

Logiciel

Multi Install : système de menu pour CD / DVD / clé USB.

Le logiciel libre **Multi Install** est un menu avancé pour cd/dvd/clé USB qui intègre :

- un **éditeur avec aide contextuelle**
- un **afficheur NFO**
- un **lecteur de musique** dans **Multi Install Skinnable** (formats pris en charge : mp3, ogg, wav, mod, mo3, xm, s3m, mtm, it)

Il prend en charge :

- les **fichiers zip, rar, et ace**
- les **fichiers exe auto-extractibles**
- le cryptage et la protection par mot de passe

Multi Install comprend un éditeur et deux installateurs :

1. **Multi Install Skinnable** : un look soigné grâce à des thèmes.
2. **Multi Install Classic** : simple, rapide et fonctionnel

Liste des fichiers :

+ Go.exe (+ ou Setup.exe)	Fichier exécutable de Multi Install Skinable
+ Setup.exe (+ ou Go.exe)	Fichier exécutable de Multi Install Classic
MIEdit.exe	Fichier exécutable de Multi Install Edit
+ install.xml (+ ou un autre fichier .xml/.dat)	Fichier de données de Multi Install
*.xsl	Feuille de style pour le fichier de données de Multi Install
+ UnzDll.dll (+)	Fichier DLL pour la décompression ZIP
+ Unrar.dll (+)	Fichier DLL pour la décompression RAR
+ UnaceV2.dll (+)	Fichier DLL pour la décompression ACE
+ bass.dll (+ pour Go.exe si vous désirez de la musique)	Fichier DLL pour la lecture dans Go.exe. Consultez le site de Bass pour en savoir plus.
ZipDll.dll	Fichier DLL utilisé par Multi Install Edit pour la création du fichier ressource
+ uninst.ex_ (+ afin de créer une désinstallation disponible)	Fichier exécutable de désinstallation de Multi Install
MIHelp*.chm	Fichiers d'aide de Multi Install
setup.jpg ou setup.bmp	Image facultative pour Multi Install Classic
*.jpg, *.gif, *.png, ou *.bmp	Skins pour Multi Install Skinable
*.dat	Fichier XML crypté (ou archives mélangées)
MultiCD.*	Un tel fichier (par exemple MultiCD.jpg) doit être présent si vous souhaitez utiliser des compositions multi-disques !

Le pack d'installation résultant doit contenir :

- Go.exe (ou Setup.exe)
- install.xml
- UnzDll.dll, Unrar.dll, UnaceV2.dll
- bass.dll
- uninst.ex_



Mais pas :

- MIEdit.exe
- MIHelpFR.chm

Les fichiers XSLT ne doivent être présents que si vous désirez autoriser vos Navigateurs comme MS Internet Explorer à lire directement les données d'installation.

Fonctionnalités :

- Progression de l'installation : Fichier actuel, tous les fichiers, temps écoulé et estimation du temps restant.
- Création automatique de raccourcis dans le menu Démarrer et sur le bureau
- Désinstallation (raccourcis et fichiers)
- Association d'une capture d'écran, d'un fichier html ou de tout autre type de fichier
- Version personnalisable que vous pouvez adapter avec votre propre habillage.
- Recherche de programmes

Multi Install enregistre les données dans un fichier XML, ce qui permet de réaliser l'installation à partir d'un navigateur (supportant XML / XSLT).

