

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 23.

Tartalomjegyzék

11 Grafikus felület specifikációja	4
11.1. A grafikus interfész	4
11.2. A grafikus rendszer architektúrája	4
11.2.1. A felület működési elve	4
11.2.2. A felület osztály-struktúrája	5
11.3. A grafikus objektumok felsorolása	5
11.3.1. Osztály1	5
11.3.2. Osztály2	6
11.4. Kapcsolat az alkalmazói rendszerrel	6
11.5. Napló	6

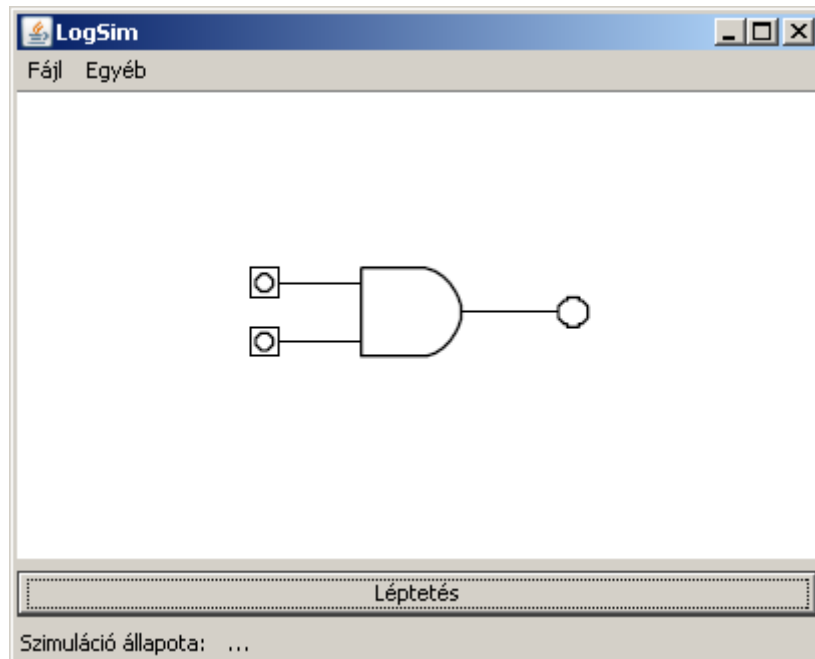
Ábrák jegyzéke

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	9
11.7. Konfigurációs fájl mentése	9
11.8. Rajzolás indítása	10
11.9. Rajzolás	11

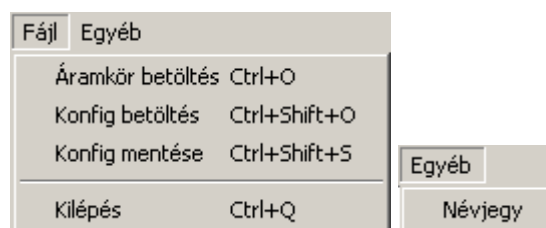
11. Grafikus felület specifikációja

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 Névjegy menüpontjára kapcsolva pedig megnyílik a 11.3. ábrán látható ablak.



11.1. ábra. Főablak



11.2. ábra. Fájl és az Egyéb menü almenüi

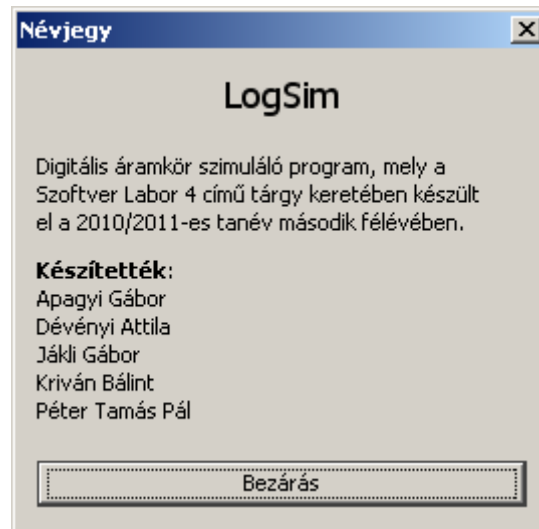
11.2. A grafikus rendszer architektúrája

[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 meglévő rendszerhez, a megjelenítés során mi volt az alapelv. Törekedni kell az MVC megvalósításra. Alapelvek lehet-

2011. április 23.



