

Коллектив Разработчиков Дешграммной Технологии

Дешграммная Система Программирования Кабакина-Федосеева

КОНСТРУКТОР ДЕШКОМПЬЮТЕРОВ

Руководство пользователя

Содержание

О руководстве.....	3
О программе.....	4
Для чего применяется.....	4
В каких областях применяется.....	4
Возможности программы.....	4
Системные требования.....	5
Установка, удаление и обновление.....	6
Установка.....	6
Удаление.....	6
Для Windows.....	6
Для Mac.....	6
Обновление.....	6
Графический интерфейс программы.....	7
Основное окно.....	7
Работа с программой.....	8
Создание нового дешкомпьютера.....	8
Открытие сохранённого дешкомпьютера.....	8
Сохранение дешкомпьютера.....	8
Настройка дешкомпьютера.....	9
Настройка переменной.....	14
Переключение между экранами дешкомпьютера.....	15
Разрешение проблем.....	16

О руководстве

Данное руководство предназначено для Конструктора дешкомпьютеров версии 1 (2013-05-09) для настольных компьютеров.

Авторы от имени КРДТ: Кабакин Павел Анатольевич, Федосеев Роберт Юрьевич.

Первая редакция (апрель 2014).

О программе

Конструктор дешкомпьютеров — компьютерная программа для конструирования дешграммных компьютеров. Конструктор дешкомпьютеров входит в состав ДСПКФ (Дешграммной Системы Программирования Кабакина-Федосеева) и относится к Дешграммным Технологиям.

Для чего применяется

Конструктор дешкомпьютеров применяется, как инструмент для мышления.

- Позволяет визуализировать, дискретизировать и оцифровывать предметные области (ментальные пространства) на плоскости.
- Позволяет осуществлять исчерпывающее рассмотрение предметных областей, о которых вы мыслите.
- Позволяет структурировать информацию.
- Позволяет использовать дешграмму, как адресуемую память компьютера.
- Помогает находить новые связи и сочетания между смысловыми переменными.
- Помогает вырабатывать новые идеи, изобретения.
- Помогает исследовать и познавать мыслительные процессы.
- Помогает анализировать дешграммную запись мыслей (рефлексия).
- Помогает в принятии решений.

В каких областях применяется

Конструктор дешкомпьютеров может применяться:

- в процессах обучения и образования;
- в творческой деятельности (в изобретательстве в разных областях);
- в предпринимательстве и управленческой деятельности;
- в инженерии, проектировании и конструкторской деятельности.

Возможности программы

Конструктор дешкомпьютеров позволяет конструировать дешкомпьютеры путём манипулирования параметрами, опциями и настройками.

- Процесс конструирования дешкомпьютеров доступен даже школьникам начальных классов.
- Возможность настройки размеров и цвета деталей дешкомпьютера.
- Возможность выбора типа клавиш дешкомпьютера.
- Автоматическое заполнение экранов дешкомпьютера.
- Возможность сохранить дешкомпьютер в файл.
- Количество переменных дешграммы: от 1 до 15.
- Количество значений у переменной: от 2 до 10.
- Количество экранов дешграммы: до 32768.

Системные требования

- Операционная система: Windows XP/2008/Vista/7/8, Mac OS X
- Процессор: 2ГГц
- Оперативная память: 1ГБ
- Свободное место на жёстком диске: 512МБ
- Установленные программы: Adobe AIR

Установка, удаление и обновление

Установка

1. Установите среду выполнения Adobe AIR (для справки см. http://help.adobe.com/ru_RU/air/build/WS5b3ccc516d4fbf351e63e3d118666ade46-7fee.html).
2. Запустите файл установки Конструктора дешкомпьютеров (файл с расширением air).
3. Следуйте инструкциям в окне установки для её выполнения.

Удаление

Для Windows

1. Перейдите *Пуск* → *Панель управления* → *Программы и компоненты (Установка и удаление программ)*.
2. Найдите в списке программ «ДСПКФ Конструктор дешкомпьютеров».
3. Выберите *Удалить*.

