

و اندر باب Library ها و فواید آن...

خب راستش، هیچ برنامه نویس عاقلی نمیداد موقع برنامه نوشتن همه چیز رو از 'ب' "بسم الله" واسه کامپیوترش تعریف کنه، چون خیلی از عملکرد های گوناگون توی فایل هایی به نام Library ها و به شکل توابع گوناگون ذخیره شدن؛ و میتونی به جای اینکه همه چیزو از اول تعریف کنی، از این توابع استفاده کنی؛ مثلاً واسه به توان رسوندن یه عدد، اگه از هیچ Library استفاده نکنی، مجبوری که به تعداد توانی که داری، پایه ات رو هی ضرب در خودش کنی تا به حاصلی که میخوای برسی! ولی به جاش میتونی با فراخوانی تابع مربوط به توان رسوندن که توسط برنامه نویس های دیگه، قبلن تعریف شدن و توی Library ها ذخیره شدن، این کار رو به راحتی انجام بدی که خیلی چلو میندازت!

ولی خب همونطور که گفتم، این توابع از پیش تعریف شده، توی فایل های دیگه ای ذخیره شدن و برنامه نویس فقط میتونه با آدرس دهی، اونها رو فراخوانی کنه، اما وقتی که برنامه کامپایل میشه و تبدیل به زبان باینری میشه که دیگه از (این خبرا نیس! پس باید توی کامپایلر هامون، Linker هایی تعریف کنیم که توابع فراخوانی شده رو وارد برنامه ما کنن، وگرنه برنامه ما بعد از کامپایل شدن کارایی خودشو از دست میده.

راستی Linker، کلاس های گوناگون برنامه ما رو هم که به شکل فایل های جدا از هم ذخیره میشن رو به هم پیوند میده، که البته اگه بخوام کامل تر واست توضیح بدم، باید با مفاهیم برنامه نویسی شی گرا آشنا باشی!

و این بود فایده Linker...

با آرزوی موفقیت

اشکان شکيبا