AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA

IM. STANISŁAWA STASZICA W KRAKOWIE

WYDZIAŁ INFORMATYKI, ELEKTRONIKI I TELEKOMUNIKACJI



DOKUMENTACJA UŻYTKOWNIKA

**NARZĘDZIE DO WIZUALIZACJI SIATEK TRÓJWYMIAROWYCH**

WOJCIECH DYMEK

KATARZYNA GŁĄB

KATARZYNA KONIECZNA

EWA MARCZEWSKA

OPIEKUN:

Dr inż. Tomasz Jurczyk

Spis treści

[Podstawowe informacje 4](#_Toc471335142)

[Wymagania aplikacji 4](#_Toc471335143)

[Konfiguracja środowiska 5](#_Toc471335144)

[Kompilacja – system Linux 5](#_Toc471335145)

[Kompilacja – system Windows 5](#_Toc471335146)

[Uruchomienie aplikacji 5](#_Toc471335147)

[Plik konfiguracyjny *user.config.xml* 6](#_Toc471335148)

[Struktura pliku 6](#_Toc471335149)

[Interfejs programistyczny użytkownika API 8](#_Toc471335150)

[Java 8](#_Toc471335151)

[Pakiet geometry 8](#_Toc471335152)

[Pakiet tool 11](#_Toc471335153)

[C++ 14](#_Toc471335154)

[Geometry.h 14](#_Toc471335155)

[Smeshalist.h 16](#_Toc471335156)

[Python 19](#_Toc471335157)

[Moduł geometry.py 19](#_Toc471335158)

[Moduł Smeshalist.py 19](#_Toc471335159)

[Wykorzystanie API w różnych językach programowania 22](#_Toc471335160)

[Java 22](#_Toc471335161)

[Python 22](#_Toc471335162)

[C++ 22](#_Toc471335163)

[Nawigacja w widoku 23](#_Toc471335164)

[Przybliżanie/oddalanie widoku 23](#_Toc471335165)

[Przesuwanie widoku 23](#_Toc471335166)

[Obracanie widoku 24](#_Toc471335167)

[Resetowanie widoku 24](#_Toc471335168)

[Smeshalist Manager 25](#_Toc471335169)

[Statistics 25](#_Toc471335170)

[Options 26](#_Toc471335171)

[Filters 27](#_Toc471335172)

[Types 27](#_Toc471335173)

[Groups 28](#_Toc471335174)

[Quality 29](#_Toc471335175)

[Coordinates 30](#_Toc471335176)

[Import/Export 31](#_Toc471335177)

[Spis ilustracji 32](#_Toc471335178)

# Podstawowe informacje

Smeshalist to aplikacja służąca do wizualizacji siatek trójwymiarowych oraz ich elementów. Jej celem jest ułatwienie m. in. tworzenia algorytmów z zakresu geometrii obliczeniowej poprzez wyświetlanie kolejnych kroków rozwiązania, zaimplementowanego w języku Java, C++ lub Python. Program może być uruchamiany na systemie operacyjnym Linuks lub Windows.

## Wymagania aplikacji

Do poprawnego uruchomienia aplikacji zainstalować należy:

1. Java JRE 1.8
2. GLUT – OpenGL Utility Toolkit

# Konfiguracja środowiska

## Kompilacja – system Linux

Znajdując się w folderze głównym aplikacji uruchomić polecenie *make all.* Zostanie wygenerowany plik wykonywalny *SmeshalistCore*, który odpowiada za komunikację między poszczególnymi częściami systemu oraz wizualizację.

## Kompilacja – system Windows

Dla systemu operacyjnego Windows, zostały przygotowane gotowe pliki uruchomieniowe .exe, dostępne w katalogach x86 oraz x64.

## Uruchomienie aplikacji

Kroki potrzebne do poprawnego uruchomienia aplikacji:

1. W razie konieczności zmiana pliku konfiguracyjnego *user.config.xml*.
2. Uruchomienie *SmeshalistCore*.

W przypadku używania aplikacji *Smeshalist* na systemie operacyjnym Windows należy samodzielnie uruchomić okno *SmeshalistManagera* – poleceniem *java –jar SmeshalistManager.jar* lub poprzez dwukrotne kliknięcie przyciskiem myszy, bądź utworzenie katalogu *lib* w folderze z plikiem *Smeshalist.exe* oraz przekopiowanie do niego pliku *SmeshalistManager.jar*. Plik ten znajduje się w katalogu *lib*.

# Plik konfiguracyjny *user.config.xml*

Plik konfiguracyjny powinien znajdować się w tej samej lokalizacji co plik wykonywalny *SmeshalistCore*.

## Struktura pliku



Rysunek 1 Przykładowa struktura pliku konfiguracyjnego

Konfiguracja znajduje się w węźle *<preferences>*. Dostępne opcje to:

1. *<port>* - umożliwia zmianę portu, na którym nasłuchuje serwer aplikacji. Nowy port należy podać jako atrybut *CORE*. Musi on być zgodny z wartością argumentu przekazywanego do metody *getInstance*. Domyślnie wykorzystywany jest port 8383.
2. *<background > -* konfiguracja koloru tła obszaru roboczego. W przypadku nie podania węzła, bądź nie uzupełnienia atrybutu *theme* domyślnie kolor jest biały. W celu ustawienia ciemnego tła należy dodać powyższy węzeł wraz z atrybutem *theme=”DARK”.*
3. *<groups>* - konfiguracja kolorów zdefiniowanych dla poszczególnych grup. Aby ustawić kolor wybranej grupie należy dodać potomka w postaci węzła *<g id=”X”>* gdzie *X* oznacza numer grupy, wraz z atrybutami *r, g, b.*
4. *<points>*- umożliwia zmianę rozmiaru wyświetlanych wierzchołków. Wartość należy umieścić w atrybucie *size* węzła. Domyślną wartością jest 3.
5. *<qualityColors>* - umożliwia podanie palety kolorów wraz z odpowiadającymi im wartościami współczynnika jakości. Definicja polega na dodaniu potomka *<color>* wraz z atrybutami *q* – wartość współczynnika jakości oraz trójki *r, g, b*. W przypadku wartości spoza przedziału [0; 1] można zdefiniować dodatkowy kolor poprzez dodanie potomka <*negQualityColor>* wraz z trójką *r, g, b*. W przypadku braku tej wartości zostaną użyta wartość domyślna – (159, 0, 255). Wartości pośrednie w przedziałach wyliczana są jako średnie ważone kolorów zdefiniowanych na końcach odpowiednich przedziałów. W przypadku nieokreślenia kolorów dla jakości równej 0 bądź 1, zostaną użyte wartości domyślne, odpowiednio (0,0,0) oraz (255,255,255).
6. *<axes>* - konfiguracja kolorów poszczególnych osi. Aby ustawić kolor wybranej osi należy dodać potomka odpowiednio *<x>|<y>|<z>*, wraz z podaniem trójki *r, g, b*. W przypadku niezdefiniowania kolorów zostaną użyte wartości domyślne, odpowiednio: dla osi x: (255, 0, 0), y: (0, 255, 0), z: (0, 0, 255).
7. *<cuttingPlane>* - umożliwia zmianę koloru oraz współczynnika przezroczystości płaszczyzn, będących wizualizacji filtrów po współrzędnych. Wartości (R, G, B, A) podawane są jako kolejne atrybuty *r, g, b, a* węzła. W przypadku niezdefiniowania koloru zostanie użyty kolor domyślny – (127, 25, 25, 25).

