**Uživatelská dokumentace**

**Přihlášení**

Po spuštění aplikace je nutné se přihlásit k databázi. K tomu slouží tlačítko *„Připojit k databázi“,* které zobrazí okno pro zadávání přihlašovacích údajů. Po zadání správných přihlašovacích údajů se vykreslí mapa s objekty. Pokud v databázi není nic uloženo, lze naplnit databázi vzorovými daty stiskem tlačítka *„naplnit databázi vzorovými daty“*. Zde je nutné vybrat z disku skript objekty.sql, který jsme pro tento účel vytvořili. To však funguje správně pouze nad prázdnou databází, která musí být nejprve vytvořena skriptem create\_tables.sql s pomocí např. SQL Developeru.

**Ovládání aplikace**

V pravé části aplikace se nachází několik záložek. Jestliže není v mapě vybrán žádný objekt, je zde umožněna pouze volba režimu mapy (přidávání různých druhů objektů nebo posouvání a mazání) v záložce *„editace“* a záložka „*nastavení mapy“* (barvy, tloušťky čar apod.). Pokud jsme v režimu přidávání nových objektů, lze toto provést přímo v mapě s pomocí klikání a posouvání myši. Pokud jsme v režimu posouvání a mazání objektů, lze kliknutím myši označit vybraný objekt na mapě. Potom je možné tento objekt posouvat pohybem myši při stisknutém tlačítku nebo vymazat z mapy stiskem tlačítka *„Vymazat označený objekt“*. Jakmile se myší v mapě vybere nějaký objekt, v záložce „*informace“* se k tomuto objektu načtou informace z databáze, které je možné zde editovat. Dále se k němu zobrazí podrobnosti jako jeho parametry nebo vzdálenost od centra či nejbližší autobusová zastávka. Dále je zde umožněna editace majitelů tohoto objektu po stisku tlačítka *„Historie a editace majitelů“*. Zobrazí se okno, ve kterém je možné vybírat z majitelů, které jsme vložili v záložce *„Majitelé“,* přidávat a mazat majitele, měnit jejich pořadí a nastavovat období vlastnictví objektu každým majitelem. Vkládaná data jsou kontrolována na rozsahy, aby se období vlastnictví objektu jednotlivými majiteli nepřekrývala nebo aby nedocházelo k nesrovnalostem vzhledem k datům výstavby a demolice daného objektu.

V mapě jsou rovněž zobrazeny sektory, které značí části města. Tyto sektory jsou pevně dány a nelze je modifikovat nebo přidávat. Jakmile se přidává nový objekt, je kontrolován, zda se nepřekrývá s některým dalším objektem nebo zda nezasahuje do více sektorů zároveň.

V záložce „*obrázek“* je umožněno k vybranému objektu přidat obrázek. Obrázek se vybere z lokálního disku. Lze také obrázek stáhnout z databáze na disk. Obrázek je možné rotovat o 90 °. Tlačítkem *„Vyhledat podobné“* se zobrazí nové okno, ve kterém se vyhledají 4 podobné obrázky k obrázku, který je právě u vybraného objektu. Jestliže objekt nemá žádný obrázek, je nastavena výchozí ikona obrázku no-image, která však není uložena v databázi.

*.*

Vešeré změny provedené v aplikaci (tedy nová, modifikovaná či smazaná data) se do databáze uloží až po stisku tlačítka *„Uložit do databáze“*, není nutnost každý objekt ukládat zvlášť, uložení se provede pro všechny zmodifikované, nově přidané nebo smazané objekty.