

**VSAM<sup>TM</sup>**

# Používateľská príručka

---

## OBSAH

<b>1. KAPITOLA: ÚVOD .....</b>	<b>1</b>
1.1 Základné vlastnosti VSAM .....	1
1.2 Kompatibilita .....	2
<b>2. KAPITOLA: INŠTALÁCIA SOFTVÉRU.....</b>	<b>3</b>
<b>3. KAPITOLA: OPIS MOŽNOSTÍ VSAM.....</b>	<b>4</b>
3.1 Hlavné okno VSAM.....	5
3.1.1 Hlavné menu .....	6
3.1.2 Lišta rýchleho spustenia .....	7
3.1.3 Obrazovka prezentácie .....	7
3.2 Možnosti komponentov .....	7
3.3 Konverzná utilita do HTML .....	8
<b>4. KAPITOLA: ODSTRAŇOVANIE PROBLÉMOV.....</b>	<b>10</b>

# 1. KAPITOLA

## ÚVOD

Vážený zákazník! Ďakujeme Vám že ste si zakúpili najnovšiu verziu VSAM\*. VSAM je softvér na tvorenie ľubovoľnej prezentácie vo formáte HTML. Môžete ho taktiež využiť na vytvorenie elektronickej podoby skrípt alebo iných učebných materiálov. VSAM umožňuje vytvárať prezentáciu na základe obrazoviek alebo na základe štruktúry kapitol. Do projektu je pritom možné vkladať texty, obrázky, animácie alebo aj časti HTML kódu. VSAM Vám umožní vytvorenie obsahovej štruktúry prezentácie a jednotlivé kapitoly môžete podľa potreby rozmiestniť na vopred vybrané stránky. Takto vytvorený projekt je možné uchovať na neskoršie použitie. Súčasťou VSAM je aj export vytvorenej prezentácie do formátu HTML, s možnosťou okamžitého nahliadnutia finálnej verzie prezentácie.

### 1.1 Základné vlastnosti VSAM

- ✓ Jednoduché vytvorenie a editovanie prezentácie
- ✓ Grafické rozhranie
- ✓ VSAM podporuje vkladanie nasledujúcich komponentov
  - Ø Text vo formáte txt
  - Ø Animácia vo formáte avi, mpg
  - Ø Flash animácia vo formáte swf
  - Ø Zvuk vo formáte avi alebo mp3
  - Ø Nadpis úrovne 1 až 4 na štrukturovanie prezentácie
  - Ø Odkaz na inú stránku vo forme HTML linky
- ✓ Možnosť meniť nastavenia všetkých komponentov podľa potreby prezentácie
- ✓ Zobrazenie všetkých použitých komponentov a ľahká navigácia medzi nimi
- ✓ Rýchle prepínanie medzi jednotlivými obrazovkami
- ✓ Export prezentácie do formátu HTML
  - Ø Možnosť pridania navigačnej lišty do HTML
  - Ø Možnosť pridania obsahovej lišty do HTML

## 1.2 Kompatibilita

*Minimálna konfigurácia na prevádzku VSAM:*

- ✓ CPU Pentium 100MHz
- ✓ 16MB pamäte RAM
- ✓ Grafický adaptér min.256 farieb
- ✓ 10MB voľného priestoru na pevnom disku
  - Ø + priestor na uchovanie samotnej prezentácie
- ✓ Operačný systém Windows95\*

*Odporúčaná konfigurácia na prevádzku VSAM:*

- ✓ CPU Athlon 700MHz
- ✓ 64MB pamäte RAM
- ✓ Grafický adaptér min.16k farieb
- ✓ Zvuková karta
- ✓ 10MB voľného priestoru na pevnom disku
  - Ø + priestor na uchovanie samotnej prezentácie
- ✓ Operačný systém Windows95\*

\*VSAM je kompatibilný s operačným systémom Microsoft Windows 95/98/98SE/ME/NT/2000/XP. Iné operačné systémy (napr. Unix/Linux) momentálne nie sú podporované.

## 2. KAPITOLA INŠTALÁCIA SOFTVÉRU

Program VSAM sa nachádza v inštalačnej forme na inštalačnom nosiči CD-ROM.