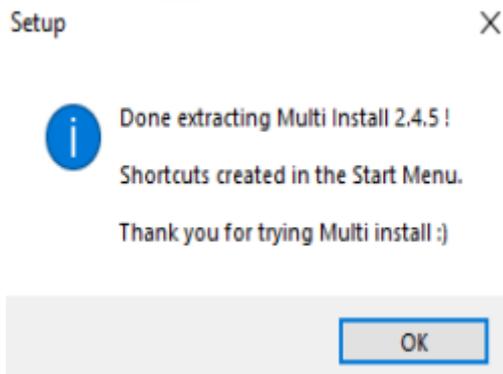
Pré-requis

Installation

1. **Téléchargez** sur le site <http://downloads.sourceforge.net/multiinstall> :
 1. la dernière version (2.4.5) de Multi install setup
 2. et les skins (zippés)
2. Double-cliquez sur **MI245Setup.exe**
3. **Acceptez** d'installer Multi Install 2.4.5 en cliquant sur **Oui**
4. Fenêtre d'information : cliquez sur **Continue**
5. **Acceptez la licence** : **Accept**

6. Sélectionnez le **répertoire de destination** puis **Finish**

7. Quand l'installation est finie, cliquez sur **Ok** :



8. Placez les skins (*.zip) dans le répertoire skin de Multi install

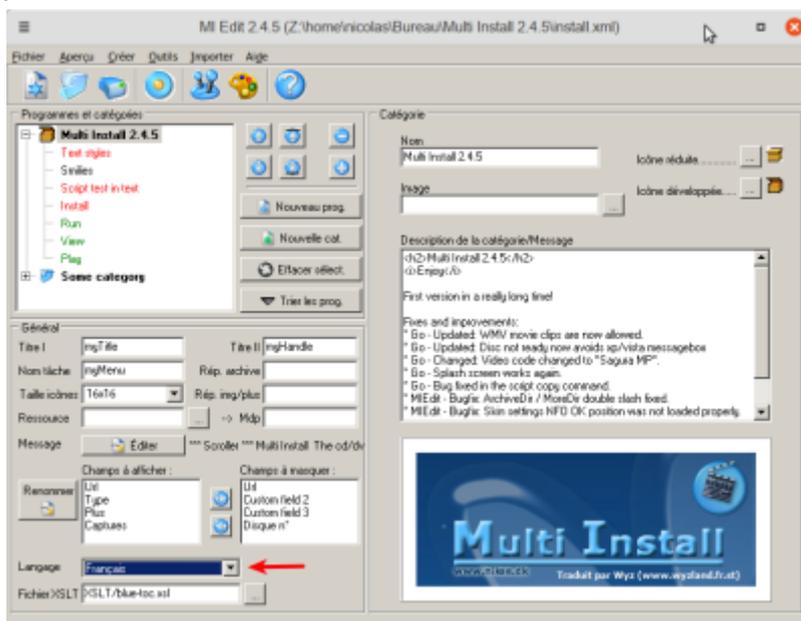
Configuration

1. Double-cliquez sur **Mledit.exe**

2. Choisissez la langue :



3. Mledit s'ouvre :



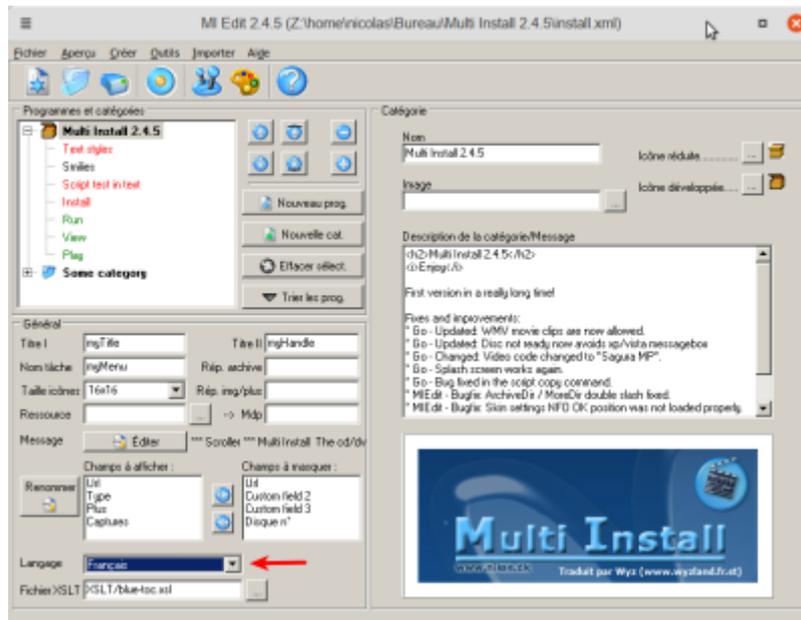
4. Choisissez la langue en bas à gauche

Utilisation

Multi Install comporte un éditeur et un installateur.

