

افزودن یک DataType جدید برای نگهداری تاریخ خورشیدی - 1

حامد قنادی

۲۳:۳۰ ۱۳۹۲/۰۲/۰۹

www.dotnettips.info

SQL Server, SQL Server 2012, C#.NET, Persian, CLR

عنوان:

نویسنده:

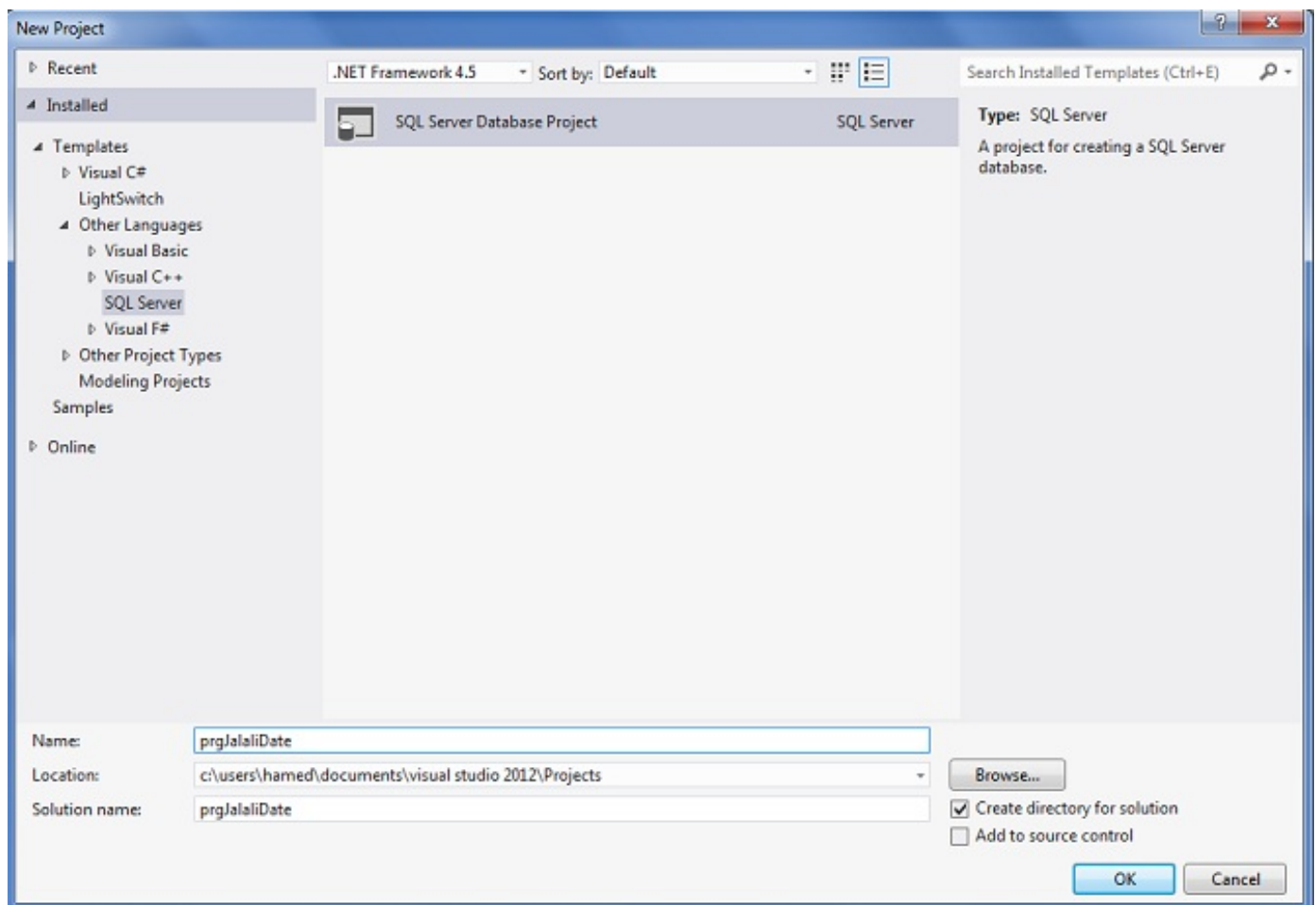
تاریخ:

آدرس:

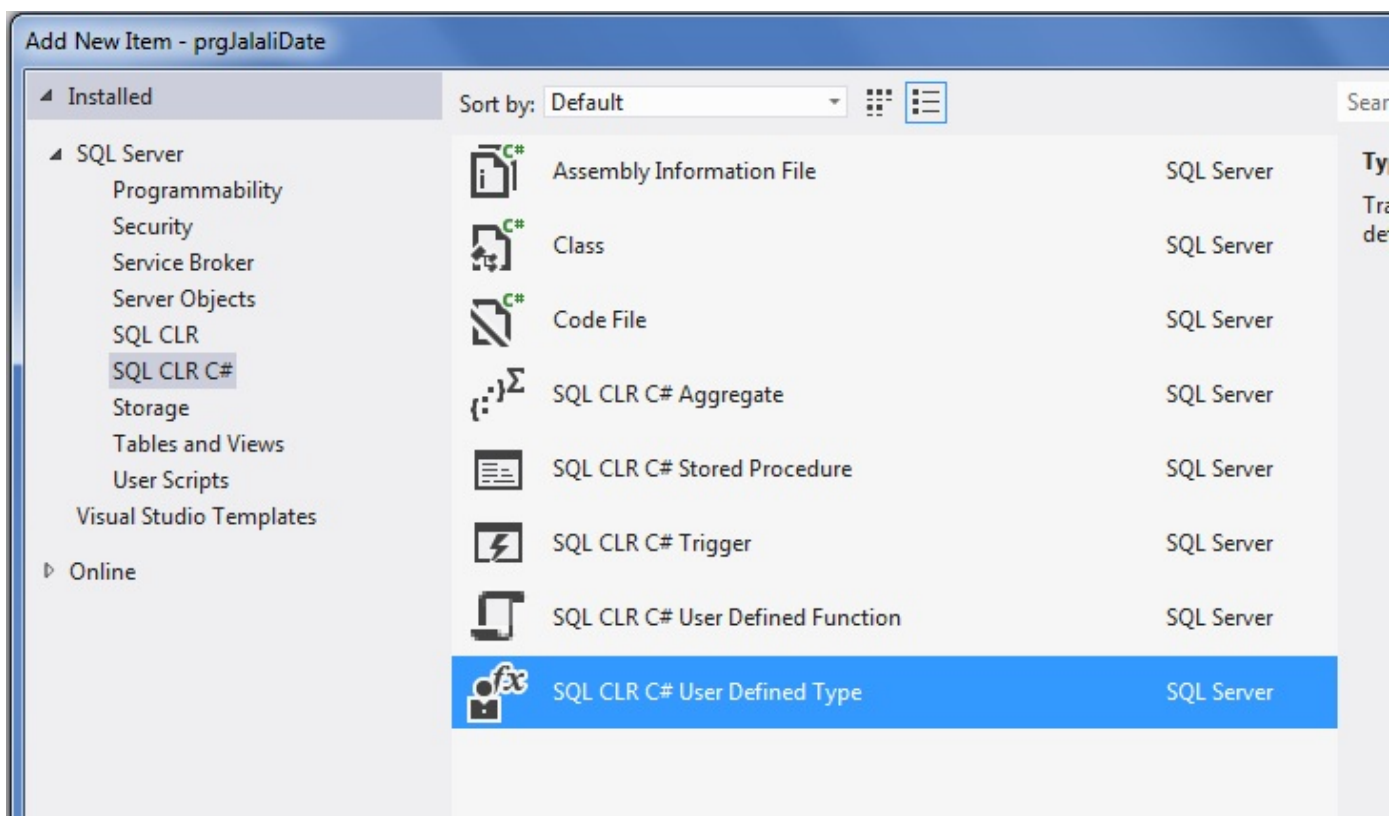
گروه‌ها:

ثبت و نگهداری تاریخ خورشیدی در SQL Server از دیرباز یکی از نگرانی‌های برنامه‌نویسان و طراحان پایگاه داده‌ها بوده است. در این نوشتار، راه‌کار تعریف یک DataType در SQL Server 2012 به روش CLR آموزش داده خواهد شد.

در ویژوال استودیو یک پروژه‌ی جدید از نوع SQL Server Database Project به شکل زیر ایجاد کنید:



نام پروژه را به یاد تقویم خیام، prgJalaliDate می‌گذارم. در Solution Explorer روی نام پروژه راست‌کلیک کرده، سپس روی Add New Item کلیک کنید. در پنجره‌ی باز شده مطابق شکل SQL CLR C# User Defined Type را برگزینید؛ سپس نام JalaliDateType را برای آن انتخاب کنید.



متن موجود در صفحه‌ی بازشده را کاملاً حذف کرده و با کد زیر جای‌گزین کنید.
 (در کد زیر تمامی توابع لازم برای مقداردهی به سال، ماه، روز، ساعت، دقیقه و ثانیه و البته گرفتن مقدار از آن‌ها، تبدیل تاریخ خورشیدی به میلادی، گرفتن تاریخ به تنهایی، گرفتن زمان به تنهایی، افزایش یا کاهش زمان برپایه‌ی یکی از متغیرهای زمان و بررسی و اعتبارسنجی انواع بخش‌های زمان گنجانده شده است. در صورت پرسش یا پیشنهاد روی هر کدام در قسمت نظرات، پیام خود را بنویسید.)

```
using System;
using System.Data.SqlTypes;
using Microsoft.SqlServer.Server;

[Serializable()]
[SqlUserDefinedType(Format.Native)]
public struct JalaliDate : INullable
{
    private Int16 m_Year;
    private byte m_Month;
    private byte m_Day;
    private byte m_Hour;
    private byte m_Minute;
    private byte m_Second;
    private bool is_Null;

    public Int16 Year
    {
        get
        {
            return (this.m_Year);
        }
        set
        {
            m_Year = value;
        }
    }

    public byte Month
    {
        get
        {
            return (this.m_Month);
        }
    }
}
```

```
    }
    set
    {
        m_Month = value;
    }
}

public byte Day
{
    get
    {
        return (this.m_Day);
    }
    set
    {
        m_Day = value;
    }
}

public byte Hour
{
    get
    {
        return (this.m_Hour);
    }
    set
    {
        m_Hour = value;
    }
}

public byte Minute
{
    get
    {
        return (this.m_Minute);
    }
    set
    {
        m_Minute = value;
    }
}

public byte Second
{
    get
    {
        return (this.m_Second);
    }
    set
    {
        m_Second = value;
    }
}

public bool IsNull
{
    get
    {
        return is_Null;
    }
}

public static JalaliDate Null
{
    get
    {
        JalaliDate jl = new JalaliDate();
        jl.is_Null = true;
        return (jl);
    }
}

public override string ToString()
{
    if (this.IsNull)
    {
        return "NULL";
    }
    else
```

```

    {
        return this.m_Year.ToString("D4") + "/" + this.m_Month.ToString("D2") + "/" +
this.m_Day.ToString("D2") + " " + this.Hour.ToString("D2") + ":" + this.Minute.ToString("D2") + ":" +
this.Second.ToString("D2");
    }
}

public static JalaliDate Parse(SqlString s)
{
    if (s.IsNull)
    {
        return Null;
    }

    System.Globalization.PersianCalendar pers = new System.Globalization.PersianCalendar();
    string str = Convert.ToString(s);
    string[] JDate = str.Split(' ')[0].Split('/');

    JalaliDate jl = new JalaliDate();

    jl.Year = Convert.ToInt16(JDate[0]);
    byte MonthsInYear = (byte)pers.GetMonthsInYear(jl.Year);
    jl.Month = (byte.Parse(JDate[1]) <= MonthsInYear ? (byte.Parse(JDate[1]) > 0 ?
byte.Parse(JDate[1]) : (byte)1) : MonthsInYear);
    byte DaysInMonth = (byte)pers.GetDaysInMonth(jl.Year, jl.Month); ;
    jl.Day = (byte.Parse(JDate[2]) <= DaysInMonth ? (byte.Parse(JDate[2]) > 0 ?
byte.Parse(JDate[2]) : (byte)1) : DaysInMonth);
    if (str.Split(' ').Length > 1)
    {
        string[] JTime = str.Split(' ')[1].Split(':');
        jl.Hour = (JTime.Length >= 1 ? (byte.Parse(JTime[0]) < 23 && byte.Parse(JTime[0]) >=
(byte)0 ? byte.Parse(JTime[0]) : (byte)0) : (byte)0);
        jl.Minute = (JTime.Length >= 2 ? (byte.Parse(JTime[1]) < 59 && byte.Parse(JTime[1]) >=
(byte)0 ? byte.Parse(JTime[1]) : (byte)0) : (byte)0);
        jl.Second = (JTime.Length >= 3 ? (byte.Parse(JTime[2]) < 59 && byte.Parse(JTime[2]) >=
(byte)0 ? byte.Parse(JTime[2]) : (byte)0) : (byte)0);
    }
    else { jl.Hour = 0; jl.Minute = 0; jl.Second = 0; }

    return (jl);
}

public SqlString GetDate()
{
    return this.m_Year.ToString("D4") + "/" + this.m_Month.ToString("D2") + "/" +
this.m_Day.ToString("D2");
}

public SqlString GetTime()
{
    return this.Hour.ToString("D2") + ":" + this.Minute.ToString("D2") + ":" +
this.Second.ToString("D2");
}

public SqlDateTime ToGregorianTime()
{
    System.Globalization.PersianCalendar pers = new System.Globalization.PersianCalendar();
    return SqlDateTime.Parse(pers.ToDateTime(this.Year, this.Month, this.Day, this.Hour,
this.Minute, this.Second, 0).ToString());
}

public SqlString JalaliDateAdd(SqlString interval, int increment)
{
    System.Globalization.PersianCalendar pers = new System.Globalization.PersianCalendar();
    DateTime dt = pers.ToDateTime(this.Year, this.Month, this.Day, this.Hour, this.Minute,
this.Second, 0);
    string CInterval = interval.ToString();
    bool isConvert = true;
    switch (CInterval)
    {
        case "Year":
            dt = pers.AddYears(dt, increment);
            break;
        case "Month":
            dt = pers.AddMonths(dt, increment);
            break;
        case "Day":
            dt = pers.AddDays(dt, increment);
            break;
        case "Hour":

```

```

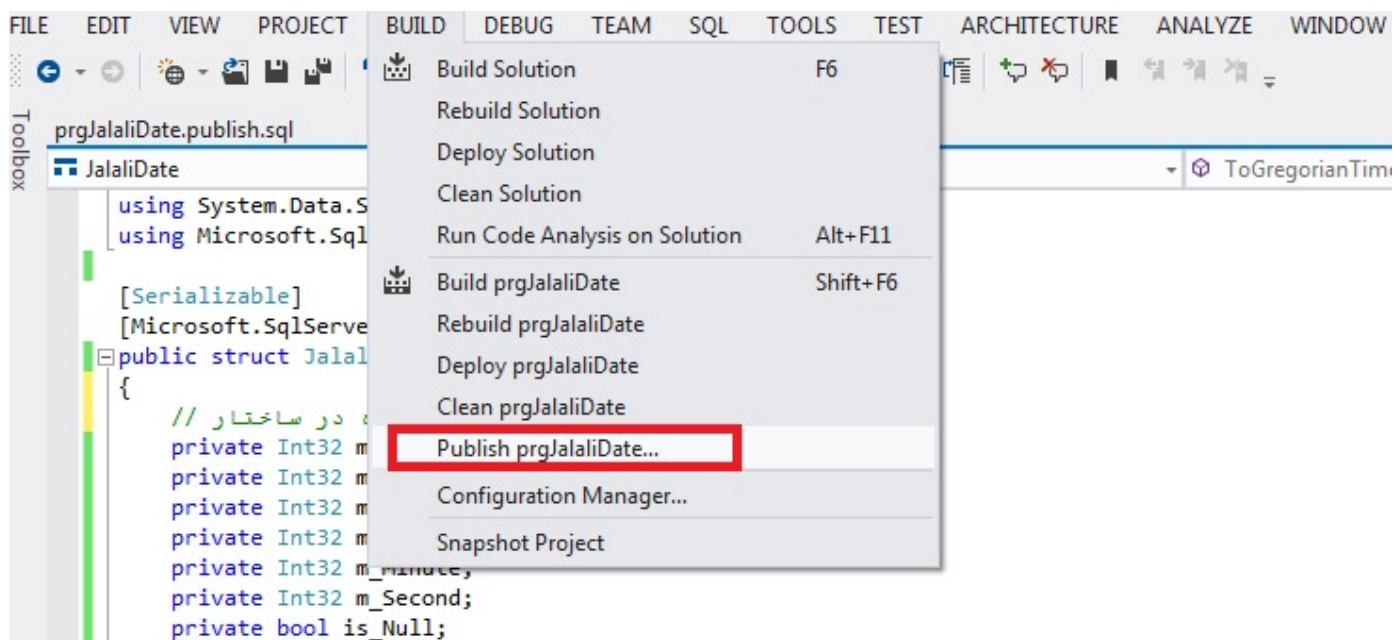
        dt = pers.AddHours(dt, increment);
        break;
    case "Minute":
        dt = pers.AddMinutes(dt, increment);
        break;
    case "Second":
        dt = pers.AddSeconds(dt, increment);
        break;
    default:
        isConvert = false;
        break;
}

if (isConvert == true)
{
    this.Year = (Int16)pers.GetYear(dt);
    this.Month = (byte)pers.GetMonth(dt);
    this.Day = (byte)pers.GetDayOfMonth(dt);
    this.Hour = (byte)pers.GetHour(dt);
    this.Minute = (byte)pers.GetMinute(dt);
    this.Second = (byte)pers.GetSecond(dt);
}

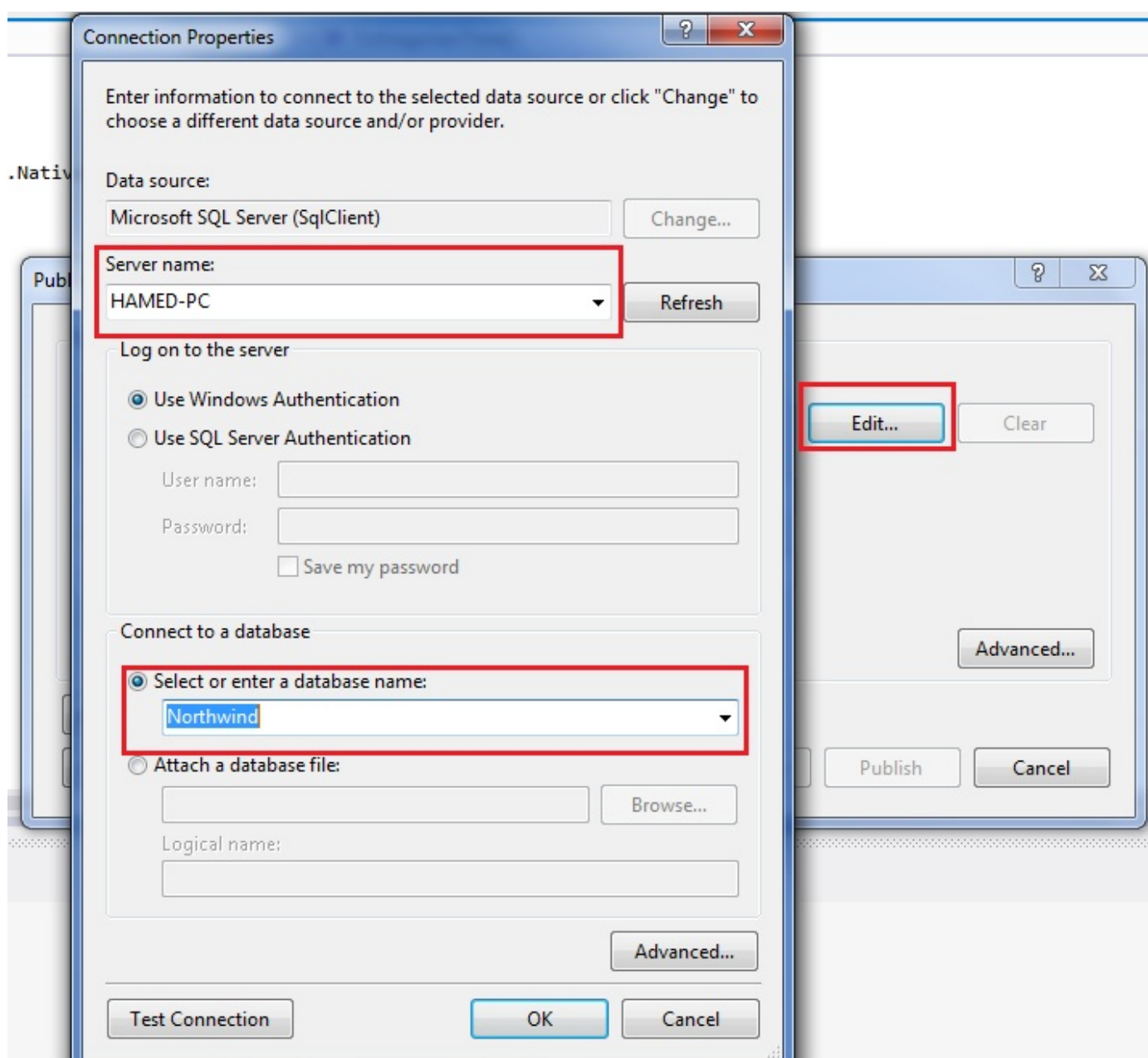
return this.m_Year.ToString("D4") + "/" + this.m_Month.ToString("D2") + "/" +
this.m_Day.ToString("D2") + " " + this.Hour.ToString("D2") + ":" + this.Minute.ToString("D2") + ":" +
this.Second.ToString("D2");
}
}

```

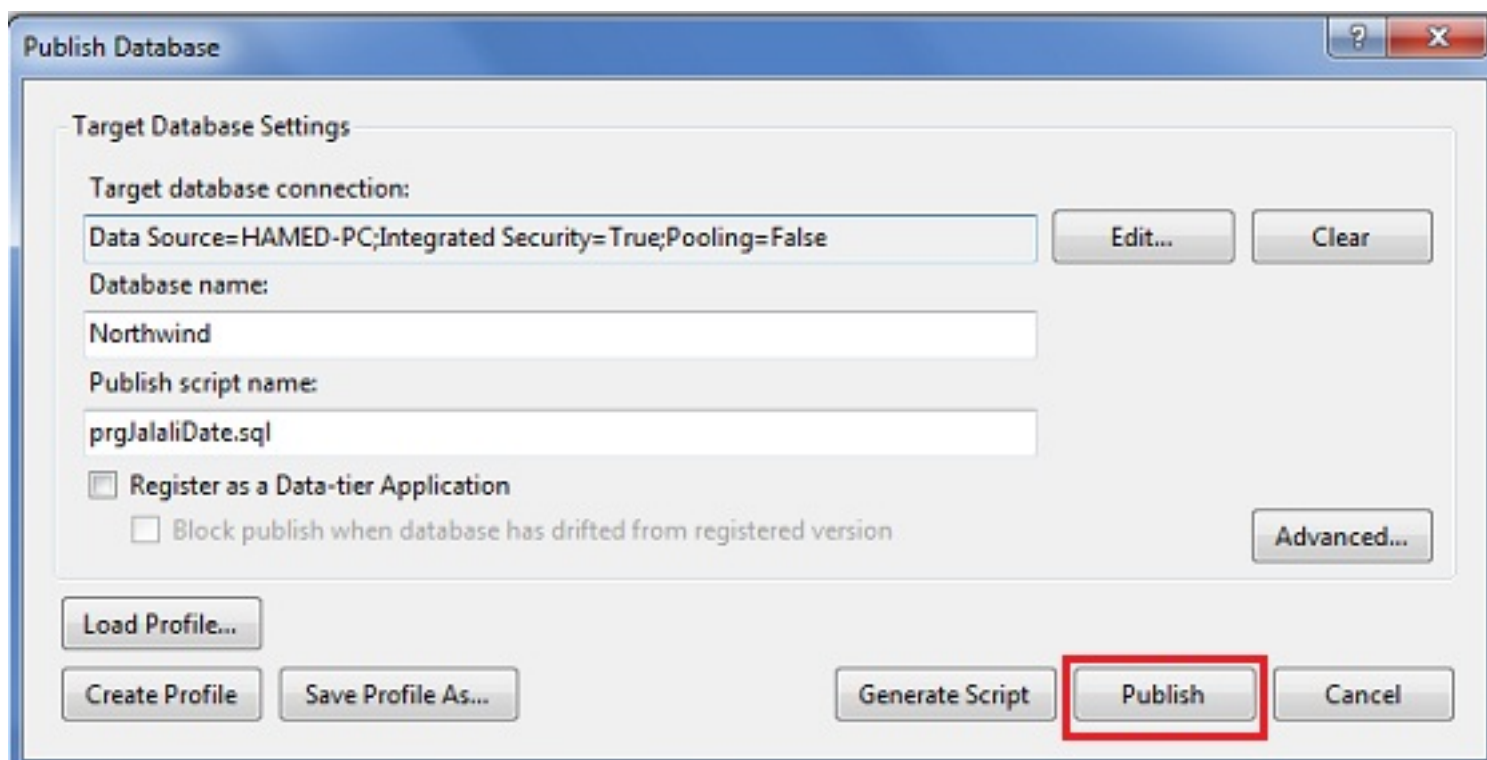
از منوهای بالا روی منوی Build و سپس گزینه‌ی Publish prgJalaliDate کلیک کنید:



در پنجره‌ی بازشده روی دکمه‌ی Edit کلیک کنید سپس تنظیمات مربوط به اتصال به پایگاه داده را انجام دهید.



روی دکمه‌ی OK کلیک کنید و سپس در پنجره‌ی اولیه، روی دکمه‌ی Publish کلیک کنید:



به همین سادگی، DataType مربوطه در SQL Server 2012 ساخته می‌شود. خبر خوش این‌که شما می‌توانید با راست‌کلیک روی نام پروژه و انتخاب گزینه‌ی Properties در قسمت Project Setting تنظیمات مربوط به نگارش SQL Server را انجام دهید. (از نگارش 2005 به بعد در VS 2012 پشتیبانی می‌شود).

اکنون زمان آن رسیده است که DataType ایجادشده را در SQL Server 2012 بیازماییم. SQL Server را باز کنید و دستور زیر را در آن اجرا کنید.

```
USE Northwind
GO
CREATE TABLE dbo.TestTable
(
  Id int NOT NULL IDENTITY (1, 1),
  TestDate dbo.JalaliDate NULL
) ON [PRIMARY]
GO
```

همین‌طور که مشاهده می‌کنید؛ امکان به‌کارگیری DataType تعریف‌شده وجود دارد. اکنون چند رکورد درون این جدول درج می‌کنیم:

```
Insert into TestTable (TestDate) Values ('1392/02/09'),('1392/02/09 22:40'),('1392/12/30 22:40')
```

پس از اجرای این دستور خطای زیر در پایین صفحه‌ی SQL Server نمایان می‌شود:

Messages

Msg 6263, Level 16, State 1, Line 1
Execution of user code in the .NET Framework is disabled. Enable "clr enabled" configuration option.

این خطا به این خاطر است که CLR را در SQL Server فعال نکرده ایم. جهت فعال کردن CLR دستور زیر را اجرا کنید:

```
sp_configure 'clr enabled', 1
Reconfigure
```

بار دیگر دستور درج را اجرا می‌کنیم:

```
Insert into TestTable (TestDate) Values ('1392/02/09'),('1392/02/09 22:40'),('1392/12/30 22:40')
```

	Id	TestDate
▶	1	1392/02/09 00:00:00
	2	1392/02/09 22:40:00
	3	1392/12/29 22:40:00
*	NULL	NULL

ملاحظه می‌کنید که داده‌ها در جدول مربوطه ذخیره شده است. در رکورد نخست چون ساعت، دقیقه و ثانیه تعریف نشده است؛ به طور هوشمند صفر درج شده است. در رکورد دوم، ساعت و دقیقه مقدار دارد ولی ثانیه صفر ثبت شده است. و در رکورد سوم چون سال 1392 کیبسه نیست؛ به صورت هوشمند آخرین روز ماه به جای روز ثبت شده است. هرچند می‌توان با دست‌کاری در توابع سی‌شارپ، این قوانین را عوض کرد.

اکنون زمان آن رسیده است که توسط یک پرس‌وجو، همه‌ی توابعی که در سی‌شارپ برای این نوع داده نوشتیم، بیازماییم. پرس‌وجوی زیر را اجرا کنید:

```
Select TestDate.ToString() as JalaliDateTime,
       TestDate.GetDate() as JalaliDate, TestDate.GetTime() as JalaliTime,
       TestDate.ToGregorianTime() as GregorianTime,
       TestDate.JalaliDateAdd('Day',1) JalaliTomorrow,
       TestDate.Month as JalaliMonth from TestTable
```

خروجی این پرس‌وجو به شکل زیر خواهد بود:

	JalaliDateTime	JalaliDate	JalaliTime	GregorianTime	JalaliTomorrow	JalaliMonth
1	1392/02/09 00:00:00	1392/02/09	00:00:00	2013-04-29 00:00:00.000	1392/02/10 00:00:00	2
2	1392/02/09 22:40:00	1392/02/09	22:40:00	2013-04-29 22:40:00.000	1392/02/10 22:40:00	2
3	1392/12/29 22:40:00	1392/12/29	22:40:00	2014-03-20 22:40:00.000	1393/01/01 22:40:00	12

البته درباره‌ی ستون پنجم و ششم شما می‌توانید روی همه‌ی اجزای تاریخ افزایش و کاهش داشته باشید و همچنین می‌توانید با تابع مربوطه هر کدام از اجزای زمان را جداگانه به دست بیاورید که در این مثال عدد ماه نشان داده شده است.

نیازی به گفتن نیست که می‌توانید به سادگی از توابع مربوط به DateTime در SQL Server بهره ببرید. برای مثال برای به دست

آوردن فاصله‌ی میان دو روز از پرس‌وجوی زیر استفاده کنید:

```
Declare @a JalaliDate = '1392/02/07 00:00:00'  
Declare @b JalaliDate = '1392/02/05 00:00:00'  
  
SELECT DATEDIFF("DAY",@b.ToGregorianTime(),@a.ToGregorianTime()) AS DiffDate
```

شاد و پیروز باشید.

نظرات خوانندگان

نویسنده: ali

تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۰ ۰:۵

Nice article

Thanks

نویسنده: سام ناصری

تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۰ ۴:۲۲

بسیار خوب.

فقط من تو مقاله شما دلیلی برای اینکه چرا زمان و تاریخ را میخواهی به این صورت ذخیره کنی متوجه نشدم؟ چرا به همان شکل استانداردش ذخیره نکنیم؟
دیگر اینکه نوع داده جدید به چه شکل در دیتابیس ذخیره میشود. Sql Server از کجا میداند که باید چگونه لیترالها را پارس کند(چگونه متود Parse برگزیده میشود)؟ عملگرهای مقایسه چگونه کار خواهند کرد؟

نویسنده: حامد قنادی

تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۰ ۷:۸

با درود

به پرسش‌های شما در بخش دوم پاسخ خواهم داد.