# Interfejs programistyczny użytkownika API

## Java

### Pakiet geometry

Zawiera klasy stanowiące wewnętrzny dla narzędzia Smeshalist model struktur geometrycznych.

#### Klasa Point3D

Klasa przechowująca współrzędne punktu, będąca składową wszystkich klas struktur geometrycznych.

* konstruktor *Point3D(double x, double y, double z)*
* konstruktor *Point3D(double x, double y)*
* metody dostępowe do pól współrzędnych: *double getX()*, *double getY()*, *double getZ()*, *void setX(double x)*, *void setY(double y)*, *void setZ(double z)*

#### Klasa Vertex

* Point3D point
* double quality
* String label
* int groupId
* konstruktor Vertex(Point3D point) – tworzy obiekt klasy Vertex
* metody dostępowe do pól:
  + void setPoint(Point3D point)
  + Point3D getPoint()
  + void setQuality(double quality)
  + double getQuality()
  + void setLabel(String label)
  + String getLabel()
  + void setGroupId(int groupId)
  + int getGroupId()

#### Klasa Edge

* Point3D v1
* Point3D v2
* double quality
* String label
* int groupId
* konstruktor Edge(Point3D v1, Point3D v2) – tworzy obiekt klasy Edge
* metody dostępowe do pól:
  + void setV1(Point3D point)
  + Point3D getV1()
  + void setV2(Point3D point)
  + Point3D getV2()
  + void setQuality(double quality)
  + double getQuality()
  + void setLabel(String label)
  + String getLabel()
  + void setGroupId(int groupId)
  + int getGroupId()

#### Klasa TriangleFace

* Point3D v1
* Point3D v2
* Point3D v3
* double quality
* String label
* int groupId
* konstruktor TriangleFace(Point3D v1, Point3D v2, Point3D v3) – tworzy obiekt klasy TriangleFace
* metody dostępowe do pól:
  + void setV1(Point3D point)
  + Point3D getV1()
  + void setV2(Point3D point)
  + Point3D getV2()
  + void setV3(Point3D point)
  + Point3D getV3()
  + void setQuality(double quality)
  + double getQuality()
  + void setLabel(String label)
  + String getLabel()
  + void setGroupId(int groupId)
  + int getGroupId()

#### Klasa Block

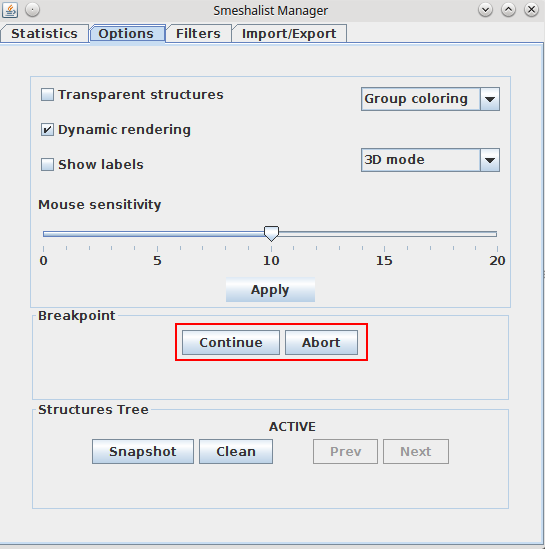
* Point3D v1
* Point3D v2
* Point3D v3
* Point3D v4
* double quality
* String label
* int groupId
* konstruktor Block(Point3D v1, Point3D v2, Point3D v3, Point3D v4) – tworzy obiekt klasy Block
* metody dostępowe do pól:
  + void setV1(Point3D point)
  + Point3D getV1()
  + void setV2(Point3D point)
  + Point3D getV2()
  + void setV3(Point3D point)
  + Point3D getV3()
  + void setV4(Point3D point)
  + Point3D getV4()
  + void setQuality(double quality)
  + double getQuality()
  + void setLabel(String label)
  + String getLabel()
  + void setGroupId(int groupId)
  + int getGroupId()

### Pakiet tool

#### Klasa Smeshalist

Jest to główna klasa narzędzia, dostarczająca metod umożliwiających dodawanie geometrii do wizualizacji.

* *Smeshalist getInstance(boolean hardReset)* – statyczna metoda, tworzy instancję lub zwraca istniejącą instancję narzędzia działającego na domyślnym porcie numer 8383. Flaga *hardReset* określa, czy aplikacja *Smeshalist* powinna wrócić do stanu początkowe – usunąć wszystkie filtry, instancje prezentowanych siatek etc.
* *Smeshalist getInstance(int portNumber, boolean hardReset)* – statyczna metoda, tworzy instancję lub zwraca istniejącą instancję narzędzia działającego na porcie przekazanym jako argument wywołania metody. Flaga *hardReset* określa, czy aplikacja *Smeshalist* powinna wrócić do stanu początkowe – usunąć wszystkie filtry, instancje prezentowanych siatek etc.
* *void destroySmeshalist()* – statyczna metoda, wołana po zakończeniu pracy z narzędziem Smeshalist, zamyka socket służący do komunikacji wewnętrznej
* *void addGeometry(Vertex vertex)*– metoda dodaje daną strukturę do bufora danych, które będą przesłane do wizualizacji
* *void addGeometry(Edge edge)*
* *void addGeometry(TriangleFace triangleFace)*
* *void addGeometry(Block block)*
* *void flushBuffer()* – przesyła zgromadzone w buforze struktury geometryczne do modułu wizualizacji
* *void breakpoint()* – metoda wstrzymująca działanie algorytmu do momentu wybrania jednej z dwóch opcji (*Continue, Abort*) dostępnych w oknie Smeshalist Manager



* *void render()* – metoda wymuszająca wyświetlenie przesłanych struktur w przypadku odznaczonej w oknie Smeshalist Manager opcji *Dynamic rendering*
* *void clean()* – metoda czyszcząca zawartość aktywnego drzewa struktur

#### Przykład użycia

**import java.util.Random;**

**import geometry.Edge;**

**import geometry.Point3D;**

**import geometry.Vertex;**

**import helpers.CoreNotRunningException;**

**import tool.Smeshalist;**

**public class Example01 {**

**public static void main(String[] args) {**

**Smeshalist tool;**

**try {**

**tool = Smeshalist.getInstance(true);**

**Random r = new Random();**

**for (int i=0; i<100; i++) {**

**Vertex v = new Vertex(new Point3D(r.nextDouble()\*10-5, r.nextDouble()\*10-5, r.nextDouble()\*10-5));**

**v.setGroupId(3);**

**tool.addGeometry(v);**

**}**

**for (int i=0; i<100; i++) {**

**Point3D v1 = new Point3D(r.nextDouble()\*10-5, r.nextDouble()\*10-5, r.nextDouble()\*10-5);**

**Point3D v2 = new Point3D(r.nextDouble()\*10-5, r.nextDouble()\*10-5, r.nextDouble()\*10-5);**

**Edge edge = new Edge(v1, v2);**

**edge.setGroupId(4);**

**tool.addGeometry(edge);**

**}**

**tool.breakpoint();**

**Smeshalist.destroySmeshalist();**

**} catch (CoreNotRunningException e) {**

**System.out.println(e.getMessage());**

**}**

**}**

**}**

## C++

### Geometry.h

#### Klasa Geometry

Klasa bazowa wszystkich dostępnych geometrii. Zawiera elementy służące do opisania każdej z nich.

* *void SetQuality(double q)* – ustawia pole *quality*
* *double GetQuality()* – zwraca wartość pola *quality*
* *void SetGroupId(int id)* – ustawia pole *group\_id*
* *int GetGroupId()* – zwraca wartość pola *group\_id*
* *void SetLabel(string l)* – ustawia pole *label*
* *string GetLabel()* – zwraca wartość pola *label*

#### Klasa Point3D

Klasa przechowująca współrzędne punktu, będąca składową wszystkich klas struktur geometrycznych.

* konstruktor Point3D()
* konstruktor *Point3D(double x, double y, double z)*
* konstruktor *Point3D(double x, double y)* – współrzędna *z* zostaje ustawiona domyślnie na wartość 0
* metody dostępowe do pól współrzędnych: *double GetX()*, *double GetY()*, *double GetZ()*, *void SetX(double x)*, *void SetY(double y)*, *void SetZ(double z)*

#### Klasa Vertex

* Point3D point
* konstruktor Vertex()
* konstruktor Vertex(double x, double y, double z)
* konstruktor Vertex(Point3D point)
* metody dostępowe do pól:
  + void SetPoint(Point3D point)
  + Point3D GetPoint()

#### Klasa Edge

* Point3D v1
* Point3D v2
* konstruktor Edge()
* konstruktor Edge(Point3D v1, Point3D v2) – tworzy obiekt klasy Edge
* metody dostępowe do pól:
  + void SetV1(Point3D point)
  + Point3D GetV1()
  + void SetV2(Point3D point)
  + Point3D GetV2()

#### Klasa Face

* Point3D v1
* Point3D v2
* Point3D v3
* konstruktor Face()
* konstruktor Face(Point3D v1, Point3D v2, Point3D v3) – tworzy obiekt klasy Face
* metody dostępowe do pól:
  + void SetV1(Point3D point)
  + Point3D GetV1()
  + void SetV2(Point3D point)
  + Point3D GetV2()
  + void SetV3(Point3D point)
  + Point3D GetV3()

#### Klasa Block

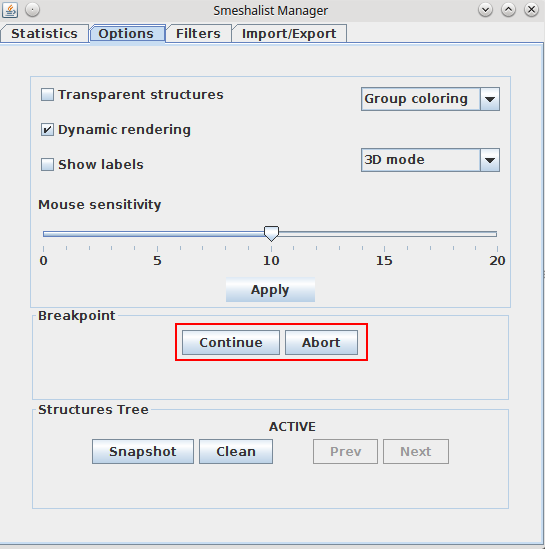
* Point3D v1
* Point3D v2
* Point3D v3
* Point3D v4
* konstruktor Block()
* konstruktor Block(Point3D v1, Point3D v2, Point3D v3, Point3D v4) – tworzy obiekt klasy Block
* metody dostępowe do pól:
  + void SetV1(Point3D point)
  + Point3D GetV1()
  + void SetV2(Point3D point)
  + Point3D GetV2()
  + void SetV3(Point3D point)
  + Point3D GetV3()
  + void SetV4(Point3D point)
  + Point3D GetV4()

### Smeshalist.h

#### Klasa Smeshalist

Jest to główna klasa narzędzia, dostarczająca metod umożliwiających dodawanie geometrii do wizualizacji.

* *Smeshalist& GetInstance()* – statyczna metoda, tworzy instancję lub zwraca istniejącą instancję narzędzia działającego na domyślnym porcie numer 8383.
* *Smeshalist& GetInstance(int port\_number)* – statyczna metoda, zwraca istniejącą instancję narzędzie lub tworzy instancję działającą na podanym porcie.
* *Smeshalist& GetInstance(bool hard\_reset)* – statyczna metoda, zwraca istniejącą instancję narzędzia lub tworzy instancję działającą na domyślnym porcie 8383. Flaga *hardReset* określa, czy aplikacja *Smeshalist* powinna wrócić do stanu początkowe – usunąć wszystkie filtry, instancje prezentowanych siatek etc.
* *Smeshalist& GetInstance(int port\_number, bool hard\_reset)* – statyczna metoda, zwraca istniejącą instancję narzędzia lub tworzy instancję działającą na podanym porcie. Flaga *hardReset* określa, czy aplikacja *Smeshalist* powinna wrócić do stanu początkowe – usunąć wszystkie filtry, instancje prezentowanych siatek etc.
* *void AddGeometry(Vertex &vertex)*– metoda dodaje daną strukturę do bufora danych, które będą przesłane do wizualizacji
* *void AddGeometry(Edge &edge)*
* *void AddGeometry(Face &face)*
* *void AddGeometry(Block &block)*
* *void FlushBuffer()* – przesyła zgromadzone w buforze struktury geometryczne do modułu wizualizacji
* *void Breakpoint()* – metoda wstrzymująca działanie algorytmu do momentu wybrania jednej z dwóch opcji (*Continue, Abort*) dostępnych w oknie Smeshalist Manager



