

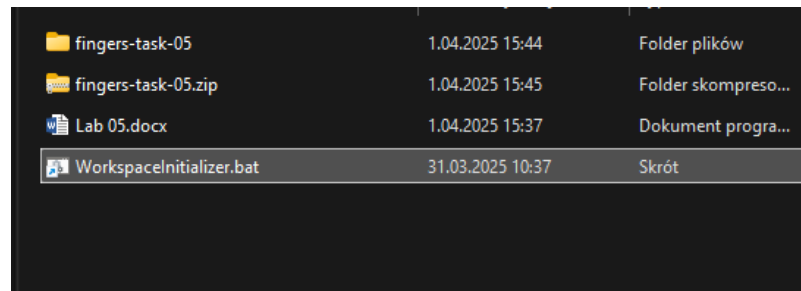
## Instrukcja uruchamiania przykładowych projektów

### Zainicjowanie przestrzeni roboczej

Aby zainicjować własną przestrzeń roboczą, należy uruchomić program Workspace Initializer. Po podaniu lokalizacji i nazwy przestrzeni roboczej otwarty zostanie katalog z wszystkimi przykładowymi projektami od Megamatcher SDK.

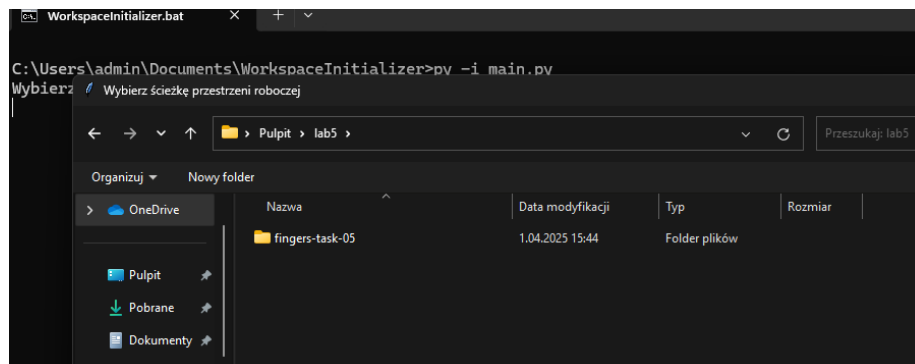
Przebieg inicjalizacji przestrzeni:

1. Należy uruchomić program WorkspaceInitializer znajdujący się na pulpicie (lub folderze z materiałami do zajęć).



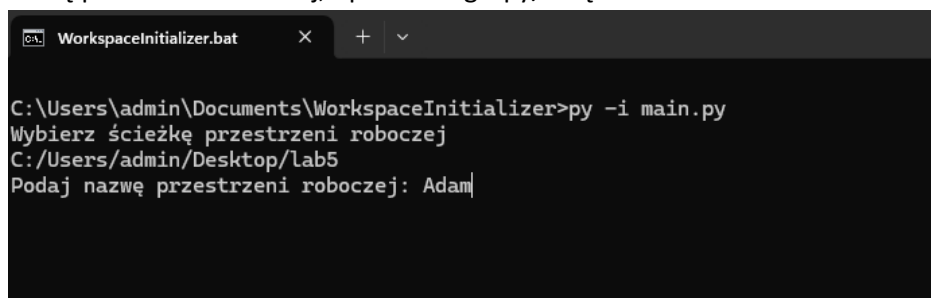
Rysunek 1: Program WorkspaceInitializer.

2. Wybrać lokalizację przestrzeni roboczej – niech będzie to folder z numerem zajęć laboratoryjnych.



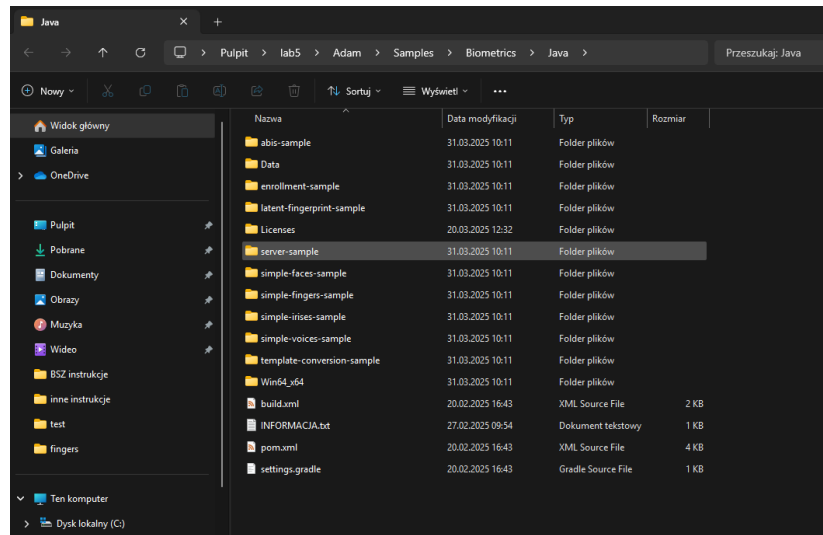
Rysunek 2: Wybór folderu z przestrzenią roboczą.

3. Podać nazwę przestrzeni roboczej, np. numer grupy/imię.



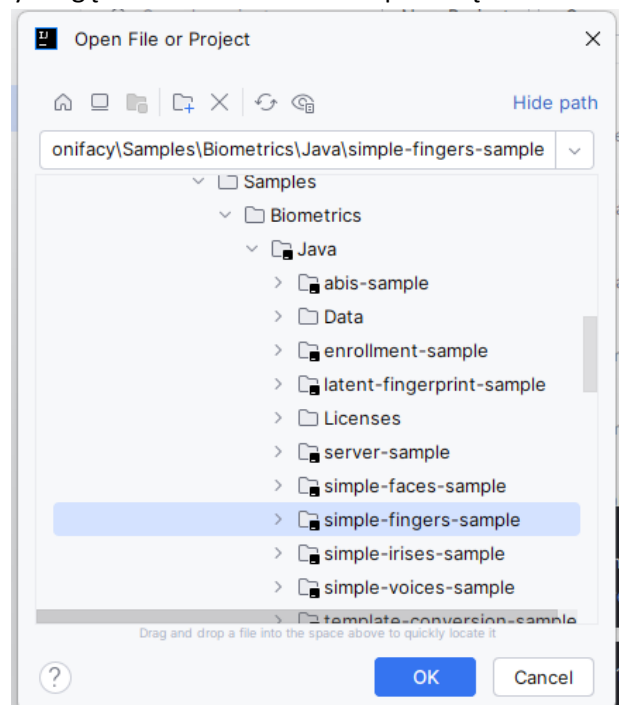
Rysunek 3: Wprowadzenie nazwy przestrzeni roboczej.

4. W wybranej lokalizacji pojawi się nowy folder zawierający strukturę projektu. Uruchomiony zostanie eksplorator plików z lokalizacją wszystkich przykładowych projektów. Poszczególne foldery ze słowem „sample” w swojej nazwie zawierają odpowiednie projekty, zaś pozostałe pliki i katalogi są niezbędne do prawidłowego działania SDK i oprogramowania śledzącego licencje. Ich usuwanie nie jest zalecane. W przypadku uszkodzenia konfiguracji można zainicjować nową przestrzeń roboczą i przenieść do niej kod.



