Enditu Reader

# Założenia

Aplikacja powstała (i jest ulepszana) po to, by przyspieszyć czytanie tekstu na komputerze. Metoda, która miała by przyspieszyć czytanie polegała by na wyświetlaniu tekstu (fragmentów) w sposób charakterystyczny dla danego przetwornika (**modułu czytającego**).

~~Moduły czytające mogły by być napisane w języku Javascript, by ułatwić ich tworzenie innym osobom (~~**~~do przemyślenia~~**~~).~~

# Pomysł i funkcje

## Funkcje obowiązkowe

Funkcje które powinny koniecznie znaleźć się w programie i które mają pierwszeństwo wykonania.

W programie powinny znaleźć się następujące funkcje:

* Czytanie ze **schowka**
* Dodanie opcji „Czytaj” do menu kontekstowego systemu (jeżeli jest **zaznaczony** jakiś tekst)
* Różne **silniki** obsługujące czytany tekst (różne sposoby czytania)

## Funkcje dodatkowe

Funkcje, które nie są potrzebne do prawidłowego działania programu, lecz stanowią dodatek np. estetyczny.

* Motywy
* Ikonka w tray’u
* Profile
* Statystyka
* Wykresy itp.

# Kod

Kod programu składa się z silnika i modułów napisanych w C# (aplikacja XAML). Program powinien mieć charakter wieloplatwormowy.

## Silnik

Silnik składa się z następujących plików (i modułów .xaml i .xaml.cs):

|  |  |
| --- | --- |
| Moduł / Plik | Opis |
| App | Właściwie to nie wiem do czego to będzie potrzebne, nie ruszać |
| MainWindow | Nie zaśmiecać klasami, funkcjami. Ewentualnie można umieścić pola i atrybuty o zasięgu globalnym |
|  |  |