Описание редактора форм

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **КНОПКИ** | **ЗНАЧЕНИЕ** | **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ / ЗАМЕЧАНИЯ** |
| 1 | line.png | Позволяет нарисовать линию. | Для её задания необходимо указать кликом мыши начало линии и вытянуть из него линию мышкой. |
| 2 | curve.png | Позволяет рисовать дугу. | Отмечаем последовательно три точки на рабочей сцене: начало дуги, конец и середину. |
| 3 | rect.png | Позволяет рисовать прямоугольник. | Задаём нажатием мышки левый верхний угол и вытягиваем из него весь прямоугольник.  Если при его вытягивании удерживать клавишу Shift, то в итоге получим квадрат. |
| 4 | ellipse.png | Позволяет рисовать эллипс. | Аналогично прямоугольнику. Задаём левый верхний угол прямоугольника, в который вписан искомый эллипс, и вытягиваем его.  При удерживании клавиши Shift получим окружность. |
| 5 | Вкладки «Перо» и «Кисть» | Позволяют задавать некоторые параметры начертания линий, дуг, прямоугольников и эллипсов (1 - 4). | Во вкладке «Перо» можно задать Стиль (из вападающего списка), Ширину (от 0 до 13) и Цвет рисуемой линии, дуги иил границ прямоугольника или эллипса.  Во вкладке «Кисть» можно задавать Стиль и Цвет заливки рисуемого прямоугольника или эллипса.  Выставленные свойства в этих вкладках действуют на текущий рисуемый элемент 1 -4 или сразу на группу выделенных элементов. |
| 6 | staticText.png | Добавляет статический текст  (т.е. обычный текст, который можно будет редактировать на самом элементе, когда форма будет уже задана) | Единичным кликом мыши задаем верхний левый угол прямоугольной области с текстом. На выбранном месте появляется слово «text», вместо которого и задается искомая надпись для элемента. |
| 7 | dynamicText.png | Добавляет динамический текст (т.е. текст, взятый из значения соответствующего поля свойства элемента) | Единичным кликом мыши задаем верхний левый угол прямоугольной области с текстом. На выбранном месте появляется зеленая рамка со словом «name», которое является стандартным свойством всех элементов. Вместо «name», можно указать и другие свойства рассматриваемого элемента, чьи значения и будут отображаться на элементе впоследствии в качестве текста. |
| 8 | textPicture.png | Добавляет текст, как картинку (т.е. этот текст уже нельзя будет редактировать на элементе) | Единичным кликом мыши задаем верхний левый угол прямоугольной области с текстом. На выбранном месте появляется серая пунктирная рамка со словом «text» внутри. При нажатии на это слово слева становятся доступны вкладки «Шрифт» и «Формат текста», при помощи которых можно задать Шрифт, Размер, Цвет, Начертание искомого текста, а также ввести сам этот текст. После всех редактирований эти вкладки снова будут недоступны (до тех пор, пока этот текст не будет выделен) |
| 9 | pencil.png | Позволяет рисовать произвольную линию «от руки». | Кликом мыши указываем начало линии и пока нажата кнопка мыши рисуем линию. Аналогично рисованию карандашом. |
| 10 | linePort.png | Позволяет добавить линейный порт, т.е. порт в виде линии.  (Порты --- это единственные места на элементе, куда могут присоединяться к ним связи) | Задаётся полностью аналогично заданию линии (см. 1). В результате на объекте появится синяя линия. |
| 11 | point.png | Позволяет добавить точечный порт, т.е. порт в виде точки. | Задаётся обычным единичным кликом мыши. И в результате получаем синюю точку. |
| 12 | Картинка | Позволяет добавлять картинку в формате .jpg и .png. | При нажатии на данную кнопку появляется стандартное диалоговое окно открытия файла. Выбираем нужный файл с картинкой и единичным кликом мыши указываем верхний левый угол прямоугольной области данной картинки. На выбранном месте мы получим картинку. |
| 13 | Удалить элемент | Удаляет выделенный элемент или группу элементов. | Мышкой выделяем элемент или сразу группу элементов и нажатием на эту кнопку (или нажатием на кнопку «Delete» на клавиатуре) удаляем их. |
| 14 | Очистить | Удаляет все нарисованные элементы со сцены. |  |
| 15 | Сохранить как картинку | Позволяет сохранить всю сцену редактора форм с соответствующими элементами в виде картинки с расширением .jpg или .png. | При этом появляется стандартное диалоговое окно сохранения файлов. |
| 16 | Сохранить в Xml | Позволяет сохранить нарисованную форму (т.е. все элементы сцены редактора форм) в формате .xml. | При этом появляется стандартное диалоговое окно сохранения файлов. |
| 17 | Сохранить | Позволяет сохранить нарисованную форму и передать результат метаредактору в качестве графического представления некоторого элемента. | После сохранения выскакивает сообщение об успешном сохранении. |
| 19 | Открыть | Позволяет открыть ранее нарисованные графические формы, описанные в формате .xml. | При этом появляется стандартное диалоговое окно открытия файлов. |

Замечание. Для всех элементов редактора форм (1 - 12) есть возможность задавать их стиль поведения (относительный / абсолютный) при изменении размеров элемента языка, для которого и задаётся графическое представление. Для этого у каждого элементарного элемента по каждой координате есть специальный квадратик, видимый только при выделении. По умолчанию этот квадратик черного цвета, что означает «относительное масштабирование», т.е. данный элементарный элемент по данной координате при изменении размеров всего элемента будет изменять своё положении относительно размеров всего элемента. Но если кликнуть по этому квадратику, то его цвет меняется на красный цвет, что означает «абсолютное масштабирование», т.е. элементарный элемент не будет никак меняться при изменении размеров всего элемента.