

Руководство пользования программным продуктом
«WEB-сервис на основе сокетов «Алгоритмы»»



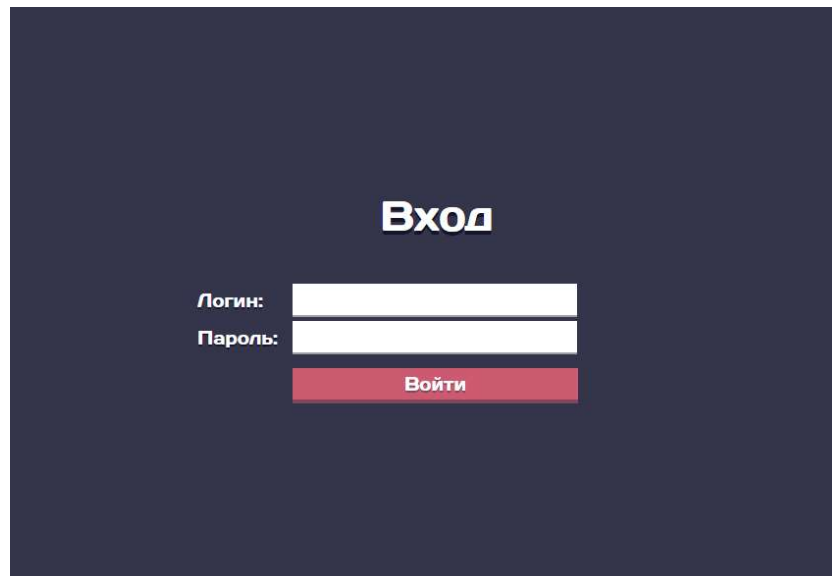
Пермский национальный исследовательский политехнический университет
(ПНИПУ), группа АСУ1-15-1м, Пермь, 2016 г.

Оглавление

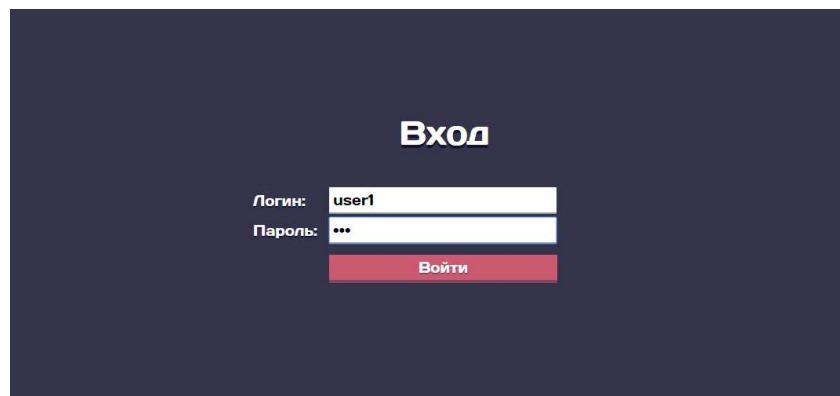
1. Установка	3
2. Базовые действия редактирования	5
2.1 Создание алгоритма	5
2.2 Создание папки.....	6
2.3. Удаление алгоритма.....	7
2.4 Переименование	8
2.5 Поиск по дереву директорий	9
2.6 Запуск алгоритма.....	10
3. Создание алгоритма	12
3.1 Расположение блоков на поле.....	12
3.2 Основные команды	15

1. Установка

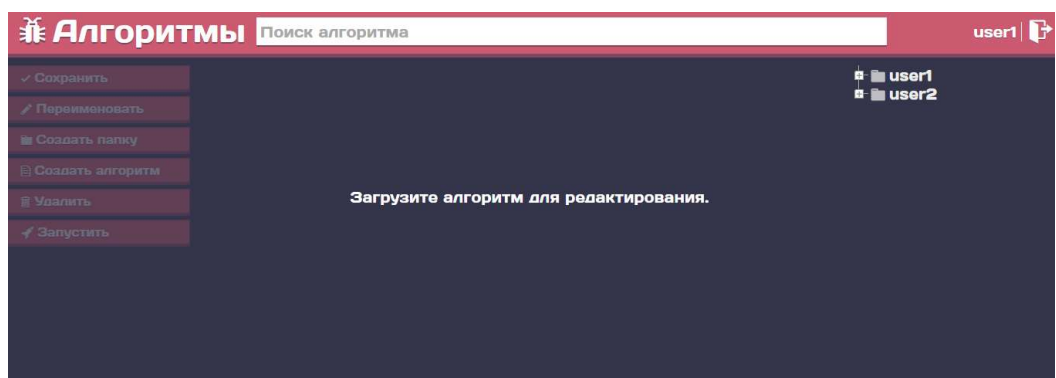
1. Установите Python.
2. Установите еще что-нибудь.
3. Запустите программу.
4. В появившемся окне введите логин и пароль.