* *void Render()* – metoda wymuszająca wyświetlenie przesłanych struktur w przypadku odznaczonej w oknie Smeshalist Manager opcji *Dynamic rendering*
* *void Clean()* – metoda czyszcząca zawartość aktywnego drzewa struktur

***Przykład użycia***

**#include <iostream>**

**#include <cstdio>**

**#include <cstring>**

**#include <cerrno>**

**#include <ctime>**

**#include "Smeshalist.h"**

**#include "Geometry.h"**

**using namespace std;**

**int N = 10;**

**double frand(){**

**return ((double)((double)rand()/(double)RAND\_MAX));**

**}**

**Point3D genPoint() {**

**return Point3D(frand()\*3.0, frand()\*3.0,frand()\*3.0);**

**}**

**int main() {**

**Smeshalist tool = Smeshalist::GetInstance(true);**

**srand(time(NULL));**

**for (int i = 0; i < N; i++){**

**Face face = Face(genPoint(),genPoint(), genPoint());**

**face.SetGroupId(4);**

**tool.AddGeometry(face);**

**}**

**for (int i = 0; i < N; i++){**

**Block block= Block(genPoint(),genPoint(), genPoint(), genPoint());**

**block.SetGroupId(5);**

**tool.AddGeometry(block);**

**}**

**tool.FlushBuffer();**

**tool.Render();**

**tool.Breakpoint();**

**}**

## Python

### Moduł geometry.py

#### Point3D

Klasa przechowująca współrzędne punktu, będąca składową wszystkich klas struktur geometrycznych.

* quality – pole typu double, wskaźnik jakości struktury
* label – pole typu string, jest to etykieta struktury
* groupId – pole typu int, identyfikator grupy, do której należy struktura
* *\_\_init\_\_(self, x, y, z)* – konstruktor klasy, gdzie x, y, z to współrzędne punktu
* *\_\_init\_\_(self, x, y)* – konstruktor klasy, gdzie x, y to współrzędne punktu (współrzędna z przyjmuje w tym przypadku wartość 0)

#### Edge

* quality – pole typu double, wskaźnik jakości struktury
* label – pole typu string, jest to etykieta struktury
* groupId – pole typu int, identyfikator grupy, do której należy struktura
* \_\_init\_\_(self, v1, v2) – konstruktor klasy, gdzie v1, v2 są typu *Point3D*

#### TriangleFace

* quality – pole typu double, wskaźnik jakości struktury
* label – pole typu string, jest to etykieta struktury
* groupId – pole typu int, identyfikator grupy, do której należy struktura
* \_\_init\_\_(self, v1, v2, v3) – konstruktor klasy, gdzie v1, v2, v3 są typu *Point3D*

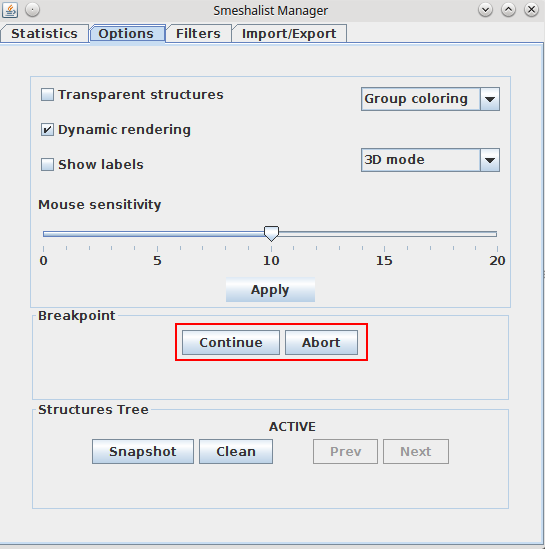
#### Block

* quality – pole typu double, wskaźnik jakości struktury
* label – pole typu string, jest to etykieta struktury
* groupId – pole typu int, identyfikator grupy, do której należy struktura
* \_\_init\_\_(self, v1, v2, v3, v4) – konstruktor klasy, gdzie v1, v2, v3, v4 są typu *Point3D*

### Moduł Smeshalist.py

Jest to główna klasa narzędzia, dostarczająca metod umożliwiających dodawanie geometrii do wizualizacji.

* *getInstance(portNumber, hardReset)* – tworzy instancję lub zwraca istniejącą instancję narzędzia działającego na porcie przekazanym jako argument wywołania metody. Flaga *hardReset* określa, czy aplikacja *Smeshalist* powinna wrócić do stanu początkowe – usunąć wszystkie filtry, instancje prezentowanych siatek etc.
* *addPoint3D(point3D)* – metoda dodaje daną strukturę do bufora danych, które będą przesłane do wizualizacji
* *addEdge(edge)*
* *addTriangleFace(triangleFace)*
* *addBlock(block)*
* *flushBuffer()* – przesyła zgromadzone w buforze struktury geometryczne do modułu wizualizacji
* *breakpoint()* – metoda wstrzymująca działanie algorytmu do momentu wybrania jednej z dwóch opcji (*Continue, Abort*) dostępnych w oknie Smeshalist Manager



* *render()* – metoda wymuszająca wyświetlenie przesłanych struktur w przypadku odznaczonej w oknie Smeshalist Manager opcji *Dynamic rendering*
* *clean()* – metoda czyszcząca zawartość aktywnego drzewa struktur

***Przykład użycia***

**import Smeshalist**

**import geometry**

**import random**

**Smeshalist.getInstance(8383, False)**

**counter = 0**

**while counter < 1000:**

**counter = counter + 1**

**point1 = geometry.Point3D(random.uniform(-10.0, 10.0), random.uniform( -10.0, 10.0), random.uniform(-10.0, 10.0))**

**vertex = geometry.Vertex(point1)**

**vertex.groupId = 1**

**Smeshalist.addVertex(vertex)**

**counter = 0**

**while counter < 1000:**

**counter = counter + 1**

**point1 = geometry.Point3D(random.uniform(-10.0, 10.0), random.uniform( -10.0, 10.0), random.uniform(-10.0, 10.0))**

**point2 = geometry.Point3D(random.uniform(-10.0, 10.0), random.uniform( -10.0, 10.0), random.uniform(-10.0, 10.0))**

**point3 = geometry.Point3D(random.uniform(-10.0, 10.0), random.uniform( -10.0, 10.0), random.uniform(-10.0, 10.0))**

**triangleFace = geometry.TriangleFace(point1, point2, point3)**

**triangleFace.groupId = 1**

**Smeshalist.addTriangleFace(triangleFace)**

**Smeshalist.flushBuffer()**

**Smeshalist.breakpoint()**

**Smeshalist.clean()**

## Wykorzystanie API w różnych językach programowania

### Java

Aby wykorzystać narzędzie w języku Java należy dołączyć do projektu archiwuj jar znajdujące się w katalogu *JavaAPI*.

