

RESOURCE TUNER CONSOLE

МОЩНЫЙ ИНСТРУМЕНТ ДЛЯ ПАКЕТНОЙ РАБОТЫ С РЕСУРСАМИ

Конечно, сегодня, когда различных технологий программирования море, а главной платформой стал World Wide Web, говорить о такой вещи, как ресурсы в EXE-файлах Windows, как-то даже и несовременно... И, тем не менее, коль скоро Windows остаётся самой распространённой ОС на Земле, проблема работы с ресурсами в её исполняемых файлах остаётся весьма и весьма актуальной.

Для начала напомним, о чём, собственно говоря, идёт речь. Дело в том, что в каждом EXE-файле содержится не только программный код, но и масса сопутствующей информации, попросту говоря – данных. Данные эти могут быть разными: это и различные изображения (например, иконки на панели инструментов), и диалоговые окна, и информация о номере версии программы... Вот это всё в Windows традиционно и называется ресурсами, и для хранения этих данных в EXE-файлах определены специальные секции. Конечно, с тех пор, как ресурсы были задуманы и впервые реализованы в Windows, многое успело поменяться. Так, сегодня уже очень мало кто хранит в ресурсах диалоговые окна приложения, да и сама Microsoft в .NET Framework'e уже пришла к тому, чтобы окна создавались программным кодом, а не хранились в виде ресурса. Тем не менее, такие вещи, как локализуемые (т.е. поддающиеся переводу на разные языки) строки, информация о версии программы и картинки по-прежнему хранятся во множестве Windows-приложений именно в виде ресурсов.

Ресурсы удобны в использовании тем, что это «родной» для Windows способ хранения данных внутри EXE-файла, и, соответственно, с ресурсами очень просто работать с помощью API-функций. Но при этом есть одна проблема: не слишком удобно изменять ресурсы, уже имеющиеся внутри EXE-файла. То есть, конечно, существуют специальные инструменты, которые помогут вам «поковыряться» внутри EXE-файла и сделать с теми же, скажем, картинками то, что вам нужно, однако большая часть этих инструментов имеют не очень удобные средства редактирования не то что изображений, а даже и текста. Но с этим можно смириться – в конечном счёте, почти всегда работа с ресурсами сводится к

Written by Alconost Translations®

<http://alconost.com/en/services/copywriting.shtml>

замене одного ресурса на другой, заранее заготовленный. Сложности начинаются тогда, когда нужно заменить не одну строку, и даже не десять, а много, или очень много. Вы скажете, ситуация нереальна? Позвольте с вами не согласиться. Дело в том, что при локализации любого более-менее серьезного программного продукта требуется переводить огромное количество текста (я не говорю про справку, руководство пользователя и прочие чисто текстовые вещи – я имею в виду исключительно сам пользовательский интерфейс). Но ведь перевод программы – не единственная задача, связанная с изменением ресурсов. Даже при каждом выпуске новой версии приходится записывать её номер в соответствующую секцию исполняемого файла. Когда этот файл один, то сделать это, понятное дело, проще простого. Но если программный продукт, номер версии которого вы вписываете в ресурсы, состоит из нескольких EXE-файлов и ещё трёх десятков DLL'ек, то тут начинаются приключения... Самое неприятное состоит в том, что при ручном изменении номера версии каждого модуля могут закрасться ошибки (всем людям свойственно ошибаться), и это означает проблемы с баг-репортами, т.е. с сообщениями об ошибках, присылаемыми пользователями.

Как видите, иметь инструмент, который позволит работать с ресурсами в исполняемых файлах в пакетном режиме – это вовсе не роскошь, а суровая необходимость для каждого, кто хочет выпускать качественные программные продукты. Что ж, поспешу вас обрадовать: Гугл и Яндекс сказали, что такой инструмент существует. Он называется Resource Tuner Console, и обнаружить его легко по адресу <http://www.heaventools.com>. По титульной странице сайта легко заметить, что создатели Resource Tuner Console специализируются на всяческих инструментах для работы с исполняемыми файлами Windows, а потому можно ожидать от того продукта, о котором я рассказываю, высокого качества. Забегая вперёд скажу: эти ожидания не будут обмануты.

Как видно уже из названия утилиты, Resource Tuner Console – это консольная программа, то есть она работает в режиме командной строки. Хорошо это или плохо? Конечно, с одной стороны, большая часть тех, кто работает под Windows (включая программистов и системных администраторов) привыкла к красивому графическому интерфейсу пользователя. Но, с другой стороны, работа Resource Tuner Console в консольном режиме означает удобства использования этой программы из всевозможных скриптов – начиная с простейших BAT-файлов, и заканчивая вполне себе серьезными VBScript'ами. И при этом не нужно прибегать ко всяческим ухищрениям типа использования OLE, чтобы «прикрутить» программу к собственноручно написанному скрипту. Кстати говоря, раз уж зашла

©2009 Alconost Translations® <http://www.alconost.com/en>

All rights reserved. Copying, publishing or distributing without express written permission is prohibited.

Written by Alconost Translations®

<http://alconost.com/en/services/copywriting.shtml>

речь о скриптах, нельзя не упомянуть того приятного момента, что на сайте разработчиков Resource Tuner Console можно примеры этих самых скриптов, которые могут пригодиться в практической работе с программой.

Что касается возможностей, предлагаемых программой своему пользователю, то они более чем достаточны. Resource Tuner Console умеет работать с любыми типами ресурсов, причём как для 32-битных, так и для 64-битных исполняемых файлов для Windows. При этом программа отлично понимает файлы, сжатые с помощью UPX (это такая специальная утилита, которая уменьшает размер EXE-файлов, ничуть не влияя на их работоспособность). Ну, и наконец, сама программа умеет работать под всеми версиями Windows, начиная с 95-й и заканчивая Vista.

В общем-то, наверное, дальше рассказывать о Resource Tuner Console уже и не стоит – как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Думаю, для тех, кто занимается профессионально разработкой программ под Windows цена Resource Tuner Console (\$200) не покажется слишком высокой – хорошие инструменты не могут стоить дёшево.

©2009 Alconost Translations® <http://www.alconost.com/en>

All rights reserved. Copying, publishing or distributing without express written permission is prohibited.