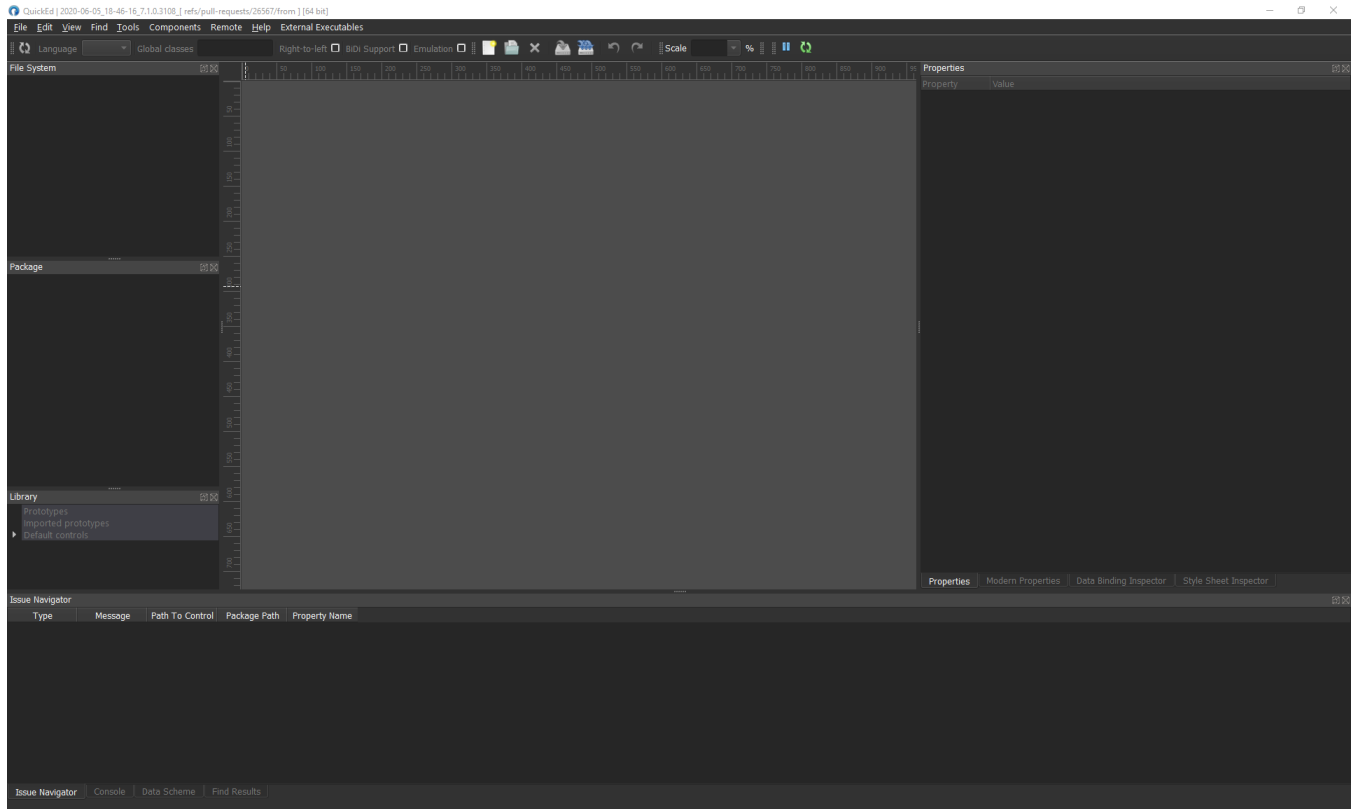


1.Общая информация

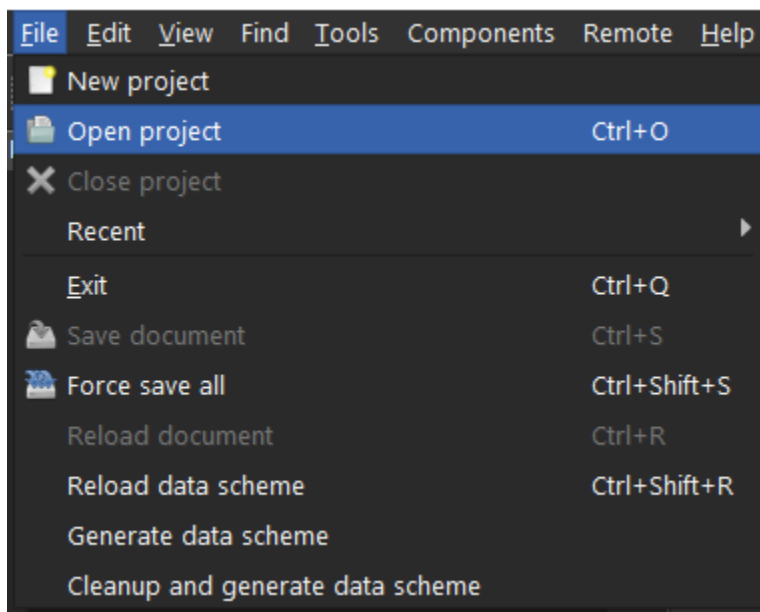
- [Общее представление о редакторе](#)
- [Панели QuickEd](#)
- [Понятие Control](#)
- [Понятие Prototype](#)

Общее представление о редакторе

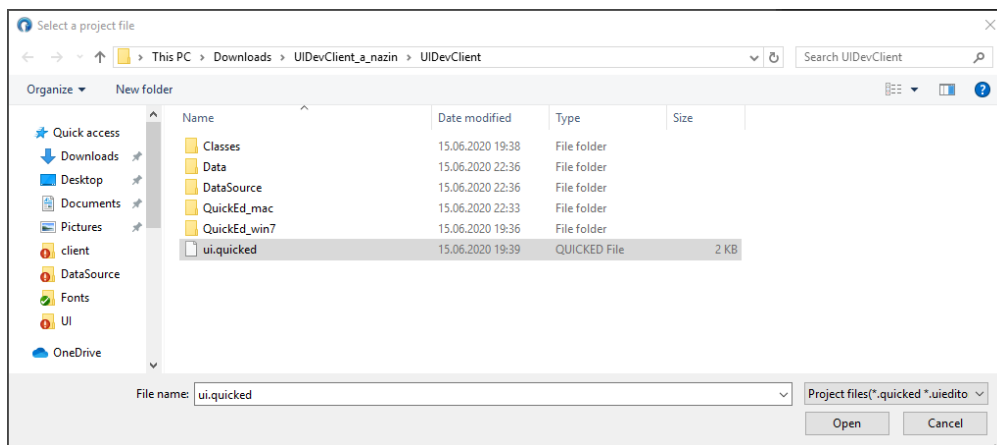
QuickEd это редактор элементов интерфейса, который создан и развивается как инструмент для разработки игрового интерфейса. Редактор работает с файлами в формате uaml. При первом открытии QuickEd имеет следующий вид.



