

Uživatelská příručka

Palladium

Petr Bednář
2022

OBSAH

Úvod	3
1 Instalace	4
1.1 Aplikace	4
1.2 Zdrojový kód	5
2 Uživatelské nastavení	7
2.1.1 Nastavení API klíče pro TMDB	7
2.1.2 Omezení metadat herců a osob	8
2.1.3 Uložení nastavení	8
3 Použití	10
3.1 Přidání knihovny	10
3.1.1 Knihovna filmy	10
3.1.2 Knihovna seriály	11
3.1.3 Knihovna hudba	12
3.1.4 Knihovna obrázky	14
3.2 Načtení knihovny	15
3.2.1 Knihovna filmy	15
3.2.2 Knihovna seriály	16
3.2.3 Knihovna hudba	17
3.2.4 Knihovna obrázky	17
3.3 Správa zdrojů a nastavení knihovny	18
3.3.1 Knihovna filmy	18
3.3.2 Knihovna seriály	21
3.3.3 Knihovna hudba	24
3.3.4 Knihovna obrázky	26
3.4 Souborová analýza	28
3.4.1 Knihovna filmy	28
3.4.2 Knihovna seriály	30
3.4.3 Knihovna hudba	32
3.4.4 Knihovna obrázky	34
3.5 Analýza pomocí API	36
3.5.1 Knihovna filmy	36
3.5.2 Knihovna seriály	38
4 Získání Api klíče TMDB	41

ÚVOD

Obsahem tohoto manuálu je podrobný popis instalace a použití aplikace Palladium. Dále jsou součástí informace o správě knihoven a vysvětlení složitějších součástí.

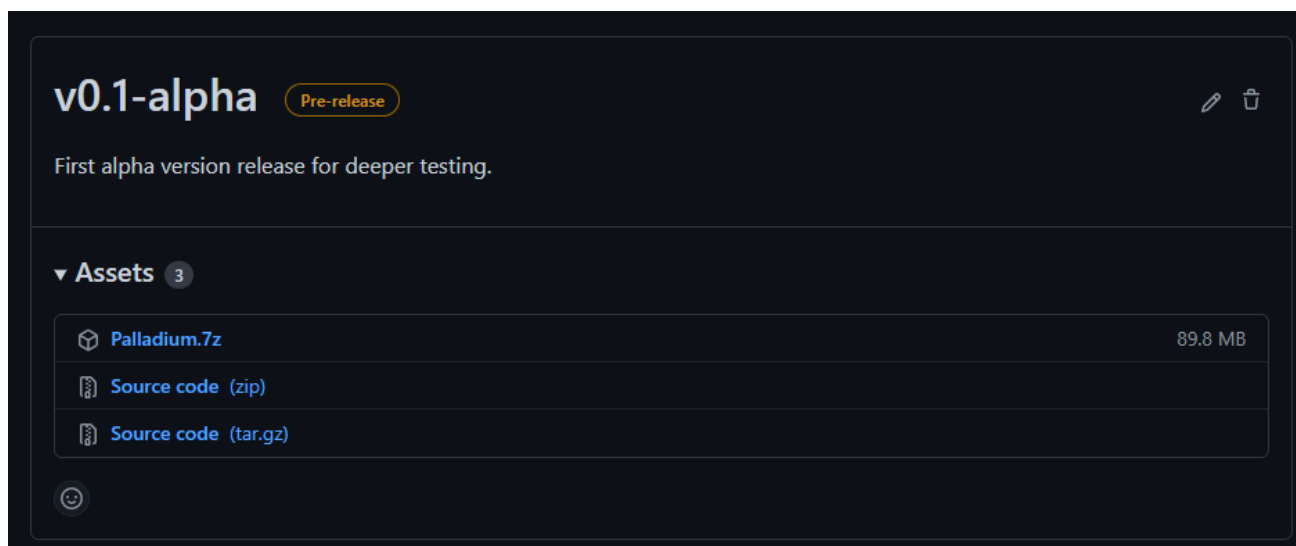
1 INSTALACE

Aplikace Palladium je ke stažení z volně přístupného GitHub repositáře na adrese: <https://github.com/pPetrBednar/Palladium>.



Aplikaci lze stáhnout ve dvou verzích buďto jako plně funkční samostatnou přenosnou aplikaci nebo kód, který lze na zařízení zkompilovat. Následující části budou obsahovat informace o postupu při instalaci či kompilaci zdrojového kódu.

1.1 Aplikace




Stažení spustitelné přenosné verze aplikace je možné na webové stránce <https://github.com/pPetrBednar/Palladium/releases>. Stažení nejnovější verze aplikace je doporučeno a je vyžadovaný nástroj na extrakci archívu 7zip nebo WinRAR.



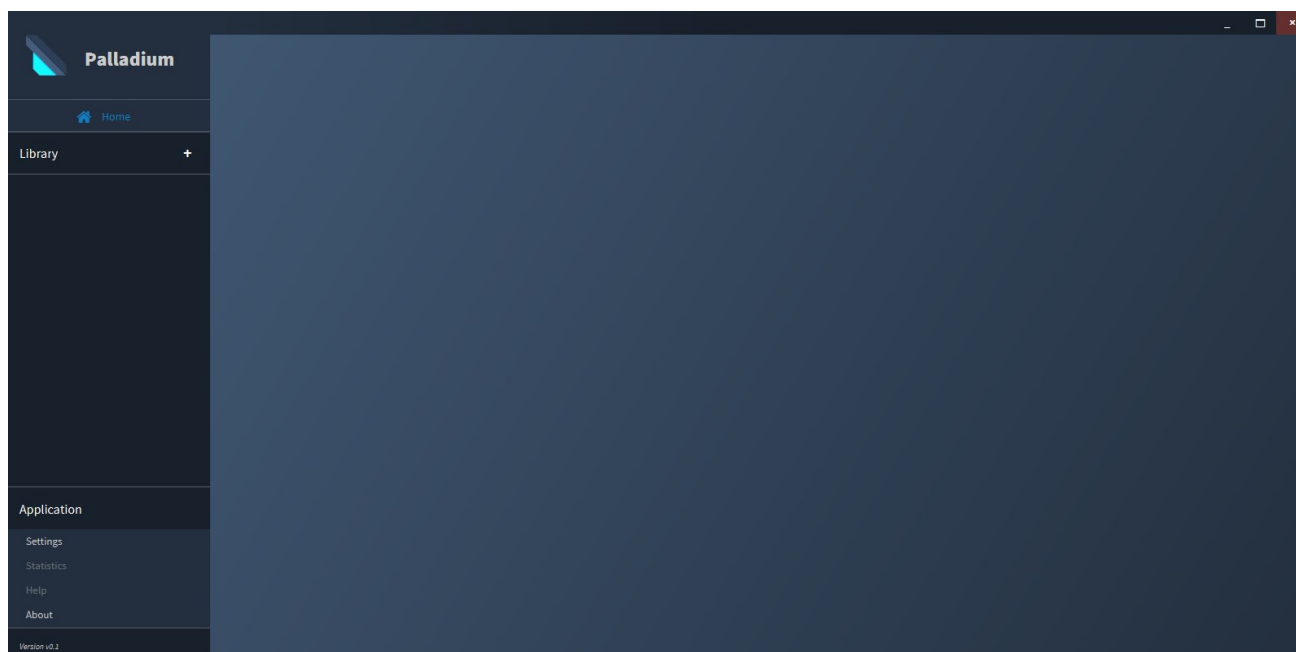
Je nutné stažení archívu **Palladium.7z**. V případě stahování zdrojového kódu lze také stáhnout ostatní archívy. Po extrakci archívu je vytvořena složka aplikace, která obsahuje veškeré soubory aplikace.

Název	Datum změny	Typ	Velikost
 Palladium	02.04.2022 21:45	Složka souborů	
 Palladium.7z	02.04.2022 21:50	WinRAR archiv	91 968 kB

Po otevření složky aplikace je mezi soubory viditelný spustitelný soubor aplikace. Jedná se o soubor s příponou Palladium.exe s vlastní ikonou. Lze vytvořit zástupce tohoto spouštěče a přesunout například na plochu či připnout spouštěč na lištu či start.

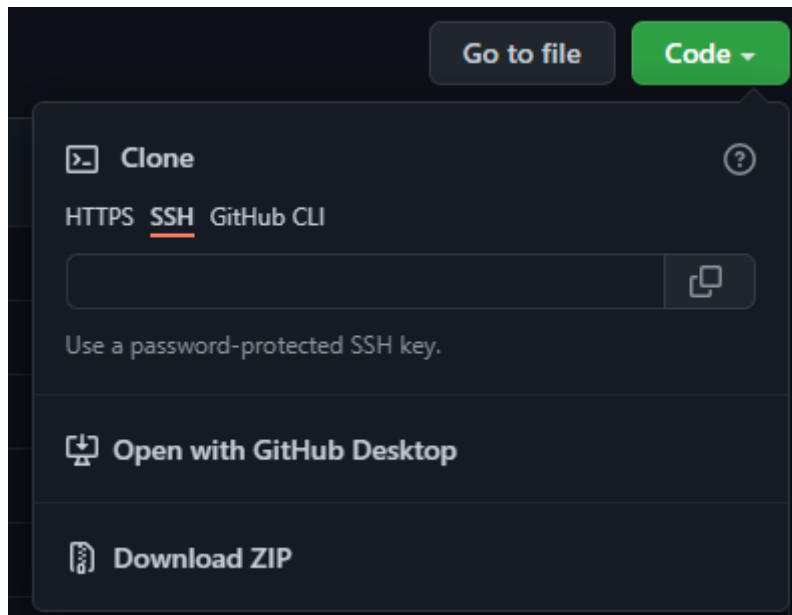
 packager.dll	02.04.2022 21:45	Rozšíření aplikace	261 kB
 Palladium.exe	02.04.2022 21:45	Aplikace	140 kB
 Palladium.ico	02.04.2022 21:45	Soubor ICO	123 kB

Aplikace je následně spuštěna pomocí tohoto spouštěče nebo přímo přes jar soubor ve složce app. Po spuštění je aplikace připravena na následující krok Uživatelské nastavení nebo Použití. Jelikož jde o první spuštění není v aplikaci přidána žádná knihovna a všechno nastavení je výchozí.



1.2 Zdrojový kód

Stažení zdrojového kódu aplikace je možné na webové stránce <https://github.com/pPetrBednar/Palladium/releases>. Stažení nejnovější verze zdrojového kódu aplikace je doporučeno a je vyžadovaný nástroj na extrakci archívu 7zip nebo WinRAR. Alternativní metodou je stažení balíčku zdrojového kódu na hlavní stránce projektu pomocí tlačítka **Code -> Download ZIP** ve správné větvi například **master** nebo tagu nejnovějšího vydání.



Po stažení je nutné vyextrahovat soubory a součástí zdrojového kódu jsou i nastavení projektu pro vývojové prostředí Apache NetBeans. Nastavení spouštěče jsou nastavena v projektu ve třídě *palladium.Palladium* anebo je lze dopsat do nastavení projektu.

```
// Fix JavaFX UI glitches
System.setProperty("prism.dirtyopts", "false");

// Locate log4j2 config file in executable jar
System.setProperty("log4j.configurationFile", "lib/log4j2.xml");
```

Nastavení spouštěče jsou:

- **-Dprism.dirtyopts=false,**
- **-Dlog4j.configurationFile=lib/log4j2.xml.**

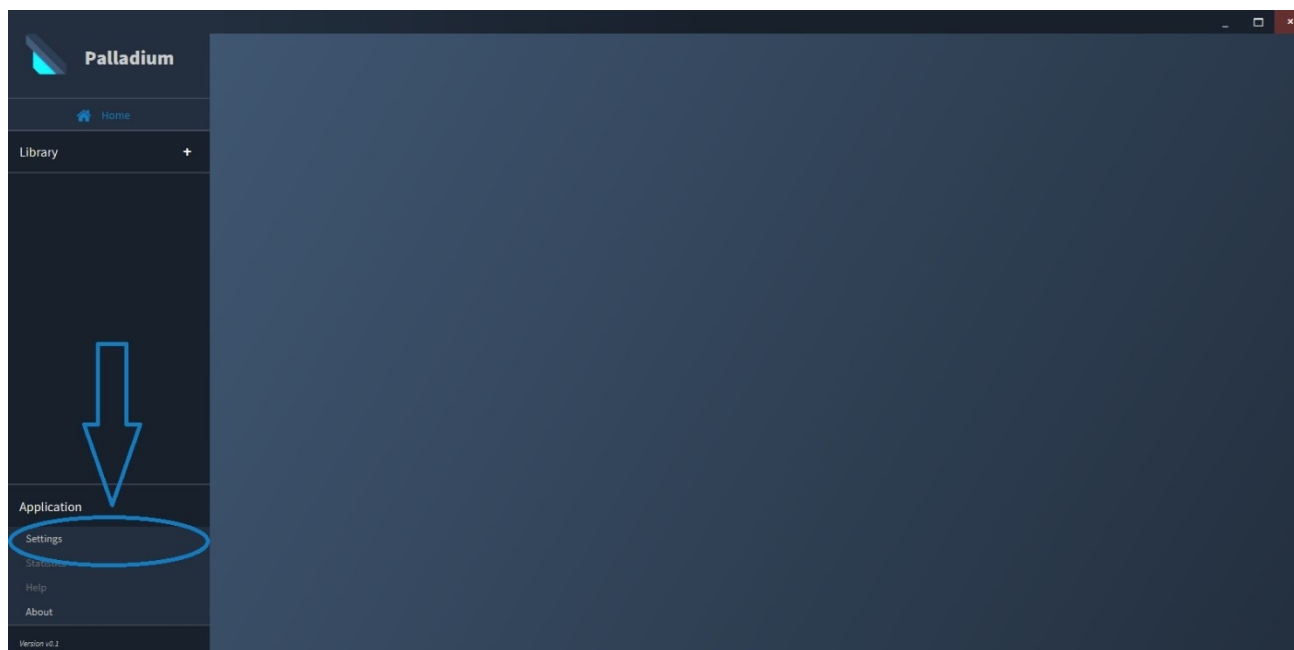
Nastavení kompilátoru obsahuje přídatné parametry:

- **-Xlint:unchecked.**

2 UŽIVATELSKÉ NASTAVENÍ

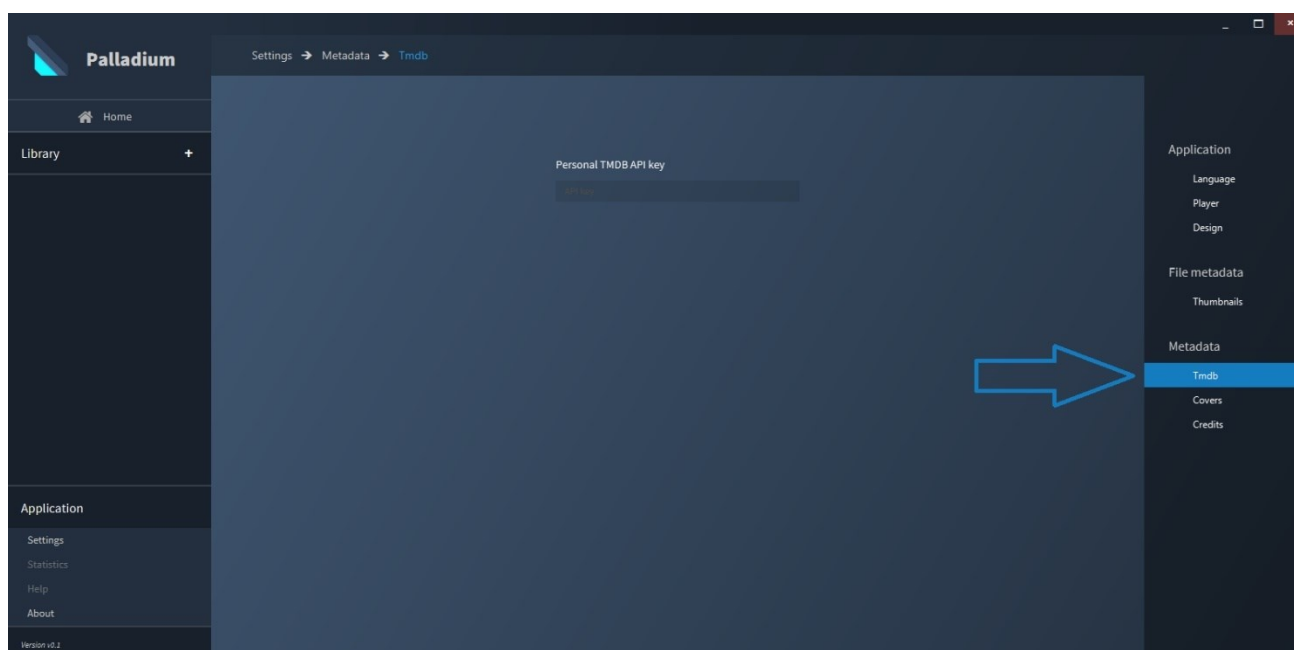
Po prvním spuštění aplikace je doporučeno zkontrolování nastavení, přidání API klíče pro možnost stažení metadat z platformy TMDB nebo nastavení stahovaných metadat.

Pro přístup do globálního nastavení aplikace je nutné kliknout na tlačítko **Settings** v levém statickém menu.



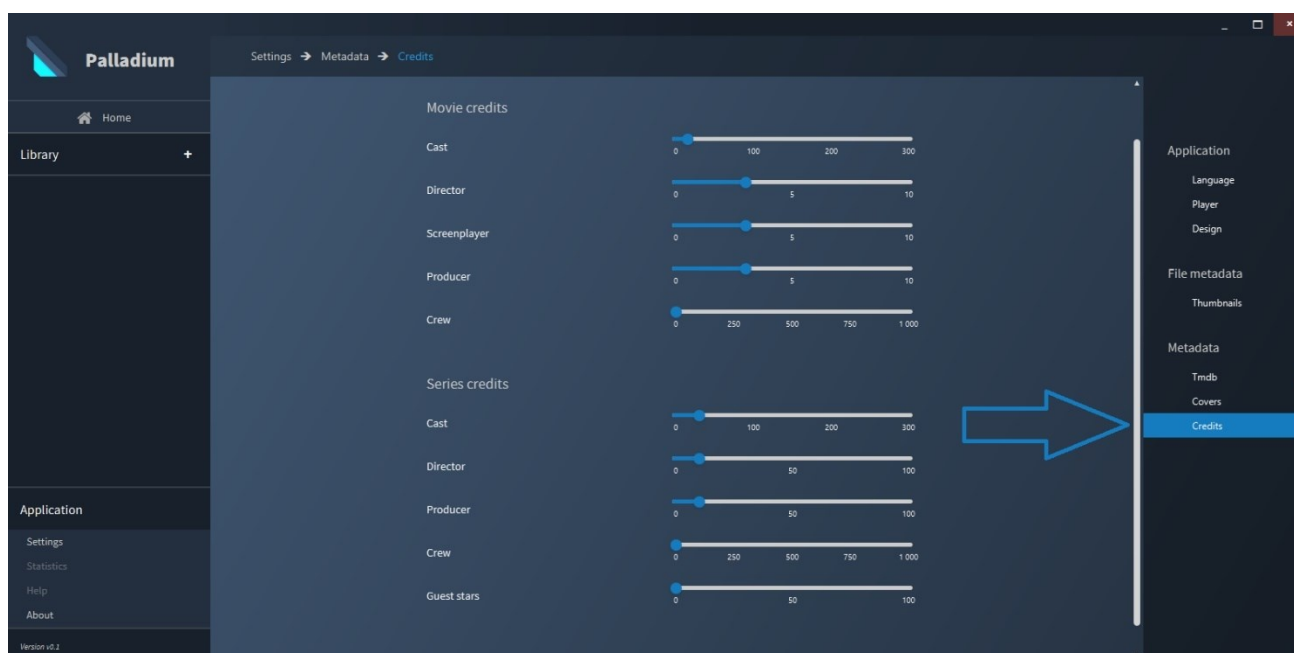
2.1.1 Nastavení API klíče pro TMDB

Nastavení API klíče pro TMDB slouží ke zprovoznění mechanik metadatové analýzy souborů typu film a seriál. Díky hledání a stahování těchto dat z platformy TMDB je nutné přidat uživatelský API klíč. Po přejítí do sekce **Metadata -> Tmdb** lze zadat tento klíč do testového pole.



