

Programátorská dokumentace

V repositáři můžete najít 2 projekty, **CzeTex** a **CzeTex.Tests**, kde **CzeTex** je samotný program a **CzeTex.Tests** je projekt, který spouští testy.

CzeTex

Projekt i zdrojový kód je rozdělen do dvou částí. První se zabývá zpracováním vstupních souborů, vystavěním pomocných datových struktur nebo poskytují pomocné metody. Druhá část se zabývá generováním výsledného .pdf souboru pomocí knihovny **iText**.

První část

Do první části bychom mohl zahrnout následující soubory **Commander.cs**, **Files.cs**, **SetupLoader.cs**, **Trie.cs** a **Util.cs**. Pojdme si tyto soubory a jejich obsah projít jednotlivě.

Commander.cs

V souboru **Commander.cs** můžeme najít stejnojmennou třídu, která představuje centrum celého programu, volá dílčí funkce a třídy a udržuje koherentnost celého běhu. Zpracovává obsah načtený ze vstupního souboru, volá třídu pro zpracování setup .json souboru.

Pro zpracování vstupního souboru se využívá metoda **ReadContent**, která detekuje speciální znak, v základu / , a následně extrahuje funkce a jejich parametry z textu, vyhledá v pomocné datové struktuře **trie** odkaz na příslušnou funkci a zavolají.

Třída obsahuje několik funkcí jako **ReadRestForParameter**, **ReadParameter atd.**, které se navzájem doplňují v různých případech pro korektní vyhledání parametrů textových CzeTex funkcí.

Files.cs

Dalším souborem je **Files.cs** obsahující stejnojmennou třídu, která zabezpečuje vyhledání souboru podle poskytnutého parametru od uživatele a následné korektní otevření, načtení obsahu a uzavření.

Mimo těchto funkcionalit nabízí třída Files také možnosti generování cestu k umístění výsledného .pdf souboru v metodě **GetPdfPath** nebo metodu **GetBaseName**, která vrací jméno bez přípony vstupního souboru a další.

SetupLoader.cs

Dalším souborem je **SetupLoader.cs** obsahující 2 třídy **JsonEntry** a **SetupLoader**.

Jak už název napovídá **JsonEntry** reprezentuje jeden záznam v setup .json souboru. Má atributy pro **addFunction**, **getFunction** zda je má být funkce dynamicky generována a potom případně znak pro dynamicky generované funkce.

Třída **SetupLoader** načítá z setup JSON souboru mapování podle kterého bude následně přiřazovat konkrétní textové CzeTex funkce k jejich kódovým ekvivalentům. Jak už bylo zmíněno, tak si funkce

můžeme rozdělit na dynamicky generované a již předvytvořené. V metodě **AddFunctions** procházíme přes všechny záznamy v JSON souborů, tedy již vytvořené instance třídy `JsonEntry`. A následně rozhodujeme, zda má být funkce dynamicky generované nebo ne, dle příznaky v **dynamicallyGenerated**.

Když vyhodnotíme, že daná funkce musí být ještě vytvořená, tak přejdeme do větve programu v metodě **AddDynamicallyGeneratedFunction**, kde příslušné funkce pro vytvoření delegátů pro add a get funkce. A následně dané funkce přidáme to **trie** stromu. Pozn: Tyto dynamické funkce jsou využívány pouze pro funkce zobrazující nějaký znak, proto jsou silně spjaté s generací těchto funkcí. Ale možné rozšíření je jednoduché pouze by bylo potřeba volat jinou funkci pro delegáty.

Pro funkce, které se nacházejí v kódu, vyhodnotíme zda má daná funkce mít pouze svou add a get funkci nebo pouze add, následně už pomocí funkce **CreateDelegate** a potřebnými parametry vytvoříme delegáty pro tyto funkce a obdobně jako při dynamických funkcích je přidáme do **trie** stromu.

Util.cs

Tento soubor obsahuje nemalé množství různých pomocných tříd/funkcí, které jsou využívány v ostatních částech kódu. Můžeme zde najít implementace generického zásobníku a k němu příslušné implementaci generického vrcholu spojového seznamu.

Také zde můžeme najít custom třídy pro chybové hlášky, které dávají spolu s textem chybové hlášky lepší představu uživateli, kde udělal chybu při psaní CzeTex textu. Následně se zde nachází také různé statické třídy, které obsahují funkce pro práci se stringy nebo parametry.

V neposlední řadě tu také najdeme třídy **FunctionGeneratorForPDF** která obsahuje metody pro generování delegátů pro jak add tak get dynamicky generované funkce, jejichž využití jsme již popsali výše.

Trie.cs

Posledním souborem v první sekci je **Trie.cs** obsahující implementaci **trie** stromu, také známý jako písmenkový strom, který se využívá pro vytvoření bijekce mezi CzeTex textovými funkce a funkce provádějící konkrétní kód.

Mimo samotného stromu obsahuje třída také 2 pole, jedno pro add funkce a druhé pro get funkce. Bijekce na stromě je tvořená následovně: posloupnost písmenek od kořene stromu do vrcholu musí odpovídat názvu CzeTex funkce. Z toho nám plynou určitá omezení pro názvy CzeTex funkcí. Strom je budovaný pouze z písmenek malé anglické abecedy, tedy ani funkce nemůžou používat jinou množinu znaků. Aby se jednalo o bijekci, tak musí platit, že každá funkce má odlišné jméno, to nám vyřeší už vstupní setup JSON soubor, poněvadž v něm nemůžou existovat 2 záznamy se stejným klíčem a v našem případě klíče odpovídají názvu CzeTex funkce.

Když najdeme vrchol jehož posloupnost znaků na cestě od kořene je stejná jako jméno CzeTex funkce, pak bude v daném vrcholu uložený unsigned číslo odpovídající indexu v polích add a get funkcí. Pozn: I když nějaká funkce nemusí mít get funkci, tak je dané políčko nastavené na null, tedy můžeme mít

pouze jeden index pro 2 pole a vše bude fungovat korektně.

Volba této metody ukládání delegátů na funkce nám zabezpečí, že dokážeme najít potřebné mapování v lineární čase vůči délce názvu CzeTex funkce. Na rozdíl od lineárního času vůči počtu prvků, pokud bychom vždy museli projít všechny funkce. A zároveň se vyhneme nepříznivé horní asymptotické hranici, se kterou bychom se mohli setkat pokud bychom využívali hashování a také díky tomu, že známe universum ze kterého všechny názvy funkcí pochází, tak by bylo i zbytečné.

Poznámka: rozšíření jména CzeTex funkcí na i velké znaky Anglické abecedy by nebyl žádný velký problém v kódu, pouze by bylo potřeba pozměnit konstanty ve třídě **TrieConstants** kde by se **smallestAvailableCharacter** přehodil na 'A' a **numberOfChildren** na 58. Což by bohužel mimo velkých znaků přidalo i speciální znaky, což jsem považoval za žádoucí a zároveň by strom zbytečně bobtnal, poněvadž při přidání pouze jednoho potomka k jednomu vrcholu by bylo v paměti vyhrazeno místo pro dalších 57. Což u řídkého stromu je zbytečné.

Druhá část

Druhá část zdrojového kódu se zabývá generováním PDF a věcí kolem toho. A znovu se skládá s několika souborů.

Fonts.cs a Signs.cs

Tyto 2 soubory jsou si dost podobné poněvadž každý z nich obsahuje jednu třídu, která obsahuje konstanty. Třída Fonts obsahuje různé fonty, výchozí velikost textu nebo velikost odsazení mezi odstavci či řádky. Třída Signs na druhou stranu obsahuje konstanty reprezentující různé speciální znaky jako je např. znak pro děleno, implikace, kvantifikátory atd.

PDFSupport.cs

Soubor **PDFSupport.cs** obsahuje jak už název naznačuje shluk podpůrných tříd a metod, tedy hlavně třídy pro různé vrstvy textu nebo wrapper pro iText třídy pro text, který rozšiřuje funkcionality knihovny tříd.

Máme jednu rodičovskou třídu **TextCharacteristics**, která představuje takovou obecnou charakterizaci textu, font, velikost textu atd. Dále existuje několik tříd, které z této třídy dědí a následně implementují jednu nebo i více z virtuálních metod, jako je například metoda Special, Add atd. Následně tyto metody pozměňují nějakým způsobem vzhled výsledného textu. Např. třída UnderLineText si uzpůsobuje metodu Special tak, že přidává textu podtržení.

Aby byla struktura dědění trochu víc přehlednější, tak potomci, kteří mají podobnou charakteristiku tak jim je nastaven předek, který tuto charakteristiku nastavuje a následně je možné je podle tohoto předka v kódu filtrovat. Pro názornost předvedu příklad na třídě UnderLineText: **TextCharacteristics** ⇒ **SpecialTextCharacteristics** ⇒ **UnderLineText** neboli z TextCharacteristics dědí SpecialTextCharacteristics, která shlukuje všechny funkce s implementovanou speciální metodou a následně až potom z ní dědí třída UnderLineText.

Jak už bylo zmíněno výše v tomto souboru můžeme také najít třídu, která dědí z knihovní třídy `Text`, a rozšiřuje její funkcionalitu. A to převážně v ohledu nastavení "pozdvihnutí" textu, poněvadž knihovní třída má tuto funkcionalitu ne úplně nejlépe implementovanou.

PDFStack.cs

V souboru **PDFStack.cs** najdeme třídu `CharacteristicsStack`, tedy implementaci zásobníku, která jaké své prvky uchovává charakteristiku textu. Kde se následně pro charakterizaci aktuálního textu využívá vrchní vrstva.

Zásobník je implementován tak, že není potřeba vždy definovat plně každou vrstvu poněvadž pokud například nová vrstva definuje pouze font, potom se velikost písma okopíruje z předchozí vrstvy (pokud bychom přidávali neúplnou charakteristiku do prázdného zásobníku, tak se nastaví výchozí parametry pro chybějící části).

PDF.cs a PDFMath.cs

Posledními soubory jsou **PDF.cs** a **PDFMath.cs**, které obsahují třídu **PDF** obsahující funguje pro generování .pdf souboru. Třída je rozdělená tak, že v souboru `PDFMath.cs` jsou matematické funkce a v `PDF.cs` jsou všeobecné funkce k generování.

Tedy v souboru **PDF.cs** a následně v třídě **PDF** dochází již při volání konstruktoru k vytvoření kostru .pdf souboru a následně pomocí volání funkcí namapovaných na textové CzeTex funkce dochází k upravování .pdf souboru. Můžeme tady najít metody jak pro vytvoření textu, přidání nadpisu, vytvoření seznamu atd.

V souboru **PDFMath.cs** jak už bylo zmíněno najdeme matematicky zaměřené textové funkce. Tedy najdeme tu metody, které se využívají k přidání matematické notace a využívají je např. delegáti pro znakové dynamicky generované funkce.

**BLIŽŠÍ INFORMACE KE VŠEM TŘÍDÁM, METODÁM ATD. SI MŮŽETE
PŘEČÍST PŘÍMO V OKOMENTOVANÉM ZDROJOVÉM KÓDU.**