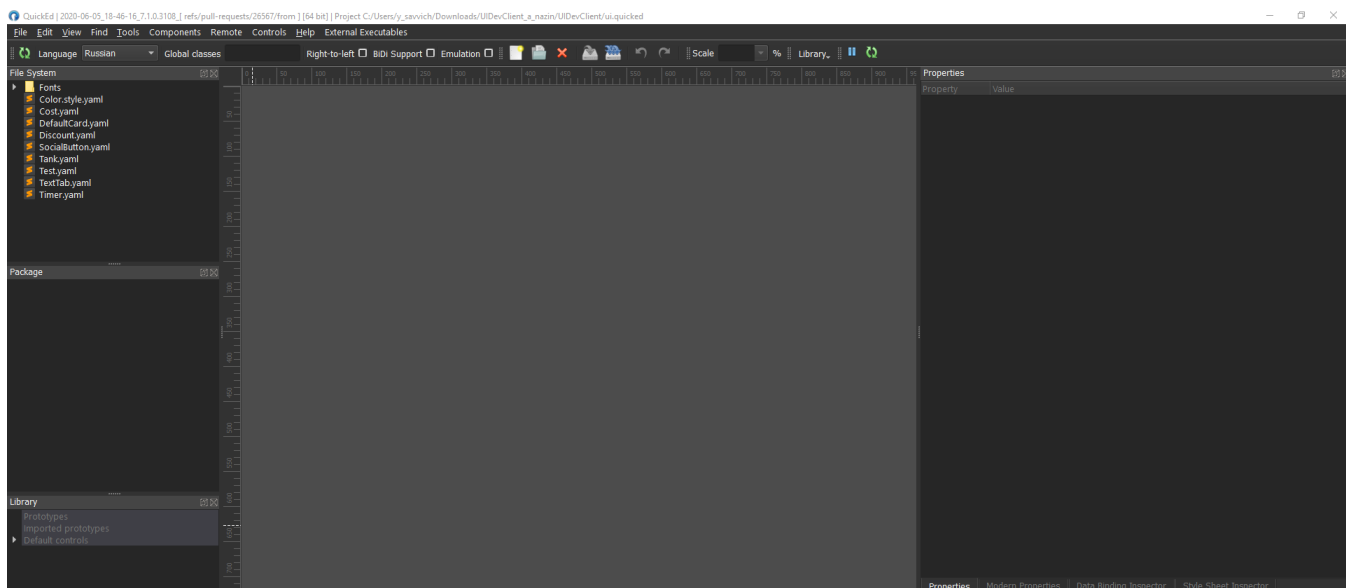
Для того, чтобы приступить к работе необходимо открыть файл проекта. QuickEd работает с файлом проекта, который называется **ui.quicked**. Для открытия проекта необходимо пройти по пути **File - Open Project**.



Откроется окно **Select a project file**, где необходимо будет выбрать файл `ui.quicked`.



После открытия проекта на панели File System появится список yaml файлов.

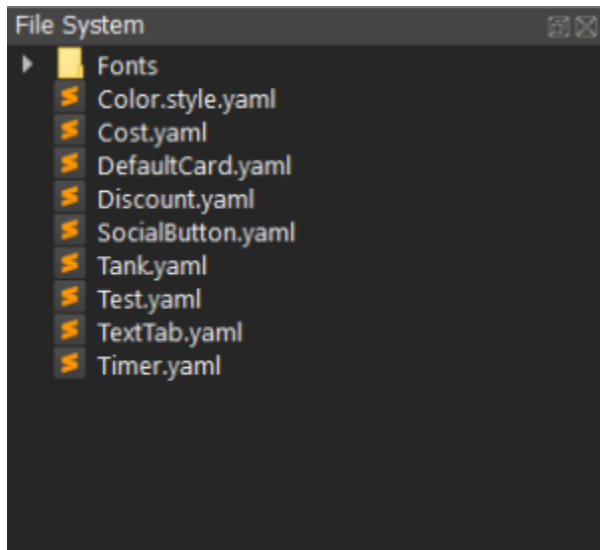


Панели QuickEd

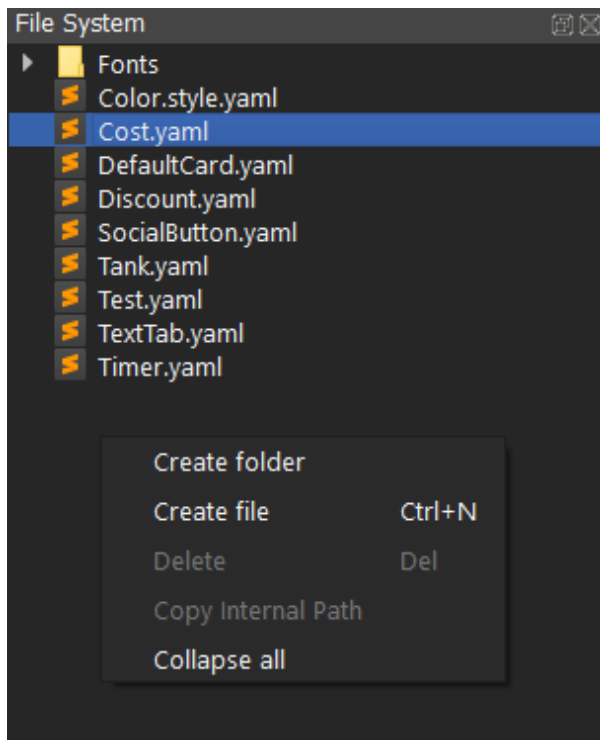
Рассмотрим основные панели, которые нам понадобятся для работы:

File System

На панели File System отображается иерархия всех папок и файлов проекта, его структура.