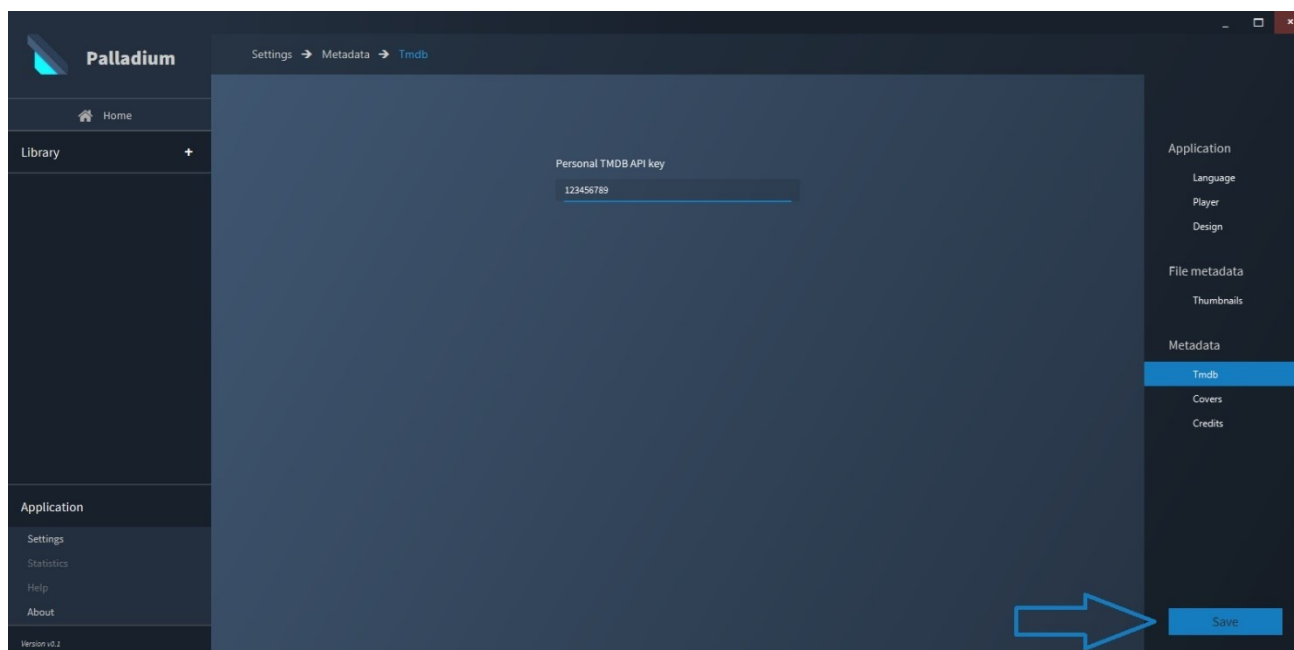
2.1.2 Omezení metadat herců a osob

Nastavení omezení stahování metadat ohledně herců a dalších osob podílejících se na tvorbě filmů a seriálů. Po přejití do sekce **Metadata -> Credits** lze pomocí posuvníků upravit toto nastavení.





2.1.3 Uložení nastavení

Po upravení některého z nastavení je nutné uložit změny a to je provedeno pomocí tlačítka na pravé spodní straně menu pojmenovaného **Save**. Po jeho stisknutí jsou uloženy změny do konfiguračního souboru aplikace.



Konfigurační soubor lze naléznout v souborech aplikace ve složce *app/conf* pod názvem *conf.json*. Tento soubor je ve formátu JSON a obsahuje veškeré globální nastavení aplikace. Hodnoty lze měnit zde nebo v aplikaci. Důvodem pro změnu mimo aplikaci může být možnost zvýšení hodnot nad podporovaný limit v posuvníku.

Název	Datum změny	Typ	Velikost
 conf.json	02.04.2022 22:22	Soubor JSON	1 kB
 libs.json	02.04.2022 22:17	Soubor JSON	1 kB

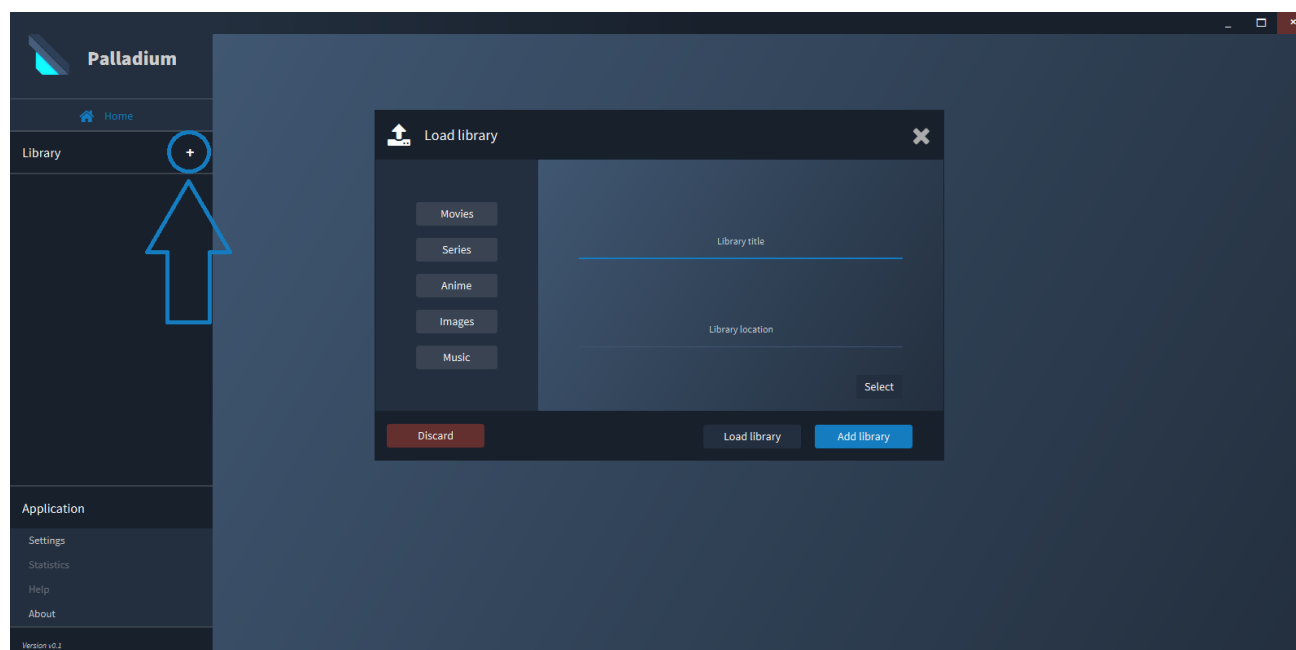
```
{  
    "MOVIE_CREDITS_SCREENPLAYER":3,  
    "SERIES_CREDITS_GUEST_STARS":0,  
    "SERIES_CREDITS_DIRECTOR":10,  
    "API_KEY":"","  
    "SERIES_CREDITS_PRODUCER":10,  
    "MOVIE_CREDITS_CAST":15,  
    "MOVIE_CREDITS_PRODUCER":3,  
    "SERIES_CREDITS_CREW":0,  
    "MOVIE_CREDITS_DIRECTOR":3,  
    "MOVIE_CREDITS_CREW":0,  
    "SERIES_CREDITS_CAST":30  
}
```

3 POUŽITÍ

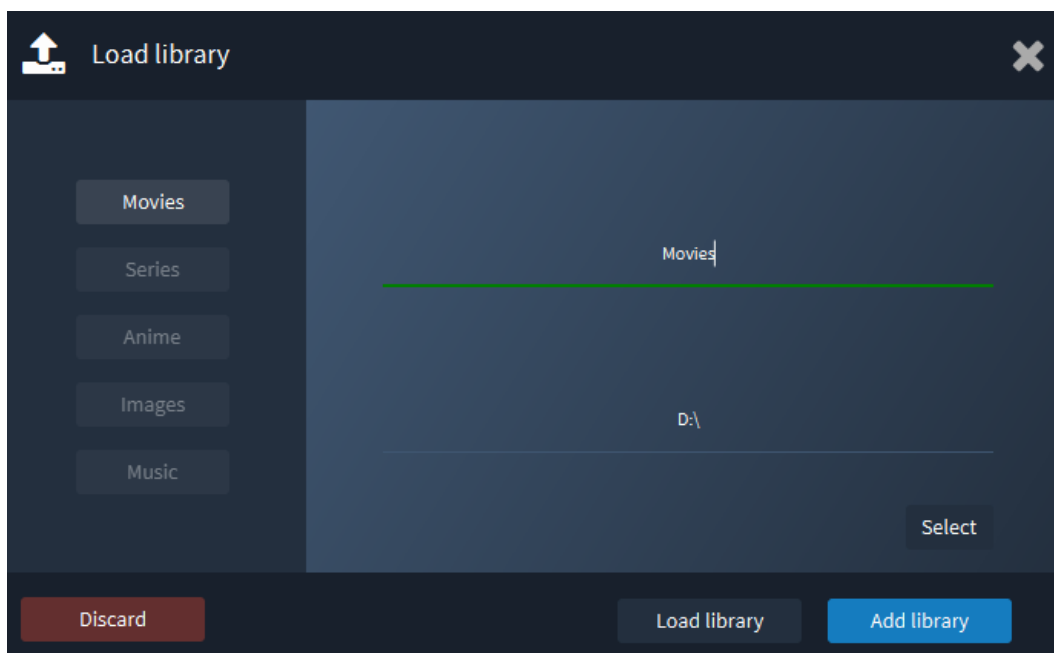
3.1 Přidání knihovny

3.1.1 Knihovna filmy

Prvním krokem pro přidání knihovny filmů je otevření okna pro přidání knihovny. Toto okno lze otevřít pomocí tlačítka v levém menu s ikonou +.



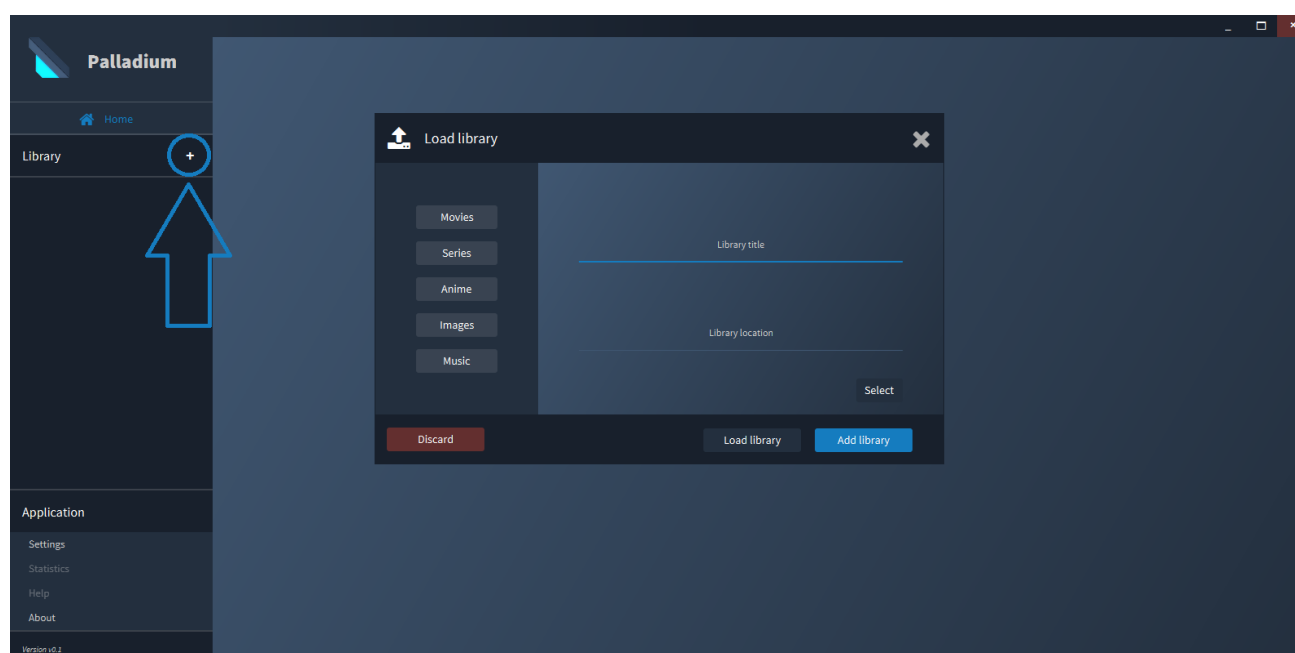
Po otevření okna přidání/načtení knihovny lze vybrat v levém postranním menu typ vytvářené knihovny. V tomto případě bude vybrán typ **Movies**. Dalším krokem je výběr lokace uložení databáze knihovny. Tuto lokaci vybereme pomocí tlačítka **Select** a následným výběrem lokace pro uložení. Posledním krokem je pojmenování knihovny. Název knihovny je kontrolován na duplicitní názvy ve vybrané lokaci a v případě zvolení lokace jako první je případně ukázán červený nebo zelený proužek pod názvem knihovny. Název knihovny lze posléze měnit v nastavení knihovny a název databáze knihovny lze měnit až po odebrání knihovny z aplikace. Soubor databáze knihovny s aktualizovaným názvem musí být posléze znovu načten.



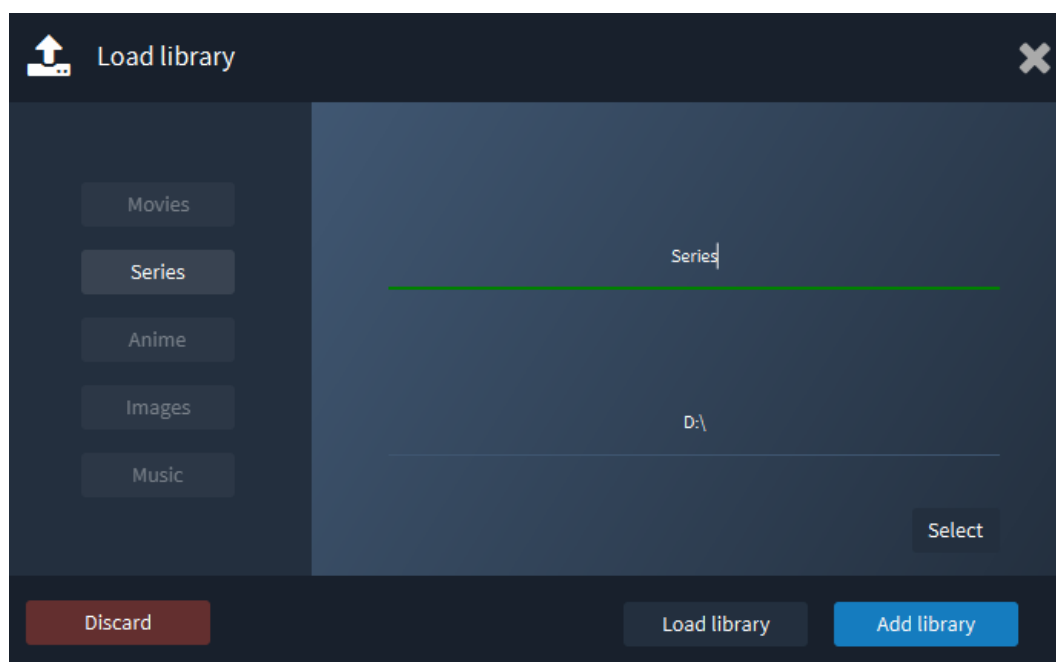
Pro potvrzení nastavení a vytvoření nové knihovny ve vybrané lokaci je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je posléze vytvořena, její databázový soubor je k naleznutí ve vybrané lokaci a knihovna je přidána do aplikace.

3.1.2 Knihovna seriály

Prvním krokem pro přidání knihovny seriálů je otevření okna pro přidání knihovny. Toto okno lze otevřít pomocí tlačítka v levém menu s ikonou +.



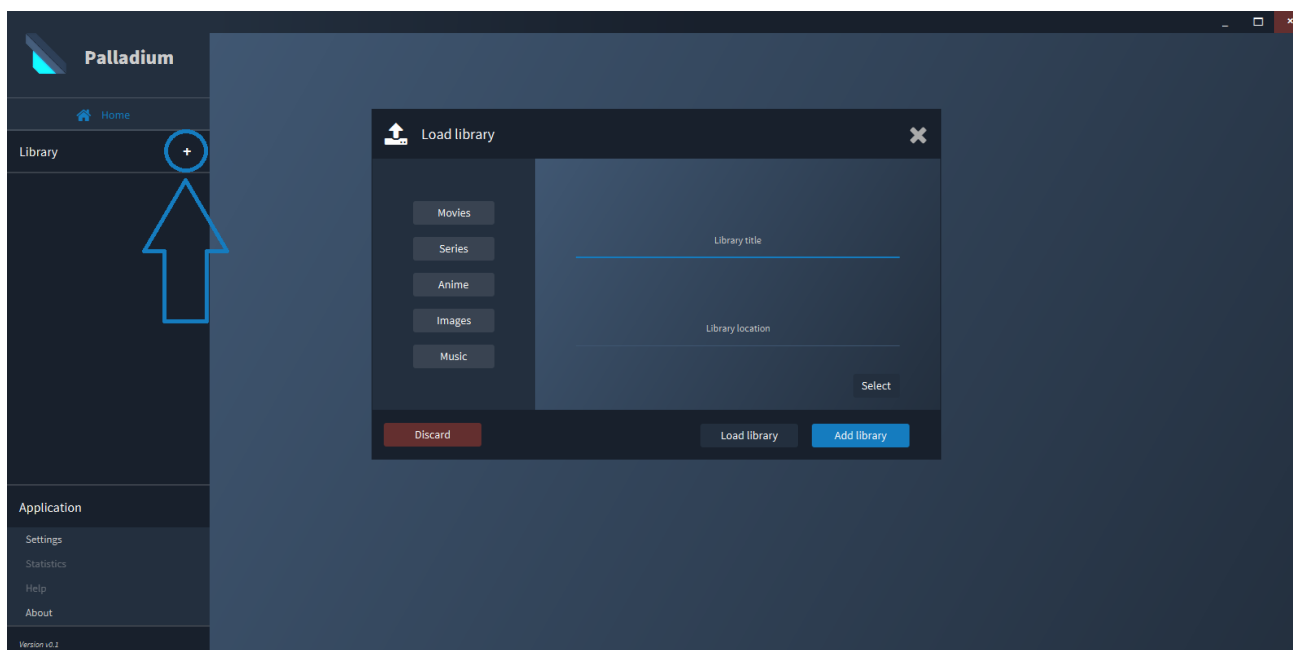
Po otevření okna přidání/načtení knihovny lze vybrat v levém postranním menu typ vytvářené knihovny. V tomto případě bude vybrán typ **Series**. Dalším krokem je výběr lokace uložení databáze knihovny. Tuto lokaci vybereme pomocí tlačítka **Select** a následným výběrem lokace pro uložení. Posledním krokem je pojmenování knihovny. Název knihovny je kontrolován na duplicitní názvy ve vybrané lokaci a v případě zvolení lokace jako první je případně ukázán červený nebo zelený proužek pod názvem knihovny. Název knihovny lze posléze měnit v nastavení knihovny a název databáze knihovny lze měnit až po odebrání knihovny z aplikace. Soubor databáze knihovny s aktualizovaným názvem musí být posléze znovu načten.



