

Ай Ти Ви Групп

Руководство по работе с утилитой

# «ArpEdit»

Версия 1.4

Москва, 2014



## Содержание

<b>СОДЕРЖАНИЕ</b> .....	<b>2</b>
<b>1 ВВЕДЕНИЕ</b> .....	<b>4</b>
1.1 Назначение документа .....	4
1.2 Назначение утилиты «ArpEdit».....	4
<b>2 ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ РАБОТЫ С УТИЛИТОЙ «ARPEdit»</b> .....	<b>5</b>
2.1 Запуск и завершение работы утилиты «ArpEdit».....	5
2.2 Описание элементов интерфейса утилиты «ArpEdit» .....	6
2.3 Создание объектов «ArpEdit» .....	7
2.4 Задание параметров отображения объекта .....	8
2.4.1 Задание параметров поля.....	8
2.4.2 Задание шрифта текста .....	10
2.4.3 Задание цвета объекта.....	11
2.4.4 Задание цвета фона объекта .....	12
<b>3 СОЗДАНИЕ ДИАЛОГОВЫХ ОКОН</b> .....	<b>14</b>
3.1 Создание формы диалогового окна.....	14
3.1.1 Создание элементов оформления.....	14
3.1.2 Создание переменных.....	14
3.1.3 Настройка объектов рабочей области.....	16
3.2 Сохранение формы диалогового окна.....	17
3.3 Вызов диалогового окна из ПК «Интеллект» .....	18
3.4 Пример создания диалогового окна для подсчета количества движений.....	20
<b>4 РАБОТА С ФОРМАМИ ПРОПУСКОВ</b> .....	<b>23</b>
4.1 Создание формы пропуска .....	23
4.2 Сохранение формы пропуска .....	25
4.3 Вывод пропусков на печать .....	26
<b>5 ПРИЛОЖЕНИЕ 1. ЭЛЕМЕНТЫ ИНТЕРФЕЙСА УТИЛИТЫ «ARPEdit»</b> .....	<b>28</b>
5.1 Системное меню.....	28

5.2	Панель инструментов.....	28
5.3	Рабочая область .....	29
6	ПРИЛОЖЕНИЕ 2. ВВОД ТЕКСТА С ПОМОЩЬЮ РЕДАКТОРА.....	31

# 1 Введение

## 1.1 Назначение документа

Документ *Руководство по работе с утилитой ArpEdit* является справочно-информационным пособием и содержит сведения, необходимые для работы с утилитой *ArpEdit*. Данная утилита входит в состав базового дистрибутива программного комплекса *Интеллект*.

В данном руководстве представлены следующие материалы:

1. Общие сведения об утилите *ArpEdit*.
2. Инструкция по работе с утилитой *ArpEdit*.

## 1.2 Назначение утилиты «ArpEdit»

Утилита *ArpEdit* предназначена для выполнения следующих функций:

1. Создания форм пропусков для модуля **Служба пропускного режима** (в виде файлов с расширением .arg) .
2. Создания диалоговых окон пользователя (в виде файлов с расширением .dlg).

*Примечание. Диалоговое окно подключается к ПК Интеллект через системный объект **Окно запроса оператора** и вызывается на экран в результате выполнения условия макрокоманды, которая специально создается для работы с этим диалоговым окном. Таким образом, утилита *ArpEdit* позволяет максимально адаптировать ПК Интеллект для решения частных задач контроля и безопасности на производственном объекте.*

## 2 Общие принципы работы с утилитой «ArpEdit»

### 2.1 Запуск и завершение работы утилиты «ArpEdit»

Запуск утилиты *ArpEdit* может быть выполнен одним из следующих способов:

1. Запуск из директории установки ПК *Интеллект*. Для запуска утилиты *ArpEdit* из директории установки ПК *Интеллект* необходимо выполнить следующие действия:
  - 1.1 Перейти в папку, куда установлен ПК *Интеллект* (по умолчанию C:\Program files\Интеллект).
  - 1.2 Перейти в папку **Tools\Arpedit**.
  - 1.3 Запустить исполняемый файл *arpedit.exe*.
2. Запуск из меню **Пуск**. Для запуска утилиты *ArpEdit* из меню **Пуск** необходимо выбрать пункт меню **Создание диалоговых окон**, расположенный в пункте меню **Пуск** ⇒ **Программы** ⇒ **Интеллект** ⇒ **Утилиты** (Рис. 2.1—1).

*Примечание.* Утилита *ArpEdit* доступна из меню **Пуск** при следующих типах установки ПК *Интеллект*: Сервер, УРМА, УРММ

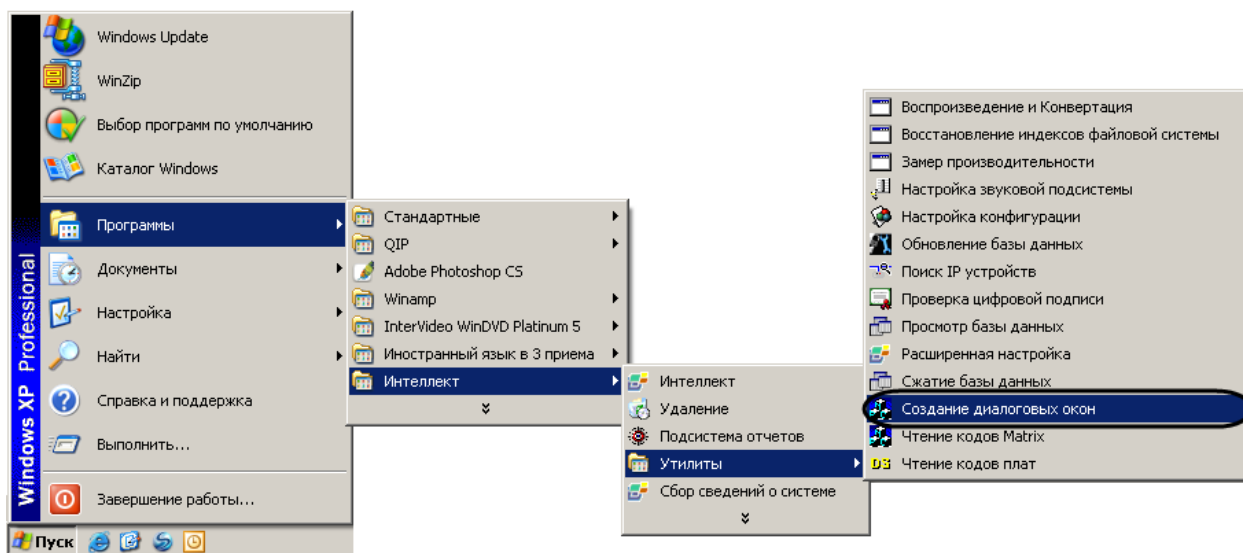


Рис. 2.1—1 Запуск утилиты *ArpEdit* из меню **Пуск**

Завершение работы утилиты *ArpEdit* может быть произведено одним из следующих способов:

1. В системном меню утилиты *ArpEdit* в пункте **Файл** выбрать пункт **Выход** (Рис. 2.1—2).

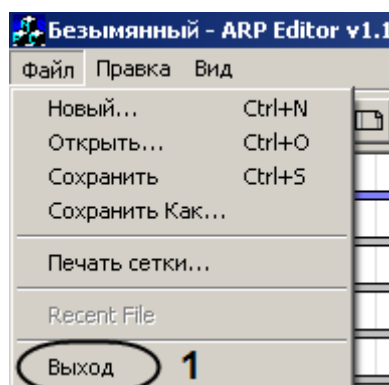


Рис. 2.1—2 Завершение работы утилиты *ArpEdit*

2. Нажать на кнопку .

Если в документе присутствуют несохраненные изменения, будет выведено диалоговое **Редактор отчетов** (Рис. 2.1—3).

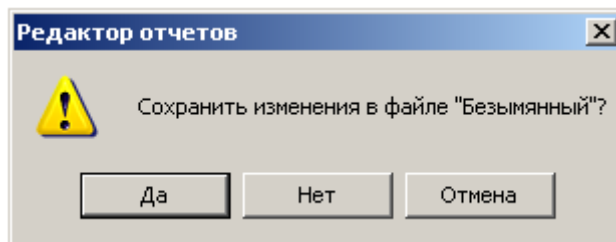


Рис. 2.1—3 Запрос на сохранение файла

Для подтверждения сохранения изменений необходимо нажать на кнопку **Да**. Для выхода из программы без сохранения изменений необходимо нажать на кнопку **Нет**.

Окно утилиты будет закрыто.

## 2.2 Описание элементов интерфейса утилиты «ArpEdit»

Окно утилиты *ArpEdit* содержит следующие основные элементы интерфейса:

*Примечание.* Более подробную информацию об элементах интерфейса утилиты *ArpEdit* можно найти в приложении (см. раздел ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Элементы интерфейса утилиты «ArpEdit»).

1. Системное меню. Предоставляет доступ к операциям с файлами, функциям редактирования и настройкам отображения окна утилиты *ArpEdit* (Рис. 2.2—1, 1).

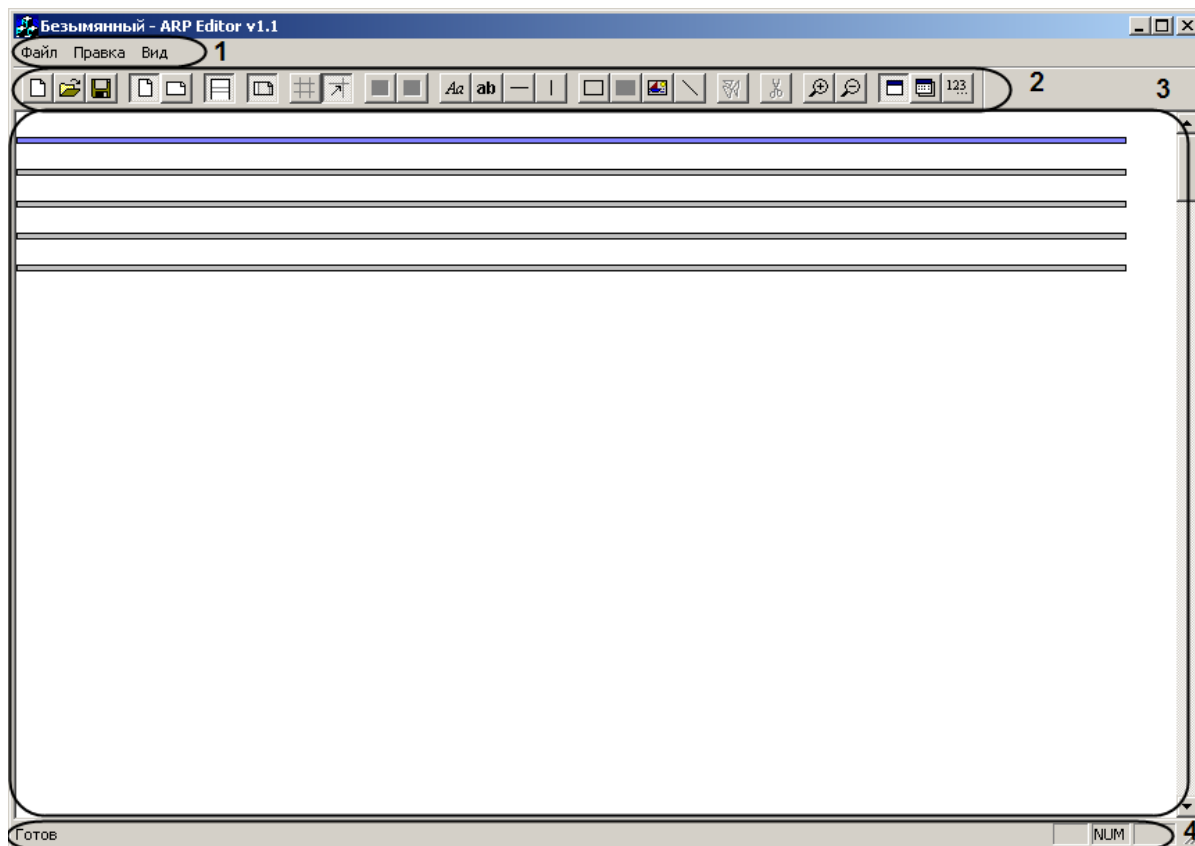


Рис. 2.2—1 Общий вид окна утилиты *ArpEdit*

2. Панель инструментов. Предоставляет доступ к основным функциям работы с утилитой (см. Рис. 2.2—1, 2).
3. Рабочая область. Содержит элементы пропуска или диалогового окна, добавляемые пользователем, и позволяет управлять их расположением и размерами (см. Рис. 2.2—1, 3).
4. Строка состояния отображает информацию о производимых утилитой действиях (см. Рис. 2.2—1, 4).

