



Astrid

Uživatelská příručka

Astrid

O Programme Astrid

Autor: Martin Váňa
Podzim 2011

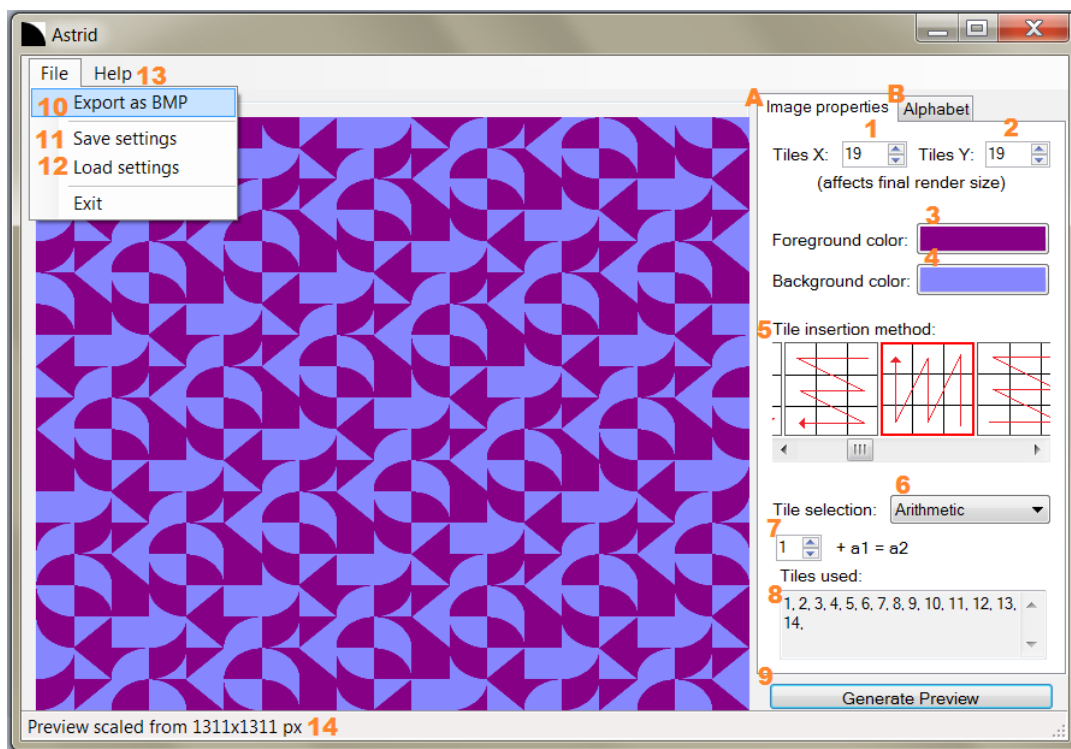
Generované Formy
10 voliteľných hodnôt

Program slúži na deterministické rozmiestňovanie symbolov s usporiadanej množiny do pravidelnej pravouhlej mriežky podľa určitých pravidiel.

Medzi nastaviteľné hodnoty patrí množina symbolov, do ktorej možno pridávať pripravené symboly so zložky „Tiles“ alebo vkladat' vlastné (veľkosti 96x96 px, monochrome bmp). Symboly možno s množiny aj odstraňovať a ľubovoľne meniť ich poradie. Nastaviteľný je aj počet symbolov v riadku a stĺpci, ktoré ovplyvňujú výslednú veľkosť výstupu. Ďalšími parametrami sú farby popredia a pozadia, smer vkladania symbolov, spôsob výberu symbolov s množiny a rôzne parametre zvoleného spôsobu výberu.

Program bol vytvorený pre predmet PV097 v semestri Podzim 2011 ako záverečný projekt za pomoci MS Visual Studio 2010 v jazyku c#.

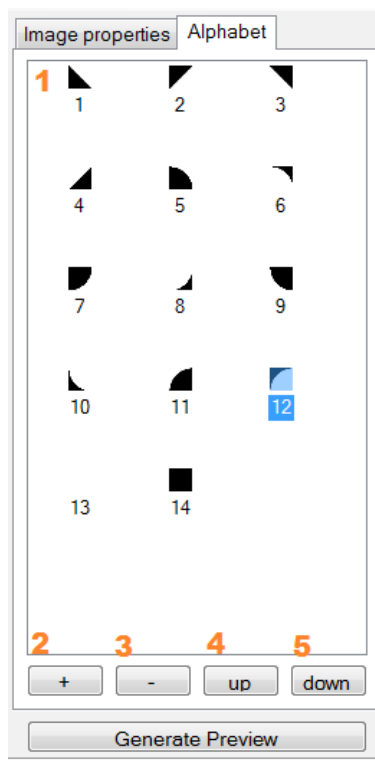
Výstupné obrázky je možné uložiť vo formátoch BMP alebo JPG, rozlíšenie je závislé od zvoleného počtu symbolov v riadku/stĺpci.



