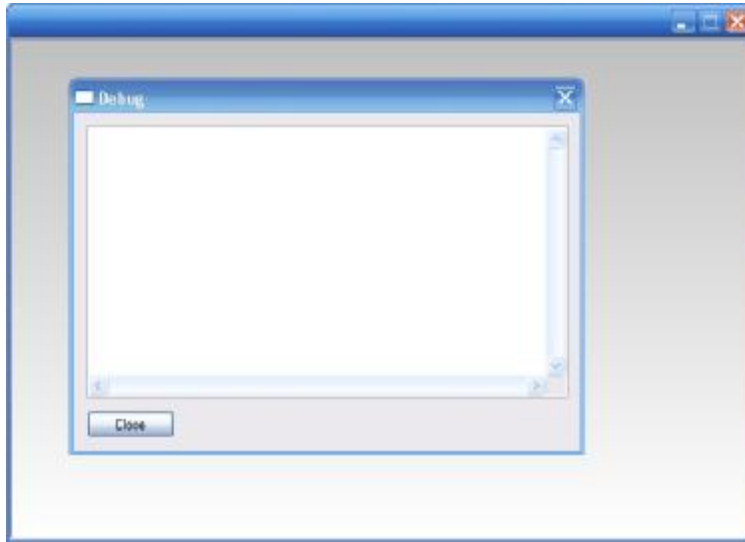
Crypto.Rot13: رمزینہ کردن یک متن به حالت rot13

Hamed Heydari → (Crypto.Rot13) → Unzrq Urlqnev

Unzrq Urlqnev → (Crypto.Rot13) → Hamed Heydari

دستورات Crypto نیز به پایان رسید. قسمت بعدی، دستورات مربوط به Debug هستند. در لغت به معنای اشکال زدایی است که با یک پنجره در داخل پروژه نمایش داده می شود. که عبارتند از:





`Debug.Clear`: پنجره ی `Debug` را خالی می کند(کل نوشته های داخل آن را پاک می کند).

`Debug.GetEventContext`: تمام دستورات داخل یک `event` را داخل پنجره ی `debug` نمایش می دهد.

`Debug.GetTraceMode`: وضعیت فعال یا غیر فعال بودن `TraceMode` را باز می گرداند.

`Debug.Print`: متنی را داخل پنجره ی `Debug` قرار می دهد.

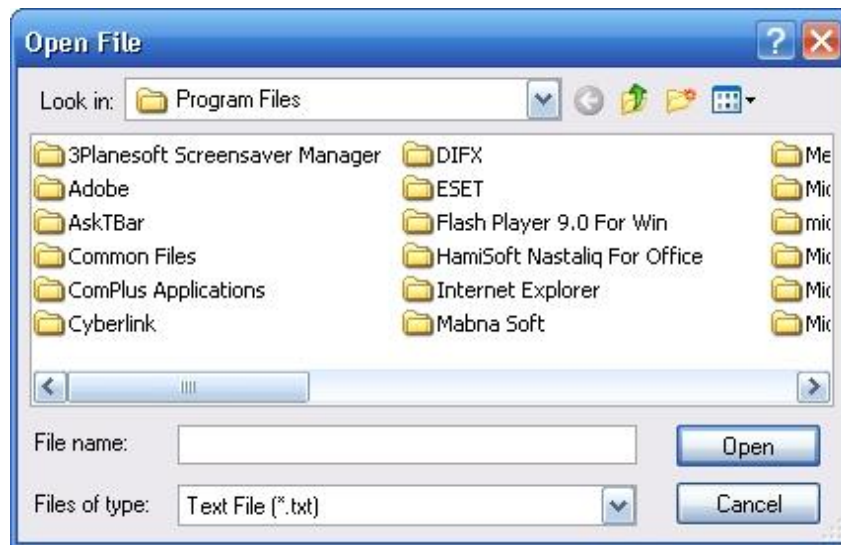
`Debug.SetTraceMode`: `TraceMode` را فعال یا غیر فعال می کند.

`Debug.ShowWindow`: با این گزینه می توانید وضعیت نمایش پنجره ی `Debug` را مشخص کنید.(نمایش داده شود یا نمایش داده نشود)

بخش بعدی دستورات مربوط به `Dialog` است که شامل موارد زیر می باشد:

`Dialog.FileBrowse`: پنجره ای به صورت زیر برای بارگذاری فایل را نمایش می دهد.

```
files = Dialog.FileBrowse(true, "Open File", _ProgramFilesFolder, "Text File
(*.txt) | *.txt | All Files(*.*) | *.* | ", "", "", false, false);
```



Dialog.FolderBrowse: نمایش پنجره ی باز کردن یک شاخه(Folder)

```
folder_path = Dialog.FolderBrowse("Select Folder", _SourceFolder .. "\\AutoPlay");
```



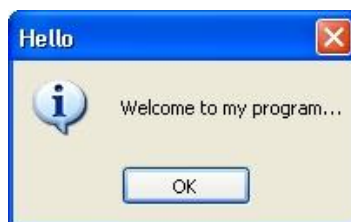
Dialog.Input: پنجره ورود اطلاعات را نمایش می دهد.



Dialog.MaskedInput : مانند دستور قبلی می باشد با تفاوت اینکه در این دستور اطلاعات را بر حسب نیاز می خواند.



Dialog.Message : نمایش یک پیغام



Dialog.PageSearch : نمایش پنجره ی جستجوی صفحه

Dialog.PasswordInput : نمایش پنجره ی ورود اطلاعات مخصوص ورود رمز عبور.



Dialog.SplashFlash : نمایش فایل فلش در یک پنجره جداگانه

Dialog.SplashImage : نمایش تصویر در یک پنجره جداگانه

Dialog.SplashVideo : نمایش فایل ویدئو در یک پنجره جداگانه

Dialog.TimedMessage: نمایش یک پیغام برای مدت معین

دستورات قسمت های بعدی مربوط به dll و Driver می شوند که عبارتند از :

DLL.CallFunction : بازخوانی توابع نوشته شده در یک فایل Dll

Drive.Eject : خروج درایو سی دی یا دی وی دی. مثال :

```
Drive.Eject(_SourceDrive);
```

```
Drive.Eject(g:\);
```

Drive.Enumerate : بازگرداندن اطلاعات درایوها



Drive.GetFreeSpace : مقدار فضای خالی در یک درایو را باز می گرداند.



Drive.GetInformation : اطلاعاتی را از درایو سی دی باز می گرداند(یا هر درایو دیگری) که اکثرا برای چک کردن اصلی بودن سریال سی دی کاربرد دارد.

drive\_size : مقدار فضای یک درایو را باز می گرداند.



Drive.GetType : نوع درایو را باز می گرداند.(حافظه جانبی ،سی دی رام و ...)

Drive.GetUsedSpace : مقدار پر بودن یک درایو را باز می گرداند.



دستورات مربوط به این دو بخش نیز به پایان رسید.

حال به دستورات قسمت File می رسیم که دارای ۲۵ دستور مجزا به شرح زیر است :

File.Copy : کپی کردن یک فایل از جایی به جای دیگر

File.Delete : پاک کردن یک فایل

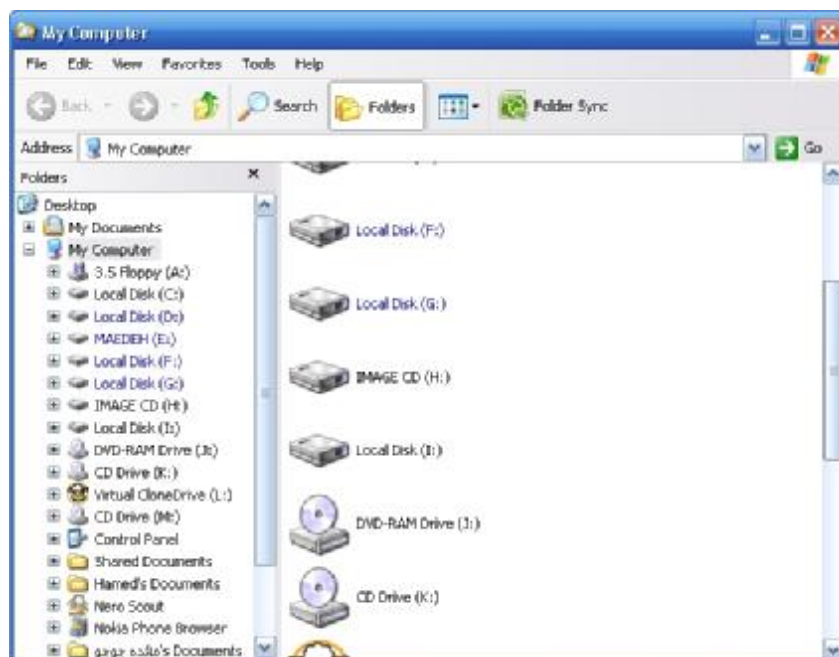
File.DeleteOnReboot : پاک کردن یک فایل در زمان راه اندازی<sup>۱</sup> مجدد سیستم

File.Exists : چک کردن یک فایل برای وجود داشتن یا وجود نداشتن آن.

File.ExploreFolder : باز کردن یک فولدر در حالت Explore

---

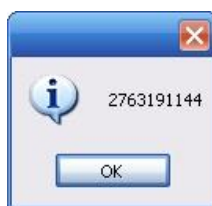
<sup>۱</sup> - Restart



File.Find : جستجو برای یک یا چند فایل در سیستم

File.GetAttributes : نمایش اطلاعات یک شاخه (مانند مخفی بودن<sup>۱</sup>، سیستمی بودن، فقط خواندنی بودن<sup>۲</sup> و...)

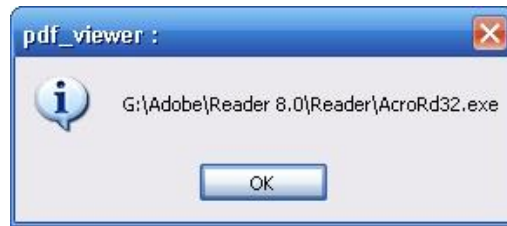
File.GetCRC : مقدار CRC یک فایل را باز می گرداند.



File.GetDefaultViewer : فرمت فایل مورد نظر را گرفته و مسیر برنامه اجرا کننده فایل را باز می گرداند.

<sup>۱</sup> - Hidden

<sup>۲</sup> - Read-Only



File.GetShortName : مسیر فایلی را به صورت مخفف باز می گرداند.



File.GetSize : سایز(حجم) یک فایل را بر اساس بایت باز می گرداند.

File.GetVersionInfo : اطلاعات ورژن مربوط به یک فایل را باز می گرداند.

File.Install : نصب یک فایل در سیستم.

File.IsInUse : درحال اجرا بودن(استفاده از یک فایل) را به چک می کند.

File.Move : یک فایل را از جایی به جای دیگر منتقل می کند.

File.MoveOnReboot : انتقال یک فایل از مکانی به مکان دیگر در هنگام راه اندازی سیستم.

File.Open : باز کردن یک فایل.

File.OpenEmail : باز کردن نرم افزار اصلی ارسال ایمیل سیستم کاربر و قرار دادن آدرس ایمیل در قسمت To آن

File.OpenURL : یک آدرس را در داخل برنامه مرورگر باز می کند.

File.Print : پرینت یک فایل با پرینتر پیش فرض

File.Rename : تغییر نام یک فایل به نام مورد علاقه.

File.Run : اجرای یک فایل (حکم Run ویندوز را هم دارد)

File.RunAs : اجرای یک فایل در کاربر<sup>1</sup> دیگر ویندوز.

File.RunOnReboot : اجرای یک فایل یا برنامه در هنگام راه اندازی مجدد سیستم.

این قسمت از دستورات نیز به پایان رسید.

بخش بعدی مربوط به Flash می شود که به شرح عمل هریک می پردازم:

Flash.GetFilename : نام فلش استفاده شده در شی فلش را باز می گرداند.

Flash.GetFlashVariable : مشخصات متغیرهای موجود در یک فایل فلش را باز می گرداند.

Flash.GetPos : موقعیت شی را در صفحه برمی گرداند.(فاصله از چپ و فاصله از بالای صفحه)

Flash.GetProperties : خصوصیات شی فلش را باز می گرداند.

Flash.GetSize : مقدار طول و عرض دکمه را باز می گرداند.

Flash.GetState : وضعیت شی فلش را باز می گرداند.(وضعیت هایی از قبیل در حال لود شدن، کامل شده و...)

Flash.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شی فلش را نشان می دهد.

Flash.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شی فلش را نشان می دهد .

Flash.Load : بارگذاری یک فایل فلش.

Flash.Play : شروع (پخش) فایل فلش موجود در شی فلش.

Flash.Seek : جابجایی در یک فایل صوتی(جلو بردن ، عقب بردن ، انتها ، ابتدا یا زمان مشخص)

Flash.SetEnabled : با این دستور می توانید شی فلش را فعال یا غیر فعال کنید .

Flash.SetFlashVariable : مشخصات متغیرها را به صرت دلخواه تغییر می دهد.

---

<sup>1</sup> - User



Flash.SetPos : می توانید موقعیت شیء فلش را در صفحه تعیین کنید.

Flash.SetProperties : : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را در یک دکمه قرار دهید.

Flash.SetSize : با این دستور سایز (طول و عرض) دکمه را تنظیم کنید.

Flash.Stop : با اجرای این دستور فایل فلش متوقف می شود.

دستورات قسمت بعدی مربوط به Folder است. این قسمت دارای ۸ دستور به شرح زیر می باشد:

Folder.Create : ساخت یک شاخه جدید در محل دلخواه

Folder.Delete : حذف یک شاخه

Folder.DeleteTree : حذف یک شاخه با تمام محتویات داخل آن.

Folder.Exists : چک کردن یک شاخه برای وجود داشتن یا وجود نداشتن آن.

Folder.Find : جستجوی یک شاخه

Folder.GetCurrent : نام شاخه اصلی که برنامه در آن اجرا می باشد را باز می گرداند.

Folder.Rename : با این دستور می توانید نام یک شاخه را تغییر دهید.

Folder.SetCurrent : شاخه اصلی برنامه را تغییر می دهد.

دستورات این بخش نیز به پایان رسید. حال به دستورات بخش Hotspot می پردازم:

Hotspot.GetPos : موقعیت شیء (Hotspot) را در صفحه برمی گرداند.

Hotspot.GetProperties : خصوصیات شیء را باز می گرداند.

Hotspot.GetSize : مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند.

Hotspot.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

Hotspot.SetEnabled : با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

Hotspot.SetPos : می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین کنید.

Hotspot.SetProperties : می توانید خصوصیات مورد نظر را در شیء اعمال کنید.

Hotspot.SetSize : با این دستور سایز(طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

دستورات بخش بعدی که مربوط به HTTP میباشند به شرح زیر است :

HTTP.Download : دانلود یک فایل از اینترنت.

HTTP.DownloadSecure :دانلود یک فایل از اینترنت ( اگر پروتکل آن HTTPS باشد).

HTTP.GetConnectionState : وضعیت کانکشن را باز می گرداند.

HTTP.GetFileSize : حجم یک فایل را در اینترنت بر حسب بایت باز می گرداند.

HTTP.GetFileSizeSecure : حجم یک فایل را در اینترنت(با پروتکل HTTPS) بر حسب بایت باز می گرداند.

HTTP.GetHTTPErrorInfo : آخرین پیغام خطای بوجود آمده در قسمت HTTP را باز می گرداند.

HTTP.Submit : قرار دادن اطلاعاتی در یک سرور در اینترنت

HTTP.SubmitSecure : قرار دادن اطلاعاتی در یک سرور استفاده کننده از پروتکل HTTPS در اینترنت

HTTP.TestConnection : چک کردن وضعیت اتصال کامپیوتر به اینترنت.

دستورات بعد مربوط به Image می باشد که عبارتند از:

Image.GetFileInfo: اطلاعات پیکسلی فایل تصویر (طول و ... ) را باز می گرداند.

Image.GetOpacity: میزان شفافیت شیء تصویر را باز می گرداند.

Image.GetPos: موقعیت تصویر را در صفحه برمی گرداند.

Image.GetProperties: خصوصیات مربوط به تصویر را باز می گرداند.

Image.GetSize: اطلاعات پیکسلی شیء تصویر (طول و ... ) را باز می گرداند.

Image.IsEnabled: فعال یا غیر فعال بودن شیء تصویر را نشان می دهد.

Image.IsVisible: دیده شدن یا پنهان شدن تصویر را نشان می دهد .

Image.Load: یک تصویر را در پروژه بارگذاری می کند.

Image.SetEnabled: : با این دستور می توانید شیء تصویر را فعال یا غیر فعال کنید.

Image.SetOpacity: می توانید میزان شفافیت جسم را تنظیم کنید.

Image.SetPos: می توانید موقعیت شیء تصویر را در صفحه تعیین کنید.

Image.SetProperties: با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را در یک تصویر قرار دهید.

