

# Instrukcja

Szymon Lasota, 268343

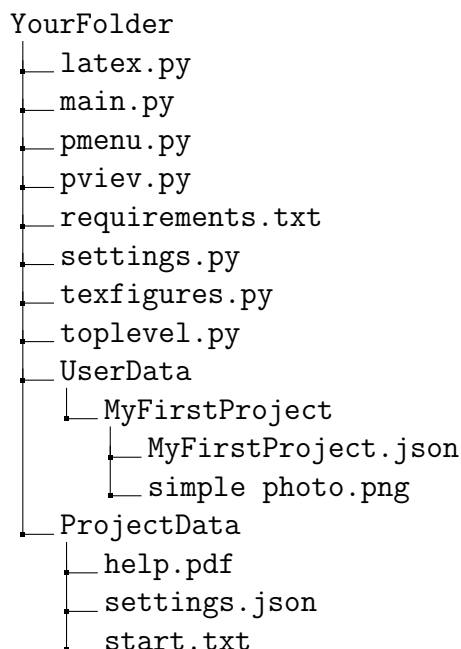
29 grudnia 2022 r.

# Spis treści

<b>1</b>	<b>Pierwsze uruchomienie, czyli trochę techniki</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Funkcje aplikacji</b>	<b>3</b>
<b>3</b>	<b>Menu i tworzenie pierwszego projektu</b>	<b>4</b>
<b>4</b>	<b>Główne okno aplikacji oraz nasz pierwszy projekt.</b>	<b>4</b>
4.1	Dodawanie nowej sekcji . . . . .	5
4.2	Dodawanie tabel, grafik oraz obiektów matematycznych . . . . .	6
4.3	Zmiana nazwy oraz eksport . . . . .	8
4.4	Inne funkcje . . . . .	9

# 1 Pierwsze uruchomienie, czyli trochę techniki

Po pobraniu plików, upewnij się, że twój folder w którym znajduje się aplikacja wygląda jak na diagramie poniżej.



Następnie należy zainstalować wymagane pakiety, można to zrobić na dwa sposoby:

1. Uruchamiać program oraz instalować po kolei wymagane pakiety (po wyskoczeniu błędu),
2. Zainstalować wszystkie pakiety, korzystając z pliku `requirements.txt` wpisując w konsoli `python -m pip install -r requirements.txt` (rys. 1).

Aby otworzyć aplikację należy uruchomić plik `main.py`.

## 2 Funkcje aplikacji

Aplikacja jest przeznaczona do tworzenia plików źródłowych  $\text{\LaTeX}$  w uproszczonej formie. Jej funkcje są następujące:

1. tworzenie projektu, który już od początku zawiera wiele przydatnych pakietów,
2. tworzenie nowych rozdziałów (sekcji),
3. dodawanie obiektów matematycznych,
4. umożliwienie użytkownikowi zdefiniowania nowych równań oraz zapisanie ich w pamięci

```
Terminal
Settings
@OEM → Project-master ls

Directory: C:\Users\OEM\Desktop\Project-master

Mode                LastWriteTime         Length Name
----                -
d-----          29.12.2022      19:23         .venv
d-----          29.12.2022      16:04      ProjectData
d-----          29.12.2022      19:26      UserData
d-----          29.12.2022      19:26      __pycache__
-a-----          29.12.2022      16:04        3373 latex.py
-a-----          29.12.2022      16:04        2588 main.py
-a-----          29.12.2022      16:04        4532 pmenu.py
-a-----          29.12.2022      16:04       15065 pviev.py
-a-----          29.12.2022      16:04        1248 requirements.txt
-a-----          29.12.2022      16:04        1662 settings.py
-a-----          29.12.2022      16:04        3343 texfigures.py
-a-----          29.12.2022      16:04        8012 toplevel.py
-a-----          29.12.2022      19:37       941318 tree.txt

@OEM → Project-master .\venv\Scripts\Activate.ps1
(.venv) @OEM → Project-master python -m pip install -r requirements.txt
```

Rysunek 1: Jeśli istnieje wirtualne środowisko (venv), należy uruchomić je korzystając ze skryptu `activate`, następnie można instalować wymagane pakiety. Istnienie wirtualnego środowiska nie jest wymagane, lecz jest to uznawane za dobrą praktykę.

