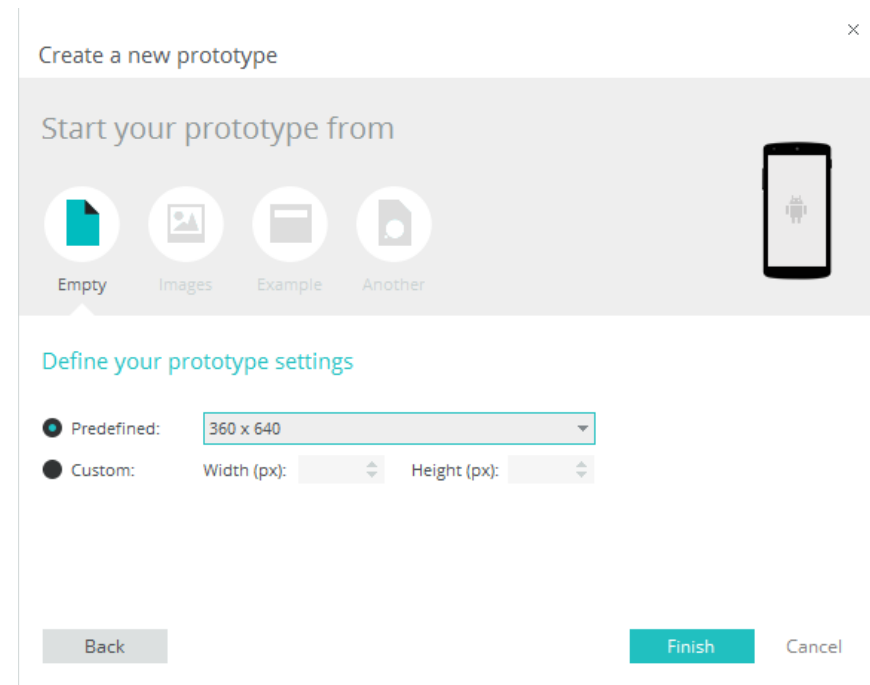
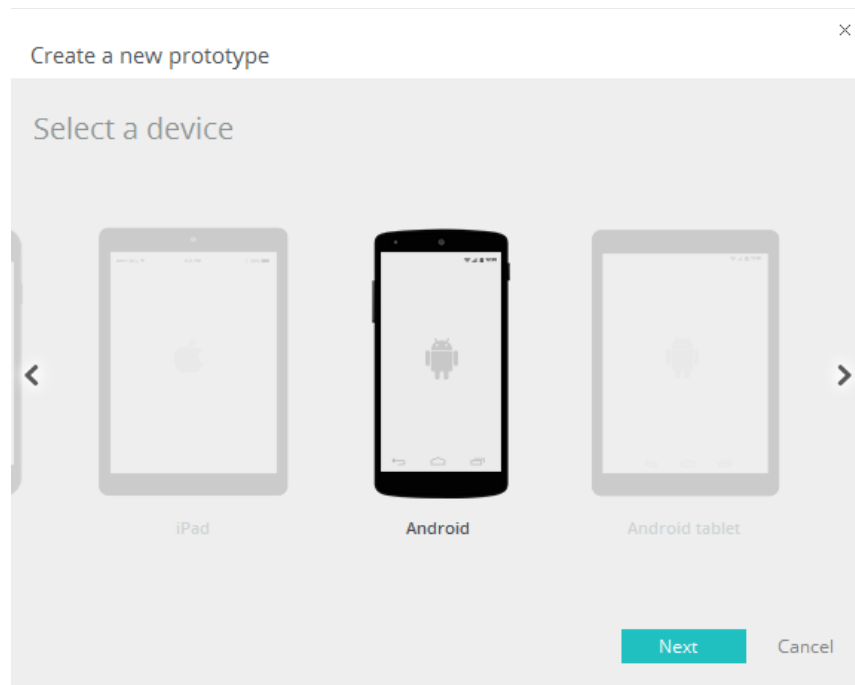


