Správce souborů

ITU projekt, 2014

*Číslo zadání projektu:* 96

*Kapitán týmu:* Karel Březina (xbrezi13)

*Členové týmu:* Kamil Jeřábek (xjerab18), Aleš Raszka (xraszk03)

*Datum:* 23. 10. 2014

# Abstrakt

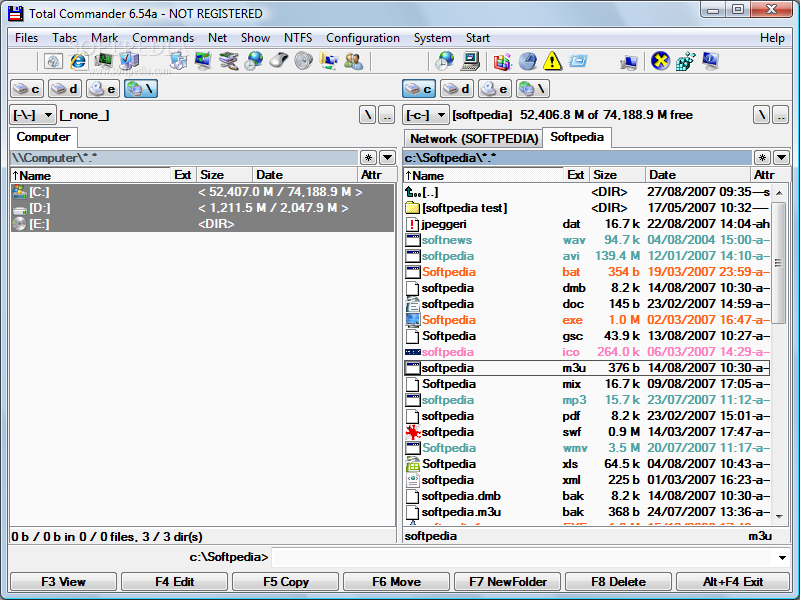
Cílem tohoto projektu je vytvořit moderní uživatelské rozhraní souborového manažeru. Jako svou cílovou skupinu uživatelů jsme vybrali lidi, kteří nejsou „kování“ v práci s počítačem. Ale i běžní uživatelé nebudou ochuzeni o klasickou funkčnost.

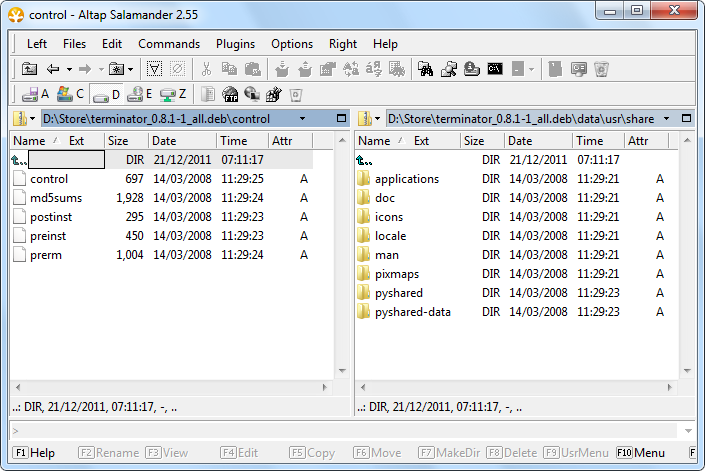
Naše aplikace je výjimečná svým přístupem k větší jednoduchosti a intuitivnosti ovládání běžné práce se soubory. Tento způsob ovládání můžeme zčásti vidět na mobilních platformách (jako jsou například systémy Android, iOS nebo Windows Phone). Těchto vlastností chceme dosáhnout vhodnými grafickými prvky menu, panelů nebo ovládacích „triggerů“. Zároveň jsou implementovány klávesové zkratky, pro rychlejší práci.

Pokud si není uživatel jistý, jakým způsobem by mohl požadované operace dosáhnout (např. kopírování, přesouvání souborů), správce se při spuštění na tuto skutečnost zeptá. Pro ještě větší jistotu v používání správce je implementovaná funkce první pomoci, která si zapamatuje poslední operaci a v případě potřeby dokáže uskutečněnou změnu vrátit zpět. Doufáme, že tímto přístupem docílíme větší samostatnosti uživatelů.

