

# Help sistemi



# Help sistemi

- Skup koncepata koji korisniku pružaju dodatne informacije o operativnoj upotrebi aplikacije, odnosno pruža informacije o konkretnim komponentama, kontrolama i uputstvu kako ih koristiti.
- *Online pomoć*
  - Sažet opis interfejsnih objekata i postupaka
  - Otvara se pritiskom na taster F1
- Kontekstna pomoć
  - Omogućava korisne informacije o objektima nad kojim se nalazi pokazivač miša.



# Help sistemi

## PowerPoint 2016 Help

Search

## Top help topics

### Make your presentation shine

Connect with a PowerPoint expert who can custom design your presentation.

[USE YOUR FREE SESSION >](#)

If you want to search for information, you can use the Search box at the top of the window 

[Using product keys](#)

[Install Office updates](#)

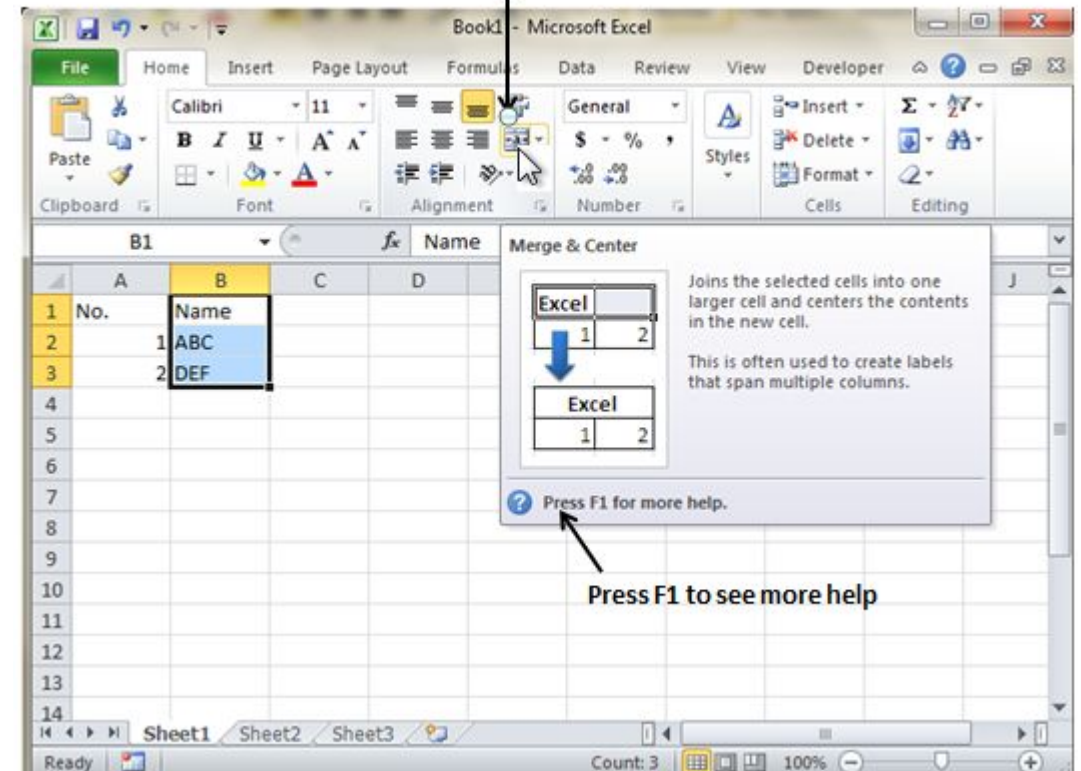
[Unlicensed Product error](#)

Select a heading below to open it and see a list of links to PowerPoint Help.

Get started



Keep Mouse over option you need to see help



# Kontekstna pomoć

- Mogućnost dobijanja dodatnih informacija o određenoj kontroli ili vezi prelaskom miša preko nje.
- *ToolTip* atribut
  - Sadrže ga sve kontrole
  - Može da prikazuje tekst, sliku ili i jedno i drugo

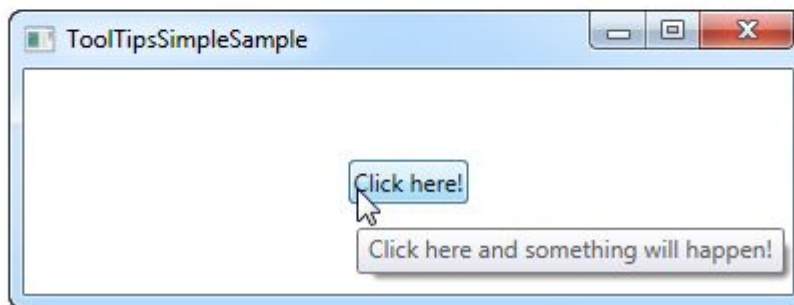


# Kontekstna pomoć

```
<Window x:Class="WpfTutorialSamples.Control_concepts.ToolTipSimpleSample"
        xmlns="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml/presentation"
        xmlns:x="http://schemas.microsoft.com/winfx/2006/xaml"
        Title="ToolTipSimpleSample" Height="150" Width="400">
    <Grid VerticalAlignment="Center" HorizontalAlignment="Center">

        <Button ToolTip="Click here and something will happen!">Click here!</Button>

    </Grid>
</Window>
```



# Online pomoć

- Komanda *Help*
- Neophodno je definisati *html* stranice koje će prikazivati pomoć za određene kontrole.



# Online pomoć

- Implementacija:
  - Definišemo *CommandBinding* za *Help* komandu
  - Kreiramo obrađivač događaja za *Help* komandu
  - Za svaku kontrolu prikazujemo različitu *html* stranicu i to treba implementirati na generički način
    - Svakoј kontroli dodelimo novi atribut *HelpKey*
    - Definišemo klasu koja će se bavi instanciranjem, prikazivanjem i čitanjem sadržaja na osnovu *HelpKey* atributa
      - *HelpProvider* klasa
        - Atribut koji je tipa *DependencyProperty* – predstavlja atribut *HelpKey*
        - Metode za čitanje i promenu vrednosti atributa i za prikaz pomoći

```
public static readonly DependencyProperty HelpKeyProperty =  
    DependencyProperty.RegisterAttached("HelpKey", typeof(string), typeof(HelpProvider), new PropertyMetadata("index", HelpKey));
```

Naziv atributa

Tip atributa

Tip klase koja  
definiše atribut

Metadata za  
definisanje  
podrazumevanih  
vrednosti



# Online pomoć

- Kreiramo prozor za prikaz pomoći
  - Sadržaj koji će se prikazivati zavisi od atributa *HelpKey* (kontrole koja je u fokusu) i prozora na kojem se kontrola nalazi
  - *WebBrowser* kontrola
    - Koristi se za iscrtavanje *html-a*
    - *Navigate* metodi prosledimo resurs koji treba da se prikaže
    - *Source* atributu dodelimo vrednost resursa
  - U metodi u kojoj prikazujemo pomoć, instanciramo kreirani prozor





# Online pomoć

- Obradivač događaja za *Help* komandu
  - Treba da pristupimo kontroli koja ima trenutni fokus
  - Bitne su nam samo kontrole koje su *DependencyObject* tipa
  - Preuzmemo vrednost ključa pomoću odgovarajuće metode iz *HelpProvider* klase
  - Pozovemo metodu za prikaz pomoći
- Definirati ključeve za kontrole *HelpProvider.HelpKey*
  - *Vrednost ključa i naziv fajla moraju da budu isti*



# Online pomoć

- *WebBrowser* kontrola nudi sve funkcionalnosti koje ima i obični *browser* (*Chrome*, *Mozilla*...)
  - *Back* i *Forward* funkcije
  - Implementacija:
    - *NavigationCommand* klasa naredbi
    - Kreirati *CommandBinding* povezati ga sa odgovarajućim obrađivačima *Executed* i *CanExecute* događaja
    - Dodati kontrole za te dve naredbe



# Online pomoć

- Komunikacija html sadržaja sa *WPF* aplikacijom
- Implementacija:
  - Da bi mogla da se odvija komunikacija potrebno je kreirati pomoću klasu
  - U *html-u* kreirati dugme koje će da vrši komunikaciju sa aplikacijom i napisati *javascript* kod pomoću kojeg će se vršiti komunikacija
  - Kreirati klasu posrednicu (*JavaScriptControlHelper*)
    - Atribut prozor na kojem se nalaze kontrole od interesa
    - Implementirati metodu *RunFromJavaScript* koja prima parametar *string* tipa i pozovemo metodu koja će se izvršiti na nivou prozora
    - Klasa mora da bude anotirana sa *ComVisible(true)* anotacijom
      - *COM* predstavlja standard binarnog interfejsa, čija je ideja da se objekti mogu nezavisno koristiti od okruženja u kojem su kreirani
  - Povezati prozor za prikaz pomoći i pomoćnu klasu
    - *ObjectForScripting* atribut kontrole *WebBrowse*

