

Dokumentacja projektu L^AT_EX

Julia Majkowska

June 23, 2017

1 Lista klas

1. DefaultSelection
2. Edytor
3. Field
4. FieldData
5. Fiszka
6. ImportedSelection
7. InputVerse
8. KillComponents
9. NBase
10. NewFiszka
11. OknoModyfikacji
12. Okno_wpisywania
13. OknoWyboru
14. OldVerse
15. Picture
16. ReaderWindow
17. SaverWindow
18. Selected
19. SelectedPicture
20. SelectedText
21. SelFileWindow
22. ShowPicture
23. Text
24. TypeSelection
25. UpLay
26. Writer

2 Tekstowy opis

Mój program implementuje prosty edytor, wczytywanie oraz zapisywanie z pliku klasy Base reprezentujące listę fiszek. Program jest wywoływany w 3 trybach : tworzenia, modyfikacji oraz wczytania.

1. OknoWyboru
Okno wywołane w trybie wczytywania. Umożliwia wczytanie bazy z pliku przy pomocy klasy ReaderWindow.
2. OknoModyfikacji
Okno wywołane w trybie modyfikacji. Jest to podklasa klasy OknoWyboru i rozszerza jej funkcjonalność o otwarcie okna Okno_wpisywania z wczytaną bazą.
3. Okno_wpisywania
Główne okno edycji. Tworzy domyślny schemat fiszki oraz wczytuje wszystkie pola schematu podane w Bazie przy wywołaniu oraz umożliwia tworzenie nowych. Po zakończeniu edycji schematu fiszki odpowiedni przycisk wywołuje edytor listy (klasa Edytor).
4. TypeSelection
Klasa umożliwiająca ustawienie wartości nowo stworzonego pola schematu fiszki, czyli wpisanie nazwy tego pola oraz wybranie jego typu spośród OBRAZEK oraz TEKST.
5. DefaultSelection
Klasa wyświetlająca domyślne pola schematu fiszki. Podklasa klasy TypeSelection. Wymusza nazwę pola ale pozwala na zmianę jego typu.
6. ImportedSelection
Klasa wyświetlająca wczytane pola schematu fiszki. Podklasa klasy DefaultSelection. Wymusza zarówno nazwę pola jak i jego typ.
7. Edytor
Klasa która w danym oknie tworzy edytor danej listy fiszek o danym schemacie. Umożliwia dodanie oraz modyfikację fiszek. Po zakończeniu modyfikacji można wczytać bazę do uczenia oraz zapisać ją do pliku.
8. InputVerse
Klasa która umożliwia dodanie wartości polom nowej fiszki oraz wyświetla je. Umożliwia też usunięcie.
9. OldVerse
Klasa która wczytuje wartość danej fiszki, wyświetla ją jako domyślną i umożliwia jej modyfikację oraz usunięcie.
10. Selected
Klasa abstrakcyjna reprezentująca pole w edytorze. Umożliwia modyfikację go oraz wyświetla go
11. SelectedPicture
Podklasa klasy Selected. Wyświetla i modyfikuje obraz fiszki. Obraz trzymany jest jako ścieżka do pliku.
12. SelectedText
Podklasa klasy Selected. Wyświetla i modyfikuje tekst w fiszce.
13. SelFileWindow
Klasa która wybiera plik obrazowy i zmienia ścieżkę pliku w danej fiszce na wybraną. (Służy do wybierania obrazów)
14. ShowPicture
Klasa wyświetlająca wybrany w klasie SelectedPicture obraz.
15. UpLay
Słuchacz - oznacza fiszkę w bazie jako usuniętą oraz zmienia layout edytora aby dobrze wyświetlał zmniejszoną liczbę fiszek

16. KillComponents

Słuchacz - usuwa komponenty z tablicy z okna.

17. Writer

Słuchacz - aktualizuje bazę.

18. ReaderWindow

Klasa otwiera okno wyboru pliku, i umożliwia wczytanie do klasy Base danych z pliku o rozszerzeniu .fiszka.

19. SaverWindow

Klasa zapisuje obiekt klasy Base do pliku o rozszerzeniu .fiszka.

20. Field

Klasa abstrakcyjna reprezentująca pole w fiszce.

21. Picture

Podklasa klasy Field - trzyma ścieżkę do obrazu, którą można odzyskać funkcją get.

22. Text

Podklasa klasy Field - trzyma tekst, który można odzyskać funkcją get.

23. FieldData

Klasa reprezentująca pole schematu fiszki. Składa się z nazwy oraz typu.

24. Fiszka

Klasa reprezentująca fiszki. Składa się z tablicy Field, której pierwszy element to kategoria, drugi hasło, trzeci główne znaczenie. Pozyskać odpowiedni Field można za pomocą funkcji getith.

25. NewFiszka

Podklasa klasy Fiszka reprezentuje nowe fiszki.

26. NBase

Klasa reprezentująca bazę.