

Copyright (c) Prolog Development Center SPb

Автор: Виктор Юхтенко

Инструкция по построению и запуску WokSpaceManager

Приложение WorkSpaceManager предназначено для организации рабочей среды, включающей множество проектов и сопутствующих файлов различного типа.

Приложение написано на языке системы Visual Prolog v.8. Для компиляции и построения проекта требуется коммерческая версия этой системы.

Приложение распространяется под лицензией GNU GPL v.3, то есть без ограничений на применение.

Исходные коды приложения являются составной частью массива исходных кодов SpbRsolutions v.1.0. Для построения исполняемых приложений требуются классы из набора инструментария SpbVipTools той же версии.

Расположение исполняемых приложений

Исходные коды позволяют построить два типа приложения, работающие в среде MS Windows (работа проверена в среде Windows 10):

- Моно-приложение: WorkSpaceManager.exe
- Приложение, состоящее из двух исполняемых частей - http-клиента и http-сервера:
 - WSM_http_backend.exe
 - WSM_http_frontend.exe

Все эти приложения включены в состав SpbRsolutions и позволяют использовать их без компиляции проектов.

Моно-приложение WorkSpaceManager.exe располагается в директории
SpbRsolutions\SpbVipTools\Bin

Http-Сервер WSMbackend.exe располагается в директории
SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_http_CS\WSM_http_backend\Exe

Http-Клиент WSMfrontend.exe располагается в директории
SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_http_CS\WSM_http_frontend\Exe

Вместе с этими исполняемыми приложениями располагаются все файлы: необходимые для их запуска.

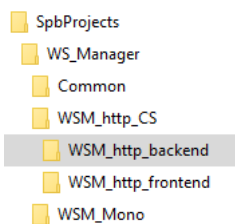
Приложение WorkSpaceManager.exe можно запустить обычным способом,

Перед запуском приложения WSMfrontend.exe должно быть запущено приложение WSMbackend.exe.

Начало работы с программой WorkSpaceManager (моно или в паре клиент-сервер) [см. ниже](#)

Расположение исходного кода проектов

Исходные коды располагаются в директории SpbProjects, как показано на рисунке:



Моно-проектом является **WorkSpaceManager.viprj** в директории SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_Mono.

Проектом http-Сервера является **WSMbackend.viprj** в директории
SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_http_CS\WSM_http_backend.

Проектом http-Клиента является **WSMfrontend.viprj** в директории
SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_http_CS\WSM_http_frontend.

Построение приложения WorkSpaceManager.exe

1. Запустите IDE системы Visual Prolog.
 2. Вызовите открытие проекта (Project\Open)
SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_Mono\WorkSpaceManager.viprj
 3. При первом открытии проекта **IDE** сообщит о том, что не определены IDE-переменные (variables)
SpbProjects
SpbSolutions
и предложит их последовательно определить (порядок не существен).
 4. Установить маршруты для IDE-переменных:
SpbProjects на директорию ...SpbRsolutions\SpbProjects
SpbSolutions на директорию ...SpbRsolutions\SpbVipTools
 5. Запустите построение проекта через меню Build\Build или Build\Rebuild All
 6. По завершении построения проекта вызовите через меню Build\Execute (или иконка **E**).
- Дальнейшие действия [см. ниже](#).

Построение приложения WSMbackend.exe

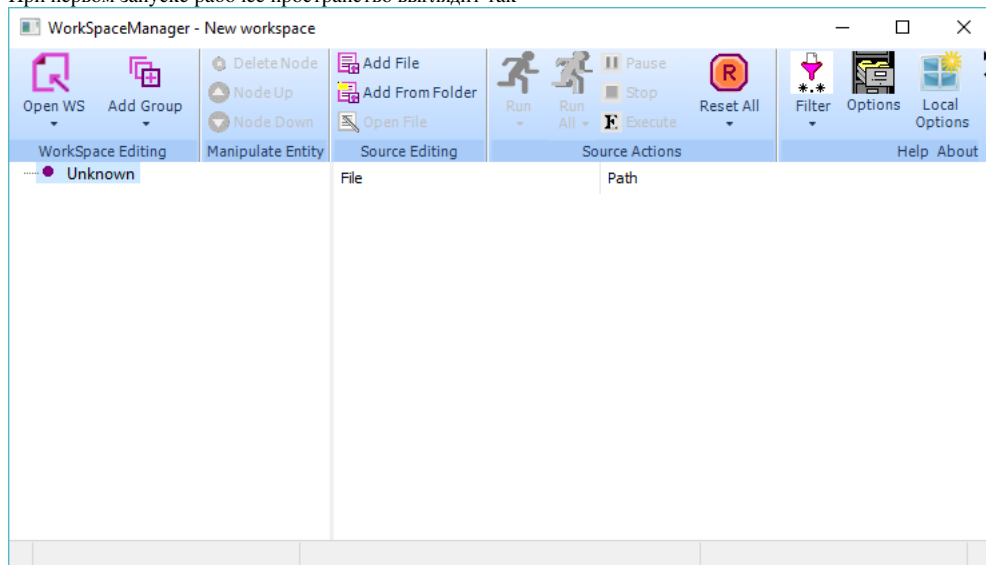
1. Запустите IDE систему Visual Prolog.
 2. Откройте проект (Project\Open)
SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_http_CS\WSM_http_backend\WSMbackend.vipprj
 3. Если IDE-переменные
SpbProjects
SpbSolutions
не были ранее определены, то определите их, установив
SpbProjects на директорию ...SpbRsolutions\SpbProjects
SpbSolutions на директорию ...SpbRsolutions\SpbVipTools
 4. Запустите построение проекта через меню Build\Build или Build\Rebuild All
 5. По завершении построения проекта вызовите через меню Build\Execute (или иконка **E**).
- На экране появится окно, показывающее старт сервера, назначенного на порт http://localhost:5558.