Édition

L'éditeur **MIEdit.exe** permet de créer ou modifier des compositions de Multi Install :



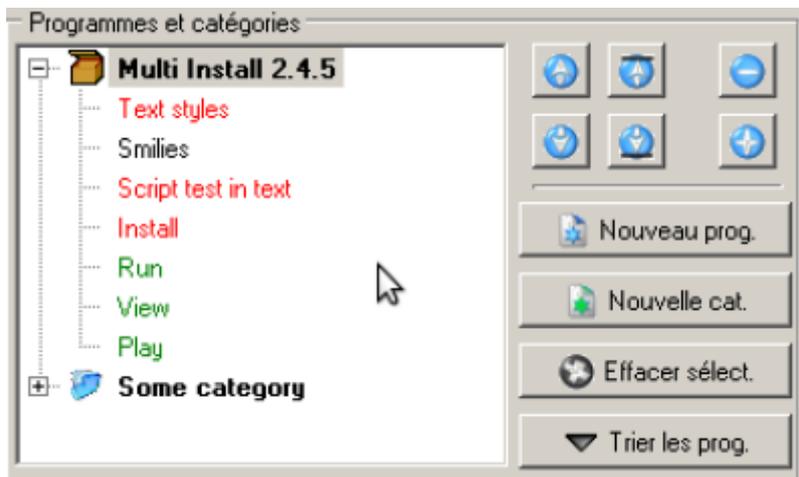
Une composition se compose d'une ou plusieurs catégories contenant un ou plusieurs programmes.

- Pour créer une nouvelle catégorie, cliquez sur le bouton **Nouvelle cat.**
- Pour ajouter un programme, cliquez sur le bouton **Nouveau prog.**

Multi Install Edit enregistre les données dans un fichier .xml. Si vous cryptez la composition, celui-ci aura l'extension .dat.

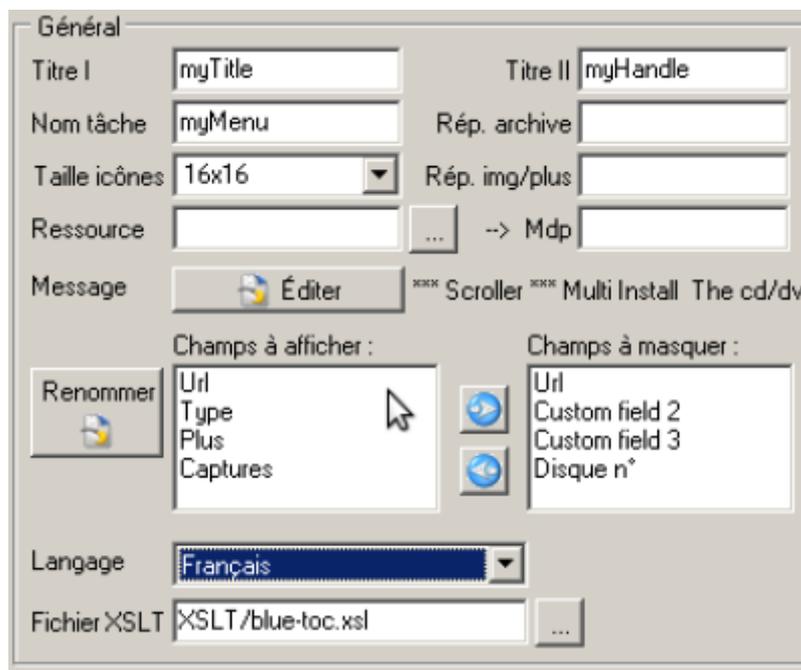
Pour créer un menu, il faut d'abord créer une mise en page avec l'éditeur **MIEdit.exe** de Multi Install.