Image.SetSize: با این دستور سائز(طول و عرض) شیء تصویر را تنظیم کنید.

Image.SetVisible: نمایش یا عدم نمایش تصویر را مشخص کنید.

دستورات مربوط به تصاویر نیز تمام شد. دستورات بخش بعدی که مربوط به INIFile می باشد عبارتند از:

INIFile.DeleteSection: قسمتی از فایل INI را پاک می کند.

INIFile.DeleteValue: یک متغیر (ارزش دار) را از فایل INI پاک می کند.

INIFile.GetSectionNames: نام تمام قسمت های موجود در فایل INI را باز می گرداند.

INIFile.GetValue : مقدار متغیرهای ارزش دار را در فایل INI باز می گرداند.

INIFile.GetValueNames : نام متغیرهای ارزش دار را در فایل INI باز می گرداند.

INIFile.SetValue : ارزش و مقداری را در یک فایل INI قرار می دهد.

دستورات بخش بعدی مربوط به Input می باشد که عبارتند از :

Input.CanUndo : فعال یا غیر فعال بودن وضعیت Undo در شیء Input را باز می گرداند.

Input.Copy : قسمتی از متن داخل شیء که انتخاب شده را در حافظه کامپیوتر کپی می کند.

Input.Cut : قسمتی از متن داخل شیء که انتخاب شده را بریده و در حافظه کامپیوتر نگه می دارد.

Input.Delete : : قسمتی از متن داخل شیء که انتخاب شده را پاک می کند.

Input.GetPos : موقعیت شیء را در صفحه برمی گرداند .

Input.GetProperties : خصوصیات شیء را باز می گرداند.

Input.GetSelection : مقدار ابتدا و انتهای متن انتخاب شده را باز می گرداند.

Input.GetSize : مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند .

Input.GetText : متن داخل شیء را باز می گرداند.

Input.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

Input.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شیء را نشان می دهد.

Input.Paste : جایگزینی و انتقال یک متن به داخل شیء

Input.ScrollLines : اسکرول را برای زمانی که متن داخل شیء چند خط می شود را فعال می کند.

Input.ScrollToLine : به خط دلخواه در شیء می رود.

Input.SetEnabled : با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

Input.SetPos : می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین می کند.

Input.SetProperties : : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شیء اعمال کنید.

Input.SetSelection : انتخاب قسمتی از متن داخل شیء.

Input.SetSize : با این دستور سایز (طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

Input.SetText : متن داخل شیء را تغییر دهید.

Input.SetVisible : نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

Input.Undo : تغییرات انجام شده در داخل شیء INPUT را یک مرحله به عقب باز می گرداند.

دستورات بخش بعد مربوط به Lable می باشد که عبارتند از :

Label.GetPos : موقعیت برچسب را در صفحه برمی گرداند. (فاصله از بالای صفحه و سمت چپ صفحه)

Label.GetProperties : خصوصیات برچسب را باز می گرداند.

Label.GetSize : مقدار طول و عرض برچسب را باز می گرداند.

Label.GetText : متن داخل برچسب را باز می گرداند.

Label.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن برچسب را نشان می دهد.

Label.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن برچسب را باز می گرداند.

Label.SetEnabled : با این دستور می توانید برچسب را فعال یا غیر فعال کنید.

Label.SetPos : می توانید موقعیت برچسب را در صفحه تعیین کنید.

Label.SetProperties : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را در یک برچسب قرار دهید.

Label.SetSize : با این دستور ساینز (طول و عرض) برچسب را تنظیم کنید.

Label.SetText : متن داخل برچسب را تغییر دهید.

Label.SetVisible : نمایش یا عدم نمایش برچسب را مشخص کنید.

دستورات برچسب ها نیز تمام شدند. دستورات بعدی که مربوط به ListBox اند عبارتند از :

ListBox.AddItem : یک آیتم جدید به لیست باکس اضافه می کند.

ListBox.DeleteItem : یک آیتم را از شیء پاک می کند.

ListBox.DeselectItem : آیتم انتخاب شده را از حالت انتخاب در می آورد.

ListBox.FindItem : یک آیتم را داخل شیء جستجو می کند.

ListBox.GetCount : تعداد آیتم های داخل شیء را نمایش می دهد.

ListBox.GetItemData : مقدار آیتم را باز می گرداند.

ListBox.GetItemText : متن داخل یک آیتم را باز می گرداند.

ListBox.GetPos : موقعیت شیء را در صفحه برمی گرداند.

ListBox.GetProperties : خصوصیات شیء را باز می گرداند.

ListBox.GetSelected : شماره خانه ی آیتمی را که انتخاب شده را باز می گرداند.

ListBox.GetSelectedCount : تعداد آیتم های انتخاب شده داخل شیء را نشان می دهد.

ListBox.GetSize : مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند.

ListBox.InsertItem : یک آیتم را به لیست باکس در محل دلخواه اضافه می کند.

ListBox.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

`ListBox.IsItemSelected`: انتخاب یا عدم انتخاب آیتم مورد نظر را نشان می دهد.

`ListBox.IsVisible`: دیده شدن یا پنهان شدن شیء را نشان می دهد

`ListBox.SelectItem`: یک آیتم را انتخاب می کند.

`ListBox.SetEnabled`: با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

`ListBox.SetItemData`: مقدار دلخواه را داخل آیتم مورد نظر قرار دهید.

`ListBox.SetItemText`: متن آیتم مورد نظر را تغییر دهید.

`ListBox.SetPos`: می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین کنید.

`ListBox.SetProperties`: با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را در شیء قرار دهید.

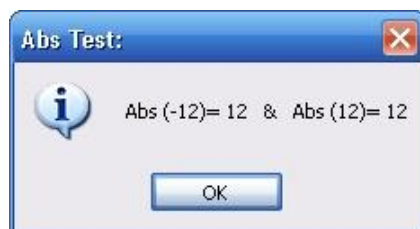
`ListBox.SetSize`: : با این دستور سایز (طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

`ListBox.SetUpdate`: آپدیت شیء را فعال یا غیر فعال می کند.

`ListBox.SetVisible`: نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

دستورات قسمت بعدی مربوط به `Math` هستند که هریک به صورت زیر عمل می کند:

`Math.Abs`: قدر مطلق یک عدد را باز می گرداند.



`Math.Acos`: آرک (Arc) کسینوس عددی را بر حسب رادیان باز می گرداند.

`Math.Asin`: آرک (Arc) سینوس عددی را بر حسب رادیان باز می گرداند.

Math.Atan : آرک ( Arc ) تانژانت ( tg or tan ) عددی را بر حسب رادیان باز می گرداند.

Math.Atan2 : آرک ( Arc ) تانژانت دو عدد را (بر حسب رادیان) باز می گرداند.

Math.Ceil : عدد را به سمت بالا گرد می کند.

$$X=2.3 \rightarrow \text{Ceil} \rightarrow [2.3]+1=3$$

$$X=-(2.3) \rightarrow \text{Ceil} \rightarrow [-2.3]+1=-2$$

Math.Cos : کسینوس را بر حسب رادیان گرفته و مقدار آن را باز می گرداند.

Math.Deg : یک عدد را از رادیان به درجه تبدیل می کند.

Math.Exp : ارزش نمایی عدد را باز می گرداند.

Math.Floor : براکت (جزء صحیح) عدد را باز می گرداند.

$$X=2.3 \rightarrow \text{Floor} \rightarrow [2.3]=2$$

$$X=-(2.3) \rightarrow \text{Floor} \rightarrow [-2.3]=-3$$

Math.Frexp : عدد را گرفته و دو عدد m و n را باز می گرداند. (عدد=m\*(2^n))

$$10 \rightarrow m = 0.625 \text{ و } n=4 \rightarrow (2^4)*0.625=10$$

Math.HexColorToNumber : عدد رنگ را در مبنای ۱۶ گرفته و عدد حقیقی رنگ را باز می گرداند.

Math.HexToNumber : عدد در مبنای ۱۶ می گیرد و در مبنای ۱۰ باز می گرداند.

Math.Ldexp : برعکس دستور Math.Frexp عمل می کند. (۲ عدد m و n را گرفته و عدد اصلی را باز می گرداند.)

Math.Log : لگاریتم عدد را باز می گرداند.

Math.Log10 : لگاریتم عدد را در پایه ۱۰ باز می گرداند.

Math.Max : بین ۲ عدد، عدد بزرگتر را باز می گرداند.

Math.Min : بین ۲ عدد، عدد کوچکتر را باز می گرداند.

Math.Mod : باقیمانده تقسیم را نمایش می دهد.



Math.Pow: عددی را به توان عدد دیگر می رساند.