Построение приложения WSMfrontend.exe

1. Запустите IDE системы Visual Prolog.
 2. Вызовите открытие проекта (Project\Open)
SpbRsolutions\SpbProjects\WS_Manager\WSM_http_CS\WSM_http_frontend\WSMfrontend.vipprj
 3. Если IDE-переменные
SpbProjects
SpbSolutions
не были ранее определены, то определите их, установив
SpbProjects на директорию ...SpbRsolutions\SpbProjects
SpbSolutions на директорию ...SpbRsolutions\SpbVipTools
 4. Запустите построение проекта через меню Build\Build или Build\Rebuild All
 5. Если приложение WSMbackend.exe ранее не было запущено, то запустите его
 6. Если приложение WSMbackend.exe было запущено, то по завершении построения проекта вызовите через меню Build\Execute (или иконка **E**).
- Дальнейшие действия [см. ниже](#).

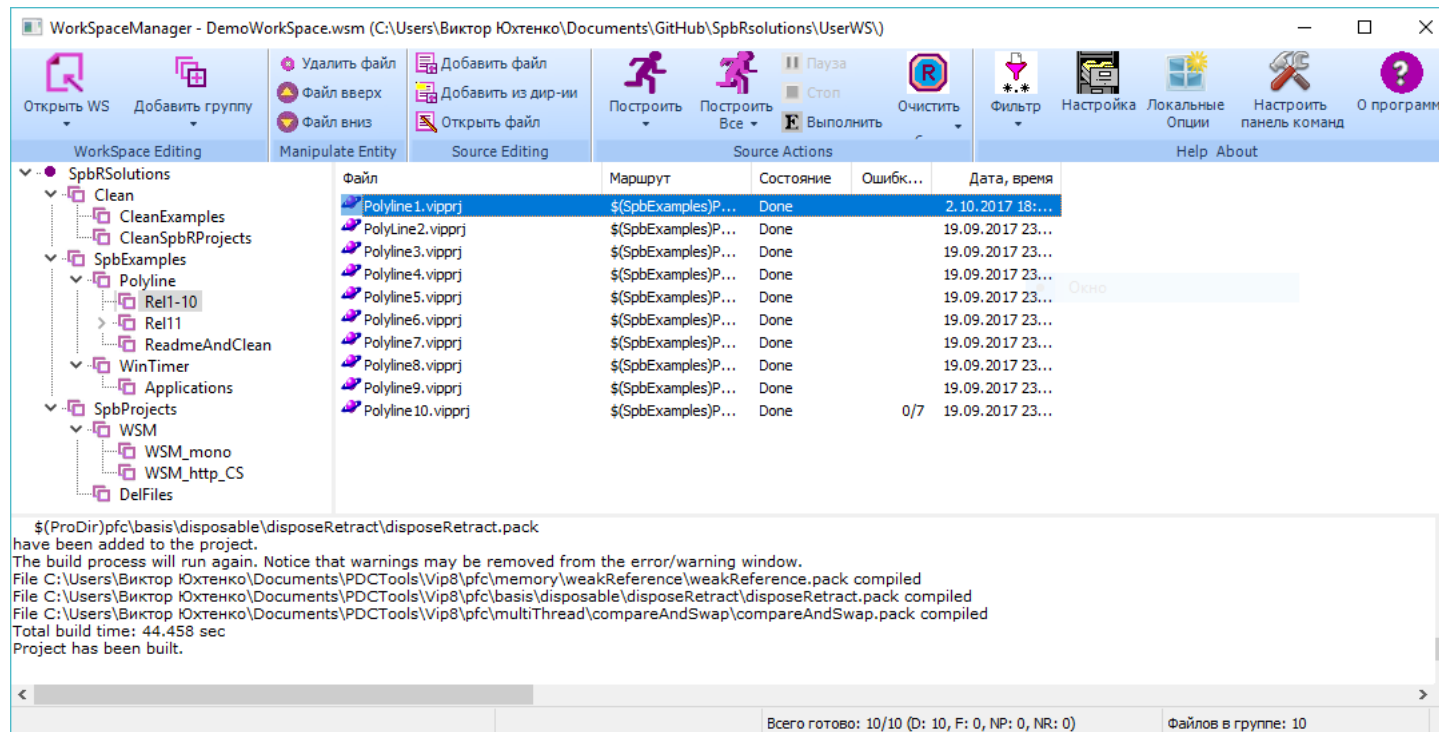
Пробный запуск приложения WorkspaceManager.exe или WSMfrontend.exe

