



Семейство программ «TouchInform»

**Инструкция по настройке и администрированию программного обеспечения
семейства «TouchInform» ***

Версия 1.0.7.0

Оглавление

I.	Описание приложений семейства «TouchInform»	3
II.	Требования к аппаратному и программному обеспечению.	3
III.	Установка приложения	3
IV.	Назначение программных модулей	3
V.	Структура каталогов приложения	3
VI.	Настройка параметров приложений.	4
VII.	Размещение компонентов приложения в инфраструктуре.	4
VIII.	Настройка автозапуска приложения.	5
IX.	Редактирование структуры и наполнение приложения. Модули проекта.	5
1.	Параметры Проекта.	6
2.	Главное меню	8
3.	Новости.	9
4.	Меню и расширенное меню	13
5.	Документ.	15
6.	Фотоальбомы.	16
7.	Фотогалерея.	18
8.	Галерея изображений.	19
9.	Портретная галерея.	20
10.	Видео.	21
11.	Видеоальбом	22
12.	Отправка сообщения.	23
13.	Встроенный браузер.	24
14.	Анкетирование.	27
15.	Библиотека Документов.	33
16.	Бегущая строка.	35
17.	Удаление объектов дерева	36
X.	Резервное копирование	37

I. Описание приложений семейства «TouchInform»

Приложение предназначено для информирования о предстоящих и прошедших событиях, демонстрации документов, фото и видеоматериалов.

II. Требования к аппаратному и программному обеспечению.

Требования к аппаратному обеспечению: Процессор Intel Celeron 2.4 GHz и выше, Оперативная память 2 Gb и более, видеоадаптер с поддержкой DirectX 9.0, наличие контроллера сенсорного ввода с поддержкой Touch интерфейса.

Требования к программному обеспечению – Windows 7 Home и выше, .NET Framework 4.0.

III. Установка приложения

Программа поставляется в двух вариантах – предустановленная на оборудование или в виде инсталляционного файла.

В случае, если поставляемое ПО не установлено на оборудовании, то Вам необходимо запустить инсталляционный файл. В процессе инсталляции будет установлены необходимые компоненты .NET Framework 4.0, БД MSSQLExpress 2008R2, и непосредственно само приложение «TouchInform».

IV. Назначение программных модулей

Программа состоит из следующих основных компонентов: Информатор – интерактивное приложение, отображающее контент, Редактор – приложение редактирования структуры и наполнения контента.

Структура отображаемого контента хранится в Базе Данных (далее БД) и может располагаться как на информационном киоске, так и на выделенном или существующем сервере MSSQL2008R2. Мультимедийный контент может храниться на любом ресурсе сети, доступном для чтения Информатором(ам) и для изменения Редактором.

V. Структура каталогов приложения

Программа располагается в каталоге C:\TouchInfo.

В каталоге Информатора C:\TouchInfo\TSRuntime находятся исполняемый файл Информатора TSRuntime.exe, **файл настроек TSRuntime.exe.config**, программа генерации файла запроса лицензии KeyAssist.exe и служебные файлы.

В каталоге Редактора C:\TouchInfo\TSEditorEx находятся исполняемый файл редактора TSEditorEx.exe, **файл настроек TSEditorEx.exe.config** и служебные файлы.

В каталоге MediaContent находится структура папок, предназначенных для хранения используемого в приложении контента. В указанное хранилище Редактор копируют все файлы, которые в дальнейшем использует для отображения Информатор.

☞ **Прямое редактирование файлов внутри этого каталога крайне не желательно и может привести к ошибкам в отображении контента.**

VI. Настройка параметров приложений.

Параметры информатора указываются в файл настроек ***TSRuntime.exe.config***, расположенного в каталоге информатора.

- Строка подключения к серверу БД. В ней указывается адрес сервера, имя БД, имя и пароль для подключения к выбранной БД. Для Информатора необходимы права на чтение всех объектов БД контента. *Редактирование параметров строки подключения без навыков администрирования MSSQL2008 может привести к неработоспособности приложения.*
- Параметр «HideCursor» может принимать значения “True” и “False”.
- Параметр «KioskID» позволяет идентифицировать данные, получаемые от конкретного киоска.

Параметры Редактора указываются в файле настроек ***TSEditorEx.exe.config***, расположенного в каталоге Редактора.

- Строка подключения к серверу БД. В ней указывается адрес сервера, имя БД, имя и пароль для подключения к выбранной БД. Для Редактора необходимы права на изменение всех объектов БД контента, а также права на создание и восстановление резервных копий БД. *Редактирование параметров строки подключения без навыков администрирования MSSQL2008 может привести к неработоспособности приложения.*

VII. Размещение компонентов приложения в инфраструктуре.

Все компоненты приложения – Информатор, Редактор, сервер БД с базой проекта и каталог медиаконтента могут находиться как на одном информационном киоске, так и разнесены по разным компьютерам и серверам.

☞ **Важно! Для работы Информатора должны быть постоянно доступны БД с проектом и папка медиаконтента. В противном случае Информатор либо не запустится либо будет отображать структуру проекта без контента.**

Далее приведены два примера конфигурации приложения.

а) Отдельно стоящий киоск с локальным расположением всех компонентов.

Информатор, Редактор, папка контента, сервер БД и БД расположены на информационном киоске. Строки подключений редактора и информатора ссылаются на сервер “(local)”, папка медиаконтента расположена на локальном диске в каталоге по умолчанию «C:\TouchInfo\MediaContent». В свойствах проекта ссылка на папку медиаконтента «C:\TouchInfo\MediaContent».

б) Два киоска с адресами 192.168.20.10 и 192.168.20.10, рабочая станция с установленным Редактором (адрес 192.168.20.20), MSSQL установлен на сервер с адресом 192.168.20.30, медиаконтент расположен на сервере с адресом 192.168.20.31 в сетевой папке доступной в локальной сети по адресу \\192.168.20.31\MediaContent

Настройки Информатора на киосках: - строки подключения содержат адрес сервера с БД проекта 192.168.20.30, строка подключения Редактора адрес сервера с БД проекта 192.168.20.30, В свойствах проекта в БД ссылка на папку медиаконтента

\\192.168.20.31\MediaContent. Настройки параметров безопасности в такой конфигурации. Папке медиаконтента необходимо предоставить в общий доступ с правами на чтение для учетных записей под которыми работают информационные киоски и с правами редактирования для учетной записи, под которой работает Редактор. В случае отсутствия домена можно использовать совпадение аккаунтов. Настройка учетной записи и параметров загрузки киоска приведены в настоящем руководстве ниже.

в) Наличие выделенного сервера в сети для хранения контента.

VIII. Настройка автозапуска приложения.

Для защиты операционной системы киоска от нештатного воздействия пользователей необходимо настроить автоматический старт приложения при запуске киоска.

Для этого необходимо в ветке реестра

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon] изменить параметр "Shell" на значение "C:\TouchInfo\TSRuntime\TSRuntime.exe". Это можно сделать или вручную или с помощью добавления ветки реестра, расположенной в папке Редактора. Файл **StartRuntime.reg** изменяет стандартную загрузку на загрузку Информатора, **StartDesktop.reg** восстанавливает стандартные настройки.

Для восстановления настроек при загруженном Информаторе необходимо подключить клавиатуру, закрыть приложение Информатора нажатием комбинации клавиш **Alt+F4**, экран очистится, далее необходимо нажать комбинацию клавиш **Ctrl+Alt+Del** и из меню выбрать пункт «**Запустить диспетчер задач**». В диспетчере задач выбрать пункт меню **Файл-> Новая задача (Выполнить)**. В образовавшемся окне в поле «**Открыть**» набрать "**explorer**" и нажать кнопку **ОК**. На экране откроется окно проводника. Далее перейти в папку **C:\TouchInfo\TSEditorEx** и запустить файл **StartDesktop.reg**. Система несколько раз задаст вопросы и на все надо ответить **Да**. После добавления параметра в реестр необходимо перезагрузить компьютер. Он загрузится в обычном режиме. Для защиты киоска после проведения операций с ним необходимо в папке **C:\TouchInfo\TSEditorEx** запустить файл **StartRuntime.reg** и перезагрузить компьютер.

IX. Редактирование структуры и наполнение приложения. Модули проекта.

Если Вы редактируете проект с помощью Редактора установленного на информационном киоске – необходимо открыть корпус киоска с помощью ключей, входящих в комплект, подключить клавиатуру к порту USB и закрыть приложение Информатора, используя комбинацию клавиш **Alt+F4**. Поле этого необходимо нажать **Ctrl+Alt+Del** и запустить «Диспетчер задач». С помощью диспетчера задач Меню **Файл -> Новая задача -> Выполнить->** необходимо выбрать приложение Редактора и произвести редактирование проекта. После завершения редактирования необходимо либо перезагрузить киоск, либо закрыть редактор и через диспетчер задач запустить Информатор.

При запуске Редактора отображается его главный экран Рис.1. Он состоит из двух частей. В левой части расположено редактируемое «дерево» структуры контента АПК (далее дерево). В

правой части расположено окно редактирования свойств или параметров выбранного объекта контента приложения.

Манипуляции со всеми объектами логического дерева проекта производятся с использованием контекстного меню, вызываемого при нажатии правой кнопки мышки на нужном объекте. Перечень возможных команд отображается в выпадающем контекстном меню.

Сочетание структуры и контента представляет собой «Проект». Проект имеет настраиваемые свойства. Форма редактирования свойств проекта представлена ниже на рис 1.

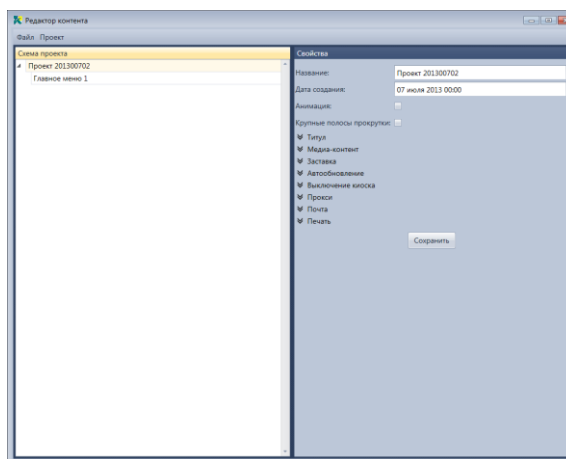


Рис. 1

1. Параметры Проекта.

Проект и все объекты дерева имеют внутреннее название. Они отображаются только в Редакторе и нужны исключительно для удобства редактирования проекта.

Анимация. В проекте имеется возможность отключения анимации для использования его на маломощном информационном киоске.

Крупные полосы прокрутки. Если Ваш сенсорный экран не поддерживает интерфейс Touch или MultiTouch, то Вам желательно использовать увеличенные элементы управления списками и полосами прокрутки.

Раздел Титул – Описание шапки главного меню.

Тип заголовка. Можно использовать два варианта – отображение логотипа и две текстовые строки названия организации (**составной**) либо полностью графическое изображение на всю шапку (**картинка**).

Составной.

Заголовок и подзаголовок отображаются в шапке главного меню Информатора. Это может быть название и правовая форма учреждения.

