**6. РУКОВОДСТВО ПО УСТАНОВКЕ И ИСПОЛЬЗОВАНИЮ**

Чтобы начать использование программы, нужно использовать установщик. Для этого достаточно запустить файл setup.exe, который представлен на рисунке 6.1.

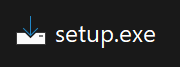


Рисунок 6.1 – Установщик программы

После запуска установщика пользователь должен выбрать режим установки в окне, представленном на рисунке 6.2.

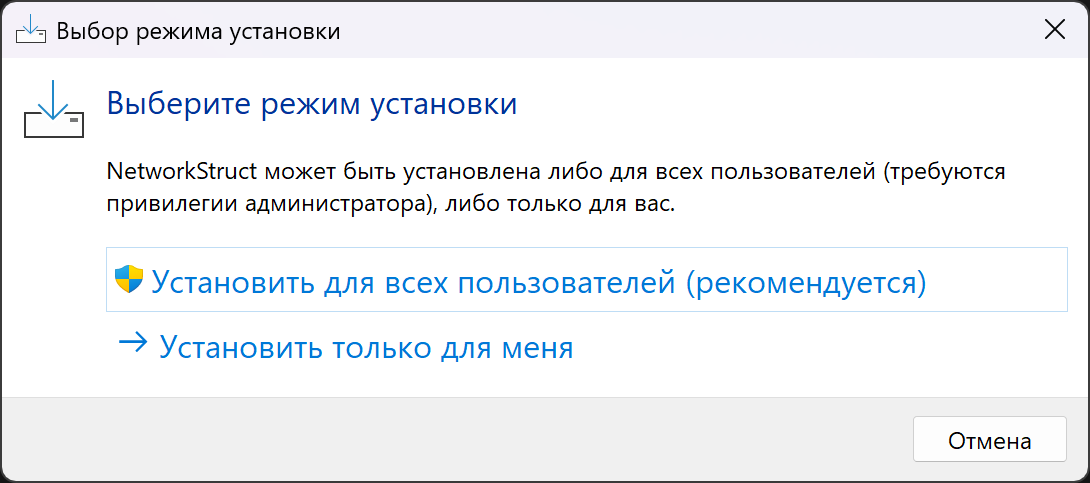


Рисунок 6.2 – Выбор режима установки

В следующем окне пользователь должен выбрать язык установщика. Выбрать можно либо русский, либо английский. Окно выбора языка установщика представлено на рисунке 6.3.

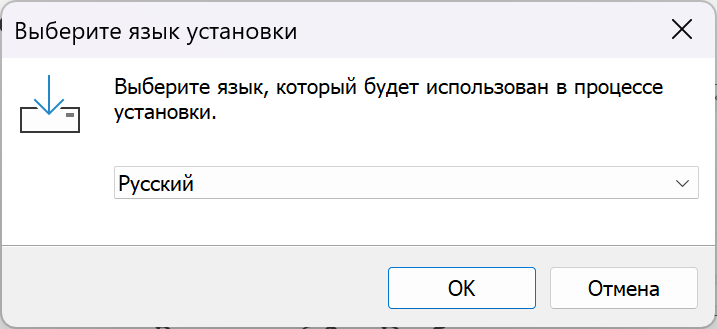


Рисунок 6.3 – Выбор языка установщика

После выбора языка пользователю предлагается выбрать место для установки приложения. Путь по умолчанию - C:\Program Files (x86)\NetworkStruct. Окно выбора пути представлено на рисунке 6.4.

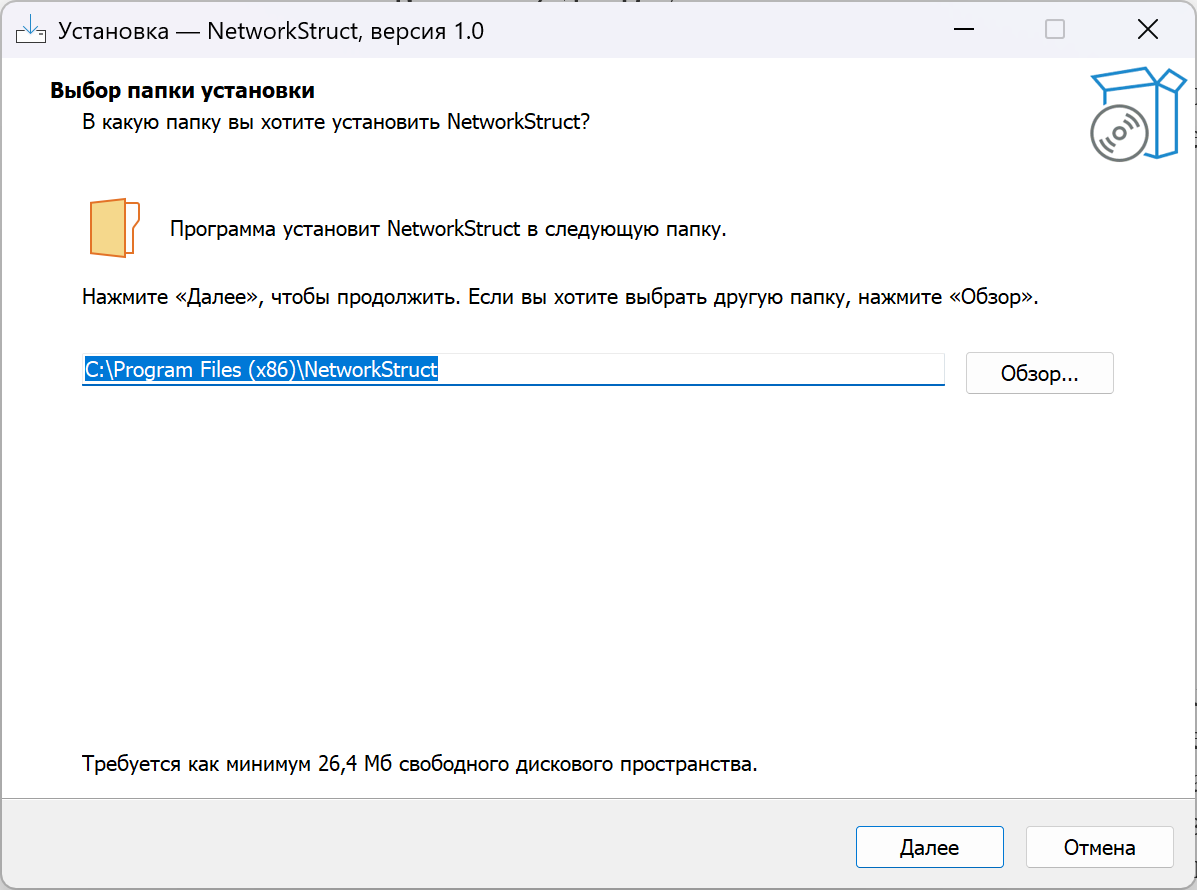


Рисунок 6.4 – Выбор пути для установки

После выбора пути открывается окно, в котором предлагается создать значок на Рабочем столе. Данное окно представлено на рисунке 6.5.