Для Mac

1. Откройте *Finder* → *Программы*.
2. Найдите в списке программ «ДСПКФ Конструктор дешкомпьютеров».
3. Выберите *Поместить в корзину*.

Обновление

1. Получите файл установки новой версии Конструктора дешкомпьютеров. Для получения сведений о новых версиях обращайтесь на сайт dspkf.ru.
2. Запустите файл установки новой версии Конструктора дешкомпьютеров (файл с расширением air).
3. Следуйте инструкциям в окне установки для её выполнения. Если старая версия не была удалена, то будет предложено её обновить.

Графический интерфейс программы

Графический интерфейс состоит из элементов, подобных стандартным элементам графического интерфейса ОС Windows, Mac или Linux.

Основное окно

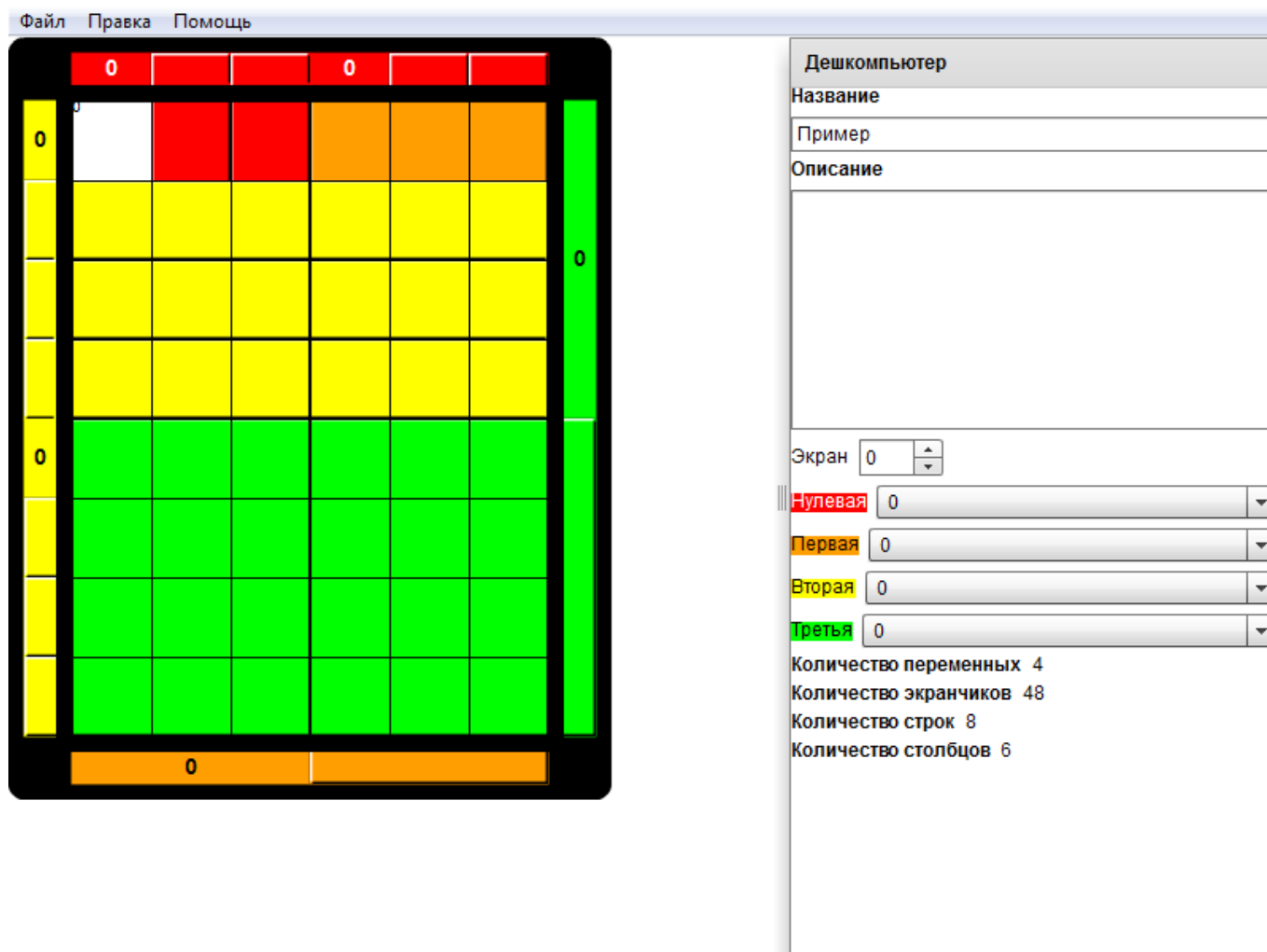


Рисунок 1: Вид основного окна

Сверху расположено меню.

Под меню справа расположена панель *Дешкомпьютер*, содержащая основные сведения о текущем дешкомпьютере и о выбранном экранчике дешкомпьютера.

Слева от панели *Дешкомпьютер* расположено рабочее поле, в котором отображается текущий дешкомпьютер.

Работа с программой

Создание нового дешкомпьютера

Вы можете начать работу с программой с создания нового дешкомпьютера.

Если вы уже работаете над дешкомпьютером, то перед тем, как создавать новый, убедитесь, что текущий результат работы сохранён.

О том, как сохранить текущую работу, читайте в разделе «Сохранение дешкомпьютера».

Для того, чтобы создать новый дешкомпьютер, нужно выбрать в меню *Файл* → *Новый*.

Откроется окно *Создание дешкомпьютера*.

Если вы передумали создавать новый дешкомпьютер, то нажмите кнопку *Отмена*.

Вы можете создать дешкомпьютер на основе файла дешграммы, сделанного в Редакторе дешграмм. Для этого рядом с полем *Дешграмма* нажмите кнопку *Обзор...* После того, как вы выбрали файл дешграммы, нажмите *ОК*. Этот шаг можно пропустить, нажав на кнопку *Пропустить*.