# Justinmind segédlet

Gyorstalpaló. Minden, amire a tárggyal kapcsolatban szükségünk lehet

## Új dokumentum

A program megnyitása után készítsünk új „prototípust” (A Justinmind alapvetően high fidelity prototípusok készítésére való, de ettől függetlenül egyszerűbb feladatokat is megoldhatunk vele). Ekkor fel kell jönnie egy pár lépéses varázslónak:



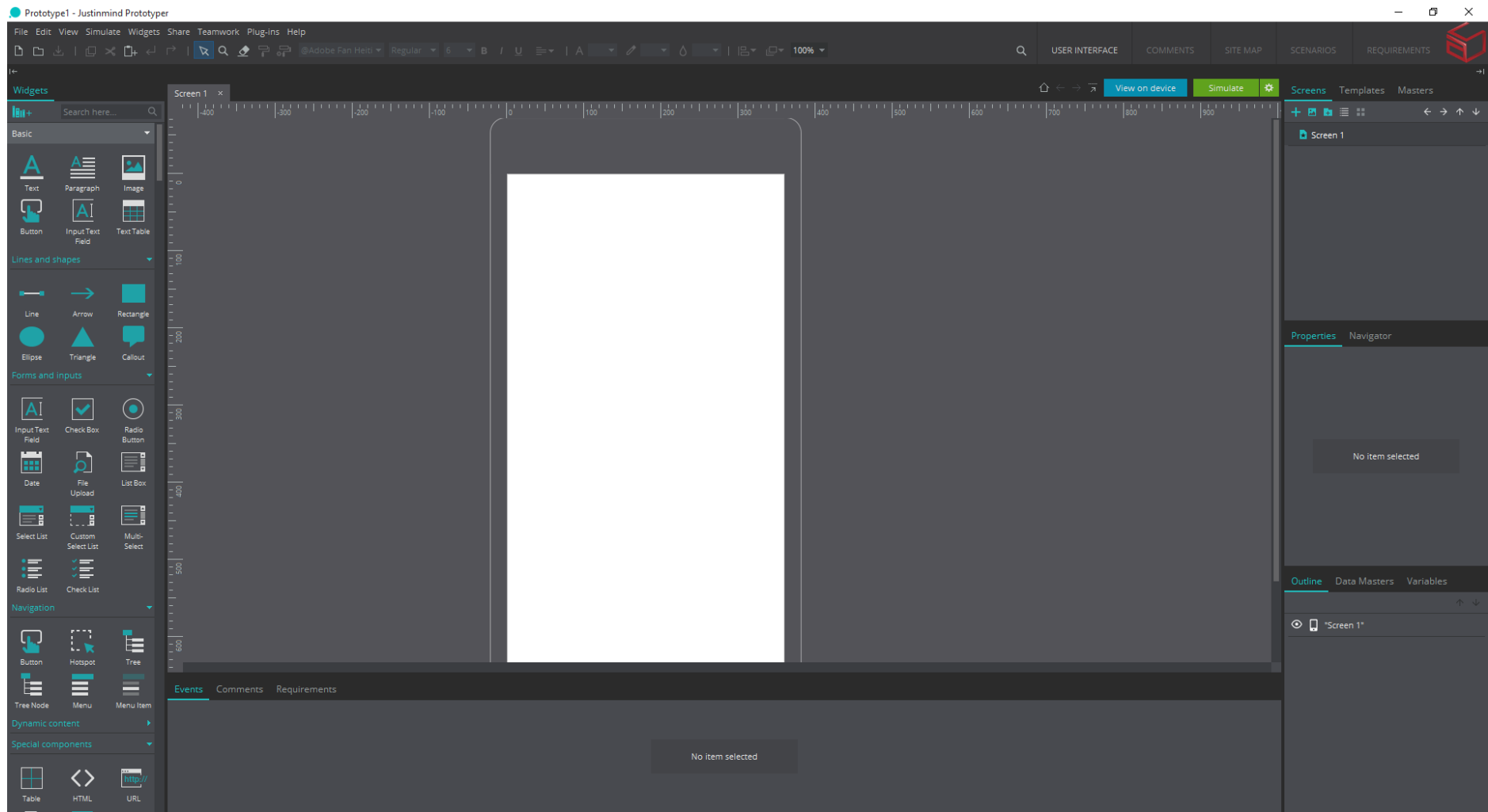
Miután választottunk platformot, 4 lehetőségünk marad:

- **Üres prototípus:** Adott méretű vászonra dolgozhatunk, teljesen üres
- **Képekből:** Kitallózhatunk több képet és abból hoz létre prototípust. Ezzel gyakorlatilag meg is van mondjuk a Marvel ingyenes szolgáltatása. Akkor jön jól, ha van készen látványtervünk, és egy low fidelity prototípust készítünk. Például Photoshopból néhány kattintással kinyerhetjük külön képenként egy alkalmazás képernyőit, azt behúzzuk így (mindegyik kép külön képernyő lesz), majd egyszerűen létrehozunk néhány kattintható területet (Hotspotot) és összekapcsoljuk a navigációt. Így kaptunk gyorsan végikattintható alkalmazást.
- **Példa:** Néhány beépített példán megnézhetjük, hogyan lehet megoldani egy logint, vagy egy egyszerű levelezőt. Érdekes egyszer végigfutni, főleg, ha akarunk a teljes verzióval (vagy a próbaidő alatt) részletesebb animációkat, eseményvezérelt irányítást.
- **Másból:** Már létező .vp fájlból is lehet létrehozni újat.

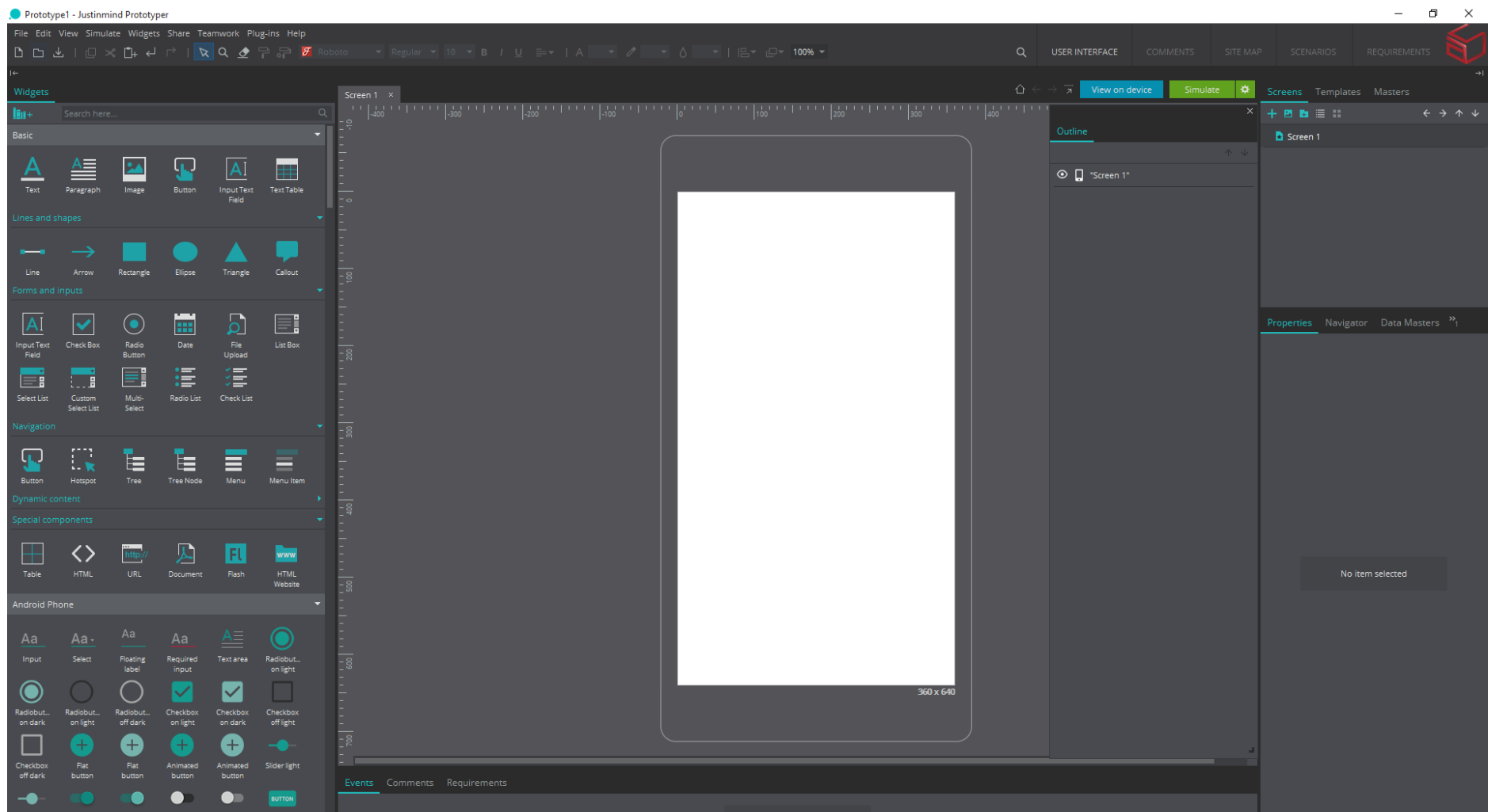
A tárgy során, ha másképp nem jelezzük, az üres dokumentumot válasszuk. Az alapértelmezett felbontás megfelel a céljainknak. Nem érdemes túl nagyra venni, azzal csak azt érjük el, hogy 4k kijelzőn se fogunk elérni anélkül, hogy 50%-ra vennénk a megjelenést, ráadásul a behúzott elemek mindegyikét át kell méreteznünk.