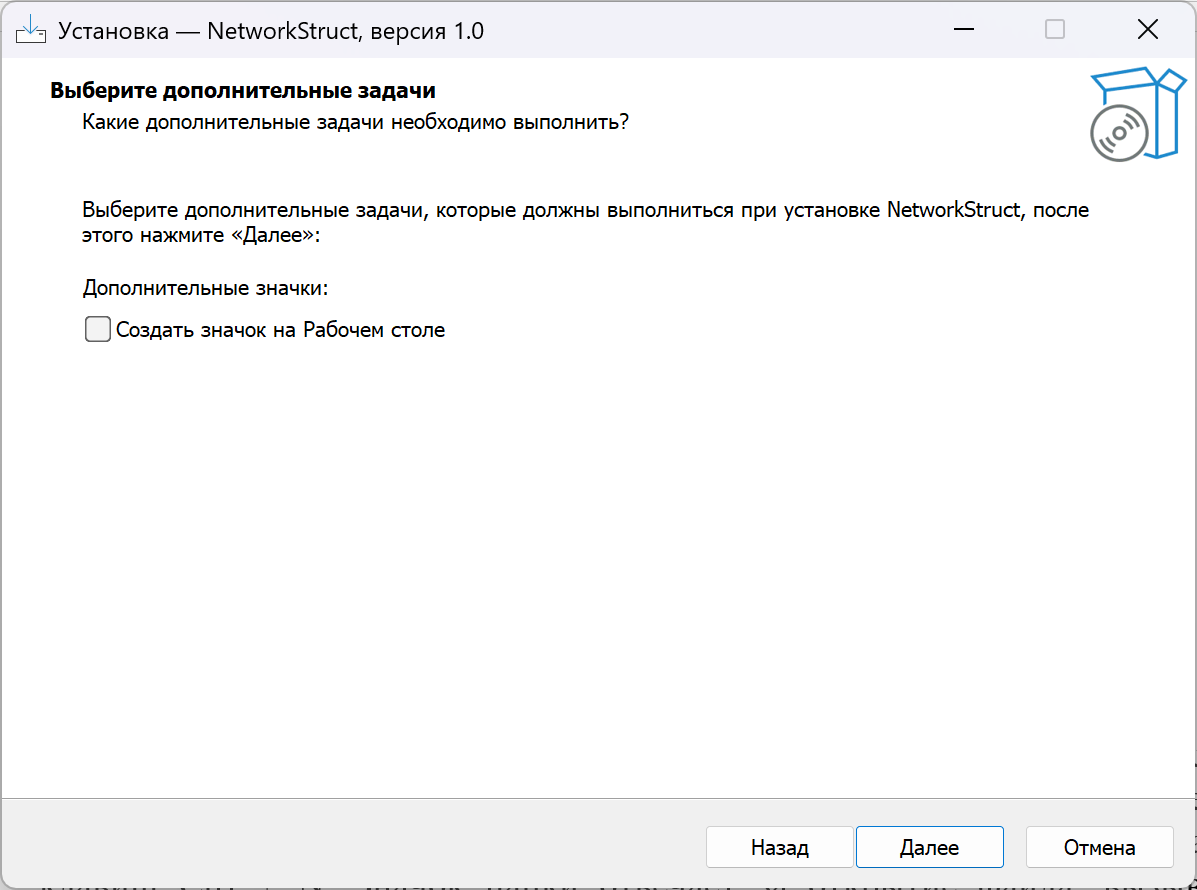


Рисунок 6.5 – Выбор дополнительных задач

Далее пользователь видит окно подтверждения установки, которое представлено на рисунке 6.6.

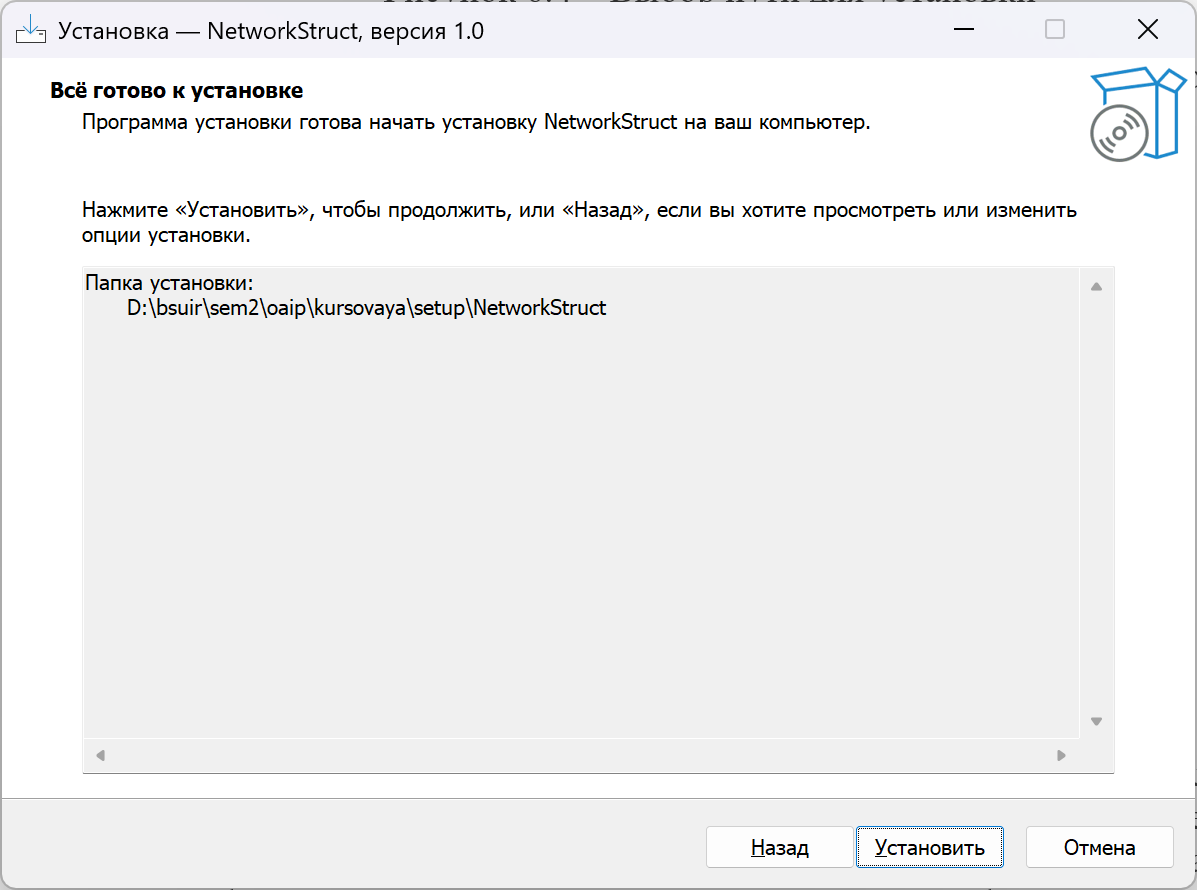


Рисунок 6.6 – Окно подтверждения установки

После установки пользователь увидит окно, представленное на рисунке 6.7, которое предложит сразу запустить программу, либо завершить установку без запуска.

