

ProPlan

Bruksanvisning for versjon 0.1

Innholdsfortegnelse

Innholdsfortegnelse	3
Introduksjon	4
Bruk av programmet.....	5
Redigering og opprettelse av metoder	5
Koblinger	6
Organisering og struktur	6
Fargekoder og fylltyper	8
Ekstern bruk og kommentarsetting.....	9
Redigering av konfigurasjonsfilen	10
Hurtigtaster	11

Introduksjon

ProPlan er et program for enkelt å lage metodekart for bruk i programmering og andre "brainstorming"-aktiviteter. Det er laget for å være lettforståelig og raskt samtidig som det er fleksibelt. Istedet for å bruke tunge og unødige kompliserte programmer beregnet på langt større oppgaver, kan man ved hjelp av minimale museklikk raskt skissere systemet man ønsker å implementere, mye raskere enn ellers. Det kan benyttes fargekoding av elementer, og kompliserte programmeringsnotater samt enkle beskrivelser kan legges med. Dette kan deretter bearbeides i presentasjonsprogrammer eller limes inn i dokumenter med letthet. Eller det kan lages en tekstrepresentasjon av alle objektene for nøyere lesing, både i ren tekst og i lettoversiktlig HTML. Alt som produseres lagres i **XML**, hvilket gjør det lett å konvertere det videre til andre formater – dersom grundigere skjemaer må lages trenger ikke alt det tidligere arbeidet gjøres på nytt.

ProPlan er meget fleksibelt, og kan i praksis benyttes til en rekke forskjellige skjemaer utover rene programmeringsdiagrammer. Ved hjelp av fargekodingen kan brukeren stort sett selv definere hva som skal være hva, og muligheten til å legge ved utførlige generelle beskrivelser gjør det enkelt å dele filene med utenforstående. Størrelsene på skjemaene trenger ikke være små; flere tusen elementer behandles med letthet.

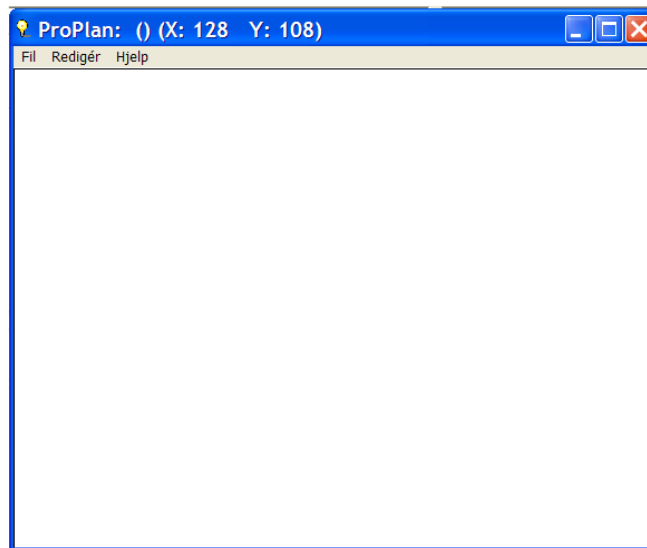
Programmet er på ingen måte en erstatning for UML – til det er funksjonene i denne versjonen ikke mange nok. Men det er et ypperlig (og gjerne foretrukket) alternativ til programmer som ellers er tunge og kronglete, og hvor veien fra idé til visualisering er ubarmhjertig lang. ProPlan gjør det mye lettere å produsere i takt med tankeprosessene, og dermed spare både tid, penger og unødig frustrasjon.

Dersom du vil ha en myk opplæring i programmet kan du bare fortsette å lese. For et raskt overblikk over hurtigtaster, vennligst bla til siste side i denne bruksanvisningen. Det anbefales sterkt å lære seg å bruke tastaturet da for mye menybruk gjør arbeidet merkbart langsommere.

Bruk av programmet

Redigering og opprettelse av metoder

Brukergrensesnittet er laget for å være så enkelt som mulig – det består ganske enkelt kun av én del; lerretet det skal tegnes på.



