

Aplikace pro správu zoo

Projekt do předmětu PDB VUT FIT 2017

Dokument popisující spuštění a ovládání aplikace

Potřebné knihovny

Pro spuštění aplikace musí uživatel nejprve do složky [src/pdb-zoo/lib](#) nahrát potřebné knihovny.

A to knihovny:

- Ojdbc – stačí verze ojdbc7.jar
- Oracle.ordim.jai
- Oracle.sdo.locator

Všechny tyto knihovny jsou k dispozici na stránkách ke cvičením v předmětu PDB. Možná bude nutné tyto knihovny v IDE označit jako lib.

Spuštění

Projekt je uzpůsoben, aby byl otevřen v [Intelij IDEA](#). Po spuštění tohoto IDE musíte kliknout na [Import Projekt](#). Poté vybrat složku s projektem. Nechat zaškrtnuté [Create project from existing sources](#). Povolit overwrite. A nastavit si IDE podle vaší konfigurace, cesta k Java instalaci atd.

Poté stačí kliknout na tlačítko run, zvolit [mainApplication](#) a spustit.

Přihlášení

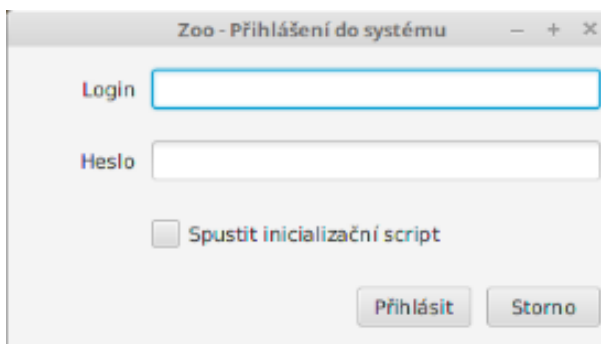
Po spuštění aplikace se uživateli zobrazí okno pro přihlášení. Do tohoto okna je nutné zadat informace pro přihlášení ke školnímu databázovému serveru.

Pokud uživatel aplikaci ještě nespustil nebo by chtěl re-inicializovat svou, již vytvořenou databázi, základními daty, tak zaškrtně možnost [Spustit inicializační script](#).

