

# Stepper

מגיש: יותם גואטה ת"ז: 315243154 אימייל: yotamguetta1@gmail.com

## מימוש תרגיל 2

### תוספות חדשות לxml:

דרישת כמות חוטים לשימוש.

הוספת steps: ZipperSteps, CommandLineStep

הוספת Enumerator שמקבל ערכים אפשריים מZipper.

הוספת flowContinuation להמשיך flow עם ערכים קיימים

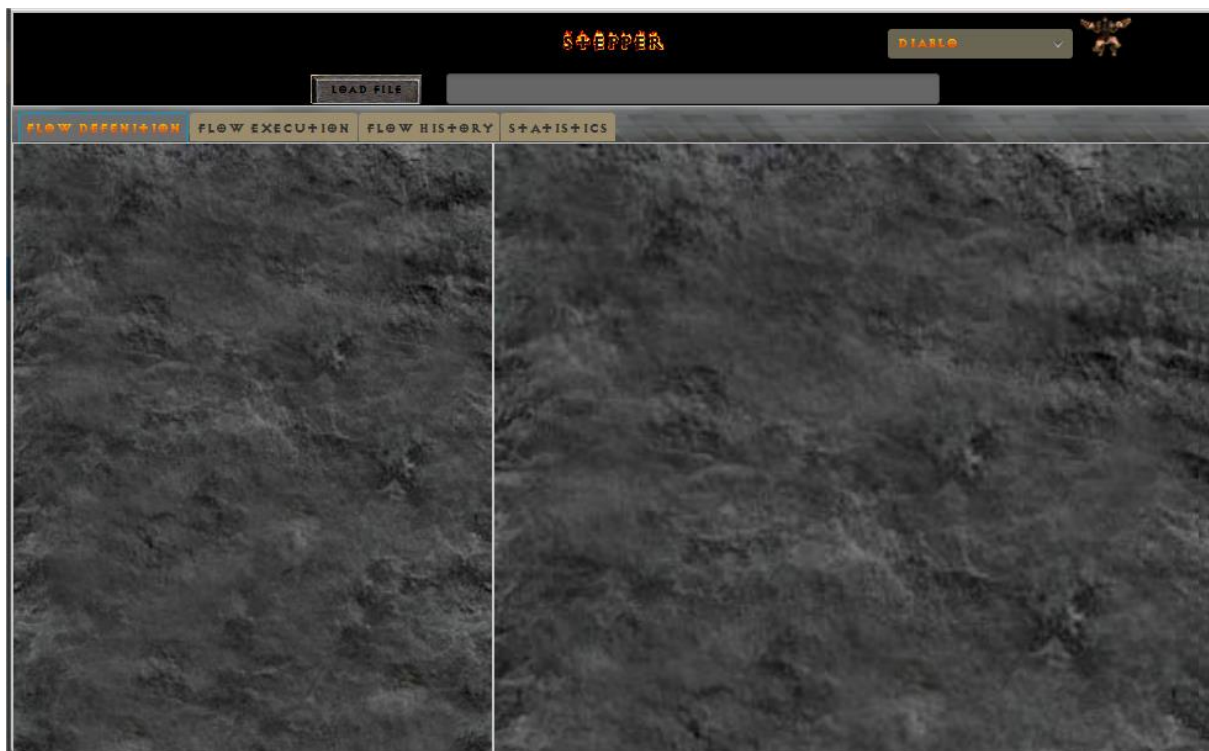
הוספת initial inputs להתחיל flow עם ערכים התחלתיים.

