

## فهرست راهنمای نرم‌افزار محافظت از پروژه‌های Autoplay

### مقدمه

۱. دانلود نرم‌افزار محافظت از فایل‌های پروژه‌های Autoplay
۲. نصب نرم‌افزار محافظت از فایل‌های پروژه‌های Autoplay
۳. بروزرسانی و نمایش فایل نمونه ضمیمه Autoplay برای بررسی عملکرد DLL ضمیمه
۴. راهنمای استفاده از DLL و تنظیمات Autoplay برای ارتباط با آن
۵. توضیح درباره عبارت‌های بخش Globals مربوط به **AutoPlay**





یکی از موانع کار با نرم افزارهای تولید کننده محتوا، در ایران نبودن قانون کپی رایست است. در این اوضاع تهیه کنندگان محتوای الکترونیکی، در پی روش هایی برای حفظ حقوق خود هستند، یکی از روش هایی که برای حفاظت از حقوق تهیه کننده نرم افزار محتوا، شاید سخت به نظر برسد، اما شدنی است، روشی است تحت عنوان فعال سازی تلفنی است - که امروزه به روش های پیامکی و واتساپی و سایر رسانه های در دسترس، امکانپذیرتر شده است. در این روش، تولید کننده، به یک شماره سریال که در هر رایانه به صورت اختصاصی است و یکتا است، تکیه می کند و گدی صادر می کند که ویژه همان شماره سریال سخت افزاری باشد، اما مشکلاتی وجود دارد که یک تهیه کننده محتوا، نمی تواند از سد همه آنها عبور نماید. این مشکلات به شرح زیر هستند:

یک متخصص نقشه کشی صنعتی، یا یک متخصص ساخت سازه، یا یک متخصص روانشناسی، یا یک متخصص ادبیات را در نظر بگیرید که وقت علمی خود را برای پژوهش در زمینه تخصص خود صرف نموده است، و اکنون قصد دارد با تمامی مشکلاتی که پیرامون خود دارد، اندوخته های علمی خود را در قالب یکی از نرم افزارهای تولید کننده محتوا (مانند Autoplay) در اختیار دانشجویان و علاقه مندان اش قرار دهد.

طبیعی است که نه تنها تولید محتوا و بررسی آن قبل از ارائه به مخاطبین بسیار وقتگیر خواهد بود، بررسی و پژوهش در زمینه تولید قفل و حفاظت از تولید محتوا، به تمامی مشکلات موجود در راه یک تولید موفق محتوا، دامن می زند، و پس از یکی دوبار، ارائه محتوا، متأسفانه تولید کننده تولید محتوای الکترونیکی را رها خواهد کرد، آیا یک متخصص رشته های غیر رایانه ای (نرم افزار) وقت می کند به این پاسخ ها جواب دهد؟

۱. چگونه و با چه سبکی می توان از تولیدات نرم افزاری محافظت کرد؟
۲. چگونه بر سخت افزار رایانه تسلط یافته و کدهای سخت افزاری را از میسرهای مطمئن و غیر قابل هک دریافت کنیم؟
۳. چگونه بین نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی و DLL ها، ارتباط برقرار کنیم؟
۴. چگونه، اطلاعات رایانه کابر را دریافت کرده و کد فعال سازی تولید کنیم؟
۵. چگونه از کدهای فعال سازی تولید شده را به روش های رمزگذاری حفاظت کنیم؟
۶. چگونه کدها را بررسی کنیم تا درستی آنها محرز شود؟
۷. و بسیاری سؤالات نرم افزاری دیگر که پاسخ به هر کدام نیاز به پژوهش و کار و زمان دارد.

برای تهیه ی محتوای الکترونیکی نرم افزارهای بیشماری وجود دارند، از بهترین آنها می توان به نرم افزار Multimedia Builder نگارش ۴,۹,۸,۱۳ که آخرین بار در سال ۲۰۰۷ ارائه شد، اشاره کرد، که بسیار قدیمی شده است. پس از آن نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی به روز و قوی ارائه شد، مثل: پرمیر پرو Premiere pro، آتوپلی مدیا استادیو AutoPlay Media Studio، آدوبی آودیشن (Adobe Audition)، آدوب فلش (Adobe Flash Professional)، کامتازیا (Camtasia)، تری دی مکس (۳D Max)، افتر افکت (Adobe After Effects CC)، استوری لاین (Articulate Storyline)، نرم افزار جئو جبرا (GEO GEBRA)، آیدیا فلیپ (Ideafly)، گرامرلی (Grammarly) اما سؤال اینجاست که کدامیک به کار یک متخصص رشته های غیر کامپیوتری خواهد آمد؟ به عبارتی با کمترین تخصص بهترین برآیند را می توان داشت؟

نرم افزارهای تولید محتوا دارای این ضعف ها هستند، (یکی از یکی کمتر یا بیشتر):

۱. بعضی محیطی زیبا و بروز ندارند. (قدیمی شده اند).
۲. " فقط فیلم یا عکس تولید می کنند، و محیطی تعاملی که با کاربر ارتباط برقرار کنند ندارند.
۳. " امکانات خوبی دارند، ولی بسیار سخت و وقتگیر هستند.
۴. " اجزای آماده کمتری دارند.
۵. " پس از تولید نهایی فایل محتوای تولید شده در سایر رایانه های، به سختی اجرا می شوند.
۶. " کار با آنها بسیار سخت و نفس گیر است.
۷. " امکانات برنامه نویسی ضعیفی دارند.

اجازه دهید پس از این همه حاشیه برویم سراغ اصل مطلب.

نرم افزار AutPlay، در سادگی و ارائه محیطی مناسب، همراه با تصویر و صدا و عملکردی نسبتاً سریع و اجرایی قابل قبول، رودست ندارد. جایی نیست که از نرم افزارهای تولید محتوای الکترونیکی نام برده شده باشد و به نرم افزار آتوپلی مدیا استادیو AutoPlay Media Studio، اشاره نشده باشد.

اتوپلی مدیا استودیو یکی از بهترین و قوی ترین نرم افزارهای اتوران است، که برای ساخت برنامه های چندرسانه ای آموزشی بسیار مفید است. در واقع این نرم افزار مختص تولید محتوای الکترونیکی است. در این زمین نرم افزارهای مختلفی وجود دارند که اتوپلی مدیا استادیو یکی از کامل ترین آنهاست. به کمک این نرم افزار می توانید محتوای آموزشی تعاملی آزمون ساز طراحی و تولید کنید. همچنین می توانید از المانهای گوناگونی مانند عکس، متن، صدا، دکمه و غیره در تولید محتوای خود استفاده کنید. این نرم افزار دارای طرح های از پیش آماده است تا کاربران بتوانند با الگو گرفتن و حتی استفاده از این طرح ها اتوران هایی زیبا و در عین حال حرفه ای خلق نمایند.

**وب سایت معروفی وجود ندارد که درباره این نرم افزار توضیحات مثبت و خوشبینانه ای ارائه نکرده باشد.**

وب سایت YASDL:

**AutoPlay** یک نرم افزار حرفه ای در زمینه ساخت اتوران های حرفه ای و شخصی میباشد، به طوری که با یک کشیدن و رها کردن و یکپارچه سازی فایل های رسانه ای مورد نظر میتوان اتوران موردنظر را ساخت. هر نوع فایل موزیک و ویدئو و عکس و فیلم و فلش را میتوان به نرم افزار تعریف کرد و استفاده نمود، قابلیت ایجاد تعامل و پیوند بین لینک های موجود در اتوران و اشیای قرار داده شده با اقداماتی نظیر اسکرپت امکان پذیر میشود. با نرم افزار میتوان منوهای سفارشی به دلخواه شخص ایجاد کرده و از زیبایی های کاربری آن بهره گرفت، تم های آماده بسیار زیبایی در نرم افزار AutoPlay Media Studio وجود دارد که نمیشود از آنها گذشت. در آخر اتوران ساخته شده قابل انتشار در داخل دی وی دی و سی دی و هر دستگاهی میباشد و یک ابزار AutoPlay کارآمد برای ارتباط با دیسک ساخته شده است.

