

Anexo 2. Manual de usuario avanzado

ANEXO 2

Manual de Usuario Avanzado

Proyecto Fin de Carrera 2004-2005 - Isabel Vacas Páez -



Anexo 2. Manual de usuario avanzado

El script principal library contiene el código¹ del todo el programa, el cual además contiene otros que se reparten las diversas funcionalidades de nuestra aplicación.

- **library**: función principal desde dónde se programa la funcionalidad de todos los objetos de la interfaz. Dicho archivo, denominado library.m, inicializa la GUI, contiene todas las callbacks (comandos que se ejecutan cuando un usuario hace clic sobre un componente de la GUI) de la GUI, y realiza todas las llamadas a funciones y scripts auxiliares necesarias para la implementación deseada en cada caso (entraremos en detalle en las funciones auxiliares a las que llama este script a continuación). Otra de sus funciones principales es dotar a la librería de la actualización dinámica de los menús.
- **var_global**: se encarga de la declaración de las variables globales del programa y de su inicialización.
- **description**: base de datos con todas las descripciones de los modelos. Se ha creado una estructura de forma que el acceso es directo. Cada bloque o ejemplo presenta una breve descripción de su funcionalidad y características.
- **archive**: función para distinguir entre la apertura de una ventana de librería, o la apertura de un modelo.
- **arch_library_comp**: apertura de la librería de componentes seleccionados. Programada para que abra el modelo una vez que lo selecciones y pulses la tecla Aceptar, o te devuelva el control a la interfaz library en caso de pulsar la tecla de Cancel.
- **arch_model_comp**: apertura del modelo seleccionado. Para ello se mueve en el árbol de directorios y abre el fichero que contiene el bloque deseado.

Pasos para introducir un bloque

- 1. En library.m introducir los diferentes tipos de valores que toman los menús.
- 2. Introducir la descripción en descrition.m
- 3. Distinguir tipo de apertura en archive.m
- 4. Colocar el nombre y directorio en arch_model_comp.m
- 5. Si es un ejemplo:
 - a. colocar el valor de las variables en state.m
 - b. actualizar el callback de Open

¹ El código desarrollado se puede consultar en el Anexo 4 del proyecto.