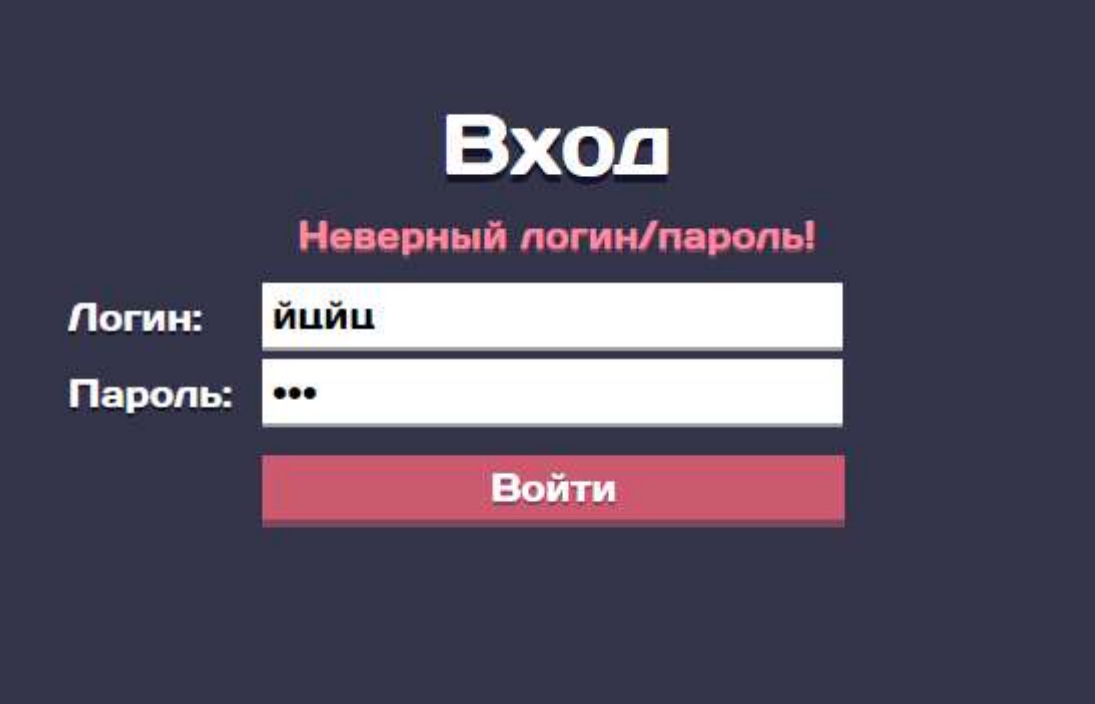
5. Нажмите кнопку «Войти».



6. При корректном вводе логина и пароля осуществится вход на главную страницу программы.



7. При неверно введенном логине или пароле повторите ввод.



The image shows a login interface on a dark blue background. At the top, the word "Вход" (Login) is displayed in large white letters. Below it, a red error message "Неверный логин/пароль!" (Incorrect login/password!) is shown. The login fields are labeled "Логин:" and "Пароль:". The login field contains the text "йцйц" (йцйц), and the password field contains three dots. A red button labeled "Войти" (Login) is positioned below the password field.

Вход

Неверный логин/пароль!

Логин:

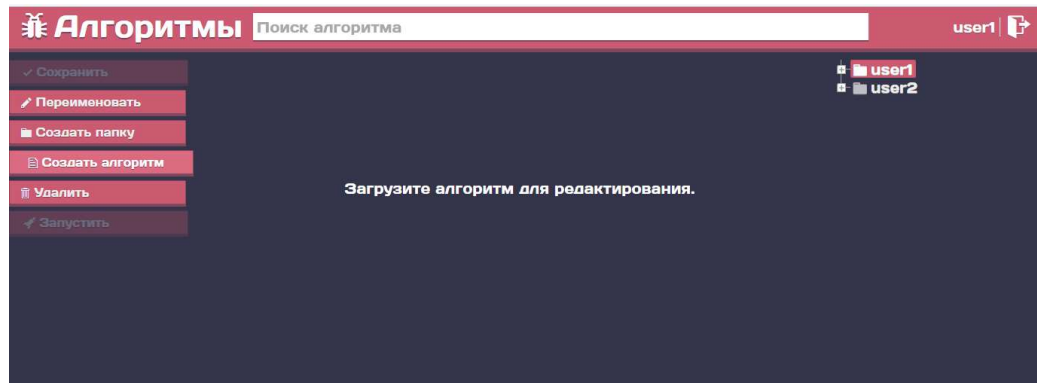
Пароль:

Войти

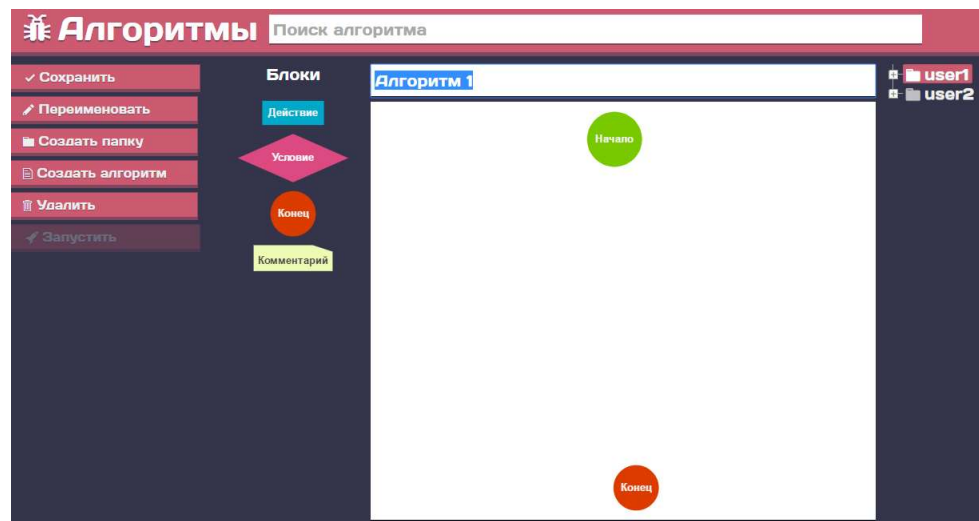
2. Базовые действия редактирования

2.1 Создание алгоритма.