## 2.3 Создание объектов «ArpEdit»

Объекты *ArpEdit* делятся на элементы интерфейса и переменные. Для создания нового объекта в рабочей области необходимо выполнить следующие действия:

1. Выбрать раздел рабочей области, в который требуется добавить объект, щелчком мыши по нему. Выбранный раздел выделяется синим цветом (Рис. 2.3—1).

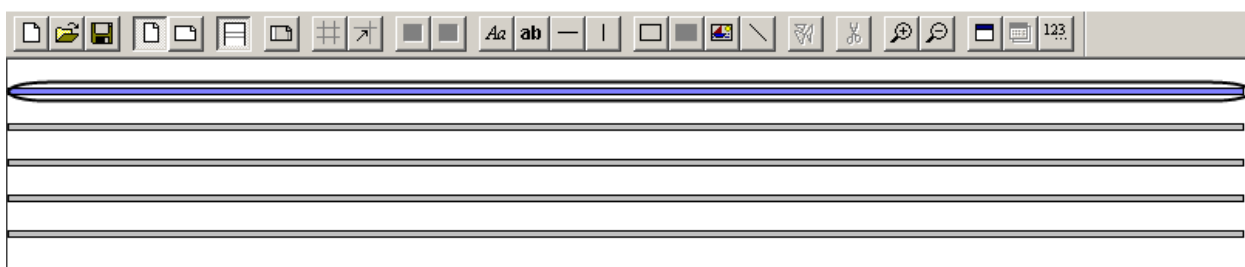


Рис. 2.3—1 Выделенный раздел рабочей области

2. Перейти на панель инструментов *ArpEdit* (Рис. 2.3—2).

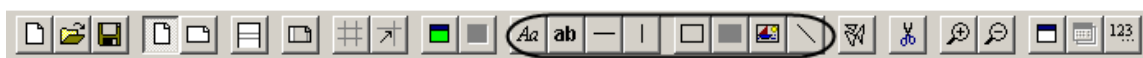


Рис. 2.3—2 Создание объекта в рабочей области ArpEdit

3. Выбрать добавляемый объект щелчком левой кнопкой мыши по соответствующему значку на панели инструментов (см. Рис. 2.3—2, Таб. 2.3-1).
4. Щелкнуть левой кнопкой мыши в той точке рабочей области, в которой требуется разместить верхнюю левую точку объекта.

*Примечание.* Размеры созданного объекта можно изменить двумя способами:





1. Перетаскивая правую или нижнюю границу объекта с помощью мыши.
2. Задав новые значения высоты и ширины объекта в окне *Параметры поля* (см. раздел *Задание параметров поля*).

Положение созданного объекта также можно изменить двумя способами:

1. Перетаскивая объект с помощью мыши за верхнюю или левую границу.
2. Задав новые координаты объекта в окне *Параметры поля* (см. раздел *Задание параметров поля*).

Таб. 2.3-1 Объекты ArpEdit

Название	Кнопка	Описание объекта	Назначение
Текст		Неизменяемое текстовое поле	Отображение неизменяемой текстовой информации
Переменная		Изменяемое текстовое поле,	1. Отображение информации из

Название	Кнопка	Описание объекта	Назначение
		скрытое текстовое поле, кнопка или раскрывающийся список.	базы данных при создании пропусков; 2. переменная при создании диалоговых окон
Линия		Линия заданной длины и направления	Элемент оформления
Рамка		Прямоугольная рамка заданных размеров	Элемент оформления
Квадрат		Закрашенный прямоугольник заданных размеров	Элемент оформления
Картинка		Картинка, размещенная по заданному адресу	Вставка в форму пропуска фотографии пользователя при печати


Создание нового объекта завершено.

## 2.4 Задание параметров отображения объекта

### 2.4.1 Задание параметров поля

Для задания параметров поля необходимо выполнить следующие действия:

1. Для перехода заданию параметров поля необходимо выделить в рабочей области объект, параметры которого требуется задать, и открыть окно **Параметры** поля одним из следующих способов:

- 1.1. нажать на кнопку  на панели инструментов;
- 1.2. в функциональном меню объекта выбрать пункт **Свойства...** (Рис. 2.4—1).

*Примечание.* Функциональное меню объекта вызывается правым щелчком мыши по границе объекта.

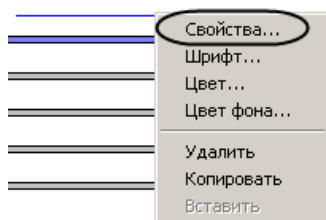


Рис. 2.4—1 Функциональное меню объекта Горизонтальная линия

2. Будет отображено окно **Параметры поля** (Рис. 2.4—2).



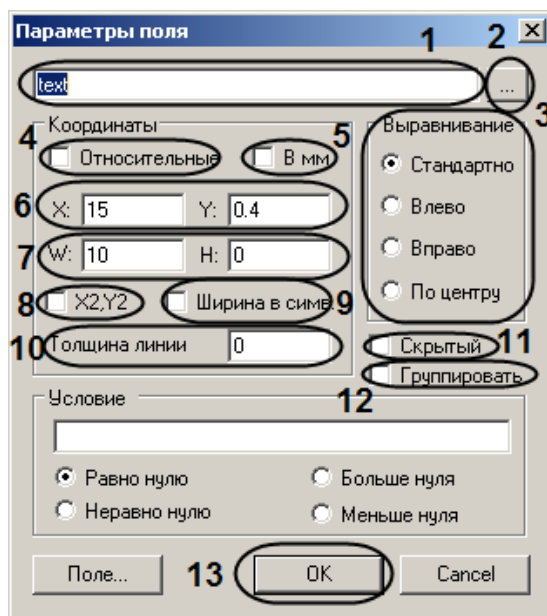



Рис. 2.4—2 Задание параметров поля

3. В текстовом поле (см. Рис. 2.4—2, 1) ввести информацию, описывающую поле:
    - 3.1. Для объекта **Текстовое поле** ввести текст, который будет отображаться в текстовом поле.
    - 3.2. Для объекта **Переменная** ввести имя переменной.
    - 3.3. Для объекта **Картинка** ввести путь к картинке в кавычках. Картинку необходимо поместить в одну из следующих папок:
      - 3.3.1. В директорию установки ПК *Интеллект* (например, C:\Program Files\Интеллект), и тогда следует ввести в поле (см. Рис. 2.4—2, 1) только название картинки, например, "image.bmp".
      - 3.3.2. В папку Vmp в директории установки ПК *Интеллект* (например, C:\Program Files\Интеллект\Vmp), тогда следует указать путь к файлу картинки в виде "Vmp\image.bmp" или "Vmp/image.bmp".
  4. Если требуется заполнить текстовое поле данными из текстового файла или вести большой объем данных, необходимо нажать на кнопку  (см. Рис. 2.4—2, 2) и воспользоваться редактором (см. раздел ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Ввод текста с помощью редактора).
  5. Установить переключатель **Выравнивание** в положение, соответствующее выравниванию текста внутри объекта (см. Рис. 2.4—2, 3).
  6. Выбрать единицы измерения, в которых указываются координаты объекта:
    - 6.1. Если размеры объекта будут указаны в миллиметрах, необходимо установить флажок **В мм** (см. Рис. 2.4—2, 5).
    - 6.2. Если размеры объекта будут указаны в символах, необходимо установить флажок **Ширина в симв.** (см. Рис. 2.4—2, 9).
- Примечание. По умолчанию размеры объекта задаются в символах.*
7. Задать координаты верхнего левого угла объекта одним из следующих способов:
    - 7.1. Указать абсолютные координаты объекта. В этом случае необходимо указать координату левого верхнего угла объекта в выбранной форме по оси X в поле **X:**, координату по оси Y в поле **Y:** (см. Рис. 2.4—2, 6)
    - 7.2. Указать относительные координаты объекта. В этом случае необходимо установить флажок **Относительные** (см. Рис. 2.4—2, 4).

8. Ширину и высоту объекта можно задать одним из следующих способов:
- 8.1. Указать ширину объекта в поле **W**: и высоту объекта в поле **H**: (см. Рис. 2.4—2, 7).
  - 8.2. Указать координаты нижнего правого угла. Для этого необходимо установить флажок **X2,Y2** (см. Рис. 2.4—2, 8). Поля **W**: и **H**: будут заменены на **X2** и **Y2** (Рис. 2.4—3). После этого необходимо указать координату правого нижнего угла объекта по оси X в поле **X2**:, координату по оси Y в поле **Y2**:

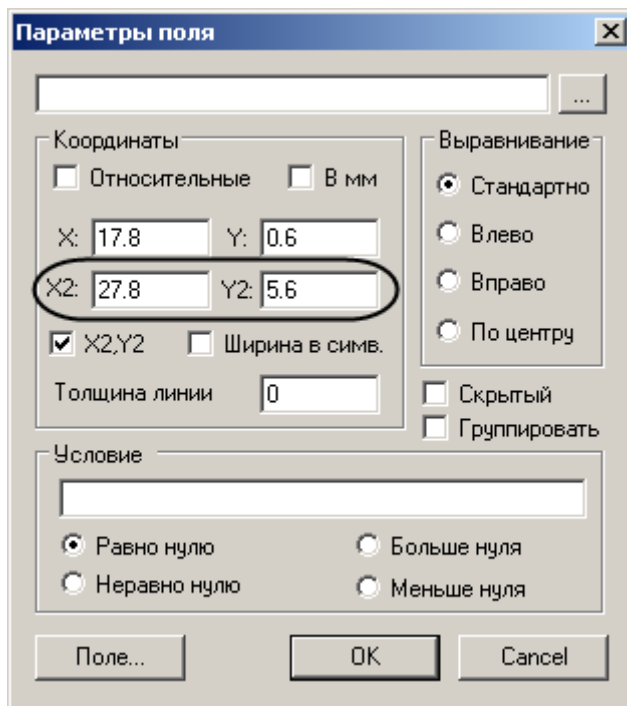


Рис. 2.4—3 Ввод координат правого нижнего угла объекта

9. Указать значение толщины линии в поле **Толщина линии** в выбранных единицах (см. Рис. 2.4—2, 10).
10. Если настраиваемый объект должен присутствовать на пропуске или в диалоговом окне, но не должен быть виден пользователю, необходимо установить флажок **Скрытый** (см. Рис. 2.4—2, 11).
11. Если требуется группировать объект, установить флажок **Группировать** (см. Рис. 2.4—2, 12).
12. Нажать на кнопку **OK** (см. Рис. 2.4—2, 13).