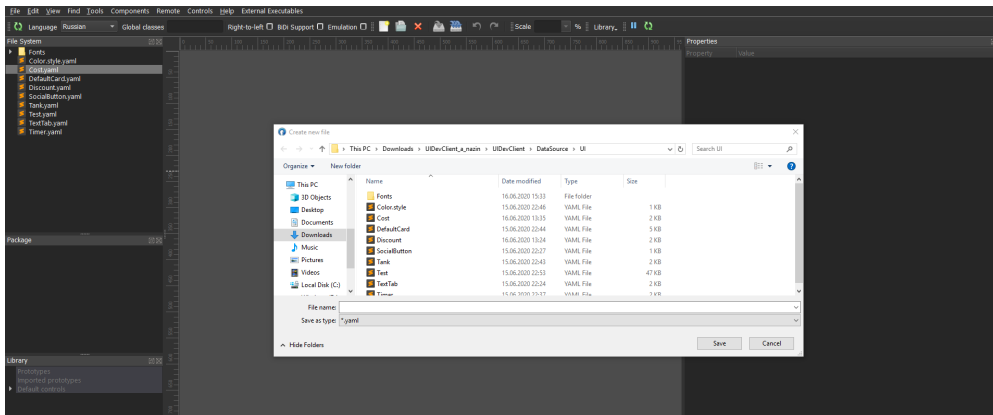
По клику на правую кнопку мыши на панели File System появится контекстное меню, где описаны все действия, которые можно совершать на панели.



Рассмотрим основные:

Create folder - свойство позволяет создавать папку в файле проекта;

Create file - свойство позволяет создавать новый yaml - файл. После выбора этого свойства появится окно **Create new file**, где необходимо будет указать имя нового файла и подтвердить создание.

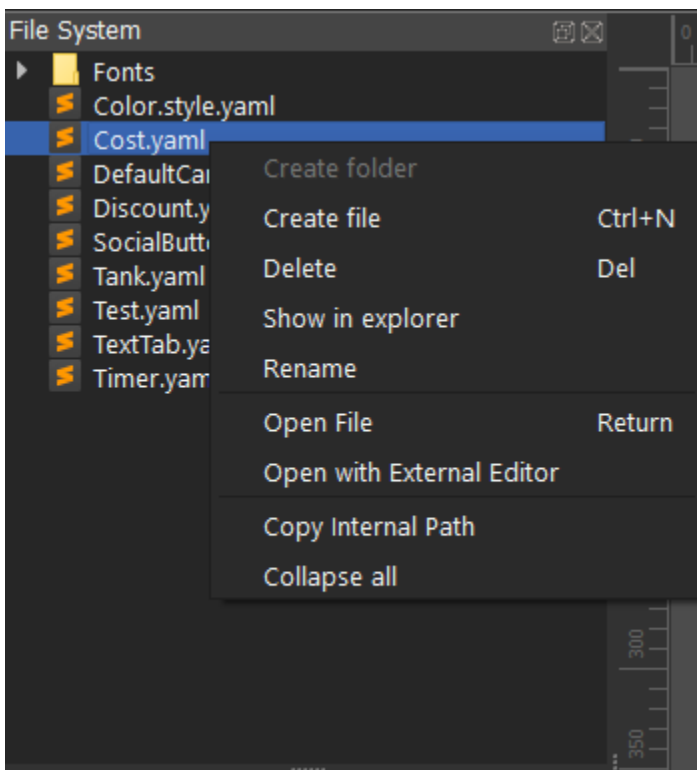


Delete - удаление папки либо файла проекта;

Copy internal path - скопировать путь к yaml - файлу;

Collapse all - свернуть развернутые иерархии папок в проекте;

Также, при вызове контекстного меню на yaml - файле, становятся доступными новые действия:



Show in explorer - открыть файл в проводнике (также доступно и для папки);

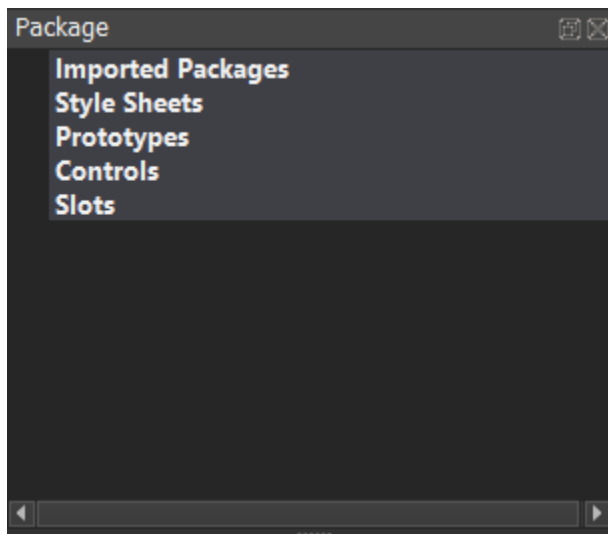
Rename - переименовать файл (также доступно и для папки);

Open file - открытие файла в редакторе (открыть файл можно также двойным кликом по имени, по нажатию на кнопку enter либо перетаскивание на центральный виджет редактора).

Open with External Editor - позволяет открыть yaml - файл в текстовом виде в сторонних редакторах.

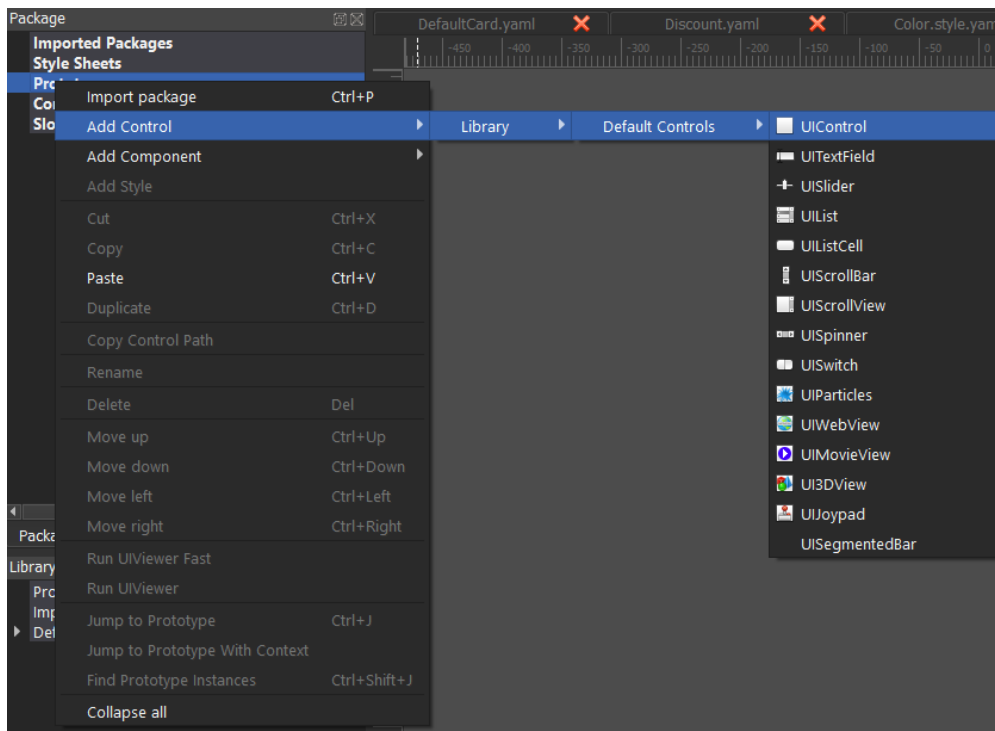
Package

На панели Package отображается структура yaml - файла. По умолчанию панели имеет следующий вид:

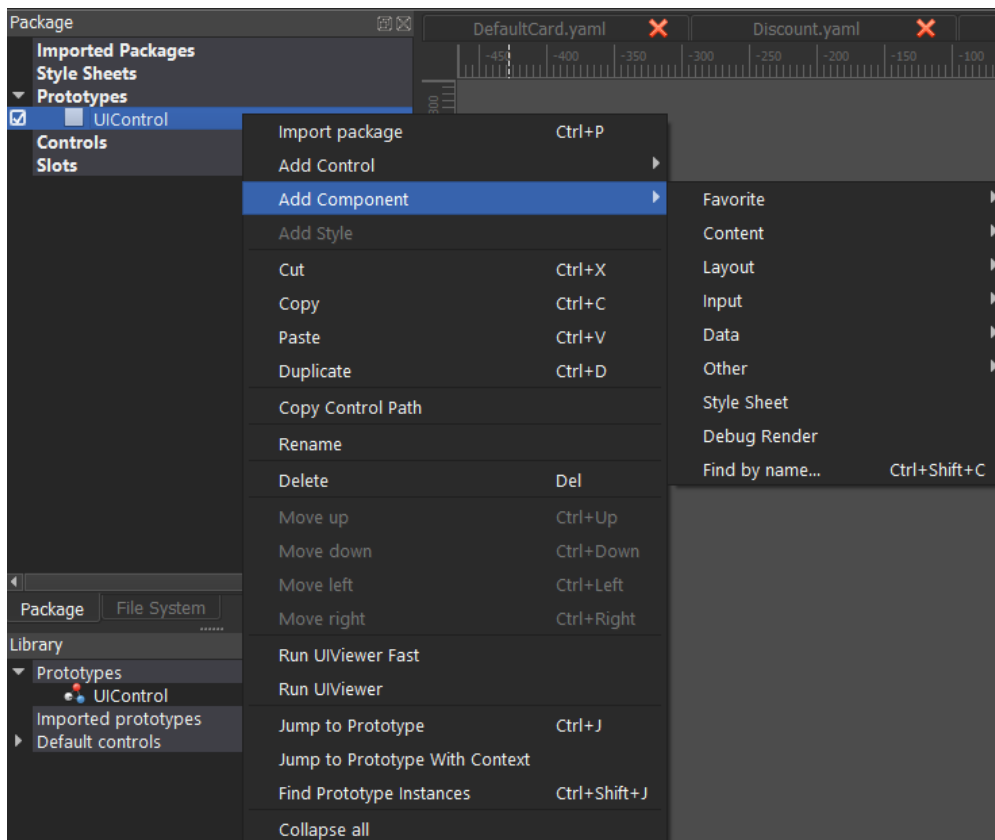


Панель Package позволяет:

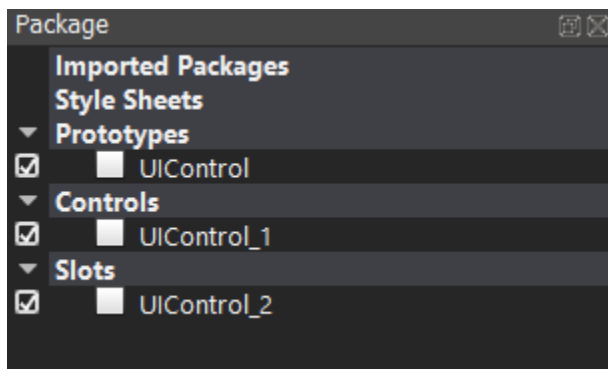
- Добавлять контрол. Для этого необходимо вызвать контекстное меню и пройти по пути: Add Control - Library - Default Controls - UIControl.



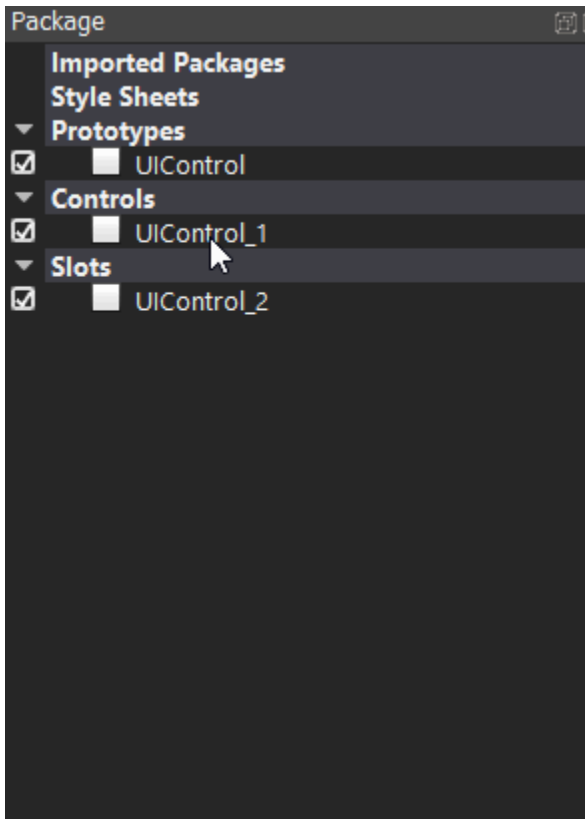
- Добавлять компоненты контролю. Для этого необходимо вызвать контекстное меню на добавленном контроле и выбрать пункт Add Component - а далее в зависимости от того, какую компоненту необходимо добавить, выбирать дальнейший путь.



