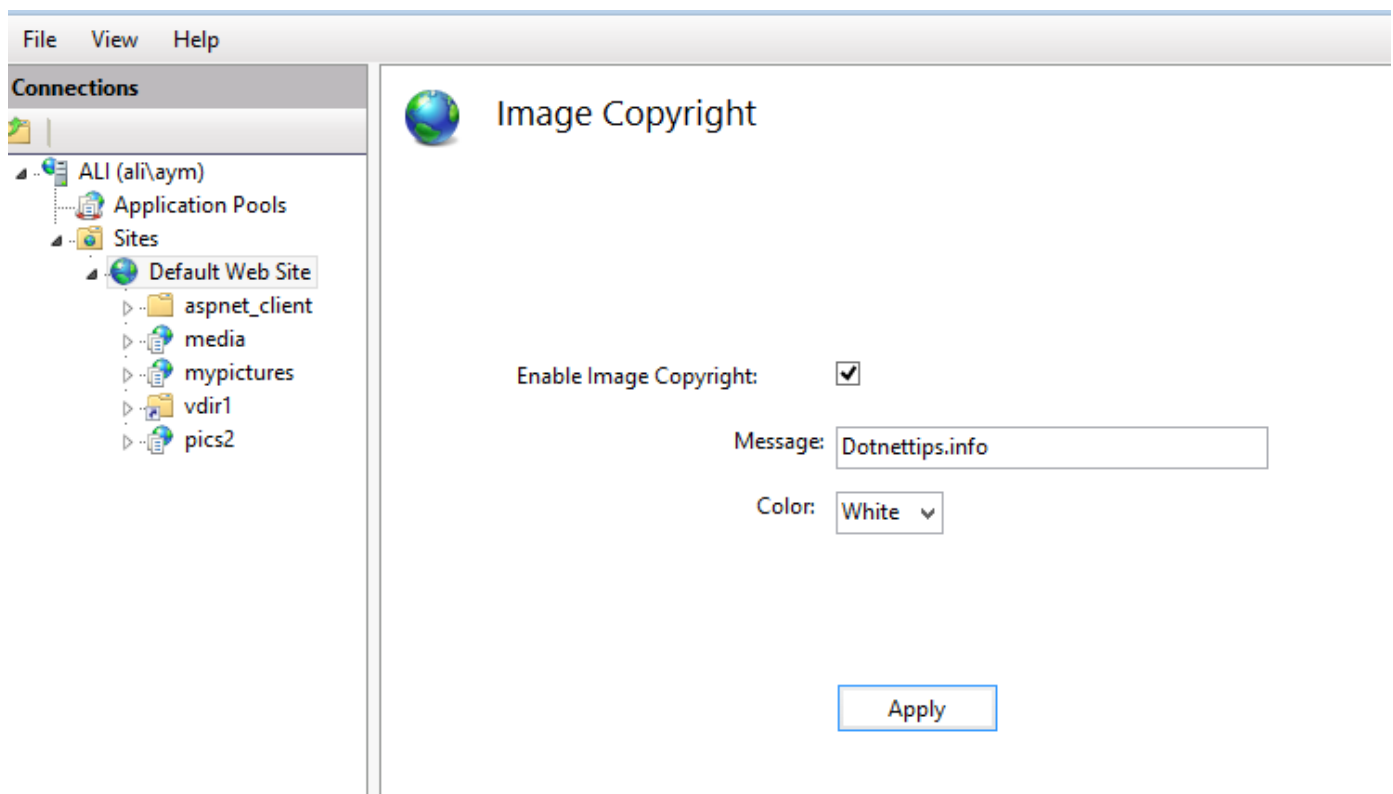


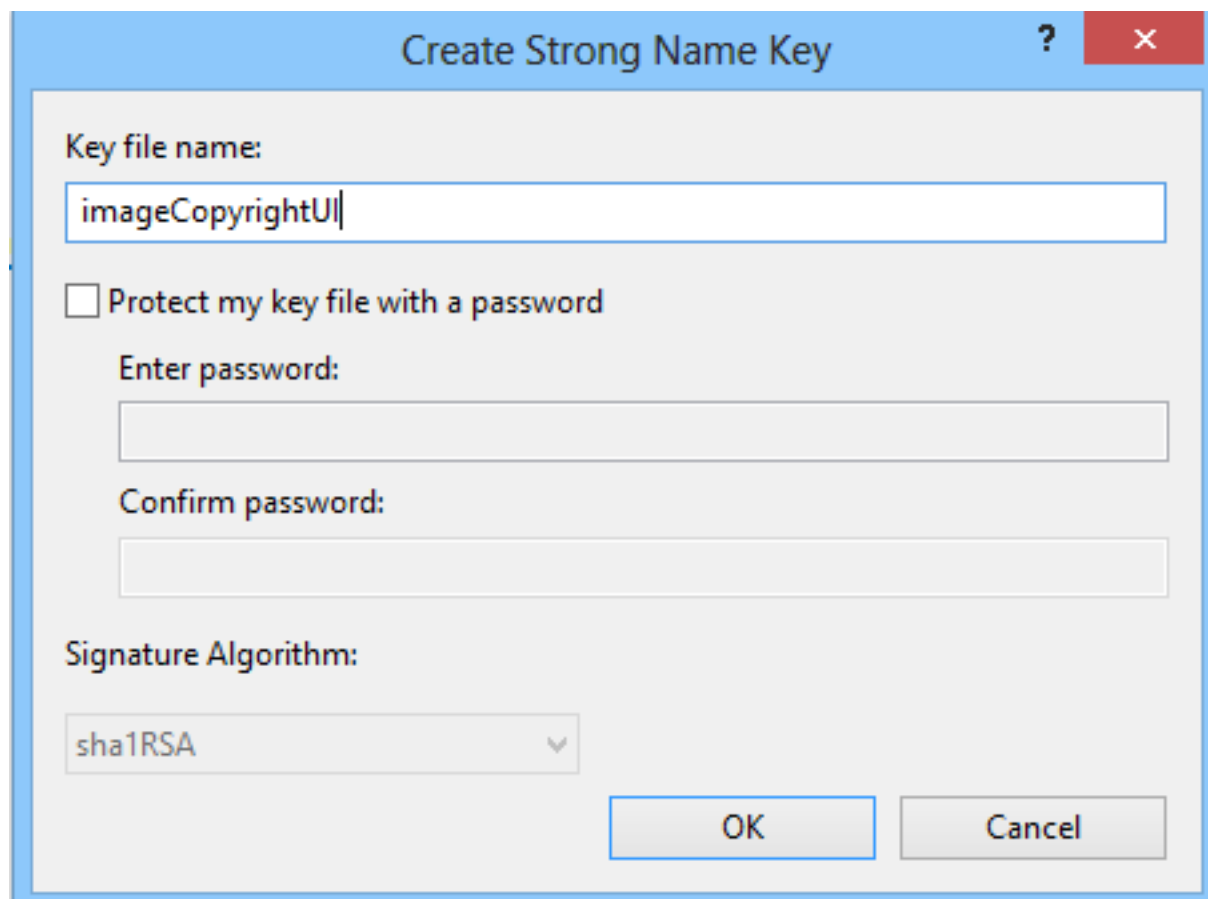
در قسمت قبلی ما یک هندلر ایجاد کردیم و درخواست‌هایی را که برای فایل jpg و به صورت GET ارسال میشد، هندل می‌کردیم و تگی را در گوشه‌ی تصویر درج و آن را در خروجی نمایش میدادیم. در این مقاله قصد داریم که کمی هندلر مورد نظر را توسعه دهیم و برای آن یک UI یا یک رابط کاربری ایجاد نماییم. برای توسعه دادن ماژولها و هندلرها ما یک dll نوشته و باید آن را در GAC که مخفف عبارت [Global Assembly Cache](http://www.dotnettips.info) ریجستر کنیم.



جهت اینکار یک پروژه از نوع class library ایجاد کنید. فایل class1.cs را که به طور پیش فرض ایجاد می‌شود، حذف کنید و رفرنس‌های `Microsoft.Web.Administration.dll` و `Microsoft.Web.Management.dll` را از مسیر زیر اضافه کنید:

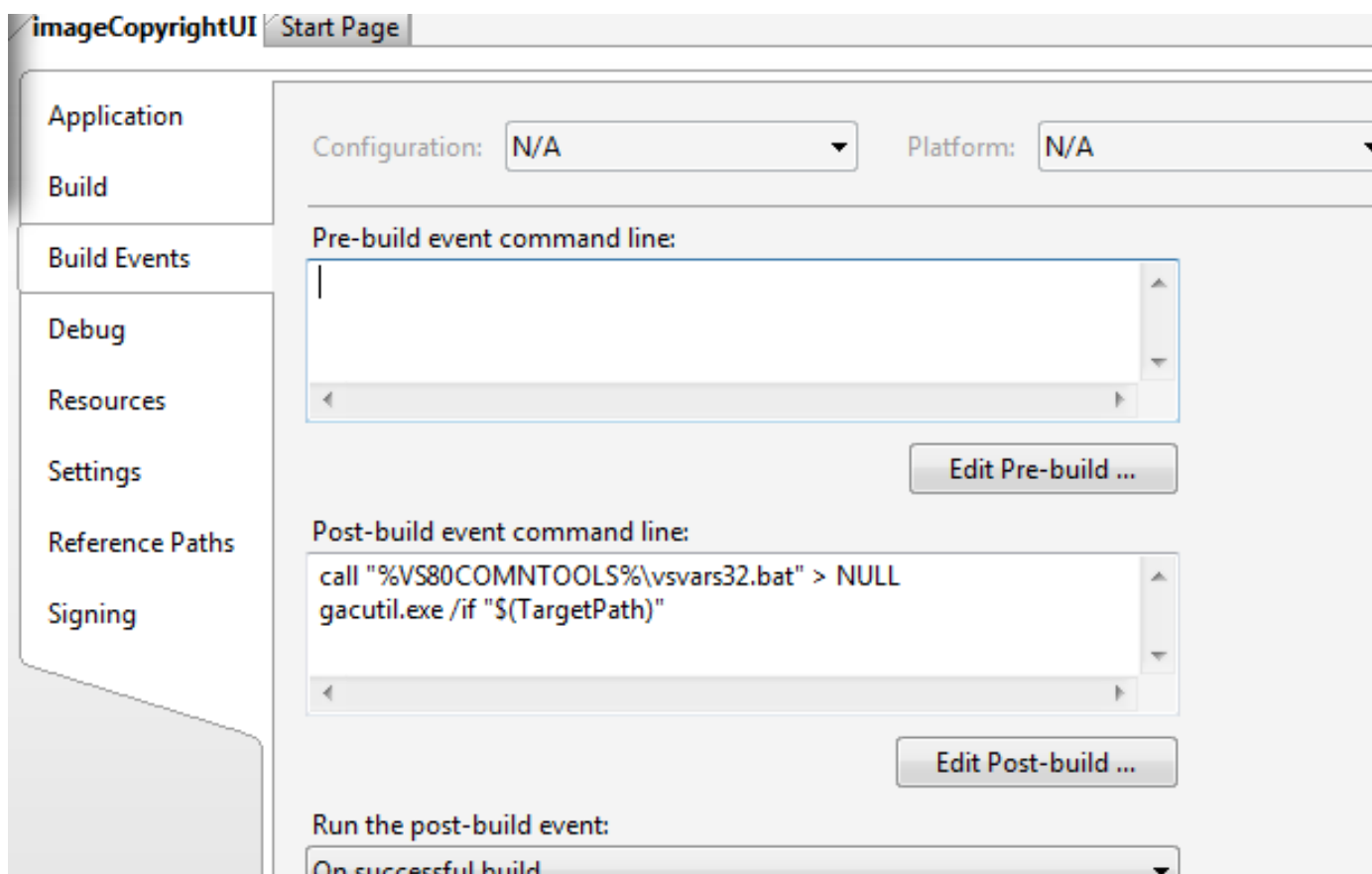
```
\Windows\system32\inetsrv
```

اولین رفرنس شامل کلاس‌هایی است که جهت ساخت ماژول‌ها برای کنسول IIS مورد نیاز است و دومی هم برای خواندن پیکربندی‌های نوشته شده مورد استفاده قرار می‌گیرد. برای طراحی UI بر پایه winform باید رفرنس‌های `System.Windows.Forms.dll` و `System.Web.dll` را از سری اسمبلی‌های دات نت نیز اضافه کنیم و در مرحله‌ی بعدی جهت ایجاد امضاء یا strong name ([u](#) و [u](#)) به خاطر ثبت در GAC پروژه را انتخاب و وارد Properties پروژه شوید. در تب signing گزینه `sign the assembly` را تیک زده و در لیست باز شده گزینه `new` را انتخاب نمایید و نام `imageCopyrightUI` را به آن نسبت داده و گزینه تعیین کلمه عبور را