## Munkaterület

Az alap munkaterületen középen rajzolunk, a bal oldalon vannak a behúzható elemek, alul az események, kommentek és követelmények, a jobb oldalon pedig a többi panel 2-3-asával csoportosítva. Ha ezek közül nem látunk párat (például események) ne ijedjünk meg, az ingyenes változatban nem minden érhető el. A leggyakrabban a **Widgets**, **Screens**, **Properties** és **Outline** paneleket fogjuk használni. A paneleket be lehet dokkolni, át lehet méretezni, lehet lebegetni. Érdekes kicsit átalakítani az alap elrendezést, főleg, ha jellemzően mobilra tervezünk.



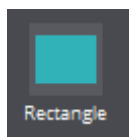
1. ábra Eszközök alap elrendezése



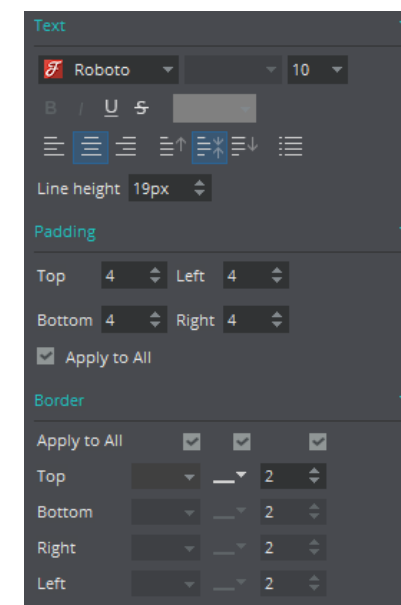
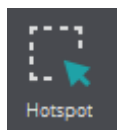
2. ábra Kissé kényelmesebb elrendezés

A bal oldalról tudunk elemeket behúzni. Ezeknek az elemeknek a (fa struktúrájú) hierarchiája jelenik meg az Outline panelen, ami segít kiválasztani a megfelelő elemet. A Properties panel tartalma mindig a kiválasztott elemre vonatkozik. A prototípust megnézni a **simulate** gombbal tudjuk böngészőben vagy a **view on device** gombbal mobilon/tableten.