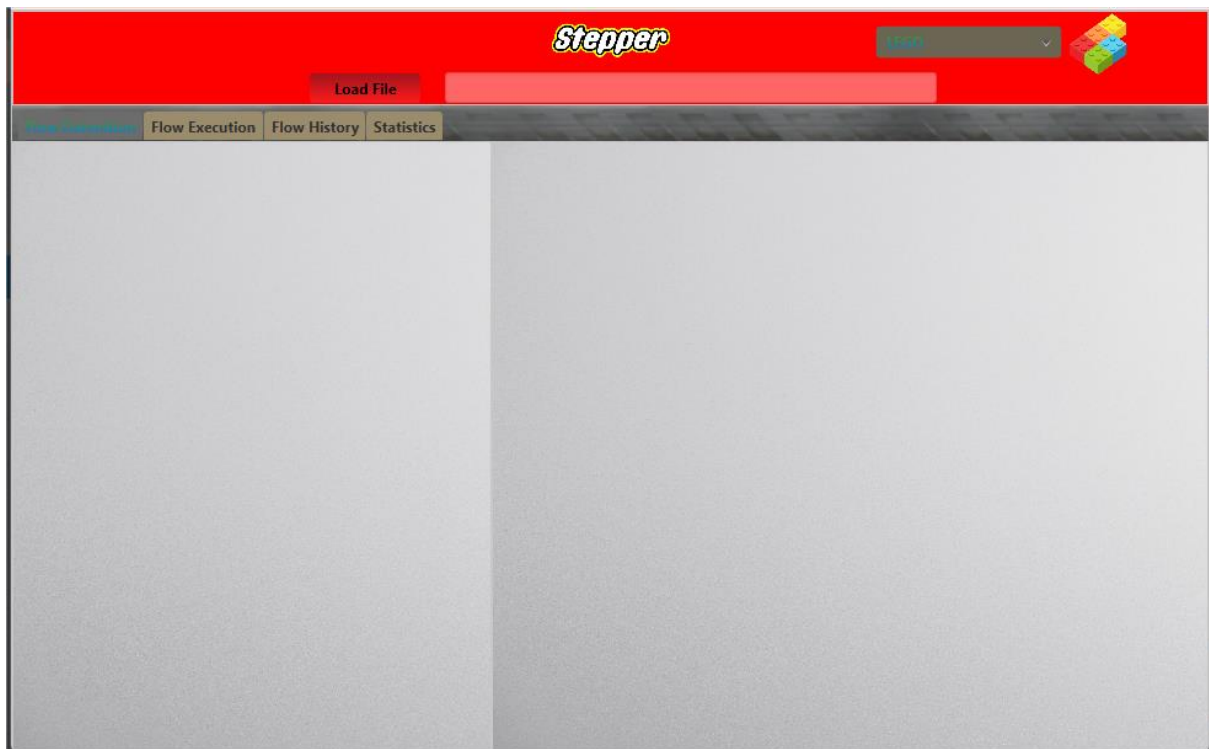
### המימוש למשתמש

חלון ראשי

אפשרות להחליף skin (DIABLO / LEGO)

אפשרות להעלות קובץ xml.





## Flow Definition

אם הקובץ נכשל, מופיע הודעת שגיאה מעל הכפתור.

אחרת מוצג כלל הflows בקובץ.

לחיצה על flow תראה מידע נוסף על steps שלו ואפשרות לעבור לflow execution.