غیرفعال کنید و تایید و تمام. الان باید یک فایل `snk` مخفف strong name key ایجاد شده باشد تا بعداً با استفاده از این کلید dll ایجاد شده را در GAC ریجستر کنیم.



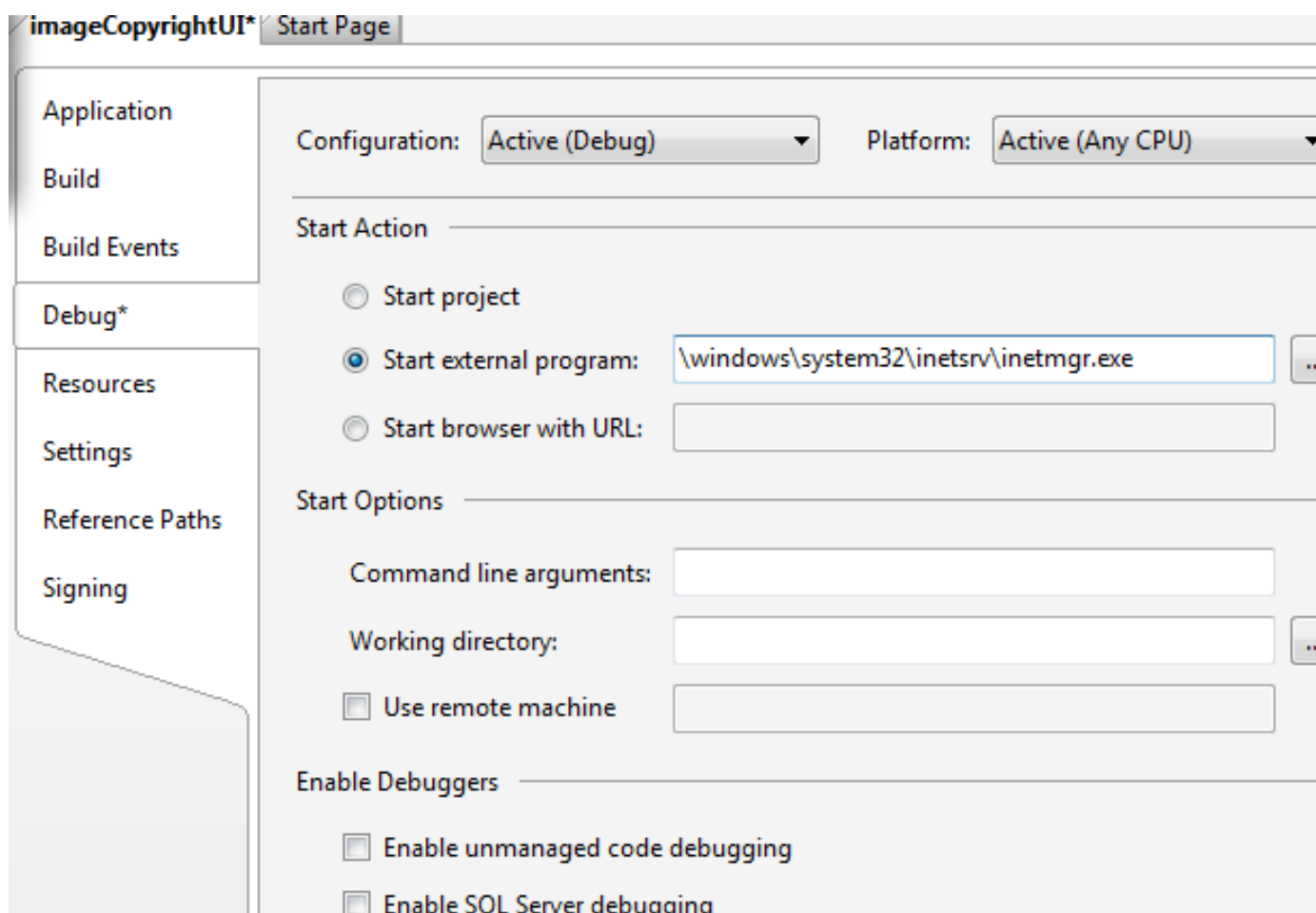
در مرحله بعدی در تب [Build Events](#) کد زیر را در بخش Post-build event command line اضافه کنید. این کد باعث می‌شود بعد از هر بار کامپایل پروژه، به طور خودکار در GAC ثبت شود:

```
call "%VS80COMNTOOLS%\vsvars32.bat" > NULL
gacutil.exe /if "$(TargetPath)"
```



نکته: در صورتی که از VS2005 استفاده می‌کنید در تب Debug در قسمت Start External Program مسیر زیر را قرار بدهید. اینکار برای تست و دیباگینگ پروژه به شما کمک خواهد کرد. این تنظیم شامل نسخه‌های اکسپرس نمی‌شود.

`\windows\system32\inetsrv\inetmgr.exe`



بعد از پایان اینکار پروژه را Rebuild کنید. با اینکار dll در GAC ثبت می‌شود. استفاده از سوییچ‌های if به طور همزمان در درستیور gacutil به معنی این هست که اگر اولین بار است نصب می‌شود، پس با سوییچ i نصب کن. ولی اگر قبلاً نصب شده است نسخه جدید را به هر صورتی هست جایگزین قبلی کن یا همان reinstall کن.

ساخت یک Module Provider

رابط‌های کاربری IIS همانند هسته و کل سیستمش، ماژولار و قابل خصوصی سازی است. رابط کاربری، مجموعه‌ای از ماژول‌هایی است که می‌توان آن‌ها را حذف یا جایگزین کرد. تگ ورودی یا معرفی برای هر UI یک module provider است. خیلی خودمانی، تگ ماژول پروایدر به معرفی یک UI در IIS می‌پردازد. لیستی از module provider ها را می‌توان در فایل زیر در تگ بخش <modules> پیدا کرد.

```
%windir%\system32\inetsrv\Administration.config
```

در اولین گام یک کلاس را به اسم imageCopyrightUIModuleProvider.cs ایجاد کرده و سپس آن‌را به کد زیر، تغییر می‌دهیم. کد زیر با استفاده از ModuleDefinition یک نام به تگ Module Provider داده و کلاس imageCopyrightUI را که بعداً تعریف می‌کنیم، به عنوان مدخل entry رابط کاربری معرفی کرده:

```
using System;
using System.Security;
using Microsoft.Web.Management.Server;

namespace IIS7Demos
{
    class imageCopyrightUIProvider : ModuleProvider
    {
        public override Type ServiceType
```

```

    {
        get { return null; }
    }

    public override ModuleDefinition GetModuleDefinition(IManagementContext context)
    {
        return new ModuleDefinition(Name, typeof(imageCopyrightUI).AssemblyQualifiedName);
    }

    public override bool SupportsScope(ManagementScope scope)
    {
        return true;
    }
}

```

با ارث بری از کلاس module provider، سه متد بازنویسی می‌شوند که یکی از آن‌ها SupportsScope هست که میدان عمل پروایدر را مشخص می‌کند، مانند اینکه این پروایدر در چه میدانی باید کار کند که می‌تواند سه گزینه‌ی server,site,application باشد. در کد زیر مثلاً میدان عمل application انتخاب شده است ولی در کد بالا با برگشت مستقیم true، همه‌ی میدان را جهت پشتیبانی از این پروایدر اعلام کردیم.

```

public override bool SupportsScope(ManagementScope scope)
{
    return (scope == ManagementScope.Application) ;
}

