


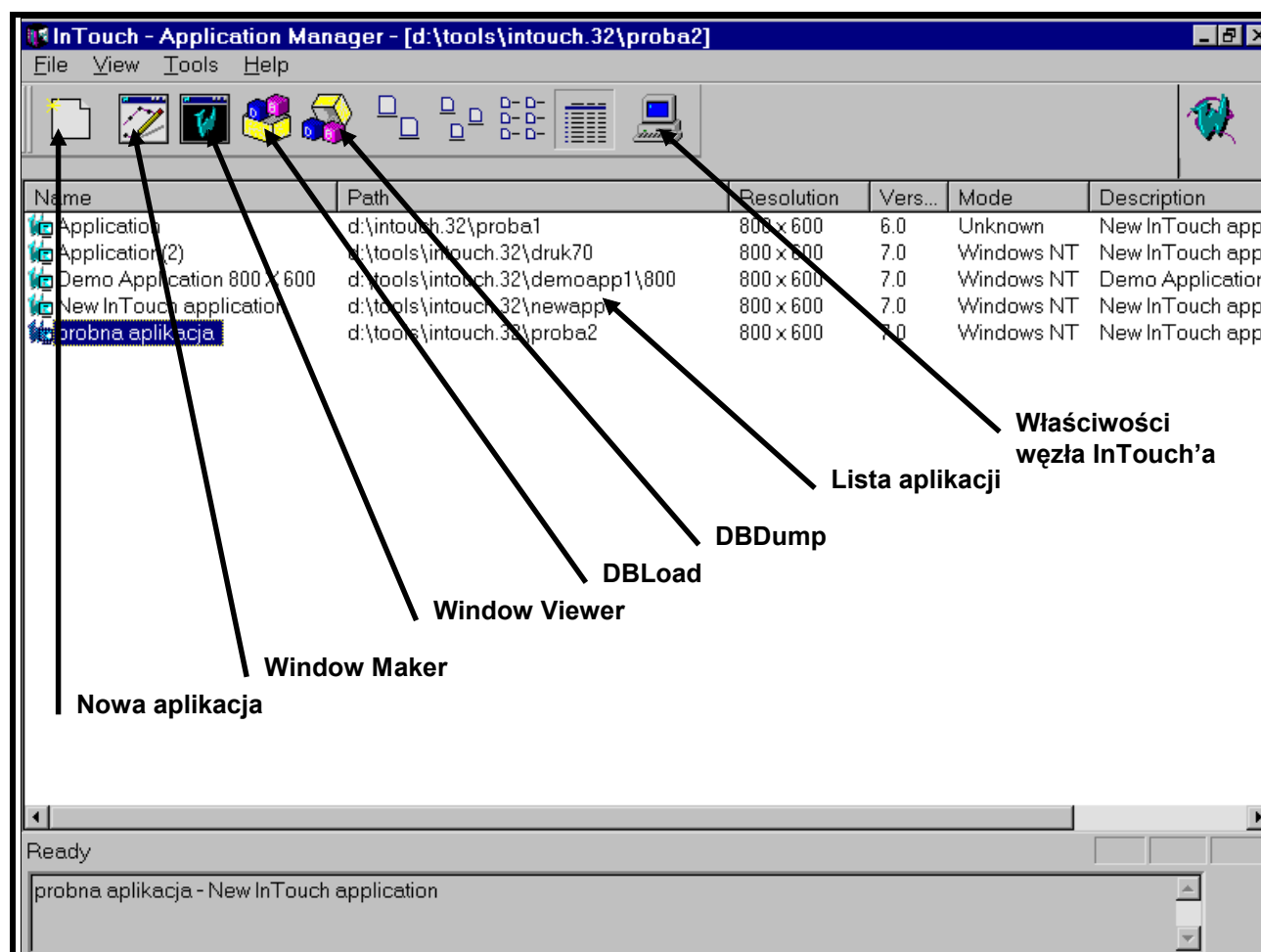
Ćwiczenie 1 - Edytor graficzny InTouch'a

Cel ćwiczenia:

Zapoznanie się z edytorem graficznym InTouch'a, przećwiczenie specyficznych cech edytora (prawy klawisz myszki - przywołanie ostatniego narzędzia, CTRL+ L - zmiana tekstu)



1. Uruchom **InTouch'a** wybierając aplikację z ikoną :  . Pojawi się okno pokazane poniżej, które umożliwia wybór aplikacji już istniejących na dysku, szukanie aplikacji albo utworzenie nowej aplikacji itp..



