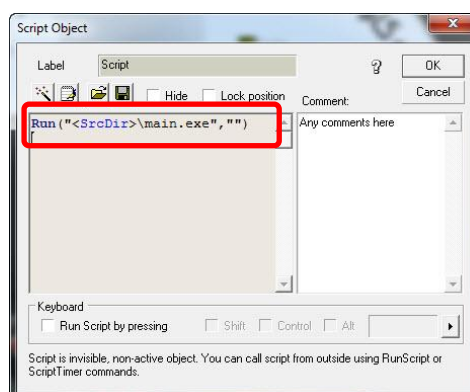


بخش سوم :

در بخش دوم بدنه اصلی محتوی را طراحی کردیم، با اینکه هنوز طراحی محتوی اصلی به پایان نرسیده ولی می‌خواهیم کار پنجره Splash را به اتمام برسانیم. در این مرحله می‌خواهیم بعد از اجرا شدن پنجره Splash، و بعد از سپری شده ۵ ثانیه این صفحه به صورت اتوماتیک بسته شده و پنجره اصلی یعنی Main.exe ظاهر شود.

برای انجام این کار به ترتیب مراحل زیر را انجام می‌دهیم :

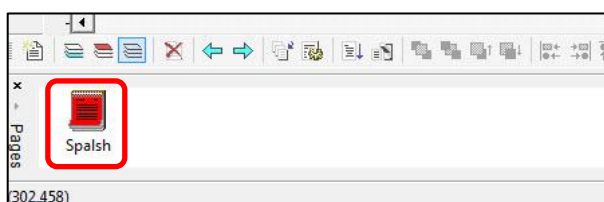
- ۱) فایل Splash.mbd را باز می‌کنیم. (این فایل را در بخش اول ایجاد نموده و با همین نام ذخیره کرده بودیم)
- ۲) یک ابزار Script (از منوی Object\Create) بر صفحه ایجاد کرده و بر روی آن دابل کلیک می‌کنیم.
- ۳) تکه کد `Run("<SrcDir>\main.exe", "")` را نوشته و بر روی OK کلیک می‌کنیم. (شکل ۳-۱)



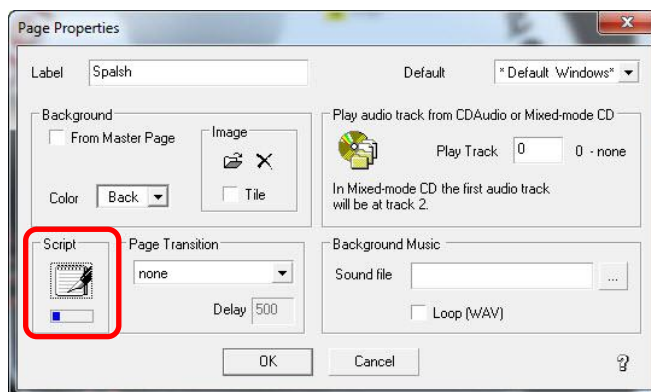
شکل ۳-۱

- ۴) بر روی خود صفحه (در پایین صفحه طراحی، در پنجره Pages همانند شکل ۳-۲) دابل کلیک کرده و گزینه Script (شکل ۳-۳) را انتخاب و تکه کد زیر را در زبانه Page Start می‌نویسیم.


```
ScriptTimer("Script", "5000")
ExitTimer("5100")
```

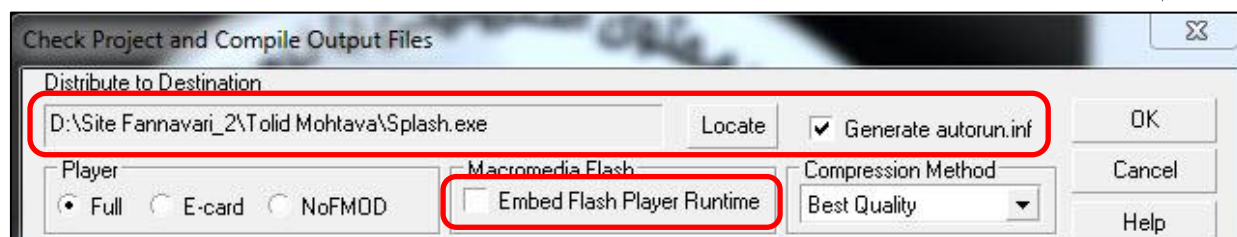


شکل ۳-۲



شکل ۳-۳

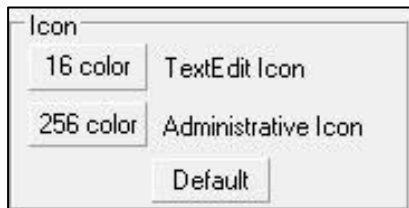
- ۵) از منوی File گزینه Compile را انتخاب و سپس با کلیک بر روی دکمه Locate نام و محل ذخیره شدن فایل اجرایی را تعیین می‌کنیم. (شکل ۳-۴)



شکل ۳-۴

نکته ۱: در این پنجره حتماً گزینه Generate autorun.inf را انتخاب نمایید، زیرا بعد از اتمام پروژه، فایل autorun.inf نیز بر روی CD رایت خواهد شد. چون این پروژه دارای دو فایل اجرایی می‌باشد لذا، ابتدا باید فایل Splash.exe اجرا شده و بعد از ۵ ثانیه این پنجره بسته شده و فایل main.exe اجرا شود.

نکته ۲: اگر پروژه شما دارای فایل‌های فلش (swf) می‌باشد، بهتر است گزینه Embed Flash Player Runtime را نیز انتخاب نمایید.



نکته ۳: همچنین بهتر است از قسمت Icon در پنجره Compile با کلیک بر روی 256 color یک آیکون (که شکل آن مرتبط با محتوی پروژه می‌باشد) را برای پروژه انتخاب نمایید. (شکل ۳-۵)

شکل ۳-۵

۶) کار ما در فایل Splash به پایان رسیده است، آخرین تغییرات را ذخیره و محیط طراحی آن را می‌بندیم.
توجه ۱: تنها نکته ای که باید در نظر بگیریم این است که بعد از اتمام طراحی فایل اصلی (با هر نامی که آنرا ذخیره کرده ایم) حتماً هنگام کامپایل آن، باید نام فایل اجرایی را Main وارد نماییم، چون در Script پنجره آغازین (Splash) با این نام پنجره اصلی را فراخوانی نموده ایم.

```
Run ("SrcDir>\main.exe", "")
```

توجه ۲: چون آدرس فراخوانی در تابع Run به صورت نسبی نوشته شده است، لذا فایل اصلی را دقیقاً در همان مسیری که فایل آغازین را کامپایل نموده‌اید، کامپایل کنید. (در مورد آدرس دهی نسبی و آدرس دهی مطلق، در فصل‌های بعدی هنگام قرار دادن موزیک متن برای پروژه، صحبت خواهیم کرد)