```

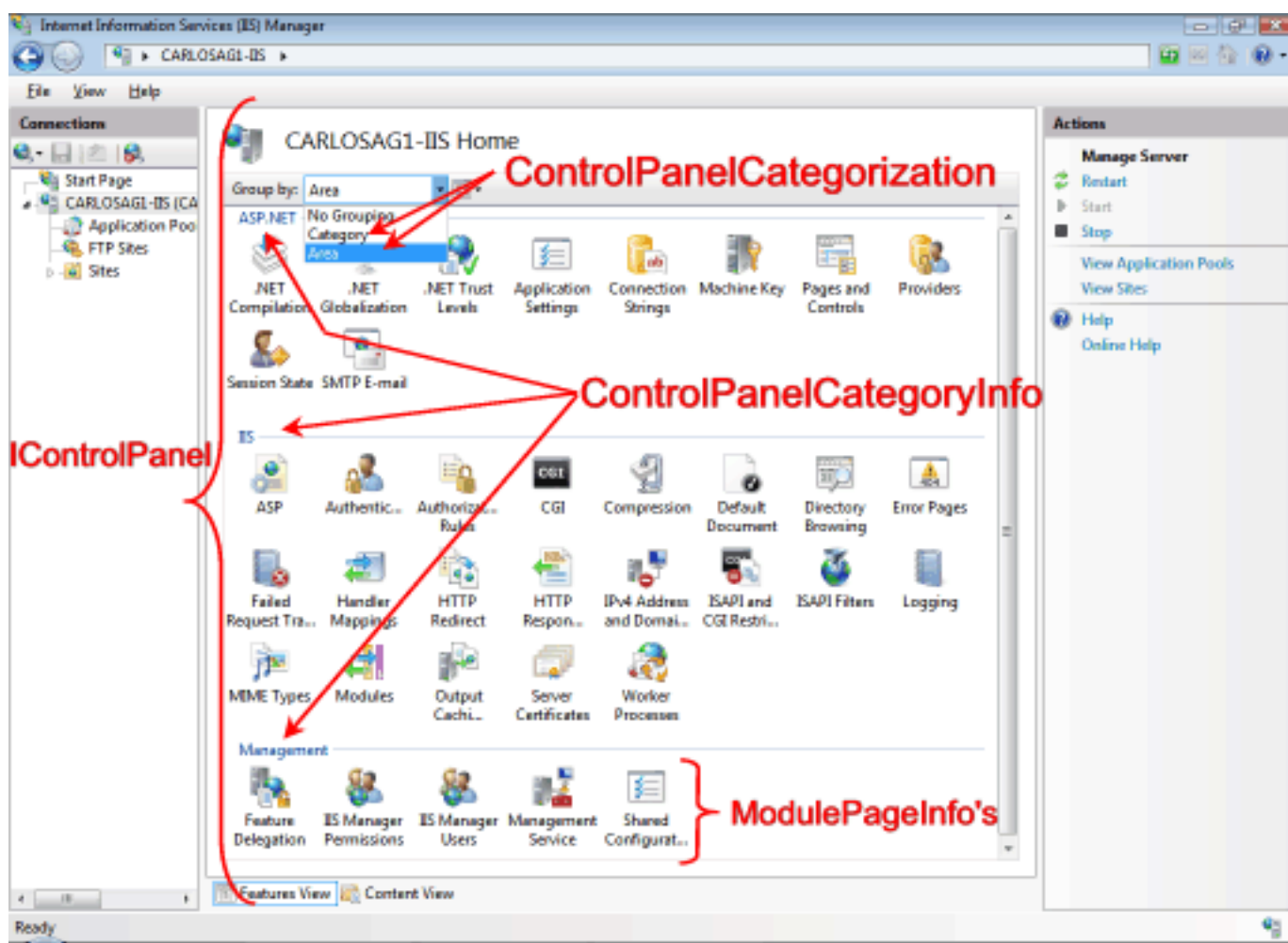
حالا که پروایدر (معرف رابط کاربری به IIS) تامین شده، نیاز است قلب کار یعنی ماژول معرفی گردد. اصلی‌ترین متدی که باید از اینترفیس ماژول پیاده سازی شود متد initialize است. این متد جایی است که تمام عملیات در آن رخ می‌دهد. در کلاس زیر imageCopyrightUI ما به معرفی مدخل entry رابط کاربری می‌پردازیم. در سازنده‌های این متد، پارامترهای نام، صفحه رابط کاربری و توضیحی در مورد آن است. تصویر کوچک و بزرگ جهت آیکن سازی (در صورت عدم تعریف آیکن، چرخ دنده نمایش داده می‌شود) و توصیف‌های بلندتر را نیز شامل می‌شود.

```

internal class imageCopyrightUI : Module
{
    protected override void Initialize(IServiceProvider serviceProvider, ModuleInfo moduleInfo)
    {
        base.Initialize(serviceProvider, moduleInfo);
        IControlPanel controlPanel = (IControlPanel)GetService(typeof(IControlPanel));
        ModulePageInfo modulePageInfo = new ModulePageInfo(this, typeof(imageCopyrightUIPage),
"Image Copyright", "Image Copyright",Resource1.Visual_Studio_2012,Resource1.Visual_Studio_2012);
        controlPanel.RegisterPage(modulePageInfo);
    }
}

```

شیء ControlPanel مکانی است که قرار است آیکن ماژول نمایش داده شود. شکل زیر به خوبی نام همه قسمت‌ها را بر اساس نام کلاس و اینترفیس آن‌ها دسته بندی کرده است:



پس با تعریف این کلاس جدید ما روی صفحه‌ی کنترل پنل IIS، یک آیکن ساخته و صفحه‌ی رابط کاربری را به نام `imageCopyrightUIPage`، در آن ریجستر می‌کنیم. این کلاس را پایینتر شرح داده‌ایم. ولی قبل از آن اجازه بدهید تا انواع کلاس‌هایی را که برای ساخت صفحه کاربرد دارند، بررسی نماییم. در این مثال ما با استفاده از پایه‌ای‌ترین کلاس، ساده‌ترین نوع صفحه ممکن را خواهیم ساخت. 4 کلاس برای ساخت یک صفحه وجود دارند که بسته به سناریوی کاری، شما یکی را انتخاب می‌کنید.

شامل اساسی‌ترین متدها و سورس‌ها شده و هیچگونه رابط کاری ویژه‌ای را در اختیار شما قرار نمی‌دهد. تنها یک صفحه‌ی خام به شما می‌دهد که می‌توانید از آن استفاده کرده یا حتی با ارث بری از آن، کلاس‌های جدیدتری را برای ساخت صفحات مختلف و ویژه‌تر بسازید. در حال حاضر که هیچ کدام از ویژگی‌های IIS فعلی از این کلاس برای ساخت رابط کاربری استفاده نکرده‌اند.	ModulePage
یک صفحه شبیه به دیالوگ را ایجاد می‌کند و شامل دکمه‌های <code>Cancel</code> و <code>Apply</code> میشود به همراه یک سری متدهای اضافی‌تر که اجازه‌ی <code>override</code> کردن آنها را دارید. همچنین یک سری از کارهایی چون <code>refresh</code> و از این دست عملیات خودکار را نیز انجام میدهد. از نمونه رابط‌هایی که از این صفحات استفاده می‌کنند میتوان <code>machine key</code> و <code>management service</code> را اسم برد.	ModuleDialogPage

<p>شامل اساسی‌ترین متدها و سورس‌ها شده و هیچگونه رابط کاری ویژه‌ای را در اختیار شما قرار نمی‌دهد. تنها یک صفحه‌ی خام به شما می‌دهد که می‌توانید از آن استفاده کرده یا حتی با ارث بری از آن، کلاس‌های جدیدتری را برای ساخت صفحات مختلف و ویژه‌تر بسازید. در حال حاضر که هیچ کدام از ویژگی‌های IIS فعلی از این کلاس برای ساخت رابط کاربری استفاده نکرده‌اند.</p>	ModulePage
<p>این صفحه یک رابط کاربری را شبیه پنجره property که در ویژوال استادیو وجود دارد، در دسترس شما قرار می‌دهد. تمام عناصر آن در یک حالت گرید grid لیست می‌شوند. از نمونه‌های موجود میتوان به CGI,ASP.Net Compilation اشاره کرد.</p>	ModulePropertiesPage
<p>این کلاس برای مواقعی کاربرد دارد که شما قرار است لیستی از آیتم‌ها را نشان دهید. در این صفحه شما یک ListView دارید که میتوانید عملیات جست و جو، گروه بندی و نحوه‌ی نمایش لیست را روی آن اعمال کنید.</p>	ModuleListPage

