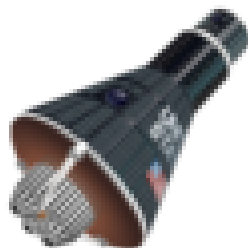


# MANUAL DE USUARIO APOLO



Angel Tezanos Ibáñez  
14 de Junio del 2011

## **Resumen**

Manual de usuario para el software Apolo. En el se explica su uso, así como todas las funciones de las que dispone Apolo

# Índice

<b>1. Description Apolo</b>	<b>3</b>
1.1. Objetivo de Apolo . . . . .	3
<b>2. Requisitos Mínimos</b>	<b>4</b>
2.1. Hardware . . . . .	4
2.2. Software . . . . .	4
<b>3. Instalación Apolo</b>	<b>5</b>
3.1. Microsoft Windows . . . . .	5
3.2. Linux basados en Debian . . . . .	9
3.2.1. Instalación gráfica . . . . .	9
3.2.2. Instalación por consola . . . . .	10
3.3. Otras Plataformas . . . . .	11
<b>4. Desinstalación</b>	<b>12</b>
4.1. Microsoft Windows . . . . .	12
4.2. Linux basados en Debian . . . . .	12
4.2.1. Desinstalación gráfica . . . . .	12
4.2.2. Desinstalación por consola . . . . .	13
4.3. Otras Plataformas . . . . .	14
<b>5. Zonas de Apolo</b>	<b>15</b>
5.1. Diapositiva . . . . .	15
5.2. Mesa . . . . .	16
5.3. Estanterías . . . . .	16
5.3.1. Baldas . . . . .	17
5.4. Album . . . . .	18
5.4.1. Paquete de Diapositivas . . . . .	18
<b>6. Importar Fotografías Apolo</b>	<b>20</b>
<b>7. Ordenar y Clasificar Fotografías</b>	<b>21</b>
7.1. Mover a Estantería . . . . .	21
7.2. Mover a Album . . . . .	21

<b>8. Exportar Fotografías Apolo</b>	<b>23</b>
<b>9. Guardar estado de la aplicación</b>	<b>25</b>
<b>10.Cargar estado de la aplicación</b>	<b>26</b>

## 1. Description Apolo

Apolo surge como proyecto fin de carrera de Angel Tezanos Ibáñez supervisado por Pablo Sánchez Barreiro, para poder acceder a la titulación de Ingeniero Superior en Informática.

La idea era desarrollar un programa que fuera capaz de organizar y clasificar fotografías de forma similar a como se hacia antiguamente con las diapositivas analógicas. Esto es, una vez seleccionadas e importadas las fotografías, estas deberán poder ser arrastradas por la aplicación hacia una zona de donde habrá unas baldas en las cuales se deberán depositar. El usuario podrá mover las fotografías a cualquier balda o recolocarlas en cualquier posición de manera que se ajuste al orden deseado.

Una vez tenga una secuencia de fotografías ordenadas, el usuario, podrá marcarlas como una secuencia de fotografías ya ordenadas, o paquete. A partir de ese momento el grupo de fotografías ordenadas funcionará como un ente único, el cual podrá posicionarse antes o después de otro grupo de fotografías.

Una vez se tengan los grupos de fotografías deseados estos podrán exportarse a un directorio elegido por el usuario, y se guardará allí una copia de de las fotografías, con la característica de que aparecerán renombradas con una numeración la cual hará que aparezcan ordenadas según el orden que le dio el usuario.

### 1.1. Objetivo de Apolo

El principal objetivo de Apolo es lograr que el usuario pueda ordenar y clasificar sus fotografías de una manera cómoda y simple. De manera que no sea necesario el uso de complejos programas fotográficos que logran realizar la tarea, pero de una forma tediosa.

## **2. Requisitos Mínimos**

Como cualquier programa, para que pueda ser ejecutado requiere que se cumplan una serie de requisitos tanto en el hardware que lo ejecutara como el software en el que se apoya.

### **2.1. Hardware**

- PC, Mac o dispositivo compatible con Java
- Procesador 1GHz o mas
- Memoria ram 512MB o mas
- Disco Duro al menos 5MB libres
- Resolución de pantalla de al menos 1024 x 768

### **2.2. Software**

- Sistema operativo compatible con Java
- Apolo requiere obligatoriamente un Java Runtime Environment igual o superior a la version 1.6.0

### 3. Instalación Apolo

Apolo esta desarrollado en el lenguaje de programación Java, lo cual hace posible que de una manera sencilla lograr que un programa sea multiplataforma.

Al estar desarrollado en Java es obligatorio para ejecutar Apolo, que su sistema cumpla los requisitos mínimos<sup>1</sup>.

Apolo esta comprobado en los siguiente sistemas operativos. Para los cuales se distribuyen instaladores para facilitar la tarea. En el caso de que su sistema no se encuentre entre los abajo mencionados, siempre podrá compilar el código fuente en su sistema y de esta forma crear el ejecutable para su sistema.

#### 3.1. Microsoft Windows

Para instalarlo en Microsoft Windows debe ejecutar el archivo el cual arrancara un asistente que le guíe y facilite la instalación de Apolo en su sistema.

Lo primero que deberá hacer en este asistente sera seleccionar el idioma en el que usted desea que transcurra la aplicación.



