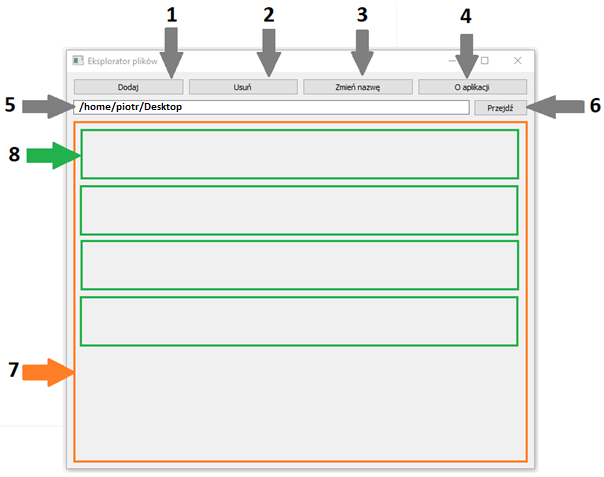
# PROJEKT APLIKACJI – EKSPLORATOR PLIKÓW

### Piotr Rogowski 192258

Aplikacja ma na celu umożliwić wykonywanie podstawowych operacji na plikach. Na poczet aplikacji przewidziane są takie funkcjonalności jak przechodzenie po katalogach w strukturze plików, dodawanie, usuwanie oraz zmiana nazwy plików i katalogów. Do operowania wykonywania operacji na systemie plików wykorzystane zostaną moduł os z domyślnej biblioteki Pythona.

## Główne okno aplikacji

Jest to poglądowe główne okno aplikacji. Zwiera ono menu z kontrolkami typu Buton oznaczające podstawowe oferowane przez aplikacje funkcjonalności (Dodaj, Usuń, Zmień nazwę, O aplikacji). Kontrolki te oznaczone zostały na rys. 1 jako cyfry od 1 do 4. Poniżej znajduje się kontrolka typu TextBox reprezentująca bieżącą lokalizację, dla której będziemy mogli wykonywać funkcjonalności związane z obsługą plików, oznaczona została ona na rysunku poniżej cyfrą 5.



**Rys. 1.** Główne okno aplikacji

## Reprezentacja plików

W obszarze zaznaczonym na rys. 1 kolorem pomarańczowym (7) wyświetlane są pliki oraz katalogi znajdujące się w bieżącej lokalizacji. Pliki te reprezentowane są przez obszary zaznaczone kolorem zielonym (cyfra 8). Każdy z plików opisany jest przez parametry zapisane w oddzielnych kolumnach. Parametry opisujące pliki:

* nazwa,
* typ (plik lub katalog),
* uprawnienia względem obecnie zalogowanego użytkownika,
* grupa oraz właściciel pliku,
* rozmiar,
* data utworzenia.

## Przechodzenie po strukturze katalogów

W celu zapewnienia wygodnego i intuicyjnego przechodzenia po strukturze katalogów przewidziano dwa rodzaje nawigacji:

1. Za pomocą wpisania ścieżki docelowej w polu tekstowym wskazanym na rys. 1 przez cyfrę 5, kolejno wciśnięcie przycisku „Przejdź” oznaczonego na rys. 1 przez cyfrę 6,
2. Za pomocą wybrania dowolnego katalogu z listy poprzez pojedyncze kliknięcie na niego lewym przyciskiem myszy i wciśnięcia przycisku „Przejdź”.

## Opcja „O aplikacji”

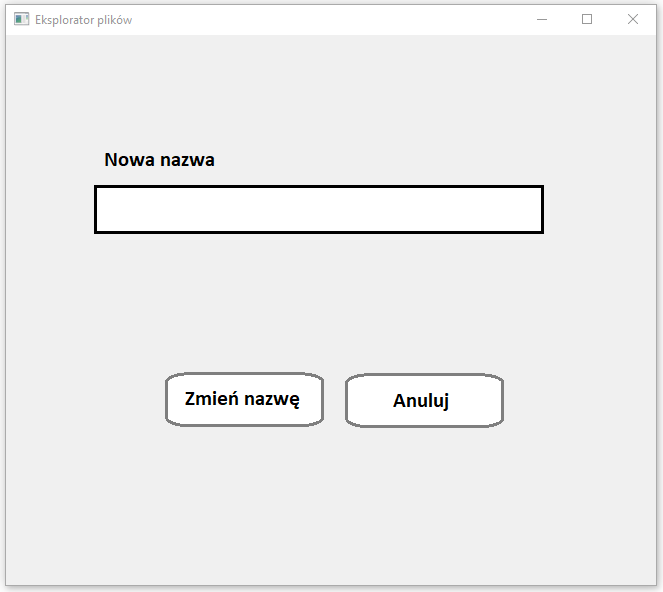
Opcja pozwala na zapoznanie się ze szczegółowymi informacjami dotyczącymi aplikacji (Opis, przeznaczenie aplikacji oraz imię i nazwisko autora). Wymaga ona wybrania przycisku „O aplikacji” oznaczonym cyfrą 4 na rys. 1.

## Usuwanie pliku / katalogu

Usuwanie pliku wymaga wybranie go z listy poprzez pojedyncze kliknięcie na niego lewym przyciskiem myszy oraz wybranie przycisku „Usuń” oznaczonego cyfrą 2 na rys. 1.

## Zmiana nazwy pliku / katalogu

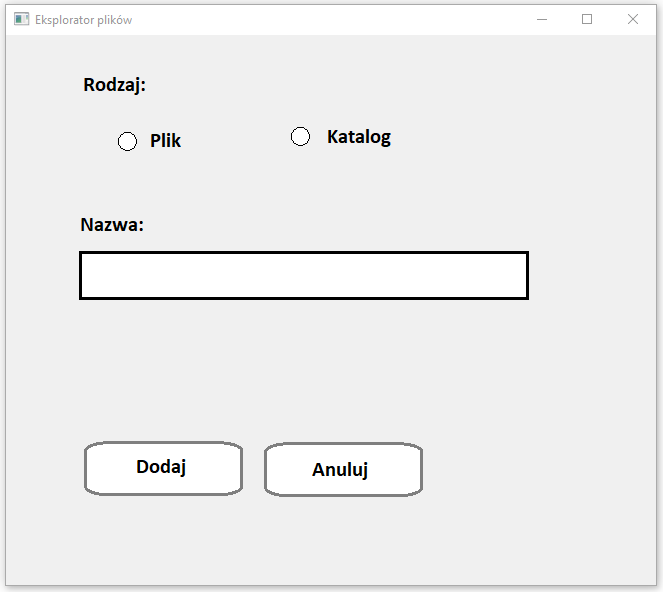
Zmiana nazwy wymaga wybranie pliku z listy poprzez pojedyncze kliknięcie na niego lewym przyciskiem myszy oraz wybranie przycisku „Zmień nazwę” oznaczonego cyfrą 3 na rys. 1. Skutkuje to przełączeniem do oddzielnego widoku aplikacji widocznego na rys. 2. Zawiera on pole tekstowe z nową nazwą oraz dwa przyciski umożliwiające zmianę nazwy oraz anulowanie zmiany. Wciśnięcie dowolnego przycisku skutkuje przejściem do głównego widoku aplikacji.



**Rys. 2** Widok aplikacji umożliwiający zmianę nazwy pliku

## Dodawanie plików / katalogów

Dodawanie plików lub katalogów wymaga wybrania przycisku oznaczonego cyfrą 1 na rys.1 z głównego menu. Skutkuje to przełączeniem się do oddzielnego widoku aplikacji przedstawionego na rys. 3. Widok ten zawiera kontrolkę typu radio buton określającą rodzaj tworzonego pliku, Kolejno pole umożliwiające wpisanie nazwy oraz dwie kontrolki typu Button umożliwiające dodanie lub anulowanie tworzenia nowego pliku. Wciśnięcie dowolnego przycisku skutkuje przejściem do głównego widoku aplikacji.



**Rys. 3.** Widok aplikacji umożliwiający dodanie pliku.

## Obsługa błędów

W przypadku wystąpienia błędu podczas wykonywania dowolnej operacji np. z powodu niewystarczających uprawnień lub błędnie podanej ścieżki użytkownik zostanie poinformowany o błędzie odpowiednią kontrolką typu Alert oraz akcja nie zostanie wykonana.