11. Grafikus felület specifikációja

54 – Override

Konzulens:

Dr. László Zoltán

Csapattagok:

Kriván Bálint CBVOEN balint@krivan.hu
Jákli Gábor ONZ5G1 j_gab666@hotmail.com
Dévényi Attila L1YRH0 devenyiat@gmail.com
Apagyi Gábor X8SG3T apagyi.gabooo@gmail.com
Péter Tamás Pál N5ZLEG falconsaglevlist@gmail.com

Tartalomjegyzék

11	Grafikus felület specifikációja
	11.1. A grafikus interfész
	11.2. A grafikus rendszer architektúrája
	11.2.1. A felület működési elve
	11.2.2. A felület osztály-struktúrája
	11.3. A grafikus objektumok felsorolása
	11.3.1. Osztály1
	11.3.2. Osztály2
	11.4. Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel
	11.5. Napló

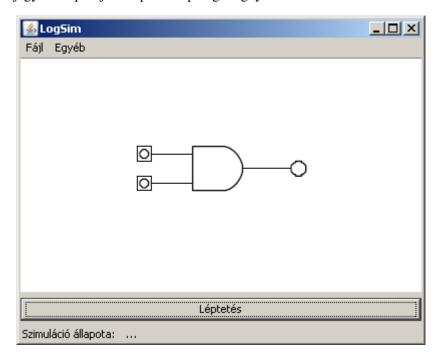
Ábrák jegyzéke

11.1. Főablak	4
11.2. Fájl és az Egyéb menü almenüi	4
11.3. Névjegy	5
11.4. Program indítása	7
11.5. Áramkör betöltése	8
11.6. Konfigurációs fájl betöltése	ç
11.7. Konfigurációs fájl mentése	9
11.8. Rajzolás indítása	10
11.9. Rajzolás	10
11.10Szimuláció léptetése	11
11.11Szekvencia mentése	12
11.12Kapcsolóra kattintás	12
11.13Komponens állapotának kijelzése	13
	13
11.15Szimuláció sebességének állítása	14

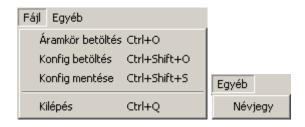
11. Grafikus felület specifikációja

11.1. A grafikus interfész

A 11.1. ábra mutatja a főablakot, a benne lévő áramkör csak illusztráció. A két menü almenüi a 11.2. ábrán látszódnak. A Fájl menü almenüi beszédesek, a felső három menüpontra megnyílik egy fájlválasztó ablak, ahol megadható egy fájl, majd az adott akció lefut. A Kilépés menüpont segítségével kiléphetünk az alkalmazásból. Az Egyéb menü Néjegy menüpontjára kapcsolva pedig megnyílik a 11.3. ábrán látható ablak.



11.1. ábra. Főablak



11.2. ábra. Fájl és az Egyéb menü almenüi

11.2. A grafikus rendszer architektúrája

[A felület működésének elve, a grafikus rendszer architektúrája (struktúra diagramok). A struktúra diagramokon a prototípus azon és csak azon osztályainak is szerepelnie kell, amelyekhez a grafikus felületet létrehozó osztályok kapcsolódnak.]

11.2.1. A felület működési elve

[Le kell írni, hogy a grafikai megjelenésért felelős osztályok, objektumok hogyan kapcsolódnak a meglevő rendszerhez, a megjelenítés során mi volt az alapelv. Törekedni kell az MVC megvalósításra. Alapelvek lehet-2011. április 24.



11.3. ábra. Névjegy

nek: **push** alapú: a modell értesíti a felületet, hogy változott; **pull** alapú: a felület kérdezi le a modellt, hogy változott-e; **kevert**: a kettő kombinációja.]

11.2.2. A felület osztály-struktúrája

[Osztálydiagram. Minden új osztály, és azon régiek, akik az újakhoz közvetlenül kapcsolódnak.]

11.3. A grafikus objektumok felsorolása

[Az új osztályok felsorolása. Az régi osztályok közül azoknak a felsorolása, ahol változás volt. Ezek esetén csak a változásokat kell leírni.]

11.3.1. Osztály1

Felelősség

[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés. Ha szükséges, akkor state-chart is.]

Ősosztályok

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia) Legősebb osztály \rightarrow Ősosztály2 \rightarrow Ősosztály3...]

Interfészek

[Mely interfészeket valósítja meg.]

Attribútumok

[Milyen attribútumai vannak]

- attribútum1: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa
- attribútum2: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa
- Metódusok

[Milyen publikus, protected és privát metódusokkal rendelkezik. Metódusonként precíz leírás, ha szükséges, activity diagram is a metódusban megvalósítandó algoritmusról.]

