

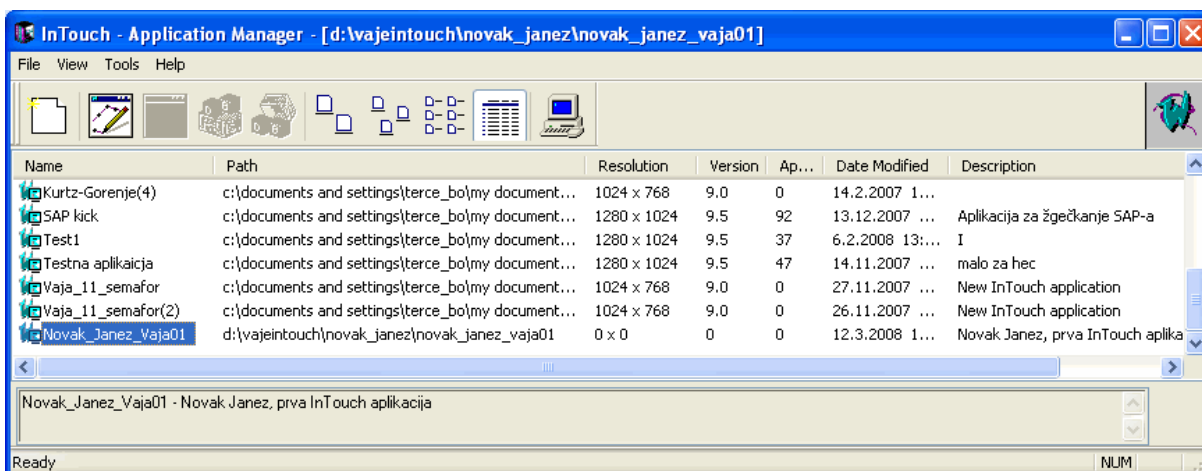
Vaja 01 – Razvojno orodje


1. Uporaba razvojnega orodja - WindowMaker

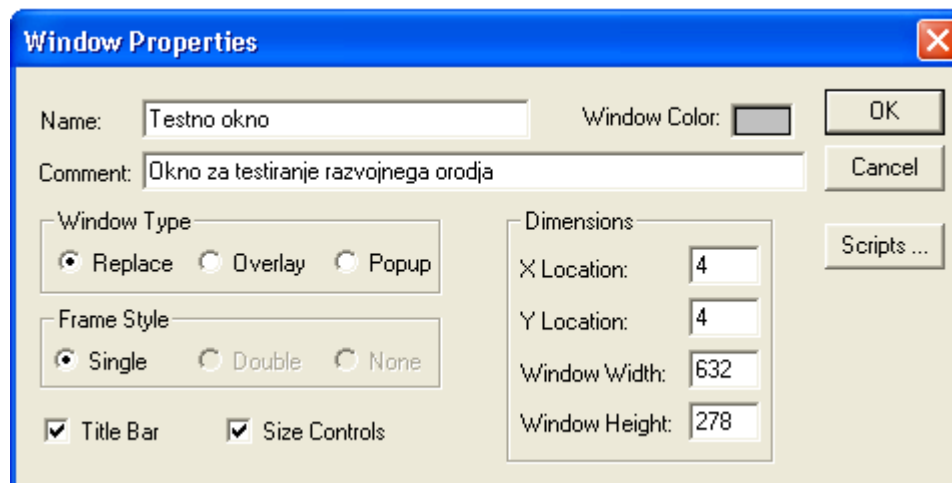
- Poženite InTouch: v programski skupini Wonderware FactorySuite izberite ikono za zagon upravitelja aplikacij:



- Kreirajte novo InTouch aplikacijo, ki naj se nahaja v novi mapi. V upravitelju aplikacij *InTouch-Application Manager* izberite ukaz: *File/New*. S pomočjo čarovnika za kreiranje nove aplikacije ustvarite najprej osnovno mapo za vse vaše aplikacije, ter mapo za vašo prvo aplikacijo. Poiščite že pripravljeno mapo: **D:\VajeInTouch\Priimek_Ime** in jo spremenite v vaš priimek in ime: **D:\VajeInTouch\Novak_Janez** Zatim določite ime mape vaše prve aplikacije: **Novak_Janez_Vaja01**
- Izberite *Naprej*. V polje *Name* vpišite ime vaše aplikacije: **Novak_Janez_Vaja01** in v polje *Description* vpišite kratek opis aplikacije: **Novak Janez, prva InTouch aplikacija**, ter izberite *Dokončaj*.



- V upravitelju aplikacij: *InTouch-Application Manager*. Sedaj poženite razvojno orodje *WindowMaker* tako, da izberete ikono:
- 
- Kreirajte novo okno, tako, da v meniju izberete ukaz *File/NewWindow*, ali orodje *New Window*. Okno naj bo tipa *Replace*.



- Preizkusite posamezna orodja nameščena v orodnih vrsticah za risanje, oblikovanje besedil in urejanje. V oknu vaše aplikacije namestite naslednje objekte:
 - Črte: poševne črte, vodoravne in navpične črte, črtovje (Spremenite barvo in debelino črt, preoblikujte črtovje, dodajte ali odstranite črtovju točko)
 - Liki: Pravokotnik, pravokotnik z zaobljenimi robovi, elipsa, mnogokotnik (Preoblikujte mnogokotnik)
 - Besedila (Spremenite pisavo, velikost in barvo)
 - Kreirajte simbol (Več likov združite v en objekt. Spremenite velikost.)
 - Kreirajte celico. (Ugotovite razliko med simbolom in celico!)
 - Preglejte možnosti, ki jih ponuja čarovnik *Wizard* (Namestite uro).
 - Namestite nekaj objektov iz skupine objektov *Symbol Factory*.
 - Kreirajte »navadno« tipko.
 - Preizkusite vse možnosti označevanja objektov (Shift).
 - Preizkusite premikanje objektov (z miško, s tipkami: puščice, Shift, Ctrl, z mrežo in brez mreže).
 - Preizkusite orodja za urejanje objektov: poravnave, zaokrožitve, spreminjanje oblike.
 - Bitmap: kreirajte bitmap objekt v katerem prikažete sličico oblikovano s slikarjem.

2. Spoznajte osnovne funkcije WindowMaker Menuja - File Menu

- Uvozite okno iz druge InTouch aplikacije

3. Kreirajte in preizkusite posamezne tipe oken

- Replace
- Overlay
- Popup