Министерство образования Республики Беларусь  
  
Учреждение образования

БЕЛОРУССКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ   
ИНФОРМАТИКИ И РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ

Факультет компьютерных систем и сетей

Кафедра информатики

Дисциплина: Операционные среды и системное программирование

*К защите допустить:*

Заведующий кафедрой информатики

*\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*С.И. Сиротко

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

к курсовому проекту

на тему

**ПРОГРАММА ДЛЯ СОЗДАНИЯ И ЗАПУСКА МАКРОСОВ**

БГУИР КП 1-40 04 01 007

Студент В.П. Бычко

Руководитель Н.Ю. Гриценко

Минск 2024

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ 3

1 МАКРОСЫ. ИСТОРИЯ, ВИДЫ 4

1.1 Макросы 4

1.2 Макросы клавиатуры и мыши 4

1.3 Макросы замены текста 6

1.4 Процедурные макросы 6

1.5 Синтаксические макросы 7

1.6 Макросы для машинно-независимого программного обеспечения 8

2 ПЛАТФОРМА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ 9

2.1 Структура и архитектура платформы 9

2.2 История, версии и достоинства 13

2.3 Обоснование выбора платформы 16

2.4 Анализ операционной системы и программного обеспечения для написания программы 17

3 ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА 18

3.1 Обоснование необходимости разработки 18

3.2 Технологии программирования, используемые для решения поставленных задач 18

4 Проектирование функциональных возможностей программы 19

4.1 Обоснование и описание функций программного обеспечения 19

5 Архитектура разрабатываемой программы 20

5.1 Структура и архитектура разрабатываемого приложения 20

5.2 Подробное описание алгоритма работы приложения 20

СПИСОК ЛИТЕРАТУРНЫХ ИСТОЧНИКОВ 21

# ВВЕДЕНИЕ

В современное время при выполнении различных задач на компьютере люди сталкиваются с повторяющимися действиями, такими как набор одних и тех же строк текста, необходимость нажатия определенных сочетаний клавиш и тому подобные. Для экономии времени существуют такое понятие как макрос – последовательность нажатий на клавиши или движений мышью, которые преобразуются в более длинные последовательности нажатий или движений мышью.

Целью данной курсовой работы является написание программы, позволяющей записывать и воспроизводить макросы в операционной системе windows. Для этого будет произведен анализ типов макросов, возможностей операционной системы windows по эмуляции ввода с клавиатуры и способов взаимодействия платформы .NET с ними.

Данную цель можно разложить на следующие задачи – изучение теории по созданию макросов, запись и имитация ввода клавиатуры и мыши средствами языка C#, создание программы с пользовательским интерфейсом, позволяющей считывать и воспроизводить ввод клавиатуры и мыши.

Для решения первой задачи необходимо осуществить поиск и изучение специализированной литературы, связанной с данной проблемой.

Для решения второй задачи можно использовать механизм Windows Hooks. Он позволяет перехватывать события мыши и клавиатуры. В C# с данным механизмом работает библиотека UserActivityMonitor. Для имитации нажатий на клавиатуру и действий мышью будут использованы функции keybd\_event и mouse\_event

Для решения третьей задачи предполагается использовать WinForms.

В результате выполнения данной курсовой работы будет получена программа с графическим интерфейсом, позволяющая осуществлять ввод определенных макросов и их запуск.

# 1 МАКРОСЫ. ИСТОРИЯ, ВИДЫ

## 1.1 Макросы

Макрос – это правило или паттерн, которое определяет, как определенная входная последовательность символов должна быть сопоставлена с определённой выходной последовательностью символов. Он может выполнять сколько угодно раз.

Применение макроса к вводу известно, как раскрытие макроса. Ввод и вывод могут представлять собой последовательность лексических токенов, символов, или синтаксическое дерево. В приложениях поддерживаются символьные макросы, чтобы упростить вызов команд. Макросы, состоящие из последовательности токенов или синтаксического дерева, поддерживаются в некоторых языках программирования для повторного использования кода или расширения возможностей языка.

