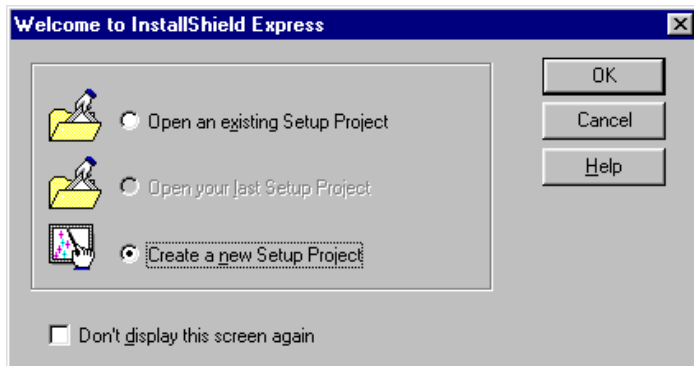
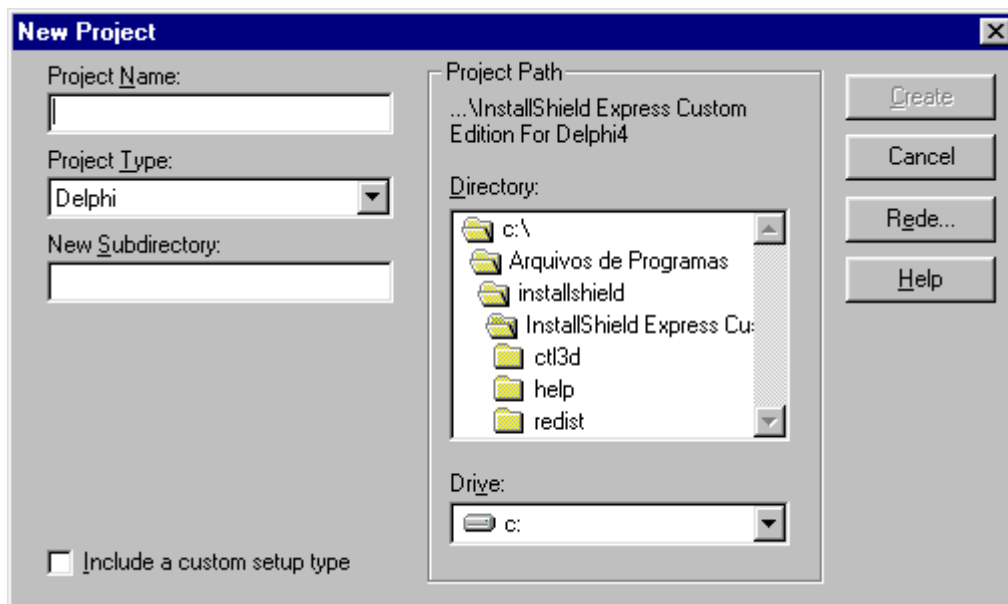


# Roteiro de Uso do InstallShield

Ao iniciar o InstallShield, a janela Welcome to InstallShield será exibida:



Selecione a opção **Create New Setup Project**, para criar um novo modelo de instalação. A janela **New Project** será exibida:



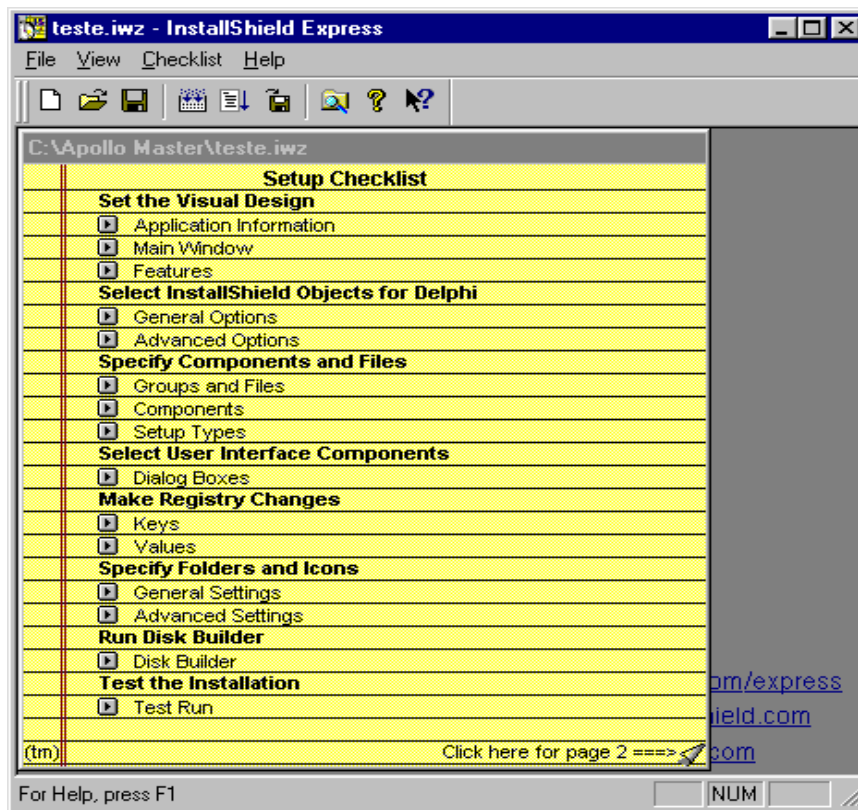
As informações requeridas estão listadas abaixo:

**Project Name:** Será o nome do projeto à ser criado.

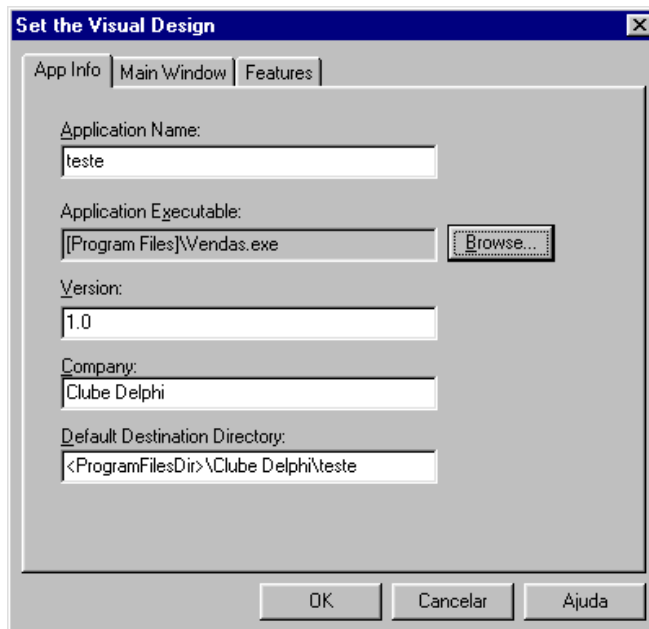
**Project Type:** Tipo do Projeto (no caso Delphi).

**Project Path:** Deve-se informar o diretório onde será criado o arquivo .IWZ.

Depois disso clique no botão CREATE e você irá para a janela de construção do projeto.



Em **Set the Visual Design** clique em **Application Information**.



Em **Application Name**, você deverá informar o nome da aplicação (projeto – teste).

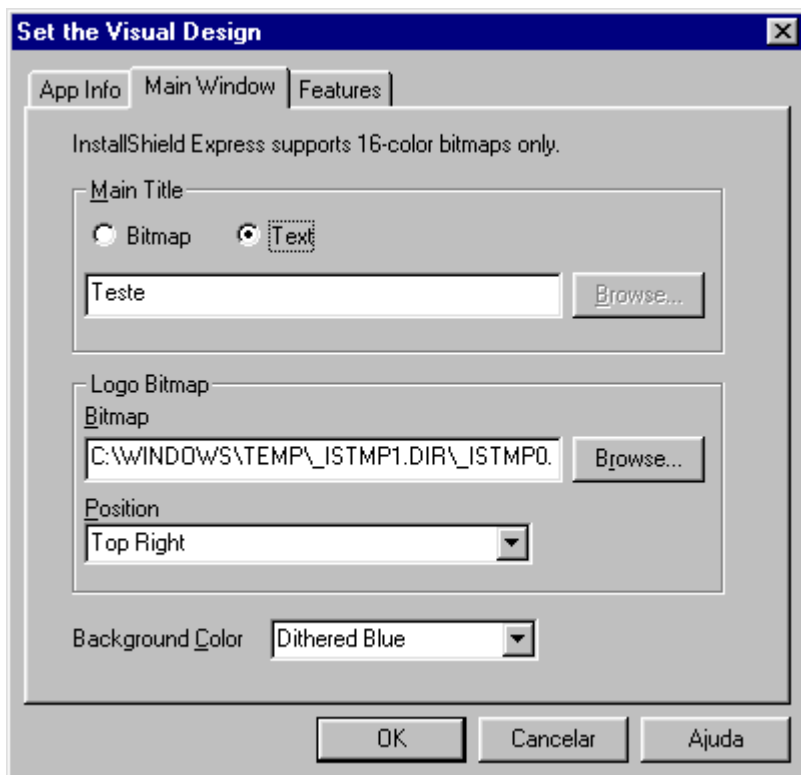
**Application Executable:** Localize o executável que você deseja instalar.

**Version:** Digite a versão do seu projeto.

**Company:** O nome da sua empresa.

**Default Destination Directory:** Local onde o aplicativo será instalado o sistema.

Clique em OK ou passe para a paleta **Main Window**, local para configurar a tela principal da instalação.



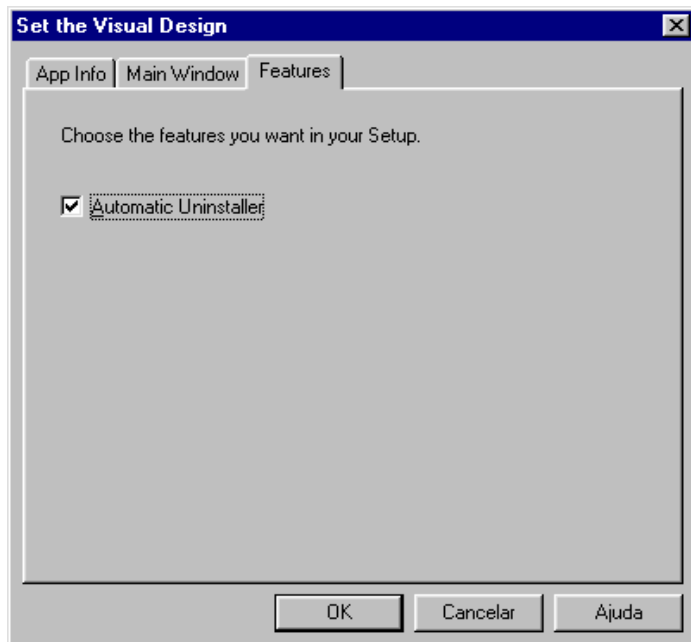
**Main Title:** Aqui você escolherá o título principal (Teste).

**Logo Bitmap:** Aqui você poderá colocar o Logotipo da sua empresa (O InstallShield aceita apenas imagens com até 16 cores).