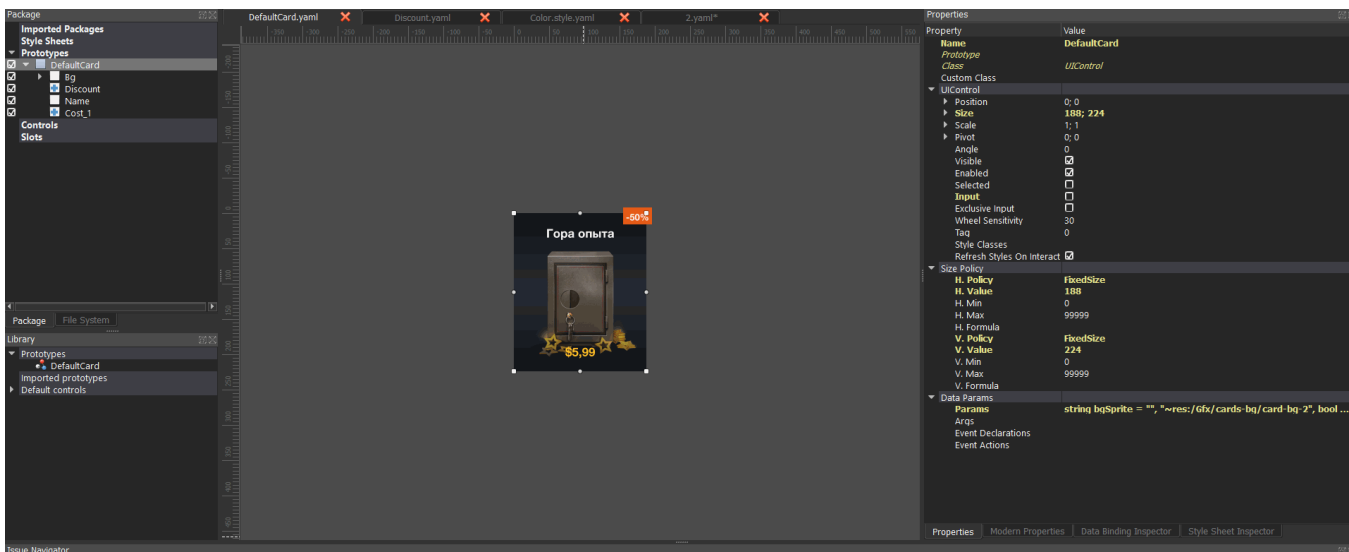
- Копировать/Вставлять/Вырезать/Дублировать/Удалять контрол. Для этого используются следующие команды и шорткаты: Copy или Ctrl+C, Paste или Ctrl+V, Cut или Ctrl+X, Duplicate или Ctrl+D, Delete или Del)
- Переименовать контрол (Rename)
- Делать контрол прототипом путем добавления контрола в секцию Prototypes либо добавлять контрол в секцию Slots



- Управлять иерархией контролов открытого yaml - файла (Move up/down/left/right, Ctrl+Down, Ctrl+Up, Ctrl+ Left, Ctrl+Right, Ctrl+Z, Ctrl+V, Ctrl+X):



- Копировать путь к контролю в иерархии (Copy Control Path)
- Выбирать контрол для редактирования его свойств в Properties. В зависимости от того, какой контрол находится в фокусе на панели Package, тот набор компонент и будет доступен на панели Properties.



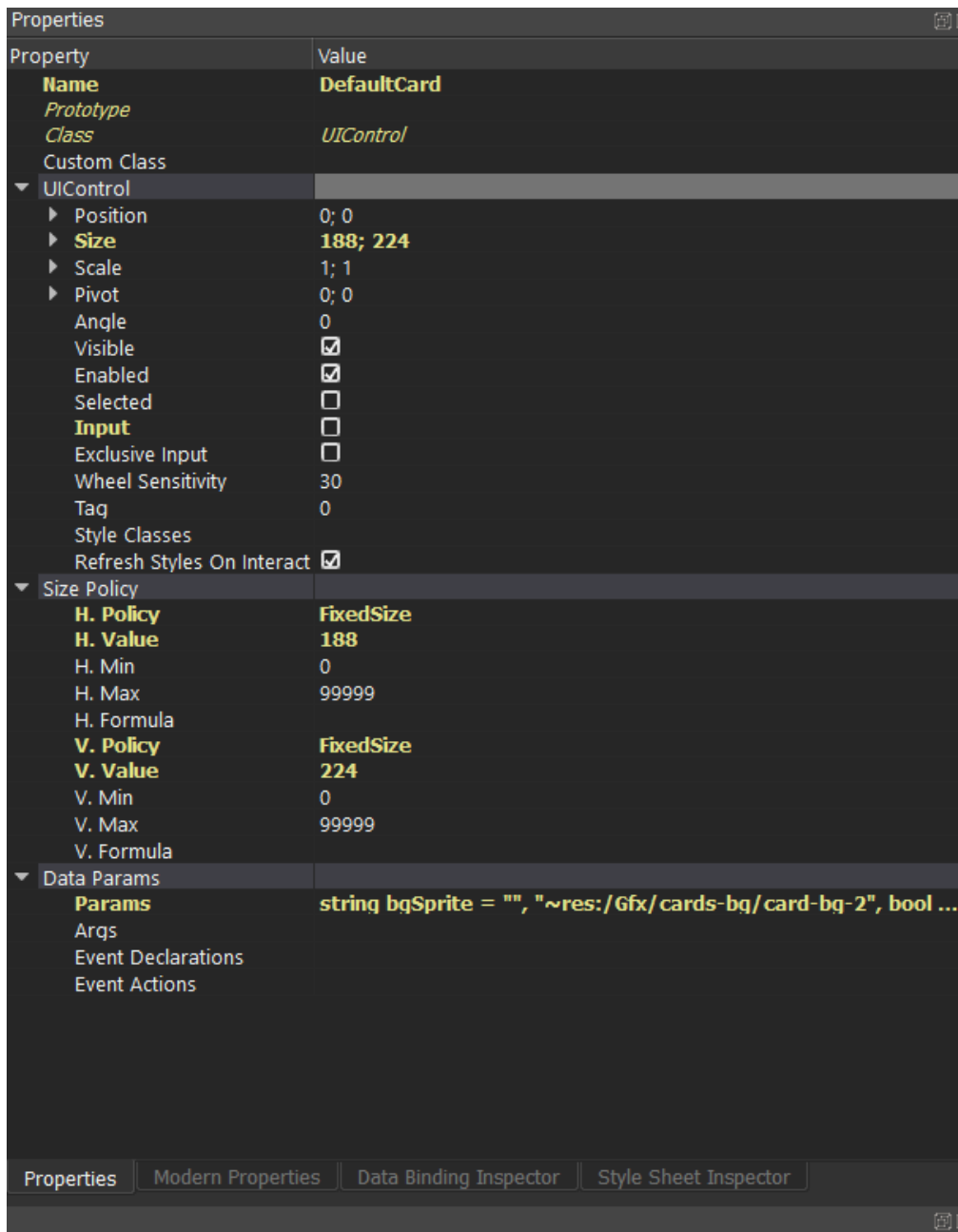
- Переходить к прототипу (Jump to Prototype - Ctrl+J) или выполнять поиск наследников (Find Prototype Instances - Ctrl+Shift+J)
- Запуск приложения UIViewer с настройками предыдущего запуска, команда Run UIViewer Fast
- Запуск приложения UIViewer с выбором параметров запуска, команда Run UIViewer
- Импортировать Package - ImportPackage - Ctrl+P (в данный момент это не актуально)
- Добавить таблицу стиля - Add Style (подробнее про стили описано в отдельном документе)