### Python

Aby wykorzystać narzędzie w języku Python należy zaimportować do skryptu moduły *Smeshalist* oraz *geometry* znajdujące się w katalogu *PythonAPI.*

### C++

***Linux***

Aby wykorzystać narzędzie w języku C++ należy zlinkować projekt z biblioteką *Smeshalist.a* oraz *libprotobuf.a*, znajdującymi się w katalogu *CppAPI.* Wymagane pliki nagłówkowe znajdują się w katalogu *CppAPI/include*.

***Windows***

Aby wykorzystać narzędzie w języku C++ należy zlinkować projekt z biblioteką *Smeshalist.lib* oraz *libprotobuf.lib*, znajdującymi się w katalogu *CppAPI/x64|x86.* Wymagane pliki nagłówkowe znajdują się w katalogu *CppAPI/include*.

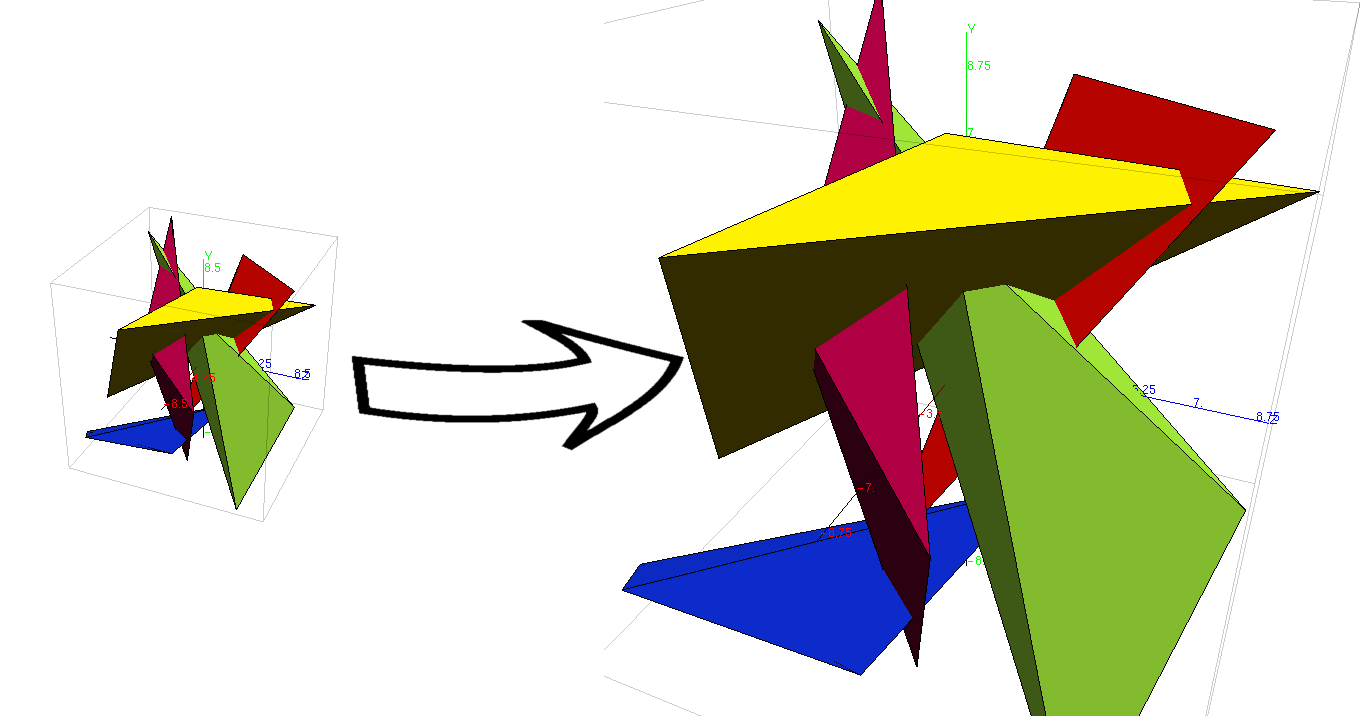
Kompilacja programów korzystających z CppAPI w systemie operacyjnym Windows wymaga dodatkowego kroku zmiany sposobu korzystania z bibliotek. Dla większości kompilatorów domyślą wartością jest */MD* (użycie wielowątkowej, dynamicznej wersji biblioteki). Opcję tą należy zmienić na */MT* – biblioteka wielowątkowa, statyczna.

# Nawigacja w widoku

Aplikacja *Smeshalist* umożliwia pracę w trybie 3D oraz 2D. W trybie 2D użytkownik ma możliwość przybliżania/oddalania widoku oraz przesuwania się wzdłuż osi XY. Natomiast w trybie 3D istnieje dodatkowo możliwość obrotu całą sceną.

## Przybliżanie/oddalanie widoku

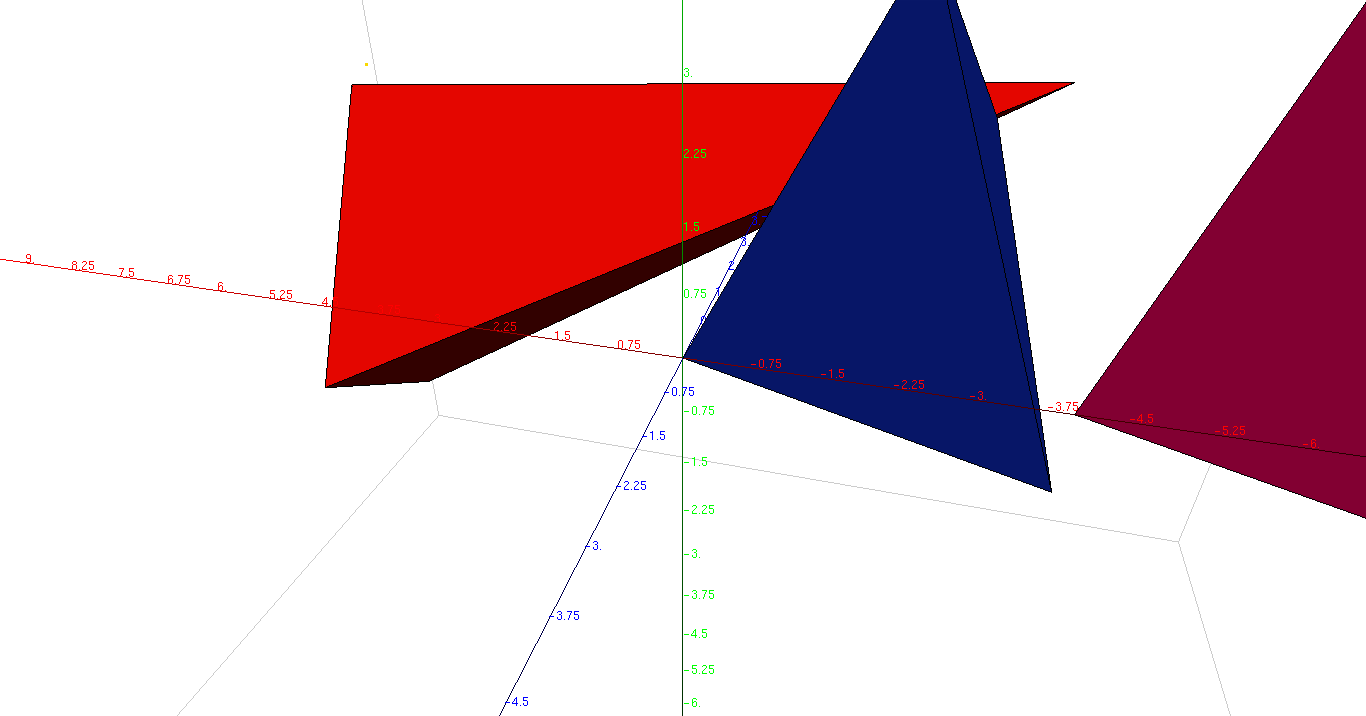
Funkcjonalność przybliżania/oddalania widoku jest dostępna poprzez kółko myszy.



