

1. Analiza tematu

Zadanie programu polega na zapisywaniu użycia klawiatury. Przed zakończeniem robi zrzut ekranu programu. Program kryje swoje działanie pod postacią licznika klatek na sekundę.

2. Specyfikacja użytkownika

Program do poprawnego uruchomienia wymaga wcześniejszego ustalenia w kodzie miejsca składowania danych. Folder zrzutu musi być stworzony przez użytkownika programu.

By włączyć program potrzeba programu LOVE - <https://love2d.org/>

Należy przeciągnąć folder zawierający program na ikonę programu LOVE

Po uruchomieniu pojawia się małe okno wyświetlające ilość klatek na sekundę w danym momencie.



Rys.1 - Okno programu

Program przechwytyje użycie klawiatury i zapisuje te dane w pliku tekstowym, którego nazwa zależy od czasu włączenia programu, w folderze wcześniej wyznaczonym przez użytkownika. W momencie startu programu pobierana i zapisywana jest też zawartość schowka oraz informacja o systemie operacyjnym danego urządzenia.

Program można wyłączyć klikając przycisk Escape na klawiaturze. W momencie wyłączenia programu tym sposobem robiony jest zrzut ekranu.

3. Specyfikacja wewnętrzna

Program używa tylko bibliotek dostarczonych przez program LOVE.

Zmienne globalne:

Fileaddress – przechowuje adres, w którym przechowywane są logi.

Funkcje:

love.draw() – wyświetla dane

love.Load() – wykonuje się przy starcie programu, pobiera aktualną datę, tworzy plik tekstowy, pobiera informacje o systemie operacyjnym i zawartości schowka i zapisuje je do pliku tekstowego, wyłącza rejestrowanie wciśniętego dłużej klawisza.

Love.textinput() – pobieranie danych z klawiatury i zapisywanie ich do pliku

love.keypressed() - zbiera informacje o użyciu klawiszy escape, tab oraz backspace.