Math.Rad: عدد را بر حسب درجه گرفته و به رادیان تبدیل می کند.

Math.Random: یک عدد تصادفی بین اعداد خواسته شده تولید می کند.

Math.RandomSeed: با این دستور برای تولید عدد تصادفی مقدار اولیه تعریف کنید تا اعداد مانند هم نشوند.

Math.RGBToNumber: عدد رنگ را بر حسب RGB (قرمز، سبز، آبی) گرفته و با یک عدد نمایش می دهد.

Math.Round: عدد داده شده را تا تعداد رقم دلخواه اعشاردار باز می گرداند.

```
rounded = Math.Round(3.1415926535,4);
```

```
rounded = 3.1415
```

Math.Sin: عدد را بر حسب رادیان دریافت کرده و سینوس آن را محاسبه می کند.

Math.Sqrt: از عدد داده شده جذر می گیرد.

Math.Tan: عدد را بر حسب رادیان دریافت می کند و سپس تانژانت آن را محاسبه می کند.

## فصل ۱۲

## اکشن ها (۲)

به دستورات بخش MSI رسیدیم که مربوط به فایل های نصبی سازگار با ماکروسافت می باشد. عملکرد هریک از آن ها عبارت است از :

MSI.ApplyPatch : اگر در برنامه ای با فرمت msi تصحیحی صورت گرفته باشد و شما آن فایل تصحیح را در اختیار داشته باشید ، با این گزینه می توانید آن را به روز کنید.

MSI.CloseHandle : یک فایل MSI که در حال اجراست را می بندد.

MSI.ConfigureFeature : خصوصیات یک فایل MSI را برای استفاده تنظیم می کند.

MSI.ConfigureProduct : نوع نصب یک فایل MSI را برای استفاده تنظیم می کند.

MSI.ConfigureProductEx : تابعی است برای نصب یا پاک کردن فایل MSI و قرار دادن Command line در آن.

MSI.EnableLog : ثبت وقایع را فعال می کند.

MSI.EnumClients : جدولی از اطلاعات فایل های نصبی را باز می گرداند.

MSI.EnumComponents : این تابع (دستور) جدولی از مولفه های MSI را باز می گرداند.

MSI.EnumFeatures : جدولی از اطلاعات فایل منتشر شده را باز می گرداند.

MSI.EnumPatches : شمارش تمام Patch های نصب شده بر روی یک برنامه MSI

MSI.EnumProducts : شمارش تمام فایل های نصب شده ی MSI

MSI.EnumRelatedProducts : مشخصات فایل های MSI نصب شده در سیستم را همراه با کد آپدیت آن ها در یک جدول بر می گرداند.

MSI.GetComponentPath : کد فایل Patch یک کامپوننت را باز می گرداند.

MSI.GetFeatureInfo : اطلاعات فایل MSI Feature را باز می گرداند.

MSI.GetFeatureUsage : بازگرداندن اطلاعات فایل های استفاده شده.

- MSI.GetFileVersion : ورژن فایل MSI را باز می گرداند.
- MSI.GetMSIVersion : ورژن (نسخه) Windows Installer را باز می گرداند.
- MSI.GetPatchInfo : اطلاعات فایل Patch را باز می گرداند.
- MSI.GetProductCode : کد محصول (کد فایل نصبی) را باز می گرداند.
- MSI.GetProductInfo : اطلاعات مربوط به فایل اصلی را باز می گرداند.
- MSI.GetProductProperty : خصوصیات فایل را باز می گرداند.
- MSI.GetShortcutTarget : مقدار ProductCode ، FeatureId و ComponentCode را باز می گرداند.
- MSI.GetUserInfo : اطلاعات کاربر استفاده کننده از فایل را باز می گرداند.
- MSI.InstallMissingComponent : کامپوننت های از بین رفته را دوباره نصب می کند.
- MSI.InstallMissingFile : فایل های از بین رفته را دوباره نصب می کند.
- MSI.InstallProduct : نصب پک.
- MSI.LocateComponent : نوع Patch ف بدون کد را باز می گرداند.
- MSI.OpenPackage : یک پکیج را باز می کند.
- MSI.OpenProduct : فایل اصلی را باز می کند.
- MSI.QueryFeatureState : جدولی از اطلاعات یک Feature نصب شده را باز می گرداند
- MSI.QueryProductState : وضعیت نصب یک فایل را باز می گرداند.
- MSI.ReinstallFeature : یک Feature را دوباره نصب می کند.
- MSI.ReinstallProduct : یک فایل را دوباره نصب می کند.
- MSI.RunMsiexec : اجرا ی برنامه نصب Windows Installer ، "msiexec.exe"

MSI.SetInternalUI : internal user interface را فعال یا غیر فعال می کند.

MSI.VerifyPackage : بررسی اطلاعات یک پکیج

حال به دستورات Page می رسم که عبارتند از :

Page.ClickObject : دستورات قسمت On Click را اجرا می کند.

Page.CreateObject : یک شیء دلخواه بر روی صفحه اضافه کنید.(برچسب ،دکمه و ...)

Page.DeleteObject : شیء دلخواه را از روی صفحه پاک می کند.

Page.EnumerateObjects : لیستی از تمام اشیاء موجود در صفحه را باز می گرداند.

Page.GetFocus : نام شیء را که FOCUS دارد را باز می گرداند.

Page.GetFocus : دستورات موجود در یک شیء را باز می گرداند.

Page.GetObjectType : نوع یک شیء را باز می گرداند( دکمه ، تصویر ،فلش و ...)

Page.GetRadioValue : مقدار دکمه ی رادیویی داخل صفحه را باز می گرداند.

Page.GetSize : اندازه صفحه را باز می گرداند.

Page.Jump : با این دستور می توانید به صفحه ی دیگری از پروژه بروید.

Page.Navigate : انتقال به صفحات دیگر بوسیله : صفحه اول ، صفحه آخر ،صفحه بعدی و ...

Page.Print : از صفحه پرینت می گیرد.

Page.Redraw : بارگذاری مجدد صفحه و اشیاء داخل آن.

Page.SetFocus : Focus را برای یک شیء تنظیم می کند.

Page.SetObjectScript : دستوراتی را در قسمت اسکریپت شیء قرار می دهد.

Page.SetObjectZOrder : بردار سوم شی را تنظیم می کند(در حقیقت کار Align را انجام می دهد).

Page.SetRadioValue : مقدار یک دکمه رادیویی را به مقدار مورد نظر تغییر می دهد.

Page.StartTimer : تایمر صفحه شروع به کار می کند.

Page.StopTimer : تایمر صفحه متوقف می شود.

دستورات بعدی مربوط به Paragraph می باشد که به توضیح کار هر یک می پردازم:

Paragraph.GetPos : موقعیت شی را در صفحه برمی گرداند .

Paragraph.GetProperties : جدولی از خصوصیات شی را باز می گرداند.

Paragraph.GetScrollPos : وضعیت اسکرول بار پاراگراف را باز می گرداند.

Paragraph.GetScrollRange : محدوده تغییرات اسکرول بار را باز می گرداند.

Paragraph.GetSize : مقدار طول و عرض شی را باز می گرداند .

Paragraph.GetText : متن داخل شی را باز می گرداند.

Paragraph.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شی را نشان می دهد.

Paragraph.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شی را نشان می دهد.

Paragraph.SetEnabled : با این دستور می توانید شی را فعال یا غیر فعال کنید.

Paragraph.SetPos : می توانید موقعیت شی را در صفحه تعیین می کند.

Paragraph.SetProperties : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شی اعمال کنید.

Paragraph.SetScrollPos : وضعیت مکان اسکرول بار پاراگراف را تعیین کنید.

Paragraph.SetSize : با این دستور سائز(طول و عرض) شی را تنظیم کنید.

Paragraph.SetText: متن داخل شیء را تغییر دهید.

Paragraph.Visible: نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

دستورات بخش بعد مربوط به Plugin می باشد که عبارتند از:

Plugin.GetPos: موقعیت شیء پلاگین را در صفحه برمی گرداند .

Plugin.GetSize: مقدار طول و عرض شیء پلاگین را باز می گرداند .

Plugin.IsEnabled: فعال یا غیر فعال بودن شیء پلاگین را نشان می دهد.

Plugin.IsVisible: دیده شدن یا پنهان شدن شیء پلاگین را نشان می دهد.

Plugin.SetEnabled: با این دستور می توانید شیء پلاگین را فعال یا غیر فعال کنید.

Plugin.SetPos: می توانید موقعیت شیء پلاگین را در صفحه تعیین می کند.