Логотип. Вы можете изменить логотип приложения на собственный, указав его расположение. (Желательно использование изображения размером около 200*200 с прозрачным фоном в формате png).

Картинка. Вместо логотипа и текстового поля можно загрузить картинку **Картинка Титула**, представляющую собой фон главного меню. Для этого необходимо выбрать параметр и загрузить в хранилище контента изображение размером около (200*ШиринаЭкрана).

Раздел Медиаконтент. При нажатии на раздел параметры, разделы раскрываются и становятся доступными для редактирования (применимо ко всем разделам). Указывается место, где создаются копии всех использованных в проекте файлов. Весь контент для отображения Информатор получает именно оттуда – документы, картинки, видео и аудиофайлы. Это может быть как сетевой, так и локальный путь. В конфигурации нескольких киосков с одним источником контента необходимо указывать путь понятный для всех киосков.

Раздел Заставка. Есть возможность использования внутренней заставки. Параметры заставки – время задержки после последнего касания экрана, тип заставки – картинка или видеоролик и сам файл.

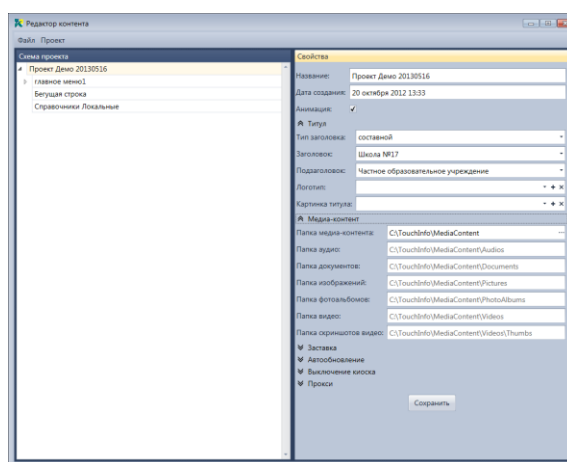


Рис. 2

Раздел Автообновление. Включает периодическую процедуру загрузки обновлений контента и возврата на первую страницу проекта. Обновление может производиться регулярно, в назначенное время и быть отключенным. При редактировании контента с удаленного киоска, обновление информации на киоске произойдет с учетом параметра «Автообновление»

Раздел Выключение киоска. Позволяет выключить киоск в определенное время.

Раздел Прокси. Параметры **Адрес прокси**, **Порт прокси**, **Логин прокси**, **Пароль прокси**, **Домен прокси** позволяют указать прокси-сервер для доступа к ресурсам, расположенным за ним.

Раздел Почта. Секция служит для заполнения служебных настроек отправки почтовых сообщений. Данные настройки не используются в модуле отправка почтового сообщения. В этих модулях есть свои настройки.

Внизу экрана свойств расположена кнопка «**Сохранить**», см. рис. 2.

Все изменения свойств проекта сохраняются только при нажатии кнопки «Сохранить». Если после изменения свойств или параметров Вы не нажали кнопку «Сохранить» все изменения будут утрачены.

Дерево проекта предоставляет собой выстроенную по Вашему желанию иерархию связанных между собой экранов. Все объекты приложения добавляются по нажатию правой кнопки мышки. В меню отображаются только те объекты, которые можно добавить на данном уровне иерархии. Вновь добавляемые в дерево объекты автоматически нумеруются программой. Для более удобного восприятия Вы можете использовать свои внутренние названия объектов. Также в меню Редактора есть команда обновить. Она позволит прочитать всю текущую информацию.

2. Главное меню

На рис. 3-4 показано добавление первого объекта проекта – Главного меню.

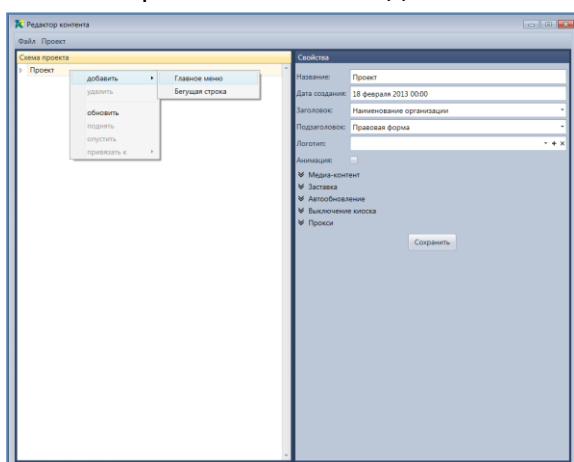


Рис. 3

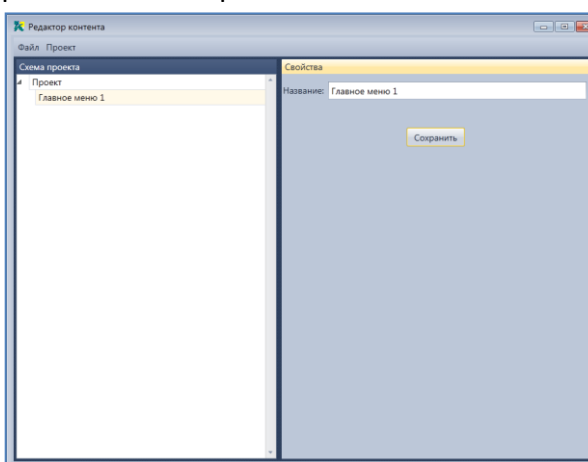


Рис. 4

Пункты меню можно добавлять в дерево и удалять из него. Рис. 5-6. Количество пунктов главного меню технически не ограничено, но необходимо учитывать физическое ограничение ширины экрана. Возможно, часть их может не уместиться на экране.

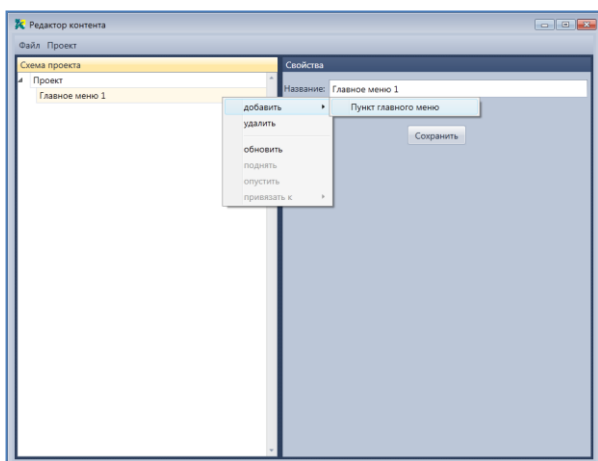


Рис.5

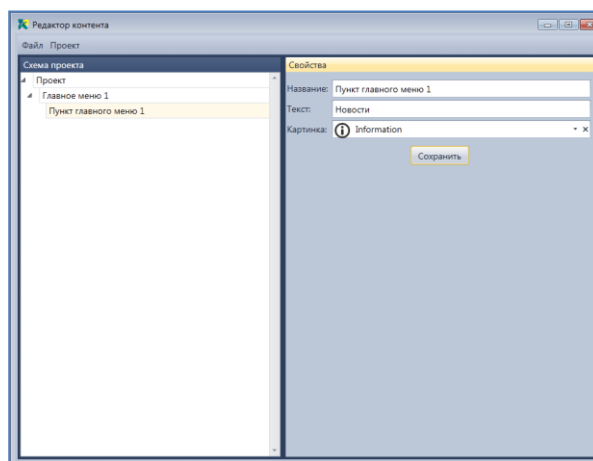


Рис.6

В случае если в главном меню добавлен только один элемент, элементы меню не отображаются на экране.

Пункт меню имеет внутреннее название, отображаемый текст и иконка, располагаются слева от текста. Рис 6.

Пунктам главного меню можно назначить модули (функциональные экраны) Рис 7. Модули постоянно дорабатываются, и мы можем разработать по Вашему заказу практически любой функционал.

3. Новости.

Новостной экран состоит из двух лент. **Лента объявлений** и **ленты новостей**. Объявления это краткие сообщения. В то время как новости могут содержать картинки, текст и документ, подробно раскрывающий новость. Редактирование новостей лент и объектов показано на рис. 7-12.

Новость. Новость содержит 7 параметров – название, заголовок, описание, дата, автор, документ, картинка. Название – внутреннее название новости, заголовок – выделяется и содержит суть новости, описание – краткое описание новости, дата создания новости и автор – отображаются в нижней части новости. Документ – подробное описание новости – открывается в отдельном окне. Картинка – при наличии ссылки на картинку, она отображается в блоке новости слева от текста.

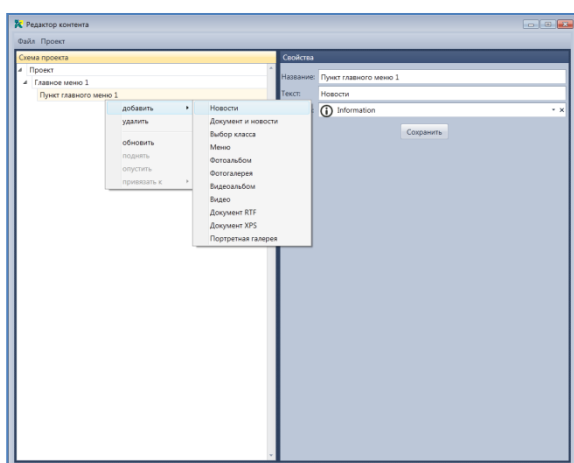


Рис. 7

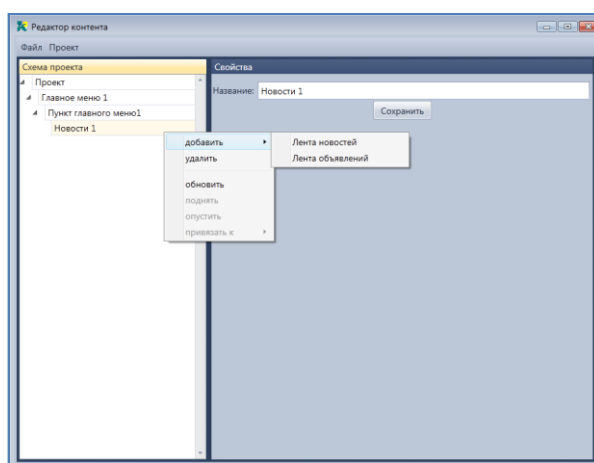


Рис.8

Объявление. В Информаторе отображается в виде стикера. Содержит 6 параметров. Внутреннее название в проекте, описание – сам текст объявления, дата публикации и автор при необходимости отображаются в нижней части объявления, важно – при установленном параметре – объявление меняет формат на более яркий, угол наклона (там где это применимо) объявления можно поворачивать на желаемый угол, создавая эффект небрежно прикрепленного стикера.

Объекты в дереве можно как добавлять так и удалять рис 13.

👉 **Важно! При удалении объекта имеющего дочерние, все дочерние объекты будут удалены из проекта!**

На экране Информатора все объекты располагаются в таком же порядке как и в дереве Редактора. Для изменения порядка отображения их можно перемещать в Редакторе с помощью команд меню «поднять» и «опустить» рис. 14-15.

