

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	devenyat@gmail.com
Apagyi Gábor	X8SG3T	apagyi.gabooo@gmail.com
Péter Tamás Pál	N5ZLEG	falconsaglevlist@gmail.com

2011. április 24.

Tartalomjegyzék

11 Grafikus felület specifikációja	5
11.1. A grafikus interfész	5
11.2. A grafikus rendszer architektúrája	7
11.2.1. A felület működési elve	7
11.2.2. A felület osztály-struktúrája	8
11.3. A grafikus objektumok felsorolása	9
11.3.1. ComponentViewCreator	9
11.3.2. Controller	9
11.3.3. GuiController	10
11.3.4. Parser (vált.)	11
11.3.5. AbstractComponent (vált.)	12
11.3.6. Composite (vált.)	12
11.3.7. Wire (vált.)	12
11.3.8. AndGate (vált.)	13
11.3.9. FlipFlopD (vált.)	13
11.3.10.FlipFlopJK (vált.)	13
11.3.11.Gnd (vált.)	13
11.3.12.Inverter (vált.)	14
11.3.13.Led (vált.)	14
11.3.14.Mpx (vált.)	14
11.3.15.Node (vált.)	14
11.3.16.OrGate (vált.)	15
11.3.17.Scope (vált.)	15
11.3.18.SequenceGenerator (vált.)	15
11.3.19.SevenSegmentDisplay (vált.)	15
11.3.20.Toggle (vált.)	16
11.3.21.Vcc (vált.)	16
11.3.22.CircuitView	16
11.3.23.Drawable	17
11.3.24.Frame	17
11.3.25.FrameView	18
11.3.26.ComponentView	19
11.3.27.WireView	19
11.3.28.AndGateView	20
11.3.29.CompositeView	20
11.3.30.FlipFlopDView	20
11.3.31.FlipFlopJKView	21
11.3.32.GndView	21
11.3.33.InverterView	21
11.3.34.LedView	22
11.3.35.MpxView	22
11.3.36.NodeView	23
11.3.37.OrGateView	23
11.3.38.ScopeView	23
11.3.39.SequenceGeneratorView	24
11.3.40.SevenSegmentDisplayView	24
11.3.41.ToggleView	25
11.3.42.VccView	25

11.4. Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel	26
11.5. Napló	33

Ábrák jegyzéke

11.1. Főablak	5
11.2. Fájl és az Egyéb menü almenüi	5
11.3. Szimuláció sebességének beállítása	6
11.4. Névjegy	6
11.5. Komponens részletei	6
11.6. Szekvencia generátor beállítása	7
11.7. Statikus struktúra nézet	8
11.8. Program indítása	26
11.9. Áramkör betöltése	27
11.10Konfigurációs fájl betöltése	28
11.11Konfigurációs fájl mentése	28
11.12Rajzolás indítása	29
11.13Rajzolás	29
11.14Szimuláció léptetése	30
11.15Szekvencia mentése	31
11.16Kapcsolóra kattintás	31
11.17Komponens állapotának kijelzése	32
11.18Start/Stop klikk	33
11.19Szimuláció sebességének állítása	33

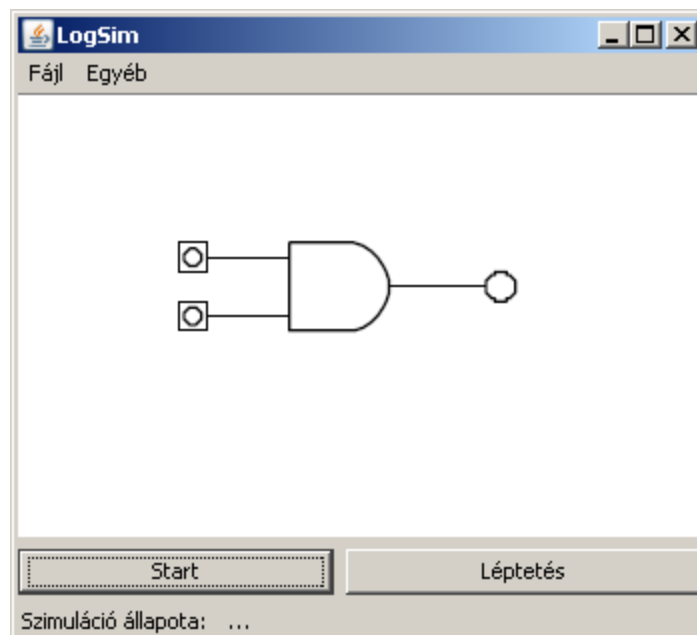
11. Grafikus felület specifikációja

11.1. A grafikus interfész

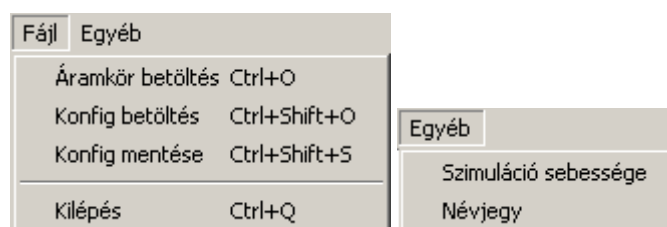
A 11.1. ábra mutatja a főablakot, a benne lévő áramkör csak illusztráció. A két menü almenüi a 11.2. ábrán látszódnak. A Fájll menü almenüi beszédesek, a felső három menüpontra megnyílik egy fájlválasztó ablak, ahol megadható egy fájl, majd az adott akció lefut. A Kilépés menüpont segítségével kiléphetünk az alkalmazásból. Az Egyéb menü Névjegy menüpontjára kapcsolva pedig megnyílik a 11.4. ábrán látható ablak.

A Start gombra kattintva a szimuláció magától lép, az éppen beállított időközönként. Ennek módosítása az Egyéb/Szimuláció sebessége menüpontra kattintva lehetséges, ahol msec-ben megadhatjuk a két léptetés közt eltelt időt.

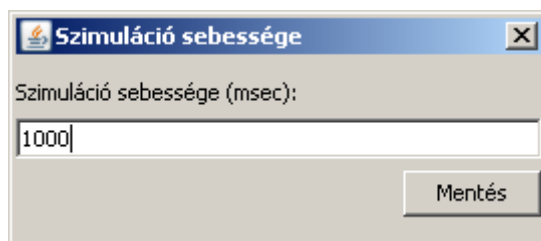
Lehetőség van bármikor megnézni egy komponens részleteit - ha rákattintunk egy külön ablakban láthatjuk a komponens bemeneteit és kimeneteit. Szekvenciagenerátor szekvenciájának módosítása is hasonlóképpen történik.



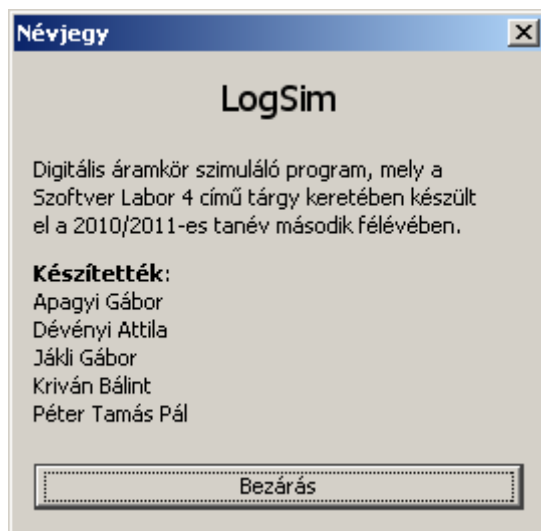
11.1. ábra. Főablak



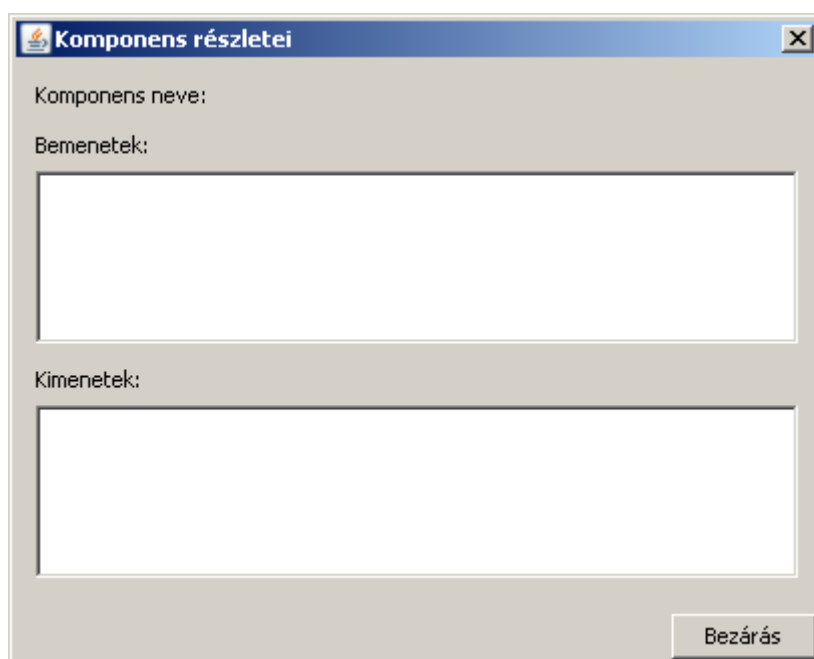
11.2. ábra. Fájll és az Egyéb menü almenüi