5. dodawanie zdjęć do projektu,
6. dodawanie tabel bezpośrednio z plików `.csv` lub `.xlsx`,
7. eksport projektu do kodu źródłowego  $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$ .

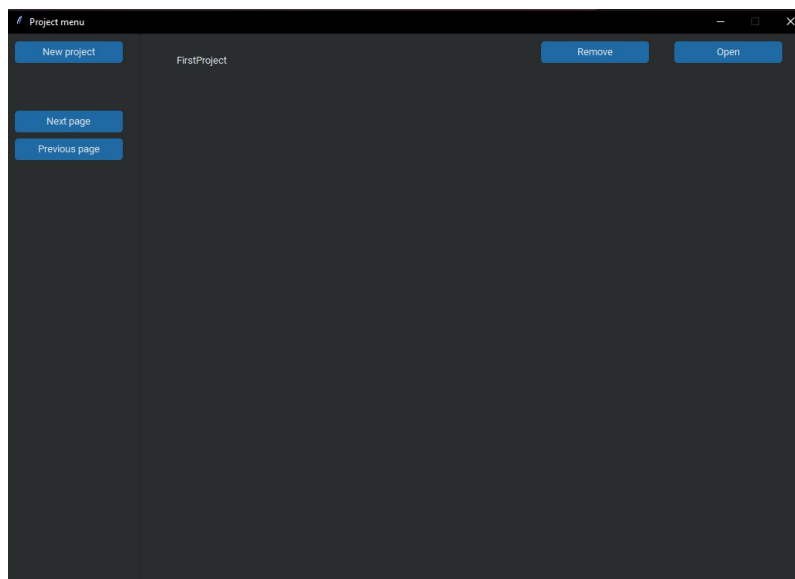
### 3 Menu i tworzenie pierwszego projektu

Po uruchomieniu programu pojawi się okno głównego menu aplikacji (rys. 2). Po lewej widoczny jest przycisk tworzenia nowego projektu, a poniżej przyciski do nawigacji (na jednej stronie maksymalnie będzie widać dziesięć projektów). W prawej części okna widoczne będą projekty utworzone przez użytkownika wraz z przyciskami do otwarcia i usunięcia projektu.

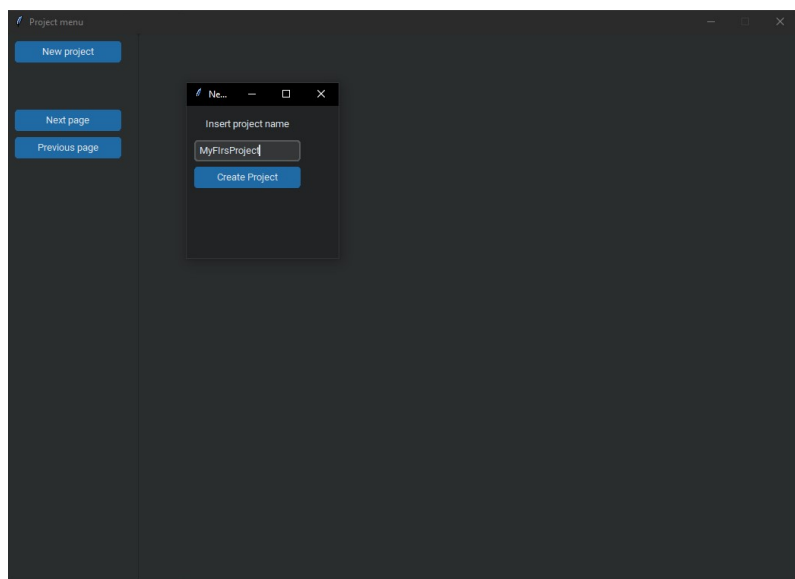
Usuniemy teraz istniejący projekt za pomocą przycisku `Remove`, następnie przy użyciu przycisku `New project`, stworzymy nowy projekt (rys. 3).

### 4 Główne okno aplikacji oraz nasz pierwszy projekt.

Główne okno aplikacji podzielone jest na dwie sekcje, pierwsza (prawa) to pole tekstowe w którym wyświetlana jest aktywna sekcja, użytkownik może dowolnie edytować to pole. Po lewej stronie znajduje się lista wyboru sekcji oraz trzy przyciski, z których dwa służą dodawaniu obiektów do aktywnej sekcji a trzeci do jej zmiany.



