

# Manual interfata grafica

07.06.2017

---

Team 3

FII

Str. General Berthelot

Iasi, Romania

## Cuprins

1. Prezentarea aplicatiei
2. Instalarea aplicatiei
3. Deschiderea aplicatiei
4. Adaugarea peretilor
5. Adaugarea scarilor
6. Adaugarea usilor
7. Adaugarea ferestrelor
8. Stergerea unui element
9. Deschiderea in format 3D
10. Iesirea din aplicatie

## 1. Prezentarea aplicatiei

Aplicatia "Iesire de urgenta" va ofera posibilitatea crearii unei cladiri 3D prin adaugarea elementelor precum scari, pereti, ferestre, usi si eliminarea lor. Exista posibilitatea vederii cladirii in format 3D si gasirea drumului minim intre 2 sali.

Va invitam sa probati aplicatia noastra. Suntem siguri ca veti fi incantati!

## 2. Instalarea aplicatiei

La cumpararea produsului din magazinele partenere, veti primi un stick impreuna cu manualul aplicatiei.

Pentru instalare urmariti urmatoorii pasi:

1. Introduceti stick-ul in calculator
2. Deschideti stick-ul cu numele "Iesire de urgenta"
3. Faceti click dreapta pe "Iesire de urgenta.jar"

4. Apasati copy
5. Mutati-va in directorul in care doriti sa instalati produsul nostru.
6. Faceti click dreapta
7. Apasati Paste
8. Acum asteptati pana se termina copierea
9. Felicitari ! Ati instalat produsul nostru.

### 3.Deschiderea aplicatiei

Pentru deschiderea aplicatiei urmati pasii:

1. Mutati-va in directorul in care ati instalat produsul nostru.
2. Dati click dreapta pe "lesire de urgenta.jar"
3. Felicitari! Ati deschis aplicatia.

Daca ati urmarit pasii cu atentie si deschiderea s-a terminat cu succes ar trebui sa vedeti urmatoarea fereastra:

The screenshot shows a software application window titled "rooms". The window is divided into two main panels. The left panel contains four stacked forms for adding architectural elements: "Add Wall", "Add Stair", "Add Door", and "Add Window". Each form has a title, a subtitle "Fill up this form in order to add a wall/stair/door/window to the Application.", and several input fields. The "Add Wall" form includes fields for Floor, Room (set to c100), Top-Left Coordinates (X, Y), Bottom-Right Coordinates (X, Y), and an External wall checkbox. The "Add Stair" form includes fields for Floor, Stair name (set to Stair1), Top-Left Coordinates (X, Y), Bottom-Right Coordinates (X, Y), an External stairs checkbox, and an Exit way stairs checkbox. The "Add Door" form includes fields for Floor, Room (set to c100), Top-Left Coordinates (X, Y), Bottom-Right Coordinates (X, Y), an External door checkbox, and an Exit way checkbox. The "Add Window" form includes fields for Floor, Room (set to c100), Top-Left Coordinates (X, Y), Bottom-Right Coordinates (X, Y), an External window checkbox, and an Exit way checkbox. Each form has an "Add" button. The right panel is a large empty area with a "Remove selected element" button at the top. Below this button is a text box containing "No err so far". At the bottom of the right panel, there is a "Temporary element" label and a row of four buttons: "Validate changes!", "Remove Temporary Item", "Open unity", and "Rollback".

### 4.Adaugarea peretilor

Pentru a adauga un perete veti folosi formularul aflat in partea de sus-stanga a aplicatiei:

Pentru adaugarea unui perete urmariti urmatoorii pasi:

1. Completati in campul **Floor** etajul la care doriti sa adaugati peretele.
2. In campul **Room** veti pune numele incaperii in care va fi incadrat respectivul perete.
3. In campurile **TopLeft Coordinates** si **Bottom-Right Coordinates** puneti coordonatele numerice in care vreti sa adaugati peretele.
- (4.) (OPTIONAL) In cazul in care peretele adaugat este unul exterior, veti bifa campul "External wall".
5. Apasati butonul **Add wall**.