При первом запуске рабочее пространство выглядит так

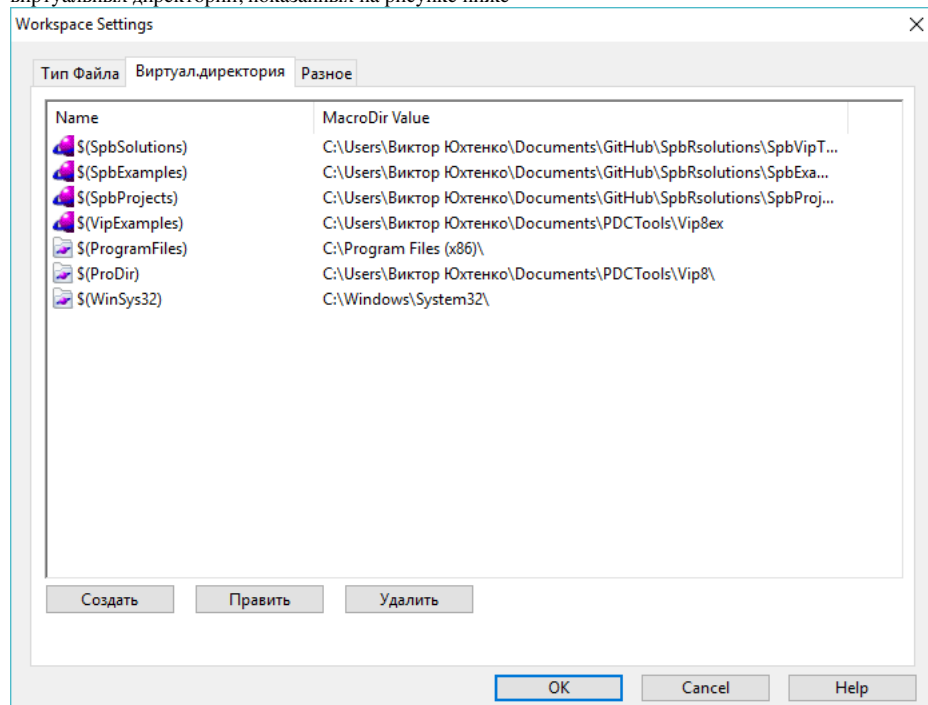


Сгружаемый набор SpbRsolutions содержит пример рабочего пространства, расположенный в директории **SpbRsolutions\UserWS** в файле **DemoWorkSpace.wsm**.

1. Вызовите диалог "Options" и в разделе "Misc", выберите язык;
 2. Откройте файл рабочего пространства **SpbRsolutions\UserWS\DemoWorkSpace.wsm**, нажав иконку "Открыть WS".
- Этот пример рабочего пространства содержит все проекты набора SpbRsolutions и вспомогательные файлы, как показано на рисунке



При этом установки рабочего пространства, хранящиеся в файле OptionsWSM.xml предполагают определение виртуальных директорий, показанных на рисунке ниже



Более яркими иконками отмечены виртуальные директории, определенные в системе Visual Prolog и только там их можно редактировать:

SpbSolutions - ...SpbRsolutions\SpbVipTools
 SpbExamples - ...SpbRsolutions\SpbExamples
 SpbProjects - ...SpbRsolutions\SpbProjects

Виртуальная директория VipExamples для этого набора не обязательна, но может быть полезна в будущем.

Назначения остальных виртуальных директорий очевидно.

Остальные установки можно посмотреть в форме настроек, нажав соответствующую иконку на панели.

Для пробного запуска обработки файлов

- Настройте размер поля сообщений (если его не видно, увеличьте размер окна)
- Выберите один из узлов, содержащих проекты Visual Prolog,
- Нажмите иконку "Построить Все".
- Двойной клик на проекте вызовет выбранный проект на редактирование

Для использования остальных свойств приложения смотрите Help