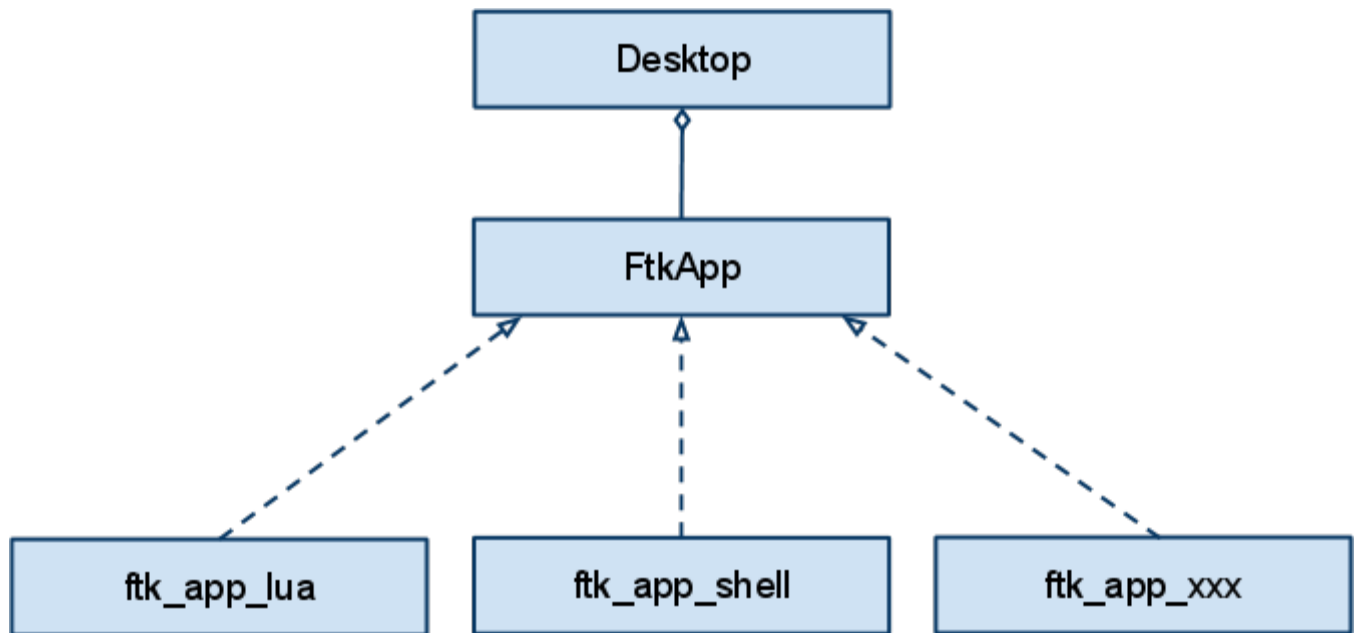


FTK中的应用程序

FTK是单进程单线程的GUI，所谓的应用程序只是一些可以被桌面加载的插件，这些插件通常打开一个或多个窗口，协同起来完成一项相关的任务。所有应用程序必须实现FtkApp接口：



FtkApp要求实现下列函数：

- 获取应用程序的图标，图标用于显示到桌面上。
`typedef FtkBitmap* (*FtkAppGetIcon)(FtkApp* thiz);`
- 获取应用程序的名称，名称用于显示到桌面上，名称的国际化也由该函数完成。
`typedef const char* (*FtkAppGetName)(FtkApp* thiz);`
- 运行应用程序，该函数负责打开应用程序的窗口，但不要再初始化FTK以及运行主循环，这个已经由桌面完成。
`typedef Ret (*FtkAppRun)(FtkApp* thiz, int argc, char* argv[]);`

ftk_app_lua是桌面为加载lua编写的应用程序提供的的一个包装，这样lua编写的应用程序就可以像C/C++编写的应用程序一样处理了。

应用程序必须提供一个.desktop的XML文件，该文件提供桌面加载应用程序需要的信息。里面包括应用程序的名称(未国际化字符串)，动态库名称和创建FtkApp的函数名称。如：

<applications>

```
<application name="shell" exec="libapp-shell.so" init="ftk_app_shell_create" />
</applications>
```

对于lua编写的应用程序，.desktop有些差别，exec是lua的文件名，init是一个非空的字符串就行了。如：

```
<applications>
<application name="gallery" exec="gallery.lua" init="init" />
</applications>
```

.desktop安装到一个固定的目录，不同的平台会有些差异，在Linux平台下，.desktop安装到\$(datadir)/gtk/base/apps下。

ftk_app_lua对lua编写的应用程序提出了一些要求，如icon的名称和位置，lua程序的位置。这可以参考apps/gallery。