Daca ati urmarit pasii de masi sus cu atentie si nu ati primit vreun mesaj de eroare (mesajele cu rosu).

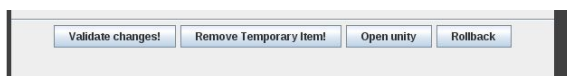
(exemplu mesaj de eroare)

Toate elementele adaugate vor aparea in panoul din dreapta **"Temporary data"**.

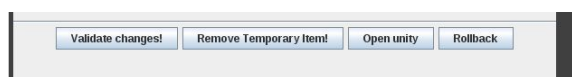
Temporary element						
"type": "wall",	"room": "c401",	"x1": "27",	"y1": "1000",	"x2": "31",	"y2": "10",	"flo..."
"type": "door",	"room": "c402",	"x1": "31",	"y1": "10",	"x2": "33",	"y2": "10",	"floor..."
"type": "window",	"room": "c100",	"x1": "2",	"y1": "1",	"x2": "1",	"y2": "1",	"floor..."
"type": "window",	"room": "c101",	"x1": "2",	"y1": "1",	"x2": "1",	"y2": "1",	"floor..."

In cazul in care ati adaugat un element si v-ati dat seama ca ati gresit, cautati elementul in tabelul "Temporary data", dati click pe el si folositi butonul de jos: " **Remove temporary**

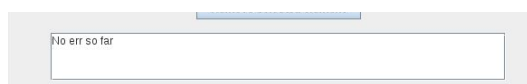
**data"**



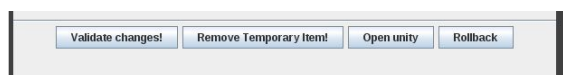
Veti repeta pasii de mai sus pentru adaugarea tuturor peretilor de care aveti nevoie iar la final trebuie sa apasati butonul din dreapta-jos : **Validate changes!**



In urma apasarii butonului **Validate changes!** se va primi un mesaj de succes sau de eroare in casuta alba din dreapta aplicatiei.



In cazul in care adaugarea nu a avut succes, puteti apasa butonul **Rollback** pentru a reveni la ultima stare valida in care a fost aplicatia.



## 5.Adaugarea scarilor

Pentru a adauga o scara veti folosi formularul aflat in partea din stanga a aplicatiei:

Pentru adaugarea unui perete urmariti urmatoorii pasi:

- 1.Completati in campul **Floor** etajul la care doriti sa adaugati scara.
2. In campul **Stair name** veti pune numele scarii pe care doriti sa o adaugati.
3. In campurile **TopLeft Coordinates** si **Bottom-Right Coordinates** puneti coordonatele numerice in care vreti sa adaugati scara.

(4.)(OPTIONAL) In cazul in care scara adaugata este una exterior, veti bifa campul “**External stair**”.

(5.)(OPTIONAL) In cazul in care scara adaugata este o posibilitate de iesire din cladire, veti bifa campul “**Exit way**”.

6. Apasati butonul **Add stair**.

Daca ati urmarit pasii de mai sus cu atentie si nu ati primit vreun mesaj de eroare (mesajele cu rosu).

The screenshot shows a form titled "Add Wall" with the instruction "Fill up this form in order to add a wall to the Application." The form contains several input fields: "Floor:" with value "4", "Room:" with value "c401", "TopLeft Coordinates:" with values "27" and "1000", and "Bottom-Right Coordinates" with values "31" and "10". There is an "External wall:" checkbox which is unchecked. A blue "Add Wall" button is present. A red error message "ERROR! Valorile introduse sunt invalide!" is displayed at the bottom right of the form.

(exemplu mesaj de eroare)

Toate elementele adaugate vor aparea in panoul din dreapta “**Temporary data**”.