برای ایجاد یک اتوران حرفه ای نیازی نیست که یک برنامه نویس حرفه ای باشید، استفاده از نرم افزار آسان بوده و توانایی استفاده از ابزار های چندرسانه ای برای هر کسی مقدور میباشد. محیط نرم افزار کاملا به صورت بصری طراحی شده است و امکان اضافه کردن تصویر و متن و موسیقی و محتوای وب به آسانی با عملیات کشیدن و رها کردن قابل اضافه کردن میباشد. هم اکنون می توانید آخرین نسخه نرم افزار AutoPlay Media Studio را از سایت یاس دانلود دریافت کنید.

وب سایت Download.ir:

**AutoPlay** نرم افزار AutoPlay Media Studio نرم افزاری است که میتواند برای شما اتوران بسازد. تا به حال برای شما پیش آمده که بخواهید برای سی دی یا هر چیز دیگری اتوران بسازید این نرم افزار این امکان را به شما میدهد که اتوران مخصوص به هر برنامه ای با تغییرات دلخواه که بخواهید بسازید. نرم افزار AutoPlay Media Studio دارای طرح های از پیش آماده است تا کاربران بتوانند با الگو گرفتن و حتی استفاده از این طرح ها اتوران هایی زیبا و در عین حال حرفه ای خلق نمایند. نرم افزار AutoPlay Media Studio پلتفرمی توسعه یافته و با سرعت بالا با قابلیت های کامل می باشد که طیف وسیعی از گزینه های قابل انتخاب را ارائه نموده و بسیاری از فناوری های معروف و شناخته شده را پشتیبانی می نماید. ویژگی های نرم افزار: ساخت نامحدود صفحه برای اتوران - قابلیت ساخت برنامه های محاوره ای جهت ارتباط یکپارچه با کاربر - داشتن انواع منوها، دکمه ها و ... در رنگهای مختلف - پشتیبانی از ویدئو، فلش، صفحات وب، صوت و بسیاری دیگر - ... - امکان استفاده بسیار آسان از نرم افزار و تنها - Drag-and-Drop قابلیت نمایش کتاب های الکترونیکی با فرمت PDF قابلیت اجرای فایل های PowerPoint در اتوران - پشتیبانی از انواع فرمت های صوتی و تصویری - پشتیبانی از انواع صداها با کانال های متفاوت - دارای طرح های آماده بسیار زیبا و متعدد - امکان ساخت تنها یک فایل با فرمت EXE برای اتوران ها - قابلیت ساختن گالری تصاویر های مختلف - امکان ساخت اسلایدشو از تصاویر و قابلیت رایت روی سی دی و دی وی دی.

وب سایت Downloadcenter:

**AutoPlay** نرم افزار AutoPlay Media Studio ابزاری است که به منظور ایجاد فایل های autorun برای لوح های فشرده ای حاوی فایل های صوتی، ویدئویی، تصاویر، مقالات و موارد این چنینی مورد استفاده قرار می گیرد. رابط کاربری این نرم افزار بسیار ساده و کاربر پسند است صفحه ی خوشامدگویی موجود در آن استفاده از سه قابلیت را به شما پیشنهاد می کند: ایجاد یک پروژه جدید، باز نمودن یک پنجره جدید و بازایی آخرین پروژه ای اجرا شده. ویژگی های نرم افزار: به روز رسانی محیط طراحی AutoPlay Media Studio برای پشتیبانی از ویندوز ۸.۱، به روز رسانی اطلاعات مربوط به زمان اجرای AutoPlay Media Studio برای پشتیبانی از ویندوز ۸.۱، به روز رسانی عملیات 'System.GetOSName' با ویندوز ۸.۱ و ویندوز سرور ۲۰۱۲. برطرف نمودن مشکل مربوط به آپدیت ثابت های عملیات 'System.GetOSProductInfo' برطرف نمودن مشکل مربوط به آپدیت IRScriptEditor.exe به نسخه ی ۲,۰۱۰,۱۰. برطرف نمودن مشکل مربوط به نوع آیت های از دست رفته در فعالیت 'DialogEx.SetFocus' برطرف نمودن باگ مربوط به اجرای عملیات های 'Page.Jump' برطرف نمودن تعدادی از مشکلات مربوط به نمایش در بخش Quick Action واقع در دیالوگ ویژگی های آیت.

وب سایت softgozar.com:

حتما تا به حال مجموعه های نرم افزاری و یا مجموعه های دیگر را دیده اید که پس از قرار دادن دیسک یک برنامه به صورت خودکار اجرا می شود و با موسیقی و جلوه های بصری زیبا کاربر را در استفاده از آن مجموعه یاری می کند، برای ساخت این برنامه ها یا همان اتوران ها نرم افزارهای مختلفی وجود دارد، برنامه ی AutoPlay Media Studio بهترین و حرفه ای ترین برنامه برای ساخت اتوران های زیبا و حرفه ای می باشد. ویژگی های نرم افزار: محیط کاربری ساده و در عین حال دارای امکانات حرفه ای، ساخت آسان برنامه های اتوران بدون احتیاج به آموزش، محیط کاملا پویا با قابلیت کشیدن و رها کردن (Drag & Drop)، امکان افزودن انواع فایل های متنی، صوتی، تصویری، فلش، صفحات وب و... به پروژه، - امکان افزودن و یکپارچه سازی PDF اجراکننده ی به پروژه برای اجرای این فایل ها در اتوران، - دارای نمونه ها و الگوهای حرفه ای پیش ساخته، - استفاده از زبان ++C و Java برای ساخت برنامه ها بدون داشتن اطلاعات برنامه نویسی- پشتیبانی از پلاگین های مختلف، - قابلیت شناخت خودکار زبان سیستم عامل برای برنامه های چندزبانه، - امکان ذخیره ی همه ی پروژه در یک فایل exe - امکان رایت مستقیم پروژه درون برنامه - پشتیبانی از دیسک های بلوری Blu-ray در نسخه ی جدید

وبسایت Soft98.ir:

**AutoPlay** Indigo Rose AutoPlay Media Studio یکی از کامل ترین نرم افزار های ساخت اتوران به شمار می رود. ابزاری بسیار غنی از امکانات و با واسط کاربری جذاب باعث شده تا کاربران برای ساخت لوح های فشرده به صورت مالتی مدیا به از استفاده نرم افزار روی آورند. AutoPlay Media Studio دارای طرح های از پیش آماده است تا کاربران بتوانند با الگو گرفتن و حتی استفاده از این طرح ها اتوران هایی زیبا و در عین حال حرفه ای خلق نمایند. استفاده از سی دی ها و دی وی دی ها مالتی مدیا در میان کاربران بسیار رواج دارد. شرکت ها برای این که رزومه ای از کارهای خود را برای جذب مشتریان تهیه نمایند همگی از سی دی های مالتی مدیا استفاده می کنند. البته نرم افزار های زیادی هستند که باید در ساخت این لوح های فشرده از آن ها استفاده کرد. تنها شرکت ها نیستند که برای معرفی خدمات خود سی دی مالتی مدیا طراحی می کنند، افراد عادی هم با اهداف مختلف اقدام به طراحی و ساخت اتوران هایی برای لوح های فشرده ی خود می نمایند. قابلیت های نرم افزار:

استفاده بسیار آسان از نرم افزار و تنها و Drag-and-Drop، پشتیبانی از اکثر Object های موجود نظیر عکس، فیلم، فلش، متن و ...، رایت انواع سی دی و دی وی دی به صورت اتوران، ساخت تنها یک فایل با فرمت EXE برای اتوران ها، پشتیبانی از انواع فرمت های صوتی و تصویری و نمایش هریک از آنها، پشتیبانی از انواع صداها با کانال های متفاوت طرح های آماده بسیار زیبا و متعدد، قابلیت قرار دادن گالری تصاویر، اجرای برنامه های دیگر در اتوران تنها با یک کلیک، ساخت نامحدود صفحه برای اتوران، نمایش سریع اتوران ساخت اسلاید شو از تصاویر و قابلیت رایت روی سی دی و دی وی دی، پشتیبانی از زبان های برنامه نویسی مختلف، محیط مجزا اسکرپت نویسی برای برنامه نویسان، اجرای فایل های PowerPoint در اتوران، تغییر اندازه صفحات اتوران، نمایش کتاب های الکترونیکی با فرمت PDF

اما نقطه ضعفی دارد وجود دارد، محتوای تولید شده پس از کپی شدن بلافاصله اجرا می شود، و از تولیدکننده جز نامی نشان نمی دهد.