Inštalátor aktivujete spustením súboru “**setup.exe**”. Alternatívne inštalácie spustenie je nasledovné:

- 1) Kliknite na Štart (Start)
- 2) Kliknite na Spustiť... (Run...)
- 3) Do okna Otvoriť (Open) napíšte

✓ **[CDROM drive]:\setup.exe**

*kde [CDROM drive] je písmeno CDROM mechaniky*

- 4) Stlačte ENTER alebo kliknite na OK

Ďalej sa riadte pokynmi uvedenými na obrazovke.

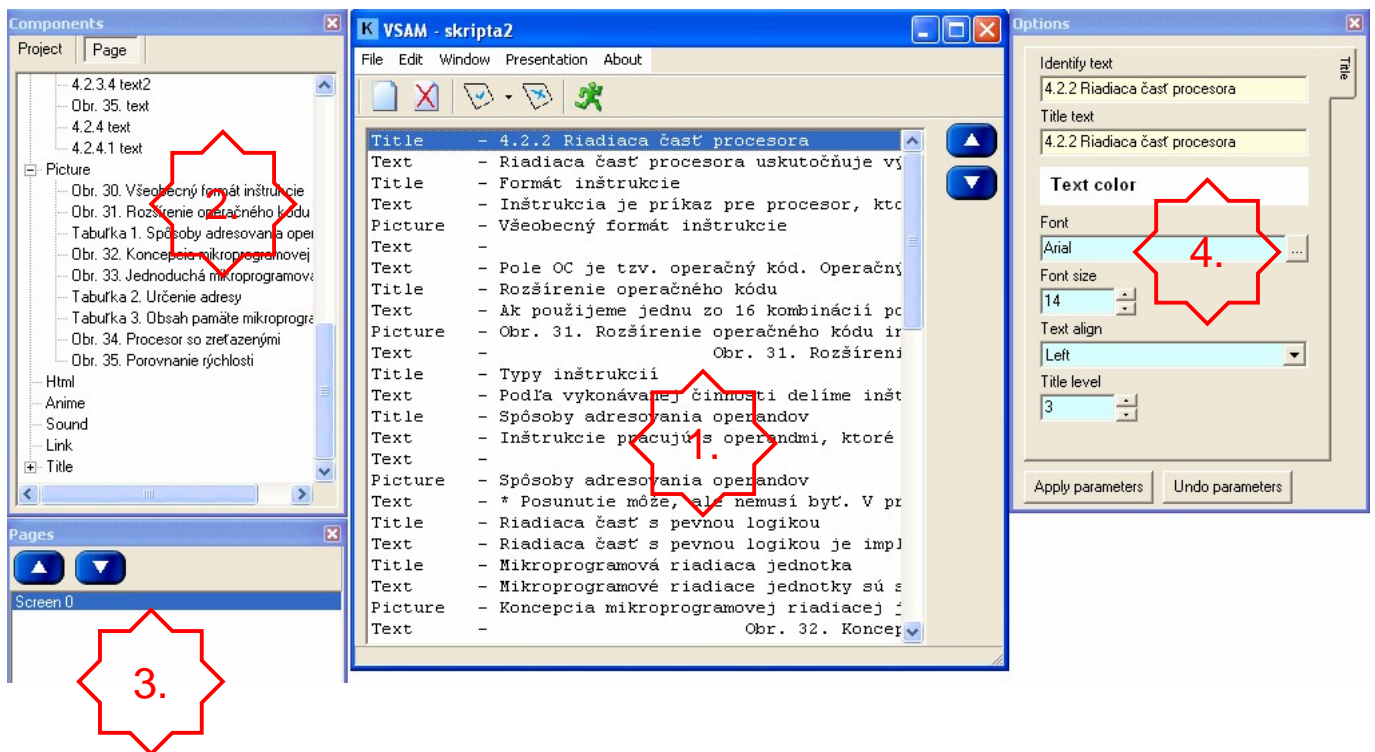
Po úspešnej inštalácii sa v zadanom adresári vytvorí nový adresár **VSAM**, ktorý obsahuje nasledujúce súbory:

- ✓ **VSAM.exe** – spustiteľný súbor aplikácie VSAM
- ✓ **VSAMcompiler.dll** – DLL knižnica na prevod prezentácie do formátu HTML
- ✓ [DIR] HTMLCompData – obsahuje súbory štýlov potrebné na HTML konverziu
  - ✓ **Sdtree.js** – skript na vytvorenie obsahu prezentácie
  - ✓ **\*.css** – súbory kaskádových štýlov na formátovanie prezentácie
- ✓ **Guide.pdf** – tento súbor nápovedy

Inštalátor vytvorí v štart menu priečnik **VSAM**, ktorý obsahuje linku na program **VSAM**. Program VSAM spustíte spustením linky.

