



MANUALE D'USO

Uroborus

Sviluppatore:
Michele Fraccaroli

2016-2017

Indice

1	Installazione	5
2	Casi d'uso	5
2.1	Plotting total graph	5
2.2	Max of graph	5
2.3	Subtraction between graph	6
2.4	Multi-plotting graph	6
3	Navigazione	7

1 Installazione

Per installare Uroborus è sufficiente aprire la cartella nominata 'Installer', fare tasto destro con il mouse in uno spazio vuoto e scegliere 'Apri nel terminale'. Successivamente, è sufficiente scrivere `'sh Installer.sh'`.

2 Casi d'uso

In questa sezione sono elencati tutti i casi di utilizzo del software Uroborus. In ogni momento dell'esecuzione, è possibile terminare il programma premendo 'CTRL-D'.

2.1 Plotting total graph

La sezione di plotting del grafo è la prima funzione del programma. E' attivabile premendo '1' nel menù principale.

Una volta eseguita la scelta, viene data la possibilità di inserire il nome file (con formato .pss) che dovrà essere plottato e, premendo 'Invio' sulla tastiera, si aprirà una finestra che mostrerà un grafico X Y con plottato i dati contenuti nel file inserito. Per eseguire l'azione, è sufficiente prendere il file in questione, spostarlo all'interno dell'apposita cartella chiamata **'Input_file/s1_2'** e digitare sul terminale il suo nome così che il sistema prenda in ingresso i dati e prepari il plot. Successivamente verrà chiesto di inserire i nomi del grafico, e dei rispettivi assi. In ogni caso sarà possibile digitare 'q' per tornare al menù principale del programma.

Una volta che la finestra del grafico è aperta, sarà possibile scegliere tra diverse opzioni che si possono trovare sul fondo della finestra tra cui: salvare il grafico in formato .png, ingrandire un'area, modificare dei settaggi.

2.2 Max of graph

La sezione in questione, permette di ricavare i massimi relativi del grafo ottenuto dai dati immessi nel sistema.

Per prima cosa premere 2 e invio per selezionare la modalità 'Max of graph'. Il primo passo è quello di inserire il/i file nella cartella **'Input_file/s1_2'** e inserire il nome da terminale quando viene richiesto. Successivamente, viene richiesto di inserire il numero di elementi che si vogliono usare per l'intervallo con cui il sistema andrà ad analizzare i punti del grafo e ricavare

tutti i massimi locali. Una volta premuto invio, vengono stampati a video tutti i massimi locali che il sistema è riuscito a trovare e viene richiesto di inserire il massimo che si vuole stampare a video e l'ampiezza dei dati che si vogliono visualizzare.

Seguono gli inserimenti dei nomi degli assi e del grafico stesso.

Una volta compilato il tutto, si aprirà una finestra a video che mostrerà la parte del grafico con il massimo scelto e con la precisione (ampiezza dell'intervallo precedentemente inserita) desiderata.

ATTENZIONE: a causa di una alcuni innesti nel codice, in questa sezione se si sbaglia ad inserire il file, occorre premere 'q', rileszionare la sezione 2 e ripetere l'operazione.

2.3 Subtraction between graph

La terza sezione è quella incaricata di fare la sottrazione tra due grafi inseriti da file.

Per prima cosa, vanno inseriti i file nell'apposita cartella '**Input_file/s3**'. Una volta scelta l'opzione 3 nel menù dell'applicativo, viene chiesto di inserire il nome (con estensione) del primo file che si desidera immettere per la sottrazione e successivamente il secondo. Segue l'immissione dei nominativi del grafo e degli assi.

Alla fine delle immissioni, premendo invio, appare a video una finestra con il grafico risultante dalla sottrazione dei grafici composti dai dati contenuti nei file precedentemente immessi.

2.4 Multi-plotting graph

La quarta sezione è quella dedicata al plotting di più file su un unico grafico.

Prima si dovrà inserire i file nell'apposta cartella chiamata '**Input_file/s4**'. Successivamente il programma chiede l'inserimento di file nell'ordine desiderato dall'utente, oppure premere 'q' per uscire). Quando l'utente ha finito con l'inserimento dei file dovrà digitare 'ok' per accedere all'immissione dei nominativi del grafico in uscita. Al termine, il programma aprirà una finestra con entrambi i dati plottati nella stessa finestra.

3 Navigazione

Questa sezione di documentazione si occupa della navigazione all'interno del programma **Uroborus**.

In ogni punto del programma, è possibile tornare al menù principale digitando 'q'.

Quando ci sono le finestre dei grafici aperte (qualunque esse siano, è sufficiente chiuderle come normali finestre (freccia rossa in alto) e si può riprendere la navigazione del programma da dove ci si era fermati.