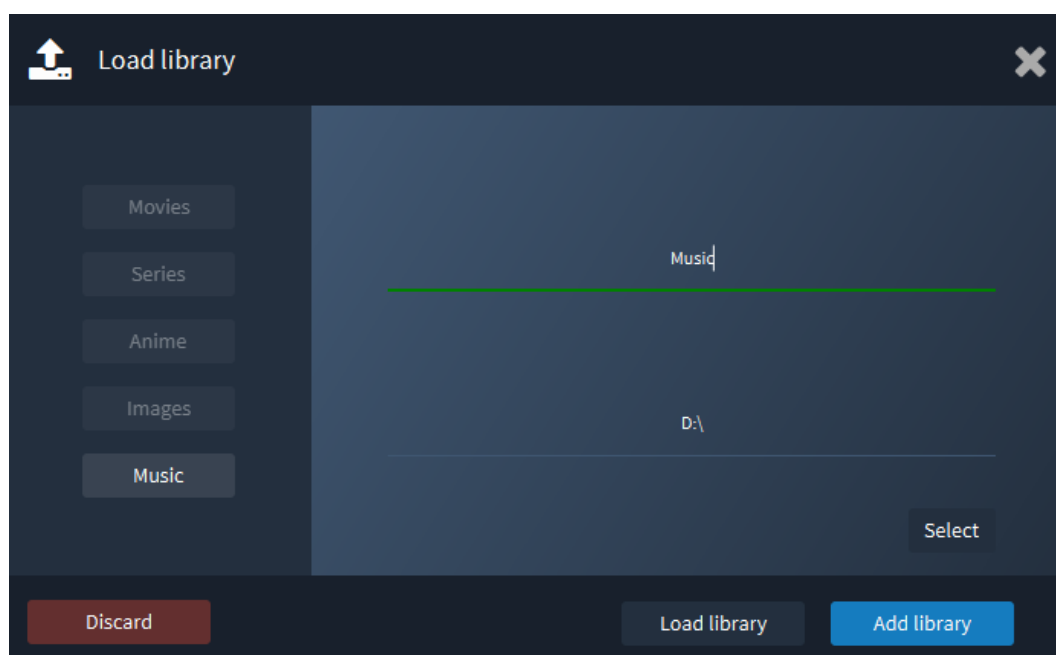
Pro potvrzení nastavení a vytvoření nové knihovny ve vybrané lokaci je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je posléze vytvořena, její databázový soubor je k naleznutí ve vybrané lokaci a knihovna je přidána do aplikace.

3.1.3 Knihovna hudba

Prvním krokem pro přidání knihovny hudby je otevření okna pro přidání knihovny. Toto okno lze otevřít pomocí tlačítka v levém menu s ikonou +.



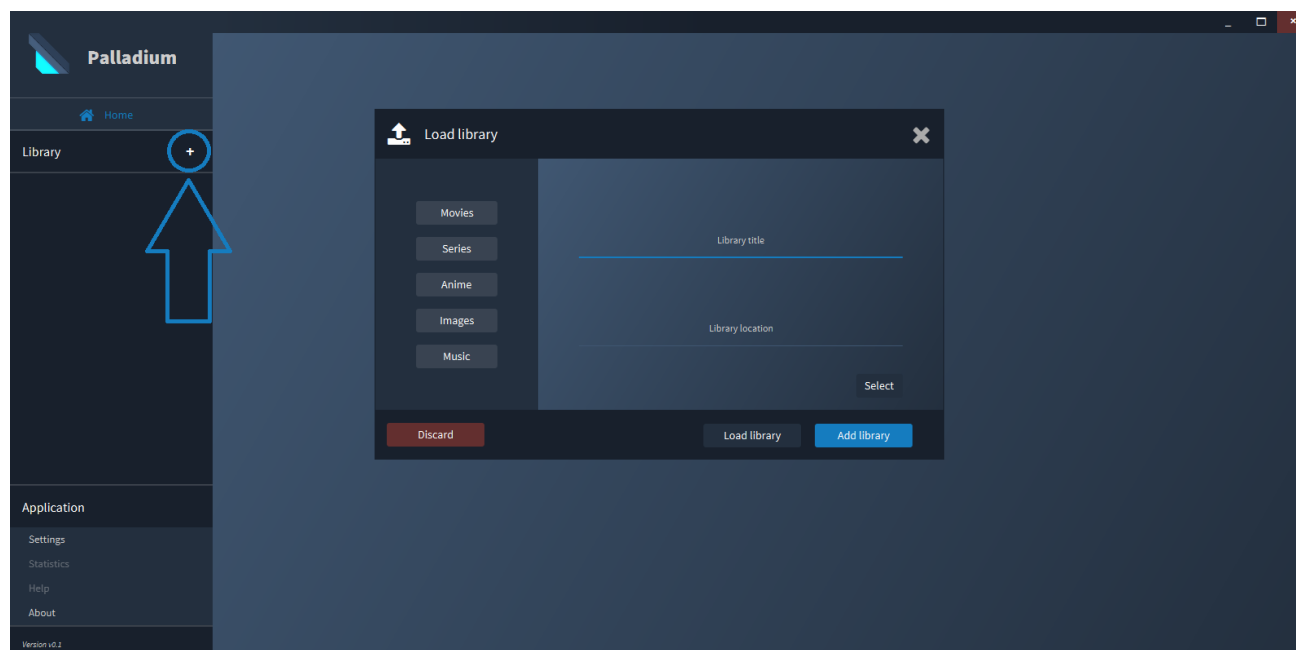
Po otevření okna přidání/načtení knihovny lze vybrat v levém postranním menu typ vytvářené knihovny. V tomto případě bude vybrán typ **Music**. Dalším krokem je výběr lokace uložení databáze knihovny. Tuto lokaci vybereme pomocí tlačítka **Select** a následným výběrem lokace pro uložení. Posledním krokem je pojmenování knihovny. Název knihovny je kontrolován na duplicitní názvy ve vybrané lokaci a v případě zvolení lokace jako první je případně ukázán červený nebo zelený proužek pod názvem knihovny. Název knihovny lze posléze měnit v nastavení knihovny a název databáze knihovny lze měnit až po odebrání knihovny z aplikace. Soubor databáze knihovny s aktualizovaným názvem musí být posléze znovu načten.



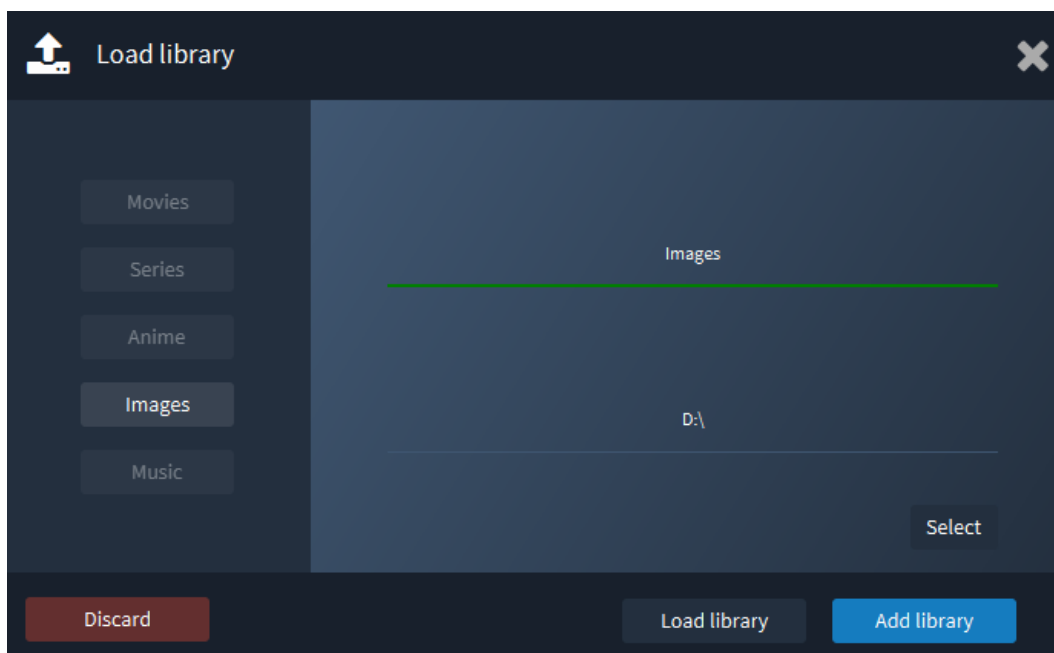
Pro potvrzení nastavení a vytvoření nové knihovny ve vybrané lokaci je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je posléze vytvořena, její databázový soubor je k naleznutí ve vybrané lokaci a knihovna je přidána do aplikace.

3.1.4 Knihovna obrázky

Prvním krokem pro přidání knihovny obrázků je otevření okna pro přidání knihovny. Toto okno lze otevřít pomocí tlačítka v levém menu s ikonou +.



Po otevření okna přidání/načtení knihovny lze vybrat v levém postranním menu typ vytvářené knihovny. V tomto případě bude vybrán typ **Images**. Dalším krokem je výběr lokace uložení databáze knihovny. Tuto lokaci vybereme pomocí tlačítka **Select** a následným výběrem lokace pro uložení. Posledním krokem je pojmenování knihovny. Název knihovny je kontrolován na duplicitní názvy ve vybrané lokaci a v případě zvolení lokace jako první je případně ukázán červený nebo zelený proužek pod názvem knihovny. Název knihovny lze posléze měnit v nastavení knihovny a název databáze knihovny lze měnit až po odebrání knihovny z aplikace. Soubor databáze knihovny s aktualizovaným názvem musí být posléze znovu načten.

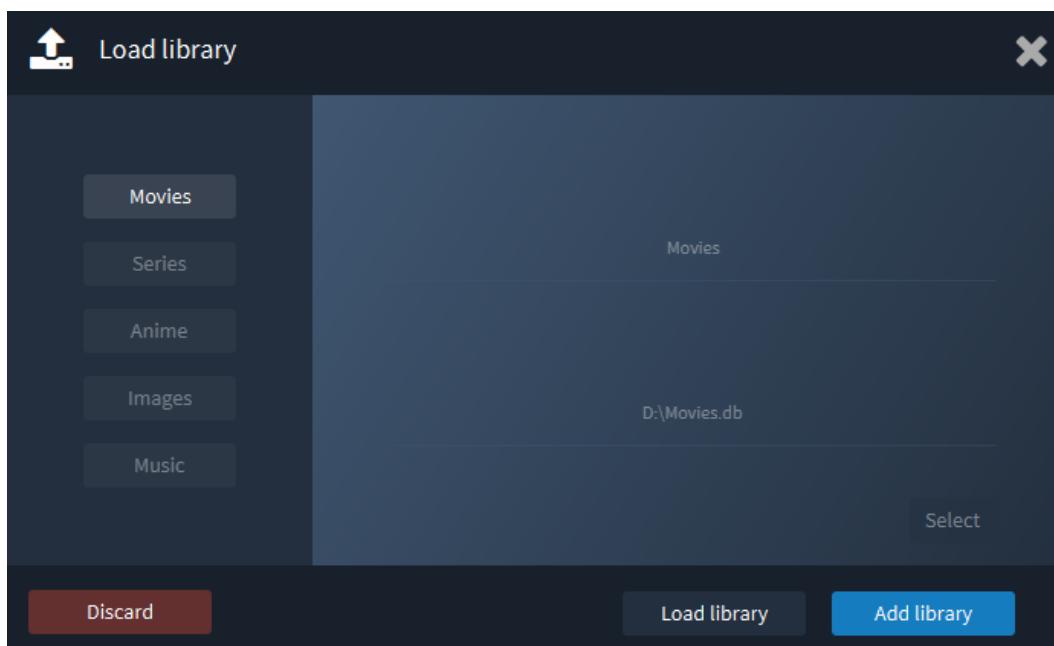


Pro potvrzení nastavení a vytvoření nové knihovny ve vybrané lokaci je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je posléze vytvořena, její databázový soubor je k naleznutí ve vybrané lokaci a knihovna je přidána do aplikace.

3.2 Načtení knihovny

3.2.1 Knihovna filmy

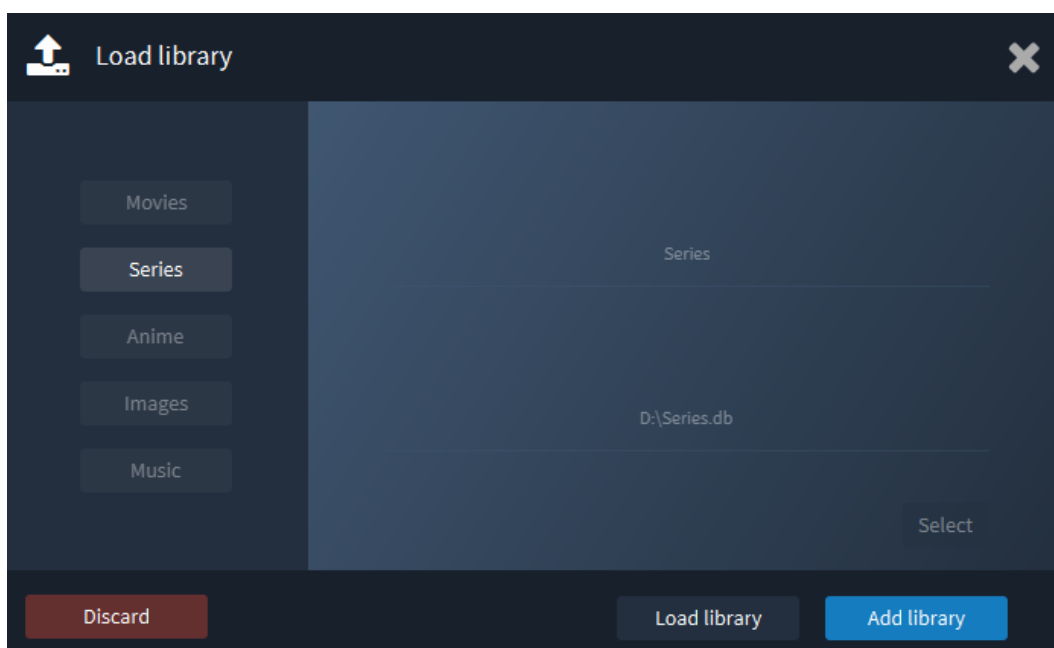
V případě opětovného načtení knihovny filmů je možnost načtení databázového souboru knihovny. Tuto akci lze provést stisknutím tlačítka **Load library** a vybráním načítané databáze. Po otevření souboru databáze jsou načteny informace o knihovně a nelze tato data změnit.



Pro potvrzení nastavení a načtení existující knihovny z vybrané lokace je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je posléze načtena a knihovna je přidána do aplikace.

3.2.2 Knihovna seriály

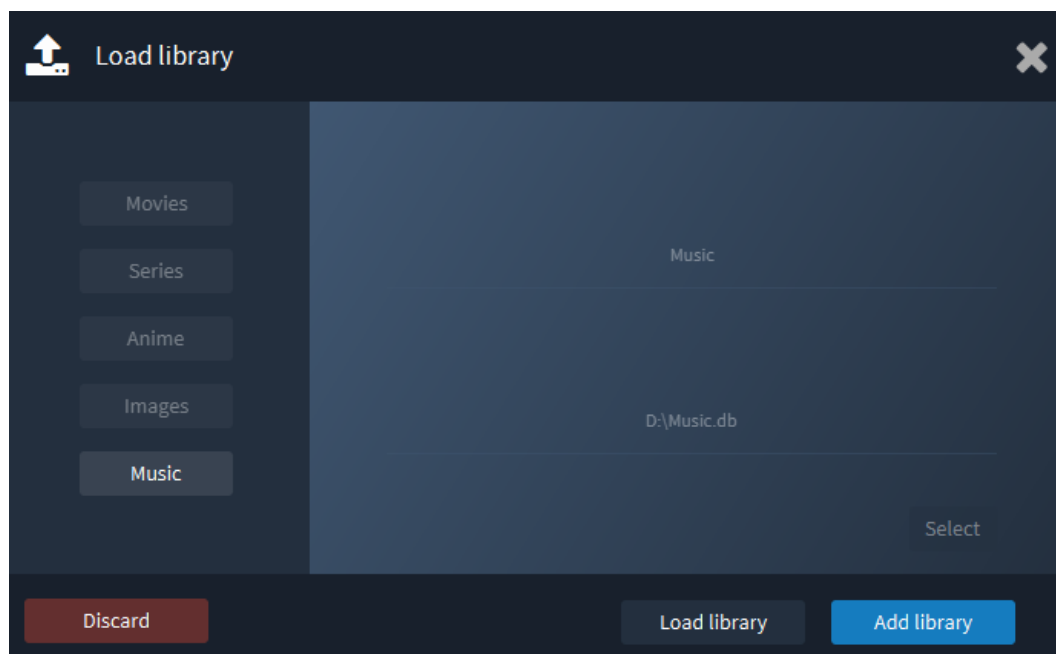
V případě opětovného načtení knihovny seriálů je možnost načtení databázového souboru knihovny. Tuto akci lze provést stisknutím tlačítka **Load library** a vybráním načítané databáze. Po otevření souboru databáze jsou načteny informace o knihovně a nelze tato data změnit.



Pro potvrzení nastavení a načtení existující knihovny z vybrané lokace je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je poté načtena a knihovna je přidána do aplikace.

3.2.3 Knihovna hudba

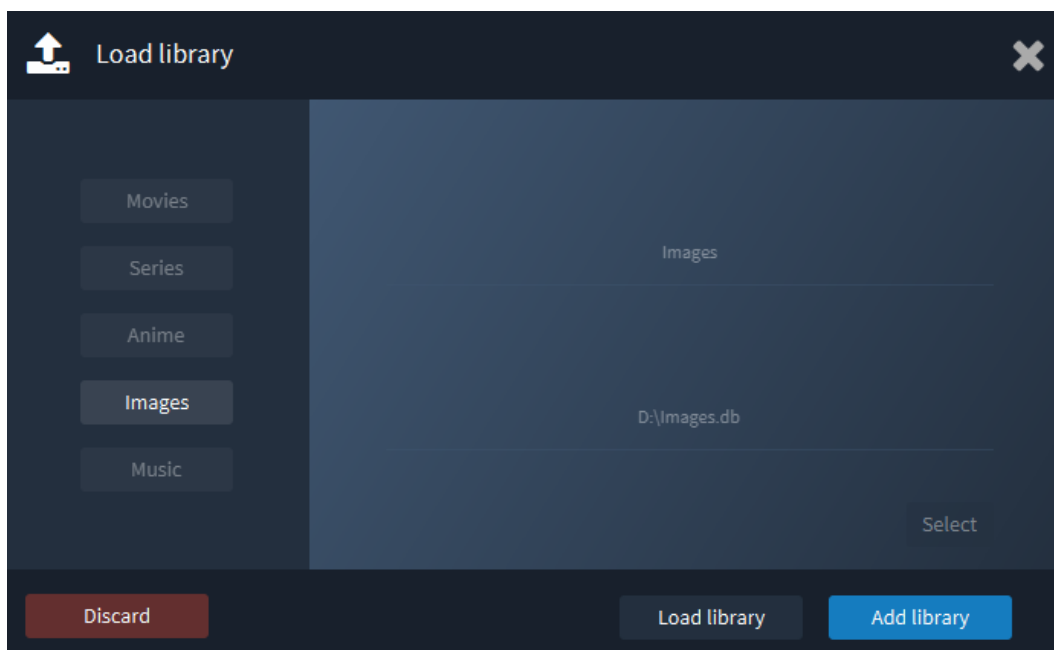
V případě opětovného načtení knihovny hudby je možnost načtení databázového souboru knihovny. Tuto akci lze provést stisknutím tlačítka **Load library** a vybráním načítané databáze. Po otevření souboru databáze jsou načteny informace o knihovně a nelze tato data změnit.



Pro potvrzení nastavení a načtení existující knihovny z vybrané lokace je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je poté načtena a knihovna je přidána do aplikace.

3.2.4 Knihovna obrázky

V případě opětovného načtení knihovny obrázků je možnost načtení databázového souboru knihovny. Tuto akci lze provést stisknutím tlačítka **Load library** a vybráním načítané databáze. Po otevření souboru databáze jsou načteny informace o knihovně a nelze tato data změnit.