## 3. KAPITOLA OPIS MOŽNOSTÍ VSAM

Po spustení aplikácie sa zobrazí ponuka na vytvorenie novej prezentácie alebo na otvorenie uloženej prezentácie. Po výbere sa zobrazí úvodné okno aplikácie VSAM (obr. č. 1). Význam jednotlivých okien je nasledovný:



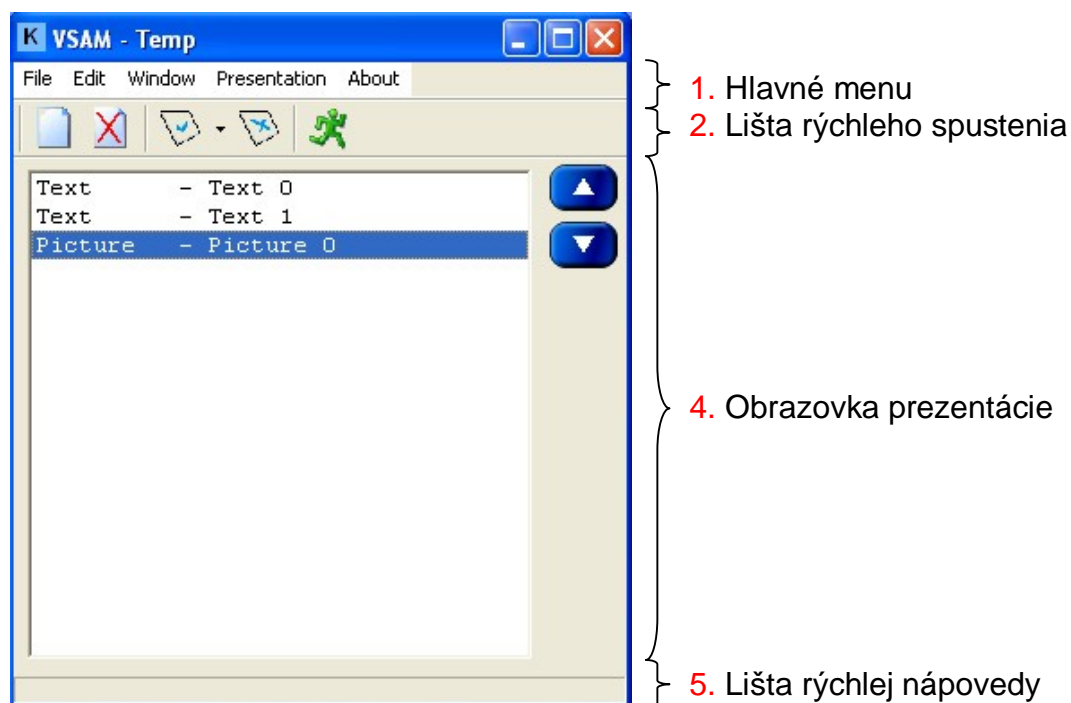
Obr. č. 1: Hlavné okno VSAM

Význam jednotlivých okien je nasledovný:

1. **Hlavné okno (VSAM)** – obsahuje menu, lištu rýchleho spustenia ako aj okno v ktorom sa zobrazuje aktuálna prezentácia (viď kap. 3.1).
2. **Okno komponentov (Components)** – zobrazuje všetky komponenty použité v prezentácii alebo iba komponenty použité na aktuálnej obrazovke.
3. **Obrazovky (Pages)** – zobrazuje aktuálne použité obrazovky, na ktoré je logicky rozdelená prezentácia.
4. **Možnosti (Options)** – umožňujú zmeniť atribúty použitých komponentov (viď kap. 3.2).

### 3.1 Hlavné okno VSAM

Hlavné okno aplikácie VSAM je logicky rozčlenené na tieto sekcie (obr. č. 2):