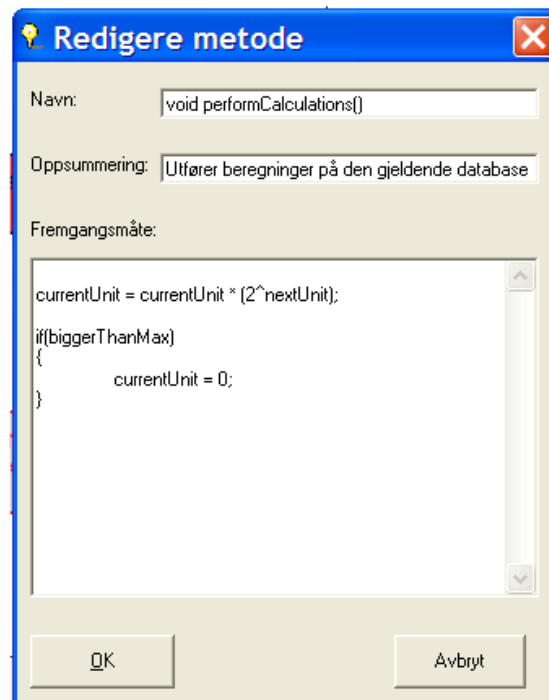
Brukergrensesnittet

Ved hjelp av musen velger du hvor du vil ha et nytt objekt og enten dobbeltklikker eller trykker *brukstasten* (i utgangspunktet satt til bokstaven *k*). Du vil få opp et dialogvindu hvor følgende kan skrives inn:

Navn: navnet på metoden, dette må være utfyllt.

Oppsummering: Et kort sammendrag av hva metoden gjør, helst så begrenset som mulig. Denne vil bli vist i diagrammet.

Fremgangsmåte: Hvordan det hele skal gjennomføres. Her kan det være nyttig å skrive inn formler og lignende som hopper inn i hodet, slik at man slipper å glemme det senere når selve koden skal skrives. *Tips: for innrykk, trykk **Ctrl+Tab**.*

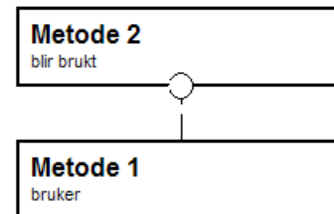


For å godkjenne klikker du "OK" eller taster Enter, for å avbryte klikker du på "Avbryt" eller taster Esc. Metoden vil nå være ferdig og tegnes på brettet. Dersom du vil forandre informasjonen senere kan du dobbeltklikke på den. Hvis du vil slette et objekt kan du trykke på "Delete"-tasten mens det er markert (markere kan du gjøre ved å klikke en enkelt gang på det du vil velge).

Koblinger

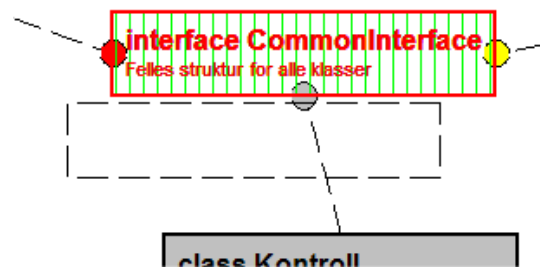
For å gi mer mening er det nyttig å kunne lage koblinger mellom de forskjellige metodene slik at man kan se hvem som bruker hvem, og hvordan programstrukturen er organisert. For å lage en kobling, markér først metoden som skal *bruke* den andre, deretter holder du inne **Shift** og klikker med **venstre museknapp** på den som skal *bli brukt*. En kobling skapes og vises på lerretet. Legg merke til at det er en større "utvekst" i den andre enden av koblingen. Denne har samme farge som opphavsmetoden.

Dersom det blir mange koblinger kan fargene skules fordi de overlapper hverandre. Ved å velge "Metodeinfo/prosjektinfo" fra "Redigér"-menyen eller trykke **Ctrl+Z**/brukstasten vil det sprette opp et vindu med informasjon om samtlige koblinger, både de som bruker den markerte metoden og hvilke metoder denne bruker selv, presentert med fargekoder. Slik blir det enkelt å få kjappe overblikk uten hele tiden å måtte følge streker. Du kan slette koblinger på samme måte som metodene; markér dem med venstre museknapp og trykk "Delete".



Organisering og struktur

Etterhvert som diagrammet utvikler seg og blir større vil det ofte være behov for å omorganisere hvor på kartet metodene ligger. Ved å holde inne **venstre museknapp** over en metode kan man flytte den med musen. Du vil se omrisset av det du ønsker å flytte bevege seg med musepilen. Flytt den dit du ønsker og slipp knappen.



Lerretet kan i utgangspunktet virke for smått, men det er lett å utvide. Hvis du drar objekter utenfor vil det automatisk justere seg, slik at det alltid er plass til noe nytt.

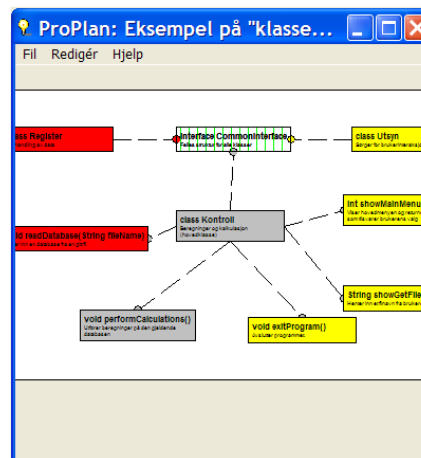
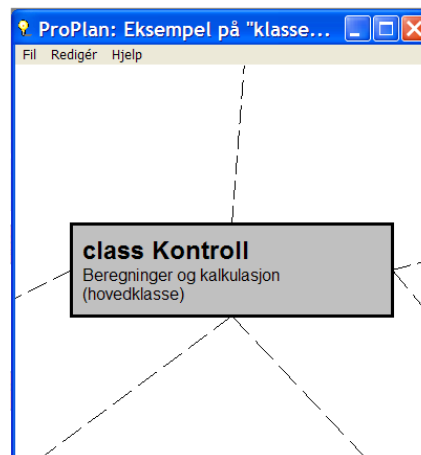
Store diagrammer kan være nyttig å flytte rundt i, eller zoome inn eller ut for enten å arbeide på et bestemt område eller få et oversiktsbilde. Ved å holde inne **høyre museknapp** vil musepilen forandre seg til et "kompass" – dette indikerer at du kan flytte lerretet rundt. Slipp knappen når du er fornøyd med plasseringen. For å zoome kan du bruke "+" og "-"-tastene på tastaturet, eller velge "Zoom inn" eller "Zoom ut" fra "Redigér"-menyen. Det kan zoomes i totalt fem forskjellige nivåer.

Etter mye klikking og flytting kan lerretet ofte bli unødvendig stort, og det kan bli vanskelig å finne frem til "begynnelsen" av skjemaet uten leting. To funksjoner kan hjelpe til på dette området, "*Nullstill synsfelt*" og "*Komprimér brett til skjema*", begge tilgjengelige i "Redigér"-menyen.

Nullstill synsfelt (Ctrl+R): Flytter skjemaet øverst til venstre på skjermen, slik som det var da det ble åpnet/påbegynt.

Komprimér brett til skjema (Ctrl+K):

Krymper lerretet inn slik at det passer med skjemaet, slik at det blir mer kompakt og dermed lettere å navigere gjennom.



Fargekoder og fylltyper

Enkle og hvite metoder er greit å arbeide med på små prosjekter, men når man ønsker å kategorisere forskjellige metoder i typer, klasser eller hva man måtte ønske, er det langt enklere for øyet å dele det inn i farger. ProPlan lar deg velge mellom ni forskjellige bakgrunnsfarger. Disse kan settes ved hjelp av hurtigtastene i tabellen til høyre eller ved å gå inn på "Sett farge" i "Redigér"-menyen. Dersom du velger farge mens en metode er markert, vil denne få tildelt den nye fargen og bli oppdatert. Forgrunnsfargen (teksten) vil alltid være svart. Dersom du velger ny farge uten at noe er markert vil denne gjelde for alle metoder du oppretter senere, inntil du skifter til noe annet. Husk at for mange forskjellige farger og stiler fort kan bli forvirrende, så være sparsom og tenk gjennom hvilke farger som brukes til hva!

Det kan også forandres på hvilken måte fargen tegnes på objektet. Disse kan forandres i "Sett fylltype" under "Redigér"-menyen, eller ved bruk av hurtigtastene i tabellen. Det gjelder her på samme måte som med bakgrunnsfargene; skifter du fylltype mens en metode er markert vil denne og alle nye få den valgte fylltypen, mens et fylltypevalg gjort uten noen markeringer kun vil gjelde for nye metoder.

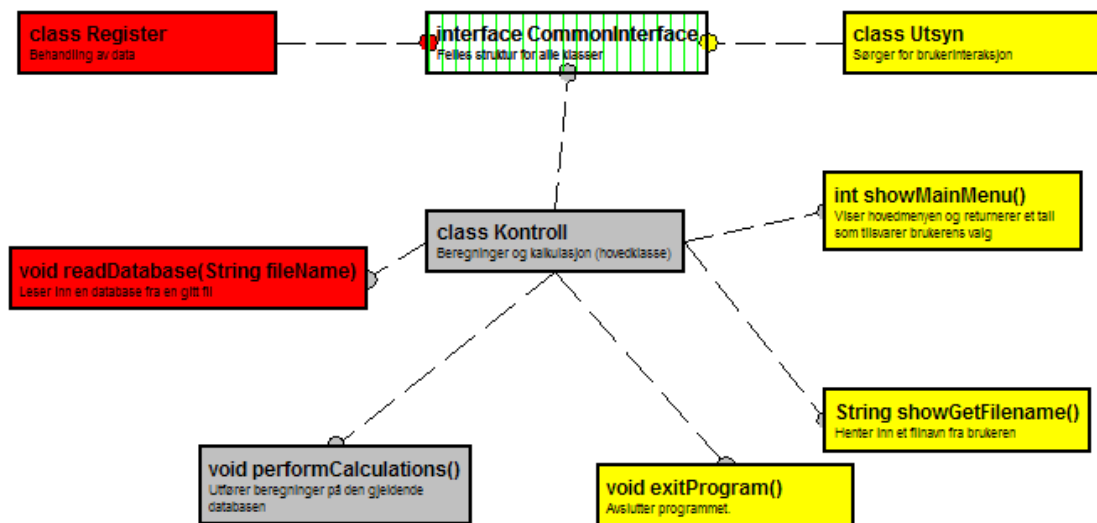
Husk at koblinger vil få samme farge og fylltype som metodene de tilhører, men dette vil ikke nødvendigvis vise seg før hele bildet tegnes på nytt, enten som følge av at brukeren gjør det manuelt, eller ved at objekter flyttes o.l. Grunnen til dette er sparing av systemressurser hos eldre maskiner. *Merk: De forskjellige fylltypene synes foreløpig ikke i metodeinfo/prosjektinfo eller når det eksporteres til HTML.*

Farge	Hurtigtast
Lysegrå	1
Mørkegrå	2
Blå	3
Grønn	4
Cyan	5
Rød	6
Lilla	7
Gul	8
Hvit	9

Fylltype	Hurtigtast
Fast (vanlig)	Ctrl+1
Horisontale striper	Ctrl+2
Vertikale striper	Ctrl+3
Diagonale striper venstre	Ctrl+4
Diagonale striper høyre	Ctrl+5
Rutenett	Ctrl+6
Kryss	Ctrl+7