Задание параметров поля завершено.

#### 2.4.2 Задание шрифта текста

Для задания шрифта текста необходимо выполнить следующие действия:

1. Выбрать в функциональном меню объекта пункт **Шрифт...** (Рис. 2.4—4).

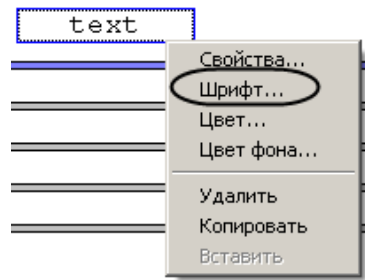


Рис. 2.4—4 Переход к заданию шрифта текста

2. С помощью стандартного диалога настройки шрифта задать параметры отображения текста (Рис. 2.4—5).

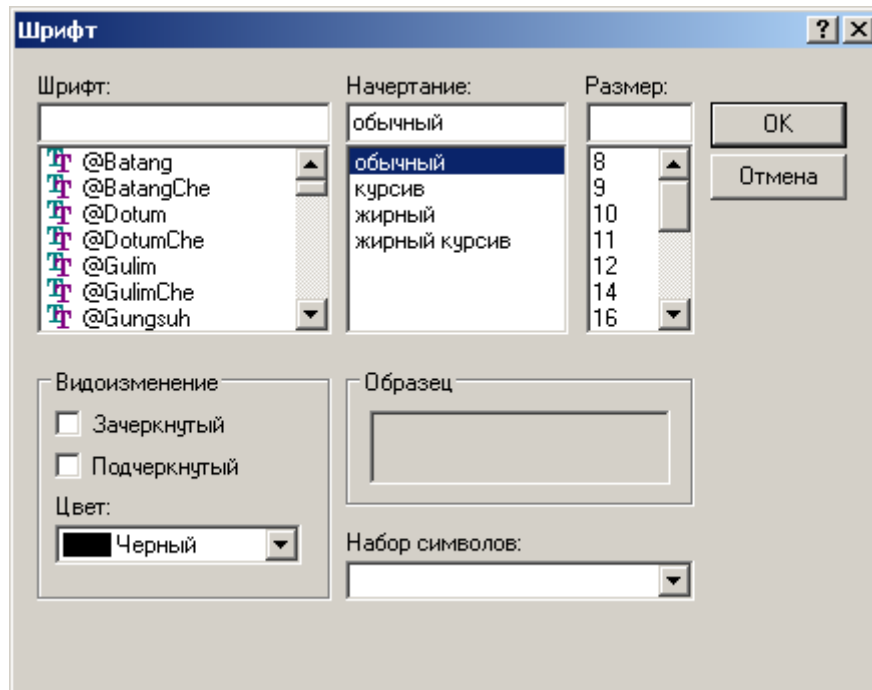


Рис. 2.4—5 Настройка шрифта объекта

Задание шрифта текста завершено.

### 2.4.3 Задание цвета объекта

Для задания цвета объекта необходимо выполнить следующие действия:

1. В функциональном меню объекта выбрать пункт **Цвет...** (Рис. 2.4—6).

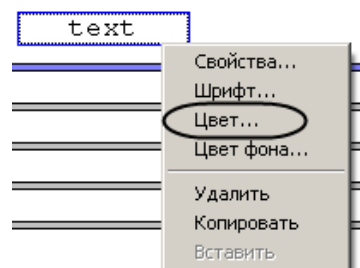


Рис. 2.4—6 Переход к заданию цвета объекта

2. С помощью стандартного диалога выбора цвета подобрать требуемый цвет объекта (Рис. 2.4—7).

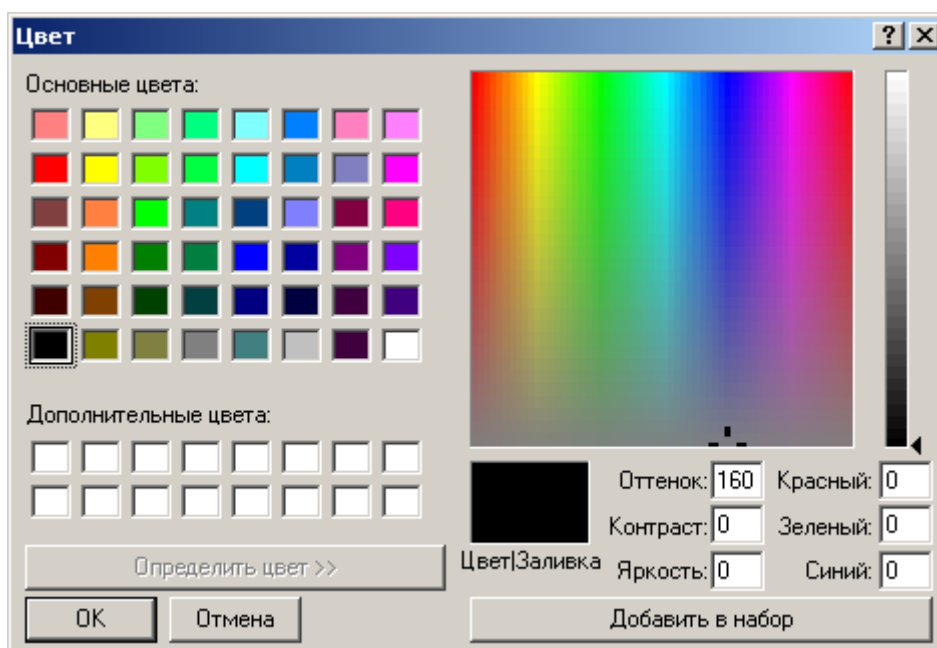


Рис. 2.4—7 Выбор цвета объекта

Задание цвета объекта завершено.

#### 2.4.4 Задание цвета фона объекта

Для задания цвета фона объекта необходимо выполнить следующие действия:

1. Выбрать пункт **Цвет фона...** в функциональном меню объекта (Рис. 2.4—8).

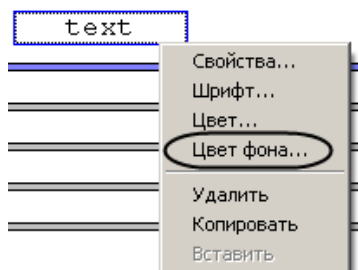


Рис. 2.4—8 Переход к заданию цвета фона объекта

2. С помощью стандартного диалога выбора цвета задать требуемый цвет фона объекта (Рис. 2.4—9).

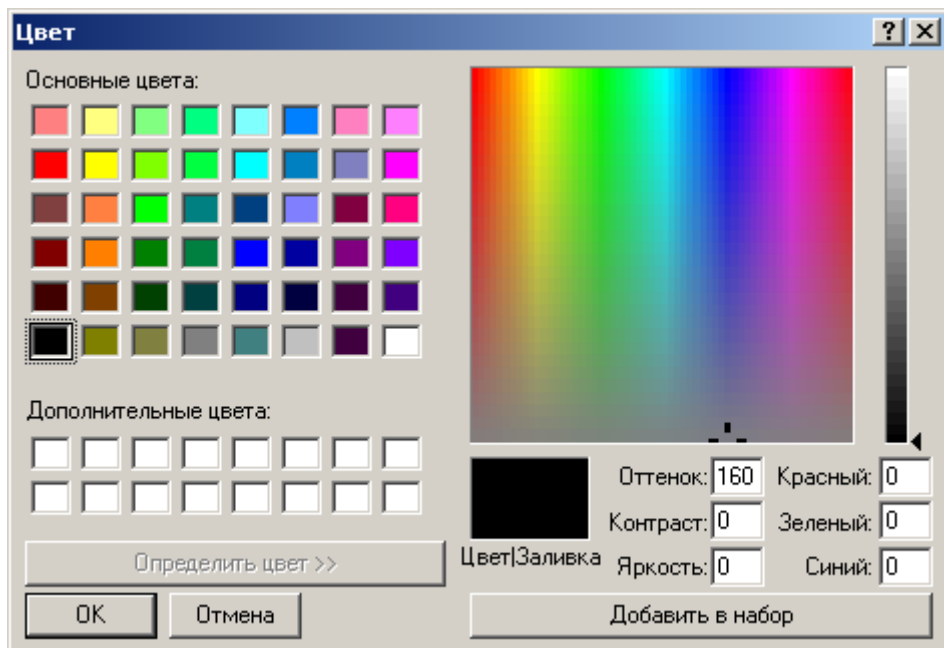


Рис. 2.4—9 Выбор цвета фона объекта

Задание цвета фона объекта завершено.

## 3 Создание диалоговых окон

### 3.1 Создание формы диалогового окна


В диалоговом окне, вызванном из ПК *Интеллект*, будут отображены объекты, соответствующие размещенным в рабочей области утилиты *ArpEdit* элементам.

Создание формы диалогового окна производится в следующей последовательности:

1. Создание элементов оформления в рабочей области.
2. Создание переменных в рабочей области.
3. Настройка созданных элементов рабочей области.

#### 3.1.1 Создание элементов оформления

Вид элементов оформления в диалоговом окне соответствует их виду в рабочей области. Имеется возможность добавить в форму диалогового окна следующие элементы оформления:

1. Квадрат. Добавление квадрата в рабочую область производится с помощью кнопки  на панели инструментов утилиты *ArpEdit* (Рис. 3.1—1, 1).

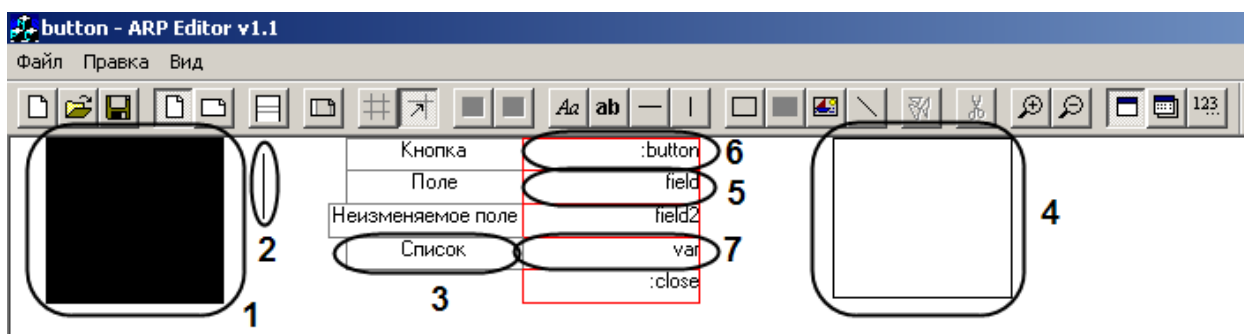






Рис. 3.1—1 Создание формы диалогового окна

2. Линия. Добавление линии в рабочую область производится с помощью одной из кнопок  на панели инструментов утилиты *ArpEdit* (см. Рис. 3.1—1, 2).
3. Текстовое поле. Добавление текстового поля в рабочую область производится с помощью кнопки  на панели инструментов утилиты *ArpEdit* (см. Рис. 3.1—1, 3).
4. Рамка. Добавление рамки в рабочую область производится с помощью кнопки  на панели инструментов утилиты *ArpEdit* (см. Рис. 3.1—1, 4).

