

levads

Sistēmas interfeisa apraksts

Ziņas iekodēšanas dialogam jābūt realizētām ar klases `zhmakin.steganography.gui.EmbedmentDialog` objektu, konstruktoram nododot sekojošos parametrus:

`EmbedmentDialog(Frame owner, ImageViewer viewport, RasterImage image)`,

kur `owner` – programmas galvenais logs;

`viewport` – `ImageViever` klases objekts, kas lietots parametra `owner` nodotajā logā, lai radīt attēlu;

`image` – `RasterImage` klases objekts, kas objekta `EmbedmentDialog` veidošanas laikā tiek radīts programmas galvenajā logā (tajā tiks iekodēta ziņa).

Ziņas izņemšanas dialoga jābūt realizētam kā klases `zhmakin.steganography.gui.ExtractionDialog` objektu, konstruktoram nododot sekojošos parametrus:

`EmbedmentDialog(Frame owner, RasterImage image)`,

kur `owner` – programmas galvenais logs;

`image` – `RasterImage` klases objekts, kas objekta `EmbedmentDialog` veidošanas laikā tiek radīts programmas galvenajā logā (no tās mēģināsim dabūt ziņu ārā).

Detalizēts komponentu apraksts

Lietotāja saskarnes dizains

Ziņas slēpšanas dialogs

Ziņas slēpšanas dialogam jāizskatās sekojošā veidā:

Embed message

Select message:

Unicode Text File

Copyright © by Andrey Zhmakin

Message size is 464 bit(s)

Enter password:

Password: Confirm password:

Choose algorithm:

LSB Zhao & Koch

LSB Method

Preview Apply Cancel

Dialoga augšējā daļā jābūt ziņas ievades rīkiem: cilnei «Unicode Text» jāpiedāvā iespēja paslēpt tekstu, cilnē «File» jābūt faila ielādes rīkiem.

Dialogā apakšējā daļā jābūt rīkiem, kas attiecas uz ziņas slēpšanas procedūru:

1. Divi paroles ievades lauki. Viens ievadei un otrais paroles pārbaudei. Ziņu var paslēpt tikai ja lauku saturs sakrīt.
2. Divas cilnes, kārtā dati, kas attiecas uz konkrēto paslēpšanas algoritmu. Ziņa būs paslēpta ar to algoritmu, kurai attiecīga cilne ir atvērta.