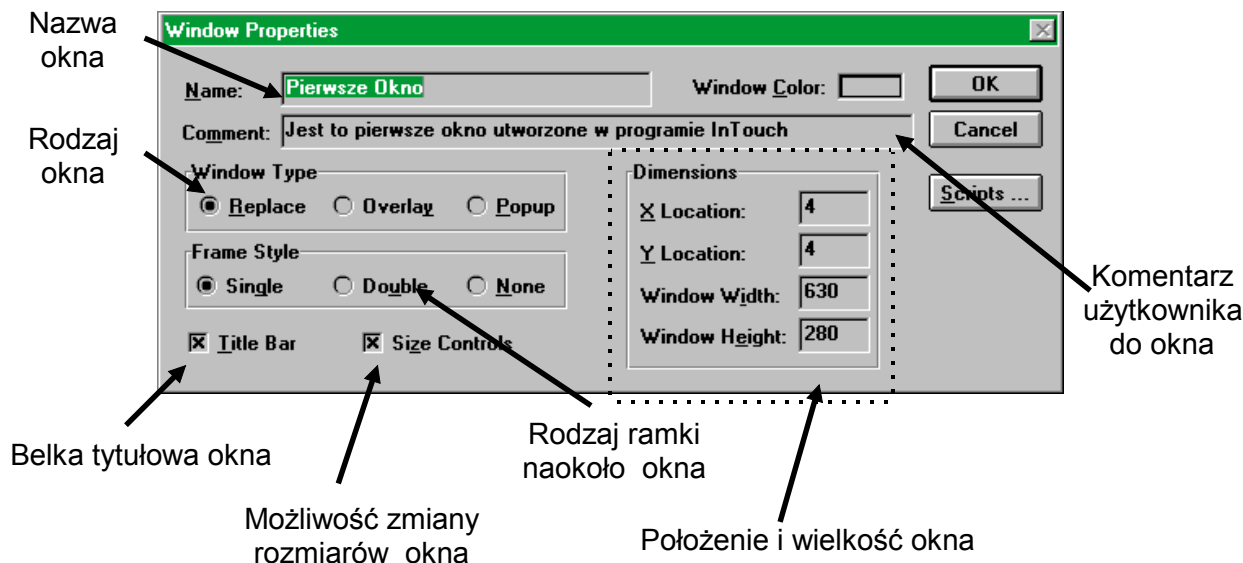
2. Za pomocą klawisza **New** lub Opcji z menu **File/New** utwórz nową kartotekę, w której będzie znajdować się twoja nowa aplikacja, np. **d:\Apps\Szkolen**. Zostanie w tym momencie uruchomiony przewodnik pomagający tworzenie nowej aplikacji. Wciśnij przycisk **Dalej** i w następnym oknie podaj położenie nowej aplikacji, dalej podaj jej

nazwę w polu **Name** oraz opis w polu **Description**. Aplikacja, którą właśnie utworzyłeś będzie stopniowo rozbudowywana w trakcie szkolenia.