Hlavní okno aplikace

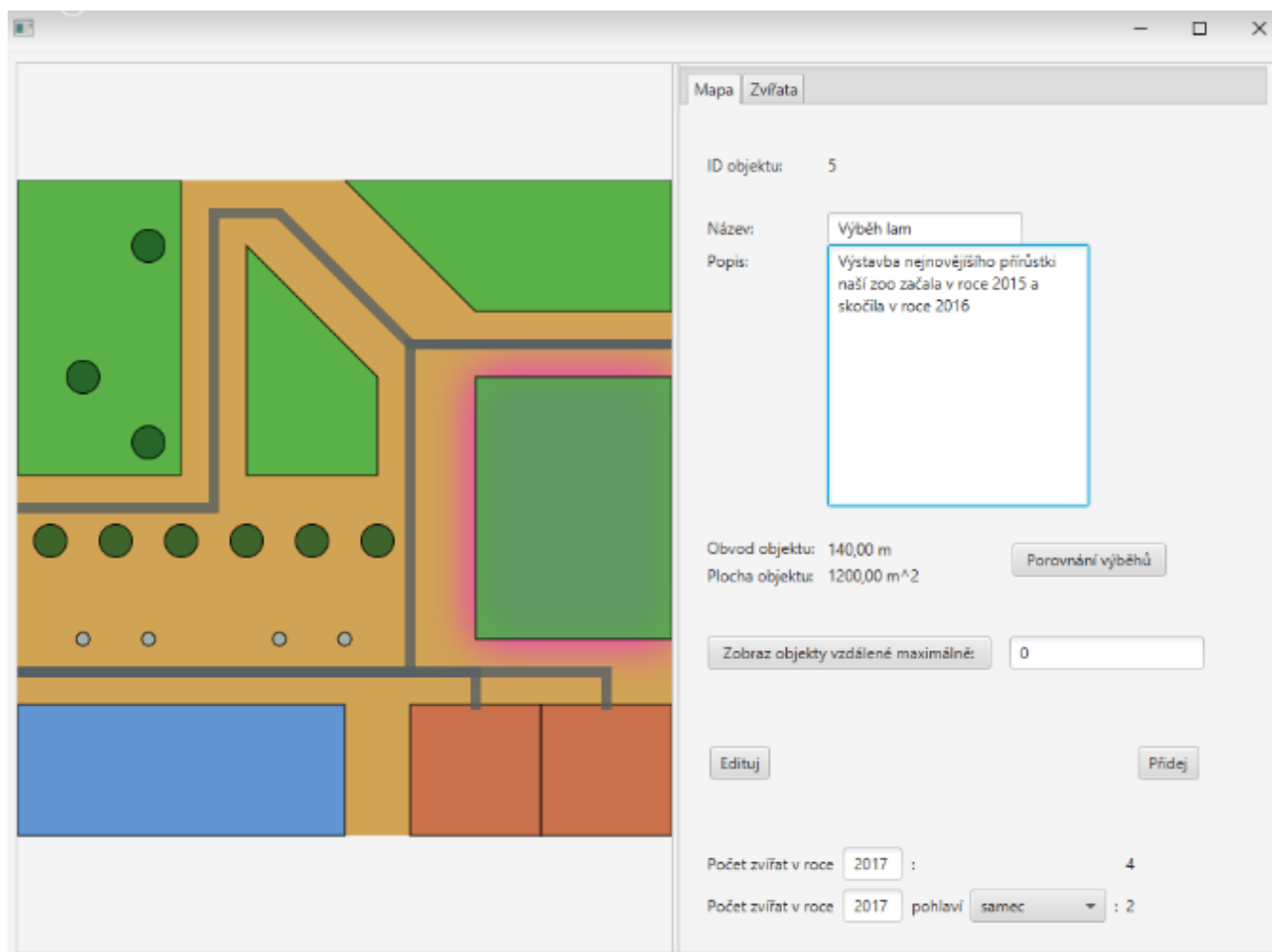
Obsahuje levou část, která zobrazuje interaktivní mapu zoo. Pravá část obsahuje ovládací prvky a výpisy informací.

Po kliknutí na objekt na mapě zoo se na pravé straně zobrazí informace o této entitě. Uživatel má k dispozici také různé funkce, jako je zobrazení objektů vzdálených maximálně n metrů, výpis počtu zvířat ve výběhu v zadaném roce, dané pohlaví a možnost přidání objektu do mapy a DB.



Porovnání objektů

Po stisknutí tlačítka [Porovnat výběhy](#) může uživatel zjistit vztah dvou objektů na mapě. Nejprve klikne na 1. objekt a poté na 2., o kterém chce zjistit, jestli je obsažen v 1., nebo se ho dotýká.



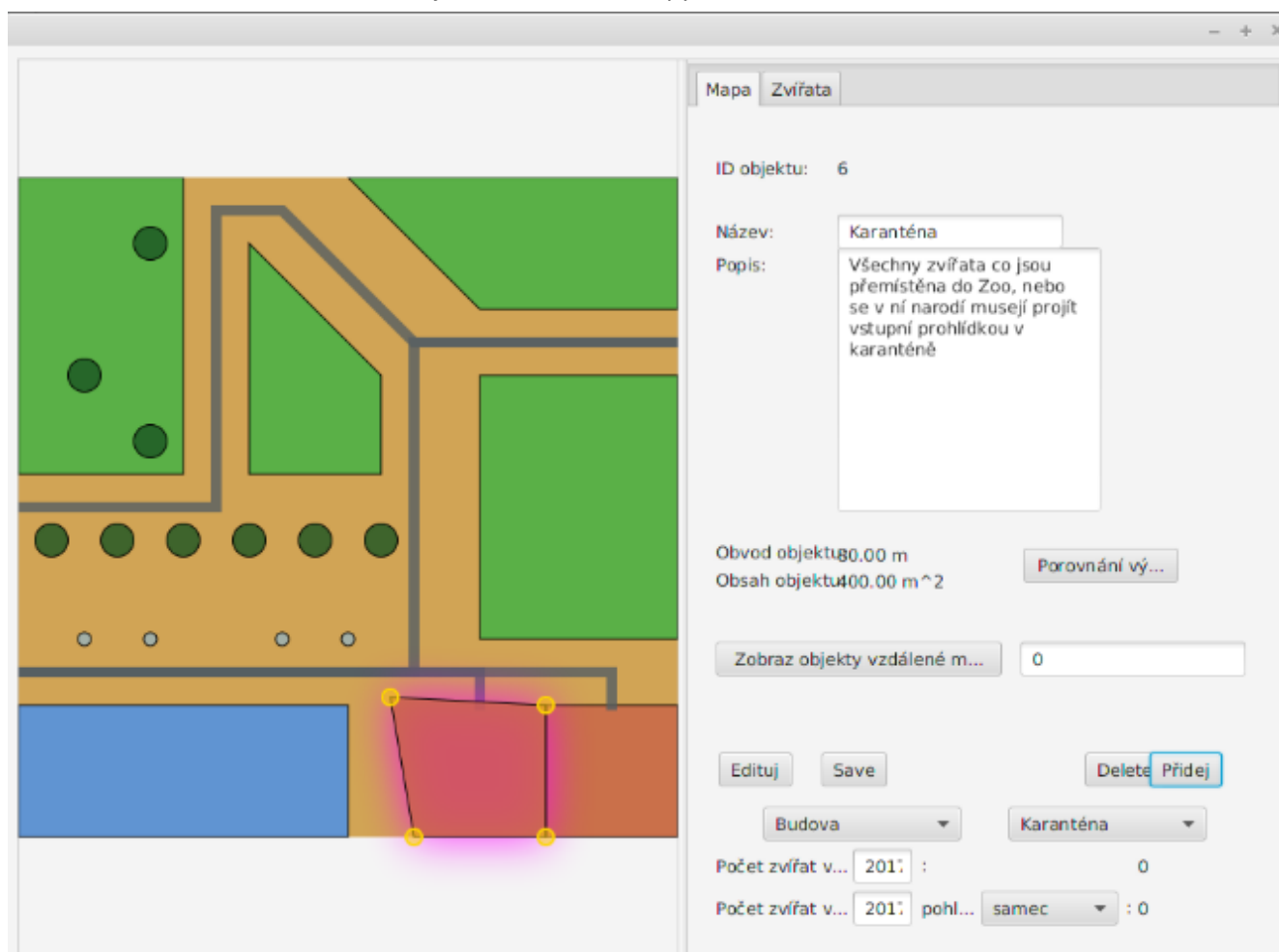
Editace objektu na mapě

Uživatel klikne na požadovaný objekt a poté klikne na tlačítko [Edituj](#). Zobrazí se 2 select boxy. V levém může měnit typ entity a v pravém může entitě přidělit název pavilonu z DB.

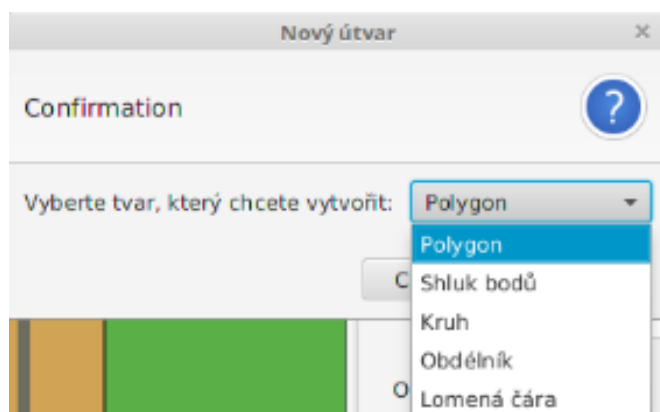
Uživatel může také měnit tvar objektu. Toto lze provést tažením za záchytné body entity. K ukládání slouží tlačítko [Save](#).

Přidání nového objektu do mapy a DB

Po kliknutí na tlačítko [Přidej](#) se uživateli zobrazí okno s nabídkou. Po vybrání typu objektu a stisknutí [OK](#) může uživatel začít kreslit objekt kamkoliv do mapy.



Každá entita se kreslí jiným způsobem. Všechny způsoby jsou intuitivní. Po stisknutí pravého tlačítka se ukončí mód kreslení. Nakreslený objekt může uživatel uložit pomocí tlačítka [Save](#) nebo vymazat pomocí [Delete](#).



Panel zvířat

Po kliknutí na panel zvířat se uživateli zobrazí informace o zvířatech ve vybraném výběhu. V tabulce může vidět všechny zvířata, která jsou momentálně umístěna v tomto výběhu. Po stisknutí tlačítka [Zobrazit historii zvířat ve výběhu](#) se uživateli zobrazí všechna zvířata, která kdy ve výběhu byla umístěna.

The 'Zvířata' panel displays a table of animals currently in the selected enclosure. The table has the following data:

Druh	Jméno	Pohlaví	Datum naro...
Gorila	Maruška	samice	1967-05-14
Gorila	Tomáš	samec	1967-03-18
Gorila	Iva	samice	1966-05-14
Gorila	Petr	samec	1966-07-18

Below the table is a button labeled 'Zobraz historii zvířat ve vý...'. At the bottom, there are two summary statistics:

Počet zvířat v... 201 : 4
Počet zvířat v... 201 pohl... samec : 2

Přemístění zvířete do výběhu

Uživatel klikne na datePicker a vybere datum od a do kterého chce zvíře do tohoto výběhu přemístit. Pokud nevyplní datum do, tak se toto datum nastaví na nekonečno a zvíře bude vedeno jako současný obyvatel výběhu. Poté uživatel klikne na tlačítko [Přidej](#), zvolí zvíře a klikne na [OK](#).

Okno zvířete

Dvojklikem na jméno zvířete v tabulce uživatel otevře nové okno s informacemi o tomto zvířeti.

Druh:

Gorila

Jméno:

Petr

Pohlaví:

samec


Datum nar...

1966-07-18

Datum úmrtí:

Odstraň

Pavilon	Od	Do
Karanténa	1966-07-1...	1966-07-18 ...
Pavilon goril	1966-07-1...	2016-09-01 ...
Ošetřovna	2016-09-0...	2016-09-05 ...
Pavilon goril	2016-09-0...	



Najít podobné

Uprav

Toto okno na levé straně obsahuje základní informace o zvířeti a tabulku s historií umístění zvířete.

Najít vzhledově podobné zvíře

Pomocí tlačítka *Najít podobné* může aplikace uživateli vyhledat zvíře, které je vybranému nejvíce podobné na fotce. Po vyhledání se otevře další okno s informacemi o tomto zvířeti.

Odstranění umístění zvířete pomocí časového intervalu

V levé části se nachází tlačítko *Odstraň* s datePickery. Po volení intervalu a zmáčknutí tohoto tlačítka se z historie umístění zvířete tento zvolený interval odstraní. Tato funkce může sloužit pro opravu špatně zadaného umístění nebo umístění zvířete mimo zoo například.

Úprava zvířete

Po stisknutí tlačítka *Uprav*, může uživatel upravit informace o daném zvířeti.

Uživatel může také pomocí tlačítka *Nahrát fotografii* aktualizovat fotku zvířete.

Pomocí tlačítka *Odstraň* fotografii ji může vymazat a pomocí tlačítka *Změn velikost* změnit velikost nahrané fotky.

Tlačítko *Ulož* ukládá změny. Toto neplatí pro nahrání fotky, ta se ukládá automaticky po svém nahrání.

Druh:

Gorila

Jméno:

Petr

Pohlaví:

samec

Datum nar...

18/07/1966


Datum úmrtí:

Odstraň

27/11/201

28/11/201

Pavilon	Od	Do
Karanténa	1966-07-1...	1966-07-18 ...
Pavilon goril	1966-07-1...	2016-09-01 ...
Ošetřovna	2016-09-0...	2016-09-05 ...
Pavilon goril	2016-09-0...	2017-11-27 ...
Pavilon goril	2017-11-2...	



Nahrát fotografii

Odstraň fotografii

Změn velikost

x: 600 y: 600

Ulož

Storno

Karta zaměstnanci

Po kliknutí na kartu zaměstnanci se uživateli zobrazí seznam všech zaměstnanců zoo.