Navigation (zone Programmes et catégories)



1. **Arborescence** : L'arborescence utilise des couleurs pour voir si un fichier ou une capture d'écran est absente :
 1. **Rouge** : Il manque une archive
 2. **Orange** : Il manque une capture d'écran ou un fichier Plus
 3. **Vert** : Tous les fichiers pour ce programme existent
 4. **Noir** : Pas nom de fichier spécifié dans le champ 'Archive'
2. **Boutons** :
 1. Les boutons à droite de l'arborescence servent à déplacer les programmes et à naviguer.
 2. Le bouton  développe l'arborescence et le bouton  la réduit.

Général



1. **Titre I** : nom du cd/dvd.
Il apparaîtra à une position personnalisée avec MI Skinable et centré en bas de MI Classic.
2. **Titre II** : Sous-titre/nom/entreprise ou quoi que ce soit d'autre.

Il apparaîtra à une position personnalisée avec MI Skinable et dans la barre de titre de MI Classic.

3. **Nom tâche** : apparaîtra dans la barre des tâches et dans la liste des tâches.
4. **Rép. archive** : Emplacement des fichiers archives (zip, rar, ace, exe).
Par défaut : **Data** mais il peut être changé en, par exemple, "Fichiers". La chaîne peut aussi être vide.
Rappelez-vous qu'il est possible de stocker des fichiers archive dans des sous-répertoires du **Rép. archive**
5. **Taille icônes** : Taille d'affichage des icônes
Par défaut : 16×16
6. **Rép. img/plus** : Emplacement des fichiers image/plus (par exemple jpg/gif/bmp/txt/html).
Par défaut : **More** mais il peut être changé en, par exemple, "Images". La chaîne peut aussi être vide.
Rappelez-vous qu'il est possible de stocker des fichiers image/plus dans des sous-répertoires du **Répertoire image/plus**
7. **Ressource** : Un fichier ressource est un fichier compressé ZIP contenant des captures d'écran (bmp, jpg ou gif), des fichiers NFO, des icônes et les composants de la skin (ainsi que des fichiers de police, s'il y en a).
L'image d'accueil (splash screen) doit être placée dans le même répertoire que Go.exe et ne peut pas être dans un fichier ressource
Le fichier ressource zippé doit se trouver dans le même répertoire que Go.exe (par exemple "ressource.zip") ou dans un sous-répertoire (par exemple "Data\data.res").
Note : Les fichiers HTML, les animations, etc. ne fonctionnent pas à partir d'un fichier ressource.
Voir aussi : Créer un fichier ressource
Le fichier ressource compressé ZIP peut avoir une extension du type *.res et les données doivent être relatives au répertoire où se trouve Go.exe, comme suit :
ressource.res (fichier zip) :
 1. Skin\main.gif
 2. Skin\install.gif
 3. Skin\msgbox.gif
 4. Skin\unpack.gif
 5. Skin\nfo.gif
 6. More\screenshot1.jpg
 7. More\screenshot2.bmp
 8. More\screenshot2.gif
 9. More\info1.nfo
 10. More\info2.nfoa.res").
8. → **Mdp** : Mot de passe protégeant le fichier ressource
Les fichiers ne pourront pas être extraits ni vus sans le mot de passe.
9. **Message** : Le bouton permet d'entrer un message pour l'ensemble de la composition
Il apparaîtra dans la partie inférieure gauche de MI (Skinable ou Classic)
10. **Champs à afficher** : champs à montrer dans les applications clientes de Multi Install.

