Instrukcja instalacji i obsługi systemu WMS.

Instalacja:

1. Zainstalować interpreter języka python – plik instalacyjny ściągnąć ze strony: <https://www.python.org/downloads/windows/>
2. W trakcie instalacji należy zaznaczyć opcję „Add Python to PATH” Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Strona internetowa

   Opis wygenerowany automatycznie
3. Po zakończeniu instalacji należy wybrać opcję „Disable path length limit”: Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Strona internetowa

   Opis wygenerowany automatycznie
4. Uruchomić okno linii komend (wcisnąć WIN + R a następnie wpisać w oknie „cmd”). Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, wyświetlacz, oprogramowanie

   Opis wygenerowany automatycznie  
   w linii komend wpisać „python –version”, jeśli zwrócona zostanie wersja zainstalowanego interpretera to znak, że instalacja przebiegła pomyślnie, w innym przypadku koniecznie jest ponowne uruchomienie komputera. Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, Czcionka

   Opis wygenerowany automatycznie
5. Po ponownym uruchomieniu komputera należy w linii komend zainstalować wirtualne środowisko za pomocą komendy „pip install virtualenv”.  
   Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, Oprogramowanie multimedialne

   Opis wygenerowany automatycznie
6. Wybrać miejsce, w którym zostaną umieszczone pliki projektu i umieścić tam pliki. Najlepiej jeśli folder z projektem nazwie się WMS.
7. Z okna linii komend przejść do ścieżki umieszczonego projektu, za pomocą komendy:  
   „cd ..” – przeniesienie się do folderu wyżej  
   „cd <nazwa folderu>/<nazwa folderu>  
   pro tip: wpisując „cd\<naz” po wciśnięciu TAB reszta nazwy folderu wpisze się sama  
   Utworzyć lokalnie wirtualne środowisko za pomocą komendy „virtualenv”
8. Po postawieniu wirtualnego środowiska należy je uruchomić uruchamiając w oknie linii komend plik ‘activate.bat’, przechodząc do folderu venv\Scripts, czyli wpisać:  
   „cd venv\Scripts”  
   następnie uruchomić plik aktywacyjny za pomocą komendy „activate.bat”.  
   wrócić do głównego katalogu projektu za pomocą „cd ../../”
9. W aktywowanym środowisku zainstalować wymagane biblioteki za pomocą:  
   „pip install requirements” – to zadziała tylko jeśli w folderze projektu znajduje się plik „requirements.txt”, jeśli takiego pliku nie ma to należy go utworzyć, a jego zawartość skopiować z poniższych linijek:  
   *PyMuPDF==1.23.4  
   PyMuPDFb==1.23.3  
   pyodbc==4.0.34*
10. Zamknąć okno linii komend.
11. Jeśli w folderze z projektem nie ma pliku confidential.py, należy go utworzyć, a w jego zawartość wkleić:  
    SERVER\_conf = 'SELUSQL16'  
    DATABASE\_conf = 'PRODUKCJAWORKFLOW'  
    W przypadku zmiany serwera i / lub zmiany nazwy bazy danych, w tym miejscu należy wpisać nowe nazwy. Nazwy te zostały wpisane do osobnego pliku, by w przypadku udostępniania projektu do zdalnego publicznego repozytorium nie upubliczniać poufnych nazw serwerów i bazy danych Tetra Pak.
12. Żeby skrypt mógł pracować z bazą danych, stanowisko powinno zostać dodane przez administratora jako użytkownik.
13. Otworzyć plik const.py – jest to plik w którym nadaje się różne wartości poleceń sterujących skryptem. Aby zacząć należy upewnić się, że wszystkie ścieżki w liniach od 37 do 48 znajdują się aktualne ścieżki (nie biorąc pod uwagę linii rozpoczynających się od znaku „#”). W liniach 64 i 66 wpisać aktualne ścieżki projektu  
    **WAŻNE ! pomiędzy nazwami folderów ma być znak ‘/’ – nie ‘\’**Poniżej opisane wybrane zmienne odpowiadające za podstawowe funkcje sterujące:  
    TIME\_OF\_BREAK - ilość sekund przerwy między włączaniem się skryptu  
    TIMEOUT\_FOR\_PLANERS - czas w sekundach, po którym folder z rysunkami wrzucony przez planistę zostanie przeniesiony do katalogu docelowego.  
    FROM\_OCLOCK -godzina kiedy skrypt kończy pracę  
    TO\_OCLOCK -godzina kiedy skrypt zaczyna pracę  
    GENERAL\_CHECK\_PERMISSION -pozwolenie planistom na dorzucanie rysunków do katalogu docelowego – jeśli zostanie ustawiona na „false” (wielkość liter ma znaczenie), rysunki dorzucone bezpośrednio do katalogu docelowego, nie pojawią się w bazie danych.  
    GCP\_OCLOCK – godzina po której skrypt raz na dzień sprawdzi czy do katalogu docelowego nie zostały dorzucone rysunki, a jeśli tak doda je do bazy danych.  
    MERGED\_MIN – minimalna ilość rysunków z danego zlecenia, które przerzucone jednorazowo zostaną scalone.  
    MERGED\_TIME\_PERIOD – czas po upływie którego ponowne dorzucenie rysunków do zlecenia spowoduje nowe scalenie i zapisanie go w nowym pliku.
14. Wprowadzanie zmian: Aby wprowadzić zdalnie zmiany w projekcie należy plik, w którym dokonało się zmian skopiować do lokalizacji oznaczonej jako:  
    UPDATE\_CAT – plik zostanie skopiowany i umieszczony w lokalizacji projektu, a skrypt zostanie ponownie uruchomiony z wprowadzonymi zmianami.