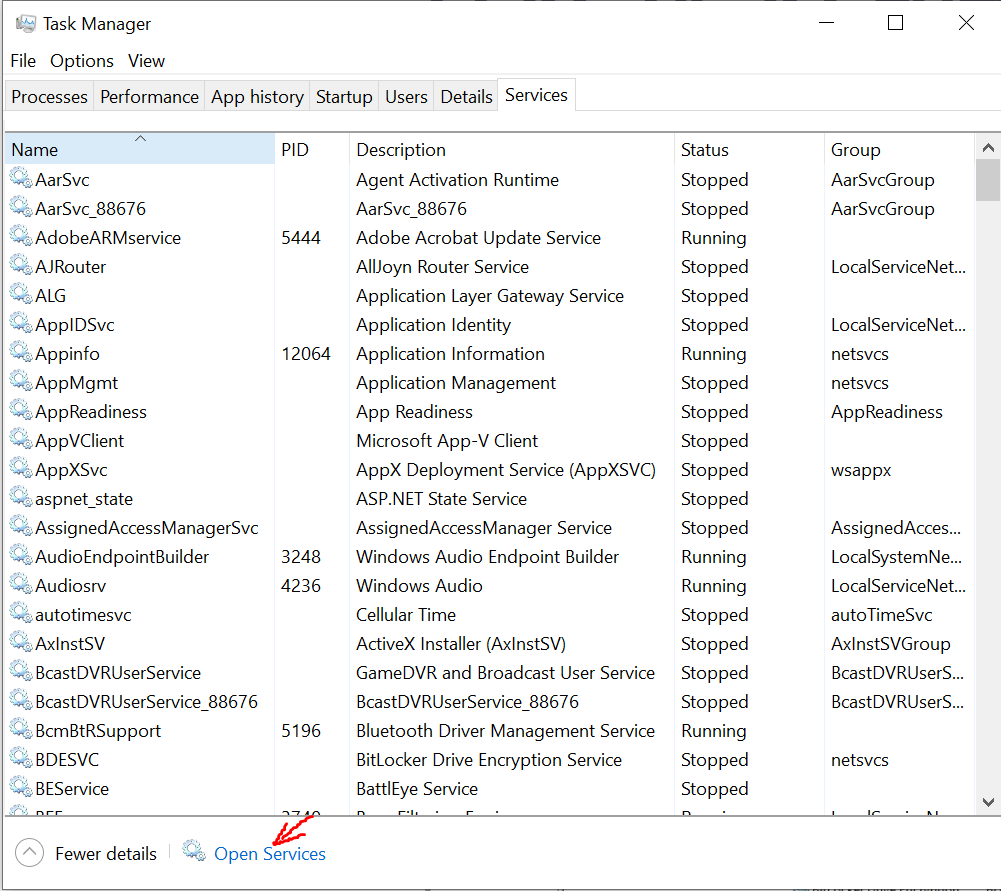
**Usługi Windows**

Usługa Windows, to proces, który jest wykonywany w obrębie systemu operacyjnego Windows. Nie posiada on własnego interfejsu użytkownika,  
nie podejmuje żadnej interakcji z użytkownikiem, działa w tle i wykonuje różne zadania.  
Działa od razu po uruchomieniu systemu operacyjnego.

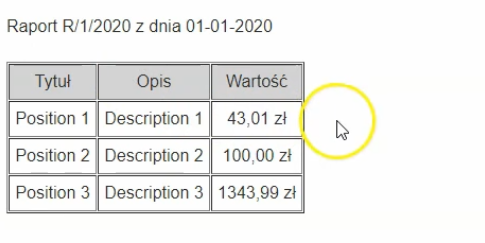
Ponieważ usługa nie ma żadnego interfejsu, to jedynym, w którym możemy ją  
znaleźć jest okno Usług Windows.

Aby przejść do usług wpisujemy: **services.msc**,  
lub z poziomu menedżera zadań w zakładce Services