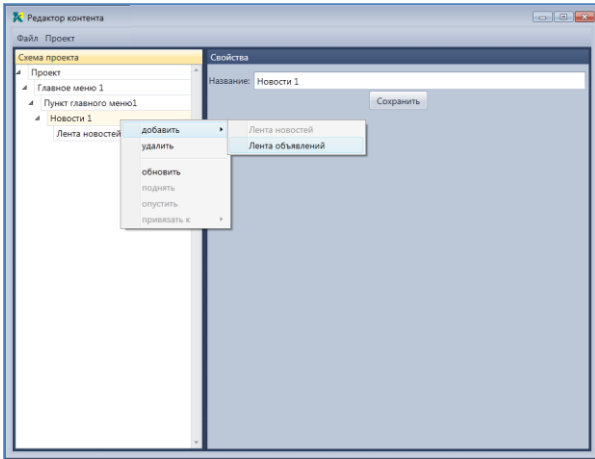


Рис. 9

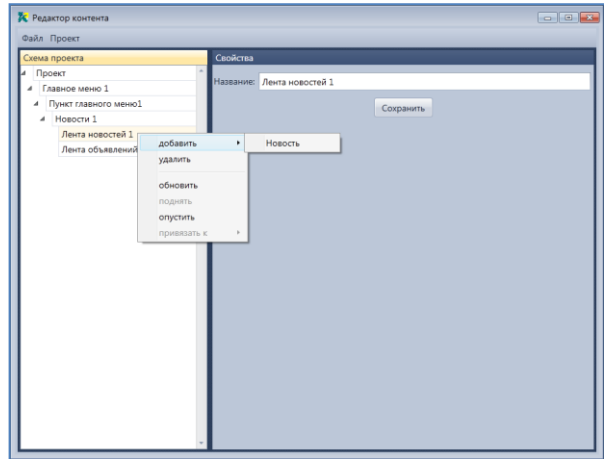


Рис. 10

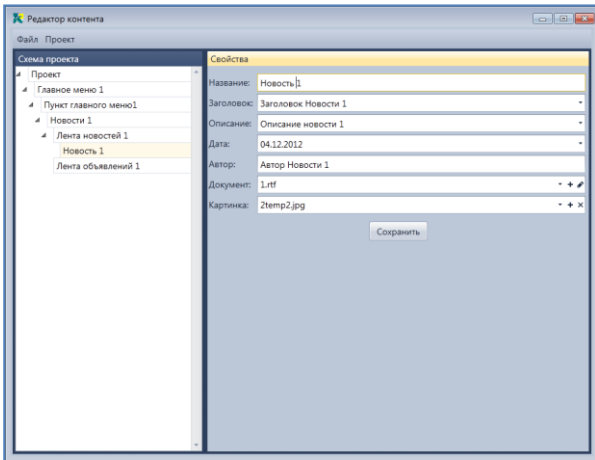


Рис. 11

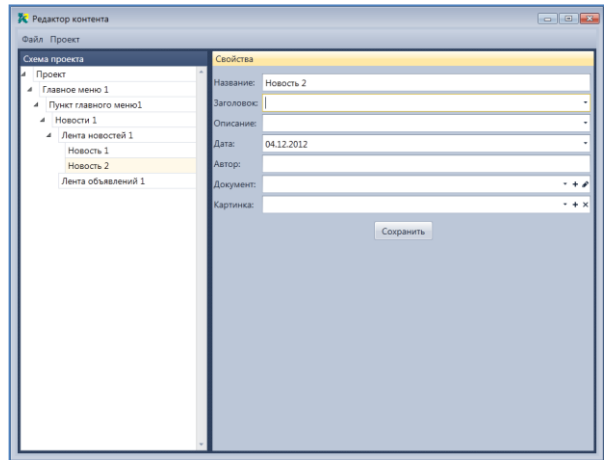


Рис. 12

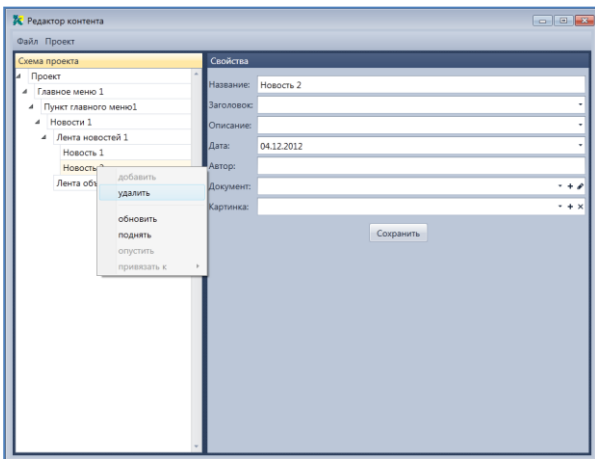


Рис. 13

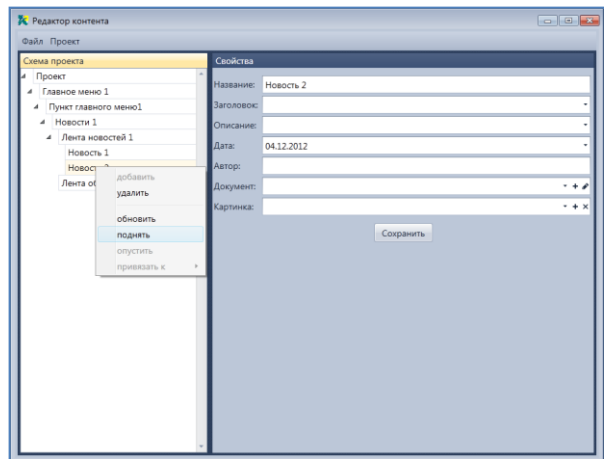


Рис. 14

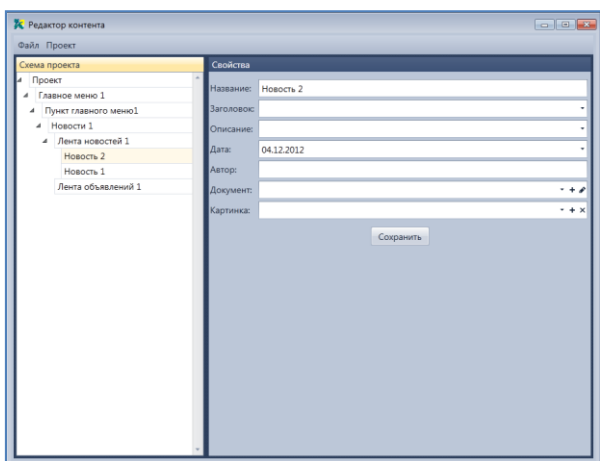


Рис. 15

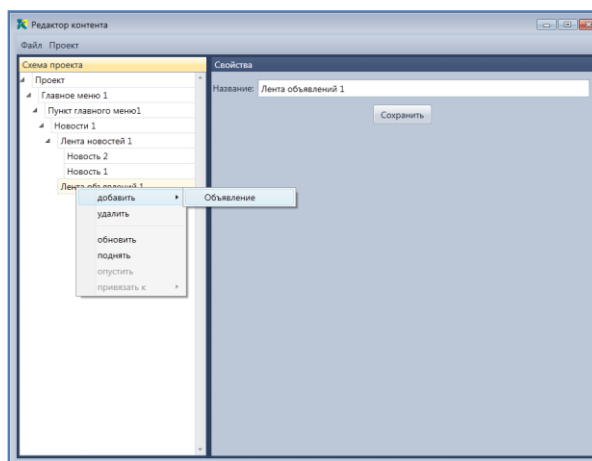


Рис. 16

Результат добавления одного пункта главного меню, двух объявлений и двух новостей показан на рис. 16-20.

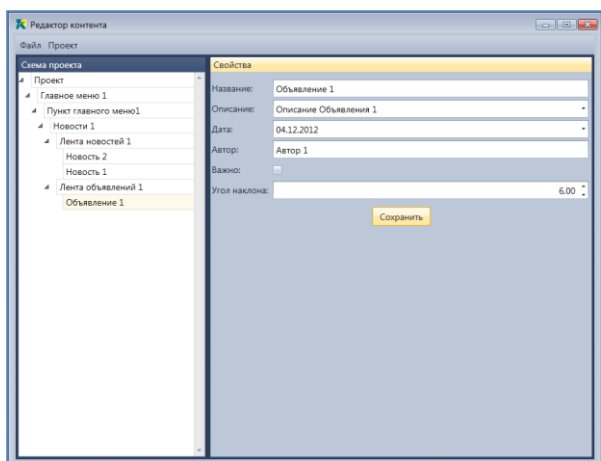


Рис.17

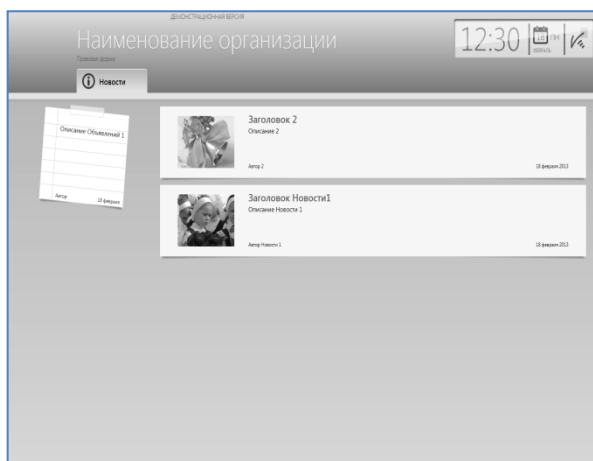


Рис. 18

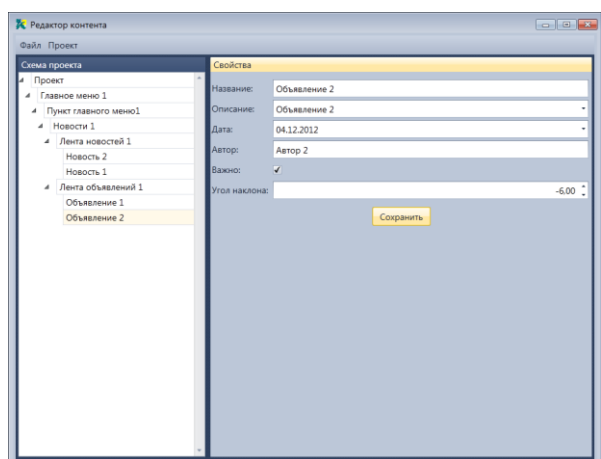


Рис. 19

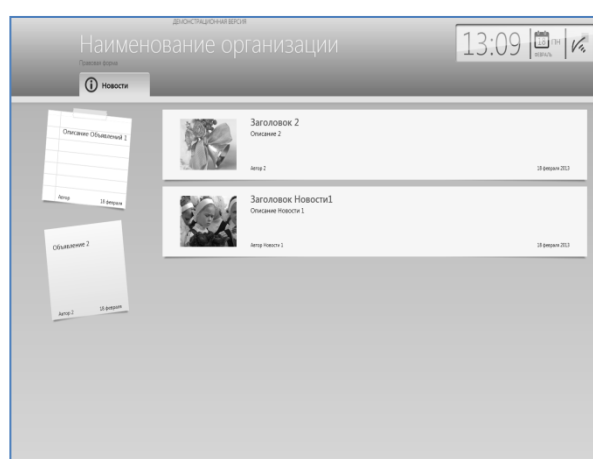


Рис. 20

Далее показано добавление в Редактор и отображение в Информаторе второго пункта главного меню (Рис 21-24)