نویسنده: قاسم

تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۰ ۹:۴۲

سلام، میشه مراحل انجام کار توی VS2010 هم بنویسید، فقط مراحل کار. خیلی ممنون میشم

نویسنده: فرشید علی اکبری

تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۰ ۹:۵۵

سلام

کدهای شمارو درست همونطوریکه گفتین کپی کردم ولی موقعی که Publish رو میزنم پیغام زیر رو میده :

Publish cannot begin until your project(s) build successfully

و پنجره publish ظاهر نمی‌شه و هیچ جایی هم برای تعریف کانکشن وجود نداره... مشکل از کجاست؟

دوم اینکه clr رو هربار که خواستیم روی یک دیتابیس جدید این نوع رو تعریف کنیم باید فعال کنیم... مثلاً توی ایجاد سال مالی جدید که سیستم یک دیتابیس خام ایجاد میکنه تا مانده حسابها رو بهش انتقال بدیم قبلش باید دستور فعال سازی clr رو هم مجدداً بدیم یا فقط توی زمان طراحی کفایت میکنه ؟

سوم اینکه : در مورد استفاده اون توی EF Code First هم اگه نکته‌ی خاصی وجود داره محبت کنین ممنون میشم.
شاد و پیروز باشید.

نویسنده: حامد قنادی

تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۰ ۱۱:۴

با درود

New Project -> Database -> SQL Server -> Visual C# SQL CLR Database Project

- تنظیمات اتصال به پایگاه داده ها

- انتخاب دکمه Yes

Add New Item -> User Defined Type -

- کپی کدها

- استفاده از Deploy در منوی Build یا استفاده از روشی که در بخش دوم نوشتار آموزش داده خواهد شد.

نویسنده: حامد قنادی

تاریخ: ۱۱:۲۶ ۱۳۹۲/۰۲/۱۰

با درود

- 1- لطفاً پروژه را پیش از Publish یک بار Rebuild کنید. احتمالاً به خاطر یک ارور خاص Publish نمی‌شود. اگر به راحتی Rebuild شده ولی باز هم Publish کار نمی‌کند؛ می‌توانیم با روش دیگری که در بخش دوم آموزش می‌دهم DLL را به SQL معرفی کنیم.
- 2- کافی است یک بار پس ساخت Database این پرس‌وجو را اجرا کنید.
- 3- تست نکردم ولی به نظر می‌رسد این نوع داده از سمت EF شبیه به Hierarchy باشد.

نویسنده: ش.د.

تاریخ: ۱۴:۳۵ ۱۳۹۲/۰۲/۱۰

آیا فقط در sql2012 قابل اجرا می‌باشد؟

نویسنده: محسن خان

تاریخ: ۱۴:۵۴ ۱۳۹۲/۰۲/۱۰

در متن نوشتن از نگارش 2005 به بعد اس کیوال سرور این قابلیت استفاده از افزونه‌های CLR اضافه شدن.

نویسنده: سید امیر سجادی

تاریخ: ۱۸:۳۸ ۱۳۹۲/۰۲/۱۰

با تشکر از مطلب مفیدتون.

چند تا سوال برام پیش اومده.

اول اینکه آیا به صورت یک DLL به بانک اضافه میشه؟

دوم اینکه اگه از بانک بک آپ بگیریم و جایی دیگه خواستیم اون رو ریستور کنیم چی میشه؟

آپلود بانک روی هاست (بک آپ یا اتچ) ؟

نویسنده: امیر بختیاری

تاریخ: ۹:۴۳ ۱۳۹۲/۰۲/۱۱

به صورت اسمبلی به بانک اضافه میشه

وقتی بک آپ بگیرید و ریستور کنید همراه بک آپ این اسمبلی هم انتقال داده می‌شود

در اتچ هم به همین شکل

فقط زمانی که از این اسمبلی در توابع و پروسیجرها استفاده می‌کنید نمی‌تونید حذفش کنید و در صورت تغییرات باید اسمبلی را به روز کنید.

یک مورد دیگه که من زیاد تو هاست‌های شیر شده بهش برخوردم اینه که این امکان توشون فعال نیست و ادمین سرورها هم به سختی این امکان را فعال می‌کنند پس اگر خواستید از این امکان استفاده کنید ابتدا از فعال بودن آن مطمئن شوید

نویسنده: rahim

تاریخ: ۱۲:۱۴ ۱۳۹۳/۰۵/۱۱

با تشکر از مطلب مفیدتون

من زمانی که از این روش استفاده میکنم در هنگام درج رکورد جدید با پیغام خطای زیر مواجه میشم.

:"A .NET Framework error occurred during execution of user-defined routine or aggregate "JalaliDate

.System.OverflowException: Value was either too large or too small for an unsigned byte

نویسنده: محمد
تاریخ: ۱۳۹۳/۰۸/۲۲ ۰:۲۳

با سلام؛ من زمانی که این کد را در SQL 2012 می‌کنم یک Error در خصوص ToGregorianCalendar() نمایش داده میشه. لطفا راهنمایی بفرمایید. با تشکر

```
Msg 6522, Level 16, State 2, Line 1
A .NET Framework error occurred during execution of user-defined routine or aggregate
"SpatialDateTime":
System.FormatException: String was not recognized as a valid DateTime.
System.FormatException:
at System.DateTime.ParseExactMultiple(String s, String[] formats, DateTimeFormatInfo dtfi,
DateTimeStyles style)
at System.DateTime.ParseExact(String s, String[] formats, IFormatProvider provider, DateTimeStyles
style)
at System.Data.SqlTypes.SqlDateTime.Parse(String s)
at SpatialDateTime.ToGregorianCalendar().
```

نویسنده: محسن خان
تاریخ: ۱۳۹۳/۰۸/۲۲ ۰:۵۵

یک try/catch بذار، تا بتونی تاریخ مشکل دار رو پیدا کنی:

```
var pers = new PersianCalendar();
var date = pers.ToDateTime(this.Year, this.Month, this.Day, this.Hour, this.Minute, this.Second,
0).ToString();
try
{
    return SqlDateTime.Parse(date);
}
catch(Exception ex)
{
    throw new InvalidOperationException("Can't parse "+ date);
}
```

پیش از هرچیز به شما پیشنهاد می‌کنم؛ بار دیگر کد سی‌شارپ درس نخست را در پروژه‌ی خود کپی کنید و سپس Publish را بزنید. پس از ارسال آن مطلب، تغییراتی در جهت بهینه‌سازی کد دادم که به نظرم بهتر است شما نیز در پروژه‌ی خود به کار برید.

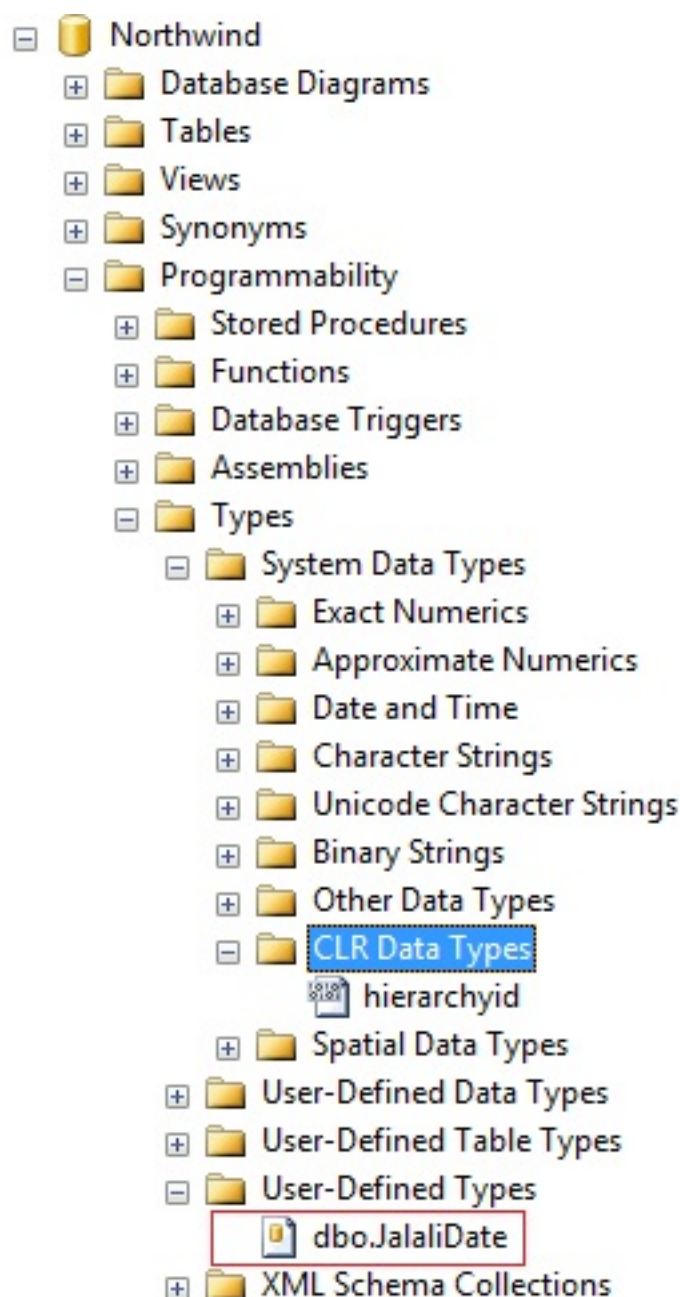
چرا از این نوع داده استفاده کنیم؟

نخستین پرسشی که ممکن است برای شما پیش بیاید این است که چرا بهتر است از این نوع داده استفاده کنیم. برای پاسخ به این پرسش باید راه‌کارهای گذشته را بررسی کنیم. معمولاً طراحان پایگاه داده‌ها برای استفاده از تاریخ خورشیدی، زمان را به صورت میلادی ثبت می‌کنند؛ سپس با یک scalar-valued function زمان درج شده را به خورشیدی تبدیل می‌کنند. در این صورت می‌توان با یک تابع کوچک دیگر بخش مربوط به ساعت را نیز از همان ستون به دست آورد. در این صورت می‌توانیم از کلیه‌ی متدهای مربوط به DateTime در SQL از جمله افزایش و کاهش و تفاضل دو تاریخ بهره برد. برخی دیگر از طراحان، ستونی از نوع char(10) در نظر می‌گیرند و تاریخ خورشیدی را به صورت ده‌کاراکتری در آن ذخیره می‌کنند. این روش هرچند نیاز به تبدیل به خورشیدی را ندارد ولی کلیه‌ی مزایایی که در استفاده از DateTime به آن‌ها دسترسی داریم از دست می‌دهیم. افزون بر این جهت نگهداری زمان باید یک فیلد دیگر از نوع کاراکتری و یا در نگارش‌های نوین‌تر از نوع time تعریف کنیم. برخی دیگر از هر دو را در کنار هم استفاده می‌کنند و در واقع جهت سرعت بالاتر نمایش و بررسی داده‌ها از طریق محیط SQL Server از فیلد کاراکتری تاریخ خورشیدی و برای مقایسه و بدست آوردن ساعت از فیلد نوع DateTime استفاده می‌کنند.

از نظر فضای اشغال‌شده نوع DateTime، هشت بایت، smalldatetime (در صورت استفاده) 4 بایت و فیلد 10 کاراکتری تاریخ 10 بایت فضا اشغال می‌کند در صورتی که نوع JalaliDate با در نظر گرفتن همه‌ی مزایای انواع داده‌ی استفاده‌شده برای تاریخ، فقط 8 بایت فضا اشغال می‌کند. با استفاده از این نوع به راحتی داده‌ی تاریخ را بر اساس تقویم ایرانی اعتبارسنجی می‌کنید و بخش‌های مختلف زمان از سال تا ثانیه را با یک متد به دست می‌آورید. می‌توانید به راحتی به تاریخ خود زمانی را بیفزایید یا بکاهید و در گزارش‌ها بدون نگرانی از تبدیل درست استفاده کنید. چون کدباز است می‌توانید با کمی حوصله امکانات دیگر مد نظر خود را به آن بیفزایید و از آن در SQL بهره ببرید.

چگونه این نوع داده را حذف کنیم؟!

شما می‌توانید به سادگی نوع داده‌ی ایجادشده توسط CLR را در مسیر زیر بیابید و اقدام به حذف آن نمایید:



همان‌طور که مشاهده می‌شود؛ حتی نوع داده‌ی سیستمی hierarchyid که جهت ساختار سلسله‌مراتبی مانند چارت سازمانی یا درخت تجهیزات استفاده می‌شود؛ نیز یک نوع داده‌ی CLR است.

آیا راه دیگری نیز برای افزودن این نوع داده به SQL به جز Publish کردن وجود دارد؟

مانند بسیاری دیگر از گونه‌های پروژه، در اینجا نیز شما یک فایل DLL خواهید داشت. این فایل برپایه‌ی تنظیماتی که شما در قسمت Properties پروژه‌ی خود انجام می‌دهید ساخته می‌شود. پس از تغییر مسیر فایل DLL در دستور زیر توسط یک New Query از Database خود، آن را اجرا کنید:

```
CREATE ASSEMBLY JalaliDate
FROM 'F:\prgJalaliDate.dll'
WITH PERMISSION_SET = SAFE;
```

هم‌چنین در صورت ویرایش‌های دوباره پروژه از دستور زیر استفاده کنید:

```
ALTER ASSEMBLY JalaliDate
FROM 'F:\prgJalaliDate.dll'
```

با استفاده از دستورهای زیر می‌توانید از چگونگی درج فایل‌های افزوده شده آگاه شوید:

```
select * from sys.assemblies
select * from sys.assembly_files
```

Results Messages

	name	principal_id	assembly_id	clr_name	permission...	permission_set_desc	is_visible	create_date	modify_date	is_user_defined
1	Microsoft.SqlServer.Types	4	1	microsoft.sqlserver.types, ver...	3	UNSAFE_ACCESS	1	2012-02-10 20:...	2012-02-10 ...	0
2	prgJalaliDate	1	65536	prgJalaliDate, version=0.0.0.0...	1	SAFE_ACCESS	1	2013-04-29 22:...	2013-04-29 ...	1

	assembly_id	name	file_id	content
1	1	microsoft.sqlserver.types.dll	1	0x4D5A90000300000004000000FFFF0000B8000000000000...
2	65536	prgJalaliDate	1	0x4D5A90000300000004000000FFFF0000B8000000000000...
3	65536	prgJalaliDate.pdb	2	0x4D6963726F736F667420432F432B2B204D534620372E30...

تا اینجا SQL Server، دی‌ال‌ال مربوط به پروژه را شناخته است. برای تعریف نوع داده از دستور زیر بهره ببرید:

```
CREATE TYPE dbo.JalaliDate
EXTERNAL NAME JalaliDate.[JalaliDate];
```

این کار همانند استفاده از گزینه‌ی Publish در Visual Studio است.

هم‌چنین چنان‌چه در SQL Server 2012 از منوی راست‌کلیک پایگاه داده‌ها روی گزینه Tasks و سپس Generate Scripts را انتخاب کنیم، از مشاهده‌ی سند ساخته شده، درخواستیم یافت که حتی دستورهای مربوط به ساخت اسمبلی CLR با تبدیل فایل به کد در Scripts وجود دارد و با اجرای آن در سروری دیگر، انتقال می‌یابد.

```
GO
/***** Object: SqlAssembly [prgJalaliDate]    Script Date: 2013/04/30 08:27:00 ب.ظ *****/
CREATE ASSEMBLY [prgJalaliDate]
FROM 0x4D5A90000300000004000000FFFF0000B8000000000000 ..... بقیه‌ی کدها حذف شده
WITH PERMISSION_SET = SAFE

GO
ALTER ASSEMBLY [prgJalaliDate]
ADD FILE FROM 0x4D6963726F736F667420432F432B2B204D534620372E30300D0A1A44530..... بقیه‌ی کدها حذف شده
AS N'prgJalaliDate.pdb'

GO
/***** Object: UserDefinedType [dbo].[JalaliDate]    Script Date: 2013/04/30 08:27:00 ب.ظ *****/
CREATE TYPE [dbo].[JalaliDate]
EXTERNAL NAME [prgJalaliDate].[JalaliDate]

GO
```

دنباله دارد ...

نظرات خوانندگان

نویسنده: محمد عادل
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱ ۱:۴۳

در این حالت ، چطور میتونیم در EF Code First از این DataType استفاده کنیم ؟

نویسنده: محسن خان
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱ ۸:۳۴

از برنامه [Entity Framework Power Tools](#) برای مهندسی معکوس ساختار موجود استفاده کنید و بعد مشاهده کنید که چه کدی رو تولید می‌کنه. کار شما در این حالت code first نیست.

نویسنده: حامد حسین نژاد
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱ ۹:۲۰

البته باید این را هم در نظر گرفت که کلا CLR Integration باعث کندی دیتابیس می‌شود و انواع داده CLR بسیار کندتر از بقیه اجرا می‌شوند. این موضوع ممکن است که در دیتابیس‌های کوچک چندان مهم بنظر نیاید ولی در دیتابیس‌های بزرگ باعث بروز مشکل خواهد شد. علاوه بر این استفاده از انواع داده CLR و یا توابع CLR در دیتابیس باعث می‌شود که امکان پارتیشن بندی جداول آن دیتابیس وجود نداشته باشد.

نویسنده: محسن خان
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱ ۱۱:۳۴

[مقاله‌ای هست اینجا](#) در مورد کارآیی CLR در SQL Server. به نظر می‌رسه سریعتر است حدود 11 درصد نسبت به T-SQL معمولی. برای پارتیشن بندی می‌تونید اینکار رو انجام بدید فقط این نوع خاص قابل انتخاب نیست. مابقی فیلدها [رو می‌تونید](#) انتخاب کنید.

نویسنده: حامد حسین نژاد
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱ ۱۸:۳۱

البته کارایی CLR، بسته به مورد استفاده، متفاوت ([این لینک](#)). در مواردی مثل همین مثال، اگر تعداد سطور جدول زیاد باشه، کارایی رو به شدت کاهش میده. مخصوصا اگر بخواین از Data Warehousing هم استفاده کنید.

نویسنده: محسن خان
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱ ۱۹:۲۸

این به شدت رو می‌تونید در موردش عدد و رقم ارائه بدید؟ در همون لینکی که دادید عنوان شده پیاده سازی RegEx روی سطور بالا خیلی سریع‌تر هست با CLR. در هر حال بهتره با عدد و رقم و محاسبات بحث کرد.

نویسنده: حامد حسین نژاد
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۱۲ ۱۴:۲۸

مثلا فرض کنید جدولی دارید که اطلاعات Task‌های یک شرکت رو نگه میداره که شامل تاریخ شروع و تاریخ پایان هر Task هم هست. اگر این جدول یک میلیون سطر داده داشته باشه و بخوایم Task‌هایی که مدت زمان انجام اونها کمتر از 5 روز بوده رو انتخاب کنیم تفاوت فاحشی با datetime خواهیم داشت. البته، همونطور که گفتم بسته به نوع استفاده داره و ممکنه از دیتابیس به دیتابیس دیگه فرق بکنه.

در دو درس گذشته با DataType ای که با هم نوشتیم؛ می‌توانستیم این پرس‌وجوها را داشته باشیم:

```
Declare @MyDate JalaliDate = '1392/02/11 21:38:24'
Select @MyDate.ToString() as MyDateTime
      , @MyDate.GetDate() as MyDate
      , @MyDate.GetTime() as MyTime
      , @MyDate.Year as MyYear
      , @MyDate.Month as MyMonth
      , @MyDate.Day as MyDay
      , @MyDate.Hour as MyHour
      , @MyDate.Minute as MyMinute
      , @MyDate.Second as MySecond
      , @MyDate.JalaliDateAdd('Year',1) as NextYear
      , @MyDate.JalaliDateAdd('Month',1) as NextMonth
      , @MyDate.JalaliDateAdd('Day',1) as NextDay
      , @MyDate.JalaliDateAdd('Hour',1) as NextHour
      , @MyDate.JalaliDateAdd('Minute',1) as NextMinute
      , @MyDate.JalaliDateAdd('Second',1) as NextSecond
```

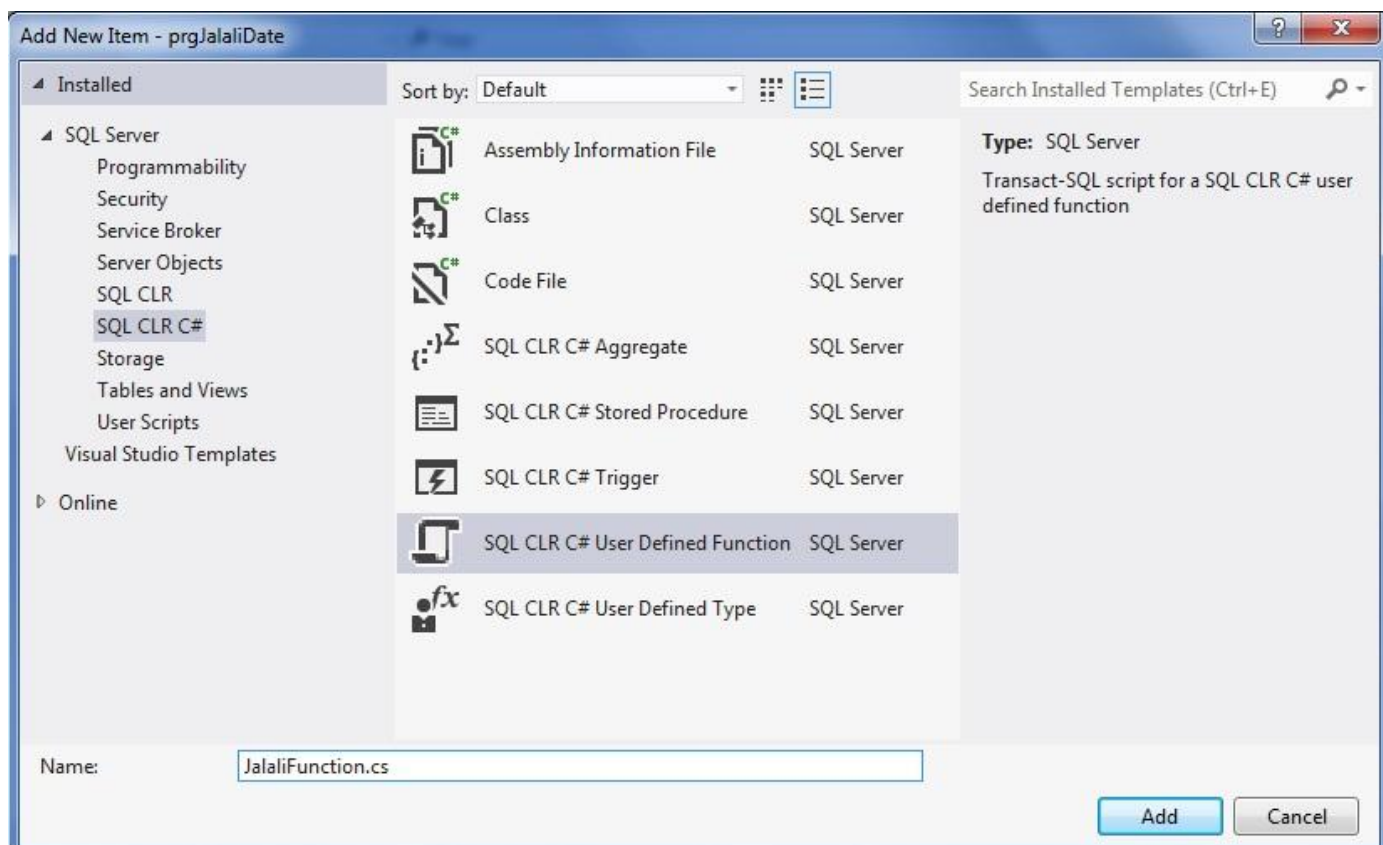
که در نهایت خروجی کار به شکل زیر خواهد بود:

Results										
	MyDateTime	MyDate	MyTime	MyYear	MyMonth	MyDay	MyHour	MyMinute	MySecond	
1	1392/02/11 21:38:24	1392/02/11	21:38:24	1392	2	11	21	38	24	

NextYear	NextMonth	NextDay	NextHour	NextMinute	NextSecond
1393/02/11 21:38:24	1392/03/11 21:38:24	1392/02/12 21:38:24	1392/02/11 22:38:24	1392/02/11 21:39:24	1392/02/11 21:38:25

با این همه، همان‌سان که در پرس‌وجوی بالا هم می‌بینید؛ ناگزیر شدم تاریخ و زمان را خودم وارد کنم و هرآینه در واقعیت شما جهت پرس‌وجو روی زمان کنونی، ناگزیر به استفاده از یک تابع برای تبدیل تقویم میلادی به خورشیدی هستیم. به نظر شما بهتر نیست دست به کار شویم و تابعی برای تبدیل تاریخ میلادی به خورشیدی بنویسیم؟

برای این‌کار پروژه‌ای را که در دو درس 1 ساختیم باز کنید و سپس روی نام پروژه در Solution Explorer راست‌کلیک کرده و Add New Item را انتخاب کنید.



محتویات فایل باز شده را حذف کنید و دستورهای زیر را جایگزین کنید:

```
using System;
using System.Data;
using System.Data.SqlClient;
using System.Data.SqlTypes;
using Microsoft.SqlServer.Server;

public partial class UserDefinedFunctions
{
    [Microsoft.SqlServer.Server.SqlFunction]
    public static JalaliDate GetCurrentDateTime()
    {
        System.Globalization.PersianCalendar pers = new System.Globalization.PersianCalendar();
        DateTime CurrentDate = DateTime.Now;
        JalaliDate jl;
        jl.Year = (Int16)pers.GetYear(CurrentDate);
        jl.Month = (byte)pers.GetMonth(CurrentDate);
        jl.Day = (byte)pers.GetDayOfMonth(CurrentDate);
        jl.Hour = (byte)pers.GetHour(CurrentDate);
        jl.Minute = (byte)pers.GetMinute(CurrentDate);
        jl.Second = (byte)pers.GetSecond(CurrentDate);
        return jl;
    }
}
```

بار دیگر پروژه را به روشی که در درس یک آموزش داده شد؛ Publish کنید. اکنون می‌توانیم تاریخ و زمان کنونی را در متغیری از نوع JalaliDate وارد کنیم.

```
Declare @MyDate JalaliDate = dbo.GetCurrentDateTime()
```

یا به این شکل تاریخ و زمان جاری را مشاهده کنیم:

```
Select dbo.GetCurrentDateTime().ToString()
```

Results		Messages	
		(No column name)	
1		1392/02/13 13:12:31	

دنباله دارد...

نظرات خوانندگان

نویسنده: فرشید علی اکبری
تاریخ: ۱۰:۳۴ ۱۳۹۲/۰۲/۱۴

از دوستان اگه کسی نحوه استفاده این تکنیک رو توی EF Code First میدونه لطفا مطلب رو Share کنه تا امکان استفاده این دسته از عزیزان هم از زحمتی که آقای قنادی کشیدن باشه.
با تشکر.

نویسنده: محسن خان
تاریخ: ۱۰:۴۲ ۱۳۹۲/۰۲/۱۴

```
public DateTime AddDate { set; get; }

[NotMapped] // فیلد محاسباتی سمت برنامه که در بانک اطلاعاتی قرار نخواهد گرفت
public string PersianDate
{
    get { return MyDateConverter(AddDate); }
}
```

در code first از ویژگی NotMapped استفاده کنید تا بتوانید با استفاده از تابع کمکی تبدیل تاریخ خودتون راحت این تبدیلات رو انجام بدید. در بانک اطلاعاتی DateTime استاندارد رو ذخیره کنید، در سمت کدها برای مسایل نمایشی از خاصیت PersianDate که NotMapped تعریف شده، میشه استفاده کرد. به علاوه روی DateTime استاندارد راحت میشه کوئری‌های LINQ رو اجرا کرد بدون محدودیت. زمانیکه مثلا یک List تهیه شد، قسمت بعدی، کار نمایشی است که از خاصیت NotMapped میشه کمک گرفت. این روش با تمام بانک‌های اطلاعاتی کار می‌کنه.

نویسنده: وحید نصیری
تاریخ: ۱۱:۴۱ ۱۳۹۲/۰۲/۱۴

```
[Column(TypeName = "xml")]
public string XmlValue { get; set; }

[NotMapped]
public XElement XmlValueWrapper
{
    get { return XElement.Parse(XmlValue); }
    set { XmlValue = value.ToString(); }
}
```

روش عمومی کار با نوع‌های خاصی که در EF تعریف نشدن، استفاده از ویژگی Column و مشخص کردن Type آن است؛ مانند مثالی که در بالا ملاحظه می‌کنید. البته این نوع خاص، در سمت کدها باید به صورت رشته تعریف شود. مثلا از سال 2005 به این طرف فیلد XML به SQL Server اضافه شده. اما نمی‌شود ارزش در EF به همون شکل XML استفاده کرد. [باید تبدیلی کنی به String](#) تا قابل استفاده بشه. یک نمونه دیگرس نوع خاص Spatial هست که در نگارش‌های اخیر SQL Server اضافه شده (geography و geometry). این مورد فقط از EF 5.0 به بعد پشتیبانی توکاری ارزش ارائه شده. یا برای [hierarchyID](#) در EF معادلی وجود نداره. برای تعریف این مورد نیز در یک مدل باید از string استفاده کرد.

بعد اگر این نوع خاص (که الان به صورت رشته دریافت شده) قابل نگاشت به نوعی مشخص در سمت کدهای برنامه بود (یعنی صرفا یک رشته ساده نبود) مثلا می‌شود از ویژگی NotMapped برای تبدیل آن و تعریف آن به شکل یک فیلد محاسباتی استفاده کرد.

با سلام

پروژه ای که شرح دادین رو ایجاد و در Publish ، SQL server 2012 کردم و در جدول هم مقادیر تستی درج کردم. زمانی که جدول را در Object Browser با Mode ویرایش باز می‌کنم هیچ مشکلی وجود ندارد و داده‌ها درست نمایش داده می‌شوند اما زمانی که با دستورات T-SQL کار میکنم مقادیر را به صورت یک رشته از کاراکترها نمایش می‌دهد که نامفهوم می‌باشد. تصویر اجرای کوئری‌ها را می‌ذارم لطفا راهنمایی کنید.

	Id	TestDate
▶	۱	۱۳۹۲/۰۲/۰۹ ++:++:++
	۲	۱۳۹۲/۰۲/۰۹ ۲۲:۴:++
	۳	۱۳۹۲/۱۲/۲۹ ۲۲:۴:++
*	NULL	NULL

```
select *
from TestTable
```

۱۰۰ %

Results Messages

	Id	TestDate
۱	۱	•x۸۵۷•۰۲•۰۹••••••••••
۲	۲	•x۸۵۷•۰۲•۰۹۱۶۲۸•••••
۳	۳	•x۸۵۷•۰C۱D۱۶۲۸•••••

```
select dbo.GetCurrentDateTime()
```

۱۰۰ %

Results Messages

(No column name)
۱ •x۸۵۷•۰۷۱۵۱۷•A۲A••

SQLCLR types به صورت پیش فرض با فرمت serialized binary value بازگشت داده می‌شوند.

```
SELECT id, TestDate.ToString() FROM TestTable;
```

در ابزارهای کوئری گرفتن ad-hoc مثل SSMS باید یک متد ToString را هم به انتهای نام ستون اضافه کنید تا مقدار نمایشی واضحی حاصل شود.

