1. Rajzoló program dokumentáció

Készítette: Lipták Bence Gábor – HK1XRB

A program Windows7 operációs rendszeren készült, az instrukciók Windows környezetbeli reprodukciót szolgálnak.

A program fordításához és futásához szükséges az SDL2 könyvtár, ami az alábbi oldalon található meg (a „Development Libraries” MinGW része kell a fordításhoz):

https://www.libsdl.org/download-2.0.php

* 1. A program fordítása:

Szükséges beállítások (a „rajzolo.cbp” Code::Blocks projektfálj ezeket tartalmazza, szükséges lehet a könyvtárak átírása):

linker: „-lmingw32 -lSDL2main -lSDL2”

compiler search directories: „[SDL2 install helye]\SDL2-2.0.4\i686-w64-mingw32\include\SDL2”

pl. D:\Bence\programok\lib\SDL2-2.0.4\i686-w64-mingw32\include\SDL2

linker search directories: „[SDL2 install helye]\SDL2-2.0.4\i686-w64-mingw32\lib”

* 1. A program futtatása:

A „rajzolo.exe” futtatható program mappájában szükséges az „SDL2.dll” fájlnak lennie.

Az .exe fájl elindításakor megnyit egy konzolablakot, amiben megjelennek a lehetőségek és hogy melyik billentyűvel lehet elérni azokat. A billentyűlenyomások nincsenek leellenőrizve, így rossz bemenet esetén valószínűleg az egészet újra kell kezdeni.

Amennyiben Lindenmayer-rendszerrel akarunk fraktált leírni (az első menüben az „l” [kis L] leütése után) van lehetőségünk szövegfájlból beolvasni. A megadott nevű fájlnak az .exe könyvtárában, illetve ha a Code::Blocks-ból futtatjuk, akkor a .cbp fájl könyvtárában kell lennie. A bemeneti fájl formátuma a következő (szóközökkel elválasztva):

axióma (szóközök nélküli string)

szabályok száma (pozitív egész szám)

szabályok számaszor ismételve:

szabály bal oldal (egy karakter); szabály jobb oldal (szóközök nélküli string)

elfordulás szöge (valós szám); lépéshossz változás aránya (valós szám vagy elhagyható)

A bemeneti fájl nevének megadása után meg kell még adni az iteráció számot és a kezdeti lépéshosszt.

Mellékelve található néhány minta bemenet fájl („cantor.in”, „dragon.in”, „hilbert.in”, „koch.in”, „peano\_gosper.in”, „sierpinski\_arrowhead.in”).

Amennyiben nem fájlból történik a bemenet, csak követni kell a megjelenő utasításokat.

Előfordulhat, hogy a rajzolóképernyő megjelenése eltakarja a konzolablakot, ekkor Alt-Tabbal újra előtérbe lehet hozni.