

Uzivatel'ska dokumentacia Radoslav Glinsky

Tento text sluzi pre potreby blizsieho oboznamenia sa s aplikaciou "Graficky editor", ktory sluzi ako započetový program z predmetu Objektovo orientované programovanie v akademickom roku 2007/2008. Je to tzv. uzivatelska dokumentacia, ktora ma za cieľ uzivatelovi aplikacie vysvetliť postup, ako s nou zaobchádzať.

V prvom rade by som chcel poznamenať, že práca s programom je (velmi) intuitívna. Prostredie, v ktorom sa uzivatel nachádza pri práci s aplikaciou vyzera ako na nasledujúcom obrázku:



Vsimmime si, že ovladacie cudliky sa nachádzajú v hornej časti aplikácie. Popiseme si postupne každý z nich (zlava doprava):

- 1) select button: po stlačení tohto cudlika môžeme označovať a odoznačovať objekty. Pri (od)označovaní pomáha aj klávesa Shift. Ak držíme shift, tak sa kliknutý objekt označí (ak ešte nie je) alebo sa kliknutý objekt odoznačí (ak už je označený). Označené objekty môžeme takisto presúvať štýlom drag&drop (jednoducho "chytíme", potiahneme na iné miesto a tam "pustíme"). Ďalšia vlastnosť je tá, že označené objekty majú na svojom okraji tzv. posuvátka a rolovátka. Posuvátko pri použití drag&drop zmešuje/zväcsuje označené objekty, rolovátko ich otáča. Keď nedržíme shift a klikneme na nejaký z označených objektov, tak sa posuvátko zmení na rolovátko alebo opačne. V dolnej časti aplikácie sa nachádza akýsi panel s farebnými cudlikmi. Ak je práve označený nejaký objekt (alebo viaceré objekty) a klikneme na nejaký z týchto farebných cudlikov, tak všetky označené objekty zmenia farbu na tú práve kliknutú. Pre tých, čo preferujú ovládanie aj klávesnicou, sú k dispozícii tieto klávesy:
 - sipky pohynajú označené objekty v danom smere
 - klávesy PgUp a PgDn rotojú označené objekty okolo vlastného stredu

- klavesy Home a End zvacuju/zmensuju oznacene objekty
 - klavesy 1, 2, 3 umoznuju menit farbu oznacenyh objektov, a to tak, ze pri ich drzani pridavaju (v tomto poradí) cervenu, zelenu, modru zlozku farby v rgb modely. Pri drzani Shift klavesy navyse sa spravaju opacne – odoberaju
- 2) move_points_button: ked je aktivny tento cudlik, mozeme stylom drag&drop presuvat jednotlivé body objektov. Medzi objekty, ktorych body sa daju presuvat, patria:
 - ciara
 - obdlznik
 - mnohouholnik
 - hviezdicka
 - 3) ciara: kresli usecku. Ak je stlacena klavesa Shift, tak kresli spojene usecky (klikanim na obrazovku)
 - 4) elipsa: stylom drag&drop kresli elipsu
 - 5) obdlznik: stylom drag&drop kresli obdlznik
 - 6) mnohouholnik: kresli mnohouholnik. Je nutne drzat stlacenu klavesu Shift a klikat body na obrazovke. Zadavanie bodov konci, ked pustime Shift.
 - 7) kruh: stylom drag&drop kresli kruh
 - 8) hviezdicka: stylom drag&drop kresli hviezdicku
 - 9) makegroup_button: Po stlacení tohto cudliku sa všetky oznacene objekty spoja do jedného a budú ďalej vystupovať ako jeden
 - 10) destroygroup_button: presný opak makegroup_button; spojene objekty sa opäť rozdelia
 - 11) copy_button: všetky oznacene objekty sa zduplikuju
 - 12) remove_button: oznacene objekty sa odstrania
 - 13) raise_top_button: oznacene objekty sa presunu úplne dopredu (ak sú samozrejme pred nimi nejake ine objekty)
 - 14) raise_step_button: oznacene objekty sa presunu o jeden krok dopredu
 - 15) lower_step_button: oznacene objekty sa presunu o jeden krok dozadu
 - 16) lower_bottom_button: oznacene objekty sa presunu úplne dozadu
 - 17) backward_button: tzv. undo (vráti sa o krok dozadu)
 - 18) forward_button: opak undo
 - 19) save_image: tento cudlik umoznuje ulozenie vytvoreneho obrazku do podoby png. Vzdycky sa uklada vsetko, co sa nachadza vnútri staleho obdlznika na obrazovke. Napr. v nasom obrazku sa ulozi vsetko okrem hviezdicky a casti travy (lebo sa nenachadzaju vnútri obdlzniku). Obrazky sa ukladaju automaticky do adresara "snapshots/" pod nazvom vygenerovanim na zaklade aktualneho datumu a casu.