Plugin.SetSize: با این دستور سائز(طول و عرض) شیء پلاگین را تنظیم کنید.

Plugin.SetVisible: نمایش یا عدم نمایش شیء پلاگین را مشخص کنید.

دستورات بعدی مربوط به Progress می باشد که عملکرد هریک به شرح زیر است:

Progress.GetCurrentPos: مکان متحرک داخل شیء Progress را باز می گرداند.

Progress.GetPos: موقعیت شیء را در صفحه برمی گرداند .

Progress.GetProperties: خصوصیات شیء را باز می گرداند.

Progress.GetRange: مقادیر Range که در خصوصیات شیء تنظیم کرده اید را باز می گرداند.



Progress.GetSize : مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند .

Progress.GetText : متن داخل شیء را باز می گرداند.

Progress.IsEnabled: فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

Progress.IsVisible: دیده شدن یا پنهان شدن شیء را نشان می دهد.

Progress.SetCurrentPos: مکان متحرک داخل شیء را تنظیم می کند.

Progress.SetEnabled: با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

Progress.SetPos: می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین می کند.

Progress.SetProperties: با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر (از قبیل فونت ،سایز آن و ...) را بر روی شیء اعمال کنید.

Progress.SetRange: Range شیء را تنظیم می کند.

Progress.SetSize: با این دستور سایز(طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

Progress.SetStep: میزان پرش را تنظیم می کند.

Progress.SetText: متن داخل شیء را تغییر دهید.

Progress.SetVisible: نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

Progress.StepIt: به اندازه ی Step ، متحرک داخل شیء را به جلو می برد.

دستورات این بخش نیز به پایان رسید. حال به دستورات بخش RadioButton رسیدیم که عبارتند از:

RadioButton.Checked : انتخاب شدن یا نشدن شیء را باز می گرداند (توپر و تو خالی)

RadioButton.GetPos : موقعیت شیء را در صفحه برمی گرداند .

RadioButton.GetProperties : خصوصیات شیء را باز می گرداند.

RadioButton.GetSize : مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند .

RadioButton.GetText : متن داخل شیء را باز می گرداند.

RadioButton.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

RadioButton.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شیء را نشان می دهد.

RadioButton.SetChecked : شیء را به حالت انتخاب در می آورد (توپر می کند).

RadioButton.SetEnabled : با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

RadioButton.SetPos : می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین می کند.

RadioButton.SetProperties : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شیء اعمال کنید.

RadioButton.SetSize : با این دستور سائز (طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

RadioButton.SetText : متن داخل شیء را تغییر دهید.

RadioButton.SetVisible : نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

دستورات RadioButton نیز تمام شد. در ادامه کار ، عملکرد دستورات Registry را توضیح می دهیم:

Registry.CreateKey : یک "key" در رجیستری کاربر می سازد.

Registry.DeleteKey : : یک "key" را از رجیستری پاک می کند.

Registry.DeleteValue : مقدار یک Key را پاک می کند.



Registry.DoesKeyExist : وجود یا عدم وجود یک Key را کنترل می کند.

Registry.GetAccess : نوع Key (خواندنی،نوشتنی،و...) را باز می گرداند.

Registry.GetKeyNames : نام یک Key را باز می گرداند.

Registry.GetValue : مقدار یک Key را باز می گرداند.

Registry.GetValueNames : مقدارهای تمام Key های یک sub key را باز می گرداند.

Registry.GetValueType : نوع یک Key را باز می گرداند (And ... , DWORD , BINARY)

Registry.SetValue : با این دستور مقدار یک Key را تعیین و تعویض کنید.

دستورات بعد متعلق به RichText می باشند که عبارتند از:

RichText.CanPaste : فعال یا غیر فعال بودن وضعیت Paste در شی RichText را باز می گرداند.

RichText.CanUndo : فعال یا غیر فعال بودن وضعیت Undo در شی را باز می گرداند.

RichText.Copy : قسمتی از متن داخل شی که انتخاب شده را در حافظه کامپیوتر کپی می کند

RichText.Cut : قسمتی از متن داخل شی که انتخاب شده را بریده ودر حافظه کامپیوتر نگه می دارد.

RichText.Delete : قسمتی از متن داخل شی که انتخاب شده را پاک می کند.

RichText.EmptyUndoBuffer : بافر(حافظه) Undo را خالی می کند.

RichText.FindText : متن یا کلمه ای را داخل شی پیدا می کند.

RichText.GetLine : تعداد خطوط موجود در شی را باز می گرداند.

RichText.GetParagraphFormat : فرمت پاراگرافی در متن را به صورت یک جدول باز می گرداند.

RichText.GetPos : موقعیت شی را در صفحه برمی گرداند .

RichText.GetProperties: خصوصیات شیء را باز می گرداند.

RichText.GetSelection: ابتدا و انتهای متن انتخابی را باز می گرداند.

RichText.GetSelectionFormat: فرمت متن انتخابی را به صورت یک جدول باز می گرداند.

RichText.GetSize: مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند .

RichText.GetText: متن داخل شیء را باز می گرداند.

RichText.GetTextLength: طول متن را باز می گرداند.

RichText.IsEnabled: فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

RichText.IsVisible: دیده شدن یا پنهان شدن شیء را نشان می دهد.

RichText.LoadFromFile: متن را از داخل یک فایل می خواند(فایلی را داخل شیء بارگذاری می کند).

RichText.Paste: جایگزینی و انتقال یک متن از حافظه موقت به داخل شیء

RichText.SaveToFile: متن را داخل یک فایل ذخیره می کند.

RichText.ScrollLines: به خط مورد نظر نقل مکان می کند(مثلاً ۵ خط پایین تر یا ۸ خط بالاتر)

RichText.ScrollToLine: به خط مورد نظر نقل مکان می کند(مثلاً ۵ یا خط ۸)

RichText.SetEnabled: با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

RichText.SetParagraphFormat: با این دستور می توانید فرمت پاراگراف را تنظیم کنید.

RichText.SetPos: می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین می کند.

RichText.SetProperties: با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شیء اعمال کنید.

RichText.SetSelection: انتخاب قسمتی از متن داخل شیء.

RichText.SetSelectionFormat: فرمت کاراکترهای انتخابی را تنظیم می کند.

RichText.SetSize: با این دستور سایز(طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

RichText.SetText: متن داخل شیء را تغییر دهید.

RichText.SetVisible: نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

RichText.Undo: تغییرات انجام شده در داخل شیء را یک مرحله به عقب باز می گرداند.

بعد از دستورات فوق به دستورات مربوط به Shell می رسمیم که کارکرد آنها به شرح زیر می باشد:

Shell.CreateShortcut: از یک فایل، یک میانبر ایجاد می کند.

Shell.DeleteShortcut: فایل میانبر ایجاد شده را پاک می کند.

Shell.Execute: عملیاتی ( باز کردن، ویرایش و ...) بر روی یک فایل انجام می دهد.

Shell.GetFolder: با دادن نوع شاخه مسیر شاخه را باز می گرداند.

دستورات بعدی مربوط به SlideShow می باشد که عبارتند از:

SlideShow.AddSlide: یک اسلاید را به شیء اضافه می کند.

SlideShow.DeleteSlide: یک اسلاید را از داخل شیء پاک می کند.

SlideShow.FillFromFolder: فایل ها را از یک شاخه خوانده و داخل شیء قرار می دهد.

SlideShow.GetCurrentSlide: شماره ی اسلاید جاری را باز می گرداند.

SlideShow.GetImagePath: مسیر عکس موجود در اسلاید را باز می گرداند.

SlideShow.GetPos: موقعیت شیء را در صفحه برمی گرداند.

SlideShow.GetProperties: خصوصیات شیء را باز می گرداند.

SlideShow.GetSize: مقدار طول و عرض شی را باز می گرداند .

SlideShow.GetSlideCount: تعداد اسلایدها را باز می گرداند.

SlideShow.GoToSlide: مستقیماً به اسلاید خواسته شده می رود.

SlideShow.IsEnabled: فعال یا غیر فعال بودن شی را نشان می دهد.

SlideShow.IsVisible: دیده شدن یا پنهان شدن شی را نشان می دهد.

SlideShow.Navigate: انجام اعمالی روی اسلاید ها(اسلاید قبلی ، بعدی ،اول و...)

SlideShow.Pause: مکث نمایش اسلایدها

SlideShow.Play: شروع نمایش اسلایدها

SlideShow.SetEnabled: با این دستور می توانید شی را فعال یا غیر فعال کنید.

