

Słownik

Instrukcja obsługi programu

Instalacja i pierwsze uruchomienie

Przed użyciem programu wymagana jest instalacja pakietu redistributable .NET 4.0.

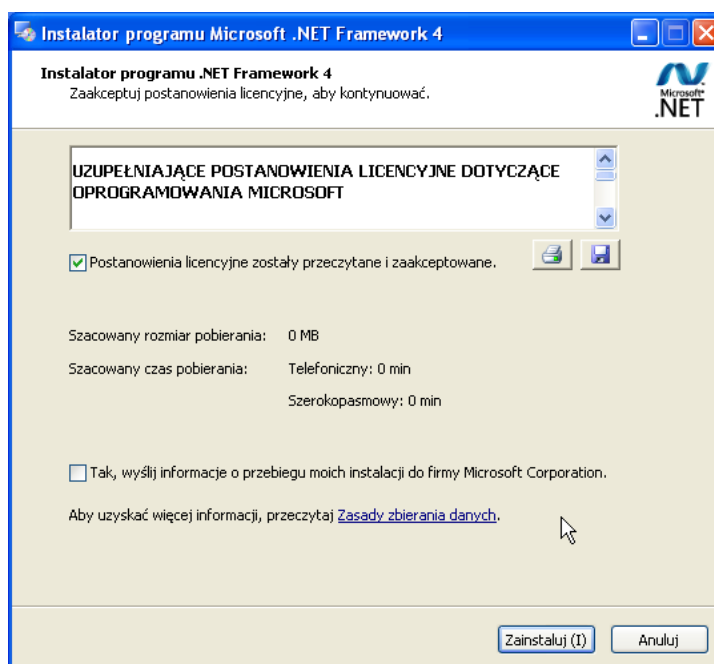
Sam program nie wymaga instalacji. Program dostępny jest w wersji polskiej i angielskiej.

Wybór lokalizacji determinowany jest przez język systemu.

Instalacja pakietu .NET4

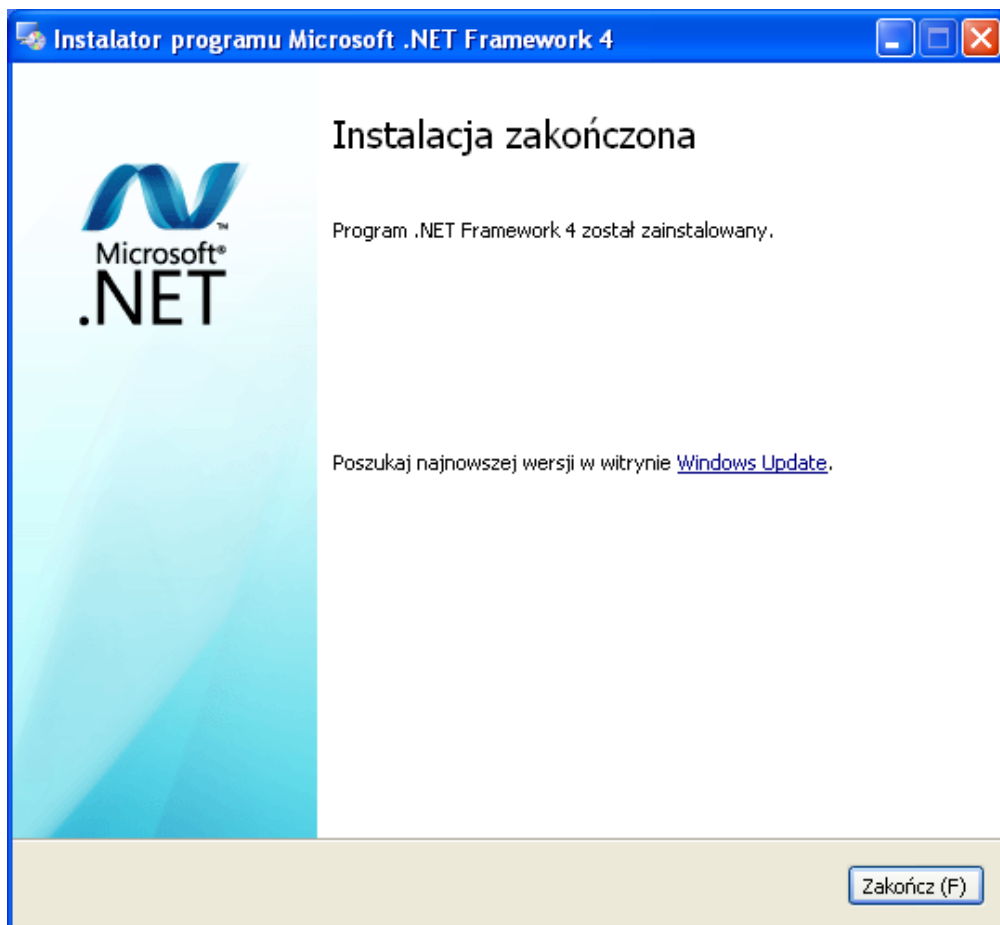
Uruchomienie dołączonego pliku *dotNetFx40_Full_x86_x64.exe*