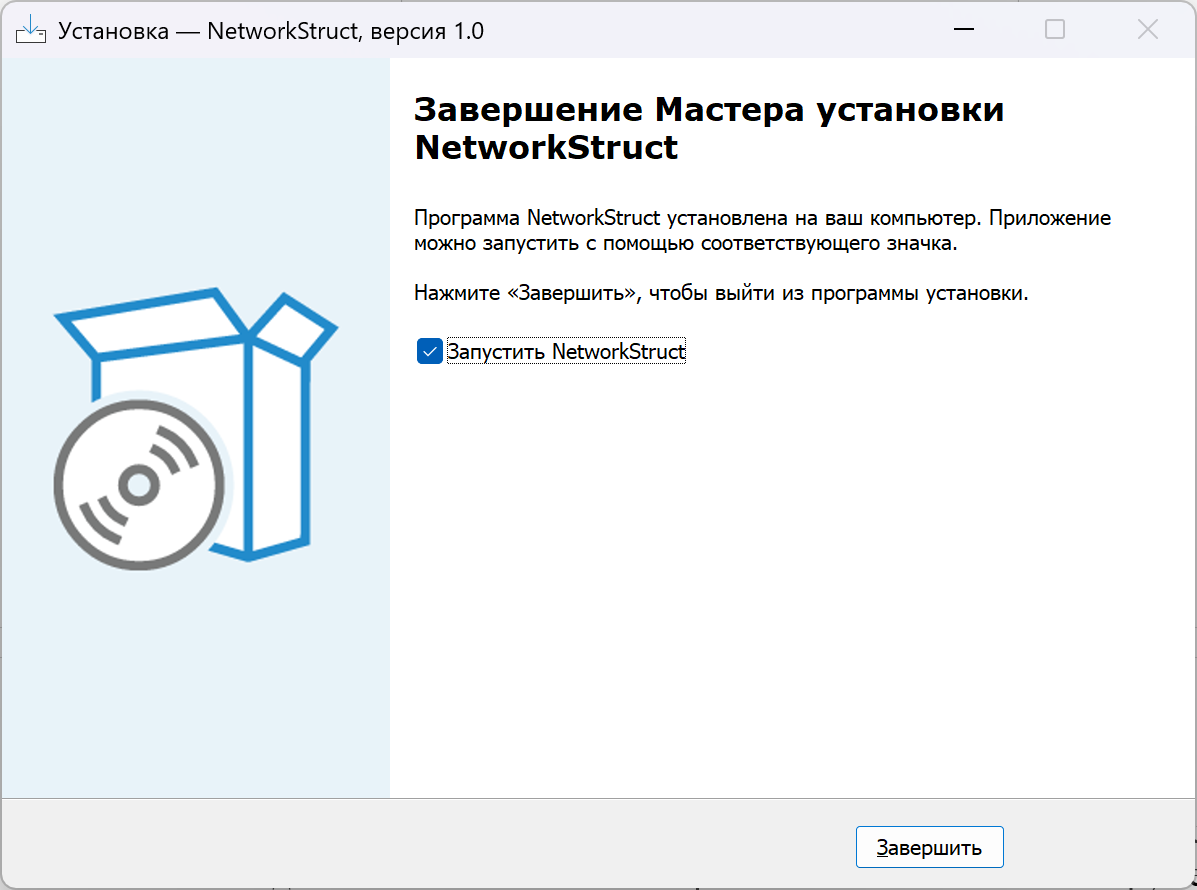


Рисунок 6.7 – Окно завершения установки

Папка, в которую была произведена установка должна содержать 7 элементов: map.bmp, Project1.exe, shipments.txt, shops.txt, unins000.dat, unins000.exe, warehouses.txt. Данная структура представлена на рисунке 6.8.

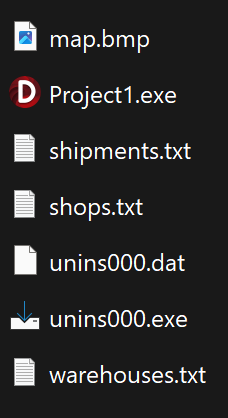


Рисунок 6.8 – Содержимое папки с программой

Map.bmp – фон (схематичное изображение карты), который отображается на главной странице программы. Project1.exe – исполняемый файл программы. Shipments.txt, shops.txt, warehouses.txt – текстовые файлы, которые хранят информацию сохраненных складов, магазинов, отгрузок. Кодировка данных в файле – ANSI. Программа не гарантирует корректную работу, при ручном изменении (если данные введены неверно) какого-либо из файлов: shipments.txt, warehouses.txt, shops.txt. Рекомендуется сохранять данные при помощи комбинации клавиш Ctrl+S или через вкладку программы «Файл», а затем «Сохранить». Данные в файле shipments.txt должен быть расположены в определенном формате: первая строка должна содержать количество отгрузок, последующие строки содержат информацию о каждой отгрузке в соответствующем формате. Первая строка каждой отгрузки – ее название, вторая строка – ее идентификатор, третья – идентификатор отправителя, четвертая – идентификатор получателя, пятая – название продукта, участвующего в отгрузке, шестая – количество условных единиц товара, которое участвует в отгрузке. Данные в файле shops.txt и в файле warehouses.txt должны быть также должны быть записаны в определенном формате. Первая строка файла – количество объектов (магазинов или складов), последующие строки хранят информацию о каждом объекте в определенном формате. Первая строка информации об объекте содержит название объекта, вторая – улицу, на которой расположен объект, третья – номер дома, четвертая – корпус (-1 если корпус отсутствует), пятая – вместимость объекта, шестая – занятое место, седьмая – место, зарезервированное под дальнейшие доставки, восьмая – идентификатор объекта, девятая строка – количество товаров, которые хранятся в этом объекте, далее идет описание товаров в определенном формате. Первая строка описания каждого товара - название товара, вторая – категория (пустая строка, если категория отсутствует), третья – место, занимаемое единицей товара, четвертая – количество товара, пятая – идентификатор товара, шестая – количество товара, которое отложено для дальнейших доставок.

После запуска приложения пользователь видит главное меню, которое показано на рисунке 6.9.



Рисунок 6.9 – Главное меню

Для загрузки данных из файла пользователь должен воспользоваться сочетанием клавиш Ctrl+O, либо вкладкой меню «Файл», а затем «Загрузить», изображенной на рисунке 6.10. При этом все данные, которые уже были внесены в приложение будут удалены.

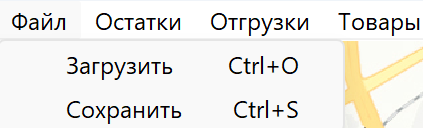


Рисунок 6.10 – Вкладка файл

После нажатия на кнопку загрузки данных появляется окно подтверждения, изображенное на рисунке 6.11.

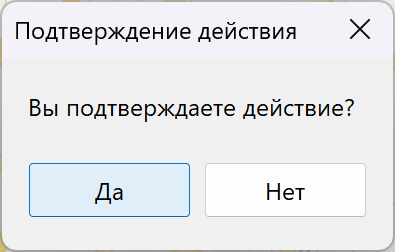


Рисунок 6.11 – Подтверждение загрузки данных

После загрузки данных пользователь увидит сообщение, изображенное на рисунке 6.12.

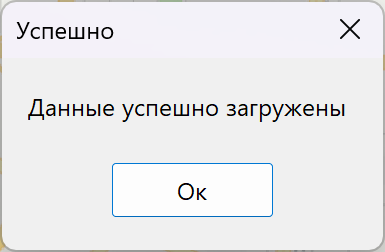


Рисунок 6.12 – Успешная загрузка данных

Для того, чтобы добавить объект на карту, пользователь должен нажать на место, где будет создан новый объект. Появится окно, показанное на рисунке 6.13.

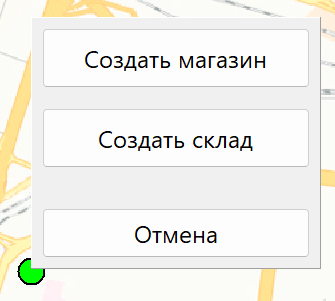


Рисунок 6.13 – Окно выбора типа объекта

После выбора типа объекта пользователь должен ввести данные для нового объекта. Окно ввода данных показано на рисунке 6.14.

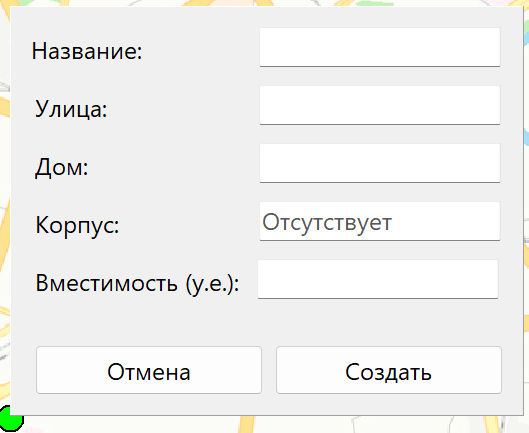


Рисунок 6.14 – Ввод данных объекта

Все данные проходят проверку при вводе пользователя. При неверном вводе пользователь увидит, какие именно данные введены неверно. Примеры представлены на рисунке 6.15.

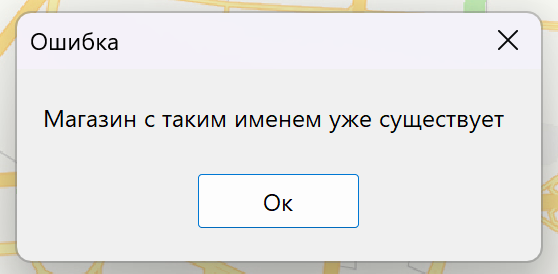
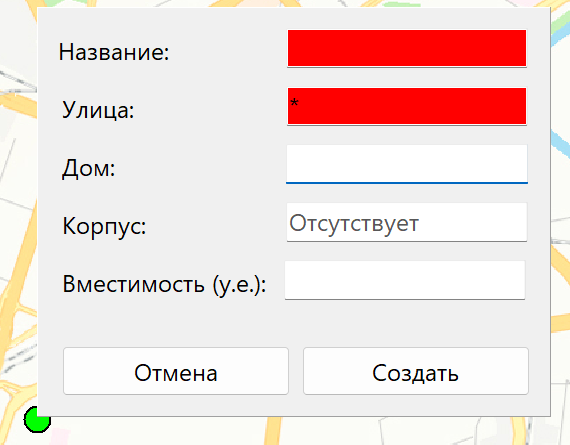


Рисунок 6.15 – Проверка данных ввода

Склады в программе отображаются бордовым цветом, магазины – синим. При наведении на объект появляется вся информация о нем. Примеры представлены на рисунке 6.16.

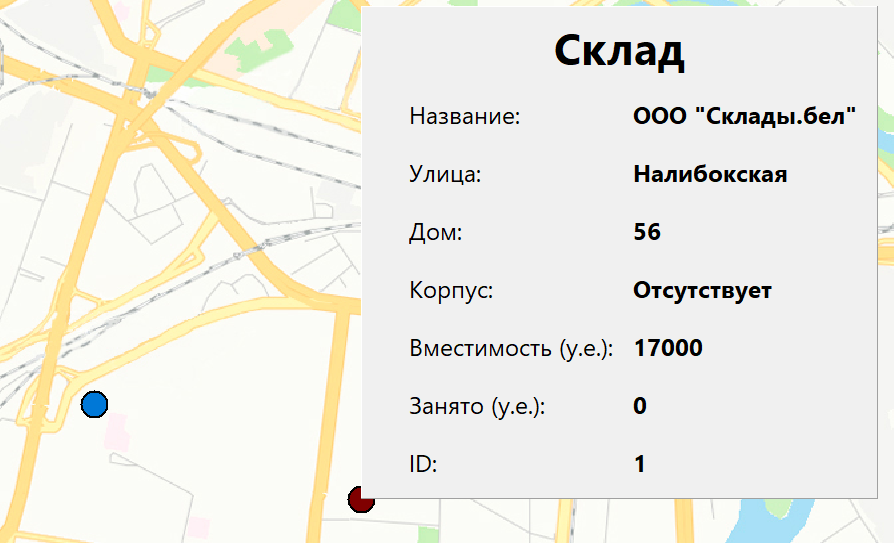


Рисунок 6.16 – Представление объектов на карте

Чтобы добавить товар в объект, на панели управления нужно нажать «Товары», затем «Добавить». Появится панель, показанная на рисунке 6.17.