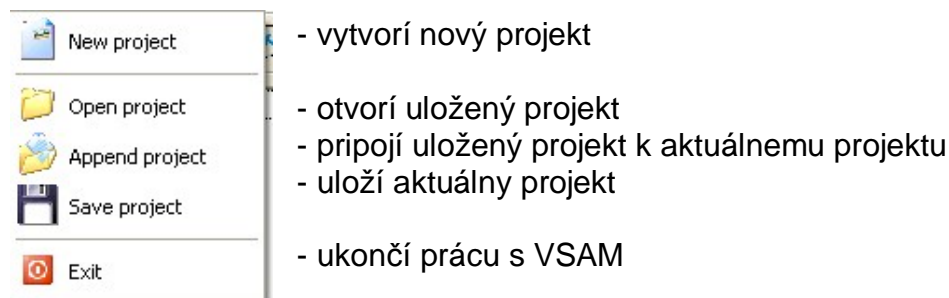


Obr. č. 2: hlavné okno aplikácie VSAM

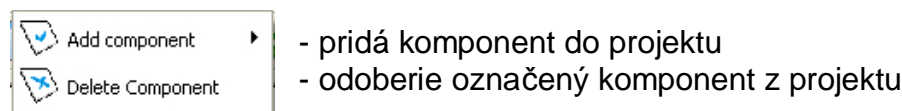
### 3.1.1 Hlavné menu

Hlavné menu obsahuje všetky funkcie potrebné na vytvorenie a exportovanie prezentácie do HTML. Obsahuje nasledovné položky:

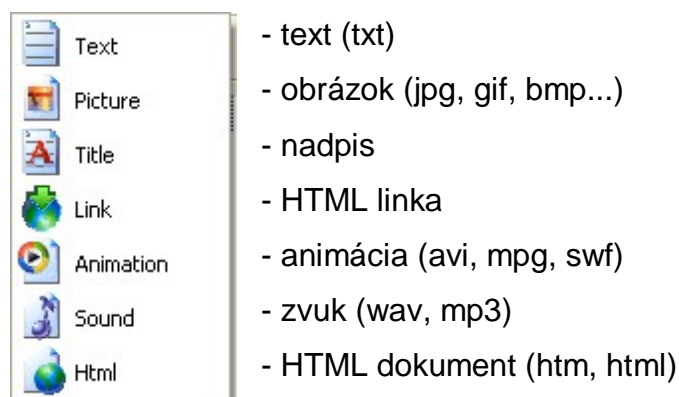
✓ **File** – funkcie na načítanie a uloženie prezentácie



✓ **Edit** – funkcie na pridávanie a odoberanie komponentov projektu

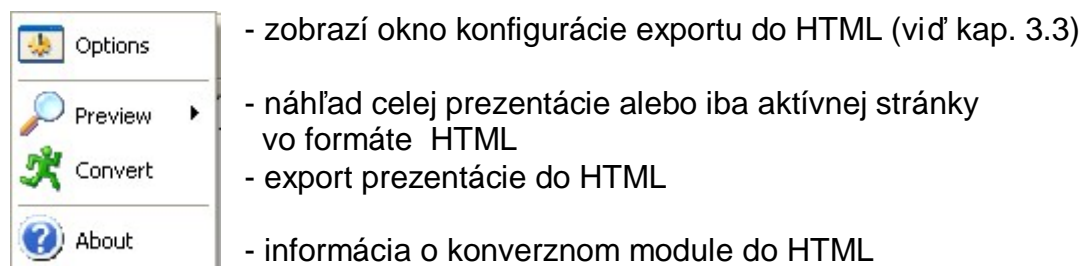


Pridávať je možné nasledujúce komponenty:



✓ **Window** – zobrazí alebo zatvorí vybrané pomocné okno VSAM (viď obr. č. 1 okná 2, 3 a 4).

✓ **Presentation** – slúži na export prezentácie do HTML formátu. Obsahuje nasledovné položky:



✓ **About** – zobrazí aktuálnu verziu VSAM a mená autorov.



### 3.1.2 Lišta rýchleho spustenia

Obsahuje najčastejšie používané funkcie. Skladá sa z týchto častí:



1. Pridanie novej obrazovky do prezentácie.
2. Odobratie označenej obrazovky z prezentácie.
3. Vloženie komponentu do prezentácie (viď 3.1.1).
4. Odstránenie označeného komponentu z prezentácie.
5. Export prezentácie do HTML.

### 3.1.3 Obrazovka prezentácie

Zobrazuje všetky komponenty aktuálnej obrazovky prezentácie. Každý komponent je určený svojim identifikátorom a testovým opisom. Kliknutím na daný komponent sa sprístupnia možnosti komponenty (viď kap. 3.2). Textovú komponentu je možné editovať dvojitým kliknutím. Pri pravej strane obrazovky sú dve smerové šípky. Umožňujú zmenu poradia komponentov presunom označeného komponentu smerom nahor alebo nadol.

## 3.2 Možnosti komponentov

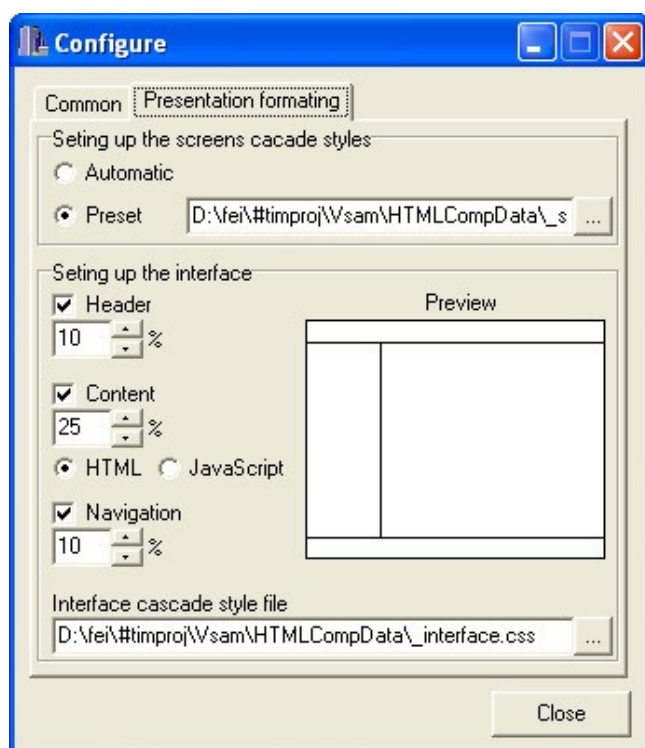
Každý komponent vložený do prezentácie má sadu parametrov, ktoré sa dajú podľa potreby modifikovať. Zmena parametrov musí byť potvrdená tlačidlom **Apply Parameters**. Tlačidlo **Undo Parameters** vracia komponent do stavu pred poslednou aktualizáciou. Parametre sa líšia podľa typu komponentu majú nasledovný význam:

- ✓ Všeobecné parametre – sú použité u každej komponenty
  - *Identify text* – Identifikačný text, pod ktorým bude vedená komponenta na hlavnej obrazovke
- ✓ Parametre textovej komponenty
  - *Font* – výber typu fontu, ktorým bude formátovaný celý text
  - *Font size* – veľkosť fontu
  - *Background color* – farba pozadia textu
  - *Align* – zarovnanie, môže byť vľavo, na stred vpravo alebo podľa okraja
  - *Wrap text* – automatické zarovnanie textu
- ✓ Parametre komponenty nadpis
  - *Font, Font size, Align, Background color* – ako textová komponenta
  - *Title text* – text ktorý bude zobrazený namiesto nadpisu v prezentácii
  - *Title level* – úroveň nadpisu, môže byť v rozsahu 1 – 4
- ✓ Parametre komponenty odkaz
  - *Font, Font size, Align* – ako textová komponenta
  - *Link text* – text ktorý bude zobrazený namiesto linky v prezentácii
  - *Link to screen* – určuje obrazovku, na ktorú bude linka odkazovať
  - *Component on screen* – určuje konkrétny komponent na obrazovke, na ktorý odkazuje linka
  -

- ✓ Parametre komponenty nadpis
  - *Font, Font size, Align* – ako textová komponenta
- ✓ Parametre komponenty obrázok
  - *Alternative text* – text, ktorý sa zobrazí vo výslednej prezentácii, ak sa nastaví kurzor na obrázok
  - *Width, Height* – rozmery obrázku v pixeloch, hodnota 0 znamená ponechanie pôvodných rozmerov
  - *Vertical & Horizontal space* – nastavenie okrajov obrázku
  - *Border* – nastavenie medzery medzi obrázkom a susednými komponentami
  - *Picture align* - zarovnanie, môže byť vľavo, na stred alebo vpravo
  - *File* – aktuálna pozícia súboru, v ktorom je uložený obrázok
- ✓ Parametre komponenty obrázok
  - *File* – aktuálna pozícia súboru, v ktorom je uložená animácia
- ✓ Parametre komponentov Zvuk a HTML nie je možné meniť
- ✓ Po kliknutí na obrazovku sa taktiež zobrazia jej parametre. Je v nich možné zmeniť farbu textu na stránke, farbu linky, aktívnej linky, navštívenej linky a nastavenie farby pozadia.