Заполните все настройки нового дешкомпьютера, который вы задумали.

О том, как заполнять настройки, читайте в разделе «Настройки дешкомпьютера».

После того, как вы заполнили все настройки дешкомпьютера, нажмите кнопку *ОК*.

Будет создан новый дешкомпьютер с выбранными настройками.

Процесс создания нового дешкомпьютера может занять некоторое время.

Открытие сохранённого дешкомпьютера

Вы можете начать работу с программой с открытия сохранённого дешкомпьютера.

Если вы уже работаете над дешкомпьютером, то перед тем, как открывать сохранённый, убедитесь, что текущий результат работы сохранён.

О том, как сохранить текущую работу, читайте в разделе «Сохранение дешкомпьютера».

Для того, чтобы открыть сохранённый дешкомпьютер, нужно выбрать в меню *Файл* → *Открыть*.

Откроется окно выбора файла.

Если вы передумали отрывать сохранённый дешкомпьютер, то нажмите кнопку *Отмена*.

Выберите необходимый вам файл дешкомпьютера и нажмите кнопку *ОК*.

Будет создан дешкомпьютер с настройками из выбранного файла.

Процесс создания дешкомпьютера может занять некоторое время.

Сохранение дешкомпьютера

Если вы хотите сохранить текущий результат работы, нужно выбрать в меню *Файл* → *Сохранить*.

Будет открыто окно сохранения файла дешкомпьютера.

Если вы передумали сохранять файл дешкомпьютера, то нажмите кнопку *Отмена*.

Выберите папку, в которую вы хотите сохранить файл, введите имя сохраняемого файла и нажмите кнопку *ОК*.

Текущий результат работы будет сохранён в указанный файл, который можно в последующем открыть (см. раздел «Открытие сохранённого дешкомпьютера») и отредактировать (см. раздел «Настройка дешкомпьютера»). Файл дешкомпьютера по умолчанию имеет расширение DCP и имеет специальный

формат.