در این مثال ما از اولین کلاس نامبرده که پایه‌ی همه کلاس‌هاست استفاده می‌کنیم. کد زیر را در کلاسی به اسم imageCopyrightUIPage می‌نویسیم:

```
public sealed class imageCopyrightUIPage : ModulePage
{
    public string message;
    public bool featureenabled;
    public string color;

    ComboBox _colCombo = new ComboBox();
    TextBox _msgTB = new TextBox();
    CheckBox _enabledCB = new CheckBox();

    public imageCopyrightUIPage()
    {
        this.Initialize();
    }

    void Initialize()
    {
        Label crlabel = new Label();
        crlabel.Left = 50;
        crlabel.Top = 100;
        crlabel.AutoSize = true;
        crlabel.Text = "Enable Image Copyright:";
        _enabledCB.Text = "";
        _enabledCB.Left = 200;
        _enabledCB.Top = 100;
        _enabledCB.AutoSize = true;

        Label msglabel = new Label();
        msglabel.Left = 150;
        msglabel.Top = 130;
        msglabel.AutoSize = true;
        msglabel.Text = "Message:";
        _msgTB.Left = 200;
        _msgTB.Top = 130;
        _msgTB.Width = 200;
        _msgTB.Height = 50;

        Label collabel = new Label();
        collabel.Left = 160;
        collabel.Top = 160;
        collabel.AutoSize = true;
        collabel.Text = "Color:";
        _colCombo.Left = 200;
```

```

        _colCombo.Top = 160;
        _colCombo.Width = 50;
        _colCombo.Height = 90;
        _colCombo.Items.Add((object)"Yellow");
        _colCombo.Items.Add((object)"Blue");
        _colCombo.Items.Add((object)"Red");
        _colCombo.Items.Add((object)"White");

        Button apply = new Button();
        apply.Text = "Apply";
        apply.Click += new EventHandler(this.applyClick);
        apply.Left = 200;
        apply.AutoSize = true;
        apply.Top = 250;

        Controls.Add(crlabel);
        Controls.Add(_enabledCB);
        Controls.Add(collabel);
        Controls.Add(_colCombo);
        Controls.Add(msglabel);
        Controls.Add(_msgTB);
        Controls.Add(apply);
    }

    public void ReadConfig()
    {
        try
        {
            ServerManager mgr;
            ConfigurationSection section;
            mgr = new ServerManager();
            Configuration config =
                mgr.GetWebConfiguration(
                    Connection.ConfigurationPath.SiteName,
                    Connection.ConfigurationPath.ApplicationPath +
                    Connection.ConfigurationPath.FolderPath);

            section = config.GetSection("system.webServer/imageCopyright");
            color = (string)section.GetAttribute("color").Value;
            message = (string)section.GetAttribute("message").Value;
            featureenabled = (bool)section.GetAttribute("enabled").Value;

        }

        catch
        { }
    }

    void UpdateUI()
    {
        _enabledCB.Checked = featureenabled;
        int n = _colCombo.FindString(color, 0);
        _colCombo.SelectedIndex = n;
        _msgTB.Text = message;
    }

    protected override void OnActivated(bool initialActivation)
    {
        base.OnActivated(initialActivation);
        if (initialActivation)
        {
            ReadConfig();
            UpdateUI();
        }
    }

    private void applyClick(Object sender, EventArgs e)
    {
        try
        {
            UpdateVariables();
            ServerManager mgr;
            ConfigurationSection section;
            mgr = new ServerManager();
            Configuration config =
                mgr.GetWebConfiguration
            (

```



```

        Connection.ConfigurationPath.SiteName,
        Connection.ConfigurationPath.ApplicationPath +
        Connection.ConfigurationPath.FolderPath
    );

    section = config.GetSection("system.webServer/imageCopyright");
    section.GetAttribute("color").Value = (object)color;
    section.GetAttribute("message").Value = (object)message;
    section.GetAttribute("enabled").Value = (object)featureenabled;

    mgr.CommitChanges();
}

catch
{ }
}

public void UpdateVariables()
{
    featureenabled = _enabledCB.Checked;
    color = _colCombo.Text;
    message = _msgTB.Text;
}
}

```

اولین چیزی که در کلاس بالا صدا زده می‌شود، سازنده‌ی کلاس هست که ما در آن یک تابع تعریف کردیم به اسم **initialize** که به آماده سازی اینترفیس یا رابط کاربری می‌پردازد و کنترل‌ها را روی صفحه می‌چیند. این سه کنترل، یکی *ComboBox* برای تعیین رنگ، یک *Checkbox* برای فعال بودن ماژول و دیگری هم یک *textbox* جهت نوشتن متن است. مابقی هم که سه *label* برای نامگذاری اشیاست. بعد از اینکه کنترل‌ها روی صفحه درج شدند، لازم است که تنظیمات پیش فرض یا قبلی روی کنترل‌ها نمایش یابند که اینکار را به وسیله تابع **readConfig** انجام می‌دهیم و تنظیمات خوانده شده را در متغیرهای عمومی قرار داده و با استفاده از تابع **UpdateUI** این اطلاعات را روی کنترل‌ها ست می‌کنیم و به این ترتیب *UI* به روز می‌شود. این دو تابع را به ترتیب پشت سر هم در یک متد به اسم **OnActivated** که *override* کرده‌ایم صدا می‌زنیم. در واقع این متد یک جورایی همانند رویداد *Load* می‌باشد؛ اگر *true* برگرداند اولین فعال سازی رابط کاربری بعد از باز شدن IIS است و در غیر این صورت *false* بر میگرداند.

