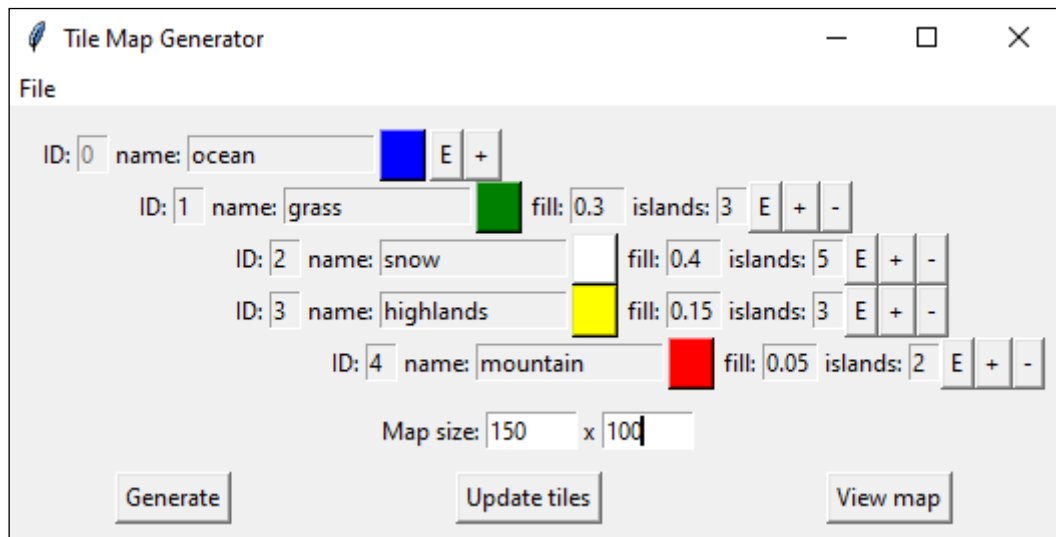


Generator map kafelkowych

Instrukcja użytkownika

Generator map kafelkowych służy do tworzenia map o określonych wymiarach, wypełnionych kafelkami zadeklarowanymi w programie. Interfejs graficzny uruchamiany jest z pliku 'gui.py'.



Główne okno programu

W centralnej części okna wyświetlone są zadeklarowane rodzaje kafelków.



Każdy kafelek ma przypisany unikalne ID, nazwę, kolor oraz parametry wypełnienia i ilości generowanych wysp. Dodatkowo na pasku znajdują się przyciski funkcji powiązanych z kafelkiem.

- Pole ID – musi być wyrażone liczbą naturalną, każdy kafelek musi posiadać unikalne ID, dodatkowo ID 0 jest zarezerwowane dla kafelka tła
- Pole nazwy – dowolna nazwa nadana kafelkowi
- Kolor – kolor jakim będzie reprezentowany dany typ kafelka na obrazku mapy, jeśli w trybie edycji, kliknięcie na kolor otworzy okno wyboru koloru
- Wypełnienie – określa jaka część kafelków wyższego poziomu zostanie wypełniona kafelkiem danego typu. Musi być wyrażone liczbą dziesiętną od 0 do 1, z '.' jako separator między częścią całkowitą a ułamkową.

Uwaga – ilość wysp ma priorytet przed wypełnieniem tzn. wyspy nie będą łączone w celu uzyskania zadeklarowanego wypełnienia

- Ilość wysp – ilość wysp danego rodzaju kafelka, jakie pojawią się na mapie. Musi być wyrażona liczbą naturalną
- Przycisk trybu edycji – przełącza kafelek w tryb edycji




ID: 1	name: grass		fill: 0.5	islands: 1	S	+	-
-------	-------------	---	-----------	------------	---	---	---

Kafelek w trybie edycji

Kiedy kafelek jest w trybie edycji można zmieniać dane z nim powiązane, po czym zapisać zmiany przyciskiem zapisu (S). W momencie zapisu zostanie zweryfikowana poprawność danych i w przypadku problemów pojawi się okno z opisem błędu.

- Przycisk dodania kafelka – dodaje nowy typ kafelka. Nowy kafelek jest w hierarchii bezpośrednio pod kafelkiem, z którego został utworzony, tzn. w trakcie generacji kafelków ten zostanie wygenerowany na kafelku – rodzicu. Przycisk dodawania kafelka jest nieaktywny jeśli kafelek jest w trybie edycji
- Przycisk usunięcia kafelka – usuwa dany kafelek oraz wszystkie kafelki – dzieci

Hierarchia kafelków jest widoczna przez różne poziomy wcięcie przed poszczególnymi kafelkami.

ID: 1	name: grass		fill: 0.3	islands: 3	E	+	-
ID: 2	name: snow		fill: 0.4	islands: 5	E	+	-
ID: 3	name: highlands		fill: 0.15	islands: 3	E	+	-

2 kafelki o tym samym kafelku „rodzicu”

W dolnej części okna znajdziemy pola do wpisania rozmiaru mapy oraz przyciski:

- Generuj – stworzy nową mapę o podanych parametrach, a następnie wyświetli ją. Uwaga – wszystkie kafelki muszą być zapisane przed wygenerowaniem mapy
- Aktualizuj kafelki – zmienia dane kafelków dla bieżącej mapy, a następnie wyświetla ją. Może zostać użyte do np. zmiany kolorów istniejącej już mapy
- Pokaż mapę – wyświetla obecnie załadowaną mapę

Na górnym pasku okna programu znajdują się menu umożliwiające zapis i wczytanie wcześniej stworzonej mapy.

Obraz wygenerowanej mapy otwierany jest w nowym oknie.



Okno pozwala na przewijanie mapy jeśli nie mieści się ona w całości.

Na górnym pasku znajduje się menu z opcją zapisu obrazu mapy.