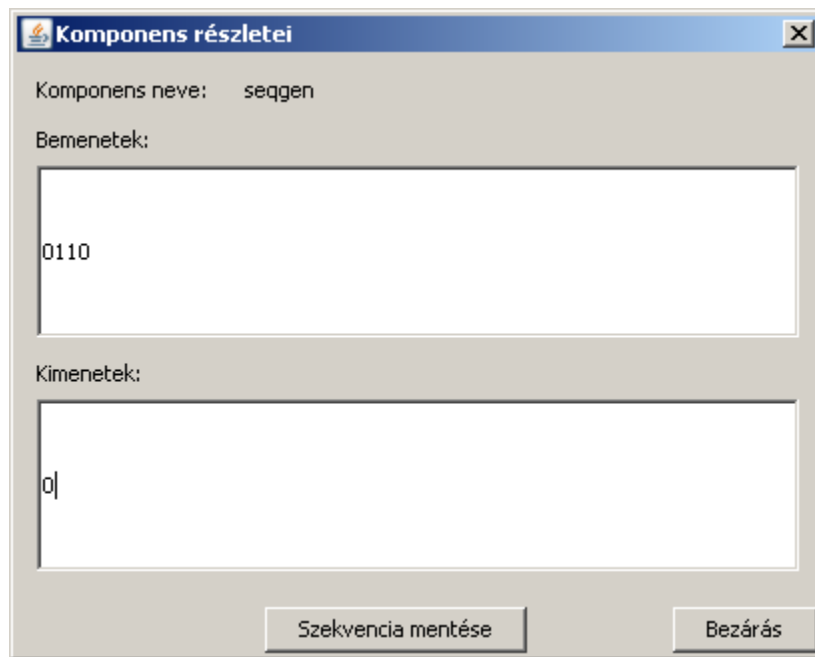
11.3. ábra. Szimuláció sebességének beállítása



11.4. ábra. Névjegy



11.5. ábra. Komponens részletei



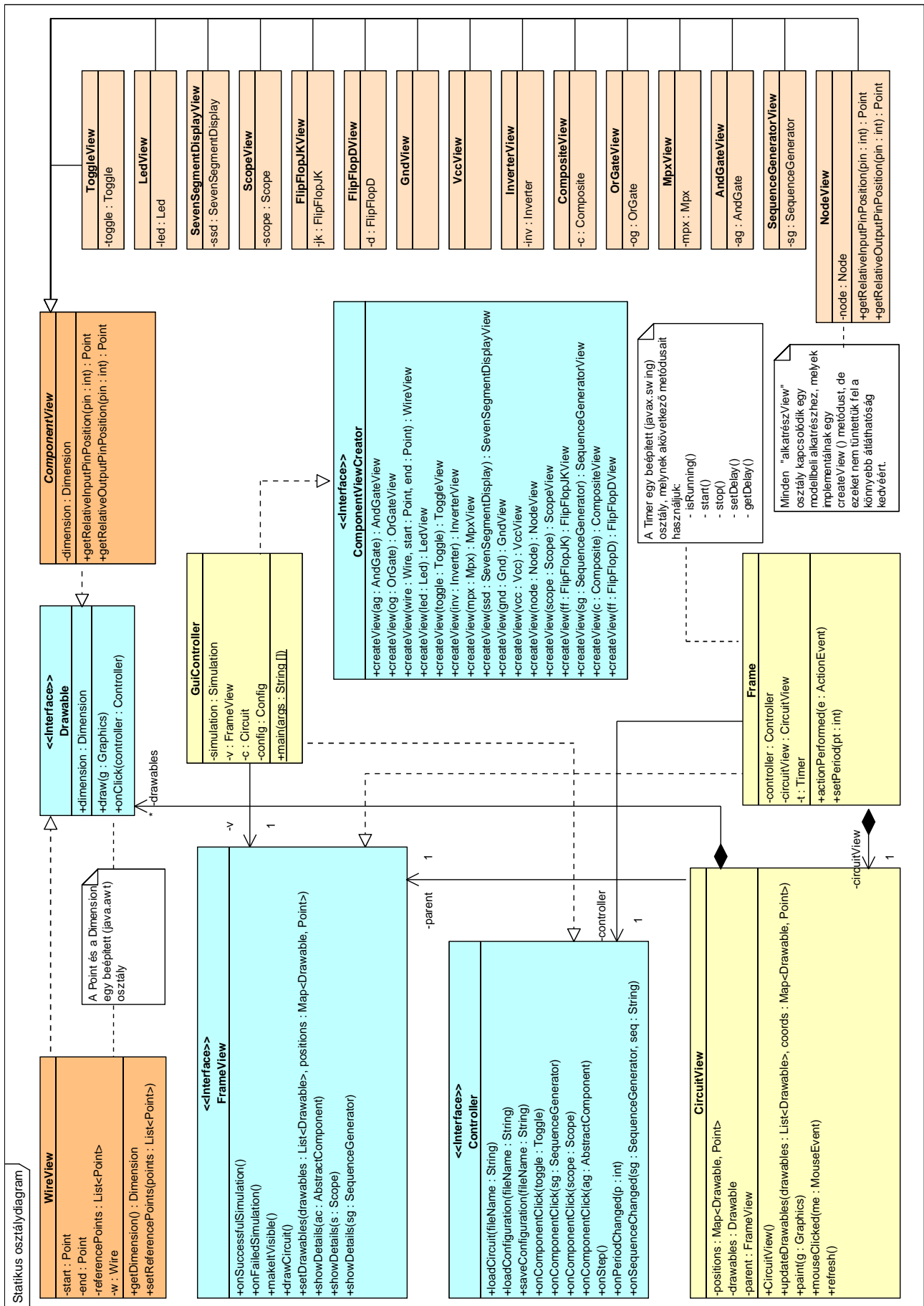
11.6. ábra. Szekvencia generátor beállítása

11.2. A grafikus rendszer architektúrája

11.2.1. A felület működési elve

Az általunk elkészített grafikus felület "pull" típusú, vagyis a grafikus rendszer kérdezi le a modell objektumoktól az aktuális állapotukat. Azokhoz a modellobjektumokhoz, melyeket megjelenítünk, elkészítettünk egy-egy wrapper osztályt, mely a megjelenítésért és a megjelenítéshez szükséges információk tárolásáért felel. Az áramkört egy JPanel-ra rajzoljuk, mely biztosítja számunkra, hogy az elhelyezhető legyen bármilyen ablakon. Áramkör újrarajzoláskor, az eltárolt objektumok egyenként rajzolják ki magukat az előzőleg megadott koordináták alapján. Bármilyen felhasználói interakciónál, melynél változhat az áramkör állapota, az egész áramkört újrarajzoljuk, biztosítva ezzel, hogy a kirajzolt áramkör mindig az aktuális állapotban legyen megjelenítve.

11.2.2. A felület osztály-struktúrája



11.3. A grafikus objektumok felsorolása

11.3.1. ComponentViewCreator

Interfész.

- Felelősség
Az egyes alkatrészekhez létrehozza a "megjeleníthető" wrapper objektumokat.
- Ősosztályok ComponentViewCreator.
- Interfészek (nincs)
- Metódusok
 - + AndGateView createView(AndGate ag): Megjeleníthető ÉS kapu létrehozása
 - + CompositeView createView(Composite c): Megjeleníthető Kompozit létrehozása
 - + FlipFlopDView createView(FlipFlopD ff): Megjeleníthető D flip-flop létrehozása
 - + FlipFlopJKView createView(FlipFlopJK ff): Megjeleníthető JK flip-flop létrehozása
 - + GndView createView(Gnd gnd): Megjeleníthető GND komponens létrehozása
 - + InverterView createView(Inverter inv): Megjeleníthető Inverter komponens létrehozása
 - + LedView createView(Led led): Megjeleníthető LED komponens létrehozása
 - + MpxView createView(Mpx mpx): Megjeleníthető Multiplexer komponens létrehozása
 - + NodeView createView(Node node): Megjeleníthető Node komponens létrehozása
 - + OrGateView createView(OrGate og): Megjeleníthető VAGY kapu létrehozása
 - + ScopeView createView(Scope scope): Megjeleníthető Scope komponens létrehozása
 - + SequenceGeneratorView createView(SequenceGenerator sg): Megjeleníthető jelgenerátor létrehozása
 - + SevenSegmentDisplayView createView(SevenSegmentDisplay ssd): Megjeleníthető Hétszegmentes komponens létrehozása
 - + ToggleView createView(Toggle toggle): Megjeleníthető Kapcsoló komponens létrehozása
 - + VccView createView(Vcc vcc): Megjeleníthető VCC komponens létrehozása
 - + WireView createView(Wire wire, Point start, Point end): Megjeleníthető vezeték létrehozása

11.3.2. Controller

Interfész.