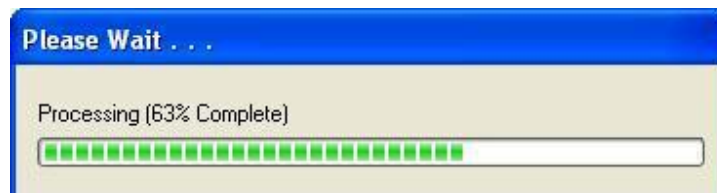
SlideShow.SetPos: می توانید موقعیت شی را در صفحه تعیین می کند.

SlideShow.SetProperties: با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شی اعمال کنید.

SlideShow.SetSize: با این دستور سائز(طول و عرض) شی را تنظیم کنید.

SlideShow.SetVisible: نمایش یا عدم نمایش شی را مشخص کنید.

دستورات بخش بعدی مربوط به StatusDlg می شوند که عبارتند از :



StatusDlg.GetAutoSize: سائز اتوماتیک این پنجره را باز می گرداند.

StatusDlg.GetMeterPos : محل قرارگیری متحرک status dialog را باز می گرداند.

StatusDlg.Hide : پنجره status dialog را مخفی می کند (می بندد)

StatusDlg.IsCancelled : انتخاب یا عدم انتخاب دکمه Cancell را باز می گرداند.

StatusDlg.SetAutoSize : مقدار تنظیم اتوماتیک سایز پنجره را تنظیم می کند.

StatusDlg.SetCancelled : دکمه Cancell را انتخاب کرده یا از حالت انتخاب درمی آورد.

StatusDlg.SetMessage : پیغامی را به عنوان متن اصلی status dialog قرار می دهد.

StatusDlg.SetMeterPos : مکان متحرک شی را تنظیم می کند.

StatusDlg.SetMeterRange : Range مربوط به status dialog را تنظیم می کند.

StatusDlg.SetStatusText : متن Status را تغییر می دهد.

StatusDlg.SetTitle : متن عنوان را تغییر می دهد.

StatusDlg.Show : : پنجره status dialog را به نمایش در می آورد.

StatusDlg.ShowCancelButton : نمایش دکمه Cancell را فعال یا غیر فعال می کند.

StatusDlg.ShowProgressMeter : نشان دادن مقدار متحرک را فعال یا غیر فعال می کند.

حال به دستورات بخش String می پردازم:

String.AbbreviateFilePath : مسیر را گرفته و به صورت خلاصه در یک متغیر متنی قرار می دهد.

String.Asc : یک کاراکتر را گرفته و اسکی کد آن را باز می گرداند.

String.Char : برعکس دستور بالا عمل می کند. یعنی اسکی کد را گرفته و کاراکتر آن را باز می گرداند.

`String.Compare` : دو رشته را با هم مقایسه می کند و بنا بر بزرگتر ، کوچکتر یا برابر بودن آن ها یکی از اعداد ۱ ، ۰ و -۱ را باز می گرداند.

`String.CompareFileVersions` : نسخه ( ورژن ) ها را با هم مقایسه می کند.

`String.CompareNoCase` : مانند دستور `String.Compare` عمل می کند با تفاوت اینکه بزرگ و کوچک بودن کاراکترها در این دستور اهمیتی ندارد.

`String.Concat` : دو متن را گرفته و یکی را ته متن دیگر اضافه می کند.

`String.Find` : یک یا چند کلمه را در یک رشته جستجو می کند.

`String.GetFormattedSize` : حجم را بر حسب بایت گرفته و بر حسب کیلو بایت ، مگابایت و یا گیگابایت باز می گرداند.

`String.Left` : به میزان کاراکترهای مورد نیاز از سمت چپ یک رشته جدا می کند.

`String.Length` : طول یک رشته را باز می گرداند.

`String.Lower` : تمام رشته را به حروف کوچک تبدیل می کند.

`String.MakePath` : از اطلاعات داده شده ، مسیر فایل را باز می گرداند.

`String.Mid` : از سمت چپ به تعداد معین جلو رفته و آنجا را ابتدای متن قرار میدهد. سپس به مقدار داده شده از متن جدا می کند.

`String.Repeat` : به تعداد معین رشته را تکرار می کند.

`String.Replace` : یک متن را در قسمتی از رشته جایگزین می کند.

`String.ReverseFind` : از انتها دنبال یک کلمه در متن می گردد.

`String.Right` : به میزان کاراکترهای مورد نیاز از سمت راست یک رشته جدا می کند.

`String.SplitPath` : مسیر فایل را گرفته و نام درایو ، نام شاخه ، نام فایل و فرمت (پسوند) فایل را باز می گرداند.

String.ToNumber : یک رشته را به عدد تبدیل می کند.

String.TrimLeft : از سمت چپ ،حرف ،کلمه یا فضای خالی را از رشته حذف می کند.

String.TrimRight : از سمت راست ،حرف ،کلمه یا فضای خالی را از رشته حذف می کند.

String.Upper : تمام رشته را به حروف بزرگ تبدیل می کند.

دستورات قسمت بعد مربوط به System می شود.هر یک از این دستورات به صورت زیر عمل می کنند:

System.EnumerateProcesses : لیست(جدولی) از پردازش های انجام شونده در CPU را باز می گرداند.

System.GetDate : تاریخ سیستم را باز می گرداند.

System.GetDefaultLangID : کد زبان پیش فرض ویندوز را باز می گرداند.

System.GetDisplayInfo : اطلاعات مربوط به صفحه را باز می گرداند(طول و عرض و تعداد رنگ ها)

System.GetLANInfo :اطلاعات Lan(Local Area Network) را باز می گرداند.

System.GetMemoryInfo : اطلاعاتی از حافظه سیستم را به صورت جدول باز می گرداند.

System.GetMousePosition : محل قرارگیری نشانه گر ماوس را روی صفحه باز می گرداند.

System.GetOSName : نام ویندوز در حال استفاده را باز می گرداند.

System.GetOSVersionInfo : نسخه ویندوز را باز می گرداند.

System.GetTime : زمان سیستم را باز می گرداند.

System.GetUserInfo : اطلاعات کاربر ( USER ) ویندوز را باز می گرداند.

System.Is64BitOS : ۶۴ هزار رنگی بودن ویندوز را کنترل می کند.

System.IsKeyDown : فشردن شدن یک دکمه از صفحه کلید را کنترل می کند.

System.Reboot : سیستم را راه اندازی مجدد می کند.

System.RegisterActiveX : یک ActiveX را بر روی سیستم نصب می کند.

System.RegisterFont : یک فونت را بر روی سیستم نصب می کند.

System.RegisterTypeLib : یک فایل TLB را بر روی سیستم نصب می کند.

System.TerminateProcess : به کار یک عملیات انجام شونده در CPU پایان می دهد.

System.UnregisterActiveX : یک ActiveX را از حالت ثبت شده در سیستم در می آورد.

System.UnregisterFont : فونتی را از حالت ثبت شده در سیستم در می آورد.

دستورات قسمت بعد مربوط به Table می باشند که عبارتند از :

Table.Concat : چند خانه از جدول را یکی می کند.

Table.Count : تعداد خانه های یک جدول را باز می گرداند.

Table.Insert : یک متن یا عدد را در داخل خانه ای از یک جدول قرار می دهد.

Table.Remove : یک آیتم را از جدول حذف می کند.

Table.Sort : خانه های جدول را مرتب می کند.

دستورات بعدی مربوط به TextFile می باشند که عملکرد هریک به شرح زیر است:

TextFile.ReadToString : قسمت یا کل متن از یک فایل را داخل یک متغیر متنی می خواند.

TextFile.ReadToTable : قسمت یا کل متن از یک فایل را داخل یک جدول می خواند.

TextFile.WriteFromString : یک متن را داخل یک فایل می نویسد.



TextFile.WriteFromTable : یک جدول را داخل فایل می نویسد.(ذخیره می کند)

دستورات قسمت بعدی مربوط به Tree می باشند . عملکرد هریک عبارت است از :

Tree.CollapseNode : گره مورد نظر را حذف می کند.

Tree.EnsureVisible : نمایش یا عدم یک گره را مشخص می کند.

Tree.ExpandNode : یک گره را باز می کند.

Tree.FindNodeByData : یک گره را بر حسب مقدار آن جستجو می کند.

Tree.FindNodeByText : یک گره را بر حسب متن آن جستجو می کند.

Tree.GetChildCount : تعداد زیر مجموعه های یک گره را باز می گرداند.

Tree.GetChildren : اطلاعات زیر مجموعه های یک گره را باز می گرداند.

Tree.GetNode : اطلاعات یک گره را باز می گرداند.