آیا می توان این نقطه ضعف را برطرف کرد؟ پاسخ» بله

از مهمترین قابلیت های نرم افزار Indigo Rose AutoPlay Media Studio، کار بار فایل های DLL (Dynamic-link library) است. این نوع فایل خود حفاظت شده است (یک فایل با فرمت Binary است)، و می تواند در حفاظت از تولیدات خدمات شایانی ارائه نماید. اما تولید آن نیاز به یک مهندسی خاص دارد - که کار هر کسی نیست- به خصوص اینکه قرار باشد کار حفاظتی هم انجام دهد. برای ساخت یک DLL باید یک نرم افزار زبان برنامه نویسی با حجم ۲ تا ۸ گیگابایت در رایانه تولید کننده، نصب شود و الی آخر ...

با طراحی فایل DLLی که بتواند از پروژه های آماده شده در AutPlay حفاظت نماید، گام بزرگی در تولیدات محتوایی توسط تولیدکنندگان و افزار متخصص ایرانی، خواهد بود. اگر متخصص ایرانی بداند که به راحتی می تواند از محتوای الکترونیکی تولید شده اش حفاظت کند، بیشتر تولید می کند.

روش کار استفاده از این نرم افزار AE.DLL ساده است:



۱. تولید کننده در لابلای اجرای نرم افزار تولید شده اش، از طریق اسکریپت های برنامه نویسی می پرسد:

IS ACTIVE؟ یعنی فعال شده؟ و با یک IF کار را ادامه می دهد. حتی می تواند این پاسخ این پرسش

را درون یک متغیر عمومی که فقط داخل نرم افزار خودش به آن دسترسی دارد قرار دهد و هر بار این مقدار را بررسی کند:

GlobalActiveated=is\_active();

و در همانجا و جاهای دیگر:

If GlobalActiveated then .....; end

در این مثال، اگر مقدار GlobalActiveated، درست باشد، کار ادامه می یابد.



۲. تولید کننده لازم نیست از مشخصات و خصائص سخت افزاری و رمزگذاری

و فعالسازی مطلع باشد، فقط اگر کاربر نرم افزار فعال نیست و قصد دارد فعال شود، یعنی می خواهد نرم افزار را بخرد، در نرم افزار روی یک دکمه که برای اینکار توسط تولیدکننده تعبیه شده است، کلیک می کند. تولید کننده، از طریق اسکریپت های برنامه نویسی فقط می گوید: ACTIVE، یعنی برای فعال کردن

کاربر اقدام کن. از اینجا DLL وارد عمل می شود، پنجره زیر را به کاربر نمایش می دهد، در این پنجره کد سخت افزاری رایانه اط طریق روش های دشوار برنامه نویسی در DLL، کشف شده است، و نمایش داده می شود، تولیدکننده می تواند، اطمینان داشته باشد که این کد در هیچ رایانه ی دیگری تکرار نخواهد شد. فایل DLL در همین پنجره سؤال دیگری از کاربر پرسیده است، کد فعالسازی را وارد کنید.

آیا اگر هر کدی وارد شود، درست است؟ معلوم است که خیر! فقط کدی قبول است که توسط تولیدکننده صادر شده باشد

اما سؤال این است که چگونه؟ و پاسخ این است که: کارهای سخت را به DLL بسپارید، و بر روی تولید محتوای الکترونیکی خود تمرکز کنید.

۳. تولید کننده، چگونه کد فعالسازی تولید کند، که با شرایط سیستم رایانه کاربرش درست باشد و نرم افزار تولید شده اش در رایانه کاربرش

وضعیت را فعال شده بداند؟ بازهم پاسخ این است که: کارهای سخت را به ما بسپارید، و بر روی تولید محتوای الکترونیکی خود تمرکز کنید.

نرم افزار DLL دارای یک رمز ساز است، که در این کار به تولیدکننده کمک می کند.



پنجره سمت چپ در رایانه کاربر دیده می شود.

پنجره سمت راست در رایانه تولیدکننده دیده می شود.

## طرح سئوالی مهم

آیا: از نرم افزاری که من برای حفاظت از تولیداتم در Autoplay استفاده می کنم دیگران هم استفاده می کنند؟ پس آیا آنها می توانند برای تولیدات من کد فعالسازی تولید کنند؟ پاسخ: بهتر است بدانید برای این منظور و بسیاری دیگر از احتمالات فکر شده است، و پاسخ این است: خیالتان کاملا راحت باشد. از المانهای حفاظت به این موارد اشاره می شود: شماره سریال CPU تولیدکننده، کد فعالسازی نرم افزار تولید کننده، نام پروژه، گذرواژه ای که تولید کننده تعیین خواهد کرد، شماره سریال CPU کاربر، مطمئن باشید این شرایط در دنیا فقط یکبار اتفاق خواهد افتاد.



## دانلود نرم افزار محافظت از فایل های پروژه های Autoplay

دانلود نرم افزار

برای دانلود اینجا کلیک کنید



برای دانلود نرم افزار می توانید به وب سایت <http://tavafi.ir/post/ae> مراجعه فرمائید.

علی رغم اینکه سعی شده است نرم افزار به قیمت پایین ارائه شود، اما -باز هم معلوم است که- تولیدکنندگان محتوا، برای استفاده از نرم افزاری که هنوز آنرا خوب بررسی نکرده اند حاضر به پرداخت وجه قابل ملاحظه نیستند. لذا سعی کرده ایم نرم افزار را در دو مرحله به تولیدکنندگان محتوا ارائه کنیم.

۱. مرحله دانلود نرم افزار با پرداخت وجه بسیار کم.
  ۲. استفاده از نرم افزار در حالت دمو (حتی با پرداخت وجه کم)
  - در حالت دمو، امکان استفاده از تمام امکانات نرم افزار وجود دارد.
  - تنها محدودیت حالت دمو (DEMO)، این است که: تولیدات محافظت شده، فقط در رایانه ای که نرم افزار، در آن نصب شده اند، کار می کند، و در رایانه دیگر اجرا نمی شوند.
  ۳. مرحله دوم، خرید کد فعال سازی برای استفاده از نرم افزار در یک رایانه.
- پس از اینکه از عملکرد نرم افزار مطمئن شدید می توانید به مرحله خرید کد فعال سازی به صورت آنلاین وارد شوید.

فعال سازی: کد فعال سازی بر اساس شماره سریال سخت افزاری CPU برای یک رایانه و به صورت دائمی تولید می شود. دائمی یعنی اینکه اگر ویندوز را عوض کنید یا تغییر دهید باز هم کد فعال سازی قبلی کار خواهد کرد. روی تصویر کلید پایین سمت راست پنجره اصلی نرم افزار، کلیک کنید:

(بجای صفرها باید شماره سریال را تایپ کنید) <http://tavafi.ir/post/payonline-ae?id=00000000000>

به اینترنت متصل شوید و در صفحه خرید آنلاین کد فعال سازی نرم افزار Autoplay Encrypter: روی دکمه پرداخت کلیک کنید، به درگاه پرداخت بانک متصل خواهید شد.



پس از پرداخت کد فعال سازی را کپی کنید و در محل مربوطه در نرم افزار Paste کنید، سپس روی دکمه سبز کلیک کنید. پرداخت تایید شده است

**TPB1AFZ4GTCUFHN6P16**



۴. تولید محتوا و استفاده از تمام امکانات نرم افزار



## نصب نرم افزار محافظت از فایل های پروژه های Autoplay

نصب نرم افزار با سرعت انجام می شود. جمعاً سه پنجره برای نصب نرم افزار دیده می شود. که همگی شبیه به هم هستند:

۱- پنجره خوش آمدگویی و اجازه ی نصب

۲- پنجره فرآیند نصب

۳- پنجره اعلام انجام موفقیت آمیز نصب نرم افزار.

