

Отчёт

Тема: Практическая работа №4

Выполнил:

Студент группы ПР-32

Никитин Алексей

ОГЛАВЛЕНИЕ

Работа в Ramus.....	3
Самостоятельная работа.....	7
вывод.....	10
Практическая рабоа № 4.....	11
Вывод.....	15

РАБОТА В RAMUS

Создаём проект переходя на главный экран (Рисунок 1 - Главный экран).

Файл Правка Диаграмма Окна Сервис Помощь

Масштаб: Вместить модель

Шашлык

ИСПОЛЬЗУЕТСЯ в: проекте	АВТОР: Алексей Ниятин	DATA: 20.10.2022	РАЗРАБАТЫВАЕТСЯ	ЧИТАТЕЛЬ	DATA:	КОНТЕКСТ: ВЕРХ
	ПРОЕКТ: Самый большой шашлык в мире		РЕВИЗИЯ: 20.10.2022	ЧЕРНОВИК		
				РЕКОМЕНДОВАНО		
	ЗАМЕЧАНИЯ: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10			ПУБЛИКАЦИЯ		
Ветка: A-0	Название: Шашлык				Номер: 1	

Рисунок 1 - Главный экран

Создаём блок и настраиваем по шаблону (Рисунок 2-Шаблон для блока).

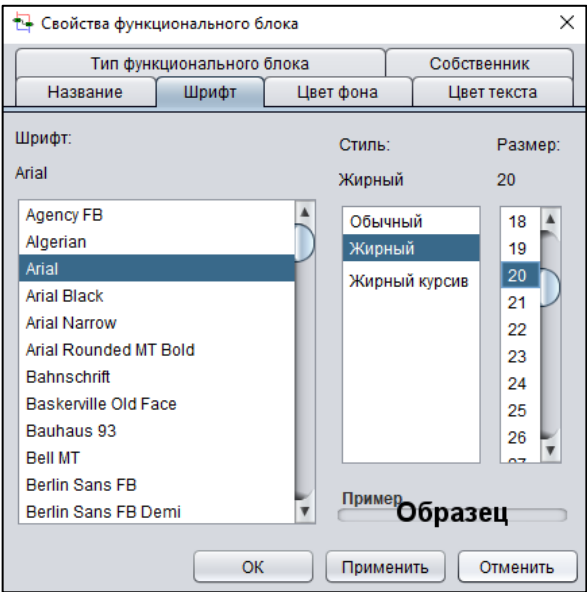


Рисунок 2-Шаблон для блока

Увеличиваем и ставим примерно в середину(Рисунок 3 Вид блока).

