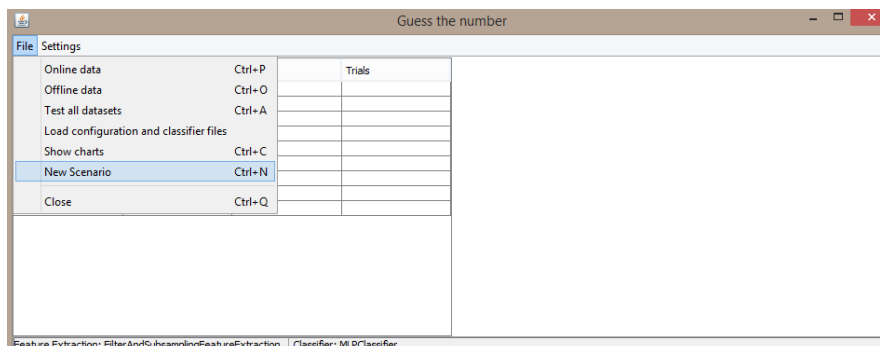


Uživatelská dokumentace New Scenario

Pro rozšíření aplikace *Guess the number*

Nový scénář pro aplikaci se vytvoří po vybrání možnosti *New Scenario* v nabídce *File* nebo po stisknutí klávesové zkratky Ctrl+N. (obr.1)



Obrázek 1 Nabídka pro zobrazení okna

Po stisknutí *New Scenario* se zobrazí nové okno. V tomto okně se vytváří scénář pro aplikaci pro libovolný počet stimulů (min. 2).

Každý stimul vlastní čtyři atributy, které má uživatel možnost vyplnit:

- Jméno (*Name*)
- Popis (*Description*)
- Adresa k souboru 1 (*File1*) – výběr souboru pomocí tlačítka *Choose a file*
- Adresa k souboru 2 (*File2*) – výběr souboru pomocí tlačítka *Choose a file*

Tlačítkem *Remove* lze odstranit daný stimul. Pokud okno obsahuje méně než 3 stimuly, nelze odstranit stimul, protože požadovaný počet min. stimulů je dva.

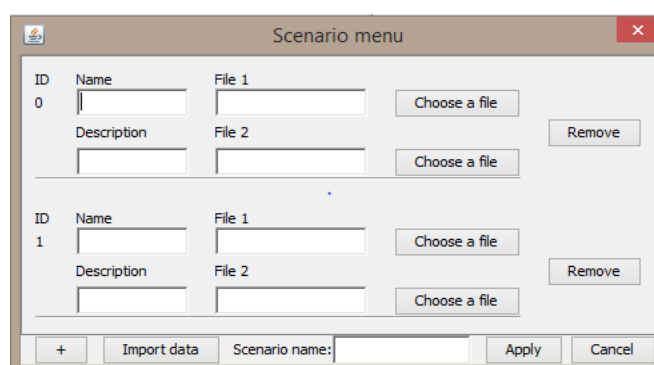
Pro přidání nového stimulu slouží tlačítko *+*, které se nachází ve spodním levém rohu okna.

Tlačítko *Import data* slouží k importování již existujícího scénáře. Pouze soubory formátu xml.

Název scénáře lze zadat do textového pole *Scenario name*. Pokud je scénář nainportován zobrazí se zde název scénáře.

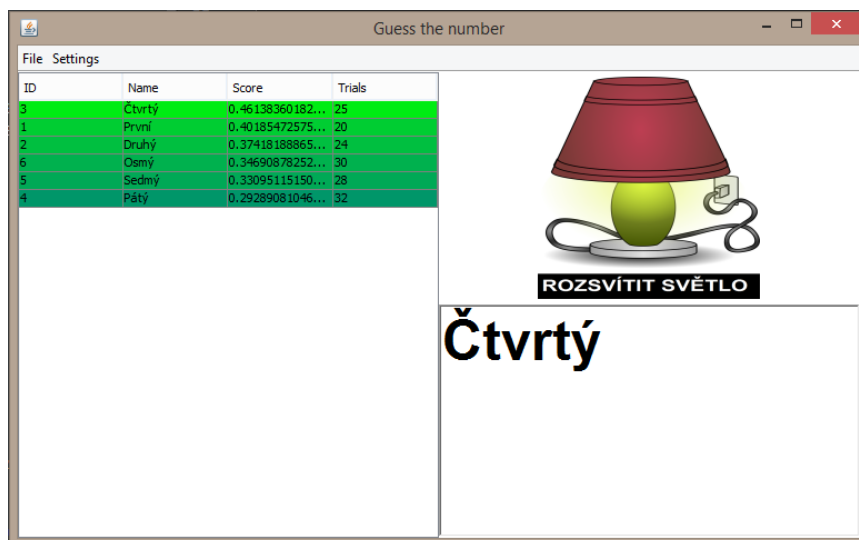
K uložení dat a následnému načtení scénáře do aplikace slouží tlačítko *Apply*. Vytvoří se adresář do složky *configs*, pod uživatelem zvoleným názvem. Do tohoto adresáře se uloží nastavení do souboru xml a nakopírují se tam potřebné soubory. Pokud zadané jméno scénáře existuje, tak adresář zůstává stejný a nastavení se uloží do xml souboru stejného názvu. Nakonec se celé okno zavře a scénář se nastaví do aplikace a vygeneruje se GUI.

Tlačítko *Cancel* zavře okno a zruší změny.



Obrázek 2 Scenario menu - dva stimuly

GUI se vygeneruje do samotného okna aplikace dle nastaveného scénáře. V levé polovině okna je zobrazena tabulka s jednotlivými stimuly, která se při načítání dat průběžně řadí od nejlepšího výsledku po nejhorší. Pravá polovina okna je rozpuřlena a každá polovina náleží jednomu souboru. Pokud soubor není zadáný nebo není obrázek, zobrazí se pouze název stimulu. Pokud to obrázek je, zobrazí se.



Obrázek 3 Hlavní okno s vygenerovaným GUI