11. **Champs à masquer** : champs à masquer dans les applications clientes de Multi Install.
12. **Langage** : langue utilisée avec MI Skinable/MI Classic.
Pour changer la langue de MI Edit, allez dans le menu **Outils** → **Paramètres...**
13. **Fichier XSLT** : Le fichier XSLT est utilisé pour afficher le fichier XML dans un navigateur. Grâce aux fichiers XSLT vous pouvez afficher des fichiers XML avec différents styles.
Les fichiers XSLT ne fonctionneront pas avec une composition cryptée (fichier DAT).
Les fichiers XSLT ne sont pas utilisés par Multi Install Skinable ou Multi Install Classic.

Catégorie

S'affiche quand une catégorie est sélectionnée dans l'arborescence



1. **Nom** : nom de la catégorie
Les noms les plus souvent utilisés sont "Backup <mois> <année>", "Jeux", "Programmes" et "Utilitaires".
2. **Image** : Image associée à la catégorie
Les images sont redimensionnées pour s'adapter à la fenêtre 'capture d'écran'.
Les captures d'écran peuvent également être des animations. Les animations ne seront pas redimensionnées pour s'adapter à la fenêtre !
Fichiers recommandés : .jpg, .bmp, .gif (pour les images) et .avi, .mpg,

.mpeg, .mpe, .asf (pour les animations).

3. Icônes :

1. **Icône réduite** : Icône réduite associée à la catégorie, affichée dans l'arborescence.

L'icône réduite s'affiche quand la catégorie est réduite

Taille définie dans le champ **Général** → **Taille des icônes**

2. **Icône développée** : Icône développée associée avec la catégorie, affichée dans l'arborescence

l'icône développée s'affiche quand la catégorie est développée.

Taille définie dans le champ **Général** → **Taille des icônes**

4. **Description de la catégorie/Message** : Texte concernant la catégorie. Évitez de dépasser 200 lignes.

Programme

S'affiche quand un programme est sélectionné dans l'arborescence

1. **Nom** : nom du programme

2. **Icône** : icône du programme, affichée dans l'arborescence. Sa taille est déterminée par le champ **Taille des icônes** dans **Général**

3. **Disque N°** : Numéro du disque dans une composition contenant plusieurs cds ou dvds. Notez que des fichiers rar/ace/zip/exe ne peuvent pas avoir les mêmes noms, même s'ils se trouvent sur des cds/dvds différents. Vous devriez aussi inclure un fichier appelé MultiCD.* (par exemple MultiCD.jpg) quand vous utilisez des compositions multi-

disques à partir d'un lecteur de CD - cela permet de changer de CD sans arrêter et démarrer Multi Install. Ce que contient MultiCD.* n'a pas d'importance.