The screenshot shows a panel titled "Temporary element" containing a table with the following data:

Temporary element						
"type": "wall",	"room": "c401",	"x1": "27",	"y1": "1000",	"x2": "31",	"y2": "10",	"flo..."
"type": "door",	"room": "c402",	"x1": "31",	"y1": "10",	"x2": "33",	"y2": "10",	"floor"
"type": "window",	"room": "c100",	"x1": "2",	"y1": "1",	"x2": "1",	"y2": "1",	"floor"
"type": "window",	"room": "c101",	"x1": "2",	"y1": "1",	"x2": "1",	"y2": "1",	"floor"

Below the table are four buttons: "Validate changes!", "Remove Temporary Item!", "Open unity", and "Rollback".

In cazul in care ati adaugat un element si v-ati dat seama ca ati gresit, cautati elementul in tabelul “Temporary data”, dati click pe el si folositi butonul de jos: “**Remove temporary**

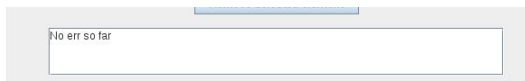
**data**”

This is a close-up of the buttons from the previous screenshot: "Validate changes!", "Remove Temporary Item!", "Open unity", and "Rollback".

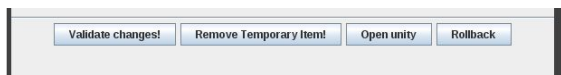
Veti repeta pasii de mai sus pentru adaugarea tuturor peretilor de care aveti nevoie iar la final trebuie sa apasati butonul din dreapta-jos : **Validate changes!**

This is another close-up of the buttons: "Validate changes!", "Remove Temporary Item!", "Open unity", and "Rollback".

In urma apasarii butonului **Validate changes!** se va primi un mesaj de succes sau de eroare in casuta alba din dreapta aplicatiei.



In cazul in care adaugarea nu a avut succes, puteti apasa butonul **Rollback** pentru a reveni la ultima stare valida in care a fost aplicatia.



## 6. Adaugarea usilor

Pentru a adauga o usa veti folosi formularul aflat in partea din stanga a aplicatiei:

Pentru adaugarea unui perete urmariti urmatoorii pasi:

1. Completati in campul **Floor** etajul la care doriti sa adaugati usa.
2. In campul **Room** veti pune numele camerei in care doriti sa adaugati usa.
3. In campurile **TopLeft Coordinates** si **Bottom-Right Coordinates** puneti coordonatele numerice in care vreti sa adaugati usa.
- (4.)(OPTIONAL) In cazul in care usa adaugata este una exterioara, veti bifa campul "**External stair**".
- (5.)(OPTIONAL) In cazul in care usa adaugata este o posibilitate de iesire din cladire, veti bifa campul "**Exit way**".
6. Apasati butonul **Add door**.

Daca ati urmarit pasii de masi sus cu atentie si nu ati primit vreun mesaj de eroare (mesajele cu rosu).

**Add Wall**

Fill up this form in order to add a wall to the Application.

Floor:  Room:  TopLeft Coordinates:   Bottom-Right Coordinates:   External wall: ☐  ERROR! Valorile introduse sunt invalide!

(exemplu mesaj de eroare)

Toate elementele adaugate vor aparea in panoul din dreapta **“Temporary data”**.

Temporary element						
"type": "wall",	"room": "c401",	"x1": "27",	"y1": "1000",	"x2": "31",	"y2": "10",	"flo..."
"type": "door",	"room": "c402",	"x1": "31",	"y1": "10",	"x2": "33",	"y2": "10",	"floor..."
"type": "window",	"room": "c100",	"x1": "2",	"y1": "1",	"x2": "1",	"y2": "1",	"floor..."
"type": "window",	"room": "c101",	"x1": "2",	"y1": "1",	"x2": "1",	"y2": "1",	"floor..."

In cazul in care ati adaugat un element si v-ati dat seama ca ati gresit, cautati elementul in tabelul **“Temporary data”**, dati click pe el si folositi butonul de jos: **“ Remove temporary**

**data”**

Veti repeta pasii de mai sus pentru adaugarea tuturor peretilor de care aveti nevoie iar la final trebuie sa apasati butonul din dreapta-jos : **Validate changes!**

In urma apasarii butonului **Validate changes!** se va primi un mesaj de succes sau de eroare in casuta alba din dreapta aplicatiei.