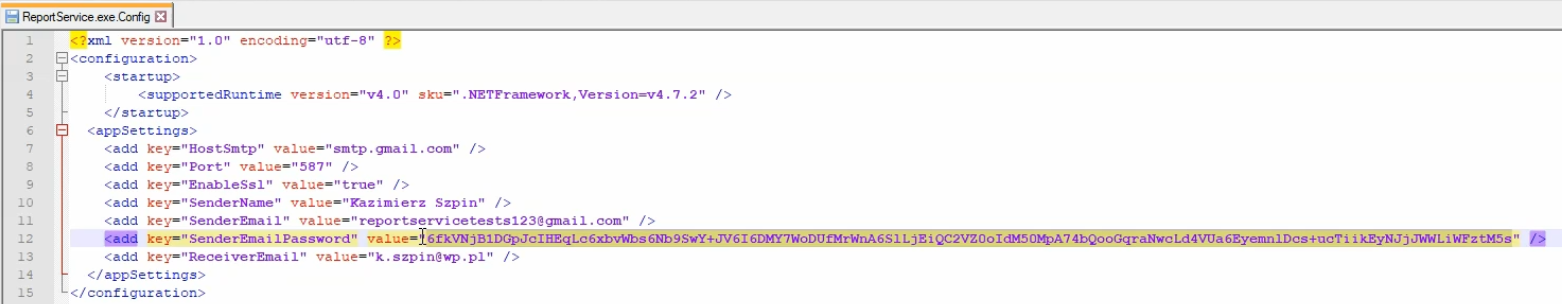
**Co będzie robiła usługa**

Usługa, którą utworzymy będzie wysyłała codziennie o godzinie 8.00 raport sprzedaży z poprzedniego dnia w postaci maila.  
Mail zawiera dane przedstawione w postaci tabelki w html’u.

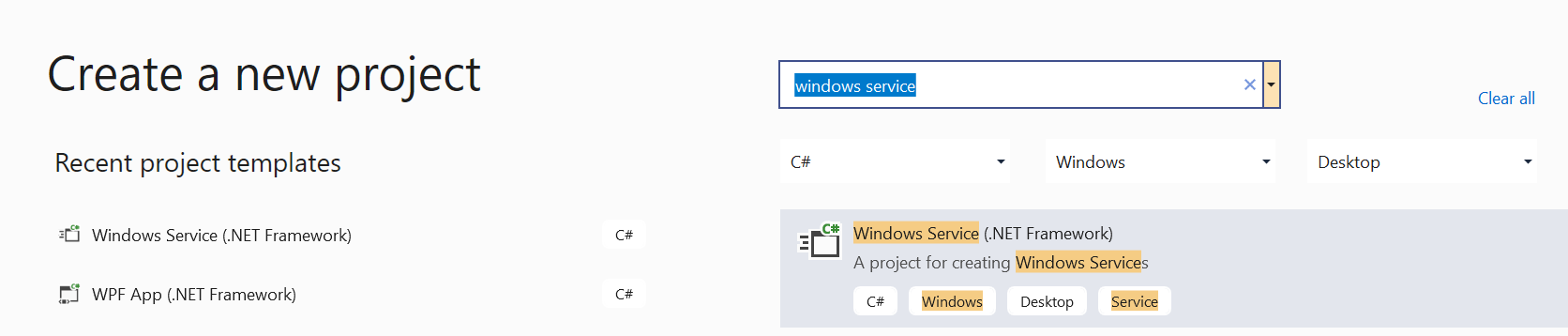


Oprócz tego, jeżeli w bazie danych pojawi się błąd to również wyślemy podobnego maila.  
Aplikacja będzie również logowała do pliku różne informacje związana z działaniem aplikacji, takie jak start usługi, zatrzymanie usługi, błędy itd.

Aplikacja będzie również szyfrowała dane wrażliwe. Takie jak hasło do maila.