عنوان: intern pool جدول نگهداری رشته‌ها در دات‌نت

نویسنده: رحمت اله رضایی

تاریخ: ۲۲:۳۰ ۱۳۹۲/۰۲/۲۹

آدرس: www.dotnettips.info

برچسب‌ها: C#, Tips, CLR, string, intern, pool

کد زیر را در نظر بگیرید :

```
object text1 = "test";
object text2 = "test";

object num1 = 1;
object num2 = 1;

Console.WriteLine("text1 == text2 : " + (text1 == text2));
Console.WriteLine("num1 == num2 : " + (num1 == num2));
```

به نظر شما چه چیزی در خروجی نمایش داده میشود؟

هر چهار متغیر text1 و text2 و num1 و num2 از نوع object هستند. با اینکه مقدار text1 و text2 یکی و مقدار num1 و num2 هم یکی است، نتیجه text1==text2 برابر true است اما num1==num2 برابر false.

خطی که text2 تعریف شده است را تغییر میدهیم :

```
object text2 = "test".ToLower();
```

اینبار با این که باز مقدار text1 و text2 یکی و هر دو "test" است، اما نتیجه text1==text2 برابر false است. انتظار ما هم همین است. دو object ایجاد شده است و یکی نیستند. تنها در صورتی باید نتیجه == آنها true باشد که هر دو به یک object اشاره کنند.

اما چرا در کد اولی اینگونه نبود؟

دلیل این کار برمیگردد به رفتار دات‌نت نسبت به رشته‌هایی که به صورت صریح در برنامه تعریف میشوند. CLR یک جدول برای ذخیره رشته‌ها به نام **intern pool** برای برنامه میسازد. هر رشته‌ای تعریف میشود، اگر در intern pool رشته‌ای با همان مقدار وجود نداشته باشد، یک رشته جدید ایجاد و به جدول اضافه میشود، و اگر موجود باشد متغیر جدید فقط به آن اشاره میکند. واقع اگر 100 جای برنامه حتی در کلاسهای مختلف، رشته‌هایی با مقادیر یکسان وجود داشته باشند، برای همه آنها یک نمونه وجود دارد.

بنابراین text1 و text2 در کد اولی واقعا یکی هستند و یک نمونه برای آنها ایجاد شده است.

البته چند نکته در اینجا هست :

اگر text1 و text2 به صورت string تعریف شوند، نتیجه text1==text2 در هر دو حالت فوق برابر true است. چون عملگر == در کلاس string یکبار دیگر overload شده است:

```
public sealed class String : ...
{
    ...
    public static bool operator ==(string a, string b)
    {
```

```

    return string.Equals(a, b);
}
...
}

```

این که کدام یک از overloadها اجرا شوند (کلاس پایه، کلاس اصلی، ...) به نوع دو متغیر اطراف == بستگی دارد. مثلاً در کد زیر :

```

string text1 = "test";
string text2 = "test".ToLower();

Console.WriteLine("text1 == text2 (string) : " + (text1 == text2));
Console.WriteLine("text1 == text2 (object) : " + ((object)text1 == (object)text2));

```

اولین نتیجه true و دومی false است. چون در اولی عملگر == تعریف شده در کلاس string مورد استفاده قرار می‌گیرد اما در دومی عملگر == تعریف شده در کلاس object.

اگر دقت نشود این رفتار مشکلزا میشود. مثلاً حالتی را در نظر بگیرید که text1 ورودی کاربر است و text2 از بانک اطلاعاتی خوانده شده است و با اینکه مقادیر یکسان دارند نتیجه == آنها false است. اگر تعریف عملگرها در کلاس object به صورت virtual بود و در کلاس‌های دیگر override می‌شد، این تغییر نوع‌ها تاثیری نداشت. اما عملگرها به صورت static تعریف می‌شوند و امکان override شدن ندارند. به همین خاطر کلاس object متدی به اسم Equals در اختیار گذاشته که کلاس‌ها آنرا override می‌کنند و معمولاً از این متد برای سنجش برابری دو کلاس استفاده می‌شود :

```

object text1 = "test";
object text2 = "test".ToLower();

Console.WriteLine("text1 Equals text2 : " + text1.Equals(text2));
Console.WriteLine("text1 Equals text2 : " + object.Equals(text1, text2));

```

البته یادآور می‌شوم که فقط رشته‌هایی که به صورت صریح در برنامه تعریف شده‌اند، در intern pool قرار می‌گیرند و این فهرست شامل رشته‌هایی که از فایل یا بانک اطلاعاتی خوانده می‌شوند یا در برنامه تولید می‌شوند، نیست. این کار منطقی است و گرنه حافظه زیادی مصرف خواهد شد.

با استفاده از متد [string.Intern](#) می‌توان یک رشته را که در intern pool وجود ندارد، به فهرست آن افزود. اگر رشته در intern pool وجود داشته باشد، reference آنرا بر می‌گرداند در غیر اینصورت یک reference به رشته جدید به intern pool اضافه می‌کند و آنرا برمی‌گرداند.

یک مورد استفاده آن هنگام lock روی رشته‌هاست. برای مثال در کد زیر DeviceId یک رشته است که از بانک اطلاعاتی خوانده می‌شود و باعث می‌شود که چند job همزمان به یک دستگاه وصل نشوند :

```

lock (job.DeviceId)
{
    job.Execute();
}

```

اگر یک job با DeviceId برابر COM1 در حال اجرا باشد، این lock جلوی اجرای همزمان job دیگری با همین DeviceId را

نمی‌گیرد. زیرا هر چند مقدار DeviceId دو job یکی است ولی به یک نمونه اشاره نمی‌کنند.

می‌توان lock را اینگونه اصلاح کرد :

```
lock (string.Intern(job.DeviceId))
{
    job.Execute();
}
```

نظرات خوانندگان

نویسنده: محسن خان
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۳۰ ۰:۳۵

ممنون. البته شرایط کد خودتون رو کامل اینجا قرار ندادید ولی [در حالت کلی توصیه میشه](#) که برای استفاده از lock یک شیء private object در سطح کلاس تعریف بشه و از اون استفاده بشه [تا حالت‌های دیگه](#) .

نویسنده: رحمت اله رضایی
تاریخ: ۱۳۹۲/۰۲/۳۱ ۹:۵۶

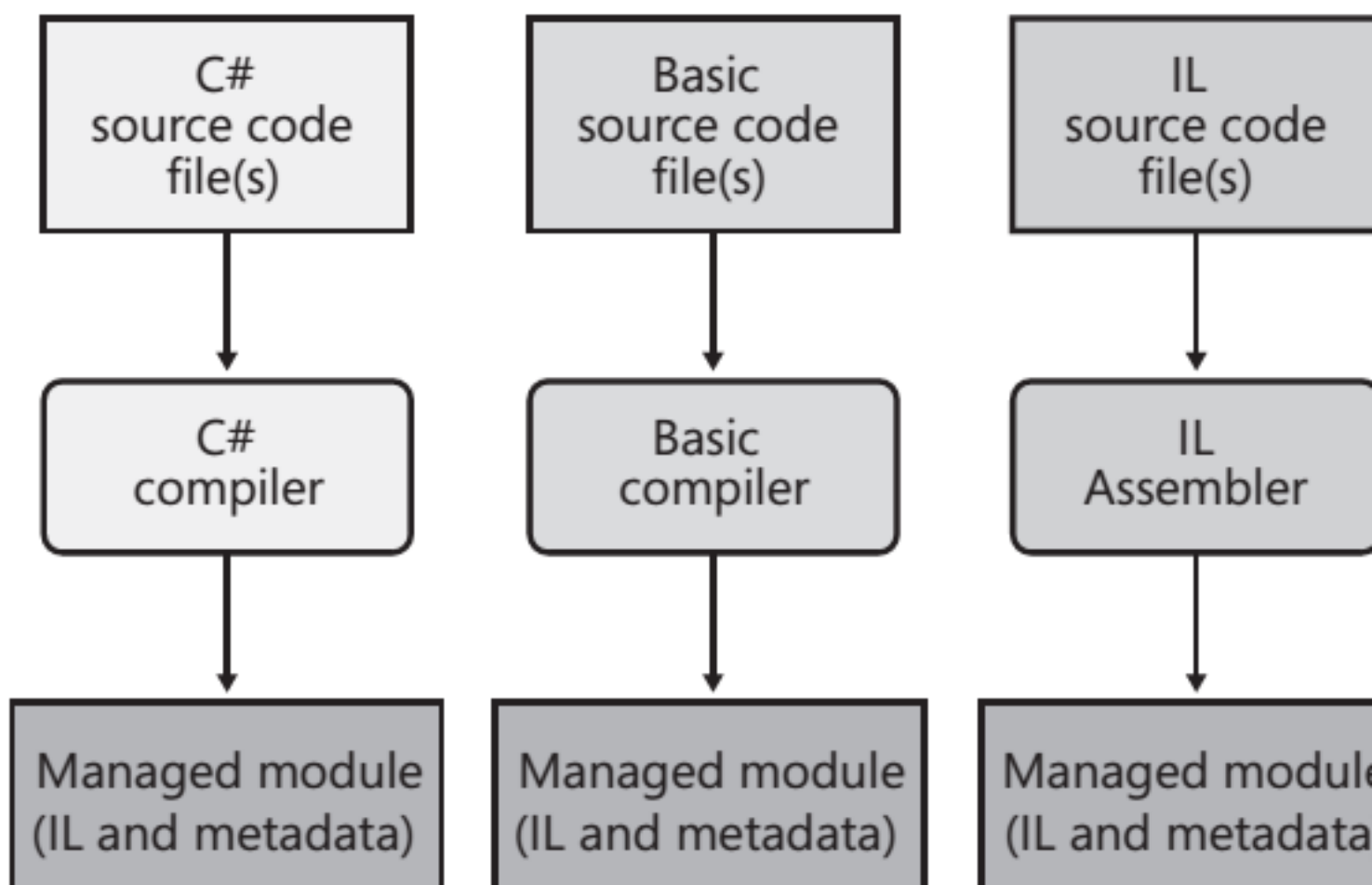
- البته این فقط یک مثال بود برای درک متد string.Intern .
- چگونگی شی معرفی شده به lock هم بسته به شرایط ممکن است متفاوت باشد. ممکن است یک private object در سطح همان کلاسی که lock در آن استفاده می‌شود، جوابگو باشد. اما در شرایط دیگری ممکن است اینگونه نباشد. مانند مثال فوق.

در حال حاضر من کتاب [CLR Via Csharp](#) ویرایش چهارم نوشته آقای [جفری ریچر](#) را مطالعه می‌کنم و نه قسمت از این مقالات، از بخش اول فصل اول آن به پایان رسیده که همگی آن‌ها را تا 9 روز آینده منتشر خواهم کرد. البته سعی شده که مقالات ترجمه صرف نباشند و منابع دیگری هم در کنار آن استفاده شده است. بعضی موارد را هم لینک کرده‌ام. تمام سعی خود را می‌کنم تا ادامه کتاب هم به مرور به طور مرتب ترجمه شود؛ تا شاید نسخه‌ی تقریباً کاملی از این کتاب را به زبان فارسی در اختیار داشته باشیم. بعد از اینکه برنامه را تحلیل کردید و نیازمندی‌های یک برنامه را شناسایی کردید، وقت آن است که زبان برنامه نویسی خود را انتخاب کنید. هر زبان ویژگی‌های خاص و منحصر به فرد خود را دارد و این ممکن هست انتخاب شما را سخت کند. برای مثال شما در زبان‌های C/C++ unmanaged، کنترل بسیار زیادی روی امور سیستمی از قبیل حافظه و تردها دارید و به هر روشی که می‌خواهید می‌توانید آن‌ها را پیکربندی کنید. در زبان‌هایی چون Visual basic قدیم و مشابه‌های آن عموماً اینگونه بود که طراحی یک اپلیکیشن از رابط کاربری گرفته تا اتصال به دیتابیس و اشیاء COM در آن ساده باشد؛ ولی در زبان‌های CLR چگونه؟

در زبان‌های CLR شما دیگر وقت خود را به موضوعاتی چون مدیریت حافظه، هماهنگ سازی تردها و مباحث امنیتی و صدور استثناء در سطوح پایین‌تر نمی‌دهید و فرقی هم نمی‌کند که از چه زبانی استفاده می‌کنید. بلکه CLR هست که این امور را انجام می‌دهد و این مورد بین تمامی زبان‌های CLR مشترک است. برای مثال کاربری که قرار است در زمان اجرا استثناءها را صادر کند، در واقع مهم نیست که از چه زبانی برای آن استفاده می‌کند. بلکه آن CLR است که مدیریت آن را به عهده دارد و روال کار CLR برای همه زبان‌ها یکی است. پس این سوال پیش می‌آید که وقتی مبنا و زیر پایه‌ی همه زبان‌های CLR یکی است، چرا تعدد زبان دیده می‌شود و مزیت هر کدام بر دیگری چیست؟ اولین مورد syntax آن است. هر کاربر رو به چه زبانی کشیده می‌شود و شاید تجربه‌ی سابق در قدیم با یک برنامه‌ی مشابه بوده است که همچنان همان رویه سابق را ادامه می‌دهد و یا اینکه نحوه‌ی تحلیل و آنالیز کردن کدهای آن زبان است که کاربر را به سمت خود جذب کرده است. گاهی اوقات بعضی از زبان‌ها با تمرکز در انجام بعضی از کارها چون امور مالی یا ریاضیات، موارد فنی و ... باعث جذب کاربران آن گروه کاری به سمت خود می‌شوند. البته بعداً در آینده متوجه می‌شویم که بسیاری از زبان‌ها مثل سی شارپ و ویژوال بیسیک هر کدام قسمتی از امکانات CLR را پوشش می‌دهند نه تمام آن را.

زبان‌های CLR چگونه کار می‌کنند؟

در اولین گام بعد از نوشتن برنامه، کامپایلر آن زبان دست به کار شده و برنامه را برای شما کامپایل می‌کند. ولی اگر تصور می‌کنید که برنامه را به کد ماشین تبدیل می‌کند و از آن یک فایل اجرایی می‌سازد، سخت در اشتباه هستید. کامپایلر هر زبان CLR، کدها را به یک زبان میانی Intermediate Language به اختصار IL تبدیل می‌کند. فرقی نمی‌کند چه زبانی کار کرده‌اید، کد شما تبدیل شده است به یک زبان میانی مشترک. CLR نمی‌تواند برای تک تک زبان‌های شما یک مفسر داشته باشد. در واقع هر کامپایلر قواعد زبان خود را شناخته و آن را به یک زبان مشترک تبدیل می‌سازد و حالا CLR می‌تواند حرف تمامی زبان‌ها را بفهمد. به فایل ساخته شده managed module گویند و به زبان‌هایی که از این قواعد پیروی نمی‌کنند unmanaged گفته می‌شود؛ مثل زبان سی++ که در دات نت هم managed و هم unmanaged داریم که اولی بدون فریم ورک دات نت کار می‌کند و مستقیماً به کد ماشین تبدیل می‌شود و دومی نیاز به فریم ورک دات نت داشته و به زبان میانی کامپایل می‌شود. جدول زیر نشان می‌دهد که کد همه‌ی زبان‌ها تبدیل به یک نوع شده است.



فایل هایی که ساخته می شوند بر دو نوع هستند؛ یا بر اساس استاندارد windows Portable Executable 32bits یا بر اساس استاندارد windows Portable Executable 64bits. سیستم های 32 بیتی و 64 بیتی هستند و یا بر اساس windows Portable Executable 64bits مختص سیستم های 64 بیتی هستند که به ترتیب PE32 و PE32+ نامیده می شوند که CLR بر اساس این اطلاعات آن ها را به کد اجرایی تبدیل می کند. زبان های CLR همیشه این مزیت را داشته اند که اصول امنیتی چون [Data Execution Prevention](#) یا [DEP](#) و همچنین [ASLR](#) یا [Address Space Layout Randomization](#) در آن ها لحاظ شده باشد.

نظرات خوانندگان

نویسنده: فلونی
تاریخ: ۱۳۹۴/۰۵/۳۱ ۱۲:۳۰

زبان‌های CLR همیشه این مزیت را داشته‌اند که اصول امنیتی چون DEP یا Data Execution Prevention و همچنین ASLR یا Address Space Layout Randomization در آن‌ها لحاظ شده باشد. DEP و ASLR مکانیزهای امنیتی سیستم عامل‌ها هستند و ربطی به CLR و زبان برنامه نویسی ندارند.

نویسنده: وحید نصیری
تاریخ: ۱۳۹۴/۰۵/۳۱ ۱۲:۵۸

- به صورت خیلی خلاصه، کار DEP غیر میسر کردن اجرای داده‌ها به صورت کد است (مانند اجرای کدهای مخرب از طریق سر ریز بافر) و کار ASLR هم غیرقابل پیش بینی کردن محل قرارگرفتن بیت‌ها و داده‌های برنامه در حافظه است.
- ربطی به زبان برنامه نویسی ندارند؛ درست است. اما CL R یعنی Common Language Runtime. این محیط اجرایی و JIT آن ASLR را میسر می‌کنند. حتی اسمبلی‌های ngen شده هم از دات نت 3.5 به بعد دارای ASLR فعال هستند. همچنین DEP هم از طریق روشن کردن سوئیچ [NXCOMPAT](#) کامپایلر فراهم شده است (از زمان دات نت 2 به بعد). یعنی اگر OpenSSL را با دات نت می‌نوشتند، هیچ وقت مشکل heartbleed رخ نمی‌داد.

متادیتاهای یک ماژول مدیریت شده Managed Module

در [قسمت قبلی](#) به اصل وجودی CLR پرداختیم. در این قسمت تا حدودی به بررسی ماژول مدیریت شده managed module که از زبان‌های دیگر، کامپایل شده و به زبان میانی تبدیل گشته است صحبت می‌کنیم.

یک ماژول مدیریت شده شامل بخش‌های زیر است:

نام بخش	توضیح
هدر PE32 یا PE32+	CLR باید بداند که برنامه‌ی نوشته شده قرار است روی چه پلتفرمی و با چه معماری، اجرا گردد. این برنامه یک برنامه‌ی 32 بیتی است یا 64 بیتی. همچنین این هدر اشاره می‌کند که نوع فایل از چه نوعی است؛ GUI، CUI یا DLL. به علاوه تاریخ ایجاد یا کامپایل فایل هم در آن ذکر شده است. در صورتیکه این فایل شامل کدهای بومی CPU native هم باشد، اطلاعاتی در مورد این نوع کدها نیز در این هدر ذکر می‌شود و اگر ماژول ارائه شده تنها شامل کد IL باشد، قسمت بزرگی از اطلاعات این هدر در نظر گرفته نمی‌شود.
CLR Header	اطلاعاتی را در مورد CLR ارائه می‌کند. اینکه برای اجرا به چه ورژنی از CLR نیاز دارد. منابع مورد استفاده. آدرس و اندازه جداول و فایل‌های متادیتا و جزئیات دیگر.
metadata	هر کد یا ماژول مدیریت شده‌ای، شامل جداول متادیتا است که این جداول بر دو نوع هستند. اول جداولی که نوع‌ها و اعضای تعریف شده در کد را توصیف می‌کنند و دومی جداولی که نوع‌ها و اعضای را که در کد به آن ارجاع شده است، توصیف می‌کنند.
IL Code	اینجا محل قرار گیری کدهای میانی تبدیل شده است که در زمان اجرا، CLR آن‌ها را به کدهای بومی تبدیل می‌کند.

کامپایلرهایی که بر اساس CLR کار می‌کنند، وظیفه دارند جداول متادیتاها را به طور کامل ساخته و داخل فایل نهایی embed کنند. متادیتاها مجموعه‌ی کاملی از فناوری‌های قدیمی چون فایل‌های COM یا [Component Object Model](#) و همچنین [IDL یا Interface Definition Language \(Description\)](#) هستند. گفتیم که متادیتاها همیشه داخل فایل IL که ممکن است DLL باشد یا EXE، ترکیب یا Embed شده‌اند و جدایی آن‌ها غیر ممکن است. در واقع کامپایلر در یک زمان، هم کد IL و هم متادیتاها را تولید کرده و آن‌ها را به صورت یک نتیجه‌ی واحد در می‌آورد.

متادیتاها استفاده‌های زیادی دارند که در زیر به تعدادی از آنان اشاره می‌کنیم:

موقع کامپایل نیاز به هدرهای C و ++C از بین می‌رود؛ چرا که فایل نهایی شامل تمامی اطلاعات ارجاع شده می‌باشد. کامپایلرها می‌توانند مستقیماً اطلاعات را از داخل متادیتاها بخوانند.

ویژوال استودیو از آن‌ها برای کدنویسی راحت‌تر بهره می‌گیرد. با استفاده از قابلیت IntelliSense، متادیتاها به شما خواهند گفت چه متدهایی، چه پراپرتی‌هایی، چه رویدادهایی و ... در دسترس شماست و هر متد انتظار چه پارامترهایی را از شما دارد.

CLR Code Verification از متادیتا برای اینکه اطمینان کسب کند که کدها تنها عملیات [type Safe](#) را انجام می‌دهند، استفاده می‌کند.

متادیتاها به فیلد یک شیء اجازه می‌دهند که خود را به داخل بلوک‌های حافظ انتقال داده و بعد از ارسال به یک ماشین دیگر، همان شیء را با همان وضعیت، ایجاد نماید.

متادیتاها به GC اجازه می‌دهند که طول عمر یک شیء را رصد کند. GC برای هر شیء موجود می‌تواند نوع هر شیء را تشخیص داده و از طریق متادیتاها می‌تواند تشخیص دهد که فیلدهای یک شیء به اشیاء دیگری هم متصل هستند.

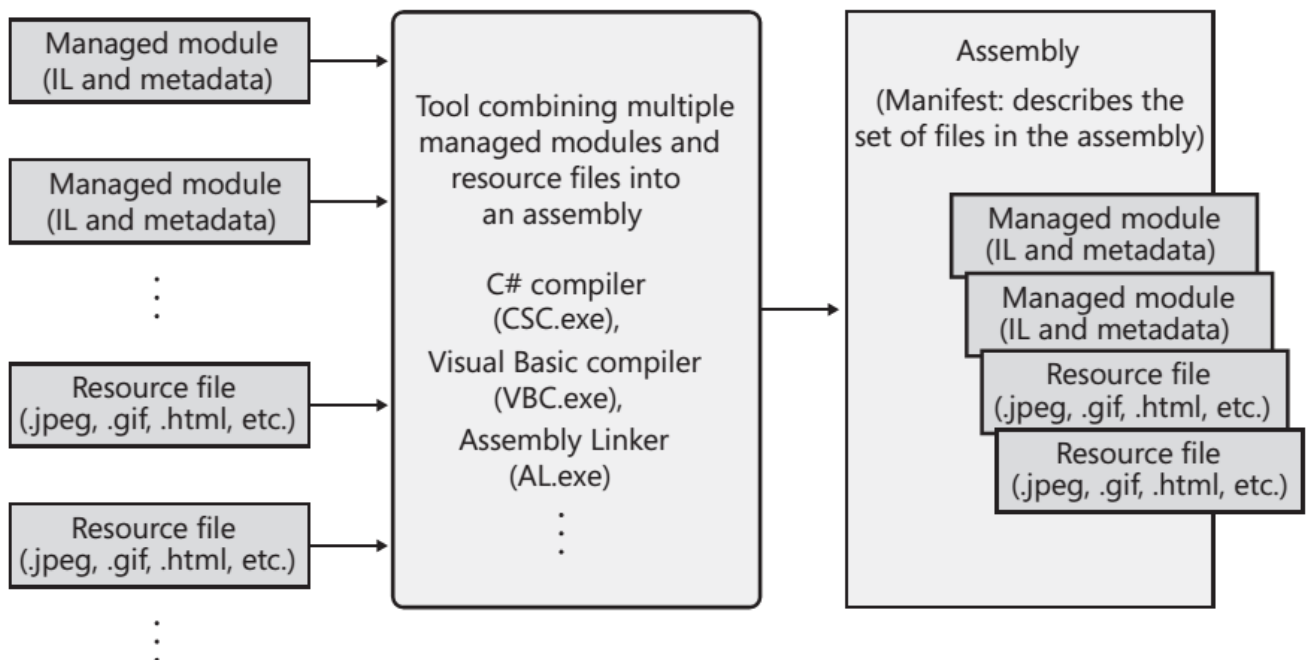
در آینده بیشتر در مورد متادیتاها صحبت خواهیم کرد.

در اینجا ما زیاد بر روی جزئیات یک اسمبلی مانور نمی‌دهیم و آن را به آینده موکول می‌کنیم و فقط مقداری از مباحث اصلی را ذکر می‌کنیم.

ترکیب ماژول‌های مدیریت شده به یک اسمبلی

اگر حقیقت را بخواهید CLR نمی‌تواند با ماژول‌ها کار کند، بلکه با اسمبلی‌ها کار می‌کند. اسمبلی یک مفهوم انتزاعی است که به سختی می‌توان برای بار اول آن را درک کرد. اول از همه: اسمبلی یک گروه منطقی از یک یا چند ماژول یا فایل‌های ریسورس (منبع) است. دوم: اسمبلی کوچکترین واحد استفاده مجدد، امنیت و نسخه بندی است. بر اساس انتخابی که شما در استفاده از کامپایلرها و ابزارها کرده‌اید، نسخه‌ی نهایی شامل یک یا چند فایل اسمبلی خواهد شد. در دنیای CLR ما یک اسمبلی را کامپوننت صدا می‌زنیم.

شکل زیر در مورد اسمبلی‌ها توضیح می‌دهد. آنچه که شکل زیر توضیح می‌دهد تعدادی از ماژول‌های مدیریت شده به همراه فایل‌های منابع یا دیتا توسط ابزارهایی که مورد پردازش قرار گرفته‌اند به فایل‌های 32 یا 64 بیتی تبدیل شده‌اند که داخل یک گروه بندی منطقی از فایل‌ها قرار گرفته‌اند. آنچه که اتفاق می‌افتد این هست که این فایل‌های 32 یا 64 بیتی شامل بلوکی از داده‌هایی است که با نام manifest شناخته می‌شوند. manifest یک مجموعه دیگر از جداول متادیتاها است. این جداول به توصیف فایل‌های تشکیل دهنده اسمبلی می‌پردازد.



همه کارهای تولید اسمبلی به صورت خودکار اتفاق می‌افتد. ولی در صورتیکه قصد دارید فایلی را به اسمبلی به طور دستی اضافه کنید نیاز است که به دستورات و ابزارهای کامپایلر آشنایی داشته باشید.

یک اسمبلی به شما اجازه می‌دهد تا مفاهیم فیزیکی و منطقی کامپوننت را از هم جدا سازید. اینکه چگونه کد و منابع خود را از یکدیگر جدا کنید به خود شما بر می‌گردد. برای مثال اگر قصد دارید منابع یا نوع داده‌ای را که به ندرت مورد استفاده قرار می‌گیرد، در یک فایل جدا از اسمبلی نگهداری کنید، این فایل جدا می‌تواند بر اساس تقاضای کاربر در زمان اجرای برنامه از اینترنت دریافت شود. حال اگر همین فایل هیچگاه استفاده نشود، در زمان نصب برنامه و مقدار حافظه دیسک سخت صرفه جویی خواهد شد. اسمبلی‌ها به شما اجازه می‌دهند که فایل‌های توزیع برنامه را به چندین قسمت بشکنید، در حالی که همه‌ی آن‌ها متعلق به یک مجموعه هستند.

یک ماژول اسمبلی شامل اطلاعاتی در رابطه با ارجاعاتش است؛ به علاوه ورژن خود اسمبلی. این اطلاعات سبب می‌شوند که یک اسمبلی خود تعریف self-describing شود که به بیان ساده‌تر باعث می‌شود CLR وابستگی‌های یک اسمبلی را تشخیص داده تا ترتیب اجرای آن‌ها را پیدا کند. نه دیگر نیازی به اطلاعات اضافی در رجستری است و نه در [Active Directory Domain Service](#) یا به اختصار ADDS.

از آنجایی که هیچ اطلاعاتی اضافی نیست، توزیع ماژول‌های مدیریت شده راحت‌تر از ماژول‌های مدیریت نشده است.

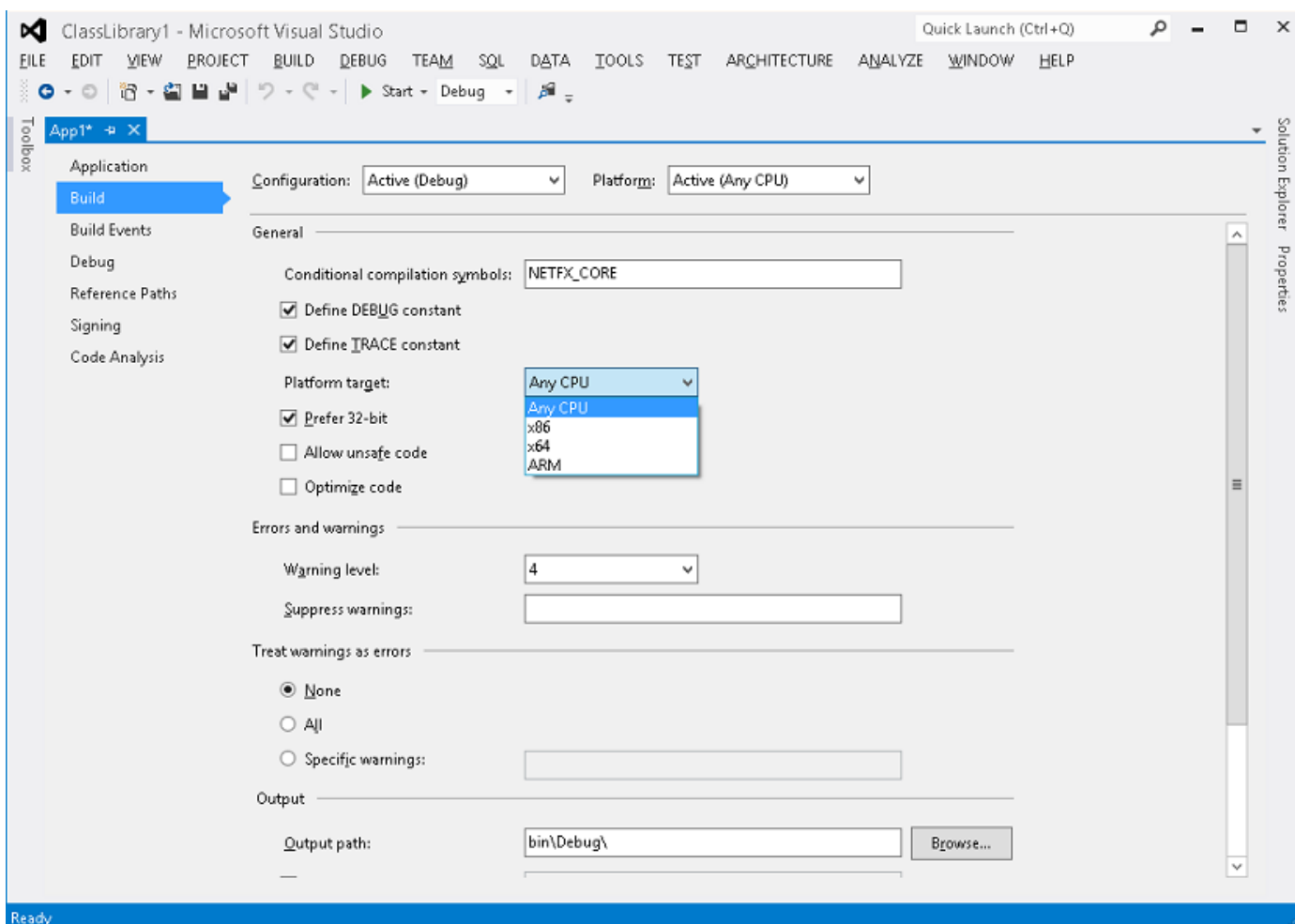
مطلب مشابهی نیز در وبلاگ آقای [شهرز جعفری](#) برای توصیف اسمبلی‌ها وجود دارد که خیلی خوب هست به قسمت مطالب مرتبط آن هم نگاهی داشته باشید.