## Fontosabb elemek és tulajdonságai, Properties ablak hasznosságai



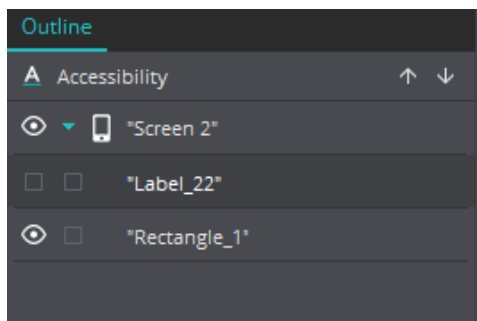
A téglalapba lehet írni. Ezt a szöveget vízszintesen és függőlegesen is igazíthatjuk, illetve, mint majdnem minden elemre, itt is állíthatunk belső margót, azaz paddingot. A Paddingnál az **Apply to all** a bal felső (Top) értéket veszi alapul. A Bordernél az **Apply to all** checkboxok sorban a színt, a vonaltípust és vonalvastagságot állítják minden oldal mentén a Top szerint. Ha nincs szükségünk a keretre, akkor beszúrás után, még pozicionálás előtt vegyük nullára, mert ha egy 2-es borderű, 360 széles téglalap keretét levesszük, a szélessége 356-ra csökken.



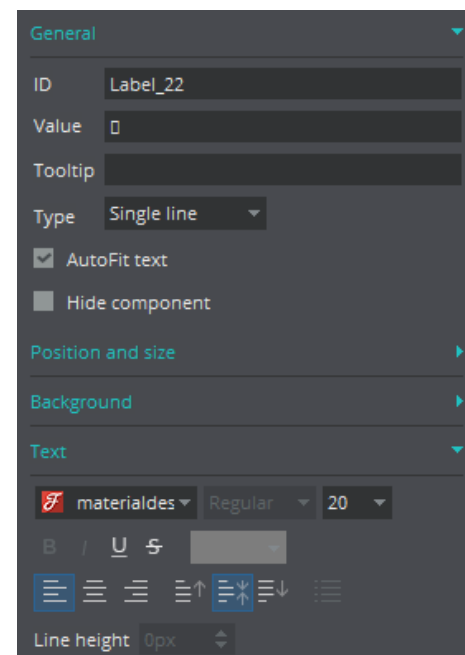
A Hotspot egy téglalap alakú terület, ami arra jó, hogy bárhol létrehozhatunk vele interaktív területet. A legtöbb elemre igaz, hogy esemény(lánc[oka])t lehet hozzájuk létrehozni. Ha csak egy egyszerű navigációt (érintésre/kattintásra lépjen másik képernyőre) szeretnénk, húzzuk az elemet a másik képernyőre. Csináljunk még egy képernyőt (hogy még többet okosodjunk, másoljuk le a meglevőt: Screens ablakban jobb klikk a képernyőre és Duplicate). Azon a képernyőn dolgozunk, amelyik ki van választva. A két képernyőnk tartalma térjen el, és a kezdő képernyő egy elemét a vászonról húzzuk a másik képernyőre! Ekkor elengedés előtt egy láncszemnek kell megjelennie az egerünk mellett. A legkönnyebben így tudunk navigáltatni a prototípusban. Ha nem működne a „fogd és vidd”, akkor az elemre jobb gombbal kattintva válasszuk az „Add Link” lehetőséget!