### 3.3 Konverzná utilita do HTML

Súčasťou programu na tvorbu prezentácií VSAM je aj konverzná utilita na prevod prezentácie do formátu HTML, ktorá exportuje vytvorenú prezentáciu do formátu HTML. Pomocou položky **Presentation->Prewiev** získate rýchly náhľad na výsledný produkt. Konverziu spustíte spustením **Presentation->Convert**. Nastavenia konverzie je možné meniť pomocou **Presentation->Options**. Nastavenia sa skladajú z dvoch záložiek. Význam jednotlivých parametrov prvej záložky je nasledovný (viď obr. č. 4):



Obr. č. 4. Možnosti formátovania prezentácie

### ▼ Setting up the screen cascade styles

Určenie súborov kaskádových štýlov pre obrazovky prezentácie.

- *Automatic* – automatické nastavenie, výsledný vzhľad obrazoviek prezentácie bude určený automaticky kaskádovým štýlom dodaným s programom VSAM.
- *Present* – vlastné nastavenie, výsledný vzhľad obrazoviek prezentácie sa určí vybraným kaskádovým štýlom podľa potrieb prezentácie.

### ▼ Setting up the interface

Nastavenie vzhľadu používateľského prostredia prezentácie.

- *Header* – určuje či bude v prezentácii zobrazený názov prezentácie v hornej časti obrazovky. Ak áno je možná nastaviť veľkosť panelu s názvom v % z celkovej plochy.
- *Content* - určuje či bude v prezentácii zobrazený navigačný panel s obsahom v ľavej časti obrazovky. Ak áno je možná nastaviť veľkosť panelu s obsahom v % z celkovej plochy.

**HTML** – obsah bude generovaný cez HTML

**JavaScript** - obsah bude generovaný pomocou Java skriptu, zahŕňa samorozbal'ovacie obsahové menu.

- *Navigation* - či bude v prezentácii zobrazený panel s navigačnými tlačidlami vpred, vzad a na začiatok. Ak áno je možná nastaviť veľkosť panelu s obsahom v % z celkovej plochy.
- *Preview* – zobrazuje náhľad výsledného pomeru všetkých aktívnych panelov prezentácie.

- ▼ **Interface cascade style file** – umožňuje vybrať odlišné formátovanie pre navigačný a obsahový panel pomocou kaskádového štýlu. Ak nie je vybratý použije sa nastavenie štýlu ako u obrazoviek.

V záložke všeobecné je možné vybrať prehliadač, ktorý bude použitý na zobrazenie prezentácie (štandardne je nastavený explorer.exe) ako aj adresár, do ktorého sa budú ukladať súbory rýchleho náhľadu výsledku prezentácie.

## 4. KAPITOLA ODSTRAŇOVANIE PROBLÉMOV

Táto kapitola je venovaná problémom, na ktoré môžete naraziť pri používaní programu VSAM, ako aj s ich riešením. V prípade, že daný sa riešenie Vášho problému nenachádza v tejto kapitole, kontaktujte prosím autorov programu VSAM. Všetky nájdené problémy budú čo najrýchlejšie odstránené vydaním novej verzie VSAM. Prívitáme taktiež akékoľvek postrehy a poznatky získané pri práci s programom VSAM.

- Problém:** Po zmene parametrov komponenty sa zmeny neprejavili vo výslednej prezentácii.
- Riešenie:** Po nastavení nových parametrov je potrebné stlačiť tlačidlo **Apply**, inak sa zmeny neprejavia.
- Problém:** Po stlačení tlačidla **Convert** sa nič nedeje.
- Riešenie:** Pred spustením exportu je potrebné prezentáciu najprv uložiť. Uložte prezentáciu a skúste znovu. Ak problém pretrváva, zavrite VSAM a spustíte ho ešte raz.
- Riešenie2:** Chýba exportná knižnica *VSAMCompiler.dll*. Uistite sa, že daný súbor je v adresári VSAM.
- Problém:** Do prezentácie sa nedajú vkladať komponenty.
- Riešenie:** Najprv musíte vytvoriť obrazovku kliknutím na tlačidlo vytvorenia novej obrazovky. Až potom je možné pridávať komponenty.
- Problém:** Projekt som uložil do iného adresára, ako v ktorom je nainštalovaný VSAM. VSAM ho však odmieta načítať.
- Riešenie:** Všetky projekty musia byť uložené v adresári aplikácie VSAM, inak nie sú funkčné. Znovu uložte projekt do adresára VSAM.