BookLab

by RENware Software Systems

BookLab System

(c) 2023 RENware Software Systems

Vedere de ansamblu BookLab

Cuprins:

- · Vedere de ansamblu BookLab
 - Ce este BookLab
 - Structura si componenta BookLab
 - · Arhitectura structurala
 - · Continutul materialelor

Ce este BookLab

BookLab este un sistem destinat crearii de manuale cu diferite aplicabilitati. Cazurile tipice de utilizare sunt:

- documentatia unui produs: manuale de utilizare, fisa tehnica (data sheet)
- lectii si cursuri cu caracter didactic
- articole si note de specialitate (cu caracter didactic, tehnic sau comercial)
- · proceduri de lucru pentru un sistem, produs, masina, utilaj, etc

Conceptul pe care este construit *BookLab* este acela de **carte** compusa din **sectiuni si capitole**. Acest concept isi gaseste reprezentarea in diferite domenii de activiate precum cele enumerate anterior, de exemplu:

- in cazul documentatiei unui produs aceasta este cartea
 - manualul de utilizare este o sectiune procedurile de lucru fiind capitole ale acestuia
 - manualul de depanare este o alta sectiune cu capitolele aferente
 - manualul de instalare si configurare este o alta sectiune cu capitolele aferente
- in cazul unui curs acesta este cartea
 - partea de prezentare teoretica este o sectiune, lectiile fiind capitole ale acestuia
 - partea de prezentare a "practicii" este o alta sectiune cu laboratoarele sau exercitiile capitolele aferente

Λ

modul vs componenta

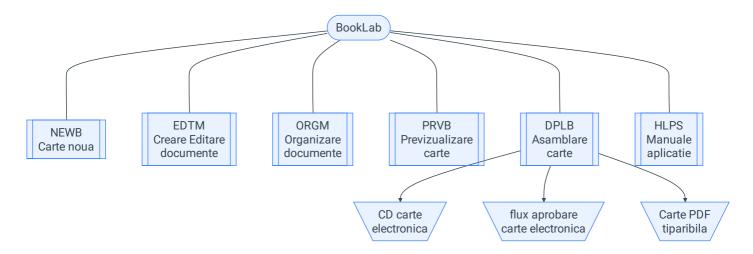
termenii modul si componenta sunt utilizati cu acelasi sens in aceast document si pot fi interschimbate fara a altera sensul descrierii

Structura si componenta BookLab

BookLab este compus din:

- NEWB functionalitatile destinata crearii unei carti noi
- EDTM modul destinat crearii si editarii continutului efectiv al unui material sau a incarcarii materialului din fisier extern
- ORGM modul destinat organizari materialelor in diverse sectiuni, capitole, etc ai generarea "cuprinsului" (indexul general)
- PRVB modul destinat previzualizarii si testarii materialelor realizate si a ansamblului acestora ("cartea" finala)
- DPLB modul destinat asamblarii finale in forma electronica a "cartii" cu diferite optiuni:
 - sub forma de CD sau STICK USB pentru lectura offline (self peace learning)
 - trimitere intr-un alt sistem, de exemplu pe un flux de revizurire si aprobare
 - generarea unei variante complete de format PDF destinata tiparirii de exemplu
- HLPS modulul de asistenta, help destimat accesarii manualelor aplicatiei

Arhitectura structurala



Continutul materialelor

Din punct de vedere al continutului materialelor acesta poate fi:

1 text

- · text (simplu, ingrosat-bold, cursiv-italic, micsorat-small)
- · casete distinctive cu simbol grafic destinate notelor, informatiilor, indicatiilor, avertizarilor, erorilor, etc
- titlul materialului si titluri se sectiuni (max 6 nivele)
- legaturi (link) catre sectiuni ale aceluisi material sau catre sectiuni din alte materiale
- cuprins generat automat ce referentiaza indentat si cu link titlurile sectiunilor

formule matematice

- formule, ecuatii si sisteme de ecuatii de orice complexitate
- simboluri matematice specifice (ex integrala, suma, derivata, etc)
- indecsi si puteri (text subunitar sau supranitar)
- · caractere din alfabetul gresesc curent utilizate in matematica
- fractii, radicali, serii, siruri, sume, produse, multimi, matrice, etc

imagini i

- · orice format uzual tip rastru (bitmap)
- formate vectoriale de uz comun SVG, PNG, etc (nu dedicate unor peoduse anume)
- aplicarea unei scalari, de obicei prin specificarea latimii maximale admise, scalarea rezultata pastrind proportiile initiale
- "impunerea" unei alinieri stinga / dreapta cu permiterea "curgerii" textului inconjurator

1 tabele

- tabele cu cap de tabel si continut aliniabil stinga, dreapta, centrat
- diverse semne speciale gen "bifa vazut", "bifa taiat", etc
- preluarea dateloe din chiar textul materialului sau din fisiere specifice (ex Excel, CSV, format fix, etc)

grafice

- orice model uzual de gtafic (pie chart, bar, polar, line, etc)
- preluarea datelor de afisat din chiar textul materialului sau din fisiere specifice (ex Excel, CSV, format fix, etc)
- stabilirea culorilor si a factorului de scalare
- cititorii pot deplasa (pan) sau mari (zoom) graficul pentru vizionarea zonelor ce nu se vad datorita scalarii

simulari

- programe scrise si interactive, incluse in materiale impreuna cu celelalte elemente, programe ce se executa la accesarea, parcurgerea materialului sau apasarea unui control
- limbajele de programare uzuale si cunoscute (ex Python, Fortran, C, Basic, etc) sunt incluse in pachetl aplicatiei dar cu pos8bilitateacl de a instala orice alt limbaj de programare (lista contine peste 200 de limbaje)

f teste

- test simple de tip "autotestare" cu raspunsuri predefinite
- testele sunt incluse in material impreuna cu celelalte elemente, adica nu trebuie creata o sectiune speciala

filme video

- sunt acceptate formatele uzuale, larg folosite (AVI, MPEG, etc)
- filmele de inalta definitie si calitate depind ca performanta de masina de unde se va citi, derula materialul in cazul citirii offline sau de pe CD / atick USB

Last update: September 2, 2023