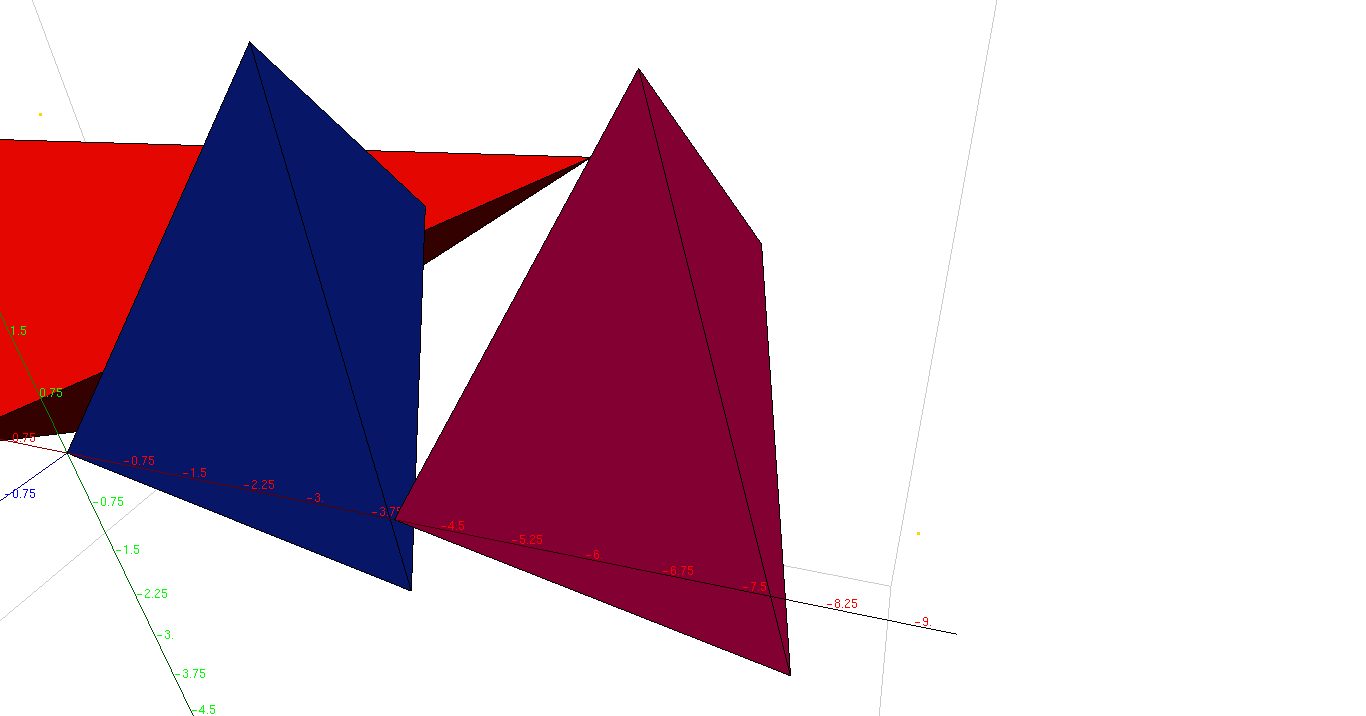
Rysunek Widok - przybliżanie

## Przesuwanie widoku

W celu przesunięcia widoku należy przytrzymać klawisz Shift i przeciągnąć lewy przycisk myszy w widoku.

