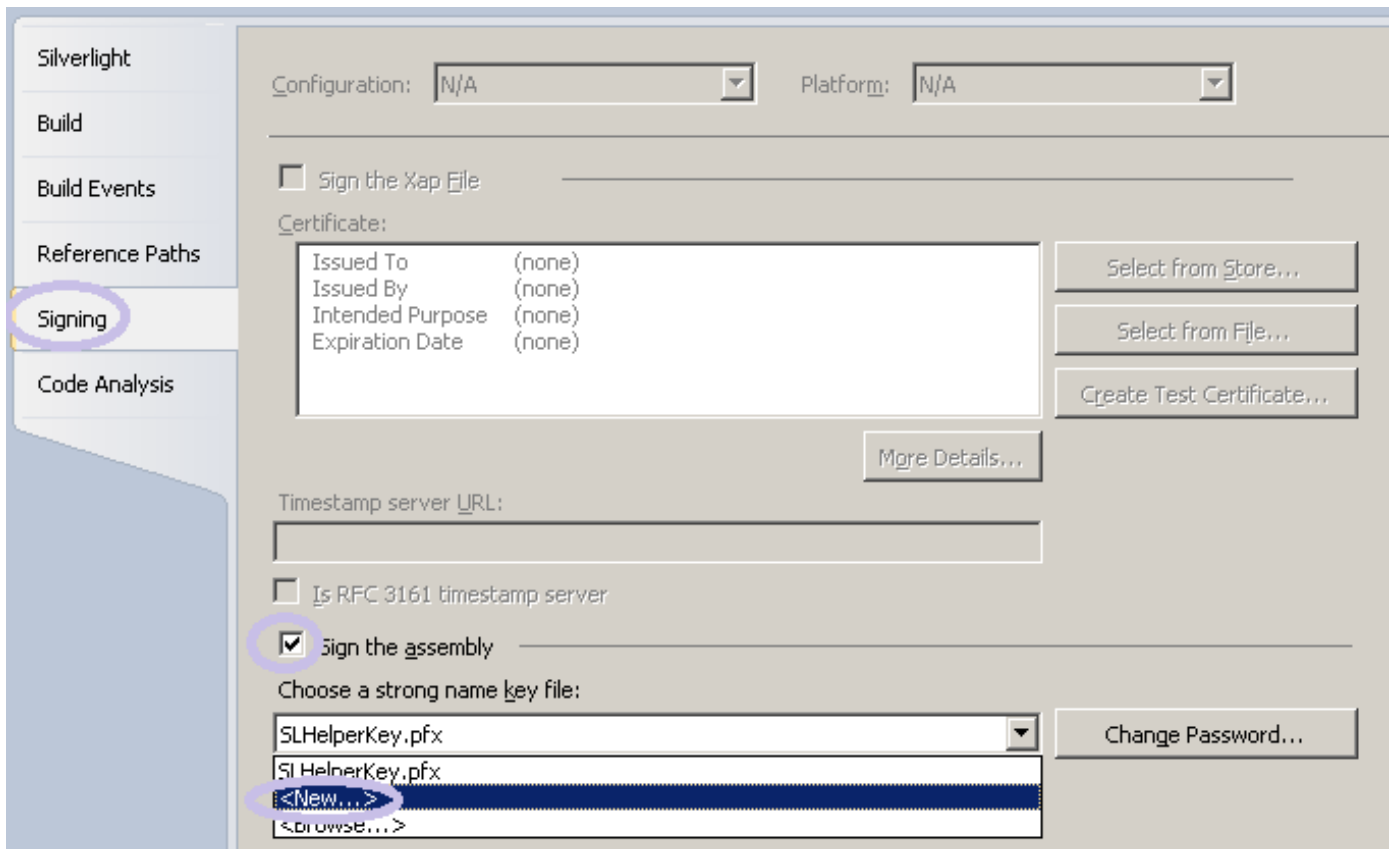


در مورد کاهش حجم فایل‌های XAP سیلورلایت زمانیکه از اسمبلی‌های کتابخانه‌های دیگر مانند Silverlight toolkit استفاده می‌شود، در [این فصل](#) بحث شده است و راه حل، استفاده از گزینه‌ی library caching by using application reduce XAP size است. به این صورت کاربران دیگر به ازای هر بار مشاهده‌ی سایت نیازی نخواهند داشت تا یک سری کتابخانه‌ی کمکی را که هیچ تغییری در آن‌ها حاصل نخواهد شد، دریافت کنند و اطلاعات آن‌ها از cache مرورگر خوانده می‌شود. این مورد با کتابخانه‌ها و ابزارهای کمکی تولید شده توسط مایکروسافت کار می‌کند. اما اگر خودتان یک Silverlight library را تولید کنید، چنین اتفاقی رخ نخواهد داد و باز هم فایل اسمبلی کتابخانه‌ی شما درون فایل XAP اصلی برنامه قرار گرفته و خبری از caching مجزای آن نیست. چرا اینطور است؟ چکار باید کرد؟!