- Felelősség
A program ezeket a szolgáltatásokat nyújtja a grafikus felület felé
- Ősosztályok Controller.
- Interfészek (nincs)
- Metódusok

```

+ void loadCircuit(String fileName): Áramkör betöltése
+ void loadConfiguration(String fileName): Áramkör konfigurációs fájl betöl-
tése
+ void onComponentClick(AbstractComponent ag): Általános komponens infor-
máció megjelenítés (név, bemenet, kimenet)
+ void onComponentClick(Scope scope): Scope megjelenítés (eddig eltárolt értékek)
+ void onComponentClick(SequenceGenerator sg): Jelgenerátor megjelenítése és
konfigurálása
+ void onComponentClick(Toggle toggle): Kapcsoló változtatása
+ void onPeriodChanged(int p): Szimuláció sebességének megváltoztatása
+ void onSequenceChanged(SequenceGenerator sg, String seq): Új szek-
vencia mentése
+ void onStep(): Áramkör léptetése
+ void saveConfiguration(String fileName): Konfigurációs fájl mentése

```

11.3.3. GuiController

- Felelősség
Az alkalmazás vezérlője
- Ősosztályok Object → GuiController.
- Interfészek ComponentViewCreator, Controller.
- Attribútumok
 - Circuit c: vezérelt áramkör
 - Config config: vezérelt áramkörhöz tartozó konfiguráció
 - Simulation simulation: szimuláció
 - FrameView v: alkalmazás főablaka
- Metódusok
 - + GuiController(): Konstruktor
 - + AndGateView createView(AndGate ag): Megjeleníthető ÉS kapu létrehozása
 - + CompositeView createView(Composite c): Megjeleníthető Kompozit létrehozása
 - + FlipFlopDView createView(FlipFlopD ff): Megjeleníthető D flip-flop létreho-
zása
 - + FlipFlopJKView createView(FlipFlopJK ff): Megjeleníthető JK flip-flop létre-
hozása
 - + GndView createView(Gnd gnd): Megjeleníthető GND komponens létrehozása
 - + InverterView createView(Inverter inv): Megjeleníthető Inverter komponens lét-
rehozása
 - + LedView createView(Led led): Megjeleníthető LED komponens létrehozása
 - + MpxView createView(Mpx mpx): Megjeleníthető Multiplexer komponens létrehozása
 - + NodeView createView(Node node): Megjeleníthető Node komponens létrehozása
 - + OrGateView createView(OrGate og): Megjeleníthető VAGY kapu létrehozása
 - + ScopeView createView(Scope scope): Megjeleníthető Scope komponens létreho-
zása

```

+ SequenceGeneratorView createView(SequenceGenerator sg): Megjeleníthető
jelgenerátor létrehozása
+ SevenSegmentDisplayView createView(SevenSegmentDisplay ssd): Meg-
jeleníthető Hétszegmenses komponens létrehozása
+ ToggleView createView(Toggle toggle): Megjeleníthető Kapcsoló komponens lét-
rehozása
+ VccView createView(Vcc vcc): Megjeleníthető VCC komponens létrehozása
+ WireView createView(Wire wire, Point start, Point end): Megjeleníthető
vezeték létrehozása
+ void loadCircuit(String fileName): Áramkör betöltése
+ void loadConfiguration(String fileName): Áramkör konfigurációs fájl betöl-
tése
+ static void main(String[] args): Program belépési pontja
+ void onComponentClick(AbstractComponent ag): Általános komponens infor-
máció megjelenítés (név, bemenet, kimenet)
+ void onComponentClick(Scope scope): Scope megjelenítés (eddig eltárolt értékek)
+ void onComponentClick(SequenceGenerator sg): Jelgenerátor megjelenítése és
konfigurálása
+ void onComponentClick(Toggle toggle): Kapcsoló változtatása
+ void onPeriodChanged(int p): Szimuláció sebességének megváltoztatása
+ void onSequenceChanged(SequenceGenerator sg, String seq): Szekven-
ciagenerátor értékének változtatása
+ void onStep(): Áramkör léptetése
- void run(): főablakot kirajzoljuk
+ void saveConfiguration(String fileName): Konfigurációs fájl mentése

```

11.3.4. Parser (vált.)

- Felelősség
Áramkör értelmező objektum, feladata, hogy a paraméterként átadott, illetve fájlban elhelyezett kompo-
nenseket értelmezze, a kapcsolatokat feltérképezze, elvégezze az összeköttetéseket, és ezáltal felépítse
az áramkört.
- Ősosztályok Object → Parser.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + Point getPosition(AbstractComponent ac): Komponens pozíciójának a lekér-
dezése
 - AbstractComponent parseComponent(String variableName,
String componentName, String argumentsStr, Composite composite):
 - AbstractComponent parseComponentFromLine(Matcher matcher, Composite
composite): Egy komponens-sor feldolgozása a fájlban
 - AbstractComponent parseTopLevelComponentFromLine(Matcher matcher,
Circuit circuit): Egy olyan komponens-sor feldolgozása a fájlban, ami a legfelső szinten
szerepel, azaz a kompozit amiben szerepel az az áramkör. Itt a pozíció információt is feldolgozzuk!

11.3.5. AbstractComponent (vált.)

Absztrakt osztály.

- Felelősség
Egy komponens absztrakt megvalósítása, ebből származik az összes többi komponens. A közös logikát valósítja meg. A gyakran használt dolgokra ad alapértelmezett implementációt (kimenetekre és bemenetekre kötés, kiértékelés stb.)
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `ComponentView createView(ComponentViewCreator cvc)`: Lekérjük a komponens ábrázoló viewt, de a tényleges rajzolást nem mi végezzük, hanem a `ComponentViewCreator`, kihasználva a `Visitor` tervezési mintát.

11.3.6. Composite (vált.)

- Felelősség
Kompozit elem leírása, kiértékelésnél a tartalmazott komponenseket kiértékeli, lépteti a jelgenerátorokat stb. Ha nem áll be stacionárius állapotba a kiértékelésnél, akkor ezt jelzi kifelé.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `Composite`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `ComponentView createView(ComponentViewCreator cvc)`:

11.3.7. Wire (vált.)

- Felelősség
Vezeték osztály. Két komponens-lábat köt össze. A rajta lévő érték lekérdezhető és beállítható.
- Ősosztályok `Object` → `Wire`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `WireView createView(ComponentViewCreator cvc, Point start, Point end)`: Lekérjük a vezetéket ábrázoló viewt, de a tényleges rajzolást nem mi végezzük, hanem a `ComponentViewCreator`, kihasználva a `Visitor` tervezési mintát.

11.3.8. AndGate (vált.)

- Felelősség
ÉS kapu, az áramkör egyik alapeleme. Bemeneteire kötött komponensek kiértékelését kezdeményezi, s a kapott értékek logikai ÉS kapcsolatát valósítja meg, amit a kimenetén kiad.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `AndGate`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - (nincs)
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.9. FlipFlopD (vált.)

- Felelősség
D flipflop, mely felfutó órajelnél beírja a belső memóriába az adatbemeneten (D) lévő értéket.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `FlipFlop` → `FlipFlopD`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.10. FlipFlopJK (vált.)

- Felelősség
JK flipflop, mely a belső memóriáját a Követelmények résznél leírt módon a J és K bemenetektől függően változtatja.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `FlipFlop` → `FlipFlopJK`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.11. Gnd (vált.)

- Felelősség
A "föld" komponens, mely állandóan a hamis értéket adja ki. Nincs bemenete.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `Gnd`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - (nincs)
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.12. Inverter (vált.)

- Felelősség
Inverter alkatrész, mely invertálva adja ki a kimenetén a bemenetén érkező jelet.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `Inverter`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - (nincs)
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.13. Led (vált.)

- Felelősség
Egy LED-et reprezentál, mely világít, ha bemenetén igaz érték van.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `DisplayComponent` → `Led`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - (nincs)
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.14. Mpx (vált.)

- Felelősség
4-1-es multiplexer, melynek a bemeneti lábak sorrendje a következő: D0, D1, D2, D3, S0, S1. Ahol Dx az adatbemenetek, Sy a kiválasztóbemenetek. Kimenetén a kiválasztóbemenetektől függően valamelyik adatbemenet kerül kiadásra.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `Mpx`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.15. Node (vált.)

- Felelősség
Csomópont elem. Az egyetlen bemenetére kötött értéket kiadja az összes kimeneti lábán.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `Node`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - (nincs)
- Metódusok
 - + `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.16. OrGate (vált.)

- Felelősség
VAGY kapu, az áramkör egyik alapeleme. Bemenetein lévő értékek logikai VAGY kapcsolatát valósítja meg, amit a kimenetén kiad.
- Ősosztályok $\text{Object} \rightarrow \text{AbstractComponent} \rightarrow \text{OrGate}$.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - (nincs)
- Metódusok
 - + `ComponentView createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.17. Scope (vált.)

- Felelősség
Egy oszcilloszkópot reprezentál. Eltárolt értékek egy sorba kerülnek bele, mely fix méretű.
- Ősosztályok $\text{Object} \rightarrow \text{AbstractComponent} \rightarrow \text{DisplayComponent} \rightarrow \text{Led} \rightarrow \text{Scope}$.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `ComponentView createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.18. SequenceGenerator (vált.)

- Felelősség
Jelgenerátort reprezentál, amely a beállított bitsorozatot adja ki. Alapértelmezetten (amíg a felhasználó nem állítja be, vagy tölt be másikat) a 0,1-es szekvenciát tárolja.
- Ősosztályok $\text{Object} \rightarrow \text{AbstractComponent} \rightarrow \text{SourceComponent} \rightarrow \text{SequenceGenerator}$.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `ComponentView createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.19. SevenSegmentDisplay (vált.)

- Felelősség
7-segmenses kijelzőt reprezentál, melynek 7 bemenete vezérli a megfelelő szegmenseket, ezek világítanak, ha az adott bemenetre logikai igaz van kötve.
- Ősosztályok $\text{Object} \rightarrow \text{AbstractComponent} \rightarrow \text{DisplayComponent} \rightarrow \text{SevenSegmentDisplay}$.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - (nincs)
- Metódusok
 - + `ComponentView createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.20. Toggle (vált.)

- Felelősség
Kapcsoló jelforrás, melyet a felhasználó szimuláció közben kapcsolgathat.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `SourceComponent` → `Toggle`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
+ `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.21. Vcc (vált.)

