# MakeMathHarrixLibrary v.1.2.1

# А. Б. Сергиенко

### 19 июня 2013 г.

#### Аннотация

 ${f MakeMathHarrixLibrary}$  — это программа собирающая библиотеку  ${f MathHarrixLibrary}$  и справку к ней из исходных материалов.

# Содержание

1	Внешний вид программы	2
2	Результат работы программы	2
3	Как собирается библиотека	2
4	Как собирается справка	5
5	Исходники MakeMathHarrixLibrary.exe и справки по ним	5

# 1 Внешний вид программы

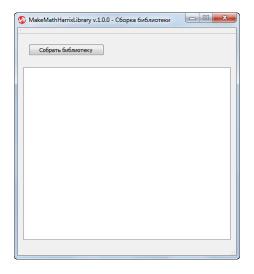


Рисунок 1. Внешний вид программы

При нажатии на кнопку «**Собрать библиотеку**» будет производиться сборка библиотеки вместе с файлами справки. После чего будет открыта папка с сформированными файлами.

В текстовом поле под кнопкой будет отображаться ход работы программы.

# 2 Результат работы программы

В папке **source\_library** находится исходный материал, который обрабатывается программой MakeMathHarrixLibrary.exe, в результате чего образуются следующие элементы:

- MathHarrixLibrary.cpp главный файл библиотеки;
- MathHarrixLibrary.h заголовочный файл;
- MathHarrixLibrary\_Help.tex файл справки в формате LATEX.
- names.tex дополнительный файл для MathHarrixLibrary\_Help.tex;
- packages.tex дополнительный файл для MathHarrixLibrary\_Help.tex;
- styles.tex дополнительный файл для MathHarrixLibrary\_Help.tex;
- \images\ папка с рисунками форматов \*.png или \*.pdf для MathHarrixLibrary\_Help.tex.

Все данные файлы собираются в папке temp\_library.

Описание того, что делать с полученными файлами описано в разделе «**Как добавлять свои функции»** в файле MathHarrixLibrary\_Help.pdf в папке **library**.

### 3 Как собирается библиотека

Исходники библиотеки находятся с папке source\_library.

Файлы MathHarrixLibrary.cpp и MathHarrixLibrary.h собираются следующим образом.

Итак, вначале добавляются к файлам некоторые основные файлы:

- **Header.cpp** основная информация, подключение заголовочных файлов;
- AdditionalVariables.cpp содержит список дополнительных переменных, которые используются внутри функций. Самим использовать их не нужно это только внутренние переменные;
- **Random.cpp** две основные функции для работы со случайными числами: MHL\_SeedRandom() и MHL\_RandomNumber();
- Random.h объявлениях этих самых функций: MHL\_SeedRandom() и MHL\_RandomNumber();
- Const.h содержит список констант для работы с библиотеки;
- **Enum.h** переменные перечисляемого типа.

Также **MathHarrixLibrary.h** обрамляется кодом:

```
Код 1. Обрамление MathHarrixLibrary.h файла
#ifndef MATHHARRIXLIBRARY_H
#define MATHHARRIXLIBRARY_H
#endif // MATHHARRIXLIBRARY_H
```

Также в папке **source\_library** есть директории. Каждая директория — это множество функций какого-то раздела. Перед рассмотрением файлов папки программа добавляет в файл MathHarrixLibrary.cpp следующий код:

А в файл MathHarrixLibrary.h добавляется код:

```
Код 3. Название раздела
//[Название папки]
```

После каждой функции в MathHarrixLibrary.cpp вставляется код:

```
Код 4. Название раздела //-----
```

Далее программа пробегает по каждой папке, которая представляет собой раздел функций в библиотеке. Каждая функция в разделе предоставляется следующими файлами:

- **<File>.cpp** или **<File>.tpp** код функции;
- <**File>.h** заголовочный файл функции;
- <File>.tex справка по функции;
- **<File>.desc** описание функции;
- <**File>.use** пример использования функции;

- <**File**>\_<**name**>.**pdf** множество рисунков, необходимых для справки по функции (необязательные файлы);
- <**File**>\_<**name**>.**png** множество рисунков, необходимых для справки по функции (необязательные файлы);

Важно помнить, что каждый \*.cpp, \*.h, \*.tex файл в папках папки **source\_library** не является полноценным файлом соответствующего расширения и без сборки в единые файлы библиотеки не может использоваться.

Разница файлов \*.cpp и \*.tpp в том, что в \*.tpp пишется код шаблонов функций, а в \*.cpp пишутся обычные функции, и их реализация располагается в MathHarrixLibrary.cpp файле, тогда как шаблоны располагаются в MathHarrixLibrary.h файле.

Ниже показан алгоритм (Алгоритм .1) формирования файлов библиотеки.

Итоговое количество функций определяется как количество знаков «;» в h файлах функций, которые располагаются в папках.

#### Алгоритм .1. Алгоритм собирания файлов библиотеки

Сохранить MathHarrixLibrary.cpp в папке temp\_library; Сохранить MathHarrixLibrary.h в папке temp\_library;

Конец алгоритма

```
Начало алгоритма
MathHarrixLibrary.cpp+ = Header.cpp;
MathHarrixLibrary.cpp+=AdditionalVariables.cpp;
MathHarrixLibrary.cpp+=Random.cpp;
MathHarrixLibrary.h+= Начало обрамления;
MathHarrixLibrary.h+ = Const.h;
MathHarrixLibrary.h+ = Random.h;
MathHarrixLibrary.h+ = Enum.h;
Выполнить для всех папок выполнять
   MathHarrixLibrary.cpp+= Ko\partial 1. Название раздела;
   MathHarrixLibrary.h+= Код 2. Название раздела;
   Выполнить для всех файлов папки расширения *.cpp, *.tpp и *.h выполнять
      Если есть файл *.срр тогда
         MathHarrixLibrary.cpp+ = < File > .cpp;
      иначе
         ResultTpp+= < File > .tpp;
      Конец условия
      MathHarrixLibrary.h+ = < File > .h;
   Конец цикла
Конец цикла
MathHarrixLibrary.h+ = ResultTpp;
MathHarrixLibrary.h+= Конец обрамления;
```

Стоит отметить, что все разделы функций и сами функции сортируются в алфавитном порядке.

### 4 Как собирается справка

Исходники файлов справки библиотеки находятся с папке source\_library.

Файлы MathHarrixLibrary.tex собирается следующим образом.

Итак, вначале добавляются к файлу некоторые основные файлы:

- Title.tex титульная информация и содержание справки;
- **Description\_part1.tex** и **Description\_part2.tex** описание библиотеки (разделено на два файла, чтобы между ними вставить число функций);
- Install.tex содержит информацию об установке и использованию библиотеки;
- Random.tex информация о случайных числах в библиотеке;
- Addnew.tex информация о том, как добавлять новые функции в библиотеку.

Ниже показан алгоритм (Алгоритм .2) формирования файлов справки библиотеки.

Некоторые моменты по преобразованию некоторых данных (например, преобразование < File > .desc) не рассматривается в алгоритме, но вы можете все посмотреть в исходном коде программы, которая поставляется с данной библиотекой в папке **source\_make**\

# 5 Исходники MakeMathHarrixLibrary.exe и справки по ним

MakeMathHarrixLibrary написан на Qt 5, конкретнее на QtCreator 2.7.0, Qt 5.0.1, Qt Gui Application. Не требует каких-то дополнительных файлов. Исходники программы располагаются в папке source\_make\.

Исходники справки MakeMathHarrixLibrary (данного файла, который вы читаете) по располагаются в папке **source\_make\help\**. Главный файл исходника справки — это файл MakeMathHarrixLibrary\_Help.tex.

#### Алгоритм .2. Алгоритм собирания файлов справки библиотеки

```
Начало алгоритма
```

```
MathHarrixLibrary\_Help.tex+ = Install.tex;
```

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex+ = Random.tex;$ 

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex+ = Addnew.tex;$ 

ResultTexList+= Заголовок для списка функций;

ResultTexFunctions+= Заголовок для функций;

#### Выполнить для всех папок выполнять

```
ResultTexList+= Заголовок раздела;
```

ResultTexFunctions+= Заголовок раздела;

n = 0;

### **Выполнить для всех** файлов папки расширения \*.desc, \*.tex, \*.h, \*.use выполнять

ResultTexList+ = < File > .desc в обработке;

ResultTexFunctions+ = < File > .desc в обработке;

ResultTexFunctions+ = < File > .h в обертке;

ResultTexFunctions+ = < File > .tex;

ResultTexFunctions+ = < File > .use в обертке;

n++;

#### Конец цикла

Выполнить для всех файлов папки расширения \*.pdf и \*.png выполнять

Скопировать файл <File>.<png|pdf> в папку \images\;

#### Конец цикла

#### Конец цикла

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex+=ResultTexList;$ 

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex+=ResultTexFunctions;$ 

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex+=$  Концовка документа;

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex = Description\_part2.tex + MathHarrixLibrary\_Help.tex;$ 

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex = n + MathHarrixLibrary\_Help.tex;$ 

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex = Description\_part1.tex + MathHarrixLibrary\_Help.tex;$ 

 $MathHarrixLibrary\_Help.tex = Title.tex + MathHarrixLibrary\_Help.tex;$ 

Coxpaнить  $MathHarrixLibrary\_Help.tex$  в папке temp\_library;

### Конец алгоритма