Настройка дешкомпьютера

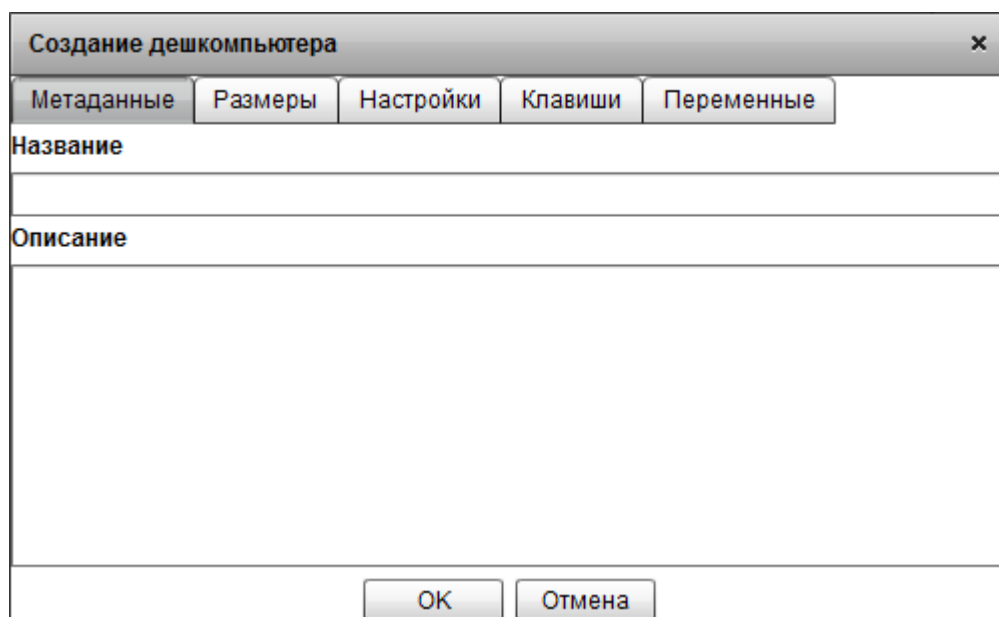
Настройка дешкомпьютера осуществляется в окне *Настройки дешкомпьютера*.

Окно *Настройки дешкомпьютера* открывается в двух случаях: когда вы создаёте новый дешкомпьютер (см. раздел «Создание нового дешкомпьютера») или когда вы редактируете текущий дешкомпьютер.

Если вы хотите изменить текущий дешкомпьютер, нужно выбрать меню *Правка* → *Изменить*.

Для того, чтобы настройки были приняты программой, должно быть заполнено поле *Название* во вкладке *Метаданные* и создана хотя бы одна переменная во вкладке *Переменные*.

Вкладка *Метаданные*



Создание дешкомпьютера

Метаданные Размеры Настройки Клавиши Переменные

Название

Описание

OK Отмена

Рисунок 2: Вкладка *Метаданные*

Поле *Название*

Здесь вписывается название дешграммы в произвольной форме.

Поле *Описание*

Здесь вписывается описание дешграммы в произвольной форме.