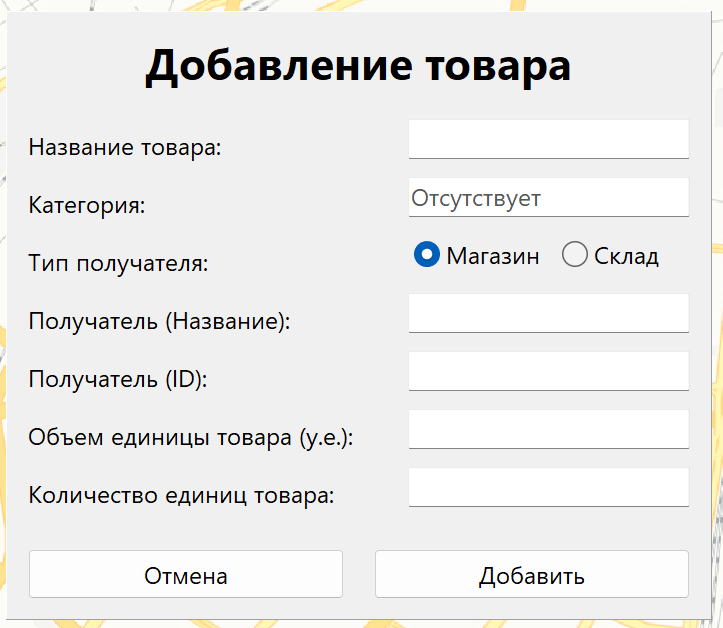


Рисунок 6.17 – Панель добавления товара

В поля панели необходимо ввести все данные товара и объекта, куда добавляется товар. Все поля проходят проверку, а в случае неверного ввода поле меняет цвет на красный, либо появляется окно ошибки, показанное на рисунке 6.15.

Для того, чтобы добавить отгрузку, необходимо нажать «Отгрузки» на панели управления, затем «Создать». Появится окно, показанное на рисунке 6.18.

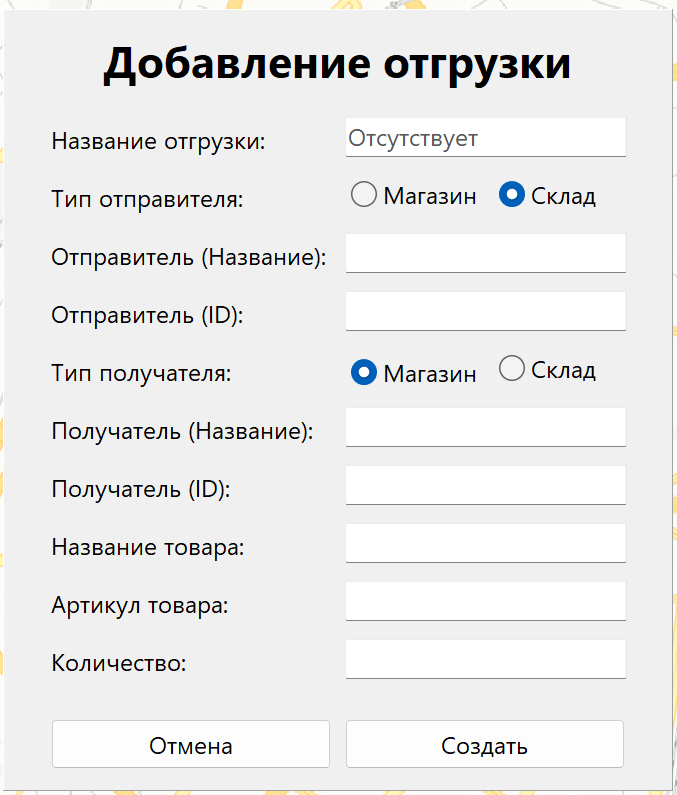


Рисунок 6.18 – Панель добавления отгрузки

Все поля проходят проверку. При неверном вводе возникает одна из ошибок, которые показаны на рисунке 6.15. Поля связаны между собой: при корректном заполнении одного поля ввода, может автоматически заполняться другое. Созданные отгрузки показаны на карте черными линиями, при наведении на которые пользователь видит информацию об отгрузке. Пример показан на рисунке 6.19.

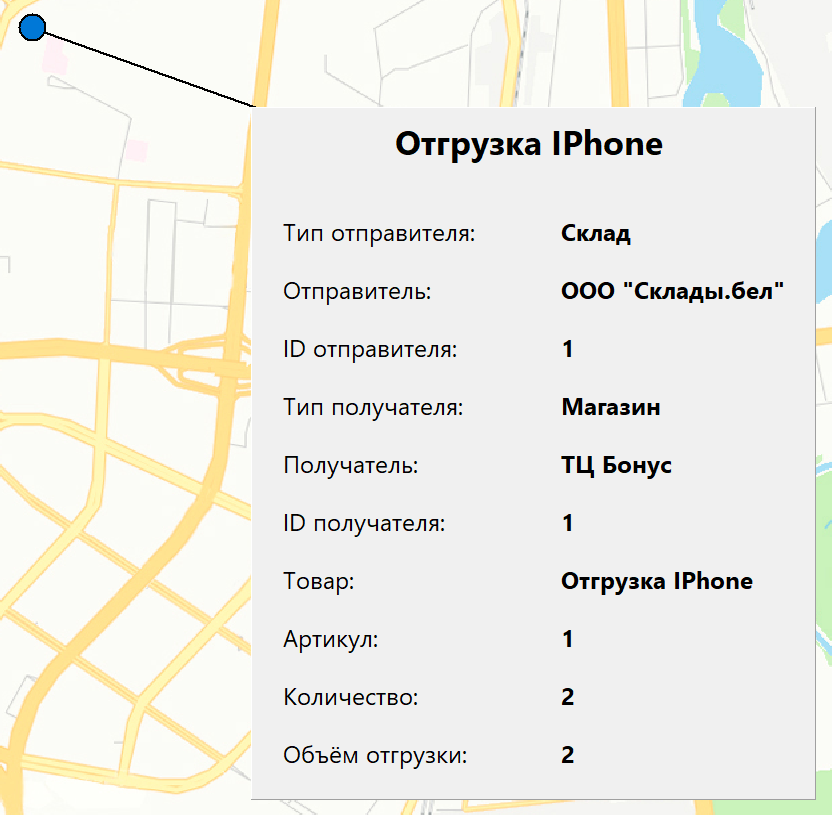


Рисунок 6.19 – Пример отгрузки

Чтобы выполнить отгрузки, можно воспользоваться пунктом меню «Отгрузки», а затем «Выполнить». Далее пользователю дается выбор между «Все», для выполнения всех существующих отгрузок и «Выбрать», если нужно выполнить какие-то конкретные отгрузки. При нажатии «Все» появляется окно с подтверждением, а затем уведомление об успешном выполнении. При нажатии «Выбрать» появляется новая форма, на которой изображена информация о существующих отгрузках, пользователь может настроить, какие именно отгрузки он хочет выполнить. Пример показан на рисунке 6.20.