Zaakceptowanie licencji i kontynuacja instalacji. Czas trwania nawet do 5 minut.



Rys 1. Okno instalatora .NET Framework

Pomyślne zakończenie instalacji i wyjście z instalatora.



Rys 2. Okno zakończenia instalacji .NET Framework 4

Uruchomienie programu

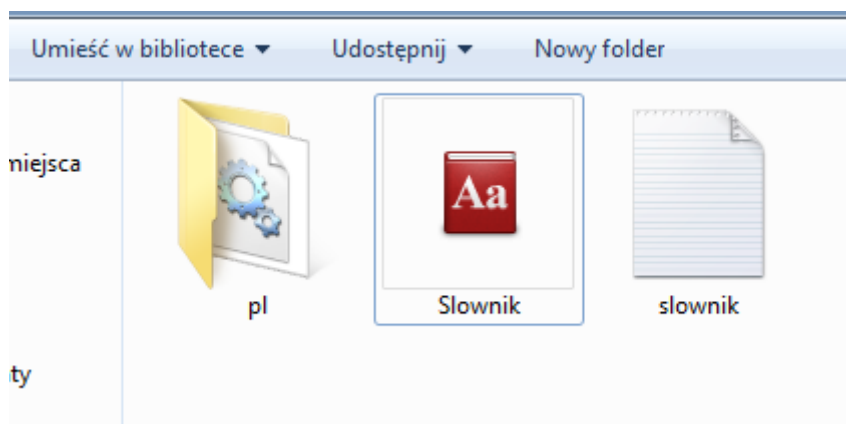
Katalog z programem należy przekopiować na dysk twardy. Zawiera on następujące pliki:

sownik.txt - zawiera bazę użytych podczas działania programu słów

Sownik.exe - aplikacja

config.txt - plik z ustawieniami konfiguracyjnymi czasów: wyboru i martwego.

Program uruchamia się klikając dwa razy ikonę *Sownik.exe*.



Rys 3. Zawartość folderu z aplikacją

Główne okno aplikacji powinno pojawić się krótko po kliknięciu.



Rys 4. Główne okno aplikacji

Podstawowa obsługa

Program Słownik używany jest zawsze z innymi programami, do których wprowadzamy tekst (np. edytory tekstu, przeglądarki internetowe, komunikatory).