Вкладка *Размеры*

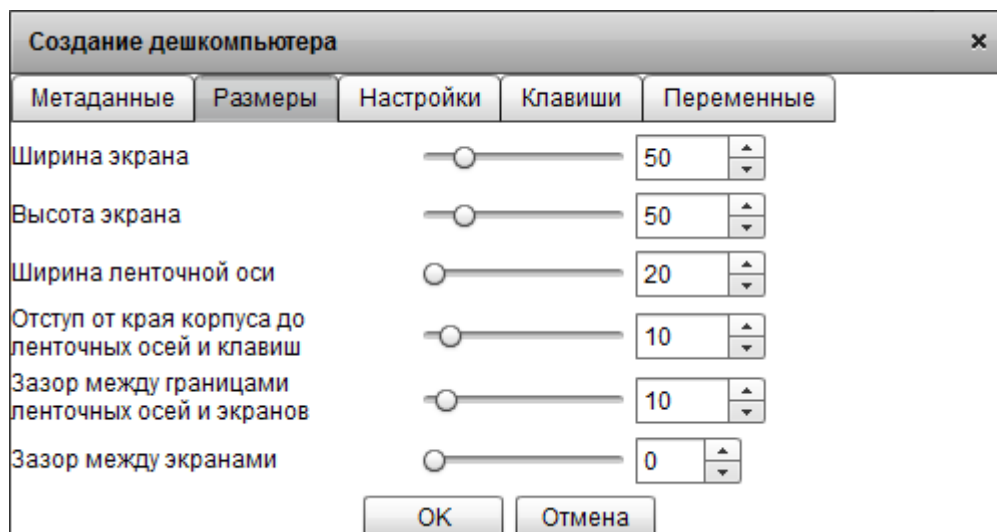


Рисунок 3: Вкладка Размеры

Ползунок Ширина экрана

Размер одного экрана дешграммы по горизонтали в пикселях.

Ползунок Высота экрана

Размер одного экрана дешграммы по вертикали в пикселях.

Ползунок Ширина ленточной оси

Размер ленточной оси дешграммы в пикселях, обозначающий насколько широкая лента.

Ползунок Отступ от края корпуса до ленточных осей и клавиш

Размер отступа от края корпуса дешкомпьютера до ленточных осей со всех сторон в пикселях.

Ползунок Зазор между границами ленточных осей и экранов

Размер зазора между границами ленточных осей и экранов со всех сторон в пикселях.

Ползунок Зазор между экранами

Размер зазора между экранами в пикселях.

