# Aide de **SparkleUtil\_II**

1er juillet 2012



FIGURE 1 – **SparkleUtil\_II** Version 2.35

# Table des matières

1	Quel est l'usage de SparkleUtil_II ?	3 २
	1.1 Quoi de neuf dans la version 2.35?	$\frac{3}{3}$
	1.1.2 Quoi de neuf dans la version $2.32$ ?	3
2	Installation	3
	2.1 Installation de Sparkle framework	3
	2.2 Installation de SparkleUtil_II	3
3	Utilisation de SparkleUtil_II	4
	3.1 Premier lancement et utilisation des préférences	4
	3.1.1 Définition de l'URL racine	5
	3.2 Traitement d'une application	5
	3.3 Finalisation	9
4	Utilisation des exemples.	10
5	Le dossier SparkleUtil_II.	11
6	Remerciements et Contact technique.	11

# Table des figures

1	SparkleUtil_II Version 2.35	1
2	Installation de SparkleUtil_II	4

3	Démarrage de SparkleUtil_II					
4	Le dialogue préférences					
5	Propriétés de l'application					
6	Installation de Sparkle.framework					
7	Dialogue choix de version. Il est possible de choisir des numéros de version différents					
	de la version Mac, pour Linux et Windows					
8	Fichier Info.plist					
9	Fichier XSparkle_Test.xml					
10	Fichier Sparkle_Test.xml					
11	Fichier DescriptionSparkle_Test					
12	Dossier Examples					
13	Dossier SparkleUtil_II (à placer dans votre dossier <b>Applications</b> ). Les dossiers <b>Sparkle</b>					
	Carbon et Sparkle Cocoa sont à placer dans votre dossier Documents 11					

### 1 Quel est l'usage de SparkleUtil\_II ?

Ce programme est un petit utilitaire pour faciliter l'intégration de **Sparkle** à un programme créé avec **RealBasic** et utilisant les **Sparkle.framework** (Sparkle Version 1.5 Cocoa) distribué par **Monkeybread Software**. **SparkleUtil\_II** permet de générer automatiquement à partir d'une application crée par RealBasic les fichiers (*on suppose dans cette documentation que l'application a pour nom Sparkle Test.app*) :

- DescriptionSparkle\_Test.html
- Crée le fichier **Info.plist** et le copie dans le paquet **Sparkle Test.app** (*Sparkle Test : Contents :*).
- Copie Sparkle.framework dans le paquet Sparkle Test.app (Sparkle Test :Contents :Mac OS :).
- La création d'une clé publique dsa\_pub.pem et sa copie dans le paquet Sparkle Test.app (Sparkle Test :Contents :Resources :).
- La création d'une signature.
- La compression de Sparkle Test.app en Sparkle\_Test\_X.X.X.zip (X.X.X étant le n° de version).
- La création de **XSparkle\_Test.xml** contenant la signature pour Sparkle Version 1.5 Cocoa.
- La création de **Sparkle\_Test.xml** pour la compatibilité avec Sparkle Version1.1 Carbon.

Notons que **SparkleUtil\_II** permet de mettre à jour une application utilisant Sparkle.framework version 1.1 Carbon comme système de mise à jour, à une application utilisant Sparkle.framework version 1.5 Cocoa.

#### 1.1 Historique.

1.1.1 Quoi de neuf dans la version 2.35?

Cette version permet de traiter indépendamment les versions Linux et Windows.

#### 1.1.2 Quoi de neuf dans la version 2.32?

Cette version améliore le système de mise à jour lors d'un changement de site en gardant dans les préférences la liste des sites utilisés.

### 2 Installation

### 2.1 Installation de Sparkle framework

Il est d'abord nécessaire de se procurer le <u>MBS Realbasic Cocoa Plugin</u> (30 Euros H.T.) ou l'ensemble des Plugins (196 Euros H.T.).

### 2.2 Installation de SparkleUtil\_II

Il suffit de télécharger **SparkleUtil\_II.dmg**. dont le contenu est illustré figure [2].

Il ne vous reste qu'à glisser le dossier SparkUtil\_II dans le dossier Application. Le dossier SparkUtil\_II contient (see also figure [13]) :

- L'application **SparkleUtil\_II** .
- Une license pour utiliser ce gratuiciel.
- Un dossier contenant des **exemples**.
- Un dossier **Sparkle Carbon.** 
  - Le dossier Sparkle.framework (version 1.1 pour Carbon).



FIGURE 2 – Installation de SparkleUtil\_II

- Un dossier **Sparkle Cocoa** contenant :
  - Le dossier Sparkle.framework (version 1.5 pour Cocoa).
  - Le fichier generate\_keys.rb.
  - Le fichier **sign\_update.rb**.

Notons que la plupart de ces fichiers (excepté **SparkleUtil\_II** ) sont la propriété de **Monkeybread Software** et nous supposons que vous en avez acquis la license d'utilisation.

Note importante : Pour un bon fonctionnement, copier les deux dossiers **Sparkle Carbon** et **Sparkle Cocoa** dans votre dossier **Documents**.

### 3 Utilisation de SparkleUtil\_II

### 3.1 Premier lancement et utilisation des préférences

SparkleUtil_II Version 2.2.5 (Build 123)
Ouvrir une application Changer l'URL racine
http://mySite/Program_X.X.X.zip URL répertoire Mise à jour Enregistrer

FIGURE 3 – Démarrage de SparkleUtil\_II

L'application présente 2 fenêtres : la fenêtre active à droite et la fenêtre rapport à gauche qui vous indique, soit les opérations à faire, soit l'avancement des tâches.

Vous remarquerez que l'URL indiquée n'est pas valable. Pour specifier une URL correcte, il vous faut utiliser le menu **SparkleUtil\_II->Préférences**. Vous obtenez alors le dialogue suivant de la figure [4]. Avec ce dialogue vous pouvez :

- Opter pour une vérification des mises à jour de ce programme à chaque démarrage.
- Choisir le langage de l'interface (anglais, français ou allemand). A noter que le choix Automatique sélectionne la langue employée par les système.
- Définir l'URL racine.
- Le chemin du dossier Sparkle Cocoa :Sparkle.framework

#### 3.1.1 Définition de l'URL racine

Imaginons que votre site web a pour URL :

http://mySite/

et que vous désirez placer le programme de mise à jour **Sparkle\_Test\_X.X.X.zip** (X.X.X étant le numéro de version) dans le répertoire d'URL :

http://mySite/Sparkle\_Test/

alors, votre URL racine est simplement : mySite/.

🗌 Vérifi	er les mises à jour au démarrage	
	Choix du langage	
	URL racine	
mySite/		
	Sparkle.framework	
Mac HD:Users:	xxxxxxxxx:Documents:Sparkle Cocoa:Sparkle.framewo	ork:

FIGURE 4 – Le dialogue préférences

#### 3.2 Traitement d'une application

Imaginons une application **Sparkle Test.app**, créée avec **RealBasic** et utilisant **Sparkle Cocoa version 1.5**. Les propriétés de version de l'application sous RealBasic sont illustrées figure [5].

**Remarque importante :** La version est définie par trois nombres (voir figure [5]), ce qui suppose que la version est **finale** :

- Le numéo de version majeur. Ici ${\bf 2}.$
- Le numéo de version mineur. Ici ${\bf 0}.$
- Le numéo de correction de bug. Ici $\mathbf{0}.$
- De sorte que le numéro de version long est : 2.0.0
- Et le numéro de version court est : 2.0.0.

MajorVersion:	2
MinorVersion:	0
BugVersion:	0
StageCode:	3 - Final
NonReleaseVersion:	45
AutoIncrementVersionInformation:	
ShortVersion:	2.0.0
LongVersion:	2.0.0 (build 45)
PackageInfo:	

FIGURE 5 – Propriétés de l'application.

On clique sur le bouton **Ouvrir une application** (voir figure [3]) pour sélectionner **Sparkle Test.app**.

Le programme affiche d'abord un dialogue signalant l'installation de **Sparkle.framework** dans l'application **Sparkle\_Test.app** :Contents :MacOSX : (voir figure [6]).



FIGURE 6 – Installation de Sparkle.framework.

Version Linux:	1.4.7
Version Ma	ac:1.4.7
Version Windows	1.4.7

FIGURE 7 – Dialogue choix de version. Il est possible de choisir des *numéros de version différents* de la version Mac, pour Linux et Windows.

Puis le programme affiche le dialogue **Choix de version** (voir figure [7]) et le fichier **Info.plist** (voir [8]). Il est alors possible de choisir des numéros de version différents de la version Mac pour Linux et Windows.