Макросы используются для предоставления программисту последовательности вычислительных инструкций в виде одного оператора программы, что делает задачу программирования менее утомительной и уменьшает количество ошибок, возникающих в работе. Макросы, с греческого переводится как большой, получили именно такое название, потому что "большой" блок кода может быть раскрыт из "маленькой" последовательности символов. Макросы часто позволяют использовать позиционные или ключевые параметры, которые определяют, что генерирует препроцессор, и могут быть использованы для создания целых программ в зависимости от операционной системы, платформы или других факторов. Термин происходит от "макроинструкции", и такие расширения изначально использовались при генерации кода на языке ассемблера.

Различают такие виды макросов: макросы клавиатуры и мыши, макросы замены текста, процедурные и синтаксические макросы.

## 1.2 Макросы клавиатуры и мыши

Макросы клавиатуры и мыши позволяют преобразовать короткие последовательности нажатий клавиш и действий мыши в другие, обычно более трудоемкие, последовательности нажатий клавиш и действий мыши. Таким образом, часто используемые или повторяющиеся последовательности нажатий клавиш и движений мыши могут быть автоматизированы. Отдельные программы для создания этих макросов называются считывателями макросов.

В 1980 – х годах макропрограммы – первоначально SmartKey, затем SuperKey, KeyWorks, Prokey – были очень популярны, сначала как средство автоматического форматирования сценариев, затем для различных задач пользовательского ввода. Эти программы были основаны на режиме работы terminate-and-stay-resident и применялись ко всему вводу с клавиатуры, независимо от того, в каком контексте это происходило. Они начали устаревать после появления пользовательских интерфейсов, управляемых мышью. Более широкое распространение макросов клавиатуры и мыши в текстовых редакторах и электронных таблицах, с возможностью создания для конкретных приложений, еще больше ускорило устаревание макропрограмм с режимом работы terminate-and-stay-resident.

Макросы клавиатуры и мыши получили широкое распространение в играх жанра MMORPG, в которых часто встречаются повторяющиеся задачи. Однако, поскольку это делается без участия человека и это может сильно влиять на экономику игры, использование макросов является нарушением условий пользования или лицензионного соглашения большинства MMORPG, и их администраторы тратят значительные усилия на подавление использования программ такого рода.

Макросы клавиатуры и мыши, созданные с использованием встроенных функций приложения, иногда называются макросами приложения. Они создаются путем однократного выполнения последовательности действий и предоставления приложению возможности записывать их. Также может существовать базовый язык макропрограммирования, чаще всего язык скриптов, с прямым доступом к функциям приложения.

Текстовый редактор для программистов Emacs возводит эту идею в абсолют. По сути, большая часть редактора состоит из макросов. Изначально Emacs был разработан как набор макросов на языке редактирования TECO; позже он был портирован на диалекты Lisp.

Другой текстовый редактор для программистов, Vim (потомок vi), также имеет реализацию макросов клавиатуры. Он может записывать в регистр (макрос) то, что пользователь набирает на клавиатуре, и это можно воспроизводить или редактировать точно так же, как VBA макросах для Microsoft Office. В Vim также есть язык сценариев под названием Vimscript для создания макросов.

Visual Basic for Applications (VBA) – это язык программирования, включенный в Microsoft Office начиная с Office 97 и заканчивая Office 2019 (хотя он был доступен в некоторых компонентах Office до Office 97). Необходимо обратить внимание, что его функции развились из макроязыков, которые первоначально были включены в некоторые из этих приложений, и заменила их.

## 1.3 Макросы замены текста

Макросы замены текста. Языки, такие как C и некоторые языки ассемблера, имеют рудиментарные макросистемы, реализованные в виде препроцессоров для компилятора или ассемблера. Макросы препроцессора C работают путем простой текстовой замены на уровне токена, а не на уровне символов. Однако макросредства более сложных ассемблеров, например, IBM High Level Assembler (HLASM), не могут быть реализованы с помощью препроцессора; код для сборки инструкций и данных перемежается с кодом для сборки вызовов макросов.

Классическое использование макросов – в системе компьютерной верстки TeX и ее производных, где большая часть функциональности основана на макросах.

## 1.4 Процедурные макросы

Макросы на языке PL/I написаны в подмножестве самого PL/I: компилятор выполняет "инструкции препроцессора" во время компиляции, и выходные данные этого выполнения являются частью компилируемого кода. Возможность использовать знакомый процедурный язык в качестве макроязыка дает гораздо больше возможностей, чем у макросов подстановки текста. Макросы в PL/I, как и во многих ассемблерах, могут иметь дополнительные функции, например, устанавливать переменные, к которым могут получить доступ другие макросы.