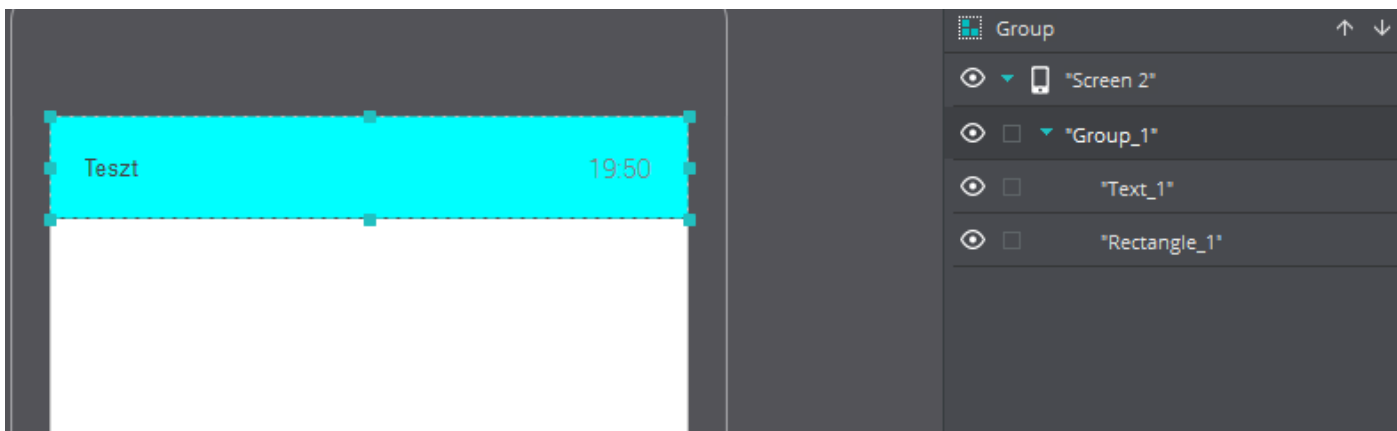
Fontos tudnivaló, hogy az ikonok nem grafikusak, hanem egyéni betűtípusból állnak (hasonlóan a FontAwesome-hoz). Ez a Justinmind saját belső megoldása. Bár a Properties panelen a szöveges érték egy téglalapként látszik, mint szöveg, másolható, és bárhol, ahol a betűtípus a megfelelőre van állítva (materialdesignjim, AppleWatch-Icons), ott a megfelelő ikonként jelenik meg. Lévén szöveg, így minden szöveggel kapcsolatos formázási lehetőség működik.



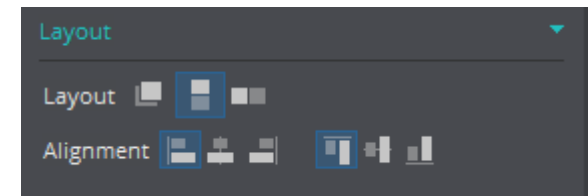
Az elemek láthatóságát két szinten szabályozhatjuk. Ha nem szeretnénk, hogy a prototípusban megjelenjen egy elem (mert később, mondjuk animálva szeretnék megjeleníteni), akkor a **Properties** panelen pipáljuk be a Hide component jelölőt, ha viszont azt szeretnénk, hogy a protoípus szerkesztése közben ne zavarjon minket egy elem (mondjuk rétegesen egymás felett levő elemek kijelölését megkönnyítve ezzel), akkor az **Outline** panelen kattintsuk ki a szem ikont az elem neve előtt.



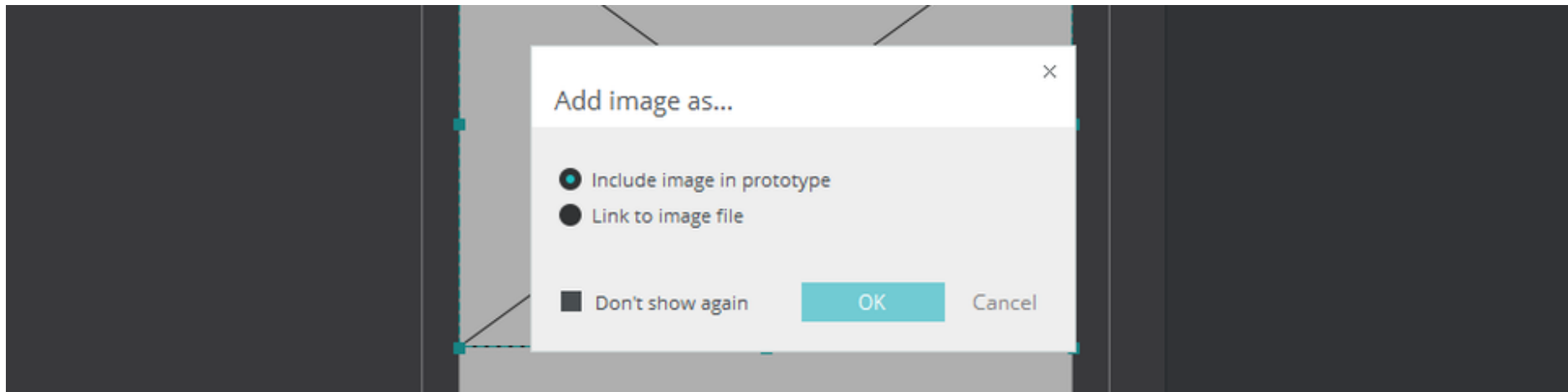
Lássuk a listakészítés menetét. Tegyük fel, egy listaelem áll két szövegből egy babakék téglalapban, aminek van egy 2 pixeles alsó kerete. Ehhez legalább két nézet elemre szükségünk lesz. Ezeket jelöljük ki (húzzunk egy kijelölő téglalapot, vagy úgy, hogy az Outline panelen a Ctrl lenyomásával kiválasztjuk őket). Aztán Ctrl+G-vel kontext csoportosítsuk (jobb klikkes menüből) őket.



Ezután duplikáljuk a csoportot a Ctrl+D-vel néhányszor. A csoportokat jelöljük ki, majd jobb gomb: „Group in dynamic panels”. Ezzel egy speciális csoportba foglaltuk őket, ami lehetővé teszi, hogy a benne levő elemek automatikusan egymás alá vagy mellé kerüljenek, és ha a tartalom túlnyúlna a konténer csoport méretén, görgethetjük azt. Például vegyük a panel méretét akkorára, mint a képernyő, majd a layoutot állítsuk be verticalra. A Properties panelen a General csoportban állíthatjuk azt is, hogy a gördítősávok mikor látszanak. Amelyik irányba várhatóan gördítve lesz a tartalom, ott állítsuk „Automatically”-ra.



Amikor képet helyezünk el, lehetőség szerint „include”-oljuk a képfájlokat, ne csak linkeljük:



Ha szeretnénk az előző képernyőre navigálni, azt nem tudjuk megtenni az „Add Link” módszerrel, egyéni eseményt kell létrehozni: On Tap -> Link to -> Previous screen. Ha csak az ingyenes változatot használjuk, nincs lehetőségünk erre, ekkor fixen beköthetjük az előző képernyőt. Ez addig működik, amíg csak egy helyről jöhetünk egy képernyőre. A példafeladatban van egy részletes képernyő, amire eljuthatunk a kedvencektől és az általános listából is. Itt a vissza navigációt az ingyenes változatban úgy oldhatjuk meg, hogy elkészítjük a részletes képernyőt és lemásoljuk. A két változat csak a vissza nyílra bekötött navigációban tér el. Az egyik részletes képernyőt a kedvencekhez kötjük be és a kedvencekre navigál vissza, míg a másikat az általános listához kötjük be, és az oda navigál vissza.