**Tworzenie Usługi Windows w Visual Studio**

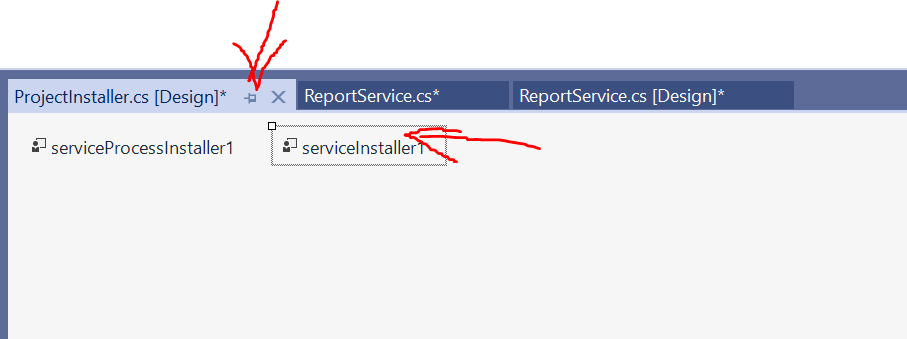


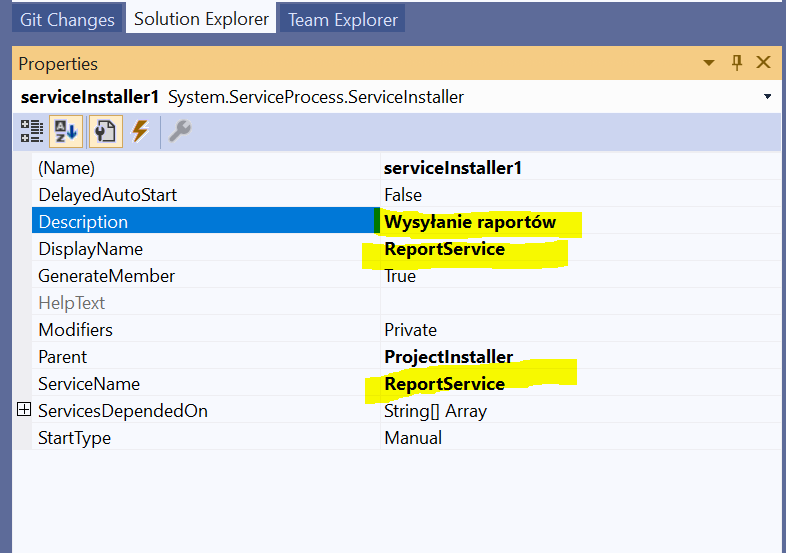
Zostaje utworzony szkielet aplikacji  
Klasę Program.cs a w niej metodę Main(), która startuje naszą usługę.

Następnie klasa Service.cs. Jeżeli chcemy zobaczyć jej kod to  
wciskamy **F7** lub z menu kontekstowego wybieramy: **View Code**.   
Metoda ma konstruktor, w nim inicjalizację komponentów i dwie   
metody: OnStart() wywoływana przy starcie usługi i OnStop() wywoływana przy zatrzymaniu usługi. Zmieniamy nazwę tej klasy z Service.cs na ReportService.cs

**Dodajemy Installera**

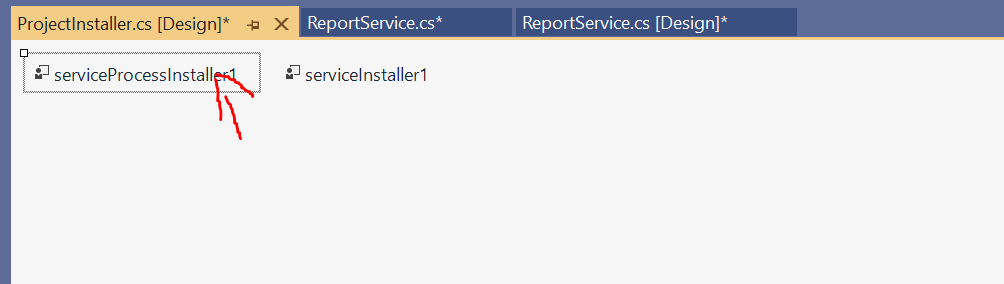
Po dwukrotnym kliknięci na Service.cs pojawia się okno designera.  
Na oknie Designer’a wybieramy z menu Add Installer, zostaje dodany plik   
ProjectInstaller.cs. Zmieniamy nazwy ServiceName, DisplayName i Description.

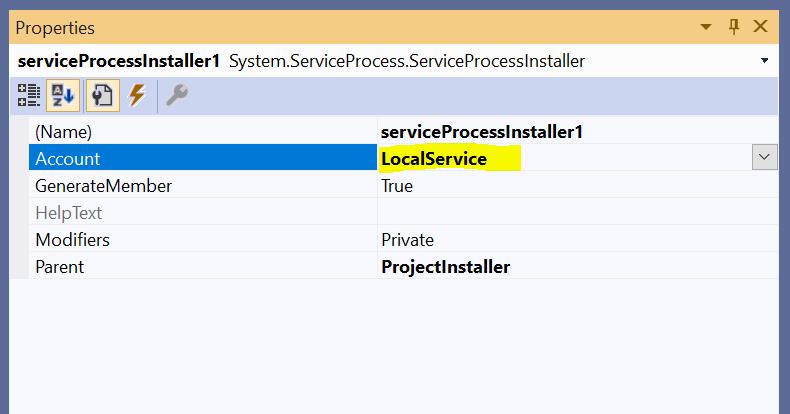




Dane te będą wyświetlane w oknie gdzie możesz zarządzać usługami.

Klikamy jeszcze na ServiceProcessInstaller i zmieniamy przy opcji Account  
na LocalService aby usługa uruchamiała się dla wszystkich użytkowników.





Dodajemy trochę kodu ułatwiającego uruchomienie usługi

Modyfikujemy metodę Main w klasie program

|  |
| --- |
| static void Main(string[] args)  {  ServiceBase[] ServicesToRun;  ServicesToRun = new ServiceBase[]  {  new ReportService()  };  ServiceBase.Run(ServicesToRun);  } |

