Руководство программиста

Dialog Builder for Adobe Creative Suite/Cloud

# Оглавление

[Оглавление 1](#_Toc396396006)

[1. Настройка рабочего окружения 2](#_Toc396396007)

[1.1. Получение и установка исходников с помощью git: 2](#_Toc396396008)

[1.2. Получение и установка исходников из архивов: 2](#_Toc396396009)

[2. Общая структура файлов и папок проекта 3](#_Toc396396010)

[2.1. Содержимое и структура папок с исходными файлами проекта 3](#_Toc396396011)

[3. Компиляция и сборка проекта 4](#_Toc396396012)

[4. Логическая/структурная схема приложения 4](#_Toc396396013)

[4.1. Жизненный цикл приложения 4](#_Toc396396014)

[5. Логическая/структурная схема документа 4](#_Toc396396015)

[5.1. Жизненный цикл документа 4](#_Toc396396016)

[6. Функциональные схемы процессов 4](#_Toc396396017)

[Дополнительные сведения 4](#_Toc396396018)

**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 (х86/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

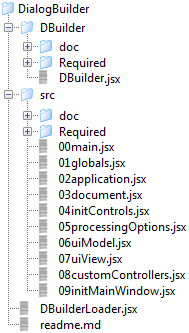
**Рис 1.** Общая структура и взаимное расположение папок проекта DialogBuilder и папки с библиотеками Includes.

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](https://github.com/SlavaBuck/%20Includes/blob/master/readme_struct.md) (локальный файл Includes\[readme\_struct.md](https://github.com/SlavaBuck/Includes/blob/master/readme_struct.md)). Описание структуры и формата файлов модулей можно найти там же: [https://github.com/SlavaBuck/ Includes/blob/master/readme\_module.md](https://github.com/SlavaBuck/%20Includes/blob/master/readme_module.md) (локальный файл Includes\[readme\_module.md](https://github.com/SlavaBuck/Includes/blob/master/readme_struct.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 содержаться только готовые pdf версии файлов документации.

Папка DBuilder содержит полный набор файлов, необходимый для запуска и работы приложения Dialog Builder и может распространятся 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/](https://github.com/SlavaBuck/Includes/tree/master/%20SimpleUI) ;
* 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