Ekstern bruk og kommentarsetting

Når som helst kan et diagram benyttes i eksterne programmer, være det seg fremvisningsverktøy, tekstbehandling eller lignende. Det kan kopieres til utklippstavlen i to forskjellige formater; tekst og bilde. Som *bilde* vil skjemaet i sin helhet slik det ser ut, kopieres og kunne limes inn hvor man vil. Som *tekst* vil det genereres en rapport med alle metoder og informasjon om brukere samt oppsummering og fremgangsmåter. Det kan også lagres til fil som tekst, bilde eller et HTML-dokument. Dette kan gjøres fra "Eksportering" i "fil"-menyen. For å kopiere bilde: Velg "Kopiér skjema som bilde til utklippstavlen" i "Redigér"-menyen, eller tast **Ctrl+C**. For tekst velg "Kopiér skjema som tekst.." i samme meny som over, eller trykk **Ctrl+T**. Nedenfor vises et eksempel på kopiering av bilde, tatt fra demonstrasjonsfilen som følger med:



Ved distribusjon av skjemaene er det nyttig å kunne skrive generell informasjon; dette gjøres i "Redigér programinfo" i "Redigér"-menyen, eller ved å taste **Ctrl+I**. Du kan ta skrive inn et navn til diagrammet, samt annen info.

Redigering av konfigurasjonsfilen

I tillegg til valgene som fremgår av menyene bruker programmet noen faste verdier som defineres i *konfigurasjonsfilen*, kalt "proplan.cfg". Denne er formatert i XML og ser i utgangspunktet slik ut:

```
<?xml version="1.0">
<minimumCellWidth>25</minimumCellWidth>
<maximumCellWidth>50</maximumCellWidth>
<nameFontSize>6</nameFontSize>
<infoFontSize>4</infoFontSize>
<fontName>Arial</fontName>
<doubleDraw>True</doubleDraw>
<actionKey>k</actionKey>
```

`minimumCellWidth:`

Bestemmer minstebredden på nye metoder. Dette sørger for at de får en viss minimumsstørrelse, hvilket gjør det lettere for beskrivelsesteksten å få plass. Ellers følger metodebredden navnet på metoden.

`maximumCellwidth:`

Bestemmer maksimumsbredden på nye metoder. Dersom metodenavnet er lengre vil det bli delt opp i flere linjer.

`nameFontSize:`

Angir størrelsen på skriften til metodenavnene ved minste zoom-innstilling (fullstendig zoomet ut).

`infoFontSize:`

Angir størrelsen på skriften til metodenes beskrivelser ved minste zoom-innstilling (fullstendig zoomet ut).

`fontName:`

Bestemmer hvilken skrifttype som skal benyttes til nye prosjekter.

`doubleDraw:`

Kan settes til to verdier: "True" eller "False". Dersom du har problemer med programmets ytelse bør denne settes til "False".

`actionKey:`

Definerer hvilken tast som er *brukstasten*. Det kan være en hvilken som helst bokstav på tastaturet.

Verdiene `minimumCellWidth`, `maximumCellWidth`, `nameFontSize`, `infoFontSize` og `fontName` lagres som egen info i diagrammet. Dette for å unngå ulik visning på forskjellige maskiner.

Hurtigtaster

Fargesetting:

Lysegrå	1
Mørkegrå	2
Blå	3
Grønn	4
Cyan	5
Rød	6
Lilla	7
Gul	8
Hvit	9

Fylltyper:

Fast	Shift+1
Horisontale striper	Shift+2
Vertikale striper	Shift+3
Diagonale striper venstre	Shift+4
Diagonale striper høyre	Shift+5
Rutenett	Shift+6
Kryss	Shift+7

Fortsettes på neste side

Annet:

Nytt prosjekt	Ctrl+N
Åpne prosjekt	Ctrl+O
Lagre prosjekt	Ctrl+S
Zoom inn	+
Zoom ut	-
Redigér programinfo	Ctrl+I
Komprimér brett til skjema	Ctrl+K
Kopiér skjema som tekst	Ctrl+T
Kopiér skjema som bilde	Ctrl+C
Nullstill synsfelt	Ctrl+R
Metodeinfo/prosjektinfo	Ctrl+Z
Opprett ny metode	<brukstast>
Redigér metode	Dobbeltklikk venstre
Vis metodeinfo	Ctrl+Z eller <brukstast>
Vis prosjektinfo	Ctrl+Z når ingenting er markert
Frisk opp tegningen	F5