- Felelősség
A tápfeszültség komponens, ami konstans igaz értéket ad. Nincs bemenete.
- Ősosztályok `Object` → `AbstractComponent` → `Vcc`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
– (nincs)
- Metódusok
+ `ComponentView` `createView(ComponentViewCreator cvc):`

11.3.22. CircuitView

- Felelősség
Áramkört kirajzoló panel.
- Ősosztályok `JPanel` → `CircuitView`.
- Interfészek `MouseListener`.
- Attribútumok
 - `List drawables`: kirajzolandók listája
 - `FrameView parent`: főablak
 - `Map positions`: kirajzolandók pozíciója
- Metódusok
 - + `CircuitView()`: Áramkört kirajzoló panel
 - + `void mouseClicked(MouseEvent me)`: Egérekattintás kezelő
 - + `void paint(Graphics g)`: Áramkör kirajzolása
 - + `void refresh()`: Áramkör újrarajzolása.
 - + `void setParent(FrameView parent)`: Szülő beállítása
 - + `void updateDrawables(List drawables, Map coords)`: Kirajzolandó objektumok és koordinátáik beállítása

11.3.23. Drawable

Interfész.

- Felelősség
Áramköri panelre rajzolható objektum.
- Ősosztályok Drawable.
- Interfészek (nincs)
- Metódusok
 - + void draw(Graphics g): Kirajzoló logika
 - + Dimension getDimension(): Lekérhetjük az objektumtól a méretét, ha beszélhetünk ilyenről.
 - + void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolás logikája (vissza-hívhat a vezérlőre)

11.3.24. Frame

- Felelősség
Alkalmazás főablaka. Ő tartalmazza a CircuitView-t és a menüsört valamint a gombokat.
- Ősosztályok JFrame → Frame.
- Interfészek ActionListener, FrameView.
- Attribútumok
 - CircuitView circuitView
 - Controller controller: vezérlő
 - Timer t: időzítő
- Metódusok
 - + Frame(Controller controller): Kontruktor
 - void aboutCloseBtnActionPerformed(ActionEvent evt): Névjegy ablak bezárása
 - void aboutMIAActionPerformed(ActionEvent evt): Névjegy menüpont esemény-vezérlője
 - + void actionPerformed(ActionEvent e): Timer tick eventje
 - void closeDetailedBTNActionPerformed(ActionEvent evt): Komponens részletei ablak bezárása
 - + void drawCircuit(): Áramkör kirajzolása
 - void exitMIAActionPerformed(ActionEvent evt): Kilépés menüpont esemény-vezérlője
 - + Controller getController(): Lekérdezhető a vezérlő
 - void loadCircuitMIAActionPerformed(ActionEvent evt): Áramkör betöltése menüpont eseményvezérlője
 - void loadConfigMIAActionPerformed(ActionEvent evt): Konfig fájl betöltése menüpont eseményvezérlője
 - + void makeItVisible(): Megjelenítés
 - + void onFailedSimulation(): Áramkör szimulációja nem sikerült

- + void onSuccessSimulation(): Áramkör szimulációja sikeres
- void saveConfigMIActionPerformed(ActionEvent evt): Konfig fájl mentése menüpont eseményvezérlője
- void saveSeqBTNActionPerformed(ActionEvent evt): Új szekvencia elmentése
- + void setDrawables(List drawables, Map positions): Megjelenítendő objektumok és koordinátáik átadása a megjelenítőnek
- + void setPeriod(int pt): Szimuláció sebességének beállítása
- + void showDetails(AbstractComponent ac): Általános komponens részleteinek megjelenítése
- + void showDetails(Scope s): Scope részleteinek megjelenítése
- + void showDetails(SequenceGenerator sg): Szekvenciagenerátor részleteinek megjelenítése
- void simSpeedSaveBtnActionPerformed(ActionEvent evt): Új sebesség mentése
- void simulationDelayActionPerformed(ActionEvent evt): Szimuláció sebességének beállítására szolgáló ablak megjelenítése
- void StartStopActionPerformed(ActionEvent evt): Szimuláció start/stop
- void stepBtnActionPerformed(ActionEvent evt): Léptetés gomb eseményvezérlője

11.3.25. FrameView

Interfész.

- Felelősség
Főablak interfésze
- Ősosztályok FrameView.
- Interfészek (nincs)
- Metódusok
 - + void drawCircuit(): Kirajzoljuk az áramkört.
 - + Controller getController(): Lekérdezzük a vezérlőt
 - + void makeItVisible(): Itt kell megadni, hogy a főablak, hogy tehető láthatóvá.
 - + void onFailedSimulation(): Itt adható meg, hogy mi történjen, ha nem stabil az áramkör
 - + void onSuccessSimulation(): Itt adható meg, hogy mi történjen, ha sikeres egy szimulációs lépés
 - + void setDrawables(List drawables, Map positions): Beállítjuk a kirajzolandó objektumokat és azok pozícióját.
 - + void setPeriod(int pt): Szimuláció sebességének beállítása
 - + void showDetails(AbstractComponent ac): Általános komponens részleteinek megjelenítése
 - + void showDetails(Scope s): Scope részleteinek megjelenítése
 - + void showDetails(SequenceGenerator sg): Szekvenciagenerátor részleteinek megjelenítése

11.3.26. ComponentView

Absztrakt osztály.

- Felelősség
A kirajzoló wrapper objektumok őssosztálya. Itt írhatjuk le a közös kirajzoló logikákat (pl. kábelek pinjei).
- Őssosztályok Object → ComponentView.
- Interfészek Drawable.
- Attribútumok
 - Dimension dimension Szélesség-magasság
- Metódusok
 - + ComponentView(int w, int h): Konstruktor a méretek megadásával.
 - + void draw(Graphics g): Kirajzolási logika
 - + Dimension getDimension(): Lekérhetjük az objektumtól a méretét.
 - # abstract int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma.
 - # abstract int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
 - + Point getRelativeInputPinPosition(int pin): Visszaadja a bemeneti pin relatív pozícióját.
 - + Point getRelativeOutputPinPosition(int pin): Visszaadja a kimeneti pin relatív pozícióját.
 - # abstract void onDraw(Graphics g): Komponens kirajzolásának egyedi logikája.

11.3.27. WireView

- Felelősség
Egy vezetékek megjelenítéséért felelős, amit törött vonallal jelenítünk meg.
- Őssosztályok Object → WireView.
- Interfészek Drawable.
- Attribútumok
 - Point end Vezeték vége
 - List referencePoints Vezeték referenciapontjai, ahol a vezetékek "törnek".
 - Point start Vezeték kezdete
 - Wire w Vezeték, aminek a megjelenítéséért felel.
- Metódusok
 - + WireView(Wire w, Point start, Point end): Konstruktor
 - + void draw(Graphics g): Kirajzolási logika
 - + Dimension getDimension():
 - + void setReferencePoints(List referencePoints): Vezeték referenciapontjainak a beállítása

11.3.28. AndGateView

- Felelősség
ÉS kaput kirajzoló osztály
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `AndGateView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - `AndGate ag` Becsomagolt ÉS kapu
- Metódusok
 - + `AndGateView(AndGate ag):` Konstruktor
 - # `int getInputPinsCount():` Bemeneti pinek száma
 - # `int getOutputPinsCount():` Kimeneti pinek száma
 - + `void onClick(Controller controller):` ÉS kapura kattintás
 - # `void onDraw(Graphics g):` Kirajzolási logika

11.3.29. CompositeView

- Felelősség
Kompozitot kirajzoló osztály
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `CompositeView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - `Composite c` Becsomagolt kompozit
- Metódusok
 - + `CompositeView(Composite c):` Konstruktor
 - # `int getInputPinsCount():` Bemeneti pinek száma
 - # `int getOutputPinsCount():` Kimeneti pinek száma
 - + `void onClick(Controller controller):` Komponensre kapcsolás
 - # `void onDraw(Graphics g):` Kirajzolási logika

11.3.30. FlipFlopDView

- Felelősség
D flip-flopot kirajzoló osztály
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `FlipFlopDView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - `FlipFlopD d` Becsomagolt D flip-flop
- Metódusok
 - + `FlipFlopDView(FlipFlopD d):` Konstruktor
 - # `int getInputPinsCount():` Bemeneti pinek száma

```
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): D flip-flopra kattintás
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.31. FlipFlopJKView

- Felelősség
JK flip-flopot kirajzoló osztály
- Ősosztályok Object → ComponentView → FlipFlopJKView.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - FlipFlopJK jk Becsomagolt JK flip-flop
- Metódusok


```
+ FlipFlopJKView(FlipFlopJK jk): Konstruktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): JK flip-flopra kattintás
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.32. GndView

- Felelősség
GND-t kirajzoló osztály
- Ősosztályok Object → ComponentView → GndView.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok


```
+ GndView(): Konstruktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolás
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.33. InverterView

- Felelősség
Invertert kirajzoló osztály
- Ősosztályok Object → ComponentView → InverterView.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - Inverter inv Becsomagolt inverter

- **Metódusok**

```
+ InverterView(Inverter inv): Konstruktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolás
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.34. LedView

- **Felelősség**

LED-et kirajzoló osztály.

- **Ősosztályok** Object → ComponentView → LedView.

- **Interfészek** (nincs)

- **Attribútumok**

– Led led Becsomagolt Led.