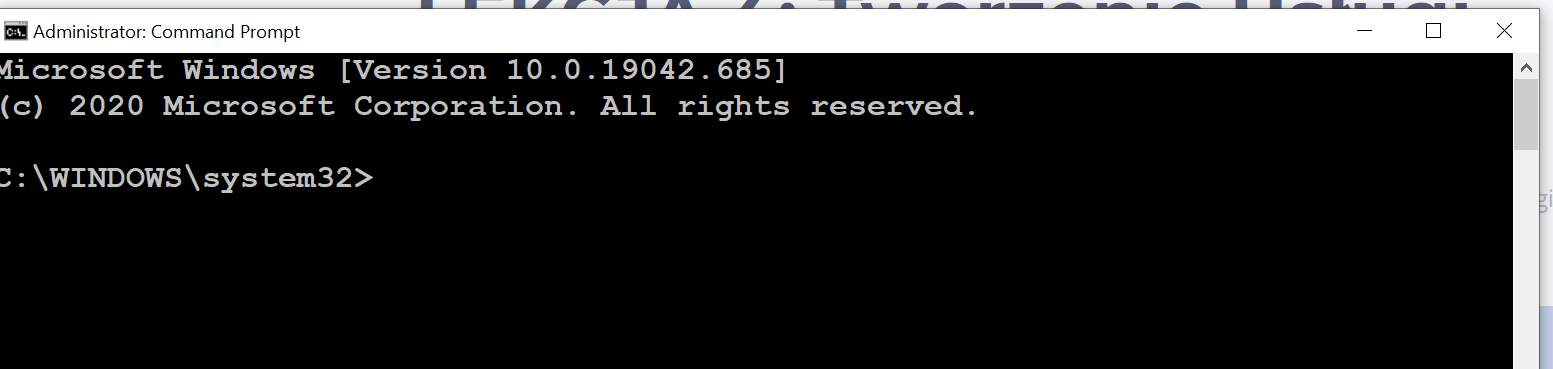
|  |
| --- |
| ServiceBase[] ServicesToRun;  ServicesToRun = new ServiceBase[]  {  new ReportService()  };  ServiceBase.Run(ServicesToRun); |

|  |
| --- |
| if (Environment.UserInteractive)  {  var parameter = string.Concat(args);  switch (parameter)  {  case "--install":  ManagedInstallerClass.InstallHelper(new[]  {Assembly.GetExecutingAssembly().Location});  break;  case "--uninstall":  ManagedInstallerClass.InstallHelper(new[]  {"/u",Assembly.GetExecutingAssembly().Location});  break;  default:  break;  }  }  else  {  ServiceBase[] ServicesToRun;  ServicesToRun = new ServiceBase[]  {  new ReportService()  };  ServiceBase.Run(ServicesToRun);  } |

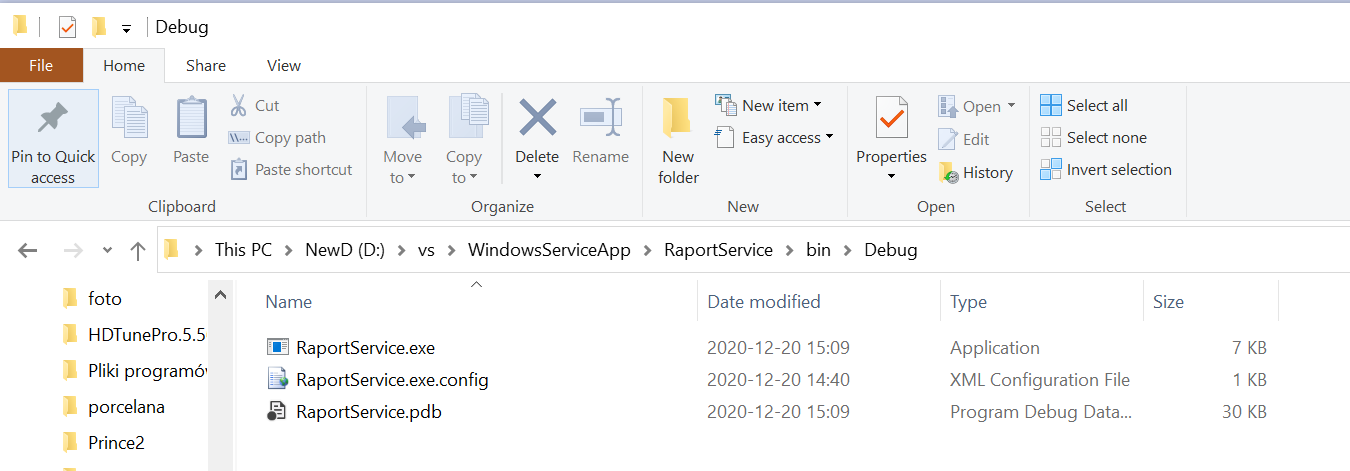
Po powyższych zmianach kompilujemy program.