No err so far

In cazul in care adaugarea nu a avut succes, puteti apasa butonul **Rollback** pentru a reveni

la ultima stare valida in care a fost aplicatia.



## 7. Adaugarea ferestrelor

Pentru a adauga o fereastră veti folosi formularul aflat in partea din stanga a aplicatiei:

Pentru adaugarea unui perete urmariti urmatoorii pasi:

1. Completati in campul **Floor** etajul la care doriti sa adaugati fereastră.
2. In campul **Room** veti pune numele camerei in care doriti sa adaugati fereastră.
3. In campurile **TopLeft Coordinates** si **Bottom-Right Coordinates** puneti coordonatele numerice in care vreti sa adaugati fereastră.
- (4.)(OPTIONAL) In cazul in care fereastră adaugata este una exterioara, veti bifa campul **"External stair"**.
- (5.)(OPTIONAL) In cazul in care fereastră adaugata este o posibilitate de iesire din cladire, veti bifa campul **"Exit way"**.
6. Apasati butonul **Add window**.

Daca ati urmarit pasii de masi sus cu atentie si nu ati primit vreun mesaj de eroare (mesajele cu rosu).

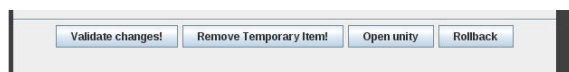
(exemplu mesaj de eroare)

Toate elementele adaugate vor aparea in panoul din dreapta **"Temporary data"**.

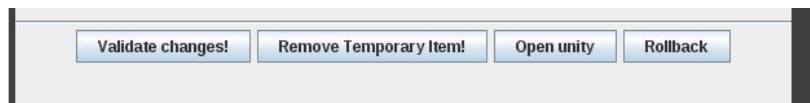
Temporary element						
type::"wall",	room::"c401",	x1::"27",	y1::"1000",	x2::"31",	y2::"10",	flo...
type::"door",	room::"c402",	x1::"31",	y1::"10",	x2::"33",	y2::"10",	floor",
type::"window",	room::"c100",	x1::"2",	y1::"1",	x2::"1",	y2::"1",	floor",
type::"window",	room::"c101",	x1::"2",	y1::"1",	x2::"1",	y2::"1",	floor",

In cazul in care ati adaugat un element si v-ati dat seama ca ati gresit, cautati elementul in tabelul "Temporary data", dati click pe el si folositi butonul de jos: " **Remove temporary**

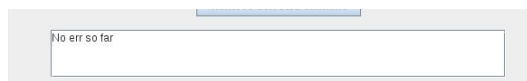
**data"**



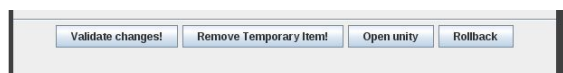
Veti repeta pasii de mai sus pentru adaugarea tuturor peretilor de care aveti nevoie iar la final trebuie sa apasati butonul din dreapta-jos : **Validate changes!**



In urma apasarii butonului **Validate changes!** se va primi un mesaj de succes sau de eroare in casuta alba din dreapta aplicatiei.



In cazul in care adaugarea nu a avut succes, puteti apasa butonul **Rollback** pentru a reveni la ultima stare valida in care a fost aplicatia.



