توضيحات تكميلى درمورد پروژه اپليكيشن اندرويد اسكن كيوتى

بخش اول : کاربرد و نحوه استفاده از برنامه

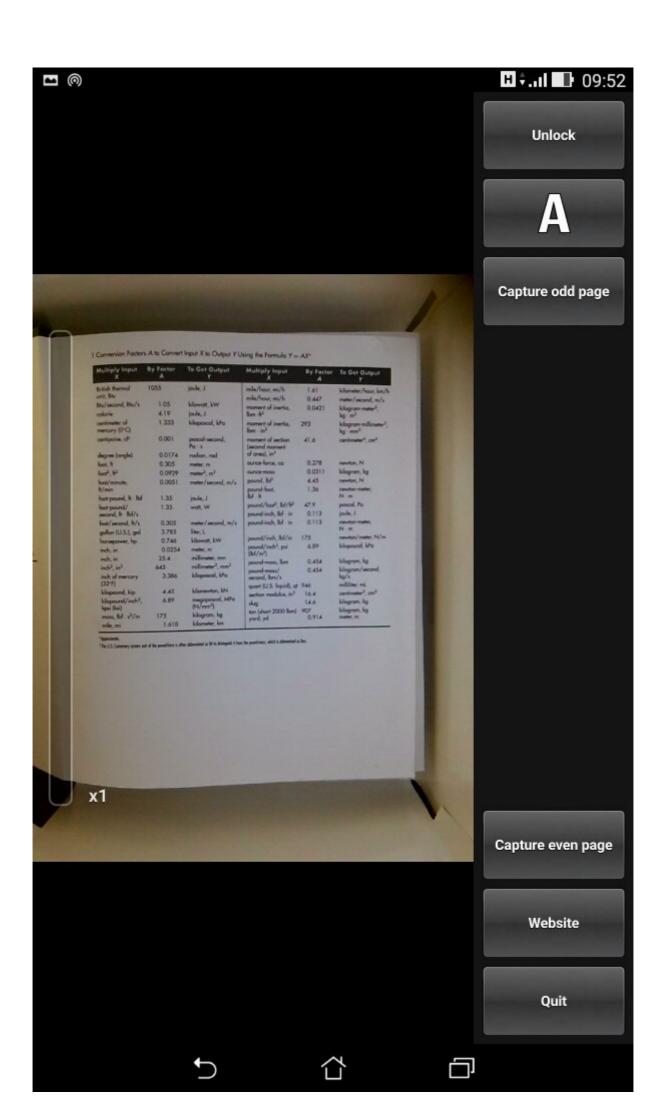
. کاربرد:

کاربرد اصلی برنامه ScanQT برای اسکن کردن کتابهای بزرگ تر از قطع وزیری میباشد.

. نحوه استفاده:

برای استفاده کافیست اپلیکیشن را روی گوشی اندرویدی خود نصب کنید سپس مسیر /sdcard/scanqt/ را روی دستگاه خود ایجاد نمایید حالا ScanQT را به حالت ایستاده در بیاورید، لنز گوشی را روی حفره بالایی قرار بدهید ، کابل برق اسکن کیوتی را با استفاده از مبدل OTG به گوشی وصل کنید(یا کابل را به شارژر گوشی متصل به برق بزنید) EED ها روشن میشوند حالا نصف کتابی که می خواهید اسکن کنید زیر لنز قرار دهید دکمه Focus را لمس کنید حالا با توجه به این که صفحات زوج زیر لنز هستند یا صفحات فرد با دکمه های capture even page یا دapture even page صفحات را اسکن کنید حالا نصف کتاب شما اسکن شده کتاب را برگردانید و نیمه دیگر کتاب را با همین شیوه اسکن نمایید؛ بعد از پایان کار به مسیر /sdcard/scanqt/ بروید کتاب الکترونیک شما آنجاست!





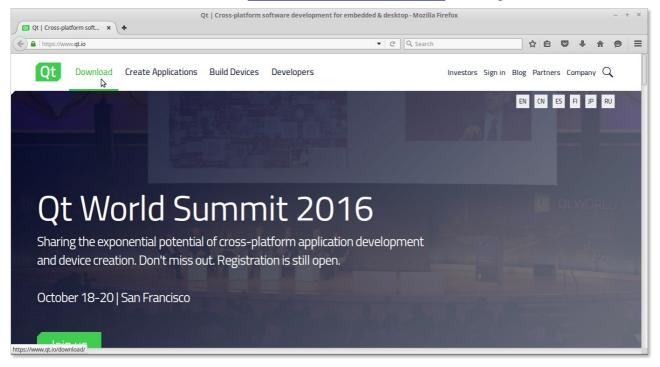
برنامه ScanQT برای استفاده روی ابزار فیزیکی به همین نام ساخته شده است با این حال هم سختافزار و هم نرمافزار ScanQT می توانند مستقل عمل کنند

بخش دوم : چگونگی کامپایل کردن و توضیحاتی در مورد متن برنامه

. چگونگی کامیایل کردن :