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 → Ősosztály2 → 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

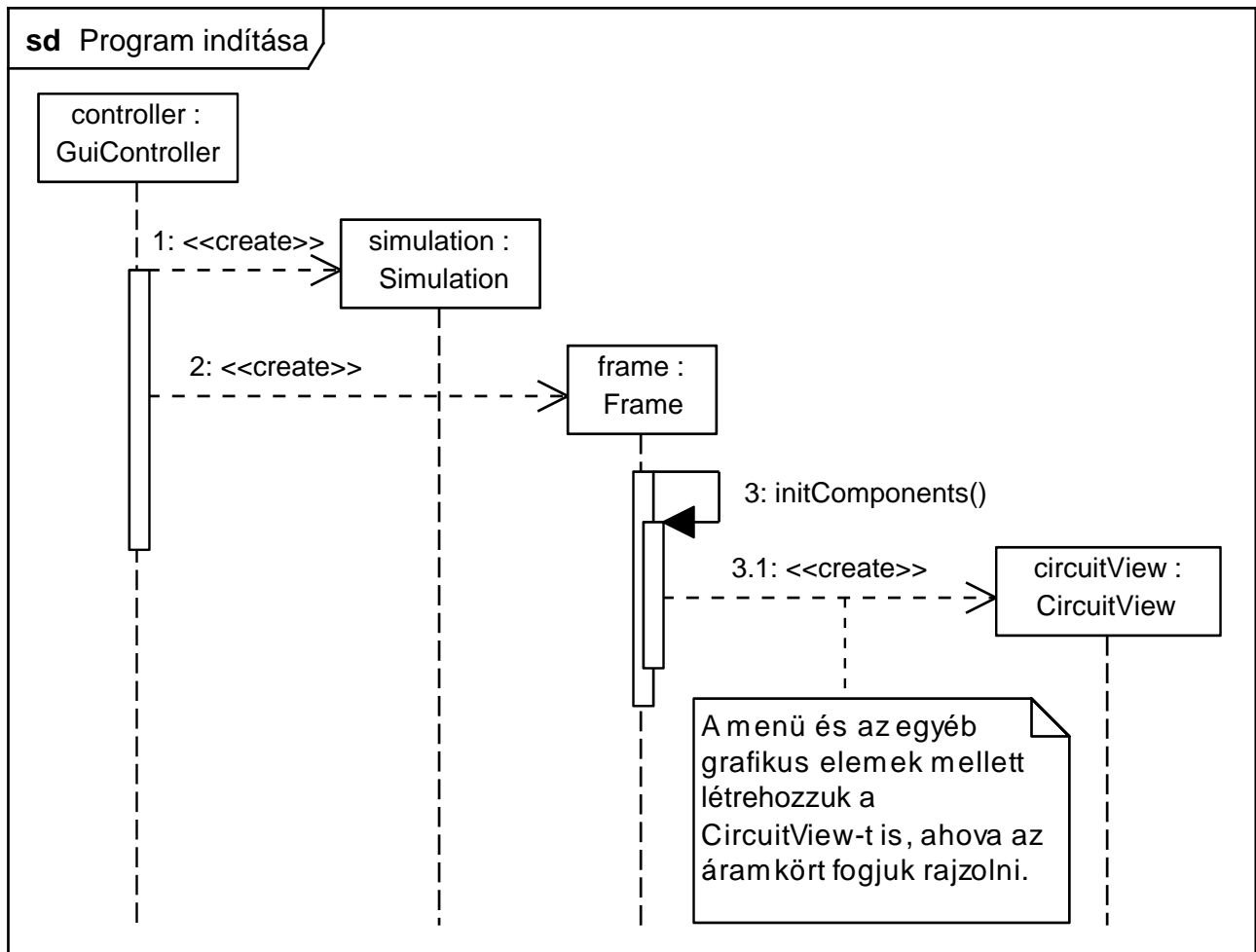
- Felelősség
[Mi az osztály felelőssége. Kb 1 bekezdés. Ha szükséges, akkor state-chart is.]
- Ősosztályok
*[Mely osztályokból származik (öröklési hierarchia)
Legősebb osztály → Ősosztály2 → Ősosztály3...]*
- Interfészek
[Mely interfészeket valósítja meg.]
- Attribútumok
[Milyen attribútumai vannak]
 - 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