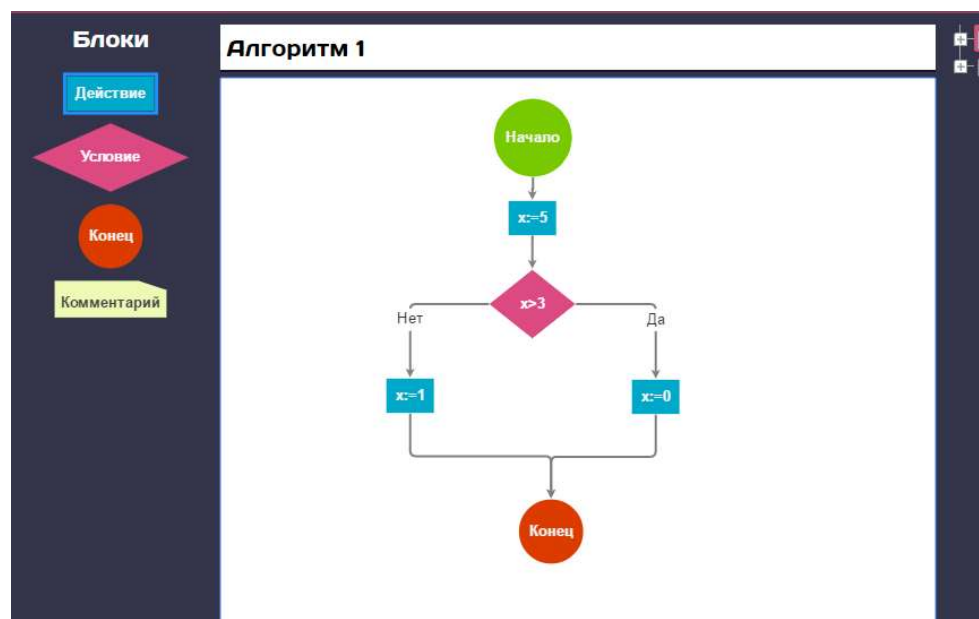
1. Выбрать в меню пункт «Создать алгоритм».



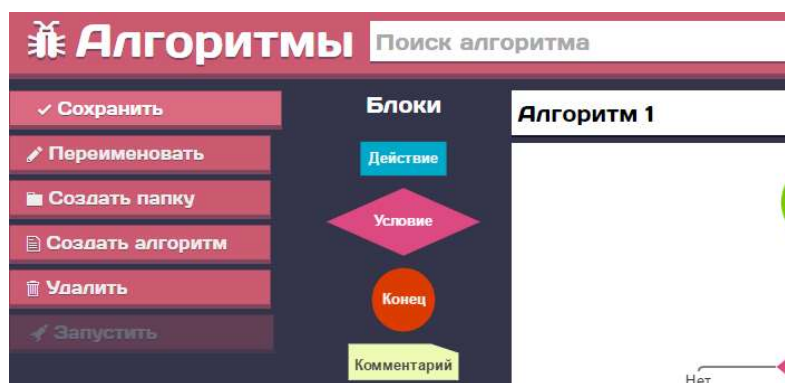
2. В появившемся окне введите имя алгоритма.



3. Составьте алгоритм.



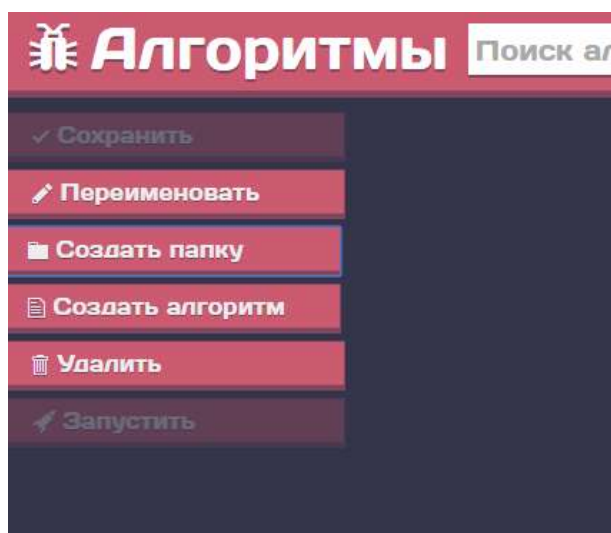
4. Нажмите кнопку «Сохранить», ставшую активной, в меню.



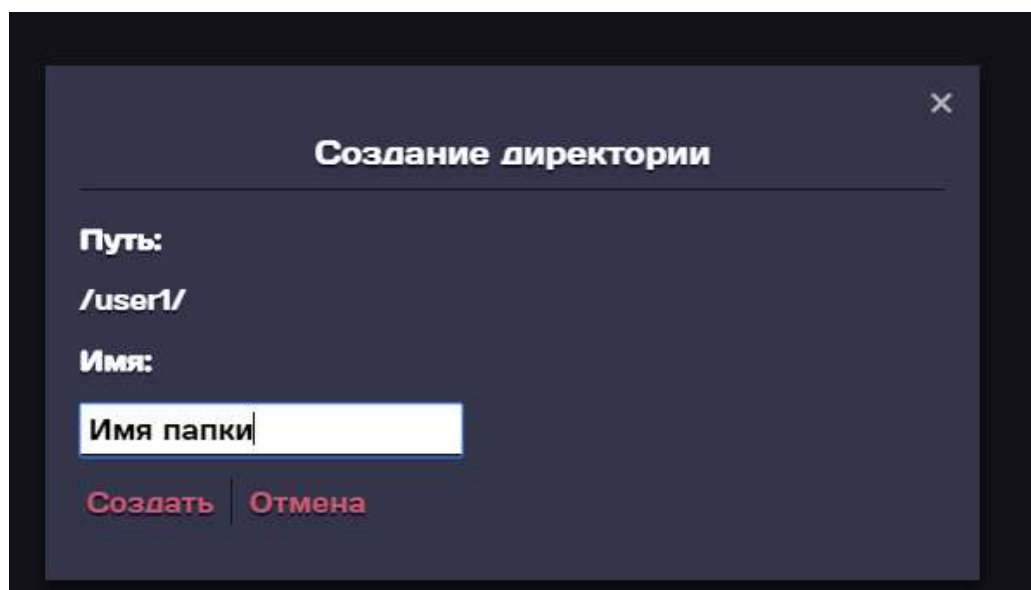
5. Подтвердите сохранение в диалоговом окне.