در صورتی که کاربر مقادیر را تغییر دهد و روی گزینه *apply* کلیک کند تابع *applyClick* اجرا شده و ابتدا به تابع *UpdateVariables* ارجاع داده می‌شود که در آن مقادیر خوانده شده و در متغیرهای *Global* قرار می‌گیرند و سپس با استفاده از دو شیء از نوع *serverManger* و *ConfigSection* جایگذاری یا ذخیره می‌شوند. استفاده از دو کلاس *Servermanager* و *Configsection* در دو قسمت خواندن و نوشتن مقادیر به کار رفته‌اند. کلاس *servermanager* به ما اجازه دسترسی به تنظیمات IIS و قابلیت‌های آن را می‌دهد. در تابع *ReadConfig* مسیر وب سایتی را که در لیست IIS انتخاب شده است، دریافت کرده و به وب کانفیگ آن وب سایت رجوع نموده و تگ *imageCopyright* آن را که در تگ *system.webserver* قرار گرفته است، می‌خواند (در صورتی که این تگ در آن وب کانفیگ موجود نباشد، خواندن و سپس ذخیره مجدد آن روی تگ داخل فایل *applicationHost.config* اتفاق می‌افتد که نیجتا برای همه‌ی وب سایت‌هایی که این تگ را ندارند یا مقدارهای پیش فرض آن را تغییر نداده‌اند رخ می‌دهد) عملیات نوشتن هم مشابه خواندن است. تنها باید خط زیر را در آخر برای اعمال تغییرات نوشت؛ مثل EF با گزینه *Context.SaveChanges*:

```
mgr.CommitChanges();
```

وقت آن است که رابط کاربری را به IIS اضافه کنیم؛ پروژه را *Rebuild* کنید. بعد از آن با خطوطی که قبلاً در *Post-Build Command* نوشتیم باید *dll* ما در *GAC* رجیستر شود. برای همین آدرس زیر را در *cmd* تایپ کنید:

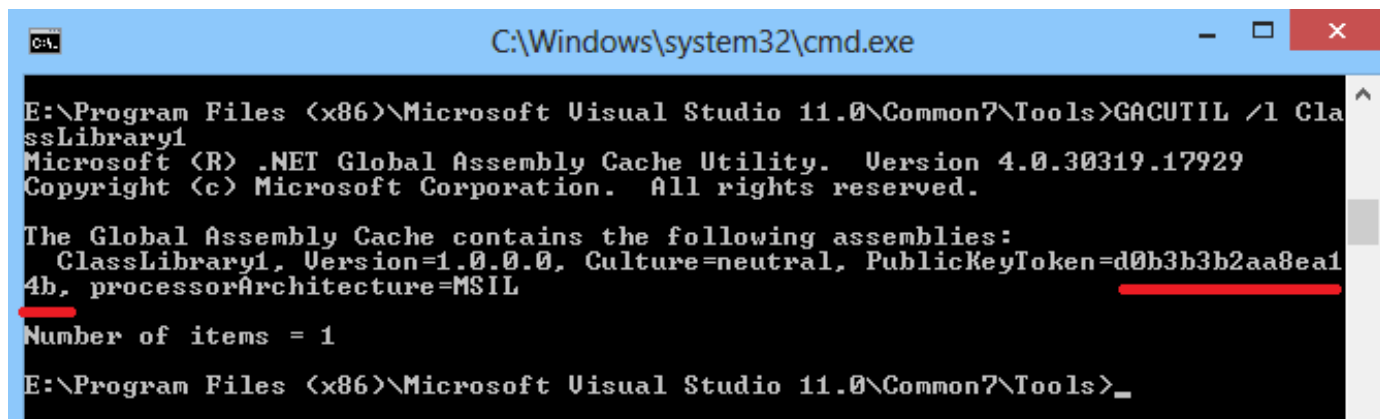
```
%vs110comntools%\vsvars32.bat
```

عبارت اول که [مسیر ویژوال استودیوی](#) شماست و عدد 110 یعنی نسخه‌ی 11. هر نسخه‌ای را که استفاده می‌کنید، یک صفر جلوی بگذارید و جایگزین عدد بالا کنید. مثلاً نسخه 8 می‌شود 80 و فایل *bj* بالا هم دستورات *visual studio* را برای شما آزاد می‌کند.

سپس دستور زیر را وارد کنید:

```
GACUTIL /1 ClassLibrary1
```

کلمه classLibrary1 نام پروژه‌ی ما بود که در GAC رجیستر شده است. با سوییچ 1 تمامی اطلاعات اسمبلی‌هایی که در GAC رجیستر شده‌اند، نمایش می‌یابند. ولی اگر اسم آن اسمبلی را جلویش بنویسید، فقط اطلاعات آن اسمبلی نمایش میابد. با اجرای خط فوق می‌توانیم کلید عمومی public key اسمبلی خود را بدانیم که در شکل زیر مشخص شده است:



```
C:\Windows\system32\cmd.exe

E:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 11.0\Common7\Tools>GACUTIL /1 ClassLibrary1
Microsoft (R) .NET Global Assembly Cache Utility. Version 4.0.30319.17929
Copyright (c) Microsoft Corporation. All rights reserved.

The Global Assembly Cache contains the following assemblies:
  ClassLibrary1, Version=1.0.0.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=d0b3b3b2aa8ea14b, processorArchitecture=MSIL
Number of items = 1
E:\Program Files (x86)\Microsoft Visual Studio 11.0\Common7\Tools>
```