Rysunek 2: Menu aplikacji



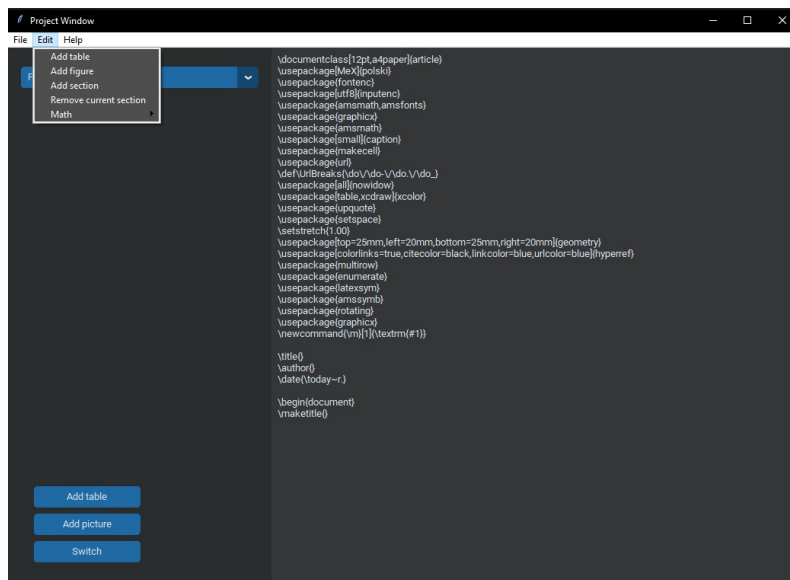
Rysunek 3: Tworzenie nowego projektu

Na górnej krawędzi znajduje się pasek menu w którym dostępne są trzy opcje, **File**, **Edit** oraz **Help**. Każde element zostanie krótko omówiony w poniższej instrukcji.

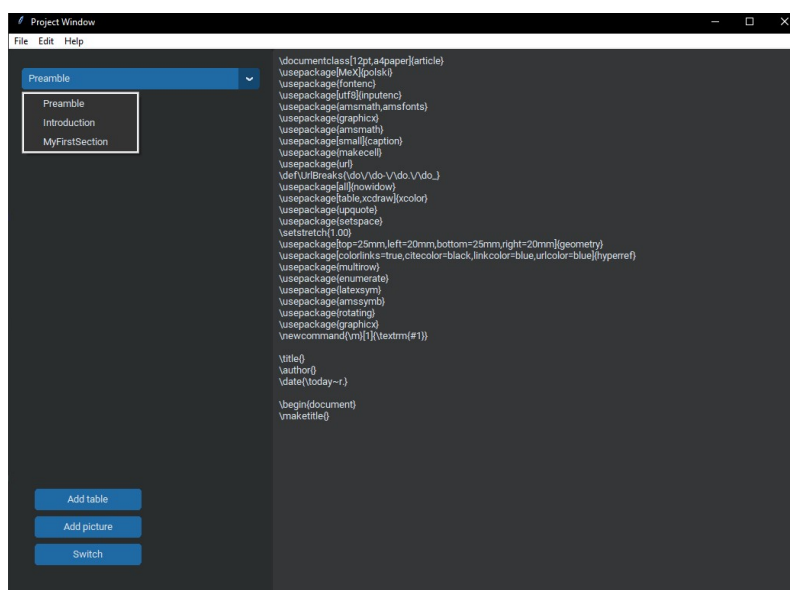
## 4.1 Dodawanie nowej sekcji

Po utworzeniu projektu otworzy się główne okno aplikacji (rys 4). Program automatycznie dodaje sekcje „Preamble” oraz „Introduction” oraz kilka przydatnych pakietów. Użytkownik ma możliwość dowolnej edycji dowolnej sekcji. Nasz projekt zaczniemy od utworzenia nowej sekcji, korzystając z opcji **Add section** z menu

Edit. Po kliknięciu go, otwiera się okno w które należy wpisać nazwę nowej sekcji (u nas „MyFirstSection”). Korzystając z listy wyboru sekcji (rys 5), wybieramy tą utworzoną przez nas i klikamy przycisk Switch.