در [قسمت قبلی](#) با اسمبلی‌ها تا حدی آشنا شدیم. امروز می‌خواهیم یاد بگیریم که چگونه اسمبلی‌ها در حافظه بارگذاری می‌شوند. همانطور که می‌دانید CLR مسئول اجرای کدهای داخل اسمبلی‌هاست. به همین دلیل یک نسخه‌ی دات نت فریم ورک هم باید در ماشین مقصد نصب باشد. به همین منظور مایکروسافت بسته‌های توزیع شونده‌ی دات نت فریم‌ورک را فراهم کرده تا به سادگی بر روی سیستم مشتری نصب شوند و بعضی از ویندوزها نیز نسخه‌های متفاوتی از دات نت فریم ورک را شامل می‌شوند. برای اینکه مطمئن شوید که آیا دات نت فریم ورک نصب شده است، می‌توانید در شاخه‌ی system32 سیستم، وجود فایل MSCorEE.dll را بررسی نمایید. البته بر روی یک سیستم می‌تواند نسخه‌های مختلفی از یک دات نت فریم ورک نصب باشد. برای آگاهی از اینکه چه نسخه‌هایی بر روی سیستم نصب است باید مسیرهای زیر را مورد بررسی قرار دهید:

```
%SystemRoot%\Microsoft.NET\Framework
%SystemRoot%\Microsoft.NET\Framework64
```

بسته‌ی دات نت فریم‌ورک شامل ابزار خط فرمانی به نام [CLRVer.exe](#) می‌شود که همه‌ی نسخه‌های نصب شده را نشان می‌دهد. این ابزار با سوییچ all می‌تواند نشان دهد که چه پروسه‌هایی در حال حاضر دارند از یک نسخه‌ی خاص استفاده می‌کنند. یا اینکه ID یک پروسه را به آن داده و نسخه‌ی در حال استفاده را بیابیم.

قبل از اینکه پروسه‌ی بارگیری یک اسمبلی را بررسی کنیم، بهتر است به نسخه‌های 32 و 64 بیتی ویندوز، نگاهی بیندازیم: یک برنامه در حالت عمومی بر روی تمامی نسخه‌ها قابل اجراست و نیازی نیست که توسعه دهنده کار خاصی انجام دهد. ولی اگر توسعه دهنده نیاز داشته باشد که برنامه را محدود به پلتفرم خاصی کند، باید از طریق برگه build در projectProperties در قسمت PlatformTarget معماری پردازنده را انتخاب کند:



موقعیکه گزینه برای روی anyCPU تنظیم شده باشد و تیک گزینه 32-bit perfer را زده باشید، به این معنی است که بر روی هر سیستمی قابل اجراست؛ ولی اجرا به شیوهی 32 بیت اصلاح است. به این معنی که در یک سیستم 64 بیت برنامه را به شکل 32 بیت بالا می‌آورد.

بسته به پلتفرمی که برای توزیع انتخاب می‌کنید، کامپایلر به ساخت اسمبلی‌های با هدرهای P32(+) می‌پردازد. مایکروسافت دو ابزار خط فرمان را به نام‌های [DumpBin.exe](#) و [CoreFlags.exe](#) در راستای آزمایش و بررسی هدرهای تولید شده توسط کامپایلر ارائه کرده است.

موقعی که شما یک فایل اجرایی را اجرا می‌کنید، ابتدا هدرها را خوانده و طبق اطلاعات موجود تصمیم می‌گیرد برنامه به چه شکلی اجرا شود. اگر دارای هدر p32 باشد قابل اجرا بر روی سیستم‌های 32 و 64 بیتی است و اگر PE32+ باشد روی سیستم‌های 64 بیتی قابل اجرا خواهد بود. همچنین به بررسی معماری پردازنده که در قسمت هدر embed شده، پرداخته تا اطمینان کسب کند که با خصوصیات پردازنده مقصد مطابقت می‌کند.

نسخه‌های 64 بیتی ارائه شده توسط مایکروسافت دارای فناوری به نام WOW64 یا Windows On Windows64 هستند که اجازه‌ی اجرای برنامه‌های 32 بیت را روی نسخه‌های 64 بیتی، می‌دهند.

جدول زیر اطلاعاتی را ارائه میکند که در حالت عادی برنامه روی چه سیستم‌هایی ارائه شده است و اگر آن را محدود به نسخه‌های 32 یا 64 بیتی کنیم، نحوه‌ی اجرا آن بر روی سایر پلتفرم‌ها چگونه خواهد بود.

/platform Switch	Resulting Managed Module	x86 Windows	x64 Windows	ARM Windows RT
anycpu (the default)	PE32/agnostic	Runs as a 32-bit application	Runs as a 64-bit application	Runs as a 32-bit application
anycpu32bitpreferred	PE32/agnostic	Runs as a 32-bit application	Runs as a 32-bit application	Runs as a 32-bit application
x86	PE32/x86	Runs as a 32-bit application	Runs as a WoW64 application	Doesn't run
x64	PE32+/x64	Doesn't run	Runs as a 64-bit application	Doesn't run
ARM	PE32/ARM	Doesn't run	Doesn't run	Runs as a 32-bit application

بعد از اینکه هدر مورد آزمایش قرار گرفت و متوجه شد چه نسخه‌ای از آن باید اجرا شود، بر اساس نسخه‌ی انتخابی، یک از نسخه‌های MSCorEE سی و دو بیتی یا 64 بیتی یا ARM را که در شاخه‌ی system32 قرار دارد، در حافظه بارگذاری می‌نماید. در نسخه‌های 64 بیتی ویندوز که نیاز به MSCorEE نسخه‌های 32 بیتی احساس می‌شود، در آدرس زیر قرار گرفته است:

%SystemRoot%\SysWow64

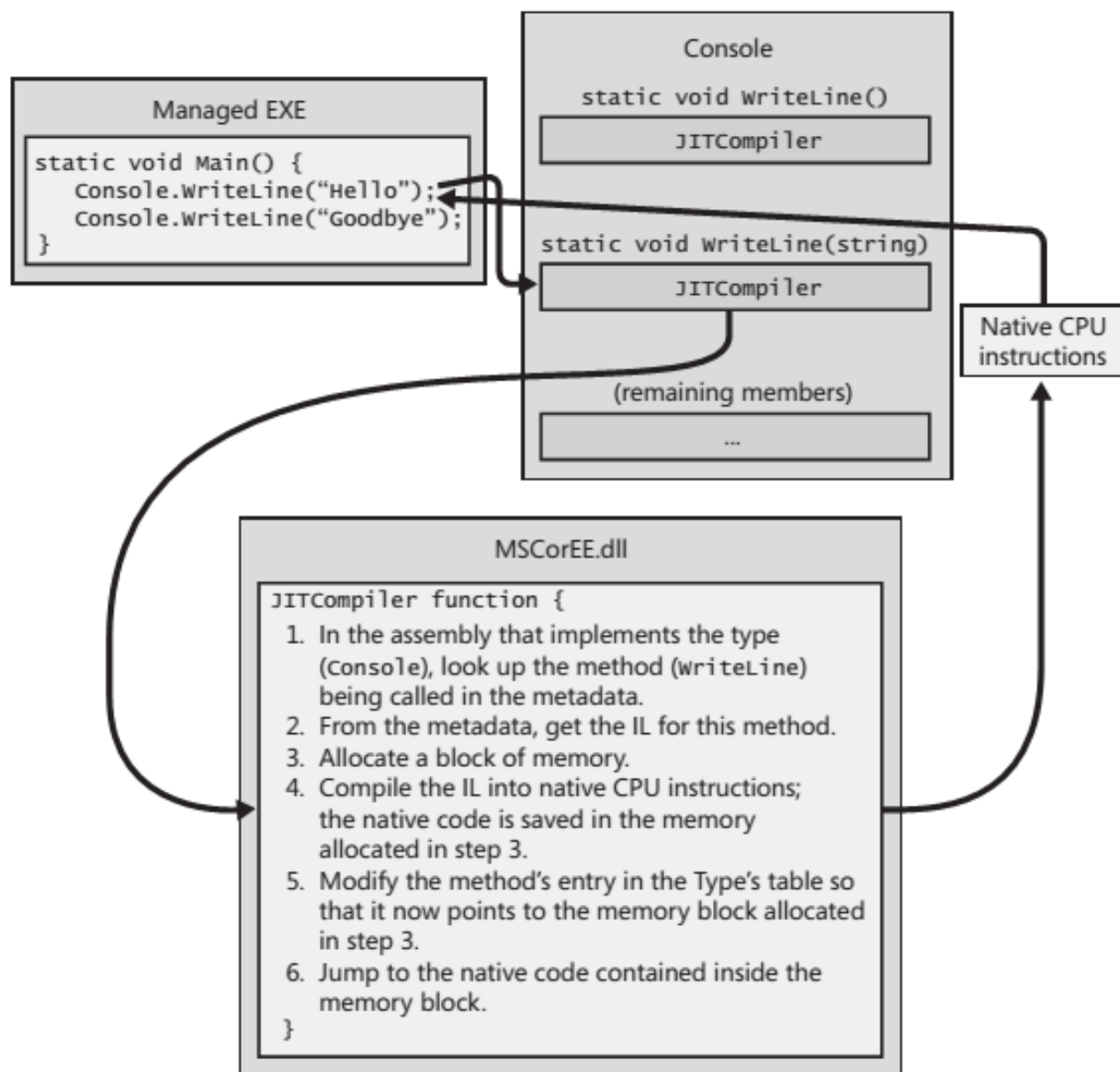
بعد از آن ترد اصلی پروسه، متدی را در MSCorEE صدا خواهد زد که موجب آماده سازی CLR بارگذاری اسمبلی اجرایی EXE در حافظه و صدا زدن مدخل ورودی برنامه یعنی متد Main می‌گردد. به این ترتیب برنامه‌ی مدیریت شده (managed) شما اجرا می‌گردد.

اجرای کدهای اسمبلی

همانطور که قبلا ذکر کردیم یک اسمبلی شامل کدهای IL و متادیتا هاست. IL یک زبان غیر وابسته به معماری سی پی یو است که میکروسافت پس از مشاوره‌های زیاد از طریق نویسندگان کامپایلر و زبان‌های آکادمی و تجاری آن را ایجاد کرده است. IL یک زبان کاملا سطح بالا نسبت به زبان‌های ماشین سی پی یو است. IL می‌تواند به انواع اشیاء دسترسی داشته و آن‌ها را دستکاری نماید و شامل دستورالعمل‌هایی برای ایجاد و آماده سازی اشیاء است. صدا زدن متدهای مجازی بر روی اشیاء و دستکاری المان‌های یک آرایه به صورت مستقیم، از جمله کارهایی است که انجام می‌دهد. همچنین شامل دستوراتی برای صدور و کنترل استثناء هاست. شما می‌توانید IL را به عنوان یک زبان ماشین شیء گرایي تصور کنید. معمولا برنامه نویسی‌ها در یک زبان سطح بالا چون سی شارپ به نوشتن می‌پردازند و کامپایلر کد IL آن‌ها را ایجاد می‌کند و این کد IL می‌تواند به صورت اسمبلی نوشته شود. به همین علت میکروسافت ابزار ILASM.exe و برای دی اسمبل کردن ILDASM.exe را ارائه کرده است.

این را همیشه به یاد داشته باشید که زبان‌های سطح بالا تنها به زیر قسمتی از قابلیت‌های CLR دسترسی دارند؛ ولی در IL این Assembly توسعه دهنده به تمامی قابلیت‌های CLR دسترسی دارد. این انتخاب شما در زبان برنامه نویسی است که می‌خواهید تا چه حد به قابلیت‌های CLR دسترسی داشته باشید. البته یکپارچه بودن محیط در CLR باعث پیوند خوردن کدها به یکدیگر می‌شود. برای مثال می‌توانید قسمتی از یک پروژه که کار خواندن و نوشتن عملیات را به عهده دارد بر دوش C# قرار دهید و محاسبات امور مالی را به APL بسپارید.

برای اجرا شدن کدهای IL، ابتدا CLR باید بر اساس معماری سی پی یو کد ماشین را به دست آورد که وظیفه‌ی تبدیل آن بر عهده JIT یا Just in Time است. شکل زیر نحوه انجام این کار را انجام می‌دهد:

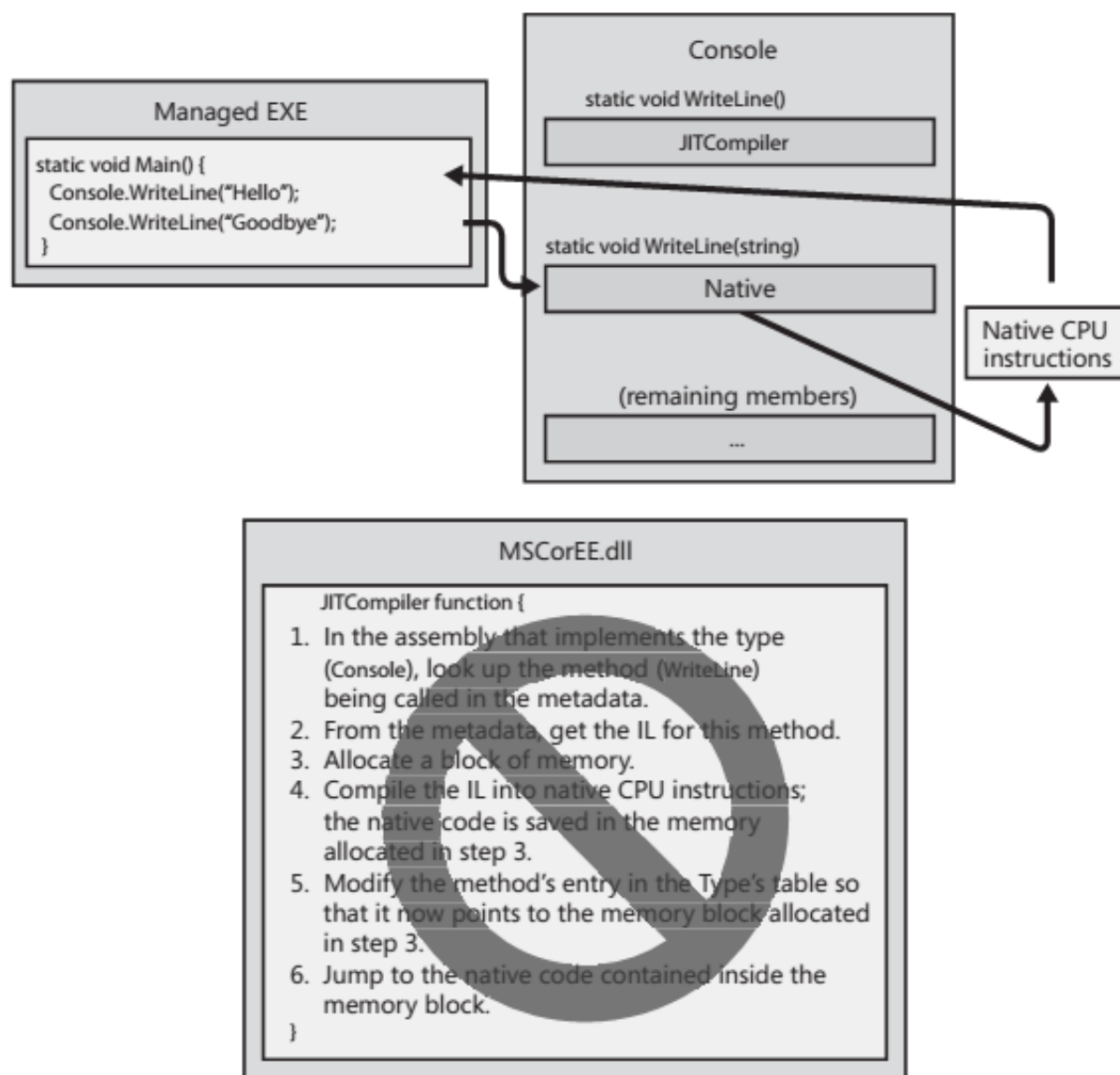


قبل از اجرای متد Main، ابتدا CLR به دنبال ارجاعاتی می‌گردد که در این متد استفاده شده است تا یک ساختار داده داخلی، برای ارجاعات این متد در حافظه تشکیل شود. در شکل بالا یک ارجاع وجود دارد و آن هم شیء کنسول است. این ساختار داده داخلی شامل یک مدخل ورودی (آدرس آغاز در حافظه) به ازای هر متد تعریف شده در نوع کنسول است. هر مدخل ورودی شامل آدرسی است که متدها در آنجا پیاده سازی شده‌اند. موقعیکه این آماده سازی انجام می‌گیرد، آن‌ها را به سمت یک تابع مستند نشده در خود CLR به نام Jit Compiler ارسال می‌کند.

موقعیکه کنسول اولین متدش مثلاً WriteLine را فراخوانی می‌کند، کامپایلر جیت صدا زده می‌شود. تابع کامپایلر جیت مسئولیت تبدیل کدهای IL را به کدهای بومی آن پلتفرم، به عهده دارد. از آنجایی که عمل کامپایل در همان لحظه یا در جا اتفاق می‌افتد (Just in time)، عموم این کامپایلر را Jitter یا Jit Compiler می‌نامند.

موقعیکه صدا زدن آن متد به سمت jit انجام شد، جیت متوجه می‌شود که چه متدی درخواست شده و نحوه‌ی تعریف آن متد به چه صورتی است. جیت هم در متادیتای یک اسمبلی به جست و جو پرداخته و کدهای IL آن متد را دریافت می‌کند. سپس کدها را تایید و عملیات کامپایل به سمت کدهای بومی را آغاز می‌کند. در ادامه این کدهای بومی را در قطعه‌ای از حافظه ذخیره می‌کند. سپس جیت به جایی بر می‌گردد که CLR از آنجا جیت را وارد کار کرده؛ یعنی مدخل ورودی متد WriteLine و سپس آدرس آن قطعه

حافظه را که شامل کد بومی است، بجای آن قطعه که به کد IL اشاره می‌کند، جابجا می‌کند و کد بومی شده را اجرا و نهایتاً به محدوده‌ی main باز می‌گردد. در شکل زیر مجدداً همان متد صدا زده شده است. ولی از آنجا که قبلاً کد کامپایل شده را به دست آوردیم، از همان استفاده می‌کنیم و دیگر تابع جیت را صدا نمی‌زنیم.



توجه داشته باشید، در متدهای چند ریختی که شکل‌های متفاوتی از پارامترها را دارند، هر کدام کمپایل جداگانه‌ای صورت می‌گیرد. یعنی برای متدهای زیر جیت برای هر کدام جداگانه فراخوانی می‌شود.

```
WriteLine("Hello");
WriteLine();
```

در مقاله‌ی آینده عملکرد جیت را بیشتر مورد بررسی قرار می‌دهیم و در مورد دیباگ کردن و به نظرم برتری CLR را نسبت به زبان‌های مدیریت نشده، بررسی می‌کنیم.

در [مقاله قبلی](#) مبحث کامپایلر JIT را آغاز کردیم. در این قسمت قصد داریم مبحث کارآیی CLR و مباحث دیباگینگ را پیش بکشیم. از آنجا که یک کد مدیریت نشده، مبحث کارهای JIT را ندارد، ولی CLR مجبور است وقتی را برای آن بگذارد، به نظر می‌رسد ما با یک نقص کوچک در کارآیی روبرو هستیم. گفتیم که جیت کدها را در حافظه‌ی پویا ذخیره می‌کند. به همین خاطر با terminate شدن یا خاتمه دادن به برنامه، این کدها از بین می‌روند یا اینکه اگر دو نمونه از برنامه را اجرا کنیم، هر کدام جداگانه کد را تولید می‌کنند و هر کدام برای خودشان حافظه‌ای بر خواهند داشت و اگر مقایسه‌ای با کدهای مدیریت نشده داشته باشید، در مورد مصرف حافظه یک مشکل ایجاد می‌کند. همچنین JIT در حین تبدیل به کدهای بومی یک بهینه سازی روی کد هم انجام می‌دهد که این بهینه سازی وقتی را به خود اختصاص می‌دهد ولی همین بهینه سازی کد موجب کارآیی بهتر برنامه می‌گردد. در زبان سی شارپ دو سوئیچ وجود دارند که بر بهینه سازی کد تاثیر گذار هستند؛ سوئیچ‌های debug و optimize. در جدول زیر تاثیر هر یک از سوئیچ‌ها را بر کیفیت کد IL و JIT در تبدیل به کد بومی را نشان می‌دهد.

Compiler Switch Settings	C# IL Code Quality	JIT Native Code Quality
/optimize- /debug- (this is the default)	Unoptimized	Optimized
/optimize- /debug(+/full/pdbonly)	Unoptimized	Unoptimized
/optimize+ /debug(-/+/full/pdbonly)	Optimized	Optimized

موقعیکه از دستور optimize- استفاده می‌شود، کد IL تولید شده شامل تعداد زیادی از دستورات بدون دستورالعمل [No Operation](#) یا به اختصار NOP و پرش‌های شاخه‌ای به خط کد بعدی می‌باشد. این دستورات عمل‌ها ما را قادر می‌سازند تا ویژگی edit & Continue را برای دیباگ کردن و یک سری دستورات عمل‌ها را برای کدنویسی راحت‌تر برای دیباگ کردن و ایجاد breakpoint داشته باشیم.

موقعی که کد IL بهینه شده تولید شود، این خصوصیات اضافه حذف خواهند شد و دنبال کردن خط به خط کد، کار سختی می‌شود. ولی در عوض فایل نهایی exe یا dll، کوچکتر خواهد شد. بهینه سازی IL توسط JIT حذف خواهد شد و برای کسانی که دوست دارند کدهای IL را تحلیل و آنالیز کنند، خواندنش ساده‌تر و آسان‌تر خواهد بود.

نکته‌ی بعدی اینکه موقعیکه شما از سوئیچ debug(+/full/pdbonly/) استفاده می‌کنید، یک فایل PDB یا Program Database ایجاد می‌شود. این فایل به دیباگرها کمک می‌کند تا متغیرهای محلی را شناسایی و به کدهای IL متصل شوند. کلمه‌ی full بدین معنی است که JIT می‌تواند دستورات بومی را ردیابی کند تا مبداء آن کد را پیدا کند. سبب می‌شود که ویژوال استودیو به یک دیباگر متصل شده تا در حین اجرای پروسه، آن را دیباگ کند. در صورتی که این سوئیچ را استفاده نکنید، به طور پیش فرض پروسه اجرا و مصرف حافظه کمتر می‌شود. اگر شما پروسه‌ای را اجرا کنید که دیباگر به آن متصل شود، به طور اجباری JIT مجبور به انجام عملیات ردیابی خواهد شد؛ مگر اینکه گزینه‌ی suppress jit optimization on module load را غیرفعال کرده باشید. موقعیکه در ویژوال استودیو دو حالت دیباگ و ریلیز را انتخاب می‌کنید، در واقع تنظیمات زیر را اجرا می‌کنید:

```
//debug
/optimize-
/debug:full
//=====
```

```
//Release
/optimiz+
/debug:pdonly
```

احتمالا موارد بالا به شما می‌گویند که یک سیستم مبتنی بر CLR مشکلات زیادی دارد که یکی از آن‌ها، زمان‌بر بودن انجام عملیات فرآیند پردازش است و دیگری مصرف زیاد حافظه و عدم اشتراک حافظه که در مورد کامپایلر جیت به آن اشاره کردیم. ولی در بند بعدی قصد داریم نظراتان را عوض کنیم.

اگر خیلی شک دارید که واقعا یک برنامه‌ی CLR کارآیی یک برنامه را پایین می‌آورد، بهتر هست به بررسی کارآیی چند برنامه غیر آزمایشی noTrial که حتی خود مایکروسافت آن برنامه‌ها را ایجاد کرده است بپردازید و آن‌ها را با یک برنامه‌ی unmanaged مقایسه کنید. قطعا باعث تعجب شما خواهد شد. این نکته دلایل زیادی دارد که در زیر تعدادی از آن‌ها را بررسی می‌کنیم. اینکه CLR در محیط اجرا قصد کامپایل دارد، باعث آشنایی کامپایلر با محیط اجرا می‌گردد. از این رو تصمیماتی را که می‌گیرد، می‌تواند به کارآیی یک برنامه کمک کند. در صورتیکه یک برنامه‌ی unmanaged که قبلا کامپایل شده و با محیط‌های متفاوتی که روی آن‌ها اجرا می‌شود، هیچ آشنایی ندارد و نمیتواند از آن محیط‌ها حداکثر بهره‌وری لازم را به عمل آورد. برای آشنایی با این ویژگی‌ها توجه شما را به نکات ذیل جلب می‌کنم:

یک. JIT می‌تواند با نوع پردازنده آشنا شود که آیا این پردازنده از نسل پنتیوم 4 است یا نسل Core i. به همین علت می‌تواند از این مزیت استفاده کرده و دستورات اختصاصی آن‌ها را به کار گیرد، تا برنامه با performance بالاتری اجرا گردد. در صورتی که unmanaged باید حتما دستورات را در پایین‌ترین سطح ممکن و عمومی اجرا کند؛ در صورتیکه شاید یک دستور اختصاصی در یک سی پی یو خاص، در یک عملیات موجب 4 برابر، اجرای سریعتر شود.

دو. JIT میتواند بررسی‌هایی را که برابر false هستند، تشخیص دهد. برای فهم بهتر، کد زیر را در نظر بگیرید:

```
if (numberOfCPUs > 1) {
...
}
```

کد بالا در صورتیکه پردازنده تک هسته‌ای باشد یک کد بلا استفاده است که جیت باید وقتی را برای کامپایل آن اختصاص دهد؛ در صورتیکه JIT باهوش‌تر از این حرفاست و در کدی که تولید می‌کند، این دستورات حذف خواهند شد و باعث کوچکتر شدن کد و اجرای سریعتر می‌گردد.

سه. مورد بعدی که هنوز پیاده سازی نشده، ولی احتمال اجرای آن در آینده است، این است که یک کد می‌تواند جهت تصحیح بعضی موارد چون مسائل مربوط به دیباگ کردن و مرتب سازی‌های مجدد، عمل کامپایل را مجددا برای یک کد اعمال نماید. دلایل بالا تنها قسمت کوچکی است که به ما اثبات می‌کند که چرا CLR می‌تواند کارآیی بهتری را نسبت به زبان‌های unmanaged امروزی داشته باشد. همچنین قول‌هایی از سازندگان برای بهبود کیفیت هر چه بیشتر این سیستم‌ها به گوش می‌رسد.

کارآیی بالاتر

اگر برنامه‌ای توسط شما بررسی شد و دیدید که نتایج مورد نیاز در مورد performance را نشان نمی‌دهد، می‌توانید از ابزار کمکی که مایکروسافت در بسته‌های فریمورک دات نت قرار داده است استفاده کنید. نام این ابزار Ngen.exe است و وظیفه‌ی آن این است که وقتی برنامه بر روی یک سیستم برای اولین مرتبه اجرا می‌گردد، کدهای اسمبلی‌ها را تبدیل کرده و آن‌ها روی دیسک ذخیره می‌کند. بدین ترتیب در دفعات بعدی اجرا، JIT بررسی می‌کند که آیا کد کامپایل شده‌ی اسمبلی از قبل موجود است یا خیر. در صورت وجود، عملیات کامپایل به کد بومی لغو شده و از کد ذخیره شده استفاده خواهد کرد. نکته‌ای که باید در حین استفاده از این ابزار به آن دقت کنید این است که کد در محیط‌های واقعی اجرا چندان بهینه نیست. بعدا در مورد این ابزار به تفصیل صحبت می‌کنیم.

system.runtime.profileoptimization

کلاس بالا سبب می‌شود که CLR در یک فایل ثبت کند که چه متدهایی در حین اجرای برنامه کمپایل شوند تا در آینده در حین آغاز اجرای برنامه کامپایلر JIT بتواند همزمان این متدها را در ترد دیگری کامپایل کند. اگر برنامه‌ی شما روی یک پردازنده‌ی چند هسته‌ای اجرا می‌شود، در نتیجه اجرای سریعتری خواهید داشت. به این دلیل که چندین متد به طور همزمان در حال کمپایل شدن هستند و همزمان با آماده سازی برنامه برای اجرا اتفاق می‌افتد؛ به جای اینکه عمل کمپایل همزمان با تعامل کاربر با برنامه باشد.

کدهای IL و تایید آن‌ها

ساختار استکی

IL از ساختار استک استفاده می‌کند. به این معنی که تمامی دستورالعمل‌ها داخل آن push شده و نتیجه‌ی اجرای آن‌ها pop می‌شوند. از آنجا که IL به طور مستقیم ارتباطی با ثبات‌ها ندارد، ایجاد زبانهای برنامه نویسی جدید بر اساس CLR بسیار راحت‌تر هست و عمل کامپایل، تبدیل کردن به کدهای IL می‌باشد.

بدون نوع بودن (Typeless)

از دیگر مزیت‌های آن این است که کدهای IL بدون نوع هستند. به این معنی که موقع افزودن دستورالعملی به داخل استک، دو عملکرد وارد می‌شوند و هیچ جداسازی در رابطه با سیستم‌های 32 یا 64 بیت صورت نمی‌گیرد و موقع اجرای برنامه است که تصمیم می‌گیرد از چه عملگرهایی باید استفاده شود.

Virtual Address Space

بزرگترین مزیت این سیستم‌ها امنیت و مقاومت آن‌هاست. موقعی که تبدیل کد IL به سمت کد بومی صورت می‌گیرد، CLR فرآیندی را با نام verification یا تاییدیه، اجرا می‌کند. این فرآیند تمامی کدهای IL را بررسی می‌کند تا از امنیت کدها اطمینان کسب کند. برای مثال بررسی می‌کند که هر متدی صدا زده می‌شود با تعدادی پارامترهای صحیح صدا زده شود و به هر پارامتر آن نوع صحیحش پاس شود و مقدار بازگشتی هر متد به درستی استفاده شود. متادیتا شامل اطلاعات تمامی پیاده‌سازی‌ها و متدها و نوع هاست که در انجام تاییدیه مورد استفاده قرار می‌گیرد.

در ویندوز هر پروسه، یک آدرس مجازی در حافظه دارد و این جدا سازی حافظه و ایجاد یک حافظه مجازی کاری لازم اجراست. شما نمی‌توانید به کد یک برنامه اعتماد داشته باشید که از حد خود تخطی نخواهد کرد و فرآیند برنامه‌ی دیگر را مختل نخواهد کرد. با خواندن و نوشتن در یک آدرس نامعتبر حافظه، ما این اطمینان را کسب می‌کنیم که هیچ گاه تخطی در حافظه صورت نمی‌گیرد.

قبلاً به طور مفصل در این مورد [ذخیره سازی در حافظه](#) صحبت کرده ایم.