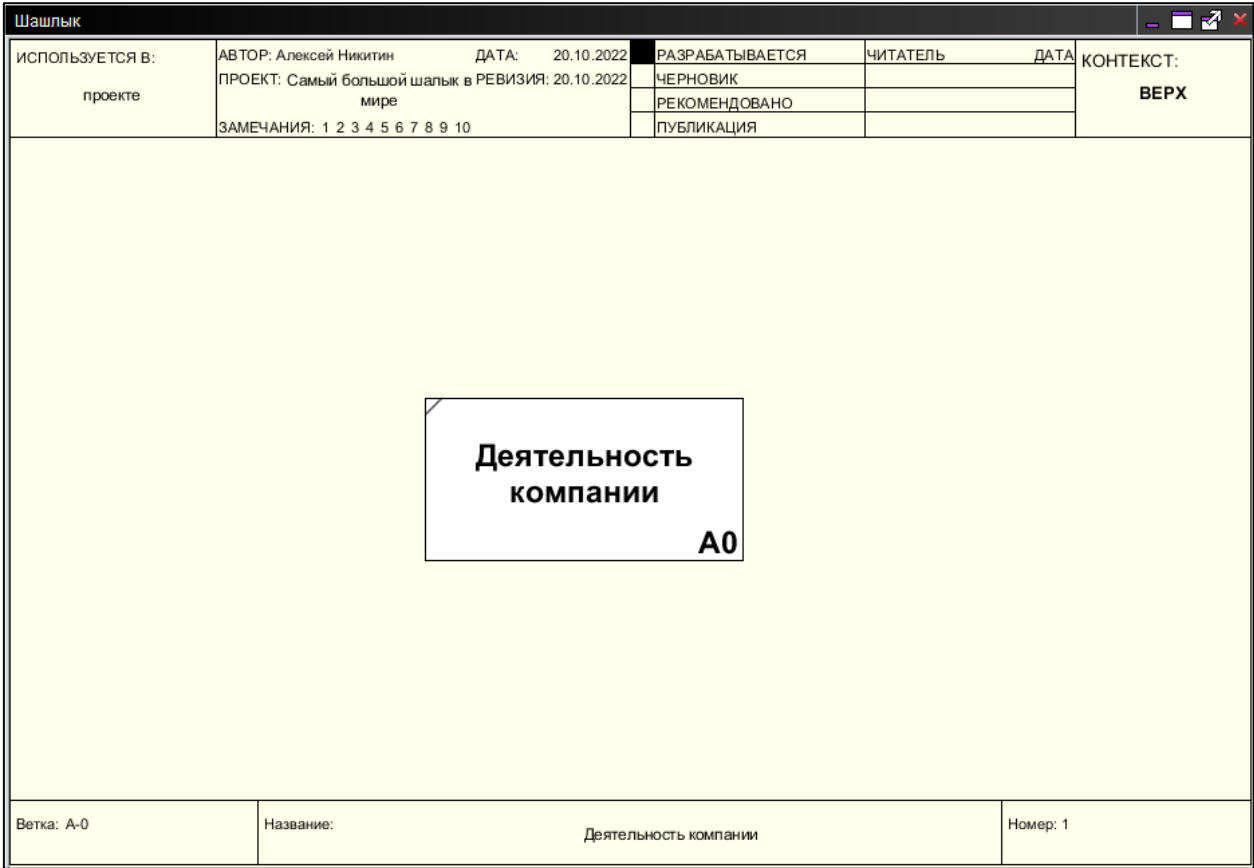


Рисунок 3 Вид блока

Надо поставить стрелки с краёв поля на блок(*Рисунок 4 Стрелки в блок*)



Рисунок 4 Стрелки в блок

Теперь также, только с блока в правую часть(*Рисунок 5 Стрелки из блока*)



Рисунок 5 Стрелки из блока

Кликавая на стрелки правой кнопкой мыши и нажав кнопку редактировать, заполняем все страницы по заданию и шаблону(Рисунок 6 - Отредактированные стрелки).

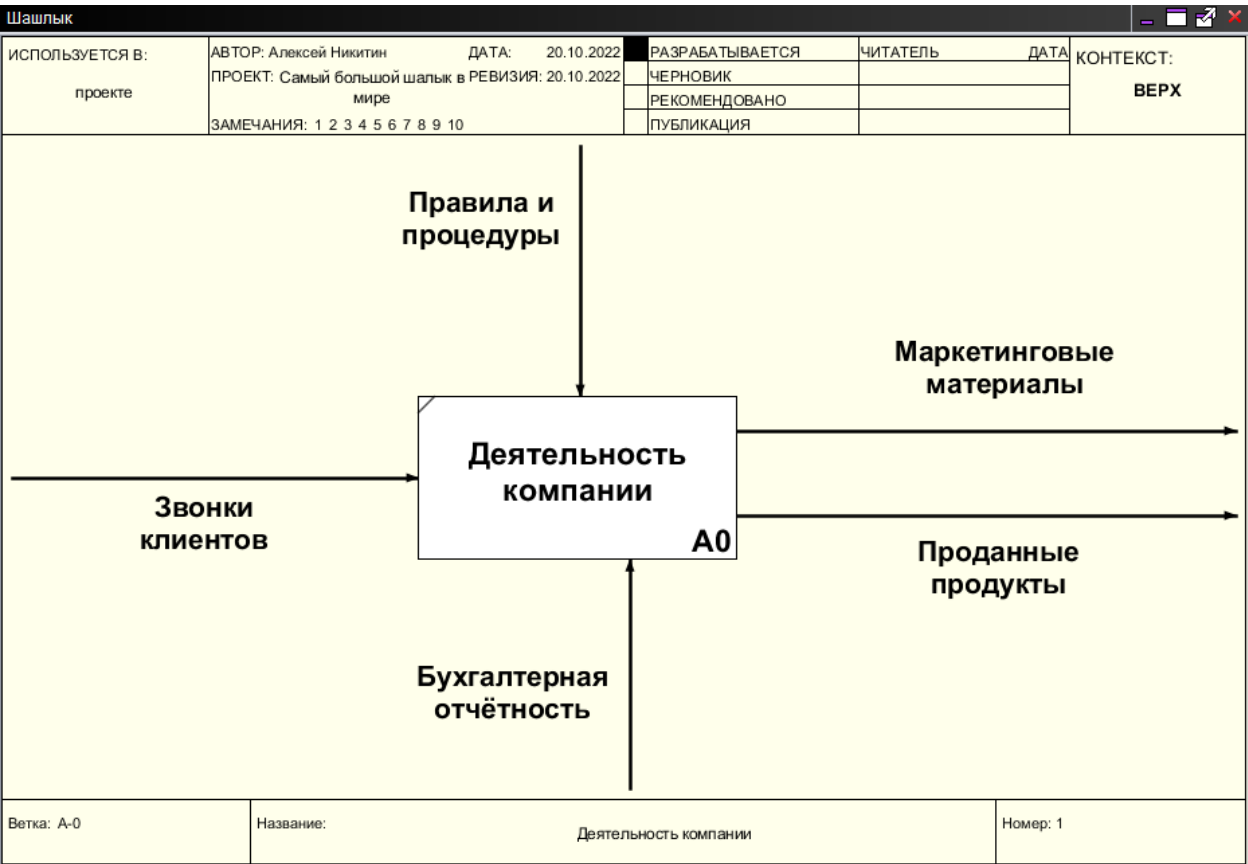


Рисунок 6 - Отредактированные стрелки

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА

Для самостоятельной работы, я использовал уже готовую работу которую делал «сверху».

Добавим стрелки требуемые на примере(Рисунок 7 - Добавил доп. стрелки)