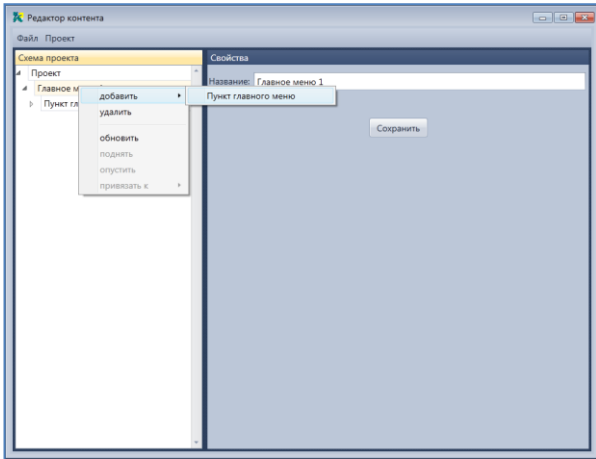


Рис. 21

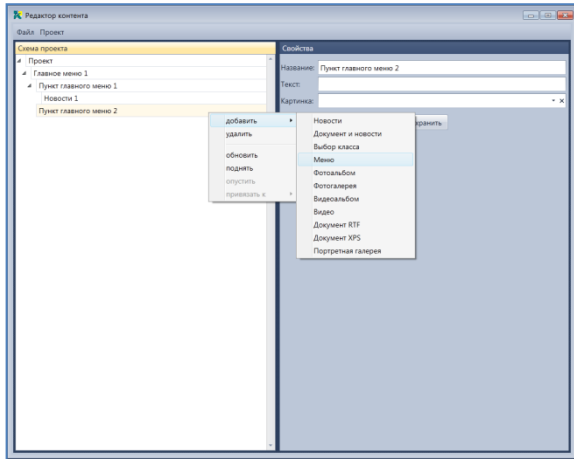


Рис. 22

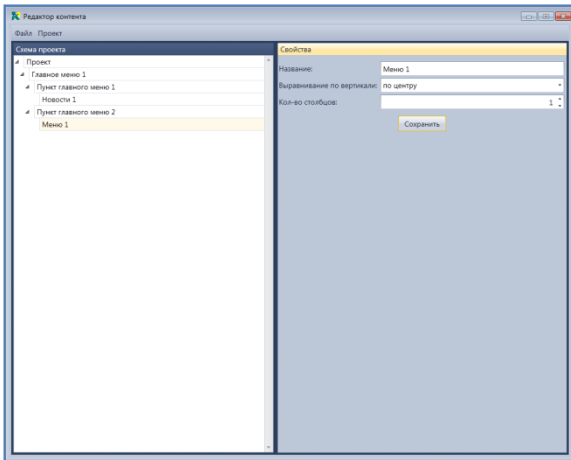


Рис. 23

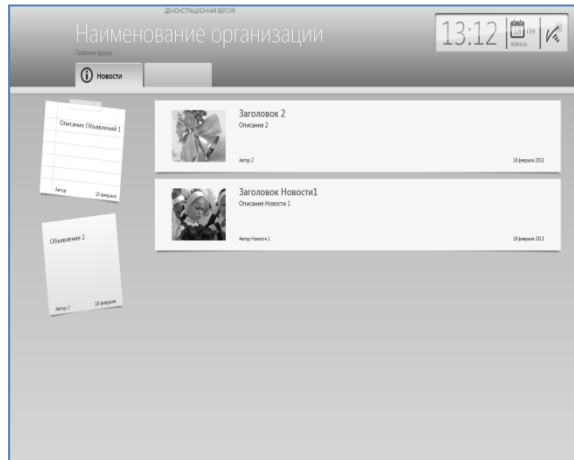


Рис. 24

На рис. 25-26 отображено присваивание наименования и картинки второму пункту главного меню.

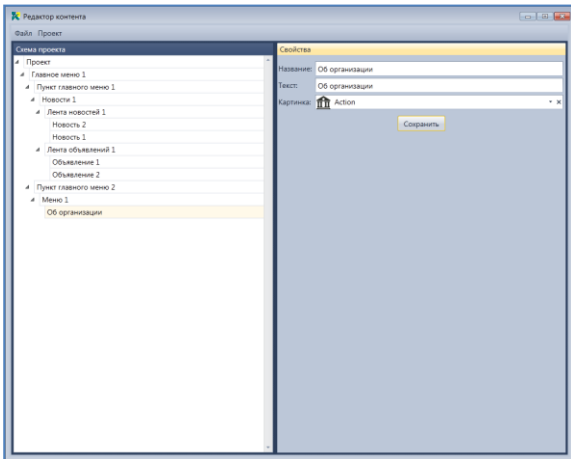


Рис. 25

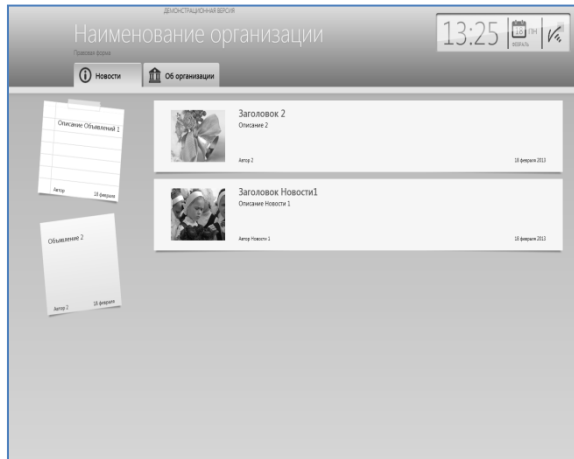


Рис. 26

4. Меню и расширенное меню

Добавление и использование меню. Меню служит для построения иерархии проекта. Меню содержит кнопки навигации. Каждая кнопка может содержать название и иконку. Кнопки меню можно выравнять по вертикали используя свойство Выравнивание по вертикали. Параметр **Количество столбцов** кнопок меню.

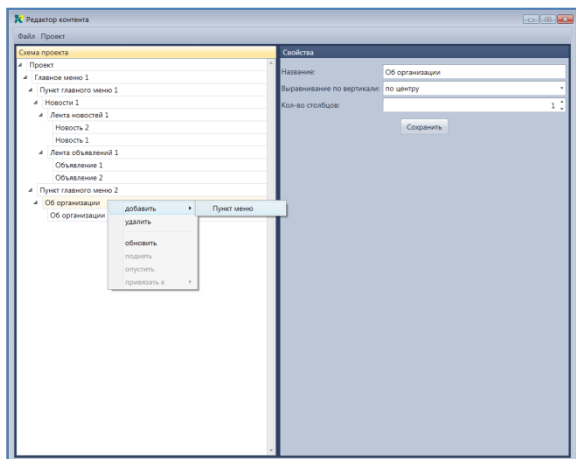


Рис.27

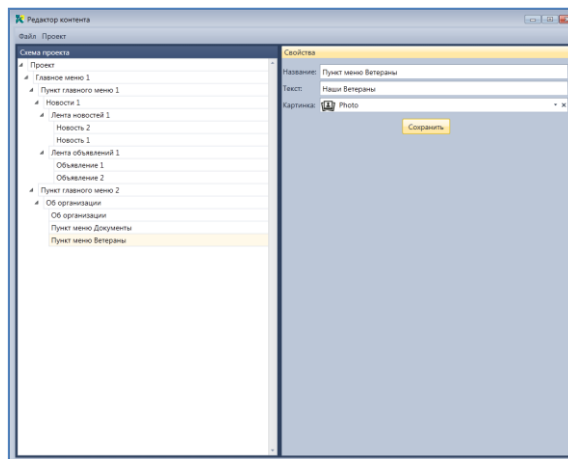


Рис. 28

Вид иерархического меню в Информаторе показан на рис 29.

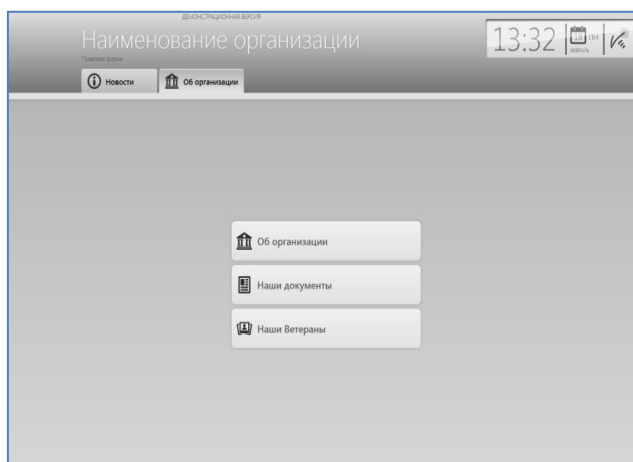


Рис. 29

Количество уровней иерархии меню не ограничено. Кнопка меню может вызывать следующее меню и так далее. Рис 30-33.

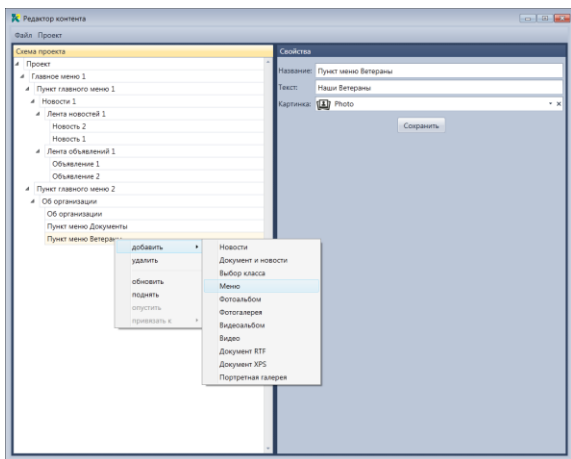


Рис. 30

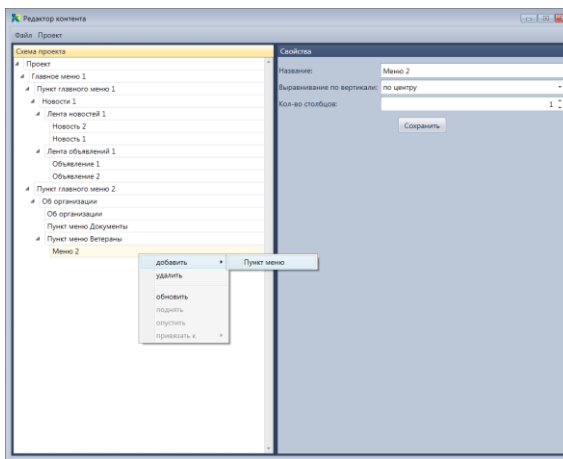


Рис. 31

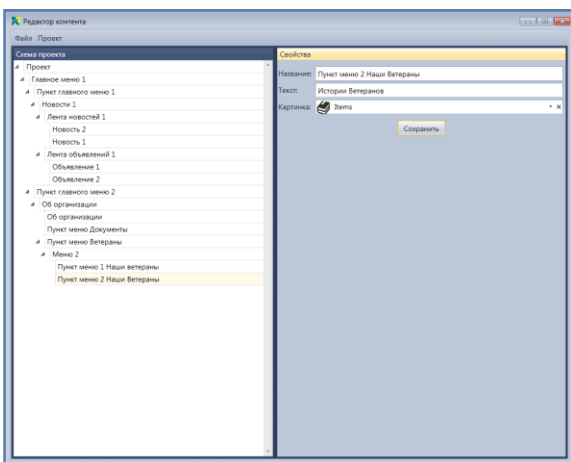


Рис. 32

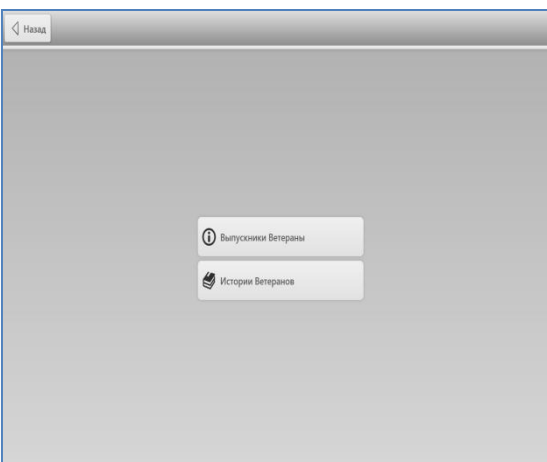


Рис. 33

Настройки **Расширенного меню** позволяет задать размеры кнопок. Свойства расширенного меню показаны на рис. 34.