**Instalowanie usługi w Windows**

Uruchamiamy cmd z uprawnieniami administratora

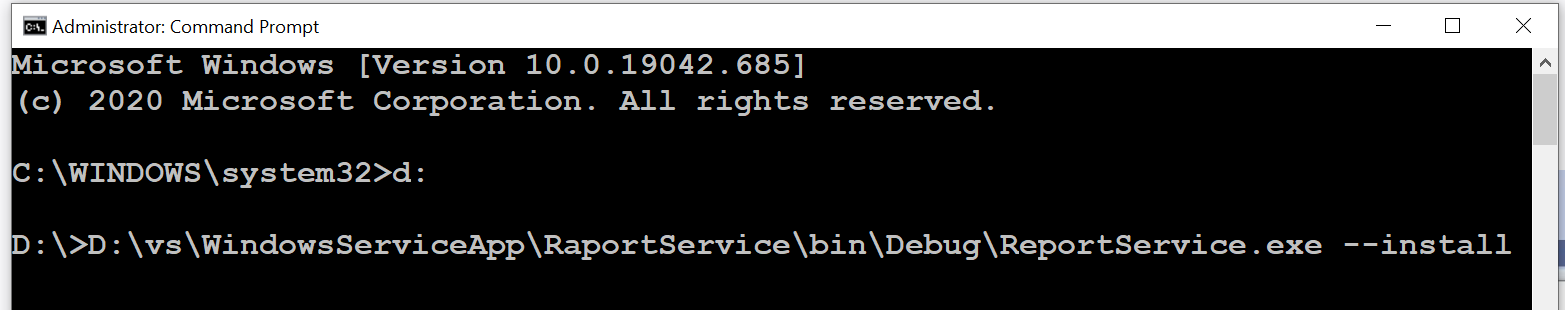


Na projekcie open in file explorer,  
przechodzimy do bin, następnie do debug



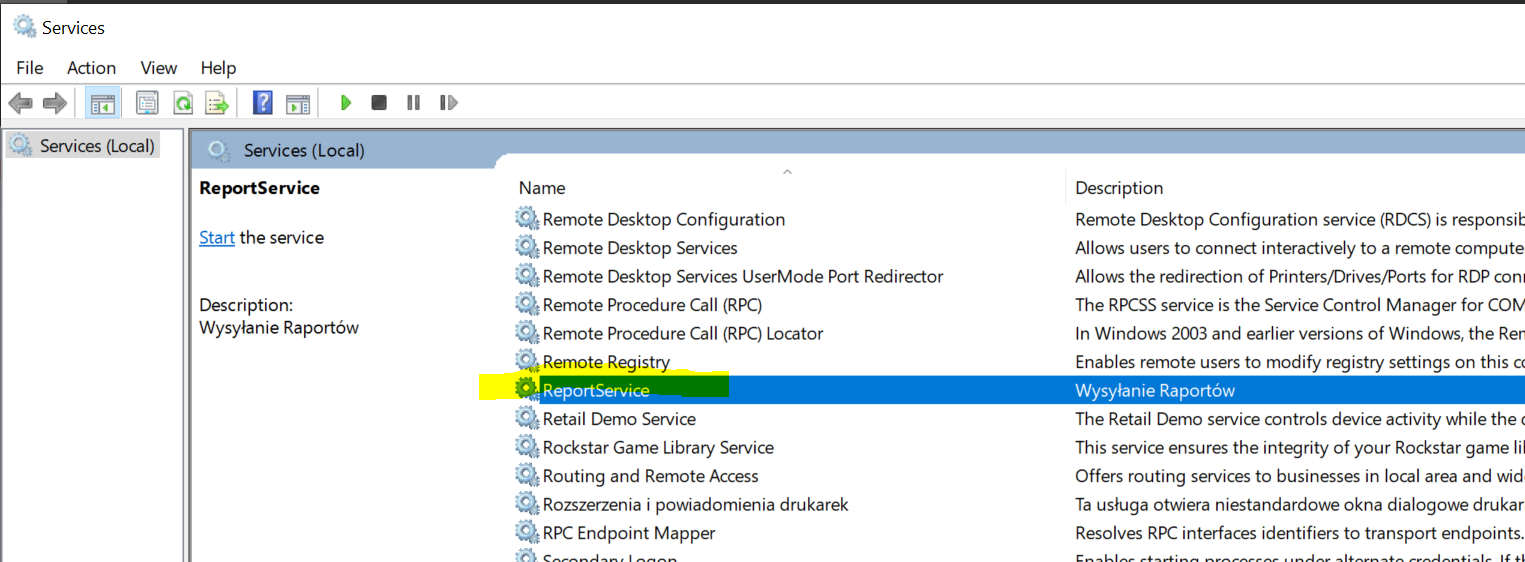
Wklejamy ścieżkę, dopisujemy nazwę naszego exeka i dopisujemy –install