Создание элементов оформления завершено.

#### 3.1.2 Создание переменных


Создание переменной в рабочей области производится с помощью кнопки  на панели инструментов утилиты *ArpEdit*. В зависимости от настроек переменная может отображаться в диалоговом окне следующим образом:

1. Редактируемое текстовое поле (Рис. 3.1—2, 1). Дополнительной настройки после добавления производить не требуется (см. Рис. 3.1—1, 5).



Рис. 3.1—2 Отображение переменных в диалоговом окне

2. Кнопка (см. Рис. 3.1—2, 2). Для того чтобы переменная отображалась в диалоговом окне как кнопка, необходимо настроить ее следующим образом после добавления в рабочую область (см. Рис. 3.1—1, 6):

- 2.1 Активировать кнопку  на панели инструментов. Откроется окно **Параметры поля** (Рис. 3.1—3).

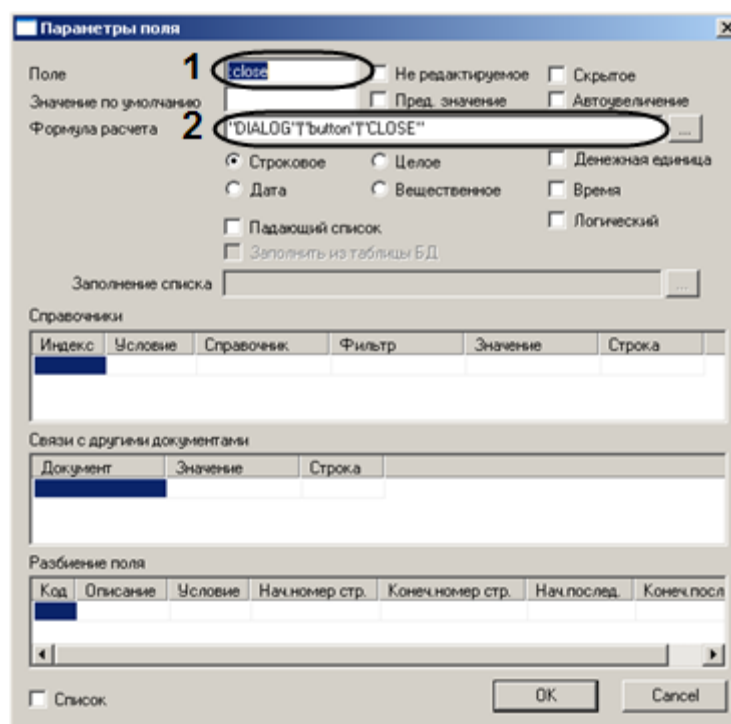



Рис. 3.1—3 Создание кнопки

- 2.2 Перед именем переменной поставить двоеточие (см. Рис. 3.1—3, 1).
- 2.3 В поле **Формула расчета** указать через символ «|» параметры функции DoReact, с которыми она будет вызываться при нажатии кнопки (см. Рис. 3.1—3, 2). Точка в конце строки **Формула расчета** означает, что при нажатии на кнопку выполнится соответствующая реакция и диалоговое окно останется. Если точка отсутствует, то при нажатии на кнопку диалоговое окно пропадет.
- 2.4 Нажать на кнопку **ОК**.
3. Раскрывающийся список (см. Рис. 3.1—2, 3). Для того чтобы переменная отображалась в окне как раскрывающийся список необходимо настроить ее следующим образом после добавления в рабочую область (см. Рис. 3.1—1, 7):
  - 3.1 Активировать кнопку  на панели инструментов.
  - 3.2 Дважды щелкнуть по рамке вокруг имени переменной. Откроется окно **Параметры поля** (Рис. 3.1—4).

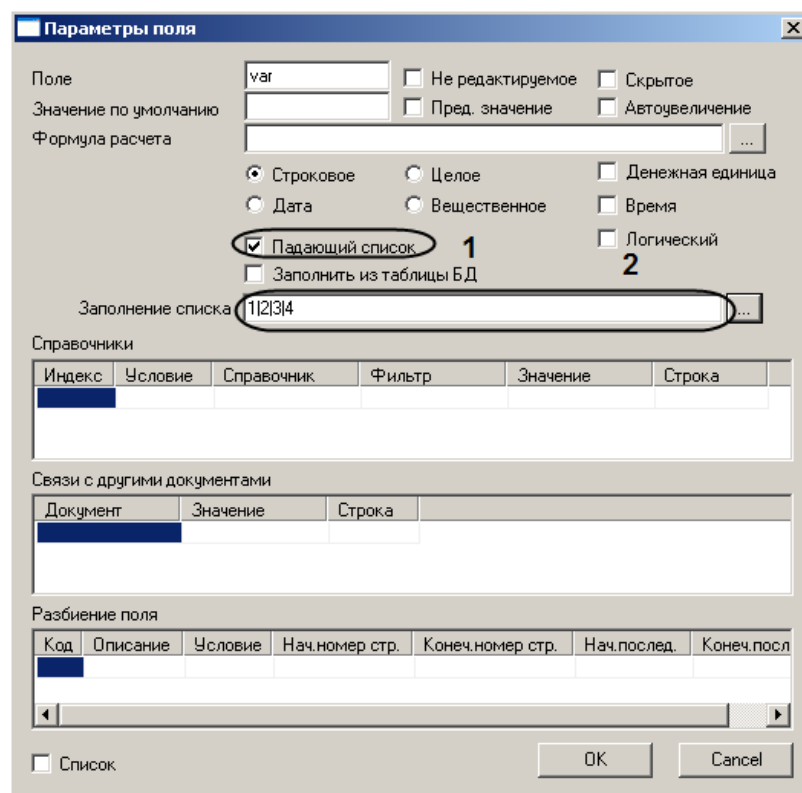



Рис. 3.1—4 Создание раскрывающегося списка


- 3.3 Установить флажок **Падающий список** (см. Рис. 3.1—4, 1).
- 3.4 Если требуется указать значения в списке вручную, необходимо ввести требуемые значения в поле **Заполнение списка**, в качестве разделителя используя символ «|» (см. Рис. 3.1—4, 2). Для ввода большого объема текста или вставки текста из файла необходимо нажать на кнопку  и воспользоваться редактором (см. раздел ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Ввод текста с помощью редактора).
- 3.5 Нажать на кнопку **ОК**.

Создание переменной завершено.

### 3.1.3 Настройка объектов рабочей области

После добавления в рабочую область элементов интерфейса и переменных необходимо произвести их настройку. Настройка элементов интерфейса заключается в задании параметров их отображения (см. раздел *Задание параметров отображения объекта*).

Для настройки переменной необходимо выполнить следующие действия:

1. Нажать на кнопку  на панели инструментов.
2. Дважды щелкнуть левой кнопкой мыши на границе объекта **Переменная**, настройку которого требуется произвести. Будет открыто окно **Параметры поля** (Рис. 3.1—5).
3. Ввести в поле **Поле** имя переменной (Рис. 3.1—5, 1).

*Примечание.* Если перед именем переменной поставить двоеточие (например, :var), то при создании диалогового окна она будет отображена как кнопка с таким именем (var). При этом в поле **Формула расчета** (Рис. 3.1—5, 3) через символ «|» указываются параметры функции DoReact.



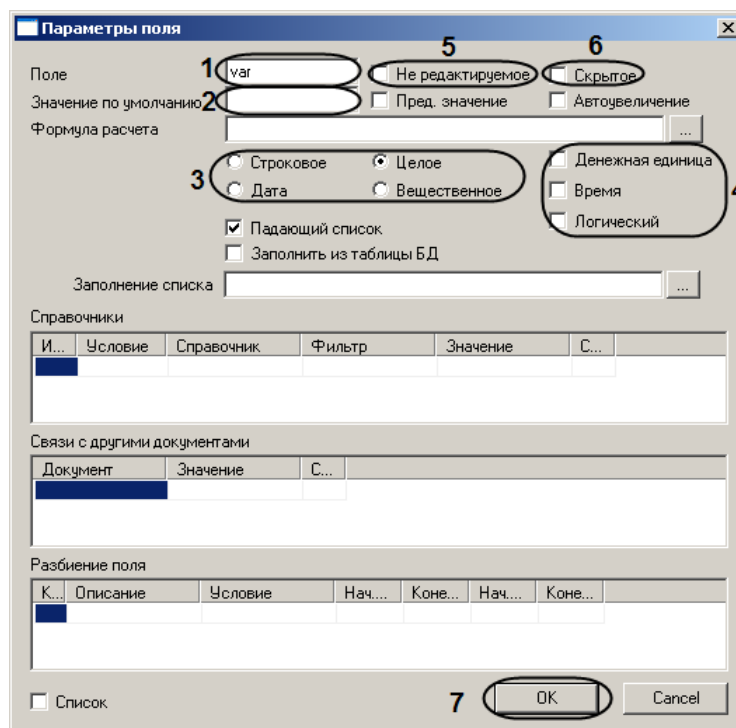


Рис. 3.1—5 Настройка переменной

4. Ввести в поле **Значение по умолчанию** значение, которое переменная принимает по умолчанию (см. Рис. 3.1—5, 2).
5. Установить переключатель (см. Рис. 3.1—5, 3) в положение, соответствующее типу переменной.
6. Задать формат переменной. Для этого необходимо установить один или несколько флажков напротив форматов, соответствующего формату переменной (см. Рис. 3.1—5, 4).
7. Если требуется запретить изменение значения переменной из диалогового окна, необходимо установить флажок **Не редактируемое** (см. Рис. 3.1—5, 5).
8. Если требуется, чтобы поле переменной присутствовало в диалоговом окне, но не было видно пользователю, необходимо установить флажок **Скрытое** (см. Рис. 3.1—5, 6).
9. Нажать на кнопку **ОК** (см. Рис. 3.1—5, 7).

Настройка переменной завершена.

## 3.2 Сохранение формы диалогового окна

Для сохранения формы диалогового окна необходимо выполнить следующие действия:

1. Выбрать в меню **Файл** пункт **Сохранить** (Рис. 3.2—1, 1) или **Сохранить как...** (Рис. 3.2—1, 2) для сохранения файла под новым именем.

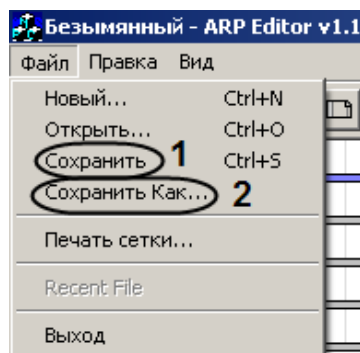


Рис. 3.2—1 Сохранение файла формы диалогового окна

2. С помощью стандартного диалога сохранения файла сохранить файл с расширением .dlg (Рис. 3.2—2).

