إعداد أ: ميادة العريفي

ربط الفلاش بالسي شارب

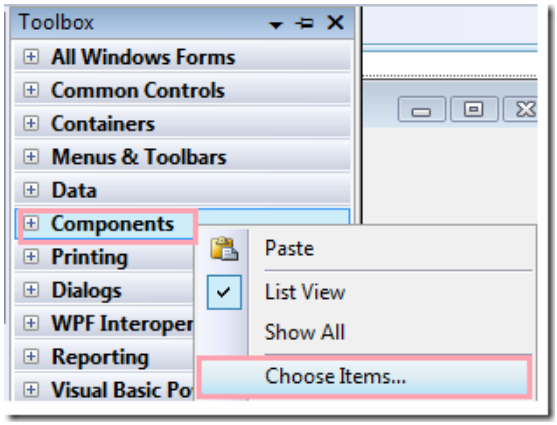
سنتحدث في درس اليوم إن شاء الله عن كيفية إضافة عرض فلاشي إلى برنامجك في #c و الخطوات سهلة وممتعة للغاية ...

سنبدأ بالخطوات باعتبار أن يكون لديك عرض فلاشي قمت بعمله مسبقا ..أو عرض فلاشي محفوظ في الجهاز لديك .

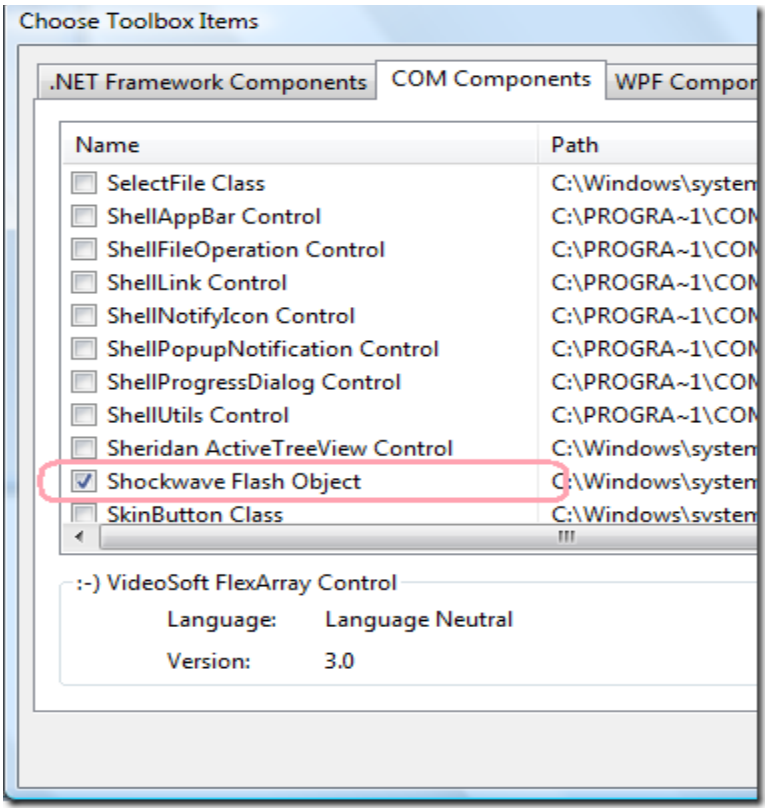
١- أولا قم بفتح مشروع جديد windows Application في الـ #c .

٢- في البداية أنت بحاجة لإضافة Shockwave ActiveX control لصندوق الأدوات لديك لأن هذا المكون هو الذي سنعرض الفلاش بداخله .

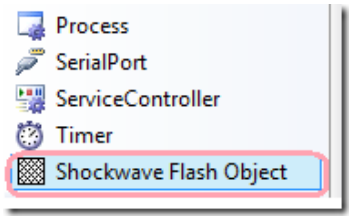
لإضافة هذا المكون من صندوق الأدوات "Toolbox" وباختيار التبويب "components " ثم بالزر الأيمن عليه ومن القائمة المنسدلة قم باختيار "choose items " انظر الشكل :