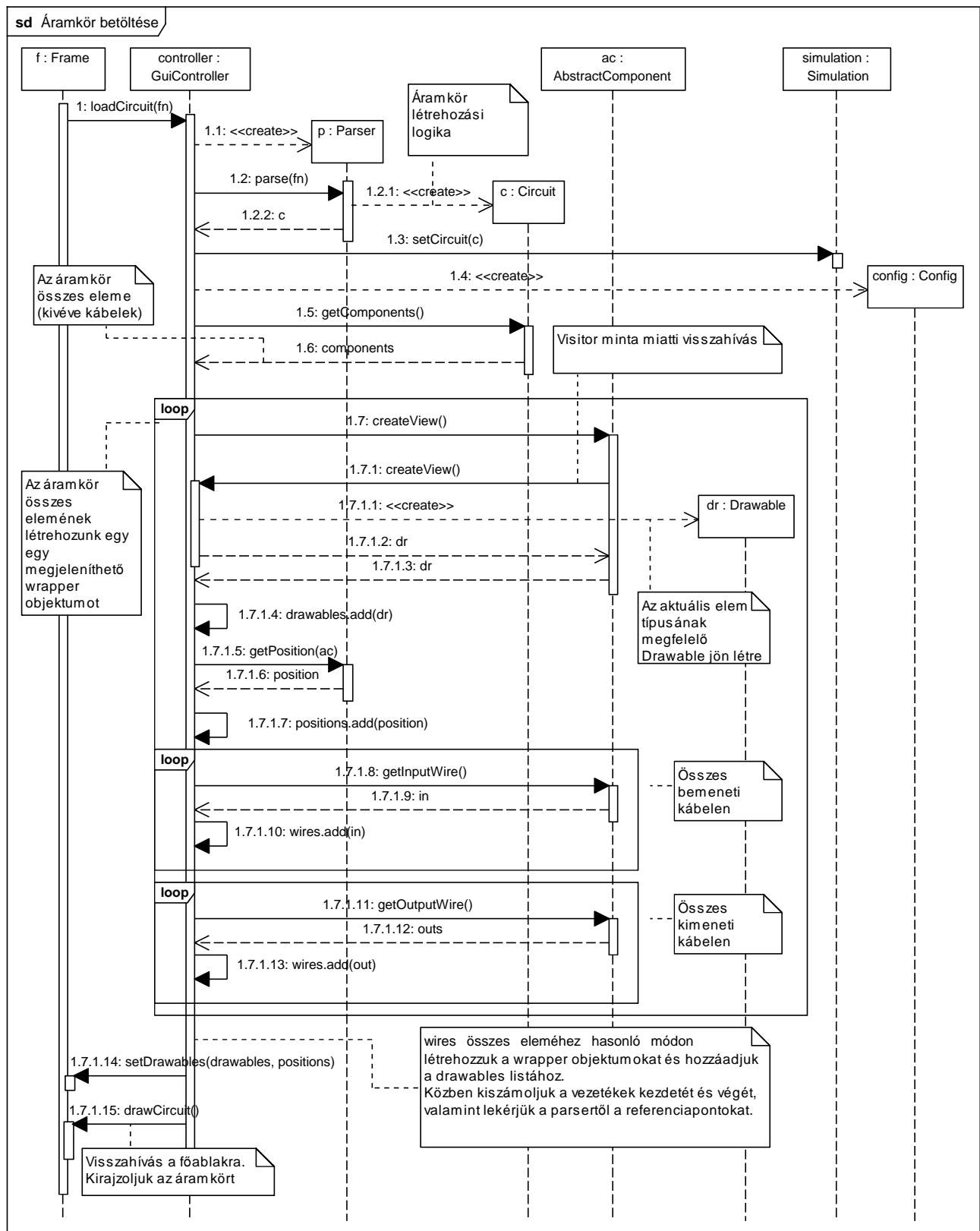
[Szekvencia-diagramokon ábrázolni kell a grafikus rendszer működését. Konzisztens kell legyen az előző alfejezetekkel. Minden metódus, ami ott szerepel, fel kell tűnjön valamelyik szekvenciában. Minden metódusnak, ami szekvenciában szerepel, szereplnie kell a valamelyik osztálydiagramon.]

