Top of Form

Bottom of Form

Top of Form

Bottom of Form

**LogicalCircuit**

יומן פעילות

1. שבוע המסתיים ב4/3. בחירת פרויקט – תצוגה גרפית של מעגל בוליאני בחירת תשתית לביצוע הפרויקט – נבחנו מספר אפשרויות: • שימוש בספריית IMGUI – ב C++ או ב Python. – קראתי חומר וכן התחלתי להכיר את הספריה. על פי המלצת המרצה אפשרות זו ירדה שכן אין היא אידיאלית בתור ספריה גרפית. • שימוש ב Schemadraw. היתרון של ספריה זו שהיא מספקת צורות מוכנות למעגלים לוגים וחשמליים. אולם זוהי ספריה סטטית אשר איננה תומכת באירועים ובנוסף חסירה עושר גרפי. • שימוש ב nodeeditor . למדתי Tutorial בנושא וכן צפיתי במספר וידאו אשר יוצר הספרייה סיפק. המסקנה היא כי זוהי חבילה מוגבלת אשר ספק אם מאפשרת את כל הנדרש, בנויה יותר עבור widgets מאשר עבור צורות גרפיות ומצריכה לימוד בהיקף נרחב מאוד. כיסוי הספריה וכן יישומים שלה מצריך צפייה בעשרות קטעי וידאו של כ30 דקות כל אחד וכן בהרבה מאוד דוגמאות קוד וגם אז ספק אם היא תתמוך בכל הנדרש. • שימוש ב PyQt5. גם כאן צפיתי בקטעי קוד והדרכות. אין ספק שספריה עשירה זו יכולה לתת מענה מלא אולם על פי המלצת המרצה בשל גודלה ועומקה של החבילה ויתרתי על אפשרות זו. • שימוש ב tKinter. דומה כי זוהי הפלטפורמה האידיאלית לביצוע המשימה. היא מספקת עושר גרפי כולל תמיכה באירועים דבר אשר יאפשר אינטראקטיביות עם המשתמש. בנוסף דומה כי ניתן להגיע לשליטה ברמה טובה מספיק על מנת לבצע לכל הפחות את החלק הבסיסי של הפרויקט בהיקף השקעה נמוך מאשר PyQt5. מסקנה – הפלטפורמה הנבחרת היא tKinter.

משך זמן עבודה – בחינת שלשת האפשרויות הראשונות ארכה כ 3.5 שעות. בחינת 2 האפשרויות האחרונות כ4.5 שעות, סה"כ 8 שעות עבודה.

1. שבוע שמסתיים ב 11/3 שינוי הבחירה ל חבילה nodeeditor על פי החלטת המרצה
2. מתברר מלימוד הקבצים כי עמ לשנות את הגרפיקה יש צורך בלימוד QtPy , צורת כל node מנוהלת בשני מקומות. מעטפת חיצונית בקובץ node\_graphics\_node בפונקציה paint. תוכן פנימי ב node\_editor\_widget בפונקציה initUI
3. בוצע שינוי הכותרות עמ לייצג שערים לוגים – הפונקציה addNodes בקובץ node\_editor\_widget.
4. הצבת ה nodes ע"ג החלון תתבצע באותו הקובץ בפונקציה addNodes .