

---

# Uživatelská dokumentace

pro

## Grafické rozhraní pro správu komponent

Tým: Kaca Vyz

Členové:

Štěpán Cais

[stepan.cais@centrum.cz](mailto:stepan.cais@centrum.cz)

Jan Záruba

[chicko01@seznam.cz](mailto:chicko01@seznam.cz)

Tomáš Kabíček

[kabicek.tomas@centrum.cz](mailto:kabicek.tomas@centrum.cz)

Josef Vyskočil

[vyskocil.pepik@seznam.cz](mailto:vyskocil.pepik@seznam.cz)

# 1 Úvod

Cílem tohoto dokumentu je popis práce s programem Guica, který po přečtení tohoto dokumentu budete obratně ovládat. Tento dokument je určen všem, kteří chtějí s tímto programem pracovat a dokonale využívat jeho vlastnosti.

## 1.1 Popis programu

Program *Guica* je software pro usnadnění práce s komponentami. Je náhradou za systém příkazového řádku. Program poskytuje jednoduché ovládání, díky kterému uživatel intuitivně pracuje s komponentami. Software je nezávislý na implementaci OSGI a díky tomu není uživatel závislý na určitém aplikačním prostředí.

## 2 Popis spuštění

### 2.1 Instalace

Pro spuštění programu je nutné mít nainstalovanou *Javu verze 6*. Tu lze stáhnout na <http://www.java.com/en/download/manual.jsp>. Dále je potřeba mít nainstalovaný alespoň jeden framework, na kterém program poběží. Jedná se o frameworky Felix a Equinox.

Instalace a spuštění frameworku Felix je popsáno na <http://felix.apache.org/site/apache-felix-framework-usage-documentation.html>. Návod na instalaci a spuštění frameworku Equinox pod Eclipse je popsán na <http://www.vogella.de/articles/OSGi/article.html>.

### 2.2 První spuštění

#### 2.2.1 Framework Felix

Dodrželi jste předchozí kroky instalace pak lze tento framework spustit z příkazové řádky. Otevřete složku, kde máte nainstalovaný Felix a z této složky spusťte tento program příkazem:

```
java -jar bin/felix.jar
```

Po provedení tohoto příkazu je spuštěn Felix, nikoliv program *Guica*. Ten se nainstaluje z již spuštěného Felixu. Příkaz pro instalaci je:

*install file:[cesta, kde je uložena Guica]*

například: *install file:c:\felix\bin\org.osgi.guica.jar*

Po úspěšné instalaci se Vám zobrazilo:

*Bundle ID: [číslo bundlu]*

Aplikaci spustíte příkazem

*start [číslo bundlu]*

## 2.2.2 Framework Equinox

Tento framework běží po Eclipsem. Pokud jste postupovali, jak bylo popsáno v instalaci, tak se spuštěním Equinoxu nebudete mít žádný problém. Spustíte v Eclipse OSGI. Zobrazí se Vám konzole, kam můžete psát příkazy. Framework Vám v tuto chvíli běží. Instalace programu Guica je teď již stejná, jako ve frameworku Felix. Příkaz pro instalaci je:

*install file:[cesta, kde je uložena Guica]*

například: *install file:c:\felix\bin\org.osgi.guica.jar*

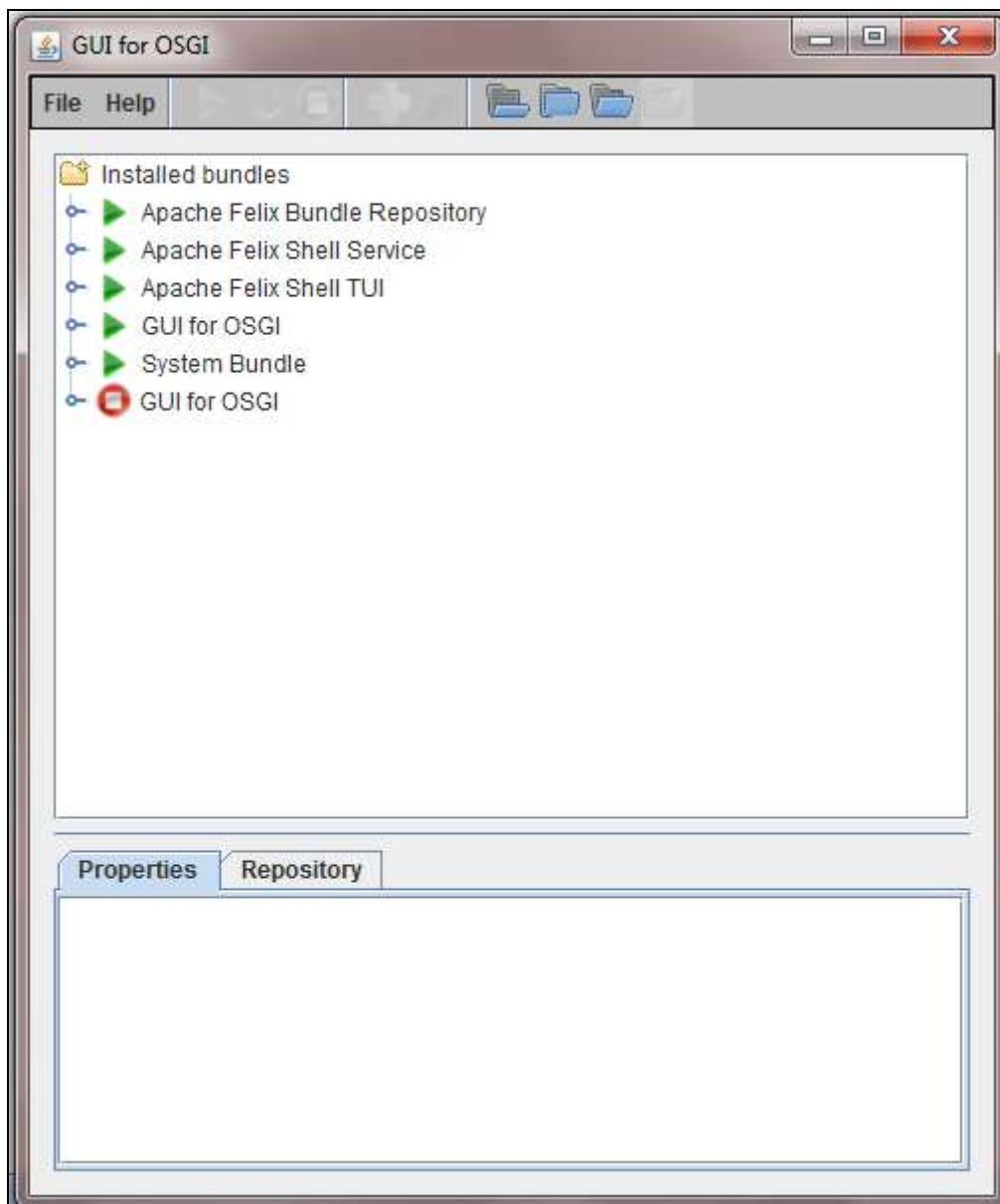
Po úspěšné instalaci se Vám zobrazilo:

*Bundle ID: [číslo bundlu]*

Aplikaci spustíte příkazem

*start [číslo bundlu]*

Po těchto krocích můžete již vidět spuštěnou aplikaci, která vypadá takto:



Obr. 1

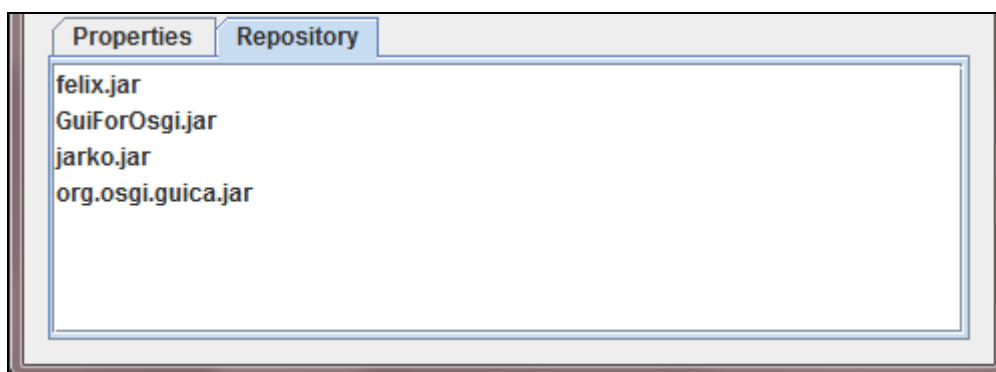
### 3 Popis ovládání

Zde naleznete podrobný popis ovládání programu.

#### 3.1 Instalace, od instalace bundlu, práce s repository

### 3.1.1 Repository(úložistě)

Pro práci s úložistěm klikněte na *File>Change repository* a pak otevřete adresář, kde jsou Vaše bundly. Vybraný adresář potvrďte tlačítkem *Open*. Obsah úložistě je zobrazen v záložce Repository. Na obrázku můžete vidět obsah úložistě.