Tree.GetPos : موقعیت شی را در صفحه برمی گرداند .

Tree.GetProperties : خصوصیات شی را باز می گرداند.

Tree.GetSelectedNode : گره انتخاب شده را معین می کند.

Tree.GetSize : مقدار طول و عرض شی را باز می گرداند .

Tree.InsertNode : یک گره به شی اضافه می کند.

Tree.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شی را نشان می دهد.

Tree.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شی را نشان می دهد.

Tree.RemoveNode : یک گره را از داخل شی پاک می کند.

Tree.SetEnabled : با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

Tree.SetNode : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را بر روی گره داخل شیء اعمال کنید.

Tree.SetPos : می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین می کند.

Tree.SetProperties : با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شیء اعمال کنید.

Tree.SetSelectedNode : یک گره را انتخاب می کند.

Tree.SetSize : با این دستور سایز(طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

Tree.SetVisible : نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

دستورات بعد، دستورات قسمت Video می باشند که هریک به صورت زیر عمل می کنند:

Video.GetCurrentPos : زمان سپری شده از فایل ویدئو را باز می گرداند.

Video.GetFilename : نام فایل ویدئویی را باز می گرداند.

Video.GetLength : کل زمان فایل را باز می گرداند.

Video.GetPos : موقعیت شیء را در صفحه برمی گرداند .

Video.GetProperties : خصوصیات شیء را باز می گرداند.

Video.GetSize : مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند .

Video.GetState : نوع عملکرد فایل را نشان می دهد(در حال پخش ،متوقف شده یا مکث شده)

Video.GetVolume : میزان صدای شیء را نشان می دهد.

Video.IsEnabled : فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

Video.IsFullScreen : تمام صفحه بودن یا نبودن ویدئو را کنترل می کند.

Video.IsVisible : دیده شدن یا پنهان شدن شی را نشان می دهد.

Video.Load : یک فایل ویدئویی بارگذاری می کند.

Video.Pause : ویدئو را به حالت مکث قرار می دهد.

Video.Play : ویدئو شروع به پخش می کند.

Video.Seek : جابجایی در یک ویدئو(جلو بردن ، عقب بردن ، انتها ، ابتدا یا زمان مشخص)

Video.SetEnabled: با این دستور می توانید شی را فعال یا غیر فعال کنید.

Video.SetFullScreen : با این دستور می توانید ویدئو را به صورت تمام صفحه درآورید.

Video.SetPos: می توانید موقعیت شی را در صفحه تعیین می کند.

Video.SetProperties: با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شی اعمال کنید.

Video.SetSize: با این دستور سایز(طول و عرض) شی را تنظیم کنید.

Video.SetVisible: نمایش یا عدم نمایش شی را مشخص کنید.

Video.SetVolume : اندازه ی صدای ویدئو را تنظیم می کند.

Video.Stop : پخش ویدئو را متوقف می کند.

دستورا بعدی مربوط به Web می باشند که عبارتند از:

Web.Back : در یک شی وب ، یک صفحه به عقب باز می گردد.

Web.Forward: در یک شی وب ، یک صفحه به جلو می رود.

Web.GetPos: موقعیت شی را در صفحه برمی گرداند .

Web.GetProperties: خصوصیات شی را باز می گرداند.

Web.GetSize: مقدار طول و عرض شیء را باز می گرداند .

Web.GetURL: آدرسی (URL) را که شیء وب از آن استفاده می کند را نمایش می دهد.

Web.IsEnabled: فعال یا غیر فعال بودن شیء را نشان می دهد.

Web.IsVisible: دیده شدن یا پنهان شدن شیء را نشان می دهد.

Web.LoadURL: یک آدرس را در داخل شیء وب بارگذاری می کند.

Web.Print : اطلاعات داخل شیء وب را پرینت می کند.

Web.Refresh : شیء وب را Refresh می کند.

Web.SetEnabled : با این دستور می توانید شیء را فعال یا غیر فعال کنید.

Web.SetPos: می توانید موقعیت شیء را در صفحه تعیین می کند.

Web.SetProperties: با این دستور می توانید خصوصیات مورد نظر را شیء اعمال کنید.

Web.SetSize: با این دستور سایز(طول و عرض) شیء را تنظیم کنید.

Web.SetVisible: نمایش یا عدم نمایش شیء را مشخص کنید.

Web.Stop : شیء وب را متوقف می کند.

دستورات مربوط به وب نیز به پایان رسید. حال به دستورات قسمت Window می رسم:

Window.Close: پنجره ی مورد دلخواه را می بندد.

Window.EnumerateProcesses : جدولی از پنجره های در حال اجرا را باز می گرداند.

Window.EnumerateTitles : جدولی از عناوین پنجره های باز سیستم را باز می گرداند.

Window.GetPos : موقعیت پنجره را در صفحه نمایشگر برمی گرداند .

Window.GetSize: مقدار طول و عرض پنجره را باز می گرداند .

Window.Hide: پنجره را مخفی می کند.

Window.Maximize : پنجره را بزرگ می کند.

Window.Minimize : پنجره در Title bar کمینه می کند.

Window.Restore : پنجره را به حالت اولیه باز می گرداند.

Window.SetMask : حالت ماسک را برای پنجره فعال می کند.

Window.SetOrder : نوع قرارگیری پنجره ( در بالا ، پایین تر از یک پنجره و ...) را تنظیم می کند.

Window.SetPos: می توانید موقعیت صفحه را تعیین کنید.

Window.SetSize : این دستور سائز(طول و عرض) صفحه را تنظیم کنید.

Window.SetText : با این دستور خواهید توانست عنوان پنجره را تغییر دهید.

Window.Show : پنجره مخفی شده را نمایش می دهد.

دستورات بخش بعد مربوط به XML است که عبارت اند از :

XML.Count : عناصر XML را می شمارد.

XML.GetAttribute : ویژگی های عناصر داخل XML را باز می گرداند.

XML.GetAttributeNames: نام ویژگی داخل XML را باز می گرداند.

XML.GetElementNames : نام عناصر موجود در XML را نشان می دهد.

XML.GetElementXML: عناصر پردازش نشده یک XML را باز می گرداند.

XML.GetValue: مقدار یک عنصر را باز می گرداند.

XML.GetXML : XML بارگذاری شده را به صورت رشته باز می گرداند.

XML.InsertXML : اضافه کردن دستورات به XML

XML.Load : بارگذاری یک فایل XML در مموری برای استفاده و پردازش آن.

XML.RemoveAttribute : ویژگی های داخل یک عنصر را حذف می کند.

XML.RemoveElement : یک عنصر را از داخل XML پاک می کند.

XML.Save : XML بارگذاری شده را داخل یک فایل ذخیره می کند.

XML.SetAttribute : می توانید ویژگی هایی را برای یک عنصر تعریف کنید.

XML.SetValue : مقدار یک عنصر را تعیین می کند.

XML.SetXML : XML بارگذاری شده را در داخل لیست رشته ای قرار می دهد.

حال به دستورات قسمت آخر می رسیم که مربوط به Zip می باشد و به شرح زیر است:

Zip.Add : اضافه کردن فایل به یک فایل Zip

Zip.Extract : استخراج فایل ها از داخل فایل زیپ

Zip.GetContents : فایل های موجود در فایل زیپ را باز می گرداند.

## ضمیمه

در این بخش تعدادی برنامه ی آماده (بدون توضیحات) و دستوراتی قرار می دهیم تا با استفاده از آن ها بتوانید با دستورات بیشتر آشنا شوید و با نرم افزار راحت تر کار کنید. لازم به ذکر است تمامی این دستورات به صورت پروژ و فایل exe در داخل سی دی قرار دارند.