D:\vs\WindowsServiceApp\ReportService\bin\Debug\ReportService.exe --install



Powstaje plik : ReportService.InstallLog

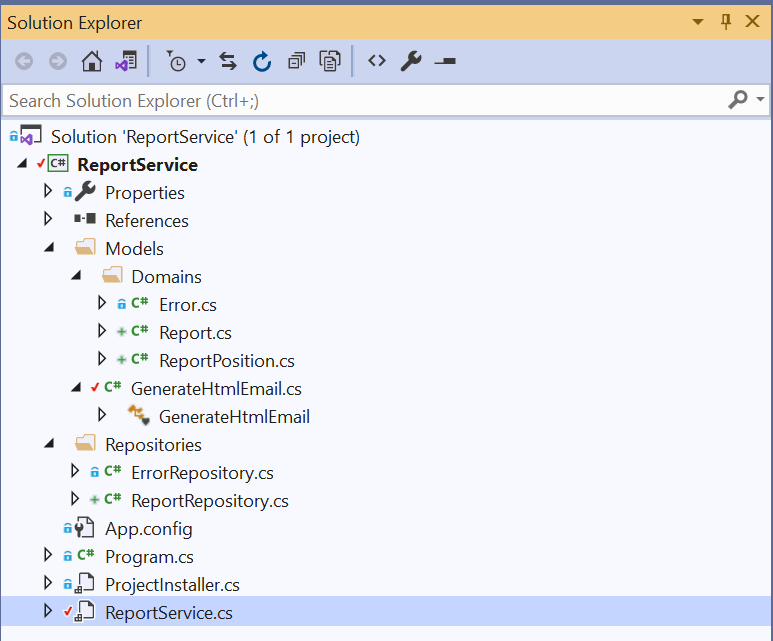
Uruchamiamy services.msc



Aby odinstalować usługę wpisujemy w konsoli:

D:\vs\WindowsServiceApp\ReportService\bin\Debug\ReportService.exe –uninstall

**Implementacja Logiki Biznesowej**



Modyfikujemy naszą klasę ReportService

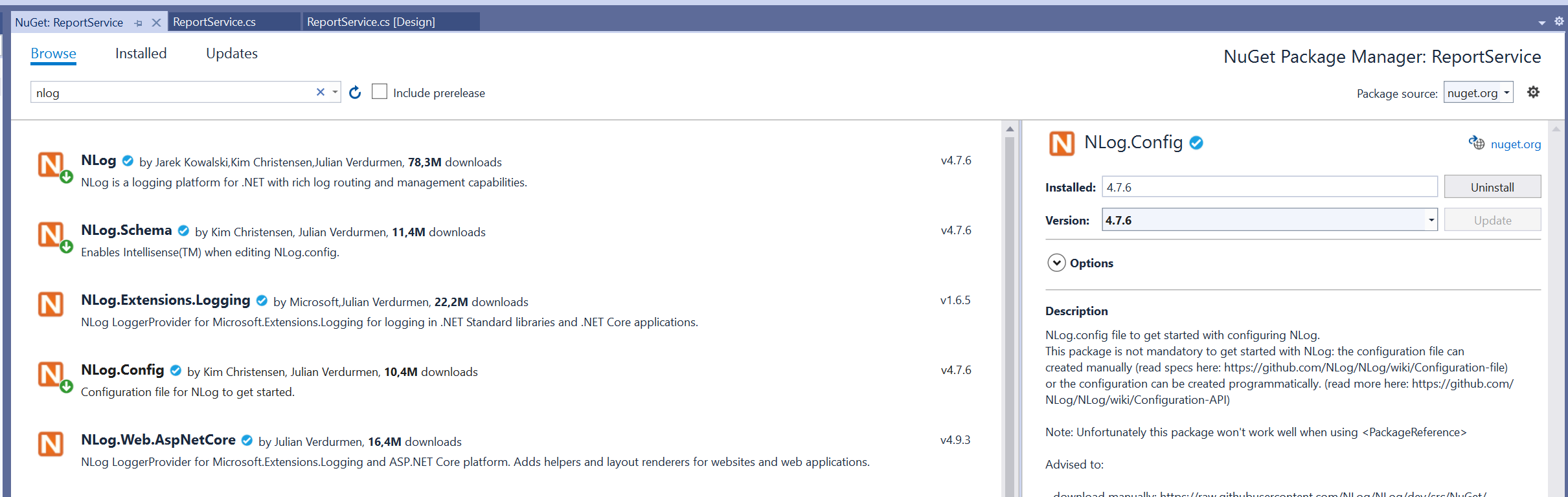
|  |
| --- |
| public partial class ReportService : ServiceBase  {  private const int \_sendHour = 8;    private const int \_intervalInMinutes = 30;  private Timer \_timer = new Timer(\_intervalInMinutes \* 1000);//ważne namespace: System.Timers    private ErrorRepository \_errorRepository = new ErrorRepository();  private ReportRepository \_reportRepository = new ReportRepository();  /// <summary>  /// Metoda, która będzie wywoływana co określony interval  /// </summary>  public ReportService()  {  InitializeComponent();  }  protected override void OnStart(string[] args)  {  \_timer.Elapsed += DoWork;  \_timer.Start();  }  private void DoWork(object sender, ElapsedEventArgs e)  {  SendError();  SendReport();  } |

Dodajemy klasę **Timer**.   
W metodzie OnStart() definiujemy co jaki czas będzie wykonywana metoda przypisana do tego Timera, oraz uruchamiamy ten timer.

