

МАКЕТ ИНТЕРФЕЙСА И ОСНОВНЫЕ СЦЕНАРИИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ

Макет интерфейса.

Основной интерфейс программы – главное меню и меню паузы. Прототип главного меню представлен на рис. 1. Данное меню появляется после запуска программы и предоставляет возможность перейти в редактор, где можно создавать, редактировать и удалять собственные варианты средств сбора данных (“**Open Device Editor**”), загрузить из файла сохраненную сцену, над которой велась работа ранее (“**Load Scene**”) или же создать новую сцену, предварительно выбрав декорации сцены, что дает возможность выбрать открытую или закрытую локацию и т.п. (“**Start New Scene**”).

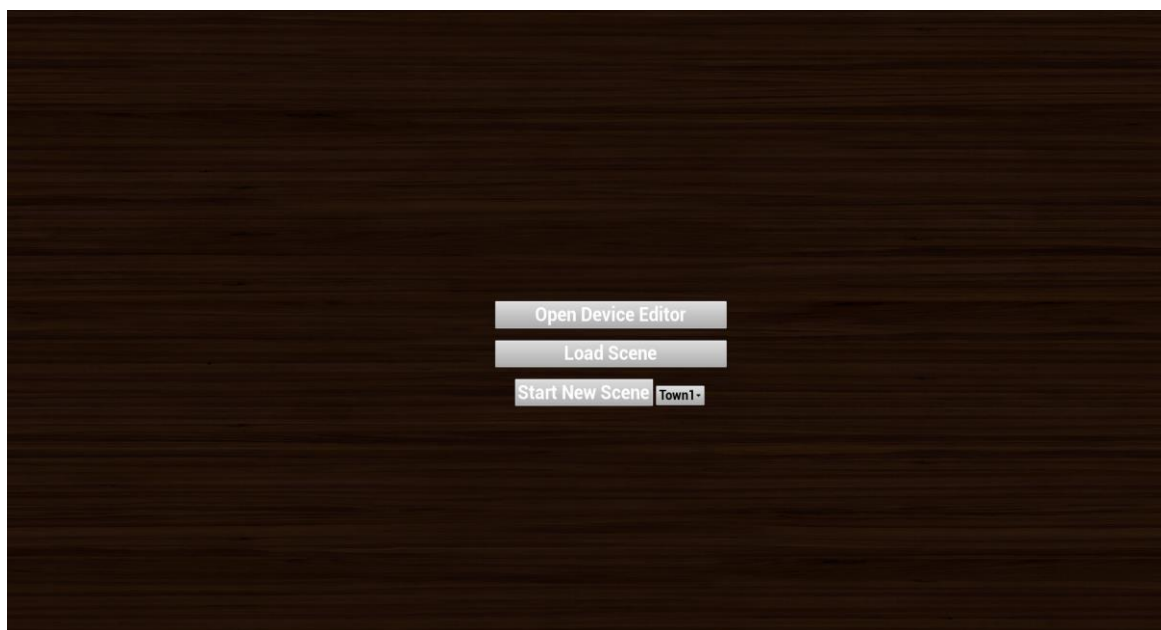


Рисунок 1 – Главное меню программы

Второе меню – меню паузы, которое представлено на рис. 2. Получить доступ к данному меню можно во время работы на новой или загруженной сцене (пока что по нажатию горячей клавиши «F»). Пока меню открыто, вся активность на сцене ставится на паузу. Данное меню предоставляет возможность вернуться к работе со сценой (“**Resume**”), открыть список установленных на сцене средств сбора данных и актеров(в будущем) (“**Open**

Object List”), открыть тот же редактор средств сбора данных, который доступен и из главного меню (**“Open Device Editor”**), возможность сохранить прогресс (**“Save Progress”**), а также возможность вернуться в главное меню (**“Exit to Main Menu”**). Сохранение прогресса, доступ к списку объектов и редактору также будет доступен по нажатию горячей клавиши прямо из режима работы со сценой.