11.5. Napló

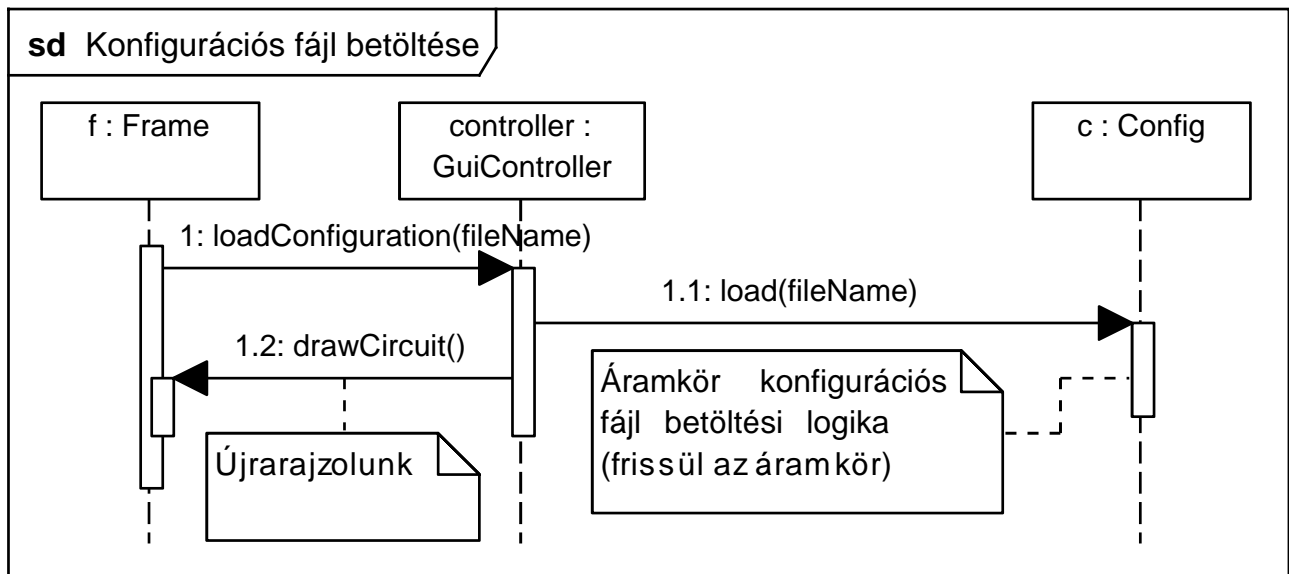
Kezdet	Időtartam	Résztevők	Leírás
2011.04.20. 14:00	3 óra	Dévényi A. Jákli G. Kriván B.	Értekezlet. Megbeszéltük a grafikus felületet, osztályokat és a szekvenciákat. Döntés: szétszöttük a diagramokat
2011.04.23. 11:30	45 perc	Kriván B.	A grafikus interfész c. fejezet elkészítése