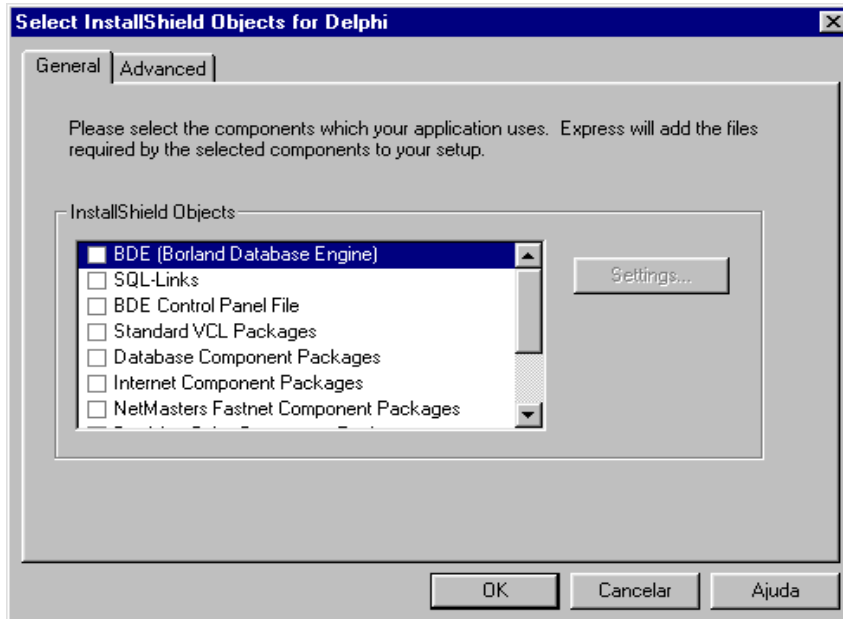
**Position:** A posição em que o Logotipo ficará (Top Right – Em cima a direita).

**Background Color:** A cor de fundo (Dithered Blue – Degradê em azul).

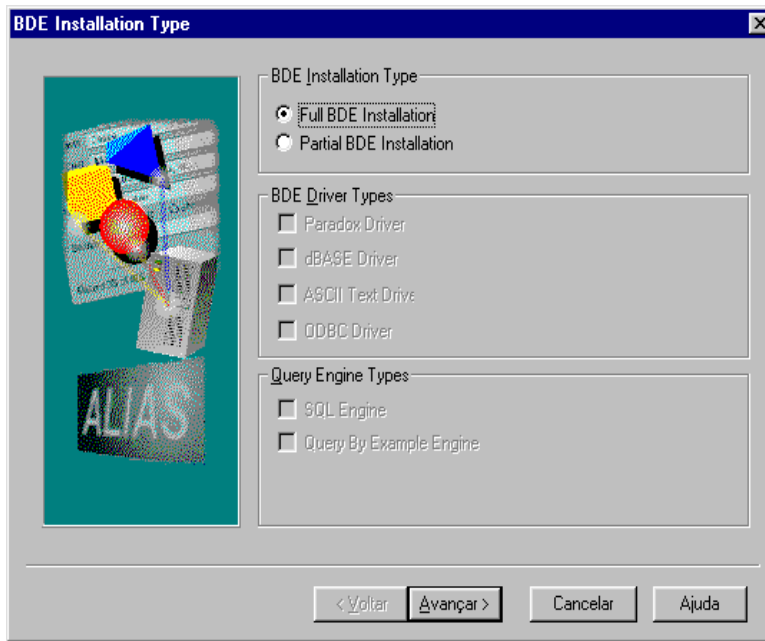
Clique em OK ou passe para a paleta **Features**. Preste muita atenção, aqui você escolherá se o usuário pode ou não desinstalar automaticamente o projeto. Se a checkbox estiver marcada você estará autorizando o usuário a desinstalar automaticamente o projeto.



Clique em OK para fechar esta janela, e em seguida clique em **General Options** do Grupo **Select InstallShield Objects for Delphi**. Aqui você definirá qual tipo de BDE será instalado, o tipo do SQL Links ou se deseja carregar qualquer dos pacotes de objetos do Delphi.



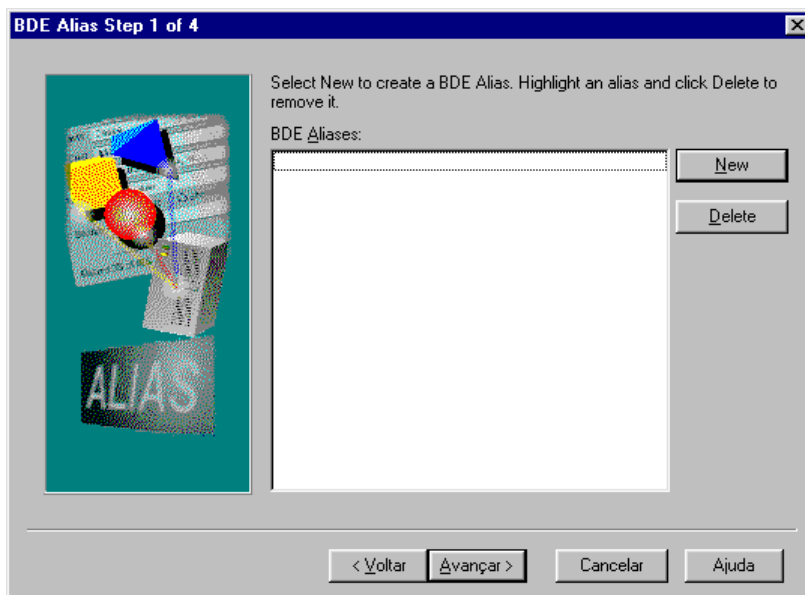
**General:** Nesta página ficam as informações principais, ou seja as informações (de Biblioteca do Delphi) que deverão ser instalados junto com o seu projeto. Marque a opção BDE (Observação: O SQL Links, serve para conexão com bancos do tipo MS-SQL, SyBase padrão DB-Lib, InterBase, Oracle, DB2, Informix e SyBase padrão CT-Lib e os pacotes de objetos sevem para o caso de compilações parciais), clique no botão **Settings...** (as vezes quando selecionamos BDE, o programa muda direto para o **BDE Installation Type**. Prossiga normalmente).