Макросы frame technology имеют свой собственный синтаксис команд, но также могут содержать текст на любом языке. Каждый фрейм является как общим компонентом в иерархии вложенных подсборок, так и процедурой интеграции со своими подсборными фреймами (рекурсивный процесс, который разрешает конфликты интеграции в пользу подсборок более высокого уровня). Выходные данные представляют собой пользовательские документы, обычно компилируемые исходные модули. Фреймовая технология позволяет избежать распространения похожих, но слегка отличающихся компонентов – проблемы, которая преследует разработчиков программного обеспечения с момента изобретения макросов и подпрограмм.

Большинство языков ассемблера имеют менее мощные процедурные макросредства, например, позволяющие повторять блок кода N раз для развертывания цикла; но они имеют синтаксис, совершенно отличный от реального языка ассемблера.

## 1.5 Синтаксические макросы

Макросистемы, такие как описанный ранее препроцессор C, которые работают на уровне лексических токенов, не могут надежно сохранять лексическую структуру. Синтаксические макросистемы вместо этого работают на уровне абстрактных синтаксических деревьев и сохраняют лексическую структуру исходной программы. Наиболее широко используемые реализации синтаксических макросистем находятся в языках, подобных Lisp. Эти языки особенно подходят для этого стиля макросов из-за их единообразного синтаксиса. В частности, именно он упрощает определение вызовов макросов. Макросы Lisp преобразуют саму структуру программы, при этом для выражения таких преобразований доступен полный язык. Хотя синтаксические макросы часто встречаются в языках, подобных Lisp, они также доступны на других языках, таких как Prolog, Erlang, Dylan, Scala, Nemerle, Rust. Они также доступны в качестве сторонних расширений для JavaScript и C#.

**Макросы раннего Lisp.** До того, как в Lisp появились макросы, в нем были так называемые FEXPRs, функционально-подобные операторы, входными данными которых были не значения, вычисляемые с помощью аргументов, а скорее синтаксические формы аргументов, и выходными данными которых были значения, которые будут использоваться при вычислении. Другими словами, FEXPRs были реализованы на том же уровне, что и EVAL, и предоставляли окно на уровень метаоценки.

В 1963 году Тимоти Харт предложил добавить макросы в Lisp 1.5 в AI Memo 57: MACRO Definitions for LISP.

**Анафорические макросы.** Анафорический макрос – это тип программного макроса, который намеренно фиксирует некоторую форму, предоставляемую макросу, на которую может ссылаться анафора (выражение, ссылающееся на другое). Анафорические макросы впервые появились в книге Пола Грэхема "On Lisp", и их название является отсылкой к лингвистической анафоре – использованию слов в качестве замены предшествующих слов.

**Гигиенические макросы.** В середине восьмидесятых в ряде статей было введено понятие расширения гигиенических макросов (синтаксические правила), cистема на основе шаблонов, в которой синтаксические среды определения макроса и использования макроса различаются, что позволяет разработчикам макросов и пользователям не беспокоиться о случайном захвате переменных. Гигиенические макросы стандартизированы для Scheme в стандартах R5RS, R6RS и R7RS. Существует ряд конкурирующих реализаций гигиенических макросов, таких как синтаксические правила, синтаксический регистры, явное переименование и синтаксические замыкания. Как синтаксические правила, так и синтаксические регистры стандартизированы в стандартах Scheme.

Racket объединил понятия гигиенических макросов с "башней вычислителей", так что время синтаксического расширения одной макросистемы является обычным временем выполнения другого блока кода, и показал, как применять чередующееся расширение и синтаксический анализ в языке без скобок.