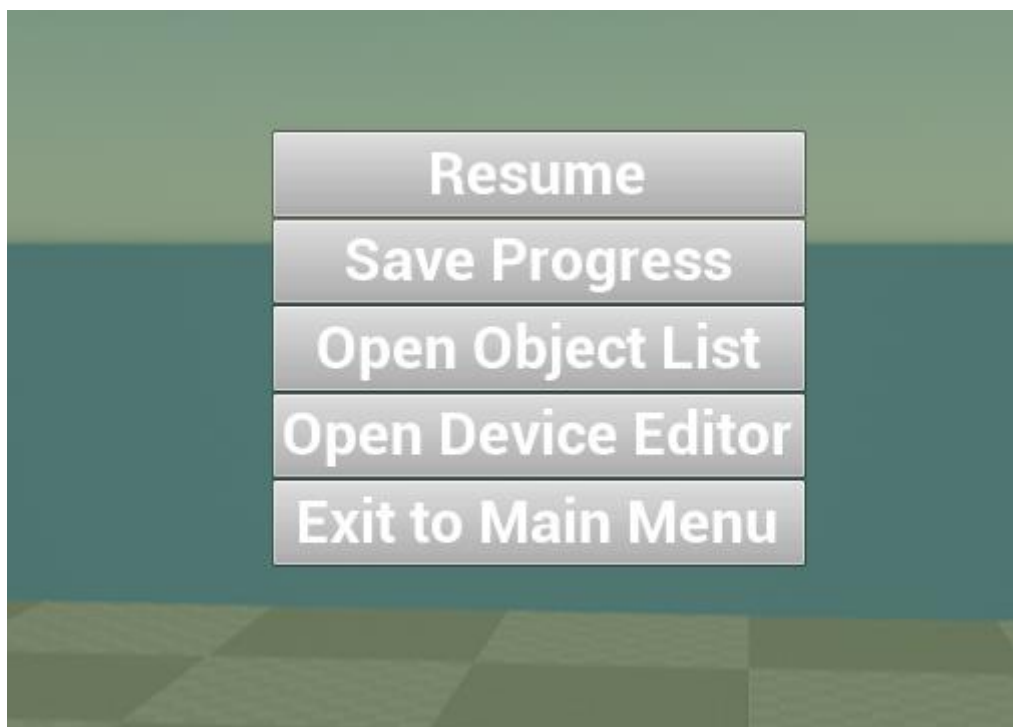


Рисунок 2 – Меню паузы

Следующий элемент – меню добавления нового средства сбора данных на сцену. Для размещения средства необходимо переместиться в точку, в которой требуется разместить средство и вызвать меню размещения (пока что нажатием горячей клавиши «3»). Меню размещения представлено на рис. 3. Оно позволяет выбрать тип размещаемого устройства (в том числе из списка собственноручно созданных пользователем), а также определить, стоит ли прикрепить размещенное устройство к какому-либо актору (если выбран актор, то позиция, с которой вызвано меню, не важна). Во время вызова данного меню вся активность на сцене также ставится на паузу. Также в

данном меню можно указать, будет ли работать устройство во время нажатия на горячую клавишу сбора данных.



Рисунок 3 – Меню добавления нового средства сбора данных

Для работы с уже созданными объектами имеется список акторов и средств сбора данных. На рис. 4 представлен список устройств сбора данных. Список акторов аналогичен. Данное меню, как указано выше, доступно из меню паузы или по горячей клавише из режима работы со сценой. Оно позволяет просмотреть названия и типы существующих устройств, а также вернуться в меню паузы или режим работы со сценой (“**Back**”); создать новое устройство, в качестве позиции при отсутствии актора, к которому прикрепляется устройство, будет использоваться позиция пользователя до момента вызова данного меню и/или меню паузы (“**Create New**”); редактировать существующие устройства, в том числе перемещать на текущую позицию (“**Edit**”); удалить устройства (“**Delete**”); переместить камеру пользователя к текущей позиции конкретного устройства (“**Go to**”).

List of Created Devices					
<div>Back</div> <div>Create New</div>	Name	Type	Actions		
	ExampleName1	camera	Edit	Delete	Go to
	ExampleName	SampleType	Edit	Delete	Go to

Рисунок 4 – Список установленных устройств сбора данных

В дальнейшем возможна модификация данного меню с целью дать пользователю возможность редактировать и добавлять и иные объекты. Такие как, например, источники света.

Для создания собственных вариантов средств сбора данных используется редактор, доступный из главного меню, меню паузы и из режима работы со сценой по нажатию горячей клавиши. Его макет представлен на рис. 5. По функциональности он аналогичен списку объектов, за исключением того, что в данном редакторе создаются отдельные типы объектов, а не сами объекты. В связи с этим нет возможности переместиться на позицию какого-либо объекта из списка.

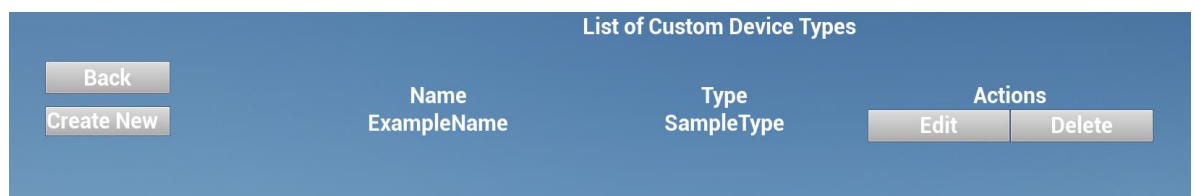


Рисунок 5 – Редактор средств сбора данных

В дальнейшем возможна также модификация данного редактора с целью дать пользователю возможность также создавать собственных акторов или сцены.

Также по горячей клавише можно будет начать запись данных со средств сбора данных, которые включены (**“Enabled”**) на момент нажатия клавиши. Аналогичным нажатием сбор данных может останавливаться.

Сценарии использования.

Основной сценарий. Действующее лицо – пользователь.

1. Пользователь запускает приложение.
2. Пользователь выбирает сцену в главном меню и запускает ее
2. (Альтернативно) Пользователь загружает сохраненную сцену, с которой велась работа ранее.

3. (Опционально) Пользователь устанавливает новые средства сбора данных и акторов на сцену и редактирует их и иные существовавшие до этого средства и акторов по необходимости.

4. (Опционально) Пользователь открывает редактор типов средств сбора данных и создает/редактирует собственный тип устройства. Возврат к пп. 3.

5. (Опционально) Пользователь запускает сбор данных.

5.1 Пользователь останавливает сбор данных. Возврат к пп. 3.

6. (Опционально) Пользователь сохраняет сцену с размещенными на ней объектами.

7. Пользователь завершает работу с программой.

Дополнительный сценарий. Действующее лицо – пользователь.

1. Пользователь запускает приложение.

2. (Повторяющееся) Пользователь открывает редактор типов средств сбора данных из главного меню и создает/редактирует собственный тип устройства.

3. Пользователь возвращается в главное меню и завершает работу с программой.