2.2 Создание папки

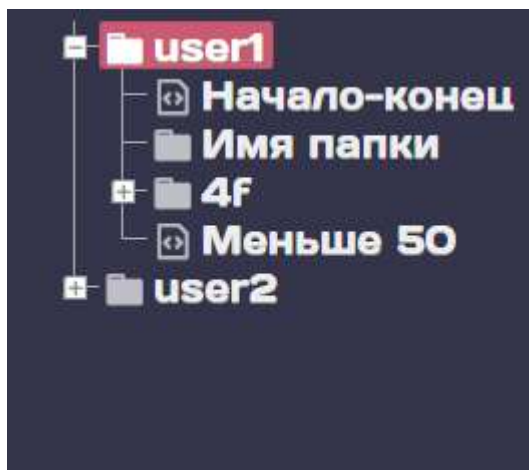
1. Выберите кнопку «Создать папку» в меню.



2. В открывшемся окне введите название папки.

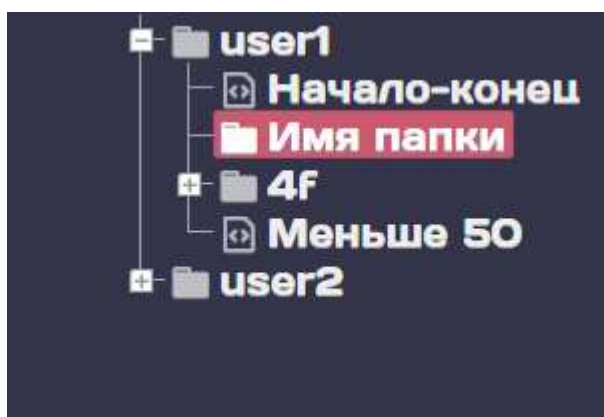


3. Нажмите кнопку «Создать» в окне. Затем в правом верхнем углу нажмите на имя пользователя и убедитесь, что папка была создана.

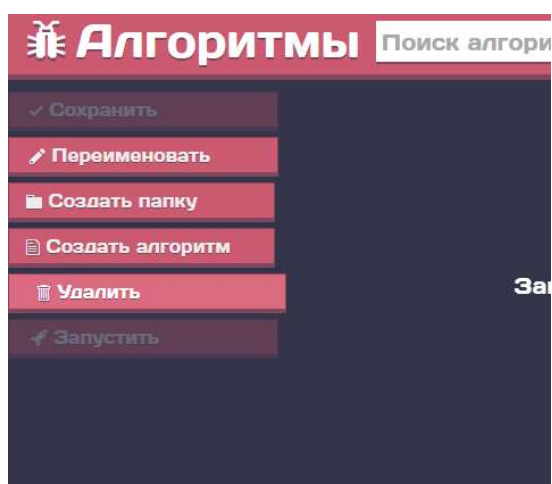


2.3. Удаление алгоритма.

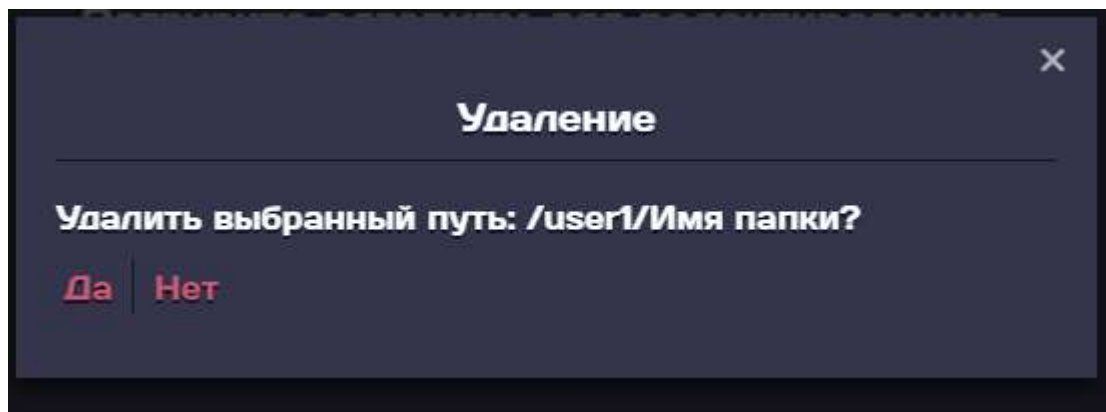
1. Выберите объект, который будете удалять, в правом верхнем углу.



2. Нажмите на кнопку «Удалить» в меню.

