

# Uživatelská příručka

Program obsahuje dva základní módy – manuální a mód „výloha“.

## 1. Manuální mód

- Pomocí otočných tlačítek zvolíte vykreslený obrazec
  - **Červené tlačítko**
    - otočením nastavujete pohyb na horizontální ose
    - stisknutím a držením můžete pomocí modrého tlačítka nastavit barevnou paletu (počet iterací při výpočtu) vykresleného obrázku
  - **Zelené tlačítko**
    - otočením nastavuje pohyb obrazce na vertikální ose
  - **Modré tlačítko**
    - otočením volíte zobrazený set imaginárních čísel, v paměti je připraveno 13 vizuálně zajímavých setů
    - při držení červeného tlačítka a točením modrého nastavíte barevnou paletu
    - stisknutím zapnete mód „výloha“
- Vzdálené nastavení obrazce pomocí UDP
  - zasláním UDP packetu na nastavený port (výchozí nastavení – 44444)
    - `<x> <y> <c set> <depth>`
    - modelový příklad datagramu:
      - posunutí o 0.5 na ose x (horizontální), posunutí o 0.1 na ose y, set imaginárních čísel č. 10, hloubka vykreslení 500
      - `0.5 0.1 10 500`
  - zaslání na OS Linux:
    - `echo -n "<x> <y> <c set> <depth>" >/dev/udp/<IP>/<port>`
    - kde `<IP>` je IP adresa přípravku a `<port>` je port na kterém přípravek naslouchá
    - př. `echo -n "0.5 0.1 10 500" >/dev/udp/192.168.202.172/44444`

## 2. Mód výloha

- zobrazení animací různých setů
- zpět to manuálního módu se dostanete buď zasláním UDP packetu, anebo dlouhým stisknutím a podržením jakéhokoliv otočného tlačítka

Po celou dobu běhu programu jsou na displeji zobrazeny informace o aktuálně zobrazeném setu. Stejně tak je možné po celou dobu programu zaslat UDP packet s žádostí o vykreslení obrazce.