## 1.6 Макросы для машинно-независимого программного обеспечения

Макросы обычно используются для сопоставления короткой строки (вызова макроса) с более длинной последовательностью инструкций. Другое, менее распространенное использование макросов заключается в обратном: для сопоставления последовательности инструкций со строкой макроса. Именно такого подхода придерживалась система мобильного программирования STAGE2, которая использовала элементарный компилятор макросов (называемый SIMCMP) для отображения конкретного набора команд данного компьютера в машинно-независимые макросы. Приложения (в частности, компиляторы), написанные с помощью этих машинно-независимых макросов, затем могут быть запущены без изменений на любом компьютере, оснащенном элементарным компилятором макросов. Первым приложением, запускаемым в таком контексте, является более сложный и мощный компилятор макросов, написанный на машинно-независимом макроязыке. Этот компилятор макросов применяется к самому себе в режиме начальной загрузки для создания скомпилированной и гораздо более эффективной версии самого себя. Преимущество этого подхода заключается в том, что сложные приложения могут быть перенесены с одного компьютера на совершенно другой компьютер с очень небольшими усилиями (для каждой архитектуры целевой машины достаточно написать элементарный компилятор макросов). Появление современных языков программирования, в частности C, компиляторы для которых доступны практически на всех компьютерах, сделало такой подход излишним. Однако это был один из первых примеров (если не первый) начальной загрузки компилятора.

# 2 ПЛАТФОРМА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ

## 2.1 Структура и архитектура платформы

Архитектура Windows – это совокупность программных и аппаратных компонентов, которые определяют, как операционная система управляет ресурсами компьютера, обеспечивает взаимодействие между приложениями и устройствами, решает проблемы и защищает данные от постороннего доступа. Архитектура Windows может быть разделена на два основных уровня: ядро (kernel) и пользовательский режим (user mode). Ядро – это низкоуровневая часть операционной системы, которая работает в специальном режиме процессора и имеет непосредственный доступ к аппаратным ресурсам. Пользовательский режим – это высокоуровневая часть операционной системы, которая работает в обычном режиме процессора и содержит разнообразные приложения и службы. Ядро и пользовательский режим общаются друг с другом через специальные механизмы, такие как системные вызовы (system calls), сообщения (messages) и объекты ядра (kernel objects).

Windows поддерживает различные архитектуры процессоров, такие как x86, x64, ARM и ARM64. Каждая архитектура имеет свои особенности, такие как размер адресного пространства, набор инструкций, регистры и т.д. Windows адаптируется к разным архитектурам с помощью специального слоя абстракции аппаратного обеспечения (hardware abstraction layer, HAL), который предоставляет единый интерфейс для доступа к аппаратным ресурсам.

Windows отличается от других операционных систем своей гибкостью и совместимостью. Windows может запускать приложения, написанные для разных API (application programming interface), таких как Win32, POSIX, WinRT и т.д., благодаря подсистемам пользовательского режима, которые реализуют эти API. Windows также может работать с разными типами устройств, таких как клавиатуры, мыши, диски, принтеры и т.д., благодаря драйверам устройств, которые обеспечивают связь между ядром и устройствами.

Ядро – это низкоуровневая часть операционной системы, которая работает в специальном режиме процессора и имеет непосредственный доступ к аппаратным ресурсам, таким как память, диски, процессоры и т.д. Ядро отвечает за обработку запросов от приложений и устройств, планирование потоков исполнения, синхронизацию данных, обработку прерываний и исключений, защиту памяти и т.д.

Ядро Windows имеет гибридную структуру, то есть оно состоит из нескольких компонентов, которые работают на разных уровнях абстракции. Основные компоненты ядра Windows – это:

Ядро (kernel) – это самая низкоуровневая часть ядра, которая содержит базовые функции для работы с процессором, памятью и прерываниями. Ядро также содержит диспетчер объектов (object manager), который управляет объектами ядра, такими как потоки (threads), процессы (processes), события (events), семафоры (semaphores) и т.д., и предоставляет механизмы для синхронизации и коммуникации между ними.

Слой абстракции аппаратного обеспечения (hardware abstraction layer, HAL) – это часть ядра, которая адаптирует ядро к разным архитектурам процессоров и аппаратным платформам. HAL предоставляет единый интерфейс для доступа к аппаратным ресурсам, таким как таймеры, прерывания, шины и т.д., и скрывает от ядра специфические детали реализации этих ресурсов.

Executive – это часть ядра, которая содержит высокоуровневые службы для управления системными ресурсами, такими как память (memory manager), процессы (process manager), потоки (thread manager), ввод-вывод (I/O manager), безопасность (security reference monitor), конфигурация (configuration manager) и т.д. Executive также содержит подсистему Plug and Play (PnP), которая обнаруживает, устанавливает и управляет устройствами в системе.