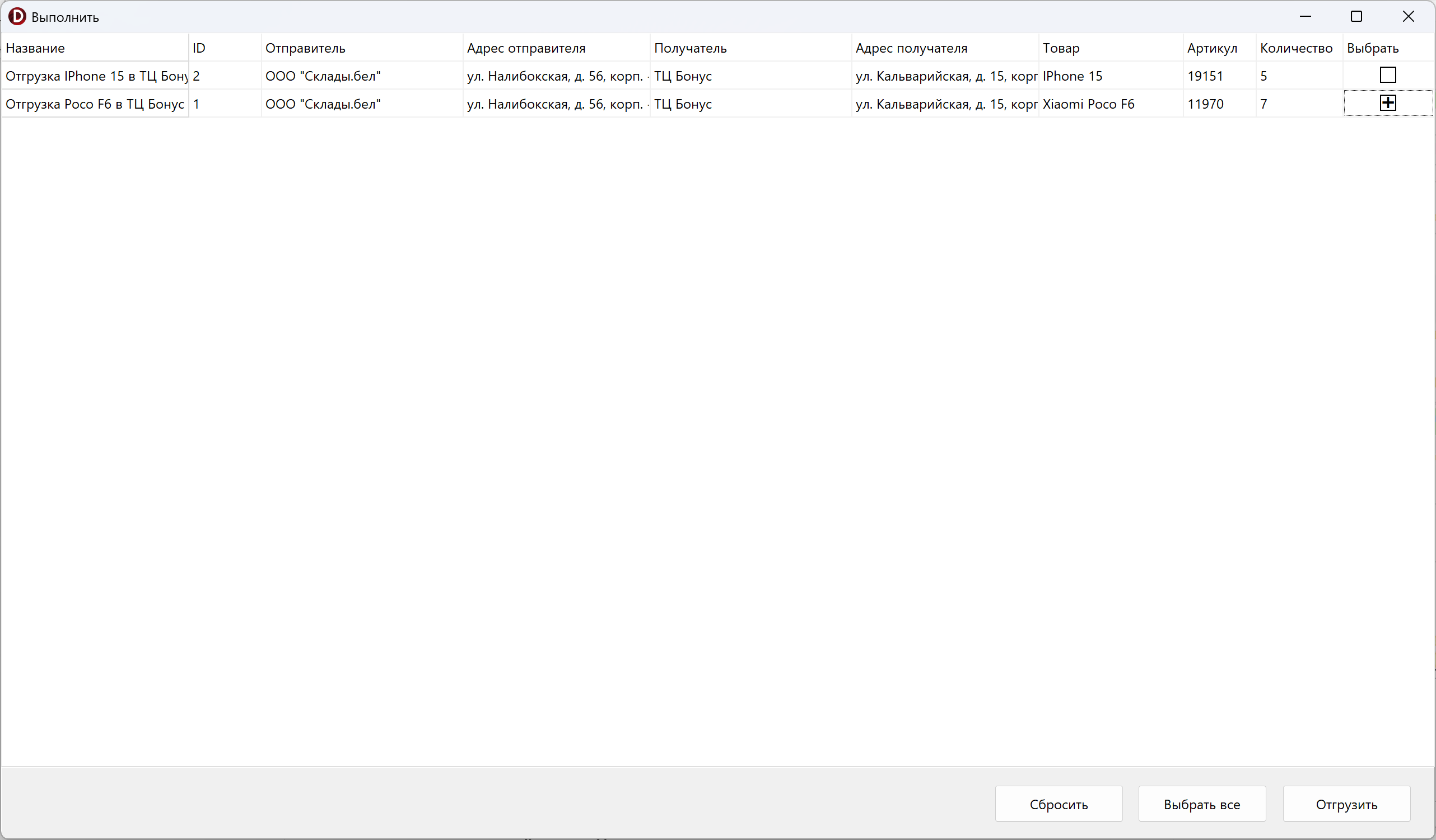


Рисунок 6.20 – Окно выполнения отгрузок

Для того, чтобы просто посмотреть список актуальных отгрузок, пользователь может воспользоваться вкладкой меню «Отгрузки», а затем «Показать». Появляется окно, показанное на рисунке 6.21.