Popis práce s programom Astrid

Okno aplikácie obsahuje priestor pre náhľad, lištu s nástrojmi, stavovú lištu a záložky s nastaveniami obrázku a množiny symbolov. Náhľad je možné generovať (9) ihneď po spustení programu, použitá bude prednastavená množina symbolov a nastavenia. Náhľad je aktuálny len bezprostredne po jeho generovaní, akékoľvek zmeny nastavení alebo manipulácia s oknom vyžadujú jeho opätovnú generáciu. Náhľad nemusí úplne odpovedať výslednému výstupu, môže mať iné proporcie pretože sa prispôbuje veľkosti okna aplikácie, prípadne malé nepresnosti. Pri spôsobe výberu dlaždíc (6) „By Coordinates“ je výber spôsobu vkladania dlaždíc (5) neaktívny pretože je nepodstatný. Uloženie nastavení (11) vytvorí súbor *.conf a zložku „Tiles“ v priečinku kde bol súbor .conf vytvorený. Táto zložka sa musí nachádzať v rovnakom priečinku ako súbor .conf pri načítaní uložených nastavení (12) a jej obsah musí zostať nezmenený.

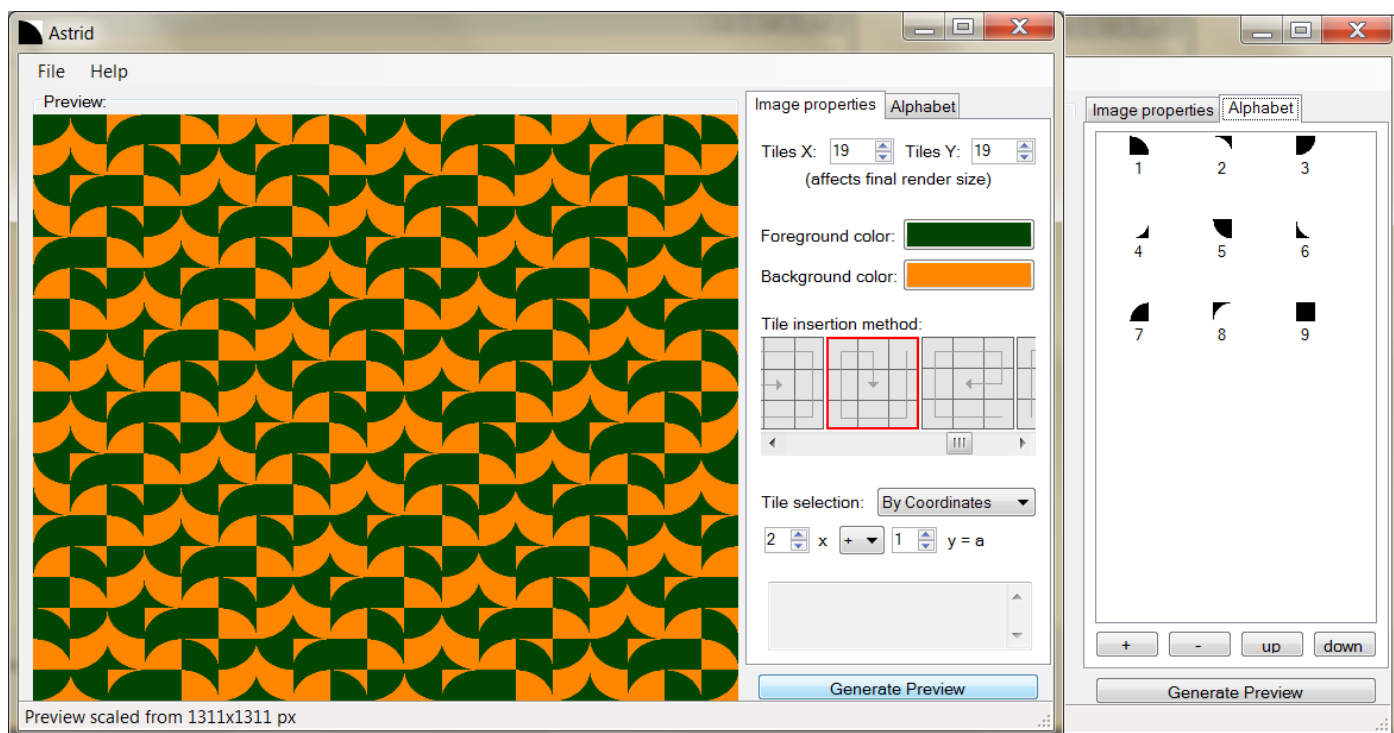
- A – Záložka s nastaveniami obrázku
- B – Záložka s nastaveniami množiny symbolov
- 1 – Počet symbolov v riadku
- 2 – Počet symbolov v stĺpci
- 3 – Farba popredia
- 4 – Farba pozadia
- 5 – Spôsob vkladania symbolov
- 6 – Spôsob výberu symbolov
- 7 – Parametre výberu symbolov
- 8 – Zoznam použitých symbolov po aplikovaní pravidla v 6 a 7
- 9 – Generovanie náhľadu
- 10 – Export výstupu do obrázku
- 11 – Uloženie nastavení
- 12 – Načítanie uložených nastavení
- 13 – Informácie o programe
- 14 – Informácia o stave programu



Popis práce s editorom množiny symbolov

Po spustení programu je v množine symbolov (1) 14 prednastavených symbolov. Tieto symboly sa nachádzajú aj v zložke „Tiles“. Je možné ich odstraňovať (3) alebo pridávať ďalšie symboly (2). Je k tomu možné použiť aj klávesy „+“ a „-“, ale len v prípade že je aktívne okienko s množinou symbolov (1). Usporiadanú množinu je možné preusporiadať pomocou tlačidiel up (4) a down (5). Pridávať do množiny je možné len obrázky s rozlíšením 69x69 px, a vo formáte monochrome BMP. Takýto formát dokáže vytvoriť napr. MS Paint.

Ukážka nastavení a výstupu programu



Ukážky výstupov programu