Properties

На панели Properties отображаются свойства конкретного контрола, который был выбран на панели Package и свойства добавленных ему компонент. Все свойства доступны для редактирования.

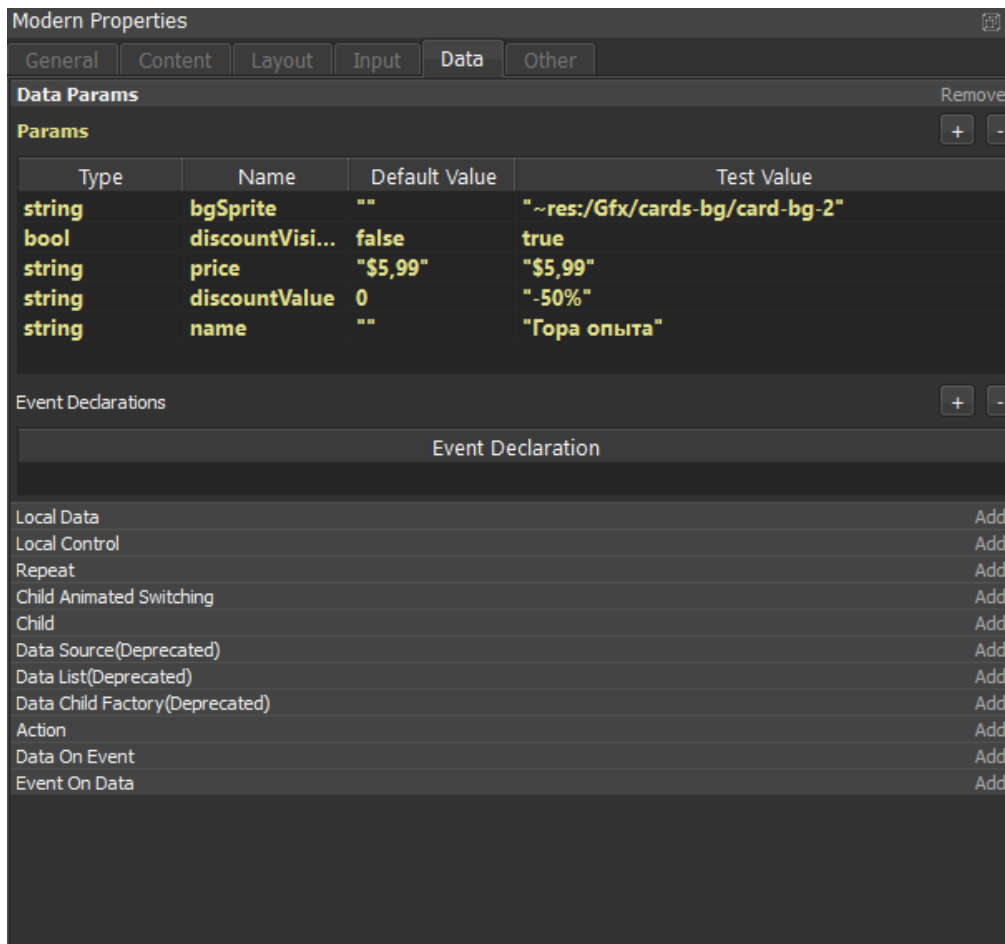
Properties	
Property	Value
Name	Bq
<i>Prototype</i>	
<i>Class</i>	<i>UIControl</i>
Custom Class	
▼ UIControl	
▶ Position	0; 0
▶ Size	188; 224
▶ Scale	1; 1
▶ Pivot	0; 0
Angle	0
Visible	<input checked="" type="checkbox"/>
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
Selected	<input type="checkbox"/>
Input	<input type="checkbox"/>
Exclusive Input	<input type="checkbox"/>
Wheel Sensitivity	30
Taq	0
Style Classes	
Refresh Styles On Interact	<input checked="" type="checkbox"/>
▼ Linear Layout	
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
Orientation	TopDown
Padding	0
Dynamic Padding	<input type="checkbox"/>
Safe Area Inset	<input type="checkbox"/>
Spacing	0
Dynamic Spacing	<input type="checkbox"/>
Skip Invisible	<input checked="" type="checkbox"/>
Use RTL	<input type="checkbox"/>
▼ Size Policy	
H. Policy	PercentOfParent
H. Value	100
H. Min	0
H. Max	99999
H. Formula	
V. Policy	PercentOfParent
V. Value	100
V. Min	0
V. Max	99999
V. Formula	

Кроме редактирования свойств, на панели доступно добавление, копирование и удаление компонент. Для этого необходимо кликнуть правой кнопкой мыши по панели и выбрать пункт Add component.



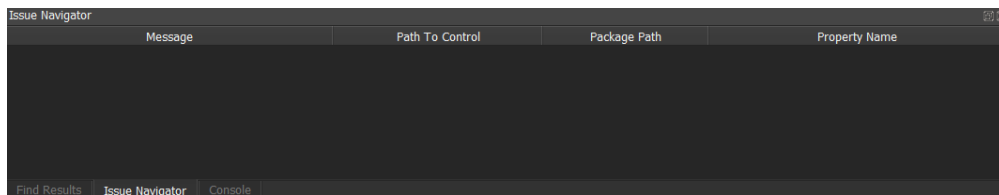
Modern Properties

Панель Modern Properties также служит для отображения и редактирования свойств контролов и их компонент, но имеет другой вид представления. Компоненты сразу сгруппированы по вкладкам и для добавления и удаления компоненты необходимо нажать на add/remove соответственно, напротив интересующей нас компоненты.



