

Руководство программиста Dialog Builder for Adobe Creative Suite/Cloud



Оглавление

Оглавление.....	1
1. Настройка рабочего окружения	2
1.1. Получение и установка исходников с помощью git:	2
1.2. Получение и установка исходников из архивов:	2
2. Общая структура файлов и папок проекта	3
2.1. Содержимое и структура папок с исходными файлами проекта.....	3
3. Компиляция и сборка проекта	4
4. Логическая/структурная схема приложения.....	4
4.1. Жизненный цикл приложения	4
5. Логическая/структурная схема документа.....	4
5.1. Жизненный цикл документа	4
6. Функциональные схемы процессов.....	4
Дополнительные сведения.....	4

Обновлено 20.08.2014

1. Настройка рабочего окружения

Приложение Dialog Builder разрабатывается в среде Adobe ExtendScript Toolkit CS6 для Windows 7 и распространяется вместе с исходным кодом. На сайте GitHub размещён репозиторий приложения, в котором содержится последняя скомпилированная версия программы и самая свежая редакция исходников. Для совместной работы над исходниками требуется установка системы контроля версий Git. Программу с исходниками можно получить, скачав из репозитория архив по ссылке <https://github.com/SlavaBuck/DialogBuilder/archive/master.zip>, или, с установленной системой Git, с помощью выполнения операции клонирования `git clone...`. Для возможности сборки приложения из исходных кодов дополнительно требуется установка библиотек из репозитория <https://github.com/SlavaBuck/Includes>.

Для удобства доступа к файлам-сценариям из палитры скриптов Adobe InDesign их следует размещать по одному из предопределённых путей. Для пакета Adobe Creative Suite (CS) предусмотрено два пути размещения:

— пользовательская папка сценариев размещается в папке профиля пользователя Windows по пути: `C:\Users\<User name>\AppData\Roaming\Adobe\InDesign\Version <N>\ru_RU\Scripts\Scripts Panel\`, где `<User name>` — имя пользователя Windows, `<N>` — зависит от версии пакета Adobe Creative Suite (CS), для версии CS6 название папки имеет вид `Version 8.0`

— общая (системная) папка сценариев расположена по пути: `C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe InDesign CS6\Scripts\Scripts Panel\`. В зависимости от редакции (x86/x64) и версии пакета Adobe Creative Suite путь может отличаться (для редакции x64 программы располагаются по пути `C:\Program Files\...`, в то же время название папки Adobe InDesign CS6 будет соответствовать установленной версии пакета CS).

Определившись с выбором папки, в ней следует разместить файлы приложения вместе с файлами дополнительных библиотек. В дальнейшем предполагается, что для размещения файлов была выбрана системная папка (для версии CS6) — `C:\Program Files (x86)\Adobe\Adobe InDesign CS6\Scripts\Scripts Panel\`

1.1. Получение и установка исходников с помощью git:

1. Перейдите в папку с файлами сценария `'...\Scripts Panel\'` и последовательно выполните в консоли две команды:
2. `git clone https://github.com/SlavaBuck/DialogBuilder`
3. `git clone https://github.com/SlavaBuck/Includes`

1.2. Получение и установка исходников из архивов:

1. Скачанный из репозитория GitHub архив с файлами приложения Dialog Builder содержит папку `DialogBuilder-master`. Её необходимо «как есть» распаковать в выбранное размещение и переименовать в `DialogBuilder`.
2. Вторым шагом является скачивание архива с библиотеками из репозитория <https://github.com/SlavaBuck/Includes>, прямая ссылка на архив: <https://github.com/SlavaBuck/Includes/archive/master.zip>. Архив содержит папку `Includes-master`, которую необходимо распаковать в то же размещение, что и `DialogBuilder`, и переименовать аналогичным образом, оставив в названии только `Includes`.

После переноса папок приложения и библиотек в соответствующее размещение, необходимый минимум по настройке рабочего окружения можно считать выполненным. Дальнейшие настройки больше относятся к используемым вами редакторам кода или системам IDE. Например, в редакторе ExtendScript Toolkit для редактирования кода используется моноширинный шрифт Consolas. Со шрифтом по умолчанию вид форматирования исходников сильно отличается.

2. Общая структура файлов и папок проекта

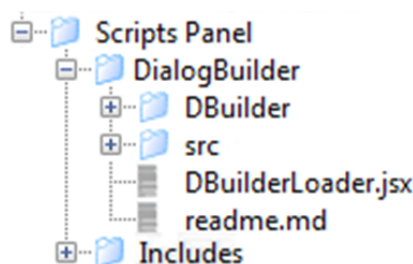


Рис 1. Общая структура и взаимное расположение папок проекта DialogBuilder и папки с библиотеками Includes.