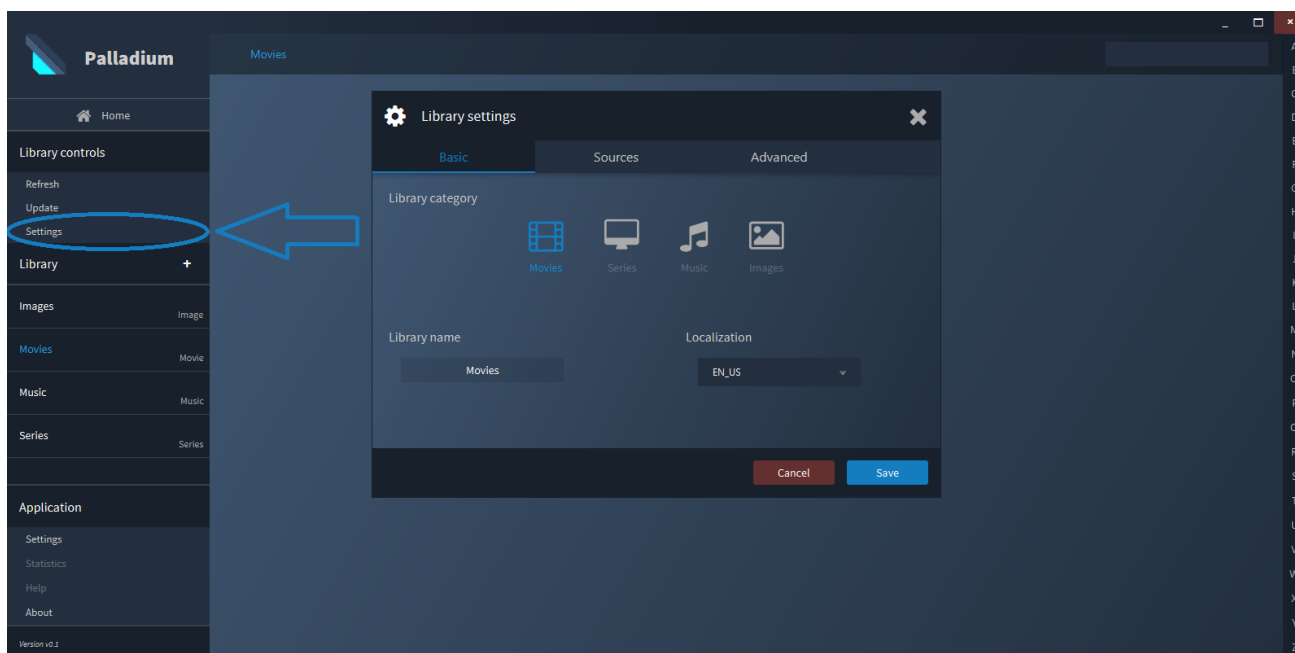


Pro potvrzení nastavení a načtení existující knihovny z vybrané lokace je nutné stisknout tlačítko **Add library**. Knihovna je posléze načtena a knihovna je přidána do aplikace.

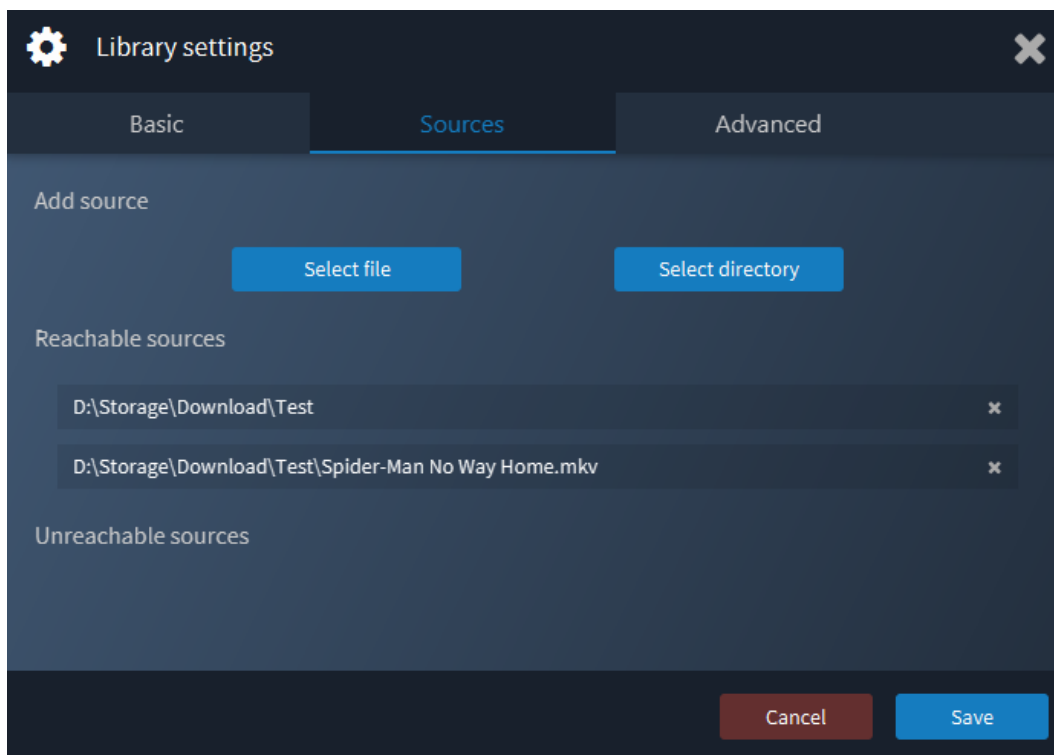
3.3 Správa zdrojů a nastavení knihovny

3.3.1 Knihovna filmy

Pro načtení požadovaných souborů do knihovny je nutné přidat zdroje, ze kterých má knihovna čerpat soubory při souborové analýze. Pro upravené těchto zdrojů je nutné přejít do vybrané knihovny a následně otevřít nastavení v ovládání knihovny z levého horního rohu postranního menu.

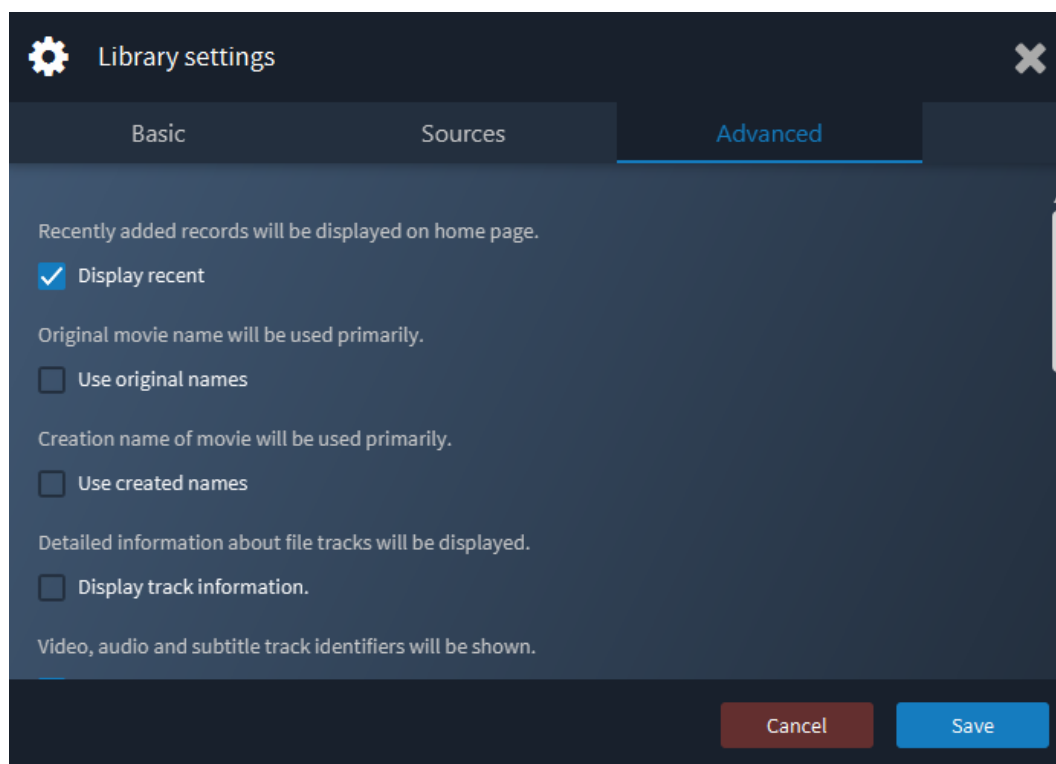


Po otevření okna nastavení je viditelná karta základního nastavení **Basic**. Tato karta obsahuje informace o typu knihovny, možnost změny názvu knihovny a přepnutí lokalizace knihovny. Změny jsou potvrzeny kliknutím na tlačítko **Save**. Po kliknutí na kartu **Source** je zobrazena karta s výběrem zdrojů.

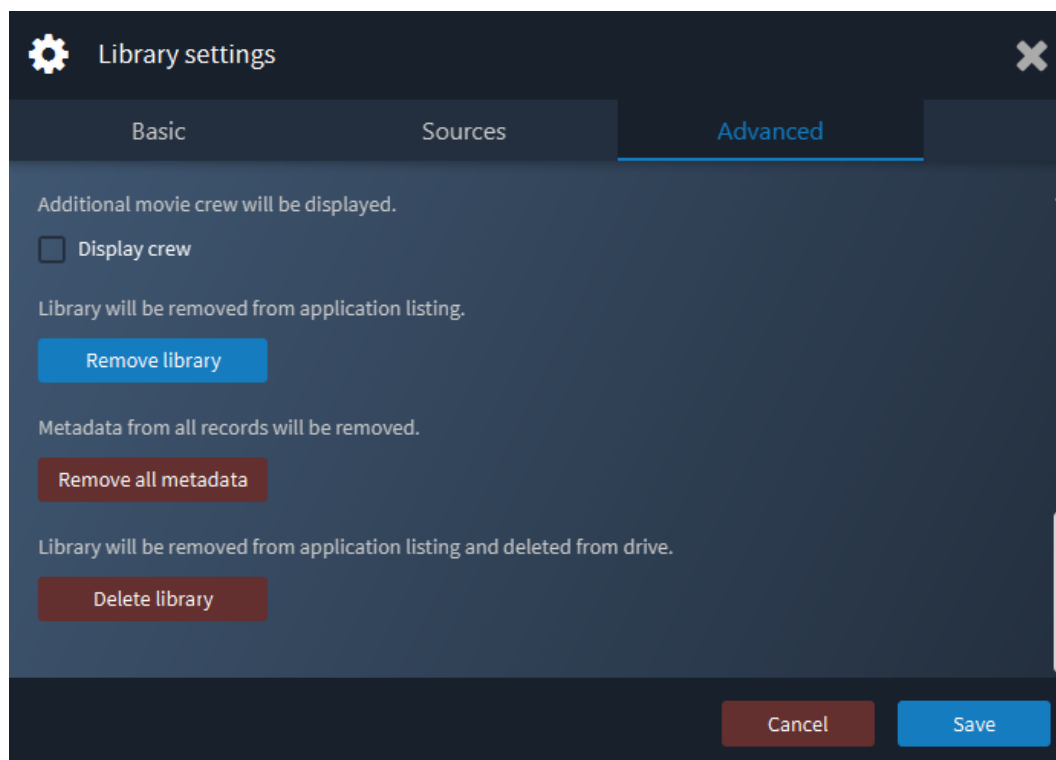


Zdroje pro knihovnu lze vybrat pomocí tlačítek: **Select file** pro přidání souboru a **Select directory** pro přidání složky, ze které budou načítány soubory. Přidané zdroje jsou rozlišeny podle

dostupnosti. V případě odebrání zdroje lze stisknout malý křížek v pravé straně zdroje pro jeho odebrání. Společně se zdrojem budou z databáze odebrány veškeré provázané záznamy. Po kliknutí na kartu **Advanced** je zobrazena karta nastavení výpisu a manipulace s knihovnou.

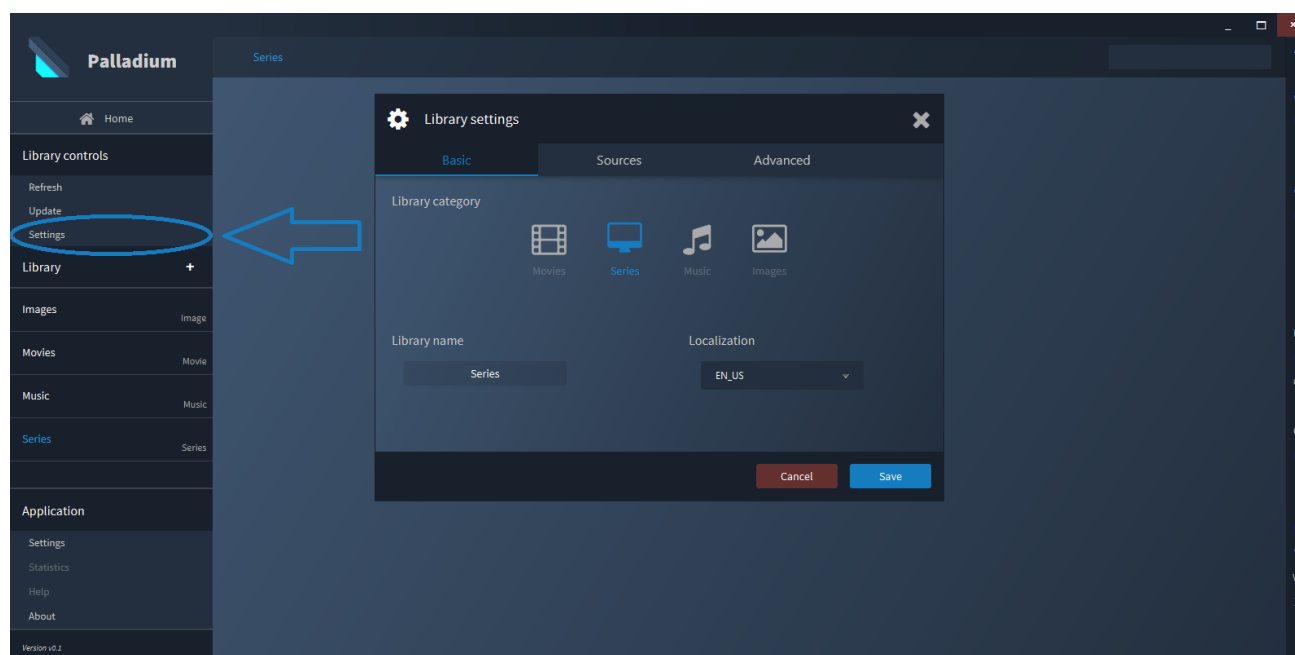


Možností je také odebrání knihovny pomocí tlačítka **Remove library**, které odebere knihovnu z aplikace, ale zachová soubor databáze. Další možností je tlačítko **Delete library**, které odebere knihovnu z aplikace a odstraní její soubor z disku. Poslední možností je odebrání veškerých metadat v knihovně pomocí tlačítka **Remove all metadata**.

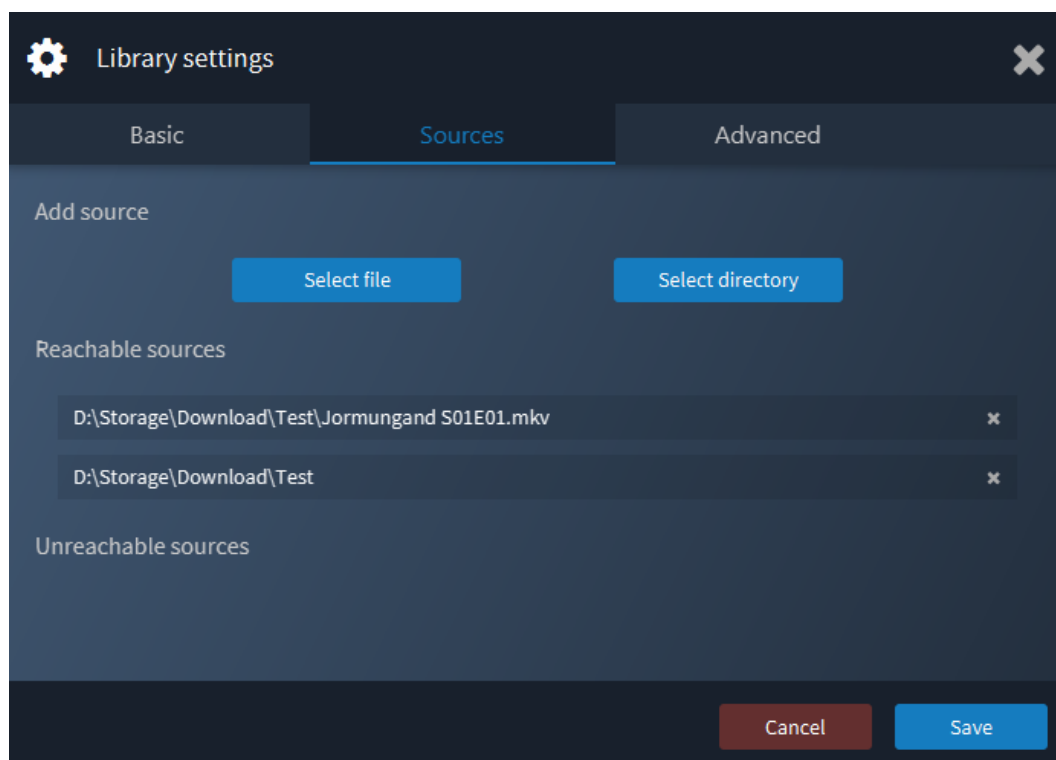


3.3.2 Knihovna seriály

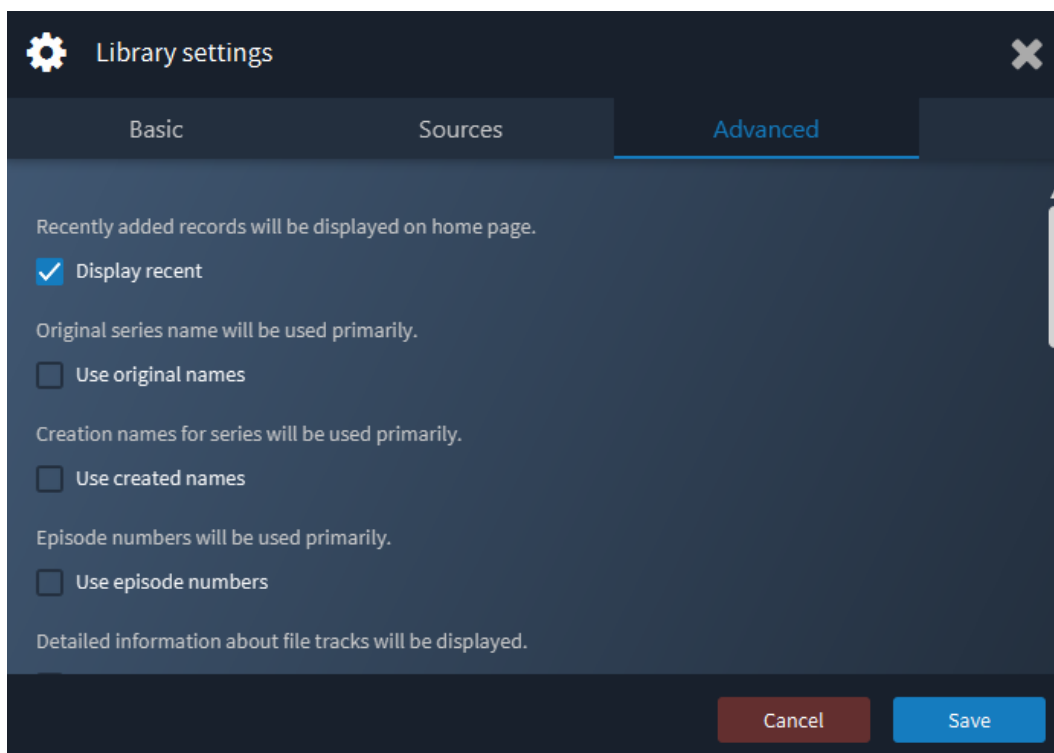
Pro načtení požadovaných souborů do knihovny je nutné přidat zdroje, ze kterých má knihovna čerpat soubory při souborové analýze. Pro upravení těchto zdrojů je nutné přejít do vybrané knihovny a následně otevřít nastavení v ovládání knihovny z levého horního rohu postranního menu.