### 3.1.2 Instalace bundlu(Install bundle)

Pro instalaci klikněte na bundle z úložistě, který má být instalován. Dále pak klikněte na tlačítko Install bundle. Bundle je tak nainstalován a připraven ke spuštění.

### 3.1.3 Od instalace bundlu(Uninstall bundle)

Kterýkoliv nainstalovaný bundle lze odinstalovat. Kliknutím označte bundle a klikněte na tlačítko Uninstall Bundle .

## 3.2 Stav bundlu

### 3.2.1 Běžící bundlu

Bundle označený touto ikonou je právě spuštěn.

### 3.2.2 Zastavený bundle

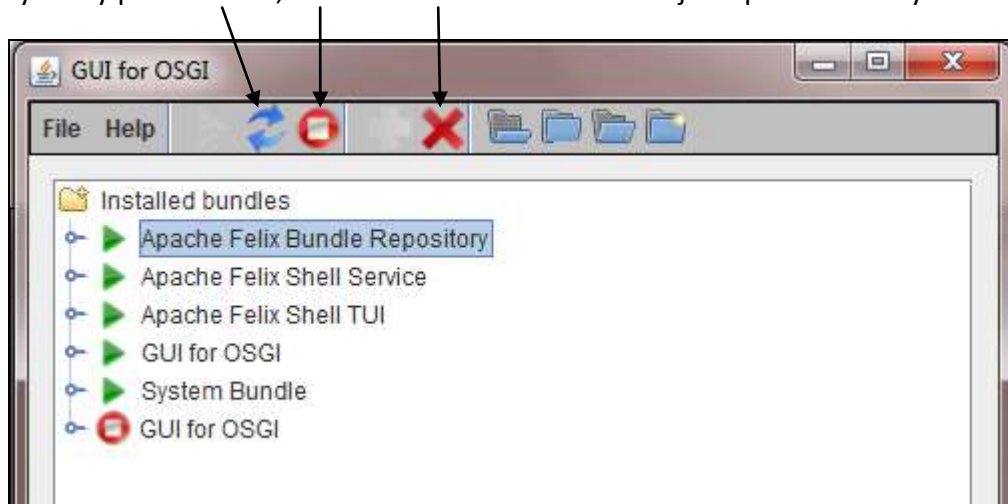
Bundle označený touto ikonou neběží. Byl pouze nainstalován a nebyl ještě ani jednou spuštěn. Byl pouze nainstalován.

### 3.2.3 Resolved bundle

Bundle označený touto ikonou neběží. Byl nainstalován a alespoň jednou spuštěn.

### 3.3 Práce s bundly

Pomocí těchto ikon můžete měnit stav bundlů. Nejdříve myší klikněte na bundle, u kterého chcete změnit stav. V horním menu se Vám zobrazí ikony, pomocí kterých můžete měnit stavy bundlů. Na obrázku *Obr. 2* můžete vidět, že je označen běžící bundle a jsou vysvíceny ikony pro UPDATE, STOP a UNINSTALL. Obdobné je to pro zastavený bundle.



Obr. 2

#### 3.3.1 Spuštění bundlu (Start bundle)

Spustit lze bundle, který je ve stavu STOP ne RESOLVED.

#### 3.3.2 Obnovení bundlu (Update bundle)

Obnovení bundlu lze provádět pouze u běžících bundlů. Používá se pro obnovení stávajícího bundlu nebo pro nainstalování nové verze již spuštěného bundlu.

#### 3.3.3 Zastavení bundlu (Stop bundle)

Zastaví běžící bundle.

### 3.4 Vlastnosti bundlů

#### 3.4.1 Import-packages

Importované package od jiných bundlů.

### 3.4.2 Export-packages

Package, které poskytuje jiným bundlům.

### 3.4.3 Required-bundles

Bundly, které jsou vyžadovány a importují všechny jejich experty.

### 3.4.4 Registered-services

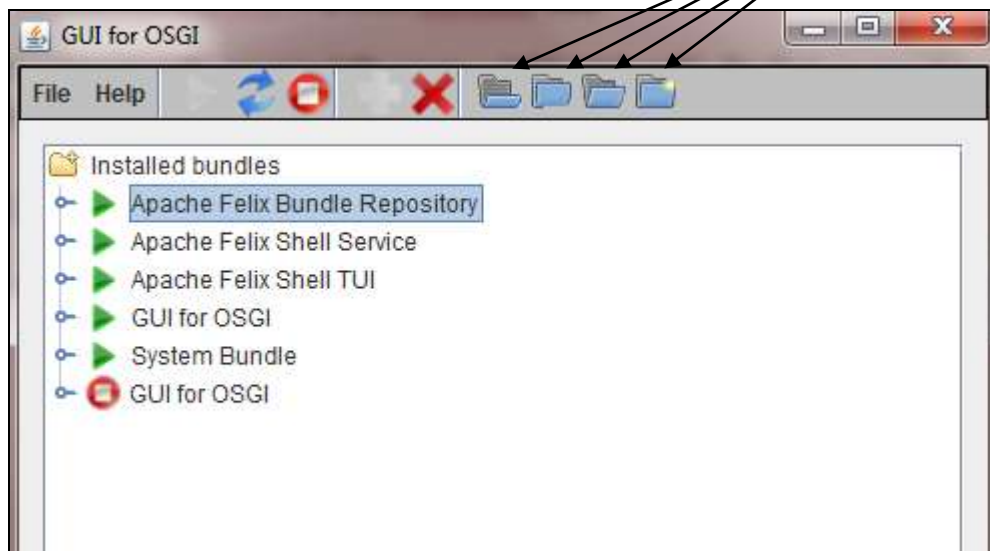
Importované služby od jiných bundlů.

### 3.4.5 Service in use

Služby, které poskytuje jiným bundlům.

## 3.5 Práce se stromovou strukturou bundlů

Pro práci se stromovou strukturou se používají tlačítka v menu.



Obr. 3

### 3.5.1 Rozbalení celé stromové struktury (Expand all)

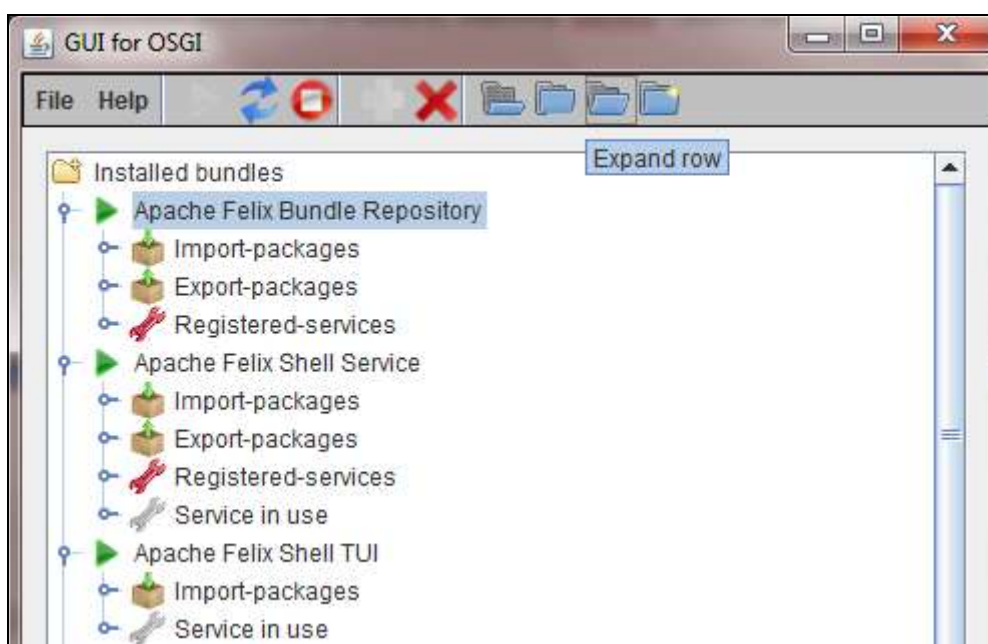
Rozbalí se celá stromová struktura, všechny bundly i jejich uzly.

### 3.5.2 Zabalení stromové struktury (Collapse all)

Zabalí se všechny rozbalené uzly do základní struktury, kde je vidět stav a jméno bundlu.

### 3.5.3 Rozbalení stromové struktury do první úrovně (Expand row)

Rozbalí se celá stromová struktura pouze do první úrovně.



Obr. 4

### 3.5.4 Rozbalení stromové struktury aktuálního bundlu (Expand node)

Rozbalí pouze strukturu označeného bundlu. Označte si bundle a pak kliknete na tlačítko Expand row.

## 3.6 Properties(vlastnosti)

V properties jsou vypsané informace o bundlu, který je označen. Tyto informace jsou stejné jako v manifestu daného bundlu.



### 3.7 Ukončení

Program se zavře kliknutím vpravo na křížek nebo kliknutím na *File > quit*