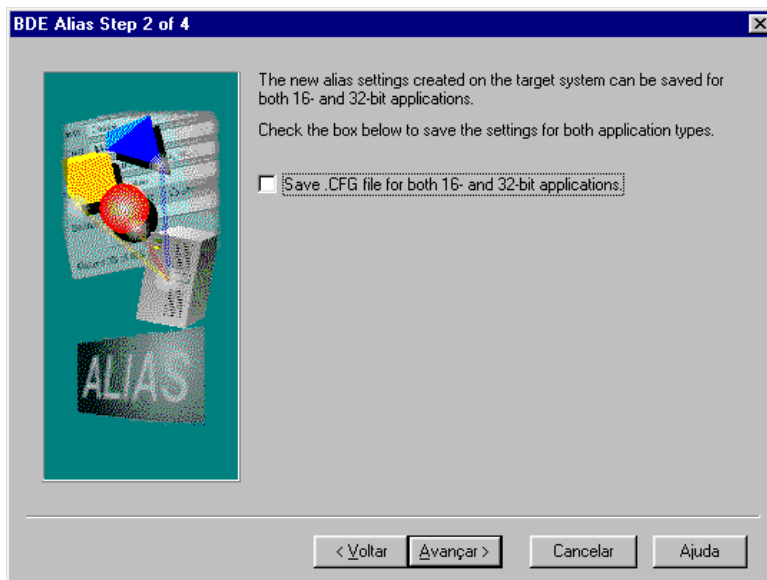
**BDE Instalation Type:** Aqui você define seu tipo de banco de dados. Marque Full BDE Installation para instalar a biblioteca completa do BDE.

**BDE Driver Types:** Marque esta opção caso esteja utilizando um dos Drivers abaixo. Caso contrário não escolha nenhum, deixe todos desmarcados.

**Query Engine Types:** Marque a opção SQL Engine caso esteja utilizando instruções SQL, isto fará com que o BDE reconheça e envie para o gerenciador de banco de dados os comandos de SQL e clique no botão avançar.

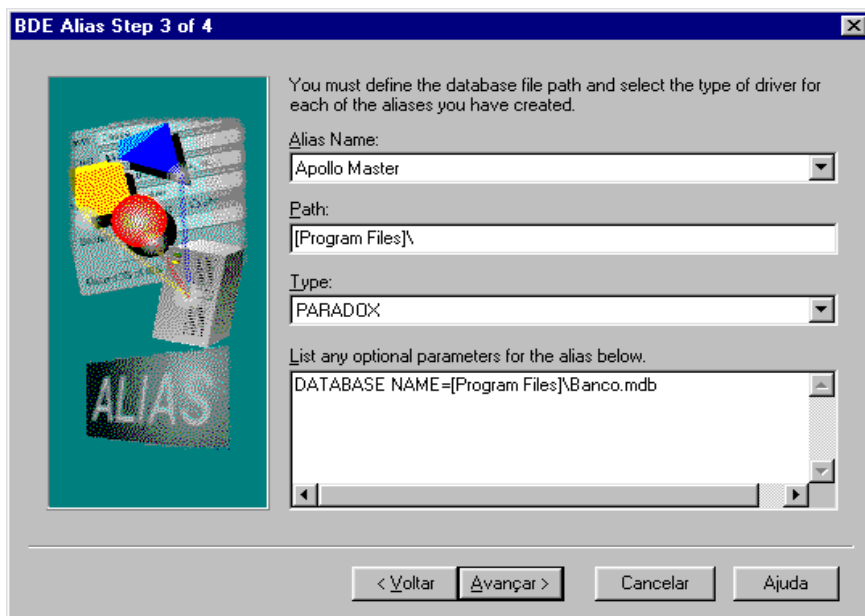


**BDE Alias – Step 1 of 4:** Clique no botão New e informe o nome do Alias do seu projeto. Clique em avançar.



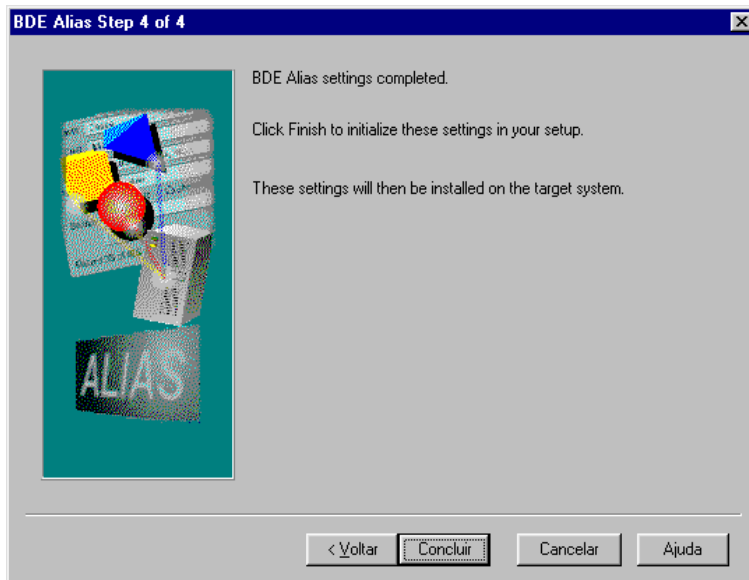
**BDE Alias – 2 of 4:** Aqui você deve informar se quer que seu BDE seja configurado para aplicações **Win16/Win32** ou somente **Win32**.

Observação: Aqui ele não se refere a possibilidade de instalação para **Windows 3.x**, apenas está se referindo ao .CFG salvo (que é o arquivo de configuração do BDE 32), então escolha sua opção e prossiga.