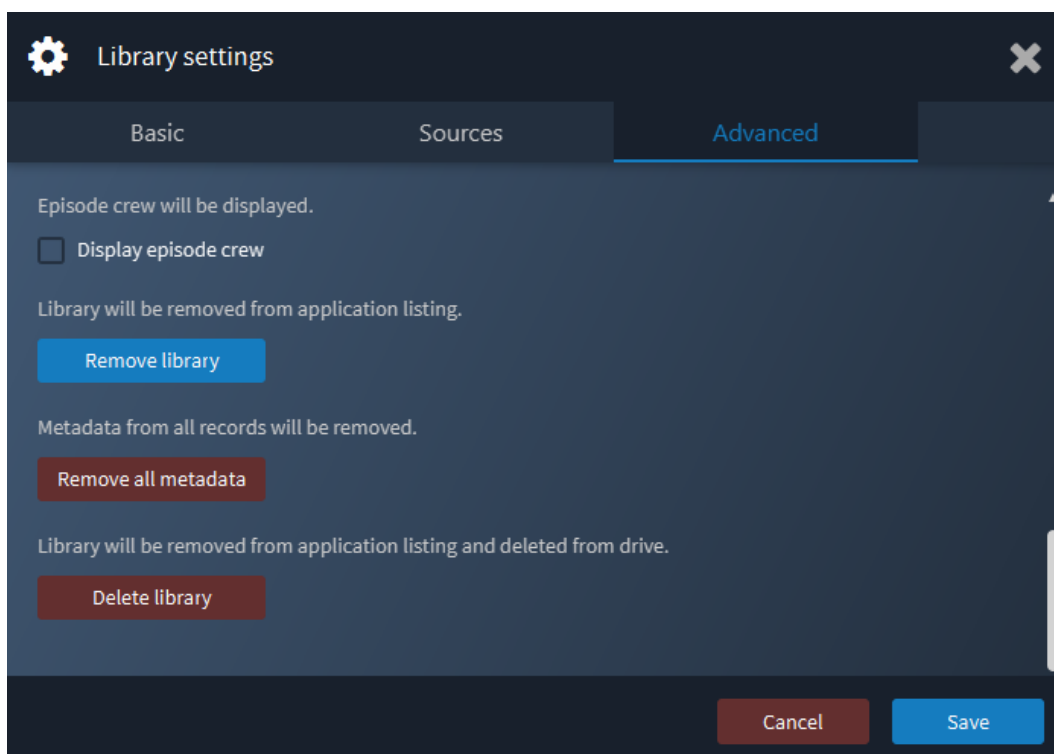
Po otevření okna nastavení je viditelná karta základního nastavení **Basic**. Tato karta obsahuje informace o typu knihovny, možnost změny názvu knihovny a přepnutí lokalizace knihovny. Změny jsou potvrzeny kliknutím na tlačítko **Save**. Po kliknutí na kartu **Source** je zobrazena karta s výběrem zdrojů.



Zdroje pro knihovnu lze vybrat pomocí tlačítek: **Select file** pro přidání souboru a **Select directory** pro přidání složky, ze které budou načítány soubory. Přidané zdroje jsou rozlišeny podle dostupnosti. V případě odebrání zdroje lze stisknout malý křížek v pravé straně zdroje pro jeho odebrání. Společně se zdrojem budou z databáze odebrány veškeré provázané záznamy. Po kliknutí na kartu **Advanced** je zobrazena karta nastavení výpisu a manipulace s knihovnou.

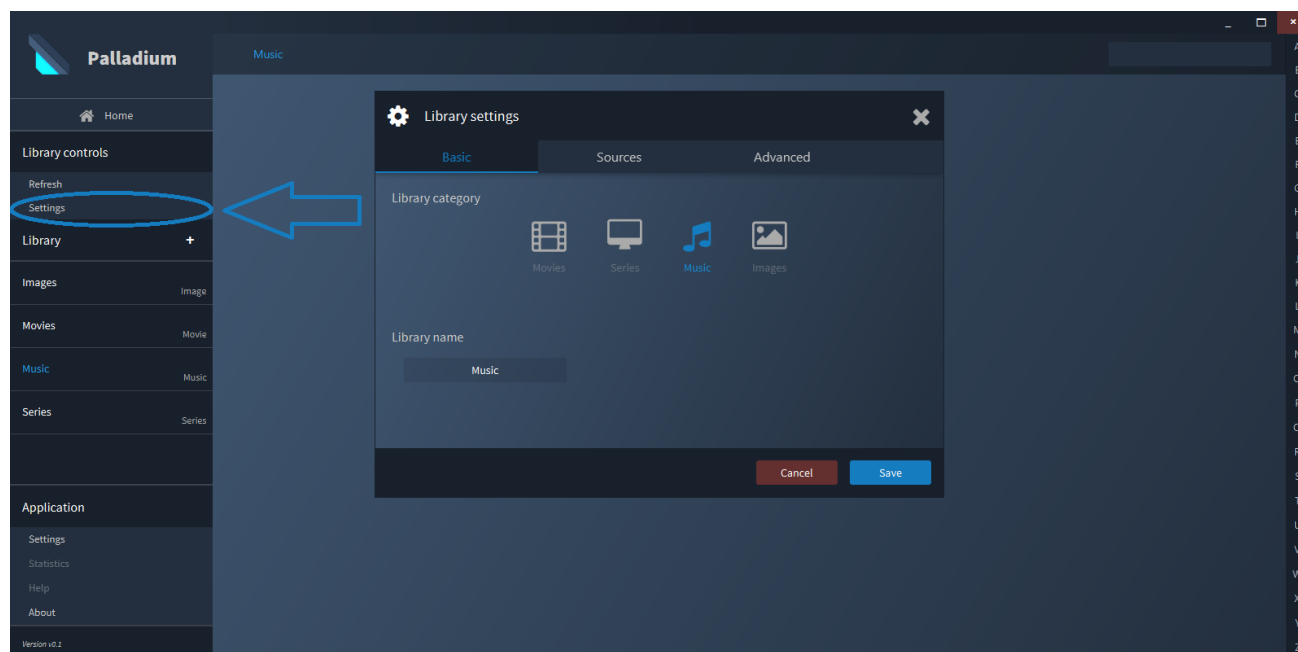


Možností je také odebrání knihovny pomocí tlačítka **Remove library**, které odebere knihovnu z aplikace, ale zachová soubor databáze. Další možností je tlačítko **Delete library**, které odebere knihovnu z aplikace a odstraní její soubor z disku. Poslední možností je odebrání veškerých metadat v knihovně pomocí tlačítka **Remove all metadata**.

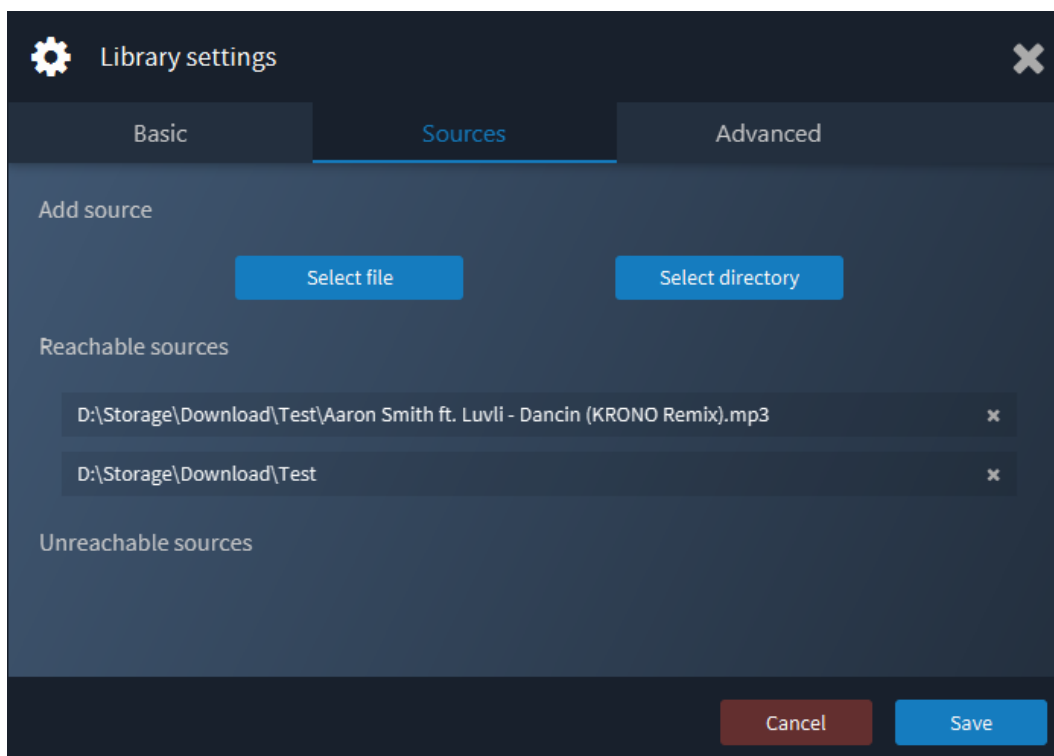


3.3.3 Knihovna hudba

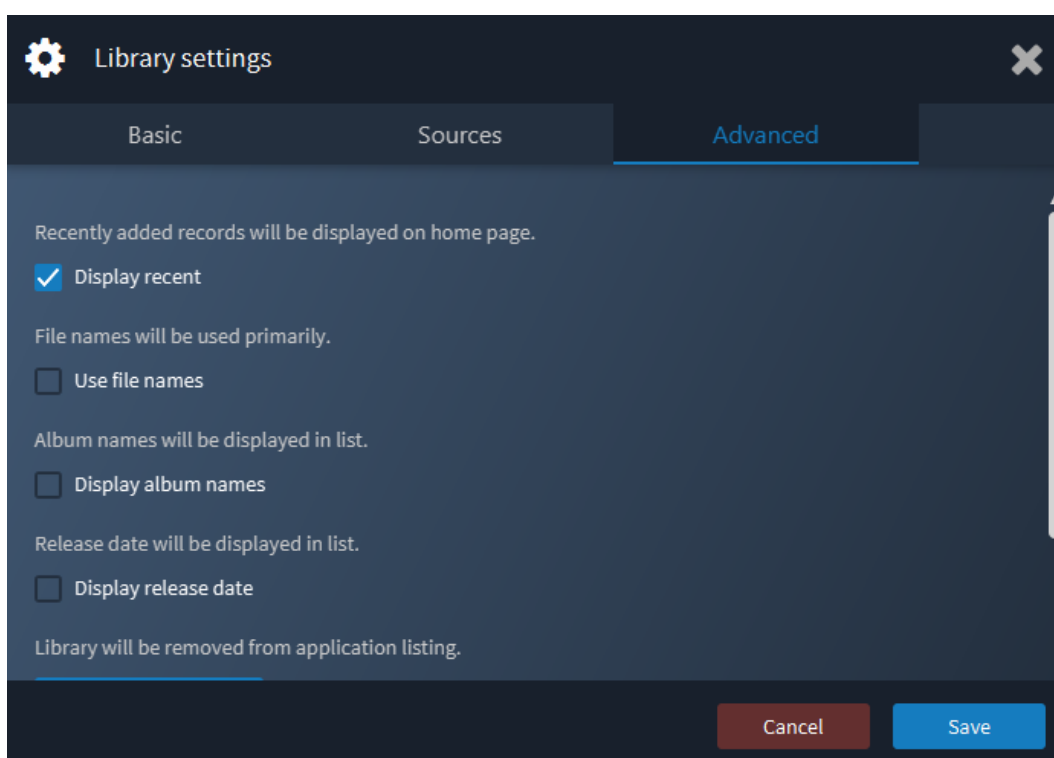
Pro načtení požadovaných souborů do knihovny je nutné přidat zdroje, ze kterých má knihovna čerpat soubory při souborové analýze. Pro upravené těchto zdrojů je nutné přejít do vybrané knihovny a následně otevřít nastavení v ovládání knihovny z levého horního rohu postranního menu.



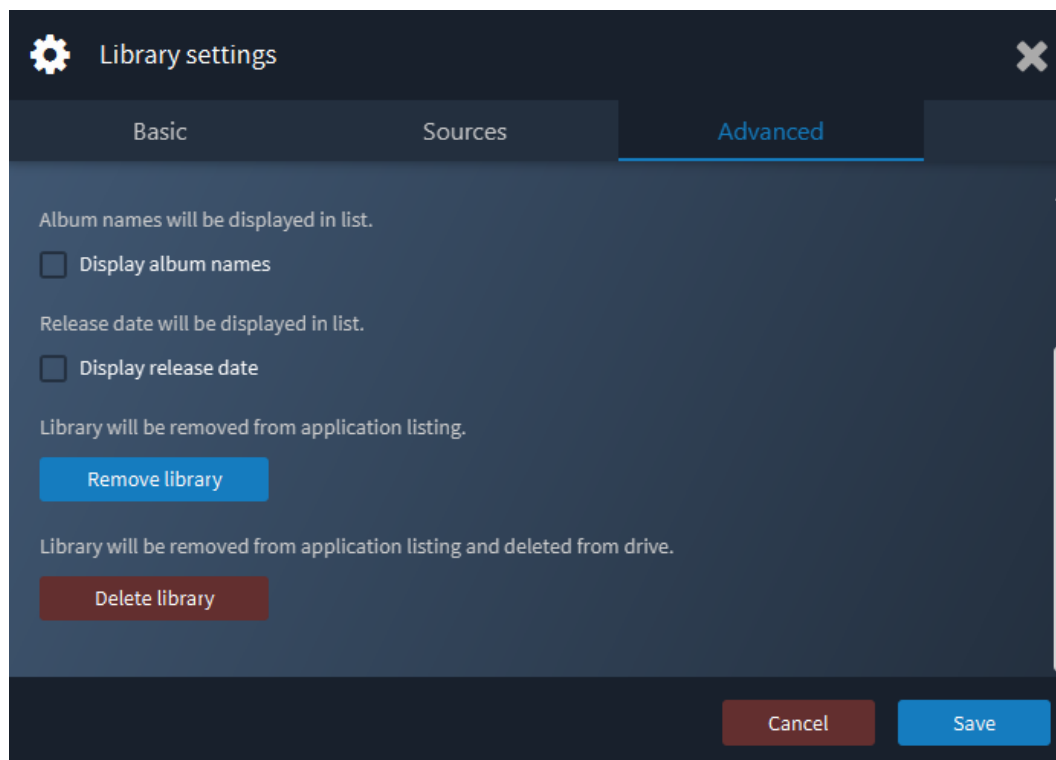
Po otevření okna nastavení je viditelná karta základního nastavení **Basic**. Tato karta obsahuje informace o typu knihovny, možnost změny názvu knihovny a přepnutí lokalizace knihovny. Změny jsou potvrzeny kliknutím na tlačítko **Save**. Po kliknutí na kartu **Source** je zobrazena karta s výběrem zdrojů.



Zdroje pro knihovnu lze vybrat pomocí tlačítek: **Select file** pro přidání souboru a **Select directory** pro přidání složky, ze které budou načítány soubory. Přidané zdroje jsou rozlišeny podle dostupnosti. V případě odebrání zdroje lze stisknout malý křížek v pravé straně zdroje pro jeho odebrání. Společně se zdrojem budou z databáze odebrány veškeré provázané záznamy. Po kliknutí na kartu **Advanced** je zobrazena karta nastavení výpisu a manipulace s knihovnou.

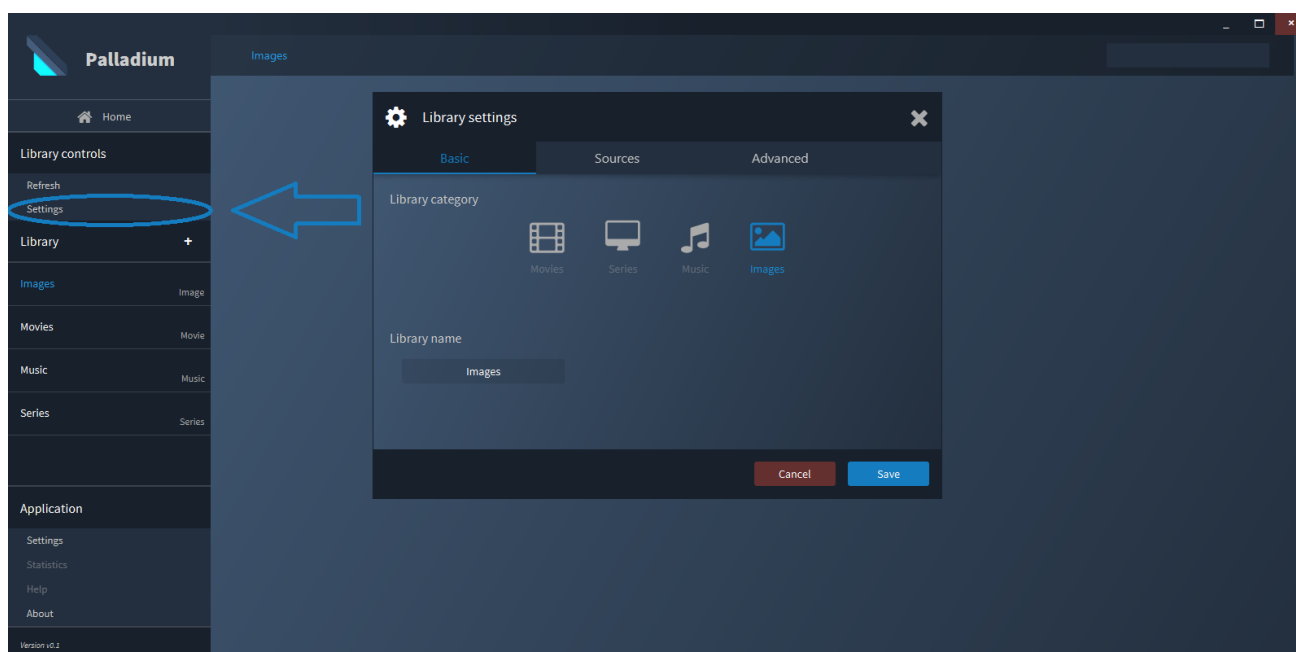


Možností je také odebrání knihovny pomocí tlačítka **Remove library**, které odebere knihovnu z aplikace, ale zachová soubor databáze. Další možností je tlačítko **Delete library**, které odebere knihovnu z aplikace a odstraní její soubor z disku.

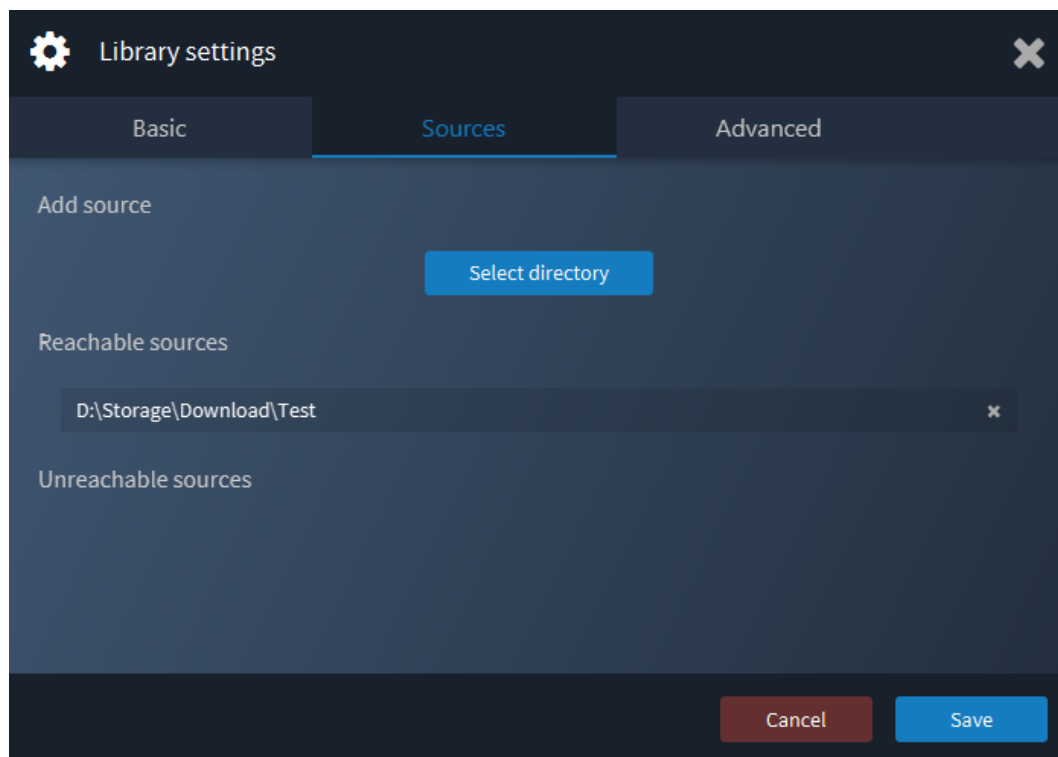


3.3.4 Knihovna obrázky

Pro načtení požadovaných souborů do knihovny je nutné přidat zdroje, ze kterých má knihovna čerpat soubory při souborové analýze. Pro upravené těchto zdrojů je nutné přejít do vybrané knihovny a následně otevřít nastavení v ovládání knihovny z levého horního rohu postranního menu.

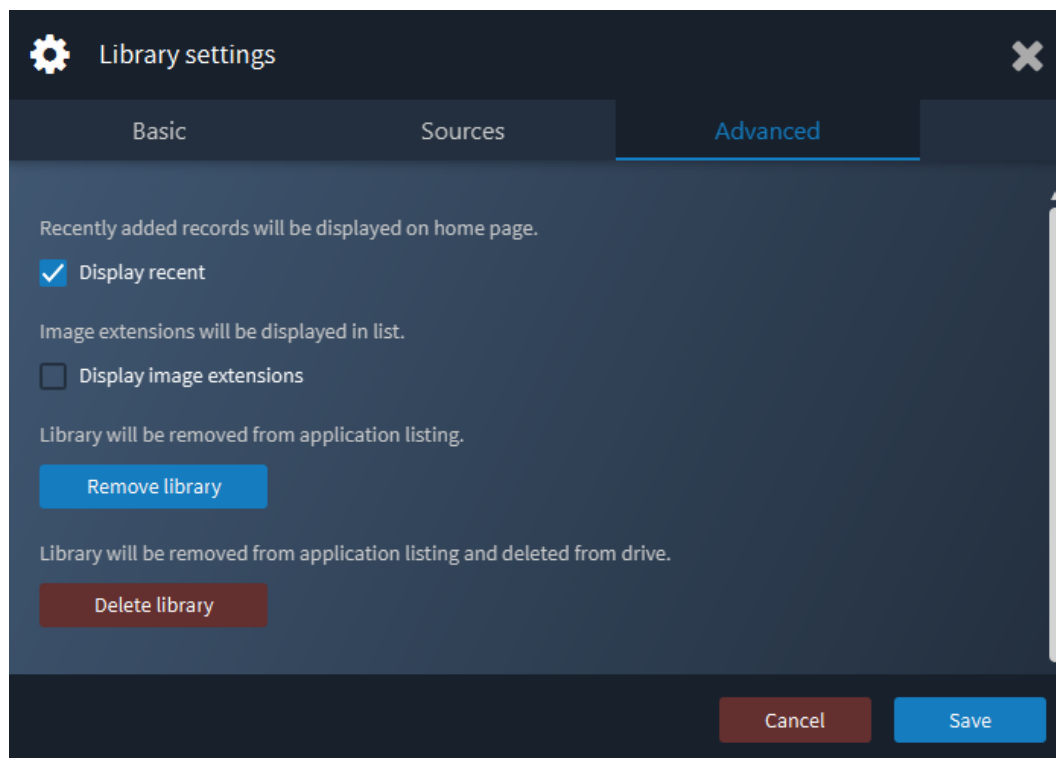


Po otevření okna nastavení je viditelná karta základního nastavení **Basic**. Tato karta obsahuje informace o typu knihovny, možnost změny názvu knihovny a přepnutí lokalizace knihovny. Změny jsou potvrzeny kliknutím na tlačítko **Save**. Po kliknutí na kartu **Source** je zobrazena karta s výběrem zdrojů.



Zdroje pro knihovnu lze vybrat pomocí tlačítka **Select directory** pro přidání složky, ze které budou načítány soubory. Přidané zdroje jsou rozlišeny podle dostupnosti. V případě odebrání zdroje lze

stisknout malý křížek v pravé straně zdroje pro jeho odebrání. Společně se zdrojem budou z databáze odebrány veškeré provázané záznamy. Po kliknutí na kartu **Advanced** je zobrazena karta nastavení výpisu a manipulace s knihovnou.

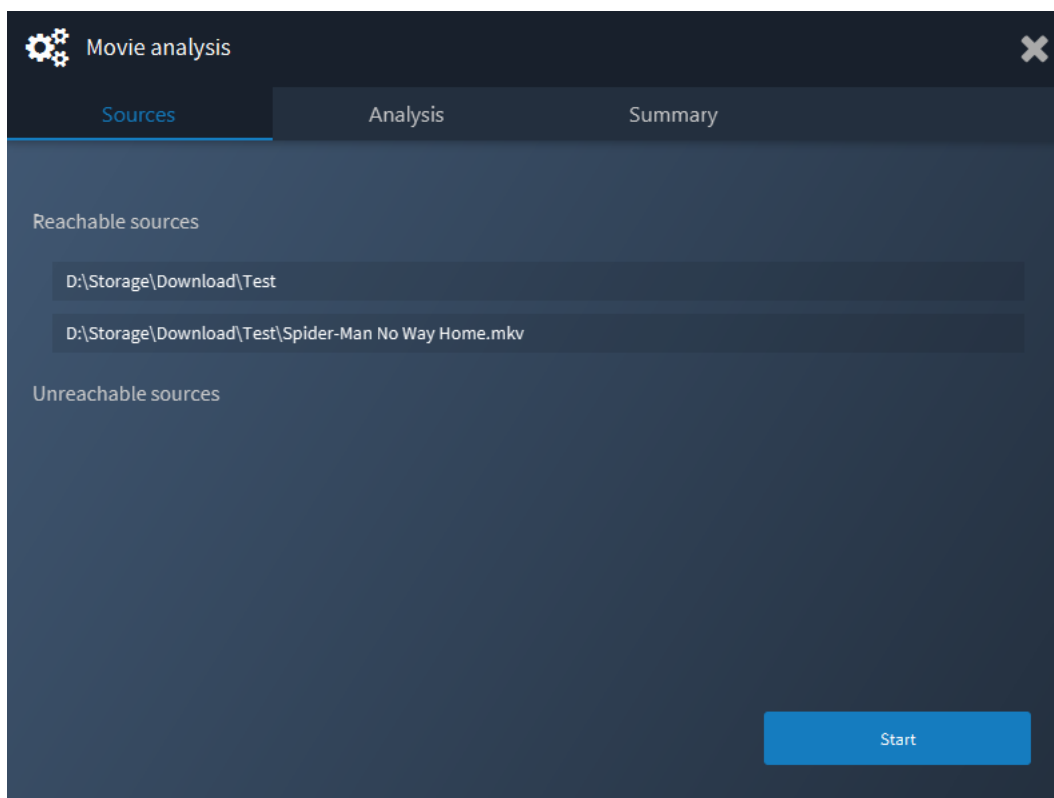


Možností je také odebrání knihovny pomocí tlačítka **Remove library**, které odebere knihovnu z aplikace, ale zachová soubor databáze. Další možností je tlačítko **Delete library**, které odebere knihovnu z aplikace a odstraní její soubor z disku.

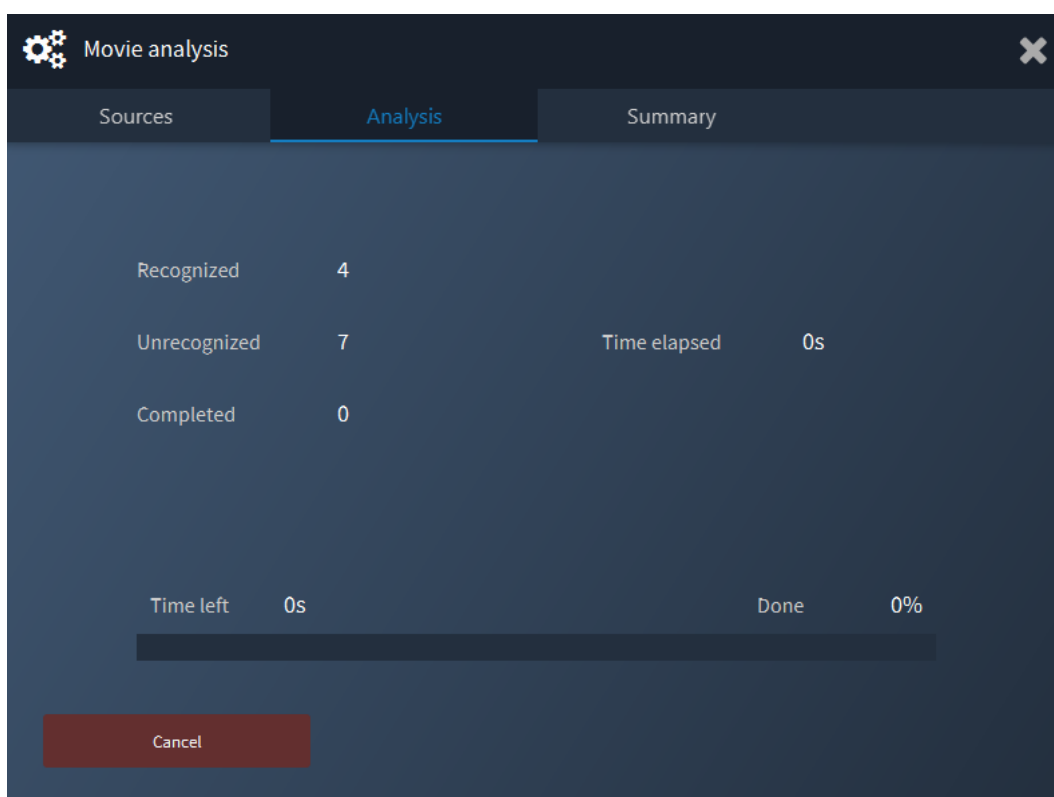
3.4 Souborová analýza

3.4.1 Knihovna filmy

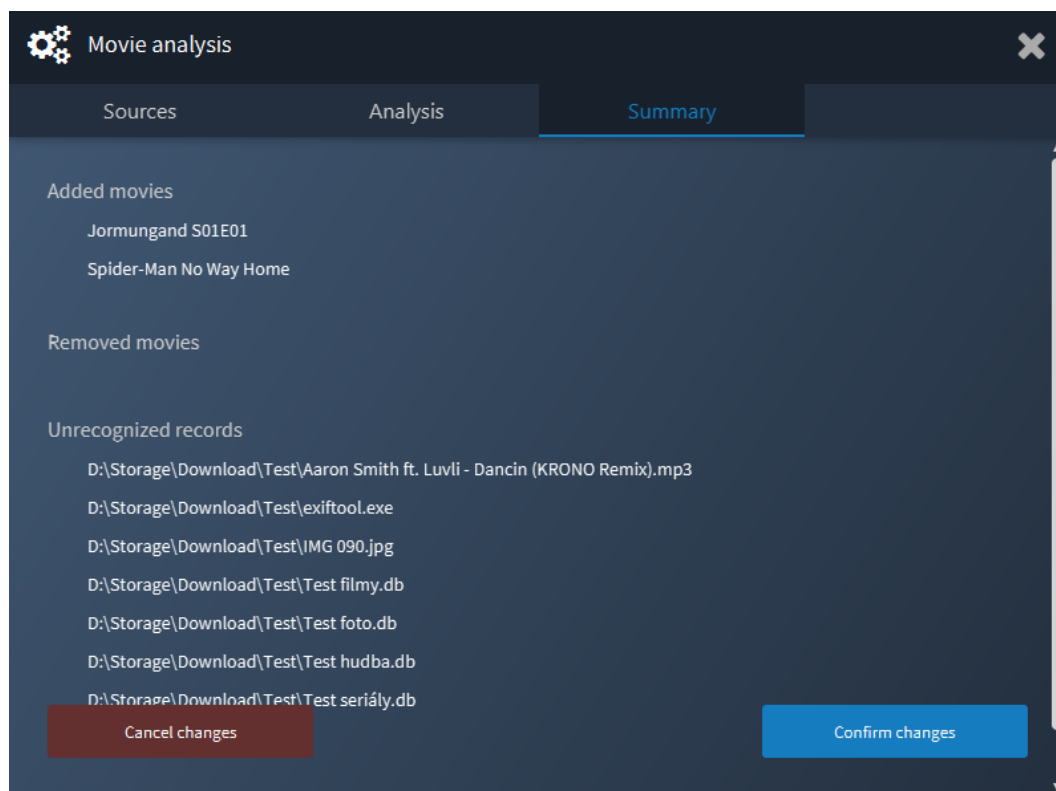
Po přidání zdrojů v nastavení knihovny lze spustit souborovou analýzu pomocí tlačítka **Refresh** z postranního menu knihovny.



Spuštění analýzy je provedeno pomocí tlačítka **Start**.



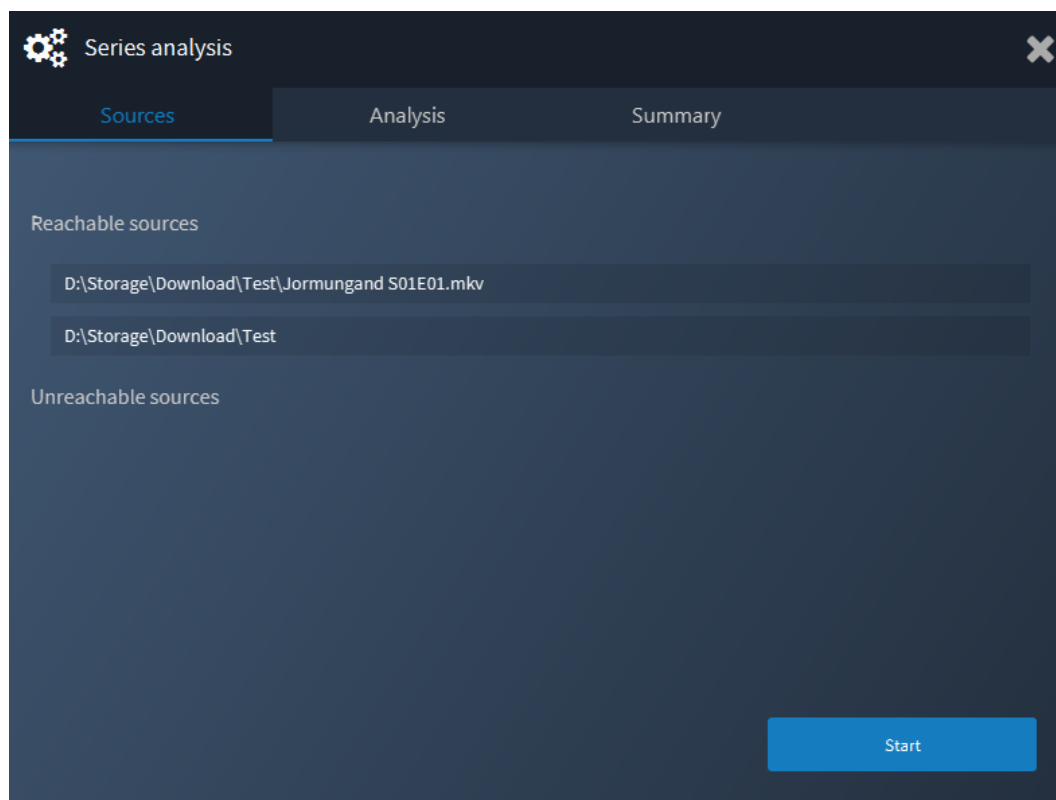
Po dokončení analýzy jsou vypsány identifikované a neznámé soubory.



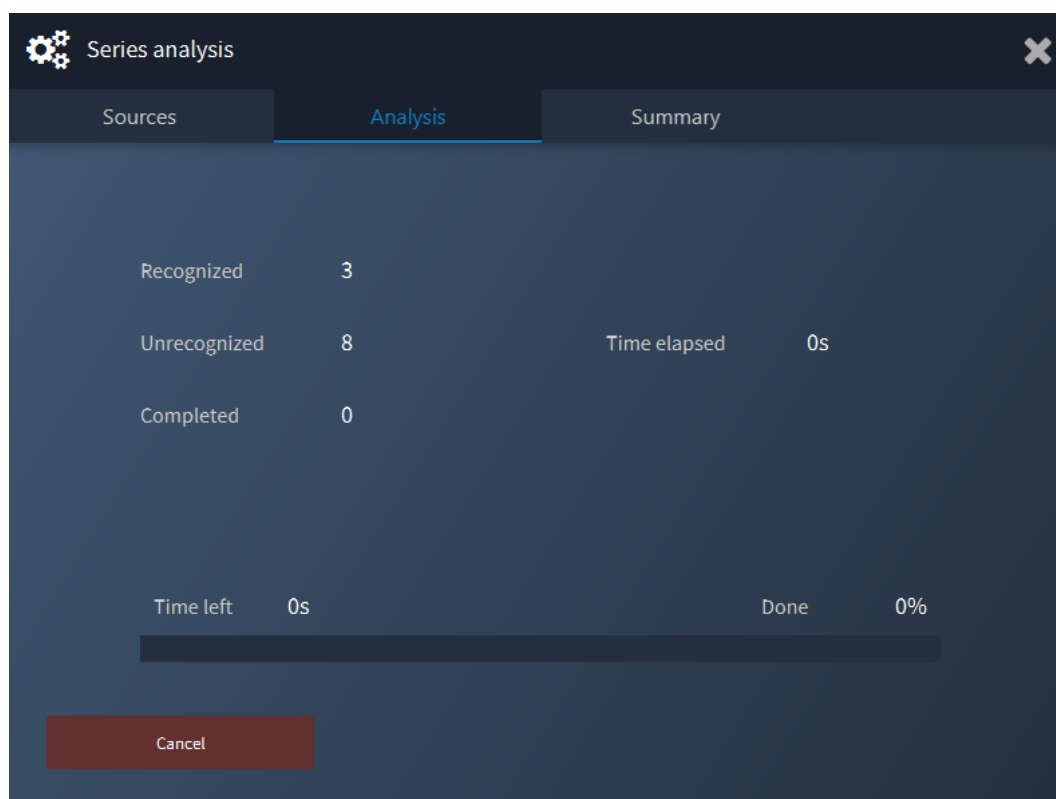
Po dokončení analýzy je nutné potvrdit změny pomocí tlačítka **Confirm changes**. V případě zavření okna či zrušení pomocí tlačítka **Cancel changes** není databáze nijak ovlivněna.

3.4.2 Knihovna seriály

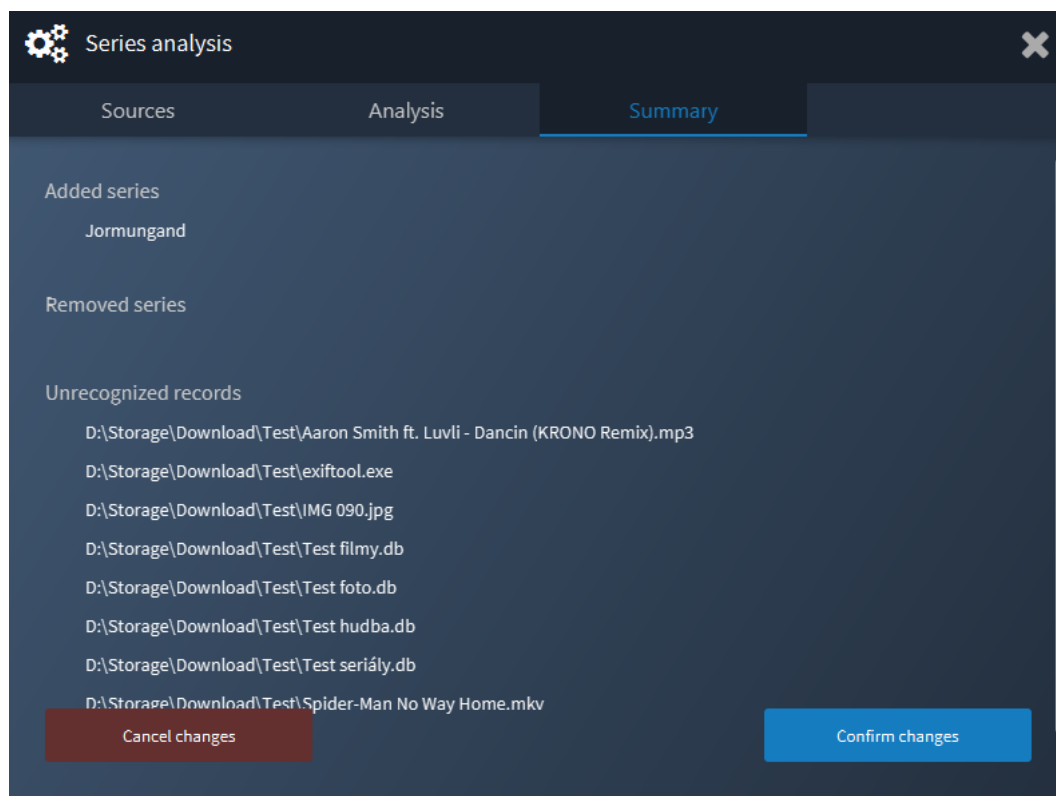
Po přidání zdrojů v nastavení knihovny lze spustit souborovou analýzu pomocí tlačítka **Refresh** z postranního menu knihovny.



Spuštění analýzy je provedeno pomocí tlačítka **Start**.



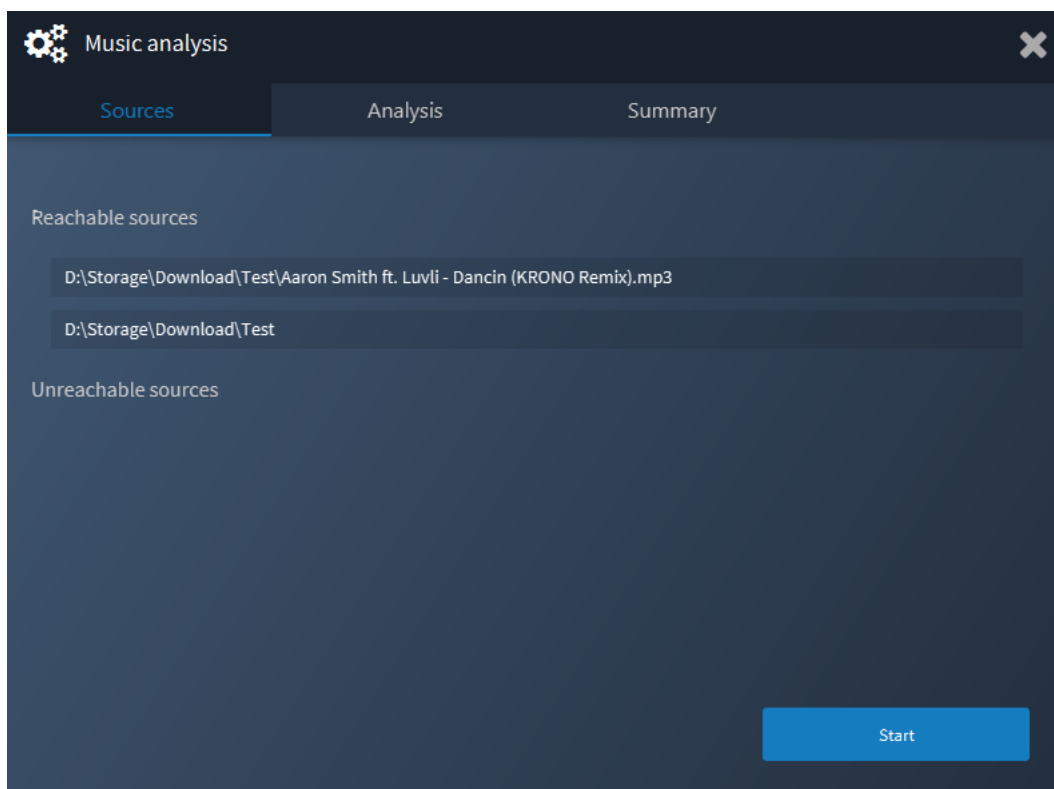
Po dokončení analýzy jsou vypsaný identifikované a neznámé soubory.



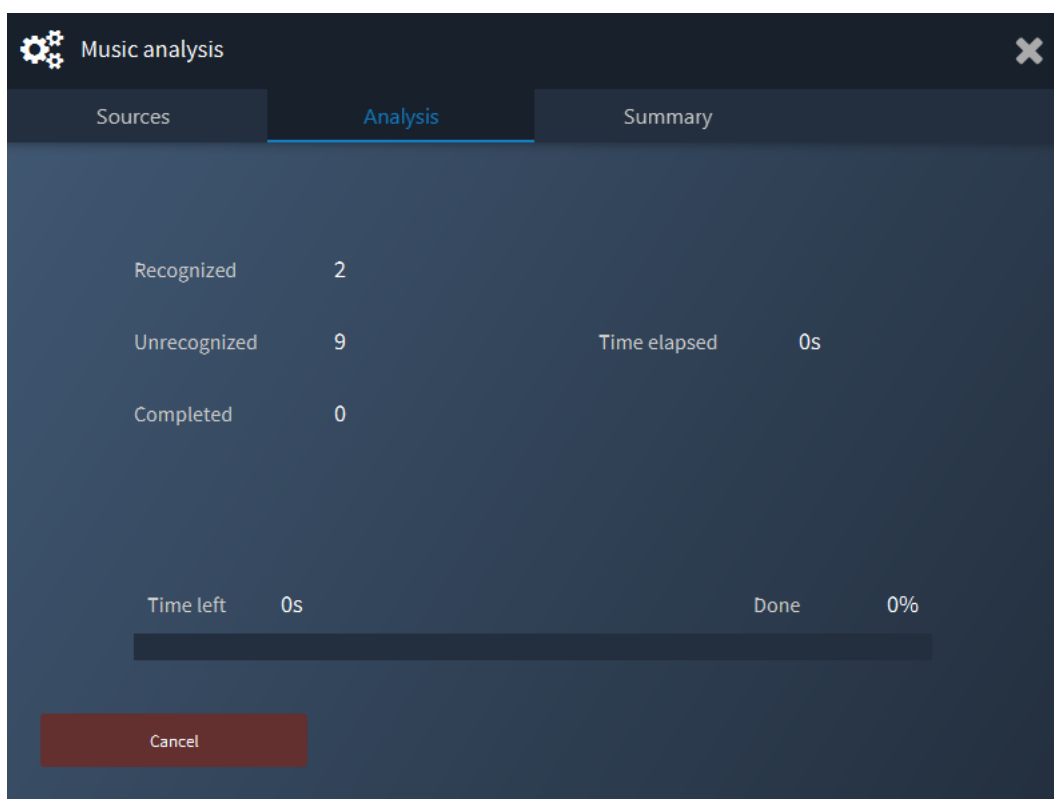
Po dokončení analýzy je nutné potvrdit změny pomocí tlačítka **Confirm changes**. V případě zavření okna či zrušení pomocí tlačítka **Cancel changes** není databáze nijak ovlivněna.

3.4.3 Knihovna hudba

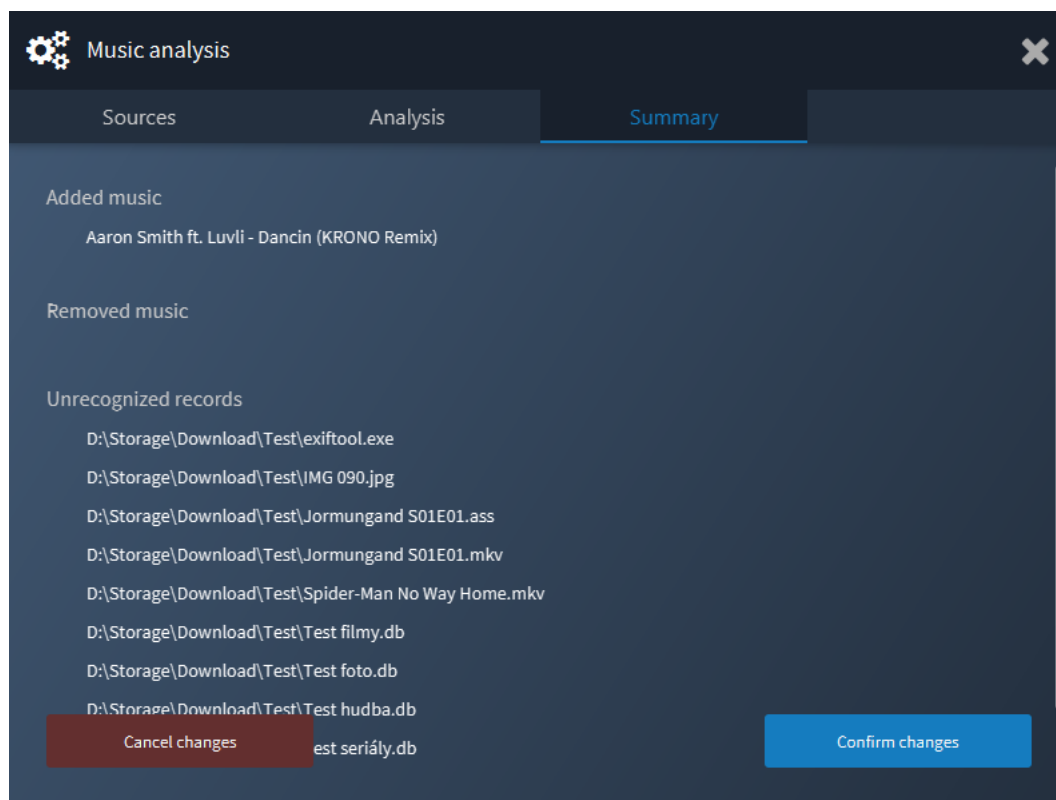
Po přidání zdrojů v nastavení knihovny lze spustit souborovou analýzu pomocí tlačítka **Refresh** z postranního menu knihovny.



Spuštění analýzy je provedeno pomocí tlačítka **Start**.



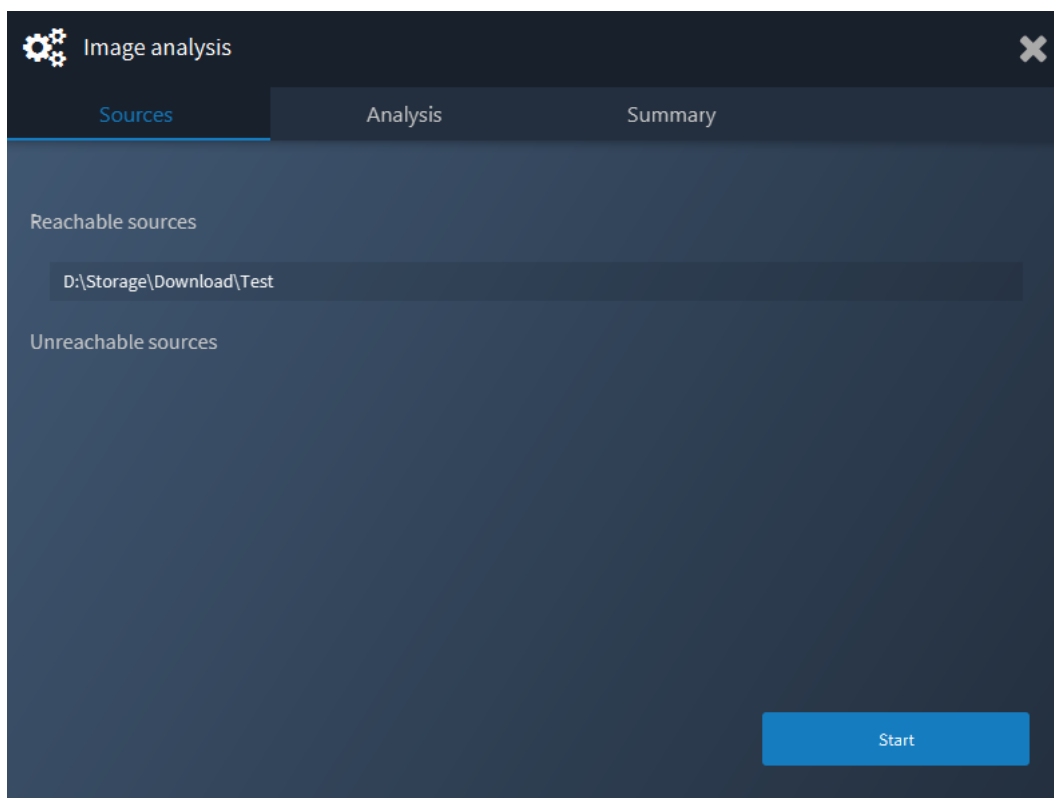
Po dokončení analýzy jsou vypsány identifikované a neznámé soubory.



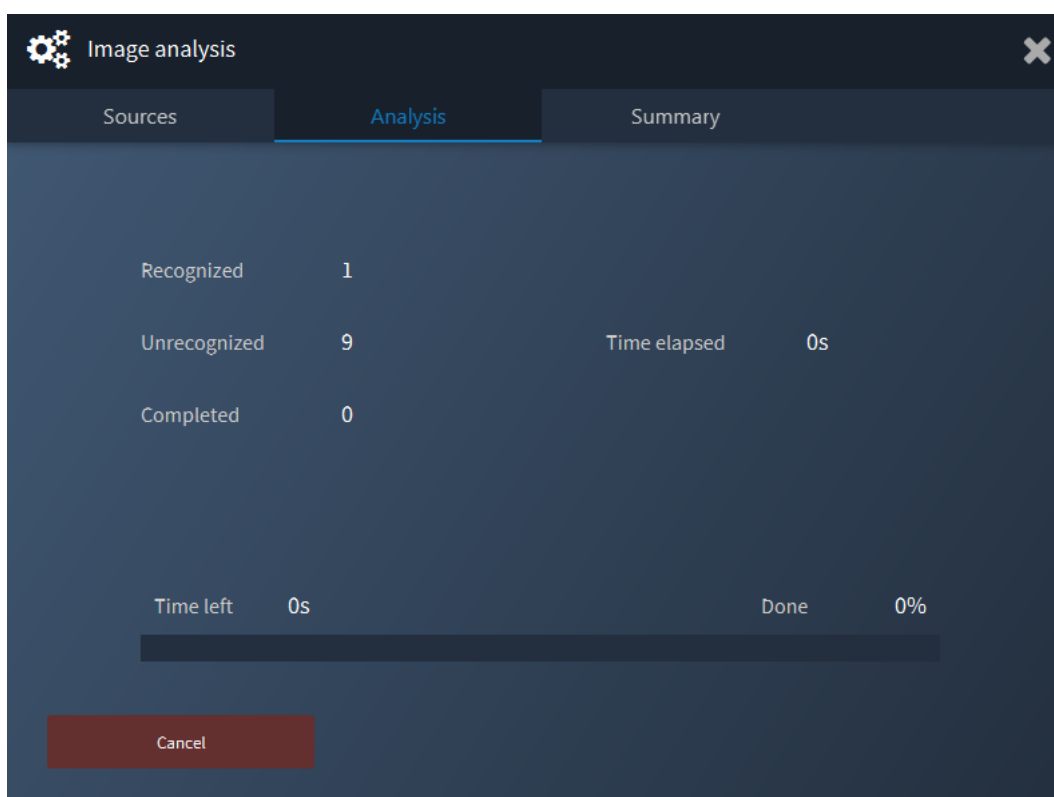
Po dokončení analýzy je nutné potvrdit změny pomocí tlačítka **Confirm changes**. V případě zavření okna či zrušení pomocí tlačítka **Cancel changes** není databáze nijak ovlivněna.

3.4.4 Knihovna obrázky

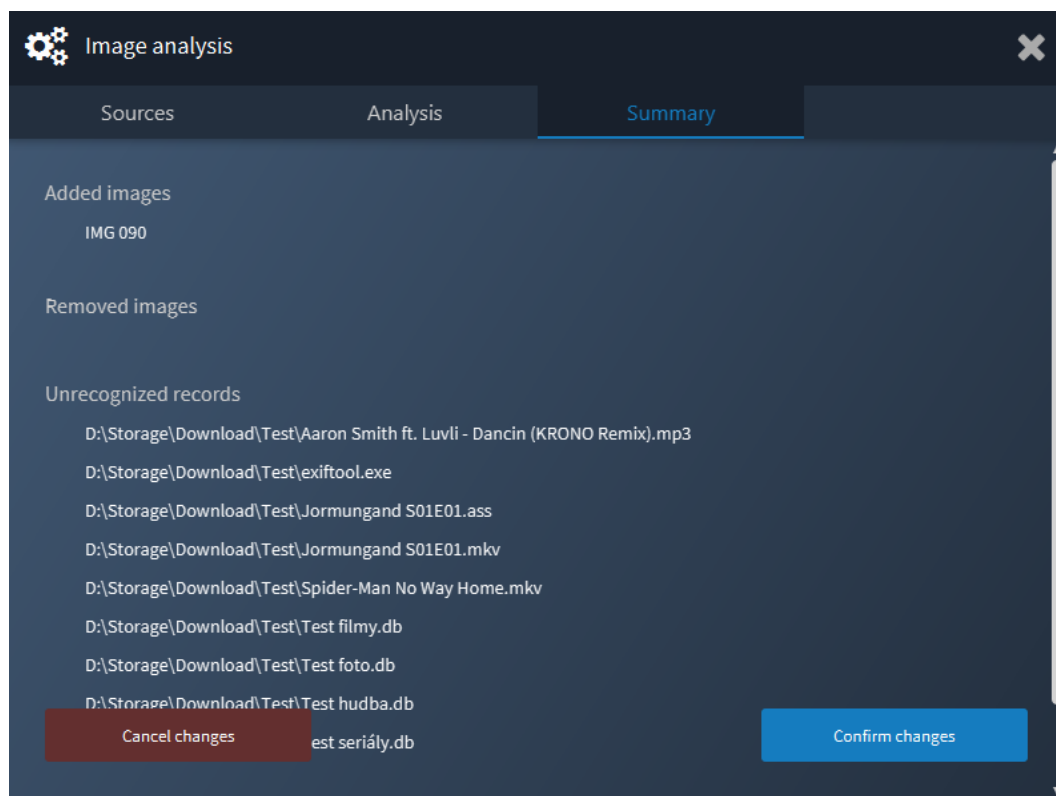
Po přidání zdrojů v nastavení knihovny lze spustit souborovou analýzu pomocí tlačítka **Refresh** z postranního menu knihovny.



Spuštění analýzy je provedeno pomocí tlačítka **Start**.



Po dokončení analýzy jsou vypsány identifikované a neznámé soubory.

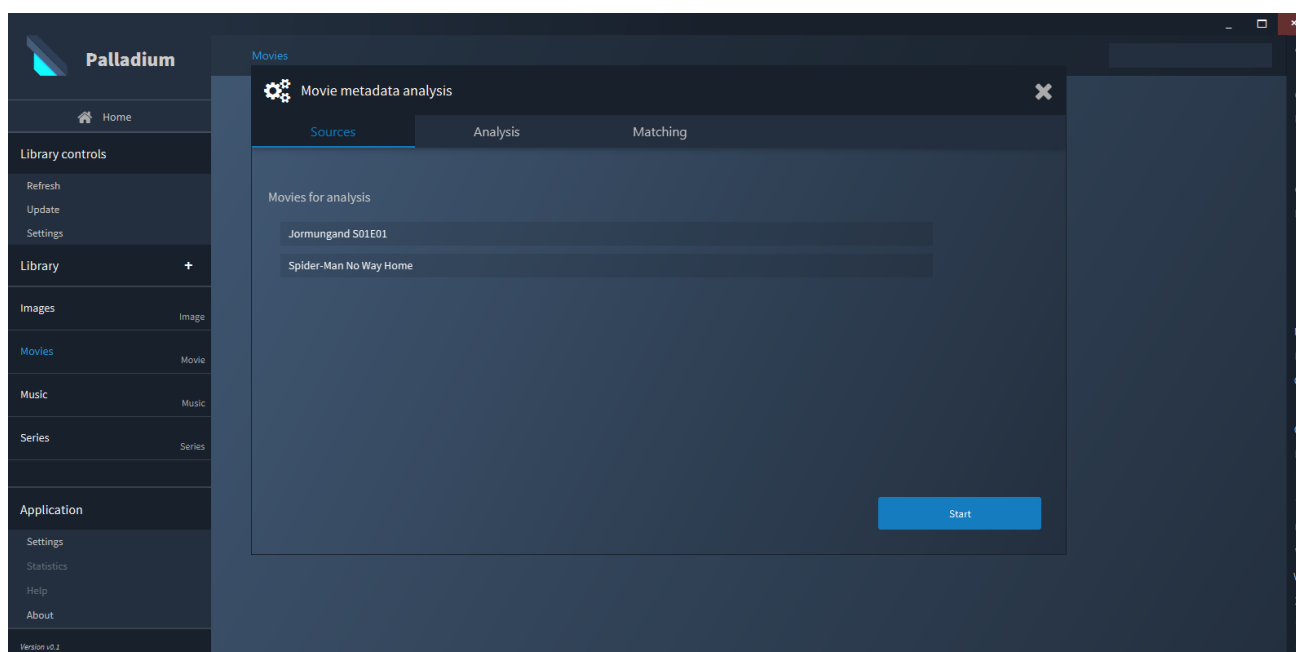


Po dokončení analýzy je nutné potvrdit změny pomocí tlačítka **Confirm changes**. V případě zavření okna či zrušení pomocí tlačítka **Cancel changes** není databáze nijak ovlivněna.