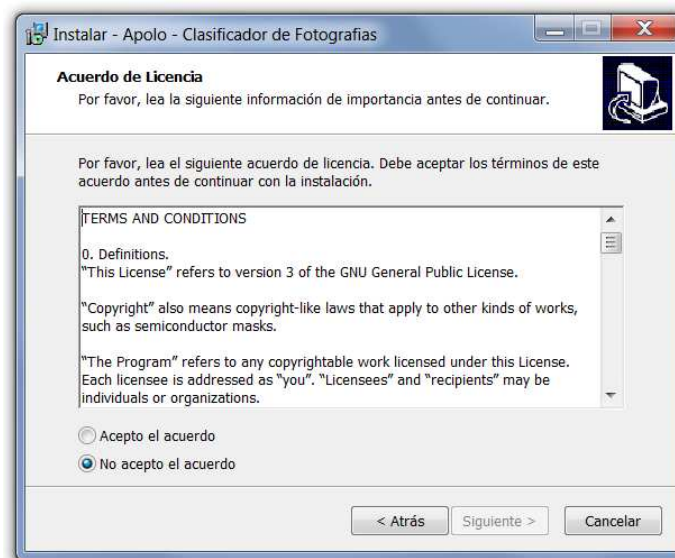
Posteriormente se le dará la bienvenida al asistente y le indicara que es recomendable que cierre el resto de aplicaciones antes de proceder a la instalación.

---

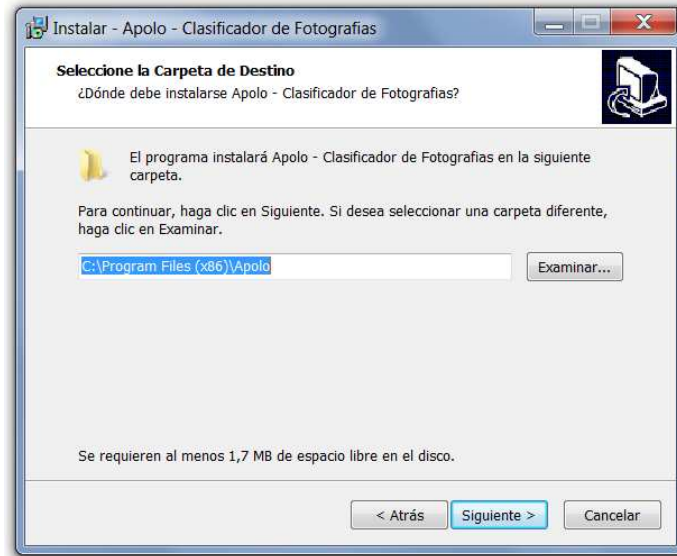
<sup>1</sup>Véase la Sección 2 Requisitos Mínimos



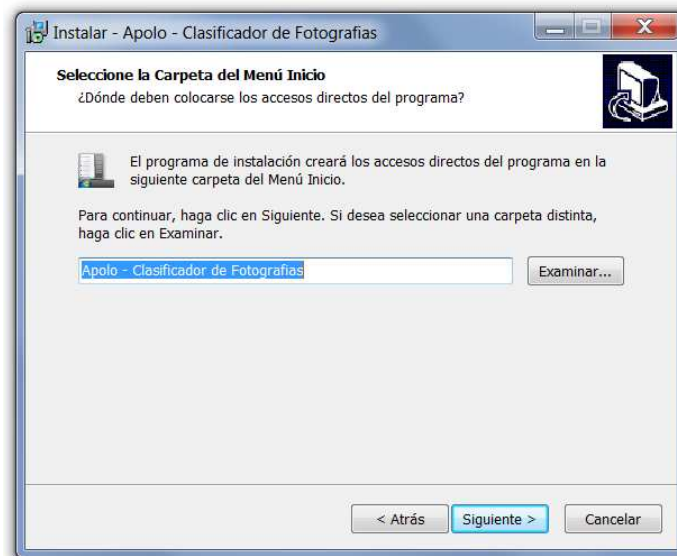
A continuación deberá leer y aceptar las condiciones de uso si desea proceder con la instalación



Posteriormente se le mostrara la ruta donde sera instalado por defecto. En el caso de que desee otra localización para los archivos del programa indíquela antes de proseguir con el instalador.



En el siguiente paso se nos indica como como aparecerá en el menu de aplicaciones de nuestro sistema. Si se desea cambiar el nombre con el que aparecerá indíquelo ahí.

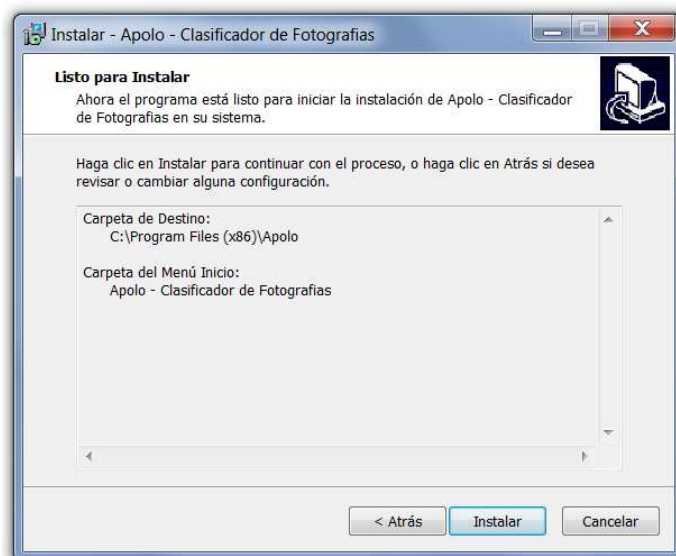


Como ultima opción se nos preguntara si deseamos crear un acceso directo de nuestra aplicación en el escritorio. Por defecto viene desmarcada, si usted lo desea márquela.





