**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“*.

**Ovládání aplikace**

V pravé části aplikace se nachází několik záložek. Jestliže není vybrán objekt, je zde umožněno pouze přidávání nových majitelů, manipulace s objekty nebo nastavení mapy (zobrazení tloušťky čar apod.). V záložce editace jsou možnosti buď přidávání nových objektů, nebo posouvání stávajících. Jakmile se vybere nějaký objekt, je označený a v záložce informace se k tomuto objektu načtou informace z databáze. Dále se k němu zobrazí podrobnosti jako jeho parametry nebo vzdálenosti od centra či vyhledání nejbližší zastávky. Dále je zde umožněno přidávání majitelů k tomuto objektu. Zobrazí se okno, ve kterém je možno vybrat majitele, které jsme přidali v záložce *„Majitelé“* a můžeme k objektu nastavit vlastnictví od – do právě tímto majitelem. Vkládaná data jsou kontrolována na rozsahy, aby se majitelé nepřekrývali nebo aby nedocházelo ke kolizím s daty demolice a rekonstrukce.

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 dvou 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.

Veškeré změny je nutno potvrdit tlačítkem *„Uložit do databáze“*, není nutnost každý objekt ukládat zvlášť, uložení se provede pro všechny zmodifikované objekty.

Pokud je objekt vybrán, je možné jej odstranit natrvalo z databáze stiskem tlačítka *„Vymazat označený objekt“.*