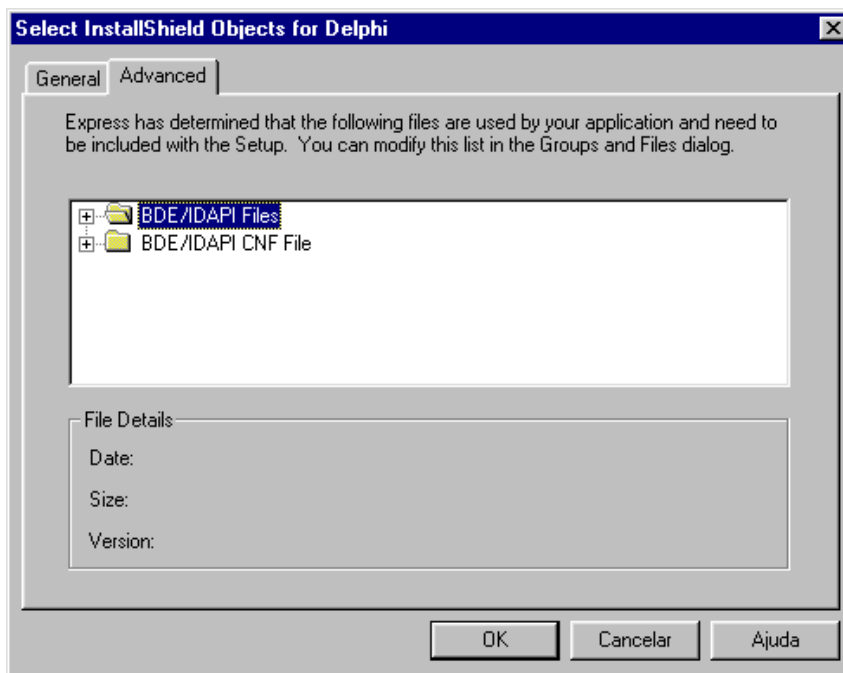


**BDE Alias – 3 of 4:** Em **Alias Name** ele mostrará o Nome do seu alias e em **Path** o local em que seu banco deverá ser instalado.

Agora pense um pouco: Mas se o usuário mudar o destino da tabela? Então use essa variável do install. Coloque: [Program Files]\ que será o diretório em que ficará sua aplicação. No **Type** selecione PARADOX (no caso de você esta utilizando banco de dados PARADOX, caso contrário selecione o tipo de banco de dados que você está utilizando). E finalmente escreva na **lista de parâmetros opcionais** para o Alias. Coloque o seguinte: **DATABASE=[Program Files]\nome do seu banco de dados com a extensão**.

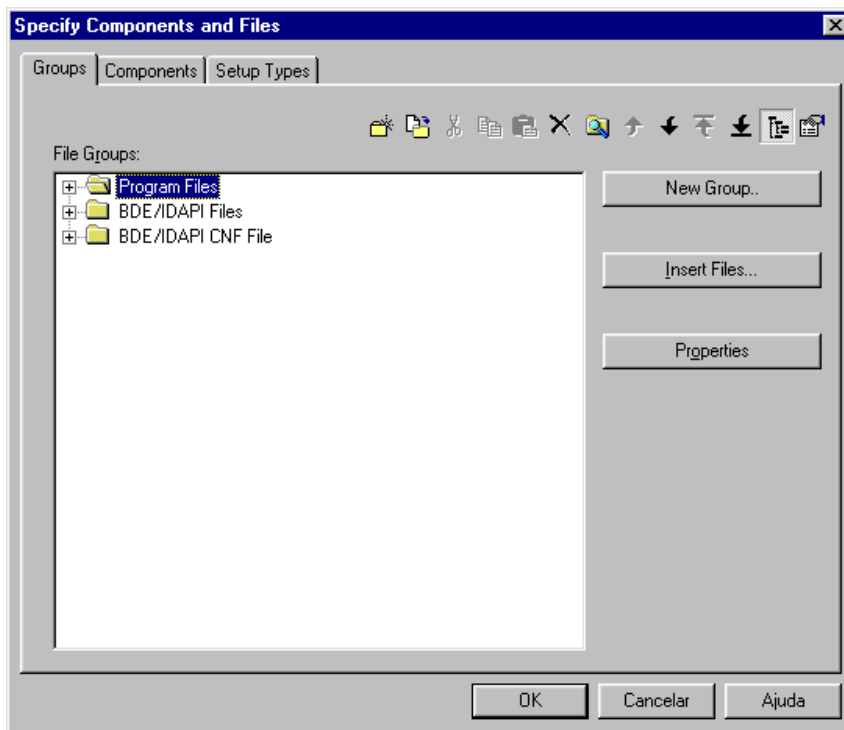


**BDE Alias – Step 4 of 4:** Aqui você precisa apenas clicar no botão **Concluir** para finalizar todas as inclusões no BDE.



Nesta página, **Advanced** você verá todas as bibliotecas que serão instaladas e poderá ver detalhes de cada arquivo dando um duplo clique na pasta desejada. Nesta página apenas clique no botão OK e vá para o próximo grupo.

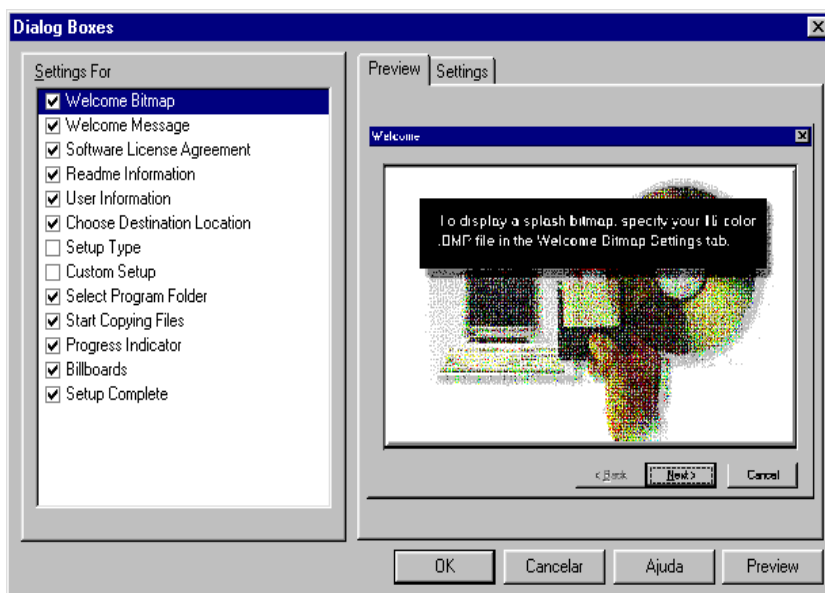
Em **Specify Components and Files** clique na página **Group and Files**.



