

Η Βιβλιοθήκη i2p

1. Βιβλιοθήκη τρίτου κατασκευαστή (Third-Party library)

Third-Party library είναι μια βιβλιοθήκη που έχει αναπτυχθεί από άλλον προγραμματιστή. Η σημασία αξιοποίησης βιβλιοθήκης τρίτου κατασκευαστή είναι εμφανής από το παρακάτω απόσπασμα.

“In computer programming, a **third-party software component** is a reusable software component developed to be either freely distributed or sold by an entity other than the original vendor of the development platform. The third-party software component market thrives because many programmers believe that **component-oriented development** improves the efficiency and the quality of developing custom applications.” [Wikipedia](#)

2. Αντικείμενο και Στόχος της βιβλιοθήκη i2p

Η βιβλιοθήκη i2p αναπτύχθηκε για δύο λόγους:

1. για να σας δώσει τη δυνατότητα να εξοικειωθείτε με τη διαδικασία αξιοποίησης βιβλιοθήκης τρίτου κατασκευαστή, και,
2. να σας διευκολύνει στην ανάπτυξη των πρώτων εκδόσεων ορισμένων προγραμμάτων.

3. Αξιοποίηση βιβλιοθήκης

Για να αξιοποιήσετε μια βιβλιοθήκη θα πρέπει να κάνετε τις παρακάτω ενέργειες:

3.1. E1-Κατεβάστε την βιβλιοθήκη

Κατεβάστε και τοποθετήστε την βιβλιοθήκη (αρχείο .h και αρχείο .dll) στο ευρετήριο του project σας.

3.2. E2-Συμπεριλάβετε το αρχείο επικεφαλίδας (#include)

Συμπεριλάβετε με την εντολή προεπεξεργαστή #include στο αρχείο πηγαίου κώδικα σας το αρχείο επικεφαλίδας, π.χ. #include “i2p.h”.

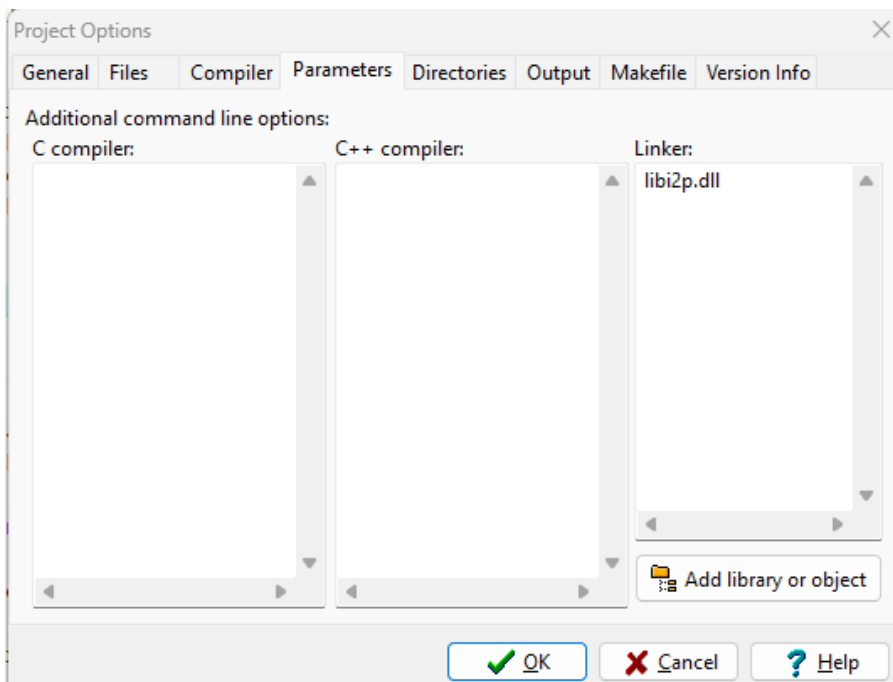
Τοποθετούμε το header file σε “ ” για να ψάξει ο προεπεξεργαστής (pre-processor) το αρχείο στο φάκελο (ευρετήριο) του προγράμματος μας.

Σε < > περικλείονται τα αρχεία επικεφαλίδας της βασικής βιβλιοθήκης για να δηλώσουν στον επεξεργαστή πως αυτά θα τα αναζητήσει στον φάκελο του compiler που χρησιμοποιείτε.

3.3. E3-Ενημερώστε το IDE σας για το αρχείο .dll

Για παράδειγμα για να ενημερώσετε το DevC++ επιλέξτε Project->Projects Options>Parameters και

στην συνέχεια Add library or Object (Σχήμα 1). Επιλέξτε από το ευρετήριο του project το αρχείο της βιβλιοθήκης. Θα το δείτε στο πλαίσιο κάτω από τον Linker καθώς το αρχείο αυτό θα το αξιοποιήσει, μετά την μεταγλώττιση, ο Linker. Επιλέξτε OK.



Σχήμα 1. Ενημέρωση IDE για το αρχείο libi2p.dll

3.4. E4-Καλέστε συνάρτηση της βιβλιοθήκης

Καλέστε μια συνάρτηση της βιβλιοθήκης πάντα σύμφωνα με το function prototype της που θα βρείτε στο αρχείο επικεφαλίδας της βιβλιοθήκης. Στην επόμενη ενότητα δίνονται οι συναρτήσεις που περιέχει η βιβλιοθήκη και στην μεθεπόμενη οδηγίες και παραδείγματα κλήσης των συναρτήσεων.