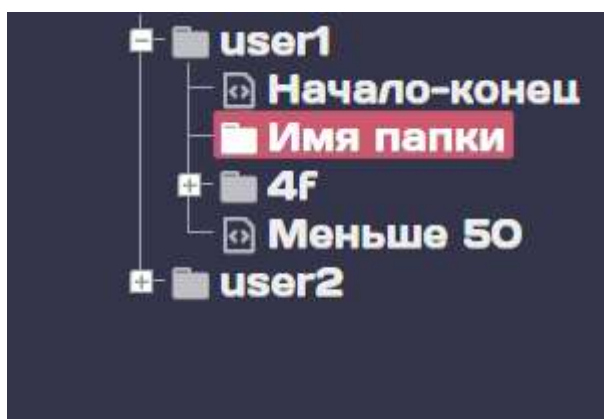


3. Подтвердите удаление в открывшемся окне.

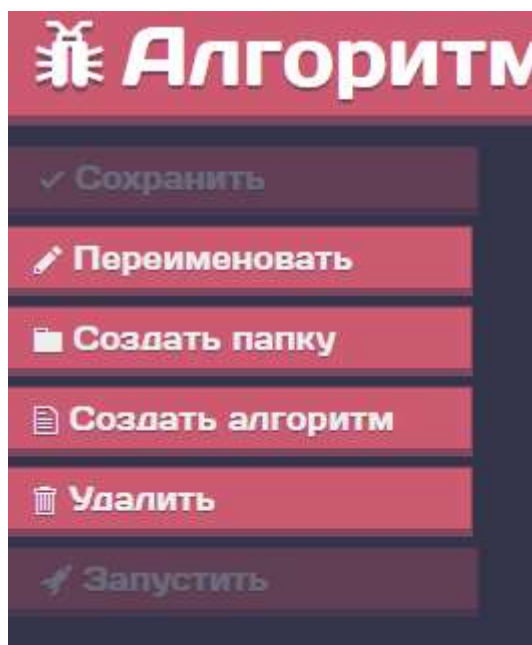


2.4 Переименование

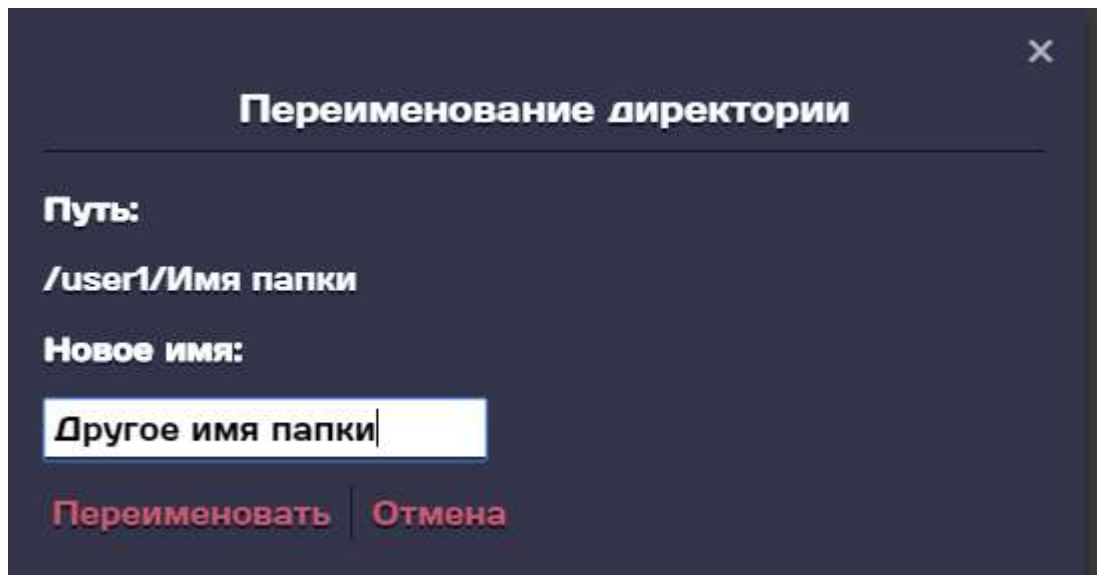
1. Выберите объект в правом углу.



2. Выберите пункт меню «Переименовать».



3. В открывшемся окне введите новое имя.

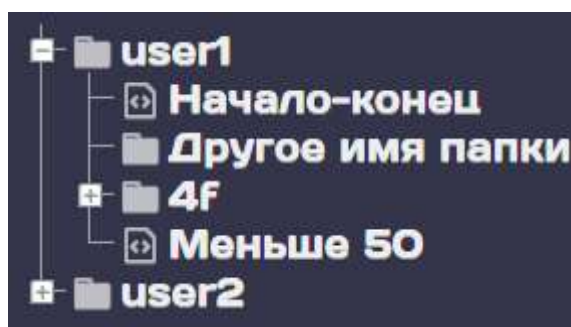


4. Нажмите кнопку «Переименовать» в окне. Убедитесь, что папка переименовалась.



2.5 Поиск по дереву директорий

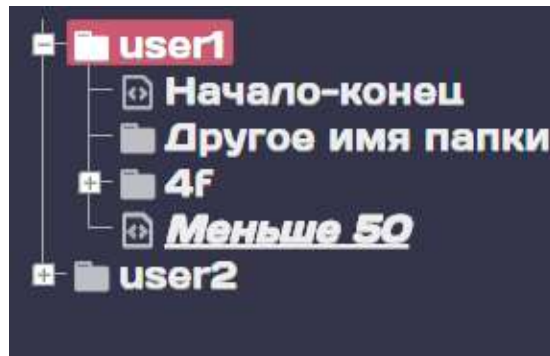
1. Откройте дерево директорий.



2. В поисковой строке введите имя алгоритма.