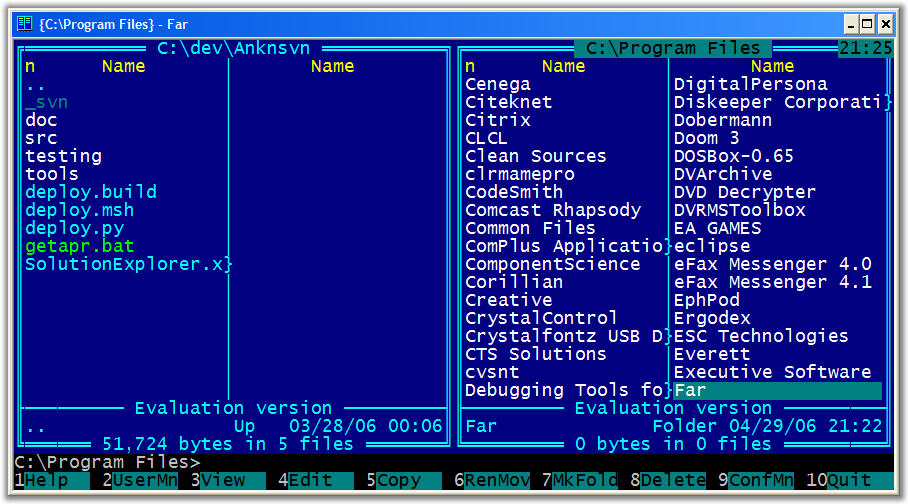
# Úvod

V této kapitole uvádíme aplikace, kterými jsme se inspirovali při návrhu výsledné aplikace. Tyto aplikace patří mezi klasické zástupce souborových manažerů. Na zmíněných příkladech lze vypozorovat funkční prvky spolu s jejich designem. Ten se sice v čase měnil (především vzhled celého okna a menu), ale funkčnost a zaměření je stále stejná.

**Total Commander** – bezesporu jeden z nejznámějších a nejpoužívanějších souborových manažerů. Kombinuje velkou paletu funkcí a jednoduchý design.



**Altap Salamander** – klon známějšího Total Commanderu.



**Far** – souborový manažer ve stylu systému MS-DOS. Maximálně přizpůsobená práce s klávesovými zkratkami. Design je velice jednoduchý a přímočarý.

Tyto aplikace mají obvykle velké množství možností k nastavení, což podle našeho názoru drtivá většina uživatelů stolních počítačů nepotřebuje (někdy o nich ani neví). Proto jsme se rozhodli implementovat jen nejvíce používaná nastavení a rozmístění jednotlivých funkčních tlačítek.

* Možnost vrácení poslední změny (např. smazání souboru, přejmenování adresáře), v provedení vyskakovacího bloku po nějakou omezenou dobu.
* Možnost úpravy pořadí tlačítek a jednotlivých panelů uživatelem.
* Zobrazit náhled na pozadí programu při označení souboru typu obrázek.
* Také jsme zahrnuli do našeho řešení tzv. dětský koutek. Tento režim aplikace je určen pro situace, kdy uživatel odchází od svého počítače a přenechává počítač svému potomkovi. V takovém případě může uživatel zapnout funkci dětský koutek. V tomto režimu je aplikace zablokovaná na jakékoliv změny v souborech, lze pouze prohlížet.

# Studium/teorie

Našim cílem je vytvořit multiplatformní aplikaci. Z tohoto důvodu jsme zvolili jako programovací jazyk C++ s využitím frameworku Qt.

Tento Framework zpřístupňuje základní nástroje pro tvorbu uživatelských rozhraní. Dalším z důvodu proč jsme zvolili tento framework, je ten, že obsahuje spoustu funkcí, které rozšiřují základní knihovnu pro C++ a značně zjednoduší funkčnost celého programu a práci se soubory.

# Návrh aplikace

Bude doplněno.

# Návrh uživatelského rozhraní

Aplikace souborového manažeru bude z části inspirována již existujících řešení. Zároveň však bude rozšiřovat stávající funkce novým (možná i netradiční) způsobem a celkově by měli být maximálně přizpůsobené několika klíčovým vlastnostem.

Dostatečná jednoduchost

Maximální využitelnost obrazovky (možnost schovat panely a tím zvětšit prostor pro ostatní komponenty)

Uživatelská „customizace“ (chcete mít tlačítko vlevo namísto vpravo? – není problém)

# Realizace

Bude doplněno.

## Karel Březina (KAPITÁN)

**Řeší:**

* Koordinace týmu
* Layout celé aplikace

## Aleš Raszka

**Řeší:**

* Nabídky a jejich funkcionalita

## Kamil Jeřábek

**Řeší:**

* Panely a jejich funkcionalita

# Testování

Testování zatím neproběhlo, vzhledem ke skutečnosti, že aplikace není zatím implementovaná.

Bude doplněno při další revizi této dokumentace.

# Závěr

Pro tuto chvíli dochází k návrhu výsledného rozhraní aplikace a jednotlivých funkčních prvků.

# Reference

Bez odkazů.

# Příloha

Bez přílohy.