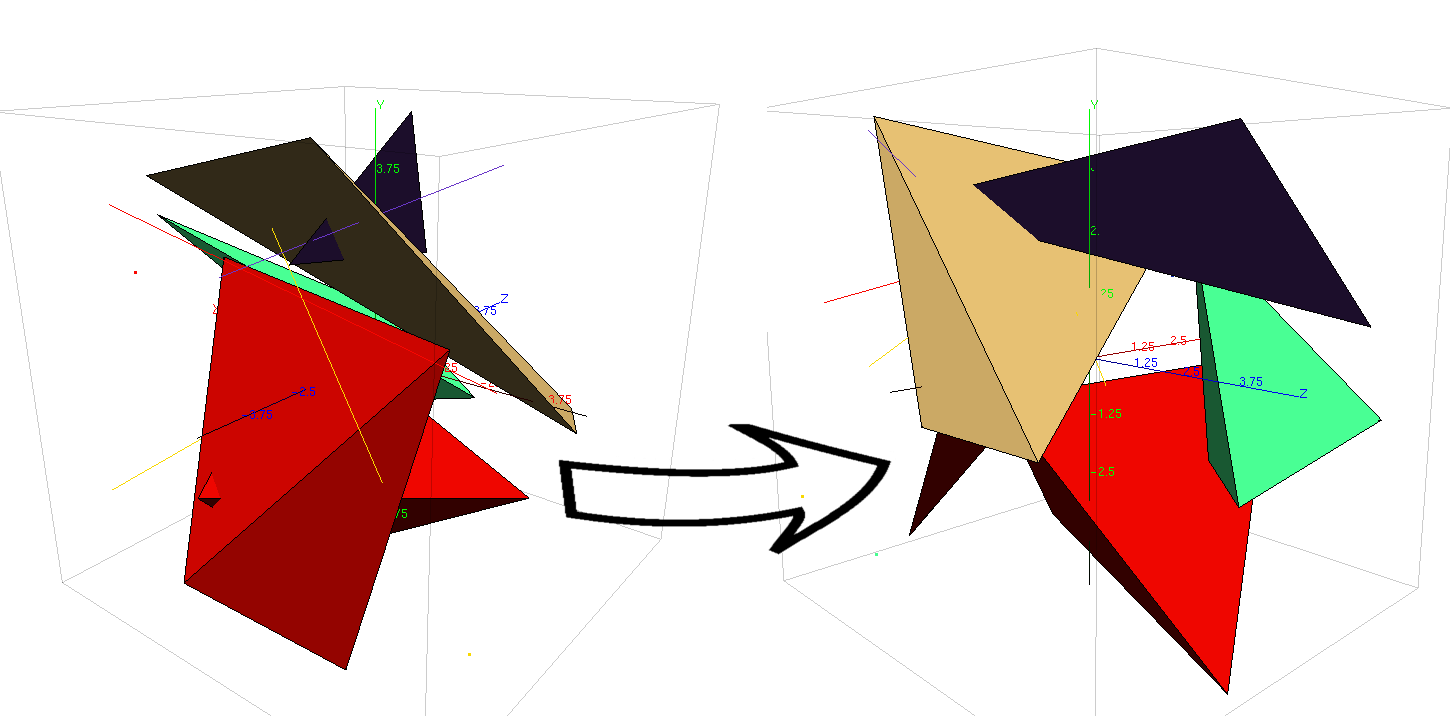


Rysunek Widok - przesuwanie



Rysunek Widok - przesuwanie (2)

## Obracanie widoku

W celu obrócenia całego widoku należy przeciągnąć lewy przycisk myszy po scenie. Obrót następuje wokół środka sceny, o ile nie został on zmieniony w wyniku przesunięcia widoku. Funkcjonalność dostępna jest tylko w trybie 3D.

## Resetowanie widoku

Rysunek Widok - rotacja

Funkcjonalność dostępna poprzez prawy przycisk myszy. Kamera zostaje ustawiona i odwrócona w taki sposób, aby środek układu współrzędnych znalazł się na środku widoku.

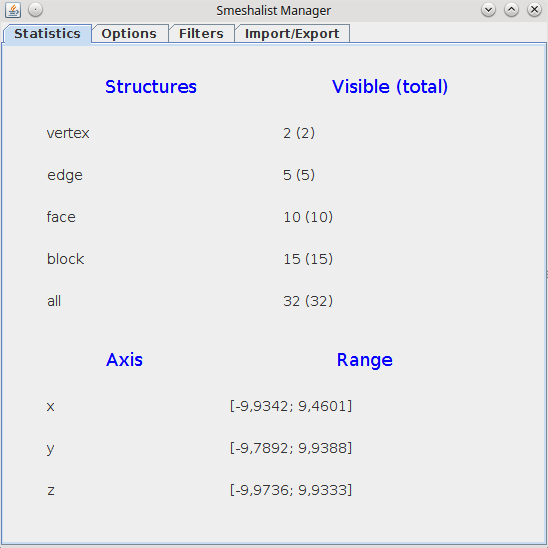
# Smeshalist Manager

Smeshalist Manager to okienko umożliwiające kontrolę nad strukturami wyświetlanymi w obszarze roboczym oraz wyświetlanie informacji o tych strukturach.

## Statistics

W zakładce statystyk wyświetlane są:

* ilość przesłanych i zwizualizowanych struktur danego typu
* współrzędne prostopadłościanu ograniczającego

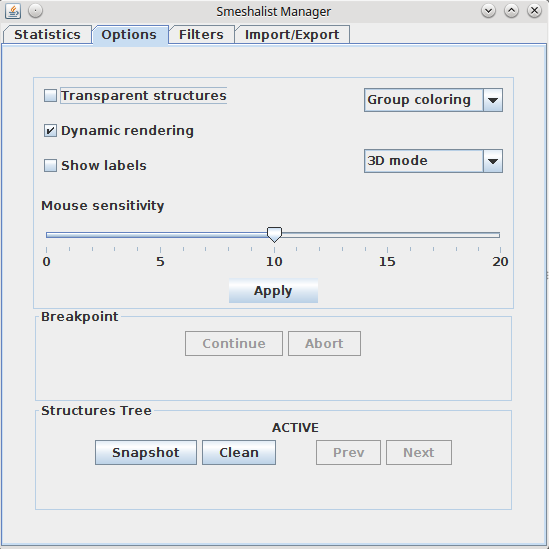


Rysunek 6 Smeshalist Manager - Statystyki

## Options

W zakładce opcji użytkownik ma możliwość:

* włączyć/wyłączyć dynamiczne renderowanie (*Dynamic rendering*)
* włączyć/wyłączyć wyświetlanie przezroczystych struktur (*Transparent structures*)
* włączyć/wyłączyć wyświetlanie etykiet struktur (*Show labels*)
* zmienić sposób kolorowania struktur (*Group coloring/Quality coloring*)
* zmienić tryb prezentacji danych (*3D mode/2D mode*)
* ustawić czułość myszki (*Mouse sensitivity*)
* zareagować na wywołanie metody *Breakpoint* (przyciski *Continue* i *Abort*)
* zrobić nowy zrzut drzewa struktur (przycisk *Snapshot*)
* wyczyścić aktywne drzewo struktur (przycisk *Clean*)
* przełączać się pomiędzy prezentowanymi instancjami drzewa struktur (przyciski *Prev* i *Next*)



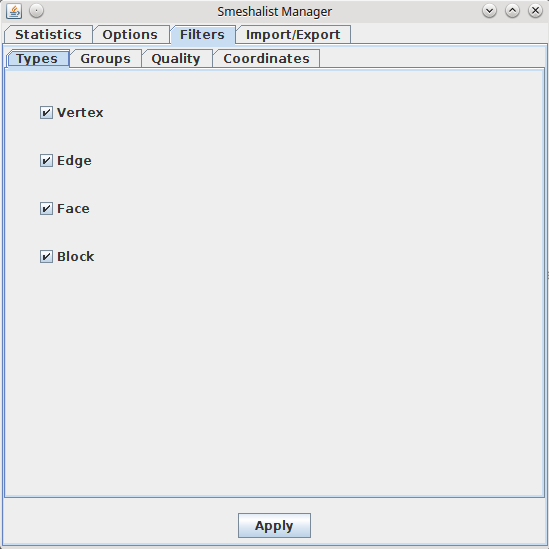
Rysunek 7 Smeshalist Manager - Opcje

## Filters

Zakładka filtrów oferuje użytkownikowi możliwość filtrowania wyświetlonych struktur z wykorzystaniem czterech rodzajów filtrów. Zmiany w filtrach należy zatwierdzić przyciskiem *Apply*, co spowoduje uruchomienie filtrowania.