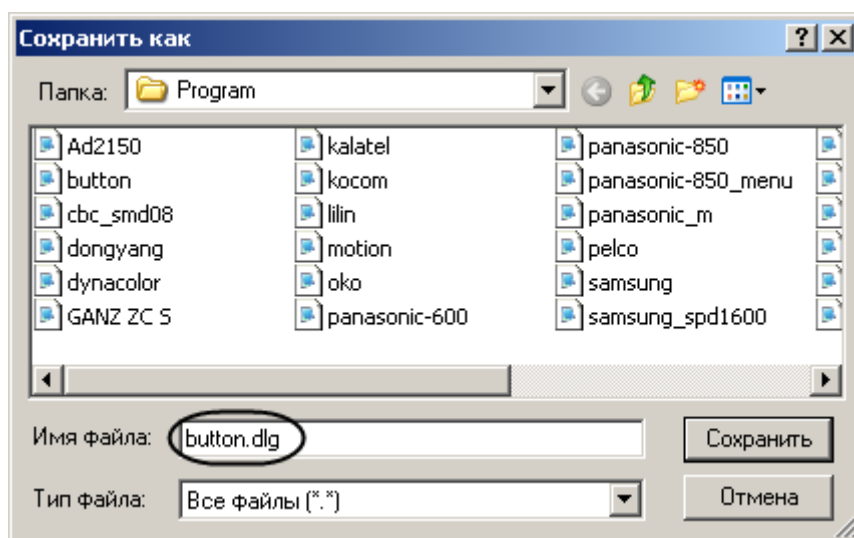


Рис. 3.2—2 Диалог сохранения файла

*Примечание. Расширение файла в данном случае вводится вручную.*

**Внимание!** Для получения доступа к сохраненному файлу формы диалогового окна из ПК *Интеллект* следует сохранять его в папку <Путь к директории установки ПК *Интеллект*>/Program.

Сохранение формы диалогового окна завершено.

### 3.3 Вызов диалогового окна из ПК «Интеллект»

Для вызова диалогового окна в ПК *Интеллект* необходимо выполнить следующие действия:

1. Создать объект **Окно запроса оператора** на базе объекта **Компьютер** на вкладке **Оборудование** диалогового окна **Настройка системы** (Рис. 3.3—1).

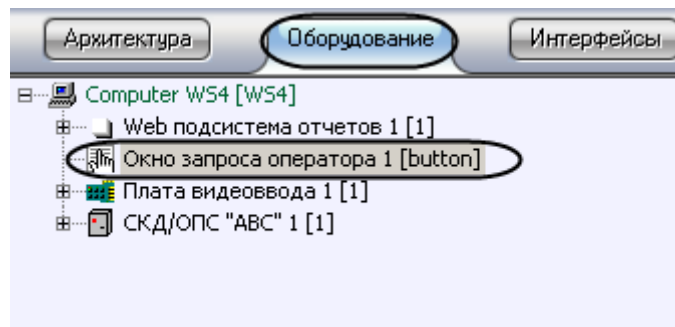


Рис. 3.3—1 Объект Окно запроса оператора

**Внимание!** При создании объекта *Окно запроса оператора* в поле *Номер* необходимо указать имя сохраненного в соответствующей директории файла формы диалогового окна (Рис. 3.3—2).

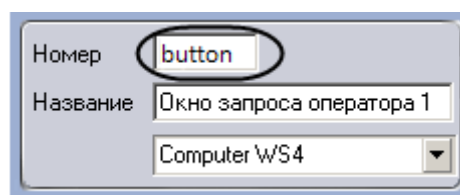


Рис. 3.3—2 Параметры объекта Окно запроса оператора

2. Перейти на панель настроек объекта **Окно запроса оператора** (Рис. 3.3—3).

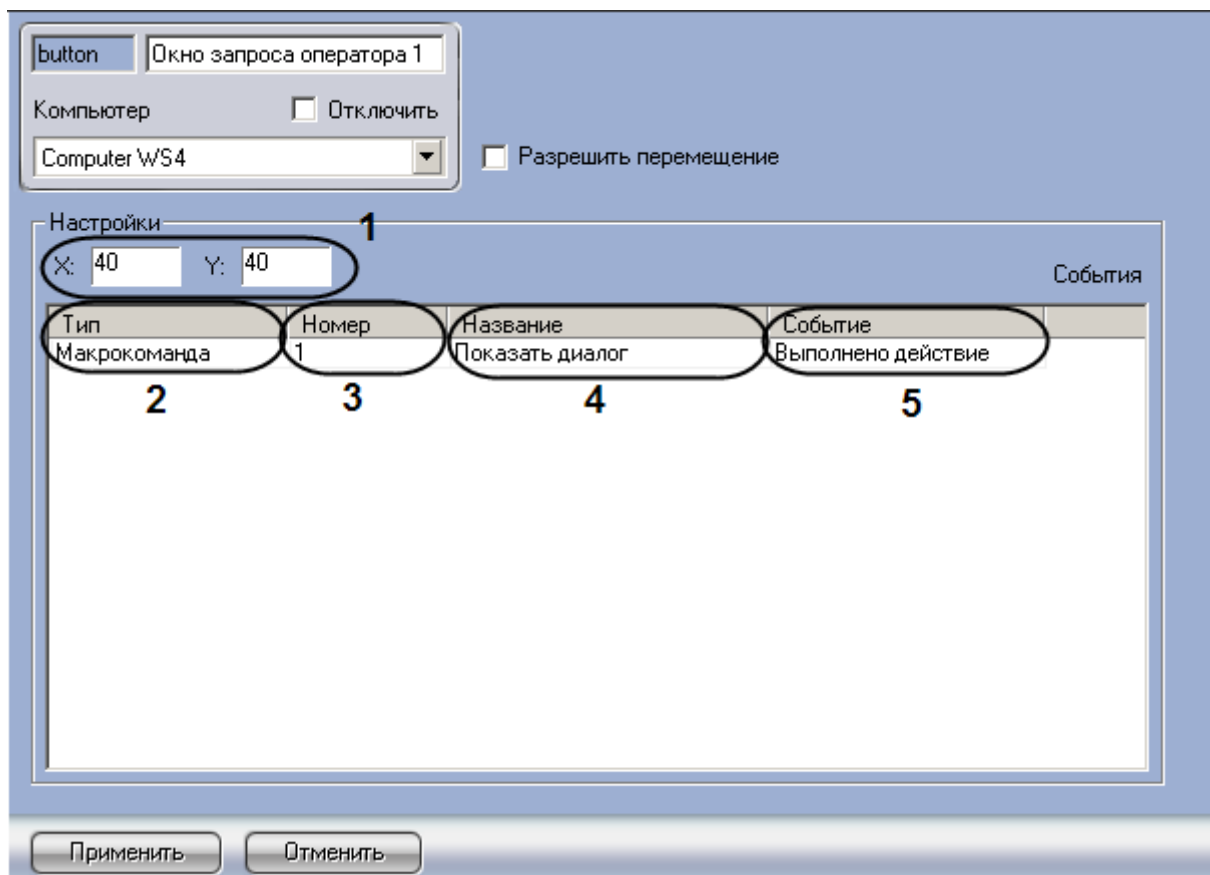
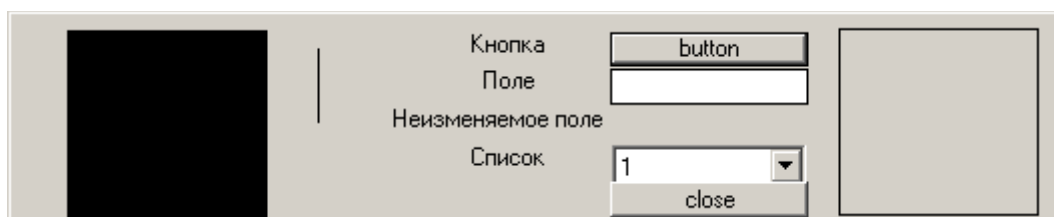


Рис. 3.3—3 Панель настроек объекта Окно запроса оператора

3. Указать координаты окна: в поле **X**: указать координату по горизонтальной оси, в поле **Y**: указать координату по вертикальной оси (см. Рис. 3.3—3, 1).
4. Из раскрывающегося списка в столбце **Тип** выбрать тип объекта, генерирующего событие, которое вызывает появление диалогового окна (см. Рис. 3.3—3, 2).
5. Из раскрывающегося списка в столбце **Номер** выбрать номер объекта выбранного типа в системе (см. Рис. 3.3—3, 3).
6. Дважды щелкнуть левой кнопкой мыши в столбце **Название** (см. Рис. 3.3—3, 4). Ячейка будет автоматически заполнена названием выбранного объекта.
7. Выбрать действие, которое будет выполнено после возникновения в системе соответствующего события, в столбце **Событие** (см. Рис. 3.3—3, 5).

*Примечание. В примере, показанном на рисунке (см. Рис. 3.3—3), диалоговое окно (Рис. 3.3—4), созданное по форме (см. Рис. 3.1—1), будет выведено при выполнении макрокоманды.*



**Рис. 3.3—4** Диалоговое окно, выведенное при запуске макрокоманды.

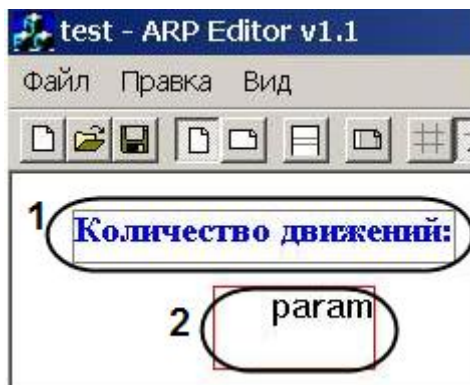
Диалоговые окна используются при программировании программного комплекса *Интеллект*. Подробнее о встроенном языке программирования можно узнать из документа *Программный комплекс Интеллект. Руководство по программированию*.

Настройка объекта **Окно запроса оператора** подробно описана в документе *Программный комплекс Интеллект. Руководство администратора*.

### 3.4 Пример создания диалогового окна для подсчета количества движений


В данном разделе приведен пример создания диалогового окна для подсчета количества движений. Для создания такого диалогового окна необходимо выполнить следующие действия:

1. Создать текстовое поле с текстом **Количество движений:** (Рис. 3.4—1, 1).



**Рис. 3.4—1** Создание формы диалогового окна для подсчета количества движений

2. Создать переменную (см. Рис. 3.4—1, 2).

3. Активировать кнопку  на панели инструментов.
4. Дважды щелкнуть по рамке вокруг имени переменной. Откроется окно **Параметры поля**.
5. В качестве имени переменной указать значение **param** (Рис. 3.4—2, 1).