On note, dans le fichier **Info.plist** (voir [8]), que la clé **SUFeedURL** a été ajoutée, ainsi que le chemin du fichier **Sparkle\_Test.xml** et la présence en resource d'une clé publique (dsa\_pup.pem) par une nouvelle clé **SUPublicDSAKeyFile**.

**Remarque importante :** On peut encore modifier l'URL racine du site (mySite/) ainsi que l'URL répertoire, qui par défaut porte le nom du programme (où les espaces sont remplacés par des "un-

derscores"). Pour prendre en compte les modifications il faut cliquer sur le bouton Mise à jour. Pour enregistrer le fichier Infos.plist on clique sur le bouton Enregistrer.



FIGURE 8 – Fichier Info.plist.



FIGURE 9 – Fichier XSparkle\_Test.xml.

Une fois le fichier Info.plist enregistré, le fichier XSparkle\_Test.xml est généré (voir figure [9]), ainsi que le fichier **Sparkle\_Test\_2.0.0.zip** dont la longueur est placée dans le fichier XSparkle\_Test.xml. La signature du fichier **Sparkle\_Test\_2.0.0.zip** est également placée dans XSparkle\_Test.xml.

On peut noter que le fichier modifié (**Sparkle\_Test\_2.0.0.zip**) sera placé à l'URL *http ://my-Site/Sparkle\_Test\_Sparkle\_Test\_2.0.0.zip*.

Une fois XSparkle\_Test.xml enregistré, c'est le fichier Sparkle\_Test.xml qui est généré (voir figure [10]). Ce fichier est utilisé par Sparkle version 1.1 Carbon. La présence de ce fichier assure la compatibilité ascendante de Sparkle version 1.1 Carbon vers Sparkle version 1.5 Cocoa.



FIGURE 10 – Fichier Sparkle\_Test.xml.

Une fois ce fichier enregistré, c'est le fichier DescriptionSparkle\_Test.html (voir figure [11]) qui est généré qu'il faudra enregistrer à son tour.

Assurez-vous que votre URL racine est bien définie. Mex vous placé Sparkle.framework, generate_keys.h et sing-update.ifs dans votre repercoire Documents.Sparkle Cocol.? Analyse du dossier Sparkle.framework.generate_keys.h et saruez-vous que votre URL répercoire dans les resources le fichier. Massurez-vous que votre URL répercoire et l'URL racine sont source-vous que votre URL répercoire et l'URL racine sont source-vous que votre URL répercoire et l'URL racine sont source-vous que votre URL répercoire et l'URL racine sont merget de la signature fait. Merget de	Rapport	000	SparkleUtil_II Version 2.2.5 (Build 123)	)
	Assurez-vous que votre URL racine est bien définie. Avez vous placé Sparkle, framework, generate, keys, rb et sign update, rb dans votre répertoire Documents:Sparkle Cocoa: ? Analyse di fichier plist:Fait. Copie du dossier Sparkle, framework.Fait. Wrifte l'existense des fichiers generate, keys.rb, sign, update.rb, dsa.pub.pem:fait. Dement dsa.pub.pem:Copie dans les resources le fichier as.pub.pem:fait. Werifte zégaiment les autres paramètres. Si vous changer l'URL répertoire ou d'autres paramètres. Si vous changer l'URL récorderse la version de Sparkle Création du fichier Sparkle, Test. 24.0.2.1p;Fait. Création du fichier Sparkle Test. 24.0.2.1p;Fait. Création du fichier	Ouvrir une applicati Changer l'URL racin URL répertoire Sparkle_Tess (LIDOCTYPE html PUBLIC *-//W3C <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html> <html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html></html>	Sparkle Test Version 2.0.0 http://mySite/Sparkle_Test/Sparkle_Test_2.0.0.zip t //DTD HTML 4.01 Transitional//EN'> rset=UTF-8" ground-color: rgb(200, 250, 250);"> stest (Version 2.0.0). arkle Test (Version 2.0.0). rkle Test (Version 2.0.0).	Enregistrer

FIGURE 11 – Fichier DescriptionSparkle\_Test.

Le résultat de SparkleUtil\_II c'est donc finalement :

- L'insersion d'Info.plist dans le paquet Sparkle Test.app.
- L'insersion de Sparkle.framework dans le paquet Sparkle Test.app.