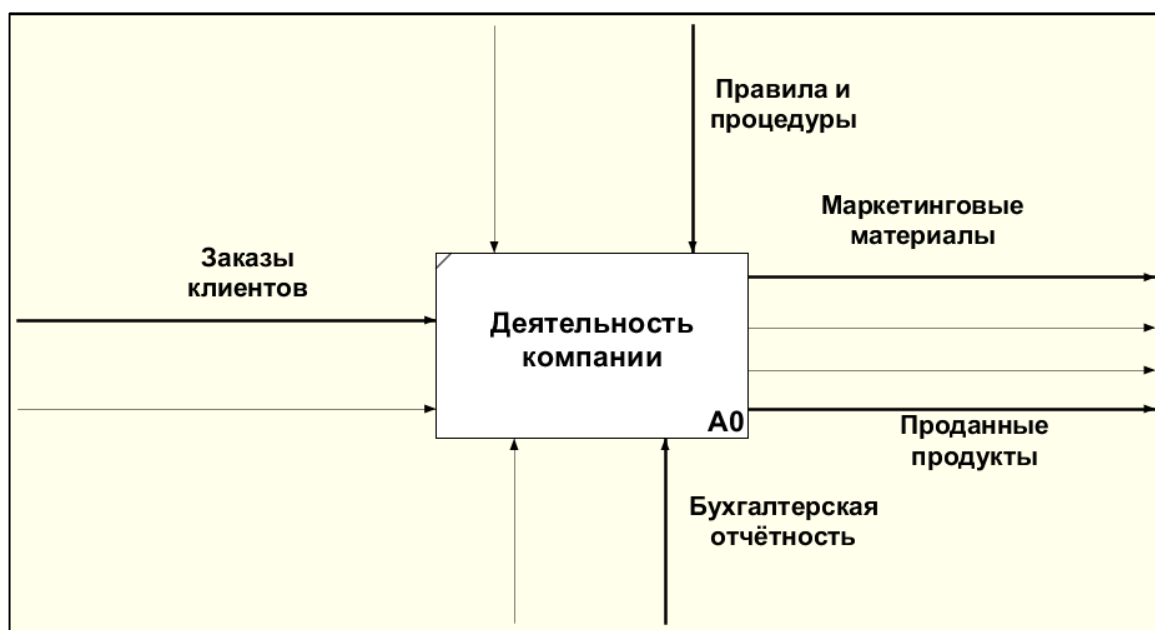


Рисунок 7 - Добавил доп. стрелки

Изменим названия у сделанных стрелок по макету()



Рисунок 8 - Изменения названий

Отредактируем главный блок(Рисунок 9 - Изменение блока)



Рисунок 9 - Изменение блока

Теперь отредактируем оставшиеся стрелки(Рисунок 10 - Редактирование ост. стрелок)



Рисунок 10 - Редактирование ост. стрелок

Получаем готовый результат и завершаем практическую работу №3

ВЫВОД

Я путём решения задач научился создавать и редактировать блоки и стрелки в программе RAMUS

ПРАКТИЧЕСКАЯ РАБОА № 4

Что бы начать практическую работу №4 надо нажать стрелку вниз на верхней панели и указываем прослой шаблон с 4 блоками(*Рисунок 11 - Дочерние блоки*)

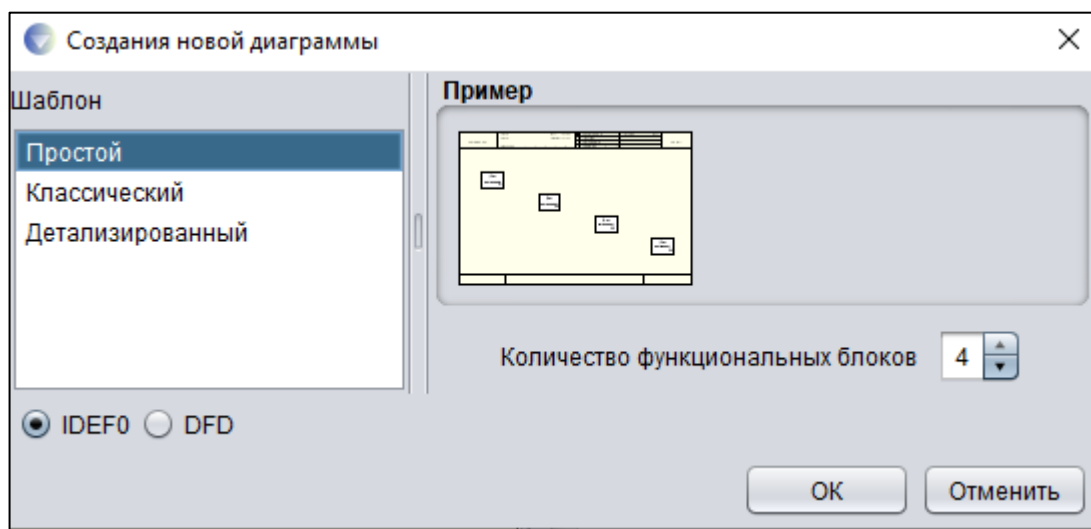


Рисунок 11 - Дочерние блоки

Редактируем первый блок «размер 16, Arial» (*Рисунок 12 - Отред. дочерний блок*)

