

لایبری

لایبری مجموعه ای از کدهای از پیش کامپایل شده است که می تواند توسط برنامه ها دوباره استفاده شود و به دو دسته static و dynamic تقسیم می شوند

- **لایبری static:** یک لایبری استاتیک حاوی کدهایی است که در زمان کامپایل به برنامه های کاربران مرتبط می شود. فایل اجرایی تولید شده کپی خود را از کد لایبری نگه می دارد.
- **لایبری dynamic:** یک لایبری داینامیک حاوی کدهایی است که برای چندین برنامه اشتراک گذاری شده است. محتوای لایبری در زمان اجرا در حافظه بارگذاری می شود.

Static vs Dynamic Linking

- **Static Linking:** پیوند استاتیک یک فایل اجرایی مستقل تولید می کند بنابراین این به معنی استقرار فایل های کمتر ، اما یک فایل اجرایی بزرگتر است. همچنین، بیلد برنامه بیشتر طول می کشد. مزیت اصلی پیوند استاتیک سرعت بیشتر برنامه در زمان اجرا است. نقطه ضعف پیوند استاتیک این است که افزودن یا به روز رسانی یک پلاگین نیاز به ریبیلد کامل و استقرار مجدد برنامه دارد.
- **Dynamic Linking:** پیوند داینامیک منجر به یک فایل اجرایی می شود که به موجود بودن لایبری های پیوند داده شده بستگی دارد. بنابراین استقرار فایل های بیشتری را شامل می شود، اما خود برنامه کوچکتر خواهد بود. این برای برنامه هایی با استقرار مکرر عالی است. مزیت اصلی پیوند داینامیک این است که کامپایل زمان کمتری برای تکمیل می برد و فایل اجرایی کوچکتر است. همچنین کاربر می تواند کتابخانه Qt مورد استفاده برنامه را به طور مستقل به روز کند.

نتیجه: جایی که باید کامپایل های سریع زیادی انجام دهید، پیوند داینامیک انتخاب بهتری است.

زمانی از پیوند استاتیک استفاده می کنیم که:

- برنامه باید execution performance بالایی داشته باشد
- افزایش سایز برنامه مشکل ساز نباشد
- زمان بیلد طولانی تر مشکل ساز نباشد
- امنیت ضروری باشد (همه لایبری ها را از کد منبع رسمی کامپایل می شوند)

زمانی از پیوند داینامیک استفاده می کنیم که:

- execution performance ضروری نباشد
- نیاز به استقرار مکرر باشد
- چندین برنامه از لایبری های یکسانی در ماشینی با فضای دیسک محدود استفاده کنند
- امنیت ضروری نباشد (به این دلیل است که کاربر ممکن است قبلاً یک نسخه از Qt یا یک لایبری خاص را که توسط شخص ثالث ساخته شده است نصب کرده باشد که شما نمی توانید قانونی بودن و درستی آن را تضمین کنید)

پلاگین

پلاگین یک library برای گسترش برنامه است که در run_time اجرا می شود. مشخصه اصلی یک پلاگین کلاس ابسترکتی به اسم interface است که تمام متد های آن از نوع pure virtual است که کلاس پلاگین از این interface به ارث می برد. در زمان اجرا برنامه QPluginLoader پلاگین را بارگذاری می کند.

در کلاس اینترفیس برای اینکه به query این امکان رو بدیم در run_time یک interface را در پلاگین پیاده سازی کند از Q_DECLARE_INTERFACE استفاده می کنیم.

Q_DECLARE_INTERFACE

ماکرو Q_DECLARE_INTERFACE() در interface دو ورودی میگیرد اولی اسم interface و دومی یک استرینگ است که اینترفیس را به روش منحصر به فردی شناسایی میکند (Java package name" syntax)
نکته: اگر بعداً اینترفیس ها را تغییر دهیم، باید از استرینگ دیگری برای شناسایی اینترفیس جدید استفاده کنیم. در غیر این صورت، برنامه ممکن است از کار بیفتد. بنابراین ایده خوبی است که ورژن را در استرینگ اضافه کنید.