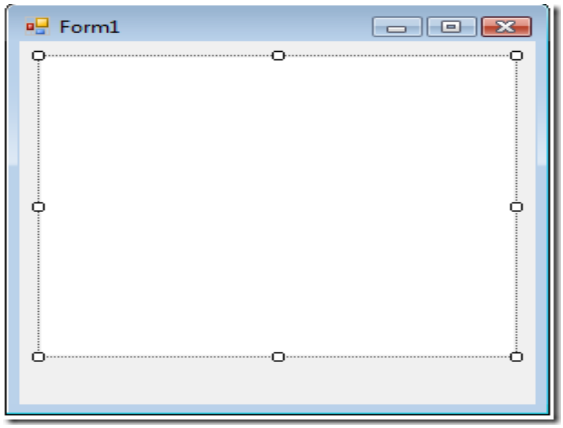
ستظهر لك النافذة التالية من التبويب "COM Components" قم بوضع العلامة أمام المكون "Shockwave Flash Object " ثم ok :



بذلك تكون قد أضفت هذا الأداة إلى الـ Toolbox لديك :

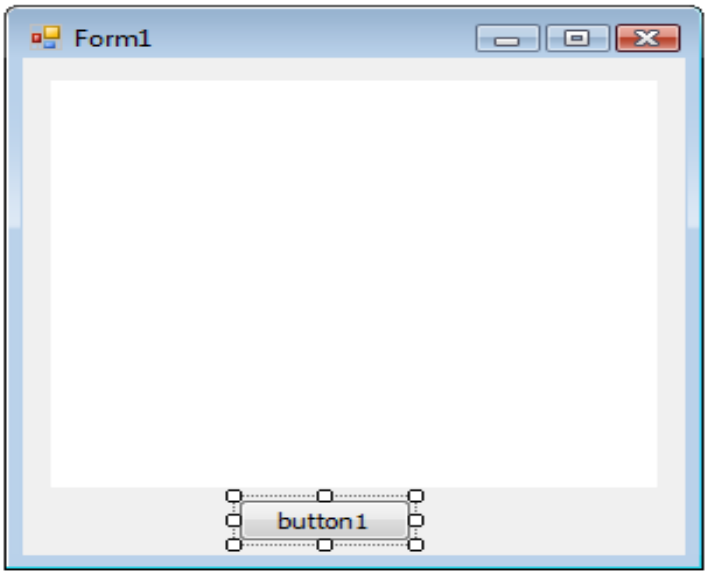


٣- الآن قم بسحب الأداة التي قمت بإضافتها و أسقطها على الـ form كأي أداة عادية, ومن نافذة الخصائص قم بضبط حجم هذه الأداة واجعله مساويا لحجم الفلاش الذي تريد عرضه .. وسيكون اسم الأداة هو axShockwaveFlash١ ضع الاسم في اعتبارك لأننا سنستخدمه بعد قليل .



و طبعا بمجرد وضع الأداة على النافذة ستقوم الـVisual Studio تلقائيا بإضافة بعض الـ References الضرورية إلى المشروع.

٤- الآن قم بإضافة الـ button إلى النافذة و الذي نريد أن تكون وظيفته هو عرض الفلاش على الأداة السابقة .



٥- قم بالنقر على الـbutton مرتين لتكتب الأوامر التالية بداخل حدث النقر على الزر button_Click:

```
string path = System.Environment.CurrentDirectory + @"\flashfile.swf";

axShockwaveFlash١.LoadMovie(٠, path);

axShockwaveFlash١.Play();
```

السطر الأول قمنا فيه بتخزين مسار الفلاش بداخل المتغير path باعتبار أن اسم الفلاش الموجود لدي هو flashfile

السطر الثاني نقوم بتحميل الفلاش استعدادا لعرضه وذلك باستخدام الدالة

LoadMovie(int layer, string URL);

والتي تستقبل رقم الطبقة التي سيتم عرض الفلاش بها وغالبا ستكون الطبقة الأولى أي "٠", ومسار الملف وهنا هو المتغير path الذي قمنا بتخزين المسار بداخله قبل قليل .

السطر الثالث يبدأ العرض باستخدام الدالة play

ملاحظة مهمة :

لا تنسى أن تقوم بنسخ ملف الفلاش لديك ووضعه داخل مجلد (bin\Debug) في مشروعك في الـ #c .

ولكن إذا لم تقم بوضع الفلاش بداخل هذا المجلد فإن عليك كتابة مسار ملف الفلاش كاملا كالتالي على سبيل المثال : D:\flash\ flashMeetsWinform.swf