El siguiente paso de la instalación nos muestra el resumen de acciones que realizara. Si todo esta correcto, pulsa Instalar para proceder a la instalación del software Apolo.



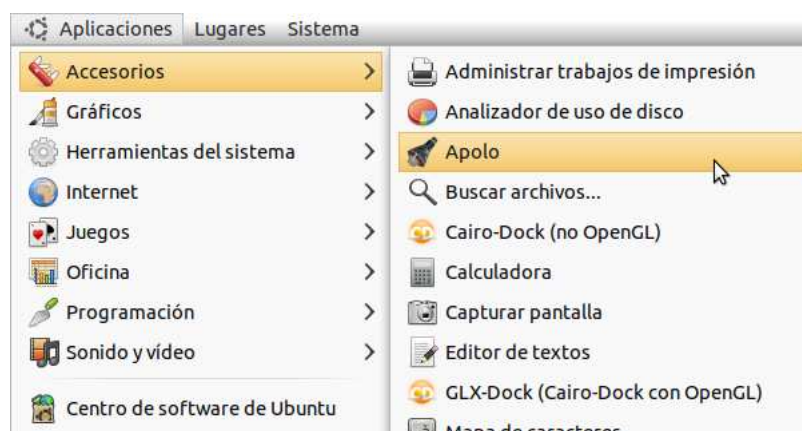
A continuación se procederá a la instalación de la aplicación, espere mientras se realiza. No suele llevar mas de algunos segundos.

Para finalizar el asistente nos ofrece la posibilidad de ejecutar tras salir de el la aplicación recién instalada. Por defecto viene marcada, si no lo desea desmarquela y pulsa finalizar.



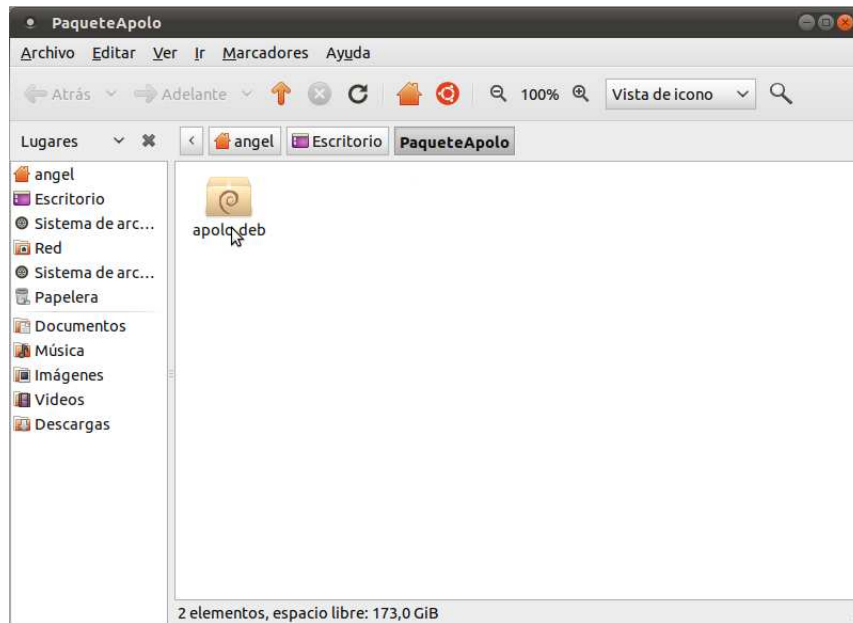
### 3.2. Linux basados en Debian

En los sistemas basados en Debian, puede usarse para instalar los paquetes *deb* creados para tal fin. Estos paquetes requieren ser instalados por el administrador del sistema o usuarios privilegiados. Una vez instalado, podrá encontrarse el programa en el menu de Aplicaciones, categoría Gráficos.



#### 3.2.1. Instalación gráfica

Haga doble click sobre el fichero *deb* descargado de la web de la aplicación.



A continuación se le abrirá el *centro de software* del sistema. Pulse el botón instalar.

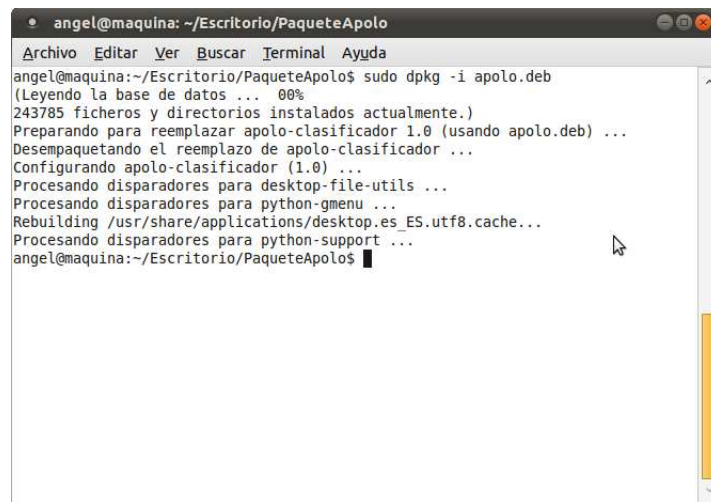


A partir de ahora dispondrá de la aplicación instalada.