- L'insersion de dsa\_pup.pem en tant que resource dans le paquet Sparkle Test.app.
- La compression de Sparkle Test.app renommé Sparkle\_Test\_2.0.0.zip.
- Le fichier XSparkle\_Test.xml
- Le fichier Sparkle\_Test.xml
- Le fichier DescriptionSparkle\_Test.html.

**Remarque :** L'item titre du fichier  $DescriptionXSparkle_Test.xml.html$  indique les n° de version :

(<title>Linux version :2.0.0/Mac version :2.0.0/Windows version :2.0.0</title>.

Notez, que pour assurer la compatibilité de téléchargement avec une version antérieure, il faut remplacer le titre par :

### (<Title>2.0.0</Title>).

Ceci pouvant être utilisé par d'autres systèmes de mise à jour que Sparkle. Mais à part ce détail, insignifiant pour ceux échappant au mondes Windows ou Linux, vous pouvez modifier ce fichier à votre guise sachant que son but est d'informer les utilisateurs de votre programme des améliorations apportées par votre mise à jour.

### 3.3 Finalisation

- Il ne reste plus qu'à télécharger sur votre site les 4 fichiers :
- Sparkle\_Test\_2.0.0.zip.
- XSparkle\_Test.xml.
- Sparkle\_Test.xml.
- DescriptionSparkle\_Test.

dans le dossier d'URL :

 $http://mySite/Sparkle_Test/$ 

### 4 Utilisation des exemples.



FIGURE 12 – Dossier Examples.

Ce dossier contient 4 programmes en RealBasic.

- TestAppSparkle1.1CarbonV100.rbp : version 1.0.0 d'un programme écrit avec Sparkle version 1.1 Carbon.
- TestAppSparkle1.5CocoaV100.rbp : version 1.0.0 d'un programme écrit avec Sparkle version 1.5 Cocoa.
- TestAppSparkle1.5CocoaV200.rbp : version 2.0.0 d'un programme écrit avec Sparkle version 1.5 Cocoa.
- TestAppSparkle1.5CocoaV300.rbp : version 3.0.0 d'un programme écrit avec Sparkle version 1.5 Cocoa.

Ces programmes qui viennent directement des exemples d'utilisation de Sparkle donnés par **Monkeybread Software**. Leur premier intérêt est donc de vous fournir des modèles d'intégration de Sparkle dans vos programmes. Leur deuxième intérêt est de vous donner des exemples pour tester **SparkleUtil\_II**. Dans ce but, commencez par compiler ces 4 programmes.

Après avoir <u>choisit votre site d'hébergement</u>, "patchez" les applications **Sparkle Test.app** provenant de TestAppSparkle1.5CocoaV100.rbp, TestAppSparkle1.5CocoaV200.rbp et TestAppSparkle1.5 CocoaV300.rbp avec **SparkleUtil\_II**.

Télécharger sur votre site les 4 fichiers Sparkle\_Test\_2.0.0.zip, XSparkle\_Test.xml, Sparkle\_Test.xml et DescriptionSparkle\_Test provenant de TestAppSparkle1.5CocoaV200.rbp

Considérant la version 2.0.0 comme une mise à jour pour la version 1.0.0, vous pouvez tester cette mise à jour en exécutant Sparkle Test.app provenant de TestAppSparkle1.5CocoaV100.rbp.

Pour tester la mise à jour de Sparkle\_Test.app version 1.0.0 provenant de TestAppSparkle1.1CarbonV100.rk il vous faudra "patcher" Sparkle Test.app avec **SparkleUtil pour Carbon** (qui est aussi un gratuiciel). En exécutant cette version Carbon de Sparkle Test.app, elle sera mise à jour en version 2.0.0 utilisant Sparkle Cocoa.

## 5 Le dossier SparkleUtil\_II.



FIGURE 13 – Dossier SparkleUtil\_II (à placer dans votre dossier **Applications**). Les dossiers **Sparkle** Carbon et Sparkle Cocoa sont à placer dans votre dossier Documents.

### 6 Remerciements et Contact technique.

Mes remerciements vont à Christian Schmitz de **Monkeybread Software** pour la documentation video de Sparkle 1.5 Cocoa.

Si vous avez des questions techniques à propos de **SparkleUtil\_II** , vous pouvez écrire à <u>Max Stirner</u>.