- **Metódusok**

```
+ LedView(Led led): Konstruktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolás
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.35. MpxView

- **Felelősség**

Multiplexert kirajzoló osztály

- **Ősosztályok** Object → ComponentView → MpxView.

- **Interfészek** (nincs)

- **Attribútumok**

– Mpx mpx Becsomagolt multiplexer.

- **Metódusok**

```
+ MpxView(Mpx mpx): Konstruktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolás
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.36. NodeView

- Felelősség
Node-ot kirajzoló osztály.
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `NodeView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - `Node node` Becsomagolt csomópont
- Metódusok
 - + `NodeView(Node node):` Konstruktor
 - + `void draw(Graphics g):` Kirajzolási logika
 - # `int getInputPinsCount():` Bemeneti pinek száma
 - # `int getOutputPinsCount():` Kimeneti pinek száma
 - + `Point getRelativeInputPinPosition(int pin):` Megadott bemeneti pin relatív pozícióját adja vissza
 - + `Point getRelativeOutputPinPosition(int pin):` Megadott kimeneti pin relatív pozícióját adja vissza
 - + `void onClick(Controller controller):` Komponensre kapcsolás
 - # `void onDraw(Graphics g):` Kirajzolási logika

11.3.37. OrGateView

- Felelősség
VAGY kaput kirajzoló osztály
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `OrGateView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - `OrGate og` Becsomagolt VAGY kapu
- Metódusok
 - + `OrGateView(OrGate og):` Konstruktor
 - # `int getInputPinsCount():` Bemeneti pinek száma
 - # `int getOutputPinsCount():` Kimeneti pinek száma
 - + `void onClick(Controller controller):` Komponensre kapcsolás
 - # `void onDraw(Graphics g):` Kirajzolási logika

11.3.38. ScopeView

- Felelősség
Scope-ot kirajzoló osztály.
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `ScopeView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok

– Scope scope **Becsomagolt** oszcilloszkóp

- Metódusok

```
+ ScopeView(Scope scope): Konstruktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolat
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.39. SequenceGeneratorView

- Felelősség

Jelgenerátort kirajzoló osztály

- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `SequenceGeneratorView`.

- Interfészek (nincs)

- Attribútumok

– `SequenceGenerator sg` **Becsomagolt** szekvenciagenerátor

- Metódusok

```
+ SequenceGeneratorView(SequenceGenerator sg): Konstruktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolat
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```

11.3.40. SevenSegmentDisplayView

- Felelősség

Hétszegmenses kijelzőt kirajzoló osztály.

- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `SevenSegmentDisplayView`.

- Interfészek (nincs)

- Attribútumok

– `SevenSegmentDisplay ssd` **Becsomagolt** 7-szegmenses kijelző

- Metódusok

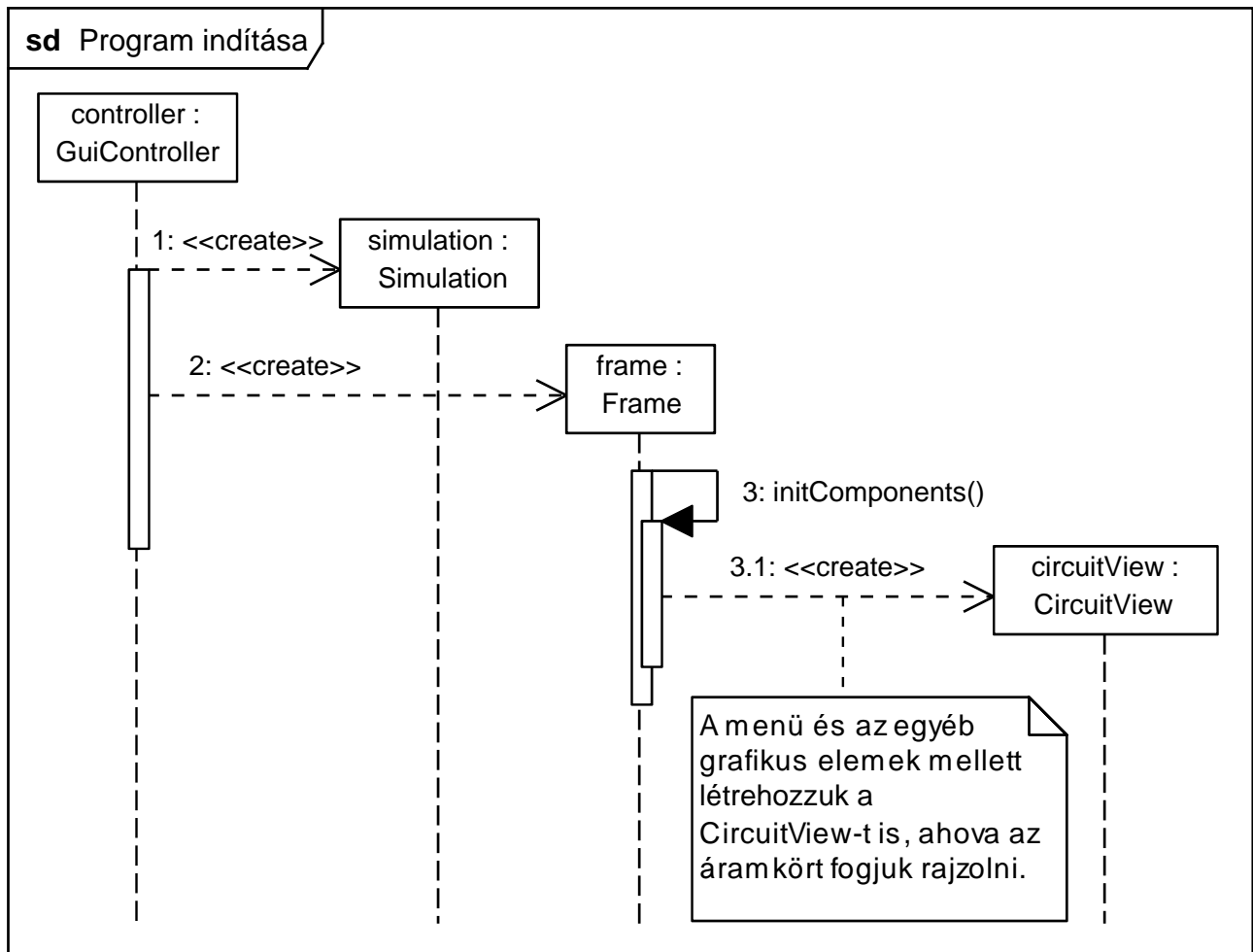
```
+ SevenSegmentDisplayView(SevenSegmentDisplay ssd): Konstriktor
# int getInputPinsCount(): Bemeneti pinek száma
# int getOutputPinsCount(): Kimeneti pinek száma
+ void onClick(Controller controller): Komponensre kapcsolat
# void onDraw(Graphics g): Kirajzolási logika
```


11.3.41. ToggleView

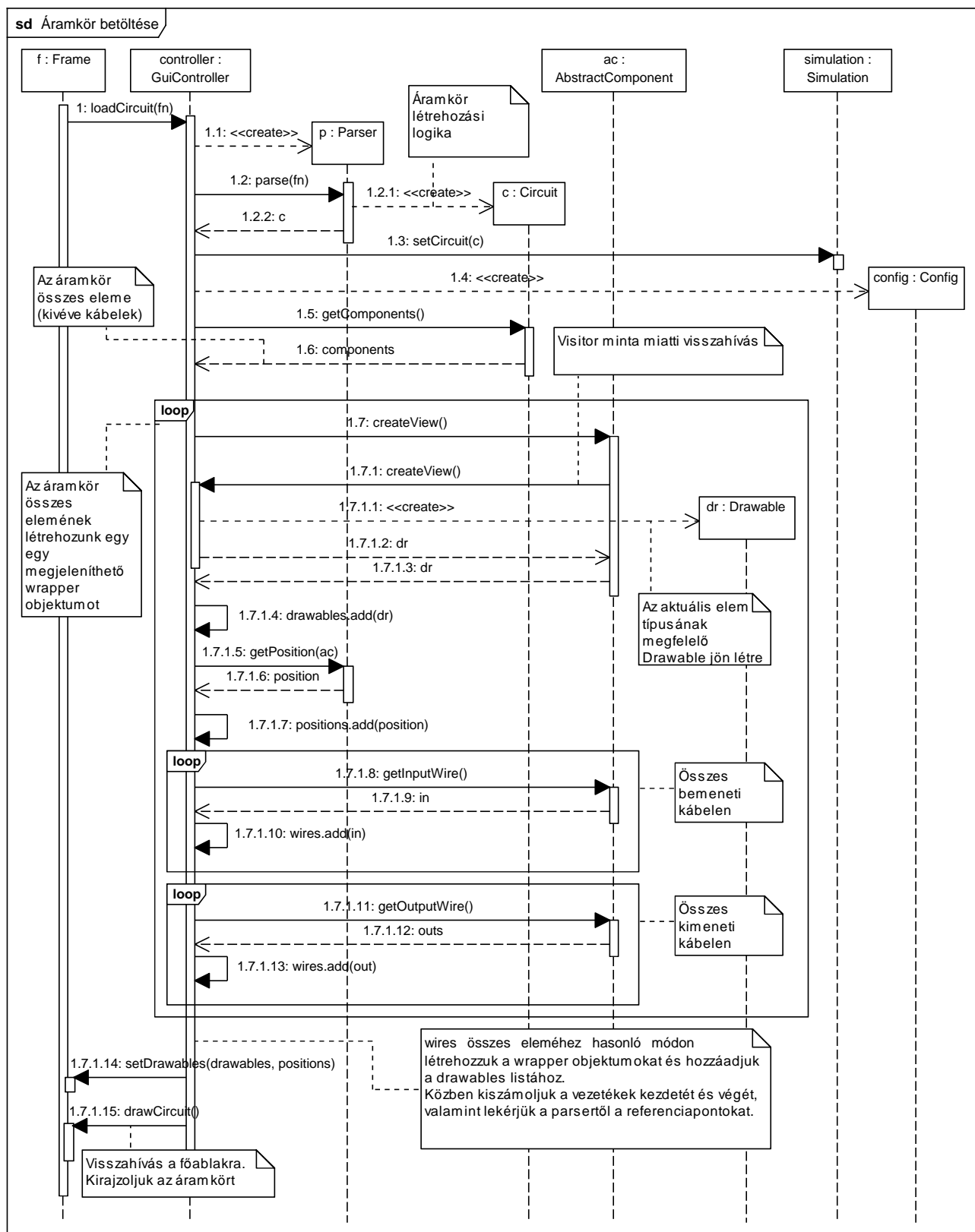
- Felelősség
Kapcsolót kirajzoló osztály
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `ToggleView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
 - `Toggle toggle` Becsomagolt kapcsoló
- Metódusok
 - + `ToggleView(Toggle toggle):` Konstruktor
 - # `int getInputPinsCount():` Bemeneti pinek száma
 - # `int getOutputPinsCount():` Kimeneti pinek száma
 - + `void onClick(Controller controller):` Komponensre kapcsolás
 - # `void onDraw(Graphics g):` Kirajzolási logika

