

Utilizando o Utilitário LAUNCHER

O Launcher é um utilitário desenvolvido pela I3P para facilitar o acionamento sequencial de diversos programas. Tipicamente usamos o Launcher para carregar diversos programas que precisam estar ativos assim que a estação de trabalho entre no ar. Desta forma, o Launcher é frequentemente colocado na pasta “Iniciar”, para que seja executado logo que o Windows comece a funcionar. Isto é mais simples do que colocar cada um dos programas na pasta Iniciar. Um uso frequente é acionar um sistema de gravação em conjunto com vários tipos de alarme (ViPER, Crowd, etc). Também podemos usar o Launcher para carregar drivers de placas externas.

Quando o Launcher for acionado pela primeira vez, será apresentada a tela de cadastramento dos programas que serão executados:



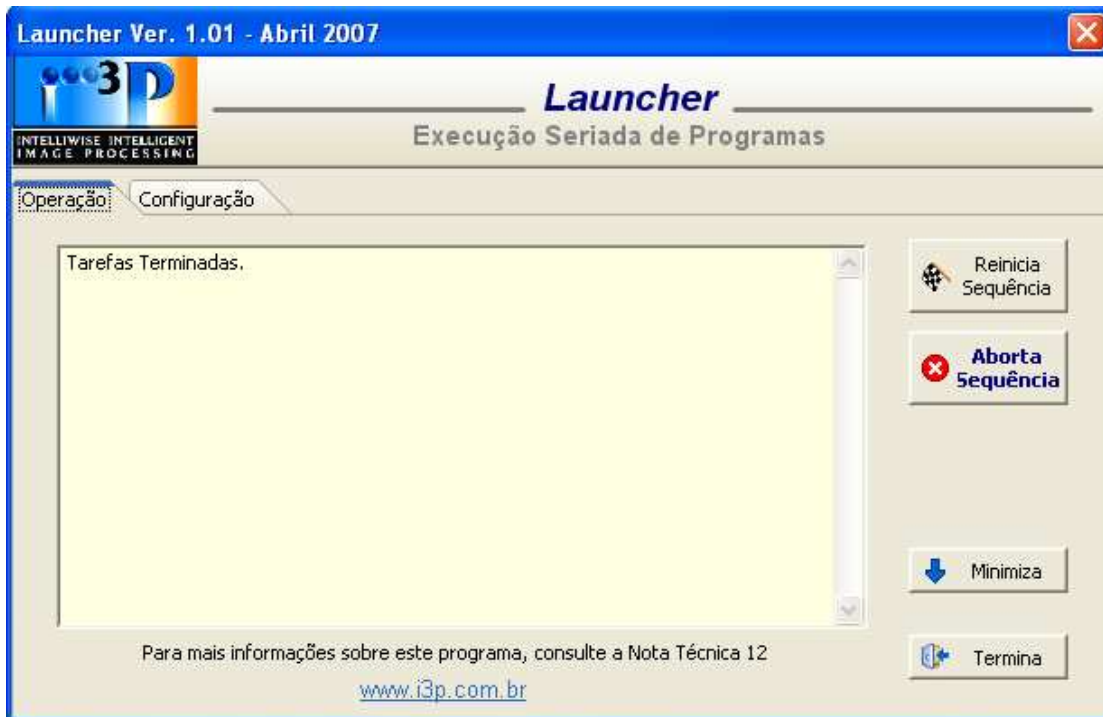
Na coluna “Aplicação” deveremos colocar o nome e *path* completo da aplicação que queremos executar. Exemplo:

```
C:\Arquivos de programas\Windows NT\Acessórios\wordpad.exe
```

Caso a aplicação esteja no diretório corrente do Launcher, não é necessário especificar o *path*, apenas o nome do programa. Observe que todos os outros parâmetros são opcionais. Na coluna “Linha de Comando” podemos especificar uma lista de parâmetros que precisam ser enviados para a aplicação. Deixe esse campo em branco caso não haja nenhum parâmetro. Na coluna “Diretório de Execução” devemos colocar o *path* completo onde será executado o programa. Também neste caso podemos deixar esta coluna em branco, o programa será nesse caso executado no diretório corrente do Launcher.

Em seguida, devemos especificar se queremos que a aplicação comece minimizada ou não. Em geral, especificamos para começar minimizada, principalmente no caso de alarmes. A coluna “Aguarda” pode receber um parâmetro opcional especificando o número de segundos de espera antes que o Launcher execute a próxima linha. Use este parâmetro para evitar que o Launcher acione todos os programas de uma vez só, o que poderia causar problemas em alguns casos. Assim que tiver especificado todos os programas, não se esqueça de clicar no botão “Salva”. Isto irá gerar o arquivo LAUNCHER.INI, que fará o programa iniciar a execução da seqüência, na próxima vez que for acionado. As duas últimas colunas ainda não tem finalidade, podem ser deixadas em branco.

Agora clique na aba “Operação”. Você verá o modo de exibição das operações sendo efetuadas pelo Launcher:



Toda vez que o Launcher é acionado (e após terem sido cadastrados programas na aba “Configuração”), o programa exibirá essa tela, mostrando cada uma das operações sendo executadas. O botão “Reinicia Seqüência” faz com que toda a seqüência de acionamentos seja iniciada do princípio. Com o botão “Aborta Seqüência” podemos interromper imediatamente uma seqüência que esteja em curso.

O botão “Minimiza” coloca o Launcher na bandeja de acesso rápido (Tray Icons), no canto direito inferior do desktop (veja figura ao lado). O Launcher irá entrar automaticamente nesse modo minimizado 5 segundos após ter terminado a seqüência de operações. Para fazer o Launcher retornar, basta clicar duas vezes sobre esse ícone.



Caso você queira acionar o Launcher e interromper imediatamente a execução dos scripts previamente cadastrados, segure a tecla SHIFT logo antes de acionar o programa. Isto fará o Launcher abandonar a execução dos programas e permitirá a edição da configuração.

As telas a seguir mostram um exemplo de uso do Launcher para acionar três programas em seqüência.



Na seqüência acima, os dois primeiros itens referem-se a programas que existem na máquina. No primeiro caso, não há linha de comando, e o diretório de execução do programa é “c:\lixo\lixo”. Foi especificado um intervalo de 10 segundos antes de acionar o programa seguinte. O segundo item especifica o programa, uma linha de comando e um diretório de execução, mas não especifica um tempo de espera. A linha em branco (a terceira) será ignorada, o Launcher irá deslocar sua atenção para a linha seguinte, onde foi especificado o programa ViPER, com um diretório de execução e com a minimização do programa. Note que nesse caso o programa ViPER não foi colocado no diretório corrente do Launcher, o que causará a falha na execução do programa:

