

*softgraf*

*Specyfikacja techniczna*

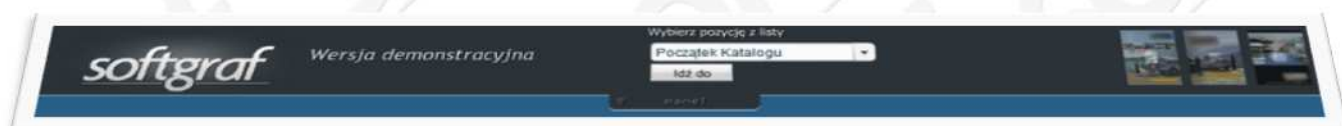


*SoftBook*™

Aplikacja SoftBook™ jest produktem, który pozwala na prezentację treści w nowy, bardziej oryginalny sposób. Do jej zadań należy m.in. zamiana książki fizycznej na książkę wirtualną - obsługiwaną za pomocą ruchów myszki.

Wyróżniamy tutaj podział części funkcjonalnych na:

## 1) Część górną interfejsu



Znajduje się w niej pasek, tzw. Panel którego dopełnieniem funkcyjnym jest dolny pasek zadań.

W górnym pasku wyróżniamy takie elementy jak:

- a. Logo swojej firmy/instytucji
- b. Swoój opis dla książki
- c. Dynamiczna wyszukiwarka zawartości książki. Pozwala na szybki „przeskok” do strony zawierającej podane słowo kluczowe
- d. Skróty do powiązanych książek/katalogów. Po kliknięciu przenosimy się do inne książki
- e. Przycisk „PANEL” związany z jednoczesnym chowaniem się paneli dolnego jak i górnego, co wpływa na jeszcze większą przejrzystość głównej zawartości

Wszystkie elementy paska górnego są w pełni zarządzalne i modyfikowalne.

## 2) Część środkową aplikacji

W części tej znajduje się najważniejsza część naszej aplikacji - komponent SoftBook™.

Komponent ten przetwarza obrazy z naszego katalogu aplikacji i wyświetla je jak prawdziwą książkę - strona po stronie. Towarzyszy przy tym realistyczny dźwięk wertowania książki.

Zachowaliśmy również fizykę książki. Zarówno kartka jak i okładka mają swoją wagę, która na ogół jest różna i przekłada się na sztywność podczas przewracania kolejnych stron. W naszej aplikacji mamy możliwość zdefiniowania czy pierwsza strona ma być sztywną okładką encyklopedii czy miękką stroną magazynu sportowego.

Oprócz tego w tej części znajdują się tzw. modalne okno, rozszerzające działalność aplikacji o nowe funkcje.



Poczynając od góry, wyróżniamy:

- a. Opis na której stronie aktualnie się znajdujemy oraz ilość wszystkich dostępnych stron w naszej książce
- b. Tuż poniżej znajdują się przyciski funkcyjne (od lewej):
  - ✓ Powrót do początku książki
  - ✓ Przewrócenie jednej kartki wstecz
  - ✓ Przewrócenie jednej kartki do przodu
  - ✓ Przejście do końca książki
- c. Przycisk szybkiego powrotu do spisu treści (menu głównego)
- d. W górnym prawym rogu tego okna znajduje się przycisk, który po kliknięciu zmienia wygląd tego okna na miniaturową ikonę. Po zmianie okno modalne wygląda następująco



Powyższe okno możemy również „przenieść” metodą „drag-n-drop” (przeciągnij i upuść) „chwyając” za ciemny pasek tego okna.

## 3) Część dolną interfejsu



Wyróżniamy w tej części następujące funkcjonalności (od lewej):

- a. Funkcja trybu fullscreen - pokazania aplikacji w trybie pełno-ekranowym
- b. Powiększenie oglądanej strony bez straty jakości (brak efektu „schodków” pixel’owych)
- c. Wyświetlenie wszystkich stron w postaci listy miniatur
- d. Drukowanie danej strony lub stron na których obecnie jest otwarta książka
- e. Przycisk powrotu do spisu treści książki
- f. Zamknięcie aplikacji (Wyłącznie dla wersji na fizycznych nośnikach np. CD/DVD)

Oprócz powyższych funkcjonalności aplikacja korzysta z trzech rozmiarów plików:

- ✓ Plik o wielkości **120 x 170 px**
- ✓ Plik o wielkości **512 x 724 px**
- ✓ Plik o wielkości **1024 x 1448 px**

Wszystkie te pliki znajdują się w jednym wspólnym katalogu aplikacji.

Każdy z nich ma inną symbolikę nazw. Dla przykładu plik o wielkości 120 x 170 px - jest miniaturą i otrzyma postfix: „\_m”; plik 1024 x 1448 px - jest zdjęciem po powiększeniu strony zatem otrzyma postfix: „\_b”; plik 512 x 724 px - jest plikiem w normalnym rozmiarze, oglądanym tuż po załadowaniu się aplikacji i jego nazwa nie jest wzbogacana o dodatkowe symbole.

Oprócz tego każdy plik graficzny nosi nazwy skomponowane numerycznie. Dla przykładu, mamy zdjęcie o nazwie *kot.jpg* w rozmiarze 2048 x 2896 px. Aby go użyć w naszej aplikacji należy:

- 1) W dowolnym programie graficznym zmniejszyć jego rozmiar do **1024 x 1448 px**
- 2) Zmienić nazwę pliku na wartość od 0 do N, gdzie N jest dowolną liczbą rzeczywistą (również z zerem), następnie dodać odpowiedni postfix. W tym przypadku będzie to **\_b**. Cała nazwa mogłaby się przedstawiać następująco: **02\_b.jpg**
- 3) Powtórzyć operacje dla pozostałych dwu rozmiarów (**02\_m.jpg; 02.jpg**)

Aplikacja SoftBook™ została wyposażona również w obsługę plików video (flv), animacji flash (swf), i innych formatów grafik statycznych. Znaczy to tyle, iż strony Twojej książki nie muszą być już nieruchome. Mając gotowy plik np. animacji flash, zmieniamy jego nazwę na numeryczną (patrz wyżej), kopiujemy do katalogu z obrazami i cieszymy się animowanymi stronami w naszej wirtualnej książce.

Kolejnym elementem aplikacji są podpowiedzi w formie „dymków”. Poniżej zrzut ekranu obrazujący tą funkcjonalność.



# softgraf

*Firma Softgraf kontakt@softgraf.pl  
ul. Plebiscytowa 51G tel. (+32) 326 09 83  
43-190 MIKOŁÓW fax. (+32) 326 09 84*

*www.softgraf.pl*