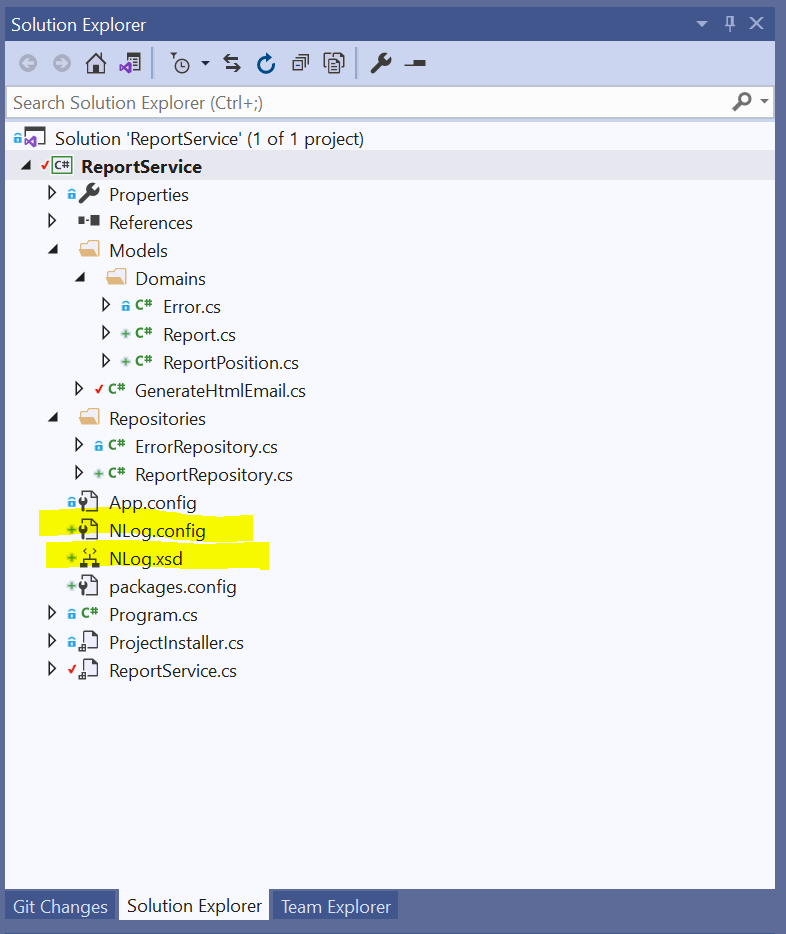
Logger – korzystamy z gotowych rozwiązań, jednego z wielu dostępnych frameworków np. z NLog’a.

<https://nlog-project.org/>  
https://github.com/NLog/NLog/wiki/Tutorial

Przez managera nuget instalujemy NLog NLog.Schema i NLog.Config.  
Jeżeli zaczniemy od NLog.Config wszystkie pozostałe zostaną zainstalowane.