پس اگر کلید را دریافت کرده‌اید، خط زیر را به فایل administration.config در تگ <ModuleProviders> اضافه کنید:

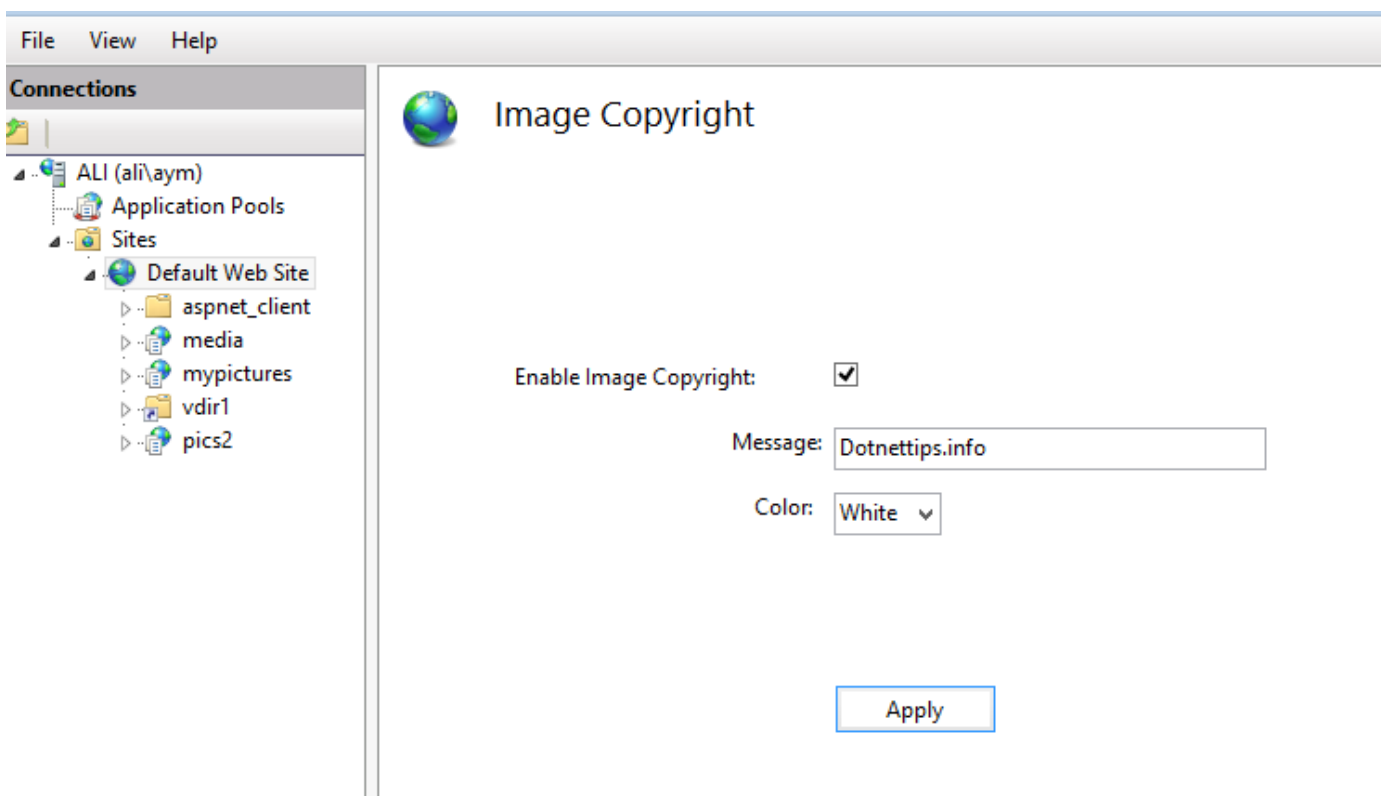
```
<add name="imageCopyrightUI" type="ClassLibrary1.imageCopyrightUIProvider, ClassLibrary1,
Version=1.0.0.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=d0b3b3b2aa8ea14b"/>
```

عبارت ClassLibrary1.imageCopyrightUIProvider به کلاس imageCopyrightUIProvider اشاره می‌کند که در این کلاس UI معرفی می‌شود. مابقی عبارت هم کاملاً مشخص است و در لینک‌های بالا در مورد Strong name توضیح داده شده اند.

فایل administration.config در مسیر زیر قرار دارد:

```
%windir%\system32\inetssrv\config\administration.config
```

حالا تنها کاری که نیاز است، باز کردن IIS است. به بخش وب سایت‌ها رفته و اپلیکیشنی که قبلاً با نام mypictures را ایجاد کرده بودیم، انتخاب کنید. در سمت راست، آخر لیست، بخش others باید ماژول ما دیده شود. بازش کنید و تنظیمات آن را تغییر دهید و حالا یک تصویر را از اپلیکیشن mypictures، روی مرورگر درخواست کنید تا تغییرات را روی تگ مشاهده کنید:



حالا دیگر باید ماژول نویسی برای IIS را فراگرفته باشیم. این ماژول‌ها می‌توانند از یک مورد ساده تا یک کلاس مهم و امنیتی باشند که روی سرور شما برای همه یا بعضی از وب سایت‌ها در حال اجرا هستند و در صورت لزوم و اجازه شما، برنامه نویسی‌ها می‌توانند مثل همه‌ی تگ‌های موجود در وب کانفیگ سایتی را که مینویسند، تگ ماژول شما و تنظیمات آن را با استفاده از attribute یا خصوصیت‌های تعریف شده، بر اساس سلايق و نیازهایشان تغییر دهند و روی سرور شما آپلود کنند. الان شما یک سرور خصوصی سازی شده دارید.

از آنجا که این مقاله طولانی شده است، باقی موارد ویرایشی روی این UI را در مقاله بعدی بررسی خواهیم کرد.