### Types

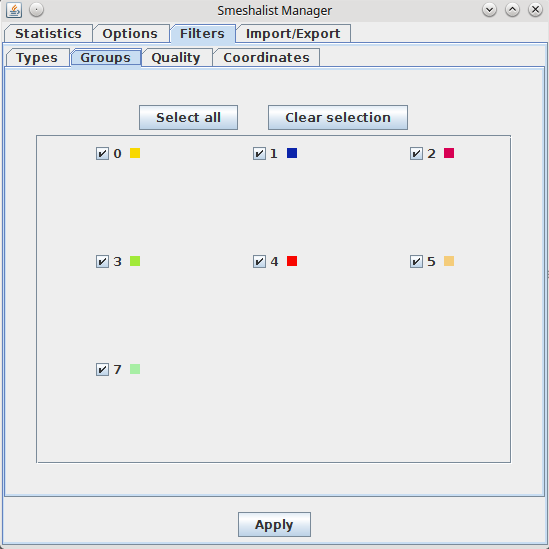
Umożliwia filtrowanie po typie struktury (Vertex, Edge, Face, Block).



Rysunek 8 Smeshalist Manager - Filtr Typy

### Groups

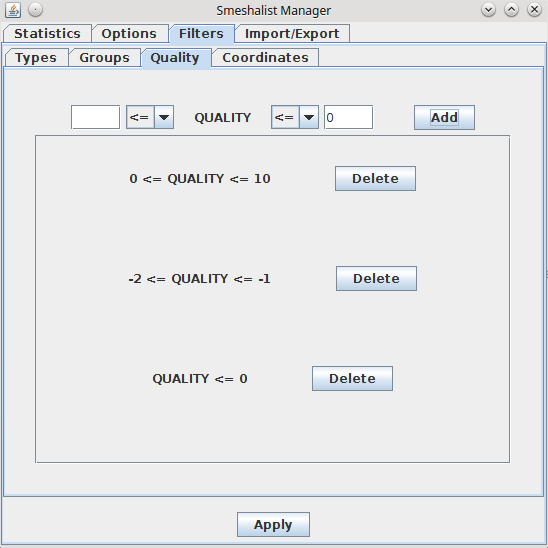
Umożliwia filtrowanie po ID grupy.



Rysunek 9 Smeshalist Manager - Filtr Grupy

### Quality

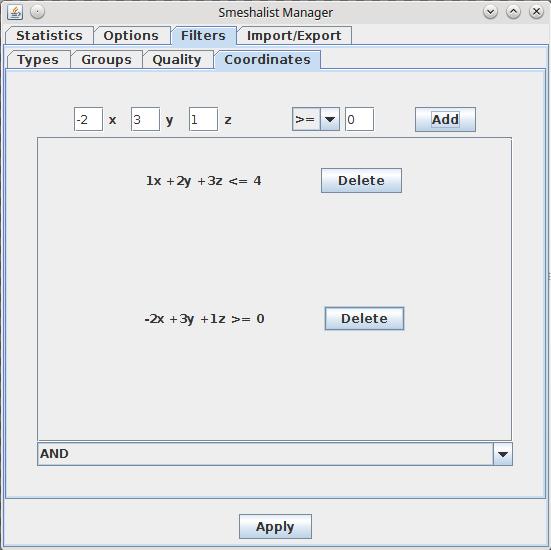
Umożliwia filtrowanie po właściwości Quality każdej struktury. Użytkownik dodaje warunek przyciskiem *Add*. Wszystkie warunki są łączone spójnikiem LUB. Aby usunąć odpowiedni warunek należy użyć odpowiadającemu mu przycisku *Delete*.



Rysunek 10 Smeshalist Manager - Filtr Jakość

### Coordinates

Umożliwia filtrowanie po współrzędnych struktur. Użytkownik dodaje warunek przyciskiem *Add*. Aby usunąć odpowiedni warunek należy użyć odpowiadającemu mu przycisku *Delete.* Warunki mogą być łączone spójnikiem I albo LUB. Filtr działa tylko na struktury, które w całości spełniają warunek (a nie np. tylko jeden z wierzchołków ściany).

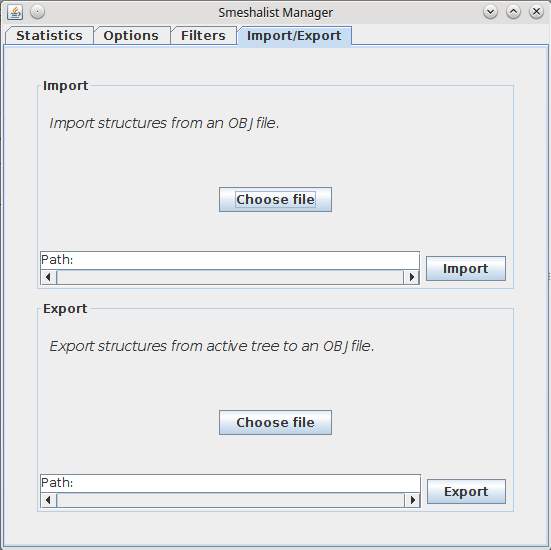


Rysunek 11 Smeshalist Manager - Filtr Współrzędne

## Import/Export

Zakładka *Import/Export* umożliwia importowanie danych zapisanych w pliku .obj do aktywnego drzewa struktur oraz na eksport aktualnie widocznych struktur do pliku.

W obu przypadkach należy określić docelową ścieżkę pliku, poprzez kliknięcie przycisku *Choose file*.

****

Rysunek Smeshalist Manager - Import/Export

# Spis ilustracji

[Rysunek 1 Przykładowa struktura pliku konfiguracyjnego 6](#_Toc471335461)

[Rysunek 2 Widok - przybliżanie 23](#_Toc471335462)

[Rysunek 3 Widok - przesuwanie 23](#_Toc471335463)

[Rysunek 4 Widok - przesuwanie (2) 24](#_Toc471335464)

[Rysunek 5 Widok - rotacja 24](file:///C:\Users\Wojciech\Desktop\smeshalist\Smeshalist\Dokumentacja\dokumentacja%20użytkownika.docx#_Toc471335465)

[Rysunek 6 Smeshalist Manager - Statystyki 25](#_Toc471335466)

[Rysunek 7 Smeshalist Manager - Opcje 26](#_Toc471335467)

[Rysunek 8 Smeshalist Manager - Filtr Typy 27](#_Toc471335468)

[Rysunek 9 Smeshalist Manager - Filtr Grupy 28](#_Toc471335469)

[Rysunek 10 Smeshalist Manager - Filtr Jakość 29](#_Toc471335470)

[Rysunek 11 Smeshalist Manager - Filtr Współrzędne 30](#_Toc471335471)

[Rysunek 12 Smeshalist Manager - Import/Export 31](#_Toc471335472)