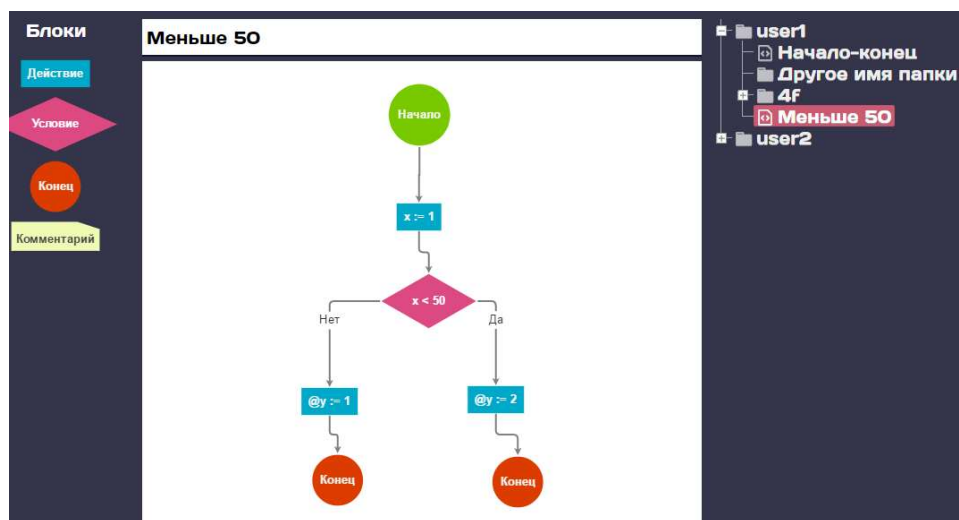


3. В дереве директорий выделится нужный искомый объект

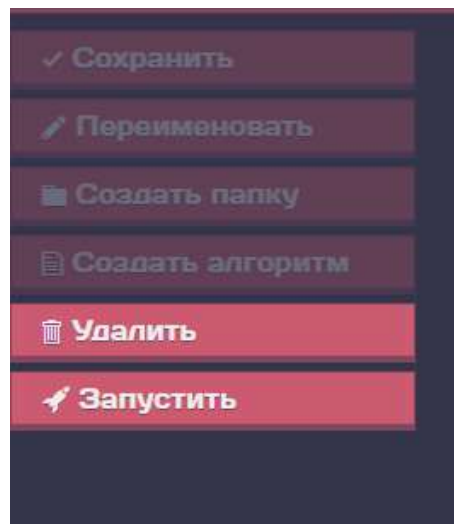


2.6 Запуск алгоритма

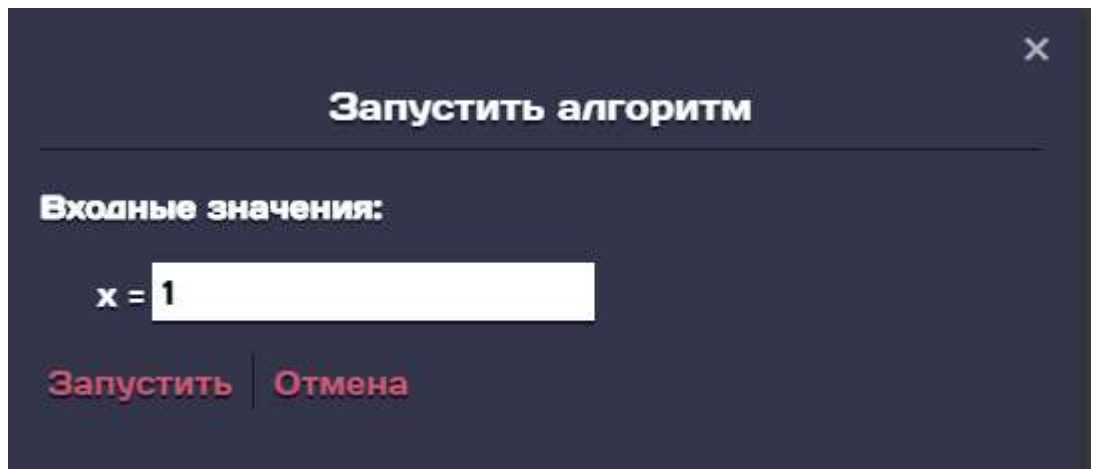
1. Выберите алгоритм и нажмите на него. Откроется блок-схема алгоритма.



2. Выберите пункт меню «Запустить».



3. Определите входные значения, если это необходимо.



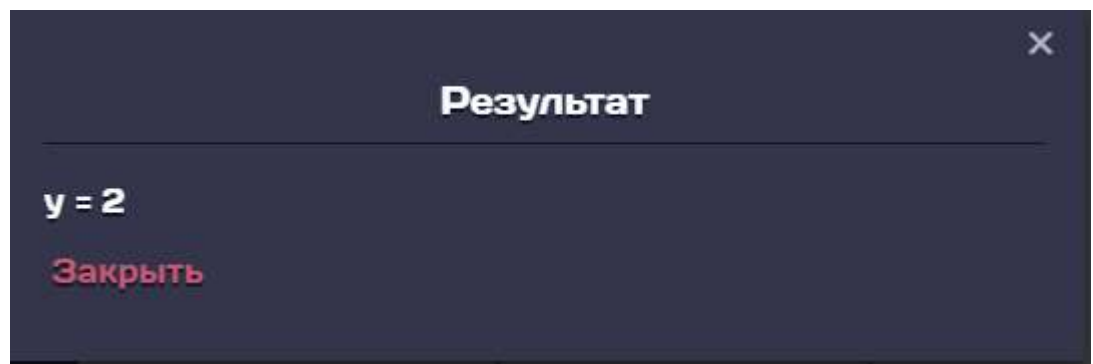
Запустить алгоритм

Входные значения:

$x =$

Запустить | Отмена

4. Нажмите кнопку «Запустить» открывшегося окна. Алгоритм выполнится и ответ высветится во всплывшем окне.