Nesta página faça as seguintes inclusões: na pasta **Program Files** clique no botão **Insert Files**, localize e inclua os arquivos do seu banco de dados, selecionando-os e em seguida clique em abrir.

Na pasta **BDE/IDAPI FILES** localize o arquivo **IDDA3532.DLL**, caso ele não se encontre na pasta clique em **Insert Files** e localize o arquivo em **C:\Arquivos de Programas\Common Files\Borland Shared\BDE**. Clique em OK e passe para o próximo grupo.

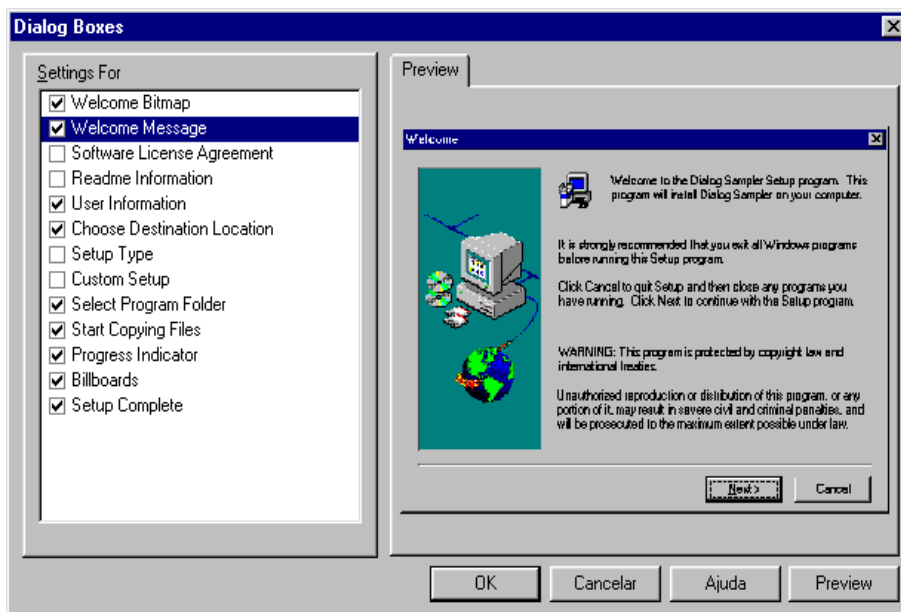
Em **Select User Insert Componentes** clique em **Dialog Boxes**. Este grupo é que comandará a instalação, gerando a interface com o seu usuário. Trate-o com calma e parte a parte:



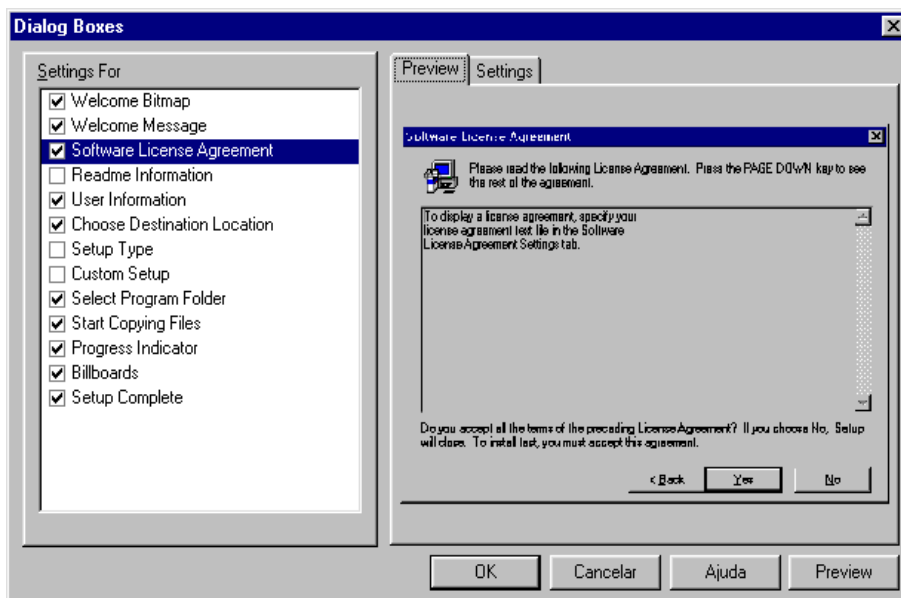
**Welcome Bitmap** - Este é um bitmap de abertura, é a primeira janela que será mostrada após iniciado o programa de instalação. Marque a opção, clique na palheta **Settings** e localize o arquivo o arquivo .bmp.



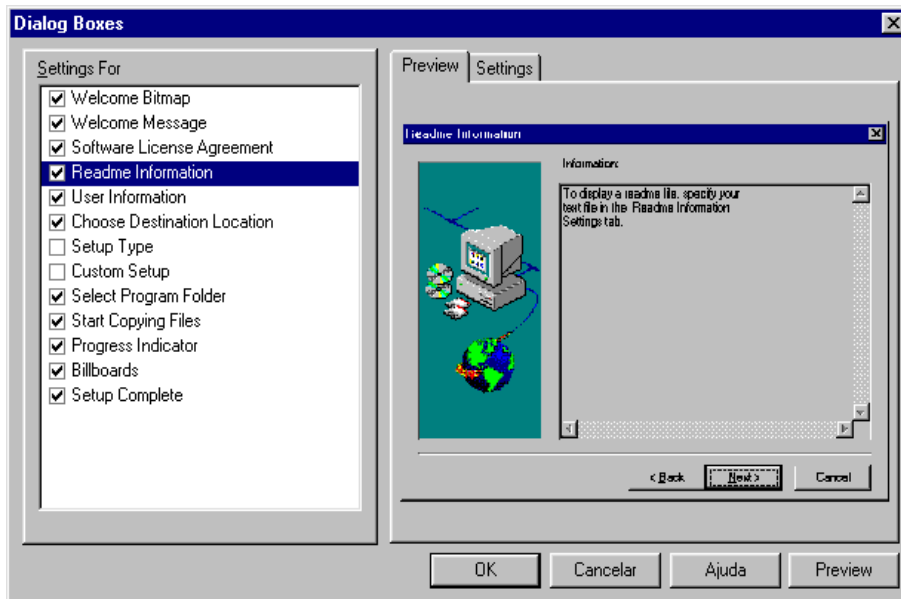
**Welcome Message** – Este é uma janela de boas-vindas com uma mensagem para o seu usuário sobre o sistema. Infelizmente ela é totalmente em inglês e só pode ser modificada na versão registrada do produto. Ficarà a seu critério marcar ou não esta opção.