### 3.2.2. Instalación por consola

Para instalarlo a través de la consola debe ejecutar el siguiente comando situándose en la ruta donde se encuentra el fichero *deb* descargado.

- `sudo dpkg -i apolo.deb`

A terminal window titled 'angel@maquina: ~/Escritorio/PaqueteApolo' showing the command 'sudo dpkg -i apolo.deb' and its output. The output indicates the package is being installed, including file counts, preparation for replacement, and configuration steps for 'apolo-clasificador' and desktop file utilities. The prompt returns to 'angel@maquina:~/Escritorio/PaqueteApolo\$' after the installation is complete.

```
angel@maquina: ~/Escritorio/PaqueteApolo
Archivo Editar Ver Buscar Terminal Ayuda
angel@maquina:~/Escritorio/PaqueteApolo$ sudo dpkg -i apolo.deb
(Leyendo la base de datos ... 00%
243785 ficheros y directorios instalados actualmente.)
Preparando para reemplazar apolo-clasificador 1.0 (usando apolo.deb) ...
Desempaquetando el reemplazo de apolo-clasificador ...
Configurando apolo-clasificador (1.0) ...
Procesando disparadores para desktop-file-utils ...
Procesando disparadores para python-gmenu ...
Rebuilding /usr/share/applications/desktop.es_ES.utf8.cache...
Procesando disparadores para python-support ...
angel@maquina:~/Escritorio/PaqueteApolo$
```

A partir de ahora dispondrá de la aplicación instalada.

### 3.3. Otras Plataformas

Para la instalación de Apolo en otras plataformas deberá compilar el código usted mismo. Lo cual le dará un ejecutable totalmente funcional de Apolo.

## 4. Desinstalación

La desinstalación de Apolo resulta sencilla. Si se usaron los asistentes de instalación para los sistemas *Microsoft Windows Linux* la desinstalación será guiada igual que la instalación.

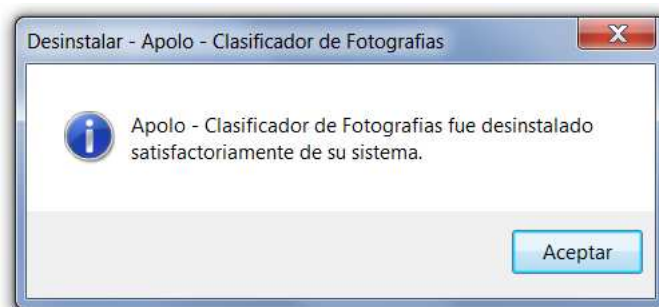
### 4.1. Microsoft Windows

Para desinstalar Apolo de su sistema Microsoft Windows debe ejecutar el desinstalador que se encuentra en el directorio de instalación de Apolo o ejecutar el acceso directo que se encuentra en el menú de aplicaciones.



Tras aceptar se procederá a la desinstalación del sistema.

Finalmente se nos informara de final del proceso

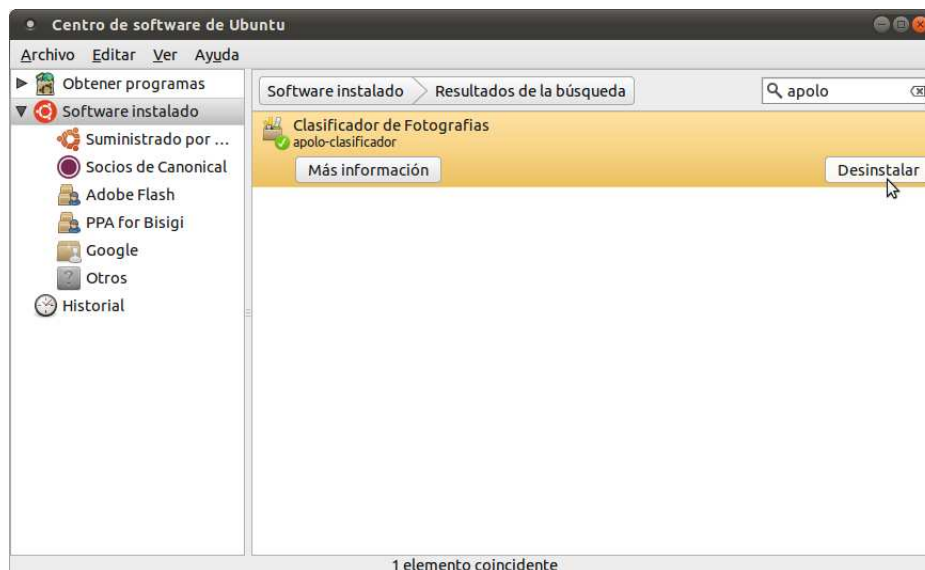


### 4.2. Linux basados en Debian

En los sistemas basados en Debian, la desinstalación requiere privilegios de administrador.

#### 4.2.1. Desinstalación gráfica

Vaya al centro de software y con ayuda del buscador localice la aplicación Apolo.