DialogBuilder/DBuilder содержит скомпилированную версию приложения;

DialogBuilder/src содержит исходный код

Содержимое и структура папки с библиотеками описана в документе: https://github.com/SlavaBuck/Includes/blob/master/readme_struct.md (локальный файл Includes\readme_struct.md).

Описание структуры и формата файлов модулей можно найти там же: https://github.com/SlavaBuck/Includes/blob/master/readme_module.md (локальный файл Includes\readme_module.md).

2.1. Содержимое и структура папок с исходными файлами проекта

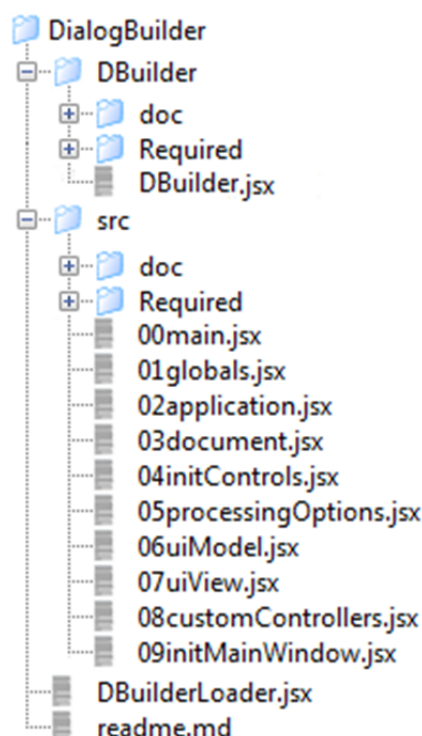


Рис 2. Структура исходных файлов проекта DialogBuilder.

DialogBuilder/DBuilder/DBuilder.jsx — стартовый файл приложения, выполняет запуск скомпилированной сборки: DialogBuilder/DBuilder/Required/DBuilder.jsxbin

DialogBuilder/DBuilderLoader.jsx — вспомогательный стартовый файл, используемый как для запуска скомпилированной версии приложения, так и для запуска из исходников. В файле для настройки предусмотрен единственный параметр:

```
var debugmode = 1;
```

Параметр debugmode обрабатывается в файле src/00main.jsx, если **true** — главное окно приложения получает тип “palette” и разрешается диагностический вывод в консоль (по умолчанию для режима запуска из исходников), если **false** — окно получает тип “dialog” и любой диагностический вывод в консоль подавляется (по умолчанию для режима запуска скомпилированной версии).

В обоих расположениях (DialogBuilder/DBuilder и DialogBuilder/src) присутствуют папки: Required — ресурсная папка приложения, её содержимое одинаково для обоих расположений (за исключением наличия файла DBuilder.jsxbin в расположении DBuilder/Required); doc — папка с документацией, в расположении DBuilder/doc содержатся только готовые pdf версии файлов документации.

Папка DBuilder содержит полный набор файлов, необходимый для запуска и работы приложения Dialog Builder и может распространяться независимо от папок с исходным кодом и дополнительными библиотеками.

3. Компиляция и сборка проекта

Для компиляции проекта необходимо в редакторе ExtendScript Toolkit открыть файл `src/00main.jsx` и экспортировать его в бинарном формате в папку `DBuilder/Required` под именем `DBuilder.jsxbin` (полное имя: `DBuilder/Required/DBuilder.jsxbin`).

В случае необходимости, также следует перенести содержимое папки `src/Required/*` в расположение `DBuilder/Required/*`

Для успешной компиляции следует убедиться в том, что в начальной строке основного файла приложения `src/02application.jsx` корректно прописан путь к папке с библиотеками (строка 12): `#includepath "../.. /Includes/"`. Путь указывается относительно расположения самого файла `02application.jsx` и если взаимное расположение папок проекта и библиотек совпадает с предложенным на рис. 1, — правка путей не потребуется.

4. Логическая/структурная схема приложения

// TODO: В процессе...

4.1. Жизненный цикл приложения

// TODO: В процессе...

5. Логическая/структурная схема документа

// TODO: В процессе...

5.1. Жизненный цикл документа

// TODO: В процессе...

6. Функциональные схемы процессов

// TODO: В процессе...

Дополнительные сведения

- Домашняя страница проекта: <https://github.com/SlavaBuck/DialogBuilder>;
- Открытый репозиторий с библиотеками: <https://github.com/SlavaBuck/Includes/> ;
- Связаться с автором можно со страницы проекта либо по эл. почте slava.boyko@hotmail.com;

© Вячеслав Бойко, 2014

Украина, г. Киев

slava.boyko@hotmail.com