Вкладка Опции

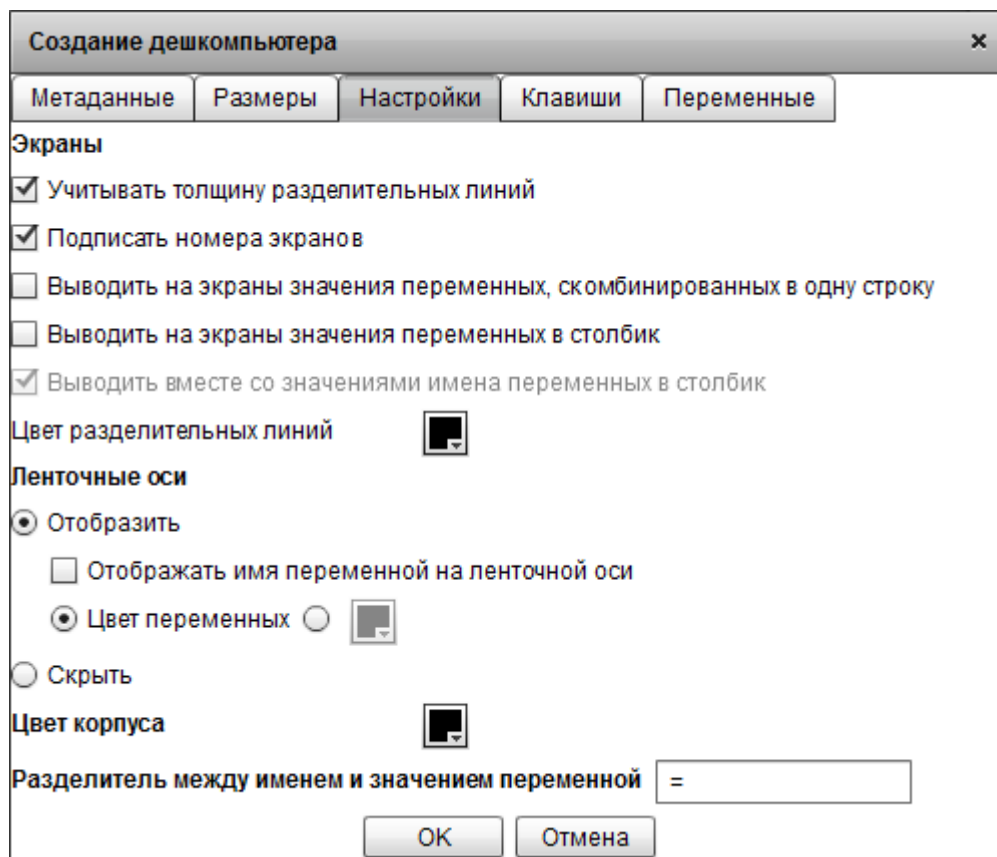


Рисунок 4: Вкладка Настройки

Флажок *Учитывать толщину разделительных линий*

Влияет на толщину разделительных линий между экранами дешграммы. Если не отмечен, то все линии будут одной толщины. Если отмечен, то линия будет тем толще, чем более обширную группу экранчиков охватывает одна секция ленточной оси. Игнорируется, если зазор между экранами больше нуля.

Флажок *Подписать номера экранов*

Влияет на то, что будет писаться на экранах дешграммы. Если отмечен, то на каждый экран будет выведен его десятичный номер.

Флажок *Выводить на экраны значения переменных, скомбинированных в одну строку*

Влияет на то, что будет писаться на экранах дешграммы. Если отмечен, то на каждый экран будут выведены значения переменных, скомбинированные в одну строку, начиная со значения переменной, соответствующей самому старшему разряду, и заканчивая значением переменной, соответствующей самому младшему разряду.

Флажок *Выводить на экраны значения переменных в столбик*

Влияет на то, что будет писаться на экранах дешграммы. Если отмечен, то на каждый экран будут выведены значения переменных в столбик.

Флажок *Выводить вместе со значениями имени переменных в столбик*

Влияет на то, что будет писаться на экранах дешграммы. Если отмечен, то на каждый экран помимо значений переменных будут выведены и имена переменных в столбик. Между именами и значениями переменных будет вставлен разделитель.

Выбор цвета *Цвет разделительных линий*

Меняет цвет разделительных линий между экранами.

Выбор *Отобразить / Скрыть*

Указывает будут ли отображены ленточные оси или нет.

Флажок *Отображать имя переменной на ленточной оси*

Влияет на то, что будет писаться на ленточных осях дешграммы. Если не отмечен, то на каждой секции ленточной оси будет написано только значение переменной. Если отмечен, то на каждой секции ленточной оси будет название переменной, затем разделитель, затем значение переменной.

Выбор *Цвет переменных / Указанный цвет*

Если выбрано значение *Цвет переменных*, то каждая ленточная ось будет окрашена в цвет переменной, которая соответствует этой ленточной оси. Если указан конкретный цвет, то все ленточные оси будут окрашены в этот цвет.

Выбор цвета *Цвет корпуса*

Меняет цвет корпуса дешкомпьютера.

Поле *Разделитель между именем и значением переменной*

Здесь вписывается последовательность символов, которая будет вставляться между именем и значением переменной.