Драйверы – это часть ядра, которая содержит программы для работы с различными типами устройств, такими как диски, клавиатуры, мыши, принтеры и т.д. Драйверы обеспечивают связь между ядром и устройствами через стек ввода-вывода (I/O stack) и модель драйверов Windows (WDM).

Ядро Windows работает в соответствии с моделью клиент-сервер. Клиентами являются приложения и подсистемы пользовательского режима, которые отправляют запросы к ядру через системные вызовы (system calls). Серверами являются компоненты ядра, которые обрабатывают эти запросы и возвращают результаты клиентам. Системные вызовы – это специальные функции API, которые переводят процессор из обычного режима в специальный режим и передают управление ядру. Системные вызовы обычно имеют префикс Nt или Zw, например, NtCreateFile или ZwQuerySystemInformation.

Ядро Windows также работает в соответствии с моделью прерываний. Прерывания – это сигналы от аппаратных устройств или программ, которые требуют срочного внимания от ядра. Прерывания могут быть синхронными или асинхронными. Синхронные прерывания – это прерывания, которые возникают в результате действий текущего потока, например, деления на ноль или обращения к неверному адресу памяти. Асинхронные прерывания – это прерывания, которые возникают в результате действий внешних устройств, например, нажатия клавиши или прихода пакета по сети. Прерывания обрабатываются специальными функциями, называемыми обработчиками прерываний (interrupt handlers), которые выполняют необходимые действия и возвращают управление ядру.

Ядро Windows обеспечивает высокую производительность, надежность и безопасность системы за счет своей гибридной структуры, модели клиент-сервер, модели прерываний и механизмов защиты памяти и доступа к ресурсам. Ядро Windows также поддерживает многозадачность (multitasking), многопоточность (multithreading) и многопроцессорность (multiprocessing), что позволяет эффективно использовать ресурсы компьютера и выполнять несколько задач одновременно.

Подсистемы – это часть операционной системы, которая работает в пользовательском режиме и предоставляет различные API (application programming interface) для приложений. API – это набор функций, констант, типов данных и структур, которые определяют, как приложение может взаимодействовать с операционной системой и использовать ее ресурсы. Подсистемы реализуют разные API для разных типов приложений, таких как Win32, POSIX, WinRT и т.д.

Win32 – это основной API для приложений Windows, который поддерживает графический интерфейс пользователя (GUI), файловую систему, сетевое взаимодействие, безопасность и т.д. Win32 состоит из двух частей: пользовательской (user) и ядерной (kernel). Пользовательская часть отвечает за работу с окнами, меню, диалогами, контролами и т.д. Ядерная часть отвечает за работу с файлами, реестром, процессами, потоками и т.д.

POSIX – это API для приложений, написанных для UNIX-подобных операционных систем, который поддерживает базовые функции для работы с файлами, процессами, сигналами и т.д. POSIX позволяет запускать на Windows приложения, которые были разработаны для других платформ.

WinRT – это API для приложений Windows Store, который поддерживает сенсорный интерфейс пользователя (touch), метро-стиль (metro-style), контракты (contracts), уведомления (notifications) и т.д. WinRT основан на объектно-ориентированной модели COM (component object model) и может быть использован из разных языков программирования, таких как C#, C++, JavaScript и т.д.

Подсистемы пользовательского режима общаются с ядром через системные вызовы (system calls), которые передают запросы от приложений к ядру и возвращают результаты от ядра к приложениям. Подсистемы также общаются друг с другом через механизмы IPC (interprocess communication), такие как каналы (pipes), очереди сообщений (message queues), разделяемая память (shared memory) и т.д.

Подсистемы пользовательского режима работают под управлением интегральной подсистемы (integral subsystem), которая выполняет системные функции от имени подсистем среды. Интегральная подсистема состоит из двух компонентов: службы локального процедурного вызова (local procedure call service, LPCS) и службы сервера процессов (process server service, PSS). LPCS отвечает за передачу сообщений между подсистемами пользовательского режима и ядром через порты LPC (local procedure call ports). PSS отвечает за создание и завершение процессов подсистем пользовательского режима.

Подсистемы пользовательского режима обеспечивают гибкость и совместимость операционной системы за счет поддержки разных API для разных типов приложений. Подсистемы также обеспечивают изоляцию и безопасность операционной системы за счет работы в обычном режиме процессора и ограничения доступа к ресурсам ядра. Подсистемы также поддерживают многозадачность (multitasking) и многопоточность (multithreading), что позволяет выполнять несколько приложений и потоков одновременно.