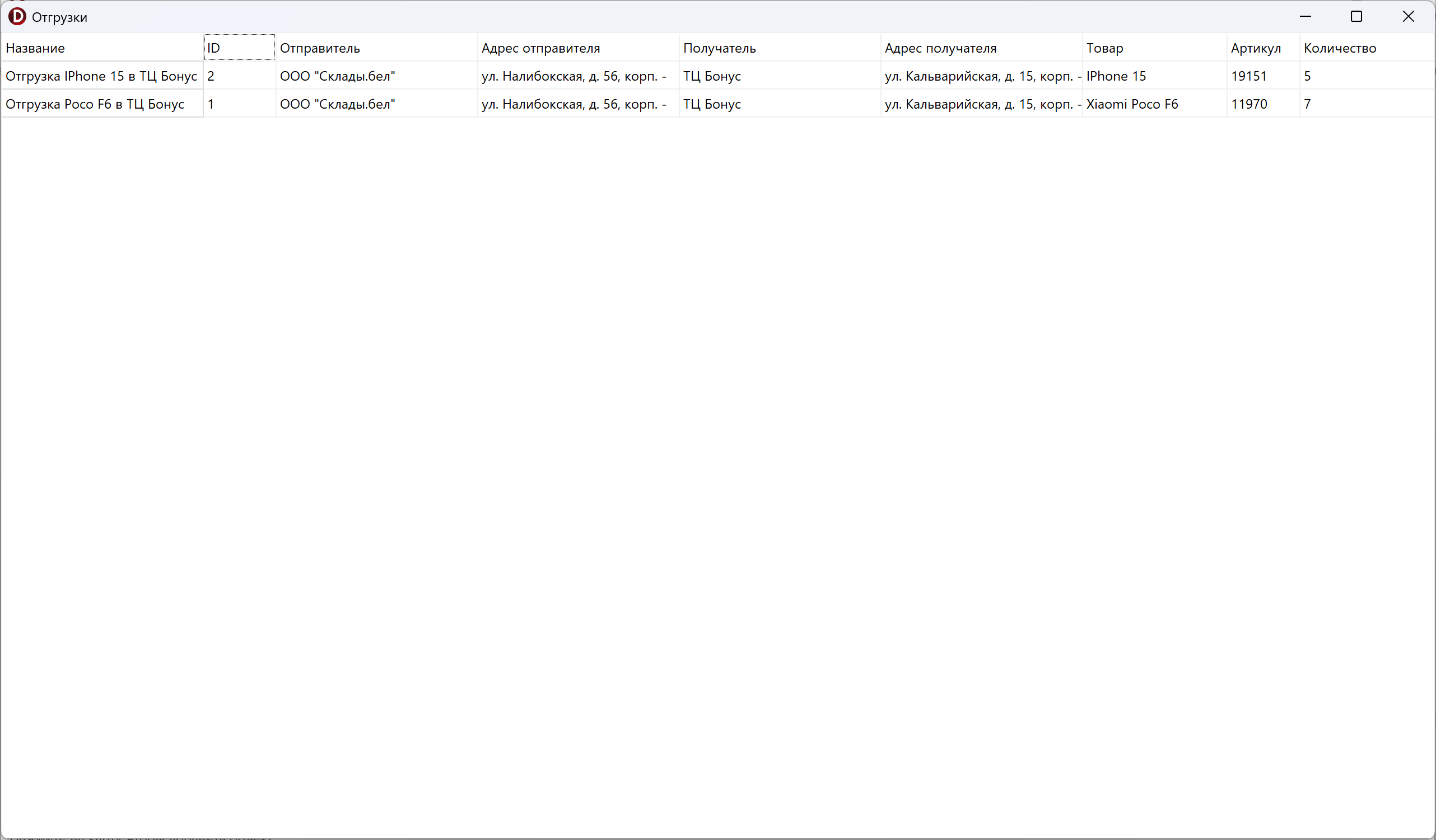


Рисунок 6.21 – Просмотр отгрузок

Для просмотра остатков в объектах, пользователь может воспользоваться вкладкой «Остатки», а затем «Показать». Появляется окно, изображенное на рисунке 6.22, в котором пользователь видит информацию о всех остатках.

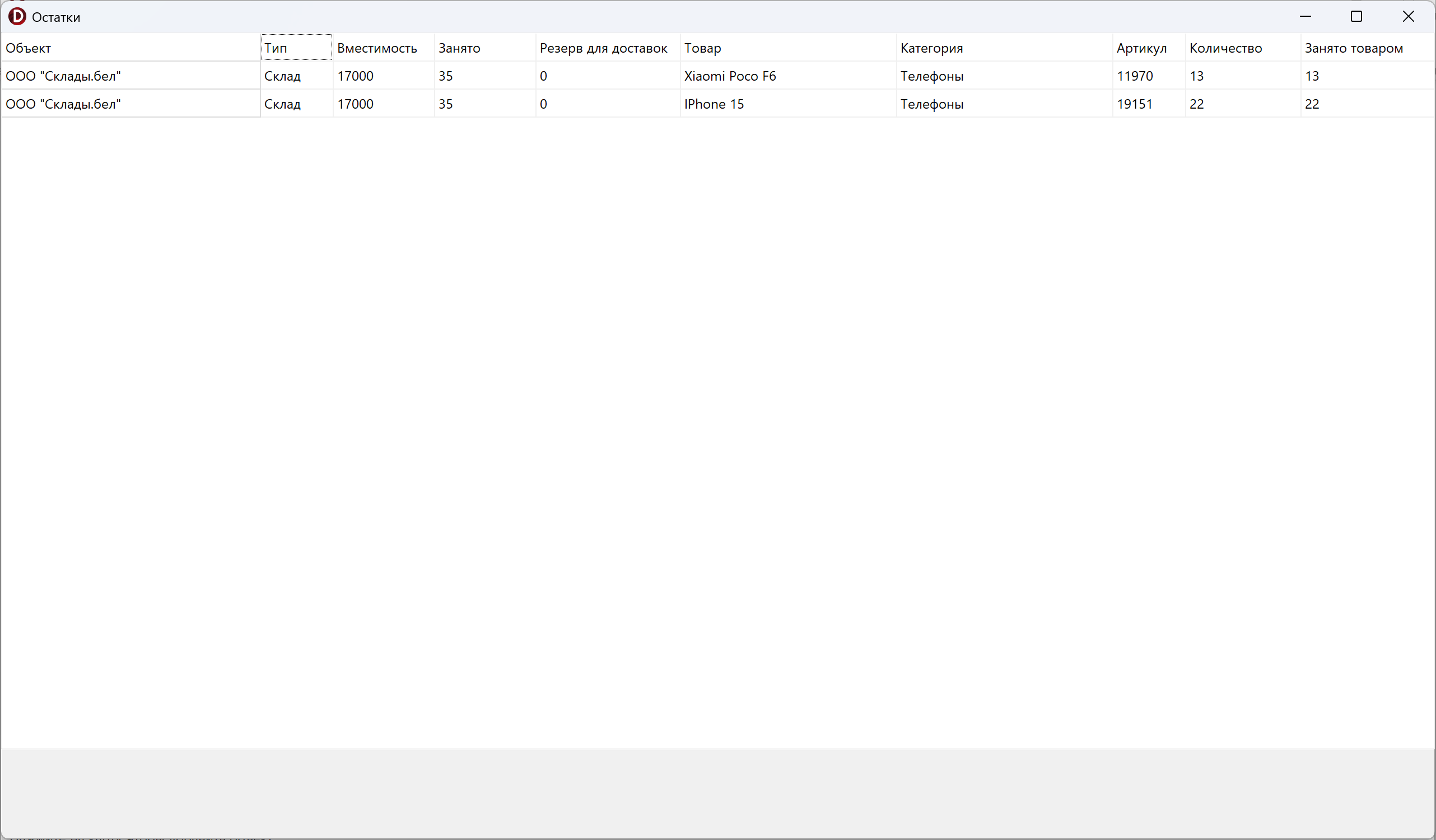


Рисунок 6.22 – Остатки в объектах

При нажатии на объект на карте появляется панель, показанная на рисунке 6.23 в которой можно посмотреть список товаров в данном объекте, удалить или изменить этот объект.

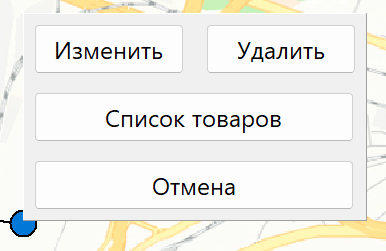


Рисунок 6.23 – Панель конкретного объекта

При нажатии кнопки «Список товаров» пользователь увидит окно, показанное на рисунке 6.24, в котором будут отображены все товары, которые в данный момент есть в этом объекте.