- int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2): metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)
- int bar(Osztály5 o1): metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)

11.3.2. Osztály2

Felelősség

[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés. Ha szükséges, akkor state-chart is.]

Ősosztályok

[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia) Legősebb osztály \rightarrow Ősosztály2 \rightarrow Ősosztály3...]

Interfészek

[Mely interfészeket valósítja meg.]

Attribútumok

[Milyen attribútumai vannak]

- attribútum1: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa
- attribútum2: attribútum jellemzése: mire való, láthatósága (UML jelöléssel), típusa
- Metódusok

[Milyen publikus, protected és privát metódusokkal rendelkezik. Metódusonként precíz leírás, ha szükséges, activity diagram is a metódusban megvalósítandó algoritmusról.]

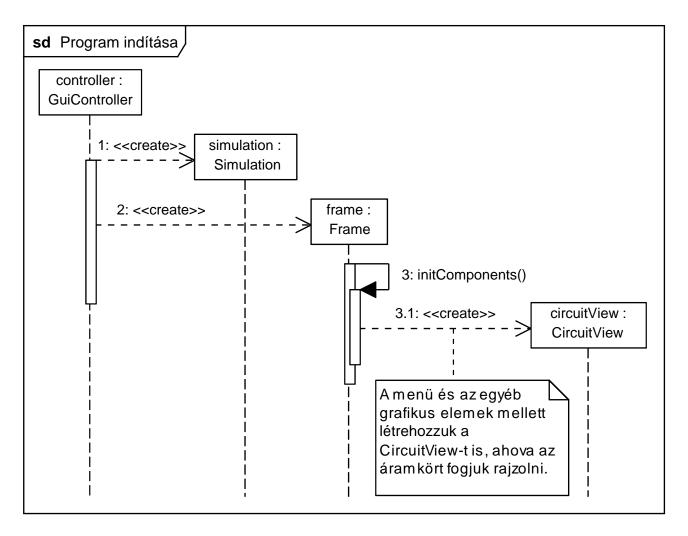
- int foo(Osztály3 o1, Osztály4 o2): metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)
- int bar(Osztály5 o1): metódus leírása, láthatósága (UML jelöléssel)

11.4. Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel

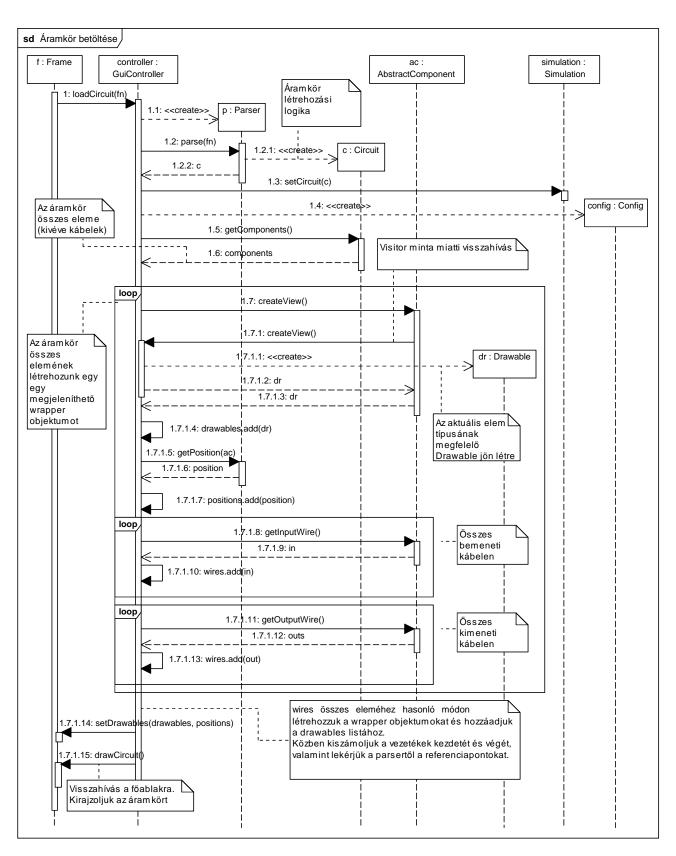
[Szekvencia-diagramokon ábrázolni kell a grafikus rendszer működését. Konzisztens kell legyen az előző alfejezetekkel. Minden metódus, ami ott szerepel, fel kell tűnjön valamelyik szekvenciában. Minden metódusnak, ami szekvenciában szerepel, szereplnie kell a valamelyik osztálydiagramon.]