Issue Navigator

Панель Issue Navigator служит для вывода ошибок, которые появляются в процессе создания экрана и имеет следующий вид:



Message - в поле выдается сообщение об ошибке

Path To Control - прописывается путь к контролю, который содержит ошибку

Package Path - прописывается путь к yaml-файлу, в котором содержится контрол с ошибкой

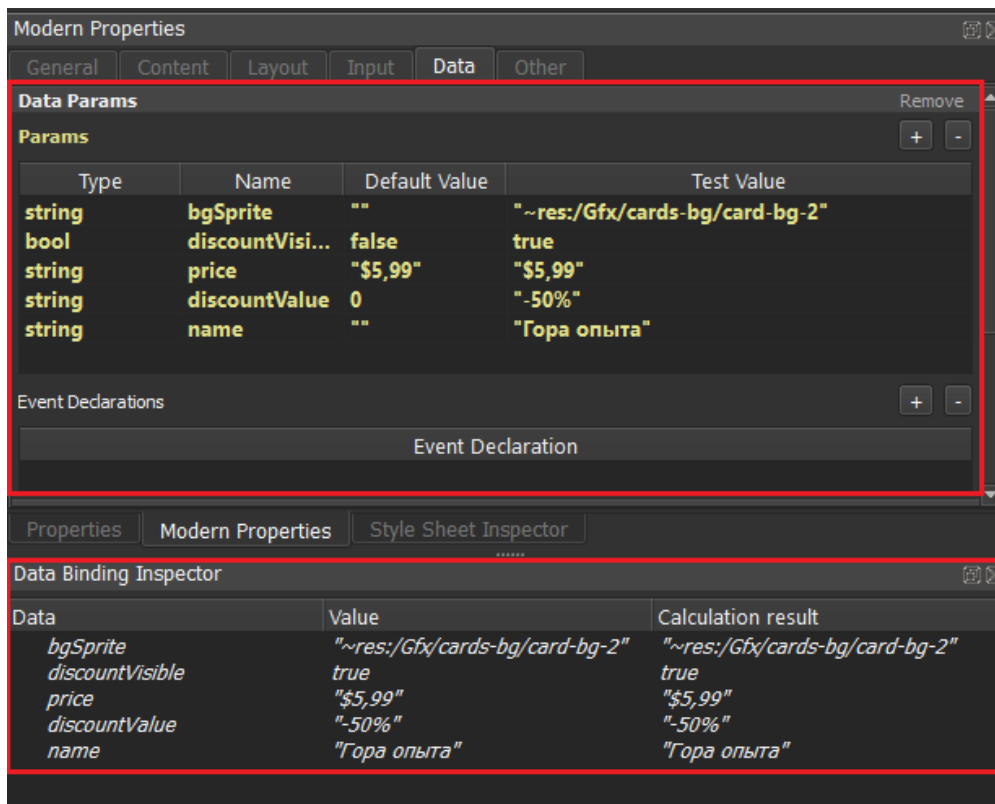
Property Name - поле содержит описание свойства, в котором была допущена ошибка

Пример отображения ошибок на панели:

Type	Message	Path To Control	Package Path	Property Name
	name 'DefaultCardмк' contains incorrect symbols	DefaultCardмк	~res:/Ui/DefaultCard.yaml	Name
	: string expected, int given	DefaultCard	~res:/Ui/DefaultCard.yaml	Params/discountValue/Default Value

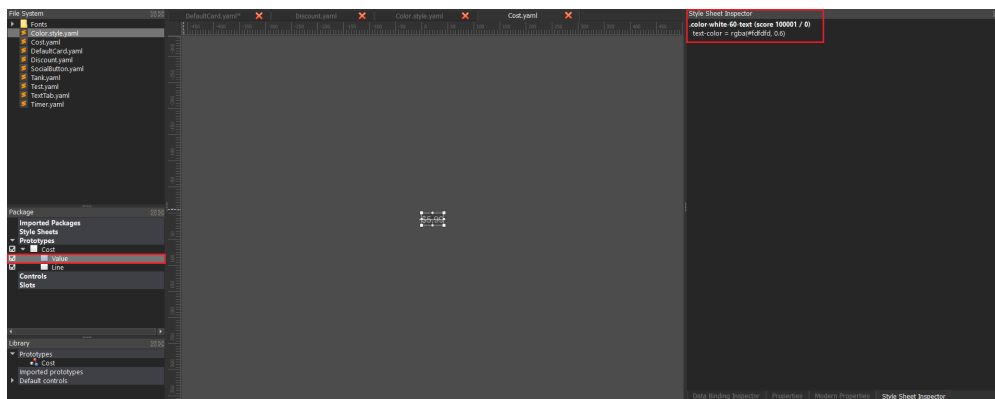
Data Binding Inspector

На панели Data Binding Inspector отображаются данные, которые были заданы в компонентах Data Binding системы:



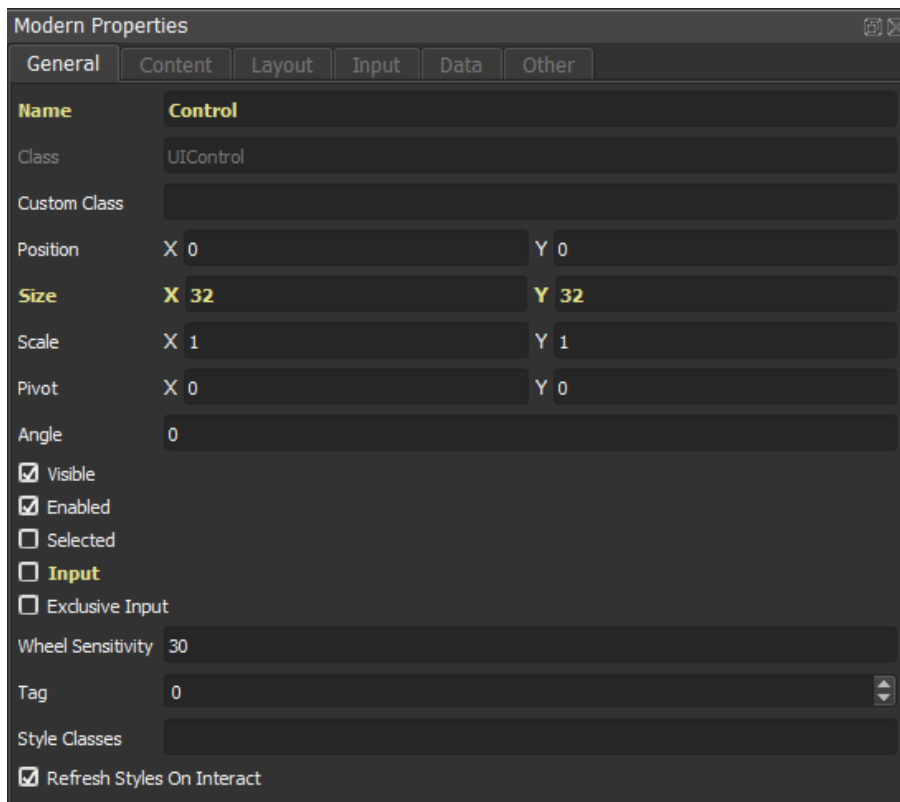
Style Sheet Inspector

На панели Style Sheet Inspector отображаются стили, которые действуют на выбранный на панели Package контрол.