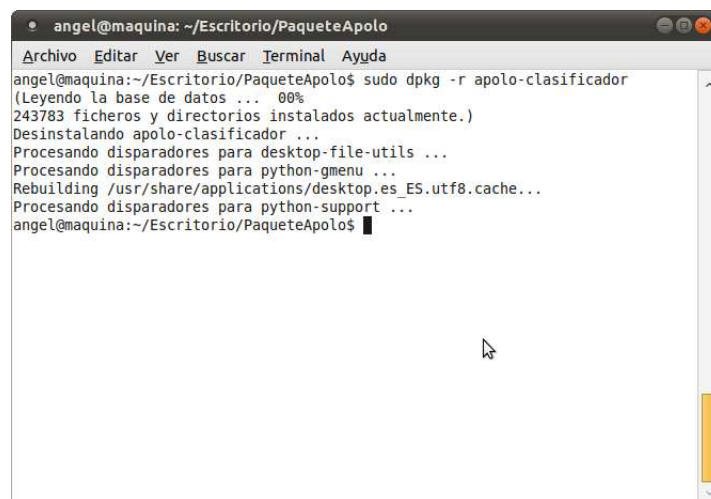
Una vez localizada pulse en el botón de desinstalar.

A partir de ahora la aplicación habrá sido desinstalada.

#### 4.2.2. Desinstalación por consola

Para desinstalarlo a través de la consola debe ejecutar el siguiente comando situándose en la ruta donde se encuentra el fichero *deb* descargado.

- `sudo dpkg -r apolo-clasificador`



A partir de ahora la aplicación habrá sido desinstalada.

### **4.3. Otras Plataformas**

Elimine todos los archivos de la carpeta donde fue compilado el código fuente. Apolo no genera archivos en ninguna parte del sistema.

## 5. Zonas de Apolo

El software Apolo representa las fotografías como si de diapositivas se trataran, teniendo una representación de este tipo en la interfaz gráfica.

Estas diapositivas van pasando por las distintas zonas de la aplicación claramente diferenciadas *Mesa*, *Estantería* y *Album* en cada una de ellas se realizan una serie de acciones diferenciadas y con fines diferentes. Procedemos a continuación a describirlas y explicar su uso y funcionamiento.

### 5.1. Diapositiva

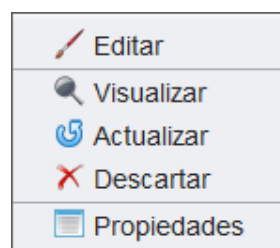
La diapositiva es la parte de Apolo que representa a una fotografía, por cada fotografía importada hay una diapositiva en la aplicación que la representa.

La diapositiva es la parte con la que el usuario más interactúa, de manera que es esta la que resulta arrastrada a las distintas partes de la aplicación, y dependiendo de como queden ordenadas las diapositivas será como queden ordenadas las fotografías una vez exportadas.



Toda diapositiva puede ser arrastrada hacia otras zonas. Para ello simplemente se debe pulsar con el botón izquierdo del ratón, sobre ella. A partir de entonces podrá ser arrastrada a otra zona, hasta que se deje de presionar el botón. Será depositada en el lugar correspondiente, siempre y cuando este lugar sea válido, en caso contrario volverá a su lugar de origen.

Cada diapositiva tiene asociado un menú contextual, el cual aparecerá al pulsar sobre ella con el botón derecho del ratón, ofreciendo las siguientes acciones:



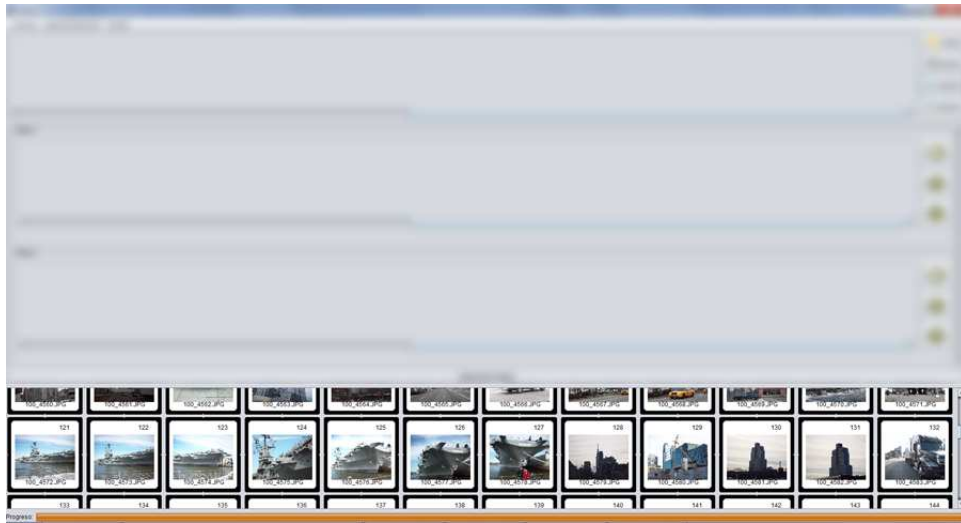
- **Editar:** Elegida esta opción se abrirá el editor de diapositivas que está instalado para fotografías en el sistema.



- Visualizar: Si se selecciona esta opción se abrirá el visor de imágenes que este instalado en el sistema por defecto.
- Actualizar: Recarga la imagen, útil si se edito la fotografía.
- Descartar: Elimina la diapositiva de la aplicación.
- Propiedades: Muestra las propiedades de la imagen.

## 5.2. Mesa

Es la parte inferior de la aplicación, su principal función es alojar todo el *pool* de fotografías que se importen.