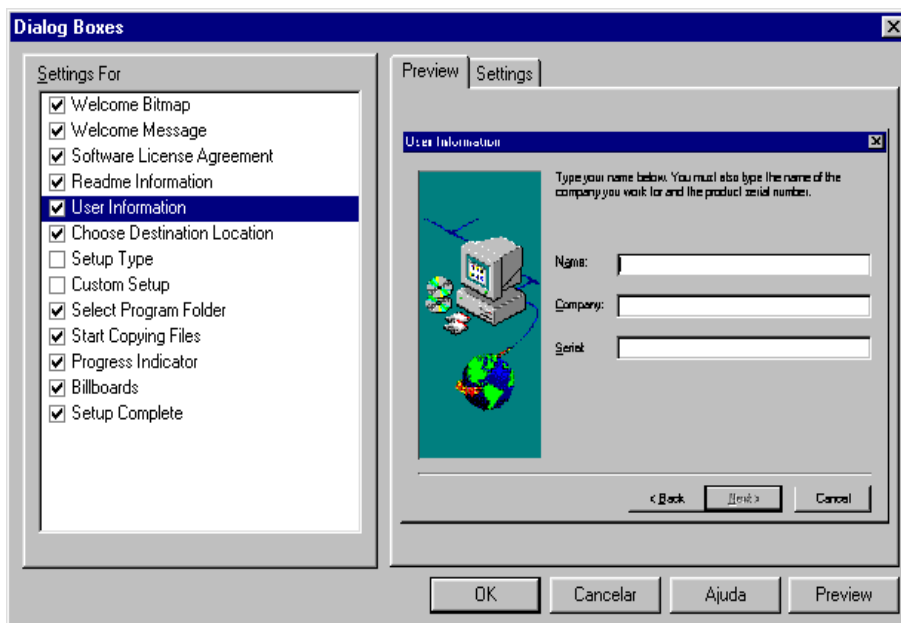
**Software Licence Agreement** – Aqui está a famosa janela de Licença de uso, ou se você prefere, das regras de uso para o seu sistema. Você pode modificar o conteúdo criando um arquivo texto (.TXT) e o localizando através da página **Settings**, mas não poderá modificar as instruções em inglês (apenas na versão registrada). Ficarà a seu critério marcar ou não esta opção.



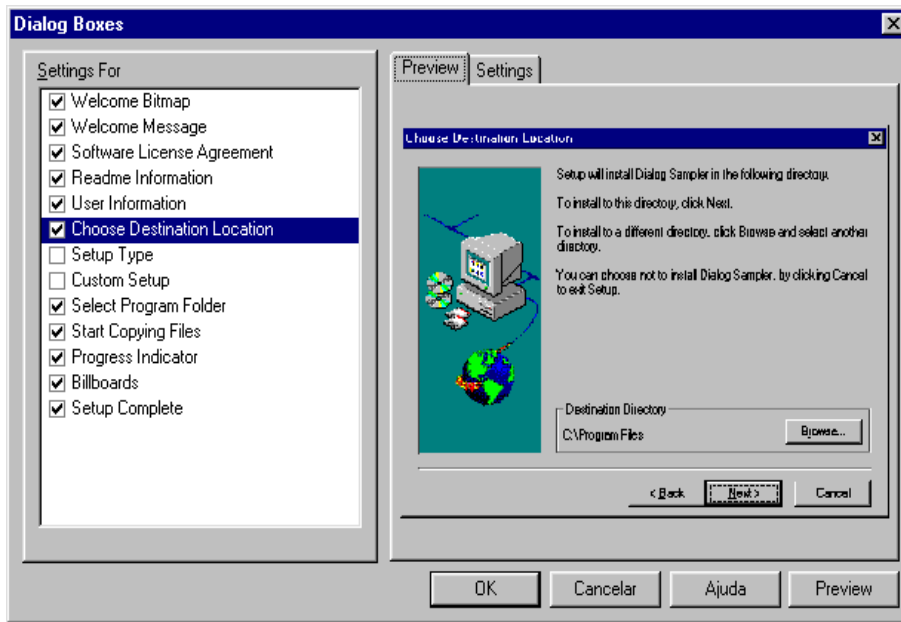
**Readme Information** – Aqui será mostrado o arquivo LeiaMe. Aqui você também poderá modificar o conteúdo criando um arquivo texto (.TXT) e localizando através da página **Settings**, mas não poderá modificar as instruções em Inglês. Se você quiser crie-o ou então desmarque esta opção.