Драйверы устройств – это часть операционной системы, которая содержит программы для работы с различными типами устройств, такими как диски, клавиатуры, мыши, принтеры и т.д. Драйверы устройств обеспечивают связь между ядром и устройствами через стек ввода-вывода (I/O stack) и модель драйверов Windows (WDM).

Стек ввода-вывода – это набор структур данных и функций, которые определяют, как данные передаются от приложений к устройствам и обратно. Стек ввода-вывода состоит из нескольких слоев, каждый из которых содержит один или несколько драйверов устройств. Слои стека ввода-вывода – это:

Высший слой (upper layer) – это слой, который содержит драйверы устройств, которые реализуют логические функции для работы с данными, например, шифрование, сжатие, фильтрация и т.д.

Промежуточный слой (intermediate layer) – это слой, который содержит драйверы устройств, которые реализуют протоколы для работы с данными, например, SCSI, USB, TCP/IP и т.д.

Низший слой (lower layer) – это слой, который содержит драйверы устройств, которые реализуют физические функции для работы с данными, например, чтение и запись на диск, передача и прием по сети и т.д.

Модель драйверов Windows (WDM) – это стандарт для разработки драйверов устройств для Windows, который определяет общие требования и интерфейсы для драйверов устройств разных типов. WDM состоит из трех частей: WDM базовый (WDM basic), WDM расширенный (WDM extended) и WDM потоковый (WDM stream). WDM базовый определяет общие функции для всех драйверов устройств, такие как загрузка и выгрузка драйверов, обработка запросов ввода-вывода (I/O requests), обработка прерываний и т.д. WDM расширенный определяет специфические функции для драйверов устройств Plug and Play (PnP) и энергосбережения (power management), такие как обнаружение и удаление устройств, переход в разные состояния питания и т.д. WDM потоковый определяет специфические функции для драйверов устройств аудио-видео потоков (audio-video streams), такие как форматирование и обработка потоковых данных, синхронизация потоков и т.д.

Драйверы устройств обеспечивают поддержку разных типов устройств в операционной системе за счет реализации специфических функций для работы с данными на разных уровнях абстракции. Драйверы устройств также обеспечивают гибкость и совместимость операционной системы за счет поддержки механизма Plug and Play (PnP), который позволяет автоматически обнаруживать, устанавливать и управлять устройствами в системе.

## 2.2 История, версии и достоинства

Windows 1.0. Операционна система Windows изначально создавалась как графический интерфейс для MS DOS. Первая версия была выпущена 20 ноября 1985 года и называлась Windows 1.0. Минимальные системные требования заключались в наличии 2 дискет или жесткого диска, графического адаптера и 256К оперативной памяти. Несмотря на то, что Windows 1.0 не имела такого успеха, как аналогичная система Macintosh компании Apple, но несмотря на это Microsoft осуществляла поддержку аж до 31 декабря 2001 года.

Windows 2.0. В ноябре 1987 года была выпущена новая версия – 2.0, которая включала в себя массу нововведений и улучшений. Для новой операционной системы требовался более мощный процессор Intel 286, благодаря которому была значительно улучшена многозадачность и графика. Появилась возможность передвигать и переключать окна программ, а также была реализована система перекрывания окон. Появились кнопки минимизации и максимизации окон. Появилась поддержка комбинаций клавиш, при помощи которых пользователи могли осуществлять системные операции. К тому же, программы получили возможность обмениваться данными друг с другом при помощи системы “Dynamic Data Exchange”, разработанной Microsoft. Когда появился процессор Intel 386, Windows 2.0 был обновлен, чтобы предоставлять преимущества памяти для различных программ.

Windows 3.0. 22 мая 1990 года выходит версия 3.0 чья популярность стремительно растет. Она получила новые цветные иконки и значительно улучшенный интерфейс. Так же Microsoft полностью изменила среду разработки приложений. Именно благодаря новому программному обеспечению “Software Development Kit”, разработчики устремили свое внимание к Windows. Ведь теперь они могли полностью сосредоточится на создании приложений, а не заниматься написанием драйверов для устройств.