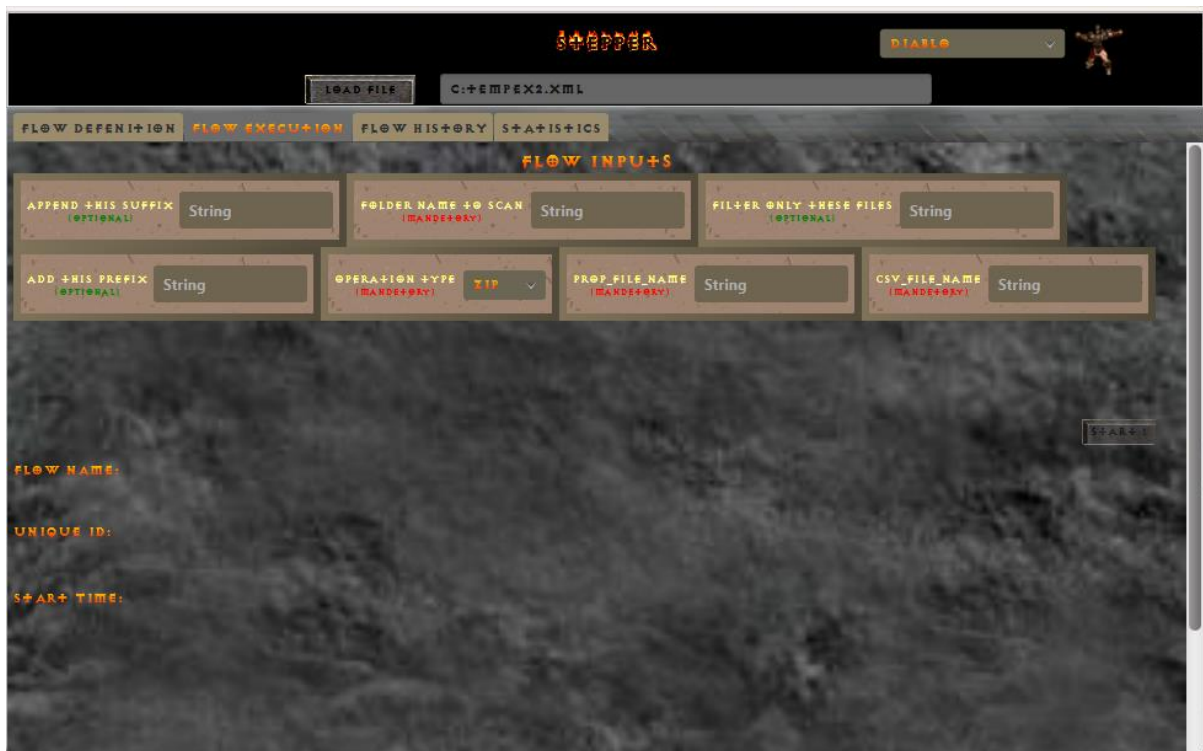


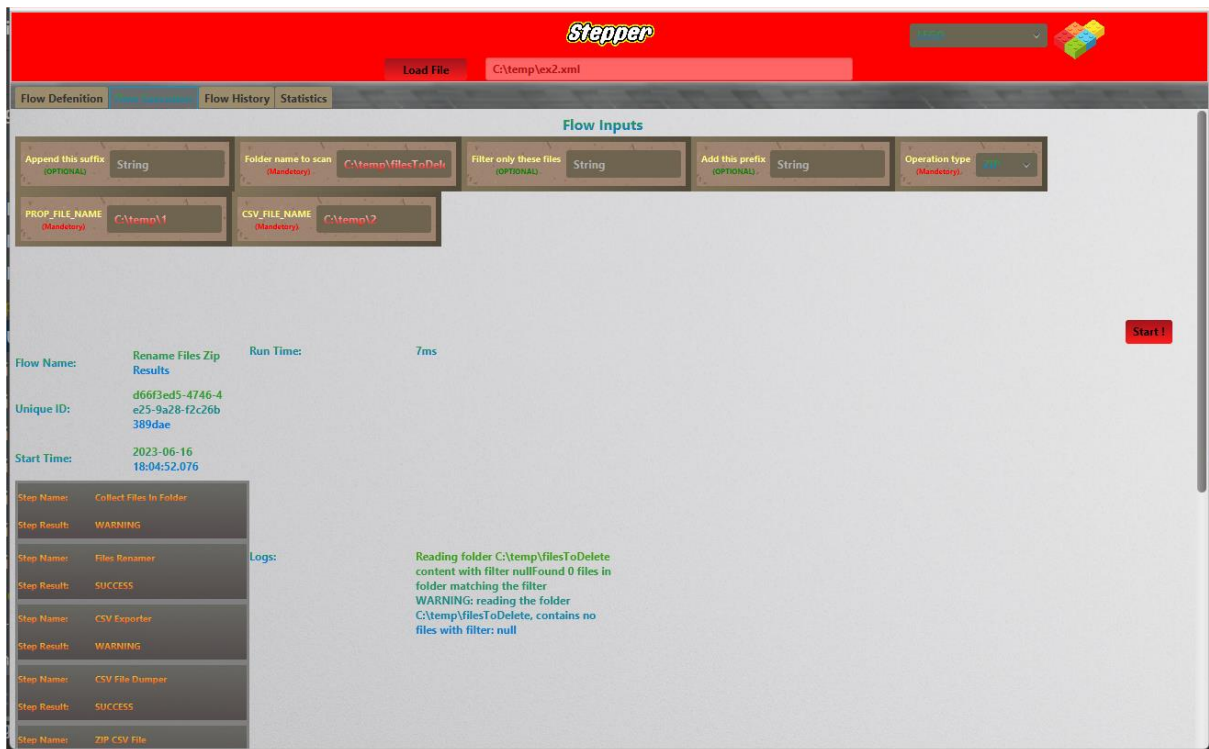


## Flow execution

ב flow execution מופיעים inputs שצריך להוסיף ואפשרות להריץ את ה flow רק כאשר כל ה mandatory inputs מולאו.