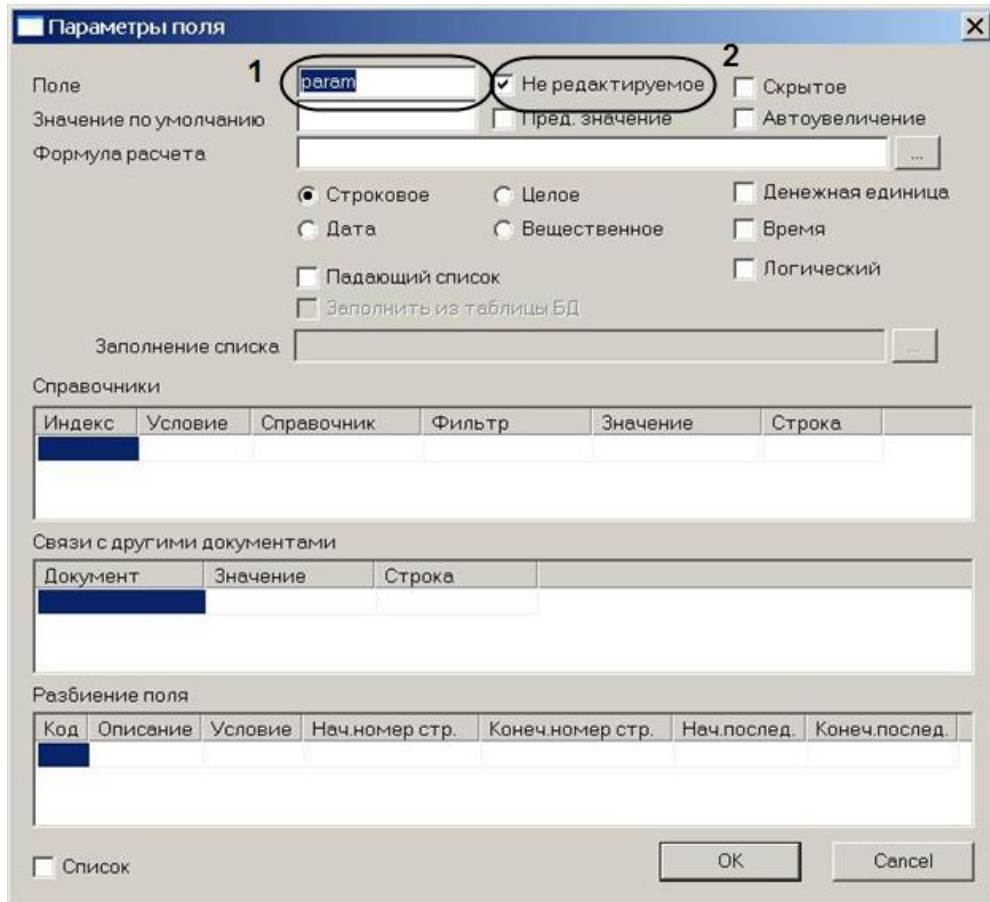


Рис. 3.4—2 Настройка переменной param

6. Установить флажок **Не редактируемое** (см. Рис. 3.4—2, 2).
7. Сохранить файл с именем **motion.dlg** в папку <Директория установки ПК *Интеллект*>\Program
8. Запустить ПК *Интеллект*.
9. Создать в дереве объектов ПК *Интеллект* объект **Окно запроса оператора** с номером **motion** (Рис. 3.4—3).

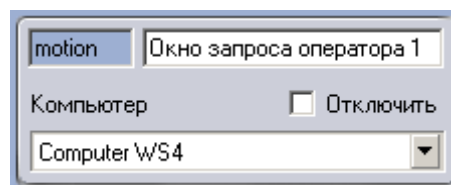


Рис. 3.4—3 Параметры объекта Окно запроса оператора

10. В ПК *Интеллект* создать объект **Программа** на базе объекта **Программы** на вкладке **Программирование** диалогового окна **Настройка системы** (Рис. 3.4—4, 1).

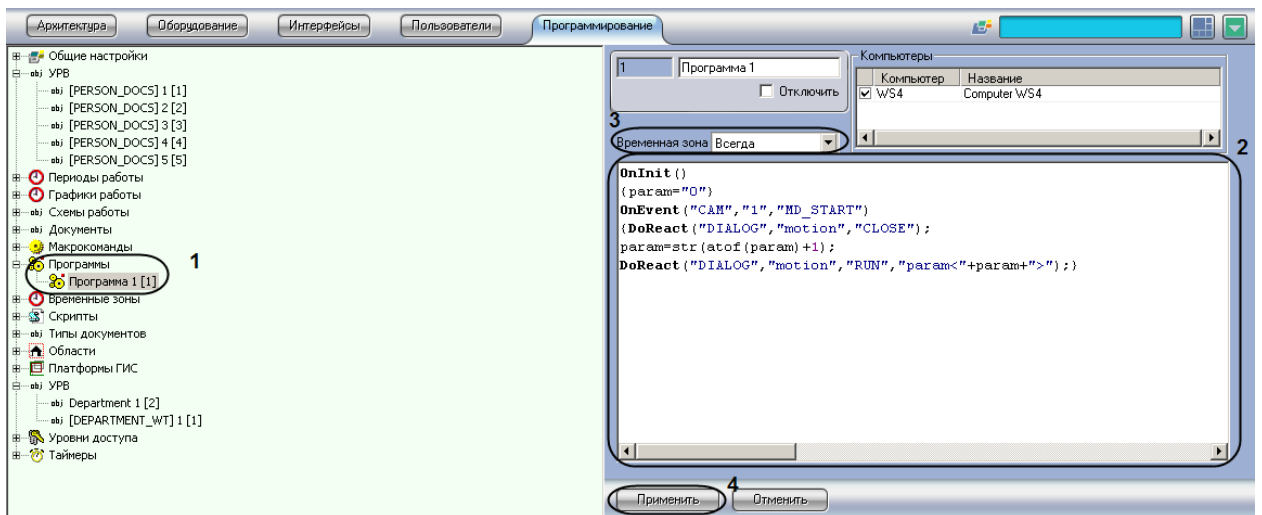


Рис. 3.4—4 Создание программы для подсчета количества движений

11. Записать следующий текст программы (см. Рис. 3.4—4, 2):

```

OnInit(){

param="0";

}

OnEvent("CAM","1","MD_START"){

DoReact("DIALOG","motion","CLOSE");

param=str(atoi(param)+1);

oReact("DIALOG","motion","RUN","param<" + param + ">");

}

```

12. Из раскрывающегося списка **Временная зона** выбрать временную зону **Всегда** (см. Рис. 3.4—4, 3).

13. Нажать на кнопку **Применить** (см. Рис. 3.4—4, 4)

Данный скрипт означает, что как только в секторе видеокамеры №1 появится движение, откроется окно запроса оператора **motion**, которое покажет количество движений (**param**) (Рис. 3.4—5).



Рис. 3.4—5 Диалоговое окно, показывающее количество движений


## 4 Работа с формами пропусков

Утилита *ArpEdit* поддерживает совместную работу с модулем *Служба пропускного режима* и позволяет создавать формы пропусков и выводить их на печать.

### 4.1 Создание формы пропуска

Перед началом создания формы пропуска необходимо убедиться, что в ПК *Интеллект* создан объект **Служба пропускного режима**, а так же созданы отделы и пользователи.

Для создания формы пропуска программного модуля *Служба пропускного режима* необходимо выполнить следующие действия:

1. Выделить раздел в рабочей области, куда будут добавляться элементы интерфейса. Каждый раздел представляет собой страницу.
2. Создать требуемое количество переменных следующим образом:
  - 2.1 Добавить переменную в рабочую область с помощью кнопки  на панели инструментов (Рис. 4.1—1, 1).

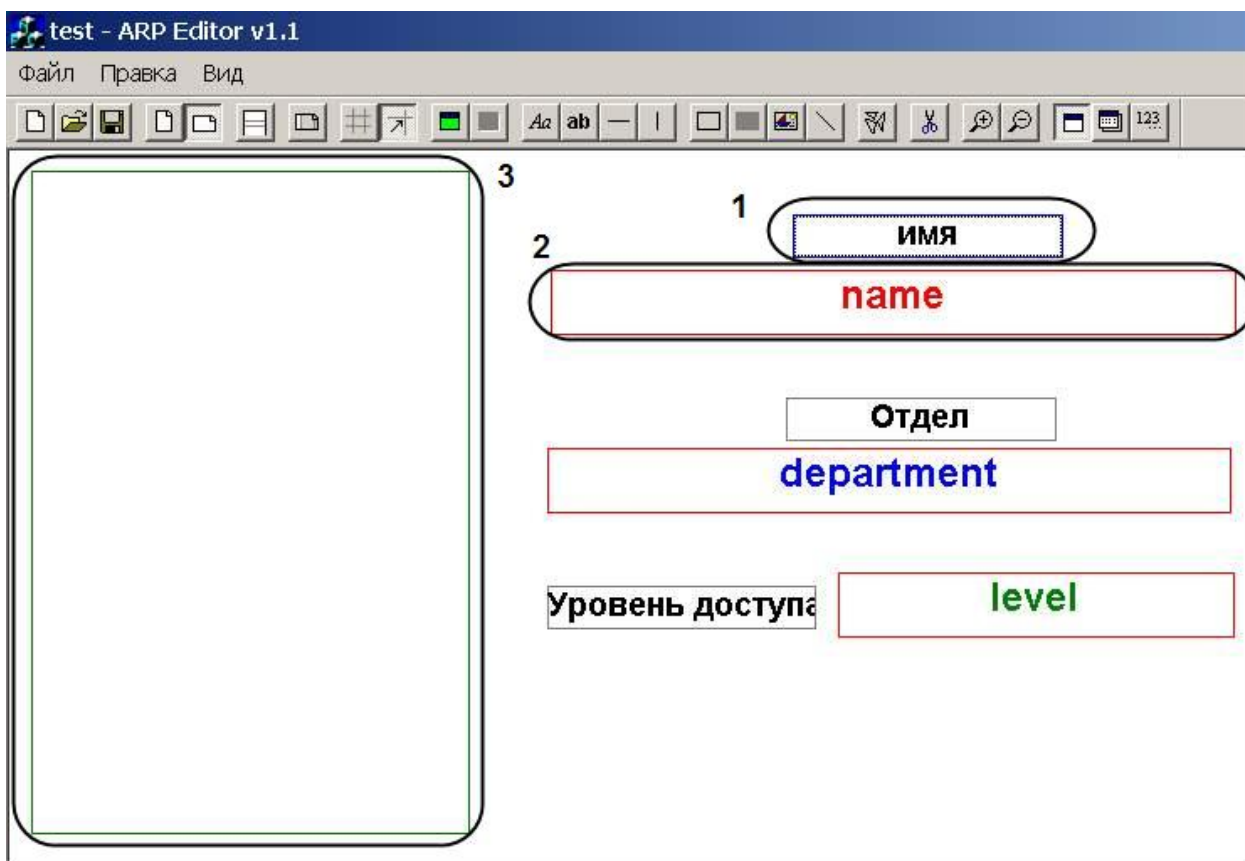



Рис. 4.1—1 Создание формы пропуска

- 2.2 Нажать на кнопку  на панели инструментов.
- 2.3 Дважды щелкнуть левой кнопкой мыши на границе объекта **Переменная**, настройку которого требуется произвести. Будет открыто окно **Параметры поля** (Рис. 4.1—2).