Hosting

از آنجا که پروسه‌های ویندوزی به مقدار زیادی از منابع سیستم عامل نیاز دارند که باعث کاهش منابع و محدودیت در آن می‌شوند و نهایت کارآیی سیستم را پایین می‌آورد، ولی با کاهش تعدادی برنامه‌های در حال اجرا به یک پروسه‌ی واحد می‌توان کارآیی سیستم را بهبود بخشید و منابع کمتری مورد استفاده قرار می‌گیرند که این یکی دیگر از مزایای کدهای managed نسبت به unmanaged است. CLR در حقیقت این قابلیت را به شما می‌دهد تا چند برنامه‌ی مدیریت شده را در قالب یک پروسه به اجرا درآورید. هر برنامه‌ی مدیریت شده به طور پیش فرض بر روی یک appDomain اجرا می‌گردد و هر فایل EXE روی حافظه‌ی مجازی مختص خودش اجرا می‌شود. هر چند پروسه‌هایی از قبیل IIS و SQL Server که پروسه‌های CLR را پشتیبانی یا هاست می‌کنند می‌توانند تصمیم بگیرند که آیا appDomain‌ها را در یک پروسه‌ی واحد اجرا کنند یا خیر که در مقاله‌های آتی آن را بررسی می‌کنیم.

کد ناامن یا غیر ایمن Unsafe Code

به طور پیش فرض سی شارپ کدهای ایمنی را تولید می‌کند، ولی این اجازه را می‌دهد که اگر برنامه نویسی بخواهد کدهای ناامن بزند، قادر به انجام آن باشد. این کدهای ناامن دسترسی مستقیم به خانه‌های حافظه و دستکاری بایت هاست. این مورد قابلیت قدرتمندی است که به توسعه دهنده اجازه می‌دهد که با کدهای مدیریت نشده ارتباط برقرار کند یا یک الگوریتم با اهمیت زمانی بالا را جهت بهبود کارآیی، اجرا کند.

هر چند یک کد ناامن سبب ریسک بزرگی می‌شود و می‌تواند وضعیت بسیاری از ساختارهای ذخیره شده در حافظه را به هم بزند و امنیت برنامه را تا حد زیادی کاهش دهد. به همین دلیل سی شارپ نیاز دارد تا تمامی متدهایی که شامل کد unsafe هستند را با کلمه کلیدی unsafe علامت گذاری کند. همچنین کامپایلر سی شارپ نیاز دارد تا شما این کدها را با سوئیچ unsafe/کامپایل کنید.

موقعی که جیت تلاش دارد تا یک کد ناامن را کامپایل کند، اسمبلی را بررسی می‌کند که آیا این متد اجازه و تاییدیه آن را دارد یا خیر. آیا `System.Security.Permissions.SecurityPermission` با فلگ `SkipVerification` مقدار دهی شده است یا خیر. اگر پاسخ مثبت بود JIT آن‌ها را کامپایل کرده و اجازه‌ی اجرای آن‌ها را می‌دهد. CLR به این کد اعتماد می‌کند و امیدوار است که آدرس دهی مستقیم و دستکاری بایت‌های حافظه موجب آسیبی نگردد. ولی اگر پاسخ منفی بود، یک استثناء از نوع `System.InvalidProgramException` یا `System.Security.VerificationException` را ایجاد می‌کند تا از اجرای این متد جلوگیری به عمل آید. در واقع کل برنامه خاتمه میابد ولی آسیبی به حافظه نمی‌زند.

پی نوشت: سیستم به اسمبلی‌هایی که از روی ماشین یا از طریق شبکه به اشتراک گذاشته می‌شوند اعتماد کامل میکند که این اعتماد شامل کدهای ناامن هم می‌شود ولی به طور پیش فرض به اسمبلی‌هایی از طریق اینترنت اجرا می‌شوند اجازه اجرای کدهای ناامن را نمی‌دهد و اگر شامل کدهای ناامن شود یکی از خطاهایی که در بالا به آن اشاره کردیم را صادر می‌کنند. در صورتی که مدیر یا کاربر سیستم اجازه اجرای آن را بدهد تمامی مسئولیت‌های این اجرا بر گردن اوست.

در این زمینه مایکروسافت ابزار سودمندی را با نام `PEVerify.exe` را معرفی کرده است که به بررسی تمامی متدهای یک اسمبلی پرداخته و در صورت وجود کد ناامن به شما اطلاع میدهد. بهتر است از این موضوع اطلاع داشته باشید که این ابزار نیاز دارد تا به متادیتاهای یک اسمبلی نیاز داشته باشید. باید این ابزار بتواند به تمامی ارجاعات آن دسترسی داشته باشد که در مورد عملیات بایندینگ در آینده بیشتر صحبت می‌کنیم.

IL و حقوق حق تالیف آن

بسیاری از توسعه دهندگان از اینکه IL هیچ شرایطی برای حفظ حق تالیف آن‌ها ایجاد نکرده است، ناراحت هستند. چرا که ابزارهای زیادی هستند که با انجام عملیات مهندسی معکوس می‌توانند به الگوریتم آنان دست پیدا کنند و میدانید که IL خیلی سطح پایین نیست و برگرداندن آن به شکل یک کد، کار راحت‌تری هست و بعضی ابزارها کدهای خوبی هم ارائه می‌کنند. از دست این ابزارها می‌توان به `ILDisassembler` و `JustDecompile` اشاره کرد. اگر علاقمند هستید این عیب را برطرف کنید، می‌توانید از ابزارهای ثالث که به ابزارهای `obfuscator` (یک نمونه سورس باز) معروف هستند استفاده کنید تا با کمی پیچیدگی در متادیتاها، این مشکل را تا حدی برطرف کنند. ولی این ابزارها خیلی کامل نیستند، چرا که نباید به کامپایل کردن کار لطمه بزنند. پس اگر باز خیلی نگران این مورد هستید می‌توانید الگوریتم‌های حساس و اساسی خود را در قالب `unmanaged code` ارائه کنید که در بالا اشاراتی به آن کرده‌ایم. برنامه‌های تحت وب به دلیل عدم دسترسی دیگران از امنیت کاملتری برخوردار هستند.

در قسمت پنجم در مورد ابزار Ngen کمی صحبت کردیم و در این قسمت هم در مورد آن صحبت هایی خواهیم کرد. گفتیم که این ابزار در زمان نصب، اسمبلی‌ها را کامپایل می‌کند تا در زمان اجرا JIT وقتی برای آن نگذارد. این کار دو مزیت به همراه دارد:

بهینه سازی زمان آغاز به کار برنامه

کاهش [صفحات کاری](#) برنامه: از آنجا که برنامه از قبل کامپایل شده، فراهم کردن صفحه بندی از ابتدای کار امر چندان دشواری نخواهد بود؛ لذا در این حالت صفحه بندی حافظه به صورت پویاتری انجام می‌گردد. شیوهی کار به این صورت است که اسمبلی‌ها به چندین پروسه‌ی کاری کوچک‌تر تبدیل شده تا صفحه بندی هر کدام جدا صورت گیرد و محدوده‌ی صفحه بندی کوچکتر می‌شود. در نتیجه کمتر نقصی در صفحه بندی دیده شده یا کلا دیده نخواهد شد. نتیجه‌ی کار هم در یک فایل ذخیره می‌گردد که این فایل می‌تواند نگاشت به حافظه شود تا این قسمت از حافظه به طور اشتراکی مورد استفاده قرار گیرد و بدین صورت نیست که هر پروسه‌ای برای خودش قسمتی را گرفته باشد.

موقعی که اسمبلی، کد IL آن به کد بومی تبدیل می‌شود، یک اسمبلی جدید ایجاد شده که این فایل جدید در مسیر زیر قرار می‌گیرد:

```
%SystemRoot%\Assembly\NativeImages_v4.0.#####_64
```

نام دایرکتوری اطلاعاتی شامل نسخه CLR و اطلاعاتی مثل اینکه برنامه بر اساس چه نسخه‌ای 32 یا 64 بیت کامپایل شده است.

معایب

احتمالا شما پیش خود می‌گویید این مورد فوق العاده امکان جالبی هست. کدها از قبل تبدیل شده‌اند و دیگر فرآیند جیت صورت نمی‌گیرد. در صورتیکه ما تمامی امکانات یک CLR مثل مدیریت استثناءها و GC و ... را داریم، ولی غیر از این یک مشکلاتی هم به کارمان اضافه می‌شود که در زیر به آنها اشاره می‌کنیم:

عدم محافظت از کد در برابر بیگانگان: بعضی‌ها تصور می‌کنند که این کد را می‌توانند روی ماشین شخصی خود کامپایل کرده و فایل ngen را همراه با آن ارسال کنند. در این صورت کد IL نخواهد بود ولی موضوع این هست اینکار غیر ممکن است و هنوز استفاده از اطلاعات متادیتاها پابرجاست به خصوص در مورد اطلاعات چون reflection و serialization. پس کد IL کماکان همراهش هست. نکته‌ی بعدی اینکه انتقال هم ممکن نیست؛ بنا به شرایطی که در مورد بعدی دلیل آن را متوجه خواهید شد.

از سینک با سیستم خارج میشوند: موقعیکه CLR، اسمبلی‌ها را به داخل حافظه بار می‌کند، یک سری خصوصیات محیط فعلی را با زمانیکه عملیات تبدیل IL به کد ماشین صورت گرفته است، چک می‌کند. اگر این خصوصیات هیچ تطابقی نداشته باشند، عملیات JIT همانند سابق انجام می‌گردد. خصوصیات و ویژگی‌هایی که چک می‌شوند به شرح زیر هستند:

ورژن CLR: در صورت تغییر، حتی با پچ‌ها و سرویس پک‌ها.

نوع پردازنده: در صورت تغییر پردازنده یا ارتقا سخت افزاری.

نسخه سیستم عامل: ارتقاء با سرویس پک‌ها.

MVID یا Assemblies Identity module Version Id: در صورت کامپایل مجدد تغییر می‌کند.

Referenced Assembly's version ID: در صورت کامپایل مجدد اسمبلی ارجاع شده.

تغییر مجوزها: در صورتی که تغییری نسبت به اولین بار رخ دهد؛ مثلا در قسمت قبلی در مورد اجازه نامه اجرای کدهای ناامن صحبت کردیم. برای نمونه اگر در همین اجازه نامه تغییری رخ دهد، یا هر نوع اجازه نامه دیگری، برنامه مثل سابق (جیت) اجرا خواهد شد.

پی نوشت: در آپدیت‌های دات نت فریم ورک به طور خودکار ابزار ngen صدا زده شده و اسمبلی‌ها مجددا کامپایل و ذخیره میشوند و برنامه سینک و آپدیت باقی خواهد ماند.

کارایی پایین کد در زمان اجرا: استفاده از ngen از ابتدا قرار بود کارایی را با حذف جیت بالا ببرد، ولی گاهی اوقات در بعضی شرایط ممکن نیست. کدهایی که ngen تولید می‌کند به اندازه‌ی جیت بهینه نیستند. برای مثال ngen نمی‌تواند بسیاری از دستورات خاص پردازنده را جز در زمان runtime مشخص کند. همچنین فیلدهایی چون static را از آنجا که نیاز است آدرس واقعی آن‌ها در زمان اجرا به دست بیاید، مجبور به تکنیک و ترفند میشود و موارد دیگری از این قبیل. پس حتما نسخه‌ی ngen شده و غیر ngen را بررسی کنید و کارایی هر دو را با هم مقایسه کنید. برای بسیاری از برنامه‌ها کاهش صفحه بندی یک مزیت و باعث بهبود کارایی می‌شود. در نتیجه در این قسمت ngen برنده اعلام می‌شود.

توجه کنید برای سیستم‌هایی که در سمت سرور به فعالیت می‌پردازند، از آنجا که تنها اولین درخواست برای اولین کاربر کمی زمان می‌برد و برای باقی کاربران درخواست با سرعت بالاتری اجرا می‌گردد و اینکه برای بیشتر برنامه‌های تحت سرور از آنجا که تنها یک نسخه در حال اجراست، هیچ مزیت صفحه بندی را ngen ایجاد نمی‌کند.

برای بسیاری از برنامه‌های کلاینت که تجربه‌ی startup طولانی دارند، مایکروسافت ابزاری را به نام Managed Profile Guided Optimization Tool یا [MPGO.exe](#) دارد. این ابزار به تحلیل اجرای برنامه شما پرداخته و بررسی می‌کند که در زمان آغازین برنامه چه چیزهایی نیاز است. اطلاعات به دست آمده از تحلیل به سمت ngen فرستاده شده تا کد بومی بهینه‌تری تولید گردد. موقعیکه شما آماده ارائه برنامه خود هستید، برنامه را از طریق این تحلیل و اجرا کرده و با قسمت‌های اساسی برنامه کار کنید. با این کار اطلاعاتی در مورد اجرای برنامه در داخل یک پروفایل embed شده در اسمبلی، قرار گرفته و ngen موقع تولید کد، این پروفایل را جهت تولید کد بهینه مطالعه خواهد کرد.

در مقاله‌ی بعدی در مورد FCL صحبت‌هایی خواهیم کرد.

.net framework شامل Framework Class Library یا به اختصار FCL است. FCL مجموعه‌ای از dll اسمبلی‌هایی است که صدها و هزاران نوع در آن تعریف شده‌اند و هر نوع تعدادی کار انجام می‌دهد. همچنین مایکروسافت کتابخانه‌های اضافه‌تری را چون azure و Directx نیز ارائه کرده است که باز هر کدام شامل نوع‌های زیادی می‌شوند. این کتابخانه به طور شگفت آوری باعث سرعت و راحتی توسعه دهندگان در زمینه فناوری‌های مایکروسافت گشته است.

تعدادی از فناوری‌هایی که توسط این کتابخانه پشتیبانی می‌شوند در زیر آمده است:

Web Service : این فناوری اجازه‌ی ارسال و دریافت پیام‌های تحت شبکه را به خصوص بر روی اینترنت، فراهم می‌کند و باعث ارتباط جامع‌تر بین برنامه‌ها و فناوری‌های مختلف می‌گردد. در انواع جدیدتر [WCF](#) و [Web Api](#) نیز به بازار ارائه شده‌اند.

webform و MVC : فناوری‌های تحت وب که باعث سهولت در ساخت وب سایت‌ها می‌شوند که وب فرم رفته رفته به سمت منسوخ شدن پیش می‌رود و در صورتی که قصد دارید طراحی وب را آغاز کنید توصیه می‌کنم از همان اول به سمت [MVC](#) بروید.

Rich Windows GUI Application : برای سهولت در ایجاد برنامه‌های تحت وب حالا چه با فناوری [WPF](#) یا فناوری قدیمی و البته منسوخ شده Windows Form.

Windows Console Application : برای ایجاد برنامه‌های ساده و بدون رابط گرافیکی.

Windows Services : شما می‌توانید یک یا چند سرویس تحت ویندوز را که توسط Service Control Manager یا به اختصار SCM کنترل می‌شوند، تولید کنید.

Database stored Procedure : نوشتن stored procedure بر روی دیتابیس‌هایی چون sql server و اوراکل و ... توسط فریم ورک دات نت مهیاست.

Component Libraray : ساخت اسمبلی‌های واحدی که می‌توانند با انواع مختلفی از موارد بالا ارتباط برقرار کنند.

[Portable Class Library](#) : این نوع پروژه‌ها شما را قادر می‌سازد تا کلاس‌هایی با قابلیت انتقال پذیری برای استفاده در سیلور لایت، ویندوز فون و ایکس باکس و فروشگاه ویندوز و ... تولید کنید.

از آنجا که یک کتابخانه شامل زیادی نوع می‌گردد سعی شده است گروه بندی‌های مختلفی از آن در قالبی به اسم فضای نام namespace تقسیم بندی گردند که شما آشنایی با آن‌ها دارید. به همین جهت فقط تصویر زیر را که نمایشی از فضای نام‌های اساسی و مشترک و پرکاربرد هستند، قرار می‌دهم.

Namespace	Description of Contents
System	All of the basic types used by every application
System.Data	Types for communicating with a database and processing data
System.IO	Types for doing stream I/O and walking directories and files
System.Net	Types that allow for low-level network communications and working with some common Internet protocols
System.Runtime.InteropServices	Types that allow managed code to access unmanaged operating system platform facilities such as COM components and functions in Win32 or custom DLLs
System.Security	Types used for protecting data and resources
System.Text	Types to work with text in different encodings, such as ASCII and Unicode
System.Threading	Types used for asynchronous operations and synchronizing access to resources
System.Xml	Types used for processing Extensible Markup Language (XML) schemas and data

در CLR مفهومی به نام Common Type System یا CTS وجود دارد که توضیح می‌دهد نوع‌ها باید چگونه تعریف شوند و چگونه باید رفتار کنند که این قوانین از آنجایی که در ریشه‌ی CLR نهفته است، بین تمامی زبان‌های دات نت مشترک می‌باشد. تعدادی از مشخصات این CTS در زیر آورده شده است ولی در آینده بررسی بیشتری روی آنان خواهیم داشت:

فیلد

متد

پراپرتی

رویدادها

CTS همچنین شامل قوانین زیادی در مورد وضعیت کپسوله سازی برای اعضای یک نوع دارد:

private

public

Family یا در زبان‌هایی مثل سی ++ و سی شارپ با نام protected شناخته می‌شود.

family and assembly: این هم مثل بالایی است ولی کلاس مشتق شده باید در همان اسمبلی باشد. در زبان‌هایی چون سی شارپ و ویژوال بیسیک، چنین امکانی پیاده سازی نشده است و دسترسی به آن ممکن نیست ولی در IL Assembly چنین قابلیت وجود دارد.

Assembly یا در بعضی زبان‌ها به نام internal شناخته می‌شود.

Family Or Assembly: که در سی شارپ با نوع Protected internal شناخته می‌شود. در این وضعیت هر عضوی در هر اسمبلی قابل ارث بری است و یک عضو فقط می‌تواند در همان اسمبلی مورد استفاده قرار بگیرد.

موارد دیگری که تحت قوانین CTS هستند مفاهیم ارث بری، متدهای مجازی، عمر اشیاء و .. است.

یکی دیگر از ویژگی‌های CTS این است که همه‌ی نوع‌ها از نوع شیء Object که در فضای نام system قرار دارد ارث بری کرده‌اند. به همین دلیل همه‌ی نوع‌ها حداقل قابلیت‌هایی را که یک نوع object ارثه می‌دهد، دارند که به شرح زیر هستند:

مقایسه‌ی دو شیء از لحاظ برابری.

به دست آوردن هش کد برای هر نمونه از یک شیء

ارائه‌ای از وضعیت شیء به صورت رشته ای

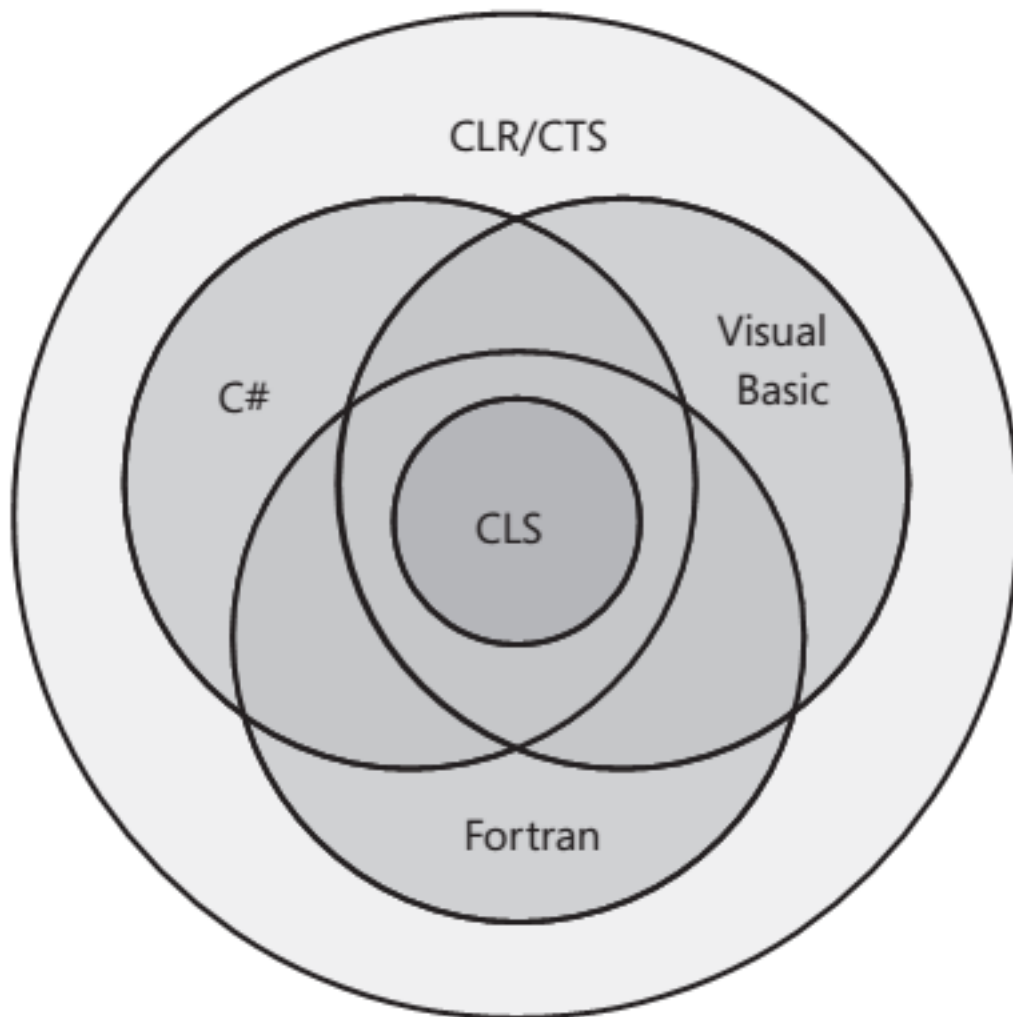
دریافت نوع شیء جاری

CLS

وجود COMها به دلیل ایجاد اشیاء در یک زبان متفاوت بود تا با زبان دیگر ارتباط برقرار کنند. در طرف دیگر CLR هم بین زبانهای برنامه نویسی یکپارچگی ایجاد کرده است. یکپارچگی زبانهای برنامه نویسی علل زیادی دارند. اول اینکه رسیدن به هدف یا یک الگوریتم خاص در زبان دیگر راحت تر از زبان پایه پروژه است. دوم در یک کار تیمی که افراد مختلف با دانش متفاوتی حضور دارند و ممکن است زبان هر یک متفاوت باشند.

برای ایجاد این یکپارچگی، مایکروسافت سیستم CLS یا Common Language Specification را راه اندازی کرد. این سیستم برای تولیدکنندگان کامپایلرها جزئیاتی را تعریف می کند که کامپایلر آنها را باید با حداقل ویژگیهای تعریف شده ی CLR، پشتیبانی کند.

CLR/CTS مجموعه ای از ویژگیها را شامل می شود و گفتیم که هر زبانی بسیاری از این ویژگیها را پشتیبانی می کند ولی نه کامل. به عنوان مثال برنامه نویسی که قصد کرده از IL Assembly استفاده کند، قادر است از تمامی این ویژگیهایی که CLR/CTS ارائه می دهند، استفاده کند ولی تعدادی دیگر از زبانها مثل سی شارپ و فورترن و ویژوال بیسیک تنها بخشی از آن را استفاده می کنند و CLS حداقل ویژگی که بین همه این زبانها مشترک است را ارائه می کند. شکل زیر را نگاه کنید:



یعنی اگر شما دارید نوع جدیدی را در یک زبان ایجاد می کنید که قصد دارید در یک زبان دیگر استفاده شود، نباید از امتیازات ویژه ای که آن زبان در اختیار شما می گذارد و به بیان بهتر CLS آنها را پشتیبانی نمی کند، استفاده کنید؛ چرا که کد شما ممکن است

در زبان دیگر مورد استفاده قرار نگیرد.

به کد زیر دقت کنید. تعدادی از کدها سازگاری کامل با CLS دارند که به آن‌ها CLS Compliant گویند و تعدادی از آن‌ها non-CLS Compliant هستند یعنی با CLS سازگاری ندارند ولی استفاده از خاصیت [assembly: CLSCompliant(true)] باعث می‌شود که تا کامپایلر از پشتیبانی و سازگاری این کدها اطمینان کسب کند و در صورت وجود، از اجرای آن جلوگیری کند. با کامپایلر کد زیر دو اخطار به ما میرسد.

```
using System;

// Tell compiler to check for CLS compliance
[assembly: CLSCompliant(true)]

namespace Somelibrary {

// Warnings appear because the class is public
public sealed class SomeLibraryType {

// Warning: Return type of 'SomeLibraryType.Abc()'
// is not CLS-compliant
public UInt32 Abc() { return 0; }

// Warning: Identifier 'SomeLibraryType.abc()'
// differing only in case is not CLS-compliant
public void abc() { }

// No warning: this method is private
private UInt32 ABC() { return 0; }
}
}
```

اولین اخطار اینکه یکی از متدها یک عدد صحیح بدون علامت unsigned integer را بر می‌گرداند که همه‌ی زبان‌ها آن را پشتیبانی نمی‌کنند و خاص بعضی از زبان‌هاست.

دومین اخطار اینکه دو متد یکسان وجود دارند که در حروف بزرگ و کوچک تفاوت دارند. ولی زبان‌هایی چون ویژوال بیسیک نمی‌توانند تفاوتی بین دو متد abc و ABC بیابند.

نکته‌ی جالب اینکه اگر شما کلمه public را از جلوی نام کلاس بردارید تمامی این اخطارها لغو می‌شود. به این خاطر که این‌ها اشیای داخلی آن اسمبلی شناخته شده و قرار نیست از بیرون به آن دسترسی صورت بگیرد. عضو خصوصی کد بالا را ببینید؛ کامنت بالای آن می‌گوید که چون خصوصی است هشدار نمی‌گیرد، چون قرار نیست در زبان مقصد از آن به طور مستقیم استفاده کند.

برای دیدن قوانین CLS به [این صفحه](#) مراجعه فرمایید.

سازگاری با کدهای مدیریت نشده

در بالا در مورد یکپارچگی و سازگاری کدهای مدیریت شده توسط CLS صحبت کردیم ولی در مورد ارتباط با کدهای مدیریت نشده چطور؟

مایکروسافت موقعی که CLR را ارائه کرد، متوجه این قضیه بود که بسیاری از شرکت‌ها توانایی اینکه کدهای خودشان را مجدداً طراحی و پیاده‌سازی کنند، ندارند و خوب، سورس‌های مدیریت نشده‌ی زیادی هم موجود هست که توسعه دهندگان علاقه زیادی به استفاده از آن‌ها دارند. در نتیجه مایکروسافت طرحی را ریخت که CLR هر دو قسمت کدهای مدیریت شده و نشده را پشتیبانی کند. دو نمونه از این پشتیبانی را در زیر بیان می‌کنیم:

یک. کدهای مدیریت شده می‌توانند توابع مدیریت شده را در [قالب یک dll صدا زده](#) و از آن‌ها استفاده کنند.

دو. کدهای مدیریت شده می‌توانند از کامپوننت‌های [COM](#) استفاده کنند؛ بسیاری از شرکت‌ها از قبل بسیاری از کامپوننت‌های COM را ایجاد کرده بودند که کدهای مدیریت شده با راحتی با آن‌ها ارتباط برقرار می‌کنند. ولی اگر دوست دارید روی آن‌ها کنترل بیشتری داشته باشید و آن کدها را به معادل CLR تبدیل کنید؛ می‌توانید از ابزار کمکی که مایکروسافت همراه فریم ورک دات نت ارائه کرده است استفاده کنید. نام این ابزار TLBIMP.exe می‌باشد که از [Type Library Importer](#) گرفته شده است.

سه. اگر کدهای مدیریت نشده‌ی زیادتری دارید شاید راحت‌تر باشد که برعکس کار کنید و کدهای مدیریت شده را در یک برنامه‌ی مدیریت نشده اجرا کنید. این کدها می‌توانند برای مثال به یک [Activex](#) یا [shell Extension](#) تبدیل شده و مورد استفاده قرار گیرند. ابزارهای [TLBEXP.exe](#) و [RegAsm.exe](#) برای این منظور به همراه فریم ورک دات نت عرضه شده اند. سورس کد Type Library Importer را می‌توانید در [کدپلکس](#) بیابید.

در ویندوز 8 به بعد مایکروسافت API جدید را تحت عنوان [WinsowsRuntime](#) یا winRT ارائه کرده است. این api یک سیستم داخلی را از طریق کامپوننت‌های com ایجاد کرده و به جای استفاده از فایل‌های کتابخانه‌ای، کامپوننت‌ها api هایشان را از طریق متادیتاهایی بر اساس استاندارد ECMA که توسط تیم دات نت طراحی شده است معرفی می‌کنند. زیبایی این روش اینست که کد نوشته شده در زبان‌های دات نت می‌تواند به طور مداوم با apiهای winrt ارتباط برقرار کند. یعنی همه‌ی کارها توسط CLR انجام می‌گیرد بدون اینکه لازم باشد از ابزار اضافی استفاده کنید. در آینده در مورد winRT بیشتر صحبت می‌کنیم.

سخن پایانی: ممنون از دوستان عزیز بابت پیگیری مطالب تا بدینجا. تا این قسمت فصل اول کتاب با عنوان **اصول اولیه CLR** بخش اول مدل اجرای CLR به پایان رسید. ادامه‌ی مطالب بعد از تکمیل هر بخش در دسترس دوستان قرار خواهد گرفت.

در [سلسله مقالات](#) قبلی ما فصل اول از بخش اول را به پایان بردیم و مبحث آشنایی با CLR و نحوه‌ی اجرای برنامه را یاد گرفتیم. در این سلسله مقالات که مربوط به فصل دوم از بخش اول است، در مورد نحوه‌ی ساخت و توزیع برنامه صحبت می‌کنیم.

در طی این سال‌ها ویندوز به ناپایداری و پیچیدگی متهم شده است. صرف نظر از این که ویندوز شایستگی این اتهامات را دارد یا خیر، این اتهامات نتیجه‌ی چند عامل است:

اول از همه برنامه‌ها از dll هایی استفاده می‌کنند که بسیاری از آن‌ها نوشته‌ی برنامه نویسانشان نیست و توسط توسعه دهندگان دیگر ارائه شده‌اند و توسعه دهندگان مربوطه نمی‌توانند صد در صد مطمئن شوند که افراد دیگر، به چه نحوی از dll آن‌ها استفاده می‌کنند و در عمل ممکن هست باعث دردهای زیادی شود که البته این نوع مشکلات عموماً از قبل خودشان را نشان نمی‌دهند، چرا که توسط سازنده‌ی برنامه تست و دیباگ شده‌اند.

موقعی کاربرها بیشتر دچار دردر می‌گردند که برنامه‌های خودشان را به روز می‌کنند و عموماً شرکت‌ها در آپدیت‌ها، فایل‌های جدید زیادی را روی سیستم کاربر منتقل می‌کنند که ممکن هست سازگاری با فایل‌های قبلی موجود نداشته باشند و از آنجا که همیشه تست این مورد برای توسعه دهنده امکان ندارد، به مشکلاتی بر می‌خورند و نمی‌توانند صد در صد مطمئن باشند که تغییرات جدید باعث تأثیر ناخوشایند نمی‌شود.

مطمئن هستم شما بسیاری از این مشکلات را دیده‌اید که کاربری یک برنامه را نصب می‌کند و شما متوجه می‌شوید که یک برنامه‌ی از قبل نصب شده به خاطر آن دچار مشکل می‌شود و این مورد به [DLL hell](#) مشهور هست. این مورد باعث ایجاد ترس و لرز برای کاربر شده تا با دقت بیشتری به نصب برنامه‌ها بپردازد.