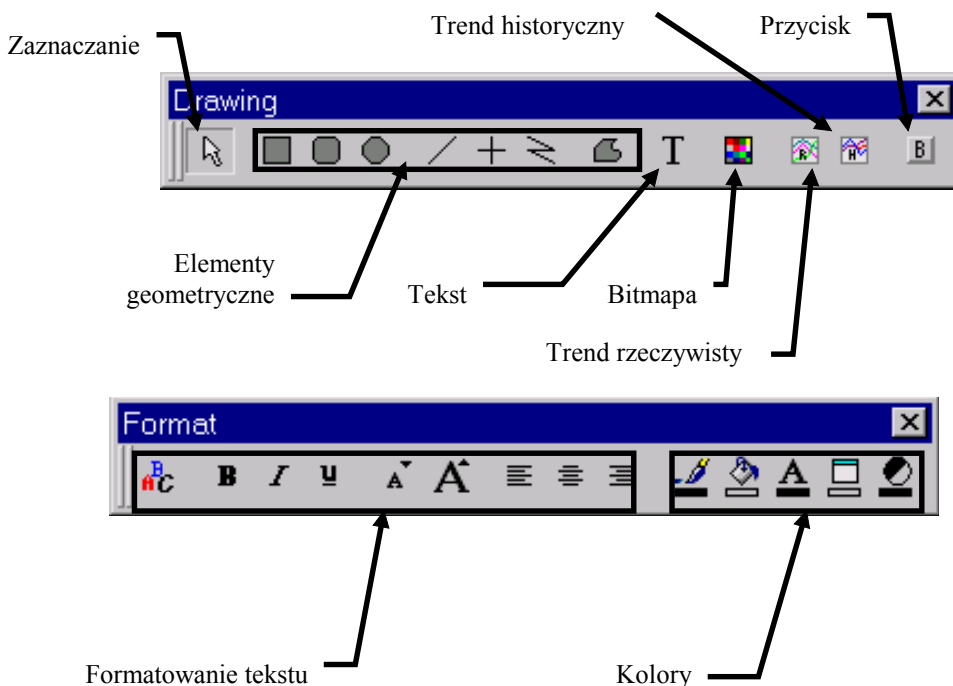
3. Uruchom WindowMaker'a za pomocą ikony