علت آن بر می‌گردد به نحوه‌ی پیاده سازی library caching در VS.NET و Silverlight. برای این منظور چند مرحله باید طی شود تا این قابلیت برای کتابخانه‌های ساخت خودمان نیز فعال گردد:

الف) به کتابخانه‌ی خود باید امضای دیجیتال اضافه کنید:

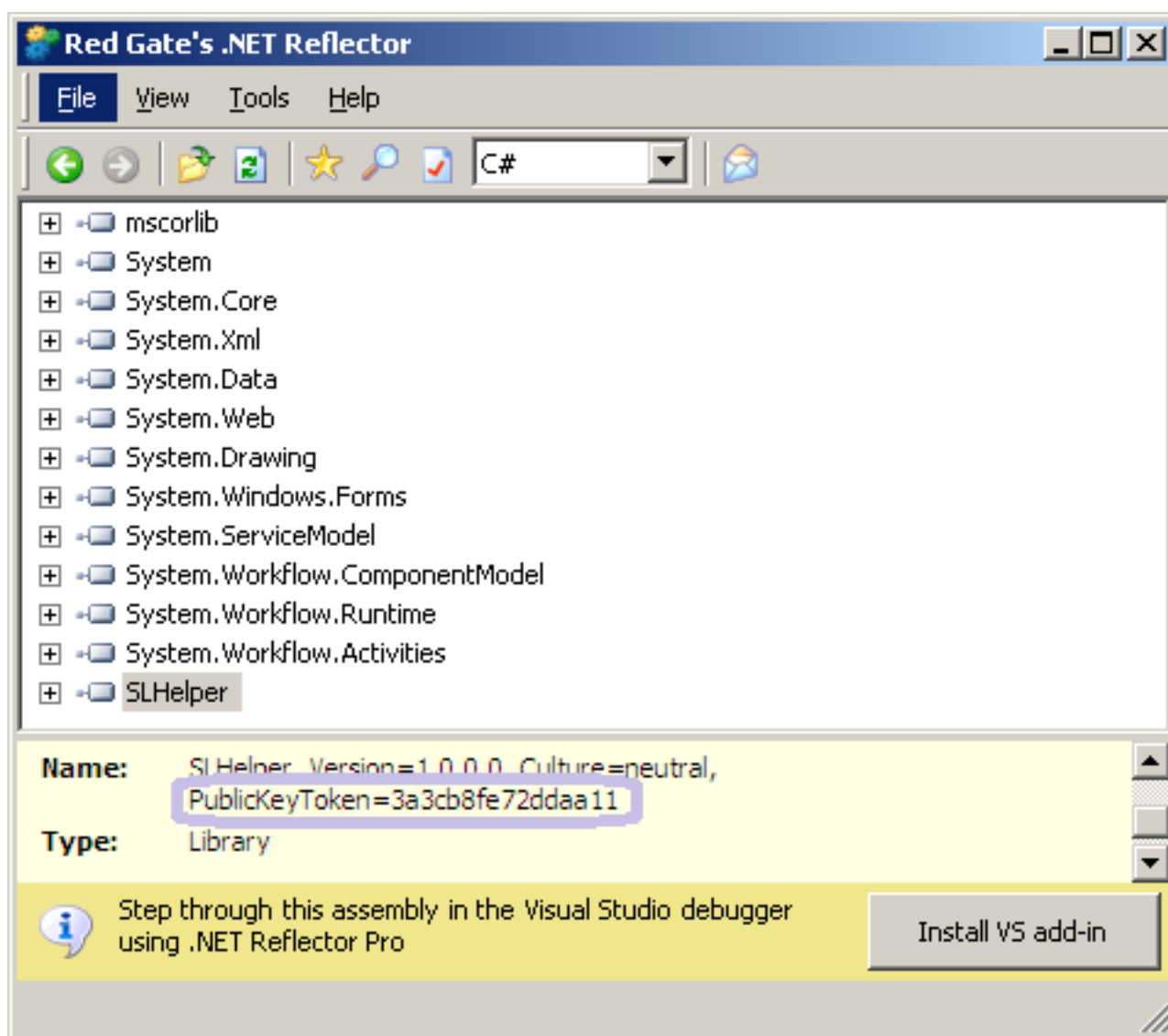
اینکار با استفاده از امکانات خود VS.NET بسیار ساده است. به خواص پروژه مراجعه کنید. سپس برگه‌ی Signing را باز کرده و گزینه‌ی Sign the assembly را انتخاب کنید (شکل زیر). در قسمت choose a strong name key file, گزینه‌ی new را انتخاب کرده و پس از وارد کردن یک نام دلخواه و گذر واژه‌ای، فایل pfx امضای دیجیتال اسمبلی شما تولید خواهد شد. اکنون تنها کافی است یکبار دیگر برنامه را کامپایل کنید.



هنگام پیاده سازی قابلیت VS.NET ، library caching به دنبال فایلی به نام AssemblyFileName.extmap.xml دقیقاً در کنار فایل اسمبلی مورد نظر می‌گردد. ساختار عمومی این فایل XML به صورت زیر است:

```
<?xml version="1.0"?>
<manifest xmlns:xsi="http://www.w3.org/2001/XMLSchema-instance"
  xmlns:xsd="http://www.w3.org/2001/XMLSchema">
  <assembly>
    <name>SLHelper</name>
    <version>1.0.0.0</version>
    <publickeytoken>f265933def965412</publickeytoken>
    <relpath>SLHelper.dll</relpath>
    <extension downloadUri="SLHelper.zip" />
  </assembly>
</manifest>
```

نام، شماره نگارش، مسیر قرارگیری فایل اسمبلی مورد نظر و همچنین نام نهایی آن حین جدا سازی آن از XAP برنامه باید مشخص گردد. گزینه‌ی publickeytoken مهم‌ترین تنظیم این فایل است و قسمت الف را به همین منظور نیاز داشتیم. این عدد را به سادگی با استفاده از برنامه‌ی reflector می‌توان بدست آورد (شکل زیر).



جهت ساده سازی قسمت (ب)، برنامه‌ی کمکی را از آدرس ذیل می‌توانید دریافت کنید:

[Utility: Extmap Maker](#)

برای مطالعه بیشتر

[Silverlight 3: Cached Assemblies and you can to](#)