Дополнительные параметры расширенного меню

Ширина кнопки – позволяет задать ширину кнопки

Переносить текст – в случае если длина текста превышает размер кнопки, текст автоматически переносится на следующую строку. Длина текста не ограничена.

Одинаковая высота кнопок – в случае если длина текстов элементов разная и высоты кнопок отличаются – этот параметр позволяет выровнять высоту кнопок по самой высокой.

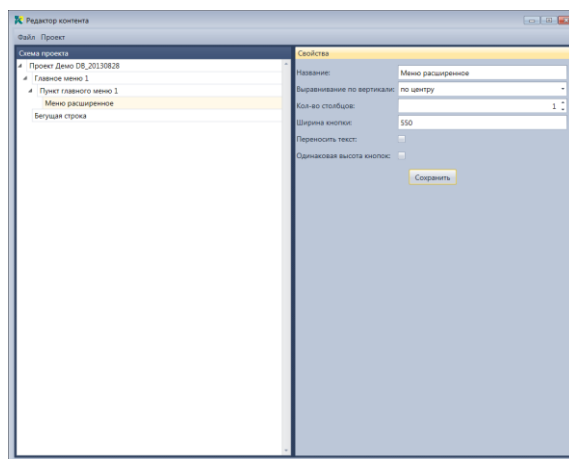


Рис. 34

5. Документ.

Информатор поддерживает отображение документы в формате RTF, XPS и PDF. С помощью данных элементов можно отображать практически любую статичную информацию, форматированный текст, картинки, таблицы и т.д. Содержимое документа RTF можно менять с помощью встроенного редактора текста. В документе RTF есть ограничение при отображении текста в несколько колонок. Для этого можно использовать таблицы. Добавление документа, редактирование и вид в Информаторе показаны на Рис. 35-36. Запуск редактора текста производится по кнопке «карандаш» в строке выбора документа. Документ XPS формируется в офисных программах Microsoft®. Для отображения документа PDF на ПК Информатора версии 1.0.7.0 должен быть установлен Adobe Acrobat Reader®

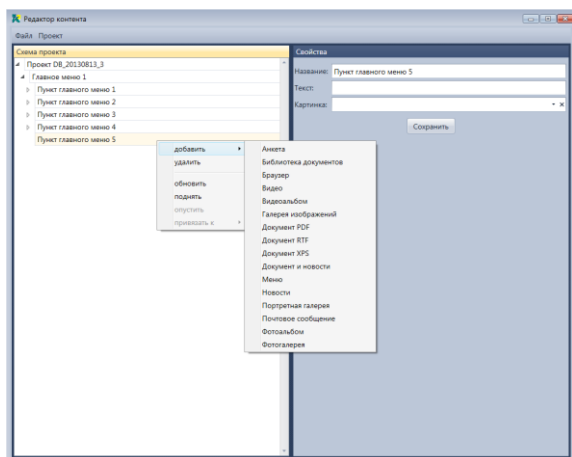


Рис. 35

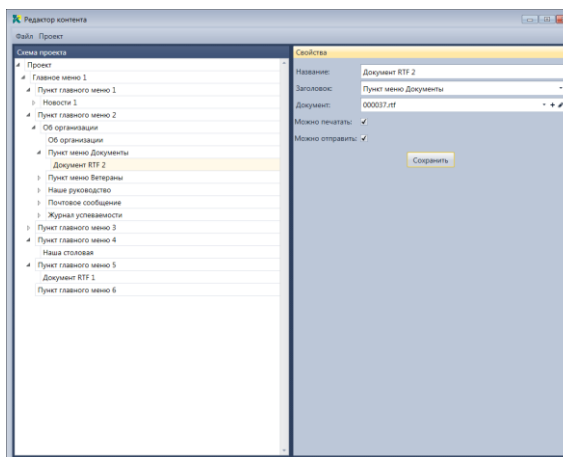


Рис. 36

Параметры – отображаемый документ, возможность печати и возможность отправки на Email.

Отображение документа в Информаторе. Рис 37-38. Документ можно прокручивать с помощью жестов листания вверх и вниз. Справа от документа отображен скролбар, показывающий текущую позицию при навигации по документу.

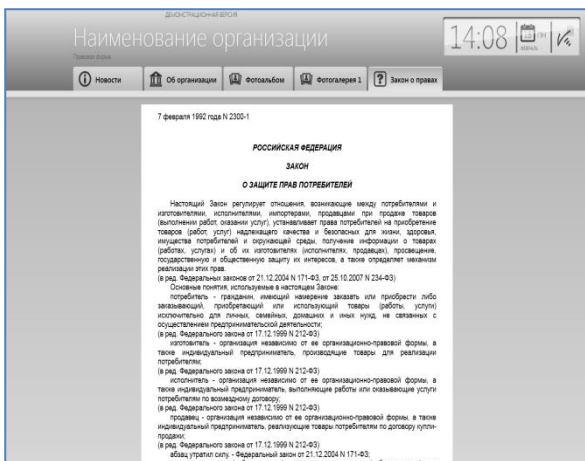


Рис. 37

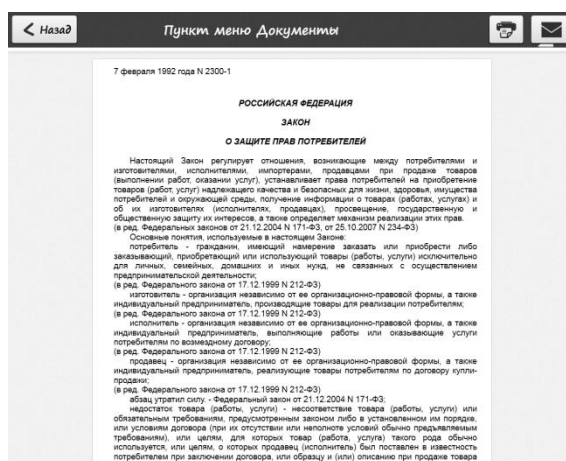


Рис. 38

Если в настройках документа были установлены параметры **можно печатать** и/или **можно отправить**, то в шапке документа будут отображены кнопки печати и/или отправки сообщения.

При нажатии на кнопку печати документ будет отправлен на принтер, установленный в системе «По умолчанию». При нажатии на кнопку отправки сообщения будет запрошен адрес получателя документа. *Параметры отправки сообщения задаются на уровне проекта.*

6. Фотоальбомы.

Фотоальбомы представляют собой набор фотогалерей, отображенный на одном экране Информатора. Добавление фотоальбома в Редакторе показано на рис 39-40.

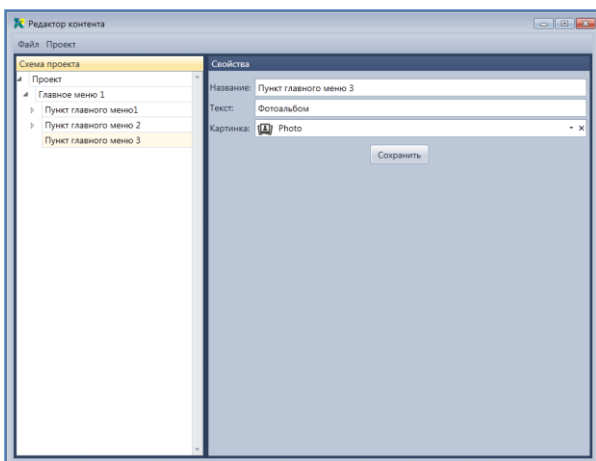


Рис. 39

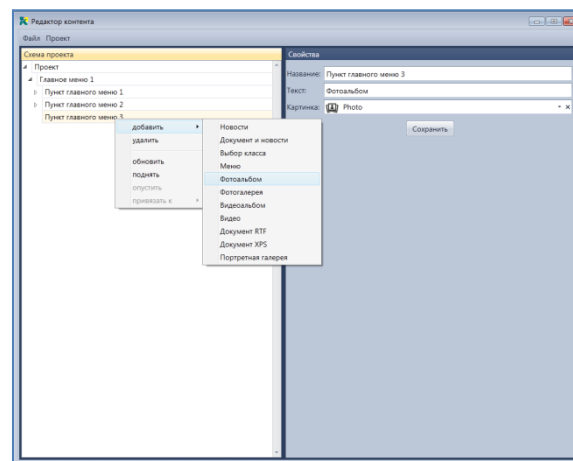


Рис. 40

Элементами фотоальбома являются папки с фотографиями. Для наполнения фотоальбома нужно добавлять в фотоальбом «пункты фотоальбома», указывая папки с фотографиями. При редактировании пункта фотоальбома можно указать папку с фотографиями и картинку, отображаемую в заголовке фотоальбома. Рис 41-46.