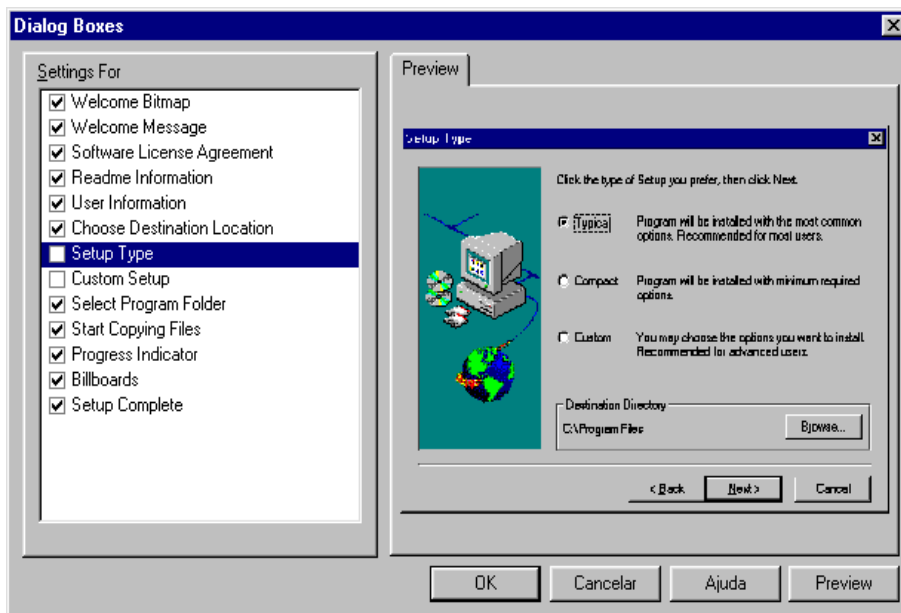
**User Information** – Aqui são informações do nosso usuário: seu nome, nome da empresa e o número de registro do seu software. Ficarà a seu critério marca ou não esta opção.



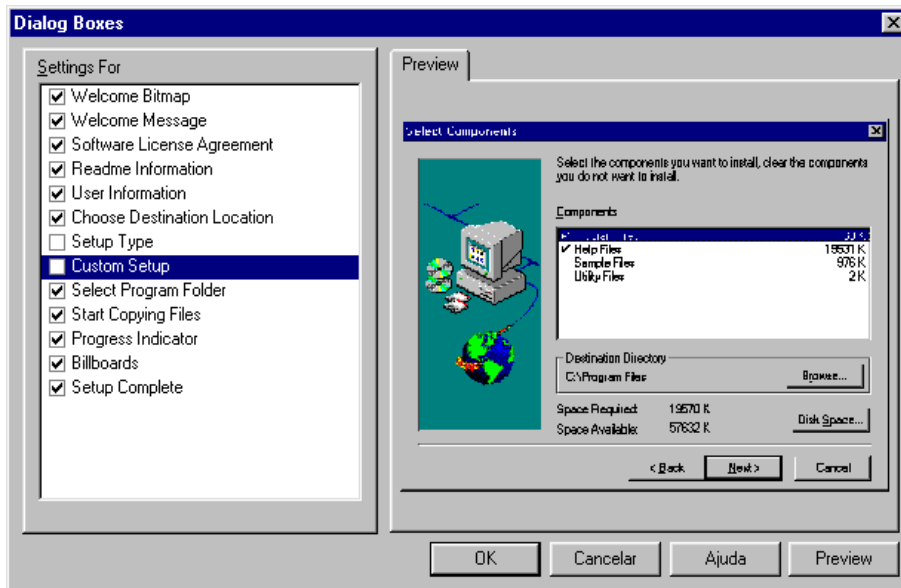
**Choose Destination Location** – Aqui é onde seu usuário poderá escolher qual o driver e a pasta que será instalado. No caso do nosso exemplo ele será instalado em **C:\Clube Delphi\teste**. Como acertamos no BDE, pode deixar marcada para que o seu usuário decida.



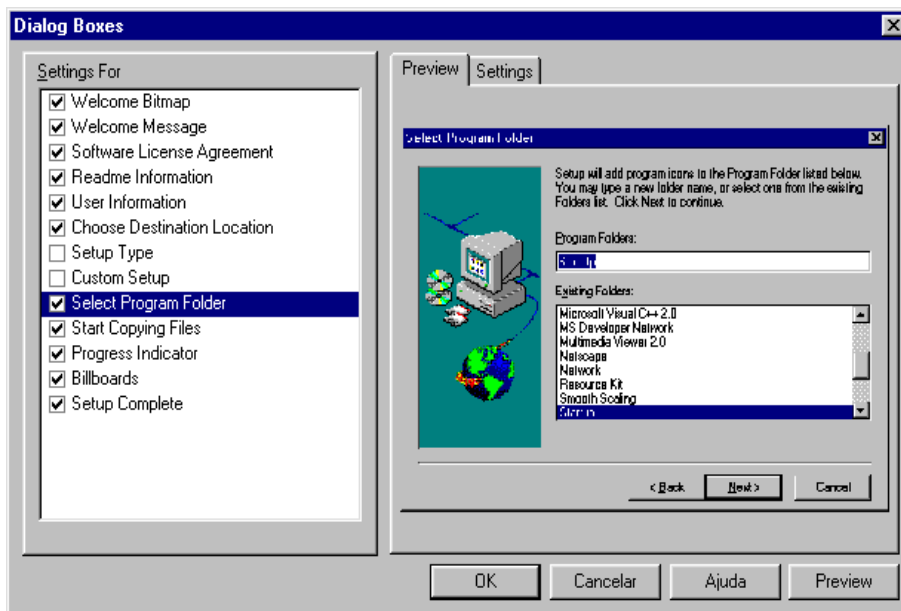
**Setup Type** – Em casos de sistemas muito grandes é aqui que o usuário decidirá qual o modo que ele quer que seja instalado o sistema. Tudo, Compacto ou Customizado. Ficará a seu critério marcar ou não esta opção.



**Custom Setup** – Está é uma subdivisão da parte anterior onde o cliente escolherá (a partir da opção Customizado da janela anterior) qual a parte que ele quer que seja instalada. Ficará a seu critério marcar ou não esta opção.



**Select Program Folder** – Aqui aparecerá uma janela que permitirá alterar o nome do grupo que será criado no Windows para colocar seus ícones do projeto. Deixe esta opção marcada.



**Start Copying Folder** – É aqui que o usuário vê todas as opções que ele escolheu anteriormente, podendo voltar atrás e modificar algo antes da instalação ser concluída. Deixe essa opção marcada.