Результат

$y = 2$

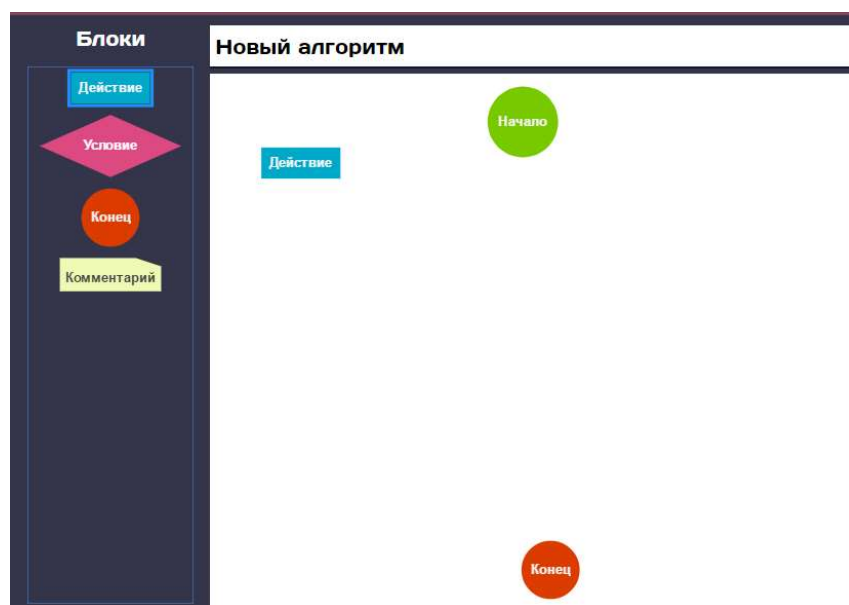
Закреть

3. Создание алгоритма

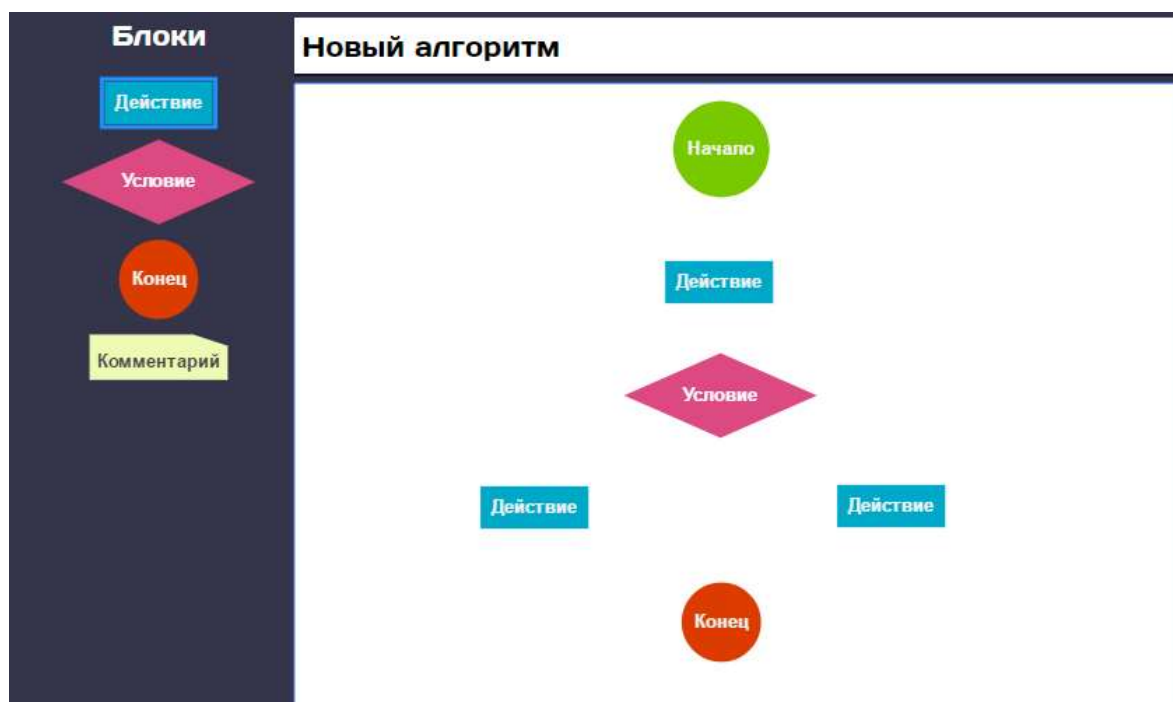
В соответствии с п.2.1 выполните необходимые действия. В данном подразделе описано подробное составление алгоритмов.

3.1 Расположение блоков на поле

1. Наведите курсор на нужную геометрическую фигуру и щёлкните по ней левой кнопкой мыши. Затем переместите курсор на нужную часть поля.



2. Выполните это действие, пока не получите необходимое расположение всех блоков.

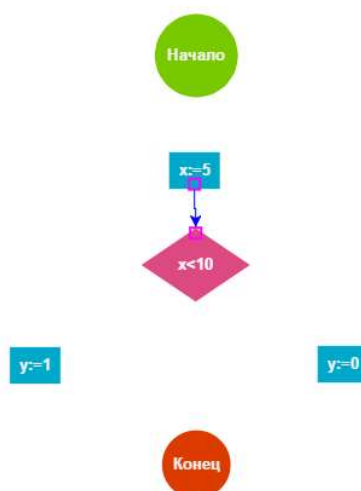


3. Для ввода значений дважды щёлкните левой кнопкой мыши на блоке. Введите необходимые данные.

