**Fáza 0**

~~::UsrManMV\_0.Internal.MpUserXLib.MpUserXManagerUIConnect[i].User.Info.UserName -> ::UsrManMV\_0.User[i].Info.UserName~~

~~::UsrManMV\_0.Internal.MpUserXLib.MpUserXManagerUIConnect[i].User.Info.FullName -> ::UsrManMV\_0.User[i].Info.FullName~~

~~::UsrManMV\_0.Internal.ArTextSysLib.DropDownText -> ::UsrManMV\_0.User[i].Info.Language.DropDown~~

::UsrManMV\_0.User[i].Info.Language.SelectedIndex

~~::UsrManMV\_0.Internal.MpUserXLib.MpUserXManagerUIConnect[i].User.Info.Creation -> ::UsrManMV\_0.User[i].Info.Creation~~

~~::UsrManMV\_0.Internal.MpUserXLib.MpUserXManagerUIConnect[i].User.Info.FirstLogin -> ::UsrManMV\_0.User[i].Info.FirstLogin~~

~~::UsrManMV\_0.Internal.MpUserXLib.MpUserXManagerUIConnect[i].User.Info.LastLogin -> ::UsrManMV\_0.User[i].Info.LastLogin~~

::UsrManMV\_0.Internal.MpUserXLib.UserListBox -> ::UsrManMV\_0.User[i].UserList.DataProvider

::UsrManMV\_0.Internal.MpUserXLib.MpUserXManagerUIConnect[i].User.List.SelectedIndex -> ::UsrManMV\_0.User[i].UserList.SelectedIndex

Požiadavky pri inštalácii:

* Zvoliť cestu k projektu
* Zvoliť či vygenerovať iba knižnice alebo aj vizualizáciu
* Zvoliť taskovú triedu (mali by byť viditeľné aké sú v projekte)
* Zvoliť umiestnenie, či má byť hlavná premenná Globálna, lokálna alebo v nejakej štruktúre
* Zvoliť aktívnu konfiguráciu (zoznam by sa mal ukázať aké sú)

Požiadavky k naprogramovaniu:

* **LOGICAL:**
* Skopírovať knižnicu UsrManMV do libraries **Fáza 1**
* Dopísať knižnicu do súboru Package.pkg v libraries **Fáza 1**
* Dopísať deklaráciu premennej UsrManMV\_0 s dátovým typom UsrManMV, do .var súboru, zatiaľ len do globalnych **Fáza 3**
* Skopírovať task UserManagement **Fáza 2**
* Dopísať task do súboru Package.pkg v Logical **Fáza 2**
* Skontrolovať či existuje súbor Project.language, ak nie, skopírovať **Fáza 1**
* Skopírovať stránky k mappView **Fáza 3**
* **PHYSICAL**
* cpu.sw - dopísať task UserManagement do príslušnej taskovej triedy **Fáza 2**
* cpu.sw - dopísať knižnicu UsrManMV **Fáza 1**
* AccessAndSecurity – skontrolovať uživateľov
* Connectivity – skontrolovať či je deklarovaná komunikácia OPCUA **Fáza 3**
* Connectivity – podľa voľby inštalacie dopísať do súboru OpcUaMap.uad **Fáza 3**
* Mapp – skontrolovať či náhodou neexistujú súbory \*.mpuserxlogin a \*.mpuserx ak áno obohatiť ich **Fáza 1**
* Mapp – ak neexistujú skopírovať a dopísať do .pkg súboru **Fáza 1**
* MappView – podľa voľby skontrolovať či sa tam vôbec niečo nachádza, ak áno dopniť ak nie skopíirovať, opäť dopísať do .pkg súboru **Fáza 3**
* Textsystem – skontrolovať, ak nie skopírovať a dopliniť do .pkg súboru **Fáza 1**
* PvMap.vvm – dopísať generovaný text zhora (v konečnej fázi stači kopírovať text) **Fáza 1**