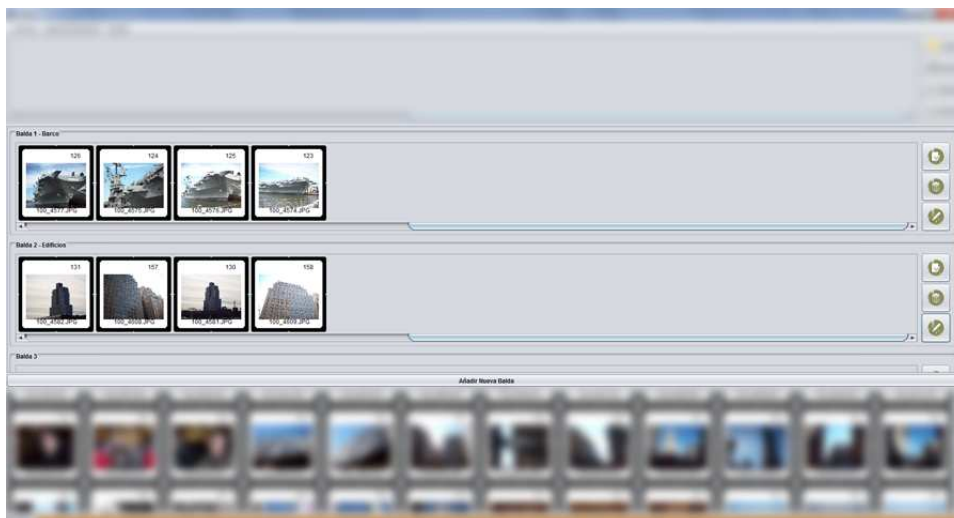


En esta zona aparecen las fotografías recién importadas. A partir de ella se puede empezar arrastrarse hacia la zona superior. Las fotografías que se deseen descartar simplemente, no deben ser movidas de esta zona.

Consta de un Scroll vertical para moverse por ellas, de manera que todas sean accesibles. También dispone de una barra de progreso, la cual indicará el progreso de importación cuando se este produciendo.

## 5.3. Estanterías

Es la parte central de la aplicación, su función es almacenar las fotografías que el usuario desee ir clasificando y ordenando.



Esta zona esta compuesta por Baldas, que son las zonas donde pueden depositarse las fotografías. Pueden crearse tantas baldas como se desee pulsando el botón *Añadir Nueva Balda* que hay en la zona inferior de esta zona.

### 5.3.1. Baldas

Cada balda sirve para depositar las fotografías, a medida que se van depositando, estas irán apareciendo en balda, posicionandolas en el lugar en el que se las soltó. Es decir, si una fotografía fue soltada entre dos, esta aparecerá entre las dos, de manera que el usuario defina el orden que desee en cualquier momento.



Cada balda dispone de una serie de botones a la derecha de ellas, que permiten realizar una serie de acciones sobre el conjunto de fotografías contenidas en la balda.

El botón *Añadir Secuencia* da por finalizado el ordenamiento y clasificación de un conjunto de fotografías, y añade ese paquete de fotos a la zona album.

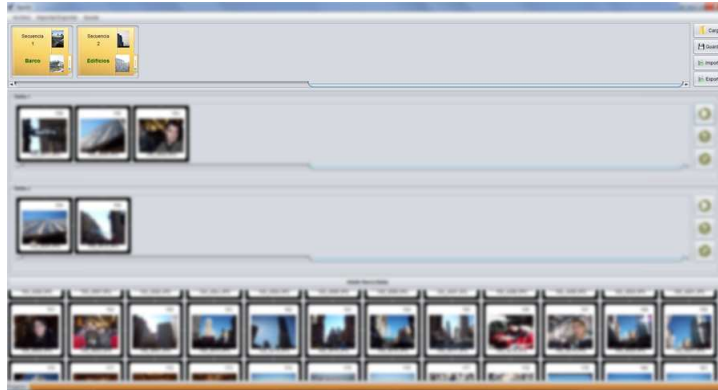
El botón *Eliminar Balda* elimina la balda de la aplicación, así como todas las fotografías<sup>2</sup>

El botón *Añadir Descripción* Da una descripción a la balda, puede servir para tener una referencia del conjunto de fotos al que pertenece esa balda.

<sup>2</sup>Recuerde: En ningún caso se modifican o eliminan las fotografías originales.

## 5.4. Album

Es la parte superior de la aplicación, en el se van almacenando las subsecuencias de fotografías ya ordenadas y clasificadas.



A esta zona se llega después de haber pulsado el botón añadir secuencia de una balda. En ese momento todas las fotografías que estaban depositadas en la balda formaran un *Paquete de Diapositivas* y este se mostrara en esta zona.

Esta zona tiene a la izquierda unos botones que facilitan el acceso a ciertas funciones del programa Apolo, estas son:

- Cargar Estado: Carga un archivo en el que haya un estado guardado (Ver sección 10)
- Guardar Estado: Guarda en un fichero el estado actual de la aplicación (Ver sección 9)
- Importar Fotografías: Importa a la aplicación fotografías (Ver sección 6)
- Exportar Fotografías: Exporta las fotografías ya clasificadas y ordenadas a un directorio (Ver sección 8)

### 5.4.1. Paquete de Diapositivas

El paquete de diapositivas representa el conjunto de fotografías ordenadas y clasificadas de una balda, los paquetes pueden ser arrastrados y posicionales unos entre otros, de manera que se puedan reordenar subsecuencias.