Еще одним нововведением версии 3.0 был пакет программ Microsoft Office. На тот момент он состоял из MS Word, MS Excel и PowerPoint. И именно в этой версии впервые появился знаменитый пасьянс “Косынка”.

Windows NT 3.1. 27 июля 1993 года была представлена Windows NT 3.1, которая была уже 32-разрядной операционной системой. Данная версия была специально предназначена для сетей и бизнес приложений. Это была первая серверная Windows, которая так же могла использоваться на рабочих станциях. Была включена поддержка сетевых протоколов TCP/IP, NetBIOS Frames и DLC.

Эта система уже использовала файловую систему NTFS, когда предыдущие версии были на FAT.

Windows 95. 24 августа 1995 года мир увидел Windows 95. Теперь windows – это отдельная операционная система и уже не является графическим интерфейсом для MS-DOS, но он все еще остается важным компонентом. Это был успех. За первые 4 дня, после выпуска, было продано 1 млн. копий. В течении года цифра достигла отметки 7 млн. Доля рынка основного конкурента, компании Apple, начала значительно снижаться.

В Windows 95 появились такие привычные элементы, как значки на рабочем столе, панель задач с кнопкой “Пуск”. Была реализована функция Plug&Play, которая автоматически устанавливала драйвера во время подключения устройства. Она была простой и понятной, что делало её идеальной системой для домашнего использования.

Пользователи, установившие новую ОС от Microsoft впервые увидели программу, которая открыла им путь в новый мир, мир Интернет. Программу Internet Explorer.

Windows 98. По сути являлась обновленной Windows 95 и была выпущена 25 июня 1998 года. В ней были исправлены недочеты предыдущей версии, доработаны драйвера USB и AGP, появилась поддержка работы с несколькими мониторами, улучшен Internet Explorer. Добавлена возможность поиска информации в интернете и на компьютере. Что касается мультимедиа, появилась поддержка DVD дисков. В обновленной ОС появился Updater, позволяющий самостоятельно устанавливать свежие обновления.

Windows 2000. Дата выхода – 17 февраля 2000 года. Предназначена для бизнеса и выпускалась в 4-х изданиях: Professional (издание для рабочих станций и опытных пользователей), Server, Advanced Server и Datacenter Server (для применения на серверах). В новую версию включена поддержка беспроводных сетевых устройств, инфракрасных устройств, различных игровых устройств, FireWire(IEEE 1394) и многое другое. Microsoft утверждала, что это самая безопасная операционная система, хотя на деле оказалось, что это далеко не так.

Windows ME (Melennium Edition). Операционная система, ориентированная на домашних пользователей. Является последней системой, основанной на коде Windows 95. В ней появилась функция восстановления системы, благодаря которой можно создавать резервные копии и в случае серьезных сбоев можно было легко вернуть работоспособность компьютера. Она была первой системой, которая включала в себя инструменты для обработки видео: Windows Media Player и Windows Movie Maker. По своей сути ME – это аналог Win.2000, только для другого круга пользователей.

Windows XP. 25 октября 2001 года Windows XP быстро пришла на замену Win.2000 и Win.ME. Она была ориентирована сразу и для бизнеса, и для установки на домашнем ПК. С 2003 до 2011 год была самой распространенной ОС в мире. В 2007 году доля рынка достигла максимума и составляла 76.1%. В отличии от предыдущих систем, XP была исключительно клиентской. Серверным аналогом была Windows Server 2003. Среди нововведений были: более округлый графический интерфейс, поддержка метода сглаживания текста ClearType, которая применялась для улучшения отображения на ЖК-дисплеях, возможность работы нескольких пользователей, улучшены функции управления системой при помощи командной строки, улучшение совместимости приложений со старыми версиями Windows. В XP появилась возможность записи дисков прямо из проводника, не устанавливая дополнительного ПО.

Windows Vista. Считается самым неудачным обновлением семейства Windows. Была представлена 30 января 2007 года. Основные жалобы пользователей были направлены на излишнюю секретность системы и низкую производительность. Из-за этого большинство компаний предпочли остаться на проверенной, надежной и производительной Windows XP. Несмотря на это, компании Microsoft все же удалось продать более 100 млн. лицензий Windows Vista. Среди нововведений переработанный интерфейс, усовершенствованную работу с сетью, аудио и печатью, гаджеты рабочего стола.

Windows 7. Самая распространенная ОС в мире с 2011 года. Дата выпуска 22 октября 2009 года. Всего в первый год было продано 240 миллионов лицензий, что сделало её самой продаваемой операционной системой в истории. На январь 2013 года доля Windows 7 на рынке операционных систем, используемых для доступа в интернет, составила 55.2%. Новая Windows обзавелась поддержкой мультитач управления, большое количество тем и визуальных эффектов, тесная интеграция с производителями драйверов. Более 90% устройств устанавливаются автоматически. Улучшена поддержка приложений, разработанных для старых версий Windows. Windows Media Player 12, вошедший в “семерку” стал самостоятельно читать практически все форматы в то время, как раньше было необходимо устанавливать большое количество дополнительных кодеков. Добавлены функции интерфейса Aero, такие как Shake, Peek и Snap. Они позволяют эффективно управлять окнами при помощи мыши и сочетаний клавиш.

Windows 8. 26 октября 2012 года вышла Windows 8. Использует новый пользовательский интерфейс Modern. Он имеет плиточную структуру и функционально схож с привычным рабочим столом. Количество плиток на экране определяется автоматически в зависимости от разрешения. В этой версии отсутствует кнопка “Пуск”, а вместо неё используется активный угол. В этой версии появилась возможность синхронизации параметров нескольких устройств при помощи учетной записи Microsoft. Появился магазин приложений. Обновлен Internet Explorer, новый Диспетчер задач, добавлена поддержка USB 3.0, Bluetooth 4.0 DirectX 11.1 и NET.Framework 4.5. Особенностью Windows 8 является ориентирование как на ПК, так и на устройства с сенсорным управлением.

## 2.3 Обоснование выбора платформы

Выбор операционной системы Windows в качестве платформы для разработки программы создания и запуска макросов обоснован следующими ключевыми факторами:

Распространенность: Windows является одной из наиболее широко используемых операционных систем в мире, особенно в корпоративной среде и среди пользователей ПК. Это значит, что созданная в рамках данной курсовой работы программа будет иметь большое прикладное значение для широкого круга пользователей

Удобство разработки: Microsoft предоставляет мощные инструменты для разработки под Windows, такие как Visual Studio, .NET Framework и последующие платформы .NET Core. При помощи данных инструментов возможно создать программу для записи и воспроизведения макросов, с наилучшим сочетанием показателей затраченных сил и качества программного продукта.

API и документация: Windows имеет обширный набор API (программных интерфейсов приложений), который позволяет взаимодействовать с операционной системой и её компонентами. Также существует обширная документация что положительно скажется на процессе разработки.

## 2.4 Анализ операционной системы и программного обеспечения для написания программы

Для создания программы позволяющей записывать и воспроизводить макросы была выбрана операционная система windows. Причины, лежащие у основания данного выбора озвучен в подпункте выше. Используемый язык программирования – C#. Он был выбран в силу свой совместимости с windows, простоты, наличия готовых библиотек для получения событий клавиатуры и мыши.

Для считывания нажатий на клавиши будет использована библиотека UserActivityMonitor для языка программирования C#. Она использует Windows Hooks для перехвата событий клавиатуры и мыши.

Для хранения макросов будут использованы файлы .macro.

Для воспроизведения макросов будут использованы функции keybd\_event и mouse\_event.

Графический интерфейс пользователя будет создан при помощи WinForms.

# 3 ТЕОРЕТИЧЕСКОЕ ОБОСНОВАНИЕ РАЗРАБОТКИ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА

## 3.1 Обоснование необходимости разработки

## 3.2 Технологии программирования, используемые для решения поставленных задач

# 4 Проектирование функциональных возможностей программы

## 4.1 Обоснование и описание функций программного обеспечения

# 5 Архитектура разрабатываемой программы

## 5.1 Структура и архитектура разрабатываемого приложения

## 5.2 Подробное описание алгоритма работы приложения

# СПИСОК ЛИТЕРАТУРНЫХ ИСТОЧНИКОВ

[1] Краткое руководство: создание макроса [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://support.microsoft.com/ru-ru/office/краткое-руководство-создание-макроса-741130ca-080d-49f5-9471-1e5fb3d581a8 – Дата доступа: 24.03.2023