במהלך ריצת ה flow מופיעים steps שמופעלים ובסיומו יש אפשרות לפתוח אותם למידע נוסף ולהפעלת continuation. (יתכן וצריך לגלול למטה להגיע לכפתור)



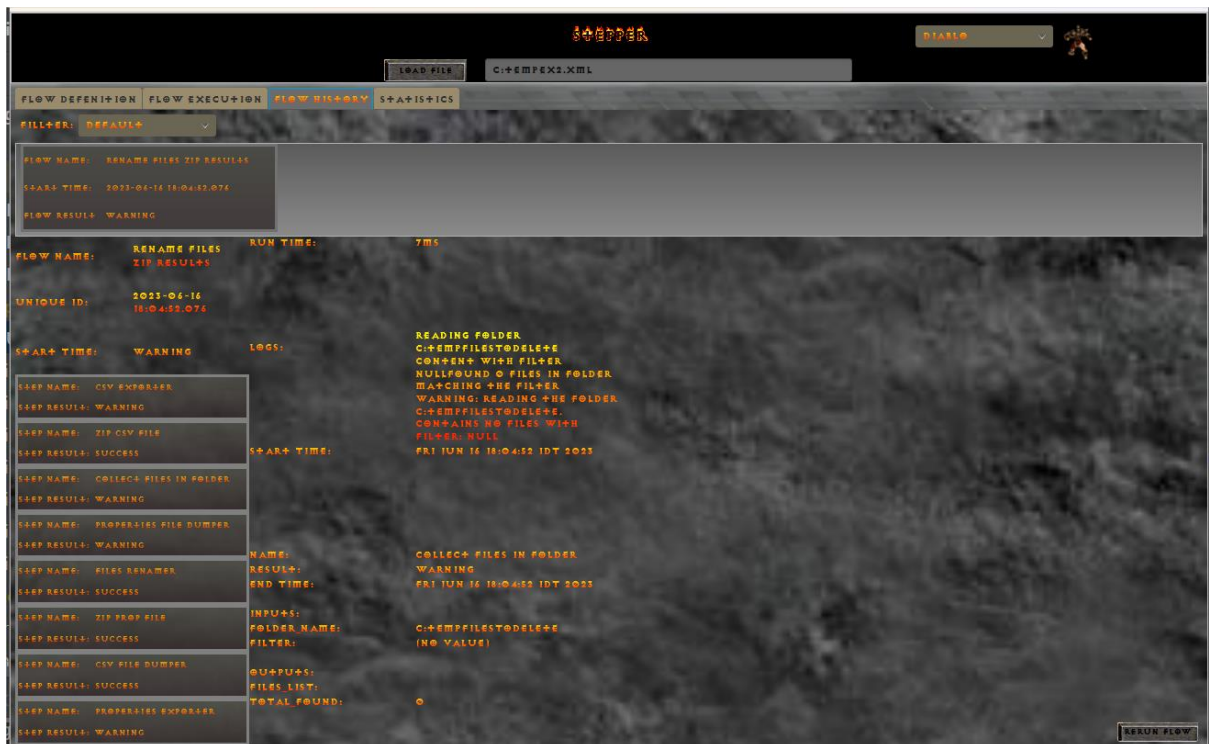


## Flow History

יש אפשרות לראות את הרצות עבר ומיין אותם לפי תוצאה.

לחיצה על הרצה תראה את steps שלה ולחיצתם תראה מידע נוסף.

ניתן להריץ flow מהhistory.





Stepper

Load File

C:\temp\ex2.xml

Flow Definition

Flow Execution

Flow History

Statistics

Filter: Default

Flow Name: Rename Files Zip Results

Start Time: 2023-06-16 18:04:52.076

Flow Result: WARNING

Flow Name: Rename Files Zip Results

Run Time: 7ms

Unique ID: 2023-06-16 18:04:52.076

Start Time: WARNING

Logs:
 

Reading folder C:\temp\filesToDelete content with filter nullFound 0 files in folder matching the filter  
 WARNING: reading the folder C:\temp\filesToDelete, contains no files with filter: null

Step Name: CSV Exporter

Step Result: WARNING

Step Name: ZIP CSV File

Step Result: SUCCESS

Step Name: Collect Files In Folder

Step Result: WARNING

Step Name: Properties File Dumper

Step Result: WARNING

Step Name: Files Renamer

Step Result: SUCCESS

Step Name: ZIP Prop File

Step Result: SUCCESS

Step Name: CSV File Dumper

Step Result: SUCCESS

Step Name: Properties Exporter

Step Result: WARNING

Start Time: Fri Jun 16 18:04:52 IDT 2023

Name: Collect Files In Folder

Result: WARNING

End Time: Fri Jun 16 18:04:52 IDT 2023

Inputs: FOLDER\_NAME: C:\temp\filesToDelete

FILTER: (No Value)

Outputs: FILES\_LIST: 0

TOTAL\_FOUND: 0

Rerun Flow

## Statistics

מראה לכל step וflow שרץ את כמות הפעמים שרץ ואת הזמן הממוצע שלו בטבלה וגרף.