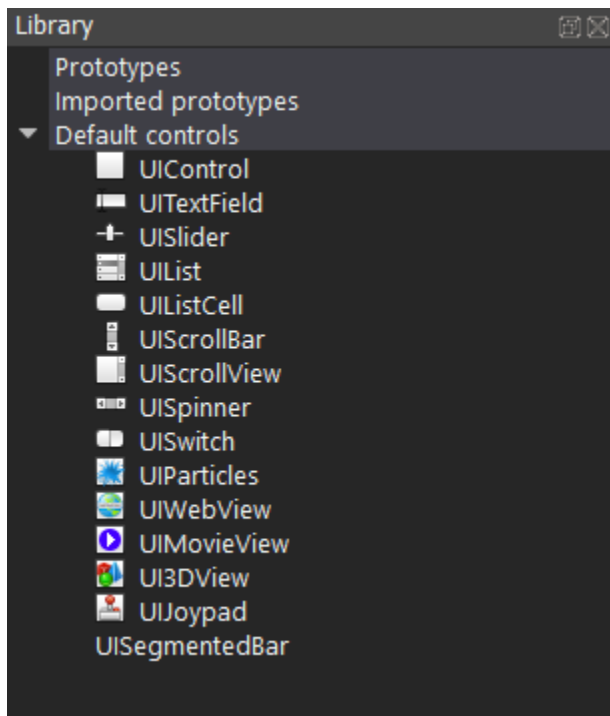


Понятие Control

Control - основной примитив графического интерфейса пользователя, которым можно оперировать в QuickEd. Основной дефолтный контрол имеет класс UIControl. Каждый UIControl характеризуется набором свойств, которые задаются ему по умолчанию при создании.



Кроме основного класса контролов UIControl в редакторе доступны некоторые контролы, имеющие свои собственные классы. Список этих контролов можно посмотреть на панели Library в секции Default Controls:



При этом у каждого из контролов, которые имеют свой класс, при добавлении доступны свойства UIControl и дополнительно свойства своего класса. Пример контрола класса UISlider:

Properties	
Property	Value
Name	UISlider_1
<i>Prototype</i>	
<i>Class</i>	<i>UISlider</i>
Custom Class	
▼ UIControl	
▶ Position	0; 0
▶ Size	32; 32
▶ Scale	1; 1
▶ Pivot	0; 0
Angle	0
Visible	<input checked="" type="checkbox"/>
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
Selected	<input type="checkbox"/>
Input	<input checked="" type="checkbox"/>
Exclusive Input	<input type="checkbox"/>
Wheel Sensitivity	30
Tag	0
Style Classes	
Refresh Styles On Interact	<input checked="" type="checkbox"/>
▼ Slider	
Min	0
Max	1
Value	0.5
Step	0
Max allowed value	-1
Min allowed value	0

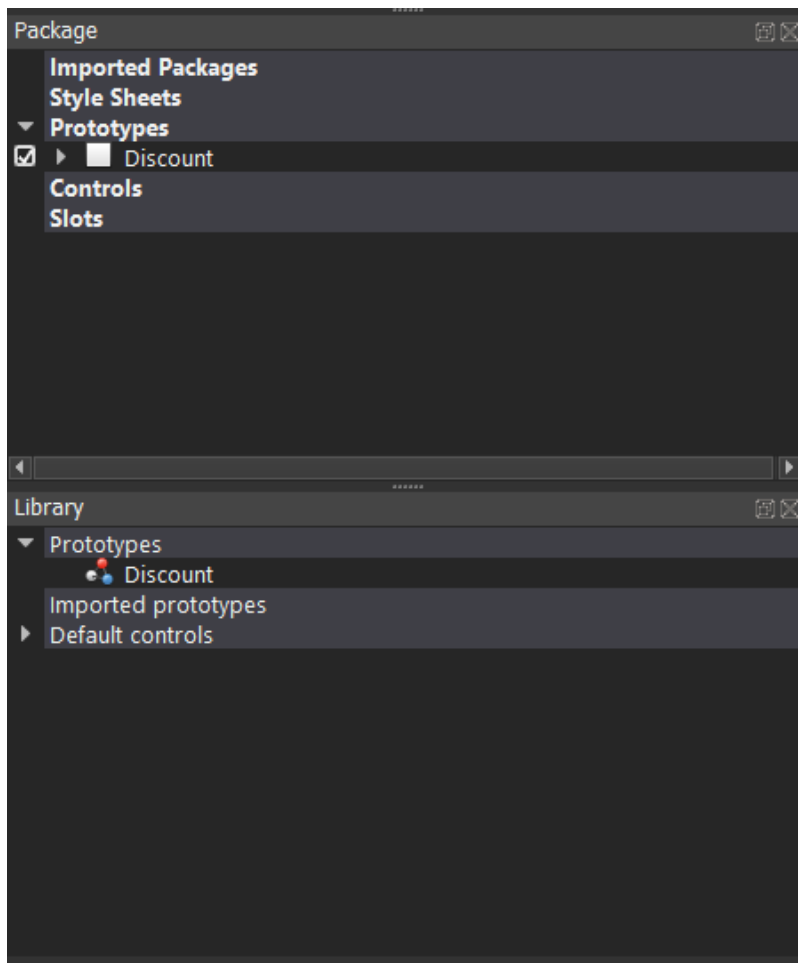
Игровой интерфейс создается путем сочетания доступных к использованию контролов путем создания на панели Package иерархии этих контролов.



Понятие Prototype

Prototype - понятие, за которым стоит механизм создания нового контрола либо новой иерархии контролов на основе существующей. Прототипом может быть любой контрол, который находится в секции Prototype на панели Package, при условии, что не будет создано зависимостей контрола самого от себя.

После добавления контрола в секцию Prototype на панели Package, прототипы будут отображаться на панели Library в секциях Prototypes.



А также на тулбаре рядом с закладкой Library появится закладка Prototypes:

