



INSTRUKCJA URUCHOMIENIA PROGRAMU

0. Program do uruchomienia korzysta z Python 3.6 oraz modułów: *kivy*, *BeautifulSoup4*, *requests*, *csv*. Wymagane połączenie z Internetem.

1. Rozpakować folder główny – składniki:

- AriaDNA_main.py - główny plik wykonywalny programu
- kivygui.py - kod źródłowy GUI
- ariadnagui.kv - plik konfiguracyjny GUI
- choroby.csv - plik z danymi
- testcase.csv - plik ze specjalnymi danymi testowymi

2. Uruchomić główny plik wykonywalny:

```
Microsoft Windows [Version 10.0.18362.1082]
(c) 2019 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

python AriaDNA_main.py
[INFO ] [Logger] Record log in C:\Users\mrewo\.kivy\logs\kivy 20-10-10_71.txt
[INFO ] [deps] Successfully imported "kivy_deps.gstreamer" 0.2.0
[INFO ] [deps] Successfully imported "kivy_deps.angle" 0.2.0
[INFO ] [deps] Successfully imported "kivy_deps.glew" 0.2.0
[INFO ] [deps] Successfully imported "kivy_deps.sdl2" 0.2.0
[INFO ] [kivy] v1.11.1
[INFO ] [Kivy] Installed at "C:\Users\mrewo\AppData\Local\Programs\Python\Python36\lib\site-packages\kivy\_in
it_.py"
[INFO ] [Python] v3.6.8 (tags/v3.6.8:3c6b436a57, Dec 24 2018, 00:16:47) [MSC v.1916 64 bit (AMD64)]
[INFO ] [Python] Interpreter at "C:\Users\mrewo\AppData\Local\Programs\Python\Python36\python.exe"
[INFO ] [Factory] 184 symbols loaded
[INFO ] [Image] Providers: img_tex, img_dds, img_sdl2, img_pil, img_gif (img_ffpyplayer ignored)
[INFO ] [Text] Provider: sdl2
[INFO ] [Window] Provider: sdl2
[INFO ] [GL] Using the "OpenGL" graphics system
[INFO ] [GL] GLEW initialization succeeded
[INFO ] [GL] Backend used <glew>
[INFO ] [GL] OpenGL version <b'4.6.0 NVIDIA 442.74'>
[INFO ] [GL] OpenGL vendor <b'NVIDIA Corporation'>
[INFO ] [GL] OpenGL renderer <b'GeForce GTX 970/PCIe/SSE2'>
[INFO ] [GL] OpenGL parsed version: 4, 6
[INFO ] [GL] Shading version <b'4.60 NVIDIA'>
[INFO ] [GL] Texture max size <16384>
[INFO ] [GL] Texture max units <32>
[INFO ] [Window] auto add sdl2 input provider
[INFO ] [Window] virtual keyboard not allowed, single mode, not docked
```

3. Wpisać wymagane dane w pola tekstowe. Dla ułatwienia prezentacji przygotowany został plik **testcase.csv** – powinien on zostać wprowadzony w pierwszym polu tekstowym. Do drugiego można wpisać dowolną nazwę.
4. Nacisnąć przycisk OK.
5. Czekać na zakończenie wykonywania programu:

