

Manual interfata grafica

07.06.2017

Team 3

FII

General Barthelot

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:

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

Floor: Room: TopLeft Coordinates: Bottom-Right Coordinates: External wall: ☐

Add Stair
Fill up this form in order to add stairs to the Application.

Floor: Stair name: TopLeft Coordinates: Bottom-Right Coordinates: Extern stairs ☐ Exit way stairs ☐

Add Door
Fill up this form in order to add a door to the Application.

Floor: Room: TopLeft Coordinates: Bottom-Right Coordinates: External door: ☐ Exit way: ☐

Add Window
Fill up this form in order to add a window to the Application.

Floor: Room: TopLeft Coordinates: Bottom-Right Coordinates: External window: ☐ Exit way: ☐

Remove selected element

No err so far

Temporary element

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity Rollback

4. Adaugarea peretilor

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

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

Floor: Room: TopLeft Coordinates: Bottom-Right Coordinates: External wall: ☐

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 mai 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: 4 Room: c401 TopLeft Coordinates: 27 1000 Bottom-Right Coordinates: 31 10 External wall: ☐ **Add 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": |

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity 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**

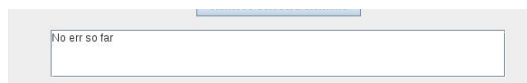
data"

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity Rollback

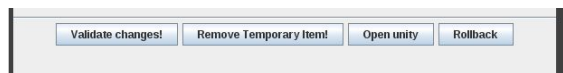
Veti repeta pasii de mai sus pentru adaugarea tuturor peretilor de care aveti nevoie iar la final trebuie sa apasati butonul din dreapta-jos : **Validate changes!**

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity Rollback

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



În cazul în care adăugarea nu a avut succes, puteți apăsa butonul **Rollback** pentru a reveni la ultima stare validă în care a fost aplicată.



5. Adăugarea scării

Pentru a adăuga o scară veți folosi formularul aflat în partea din stânga a aplicației:

Pentru adăugarea unui perete urmăriți următorii pași:

1. Completați în câmpul **Floor** etajul la care doriți să adăugați scară.
2. În câmpul **Stair name** veți pune numele scării pe care doriți să o adăugați.
3. În câmpurile **TopLeft Coordinates** și **Bottom-Right Coordinates** puneți coordonatele numerice în care vreți să adăugați scară.
- (4.) (OPTIONAL) În cazul în care scară adăugată este una exterior, veți bifa câmpul "**External stair**".
- (5.) (OPTIONAL) În cazul în care scară adăugată este o posibilitate de ieșire din clădire, veți bifa câmpul "**Exit way**".
6. Apasați butonul **Add stair**.

Dacă ați urmărit pașii de mai sus cu atenție și nu ați primit vreun mesaj de eroare (mesajele cu roșu).

Add Wall

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

Floor: 4 Room: c401 TopLeft Coordinates: 27 1000 Bottom-Right Coordinates: 31 10 External wall: ☐ **Add 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... |

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity 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”

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity 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!**

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity Rollback

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.

Validate changes! Remove Temporary Item! Open unity Rollback

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).

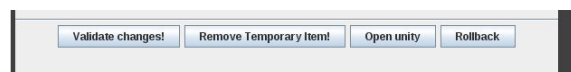
(exemplu mesaj de eroare)

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

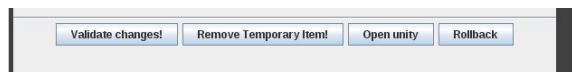
| Temporary element | | | | | | |
|-------------------|--------------|----------|------------|----------|----------|--------|
| type:"wall", | room:"c401", | x1:"27", | y1:"1000", | x2:"31", | y2:"10", | floor: |
| type:"door", | room:"c402", | x1:"31", | y1:"10", | x2:"33", | y2:"10", | floor: |
| type:"window", | 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**

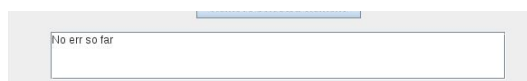
data"



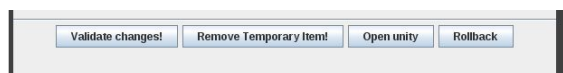
Veti repeta pasii de mai sus pentru adaugarea tuturor peretilor de care aveti nevoie iar la final trebuie sa apasati butonul din dreapta-jos : **Validate changes!**



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.



7.Adaugarea ferestrelor

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

Pentru adaugarea unui perete urmariti urmatorii pasi:

1. Completati in campul **Floor** etajul la care doriti sa adaugati fereastra.
2. In campul **Room** veti pune numele camerei in care doriti sa adaugati fereastra.
3. In campurile **TopLeft Coordinates** si **Bottom-Right Coordinates** puneti coordonatele numerice in care vreti sa adaugati fereastra.
- (4.) (OPTIONAL) In cazul in care fereastra adaugata este una exterioara, veti bifa campul **"External stair"**.
- (5.) (OPTIONAL) In cazul in care fereastra 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)

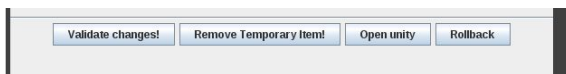
Toate elementele adaugate vor aparea in panoul din dreapta **"Temporary data"**.

| 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" |

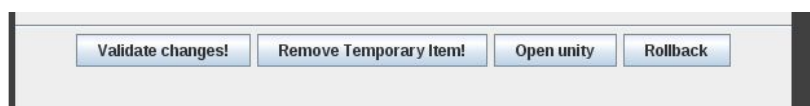
Buttons at the bottom: Validate changes!, Remove Temporary Item!, Open unity, Rollback

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**

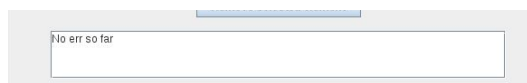
data"



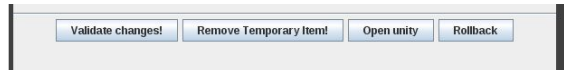
Veti repeta pasii de mai sus pentru adaugarea tuturor peretilor de care aveti nevoie iar la final trebuie sa apasati butonul din dreapta-jos : **Validate changes!**



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



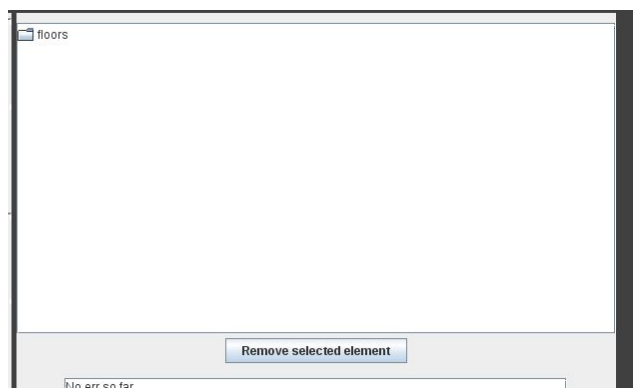
In cazul in care adaugarea nu a avut succes, puteti apasa butonul **Rollback** pentru a reveni la ultima stare valida in care a fost aplicatia.



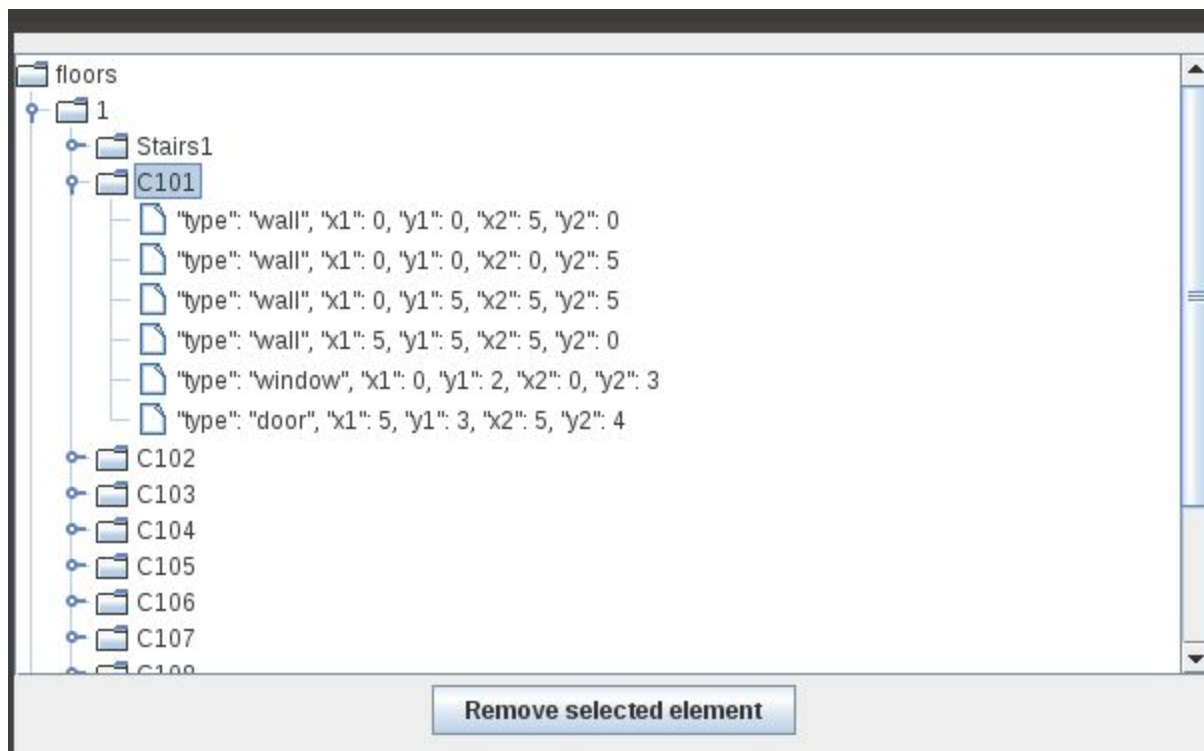
8. Stergerea unui element

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.



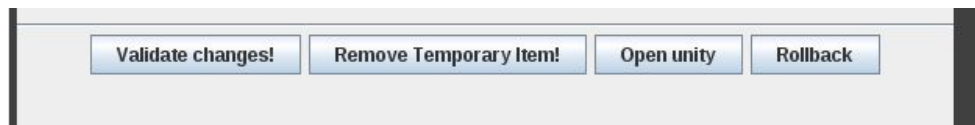
3. Apasati pe butonul **Remove selected element**. Veti primi un mesaj de eroare sau de succes in functie de statusul eliminarii.

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 urmatorii 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.