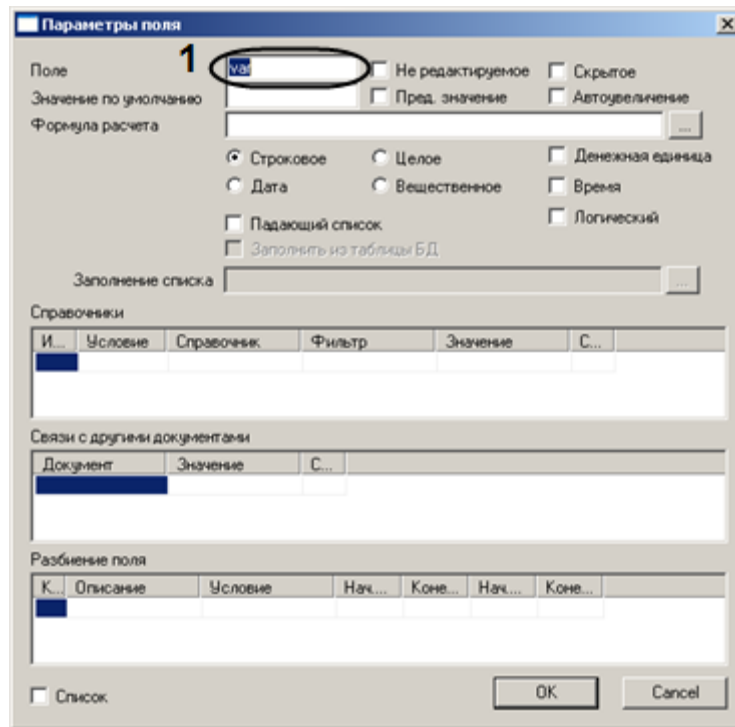



Рис. 4.1—2 Настройка переменной

- 2.4 В поле **Поле** ввести имя переменной, соответствующее названию поля таблицы `dbo.OBJ_PERSON` в базе данных `intellect`, из которого будет взято значение переменной при выводе пропуска на печать (см. Рис. 4.1—2, 1).
3. Добавить требуемые элементы оформления с помощью панели инструментов *ArpEdit* (Таб. 4.1-1).
4. Для того, чтобы при выводе на печать на каждом пропуске печаталась фотография сотрудника, которому принадлежит пропуск, объект **Картинка** необходимо настроить следующим образом:
  - 4.1 Выделить требуемый объект **Картинка** и нажать на кнопку  на панели инструментов. Откроется окно **Параметры поля** (Рис. 4.1—3).



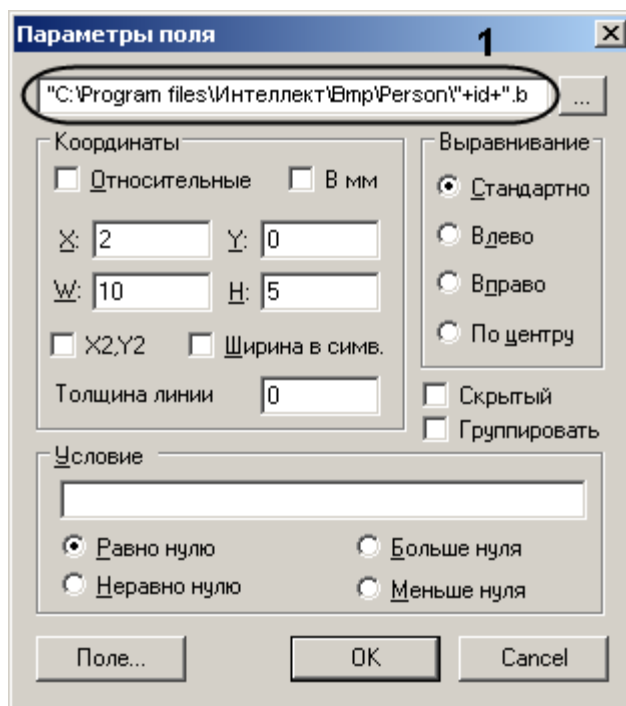


Рис. 4.1—3 Настройка картинки для формы пропуска

4.2 В окне **Параметры поля** указать следующую строку: «<Директория установки ПК *Интеллект*>\bmp\Person\"+id+\".bmp» (см. Рис. 4.1—3, 1). При выводе пропусков на печать параметр **id** будет автоматически считываться из базы данных, и на пропуске пользователя будет напечатана фотография, присвоенная ему в ПК *Интеллект*.

Таб. 4.1-1 Элементы оформления, используемые в форме пропуска

Название	Кнопка для добавления	Описание объекта	Назначение
Текст		Неизменяемое текстовое поле	Отображение неизменяемой текстовой информации
Линия		Линия заданной длины и направления	Элемент оформления
Рамка		Прямоугольная рамка заданных размеров	Элемент оформления
Квадрат		Закрашенный прямоугольник заданных размеров	Элемент оформления
Картинка		Картинка, размещенная по заданному адресу	Вставка в форму пропуска фотографии пользователя при печати

После добавления всех требуемых элементов в рабочую область необходимо произвести настройку параметров их отображения (см. раздел *Задание параметров отображения объекта*).

Создание формы пропуска завершено.

## 4.2 Сохранение формы пропуска

Для сохранения созданной формы пропуска необходимо выполнить следующие действия:

1. Выбрать в меню **Файл** пункт **Сохранить** (Рис. 4.2—1, 1) или **Сохранить как...** (Рис. 4.2—1, 2) для сохранения файла под новым именем.

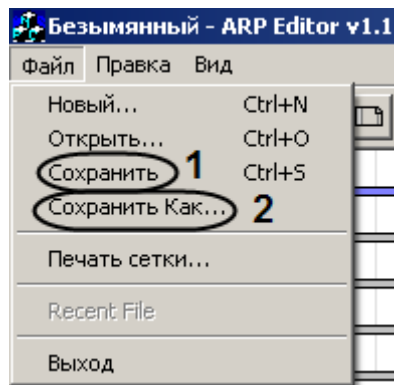


Рис. 4.2—1 Сохранение файла формы пропуска

2. С помощью стандартного диалога сохранения файла сохранить файл формы пропуска с расширением .arp (Рис. 4.2—2).

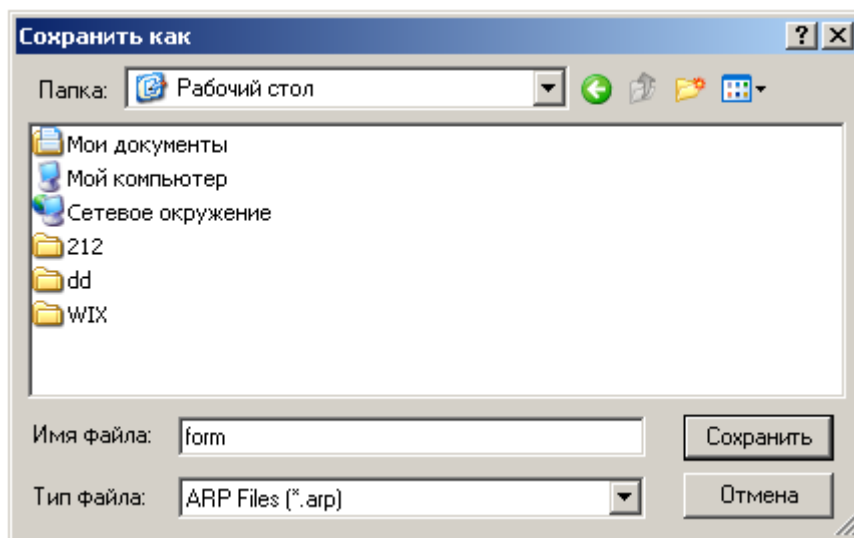


Рис. 4.2—2 Стандартное диалоговое окно сохранения файла

Сохранение формы пропуска завершено.

### 4.3 Вывод пропусков на печать

Для вывода пропусков на печать необходимо выбрать в меню **Файл** пункт **Печать сетки...** (Рис. 4.3—1).

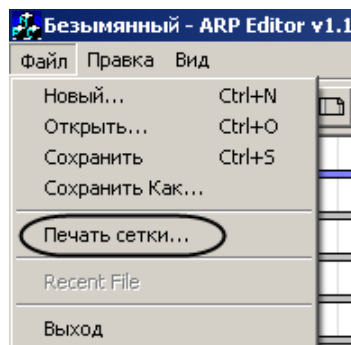


Рис. 4.3—1 Вывод пропусков на печать

Вывод пропусков на печать завершен.



## 5 ПРИЛОЖЕНИЕ 1. Элементы интерфейса утилиты «ArpEdit»

### 5.1 Системное меню

Системное меню утилиты *ArpEdit* предоставляет доступ следующим функциям:

1. Операции с файлами: создание, открытие, сохранение, печать (Рис. 5.1—1, 1).

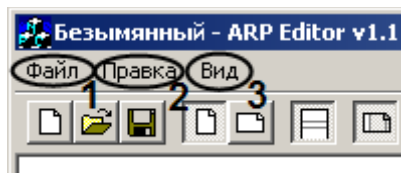


Рис. 5.1—1 Системное меню утилиты *ArpEdit*

2. Функции редактирования текста (см. Рис. 5.1—1, 2).
3. Настройки отображения окна утилиты *ArpEdit*. В данном пункте меню можно включить или отключить отображение панели инструментов и статусной строки (см. Рис. 5.1—1, 3).

### 5.2 Панель инструментов

Основной способ оперирования объектами в *ArpEdit* – панель инструментов, которая содержит кнопки для управления работой утилиты (Рис. 5.2—1, Таб. 5.2-1).

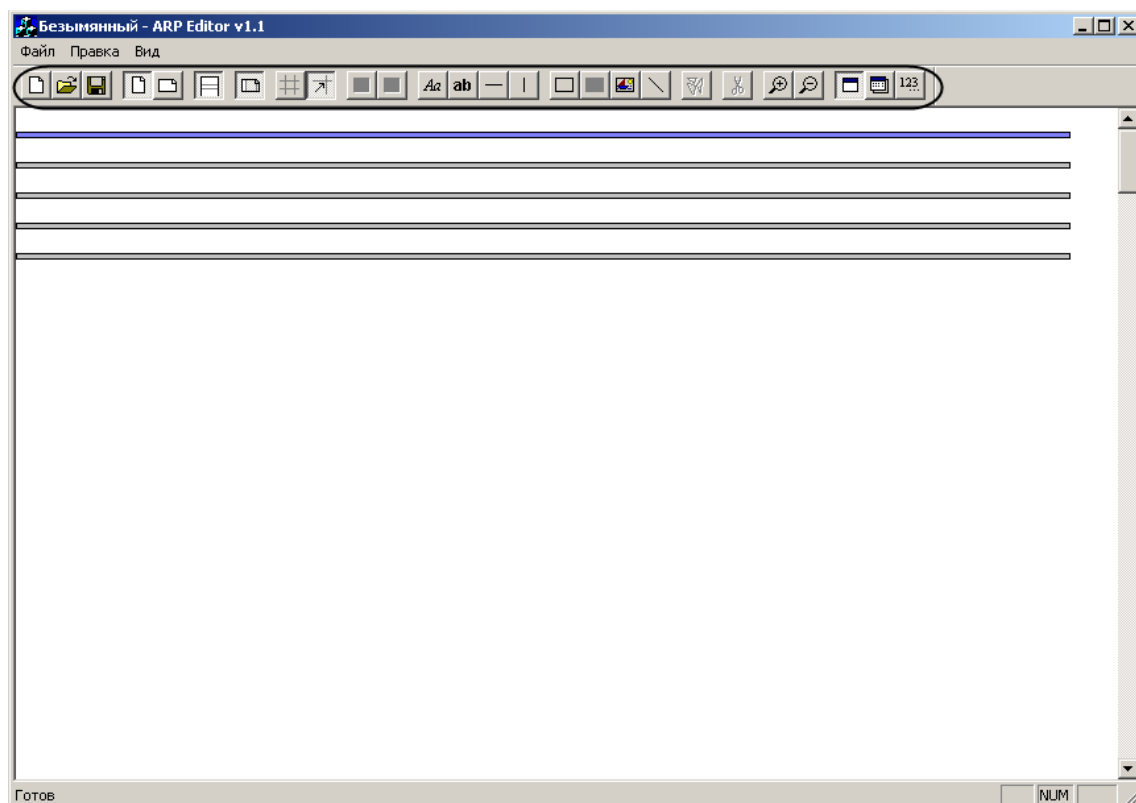



























Рис. 5.2—1 Панель инструментов утилиты *ArpEdit*

Таб. 5.2-1 Описание кнопок панели инструментов утилиты *ArpEdit*

Изображение	Название	Функция
<b>Оперирование документами <i>ArpEdit</i></b>		
	Новый	Создание нового документа
	Открыть	Открытие файла

