



AKADEMIA GÓRNICZO-HUTNICZA

Dokumentacja do projektu

DesktopManager

z przedmiotu

Języki Programowania Obiektowego

EiT rok 3

Dawid Ciastoń
Filip Bąk

Piątek 13:15

prowadzący: Jakub Zimnol

09.01.2025

1. Konfiguracja programu

Aby uruchomić program należy posiadać na komputerze cmake, oraz ninja (cmake --version, ninja --version). Jeżeli nie posiadamy instalujemy je poprzez pip install cmake/ninja. Minimalne wymagania są opisane w DesktopManager/CmakeList.txt. Jeżeli posiadamy nasze programy wpisujemy w terminalu w folderze DesktopManager/build/:

- cmake -G Ninja ..
- Ninja
- ./my_program.exe

2. Działanie programu

Program samodzielnie pobiera ścieżkę pulpitu. Jeżeli korzystamy z usługi np. OneDrive lub innego programu zmieniającego domyślną lokalizację naszego pulpitu, należy upewnić się, że jest ona poprawna. Program pozwala na samodzielną zmianę lokalizację, nie musi to być pulpit, lecz dowolny folder.

```
Working with the location: C:\Users\dawid\Desktop

*****
File Operations Menu:
1. Sort files by extension
2. Sort files by size
3. Sort files by date
4. Delete files by extension
5. Delete files younger than X seconds
6. Change Location (e.g., C:\Users\Name\Desktop\Images)
7. Exit
*****
Choose an option (1-7): [ ]
```

Funkcję programu

1. Sort files by extension

Jeżeli nie ma wszystkich folderów, tworzy odpowiednio foldery: Documents, Images, Movies, Application, Music, oraz odpowiednio sortuje je względem rozszerzenia, zmieniając ich ścieżkę.

2. Sort files by size

Jeżeli nie ma wszystkich folderów, tworzy odpowiednio foldery: Documents, Images, Movies, Application, Music, oraz odpowiednio sortuje je względem wielkości, zmieniając ich nazwy (1 – największy plik) kopiując i usuwając plik.

3. Sort files by date

Jeżeli nie ma wszystkich folderów, tworzy odpowiednio foldery: Documents, Images, Movies, Application, Music, oraz odpowiednio sortuje je względem daty stworzenia, zmieniając ich nazwy (1 – najstarszy plik) kopiując i usuwając plik.

4. Delete files by extension

Wybieramy rozszerzenie które chcemy usunąć, program usunie pliki z rozszerzeniem które wybraliśmy

5. Delete files younger than X seconds

Wybieramy liczbę sekund, każdy plik który został stworzony przed X sekund temu zostanie usunięty.

6. Change Location

Wybieramy lokalizację w jakiej chcemy, aby nasz program funkcjonował, musimy podać ścieżkę bezwzględną.

7. Exit

Wyłącza program, do czasu ponownego uruchomienia możemy zobaczyć co zostało zrobione do ponownego włączenie programu w pliku /DesktopManager/log/log.txt

Najważniejsze klasy

1. Operations

Najważniejsza klasa, z niej następuje dziedziczenia do innych klasy

2. File sorter

Zajmuje się obsługą 1 funkcji, by extension sort, dziedziczy po operations

3. File Cleaner

Zajmuję się obsługą wektora plików, które należy usunąć