دومین مورد مربوط به نصب برنامه‌ها است که متهم به پیچیدگی است. امروزه هر برنامه‌ای که روی سیستم نصب می‌شود، بر همه جای سیستم تأثیر می‌گذارد. یک برنامه را نصب می‌کنید و به هر دایرکتوری تعدادی فایل کپی می‌شود. تنظیمات رجیستری را آپدیت می‌کند، یک آیکن روی دسکتاپ و یکی هم start menu یا مترو را اضافه می‌کند. به این معنی که یک نصب کننده به عنوان یک موجودیت واحد شناخته نمی‌شود. شما نمی‌تونید راحت از یک برنامه بکاپ بگیرید. باید فایل‌های مختلفش را جمع آوری کنید و تنظیمات رجیستری را ذخیره کنید. عدم امکان انتقال یک برنامه به یک سیستم دیگر هم وجود دارد که باید مجدد برنامه را نصب کنید و نکته‌ی نهایی، حذف برنامه که گاهی اوقات حذف کامل نیست و به شکل نامنظم و کثیفی اثراتش را به جا می‌گذارد.

سومین مورد امنیت هست. موقعی که کاربر برنامه‌ای را نصب می‌کند انواع فایل‌ها از شرکت و تولید کننده‌های مختلف روی سیستم نصب می‌شوند. گاهی اوقات برنامه‌ها بعضی از فایل هایشان را از روی اینترنت دریافت می‌کنند و کاربر اصلاً متوجه موضوع نمی‌شود و این فایل‌ها می‌توانند هر کاری از حذف فایل از روی سیستم گرفته تا ارسال ایمیل را انجام بدهند که این موارد باعث وحشت کاربرها از نصب یک برنامه‌ی جدید می‌شود که این مورد را با قرار دادن یک سیستم امنیت داخلی با اجازه و عدم اجازه کاربر می‌شود تا حدی رفع کرد.

دات نت فریمورک هم این معضل را به طور عادی در زمینه‌ی DLL hell دارد که در فصل آتی حل آن بررسی خواهد شد. ولی برخلاف COM، نوع‌های موجود در دات نت نیازی به ذخیره تنظیمات در رجیستری ندارند؛ ولی متأسفانه لینک‌های میانبر هنوز وجود دارند. در زمینه امنیت دات نت شامل یک مدل امنیتی به نام [Code Access security](#) می‌باشد؛ از آنجا که امنیت ویندوز بر اساس هویت کاربر تأمین می‌شود. [code access security](#) به برنامه‌های میزبان مثل sql server اجازه می‌دهد که مجوز مربوطه را خودشان بدهند تا بدین صورت بر اعمال کامپوننت‌های بار شده نظارت داشته باشند که البته این مجوزها در حد معمولی و اندک هست. ولی اگر برنامه خود میزبان که به طور محلی روی سیستم نصب می‌شوند، باشد دسترسی کامل به مجوزها را دارد. پس بدین صورت کاربر این اجازه را دارد که بر آن چیزی که روی سیستم نصب یا اجرا می‌شود، نظارت داشته باشد تا کنترل سیستم به طور کامل در اختیار او باشد.

در قسمت بعدی با نحوه توزیع برنامه آشنا خواهیم شد.

نظرات خوانندگان

نویسنده: محسن خان
تاریخ: ۱۳۹۴/۰۵/۲۵ ۲۰:۴۱

دات نت فریمورک هم یک معضل بزرگ در زمینه‌ی *DLL hell* دارد که برای حل مشکل در پخش کردن فایل‌ها در جای جای هارد دیسک راه درازی در پیش است.

GAC به همین منظور تدارک دیده شد. در GAC می‌توان چندین نگارش یک DLL دات نتی را ذخیره کرد، بدون اینکه برنامه‌های مختلف دات نتی با مشکل نصب یا ارتقاء مواجه شوند.

انتشار نوع‌ها (Types) به یک ماژول

در این قسمت به نحوه‌ی تبدیل سورس به یک فایل قابل انتشار می‌پردازیم. کد زیر را به عنوان مثال در نظر بگیرید:

```
public sealed class Program {
    public static void Main() {
        System.Console.WriteLine("Hi");
    }
}
```

این کد یک ارجاع به نام کنسول دارد که این ارجاع، داخل فایلی به نام mscorlib.dll قرار دارد. پس برنامه‌ی ما نوعی را دارد، که آن نوع توسط شرکت دیگری پیاده‌سازی شده است. برای ساخت برنامه‌ی کد بالا، کدها را داخل فایلی با نام program.cs قرار داده و با دستور زیر در خط فرمان آن را کامپایل می‌کنیم:

```
csc.exe /out:Program.exe /t:exe /r:mscorlib.dll Program.cs
```

کد بالا با سوئیچ اول می‌گوید که فایلی را با نام program.exe درست کن و با سوئیچ دوم می‌گوید که این برنامه از نوع کنسول هست.

موقعیکه کامپایلر فایل سورس را مورد بررسی قرار می‌دهد، متوجه متد writeline می‌گردد؛ ولی از آنجاکه این نوع توسط شما ایجاد نشده است و یک نوع خارجی است، شما باید یک مجموعه از ارجاعات را به کامپایلر داده تا آن نوع را در آن‌ها بیابد. ارائه این ارجاعات به کامپایلر توسط سوئیچ /r که در خط بالا استفاده شده است، صورت می‌گیرد.

mscorlib یک فایل سورس است که شامل همه‌ی نوع‌ها، از قبیل int, string, byte و خیلی از نوع‌های دیگر می‌شود. از آنجائیکه استفاده‌ی از این نوع‌ها به طور مکرر توسط برنامه نویس‌ها صورت می‌گیرد، کامپایلر به طور خودکار این کتابخانه را به لیست ارجاعات اضافه می‌کند. به بیان دیگر خط بالا به شکل زیر هم قابل اجراست:

```
csc.exe /out:Program.exe /t:exe Program.cs
```

به علاوه از آنجایی که بقیه‌ی سوئیچ‌ها هم مقدار پیش فرضی را دارند، خط زیر هم معادل خطوط بالاست:

```
csc.exe Program.cs
```

اگر به هر دلیلی دوست ندارید که سمت mscorlib ارجاعی صورت بگیرید، می‌توانید از دستور زیر استفاده کنید:

```
/nostdlib
```

مایکروسافت موقعی از این سوئیچ بالا استفاده کرده است که خواسته است خود mscorlib را بسازد. با اضافه کردن این سوئیچ، کد مثال که حاوی شیء یا نوع کنسول است به خطا برخورد خورد چون تعریف آن در mscorlib صورت گرفته و شما با سوئیچ بالا دسترسی به آن را ممنوع اعلام کرده‌اید و از آنجاکه این نوع تعریف نشده، برنامه از کامپایل بازخواهد ماند.

```
csc.exe /out:Program.exe /t:exe /nostdlib Program.cs
```

بیا باید نگاه دقیقتری به فایل program.exe ساخته شده بیندازیم؛ دقیقا این فایل چه نوع فایلی است؟ برای بسیاری از مبتدیان، این یک فایل اجرایی است که در هر دو ماشین 32 و 64 بیتی قابل اجراست. ویندوز از سه نوع برنامه پشتیبانی می‌کند: CUI یا برنامه‌های تحت کنسول، برنامه‌هایی با رابط گرافیکی GUI و برنامه‌های مخصوص windows store که سوئیچ‌های آن به شرح زیر است:

```
//CUI
/t:exe

//GUI
/t:winexe

//Winsows store App
/t:appcontainerexe
```

قبل از اینکه بحث را در مورد سوئیچ‌ها به پایان برسانیم، اجازه دهید در مورد فایل‌های پاسخگو یا response file صحبت کنیم. یک فایل پاسخگو، فایلی است که شامل مجموعه‌ای از سوئیچ‌های خط فرمان می‌شود. موقعی که csc.exe اجرا می‌شود، به فایل پاسخگویی که شما به آن معرفی کرده‌اید مراجعه کرده و فرمان را با سوئیچ‌های داخل آن اجرا می‌کند. معرفی یک فایل پاسخگو به کامپایلر توسط علامت @ و سپس نام فایل صورت می‌گیرد و در این فایل هر خط، شامل یک سوئیچ است. مثلا فایل پاسخگوی response.rsp شامل سوئیچ‌های زیر است:

```
/out:MyProject.exe
/target:winexe
```

و برای در نظر گرفتن این سوئیچ‌ها فایل پاسخگو را به کامپایلر معرفی می‌کنیم:

```
csc.exe @MyProject.rsp CodeFile1.cs CodeFile2.cs
```

این فایل خیلی کار شما را راحت می‌کند و نمی‌گذارد در هر بار کامپایل، مرتب سوئیچ‌های آن را وارد کنید و کیفیت کار را بالا می‌برد. همچنین می‌توانید چندین فایل پاسخگو داشته باشید و هر کدام شامل سوئیچ‌های مختلفی تا اگر خواستید تنظیمات کامپایل را تغییر دهید، به راحتی تنها نام فایل پاسخگو را تغییر دهید. همچنین کامپایلر سی شارپ از چندین فایل پاسخگو هم پشتیبانی می‌کند و می‌توانید هر تعداد فایل پاسخگویی را به آن معرفی کنید. در صورتیکه فایل را با نام csc.rsp نامگذاری کرده باشید، نیازی به معرفی آن نیست چرا که کامپایلر در صورت وجود، آن را به طور خودکار خواهد خواند و به این فایل global response file یا فایل پاسخگوی عمومی گویند.

در صورتیکه چندین فایل پاسخگو که به آن فایل‌های محلی local می‌گویند، معرفی کنید که دستورات آن‌ها (سوئیچ) با دستورات داخل csc.rsp مقدار متفاوتی داشته باشند، فایل‌های محلی الویت بالاتری نسبت به فایل global داشته و تنظیمات آن‌ها روی فایل global رونوشت می‌گردند.

موقعی که شما دات نت فریمورک را نصب می‌کنید، فایل csc.rsp را با تنظیمات پیش فرض در مسیر زیر نصب می‌کند:

```
%SystemRoot%\
Microsoft.NET\Framework(64)\vX.X.X
```

حروف x نمایانگر نسخه‌ی دات نت فریمورکی هست که شما نصب کرده‌اید. آخرین ورژن از این فایل در زمان نگارش کتاب، شامل سوئیچ‌های زیر بوده است.

```
# This file contains command-line options that the C#
# command line compiler (CSC) will process as part
# of every compilation, unless the "/noconfig" option
# is specified.
# Reference the common Framework libraries
/r:Accessibility.dll
/r:Microsoft.CSharp.dll
```

```

/r:System.Configuration.dll
/r:System.Configuration.Install.dll
/r:System.Core.dll
/r:System.Data.dll
/r:System.Data.DataSetExtensions.dll
/r:System.Data.Linq.dll
/r:System.Data.OracleClient.dll
/r:System.Deployment.dll
/r:System.Design.dll
/r:System.DirectoryServices.dll
/r:System.dll
/r:System.Drawing.Design.dll
/r:System.Drawing.dll
/r:System.EnterpriseServices.dll
/r:System.Management.dll
/r:System.Messaging.dll
/r:System.Runtime.Remoting.dll
/r:System.Runtime.Serialization.dll
/r:System.Runtime.Serialization.Formatters.Soap.dll
/r:System.Security.dll
/r:System.ServiceModel.dll
/r:System.ServiceModel.Web.dll
/r:System.ServiceProcess.dll
/r:System.Transactions.dll
/r:System.Web.dll
/r:System.Web.Extensions.Design.dll
/r:System.Web.Extensions.dll
/r:System.Web.Mobile.dll
/r:System.Web.RegularExpressions.dll
/r:System.Web.Services.dll
/r:System.Windows.Forms.dll
/r:System.Workflow.Activities.dll
/r:System.Workflow.ComponentModel.dll
/r:System.Workflow.Runtime.dll
/r:System.Xml.dll
/r:System.Xml.Linq.dll

```

این فایل حاوی بسیاری از ارجاعات اسمبلی‌هایی است که بیشتر توسط توسعه دهندگان مورد استفاده قرار می‌گیرد و در صورتیکه برنامه‌ی شما به این اسمبلی‌ها محدود می‌گردد، لازم نیست که این اسمبلی‌ها را به کامپایلر معرفی کنید. البته ارجاع کردن به این اسمبلی‌ها تا حد کمی باعث کند شدن صورت کامپایل می‌شوند؛ ولی تاثیری بر فایل نهایی و نحوه‌ی اجرای آن نمی‌گذارند.

نکته: در صورتی که قصد ارجاعی را دارید، می‌توانید آدرس مستقیم اسمبلی را هم ذکر کنید. ولی اگر تنها به نام اسمبلی اکتفا کنید، مسیرهای زیر جهت یافتن اسمبلی بررسی خواهند شد:

دایرکتوری برنامه

دایرکتوری که شامل فایل csc.exe می‌شود. که خود فایل mscorlib از همانجا خوانده می‌شود و مسیر آن شبیه مسیر زیر است:

```
%SystemRoot%\Microsoft.NET\Framework\v4.0.####
```

هر دایرکتوری که توسط سوئیچ /lib مشخص شده باشد.

هر دایرکتوری که توسط [متغیر محلی lib](#) مشخص شده باشد.

استفاده از سوئیچ /noconfig هم باعث می‌شود که فایل‌های پاسخگوی از هر نوعی، چه عمومی و چه محلی، مورد استفاده قرار نگیرند. همچنین شما مجاز هستید که فایل csc.rsp را هم تغییر دهید؛ ولی این نکته را فراموش نکنید، در صورتی که برنامه‌ی شما به سیستمی دیگر منتقل شود، تنظیمات این فایل در آنجا متفاوت خواهد بود و بهتر هست یک فایل محلی را که همراه خودش هست استفاده کنید.

در قسمت بعدی نگاه دیگری بر متادیتا خواهیم داشت.

متادیتاها شامل بلوکی از داده‌های باینری هستند که شامل چندین جدول شده و جدول‌ها نیز به سه دسته تقسیم می‌شوند:

جداول تعاریف Definition Table

جداول ارجاع References Table

جداول manifest

جداول تعریف

جدول زیر تعدادی از جداول تعریف‌ها را توضیح می‌دهد:

شامل آدرس یا مدخلی است که ماژول در آن تعریف شده است. این آدرس شامل نام ماژول به همراه پسوند آن است؛ بدون ذکر مسیر. در صورتی که کامپایل به صورت GUID انجام گرفته باشد، Version ID ماژول هم همراه آن‌ها خواهد بود. در صورتیکه نام فایل تغییر کند، این جدول باز نام اصلی ماژول را به همراه خواهد داشت. هر چند تغییر نام فایل به شدت رد شده و ممکن است باعث شود CLR نتواند در زمان اجرا آن را پیدا کند.	ModuleDef
شامل یک مدخل ورودی برای هر نوعی است که تعریف شده است. هر آدرس ورودی شامل نام نوع، پرچمها (همان مجوزهای public و private و ...) می‌باشد. همچنین شامل اندیس‌هایی به متدها است که شامل جدول MethodDef می‌باشند یا فیلدهایی که شامل جدول FieldDef می‌باشند و الی آخر...	TypeDef
شامل آدرسی برای هر متد تعریف شده در ماژول است که شامل نام متد و پرچم هاست. همچنین شامل امضای متد و نقطه‌ی آغاز کد IL آن در ماژول هم می‌شود و آن آدرس هم میتواند ارجاعی به جدول ParamDef جهت شناسایی پارامترها باشد.	MethodDef
شامل اطلاعاتی در مورد فیلدهاست که این اطلاعات، پرچم، نام و نوع فیلد را مشخص می‌کنند.	FieldDef
حاوی اطلاعات پارامتر متدهاست که این اطلاعات شامل پرچمها (in, out, retval)، نوع و نام است.	ParamDef
برای هر پراپرتی یا خصوصیت، شامل یک آدرس است که شامل نام، نوع و پرچم می‌شود.	PropertyDef
برای هر رویداد شامل یک آدرس است که این آدرس شامل نام و نوع است.	EventDef

جداول ارجاعی

موقعی که کد شما کامپایل می‌شود، اگر شما به اسمبلی دیگری ارجاع داشته باشید، از جداول ارجاع کمک گرفته می‌شود که در

جدول زیر تعدادی از این جداول فهرست شده‌اند:

شامل آدرس اسمبلی است که ماژولی به آن ارجاع داده است و این آدرس شامل اطلاعات ضروری جهت اتصال به اسمبلی می‌شود و این اطلاعات شامل نام اسمبلی (بدون ذکر پسوند و مسیر)، شماره نسخه اسمبلی، سیستم فرهنگی و منطقه‌ای تعیین شده اسمبلی culture و یک کلید عمومی که عموماً توسط ناشر ایجاد می‌گردد که هویت ناشر آن اسمبلی را مشخص می‌کند. هر آدرس شامل یک پرچم و یک کد هش هشت که برای ارزیابی از صحت و بی خطا بودن بیت‌های اسمبلی ارجاع شده Checksum استفاده می‌شود.	AssemblyRef
شامل یک آدرس ورودی به هدر PE ماژول است به نوع‌های پیاده سازی شده آن ماژول در آن اسمبلی. هر آدرس شامل نام فایل و پسوند آن بدون ذکر مسیر است. این جدول برای اتصال به نوع‌هایی استفاده می‌شود که در یک ماژول متفاوت از ماژول اسمبلی صدا زده شده پیاده سازی شده است.	ModuleRef
شامل یک آدرس یا ورودی برای هر نوعی است که توسط ماژول ارجاع داده شده است. هر آدرس شامل نام نوع و آدرسی است که نوع در آن جا قرار دارد. اگر این نوع داخل نوع دیگری پیاده سازی شود، ارجاعات به سمت یک جدول TypeDef خواهد بود. اگر نوع داخل همان ماژول تعریف شده باشد، ارجاع به سمت جدول ModuleDef خواهد بود و اگر نوع در ماژول دیگری از آن اسمبلی پیاده سازی شده باشد، ارجاع به سمت یک جدول ModuleRef خواهد بود و اگر نوع در یک اسمبلی جداگانه تعریف شده باشد، ارجاع به جدول AssemblyRef خواهد بود.	TypeRef
شامل یک آدرس ورودی برای هر عضو (فیلد و متدها و حتی پراپرتی و رویدادها) است که توسط آن آن ماژول ارجاع شده باشد. هر آدرس شامل نام عضو، امضاء و یک اشاره‌گر به جدول TypeRef است، برای نوع‌هایی که به تعریف عضو پرداخته‌اند.	MemberRef

البته جداولی که در بالا هستند فقط تعدادی از آن جداول هستند، ولی قصد ما تنها یک آشنایی کلی با جداول هر قسمت بود. در مورد جداول manifest بعدتر صحبت می‌کنیم. ابزارهای متنوع و زیادی هستند که برای بررسی و آزمایش متادیتاها استفاده می‌شوند. یکی از این ابزارها ILDasm.exe می‌باشد. برای دیدن متادیتاهای یک فایل اجرایی فرمان زیر را صادر کنید:

```
ILDasm Program.exe
```

صدور فرمان بالا باعث اجرای ILDasm و بارگزاری اسمبلی‌های program.exe می‌شود. برای مشاهده‌ی اطلاعات جداول متا به صورت شکیل و قابل خواندن برای انسان، در منوی برنامه، مسیر زیر را طی کنید:

```
View/MetaInfo/Show
```

با طی کردن گزینه‌های بالا، اطلاعات به صورت زیر نمایش داده می‌شوند:

```
=====
ScopeName : Program.exe
```

```

MVID : {CA73FFE8-0D42-4610-A8D3-9276195C35AA}
=====
Global functions
-----
Global fields
-----
Global MemberRefs
-----
TypeDef #1 (02000002)
-----
TypDefName: Program (02000002)
Flags : [Public] [AutoLayout] [Class] [Sealed] [AnsiClass]
[BeforeFieldInit] (00100101)
Extends : 01000001 [TypeRef] System.Object
Method #1 (06000001) [ENTRYPOINT]
-----
MethodName: Main (06000001)
Flags : [Public] [Static] [HideBySig] [ReuseSlot] (00000096)
RVA : 0x00002050
ImplFlags : [IL] [Managed] (00000000)
CallCnvtn: [DEFAULT]
ReturnType: Void
No arguments.
Method #2 (06000002)
-----
MethodName: .ctor (06000002)
Flags : [Public] [HideBySig] [ReuseSlot] [SpecialName]
[RTSpecialName] [.ctor] (00001886)
RVA : 0x0000205c
ImplFlags : [IL] [Managed] (00000000)
CallCnvtn: [DEFAULT]
hasThis
ReturnType: Void
No arguments.
TypeRef #1 (01000001)
-----
Token: 0x01000001
ResolutionScope: 0x23000001
TypeRefName: System.Object
MemberRef #1 (0a000004)
-----
Member: (0a000004) .ctor:
CallCnvtn: [DEFAULT]
hasThis
ReturnType: Void
No arguments.
TypeRef #2 (01000002)
-----
Token: 0x01000002
ResolutionScope: 0x23000001
TypeRefName: System.Runtime.CompilerServices.CompilationRelaxationsAttribute
MemberRef #1 (0a000001)
-----
Member: (0a000001) .ctor:
CallCnvtn: [DEFAULT]
hasThis
ReturnType: Void
1 Arguments
Argument #1: I4
TypeRef #3 (01000003)
-----
Token: 0x01000003
ResolutionScope: 0x23000001
TypeRefName: System.Runtime.CompilerServices.RuntimeCompatibilityAttribute
MemberRef #1 (0a000002)
-----
Member: (0a000002) .ctor:
CallCnvtn: [DEFAULT]
hasThis
ReturnType: Void
No arguments.
TypeRef #4 (01000004)
-----
Token: 0x01000004
ResolutionScope: 0x23000001
TypeRefName: System.Console
MemberRef #1 (0a000003)
-----
Member: (0a000003) WriteLine:
CallCnvtn: [DEFAULT]
ReturnType: Void

```

```

1 Arguments
Argument #1: String
Assembly
-----
Token: 0x20000001
Name : Program
Public Key :
Hash Algorithm : 0x00008004
Version: 0.0.0.0
Major Version: 0x00000000
Minor Version: 0x00000000
Build Number: 0x00000000
Revision Number: 0x00000000
Locale: <null>
Flags : [none] (00000000)
CustomAttribute #1 (0c000001)
-----
CustomAttribute Type: 0a000001
CustomAttributeName:
System.Runtime.CompilerServices.CompilationRelaxationsAttribute ::
instance void .ctor(int32)
Length: 8
Value : 01 00 08 00 00 00 00 00 > <
ctor args: (8)
CustomAttribute #2 (0c000002)
-----
CustomAttribute Type: 0a000002
CustomAttributeName: System.Runtime.CompilerServices.RuntimeCompatibilityAttribute ::
instance void .ctor()
Length: 30
Value : 01 00 01 00 54 02 16 57 72 61 70 4e 6f 6e 45 78 > T WrapNonEx<
: 63 65 70 74 69 6f 6e 54 68 72 6f 77 73 01 >ceptionThrows <
ctor args: ()
AssemblyRef #1 (23000001)
-----
Token: 0x23000001
Public Key or Token: b7 7a 5c 56 19 34 e0 89
Name: mscorlib
Version: 4.0.0.0
Major Version: 0x00000004
Minor Version: 0x00000000
Build Number: 0x00000000
Revision Number: 0x00000000
Locale: <null>
HashValue Blob:
Flags: [none] (00000000)
User Strings
-----
70000001 : ( 2) L"Hi"
Coff symbol name overhead: 0

```

لازم نیست که تمامی اطلاعات بالا را به طور کامل بفهمید. همین که متوجه شوید برنامه شامل TypeDef است که نام آن Program است و این نوع به صورت یک کلاس عمومی sealed است که از نوع system.object ارث بری کرده است (یک نوع ارجاع از اسمبلی دیگر) و برنامه شامل دو متد main و یک سازنده ctor. است، کافی هست.

متد Main یک متد عمومی و ایستا static است که شامل کد IL است و هیچ خروجی ندارد و هیچ آرگومانی را نمی‌پذیرد. متد سازنده عمومی است و شامل کد IL است، سازنده هیچ نوع خروجی ندارد و هیچ آرگومانی هم نمی‌پذیرد و یک اشاره‌گر که به یک object در حافظه که موقع صدا زدن ساخته خواهد شد.

ابزار ILDasm امکاناتی بیشتری از آنچه که دیدید ارائه می‌کند. به عنوان نمونه اگر مسیر زیر را در منوها طی کنید:

View/statistics

اطلاعات آماری زیر نمایش داده می‌شود:

```

File size : 3584
PE header size : 512 (496 used) (14.29%)
PE additional info : 1411 (39.37%)
Num.of PE sections : 3
CLR header size : 72 ( 2.01%)
CLR meta-data size : 612 (17.08%)
CLR additional info : 0 ( 0.00%)
CLR method headers : 2 ( 0.06%)

```



```
Managed code : 20 ( 0.56%)
Data : 2048 (57.14%)
Unaccounted : -1093 (-30.50%)
Num.of PE sections : 3
.text - 1024
.rsrc - 1536
.reloc - 512
CLR meta-data size : 612
Module - 1 (10 bytes)
TypeDef - 2 (28 bytes) 0 interfaces, 0 explicit layout
TypeRef - 4 (24 bytes)
MethodDef - 2 (28 bytes) 0 abstract, 0 native, 2 bodies
MemberRef - 4 (24 bytes)
CustomAttribute- 2 (12 bytes)
Assembly - 1 (22 bytes)
AssemblyRef - 1 (20 bytes)
Strings - 184 bytes
Blobs - 68 bytes
UserStrings - 8 bytes
Guids - 16 bytes
Uncategorized - 168 bytes
CLR method headers : 2
Num.of method bodies - 2
Num.of fat headers - 0
Num.of tiny headers - 2
Managed code : 20
Ave method size - 10
```

اطلاعات بالا شامل نمایش حجم فایل به بایت و سایر قسمت‌های تشکیل دهنده فایل است...
توجه: ILDasm یک باگ دارد که بر نمایش اندازه‌ی فایل تاثیر می‌گذارد و باعث می‌شود شما نتوانید به اطلاعات ثبت شده اعتماد داشته باشید.

ترکیب ماژول‌ها به قالب یک اسمبلی

فایل Program.exe یک فایل PE با جداول متادیتا است که همچنین یک اسمبلی هم می‌باشد. یک اسمبلی مجموعه‌ای از یک یا چند فایل، شامل تعاریف نوع و منابع (ریسورس) می‌باشد و یکی از فایل‌های اسمبلی، برای نگهداری manifest انتخاب می‌شود. این جدول مجموعه‌ای است از جداول متادیتا که به طور کلی شامل نام فایل‌هایی است که قسمتی از اسمبلی را تشکیل می‌دهند. برای همین گفتیم که CLR با اسمبلی‌ها کار می‌کند. ابتدا جدول manifest را خوانده تا نام فایل‌ها را شناسایی کرده تا از آن‌ها را به حافظه بارگزاری کند. اسمبلی‌ها چند خصوصیت دارند که باید آن‌ها را بدانید:

- نوع‌های با قابلیت استفاده‌ی مجدد را تعریف می‌کنند.

- داری شماره‌ی نسخه version هستند.

- می‌توانند شامل اطلاعات امنیتی باشند.

این خواصی است که یک اسمبلی به همراه دارد و فایل‌هایی که شامل می‌شود، نمی‌توانند چنین خاصیتی را داشته باشند؛ مگر اینکه آن فایل‌ها در متای خود جدول manifest داشته باشند.

شما برای بسته بندی، شماره نسخه، مباحث امنیتی و استفاده از نوع‌ها، باید آن‌ها را داخل ماژولی قرار دهید که جزئی از اسمبلی است. یک فایل اسمبلی همانند program.exe به عنوان یک فایل واحد شناخته می‌شود. با اینکه یک اسمبلی از چند فایل تشکیل می‌شود، فایل‌های PE به همراه جداول متادیتای آن و تعدادی ریسورس مثل فایل‌های gif و jpg است که به شما کمک می‌کند به همه‌ی آن‌ها به عنوان یک فایل منطقی EXE یا dll نگاه کنید.

یکی از دلایلی که در **قسمت سوم** گفتیم این بود که می‌توانیم فایل‌هایی را که به ندرت استفاده می‌شوند، از طریق اینترنت مورد استفاده قرار دهیم. در حالیکه نیاز به دسترسی به اسمبلی‌های روی اینترنت دارید، CLR ابتدا کش را بررسی می‌کند تا آیا فایل حاضر است یا خیر؟ اگر پاسخ مثبت بود، در حافظه قرار می‌گیرد. ولی اگر پاسخ منفی بود، CLR به آدرسی که اسمبلی در آن قرار دارد، رجوع کرده و آن را دانلود می‌کند و اگر فایل مد نظر یافت نشد، استثنای FileNotFoundException را در حین اجرا صادر خواهد کرد.

آقای جفری ریچر در کتاب خود سه تا از دلایل استفاده‌ی از اسمبلی‌های چند فایل را بر می‌شمارد:

جداسازی نوع‌ها در فایل‌های جداگانه که باعث کاهش حجم فایل از طریق اینترنت و بارگزاری حجم کمتر در حافظه می‌شوند.

استفاده از فایل‌های منبع و داده‌ها در اسمبلی: فرض کنید نیاز به محاسبه‌ی اطلاعات بیمه دارید و برای این کار به اطلاعات داخل یک جدول آماری احتیاج دارید. این جدول آماری می‌تواند یک فایل متنی ساده یا یک صفحه‌ی گسترده مثل اکسل یا در قالب ورد و هر چیز دیگری باشد که به جای embed شدن این جدول در سورس کد برنامه، آن‌ها را با استفاده از ابزاری مثل Assembly Linker AL.exe می‌توانید جزئی از اسمبلی کنید و فقط نیاز است که بدانید چگونه آن فایل را پارس یا تبدیل کنید.

استفاده از انواع ایجاد شده در زبان‌های مختلف. در این حالت شما مقداری از کد را با استفاده از C# نوشته اید و مقداری از آن را با Visual Basic می‌نویسید و هر کدام در نهایت به یک ماژول جداگانه کامپایل خواهند شد. ولی تبدیل آن به یک واحد منطقی مثل اسمبلی ممکن است و از این نظر می‌توانید روی ماژول‌های یک دسته کنترل داشته باشید.

اگر چندین نوع دارید که شامل نسخه بندی و تنظیمات امنیتی مشترک هستند، بهتر است در یک اسمبلی قرار گیرند تا اینکه در اسمبلی‌های جداگانه‌ای قرار بگیرند. دلیل این کار هم ایجاد performance یا کارایی بهتر است. بارگذاری یک اسمبلی در حافظه زمانی را برای یافتن آن از CLR و ویندوز می‌گیرد و سپس وارد بارگیری آن‌ها در حافظه و آماده سازی می‌شود. پس هر چه تعداد اسمبلی‌ها کمتر باشد، کارایی بهتری خواهید داشت، چون کمتر شدن بارگیری برابر با کاهش صفحات کاری است و پراکندگی fragmentation فضای آدرس دهی آن فرایند را کاهش خواهد داد. نهایتاً **Ngen** می‌تواند در بهینه سازی فایل‌های بزرگتر موفق باشد.