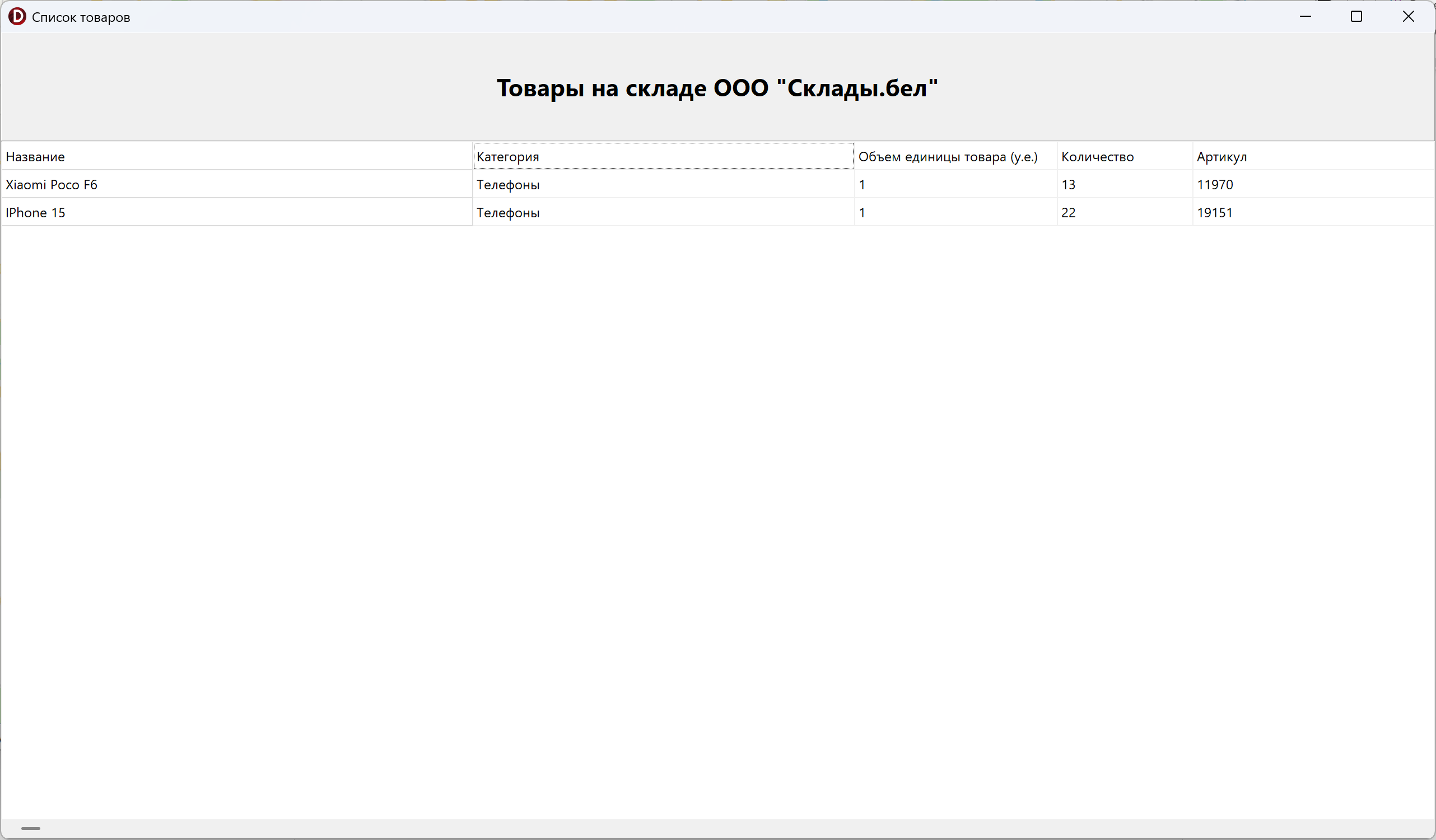


Рисунок 6.24 – Список товаров в объекте

На главном есть кнопка «Фильтр», при нажатии на которую появляется панель, показанная на рисунке 6.25.

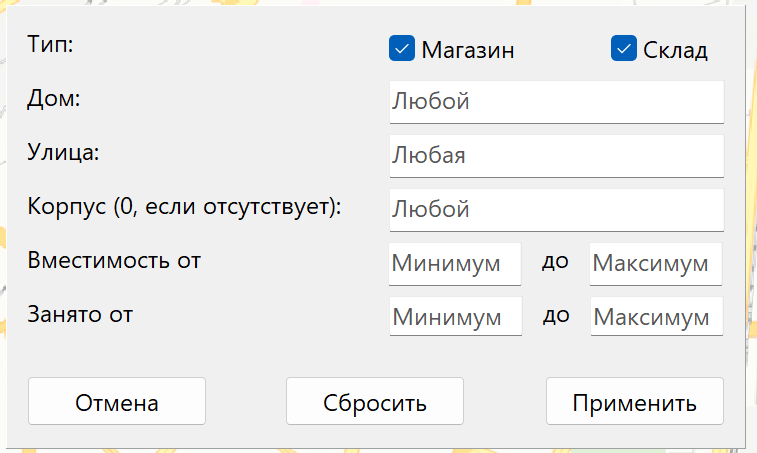


Рисунок 6.25 – Панель фильтров

При нажатии на кнопку «Сбросить» фильтр будет сброшен до исходного состояния, показанного на рисунке 6.25. Для применения фильтров пользователю необходимо ввести нужные ему значения и нажать кнопку «Применить». После применения фильтров на карте останутся только объекты, которые подходят под текущий фильтр, а количество применяемых фильтров будет отображаться рядом с кнопкой «Фильтр» как показано на рисунке 6.26

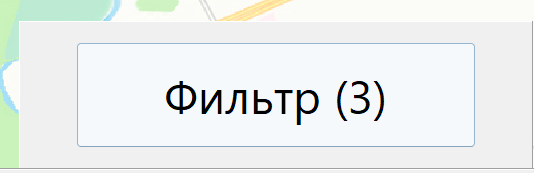


Рисунок 6.26 – Количество применяемых фильтров

Закрыть программу можно при помощи крестика, который расположен в правом верхнем углу окна и показан на рисунке 6.27.



Рисунок 6.27 – Кнопка закрытия программы

Если есть данные, которые не были сохранены, пользователь увидит окно подтверждения, которое показано на рисунке 6.28.

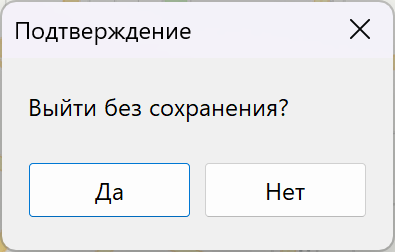


Рисунок 6.28 – Подтверждение выхода