Изображение	Название	Функция
	Сохранить	Сохранение текущего документа
<b>Управление отображением документа <i>ArpEdit</i></b>		
	Лист вертикально	Когда активирован данный элемент, страница ориентирована вертикально
	Лист горизонтально	Когда активирован данный элемент, страница ориентирована горизонтально
	Показать разделы	Отображение разделов (страниц) документа (всего пять)
	Показать сетку	Отображение координатной сетки в рабочей области
	Привязать к сетке	Привязка объектов к сетке
	Приблизить	Увеличение масштаба объектов в рабочей области
	Отдалить	Уменьшение масштаба объектов в рабочей области
	Параметры отображения	Открытие окна настройки параметров отображения для выделенного объекта
	Порядок полей	Отображение порядка следования полей в разделах
<b>Добавление объектов в рабочую область <i>ArpEdit</i></b>		
	Текст	Вставка объекта <b>Текстовое поле</b> в рабочую область
	Поле	Вставка объекта <b>Переменная</b> (редактируемого текстового поля) в рабочую область
	Горизонтальная линия	Вставка горизонтального объекта <b>Линия</b> в рабочую область
	Вертикальная линия	Вставка вертикального объекта <b>Линия</b> в рабочую область
	Рамка	Вставка объекта <b>Рамка</b> в рабочую область
	Квадрат	Вставка объекта <b>Квадрат</b> (закрашенного прямоугольника) в рабочую область
	Картинка	Вставка объекта <b>Картинка</b> в рабочую область
	Линия	Вставка объекта <b>Линия</b> произвольного направления в рабочую область
<b>Управление объектами</b>		
	Разбить текст	Разбивка текста на части с использованием в качестве разделителя символа перевода строки
	Удалить	Удаление выделенного объекта
	Форма	Возможность перехода к редактированию параметров переменной
	Параметры формы	Задание параметров соединения с источником данных

### 5.3 Рабочая область

Рабочая область утилиты *ArpEdit* предназначена для размещения в ней объектов *ArpEdit*. В режиме активированной кнопки **Показать разделы**  рабочая область разделена горизонтальными линиями на разделы (Рис. 5.3—1).

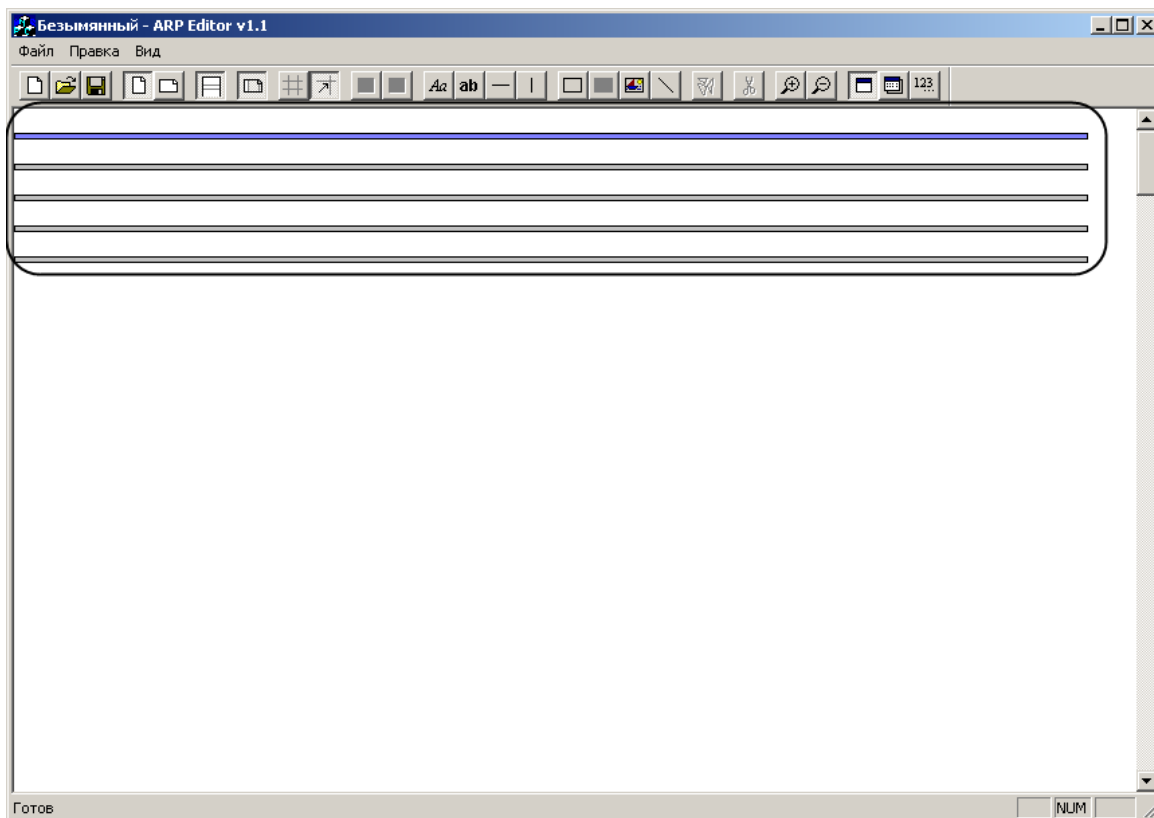



Рис. 5.3—1 Рабочая область утилиты ArpEdit

Каждый раздел представляет собой лист. Для того чтобы приступить к редактированию раздела, необходимо выбрать его, щелкнув по линии раздела левой кнопкой мыши. Выбранный раздел выделяется синим цветом.

## 6 ПРИЛОЖЕНИЕ 2. Ввод текста с помощью редактора

Ввод текста при настройке параметров объекта может быть произведен с помощью встроенного редактора *ArpEdit*. Данный редактор используется в случае, когда требуется заполнить текстовое поле данными из текстового файла или вести большой объем данных.

Для ввода текста с помощью редактора необходимо выполнить следующие действия:

1. Нажать на кнопку  рядом с требуемым текстовым полем (Рис. 6.1 - 1).

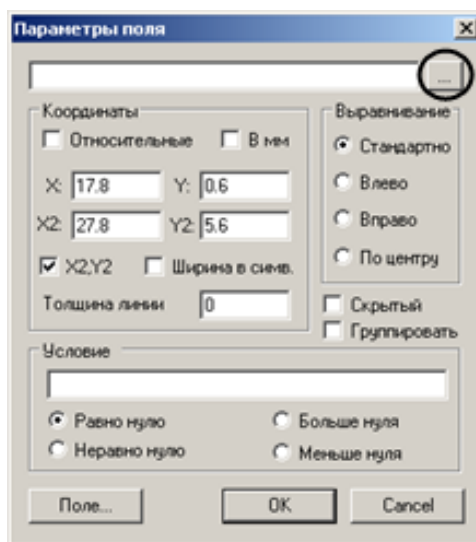


Рис. 6.1 - 1 Вызов редактора

2. Откроется окно **Редактор** (Рис. 6.1 - 2).

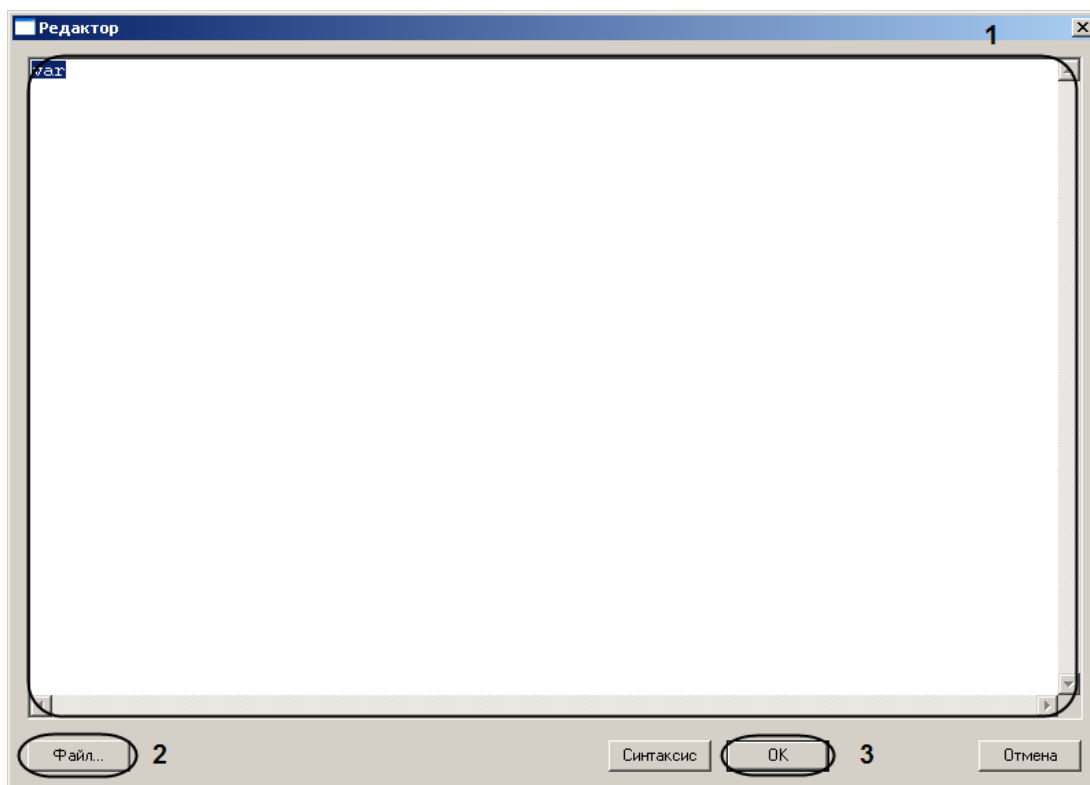


Рис. 6.1 - 2 Ввод текста с помощью редактора

3. Ввести текст в текстовое поле (см. Рис. 6.1 - 2, **1**).
4. Если требуется вставить в текстовое поле текст из текстового файла, необходимо нажать на кнопку **Файл...** (см. Рис. 6.1 - 2, **2**) и с помощью стандартного диалога открытия файла выбрать требуемый текстовый файл. Текст из выбранного файла будет отображен в текстовом поле (см. Рис. 6.1 - 2, **1**).
5. Нажать на кнопку **ОК** (см. Рис. 6.1 - 2, **3**).

Ввод текста с помощью редактора завершен.