پس از نصب می توانید روی دکمه Help برای نمایش همین راهنما، و یا Run برای اجرای نرم افزار کلیک کنید.



پس از نصب نرم افزار آیکن نرم افزار در دسکتاپ قرار خواهد گرفت.



این نرم افزار در حالت **DEMO** کار می کند، برای ادامه روی دکمه **ادامه** کلیک کنید.



# بروزرسانی و نمایش فایل نمونه ضمیمه Autoplay برای بررسی عملکرد DLL



لطفاً، در این حالت هیچ چیزی را تغییر ندهید فقط طبق دستور العمل پیش بروید.

آنچه در این پنجره هنگام ساخت پروژه مهم است و پس از فعال سازی نرم افزار نیز باید به آن توجه کنید:

۱. نام پروژه: تعیین نام پروژه این امکان را برای شما فراهم می کند که، کد فعال سازی پروژه های مختلف شما متفاوت باشد.
۲. گذرواژه: اگر دیگران نام پروژه، و شماره سریال رایانه و کد فعال سازی شما را بدانند، رمز شما را نمی دانند، و این باعث امنیت بیشتر کدهای فعال سازی شما می شود.

هنگام استفاده از نرم افزار در حالت دمو، باید نام پروژه، حتماً ProjectDEMO باشد.

هنگام استفاده از نرم افزار در حالت دمو، باید گذرواژه، حتماً ۱۲۳۴۵۶ باشد.

البته همانطور که می بینید، شماره سریال رایانه شما و کد فعال سازی شما هم مهم است، اما برای DEMO نیاز نیست.

روی دکمه زیر لوگوی Autoplay کلیک کنید.

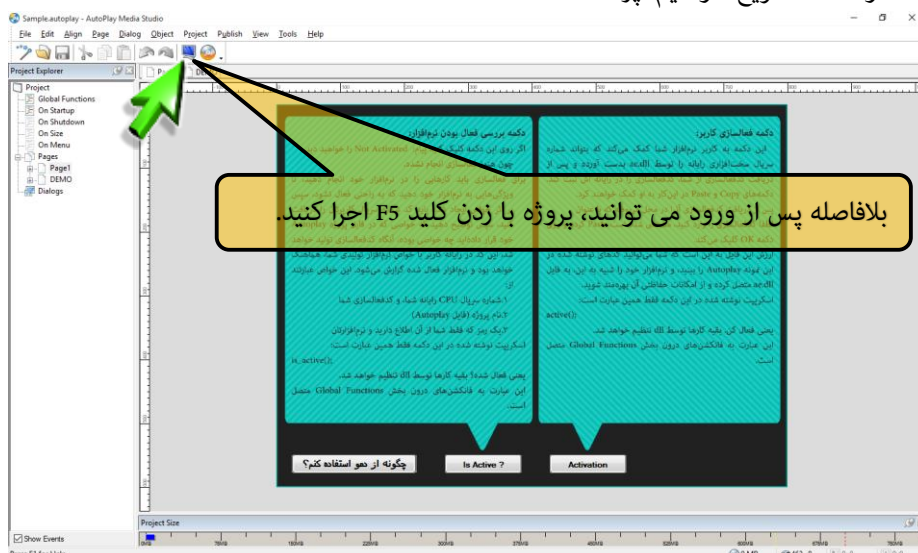
تا فایل تنظیمات پروژه تولید شود، این فایل Global Functions.Lua نام دارد.



روی دکمه Update Autoplay Sample کلیک کنید.

فایل پروژه نمونه (AutoPlay Sample) را با نرم افزار Autoplay باز خواهد شد.

در ادامه راهنما، به تفصیل در مورد جزئیات Global Functions توضیح داده خواهد شد، در اینجا به نحوه تست سریع خواهیم پرداخت.

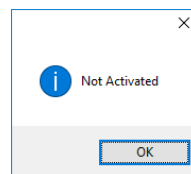




پنجره پروژه نمونه نمایش داده خواهد شد.

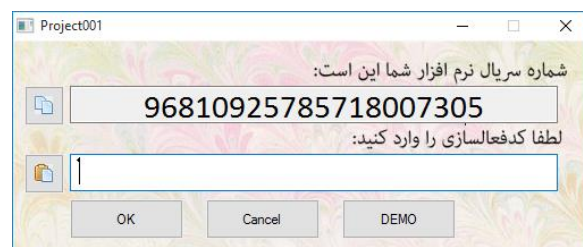
دو دکمه در این پنجره وجود دارد

۱. ابتدا روی دکمه IS Activa? کلیک کنید.



یعنی نرم افزار هنوز فعال نشده.

۲. روی دکمه Activation کلیک کنید.

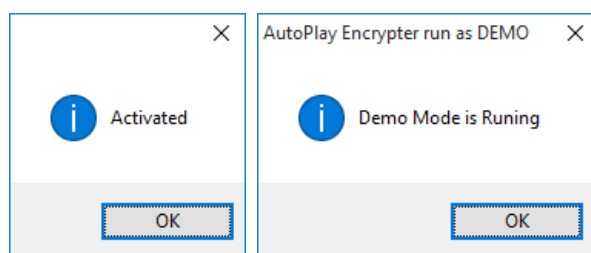


این پنجره در داخل نرم افزار پروژه Autoplay طراحی نشده، این پنجره، یکی از پنجره های dll ضمیمه این پروژه است.

این پنجره شماره سریال CPU رایانه شما را به او نمایش داده است، و از کاربر کدفعالسازی، می خواهد.

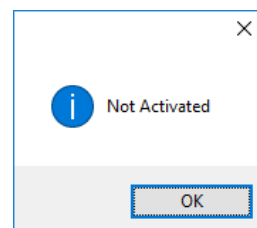
این شماره سریال شماره سریال CPU رایانه شما است، منطقاً چون شماره CPU رایانه شما با شماره CPUیی که در نرم افزار Set شده یکسان است، یک دکمه در این پنجره نمایش داده می شود که DEMO نام دارد. روی این دکمه کلیک کنید، تا کد فعالسازی DEMO به صورت خودکار در محل درج کد فعالسازی تایپ شود. و سپس روی دکمه OK کلیک کنید.

اکنون به پنجره برنامه باز می گردیم، روی دکمه IS Active? کلیک کنید.



این پیام داخل پروژه نمونه تولید شده است و نشان می دهد، نرم افزار در حالت DEMO فعال شده است.

اگر دوباره پنجره Activate را باز کنید، کد فعالسازی را پاک کنید، و روی دکمه OK کلیک کنید و دوباره به پنجره برنامه باز گردید، و روی دکمه IS Active? کلیک کنید، پیام Not Activates، یعنی نرم افزار هنوز فعال نشده، نمایش داده خواهد شد.



شما از مرحله تست نرم افزار عبور کرده اید.



از اینجا به بعد راهنمای نرم افزار در خدمت شما است که پس از فعالسازی نرم افزار نیاز به راهنمایی دارید؛ دوستانی که هنوز فعالسازی نکرده اند نیز می توانند مطالب را مطالعه کنند، و پس از خرید کدفعالسازی از امکانات نرم افزار بدرستی استفاده نمایند.





از اینجاى راهنما به بعد، برای نرم افزار فعال سازی شده، ارائه شده:

Sample  
ae.dll  
AE\_Master.exe  
Help.pdf

برای استفاده از آن، فایل مزبور را در یکی پوشه‌های پروژه ، خود قرار دهید، و مسیر آنرا در بخش Global Functions به پروژه ، خود معرفی کنید.


مثلا در پروژه نمونه ضمیمه ما یک پوشه در مجموعه فایل‌های پروژه ، خود، به نام Dlls اضافه کرده‌ایم، و فایل ae.dll را به اینجا کپی کرده‌ایم، اجباری در نام فایل ae.dll و مسیر پوشه آن وجود ندارد، شما می‌توانید آنرا به هر نامی و در هر پوشه‌ای قرار دهید و آنرا در بخش Global Functions به پروژه ، خود معرفی کنید.