کاربرد پلاگین

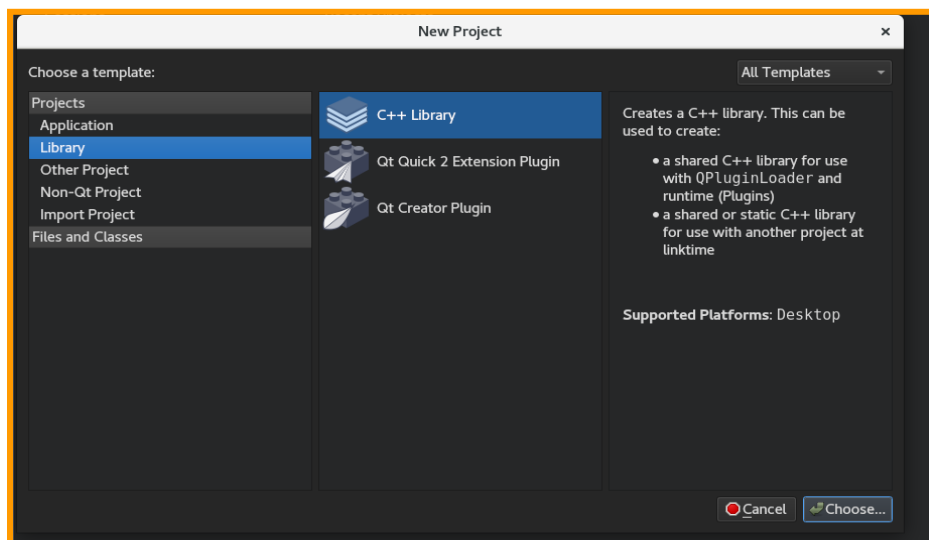
ما برای گسترش یک برنامه و افزودن ابزار های مختلف به آن از پلاگین استفاده می کنیم که یک بار آن را نوشته و آن را در برنامه هایی که اینترفیس منحصر به فرد پلاگین را دارند استفاده می کنیم

PLUGIN VERSUS LIBRARY

PLUGIN	LIBRARY
A software component that adds a specific feature to an existing computer program	A collection of nonvolatile resources used by computer programs in a software development process
Help to add new features, reduce applications and enable third-party developers to extend the application	Help in developing software applications efficiently and improving code reusability
	Visit www.PEDIAA.com

نحوه ایجاد لایبرری

برای ساخت لایبرری ابتدا وارد new project شده در قسمت لایبرری مطابق شکل زیر C++ لایبرری را انتخاب می کنیم



سپس در قسمت type نوع لایبرری را انتخاب می کنیم (static/dynamic) .

اضافه کردن لایبرری به پروژه

ابتدا روی پروژه مورد نظر راست کلیک کرده گزینه **add library** را انتخاب کرده در پنجره باز شده اگر لایبرری در بیلد پروژه تان قرار دارد از گزینه **internal library** را انتخاب می کنیم در غیر این صورت گزینه **external library** را انتخاب کرده اگر **internal library** را انتخاب کرده باشیم در پنجره باز شده در قسمت لایبرری لایبرری مورد نظر را انتخاب کرده و در قسمت پلتفرم سیستم عامل مورد استفاده را انتخاب می کنیم درمورد **external** هم ابتدا در قسمت لایبرری تایپ نوع لایبرری بر اساس سیستم عامل مورد استفاده را انتخاب می کنیم سپس در قسمت لایبرری فایل آدرس لایبرری را می دهیم و آدرس بیلد لایبرری مورد نظر را به **include path** می دهیم حال در پروژه در قسمتی که به لایبرری نیاز داریم کافی است هدر لایبرری مورد نظر را **include** کنیم.

نحوه ایجاد پلاگین

همانند ایجاد لایبرری عمل می کنیم فقط در قسمت تایپ کیوت پلاگین را انتخاب می کنیم.

اضافه کردن پلاگین به پروژه

ابتدا اینترفیس پلاگین مورد نظر را در پروژه ایجاد می کنیم سپس پوشه پلاگین را در آدرس پروژه قرار می دهیم و مطابق شکل زیر با کمک **pluginloader** پلاگین را بارگذاری می کنیم

```
void MainWindow::LoadPlugin()
{
    const auto staticInstances = QPluginLoader::staticInstances();

    QDir pluginsDir;
    pluginsDir = QDir(qApp->applicationDirPath());
    pluginsDir.cd("../");
    pluginsDir.cd("DynPlugClock");
    const auto entryList = pluginsDir.entryList(QDir::Files);
    for (const QString &fileName : entryList) {
        QPluginLoader loader(pluginsDir.absoluteFilePath(fileName));
        QObject *plugin = loader.instance();
        if(plugin){
            auto iClock = qobject_cast<QDesignerCustomWidgetInterface *>(plugin);
            QWidget* DynPlugin = iClock->createWidget(nullptr);
            ui->gridLayout_2->addWidget(DynPlugin,0,2);
        }
    }
}
```