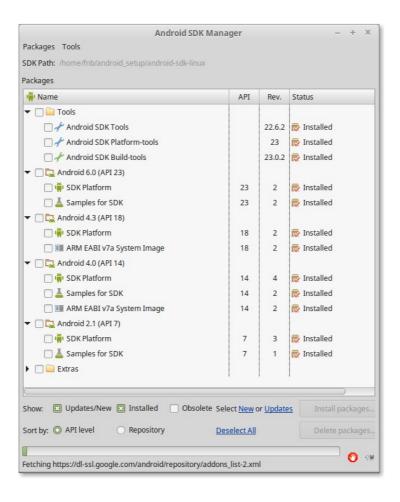
این برنامه با استفاده از ابزار Qt Creator (روی لینوکس مینت ۱۷.۳) نوشته شده است که از سایت http://qt.io قابل دانلود می باشد.

توضیحات بیشتر در این مورد : http://qomac.ir/?p=2167



همچنین برای گرفتن خروجی اندروید لازم است android sdk manager و متعلقات، نصب و به کیوت معرفی شود.

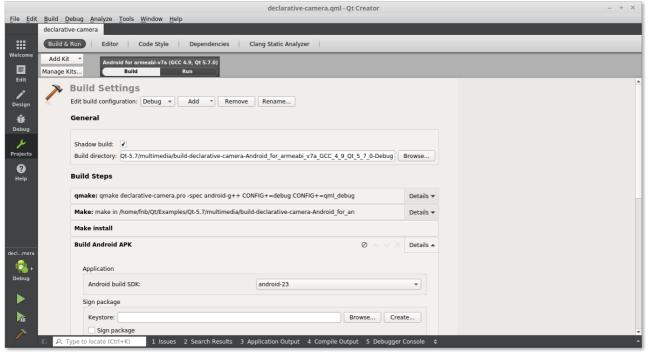
> به علت تحریمها میتوانید ابزارهای اسدیکا را از وبسایت زیر دانلود بفرمایید: http://androidcode.ir/page/android-SDK-JDK-update



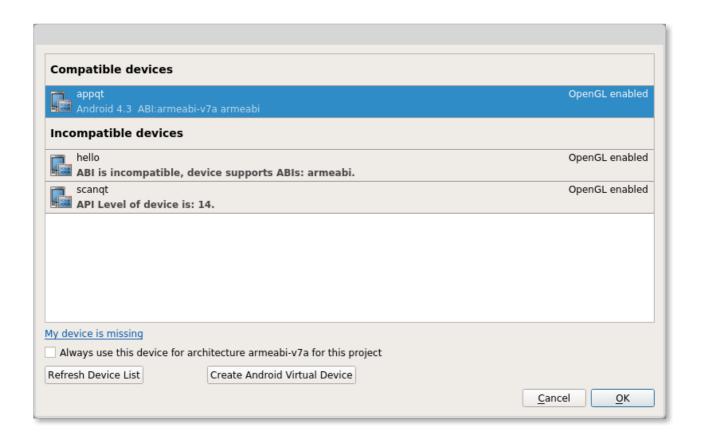
نسخه ها:

android sdk platform: android 6.0, api 23

kit: Android for armeabi-v7a (GCC 4.9, Qt 5.7.0)

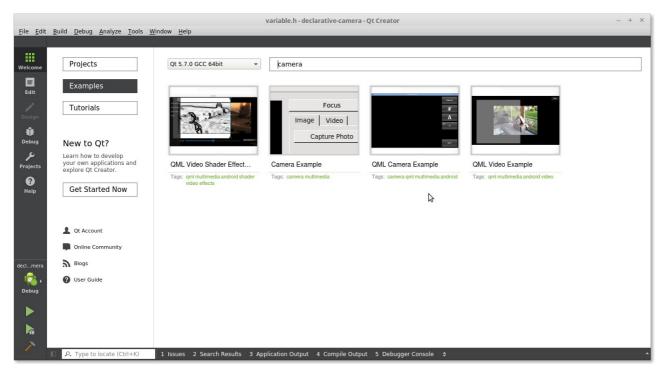


نکته مهم : به علت استفاده برنامه از دوربین توصیه میشود برای اجرای برنامه از یک دستگاه اندرویدی دوربیندار نسخه ۴.۱ و بالاتر استفاده نمایید.



. متن برنامه :

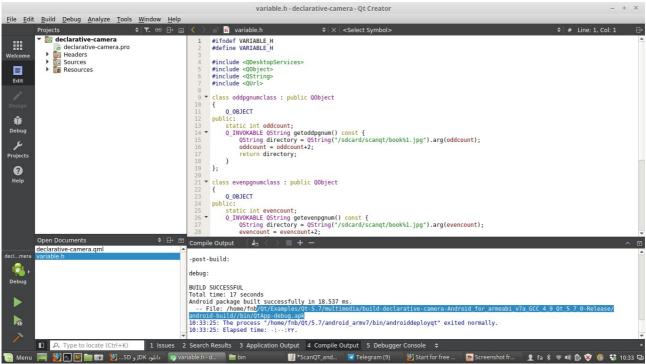
یکی از نقاط قوت کیوت وجود مثالهای ساده و بیشمار این ابزار برنامه نویسی است. برای ایجاد پروژه اسکنکیوتی من سعی کردم نزدیک ترین مثال را پیدا کنم که عنوان این مثال CML Camera است.



بر پایه ساختاری که وجود داشت قسمتهایی را بنده خودم نوشتم و به سورس اضافه کردم تا هدف برآورده شود. این پروژه از دو قسمت QML و CPP تشکیل شده که برای ساخت آدرسهای صفحات زوج و فرد باید یک متغیر گلوبال وجود میداشت که از طریق تابعی صدا میشد و با هر با اجرای تابع ۲ به شمارنده اضافه میشد که چنین ساختاری را شکل دهد:

/sdcard/scanqt/book1.jpg /sdcard/scanqt/book3.jpg /sdcard/scanqt/book5.jpg

برای اجرای این مسئله نیاز به ساختار خاصی بود که باید متغیرها و توابع درون کلاسهایی گنجانده و در فایل اصلی(qmlcamera.cpp)، تابع main سیپلاسپلاس به کیوامال معرفی میشدند (کیوامال یک زبان ساخت رابط کاربری است و نمیتوان به صورت مستقیم داخل آن محاسبات انجام داد).



هدر فایلی به نام variable.h ساختم که درونش توابع و متغییرهای لازمه را با استفاده از شئ گرایی نوشتم و این هدر فایل را درون main اینکلود کردم :

#include "variable.h"

سپس متغیرها را مقداردهی اولیه کردم :

int oddpgnumclass::oddcount = 1; int evenpgnumclass::evencount = 2; در این قسمت از کلاسها یک اوبجکت ساختم و آنها را که باید با فشار دادن دکمه صدا میشدند به کیوامال معرفی کردم :

oddpgnumclass oddpgnumobj;

view.rootContext()->setContextProperty("myoddpgnum", &oddpgnumobj);

evenpgnumclass evenpgnumobj;

view.rootContext()->setContextProperty("myevenpgnum", &evenpgnumobj);

در کیوامال هم لازم بود تغییراتی اعمال شود تا دکمههای مشخصی با کاربرد خاص بتوانند عمل کنند. در فایل PhotoCaptureControls.qml دکمههای اضافی حذف شدند و دکمههای عکسهای گرفته برای صفحات زوج و فرد در جای مناسب قرار گرفتند، برای آدرس دهی مناسب عکسهای گرفته شده لازم بود توابعی که در بخش قبلی توضیح داده شده بود به این صورت صدا شوند:

CameraButton {

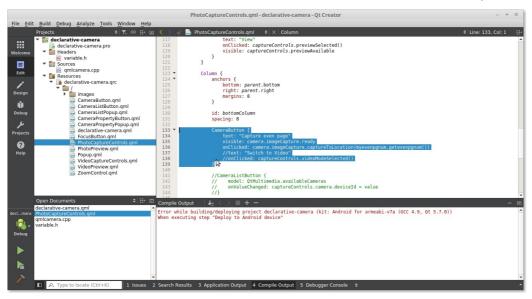
text: "Capture even page"

visible: camera.imageCapture.ready

onClicked:

camera.imageCapture.captureToLocation(myevenpgnum.getevenpgnum())
}

در اینجا getevenpgnum تابعی بدون ورودی است که با هر بار صدا شدن ۲ را به متغییر evencount اضافه میکند و یک رشته که آدرس و نام فایل است را برمی گرداند : "sdcard/scanqt/book6.jpg"



```
وبسایت(http://ScanQT.com) درون برنامه قرار گیرد که برای این کار هم نیاز به یک کلاس
 سیپلاس پلاس با کتابخانههای خاصی بود که درون فایل variable.h گنجانده شد و(مشابه قبل)
                           به کیوامال معرفی شد تا دکمه وبسایت در جای مناسب قرار گیرد.
                                                              در فایل variable.h در
class openwebsiteclass: public QObject
{
 Q OBJECT
public:
 Q INVOKABLE void gotowebsite() const {
    QDesktopServices::openUrl(QUrl("http://www.scangt.com",
QUrl::TolerantMode));
   }
};
                                                        در فایل qmlcamera.cpp :
  openwebsiteclass openwebsiteobj;
  view.rootContext()->setContextProperty("myopenwebsite",
&openwebsiteobj);
                                              در فایل PhotoCaptureControls.qml
      CameraButton {
        text: "Website"
        onClicked:
camera.imageCapture.captureToLocation(myopenwebsite.gotowebsite())
}
```

برای ارتباط هر چه بیشتر کاربر با سازنده برنامه ، ارسال باگها و دریافت آیدیتها نیاز بود که لینک