%appdata%\AE\Sample\CD\_Root\AutoPlay\Dlls

فایل ae.dll  قدرت هماهنگی بین دو برنامه را دارد، یکی فایل خروجی پروژه ، شما و دیگری نرم افزار AE\_Master.exe. بنابراین با چهار نرم افزار روبرو هستیم، که سعی می کنیم که همه توضیحات را با پروژه نمونه ضمیمه توضیح دهیم. که در قالب یک مثال عینی کاملاً با موضوع آشنا شوید، تا ملموس مسائل، و روش حل آنها را درک کنید. در طول راهنما از تصویری استفاده شده استفاده می کنیم تا درک موضوع راحت تر شود. چهار نرم افزار عبارتند از:

Sample  
ae.dll  
AE\_Master.exe  
Help.pdf

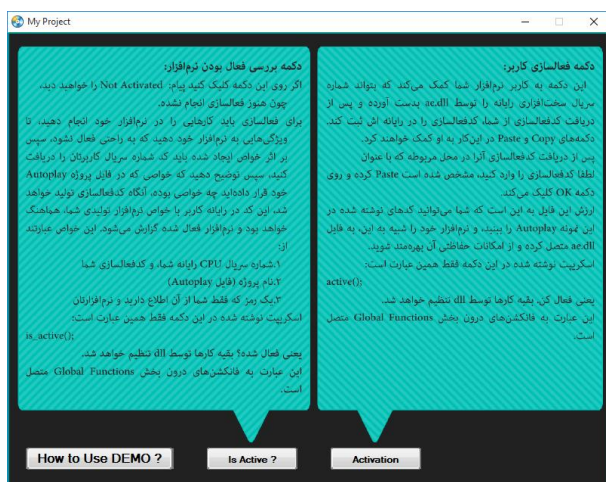
۱- نرم افزار اتویلی مدیا استودیو

۲- فایل پروژه  نمونه، که نهایتاً به autorun.exe تبدیل خواهد شد.

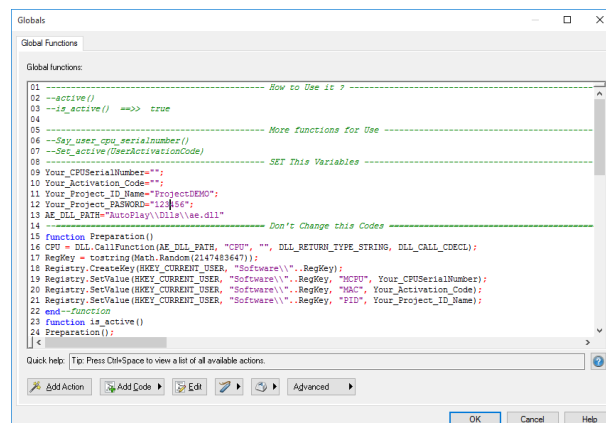
۳- نرم افزار ae.dll

۴- نرم افزار AE\_Master.exe، یا رمزساز.

نمونه پنجره‌های هر یک از چهار نرم‌افزار را در اینجا نمایش می‌دهیم:



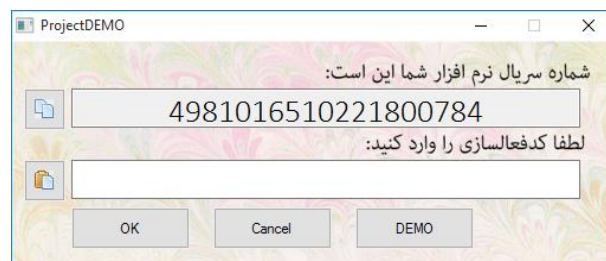
 نرم افزار autorun.exe



نرم افزار اتویلی مدیا استودیو



نرم افزار AE\_Master.exe ، یا رمز ساز



نرم افزار ae.dll

با نرم افزار اتوپلی مدیا استودیو **AutPlay** فایل پروژه نمونه، را باز می کنیم، و آنرا توضیح می دهیم. بخشهایی که نیاز به توضیح دارند:

۱. Project > On Startup

۲. Page1 > Button1

۳. Page1 > Button2

۴. Project > Global Functions

مهمترین بخش، شماره چهارم (۴) است، ولی چون محتوای آن طولانی تر است در آخر به آن خواهیم پرداخت.

### ۱. بررسی محتوای اسکریپت داخل بخش Project > On Startup

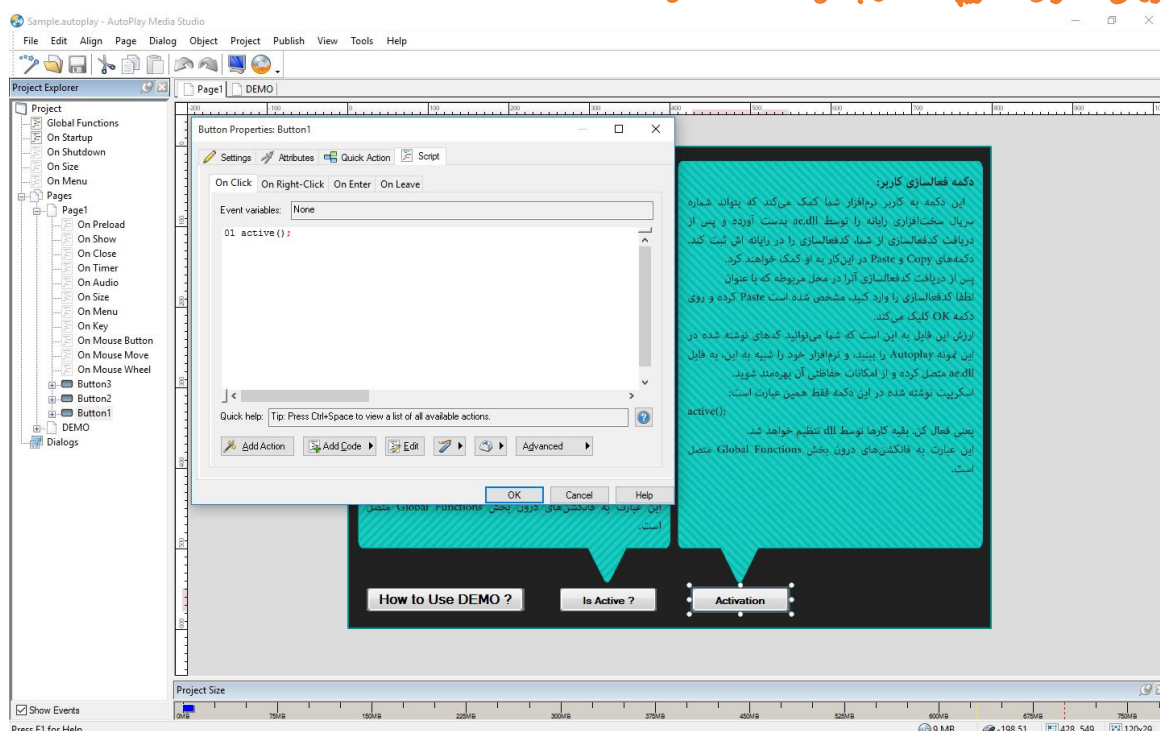
```
--Global_is_active=is_active();
--if Global_is_active then Dialog.Message("", "Activated"); else Dialog.Message("", "Not Activated"); end
```

بهتر است هنگامی که وارد نرم افزار می شوید، یعنی هنگام اجرای نرم افزار با اولین اقدامی که انجام می دهید، بررسی کنید که آیا نرم افزار فعال شده است یا نه، فرض کنید فایل ae.dll را حذف کرده باشند که شما نتوانید، از آن بپرسید که وضعیت چیست؟ در چنین شرایطی بازهم وضعیت غیرفعال است. برای اینکه بفهمیم که اوضاع چطور است، با این سؤال آغاز می کنیم: is\_active() یعنی فعال است؟ می توانیم خروجی همین تابع را که مقداری Boolean است را برای هر کاری استفاده کنیم، و اگر بخواهیم نرم افزار سریعتر کار کند، و هر بار فایل dll اجرا نشود، می توانیم مقدار برگشتی این تابع را داخل متغیری عمومی قرار دهیم و در طول برنامه این مقدار را بررسی کنید تا اگر فعال بود، کاری را انجام دهید یا انجام ندهید، شما ممکن است آنگذر سختگیر باشید که اگر نرم افزار فعال نبوده باشد بلافاصله دستور خروج از نرم افزار را صادر کنید، ولی باید به نحوی عمل کنید که کاربر بتواند نرم افزار شما را قدری استفاده کند، و سپس در فعال سازی نرم افزار به او کمک کنید، فایل dll برای فعال سازی به شما کمک می کند، پس با خیال راحت برای نیل به این هدف برنامه ریزی کنید.

خط دوم پیامی صادر کرده است خلاصه خط دوم این است: اگر وضعیت فعال است، پیام بده وضعیت فعال است، و اگر نه پیام بده وضعیت فعال نیست.

بررسی اینکه آیا وضعیت فعال است یا نه، کار سختی است، اینکار نیاز به تخصص دارد که در ادامه راهنما درباره آن توضیحاتی ارائه خواهد شد. این بخش از طرف ae.dll پیام دریافت می کند ولی ae.dll هیچ پیامی به کاربر نمی دهد، شما مختارید که درباره وضعیت فعال بودن یا برعکس به کاربر نرم افزار خود پیام بدهید یا کاری انجام بدهید و الی آخر...

### ۲. بررسی محتوای اسکریپت داخل بخش Page1 > Button1



این دکمه حاوی عبارت فعال سازی است، یعنی درخواست فعال سازی توسط کاربر.

active());

این دستور برخلاف دستور قبلی پیامی به کاربر نمایش می دهد ، و از کاربر می خواهد کدفعالسازی را وارد کند.



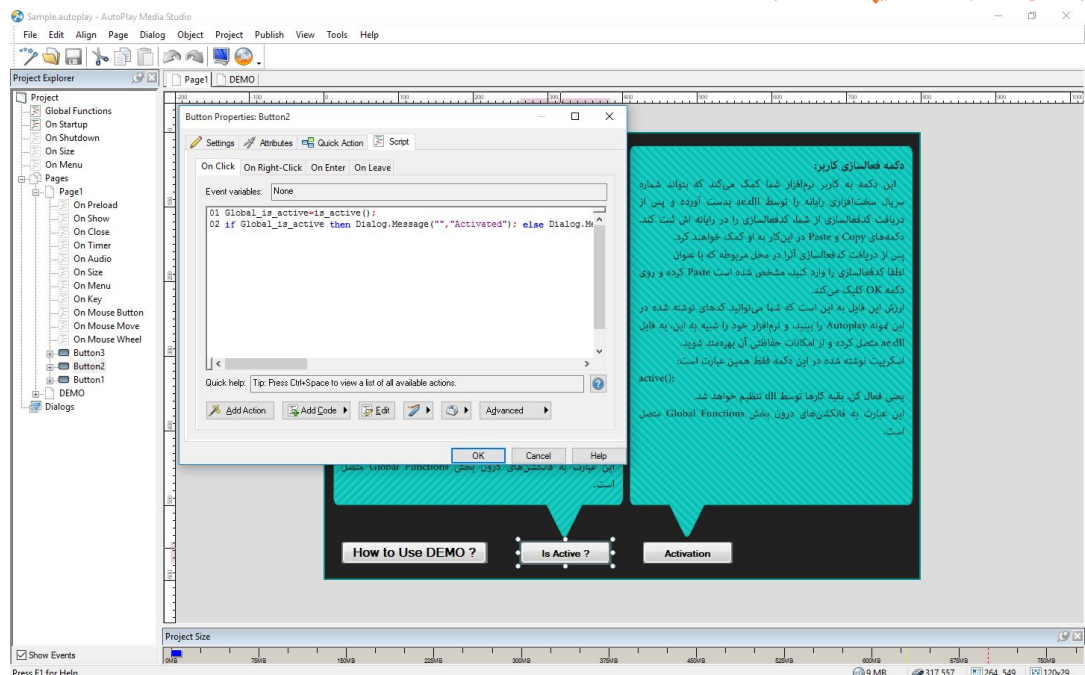
اینکه فایل dll چطور اینکار را انجام می دهد، توضیح اش سخت است، اما بدانید که فایل ae.dll شماره سریال سخت افزاری CPU رایانه را به روشی مطمئن دریافت کرده و به کاربر نمایش می دهد.

سپس درصورتیکه کاربر کدفعالسازی را وارد کند، بسیاری المانها را بررسی کرده و تشخیص می دهد که آیا کدفعالسازی وارد شده، درست است یا خیر، اگر درست باشد، آنرا در Registry ویندوز ذخیره می کند تا در هنگامی که شما از دستور IS\_Active() استفاده می کنید، بتواند بگوید که آیا قبلا کدفعالسازی نرم افزار بدرستی دریافت شده است یا نه.

کدفعالسازی برای یک رایانه دائمی خواهد بود، یعنی همواره شماره سریال سخت افزاری CPU یکی است، و کدفعالسازی بر اساس فرمول ها و المانهای موجود در نرم افزار همواره درستی کدفعالسازی را اعلام خواهد کرد.

المانهای تشخیص کدفعالسازی، و نحوه ذخیره سازی کدفعالسازی در Registry ویندوز توسط ae.dll را در ادامه راهنما توضیح خواهیم داد. نکته دیگری که در این جا به آن اشاره می شود دکمه DEMO است، این دکمه برای وقتی است که هنوز کدفعالسازی نرم افزار محافظت را نگرفته اید و فقط در رایانه شما نمایش داده می شود.

### ۳. بررسی محتوای اسکرپت داخل بخش Button2 > Page1



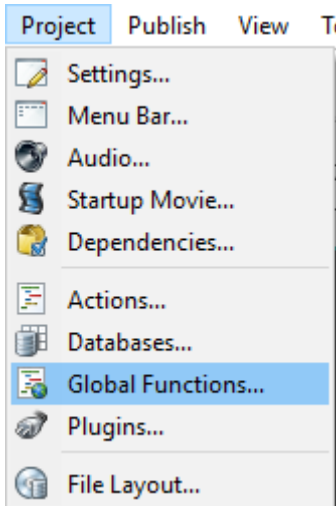
محتوای این بخش دقیقا شبیه به محتوای شماره ۱ است، از توضیحات بیشتر پرهیز می کنیم.

فقط این توضیح که: ما برای اینکه بتوانیم به شما امکان بررسی وضعیت فعال بودن نرم افزار را بدهیم این دکمه را تعبیه کرده ایم، شما هم اگر نیاز شد داخل برنامه حسب بروز وضعیت جدید، دوباره فعال بودن را بررسی کنید، می توانید همین طور عمل کنید، وضعیت فعالسازی را دوباره بررسی کرده و به کاربر نرم افزار خود پیام مناسب بدهید.

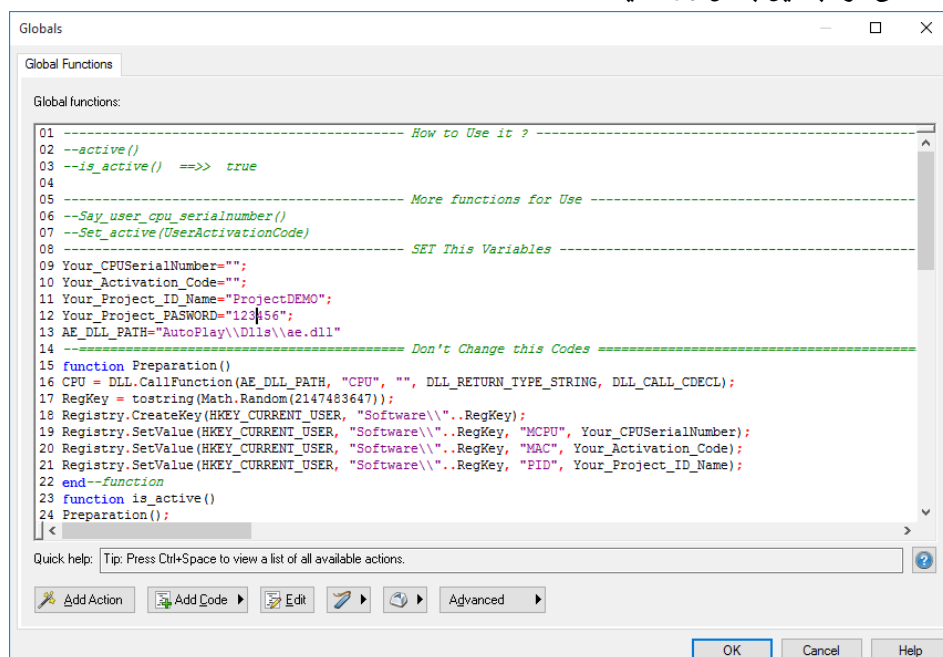


## ۴. بررسی محتوای اسکریپت داخل بخش Global Functions &gt; Project

نرم افزار اتوپلیر بخشی دارد که در آن فانکشن های عمومی را که توسط تمام اسکریپت های داخلی پروژه، قابل دسترسی است، می توان قرار داد. این بخش Globals نام دارد.