Rysunek 4: Główne okno aplikacji, wraz z menu edit

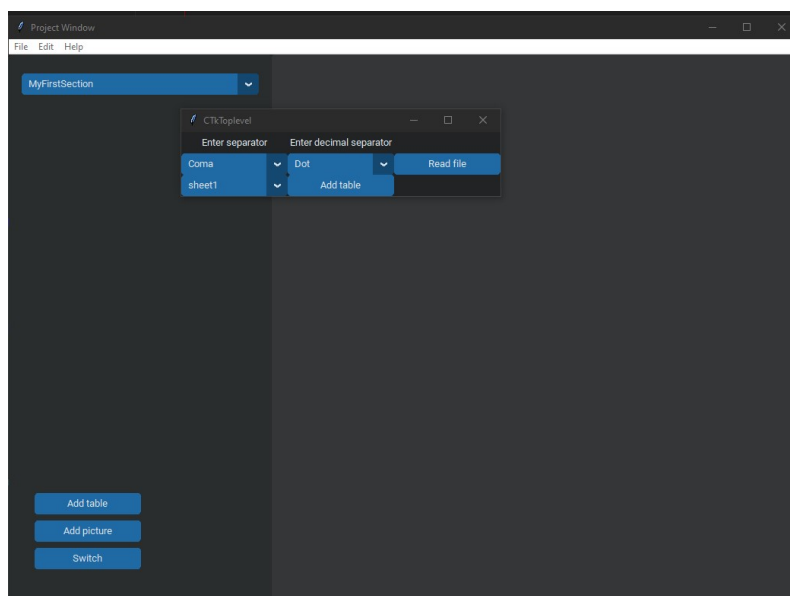


Rysunek 5: Lista wyboru sekcji

## 4.2 Dodawanie tabel, grafik oraz obiektów matematycznych

Aby dodać do aktywnej sekcji tabele, należy wykorzystać opcje Add table. Otworzy się okno pozwalające na wybór pliku excela lub csv. Po wybraniu pliku dostaniemy

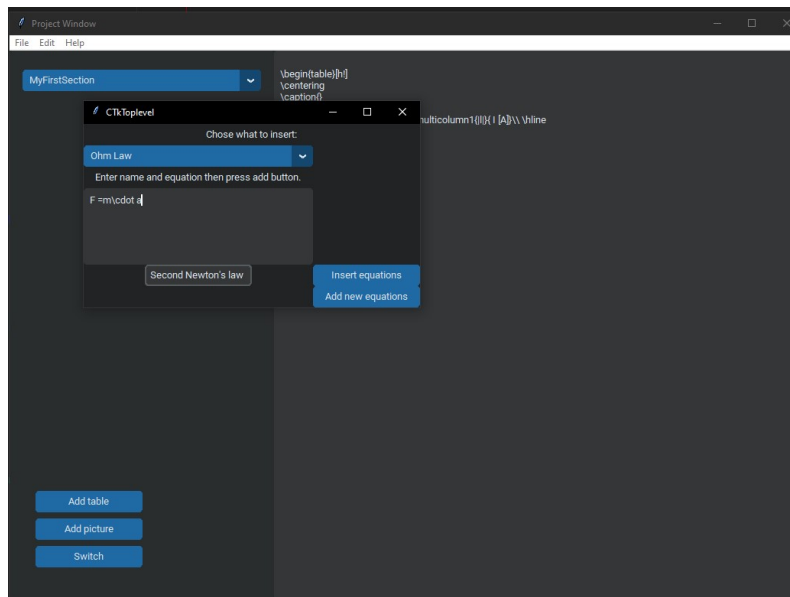
opcje wyboru separatora kolumn (ważne dla plików csv) oraz znaku oddzielającego część całkowitą od ułamkowej dla ułamków (rys 6). Po wybraniu odpowiednich symboli należy odczytać plik z pomocą odpowiedniego przycisku, uzyskamy możliwość wybrania arkusza (jeśli jest ich wiele), następnie wystarczy dodać tabele i gotowe. Podobnie postępujemy aby dodać obraz (w formacie png, jpg oraz pdf). Po



Rysunek 6: Okno dodawania tabel

naciśnięciu przycisku **Add figure** mamy możliwość wyboru pliku, który następnie zostanie dodany do aktywnej sekcji.

