

PROGRAMMAS UZSTĀDĪŠANA / LIETOTĀJA ROKASGRĀMATA

Viktorīna "ikMetric"

Uzstādīšanas instrukcija

1. Pēc programmas arhīva faila ikMetric-main.zip lejupielādes no GitHub vietnes lietotāja 'elizacif' repozitorija, to nepieciešams atarhivēt: jānoklikšķina peles labā taustiņa klikšķis uz arhīva faila un jāizvēlas komandu "Extract Here" (vai līdzīgu, atkarīgs no datora konfigurācijas).
2. Pēc projekta atarhivēšanas mapi "ikMetric-main" var pārvietot uz sev vēlamu vietu datora diskā. Mapē "ikMetric" esošo izpildfailu "ikMetric.exe" nedrīkst šķirt no failiem "bg.png" (fona attēls) un "icon.ico" (ikona). Tiem jāatrodas savstarpēji blakus vienā mapē.
3. Ja vēlas var izveidot darbvirsmas īsinājuma ikonu uz mapē "ikMetric-main" esošo programmas izpildfailu "ikMetric.exe" (uzmanību, nesajaukt ar ikonas failu "icon.ico", kas arī izskatās kā sipoliņš), klikšķinot labo peles taustiņu uz izpildfailu un izvēloties opciju "Create shortcut" izveido īsinājuma ikonu, kuru izvelk/pārkopē uz darbvirsmu.

Lietotāja rokasgrāmata

Programmas mērķis: Programma "ikMetric" ir viktorīna, kas palīdz iegaumēt US customary un imperial mērvienības kulinārijā biežāk lietotajām sastāvdaļām.

Lietošanas instrukcija:

1. Izpildiet dubultklikšķi uz īsinājuma ikonas vai izpildfaila "ikMetric.exe", lai atvērtu programmu "ikMetric - Let's test your unit conversion knowledge!". Pēc programmas sāknēšanas redzams programmas sākuma skats (skat. 1. att.)



1. attēls Programmas sākuma skats

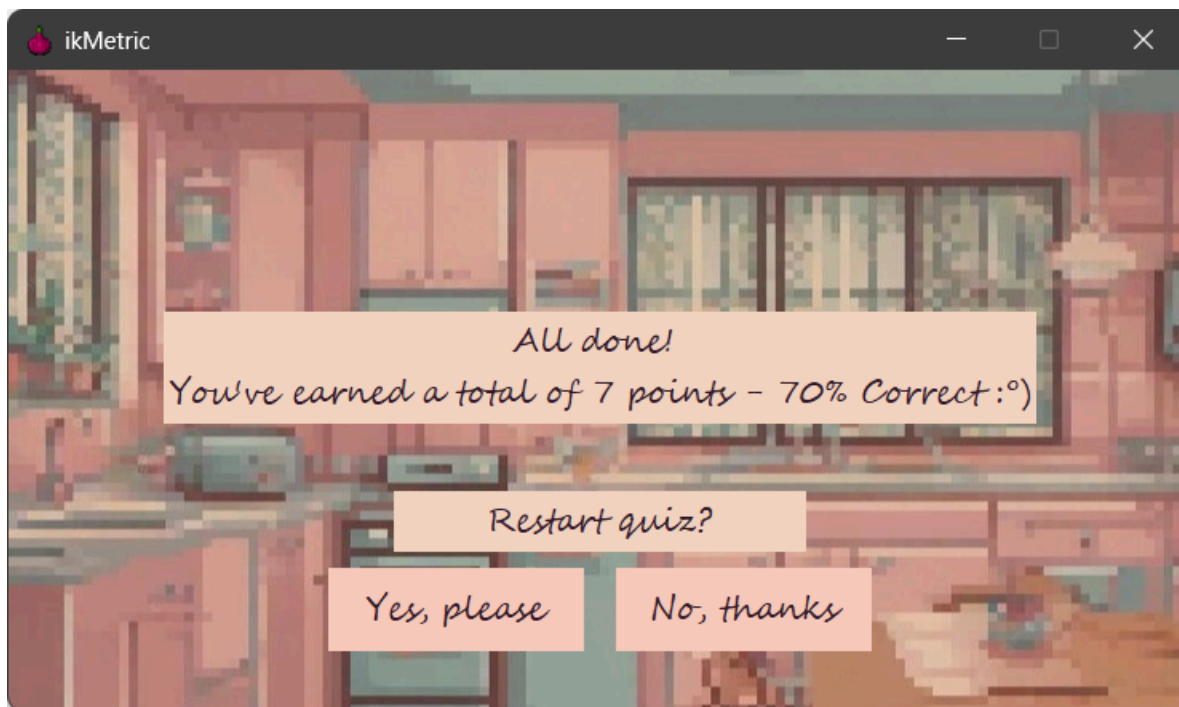
2. Klikšķinot uz pogas "Start!" sākuma skatā (skat. 1. att.) tiek parādīta informācija, uz kuru jautājumu pēc kārtas tiek atbildēts, cik punkti jau iegūti, viktorīnas jautājums un atbilžu varianti (skat. 2. att.)

3. Klikšķinot uz izvēlētajās atbildes (skat. 2. att.), tiek novērtēta atbildes pareizība – mainās punktu skaits (+1 par pareizu atbildi, +0 par nepareizu), un tiek ielādēts jauns nejauši izvēlēts jautājums un atbilžu varianti.



2. attēls Jautājuma skats

4. Kad atbildēts uz 10 jautājumiem, tiek paziņots viktorīnas rezultāts (skat. 3. att.)



3. attēls Rezultāta skats

5. Uzspiežot uz pogas "Yes, please", var atsākt pildīt viktorīnu, kurā tiks piedāvāti 10 jauni, nejauši izvēlēti jautājumi. Nospiežot "No, thanks", programmas logs aizvērsies.
6. Programmas darbību var pārtraukt jebkurā brīdī, klikšķinot uz aizvēršanas pogas "Close/Aizvērt" programmas loga labajā augšējā stūrī.