

Wymagania ogólne

- ✓ Wykorzystano LabVIEW Project (obligatoryjne!).
- ✓ Przejrzysta struktura projektu (w LV Project Explorerze).
- ✓ Obligatoryjnie w LV Project Explorerze folder Documentation (lub Dokumentacja, Doc itp.) typu Autopopulating, w którym umieszczona jest dokumentacja projektu i inne z nim związane dokumenty.
- ☐ Stworzono co najmniej dwa dokumenty opisujące przypadki Nużycia (Use Cases).

Panel czołowy

Interfejs użytkownika aplikacji (UI)

- ✓ Wykorzystano odpowiednie dla aplikacji kontrolki (nie dopuszcza się wykorzystania Modern).
- ✓ Jednolity styl kontrolki na UI (np. jeden z: system, silver, DMC, JKI Flat...).
- ☐ Ustaw domyślnie wartości dla kontrolki i wskaźników.
- ☐ Ustaw odpowiedni tym wartości graniczne dla kontrolki numerycznych, aby nie można było wprowadzić nieprawidłowych wartości.
 - ☐ Ustaw Size to Text dla opisu kontrolki/wskaźników (Label – z menu podręcznego).
- ✓ Unikaj nakładania się elementów panelu czołowego na siebie (kontrolki, wskaźników, opisów – labels).
- ☐ Belka narzędziowa w uruchomionej aplikacji jest niewidoczna.
- ✓ Suwaki (scrollbars) mogą być widoczne tylko jeśli są konieczne.
- ☐ Domyślne menu niewidoczne lub zamienione na właściwe dla aplikacji.
 - ☐ Zakończenie działania aplikacji tylko przyciskiem „x” lub poleceniem File>>Exit z menu.
 - ☐ Wszystkie elementy UI mają opis (Description and Tip).
 - ☐ Wszystkie elementy UI mają odpowiednio ustawione menu podręczne (wyłączone lub tylko niezbędne elementy).
 - ☐ Kolorystyka elementów UI odpowiednio dobrana.
 - ☐ Automatyczne skalowanie UI do rozdzielczości monitora i skalowanie wraz ze zmianą rozmiarów okna UI – chyba, że aplikacja stanowi wyjątek i musi mieć stały rozmiar UI.
 - ☐ Na belce tytułowej (Title bar), o ile jest widoczna, nie powinna być nazwa VI (np. Main.vi) a adekwatna do aplikacji.

Dla subVIs

- ☐ Używaj domyślnych kolorów i stylu kontrolki/wskaźników (silver, modern).
- ☐ Umieszczaj kontrolki i wskaźniki na panelu wg zasady – wejścia po lewej, wyjścia po prawej, albo względnie do ich podłączenia do pól w konektorze (connector pane).
- ☐ Dokumentuj subVIs (VI Properties >> Documentation).

Diagram blokowy

- ☐ Wykorzystano szablon JKI State Machine lub Queue Message Handler
- ☐ Wykorzystano inny szablon, wpisz jaki:

- ☐ Zamknięcie aplikacji przez „X” jest odpowiednio obsłużone w programie (nie przerywa działania programu w przypadkowym momencie wykonywania kodu).
- ☐ Diagram blokowy mieści się na ekranie o rozdzielczości max FHD (tworzyć subVIs).
- ☐ Przepływ danych z lewej do prawej.
- ☐ Ikony subVIs odpowiednio wyedytowane.
- ☐ Terminale elementów z panelu czołowego **nie** jako ikony (mają być „małe”).
- ☐ Kod opisany komentarzami. Jeśli konieczne, wykorzystać Bookmarks.
- ☐ Przewody prowadzone w sposób czytelny.
- ☐ Dla długich przewodów dodano „Label” (opis na przewodzie, z menu podręcznego).
- ☐ Stałe opisane przez View Items>>Label.
- ☐ Zapis/odczyt plików (jeśli występuje w aplikacji) z wykorzystaniem ścieżek względnych.
- ☐ Zminimalizowano wykorzystanie zmiennych lokalnych (jeśli to możliwe, zawsze przesyłamy dane przewodami i korzystamy z).
- ☐ Zaimplementowano obsługę błędów.