4. **Type** : Type du programme (Exemples : **Code source**, **Action 3D**, **Lecteur MP3**, etc.
5. **Taille (Ko)** : calculée automatiquement quand vous choisissez un Fichier archive. Peut être recalculée en cliquant dans le menu **Outils** → **Recalculer les valeurs des champs de taille**.
6. **Captures** :
7. **Plus** : Plus d'informations à propos du programme. Ce peut-être un fichier html, un fichier texte ou d'un autre format. Un clic sur le bouton **Plus** dans les applications clientes lance l'application associée avec l'extension du fichier **Plus**. Le champ **Plus** est aussi destiné aux fichiers NFO : MI Skinable affichera les fichiers NFO dans un écran NFO (si le skin NFO est inclus).: Notez que les fichiers **Plus** doivent résider dans le répertoire **Plus** ou un de ses sous-répertoires. Fichiers recommandés : .jpg, .bmp, .avi, .mpe, .mpg, .asf, .htm, .html, .wav, .nfo, .txt, .doc.
8. **Description** : Une description du programme sélectionné. 200 lignes de texte maximum. En cliquant sur le bouton **..** à droite du champ vous pouvez importer des fichiers .txt ou .nfo. Les graphiques ASCII peuvent être retirés automatiquement des fichiers .nfo.
9. **Notes sur l'installation** : Notes concernant l'installation du programme sélectionné. Ne pas dépasser 200 lignes.
10. **Fic. archive** : nom du fichier archive (zip/rar/ace/exe/?). Ce fichier doit se trouver dans le **Répertoire archive** ou un de ses sous-répertoires, comme **Data\Games** ou **Data\Apps** (si **Data** est le **Répertoire archive**). Quand vous ajoutez un programme en utilisant le bouton, le champ **Taille (ko)** est automatiquement calculé. **Archive** peut aussi contenir d'autres types de fichiers tels que des .avi, .mp3 ou .html. Dans ces cas-là, les programmes qui leur sont respectivement associés seront exécutés. Si l'extension du fichier archive est .avi, .mpg, mp3 ou .wav, le bouton **Installer** deviendra **Jouer**. Si l'extension du fichier archive est .txt, .html, .htm ou .doc, le bouton **Installer** deviendra **Voir**. Si le fichier archive se trouve sur Internet, le bouton **Installer** deviendra **Télécharger**. Astuce : Utilisez **Outils** → **Vérifier/Joindre les fichiers archive...** pour joindre facilement plusieurs programmes avec des fichiers archive.
11. → **Mdp** : Mot de passe de l'archive. Les fichiers zip/rar/ace peuvent être à la fois compressés et cryptés. Entrez le mot de passe pour le fichier zip/rar/ace dans le champ et Multi Install pourra décompresser le fichier protégé par un mot de passe. Astuce : Si vous utilisez des fichiers zip/rar/ace protégés par un mot de passe vous devriez aussi crypter le fichier XML, sinon le mot de passe sera clairement visible sous forme de texte !
12. Bouton **Inst.**
13. **Chemin inst.**
14. **Script** : Ce champ peut contenir une commande, ou une seule ligne de message. Si ce champ contient **Setup.exe**, le fichier **Setup.exe** sera

exécuté APRÈS l'installation du programme sélectionné, depuis le répertoire où le programme a été décompressé. Si ce champ contient **INFO.BMP**, le programme d'installation lancera le programme associé aux fichiers BMP. Pour écrire une seule ligne de message, mettez ECHO devant, comme suit :

ECHO Lancez "SS.EXE" pour lancer le jeu !

Cette ligne sera affichée après l'installation. N'écrivez pas de notes concernant l'installation dans ce champ - elles doivent être mises dans le champ **Notes sur l'installation**.

Infos utiles :

Date de sortie

Quand le programme sélectionné est sorti.

Éditeur

Éditeur, programmeur, compagnie, etc. qui a édité le programme sélectionné.

Système d'Exploitation

Sur quelle(s) plate(s)-forme(s) le programme sélectionné pourra être exécuté ?

Minimum requis

Ce qu'il faut au minimum pour que le programme sélectionné puisse être utilisé. Exemple : "64 Mo de RAM".



Estimation

Estimation du programme sélectionné. Ce doit être un nombre compris entre 0 et 100, où 100 est le meilleur et 0 le plus mauvais.

Un blanc ou '-' peut être utilisé si le programme n'a pas été évalué.

Code

Numéro de série. Il sera copié en mémoire après l'installation. Si le programme possède plusieurs numéros de série, écrivez-les dans le champ 'Notes sur l'installation'.

Image 1, 2, 3

Une à trois captures d'écran du programme sélectionné. Les captures d'écran doivent être

des fichiers .jpg, .gif ou .bmp.
Toutes les captures d'écran seront redimensionnées à la taille de la fenêtre 'capture d'écran' - un clic sur l'image la fera apparaître dans votre logiciel de visualisation d'images par défaut. Notez que les fichiers image 1, 2 et 3 doivent se trouver dans le répertoire 'Plus' (ou un de ses sous-répertoires). Les images 1, 2 et 3 peuvent également être des animations. Les animations ne seront pas redimensionnées pour s'adapter à la fenêtre 'capture d'écran' !
Fichiers recommandés : .jpg, .bmp, .gif (pours les images) et .avi, .mpg, .mpeg, .mpe, .asf (pour les animations).