Główne okno programu składa się z listy dostępnych słów oraz pola z wprowadzonymi wyrazami (maksymalnie dwoma). Użytkownik wprowadza w innej aplikacji tekst tak jak zawsze (przy pomocy klawiatury fizycznej, lub wirtualnej). Program Słownik reaguje na wprowadzone znaki i w oparciu o nie zmniejsza listę podpowiadanych słów. Jeżeli na liście znajduje się interesujące nas słowo, to po kliknięciu w nie lub najechaniu na nie kursorem zostanie ono wprowadzone do programu, w którym pracujemy. Istnieje możliwość modyfikacji wprowadzonego słowa poprzez naciśnięcie klawisza **Backspace** (w celu

usunięcia ostatniego znaku) lub przemieszczaniu kursora na odpowiednie miejsce w wyrazie za pomocą **strzałek** (prawo, lewo). Po naciśnięciu **Spacji** możemy dopisać kolejny wyraz, który zostanie skojarzony z aktualnym po naciśnięciu **Spacji** po raz drugi. W momencie kiedy program wykryje Spację naciśniętą po drugim słowie w oknie słownika pozostanie jedynie **ostatni** wpisany wyraz. Stwarza to możliwość dopisywania zlepków do każdego wpisanego wyrazu. Kasowanie okna edycji Słownika następuje po naciśnięciu klawisza **Enter**.

Klawisze specjalne:

Enter - zapisuje aktualnie wpisane słowo/słowa do słownika oraz czyści okno edycji.

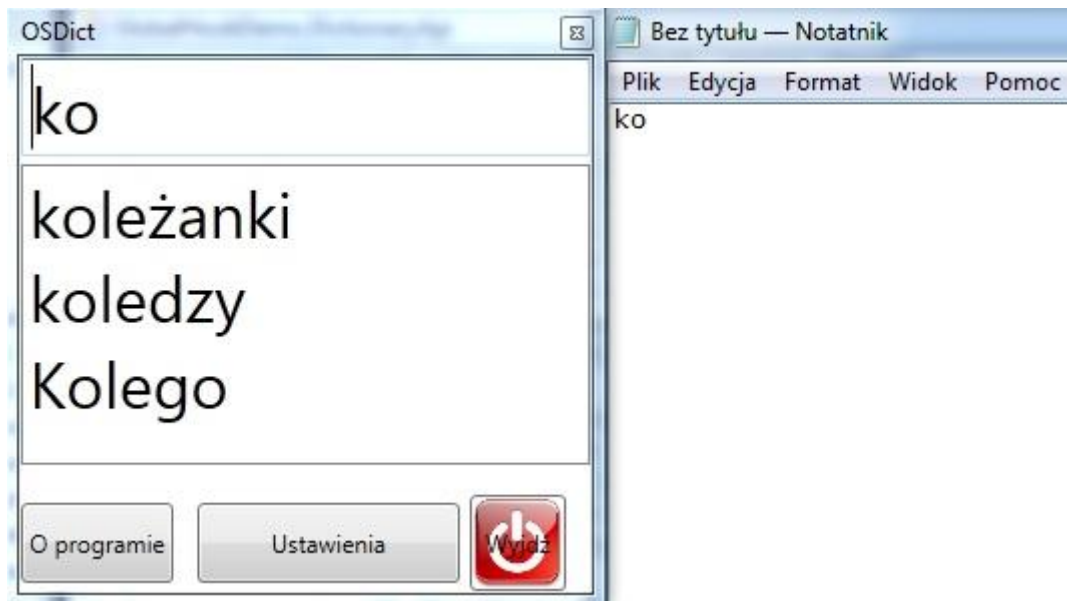
Spacja - Jeżeli po wpisanym wyrazie naciśniemy spację mamy możliwość dopisania drugiego wyrazu, ponowne naciśnięcie spacji (po drugim wyrazie) skutkuje zapisaniem wyrazu bazowego wraz ze zlepkiem do słownika oraz pojawieniu się w oknie edycji słownika **ostatniego** wpisanego wyrazu. W przypadku gdy bazowy wyraz istnieje w słowniku naciśnięcie spacji spowoduje wyświetlenie wyrazów (tzw. zlepków) skojarzonych z danym wyrazem (istnieje możliwość że nie pojawią się żadne podpowiedzi. Oznacza to, że z danym wyrazem nie są skojarzone żadne zlepki. Naciśnięcie dowolnej litery spowoduje wyświetlenie listy podpowiedzi wszystkich wyrazów, które zaczynających się od wpisanej litery a później ciągu znaków)

Tab - wybranie pierwszego wyrazu na liście podpowiedzi. Jest on konfigurowalny w opcjach.