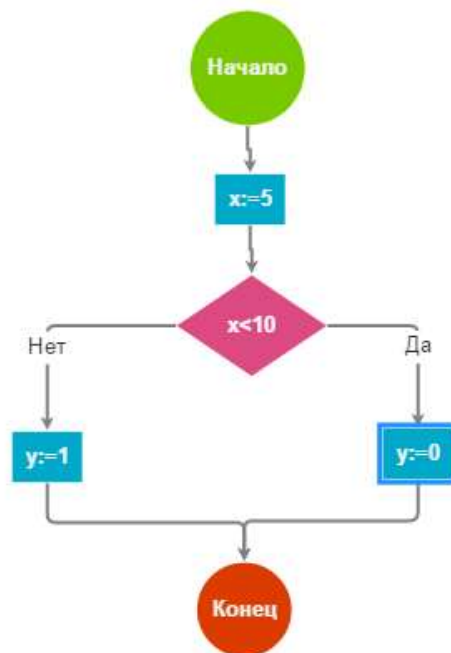


Повторите данное действие для всех блоков.

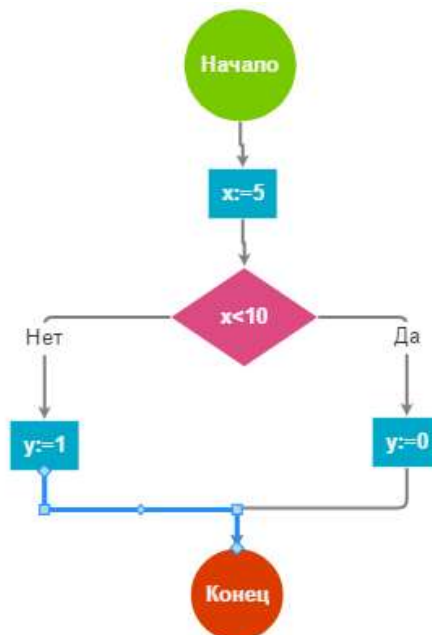
4. Когда данные будут введены, расставьте стрелки переходов между блоками. Для этого наведите курсор на блок, где появятся точки. Потяните за точку, направив её к нужному блоку.



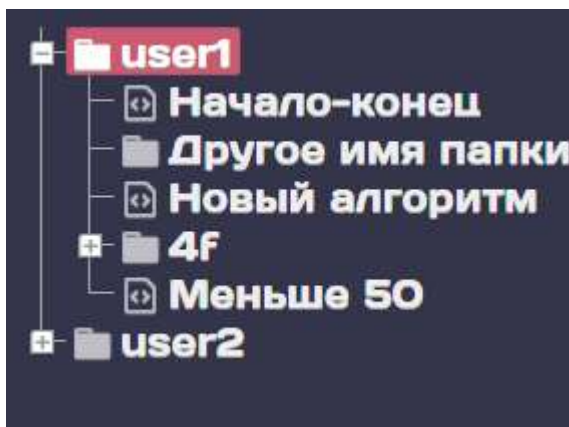
Выполните это действие для всех блоков, завершив блок-схему. Следует помнить, что у оператора «если-то» идет ветвление следующим образом: ветка «нет» располагается слева, ветка «да» - справа.



5. Если какой-то блок или стрелка окажутся некорректным, то можно удалить, щёлкнув по ненужному элементу левой кнопкой мыши и нажав кнопку Delete на клавиатуре.



6. Нажмите кнопку «Сохранить» и убедитесь в сохранении алгоритма, просмотрев дерево директорий в правом верхнем углу.



3.2 Основные команды

Команда присваивания. Выполняется в соответствии с синтаксисом: $\langle \text{имя_переменной} \rangle := \langle \text{значение} \rangle$.

Команда сравнения. Имеется ряд сравнений: равно, больше, меньше, больше или равно, меньше или равно, не равно. В соответствии с ними имеется ряд команд со следующим синтаксисом.

Больше: $\langle \text{переменная1} \rangle > \langle \text{переменная2} \rangle$.

Меньше: $\langle \text{переменная1} \rangle < \langle \text{переменная2} \rangle$.

Больше или равно: $\langle \text{переменная1} \rangle \geq \langle \text{переменная2} \rangle$.

Меньше или равно: $\langle \text{переменная1} \rangle \leq \langle \text{переменная2} \rangle$.

Не равно: $\langle \text{переменная1} \rangle \neq \langle \text{переменная2} \rangle$.

Равно: $\langle \text{переменная1} \rangle = \langle \text{переменная2} \rangle$.

В роли переменных могут выступать численные значения.

Математические команды. Команды следующих типов: сложение, вычитание, умножение, деление. Синтаксис следующий:

Сложение: $\langle \text{переменная1} \rangle := \langle \text{переменная2} \rangle + \langle \text{переменная3} \rangle$.

Вычитание: $\langle \text{переменная1} \rangle := \langle \text{переменная2} \rangle - \langle \text{переменная3} \rangle$.

Умножение: $\langle \text{переменная1} \rangle := \langle \text{переменная2} \rangle * \langle \text{переменная3} \rangle$.

Деление: $\langle \text{переменная1} \rangle := \langle \text{переменная2} \rangle / \langle \text{переменная3} \rangle$.

В роли переменных 2 и 3 могут выступать численные значения.

Вывод переменной. Для того чтобы осуществить вывод в диалоговое окно, необходимо прописать следующим образом: @<переменная>:=<число или выражение>.