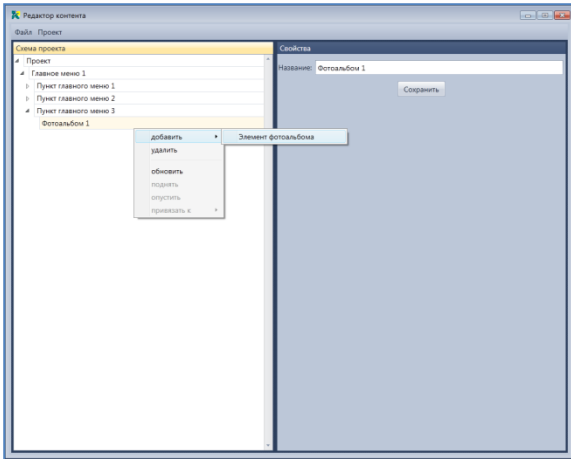


Рис. 41

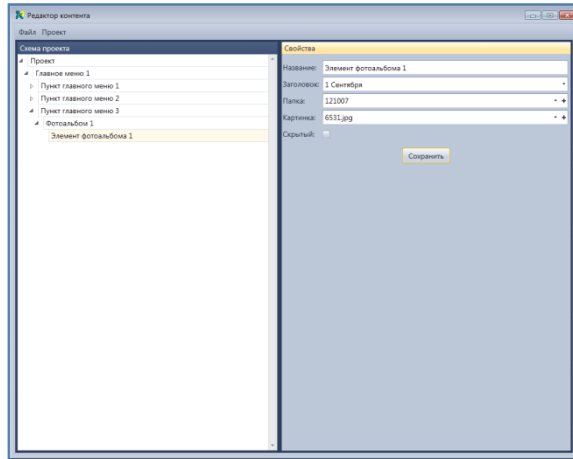


Рис. 42

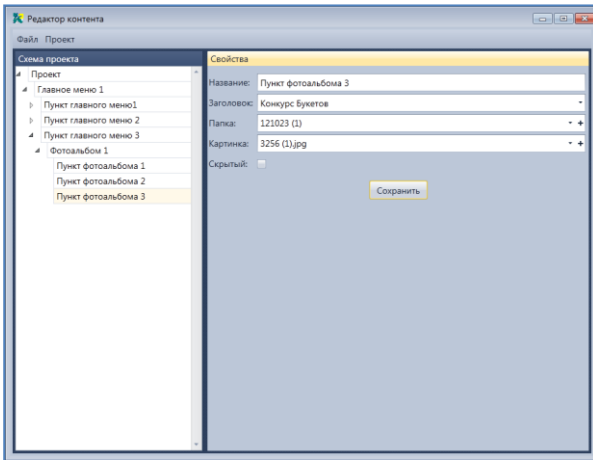


Рис. 43

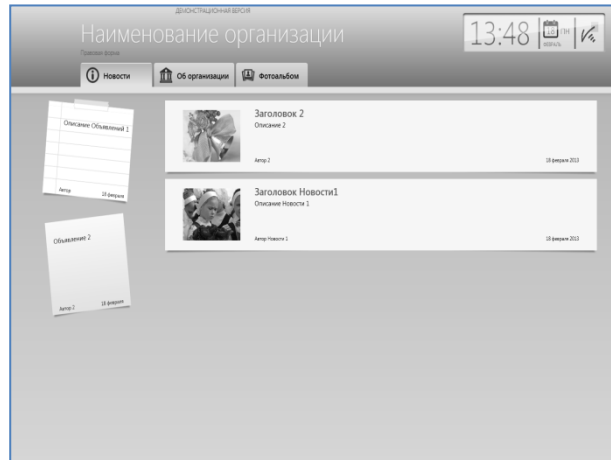


Рис. 44

Как и во всех экранах Информатора в фотоальбомах и фотогалереях работает режим прокрутки объектов. Вы можете листать картинки и фотоальбомы привычными жестами.

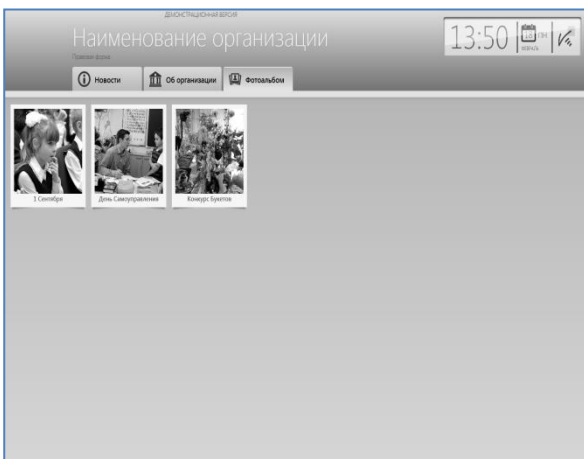


Рис. 45



Рис. 46

7. Фотогалерея.

Фотогалерея это набор картинок или фотографий. Картинки должны быть расположены в одной папке. Для настройки фотогалереи необходимо указать месторасположение папки с изображениями. Редактор копирует эту папку в свое хранилище.

Редактирование фотогалереи и ее внешний вид показаны на Рис. 47-50

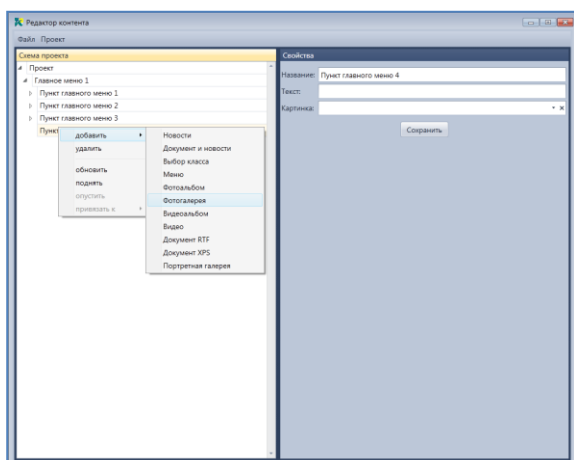


Рис.47

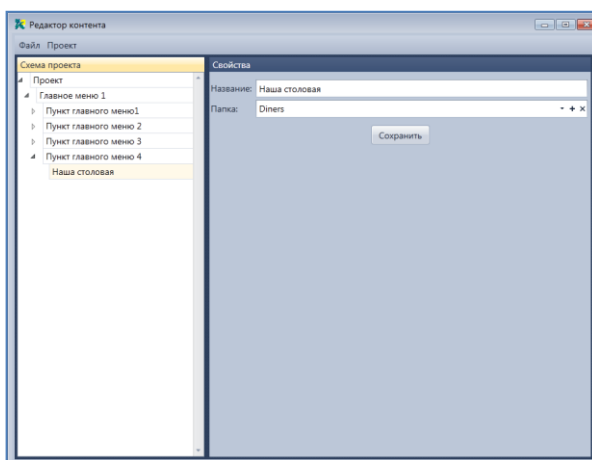


Рис. 48

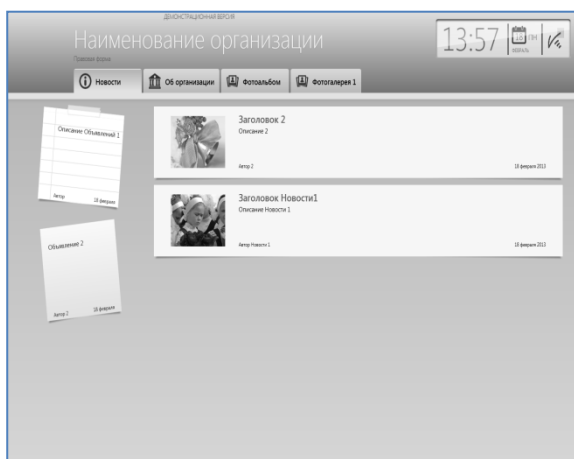


Рис. 49

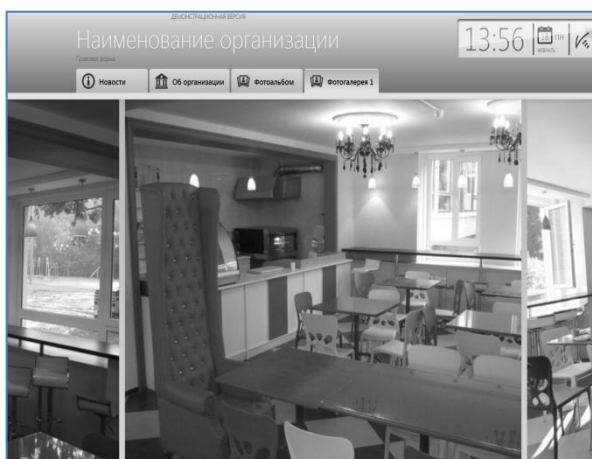


Рис. 50

Помимо папки с картинками в фотогалерею можно добавлять отдельные картинки. Для добавления картинок необходимо использовать меню фотогалереи Рис. 5.

Обратите внимание, что данный модуль требует значительных вычислительных ресурсов. Обязательно протестируйте производительность оборудования и, если задержка отображения Фотогалереи превышает одну-две секунды, не используйте данный модуль. Вместо этого используйте Галерею Изображений (см. ниже). В противном случае может быть нарушена работоспособность всей системы.

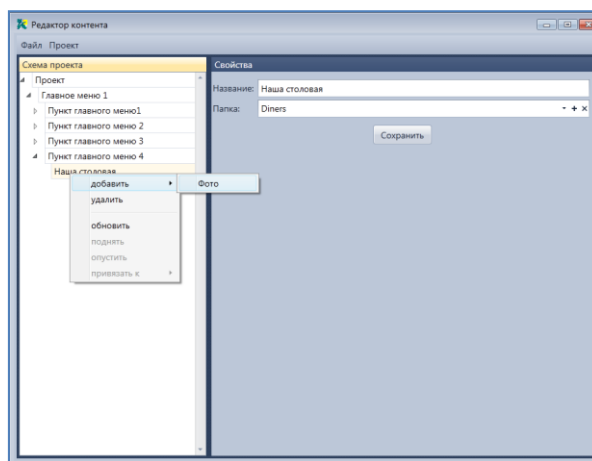


Рис. 51

8. Галерея изображений.

Для отображения изображений можно использовать **Галерею Изображений** с последовательным отображением элементов. В отличие от фотогалереи данный модуль не требует производительности киоска.

Галерея изображений может работать в двух режимах – режим ручной смены изображений и режим презентации.

Добавление **Галереи Изображений** и настройка параметров показаны на рис. 52-53

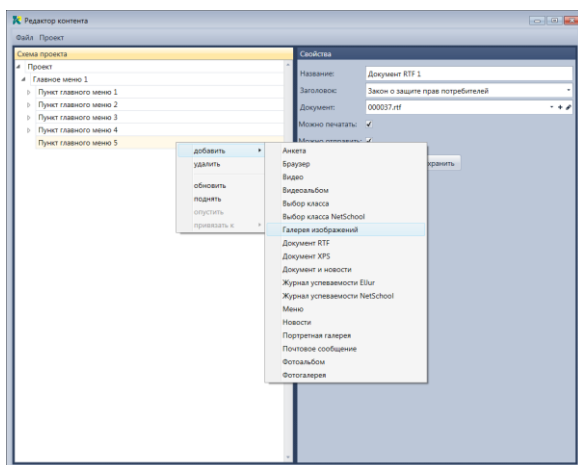


Рис. 52

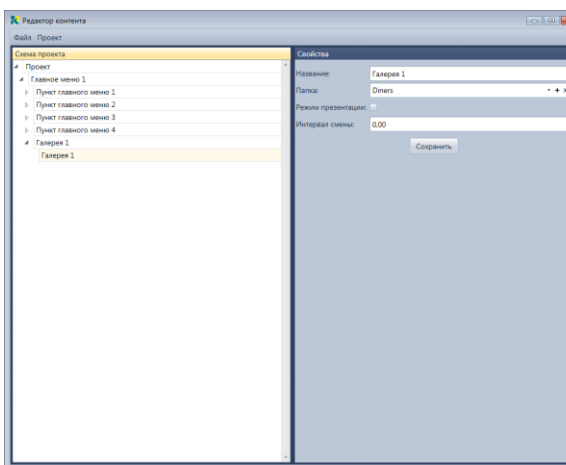


Рис. 53

Режим ручной смены изображений показан на Рис 54. В данном режиме на экране отображаются элементы навигации по галерее (стрелочки по краям изображения) и указатель номера изображения и общего количества элементов в галере. Параметр **интервал смены** в этом режиме не влияет на поведение галереи.