11.3.42. VccView

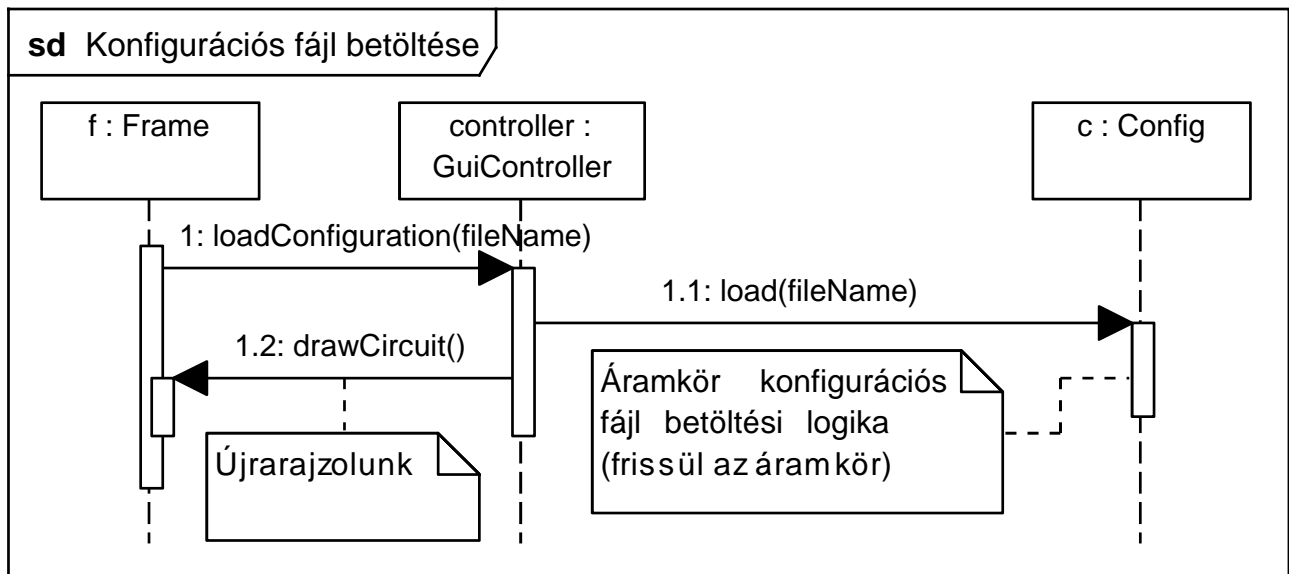
- Felelősség
VCC-t kirajzoló osztály
- Ősosztályok `Object` → `ComponentView` → `VccView`.
- Interfészek (nincs)
- Attribútumok
- Metódusok
 - + `VccView():` Konstruktor
 - # `int getInputPinsCount():` Bemneti pinek száma
 - # `int getOutputPinsCount():` Kimeneti pinek száma
 - + `void onClick(Controller controller):` Komponensre kapcsolás
 - # `void onDraw(Graphics g):` Kirajzolási logika

11.4. Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel

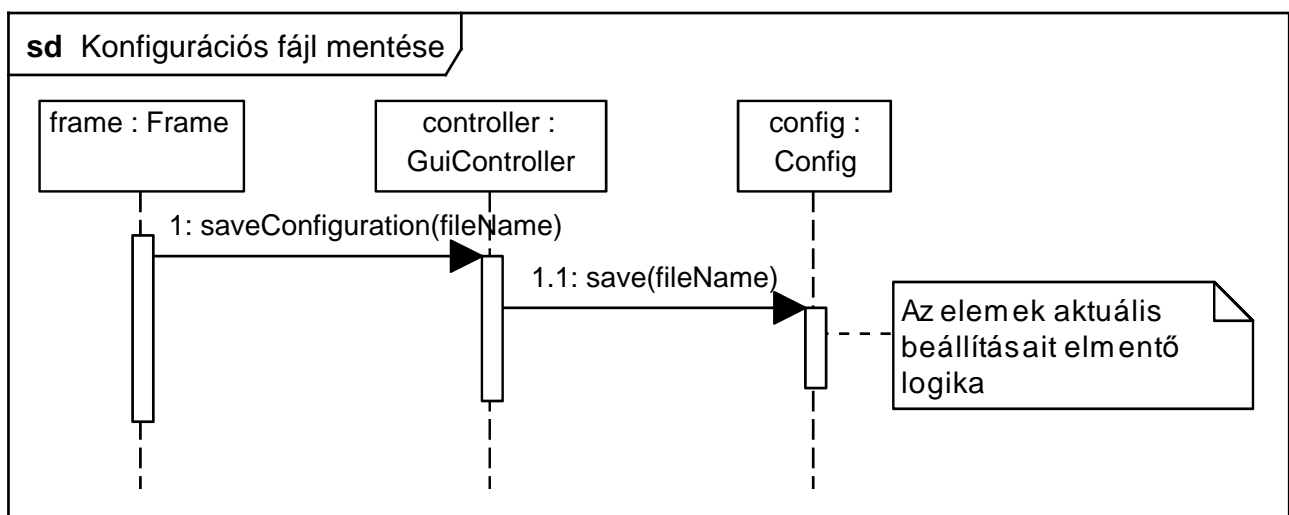
11.8. ábra. Program indítása



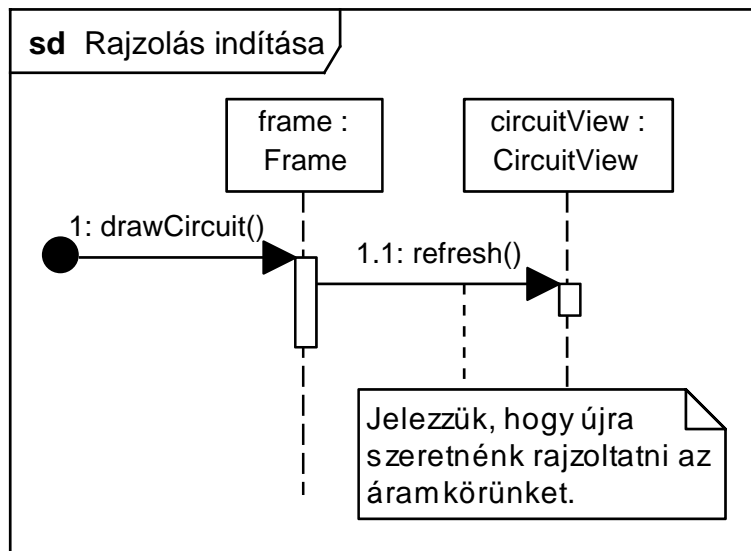
11.9. ábra. Áramkör betöltése



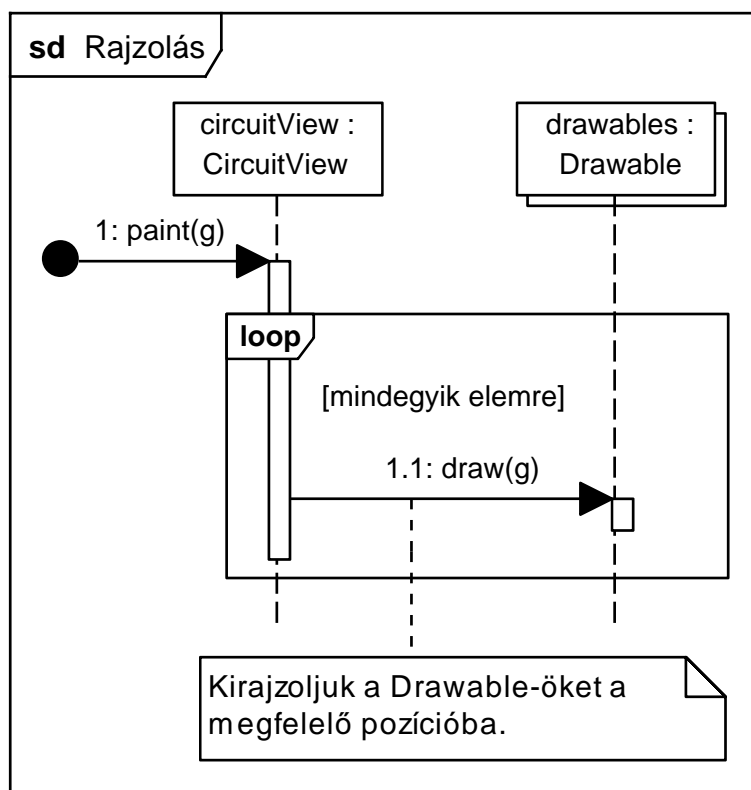
11.10. ábra. Konfigurációs fájl betöltése



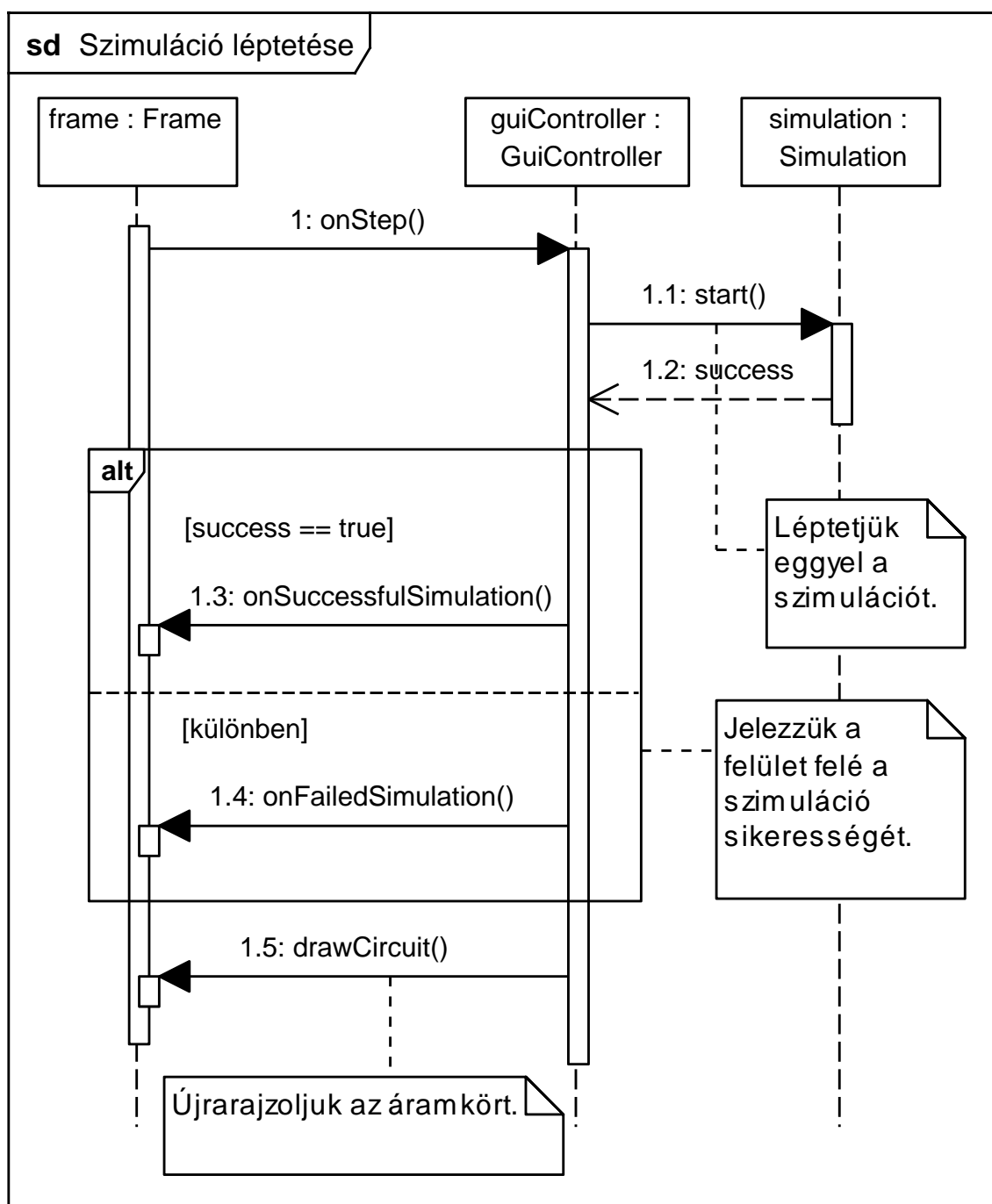
11.11. ábra. Konfigurációs fájl mentése



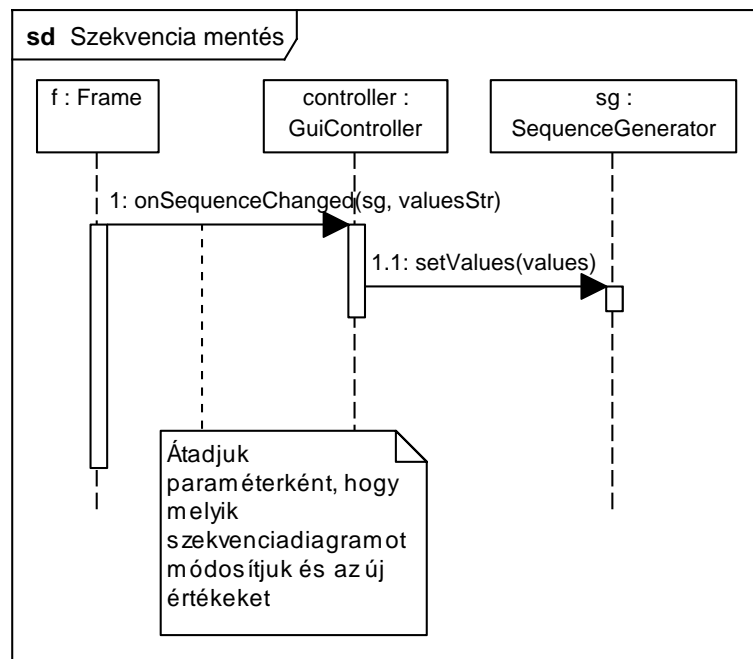
11.12. ábra. Rajzolás indítása



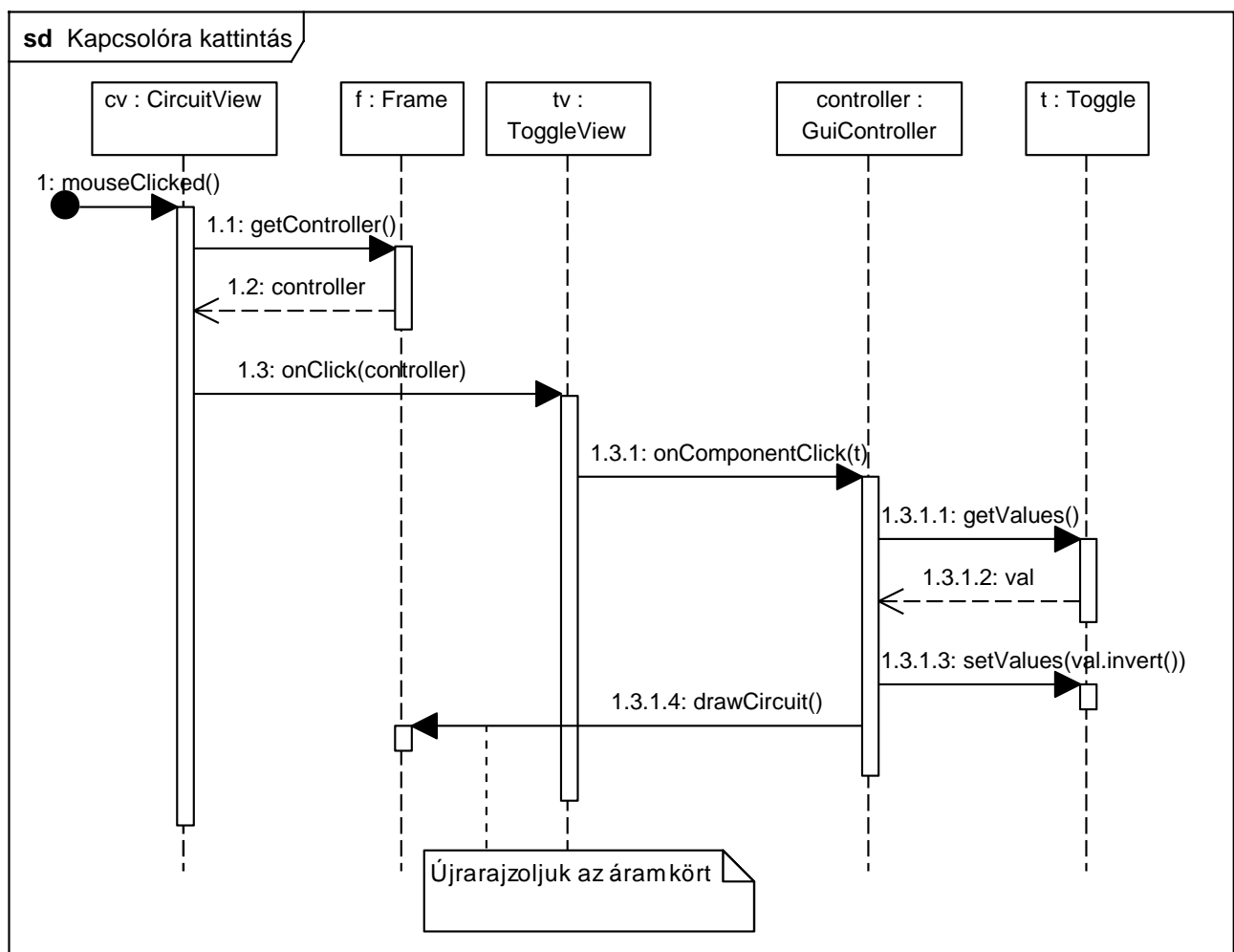
11.13. ábra. Rajzolás



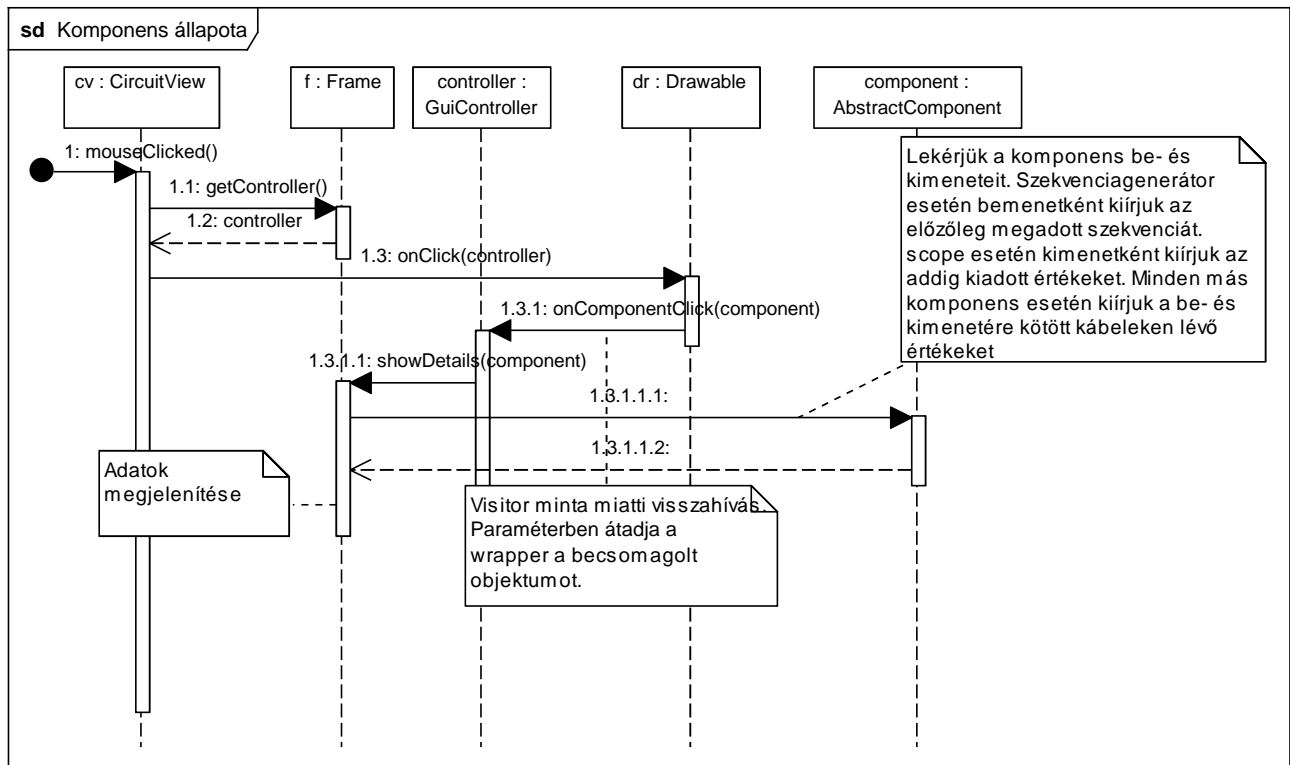
11.14. ábra. Szimuláció léptetése



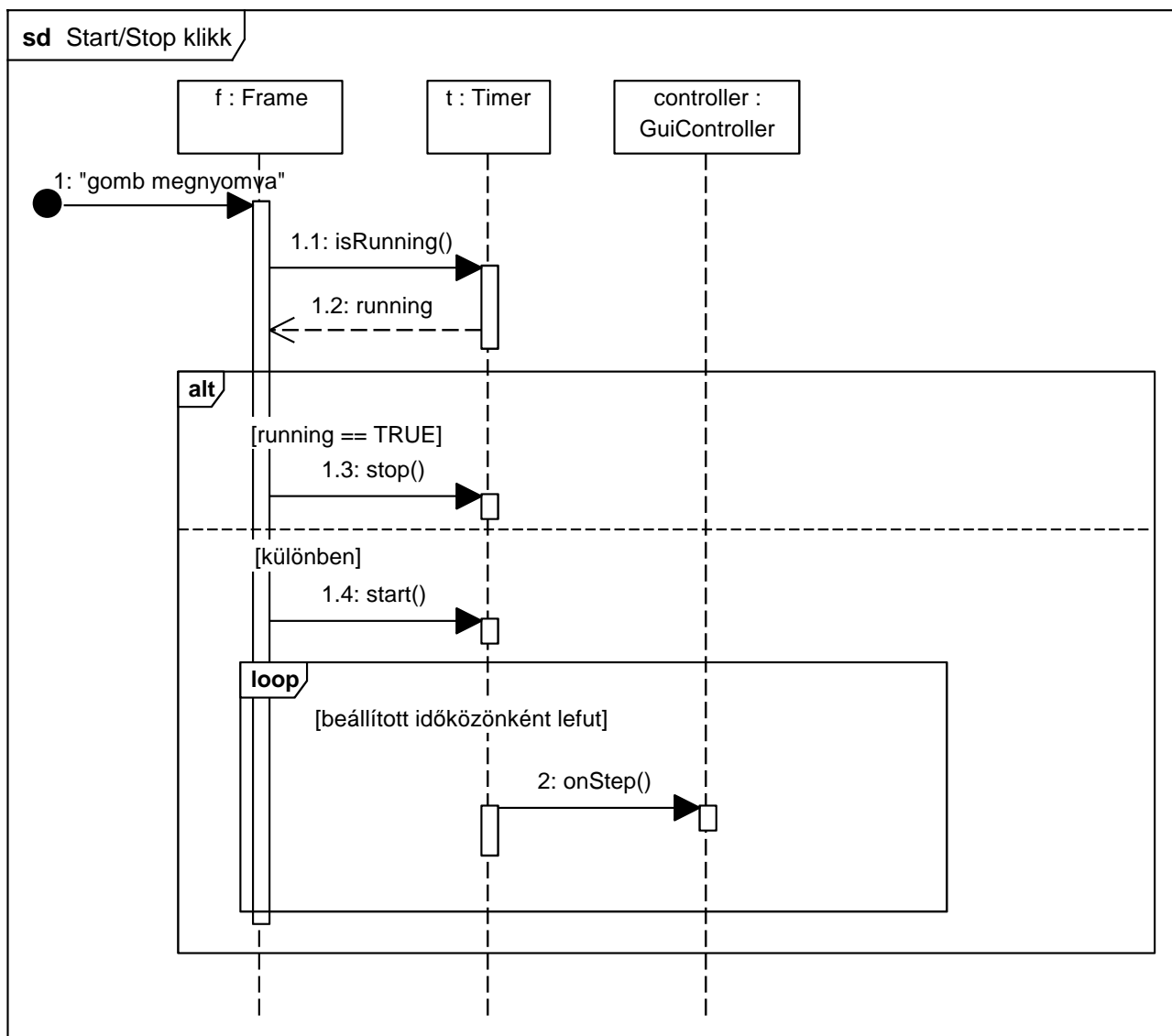
11.15. ábra. Szekvencia mentése



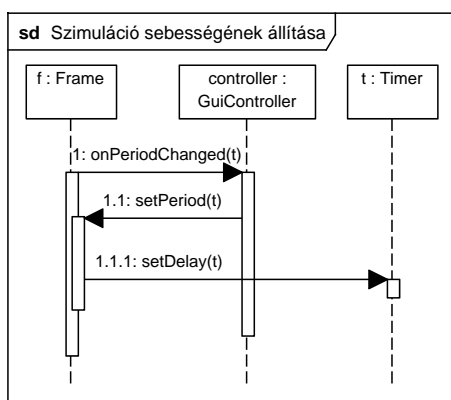
11.16. ábra. Kapcsolóra kattintás



11.17. ábra. Komponens állapotának kijelzése



11.18. ábra. Start/Stop klikk



11.19. ábra. Szimuláció sebességének állítása

11.5. Napló

Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2011.04.20. 14:00	3 óra	Dévényi A. Jákli G. Kriván B.	Értekezlet. Megbeszéltük a grafikus felületet, osztályokat és a szekvenciákat. Döntés: szétszöttük a diagramokat
2011.04.23. 11:30	45 perc	Kriván B.	A grafikus interfész c. fejezet elkészítése.
2011.04.23. 14:00	3 óra	Jákli G.	Szekvenciadiagramok készítése. (11.6, 11.7, 11.8, 11.9, 11.13)
2011.04.23. 16:00	2 óra	Kriván B.	Szekvenciadiagramok készítése. (11.10, 11.11, 11.12, 11.15)
2011.04.24. 11:00	1,5 óra	Jákli G.	Szekvenciadiagramok készítése. (11.14, 11.16, 11.17)
2011.04.24. 12:00	2,5 óra	Dévényi A.	Osztálydiagram készítése, grafikus objektumok osztályleírása.
2011.04.24. 19:00	2 óra	Kriván B.	Dokumentáció véglegesítése, összerakása.