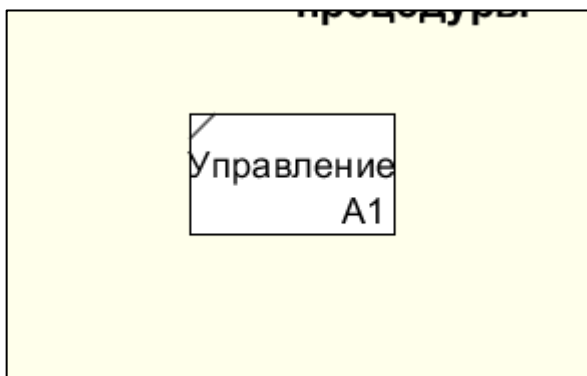


Рисунок 12 - Отред. дочерний блок

Редактируем все остальные блоки (*Рисунок 13 - Отр. остальных блоков*)

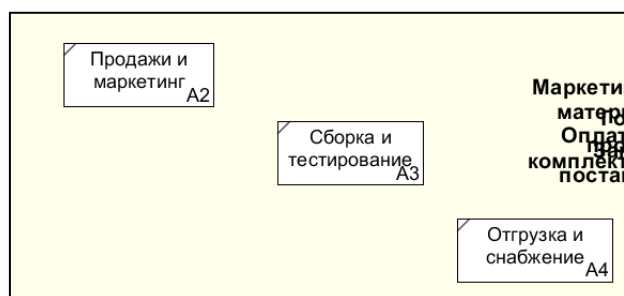


Рисунок 13 - Отр. остальных блоков

Соединим стрелки по заданию к блокам кликом по стрелке ЛКМом. Если нужно соединить несколько объектов несколькими стрелками используем инструмент создания стрелки (*Рисунок 14 - Вставка всех стрелок по заданию*)