برای دسترسی به این بخش می توانید از طریق منوی Project، گزینه Global Functions دسترسی پیدا کنید. فانکشن های active(); و is\_active() که در طول پروژه نمونه و پروژه خودتان از آن استفاده می کنید در این بخش تعریف شده اند، و توسط این تعاریف با ae.dll ارتباط برقرار می کنند. علاوه بر فانکشن های مذکور فانکشن های دیگری نیز در این بخش قرار داده شده اند که در ادامه به آنها خواهیم پرداخت. علاوه بر فانکشن ها، المانهای افزایش امنیت در این بخش سازماندهی می شوند که در این باره نیز در ادامه توضیحاتی ارائه خواهد شد. فایل توسط AE\_Master، قابل تولید است که کل این محتوا را داخل فایلی به نام GlobalFunctions.lua، در مسیر Desktop رایانه تولیدکننده، ایجاد می کند و می توانید این فایل را به روش که در ابتدا درباره آن توضیح داده می شود به این بخش وارد کنید.



فایلی توسط AE\_Master، قابل تولید است که کل این محتوا را داخل فایلی به نام GlobalFunctions.lua، در مسیر Desktop رایانه تولید کننده، تولید می کند. در حالت عادی نیازی به ورود این فایل در پروژه نمونه ندارید، ولی اگر بنا به هر دلیلی این بخش آسیب دید می توانید به این روش این بخش را دوباره سازی کنید.

ابتدا در نرم افزار AE\_Master.exe، یا رمزساز، روی دکمه Open Global Functions کلیک کنید. به این ترتیب فایل Global Functions.Lua تولید خواهد شد و می توانید این فایل را Notepad بررسی کنید. برای ورود این فایل در پروژه نمونه ضمیمه، به روش زیر عمل کنید. توسط نرم افزار Autoplay فایل نمونه را باز کنید. گزینه Global Functions را از منوی Project انتخاب کنید. پنجره Globals نمایش داده می شود.

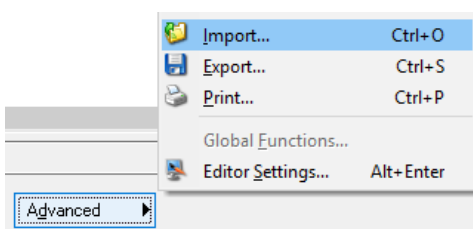
تمام محتوای درون این پنجره را انتخاب و حذف کنید. (برای انتخاب همه متون کلیدهای ترکیبی Ctrl+A را بزنید). پس از تخلیه محتوای این پنجره روی دکمه Advanced کلیک کنید. گزینه Import را انتخاب کنید.

فایل Global Functions.Lua را که در دسکتاپ رایانه تولید شده، را انتخاب کنید.

به این ترتیب محتوای فایل بر اساس المانهای امنیتی آخرین پروژه تنظیم شده به روز می شود.



روی دکمه Open Global Functions کلیک کنید.





## توضیح درباره عبارت های بخش Globals مربوط به

فهرست مطالب این بخش:

- مقادیر و امانهای افزایش امنیت
  - شماره سریال CPU تولیدکننده
  - کدفعالسازی، نرم افزار حفاظت در رایانه تولیدکننده
  - نام پروژه
  - گذرواژه تولیدکننده
  - مسیر قرارگیری فایل ae.dll
- فانکشن ها
  - فانکشن های اصلی
    - آماده سازی قبل از فراخوانی dll
    - دریافت وضعیت فعالیت
    - درخواست فعالسازی
  - فانکشن های اضافی
    - ثبت کد فعالسازی در مسیری از رجیستری ویندوز که توسط فایل ae.dll قابل شناسایی و ردیابی باشد
    - دریافت شماره سریال سیستم، به صورت یک جمله

- مقادیر و امانهای افزایش امنیت

-- SET This Variables

```
Your_CPUSerialNumber="4981016310221800784";
Your_Activation_Code="";
Your_Project_ID_Name="ProjectDEMO";
Your_Project_PASSWORD="123456";
AE_DLL_PATH="AutoPlay\\DlIs\\ae.dll"
```

- شماره سریال CPU تولیدکننده

```
Your_CPUSerialNumber="4981016310221800784";
```

این امان، به ae.dll ارسال می شود، و ملاک بررسی و صدور کدفعالسازی قرار میگیرد؛ به این ترتیب اگر توسط کس دیگری بجز تولید کننده، کد فعالسازی ایجاد شود، چون شماره سریال CPU او با شماره سریال تولید کننده حقیقی متفاوت است، کد فعالسازی صادر شده بی ارزش تلقی خواهد شد.

- کدفعالسازی، نرم افزار حفاظت در رایانه تولیدکننده

```
Your_Activation_Code="";
```

این امان نیز مثل امان قبلی کاربرد دارد.

- نام پروژه

```
Your_Project_ID_Name="ProjectDEMO";
```

این امان، به ae.dll ارسال می شود، و ملاک بررسی و صدور کدفعالسازی قرار میگیرد؛ به این ترتیب اگر بخواهید کدفعالسازی نرم افزارهای مختلفی که تولید می کنید با هم متفاوت باشد می توانید این نام را تغییر دهید، به این ترتیب اگر کاربری از دو نرم افزار شما در یک رایانه استفاده کند، کدفعالسازی هر دو نرم افزار با دیگری متفاوت خواهد بود.

- گذرواژه تولیدکننده

```
Your_Project_PASSWORD="123456";
```

این گذرواژه می تواند فقط عددی بین ۰ تا ۲۱۴۷۴۸۳۶۴۷ باشد؛ یکی از المانهایی که ضریب امنیت، را افزایش می دهد این المان است، این المان برخلاف المانهای دیگر که از طریق مسیر Registry به ae.dll منتقل می شوند، به صورت پارامتر برای فانکشن های داخلی ae.dll ارسال می شود. تنوع نحوه ارسال پارامترها و مسیر ارسال و دریافت اطلاعات در افزایش امنیت ae.dll و پروژه شما موثر است.

#### ○ مسیر قرارگیری فایل ae.dll

`AE_DLL_PATH="AutoPlay\Dlls\ae.dll"`

شما می توانید مسیر قرارگیری و حتی نام فایل ae.dll را تغییر دهید، و به این ترتیب به پروژه خود آنرا معرفی کنید.

#### ● فانکشن ها

##### ○ فانکشن های اصلی

##### ■ آماده سازی قبل از فراخوانی dll

```
function Preparation()  
CPU = DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "CPU", "", DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);  
RegKey = toString(Math.Random(2147483647));  
Registry.CreateKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey);  
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey, "MICPU", Your_CPUSerialNumber);  
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey, "MAC", Your_Activation_Code);  
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey, "PID", Your_Project_ID_Name);  
if File.Exists(AE_DLL_PATH) == false then  
result = Dialog.Message("Notice", "The specified file does not exist.", MB_OK, MB_ICONINFORMATION, MB_DEFBUTTON1);  
end  
end
```

دو فانکشن اصلی وضعیت فعالیت و درخواست فعال سازی، به این فانکشن نیاز دارند، این فانکشن مقادیر و المانها را برای استفاده فایل ae.dll آماده می کند.