Stepper

Load File

C:\temp\ex2.xml

Flow Definition

Flow Execution

Flow History

Statistics

Flows

Steps

Flow	Uses	Average Time
Rename Files Zip Results	1	19.0

Step	Uses	Average Time
Collect Files In Folder	1	7.0
Files Renamer	1	0.0
CSV Exporter	1	0.0
CSV File Dumper	1	2.0
ZIP CSV File	1	6.0
Properties Exporter	1	0.0
Properties File Dumper	1	1.0
ZIP Prop File	1	1.0

Flows

Steps

run time

run time

○ Rename Files Zip Results

○ Collect Files In Folder

○ Files Renamer

○ CSV Exporter

○ CSV File Dumper

○ ZIP CSV File

○ Properties Exporter

○ Properties File Dumper

○ ZIP Prop File

## המימוש למתכנת

ב mainController :

בעת לחיצה על כפתור העלאת קובץ מופעלת הפונקציה:

```
@FXML
void OpenFileButtonAction(ActionEvent event) {
```

שנותנת למשתמש לחפש קובץ.

לאחר שבוחר, מופעל Task שמקבל את הקובץ, את הפעולה להוסיף flow לוט, פעולה לעשות אם נכשל (הצגת הודעת שגיאה) ופעולה לעשות אם הצליח. (ניקוי/עדכון. מידע קודם כמו כמות חוטים).

```
CollectFlowsDataTask collectFlowsDataTask = new CollectFlowsDataTask(
    absolutePath,
    LoadFlowsDelegate,
    OnInvalidFileDelegate,
    this::OnSuccess);

collectFlowsDataTask.run();
```

ה Task מבצעה את פעולת הקריאה נתונים מהקובץ.

ב FlowExecutionController :

מקבל את ההflowDefinition מהmainController ויוצר את הfree inputs עם אנימציה,

```
addInputWithAnimation(root);
```

מוסיף להם את הנתונים,

```
flowController.AddInputToScene(
    inputName, inputType, necessity, finalName, StartValue);
```

מוסיף את פונקציית עדכון הנתונים של הinputController לכפתור כמאזין,

```
startFlowExecutionButton.addEventHandler(ActionEvent.ACTION,
    event -> flowController.AddListenerToControllerButton(flowExecution));
```

mandatory inputs (mandatoryInputCount) סופר את כמות הmandatory inputs ומוסיף מאזין למספר ה mandatory inputs בעלי ערך (inputCount) בשביל לדעת מתי אפשר להפעיל את הflow.

```
if (flowController.addListenerIfMandatory(inputsCount,
    this::CountTextFieldsFilled)) {
    mandatoryInputsCount++;
}
```

בריצת flow מופעל StartFlowExecutionAction שמפעיל את הtask: flowExecutor, עם פונקציות לעדכון מידע.

בכללי, את הלחיצות בכל הקומפוננטות שלא כפתורים, מתבצעים ע"י מאזינים עם פונקציות של הרחבת המידע.

## Bounuses:

#	סוג	מימוש
1	הגדלת ראש נאה	אפשרות להחלפת skin של המשחק בצד ימין למעלה ממסגרת החלון הראשי, שני אופציות: Diablo/Lego
2	הגדלת ראש קלילה	מימוש של אנימציות gif בכותרת של Diablo css וימין לכותרת בכל css, אנימציה תנוע והבהקה בהצגת inputs
3	פיסת עוגה	מימוש של גרפים קווים עם ערכי הסטטיסטיקות של כל step flow במהלך הרצת הflows
6	הבונוס על שם יגאל ומיכאל	הפעלה מחדש של FLOW במסגרת מסך ה execution אפשרות למשתמש להפעיל מחדש את ה FLOW שהרצתו זה הרגע הסתיימה כבר ומיידית תוך שאתם נמצאים במסך 2 – מסך ה execution.