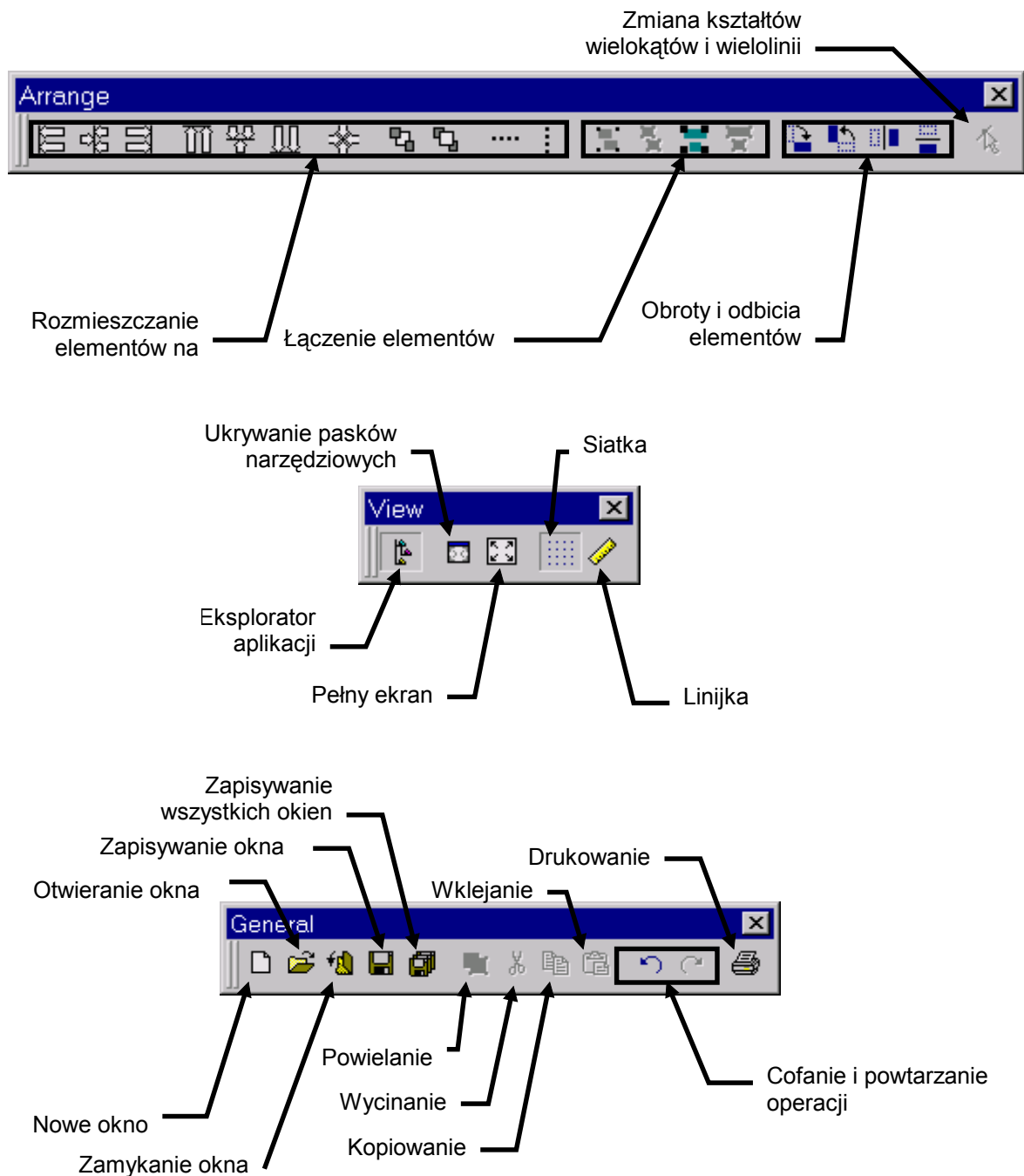


4. Po przejściu do **WindowMaker'a** utwórz za pomocą komendy **File/ New Window** nowe okno o nazwie **Pierwsze okno** (konfiguracji parametrów związanych z oknami dokonuje się za pomocą opcji **Windows/Window Properties**)



5. Zapoznaj się z rozmieszczeniem narzędzi w paskach narzędziowych






6. Umieść w nowo utworzonym oknie kilka przykładowych elementów graficznych - koło, prostokąt, wielolinia oraz napisz jakieś teksty.

Uwaga: nie trać na to nazbyt wiele czasu, masz jeszcze dużo do zrobienia w ramach tego ćwiczenia

7. Przećwicz polecenia duplikowania, kopiowania i wklejania elementów (**Cut, Copy, Paste, Duplicate**), zmień teksty za pomocą polecenia z menu **Special/ Substitute Strings** (lub **CTRL+L**)
8. Zapoznaj się z metodami rozmieszczania elementów na ekranie - przyciski realizujące te funkcje umieszczone są na pasku narzędziowym **Arrange** lub w menu **Arrange/Align**
9. Zaimportuj rysunek w postaci mapy bitowej stworzonej w programie Paintbrush) :
 - przejdź do **Menu Start/Programs/Accessories** i uruchom **Paintbrush'a**
 - narysuj w nim jakikolwiek rysunek - będzie on symbolizował obiekt
 - zaznacz rysunek lub jego część i skopiuj zaznaczoną część do schowka
 - przejdź do **WindowMaker'a** (klawisze ALT-TAB)
 - wybierz z okna **Tools** narzędzie **Bitmap**
 - za pomocą tego narzędzia narysuj w oknie **InTouch'a** prostokąt
 - wybierz opcję z menu **Edit/ Paste Bitmap**, a następnie **Edit/ Bitmap - Original Size**
10. Możesz zaimportować ten sam rysunek za pomocą funkcji **Edit/Import Image...**
11. Jeżeli skończyłeś wykonywanie poprzednich punktów to nagraj zmiany utworzone w ramach tego okna na dysk (użyj polecenia z menu **File/ Save Window...**, wskaż okna, które chcesz nagrać, a następnie zatwierdź klawiszem **OK**).

Co powinieneś zapamiętać po wykonaniu tego ćwiczenia :

- menu kontekstowe po wciśnięciu **prawego klawisza myszki** na oknie lub obiekcie
- najczęściej używane narzędzia służące do tworzenia obiektów graficznych i ich aranżowania na ekranie, znajdują się w paskach narzędziowych
- konfiguracja parametrów związanych z oknem : opcja **Windows/ Window Properties**
- przywołanie ostatnio używanego polecenia : **prawy klawisz myszki/ Repeat Last Object**
- zmiana tekstu na obiekcie tekstowym lub przycisku : **CTRL+L**
- aby w trakcie klikania na obiekt nie zmieniać przypadkowo jego położenia, to w chwili klikania na obiekt trzymaj wciśnięty klawisz **SHIFT** - to powoduje zakotwiczenie obiektu w miejscu
- dostęp do okna przedstawiającego gotowe obiekty - wizardy : ikona  dostępna w górnym pasku narzędzi