Cada paquete tiene un menu contextual que se activa al pulsar con el botón derecho sobre el paquete. Las opciones que ofrece son las siguiente: *Cambiar Descripción*, *Desempaquetar*



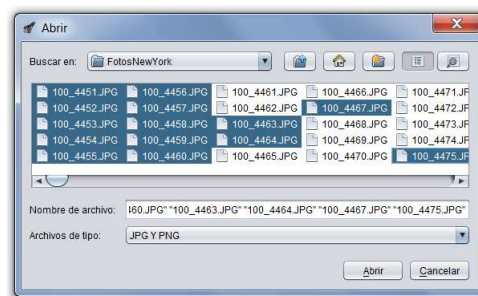
- Cambiar Descripción: Ofrece la posibilidad de cambiar la descripción al paquete, que será la misma que tenía la balda del que fue creado.
- Desempaquetar: Elimina el paquete de diapositivas y crea una nueva balda con las fotografías contenidas en el paquete.

## 6. Importar Fotografías Apolo

Para importar fotografías en el software Apolo se debe pulsar o bien el botón *Importar*, visible en la aplicación, a la derecha de la zona *Album* o bien a través del menu superior de la aplicación *Importar/Exportar* -> *Importar*



En ese momento se nos mostrara una venta en la cual podemos navegar por nuestro directorio, en busca de las fotografías que deseemos importar. No es necesario ir una por una, pues es posible seleccionar varias desde esa misma ventana, simplemente pulsando la tecla *shift* o *Control*



Tras pulsar *Abrir*, se irán cargando progresivamente en la aplicación Apolo las fotografías seleccionadas. Estas aparecerán en la zona *Mesa* y el Scroll inferior informara sobre el estado de la importación.



Cabe destacar que mientras se va importando fotografías a la aplicación, el usuario puede empezar a ordenarlas y clasificarlas.

## 7. Ordenar y Clasificar Fotografías

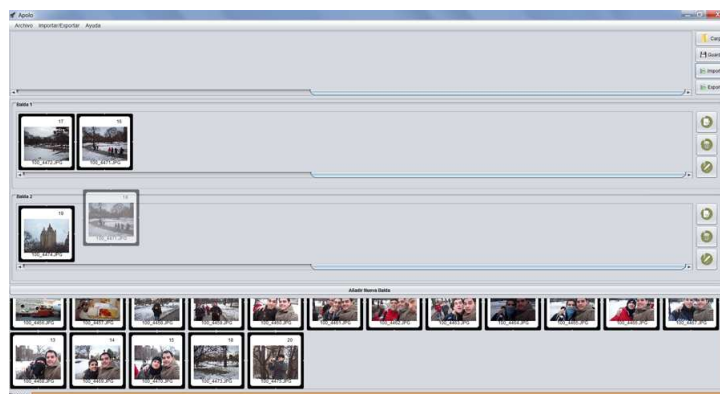
La gran finalidad de Apolo es ordenar y clasificar diapositivas de una manera fácil e intuitiva. Para ello se vale del sistema *Drag and Drop*. Es decir una vez pulsado el botón izquierdo del ratón sobre una diapositiva<sup>3</sup> esta podrá ser arrastrada por la aplicación.



### 7.1. Mover a Estantería

Si la diapositiva se mueve hacia la estantería y se deposita en alguna balda contenida en ella, esta será depositada en la balda. Si en la balda se encuentran otras diapositivas, la soltada se situará entre las dos diapositivas donde se haya soltado, y en caso de que se suelte al principio o al final esta será ubicada al principio o final del resto de diapositivas, según corresponda.

Las diapositivas pueden intercambiarse de baldas, de manera que si en un principio se ubicó una diapositiva en una balda, esta podrá ser reubicada en otra en cualquier momento.



### 7.2. Mover a Album

Para pasar un paquete de diapositivas hacia la parte superior de la aplicación esto debe realizarse a través del botón *Añadir subsecuencia*. De esta manera desaparecerá

---

<sup>3</sup>Recordemos que una diapositiva representa a una fotografía

la balda y aparecerá un paquete de diapositivas en la zona superior, a continuación de los que ya hubiera, con la descripción de la balda.

En el caso de que el usuario desee intercambiar el orden de los conjuntos de diapositivas tan solo deberá realizar la operación de *Drag and Drop* con los paquetes de diapositivas<sup>4</sup>.

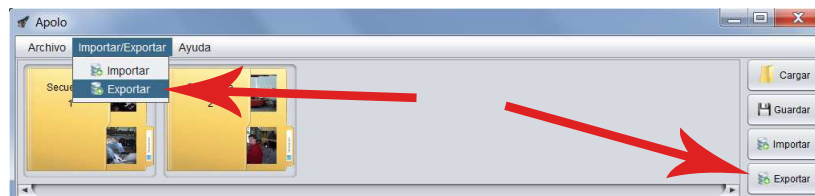


---

<sup>4</sup>Hay que recordar que según el orden de los paquetes de diapositivas las fotografías serán exportadas en un orden u otro

## 8. Exportar Fotografías Apolo

Para exportar fotografías en el software Apolo se debe pulsar o bien el botón *Exportar*, visible en la aplicación, a la derecha de la zona *Album* o bien a través del menu superior de la aplicación *Importar/Exportar* -> *Exportar*