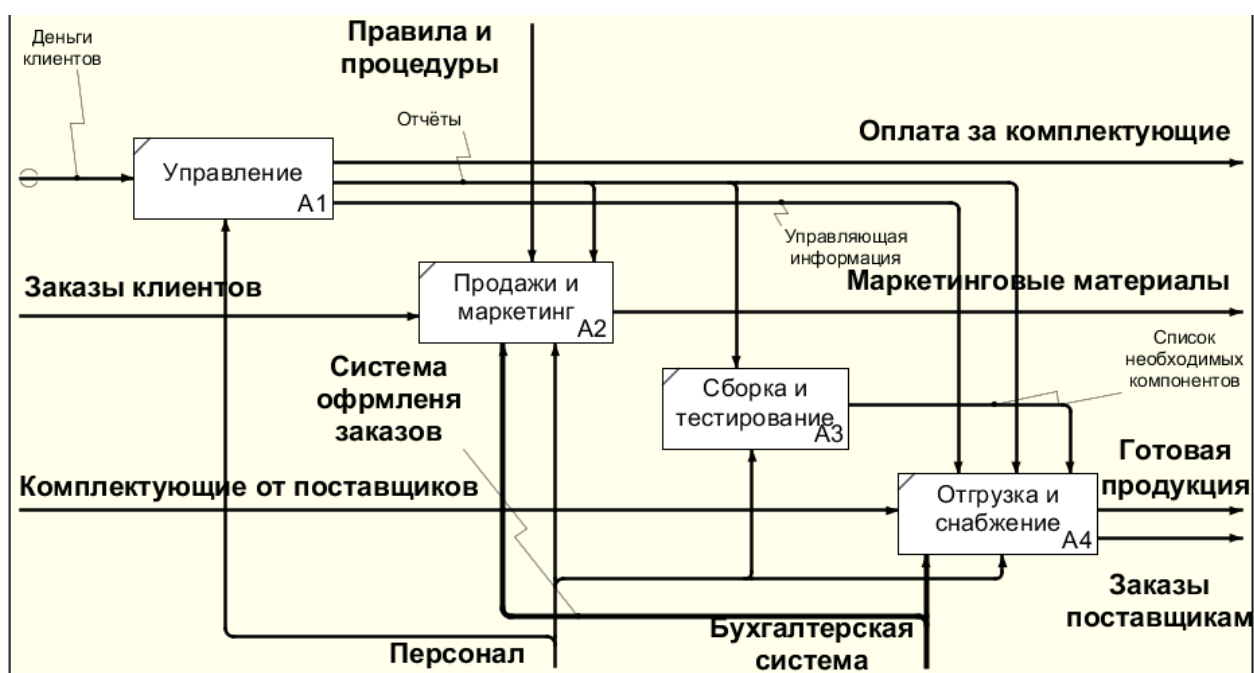


Рисунок 14 - Вставка всех стрелок по заданию

Если нам надо пояснить дополнительную стрелку нужно отредактировать ее так же как и обычную стрелку и зададим ей тильду путём ПКМа, пояснительную тильду редактируем под «размер 12, Arial, обычный»(*Рисунок 15 - Тильда*)



Рисунок 15 - Тильда

Осталось только покрасить нужные стрелки для видимости по заданию(Рисунок 16 - Готовое задание)

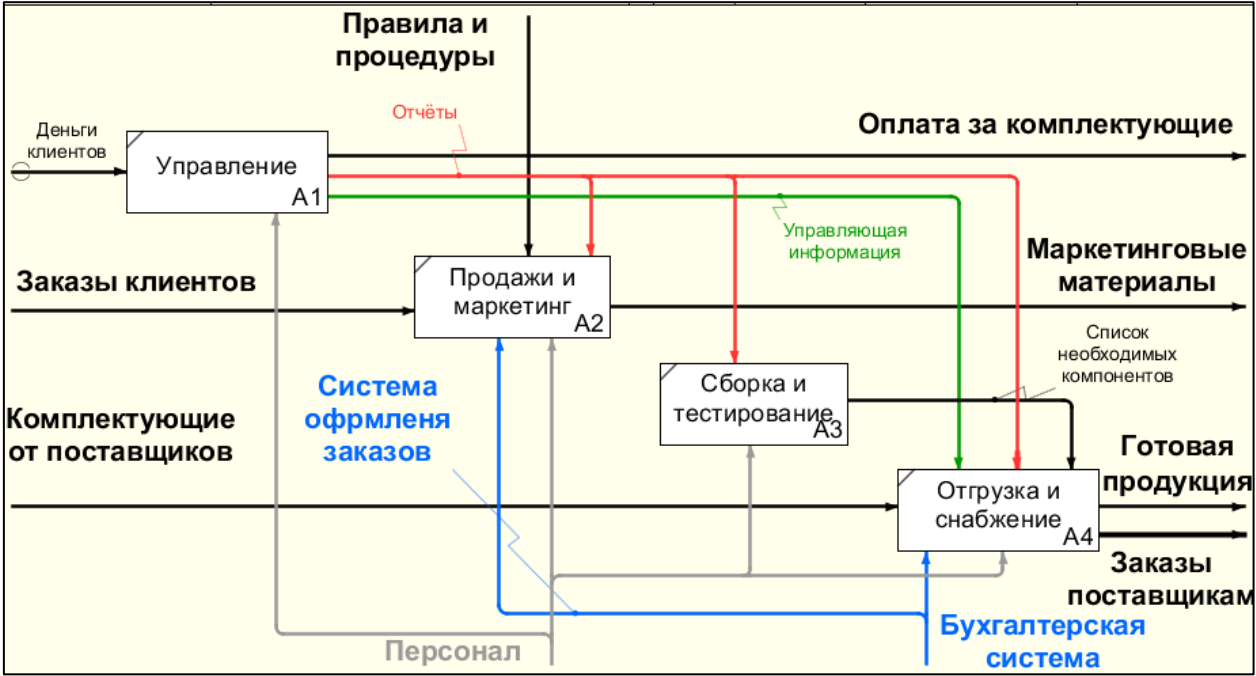


Рисунок 16 - Готовое задание

ВЫВОД

Я познал дзен и научился использовать