Strzałki - zmiana pozycji kursora, dająca możliwość dopisania liter w dowolnym miejscu wyrazu

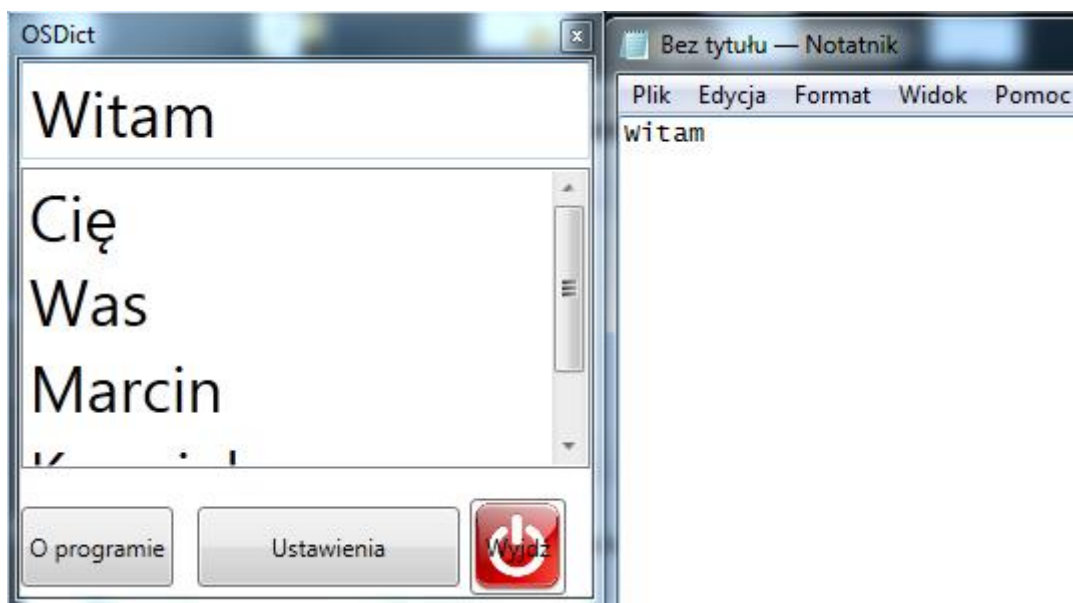
Przykład:

Do programu *Notatnik* został wprowadzony ciąg: „ko”. Po kliknięciu/najechaniu na słowo „koleżanki” ciąg „leżanki” zostanie dopisany w programie notatnik – zostanie utworzone słowo "koleżanki" (por. **rys 5**).



Rys 5. Przykład działania aplikacji z edytorem tekstowym *Notatnik*

Do programu Notatnik został wprowadzony ciąg: „Witam”. Po wciśnięciu spacji, program wykrył że dla tego słowa istnieją zleпки i została wyświetlona ich lista



Rys 6. Ukazanie działania podpowiadania zlepek

Przykład video:

Działanie programu pokazuje załączony na nośniku plik video w *słownik.avi*

Opis filmu *słownik.avi*:

1. Wpisanie za pomocą zwykłej klawiatury słowa "Dzisiaj"
2. Naciśnięcie spacji na klawiaturze ekranowej.
3. Pojawienie się skojarzonych wyrazów.
4. Wybranie danego wyrazu poprzez najechanie myszą i odczekanie zadanego w ustawieniach czasu.
5. Ponowne naciśnięcie spacji w celu zaktualizowania użycia wyrazów istniejących w słowniku. Pojawienie się ostatniego wpisanego wyrazu w oknie edycji słownika.

Uwaga: Każda z czynności polegających na wprowadzeniu wyrazu może zostać wykonana zarówno na klawiaturze ekranowej jak i zwykłej.

Instrukcja użytkownika krok po kroku

1. Skopiować katalog z aplikacją na dowolne miejsce na dysku.
2. Otworzyć skopiowany katalog.
3. Dwukrotnie kliknąć na plik Słownik.exe.