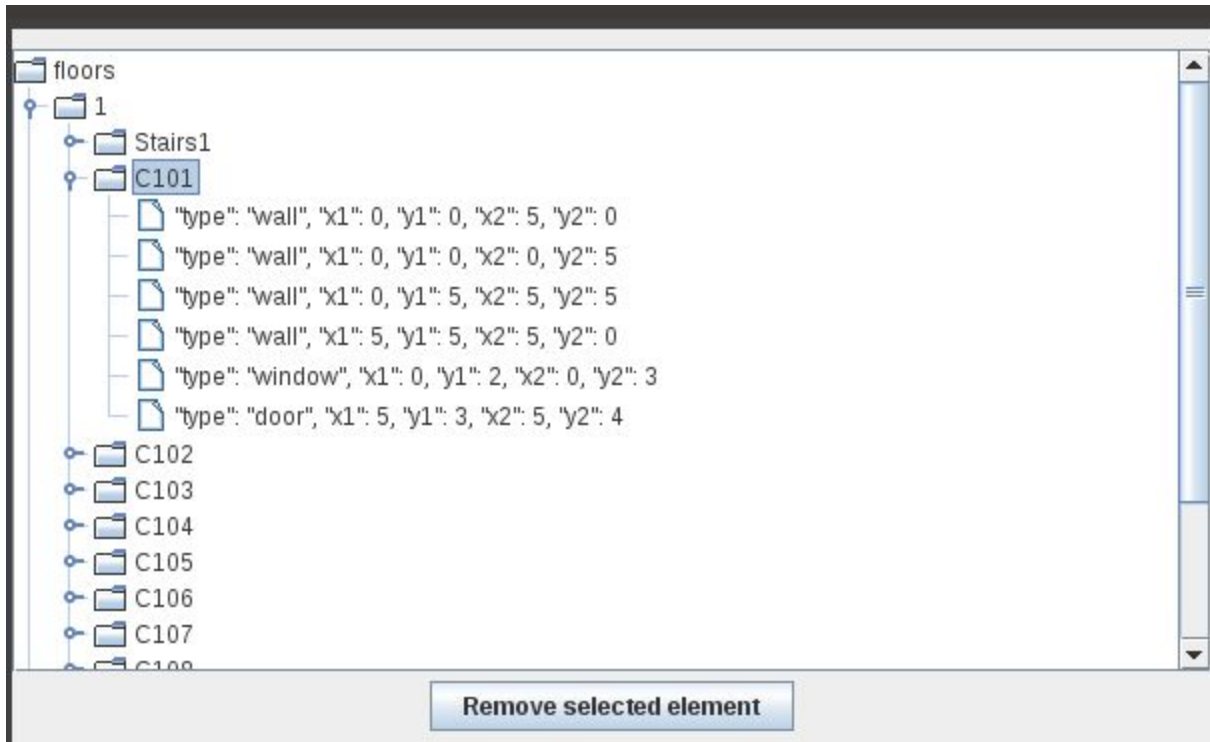
## 8.Stergerea unui element

Structura arborescenta din partea dreapta a aplicatiei va ajuta sa vedeti toate elementele valide din cladire. In cazul in care doriti sa stergeti un element din cladire, urmariti pasii:

1. Dati click pe floor din dreapta, selectati etajul din care face parte elementul pe care vreti sa il eliminati si cautati din lista afisata acel element.



2. Dati click pe elementul respectiv.



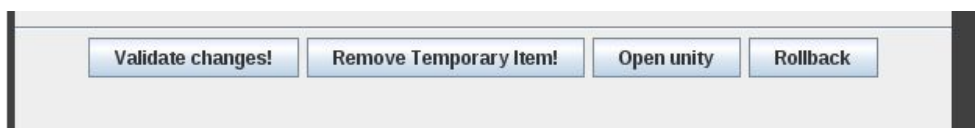
3. Apasati pe butonul **Remove selected element**. Veti primi un mesaj de eroare sau de succes in functie de statusul eliminarii.

4. Apasati pe butonul **Validate changes!**. In cazul in care modificarile au fost validate, veti primi mesaj in acest sens.

5. Felicitari Ati eliminat un element!

## 9.Deschiderea in format 3D

Pentru a vizualiza cladirea in format 3D apasati butonul sin dreapta jos **Open unity**.



## 10.Inchiderea aplicatiei

Pentru a inchide aplicatia, urmariti urmatoorii pasi:

1. Apasati pe butonul **X** din dreapta sus.



2. Veti intampina urmatorul mesaj:



prin care veti fi instiintat

ca puteti pierde anumite date. Daca doriti sa inchideti, apasati YES, altfel, apasati NO.

3. Daca ati apasat YES felicitari! Ati inchis aplicatia.