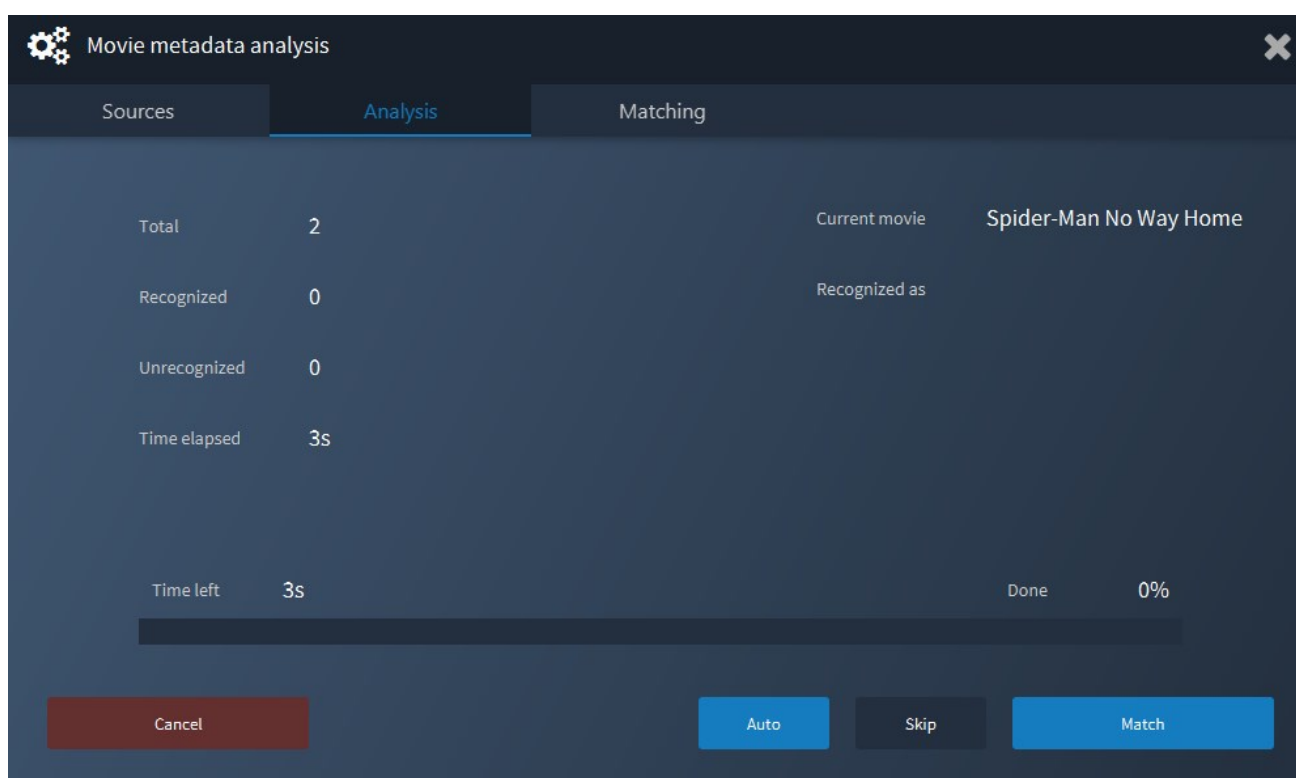
3.5 Analýza pomocí API

3.5.1 Knihovna filmy

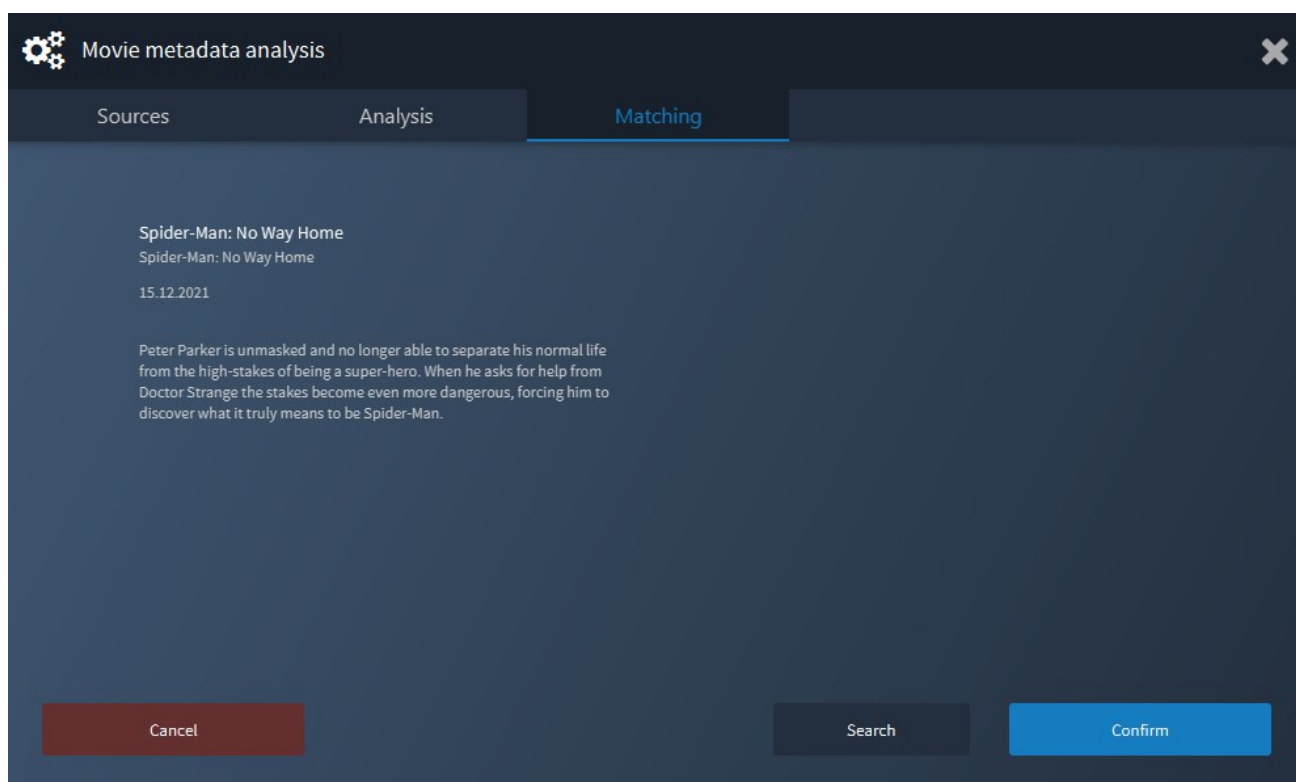
Pro spuštění analýzy pomocí API je nutné stisknout tlačítko **Update** v postranním menu knihovny. Zde je zobrazen souhrn záznamů, které nemají žádná metadata z API. Pro spuštění analýzy je nutné stisknout tlačítko **Start**.



Po spuštění analýzy lze zvolit automatický režim pomocí tlačítka **Auto**. Záznam lze také přeskočit pomocí tlačítka **Skip**.



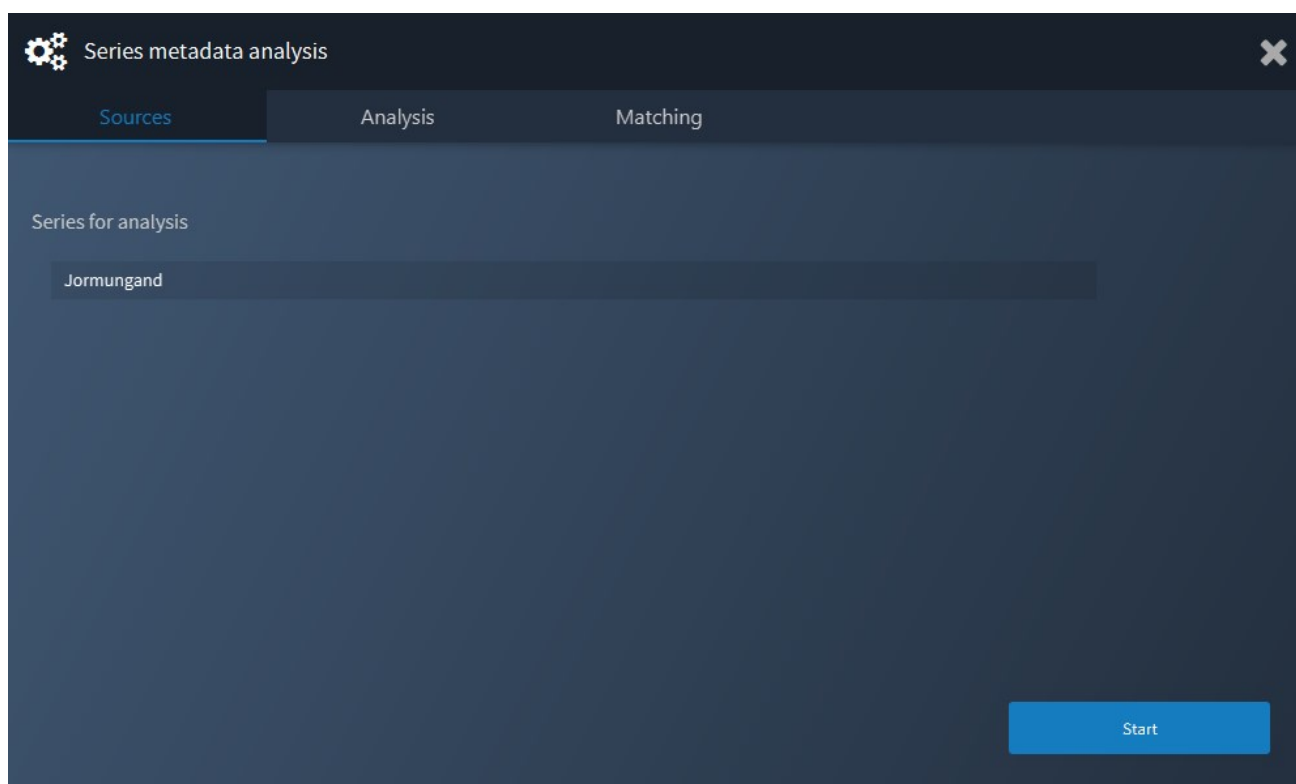
Manuální analýza je spuštěna od začátku a k identifikaci záznamu slouží tlačítko **Match**. Po kliknutí je zobrazeno okno s informacemi o shodách a v případě žádné shody lze zadat upravený název nebo TMDB ID s prefixem # pomocí tlačítka **Search**.



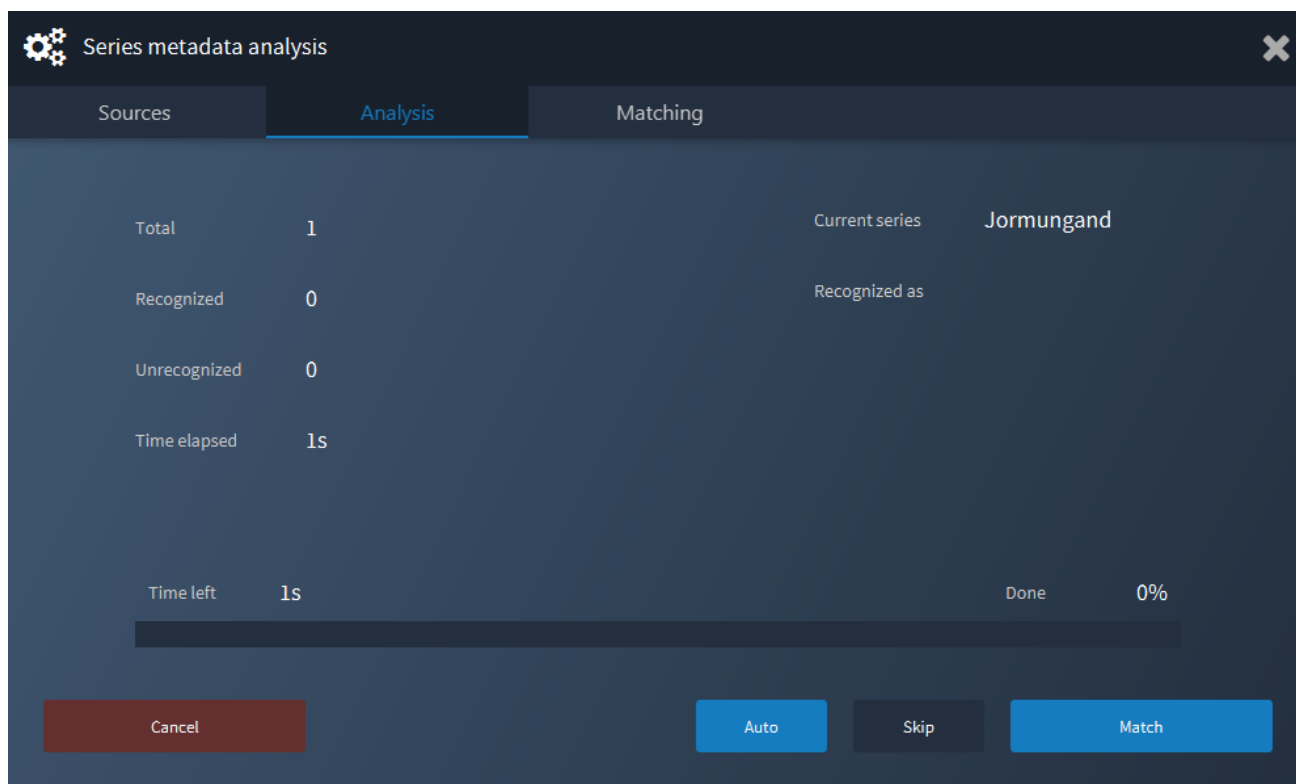
Vybrání je provedeno kliknutím na shodu a potvrzením pomocí tlačítka **Confirm**. Všechny informace se stáhnou a je načten další záznam.

3.5.2 Knihovna seriály

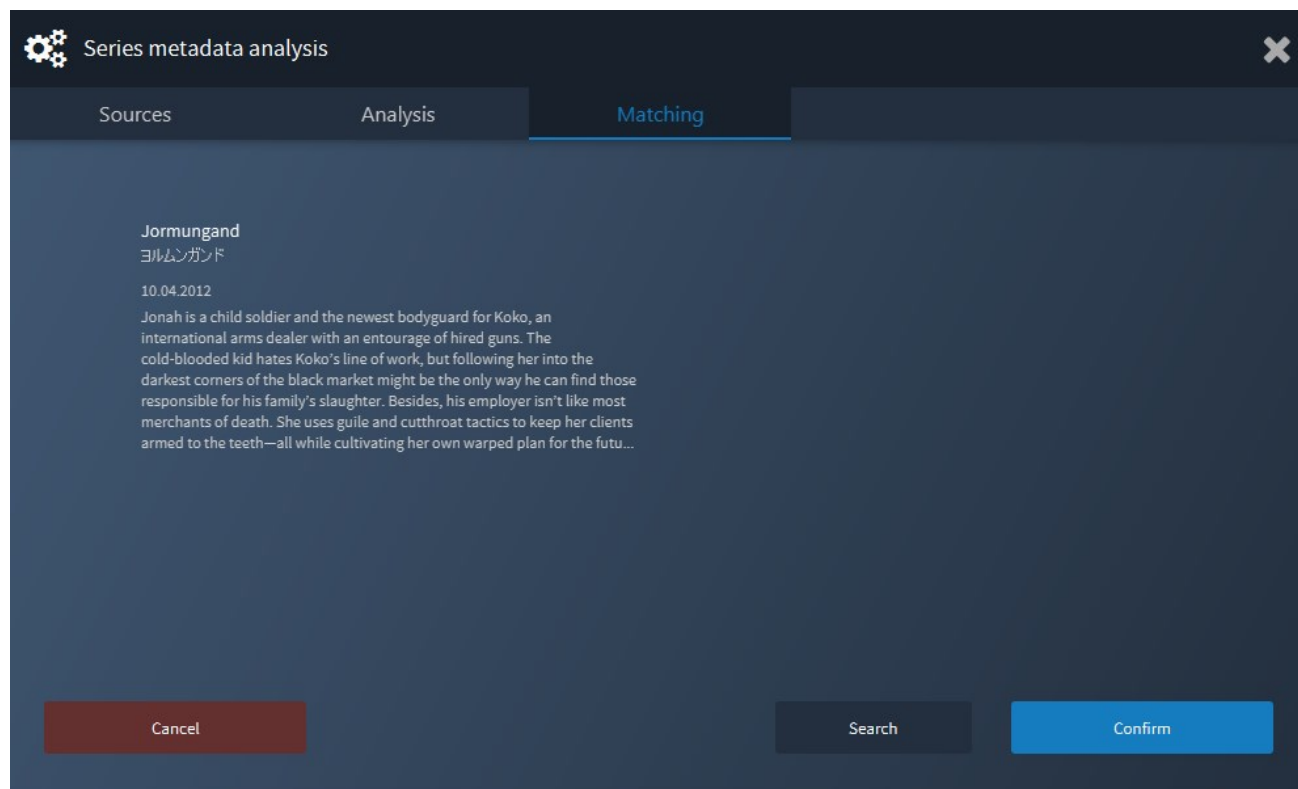
Pro spuštění analýzy pomocí API je nutné stisknout tlačítko **Update** v postranním menu knihovny. Zde je zobrazen souhrn záznamů, které nemají žádná metadata z API. Pro spuštění analýzy je nutné stisknout tlačítko **Start**.



Po spuštění analýzy lze zvolit automatický režim pomocí tlačítka **Auto**. Záznam lze také přeskočit pomocí tlačítka **Skip**.



Manuální analýza je spuštěna od začátku a k identifikaci záznamu slouží tlačítko **Match**. Po kliknutí je zobrazeno okno s informacemi o shodách a v případě žádné shody lze zadat upravený název nebo TMDb ID s prefixem # pomocí tlačítka **Search**.



Vybrání je provedeno kliknutím na shodu a potvrzením pomocí tlačítka **Confirm**. Všechny informace se stáhnou a je načten další záznam.

4 ZÍSKÁNÍ API KLÍČE TMDB

- 1) Otevření webové stránky The Movie Database (TMDB) na webu <https://www.themoviedb.org/>.
- 2) Vytvoření uživatelského účtu.
- 3) Přihlášení do uživatelského účtu.
- 4) Přejít do nastavení účtu (Profil -> Nastavení).
- 5) Přejít do sekce API a kliknout na tlačítko Vytvořit.
- 6) Zvolit možnost Vývojář/Developer.
- 7) Potvrdit podmínky užití.
- 8) V typu použití vybrat osobní.
- 9) Vyplnit ostatní informace.
 - a) Název aplikace: Palladium.
 - b) URL aplikace: <https://github.com/pPetrBednar/Palladium>.
 - c) Popis aplikace: „Desktop application for handling and analyzing metadata. The application requires the creation of a personal api key for each user. Api key for personal use only.“.
- 10) Dalším krokem je odeslání a po krátké době je API klíč vytvořen.
- 11) Posledním krokem je zkopírování API Key (v3 auth) do nastavení aplikace.