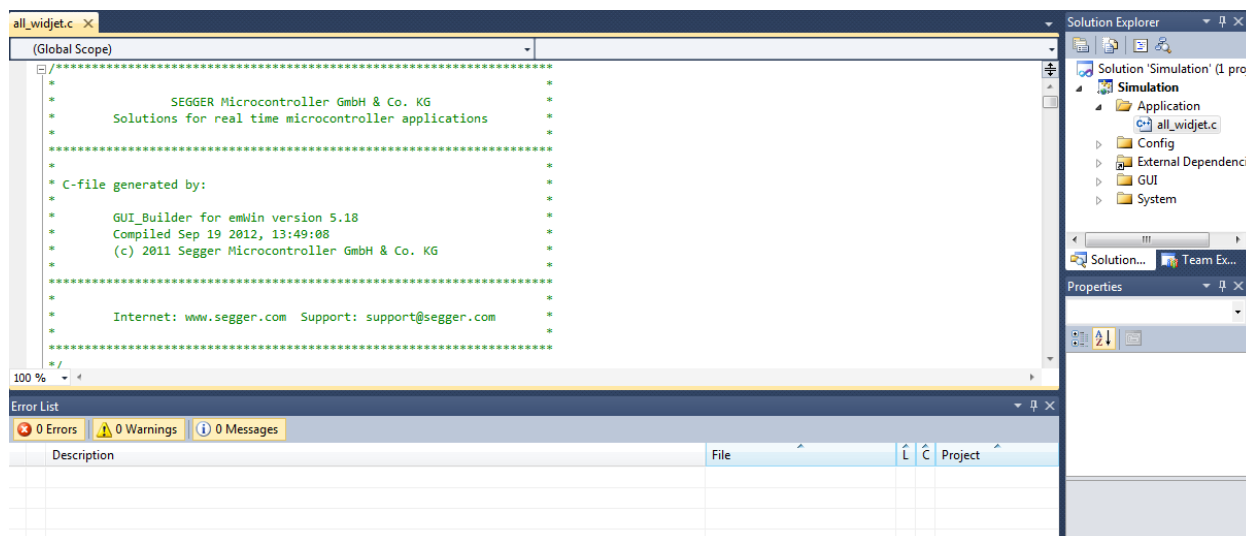
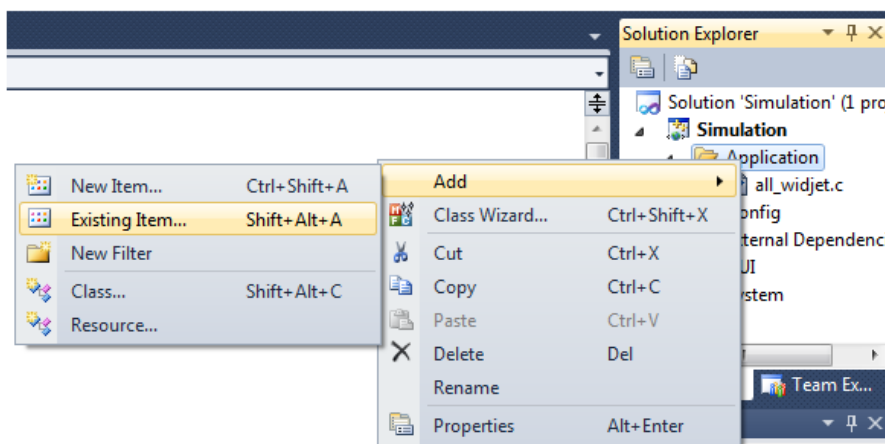


خوب ابتدا برنامه‌تونو اگه با gui builder میسازید مشکلی نیست (کافیه برنامه خروجی اونو که همونطور که جناب منصوری گفتند در main task بزارین و حال برنامه‌تونو داخل application قرار دهید . در مسیر فایل ها فایلی بنام Simulation.sln هست که باید با visual studio 6 به بالا اجراش کنید .



خوب پنجره بالا باز می شود . من برنامه یکی از دوستان (اقای titry) که به نام all-widjet هست رو از قسمت explorer فایل های application اضافه کرده ام . گزینه ها به صورت زیر هستند ...



خوب دیگه می تونید ران کنید (f5) و مشاهده کنید نتیجه رو

فقط پسری دستورات شبیه سازی در پوشه کانفیگ به نام simconf هست که از همین محیط ویژوال میتونید دستورات مربوطه رو لحاظ کنید . من فک می کنم تنها دوتا از این توابع مهمند و بقیه بدرد عملیاتی کارکردن نمیخوره

اولیش اینه که با دستور زیر میتونید فریم معمولی سیمولین رو به حالت خودش (نرم افزار داخل tool که کارش شبیه سازه) ببرین و از اونجا میشه فهمید که برنامتون چقدر حجم میخواد

SIM_GUI_ShowDevice()

Description

This function can be used to manage the visibility of the surrounding device bitmap of the simulation.

Prototype

```
void SIM_GUI_ShowDevice(int OnOff);
```

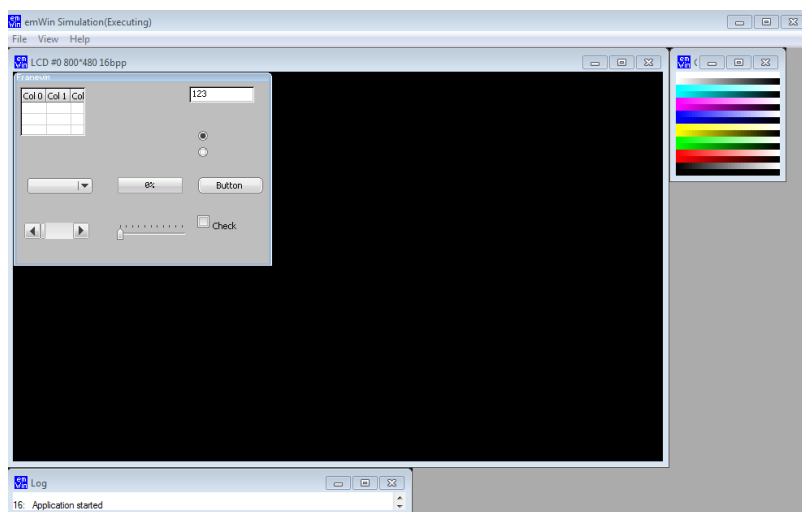
Additional information

On systems with multiple layers the device bitmap is not shown per default and on single layer systems the bitmap is visible. If a different behavior is required this function can be used to set up the visibility of the device bitmap.

پس simconf رو از داخل ویژوال باز کنید و بصورت زیر عمل کنید

```
void SIM_X_Config() {  
    SIM_GUI_SetTransColor(0xff0000);    // Define the transparent color  
  
    SIM_GUI_ShowDevice(0);  
  
}
```

حال با ران کردن برنامه ؛ محیط زیر باز می شود



و در منوی File قسمت view system info پنجره ای باز می شود که مقدار رم داده شده به برنامتونو می گه

حالت بعدی که خیلی جالب بود مثلا میخواید دکمه های یک عکسو (مثلا عکس به گوشی – هر دستگاه دیگر....) در شبیه سازی به صورت دکمه نشون بدین و واقعا با کلیک کردن بر روی اونها عمل کنند .



خوب چون یکم کار دارم باید برم . شرمندتون بعدا تکمیلش می کنم