- باز شدن کنترل پنل : یک دکمه ایجاد کنید و دستور زیر را در Script آن تایپ نمایید.

```
H = File.Run("control", "", "", SW_MAXIMIZE, false);
```



- باز شدن برنامه Word Pad : یک دکمه ایجاد کنید و دستور زیر را در Script آن تایپ نمایید

```
H = File.Run("write", "", "", SW_MAXIMIZE, false);
```




-نمایش یک پیغام در شروع ویندوز: یک دکمه ایجاد کنید و دستورات زیر را در Script آن تایپ نمایید

```
Registry.SetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE,"SOFTWARE\\Microsoft\\Windows NT\\CurrentVersion\\Winlogon", "LegalNoticeCaption", "Your Title", REG_SZ);
```

```
Registry.SetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE,"SOFTWARE\\Microsoft\\Windows NT\\CurrentVersion\\Winlogon", "LegalNoticeText", "Your Text", REG_SZ);
```

فقط بجای Your Title و Your Text به ترتیب متنی که می خواهید بالای پنجره و در داخل آن قرار گیرد را تایپ نمایید

 در صورتی که نیاز به برداشتن این پیغام دارید متن داخل آنها را خالی کنید. (Your Title و Your Text را پاک کنید)

```
Registry.SetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE,"SOFTWARE\\Microsoft\\Windows NT\\CurrentVersion\\Winlogon", "LegalNoticeCaption", "", REG_SZ);
```

```
Registry.SetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE,"SOFTWARE\\Microsoft\\Windows NT\\CurrentVersion\\Winlogon", "LegalNoticeText", "", REG_SZ);
```

-نمایش اطلاعات CPU :

یک پاراگراف و یک دکمه در صفحه ایجاد کرده و دستورات زیر را در script دکمه بنویسید.

```
vID=Registry.GetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE, "HARDWARE\\DESCRIPTION\\System\\CentralProcessor\\0", "VendorIdentifier", true);
```

```
cpuType=Registry.GetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE, "HARDWARE\\DESCRIPTION\\System\\CentralProcessor\\0", "ProcessorNameString", true);
```

```
cpuSpeed=Registry.GetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE, "HARDWARE\\DESCRIPTION\\System\\CentralProcessor\\0", "~MHz", true);
```


```
cpuID=Registry.GetValue(HKEY_LOCAL_MACHINE, "HARDWARE\\DESCRIPTION\\System\\CentralProcessor\\0", "Identifier", true);
```

```
Paragraph.SetText("CPUID", vID.."\\r\\n \\r\\n"..cpuType.." ..cpuSpeed.."\\r\\n \\r\\n"..cpuID);
```





-تغییر شکل نشانه گر ماوس به شکل دلخواه خودتان :

ابتدا دو شکل (مانند ) را باید انتخاب یا طراحی کنید. سپس تصویر را وارد پروژه کنید. در مرحله ی بعد در سربرگ اسکریپت در خصوصیات صفحه و در قسمت On Show دستور زیر را تایپ کنید.


```
HideCursor(true);
```

و در قسمت On Close آن را با دستور زیر خنثی نمایید.

```
HideCursor(false);
```

در همین پنجره در قسمت On Mous Button دستورات زیر را تایپ کنید.

```
if (e_Type == LEFT_BUTTON_DOWN) then
Image.Load("Image1", "AutoPlay\\Images\\blue.bmp");
else
Image.Load("Image1", "AutoPlay\\Images\\black.bmp");
end
```

 Blue.bmp و Black.bmp همان تصاویری هستند که باید طراحی می کردید. پس باید آن ها را با edit کردن دستورات فوق وارد نرم افزار کنید.

همینطور در قسمت On mouse Move دستورات زیر را تایپ نمایید

```
mouse = System.GetMousePosition(true);
Image.SetPos("Image1", mouse.X, mouse.Y);
```

کار عوض کردن نشانه گر ماوس تمام شد. ولی در اینجا یک مشکل وجود دارد و آن این است که اگر از دستوراتی مانند دستور Dialog.Message استفاده کنید نشانه گر ماوس از بین می رود و اگر نشانه گر را روی دکمه ای قرار دهید، دیگر شکل آن نمایش داده نخواهد شد. پس برای رفع این مشکل :

۱- در صورتی که از دستورات Dialog استفاده می کنید، قبل از آن ماوس را از حالت مخفی در آورید و پس از آن دوباره ماوس را مخفی کنید. بدین صورت :

```
HideCursor(false);
```

```
H = Dialog.Message("Test", "Test");
```

```
HideCursor(true);
```

برای رفع مشکل دوم باید در انتهای کار، تصویر خود را Bring To Front کنید.



- برنامه سریال ساز: (در سایت)



-نمایش پیام در System Tray :

با پروژه نیاز به یک برنامه کمکی دارد که در داخل سی دی همراه قرار داده ام. کار با این برنامه راحت است. بدین گونه که ابتدا اطلاعاتی را درون Auto Play وارد می کنید و سپس نرم افزار را با این اطلاعات فراخوانی می کنید



پس برای این کار باید نرم افزار را در قسمت DOCS پروژه خود کپی نمایید(در انتهای کار یا با استفاده از File Layout) سپس ۴ دکمه با متن های "خبر رسانی"، "اخطار"، "خطا" و "بدون آیکون" درست کنید.

برای دکمه خبر رسانی دستورات زیر را تایپ کنید:

```
strTitle = "By Hamed Heydari";  
strText = "This Is A Sample Text";  
strTime = "5";  
strIcon = "1";  
strArgument = ""..strTitle.." ""..strText.." '..strTime..' '..strIcon;  
result = File.Run("AutoPlay\\Docs\\Traytip.exe", strArgument, "",  
SW_SHOWNORMAL, false);
```

برای دکمه اخطار نیز چنین تایپ کنید:

```
strTitle = "Created By H.Heydari";  
strText = "Are You Created This?";  
strTime = "5";  
strIcon = "2"  
strArgument = ""..strTitle.." ""..strText.." '..strTime..' '..strIcon;  
result = File.Run("AutoPlay\\Docs\\Traytip.exe", strArgument, "",  
SW_SHOWNORMAL, false);
```

همچنین برای دکمه خطا به صورت زیر تایپ کنید:

```
strTitle = "Created By H.H";  
strText = "You Don't Create It...";  
strTime = "5";  
strIcon = "3";  
strArgument = ""..strTitle.." ""..strText.." '..strTime..' '..strIcon;  
result = File.Run("AutoPlay\\Docs\\Traytip.exe", strArgument, "",  
SW_SHOWNORMAL, false);
```

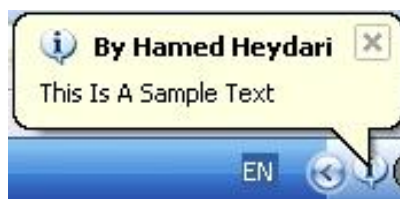
و در انتها برای دکمه بدون آیکون دستورات زیر را وارد نمایید.

```
strTitle = "Create By H.H";
```

```
strText = "H.H Means Hamed Heydari";  
strTime = "5";  
strIcon = "0";  
strArgument = ""..strTitle.." ""..strText.." '..strTime..' '..strIcon;  
result = File.Run("AutoPlay\\Docs\\Traytip.exe", strArgument, "",  
SW_SHOWNORMAL, false);
```

حال می توانید پروژه را اجرا کنید .

خبررسانی:



اخطار:



خطا:



بدون آیکون:



اسکی کدها: ASCII (اسکی کد) کدهای استاندارد بین المللی (لاتین) برای استفاده در نرم افزار ها و برنامه نویسی ها می باشد. برای راحتی کار شما در برنامه ها (مثلا کنترل برای فشرده شدن حرف A) این کدها را در این ضمیمه قرار دادم.

عملکرد(حرف)	عدد در مبنای ۱۶ (Hex)	عدد در مبنای ۱۰ (Decimal)
Space	20	32
!	21	33
"	22	34
#	23	35
\$	24	36
%	25	37
&	26	38
'	27	39
(	28	40
)	29	41
*	2A	42
+	2B	43
,	2C	44
-	2D	45
.	2E	46
/	2F	47
0	30	48
1	31	49
2	32	50
3	33	51
4	34	52
5	35	53
6	36	54
7	37	55
8	38	56
9	39	57
:	3A	58
;	3B	59
<	3C	60
=	3D	61
>	3E	62
?	3F	63
@	40	64
A	41	65

B	42	66
C	43	67
D	44	68
E	45	69
F	46	70
G	47	71
H	48	72
I	49	73
J	4A	74
K	4B	75
L	4C	76
M	4D	77
N	4E	78
O	4F	79
P	50	80
Q	51	81
R	52	82
S	53	83
T	54	84
U	55	85
V	56	86
W	57	87
X	58	88
Y	59	89
Z	5A	90
[	5B	91
\	5C	92
]	5D	93
^	5E	94
_	5F	95
`	60	96
a	61	97
b	62	98
c	63	99
d	64	100
e	65	101
f	66	102
g	67	103
h	68	104
i	69	105

j	6A	106
k	6B	107
l	6C	108
m	6D	109
n	6E	110
o	6F	111
p	70	112
q	71	113
r	72	114
s	73	115
t	74	116
u	75	117
v	76	118
w	77	119
x	78	120
y	79	121
z	7A	122
{	7B	123
	7C	124
}	7D	125
~	7E	126
DEL	7F	127



امیدوارم توانسته باشم قدمی در راه پیشرفت شما بردارم.

موفق و سربلند باشید