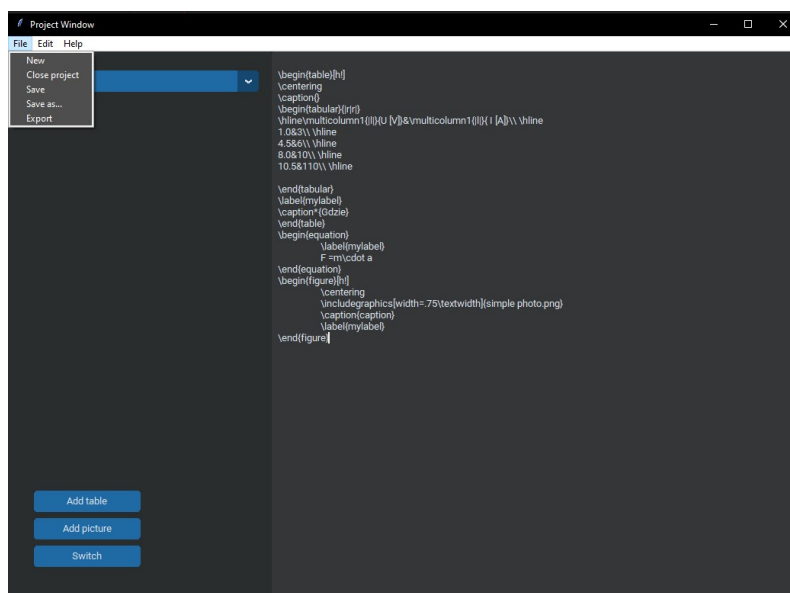
W przypadku trybu matematycznego dostajemy do wyboru wielolinijkowe obiekty matematyczne (math) oraz jednolinijkowe równania (equations). Po wybraniu jednej z opcji (my wybieramy „equations”) pojawia się okno jak na rys. 7. Mamy możliwość dodania własnego równania (należy je wpisać w górnym oknie) oraz nazwy (w dolnym oknie), a następnie użyć przycisku **add displaymath/equations** aby dodać je do pamięci aplikacji. Aby wkleić do aktywnej sekcji równanie należy wybrać je z listy i użyć przycisku **insert displaymath/equations**.



Rysunek 7: Okno trybu matematycznego

### 4.3 Zmiana nazwy oraz eksport

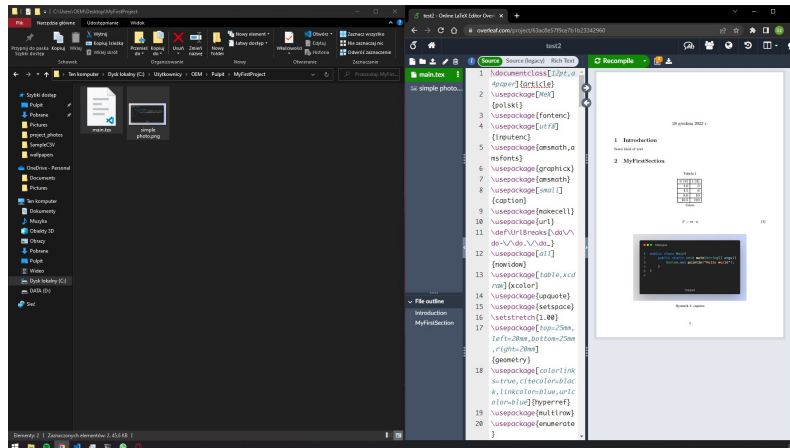
Aby zmienić nazwę projektu należy wykorzystać menu **File** (rys. 8) i opcje **Save as ...**, pojawi się okno umożliwiające wpisanie nowej nazwy, po zatwierdzeniu nazwa zostanie zmieniona. Do eksportu projektu należy wykorzystać opcje **Export** oraz wybrać



Rysunek 8: Menu **File**

ścieżkę. Projekt zostanie wyeksportowany w postaci folderu zawierającego plik **.tex** oraz zdjęcia (jeśli zostały dodane). Następnie zawartość folderu można skompilować, np. przy użyciu platformy [overleaf](#) (rys. 9).





Rysunek 9: Gotowy folder oraz kompilacja

Aby wyjść do menu aplikacji, należy użyć przycisku **Close project**.

## 4.4 Inne funkcje

Aby usunąć obecnie wybraną sekcję należy użyć opcji **Remove current section** z menu **Edit**. Z poziomu projektu można otworzyć nowy projekt z pomocą menu **File** i opcji **New**. Opcja **Instrukcja** z menu **Help** otwiera ten plik.