Автоматический режим Рис. 55 активируется установкой параметра **Режим презентации**. Интервал смены изображений указывается в секундах. В случае установки нулевого значения галерея отображается в режиме Ручной смены изображений.



Рис. 54



Рис. 55

9. Портретная галерея.

Вы можете добавить в проект портретную галерею. Портретная галерея отличается от фотогалереи наличием редактируемой подписи под каждым изображением. В портретной галерее нельзя указать папку с изображениями. Изображение с подписями добавляются через меню, Рис. 56-59. Количество изображений не ограничено, но сказывается на скорости отображения галереи.

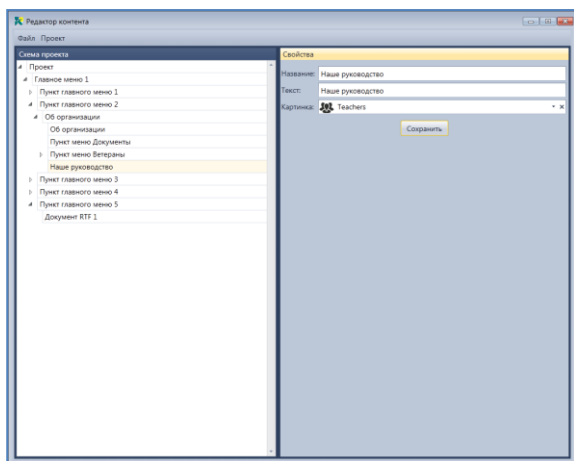


Рис. 56

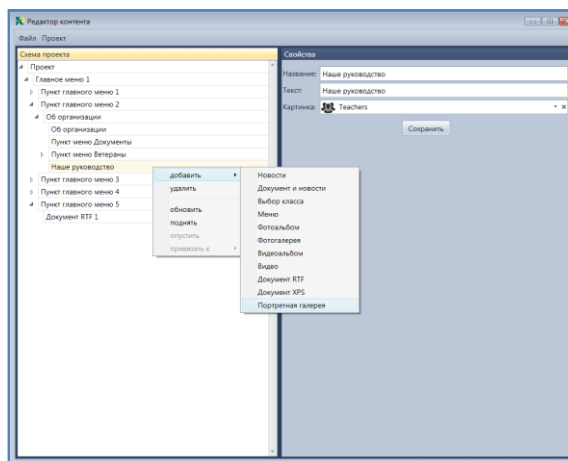


Рис. 57

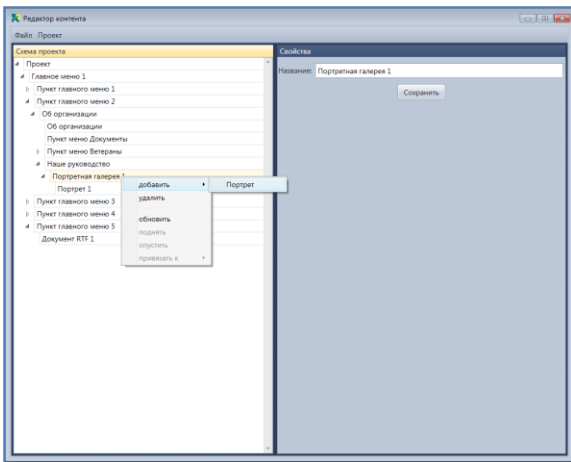


Рис. 58

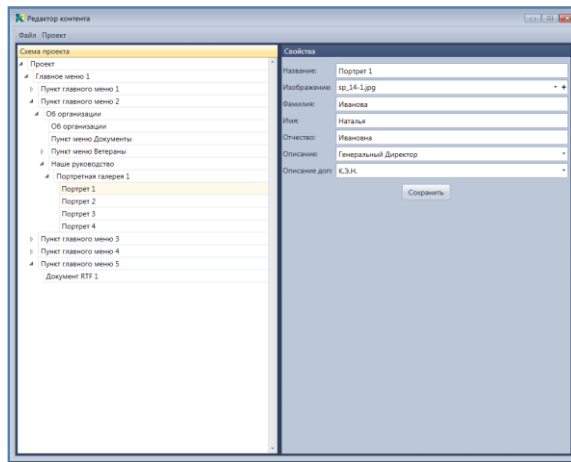


Рис. 59

Результат отображения в Информаторе показан на рис 60-61.

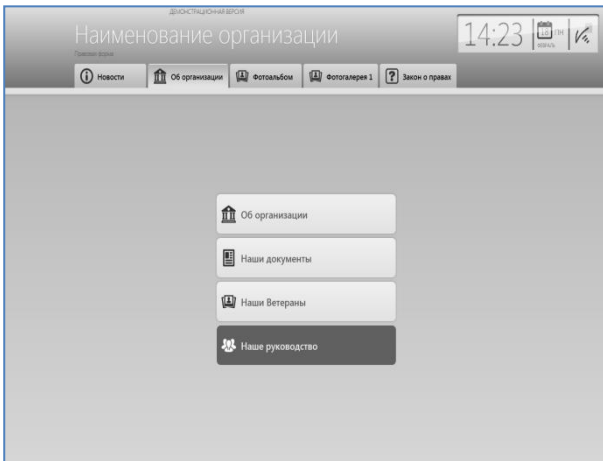


Рис. 60

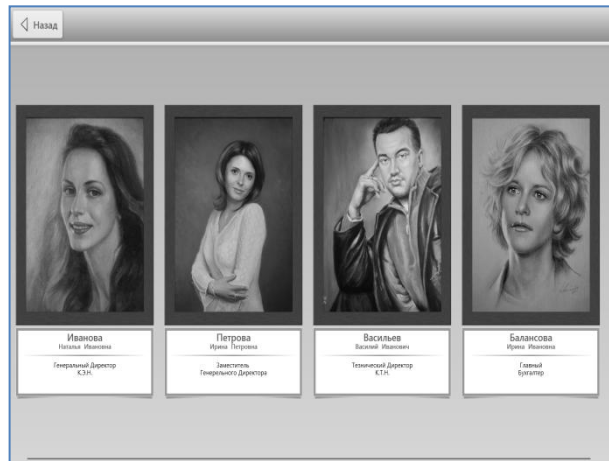


Рис. 61

10. Видео.

В проектах можно отображать видеоролики. Вызов видеоролика возможен как из главного меню, так и на любом уровне иерархии. Рис 62-63.

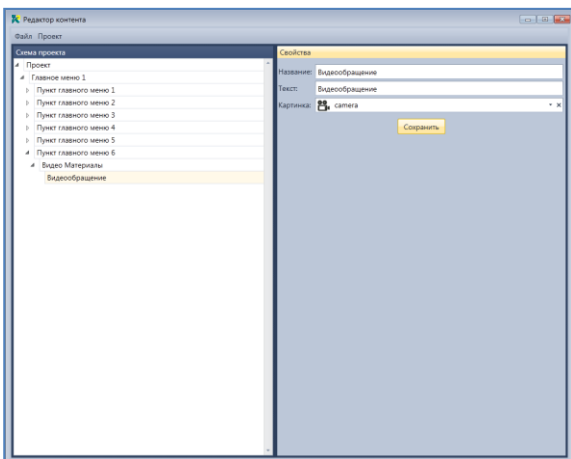


Рис. 62

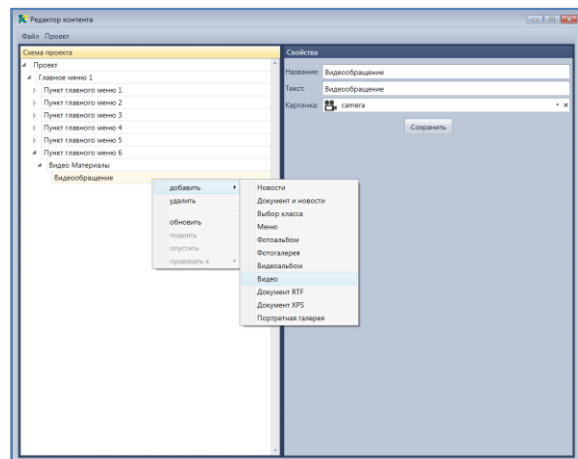


Рис. 63

При заполнении свойств видеоролика необходимо указать следующие поля:

Название – отображается на экране, **Видео** - видеофайл для показа, **Автозапуск** – свойство, при выборе которого проигрывание ролика начинается сразу при его открытии на экране Информатора. Рис 64. Отображение на экране Информатора показано на Рис 65. Демонстрацию можно запускать и останавливать, нажимая на нее.

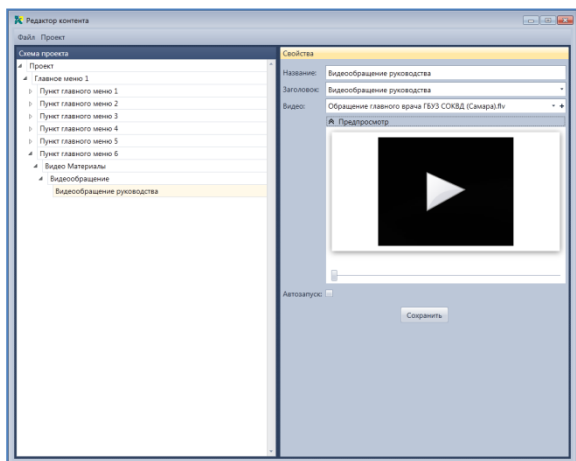


Рис. 64

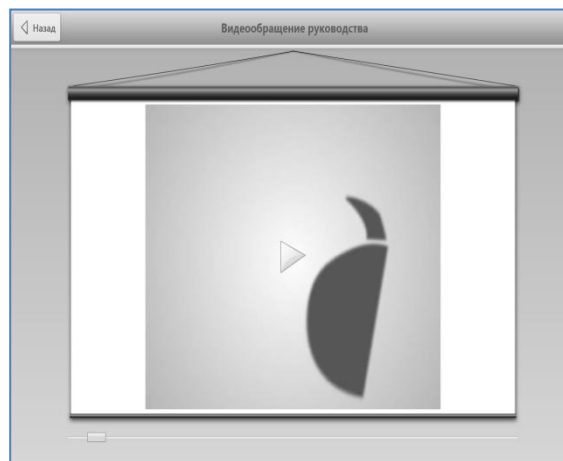


Рис. 65

11. Видеоальбом

Для отображения нескольких роликов можно использовать Видеоальбом. Видеоальбом представляет набор видеороликов. Для добавления в проект Видеоальбома выберите его из пункта объектов. Рис 66-67. Далее необходимо наполнить его видеороликами. Рис 68-69. Заполнение свойств элементов аналогично объекту видео, за исключением добавления картинки к каждому видеоролику. Картинка к ролику выбирается из библиотеки или создается путем фиксирования экрана в режиме предварительного просмотра нажатием кнопки «сделать снимок». Рис. 70. Снимок помещается в медиа библиотеку.

