

## 5 РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

При запуске программы появляется окно, состоящее из панели управления, панелей инструментов и рабочей областью на которой располагаются визуальные элементы.

Окно выглядит следующим образом:

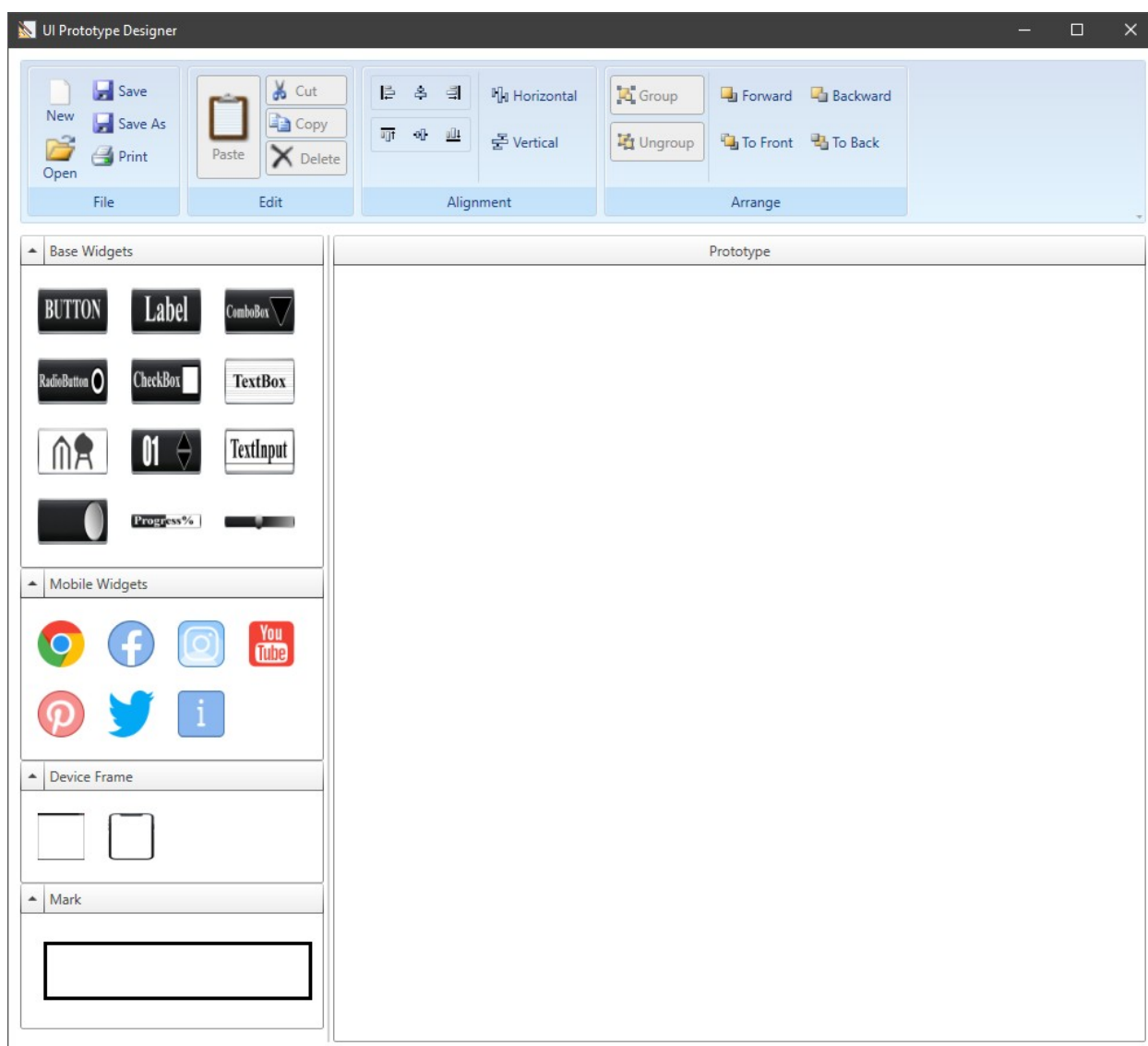


Рисунок 1

## 5.1 Построение прототипа интерфейса

Для построения интерфейса необходимо перетащить необходимые элементы из панелей инструментов на рабочую область.

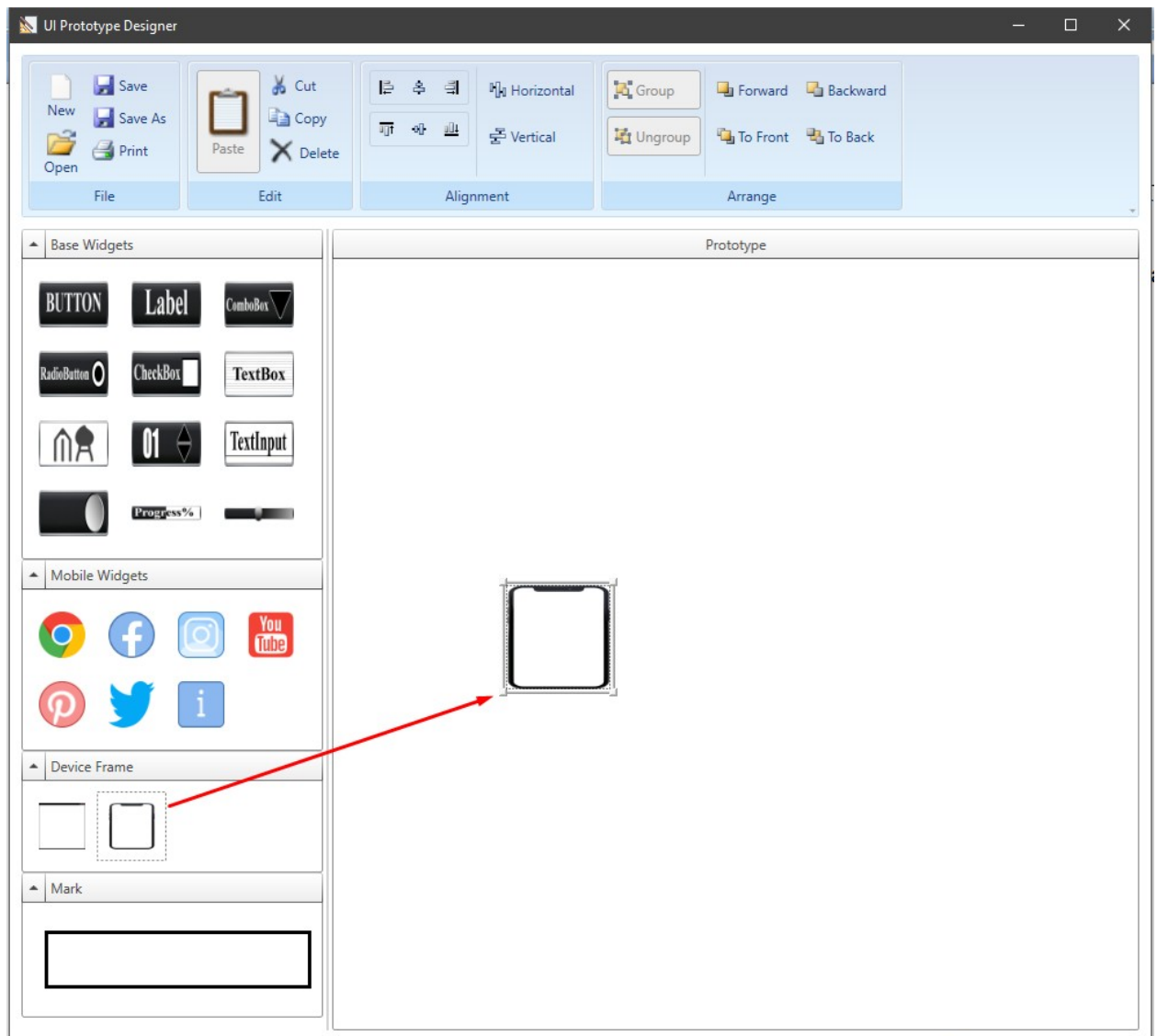


Рисунок 2

### 5.1.1 Расположение элементов на рабочей области

При расположении элементов на рабочей области пользователь может использовать средства управления, такие как группировка элементов, порядок расположения элементов, друг над другом и выравнивание элементов относительно друг друга.