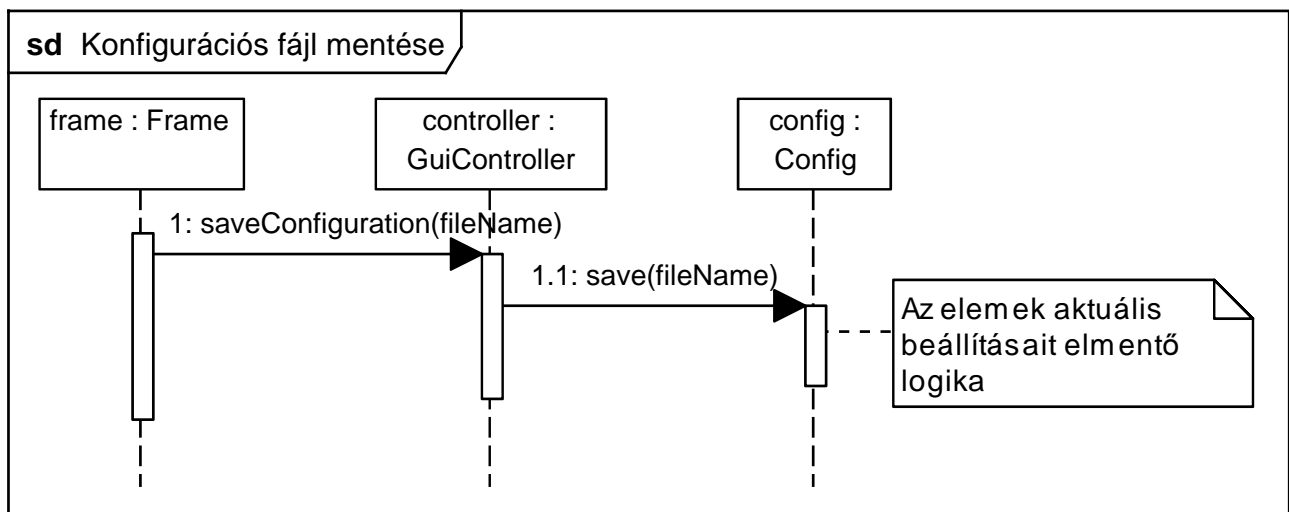
11.4. ábra. Program indítása



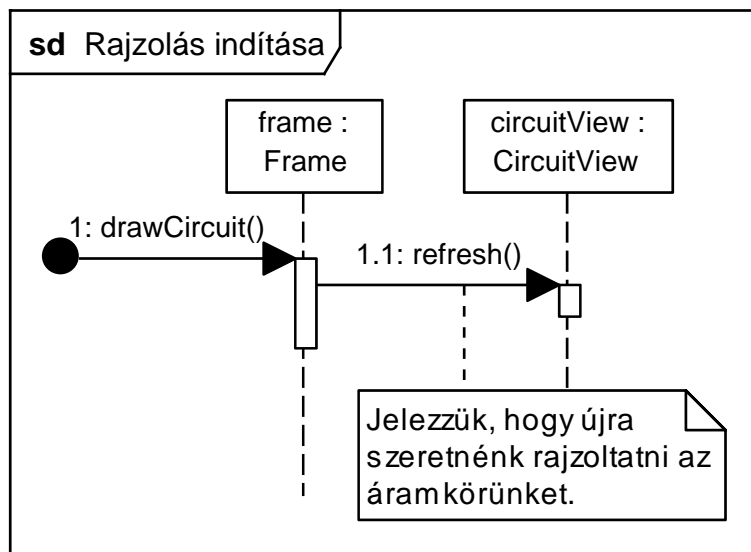
11.5. ábra. Áramkör betöltése



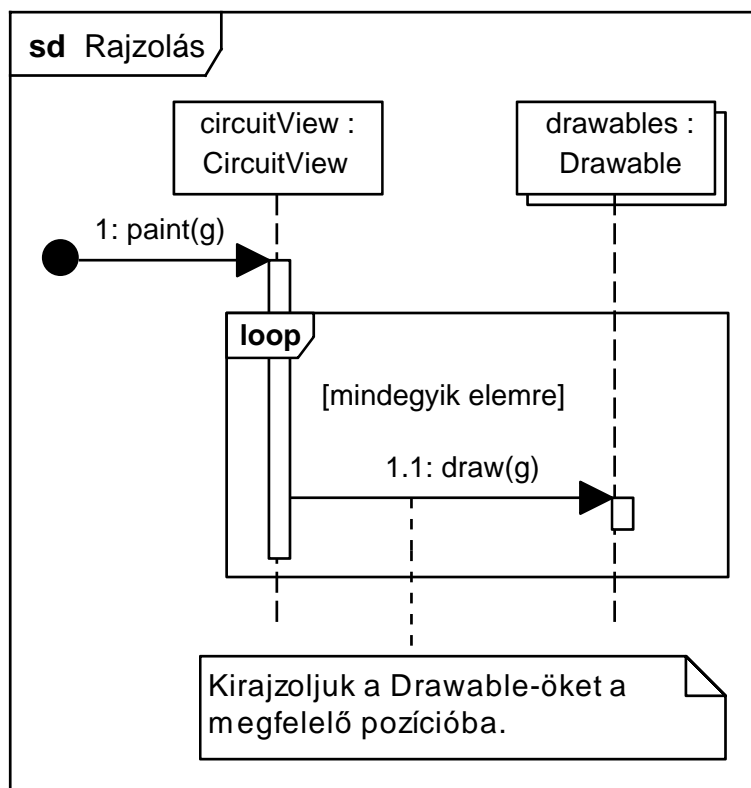
11.6. ábra. Konfigurációs fájl betöltése



11.7. ábra. Konfigurációs fájl mentése



11.8. ábra. Rajzolás indítása



11.9. ábra. Rajzolás