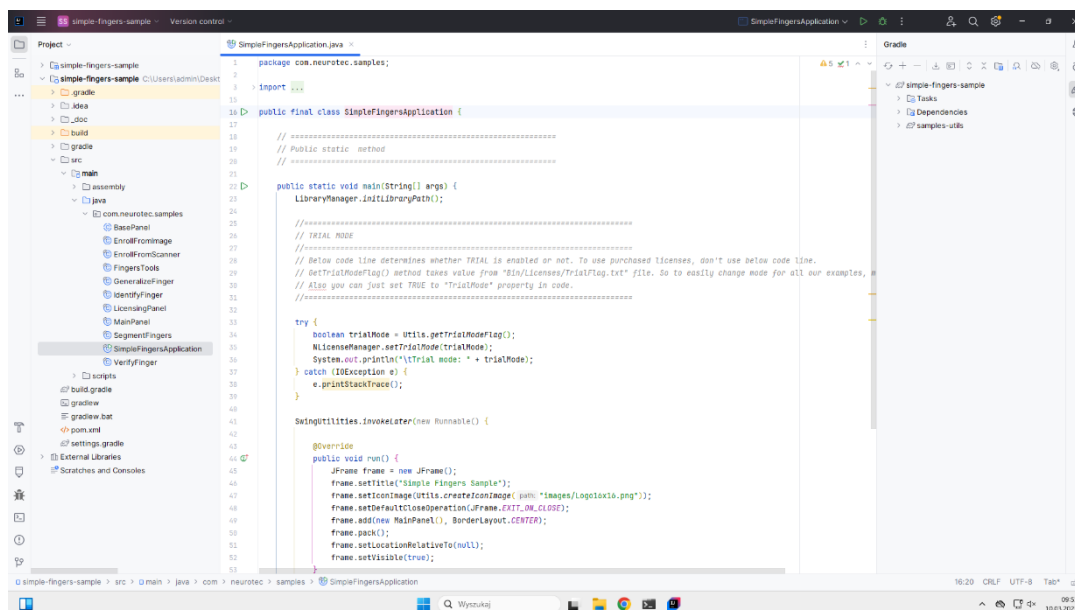
Rysunek 4: Widok przykładowych projektów.

5. Poszczególne projekty mogą zostać uruchomione za pomocą IntelliJ.



Rysunek 5: Otwieranie projektów w programie IntelliJ.

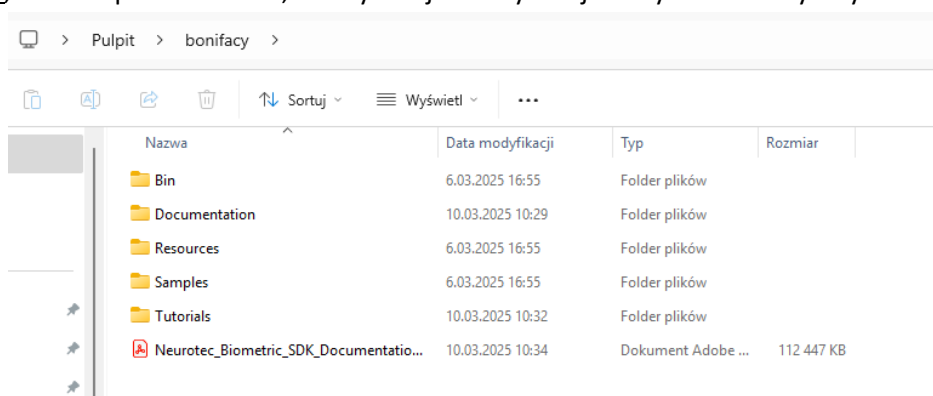
6. Głównym punktem wejściowym aplikacji jest klasa SimpleFingerApplication. Aplikacja korzysta z funkcji pomocniczych biblioteki *samples/util*, na przykład LibraryManager, który pozwala uzyskiwać aktywację licencji odpowiednich komponentów.



Rysunek 6: Widok projektu w programie IntelliJ.

## Wskazówki dotyczące tworzenia/modyfikowania aplikacji

- Najważniejszą kwestią jest **uzyskanie licencji do komponentów SDK**.
- Klasa FingerTools (lub VoicesTools itp., w zależności od typu projektu) odpowiada za uzyskanie wymaganych licencji komponentów.
- Klasa LicensingPanel korzysta bezpośrednio z FingerTools. Jest to panel GUI służący do wyświetlania informacji o licencjach.
- W katalogu przestrzeni roboczej znajdują się również krótkie tutoriale programistyczne, a także dokumentacja SDK. Tutoriale prezentują elementarne procesy, takie jak aktywacja licencji, a także przetwarzanie, identyfikacja i weryfikacja danych biometrycznych.



Rysunek 7: Inne pliki w przestrzeni roboczej; Documentation – dokumentacja SDK, Tutorials – folder z krótkimi przykładami, Samples – folder z projektami demonstracyjnymi.