DirectX

Est-ce que le programme sélectionné supporte DirectX ?

Carte 3D

Est-ce que le programme sélectionné supporte les cartes 3D ?

Multijoueur

Est-ce que le programme sélectionné supporte le mode Multijoueur ?

Jeu Internet

Est-ce que le programme sélectionné supporte le jeu sur Internet ?

Joystick

Est-ce que le programme sélectionné supporte les joysticks ?

Où installer

Chemin d'installation par défaut. Les utilisateurs auront la possibilité de le changer durant l'installation.
Un exemple simple :
Games\TheWorm
Il est possible d'utiliser un couple de répertoires Windows prédéfinis :
{pf} = C:\Program files {tmp} = C:\Windows\Temp (normalement)

{win} = C:\Windows
(normalement) {sys} =
C:\Windows\System
(normalement)
{regkey=<registre-chemin:clé-
nom>}

Un exemple simple de chemin
d'installation utilisant un
répertoire prédéfini : {pf}\Multi
Install

{regkey=<registre-chemin:clé-
nom>} est un peu plus avancée.
Cela vous permet de lire une
chaîne dans la base de registres
de Windows et de l'utiliser dans
votre chemin.

La première partie de registre-
chemin est la racine.

La racine doit prendre une de ces
valeurs :

- HKCR = HKEY_CLASSES_ROOT
- HKCU = HKEY_CURRENT_USER
- HKLM = HKEY_LOCAL_MACHINE
- HKU = HKEY_USERS
- HKCC =

HKEY_CURRENT_CONFIG

Si la racine est omise alors
HKEY_CURRENT_USER sera utilisé.

La seconde partie de registre-
chemin est le chemin. Ce peut
être : Software\Unreal
Technology\Installed
Apps\UnrealTournament

Clé-nom contient le nom de la clé
à lire dans la base de registres.

Par exemple, Folder.

Ici vous trouverez un couple
d'exemples des utilisations
possibles de {regkey=<registre-
chemin:clé-nom>} :

{regkey=HKLM\Software\Unreal
Technology\Installed
Apps\UnrealTournament:Folder}\
Maps

{regkey=HKCU\Software\WinRAR\
Paths:TempFolder} Note : Si
l'entrée {regkey=<registre-
chemin:clé-nom>} n'est pas
trouvée sur l'ordinateur utilisé, Où
installer sera vide.

Note : Le chemin doit contenir



l'adresse sans la lettre du lecteur.
Par exemple, utilisez
Games\TheWorm et non
C:\Games\TheWorm.

Ajouter/Éditer les raccourcis

Ajoutez des icônes de raccourci
dans le Menu Démarrer !

Chemin dans le menu

chemin dans Menu
Démarrer/Programmes
Ce champ devrait contenir
quelque chose d'analogue au nom
du programme sélectionné.

Texte

Ce champ sera affiché dans le
Menu Démarrer. Quand il est
choisi/cliqué, la valeur entrée
dans Choisir l'entrée sera
exécutée.

Fichier

Ce fichier sera exécutable à partir
du Menu Démarrer.

Ajouter au bureau

Si coché, le raccourci sera ajouté
au bureau.



Note : Uninstall (désinstallation)
sera automatiquement ajouté à la
fonction "Ajout/Suppression de
programmes", tout comme dans
le Menu Démarrer - si uninst.ex_
est présent dans le même dossier
que le programme d'installation
(par exemple Go.exe).

Lancer l'Explorateur

Lancer l'Explorateur Windows
juste après l'installation, dans le
répertoire où le programme vient
d'être décompressé ? Cochez la
case pour le permettre.

Créer des fichiers de désinstallation

Si cette case est cochée et que le
fichier "Uninst.ex_" est présent
dans le répertoire courant, les
fichiers de désinstallation seront
créés lors de l'installation. La
désinstallation peut être activé
via le menu Démarrer ou
"Ajout/Suppression de
programmes" dans le Panneau de
configuration.