Рисунок 3

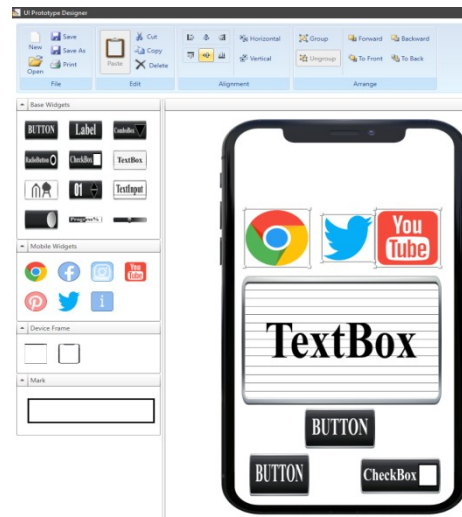


Рисунок 4

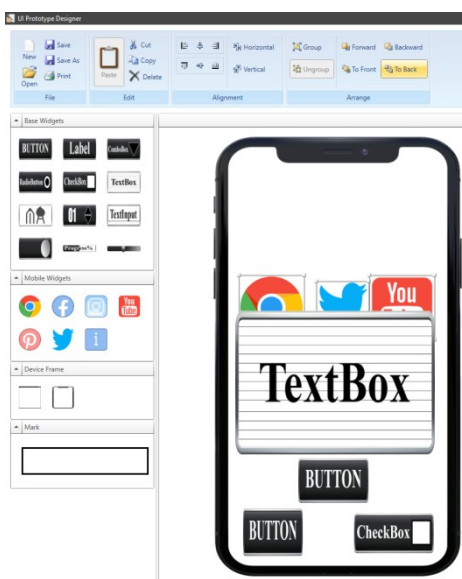


Рисунок 5



Рисунок 6

### 5.1.2 Использование метки

Для обозначения или пояснения элементов интерфейса пользователь может использовать текстовую метку, для этого необходимо в соответствующем поле написать текст метки и перенести ее на рабочую область.

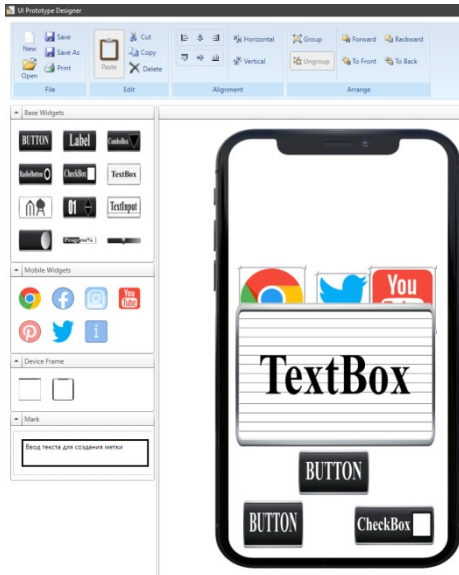


Рисунок 7



Рисунок 8

Метка, как и любой другой элемент, может менять свой размер, порядок расположения, метка может быть сгруппирована с другими элементами или выровнена, относительно их.

## 5.2 Сохранение прототипа интерфейса

Приложение позволяет сохранить прогресс несколькими способами:

### 1. Сохранение прототипа в качестве проекта приложения.

Данный способ сохранения позволяет сохранить нынешний прогресс разработки, и вернуться к нему позже. Выполняется с помощью кнопки «Save» на панели управления, что вызовет открытие диалогового окна.



Рисунок 9

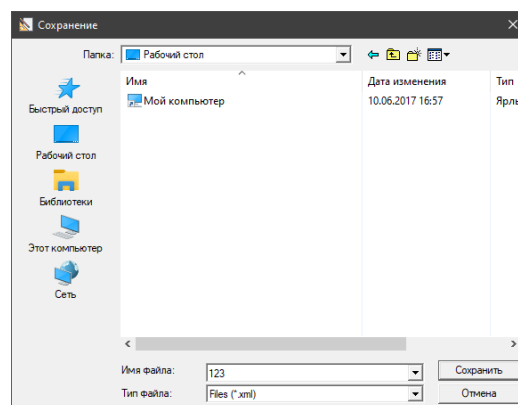


Рисунок 10

Чтобы открыть проект приложения необходимо нажать кнопку «Open» на панели управления, что откроет диалоговое окно.



Рисунок 11

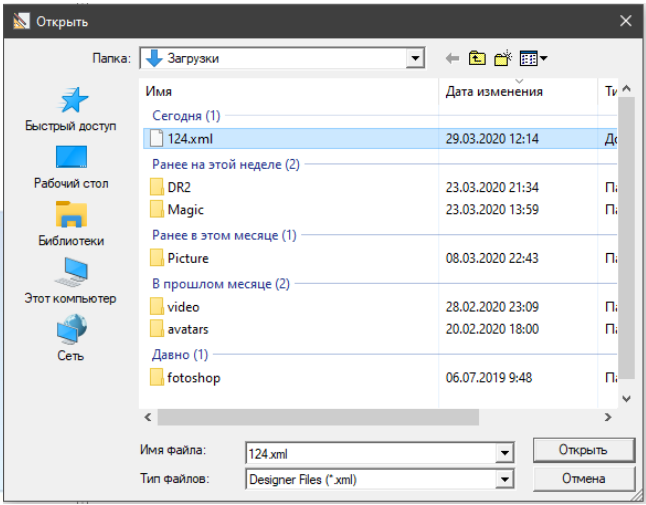


Рисунок 12

## 2. Сохранение прототипа как изображение.

Данный способ сохранения позволяет сохранить нынешний прогресс разработки в качестве изображения и продолжить работу как с картинкой. Выполняется с помощью кнопки «Save As» на панели управления, что вызовет открытие диалогового окна.



Рисунок 13

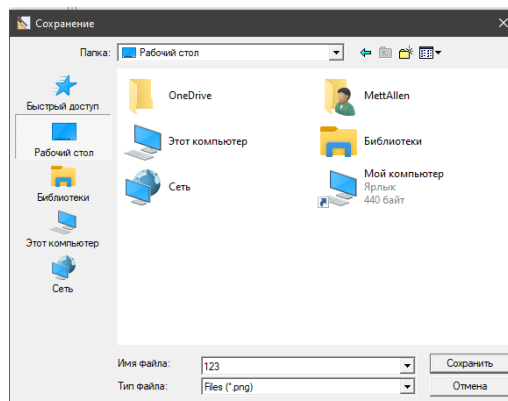


Рисунок 14

### 3. Печать прототипа.

Данный способ позволяет распечатать содержимое рабочей области. Выполняется с помощью кнопки «Print» на панели управления, что вызовет открытие диалогового окна.



Рисунок 15

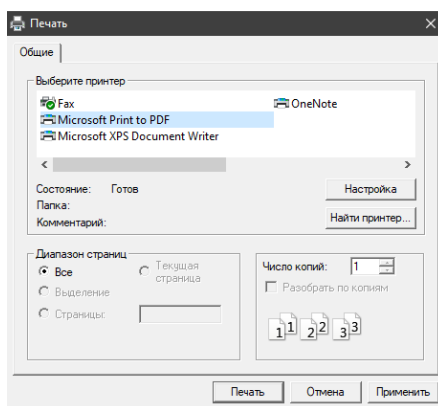


Рисунок 16