UWAGA!!! Jeżeli będzie używana klawiatura ekranowa należy ją najpierw uruchomić a następnie program.

Pojawi się główne okno programu. Widoczne będą 2 pola (górne-mniejsze, dolne-większe) oraz 3 przyciski (O programie, Ustawienia, Wyjdź). Jeżeli jest to **pierwsze uruchomienie** programu to dolne pole będzie **puste**.

4. Uruchomić dowolny program w środowisku Windows, w którym chcemy wprowadzić tekst.
5. Wpisanie ciągu znaków w dowolnym programie skutkuje wpisaniem tego samego ciągu do górnego pola słownika.
6. Wpisany wyraz można dowolnie modyfikować do momentu naciśnięcia **spacji** lub **enter**

a) naciśnięcie **spacji** spowoduje:

- możliwość dopisania w górnym polu drugiego wyrazu, który będzie zapisany jako zlepek do pierwszego.
- wyświetlenie w dolnym oknie listy wyrazów skojarzonych (zlepków) z widocznym w oknie górnym.
- jeżeli wpisany wyraz nie występuje w słowniku a co za tym idzie, nie posiada zlepków to listą podpowiedzi będą bazowe wyrazy występujące w słowniku.

b) naciśnięcie **enter** spowoduje zapisanie aktualnego ciągu znaków jako pojedyncze słowo i wyczyszczenie górnego pola.

7. W przypadku naciśnięcia spacji nowy wyraz może być dowolnie modyfikowany do momentu ponownego naciśnięcia spacji lub enter .

a) naciśnięcie **spacji** spowoduje:

- zapisanie wyrazów do słownika: pierwszy wyraz będzie wyrazem bazowym, drugi zlepkiem do niego.
- w górnym polu pozostanie drugi wyraz.
- wyświetlenie w dolnym oknie listy wyrazów skojarzonych (zlepków) z widocznym w oknie górnym

b) **enter** skutkuje zapisaniem obu słów (pierwszy wyraz jako bazowy, drugi zlepek do niego) oraz wyczyszczeniem górnego pola.

8. Czynności opisane w punkcie 6 i 7 są wykonywane do momentu zakończenia pracy ze słownikiem, bądź też kliknięcie na przycisk **Ustawienia** który spowoduje powstrzymanie przechwytywania znaków przez program.

9. Jeżeli jest to pierwsze uruchomienie programu, to jego zakończenie (przycisk Wyjdź) spowoduje powstanie w katalogu z aplikacją pliku *sownik.txt* zawierającym wyrazy pojedyncze bądź ze zlepkami użyte podczas działania programu. W przypadku gdy jest to kolejne uruchomienie wyrazy użyte podczas działania zostaną dopisane (jeżeli nie występowały w pliku) bądź zostanie zaktualizowana liczba ich użyc.

10. Wybór słowa

W momencie gdy pojawi się lista podpowiedzi w dolnym oknie możliwe jest wybranie dowolnej pozycji poprzez kliknięcie na dany wyraz lub najechanie myszą i odczekanie zadanego czasu. Możliwy jest też wybór pierwszego wyrazu na liście poprzez naciśnięcie konfigurowalnego klawisza (domyślnie **tab**).

Logika programu

Każde wprowadzone słowo (nowe – tzn wpisane ręcznie – lub wybrane z listy) jest rejestrowane przez program. Im częściej dane słowo jest używane tym wyżej znajdzie się na liście. Zazwyczaj lista najczęściej wprowadzanych słów jest dość ograniczona. Stąd im dłużej użytkownik korzysta z programu, tym większe prawdopodobieństwo, że wprowadzane przez niego słowo znajdzie się u góry listy.

Dodatkowo użytkownik ma możliwość określenia priorytetu dla danego słowa. Dzięki temu istnieje możliwość przesunięcia na górę niektórych słów, niezależnie od tego jak często jest ono używane.

Oprócz pracy z pojedynczymi słowami program oferuje możliwość dopasowywania zlepków do wpisanych słów. Procedura wygląda następująco: wpisywany jest ręcznie wyraz i jeżeli wprowadzimy po nim znak spacji, pojawi się lista podpowiedzi słów skojarzonych z danym słowem.

Wprowadzonym udogodnieniem jest możliwość wybierania wyrazu z listy podpowiedzi jedynie poprzez najechanie na dany wyraz kursorem i odczekaniu konfigurowalnego czasu.

Zakończenie pracy

Po zamknięciu programu (naciśnięciu przycisku **Wyjdź**) plik słownika jest aktualizowany (bądź tworzony w folderze gdzie znajduje się słownik).

Ustawienia programu

W oknie ustawień znajdują się trzy zakładki. W pierwszej z nich użytkownik ma możliwość ustawienia wszystkich opcji fontu – rodziny, stylu oraz rozmiaru. Opcje te są zapamiętywane i wczytywane przy kolejnym uruchomieniu.

Druga zakładka daje możliwość podglądu i edycji załadowanego słownika oraz załadowanie pliku z danymi (słowami). Istnieje możliwość posortowania danych w tabeli klikając na nagłówki kolumny.

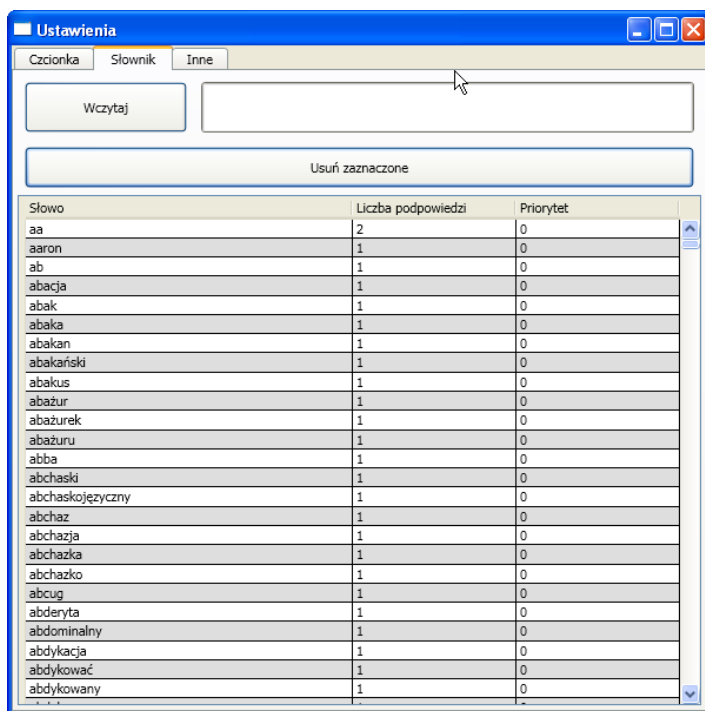
Ostatnia zakładka pozwala na razie na ustawienie klawisza funkcyjnego opisanego wcześniej jak również ustawienie czasów reakcji na położenie kursora.

Parametr **Czas wyboru w sekundach** pozwala dopasować po jakim czasie po najechnaniu kursora na wybrane słowo, zostanie ono wpisane do używanego aktualnie programu.