11.5. Napló

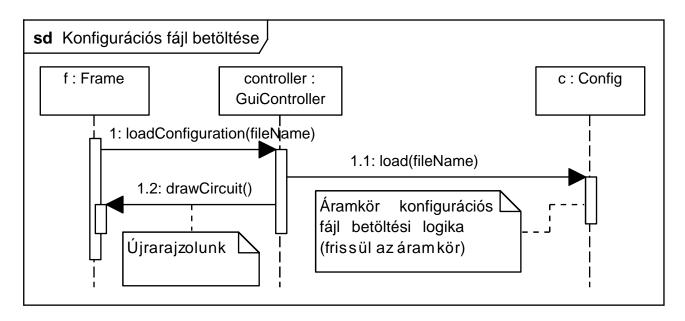
Kezdet	Időtartam	Résztvevők	Leírás
2011.04.20. 14:00	3 óra	Dévényi A.	Értekezlet.
		Jákli G.	Megbeszéltük a grafikus felületet, osztályokat
		Kriván B.	és a szekvenciákat. Döntés: szétosztottuk a
			diagramokat
2011.04.23. 11:30	45 perc	Kriván B.	A grafikus interfész c. fejezet elkészítése



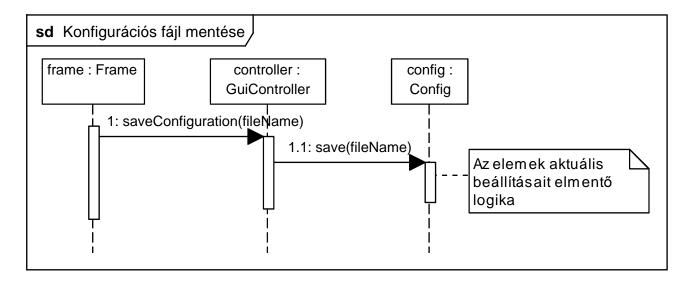
11.4. ábra. Program indítása



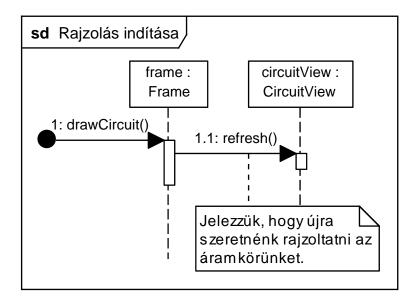
11.5. ábra. Áramkör betöltése



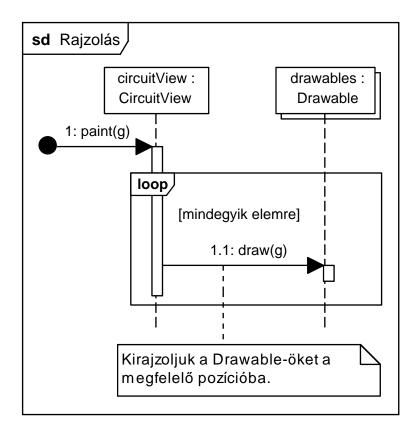
11.6. ábra. Konfigurációs fájl betöltése