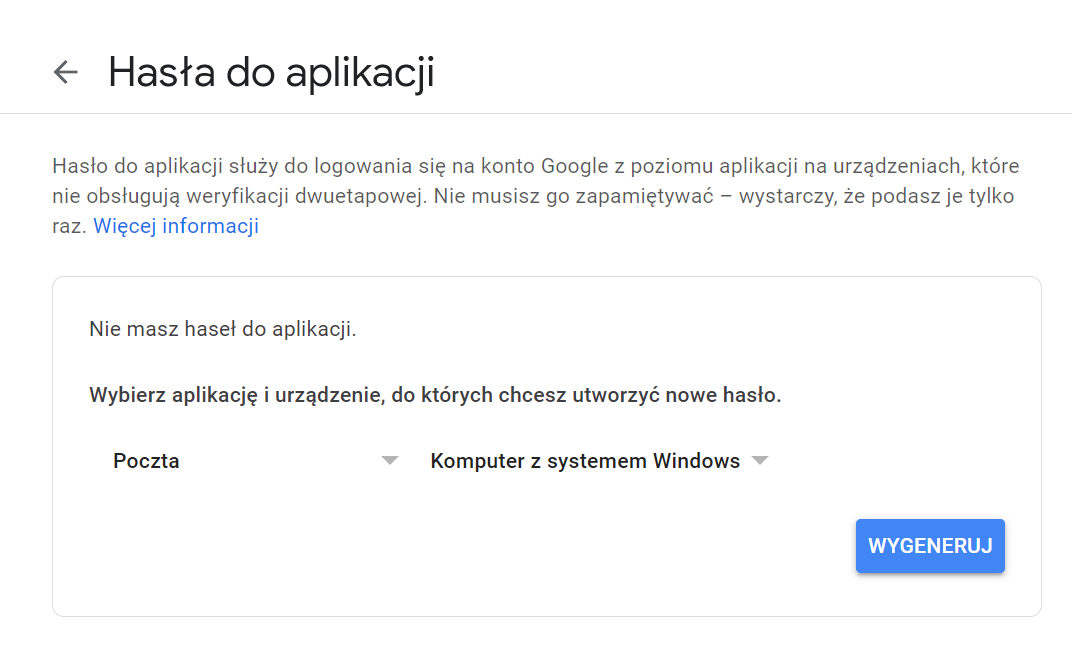


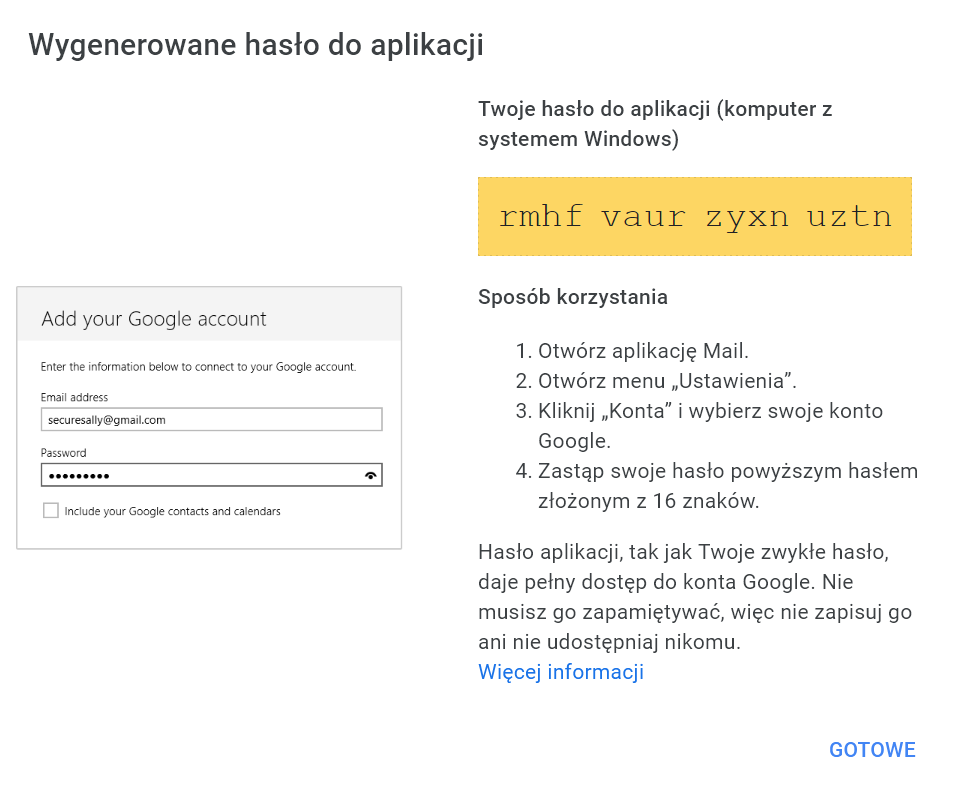
Do projektu zostały dodane referencje, w packages.config odwołania do NLog’a oraz dodatkowe pliki konfiguracyjne.



Konfiguracja poczty

Poczta Gmail, włączenie podwójnej weryfikacji





Konfiguracja konta email  
dodajemy klasę Email z wszystkimi niezbędnymi polami

|  |
| --- |
| public class Email  {  private SmtpClient \_smtp;  private MailMessage \_mail;  private string \_hostSmtp;  private bool \_enableSsl;  private int \_port;  private string \_senderEmail;  private string \_senderEmailPassword;  private string \_senderName;  public Email(EmailParams emailParams)  {  \_hostSmtp = emailParams.HostSmtp;  \_enableSsl = emailParams.EnableSsl;  \_port = emailParams.Port;  \_senderEmail = emailParams.SenderEmail;  \_senderEmailPassword = emailParams.SenderEmailPassword;  \_senderName = emailParams.SenderName;  }  } |

inicjujemy wszystkie pola po przez konstruktor  
aby nie przekazywać aż 6 parametrów  
definiujemy klasę EmailParams

|  |
| --- |
| public class EmailParams  {  public string HostSmtp { get; set; }  public bool EnableSsl { get; set; }  public int Port { get; set; }  public string SenderEmail { get; set; }  public string SenderEmailPassword { get; set; }  public string SenderName { get; set; }  } |

i obiekt tej klasy będziemy przekazywać do konstruktora