##### ■ دریافت وضعیت فعالیت

```
function is_active()  
Preparation();  
ret=DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "isactive", RegKey.."..Your_Project_PASSWORD, DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);  
Registry.DeleteKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey);  
if ret=="DEMO" then Dialog.Message("AutoPlay Encrypter run as DEMO", "Demo Mode is Runing"); return ret=="DEMO";end  
return ret=="true";  
end
```

این فانکشن فایل ae.dll را فرخوانی می کند و وضعیت فعال بود نرم افزار را در رایانه کاربر، سؤال می کند. اگر مقدار true برگشت داده شود، آنرا فعال، اگر مقدار DEMO برگشت داده شده باشد، در حالت DEMO، و در غیر اینصورت وضعیت را غیرفعال گزارش می کند.

##### ■ درخواست فعال سازی

```
function active()  
Preparation();  
ret=DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "active", RegKey.."..Your_Project_PASSWORD, DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);  
Registry.DeleteKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey);  
if ret=="DEMO" then Dialog.Message("AutoPlay Encrypter run as DEMO", "Demo Mode is Runing"); return ret=="DEMO";end  
return ret=="true";  
end
```

این فانکشن فایل ae.dll را فرخوانی می کند و درخواست فعال سازی می کند، بقیه کار فعال سازی را به ae.dll می سپرد. اگر مقدار true برگشت داده شود، آنرا فعال، اگر مقدار DEMO برگشت داده شده باشد، در حالت DEMO، و در غیر اینصورت وضعیت را غیرفعال گزارش می کند.



## ○ فانکشن های اضافی

- ثبت کدفعالسازی در مسیری از رجیستری ویندوز که توسط فایل ae.dll قابل شناسایی و ردیابی باشد.

```
function Set_active(UserActivationCode)
Registry.CreateKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..Your_Project_ID_Name);
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..Your_Project_ID_Name, Say_user_cpu_serialnumber(), UserActivationCode);
End
```

با استفاده از فانکشن می توانید خودتان در پنجره ای سفارشی و دلخواه، کدفعالسازی را از کاربر دریافت کنید و آنرا در رجیستری ویندوز، ذخیره کنید، و فقط از ae.dll درباره صحت فعالسازی سوال کنید.

برخی تولیدکنندگان، نسبت به ظاهر پنجره دریافت کدفعالسازی، حساس هستند و می خواهند اطلاعات بیشتری دریافت کنند و با اینکه ظاهر پنجره دریافت کدفعالسازی با سایر پنجره های پروژه هماهنگی داشته باشد، به همین منظور از این بخش استفاده می کنند.

- دریافت شماره سریال سیستم، به صورت یک جمله

```
function Say_user_cpu_serialnumber()
return DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "CPU", "", DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);
end
```

اگر بخواهید بنا به دلایلی که در بند قبل توضیح داده شد، شماره سریال رایانه کاربر را در پنجره مورد نظر خود نمایش دهید، می توانید از این فانکشن استفاده کنید.

تمامی عبارت های این بخش به شرح زیر هستند:

```
-- SET This Variables
Your_CPUSerialNumber="49S101631022180078-F";
Your_Activation_Code="";
Your_Project_ID_Name="ProjectDEMO";
Your_Project_PASSWORD="123456";
AE_DLL_PATH="AutoPlay\Dlls\ae.dll"

function Preparation()CPU = DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "CPU", "", DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);
RegKey = toString(Math.Random(2147483647));
Registry.CreateKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey);
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey, "MCPU", Your_CPUSerialNumber);
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey, "MAC", Your_Activation_Code);
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey, "PID", Your_Project_ID_Name);
if File.Exists(AE_DLL_PATH) == false then
result = Dialog.Message("Notice", "The specified file does not exist.", MB_OK, MB_ICONINFORMATION, MB_DEFBUTTON1);
end
end

function is_active()
Preparation();
ret=DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "isactive", RegKey..".."..Your_Project_PASSWORD, DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);
Registry.DeleteKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey);
if ret=="DEMO" then Dialog.Message("AutoPlay Encrypter run as DEMO", "Demo Mode is Running"); return ret=="DEMO";end
return ret=="true";
end

function active()
Preparation();
ret=DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "active", RegKey..".."..Your_Project_PASSWORD, DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);
Registry.DeleteKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..RegKey);
if ret=="DEMO" then Dialog.Message("AutoPlay Encrypter run as DEMO", "Demo Mode is Running"); return ret=="DEMO";end
return ret=="true";
end

function Set_active(UserActivationCode)
Registry.CreateKey(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..Your_Project_ID_Name);
Registry.SetValue(HKEY_CURRENT_USER, "Software\\"..Your_Project_ID_Name, Say_user_cpu_serialnumber(), UserActivationCode);
end

function Say_user_cpu_serialnumber()
return DLL.CallFunction(AE_DLL_PATH, "CPU", "", DLL_RETURN_TYPE_STRING, DLL_CALL_CDECL);
end
```



## راهنمای استفاده از AE\_Master.exe

نرم افزار رمزساز، این امکان را برای تولیدکننده پروژه AutPlay فراهم می آورد که برای کاربران تولیدات خود بر اساس المانهای امنیتی که داخل پروژه اش قرار داده است کدفعالسازی تولید کند.

این نرم افزار دو پنجره اصلی دارد:

۱. پنجره فعالسازی نرم افزار: در این پنجره، کدفعالسازی تولیدکننده (Master Activation Code) خود را وارد می کنید، پس از فعالسازی موفق این پنجره دیگر نمایش داده نمی شود؛ کار این نرم افزار کمک به تولیدکننده برای فعالسازی نرم افزار محافظت از پروژه های AutPlay است.



کدسخت افزاری رایانه تولید کننده و کدفعالسازی تولید کننده از مهمترین المانهای محافظت در نرم افزار هستند.

این کدها در بخش پنجره Globals، که بالاتر توضیح داده شد، کاربرد دارند.

بدون این کدها، نرم افزار محافظت، عملکرد موثری برای ایجاد امنیت ندارد.

```
09 Your_CPUSerialNumber="";
Your_Activation_Code="";
```

۳. پنجره تولید کدفعالسازی برای پروژهها: در این پنجره، مشخصات و المانهای امنیت پروژه خود را تعیین می کنید.

این پنجره دو کار اصلی انجام می دهد.

۱. کمک به تولید کننده برای تنظیم المانهای امنیت در پروژه از طریق تنظیم عبارت های مورد نیاز در بخش Global Functions AutPlay

۲. تولید کدفعالسازی برای کاربران پروژه های تولید شده، توسط تولیدکننده پروژه های AutPlay



۱. کمک به تولید کننده برای تنظیم المانهای امنیت در پروژه از طریق تنظیم عبارت های مورد نیاز در بخش Global Functions



هنگامی که نام پروژه و گذرواژه تولیدکننده را تولید می کنید، اطلاعاتی برای بخش Global Functions Autoplay قابل تنظیم هستند که دو دکمه برای این منظور در این پنجره تعبیه شده است.

می توانید از این دو دکمه بر اساس دستورالعمل های ارائه شده در مطالب بالاتر در همین راهنما عمل کنید.

به صورت خلاصه می توان گفت:

دکمه Open Global Function، عبارت مورد نیاز را برای بهره برداری از ae.dll تنظیم می کند، به نحوی که المانهای حفاظتی بر اساس پروژه تعریف شده در این پنجره، تنظیم شده باشند؛ و در قالب یک فایل به نام Global Functions.Lua در Desktop، ایجاد می کند، این فایل هم امکان Import به Autoplay را دارد و هم با Notepad قابل بررسی است.

دکمه Update Autoplay Sample، عبارت مورد نیاز را برای بهره برداری از ae.dll در مستقیماً در پروژه نمونه تنظیم می کند، و سپس پروژه را در نرم افزار Autoplay باز می کند.



۲. تولید کد فعال سازی برای کاربران پروژه های تولید شده، توسط تولیدکننده پروژه های Autoplay.