Вкладка *Клавиши*

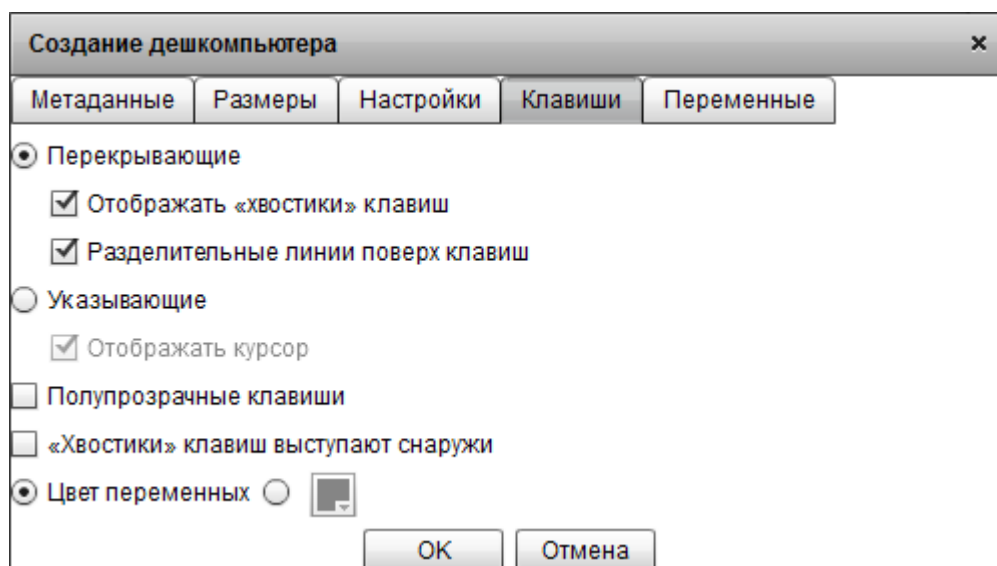


Рисунок 5: Вкладка *Клавиши*

Выбор *Перекрывающие / Указывающие*

Меняет тип клавиш дешкомпьютера.

Флажок *Отображать «хвостики» клавиш*

Будут ли у перекрывающих клавиш «хвостики» или только перекрывающие экраны части этих клавиш.

Флажок *Разделительные линии поверх клавиш*

Будут ли разделяющие экраны линии отображаться поверх клавиш или нет.

Флажок *Отображать курсор*

Будет ли специально выделяться выбранный экран при указывающих клавишах.

Флажок *Полупрозрачные клавиши*

Будут ли клавиши полупрозрачными.

Флажок «Хвостики» клавиш выступают наружу

Будут ли «хвостики» клавиш выступать за пределы корпуса дешкомпьютера.

Выбор *Цвет переменных / Указанный цвет*

Если выбрано значение *Цвет переменных*, то каждая клавиша будет окрашена в цвет переменной, которая соответствует этой клавиши. Если указан конкретный цвет, то все клавиши будут окрашены в этот цвет.

Вкладка *Переменные*

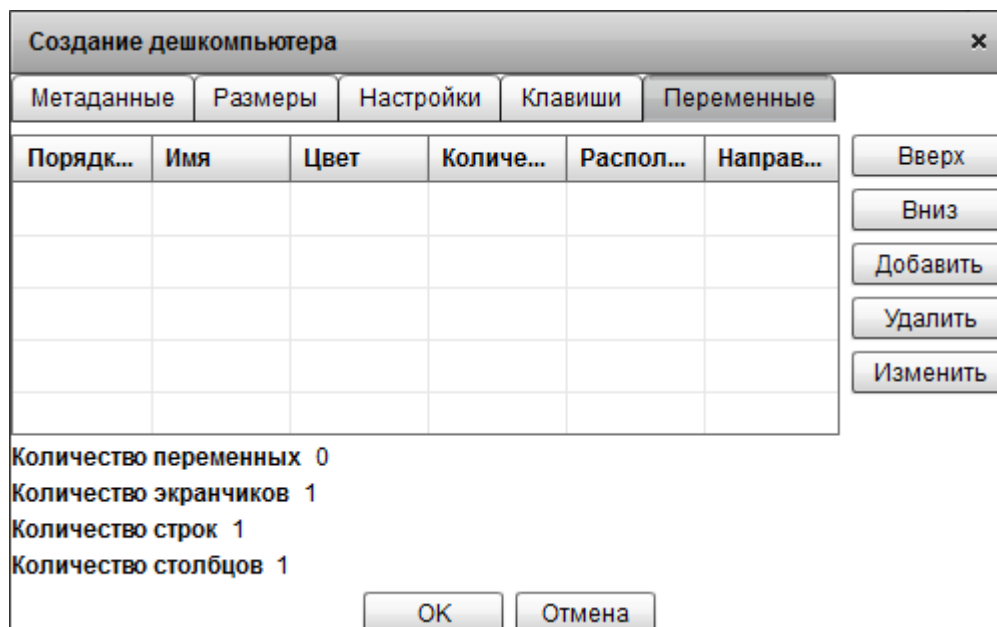


Рисунок 6: Вкладка *Переменные*

На этой вкладке имеется небольшая таблица, содержащая список переменных дешграммы, а также некоторые количественные характеристики дешграммы. Из двух ленточных осей с одинаковым расположением относительно экранов дешграммы та, что указана в списке раньше, будет отрисована ближе к экранам дешграммы. Из двух ленточных осей с горизонтальным (или двух с вертикальным) расположением относительно экранов дешграммы у той, что указана в списке раньше, каждая секция будет охватывать меньшую группу экранов.