برای ساخت اسمبلی، باید یکی از فایل‌های PE را برای نگهداری جدول manifest انتخاب کنید؛ یا خودتان یک فایل PE جدا درست کنید که تنها شامل جدول مانیفست شود. جدول زیر قالبی از جداول مانیفست هست که بابت ماژول‌های اضافه شده به یک

شامل مدخل ورودی (آدرس شروع حافظه) برای اسمبلی‌های است که ماژول عضو آن است. این مدخل شامل نام اسمبلی (بدون مسیر و پسوند)، شماره نسخه یا ورژن، culture، فلگ، الگوریتم هش و کلید عمومی ناشر، که می‌تواند نال باشد، هست.	AssemblyDef
شامل یک مدخل ورودی برای هر فایل PE و فایل‌های ریسورسی است که قسمتی از اسمبلی را تشکیل می‌دهند. این مدخل ورودی شامل نام و پسوند فایل (بدون ذکر مسیر)، فلگ و مقدار هش می‌شود. اگر تنها یک اسمبلی وجود داشته باشد، این جدول هیچ مدخلی نخواهد داشت.	FileDef
شامل یک مدخل ورودی برای هر فایل ریسورس است. این مدخل شامل نام فایل ریسورس، فلگ و یک اندیس به جدول FileDef است که در آن اشاره‌ای به آن فایل ریسورس یا استریم است.	ManifestResourceDef
شامل یک مدخل ورودی برای هر نوع عمومی است که از همه ماژول‌های PE استخراج شده است. هر مدخل شامل نام نوع و اندیسی به جدول FileDef و یک اندیس دیگر به جدول TypeDef است. نکته: برای ذخیره سازی حافظه و کم حجم شدن فایل‌ها، نوع‌های استخراج شده از فایلی که شامل مانیفست است دیگر در جدول جاری نام نوع‌ها ذکر نمی‌گردد؛ چرا که این اطلاعات در جدول TypeDef اسمبلی جاری موجود است.	ExportedTypesDef

نکته: اسمبلی که شامل مانیفست است، شامل یک جدول AssemblyRef نیز می‌گردد که به تمام اسمبلی‌های ارجاع شده در آن اسمبلی اشاره می‌کند. با استفاده از ابزارهای موجود می‌توان اسمبلی مدنظر را باز کرده و به این ترتیب لیستی از اسمبلی‌های ارجاع شده را خواهید دید و بدین صورت این اسمبلی یک اسمبلی خود تعریف می‌شود.

کامپایلر سی شارپ با استفاده از سوئیچ‌های زیر یک اسمبلی را تولید می‌کند:

```
/t[arget]:exe, /t[arget]:winexe, /t[arget]: appcontainerexe, /t[arget]: library, or /t[arget]:winmdobj
```

سوئیچ‌های بالا باعث می‌شود که یک فایل PE با جدول مانیفست تولید گردد. در صورتیکه سوئیچ زیر را به کار ببرید، فایل تولید شده شامل جدول مانیفست نمی‌شود.

```
/t[arget]:module
```

این فایل PE تولید شده در قالب یک dll است که باید قبل از اینکه CLR به نوع‌های داخل آن دسترسی پیدا کند، به یک اسمبلی اضافه گردد. موقعی که شما از سوئیچ بالا استفاده می‌کنید، کامپایلر سی شارپ به طور پیش فرض از پسوند netmodule برای فایل خروجی استفاده می‌کند.

نکته‌ی پایانی: محیط توسعه ویژوال استادیو به طور پیش فرض از اسمبلی‌های چند فایل پشتیبانی نمی‌کند، اگر می‌خواهید که اسمبلی‌های چند فایل تولید کنید باید در سوئیچ‌های مورد استفاده آن تجدید نظری داشته باشید.

در مقاله آینده این روش‌ها را بررسی خواهیم کرد...

در ادامه [قسمت قبلی](#) روش‌های زیادی جهت اضافه شدن یک ماژول به یک اسمبلی وجود دارند. اگر شما از کامپایلر سی‌شارپ برای ساخت یک فایل PE با جدول مانیفست استفاده می‌کنید، می‌توانید از سوئیچ `AddModule` استفاده کنید. برای اینکه بدانیم چگونه می‌توان یک اسمبلی چند فایل به ساخت بیاید فرض کنیم که دو فایل سورس کد با مشخصات زیر داریم: `RUT.cs`: این سورس شامل کدهایی است که به ندرت در برنامه استفاده می‌شود. `FUT.cs`: این سورس شامل کدهایی است که به طور مکرر مورد استفاده قرار می‌گیرد.

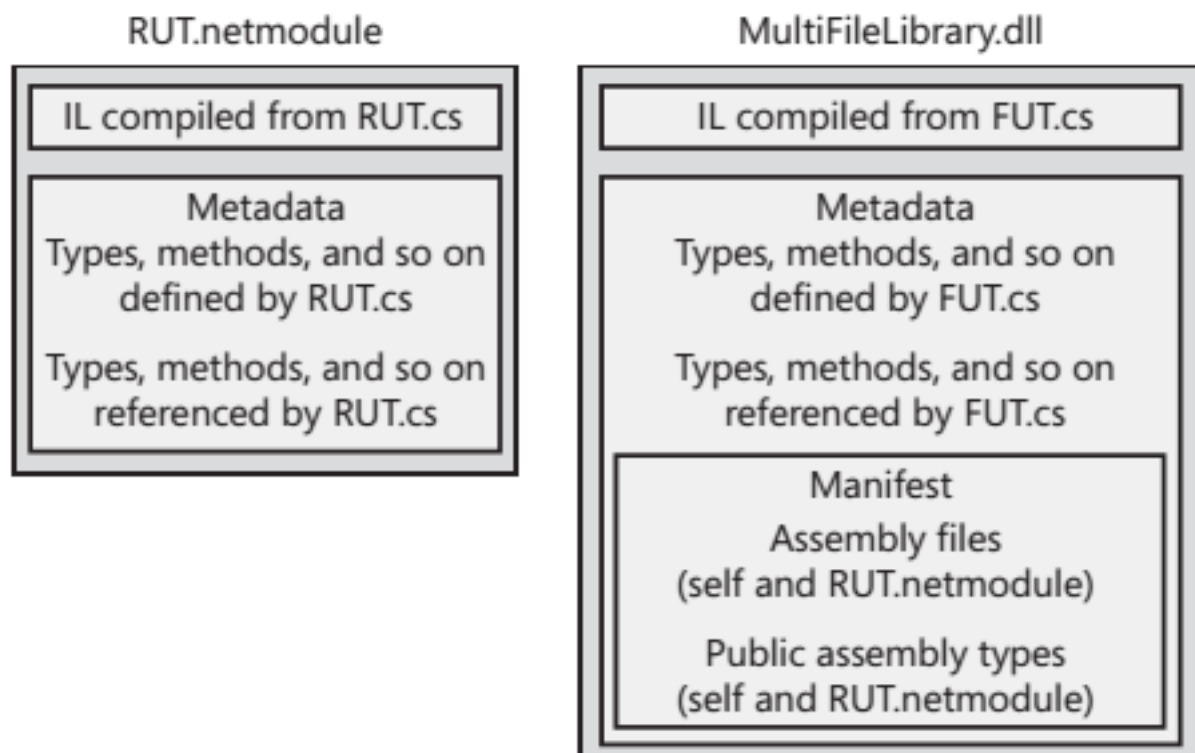
ابتدا به صورت زیر کد سورسی را که به ندرت استفاده می‌شود، به عنوان یک ماژول جداگانه کامپایل می‌کنیم:

```
csc /t:module RUT.cs
```

اجرای این خط سبب ایجاد یک فایل به نام `RUT.netmodule` می‌گردد که یک DLL استاندارد است؛ ولی CLR به تنهایی توانایی بارگیری آن را ندارد. دفعه‌ی بعد سورس کدی را که مکرر استفاده می‌شود، به صورت یک ماژول کامپایل می‌کنیم و از آنجائیکه این ماژول استفاده‌ی زیادی دارد، آن را نگهدارنده‌ی جدول مانیفست معرفی می‌کنیم و به این دلیل که این ماژول نماینده‌ی کل اسمبلی است، نام خروجی آن را به جای `FUT.dll` به `MultiFileLibrary.dll` تغییر می‌دهیم:

```
csc /out:MultiFileLibrary.dll /t:library /addmodule:RUT.netmodule FUT.cs
```

خط بالا به علت سوئیچ `/t:library` فایل `MultiFileLibrary.dll` را ایجاد می‌کند. این فایل شامل جدول متادیتای مانیفست می‌شود و سوئیچ به آن می‌گوید که باید ماژول `RUT.netmodule` را جزئی از اسمبلی بداند. این سوئیچ به کامپایلر اعلام می‌کند که ارجاع این فایل در جدول `FileDef` و `ExportedTypesDef` ثبت شود. بعد از اتمام عملیات کامپایل، مطابق شکل زیر دو فایل ایجاد می‌شود که فایل سمت راست شامل جدول مانیفست است. فایل `RUT.netmodule` شامل کد IL و جداول متادیتاهای مربوط به خواص و رویدادها و مواردی از این قبیل است که در این ماژول یافت می‌شود. فایل بعدی `MultiFileLibrary.dll` هست که شامل کد IL کد `FUT.cs` می‌شود علاوه جداول متادیتا مثل ماژول قبلی و جدول متادیتای مانیفست که باعث می‌شود به عنوان یک اسمبلی شناخته شود.



البته توجه داشته باشید که جدول مانیفست ارجاعی به نوع‌های عمومی استخراج شده داخل فایل خودش ندارد، زیرا که در جدول اختصاصی خودش موجود است و در ذخیره سازی صرفه جویی می‌گردد. بعد از اینکه MultiFileLibrary.dll ساخته شد، به منظور آزمایش کردن جداول متادیتا می‌توانید از ابزار ILDasm.exe استفاده کنید تا ارجاع به فایل RUT.netmodule به شما ثابت شود. آنچه در زیر می‌بینید نمایی از جداول FileDef و ExportedTypesDef است:

```
File #1 (26000001)
-----
Token: 0x26000001
Name : RUT.netmodule
HashValue Blob : e6 e6 df 62 2c a1 2c 59 97 65 0f 21 44 10 15 96 f2 7e db c2
Flags : [ContainsMetaData] (00000000)

ExportedType #1 (27000001)
-----
Token: 0x27000001
Name: ARarelyUsedType
Implementation token: 0x26000001
TypeDef token: 0x02000002
Flags : [Public] [AutoLayout] [Class] [Sealed] [AnsiClass]
[BeforeFieldInit](00100101)
```

همانطور که در بالا می‌بینید فایل RUT.netmodule با شناسه‌ی (توکن) 0x26000001 به عنوان بخشی از اسمبلی شناخته می‌شود و به نوع کد IL آن اشاره می‌کند.

قابل توجه افراد کنجکاو: توکن‌های جداول متا، مقادیر 4 بیتی است که بایت پر ارزش آن اشاره می‌کند که برای یافتن آن باید به چه جدولی ارجاع کرد. مقادیر زیر این نکته را روشن می‌کند که هر کد ابتدایی به چه جدولی اشاره می‌کند:

TypeRef	0x01
TypeDef	0x02
AssemblyRef	0x23
File <i>file definition</i>	0x26
ExportedType	0x27

برای دیدن لیست کاملی از این کدها فایل Corhdr.h را که به همراه فریم ورک دات نت نصب می‌شود، مطالعه فرمایید. سه بایت باقیمانده هم بر اساس جدولی که به آن ارجاع شده است مشخص می‌گردد؛ مثلاً در مثال بالا کد 0x26000001 به اولین سطر جدول File اشاره می‌کند. برای اکثر جدول‌ها شماره گذاری سطرها از عدد 1 آغاز می‌شود نه صفر یا برای جداول TypeDef عموماً از عدد 2 آغاز می‌شود.

برای اجرای اسمبلی، کامپایلر نیاز دارد که همه‌ی فایل‌های اسمبلی، نصب شده و قابل دسترس باشند و در صورتیکه شما فایل RUT.netmodule را حذف کنید کامپایلر سی شارپ خطای زیر را صادر می‌کند:

```
fatal error CS0009: Metadata file 'C:\ MultiFileLibrary.dll' could not be opened-'Error importing module 'RUT.netmodule' of assembly 'C:\ MultiFileLibrary.dll'-The system cannot find the file specified'
```

و این خطا بدین معنی است که برای ساخت اسمبلی باید تمامی فایل‌ها حاضر و مهیا باشند. هر کد کلاینتی که اجرا می‌شود آن متد را صدا می‌زنند. موقعی که یک متد برای اولین بار فراخوانی می‌شود، CLR عملیات شناسایی جهت شناسایی ارجاعات آن در

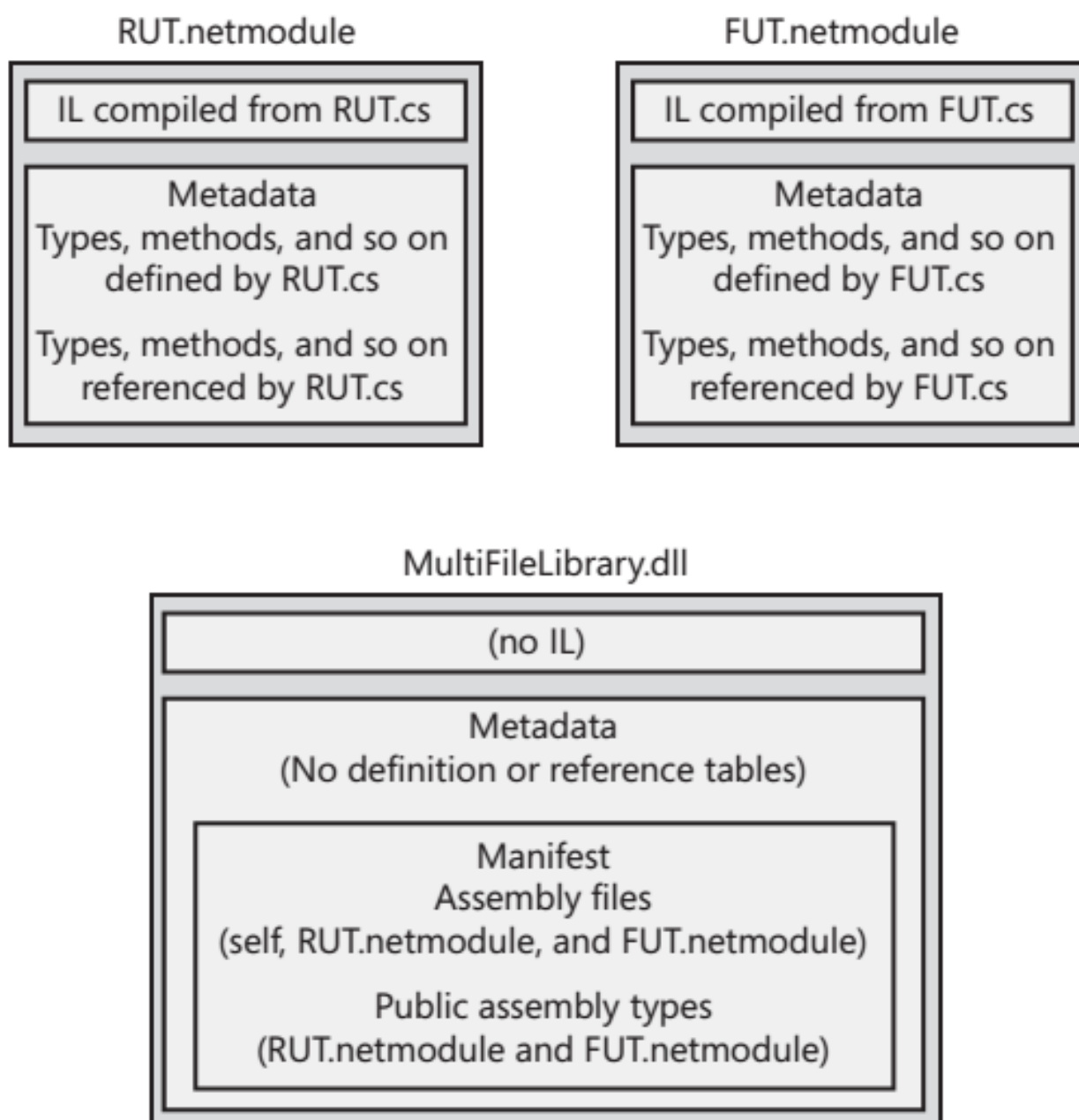
پارامترها، نوع خروجی متد و متغیرهای محلی آن اجرا می‌کند. سپس تلاش می‌کند تا فایل اسمبلی ارجاع شده را که شامل مانیفست هست، بار کند. اگر نوعی که لازم داریم در همین فایل متد وجود داشته باشد، اجرای عملیات را به سمت آن آغاز می‌کند ولی اگر جدول مانیفست ارجاع را به فایل دیگری بدهد، آن فایل در حافظه بار شده و سپس آن نوع را در دسترس قرار می‌دهد. خطوط بالا این نکته را روشن می‌کند که فایل‌های اسمبلی را تنها موقعی در حافظه بار میکند که ارجاعی از نوع موجود در آن صدا زده شده باشد؛ یعنی اینکه در زمان اجرای برنامه، لازم نیست که همه‌ی فایل‌ها حاضر و مهیا باشند.

در [قسمت قبلی](#) نحوه‌ی ساخت اسمبلی را یاد گرفتیم. ولی ممکن است که بخواهید اسمبلی را از طریق Assembly Linker یا AL.exe ایجاد کنید. این روش موقعی سودمند است که بخواهید یک اسمبلی از ماژول‌ها از کامپایلرهای مختلف را ایجاد کنید یا اینکه کامپایلر شما مانند کامپایلر سی شارپ از دستور یا سوئیچی مشابه addmodule استفاده نمی‌کند. یا حتی اینکه در زمان کامپایل هنوز اطلاعاتی از نیازمندی‌های اسمبلی‌ها ندارید و به بعد موکول می‌کنید. از AL همچنین می‌توانید در زمینه‌ی ساخت اسمبلی‌های فقط ریسورس هم استفاده کنید که می‌تواند جهت انجام localization به کار رود. AL می‌تواند یک فایل dll یا exe تولید کند که شامل یک فایل manifest بوده که اشاره به ماژول‌های تشکیل دهنده‌اش دارد.

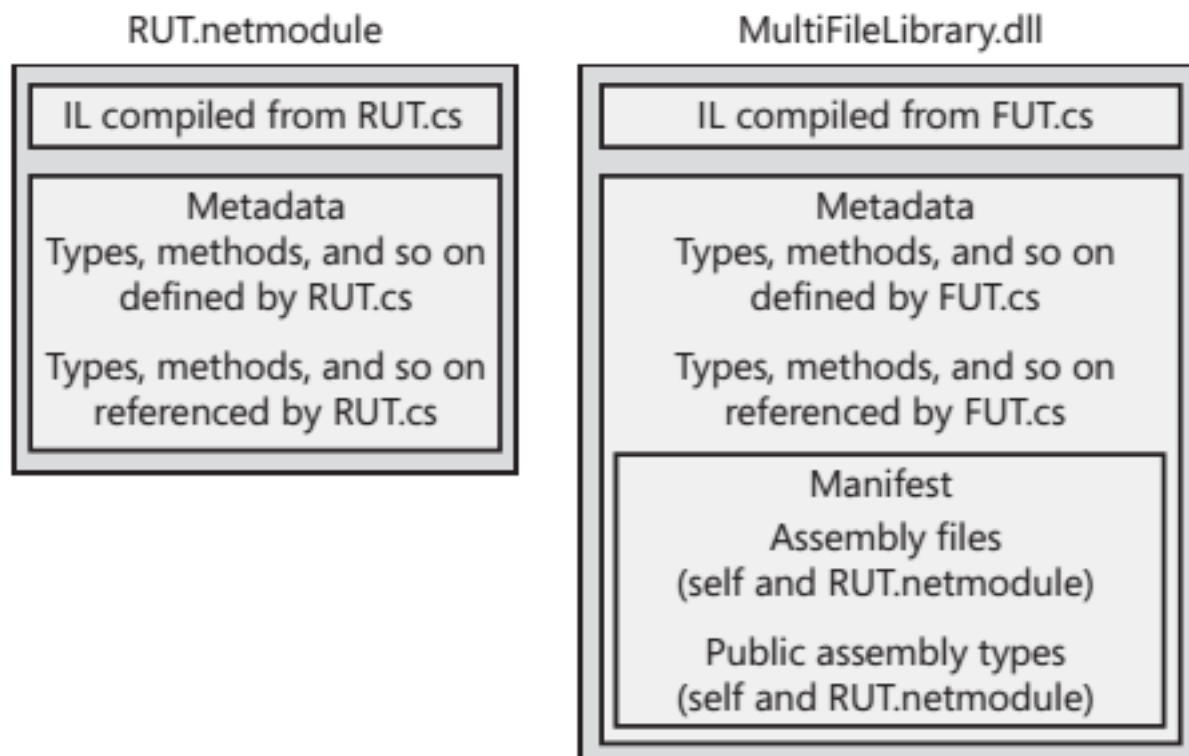
نحوه‌ی ساخت اسمبلی با استفاده از ابزار AL :

```
csc /t:module RUT.cs
csc /t:module FUT.cs
al /out: MultiFileLibrary.dll /t:library FUT.netmodule RUT.netmodule
```

تصویر زیر نتیجه‌ی دستور بالاست:



در این مثال ما دو ماژول جدا به نام‌های RUT.netmodule و FUT.netmodule را در یک اسمبلی ایجاد کرده‌ایم. داخل این اسمبلی‌ها جدول متادیتا یا بخش IL از ماژول‌ها به چشم نمی‌خورد. به این معنی که کد IL و جداول مربوطه به آن، هر کدام داخل ماژول یا فایل خودش بوده و در اسمبلی کدی وجود ندارد و تنها یک جدول مانیفست جهت شناسایی ماژول‌هایش دارد. شکل بالا گویای اطلاعات داخلی اسمبلی است که می‌توانید با تصویری که در قسمت قبلی درج شده مقایسه کنید. تصویر قسمت قبلی جهت مقایسه:



در این حالت سه فایل تشکیل شده است که یکی از آن‌ها FUT.netmodule ، MultiFileLibrary.dll و RUT.netmodule است و در استفاده از این ابزار هیچ راهی برای داشتن یک تک فایل وجود ندارد. این ابزار همچنین می‌تواند فایل‌های GUI, CUI و ... را با سوئیچ‌های زیر هم تولید کند:

```
/t[arget]:exe, /t[arget]:winexe, or /t[arget]:appcontainerexe
```

البته اینکار تا حدی غیر معمول است که یک فایل exe بخواهد کدهای IL ابتدایی را از ماژول‌های جداگانه بخواند. در صورتیکه چنین قصدی را دارید، باید یکی از ماژول‌ها را به عنوان مدخل ورودی Main تعریف کنید تا برنامه از آنجا آغاز به کار کند. نحوه‌ی ساخت یک فایل اجرایی و معرفی ماژول Main به شکل زیر است:

```
csc /t:module /r:MultiFileLibrary.dll Program.cs
al /out:Program.exe /t:exe /main:Program.Main Program.netmodule
```

در اولین خط مانند سابق فایل netmodule تهیه می‌گردد و در خط دوم، داخل اسمبلی قرار می‌گیرد. ولی به علت استفاده از سوئیچ main یک تابع عمومی global به نام `__EntryPoint` هم تعریف می‌گردد که کد IL آن به شرح زیر است:

```
.method private scope static void __EntryPoint$PST06000001() cil managed
{
    .entrypoint
    // Code size 8 (0x8)
    .maxstack 8
    IL_0000: tail.
    IL_0002: call void [module 'Program.netmodule']Program::Main()
    IL_0007: ret
} // end of method 'Global Functions'::__EntryPoint
```

کد بالا یک کد ساده است که می‌گوید داخل فایل `Program.netmodule` در نوع `Program` متدی وجود دارد به نام `Main` که محل آغازین برنامه است. البته این روش ایجاد فایل‌های EXE، بدین شکل توصیه چندان نمی‌شود و ذکر این مطلب فقط اطلاع از وجود

در [مقاله قبلی](#) بحث Assembly Linker را باز کردیم و یاد گرفتیم که چگونه می‌توان با استفاده از آن مازول‌های مختلف را به یک اسمبلی اضافه کرد. در این قسمت از این [سلسله مقالات](#) قصد داریم فایل‌های منابع (Resource) مانند مواد چندرسانه‌ای، چند زبانه و .. را به آن اضافه کنیم. یک اسمبلی حتی می‌تواند تنها Resource باشد.

برای اضافه کردن یک فایل به عنوان منبع، از سوئیچ `embed[resource]` استفاده می‌شود. این سوئیچ محتوای هر نوع فایلی را که به آن پاس شود، به فایل PE اجرایی انتقال داده و جدول `ManifestResourceDef` را به روز می‌کند تا سیستم از وجود آن آگاه شود. سوئیچ `link[Resource]` هم برای الحاق کردن یک فایل به اسمبلی به کار می‌رود و دو جدول `ManifestResourceDef` و `FileDef` را جهت معرفی منبع جدید و شناسایی فایل اسمبلی که حاوی این منبع است، به روز می‌کند. در این حالت فایل منبع `embed` نشده و باید در کنار پروژه منتشر شود.

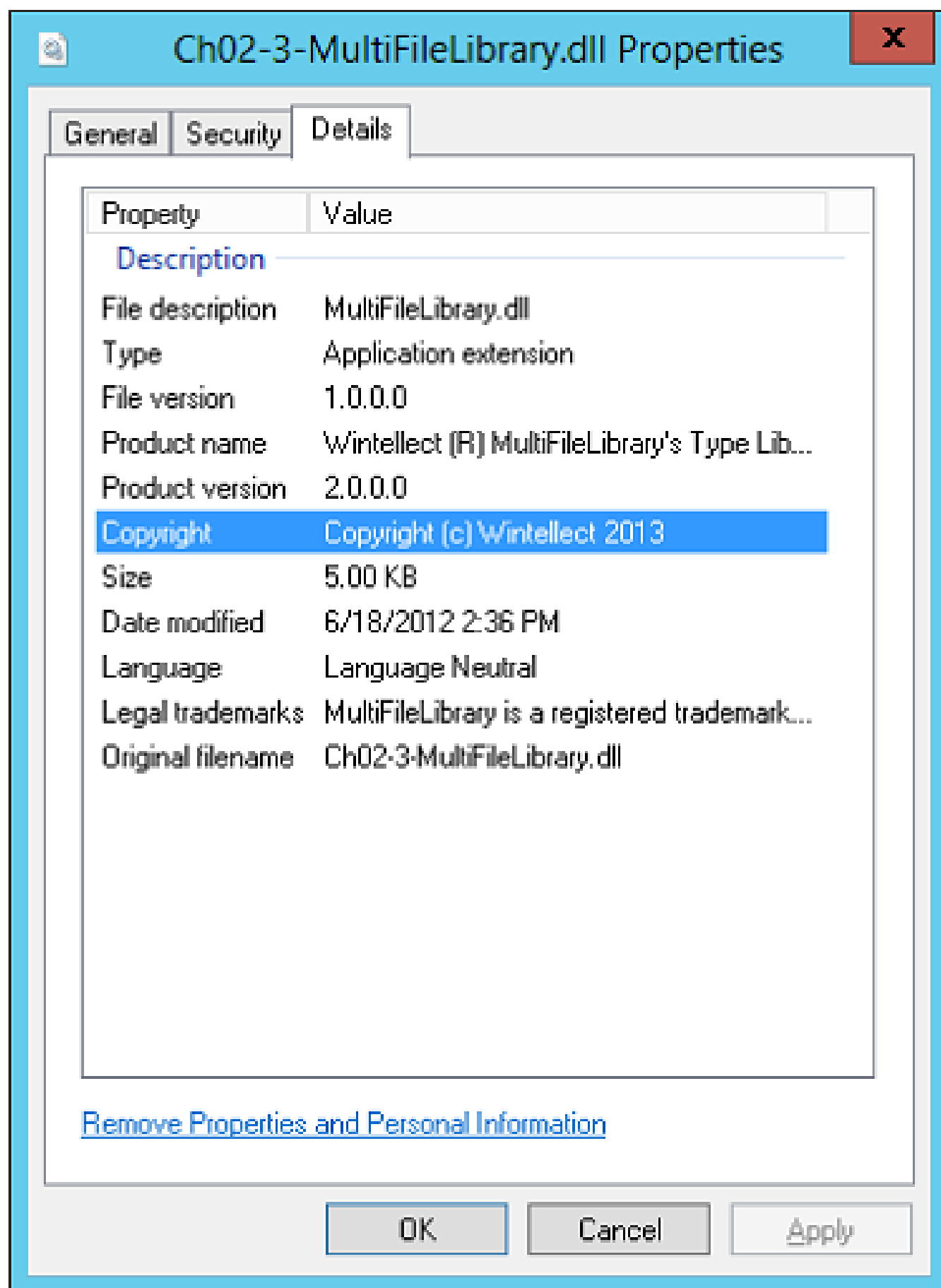
`csc` هم قابلیت‌های مشابهی را با استفاده از سوئیچ‌های `/resource` و `/link` دارد و به روز رسانی و دیگر اطلاعات تکمیلی آن مشابه موارد بالاست.

شما حتی می‌توانید منابع یک فایل `win32` را خیلی راحت و آسان به اسمبلی معرفی کنید. شما به آسانی می‌توانید مسیر یک فایل `.res` را با استفاده از سوئیچ `/win32res` در `al` یا `csc` مشخص کنید. یا برای `embed` کردن آیکن یک برنامه `win32` از سوئیچ `/win32icon` مسیر یک فایل `ICO` را مشخص کنید. در ویژوال استودیو این کار به صورت ویژوالی در پنجره تنظیمات پروژه و برگه‌ی `Application` امکان پذیر است. دلیل اصلی که آیکن برنامه‌ها به صورت `embed` ذخیره می‌شوند این است که این آیکن برای فایل اجرایی یک برنامه‌ی مدیریت شده هم به کار می‌رود.

فایل‌های اسمبلی `Win32` شامل یک فایل مانیفست اطلاعاتی هستند که به طور خودکار توسط کمپایلر سی شارپ تولید می‌گردند. با استفاده از سوئیچ `nowin32manifest` می‌توان از ایجاد این نوع فایل جلوگیری کرد. این اطلاعات به طور پیش فرض شبیه زیر است:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8" standalone="yes"?>
<assembly xmlns="urn:schemas-microsoft-com:asm.v1" manifestVersion="1.0">
<assemblyIdentity version="1.0.0.0" name="MyApplication.app" />
<trustInfo xmlns="urn:schemas-microsoft-com:asm.v2">
<security>
<requestedPrivileges xmlns="urn:schemas-microsoft-com:asm.v3">
<requestedExecutionLevel level="asInvoker" uiAccess="false"/>
</requestedPrivileges>
</security>
</trustInfo>
</assembly>
```

موقعیکه `AL` یا `CSC` یک فایل نهایی PE را ایجاد می‌کند، یک منبع نسخه بندی شده با استاندارد `win32` نیز به آن `Embed` می‌شود که با راست کلیک روی فایل و انتخاب گزینه‌ی `Properties` و برگه‌ی `Details` این اطلاعات نمایش می‌یابد. در کدنویسی این آپلیکیشن هم می‌توانید از طریق فضای نام `system.Diagnostics.FileVersionInfo` و متد ایستای `GetVersionInfo` که پارامتر ورودی آن مسیر فایل اسمبلی است هم به این اطلاعات، در حین اجرای برنامه دست پیدا کنید.



موقعیکه شما یک اسمبلی می‌سازید باید فیلدهای منبع نسخه بندی را هم ذکر کنید. اینکار توسط خصوصیت‌ها (Attributes) در سطح کد انجام می‌گیرد. این خصوصیات شامل موارد زیر هستند که در فضای نام Reflection قرار گرفته‌اند.

