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;

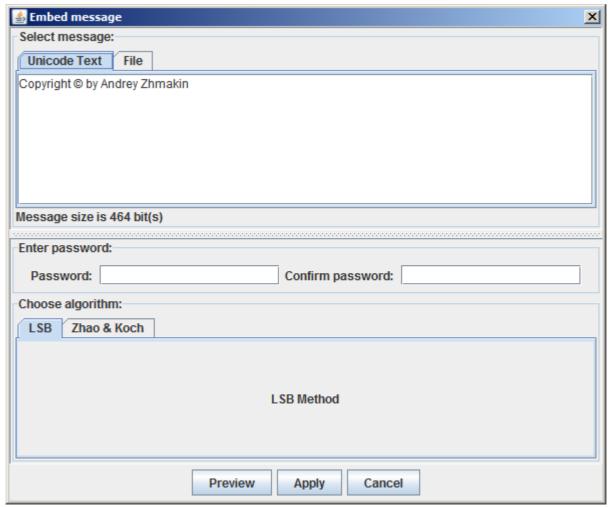
image – RasterImage klases objekts, kas objekta EmbedmentDialog veidošanas laikā tiek radīts programmas galvenajā logā (no tās mēģināsim dabūt ziņu ārā).

Detalizēts komponenšu apraksts

Lietotāja saskarnes dizains

Ziņas slēpšanas dialogs

Ziņas slēpšanas dialogam jāizskatās sekojošā veidā:



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

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.