Кнопка *Вверх*

Изменяет порядок отрисовки ленточных осей дешграммы. Ленточная ось, соответствующая выбранной переменной, будет отрисована на одну позицию раньше, чем была.

Кнопка *Вниз*

Изменяет порядок отрисовки ленточных осей дешграммы. Ленточная ось, соответствующая выбранной переменной, будет отрисована на одну позицию позже, чем была.

Кнопка *Добавить*

Позволяет добавить новую переменную в список. Открывает окно настроек переменной. Описание окна настроек переменной читайте в разделе «Настройка переменной».

Кнопка *Изменить*

Открывает окно настроек выбранной в списке переменной.

Кнопка *Удалить*

Удаляет выбранную переменную.

Настройка переменной

Настройка параметров переменной осуществляется в окне *Настройки переменной*.

Окно *Настройки переменной* открывается для создания новой переменной или для редактирования уже добавленной во вкладке *Переменные* окна *Настройки дешкомпьютера*.

The image shows a dialog box titled "Настройки переменной" with a close button (X) in the top right corner. The dialog contains several settings:

- Порядковый номер:** A numeric spinner box currently set to 0.
- Имя:** A text input field.
- Цвет:** A color selection icon.
- Значения:** A large empty rectangular area for a list of values. Below it are two buttons: "Добавить" (Add) and "Удалить" (Delete).
- Расположение:** A dropdown menu currently showing "Сверху" (Top).
- Направление:** A dropdown menu currently showing "Вперёд" (Forward).
- At the bottom are "OK" and "Отмена" (Cancel) buttons.

Рисунок 7: Окно *Настройки переменной*

Поле *Порядковый номер*

По сути это значение задаёт какому разряду позиционной системы счисления будет соответствовать переменная.

Поле *Имя*

Здесь вписывается имя переменной. Имя должно быть обязательно введено и должно быть уникальным по отношению ко всем остальным переменным.

Поле *Цвет*

Позволяет выбрать цвет для переменной.

Поле *Значения*

Содержит список значений переменной в порядке от нулевого к последнему. Значения можно переставлять между собой, перетаскивая их мышкой. У переменной должно быть не менее двух значений. Чтобы изменить одно из значений на новое, добавьте это новое значение, удалите старое и перетащите новое на место старого.

Кнопка *Добавить*

Добавляет новое значение, введённое в поле слева. Значение должно быть уникальным по отношению к тем, что уже добавлены.

Кнопка *Удалить*

Удаляет выбранное значение переменной из списка.

Поле *Расположение*

Позволяет выбрать с какой стороны относительно экранов дешграммы будет расположена ленточная ось, соответствующая данной переменной.

Поле *Направление*

Позволяет выбрать в каком направлении будут перебираться значения переменной при отрисовке: от первого к последнему или от последнего к первому. Это подобно направлению у декартовой оси.

Переключение между экранами дешкомпьютера

Выбрать экранчик дешкомпьютера можно несколькими способами:

1. указать десятичный номер экрана в поле *Экран* на панели *Дешкомпьютер*;
2. выбрать значения переменных на панели *Дешкомпьютер*;
3. передвинуть клавиши дешкомпьютера на рабочем поле (перекрывающиеся клавиши передвигаются щелчком мыши по клавише, указывающие клавиши передвигаются перетаскиванием при помощи мыши).

Разрешение проблем

Если возникли проблемы с использованием программы или появились вопросы, вы можете обратиться с этим по адресу <http://feedback.dspkf.ru>.