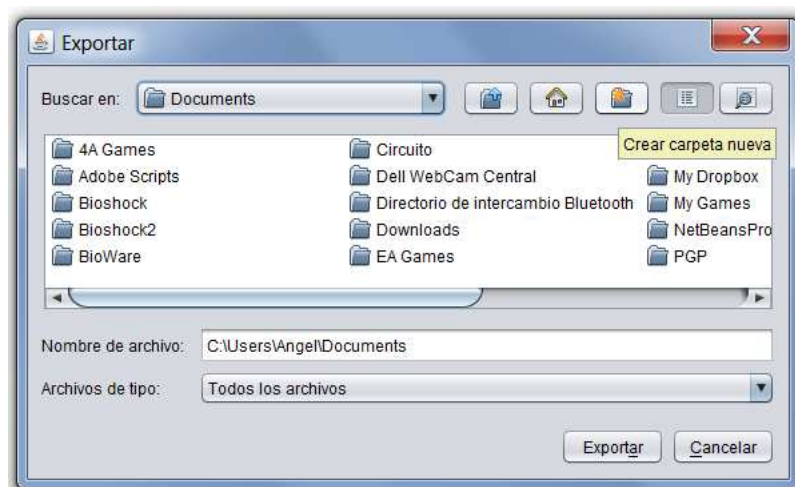
En ese momento se nos mostrara una ventana que nos solicitara si deseamos un nombre para las fotografías que serán exportadas. Dependiendo de lo que deseemos, debemos seleccionar una opción en el desplegable.

- Solo numeración: Las fotografías estarán nombradas por un numero.
- Nombre y Numeración: Las fotografías tendrán un nombre seguido de un numero.



Al seleccionar nombre y numeración, se activa el cuadro de texto para que se indique el nombre que se desea.

A continuación se nos mostrara una ventana en la cual debemos indicar el directorio donde deseamos que sean exportadas las fotografías. En el caso que deseemos crear un nuevo directorio debemos crearlo desde esa ventana, seleccionarlo y pulsar exportar.



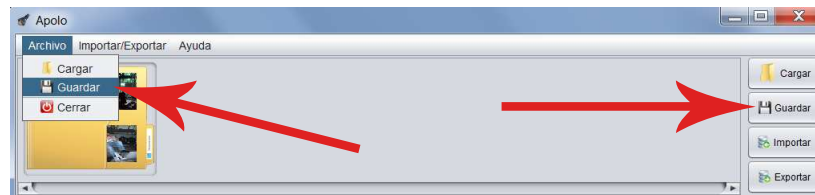


La exportación es muy eficiente, por lo que se realizara de una manera rápida. Recordemos que se copian las fotos originales, nunca se trasladan las originales.

## 9. Guardar estado de la aplicación

Apolo ofrece la posibilidad de guardar el estado de la aplicación en un fichero, de manera que pueda cerrarse la aplicación y al abrirla mas adelante sea posible recuperar el estado en el que se encontraba.

Para guardar el estado del software Apolo se debe pulsar o bien el botón *Guardar*, visible en la aplicación, a la derecha de la zona *Album* o bien a través del menu superior de la aplicación *Archivo* -> *Guardar*



En ese momento se mostrara una ventana en la cual podemos seleccionar los elementos de la aplicación deseamos guardar, dándonos la posibilidad de guardar cualquier combinación de zonas (Véase la sección 5) En ese mismo dialogo debemos seleccionar el nombre que deseamos que tenga el fichero, y el directorio donde deseamos que se guarde.

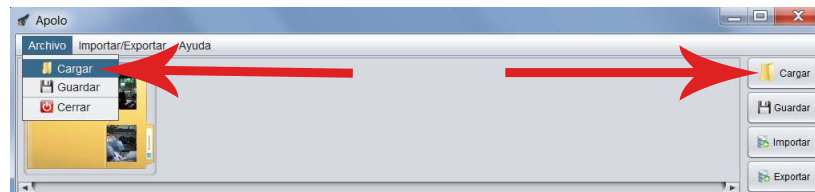


Una vez seleccionado el directorio se desbloqueara el botón *Guardar* y al pulsarlo se procederá a crear el fichero que almacene el estado de la aplicación.

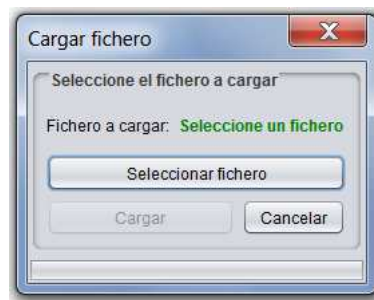
## 10. Cargar estado de la aplicación

Apolo ofrece la posibilidad de cargar el estado de la aplicación de un fichero, de manera que pueda recuperarse el estado en el que se encontraba en otro momento.

Para cargar el estado del software Apolo se debe pulsar o bien el botón *Cargar*, visible en la aplicación, a la derecha de la zona *Album* o bien a través del menu superior de la aplicación *Archivo ->Cargar*



En ese momento se mostrara una ventana en la cual debemos seleccionar el fichero que deseamos cargar. Tras seleccionarlo, se desbloqueará el botón *Cargar*.



En cuanto se pulse el botón cargar, se activara el la barra de progreso la cual indicara que el sistema esta cargando fotos, y en la ventana se ira mostrando un contador de fotografías importadas. Tras finalizar la carga del estado, se devolverá el control de la aplicación al usuario.

