

إضافة تطبيق إلى لوحة التحكم

يتم إنشاء تطبيق للوحة التحكم عن طريق إنشاء مكتبة ربط ديناميكية (Dll) بالامتداد CPL (Control Panel Library). ويتم وضع المكتبة الناتجة إما في مكتبة النظام أو بإنشاء قيمة من النوع (String Value) في المسار

```
HKEY_LOCAL_MACHINE
    Software
        Microsoft
            Windows
                CurrentVersion
                    Control Panel
                        Cpls
                            MyCpl="مسار الملف ذو الامتداد CPL"
```

أو المسار

```
HKEY_CURRENT_USER
    Software
        Microsoft
            Windows
                CurrentVersion
                    Control Panel
                        Cpls
                            MyCpl="مسار الملف ذو الامتداد CPL"
```

سوف تقوم مكتبة الربط الديناميكية بتصدير تابع واحد هو التابع (CplApplet) سيقوم هذا التابع باستلام جميع طلبات الرسائل من لوحة التحكم ويقوم بتهيئة التطبيق والاهتمام بمربعات الحوار وإغلاق البرنامج شكل التابع

LONG APIENTRY CplApplet(

```
    HWND hwndCPL, // handle to Control Panel window
    UINT uMsg,     // message
    LONG lParam1,  // first message parameter
    LONG lParam2   // second message parameter
)
```

عند تحميل الاول للتطبيق تقوم لوحة التحكم باستلام عنوان التابع (CplApplet) من أجل استخدام هذا العنوان في إرسال الرسائل إلى التطبيق واستلامها منه الجدول التالي يوضح هذه الرسائل

من الشكل	
CPL_DBLCLK uAppNum = (UINT) lParam1; // رقم التطبيق ويكون إما صفر أو يؤخذ من الرسالة // CPL_GETCOUNT-1 lData = (LONG) lParam2; // يملك معلومات التطبيق والتي سوف ترسل استجابة للرسالة // CPL_NEWINQUIRE ترسل عندما يتم النقر مرتين على ايقونة التطبيق حيث يتم تحميل التطبيق لذلك يجب وضع كود تهيئة التطبيق هنا يعيد القيمة صفر في حال نجاح معالجة الرسالة	CPL_DBLCLK
ترسل عندما يرسل التطبيق أمر انتهاء البرنامج حيث تقوم لوحة التحكم بتحرير المكتبة من الذاكرة لا يحتوي على بارامترات يعيد القيمة صفر في حال نجاح معالجة الرسالة	CPL_EXIT

ترسل للدلالة على أن التطبيق موجود وتعيد القيمة True لمتابعة تحميل التطبيق لا يحتوي على بارامترات في حال نجاح تهيئة التطبيق تعيد قيمة مغايرة للصفر	CPL_INIT
ترسل بعد CPL_INIT حيث تعيد رقم التطبيق من أجل التعامل معه لا يحوي على بارامترات	CPL_GETCOUNT
من الشكل CPL_INQUIRE uAppNum = (UINT) IParam1; // رقم التطبيق lpcpli = (LPCPLINFO) IParam2; // اسم التطبيق يحتوي على معلومات عن التطبيق مثل الايقونة ، اسم ترسل من أجل طلب معلومات عن التطبيق يعيد القيمة صفر في حال النجاح	CPL_INQUIRE
مشابه لـ CPL_INQUIRE حيث يقوم بطلب معلومات عن التطبيق وهو مفيد من أجل التطبيقات التي يتم تغيير اقوناتها أو الاسم حسب حالة الكمبيوتر	CPL_NEWINQUIRE
حاليا لا يتم اسعمالها	CPL_SELECT
ترسل إلى كل تطبيقات لوحة التحكم عندما يتم إغلاق لوحة التحكم	CPL_STARTWPARAMS

ملاحظة :

يجب إضافة الوحدة cpl إلى التطبيق

لتنفيذ تطبيق موجود في لوحة التحكم نستخدم الامر

مثال

```
WinExec('control.exe', SW_NORMAL);
WinExec('control.exe MyApplet.cpl', SW_NORMAL);
```