```
using System.Reflection;

// FileDescription version information:
[assembly: AssemblyTitle("MultiFileLibrary.dll")]

// Comments version information:
[assembly: AssemblyDescription("This assembly contains MultiFileLibrary's types")]

// CompanyName version information:
[assembly: AssemblyCompany("Wintellect")]

// ProductName version information:
[assembly: AssemblyProduct("Wintellect (R) MultiFileLibrary's Type Library")]

// LegalCopyright version information:
[assembly: AssemblyCopyright("Copyright (c) Wintellect 2013")]

// LegalTrademarks version information:
[assembly: AssemblyTrademark("MultiFileLibrary is a registered trademark of Wintellect")]

// AssemblyVersion version information:
[assembly: AssemblyVersion("3.0.0.0")]

// FILEVERSION/FileVersion version information:
[assembly: AssemblyFileVersion("1.0.0.0")]

// PRODUCTVERSION/ProductVersion version information:
[assembly: AssemblyInformationalVersion("2.0.0.0")]

// Set the Language field (discussed later in the "Culture" section)
[assembly: AssemblyCulture("")]
```

جدول زیر اطلاعاتی در مورد سوئیچ‌های AL جهت مقداردهی این فیلدهای نسخه بندی دارد (کامپایلر سی شارپ این سوئیچ‌ها را ندارد و بهتر است از طریق همان خصوصیات در کدها اقدام کنید). بعضی از اطلاعات زیر با استفاده از سوئیچ‌ها قابل تغییر نیستند؛ چرا که این مقادیر یا ثابت هستند یا اینکه طبق شرایطی از بین چند مقدار ثابت، یکی از آن‌ها انتخاب می‌شود.

نسخه منبع	سوئیچ AL.exe	توصیف خصوصیت یا سوئیچ مربوطه
FILEVERSION	fileversion/	System.Reflection.AssemblyFileVersionAttribute .
PRODUCTVERSION	productversion/	System.Reflection.AssemblyInformationalVersionAttribute
FILEFLAGSMASK	-	Always set to VS_FF_FILEFLAGSMASK (defined in WinVer.h as 0x0000003F).
FILEFLAGS	-	همیشه صفر است
FILEOS	-	در حال حاضر همیشه VOS__WINDOWS32 است
FILETYPE	target/	Set to VFT_APP if /target:exe or /target:winexe is specified; set to VFT_DLL if /target:library is specified.

نسخه منبع	سوئیچ AL.exe	توصیف خصوصیت یا سوئیچ مربوطه
FILESUBTYPE	-	Always set to VFT2_UNKNOWN . (This field has no meaning for VFT_APP and VFT_DLL .)
AssemblyVersion	version/	System.Reflection.AssemblyVersionAttribute
Comments	description/	System.Reflection.AssemblyDescriptionAttribute
CompanyName	company/	System.Reflection.AssemblyCompanyAttribute
FileDescription	title/	System.Reflection.AssemblyTitleAttribute
FileVersion	version/	System.Reflection.AssemblyFileVersionAttribute
InternalName	out/	ذکر نام فایل خروجی بدون پسوند.
LegalCopyright	copyright/	System.Reflection.AssemblyCopyrightAttribute
LegalTrademarks	trademark/	System.Reflection.AssemblyTrademarkAttribute
OriginalFilename	out	ذکر نام فایل خروجی بدون پسوند.
PrivateBuild	-	همیشه خالی است.
ProductName	product	System.Reflection.AssemblyProductAttribute
ProductVersion	productversion	System.Reflection.AssemblyInformationalVersionAttribute
SpecialBuild	-	همیشه خالی است.

موقعیکه شما یک پروژه‌ی سی شارپ را ایجاد می‌کنید، فایلی به نام AssebmlyInfo.cs در دایرکتوری Properties پروژه ایجاد می‌شود. این فایل شامل تمامی خصوصیت‌های نسخه بندی که در بالا ذکر شد، به‌علاوه یک سری خصوصیات دیگری که در آینده توضیح خواهیم داد، می‌باشد.

شما برای ویرایش این فایل می‌توانید به راحتی آن را باز کرده و اطلاعات داخل آن را تغییر دهید. ویژوال استودیو نیز برای ویرایش این فایل، امکانات GUI را نیز فراهم کرده است. برای استفاده از این امکان، پنجره‌ی properties را در سطح Solution

باز کرده و در تب Application روی Assembly Information کلیک کنید.

Assembly Information ? X

Title: MultiFileLibrary.dll

Description: This assembly contains MultiFileLibrary's types

Company: Wintellect

Product: Wintellect (R) MultiFileLibrary's Type Library

Copyright: Copyright (c) Wintellect 2013

Trademark: MultiFileLibrary is a registered trademark of Winte

Assembly version: 3 0 0 0

File version: 1 0 0 0

GUID:

Neutral language: (None) ▼

☒ Make assembly COM-Visible

OK Cancel

در [مقاله قبلی](#) در مورد افزودن منابع به اسمبلی صحبت‌هایی کردم که قسمتی از این منابع مربوط به اطلاعات نسخه بندی بود. در این مقاله قصد داریم این مسئله را بازتر کرده و در مورد نحوه‌ی نسخه بندی بیشتر صحبت کنیم. در مقاله‌ی قبلی وقتی نسخه‌ی یک اسمبلی را مشخص می‌کردیم، از 4 عدد که با نقطه از هم جدا شده بودند، استفاده کردیم که در جدول زیر این 4 نامگذاری را مشاهده می‌کنید:

شماره بازبینی Revision Number	شماره ساخت Build Number	شماره جزئی Minor Number	شماره اصلی Major Number
2	719	5	2

اسمبلی بالا به ورژن یا نسخه‌ی 2.5.719.2 اشاره دارد که دو شماره‌ی اول (2.5) مثل تمامی برنامه‌ها به میزان تغییرات کارکردی یک اسمبلی اشاره دارد و عموم مردم هم نسخه یک نرم افزار را به همین دو عدد می‌شناسند. عدد سوم به این اشاره دارد که در شرکت، این ورژن از اسمبلی چندبار build شده است و شما باید به ازای هر Build این عدد را افزایش دهید. عدد آخری به این اشاره دارد که در طول روز انتشار، این چندمین Build بوده است. اگر در زمان ارائه‌ی این اسمبلی باگ مهمی در آن یافت شود، با هر بار Build آن در یک روز، باید این عدد افزایش یابد و برای روزهای آتی این مقدار مجدداً آغاز می‌شود. مایکروسافت از این سیستم نسخه بندی استفاده می‌کند و بسیار توصیه می‌شود که توسعه دهندگان هم از این روش تبعیت کنند.

در جدول سابق شما متوجه شدید که سه نسخه بندی را می‌توان روی یک اسمبلی اعمال کرد که به شرح زیر است:

AssemblyFileVersion: این شماره نسخه در منابع اطلاعاتی Win32 ذخیره می‌گردد و کاربرد آن تنها جهت نمایش این اطلاعات است و CLR هیچ گونه ارجاع یا استفاده‌ای از آن ندارد. در حالت عادی، شما باید دو شماره اولی را جهت نمایش عمومی مشخص کنید. سپس با هر بار Build کردن، شماره‌های ساخت و بازبینی را هم به همان ترتیب افزایش می‌دهید. حالت ایده‌آل این است که ابزار AL یا CSC به طور خودکار با هر بار Build شدن، با توجه به زمان سیستم، به طور خودکار این دو شماره آخر را مشخص کنند ولی متأسفانه واقعیت این است که چنین کاری صورت نمی‌گیرد. این اعداد جهت نمایش و شناسایی اسمبلی برای اشکال زدایی مشکلات اسمبلی به کار می‌رود.

AssemblyInformationalVersion: این شماره نسخه هم در منابع اطلاعاتی Win32 ذخیره می‌گردد و تنها هدف اطلاعاتی دارد. مجدداً اینکه CLR هیچ گونه اهمیتی به آن نمی‌دهد. این شماره نسخه به محصولی اشاره می‌کند که شامل این اسمبلی است.

به عنوان مثال ورژن 2 یک نرم افزار ممکن است شامل چند اسمبلی باشد که ورژن یکی از این اسمبلی‌ها یک است و دلیلش هم این است که این اسمبلی از نسخه‌ی 2 به بعد اضافه شده و در نسخه‌ی یک نرم افزار وجود نداشته است. به همین دلیل در این مدل از نسخه بندی شما دو شماره اول را به نسخه خود نرم افزار مقداردهی کرده و سپس مابقی اعداد را با هر بار پکیج شدن کل نرم افزار با توجه به زمان افزایش می‌دهید.

AssemblyVersion: این شماره نسخه در جدول متادیتای AssemblyDef ذخیره می‌گردد. CLR از این شماره نسخه جهت اتصال نام قوی Strongly Named به اسمبلی استفاده می‌کند (این مورد در [فصل سه کتاب](#) توضیح داده شده است). این شماره نسخه بسیار مهم بوده و به عنوان شناسه‌ی یکتا برای اسمبلی استفاده می‌شود.

موقعیکه شما شروع به توسعه‌ی یک اسمبلی می‌کنید، باید هر 4 شماره نسخه را مقداردهی کرده و تا زمانیکه توسعه‌ی نسخه بعدی

آن اسمبلی را آغاز نکرده‌اید، نباید آن را تغییر دهید. علت اصلی آن این است که موقعیکه اسمبلی «الف» با یک نام قوی به اسمبلی «ب» ارجاع می‌کند، نسخه‌ی اسمبلی «ب» در ورودی جدول AssemblyRef اسمبلی «الف» قرار گرفته است. این مورد باعث می‌شود زمانیکه CLR به بارگزاری اسمبلی «ب» احتیاج دارد، دقیقاً می‌داند که چه نسخه‌ای با اسمبلی «الف» ساخته و تست شده است. البته این احتمال وجود دارد که CLR نسخه‌ای متفاوت از اسمبلی را با Binding Redirect بار کند که ادامه‌ی این مباحث در فصل سوم دنبال می‌شود.

در [قسمت قبلی](#) با نحوه‌ی نسخه‌بندی اسمبلی‌ها آشنا شدیم؛ ولی به غیر از نسخه‌بندی، فرهنگ (culture) هم قسمتی از عوامل شناسایی یک اسمبلی است. به عنوان نمونه من می‌توانم یک اسمبلی داشته باشم که برای زبان آلمانی، انگلیسی آمریکایی، انگلیسی بریتانیایی و ... آماده شده است. شناسایی فرهنگ یک اسمبلی از طریق یک رشته است که شامل یک تگ اصلی و ثانویه طبق استاندارد [RFC1766](#) می‌باشد. جدول زیر تعدادی از این تگ‌ها را نمایش می‌دهد.

تگ اولیه	تگ ثانویه	فرهنگ مربوطه
De	-	آلمانی
De	AT	آلمانی اتریشی
De	CH	آلمانی سوئیسی
En	-	انگلیسی
En	GB	انگلیسی بریتانیا
En	US	انگلیسی آمریکایی

در حالت عادی که یک اسمبلی را که تنها شامل کد می‌شود، دارید برای آن culture تعریف نمی‌شود. چون مشخصه‌ی خاصی ندارد که به آن فرهنگ خاصی هم تعلق بگیرد. به این اسمبلی‌ها Culture Neutral یا خنثی می‌گویند. حال اگر شما در حال طراحی برنامه‌ای هستید که منابع Resources شامل مشخصه‌های فرهنگی و منطقه‌ای می‌شوند، مایکروسافت به شدت توصیه می‌کند که بحث کد را از منابع جدا کرده و اسمبلی‌هایشان جدا شوند. یک اسمبلی برای کدها و منابع مشترک استفاده شود که هیچ خصوصیت فرهنگی و منطقه‌ای خاصی ندارد. حال یک یا چند اسمبلی جداگانه برای منابع ساخته که هر کدام از آن‌ها به فرهنگ و منطقه‌ی خاصی اشاره می‌کنند. به این نوع اسمبلی‌ها Satellite Assembly یا اسمبلی ماهواره‌ای گویند. عموماً از ابزار AL برای ساخت اسمبلی‌های ماهواره‌ای استفاده می‌شود. دلیل آن هم اینست که این اسمبلی‌ها چون عموماً کدی را شامل نمی‌شوند، ساخت آن‌ها از طریق کامپایلر ممکن نیست. برای معرفی یک اسمبلی ماهواره‌ای باید از سوئیچ c یا culture استفاده کرد و به عنوان ورودی، این سوئیچ تگ‌ها را به آن نسبت داد.

```
/c[ulture]:En-US
```

بعد از اینکه اسمبلی ساخته شد در مسیر برنامه، در یک زیردایرکتوری که با همان شناسه‌ی تگ‌ها نام گرفته است، ذخیره می‌کنیم. به عنوان مثال اگر مسیر زیر، مسیر برنامه ما باشد:

```
C:\MyApp
```

اسمبلی ماهواره‌ای با مشخصات بالا باید در مسیر زیر قرار بگیرد:

```
C:\MyApp\en-US
```

در صورتی که قصد دارید در زمان اجرا به منابع یک اسمبلی ماهواره‌ای دسترسی پیدا کنید می‌توانید از کلاس زیر استفاده کنید:

```
System.Resources.ResourceManager
```

به هر حال اگر کدهای شما در فرهنگ و منطقه تاثیر دارند و دوست دارید اسمبلی کدها هم به عنوان یک اسمبلی ماهواره‌ای شناخته شوند از خصوصیت زیر برای معرفی اسمبلی خود استفاده کنید:

```
System.Reflection.AssemblyCultureAttribute
```

```
=====
[assembly:AssemblyCulture("de--CH")]
```

در AL هم از سوئیچ Culture استفاده می‌شود. به طور عادی شما نباید یک اسمبلی بسازید که به اسمبلی ماهواره ای اشاره می‌کند و جداول متادیتا اسمبلی‌ها باید به اسمبلی‌های خنثی اشاره کنند. اگر شما قصد دسترسی به اعضاء و خصوصیات یک اسمبلی ماهواره‌ای را دارید باید از طریق Reflection که در آینده در مورد آن صحبت خواهد شد اینکار را انجام دهید. (در [کتاب جفری](#) [ریچر](#) به فصل بیست و سوم *Assembly Loading and Reflection* مراجعه شود)

در فصل دوم کتاب تا به الان یاد گرفتیم چگونه ماژول‌ها را کامپایل کنیم و چگونه آن‌ها را در یک اسمبلی قرار دهیم. حال وقت آن فرا رسیده است که با بسته بندی کردن (Package) و انتشار آن (Deploy) به طوری که کاربران بتوانند برنامه را اجرا کنند آشنا شویم.

نصب برنامه از طریق فروشگاه ویندوز

در فروشگاه ویندوز [Windows Store Apps](#) قوانین سخت و شدیدی برای بسته بندی کردن اسمبلی‌ها وجود دارد. ویژوال استودیو تمام اسمبلی‌های مورد نیاز برنامه را در یک فایل با پسوند appx قرار داده و آن را به سمت فروشگاه آپلود می‌کند. هر کاربری که این فایل appx را نصب کند، همه‌ی اسمبلی‌هایی را که در دایرکتوری مربوطه قرار گرفته است، توسط CLR بار شده و آیکن برنامه هم در صفحه‌ی start ویندوز قرار می‌گیرد و اگر دیگر کاربران همان سیستم هم این فایل appx را نصب کنند، از آنجا که قبلاً روی سیستم موجود هست، تنها آیکن برنامه به صفحه‌ی start اضافه می‌گردد و برای حذف هم تنها آیکن برنامه از روی این صفحه حذف می‌شود؛ مگر اینکه تنها کاربری باشد که این برنامه را نصب کرده‌است که در آن صورت کلاً همه‌ی اسمبلی‌های آن از روی سیستم حذف می‌شود.

در صورتیکه کاربرهای مختلف نسخه‌های مختلفی از همان برنامه را روی سیستم نصب کنند، برای اسمبلی‌ها هر کدام یک دایرکتوری ایجاد شده و به ازای نسخه‌ی نصب شده آن کاربر، یکی از این دایرکتوری‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند. کاربران مختلف می‌توانند روی سیستم به طور همزمان از نسخه‌های مختلف برنامه استفاده کنند.

روش‌های پکیج گذاری

برای برنامه‌های دسکتاپ که ربطی به فروشگاه ندارند و بین ایرانیان طرفدار زیادی دارد، نیازی به استفاده از هیچ روش خاصی نیست و یک کپی معمولی هم کفایت می‌کند. همه‌ی فایل‌های مثل اسمبلی، باید در یک دایرکتوری قرار گرفته و به روش کپی کردن آن را انتقال داد. یا برای بسته بندی از یک فایل batch کمک گرفت و آن را روی سیستم نصب کرد و نیازی به هیچ تغییری در رجیستری نیست. برای حذف برنامه هم، حذف معمولی دایرکتوری مربوطه کفایت می‌کند.

البته گزینه‌های دیگری هم برای پکیج کردن این نوع برنامه‌ها وجود دارند:

یکی از روش‌های پکیج کردن فایل‌ها به صورت cab هست که عموماً برای سناریوهای اینترنتی و فشرده سازی و کاهش زمان دانلود به کار می‌رود.

روش دوم استفاده از پکیج MSI است که توسط سرویس نصب مایکروسافت *Microsoft Installer Service* یا **MSIExec.exe** انجام می‌گیرد. فایل‌های MSI به اسمبلی‌ها اجازه می‌دهند که بر اساس زمان تقاضای CLR برای بارگیری اولیه نصب شوند. البته این ویژگی جدیدی نیست و برای فایل‌های exe یا dll مدیریت نشده هم به کار می‌رود.

استفاده از نصاب سازها

بهتر هست که برای انتشار برنامه از برنامه‌های نصاب سازی استفاده کنید که با واسطی جذاب‌تر به نصب پرداخته و امکاناتی از قبیل **shotcut**، حذف و بازیابی و نصب و .. را هم به کاربر می‌دهند.

نصاب سازهای متفاوتی وجود دارند که در زیر به تعدادی از آنها اشاره می‌کنیم:

Install Shield (+) : این برنامه نسخه‌های متفاوتی را با قیمت‌های متفاوتی، عرضه می‌کند و در این زمینه، جزء بهترین‌ها نام برده می‌شود. حتی ویژگی‌های مخصوصی هم برای ویژوال استودیو دارد. شرکت سازنده، برنامه‌ی دیگری را هم اخیر تحت نام **Install Anywhere** عرضه کرده است که اجازه می‌دهد از روی یک برنامه برای پلتفرم‌های مختلف **setup** بسازد.

NSIS : این برنامه هم در زمینه‌ی ساخت **setup** محبوبیت زیادی دارد. این برنامه به صورت متن باز منتشر شده و رایگان است. امکانات این برنامه ساده است و برای راه اندازی سریع یک **setup** و اجرای راحت آن توسط کاربر، کاملاً کاربردی است.

Tarma Installmate : این نرم افزار نسبت به **InstallShield** ساده‌تر و کم حجم‌تر است. حداقل برای برنامه‌های عادی امکانات

مناسبی دارد.

[DeployMaster](#): یک برنامه‌ی دیگر با امکانات حرفه‌ای جهت انشار برنامه‌های دسکتاپ، که از ویندوز 98 تا 8.1 را در حال حاضر پشتیبانی می‌کند.

[QSetup Installation Suite](#): یک برنامه‌ی نصب حرفه‌ای که فایل نهایی آن می‌تواند به دو فرمت exe یا MSI باشد و قابلیت‌هایی چون پشتیبانی از زبان فارسی، ورود لایسنس، سریال نرم افزار و ... را نیز پشتیبانی می‌کند.

[Inno Setup](#): این برنامه هم امکانات خوبی را برای ساخت یک نصاب ساز دارد و همچنین از زبان پاسکال جهت اسکریپت نویسی جهت توسعه امکانات بهره می‌برد.

[Visual Patch](#): وب سایت [پی سی دانلود](#) این برنامه را اینگونه توضیح می‌دهد:

نرم افزار Visual Patch یک ابزار توسعه یافته‌ی نرم افزاری برای ساخت پچ و آپدیت برنامه‌ها می‌باشد. این سازنده پچ باینری، استفاده از فشرده سازی داده DeltaMAX برای سریع‌تر کردن توسعه‌ی نرم افزار، یکپارچگی با نصب نرم افزار و ابزارهای مدیریت پچ از فروشندگانی نظیر Installshield, Lumension, Patchlink, Shavlik, Indigo Rose و ...، را به طور برجسته نمایان ساخته است.

با استفاده از این ابزار پچ کردن برنامه‌ها که برای توسعه دهندگان نرم افزار و برنامه نویسان طراحی شده است، توزیع نرم افزار و سیستم گسترش پچ بهبود می‌یابد. Visual Patch الگوریتم‌های فشرده سازی و state-of-the-art binary differencing را نمایان می‌سازد و این کمک می‌کند که شما به کوچکت‌ر شدن و بهتر شدن پچ‌های نرم افزار اطمینان داشته باشید. و ...

انتشار توسط ویژوال استودیو

ویژوال استودیو هم امکانات خوبی برای انتشار در بخش Properties پروژه، برگه‌ی publish ارائه می‌کند و فایل MSI نتیجه را به سمت وب سرور، FTP Server یا روی دیسک ارسال می‌کند. یکی از خصوصیات خوب این روش این است که می‌تواند پیش نیازهایی مانند فریم ورک دات نت یا sql server Express را به سیستم اضافه کنید؛ در نهایت با مزیت آپدیت و نصب تک کلیک، کاربر، برنامه را بر روی سیستم نصب کند.

اسمبلی‌های انتشار یافته اختصاصی

در روش‌هایی که ذکر کردیم، از آنجا که اسمبلی‌ها در همان شاخه یا دایرکتوری برنامه قرار گرفته‌اند و نمی‌توان آن‌ها را با برنامه‌های دیگر به اشتراک گذاشت (مگر اینکه برنامه دیگری را هم در همان دایرکتوری قرار داد) به این روش *Privately Deployed Assemblies* می‌گویند. این روش برگ برنده بزرگی برای برنامه نویسان، کاربران و مدیران سیستم‌ها محسوب می‌شود. زیرا که جابجایی آنها راحت بوده و CLR در همانجا اسمبلی‌ها را در حافظه بار کرده و اجرا می‌کند. در این نوع برنامه‌ها عملیات نصب/جابجایی/حذف به راحتی صورتی می‌گیرد و نیازی به تنظیمات خارجی مانند رجیستری ندارد. یکی از خصوصیات مهمی که دارد این هست که جداول متادیتا به اسمبلی اشاره می‌کنند که برنامه بر پایه آن ساخته شده و با آن تست شده است؛ نه با اسمبلی موجود دیگر در سیستم که شاید نام نوع مورد استفاده آن یا اسمبلی آن به طور تصادفی با آن یکی است. در مقالات آتی در مورد اشتراک گذاری اسمبلی‌ها بین چند برنامه مفصل‌تر صحبت خواهیم کرد.

در **قسمت قبلی** با نحوه انتشار برنامه‌ها آشنا شدیم. در این قسمت نحوه پیکربندی یا تغییر پیکربندی برنامه را مشخص می‌کنیم. کاربر یا مدیر سیستم بهتر از هر کسی می‌تواند جنبه‌های مختلف اجرای برنامه را مشخص کند. به عنوان نمونه ممکن است مدیر سیستم بخواهد فایل‌های یک برنامه را سمت هارد دیسک سیستم کاربر انتقال دهد یا اطلاعات مانیفست یک اسمبلی را رونویسی کند و مباحث نسخه بندی که در آینده در مورد آن صحبت می‌کنیم.

با ارائه یک فایل پیکربندی در شاخه برنامه می‌توان به مدیر سیستم اجازه داد تا کنترل بیشتر بر روی برنامه داشته باشد. ناشر برنامه می‌تواند این فایل را همراه دیگر فایل‌های برنامه پکیج کند تا در شاخه برنامه نصب شود تا بعداً مدیر یا کاربر سیستم بتواند آن را تغییر و ویرایش کنند. CLR هم محتوای این فایل را تفسیر کرده و قوانین بارگیری اسمبلی‌ها و ... را تغییر می‌دهد. این فایل پیکربندی می‌تواند به صورت XML هم ارائه شود. مزیت قرار دادن یک فایل جداگانه نسبت به رجیستری این مزیت را دارد که هم قابل جابجایی و پشتیبانی گیری است و هم اینکه تغییر آن ساده‌تر است.

البته در آینده بیشتر در مورد این فایل صحبت می‌کنیم ولی در حال حاضر بهتر است اندکی طعم آن را بچشیم. فرض را بر این می‌گذاریم که ناشر می‌خواهد فایل‌های اسمبلی MultiFileLibrary را در دایرکتوری جداگانه‌ای قرار دهد و چیزی شبیه به ساختار زیر را در نظر دارد:

```
AppDir directory (contains the application's assembly files)
Program.exe
Program.exe.config (discussed below)
```

```
AuxFiles subdirectory (contains MultiFileLibrary's assembly files)
MultiFileLibrary.dll
FUT.netmodule
RUT.netmodule
```

حال با تنظیم بالا به دلیل اینکه CLR انتظار دارد این اسمبلی را در دایرکتوری برنامه بیابد و با این جابجایی قادر به انجام این کار نیست، استثنای زیر را صادر می‌کند:

```
System.IO.FileNotFoundException
```

برای حل این مشکل، ناشر یک فایل XML را ایجاد کرده و در مسیر دایرکتوری برنامه قرار می‌دهد. این فایل باید همانام اسمبلی اصلی برنامه با پسوند config باشد. به عنوان مثال، نام فایل می‌شود: Program.exe.config و فایل پیکربندی هم چیزی شبیه فایل زیر می‌شود:

```
<configuration>
<runtime>
<assemblyBinding xmlns="urn:schemas-microsoft-com:asm.v1">
<probing privatePath="AuxFiles" />
</assemblyBinding>
</runtime>
</configuration>
```

حالا هر موقع CLR در جست و جوی یک اسمبلی باشد که نتواند آن را در دایرکتوری مربوطه بیابد مسیر Auxfiles را هم بررسی خواهد کرد. با قرار دادن کارکتر « , » هم می‌توان برای خصوصیت PrivatePath، دایرکتوری‌های زیادتری را معرفی کرد. البته مسیره‌ی این خصوصیت باید به طور نسبی باشد نه مطلق یا اینکه یک مسیر نسبی خارج از دایرکتوری برنامه. ایده اصلی اینکار این است که برنامه کنترل بیشتری روی دایرکتوری خود و دایرکتوری‌های زیرمجموعه داشته باشد نه خارج از آن.

نحوه عملکرد اسکن CLR برای بارگزاری اسمبلی‌ها

موقعی که CLR قصد بارگزاری اسمبلی‌های خنثی را دارد، شاخه‌های زیر را به طور خودکار اسکن خواهد نمود (مسیرهای FirstPrivatePath و SecondPrivatePath توسط فایل پیکربندی مشخص شده است)

```
AppDir\AsmName.dll
AppDir\AsmName\AsmName.dll
```

```
AppDir\firstPrivatePath\AsmName.dll
AppDir\firstPrivatePath\AsmName\AsmName.dll
AppDir\secondPrivatePath\AsmName.dll
AppDir\secondPrivatePath\AsmName\AsmName.dll
...
```

این نکته ضروری است که اگر اسمبلی شما در یک دایرکتوری همانم خودش (در مثال ما MultiFileLibrary) قرار بگیرد، نیازی نیست این مسیر را در فایل پیکربندی ذکر کنید؛ زیرا CLR در صورت نیافتن دایرکتوری با این نام را اسکن خواهد نمود. بعد از آن اگر به هر نحوی CLR نتواند اسمبلی را در هیچ کدام از دایرکتوری‌های گفته شده بیابد، با همان قوانین گفته شده اینبار به دنبال فایلی با پسوند exe خواهد بود و اگر باز هم جست و جوی آن نتیجه‌ای را در بر نداشته باشد، استثنای زیر را صادر می‌کند:

FileNotFoundException

برای اسمبلی‌های ماهواره‌ای همان قوانین بالا دنبال می‌شود؛ با این تفاوت که انتظار می‌رود اسمبلی داخل یک زیر دایرکتوری با تگ‌های [RFC1766](#) مطابقت داشته باشد. به عنوان مثال اگر اسمبلی با فرهنگ و منطقه En-US مشخص شده باشد، دایرکتوری‌های زیر اسکن خواهند شد:

```
C:\AppDir\en-US\AsmName.dll
C:\AppDir\en-US\AsmName\AsmName.dll
C:\AppDir\firstPrivatePath\en-US\AsmName.dll
C:\AppDir\firstPrivatePath\en-US\AsmName\AsmName.dll
C:\AppDir\secondPrivatePath\en-US\AsmName.dll
C:\AppDir\secondPrivatePath\en-US\AsmName\AsmName.dll
C:\AppDir\en-US\AsmName.exe
C:\AppDir\en-US\AsmName\AsmName.exe
C:\AppDir\firstPrivatePath\en-US\AsmName.exe
C:\AppDir\firstPrivatePath\en-US\AsmName\AsmName.exe
C:\AppDir\secondPrivatePath\en-US\AsmName.exe
C:\AppDir\secondPrivatePath\en-US\AsmName\AsmName.exe
C:\AppDir\en\AsmName.dll
C:\AppDir\en\AsmName\AsmName.dll
C:\AppDir\firstPrivatePath\en\AsmName.dll
C:\AppDir\firstPrivatePath\en\AsmName\AsmName.dll
C:\AppDir\secondPrivatePath\en\AsmName.dll
C:\AppDir\secondPrivatePath\en\AsmName\AsmName.dll
C:\AppDir\en\AsmName.exe
C:\AppDir\en\AsmName\AsmName.exe
C:\AppDir\firstPrivatePath\en\AsmName.exe
C:\AppDir\firstPrivatePath\en\AsmName\AsmName.exe
C:\AppDir\secondPrivatePath\en\AsmName.exe
C:\AppDir\secondPrivatePath\en\AsmName\AsmName.exe
```

نحوه اسکن کردن CLR میتواند به ما بگوید که عمل اسکن می‌تواند گاهی اوقات با زمان زیادی روبرو شود (به خصوص که قابلیت اسکن روی شبکه را هم دارد). برای محدود کردن ناحیه یا نواحی اسکن می‌توانید یک یا چند المان culture را در فایل پیکربندی مشخص کنید. همچنین مایکروسافت ابزاری به نام [FUSLogVw.exe](#) را ارائه داده است که می‌تواند نواحی اسکن را در حین اجرای برنامه به ما گزارش دهد.

نام و محل فایل پیکربندی بسته به نوع برنامه می‌تواند متغیر باشد:

برای فایل‌های اجرایی EXE فایل پیکربندی باید در شاخه فایل اجرایی باشد و باید نام فایل پیکربندی همانند فایل exe بوده و یک پسوند config. را به آن اضافه کرد.

برای برنامه‌های وب فرم، فایل web.config موجود است که در ریشه شاخه مجازی وب اپلیکیشن قرار می‌گیرد و هر زیر دایرکتوری هم می‌تواند یک web.config جداگانه داشته باشد که میتواند از web.config ریشه هم تنظیماتش را ارث بری کند. برای نمونه آدرس زیر را در نظر بگیرید:

<http://www.dotnettips.info/newsarchive>

یک فایل کانفیگ در ریشه قرار می‌گیرد و یکی هم در زیر شاخه newsArchive می‌تواند قرار بگیرد.

فصل دوم « نحوه ساخت و توزیع اسمبلی ها » از بخش اول « اصول اولیه CLR » پایان یافت. فصل بعدی در مورد اسمبلی‌های اشتراکی است که بعد از آماده شدن این فصل، قسمت‌های بعدی در دسترس عزیزان قرار خواهد گرفت.