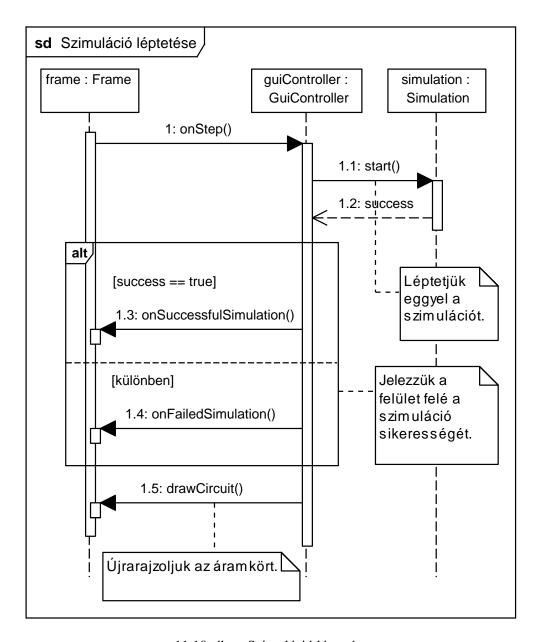
11.7. ábra. Konfigurációs fájl mentése



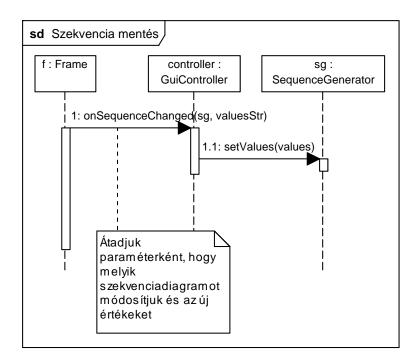
11.8. ábra. Rajzolás indítása



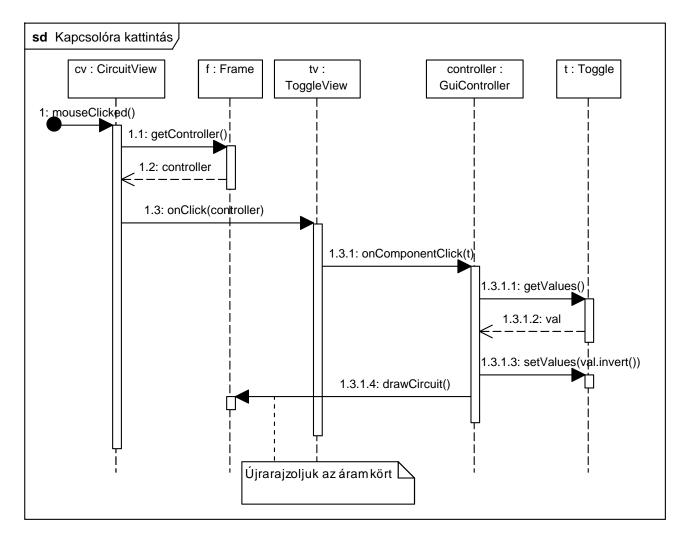
11.9. ábra. Rajzolás



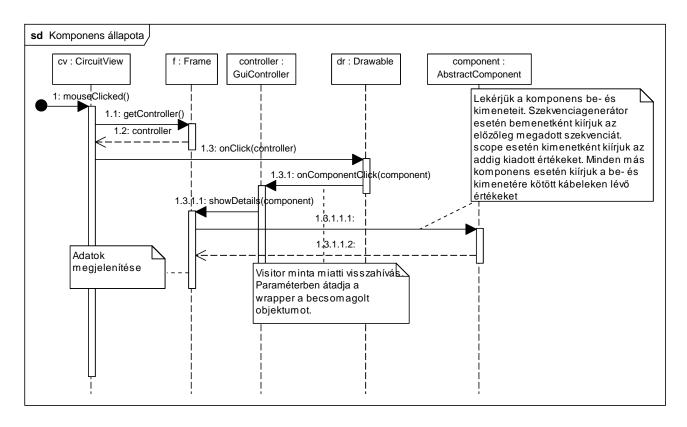
11.10. ábra. Szimuláció léptetése



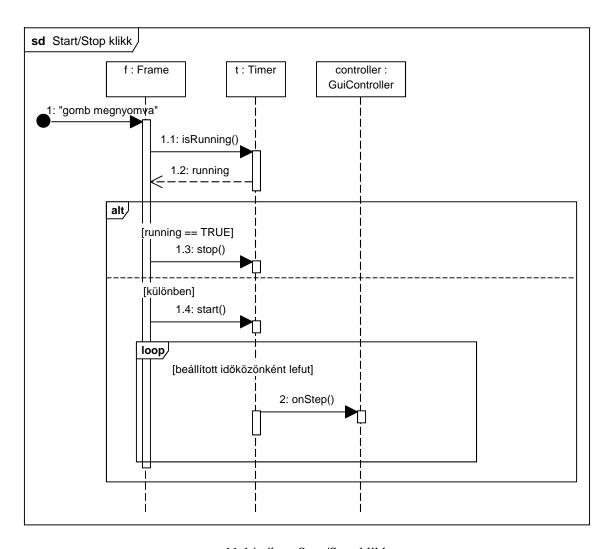
11.11. ábra. Szekvencia mentése



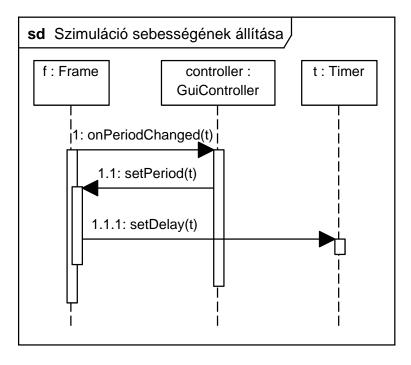
11.12. ábra. Kapcsolóra kattintás



11.13. ábra. Komponens állapotának kijelzése



11.14. ábra. Start/Stop klikk



11.15. ábra. Szimuláció sebességének állítása