Composants du menu

Préparation

1. Valeurs par défaut :



Si votre projet utilise de nombreux programmes, il est bon de définir des valeurs par défaut.

1. Allez dans le menu **Outils → Options → Valeurs par défaut**.
2. Pour ouvrir le dossier cible après l'installation, saisissez le script Run Filename : "Explorer.exe" ; Parameters : "{destdir}" ; Drapeaux : "nowait" dans le script du programme par défaut.
3. Les icônes par défaut de l'arborescence pour les catégories font gagner du temps.
4. Every time I add a new program or category to the menu, default values will be used.

2. Champs globaux



1. Sur l'écran principal de MIEdit, je saisis le titre du menu CD / DVD **Open Source CD**.
2. Les champs pour les programmes sont déterminés via les champs à afficher ou à masquer. J'ai renommé **Champ personnalisé 1** en **Type** et **Champ personnalisé 2** en **Site Web**.
3. Conseil : appuyez sur F1 dans n'importe quel champ pour obtenir de l'aide sur ce champ.

Ajout de programmes

1. Les programmes peuvent être ajoutés au menu sans catégorie mais à partir de 10 programmes, il faudra ajouter des catégories. Ajoutons une catégorie nommée **Applications**.
2. Les programmes doivent se trouver dans le même dossier que MIEdit.exe ou dans un sous-dossier. Pour commencer, déplaçons nos applications dans un sous-dossier **Applications**. Toutes les archives sont compressées avec Winrar pour gagner de l'espace.
3. Le bouton **Nouveau programme** permet d'ajouter des programmes, mais des méthodes plus rapides sont disponibles :
 1. Importer des programmes depuis des fichiers
 2. Glisser/déposer des fichiers dans l'arborescenceCes méthodes font apparaître cette fenêtre :



4. Une fois les fichiers importés, l'écran principal ressemble à ceci :



Notez que la valeur par défaut du script du programme a été remplie automatiquement.

- Il faut maintenant ajuster les noms des programmes et ajouter

manuellement la description, les captures d'écran et autres informations. Subtitle Edit 1.7 n'est pas disponible en paquet pour installation et désinstallation, mais MI peut le faire :

1. Commençons par choisir le chemin d'installation **{pf}\Subtitle Edit**, qui proposera "C:\Program Files\Subtitle Edit" si on utilise un Windows anglais.
2. Dans la fenêtre du script du programme, ajoutons un raccourci dans le menu Démarrer et un autre (facultatif) sur le bureau. La désinstallation est ajoutée facilement en cliquant sur **Désinstallation complète**. Voici la fenêtre du script :



3. L'option **Set Uninstall : Complet** affiche la désinstallation sous **Panneau de configuration → Ajout/Suppression de programmes**.
4. Pour tester la mise en page dans MI Skinnable, vous pouvez cliquer sur l'icône de la barre d'aperçu :



Plusieurs autres habillages sont disponibles sur la page des habillages MI <http://multiinstall.sourceforge.net/skins>.

5. Lors de la gravure sur disque, les dossiers de fichiers suivants seront ajoutés :
- 
6. Si vous utilisez un fichier de ressources, les dossiers "Skin", "Pics", et "Icons", "UNACEv2.DLL", "bass.dll", "unrar.dll" ne sont pas nécessaires puisqu'ils seront compressés dans le fichier de ressources.

Désinstallation

Voir aussi

- **(fr)** Aide de Multi install
- **(en)** <http://multiinstall.sourceforge.net/>

Basé sur « [Multi Install - the cd/dvd menu system](#) » par *sourceforge*.

From:

<http://doc.nfrappe.fr/> - Documentation du Dr Nicolas Frappé

Permanent link:

<http://doc.nfrappe.fr/doku.php?id=logiciel:disques:dvd:multiinstall:start>



Last update: 2022/11/08 19:27