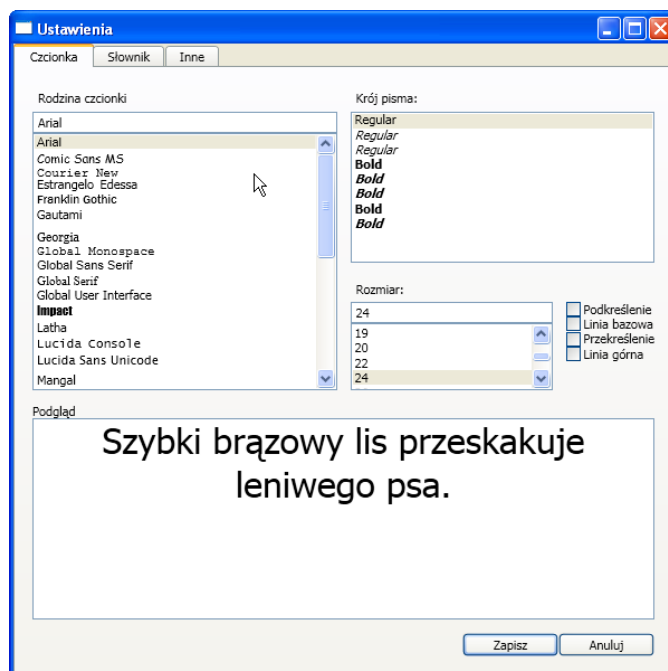
Parametr **Czas martwy w sekundach** określa, jak długo po wpisaniu słowa niemożliwe jest dodanie następnego. Zmiany potwierdzane są wciśnięciem przycisku **OK**.

Ładowanie słów

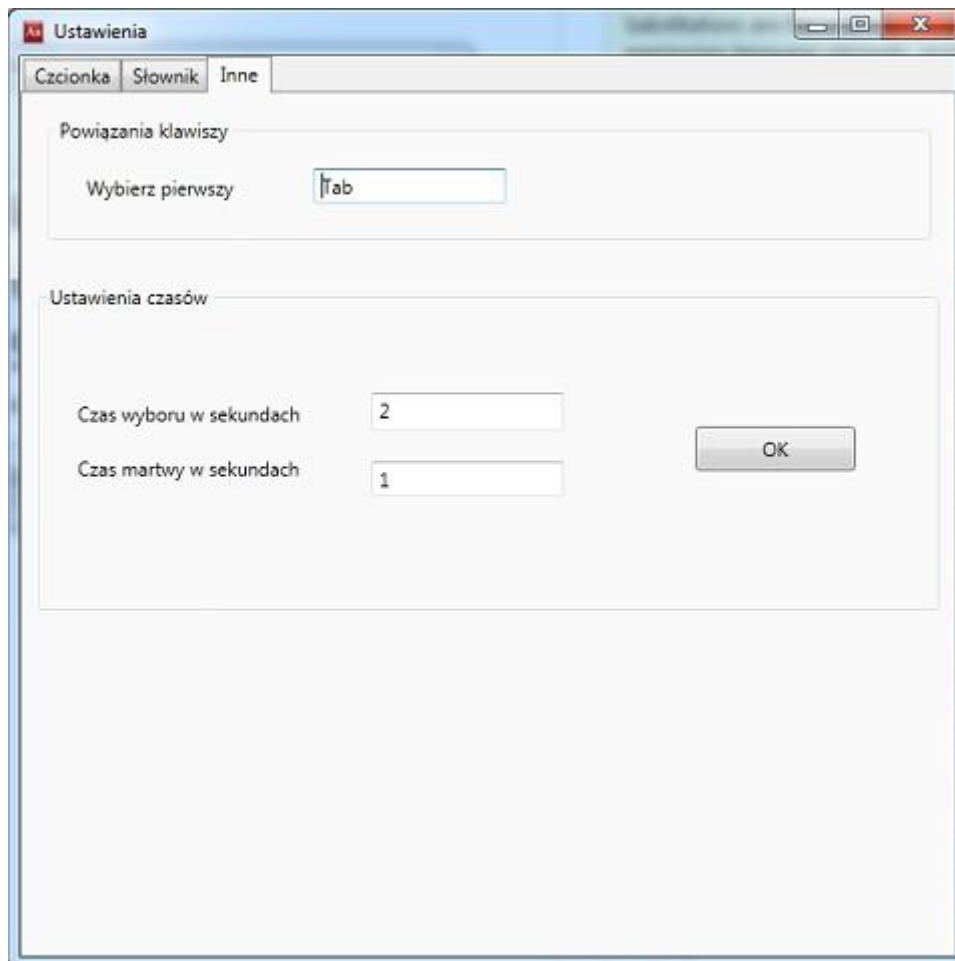
Do słownika możliwe jest załadowanie prostego pliku tekstowego w prostym formacie .txt (formaty złożone jak np. doc, pdf nie są wspierane) w celu dodania nowych często używanych słów. Słowa aktualnie znajdujące się w słowniku nie zostaną skasowane. Wczytywany plik nie musi być sformatowany w specyficzny sposób. Wymagane jest jednak kodowanie UTF-8. Białe znaki oraz znaki interpunkcyjne są ignorowane.



Rys 7. Okno ładowania słownika i ustawień priorytetów



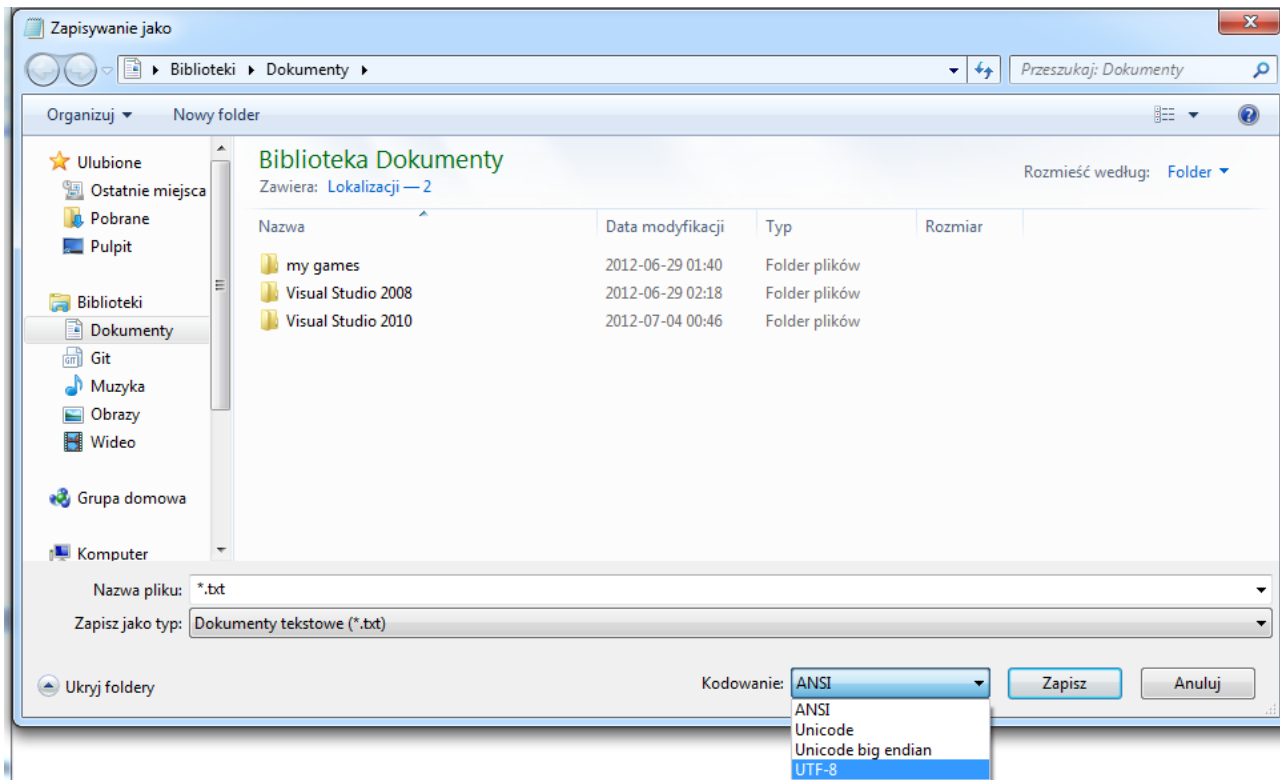
Rys 8. Okno ustawień czcionki



Rys 9. Okno innych ustawień

Konwertowanie kodowania do UTF-8 w programie Notatnik.

Podczas zapisu pliku należy ustawić opcję kodowanie na UTF-8.



Rys 10. Ustawienie kodowania