Экран Информатора в режиме Видеоальбома показан на рис. 71. Запуск видеоролика производится выбором соответствующего элемента на экране.

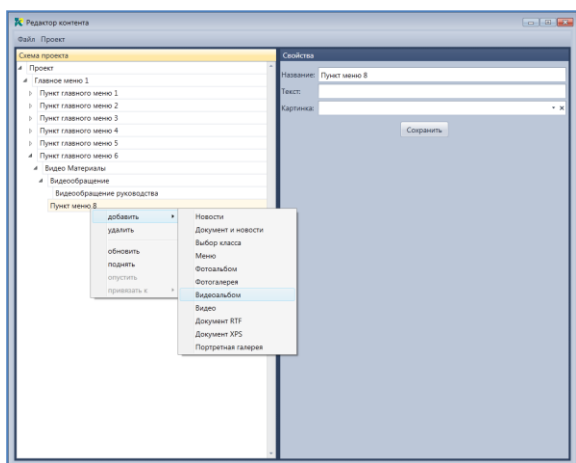


Рис. 66

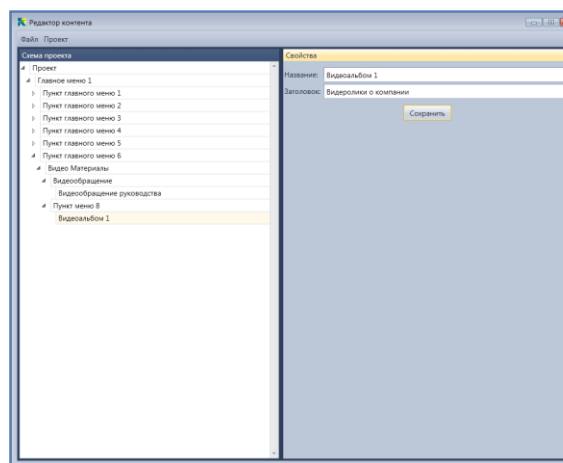


Рис. 67

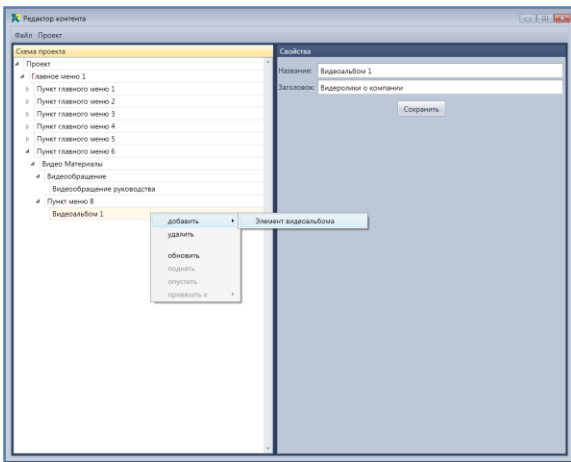


Рис. 68

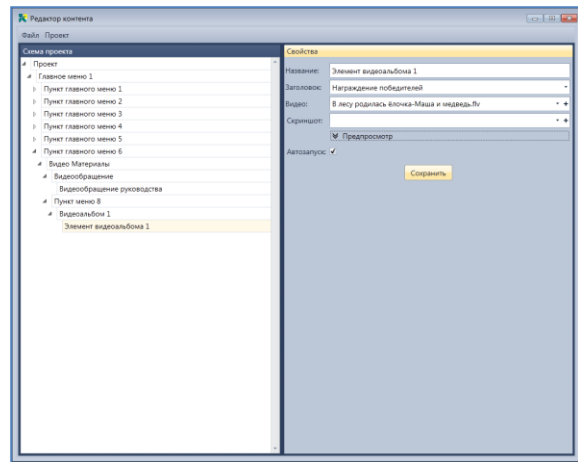


Рис. 69

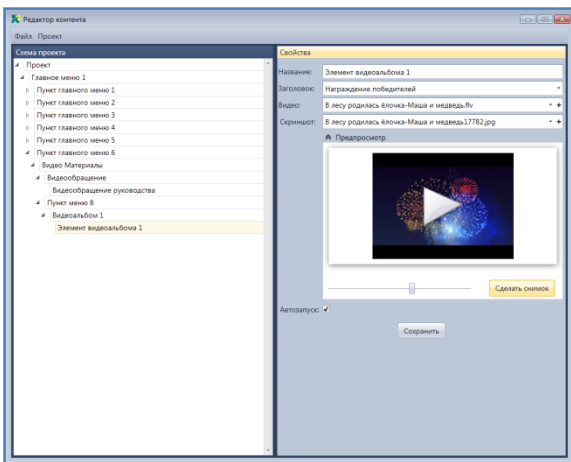


Рис. 70

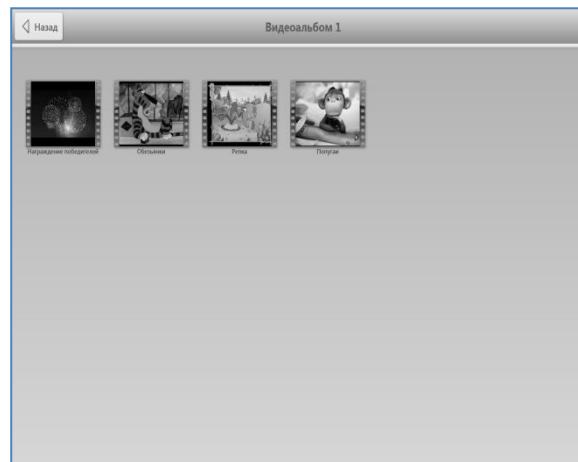


Рис. 71

12. Отправка сообщения.

Для отправки сообщения на электронную почту можно использовать элемент Почтовое сообщение. Добавление элемента производится из пункта объектов Рис 72-73. Заполнение свойств почтового сообщения показано на рис 74. Поля сообщения можно опционально заполнять и выводить в информаторе. На рис 75 показано отображение одного поля «Сообщение» без его названия.

Настройки «Почта» уровня проекта не распространяются на данный модуль.

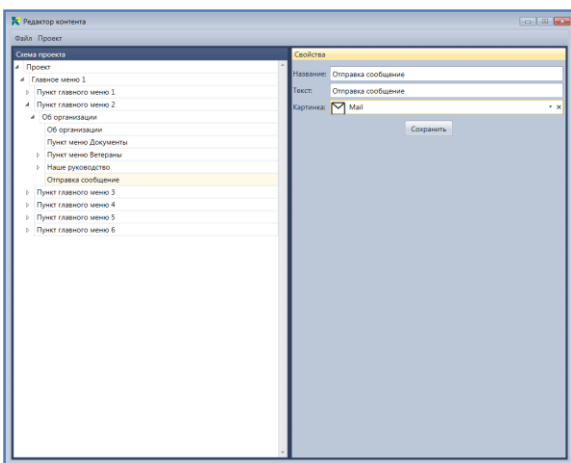


Рис. 72

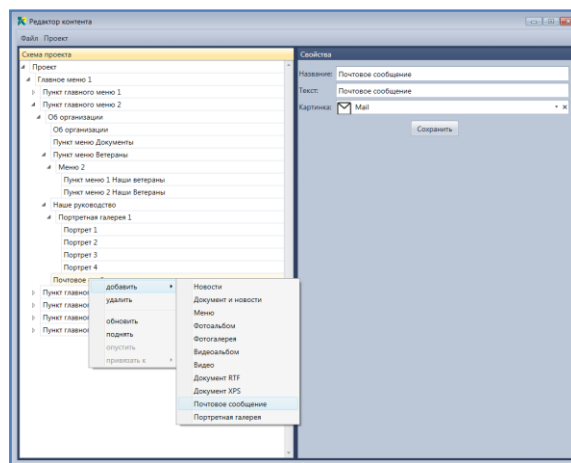


Рис. 73

Обязательные к заполнению поля помечены звездочкой «*»

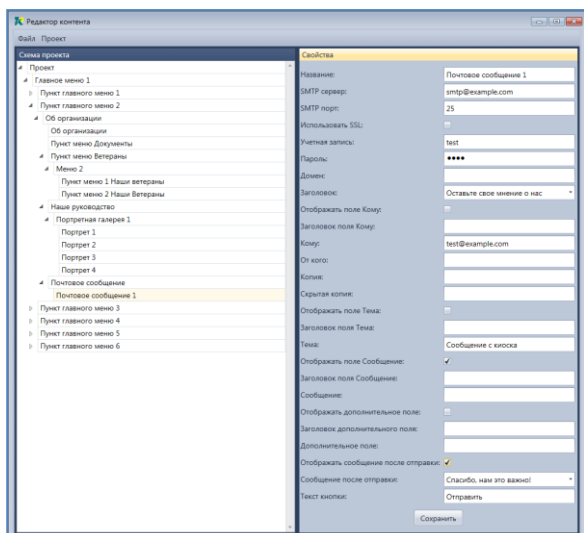


Рис. 74



Рис. 75

13. Встроенный браузер.

Встроенный браузер позволяет отображать содержимое доступного по сети web ресурса. Добавление браузера и его настройки показаны на Рис 76-77.

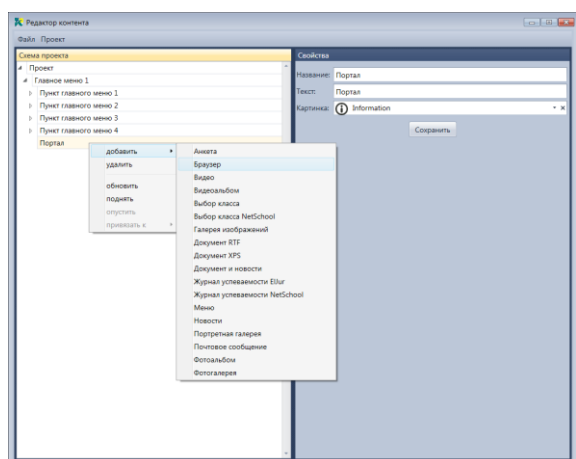


Рис. 76

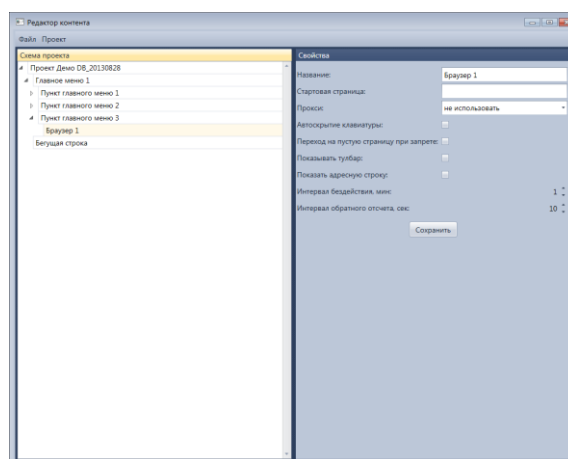


Рис. 77

Параметры браузера следующие:


Стартовая страница – при переходе на выбранный элемент проекта загружается указанная в параметре страница ресурса.

Прокси – параметры для подключения через прокси сервер.

Варианты – не использовать, использовать настройки заданные в свойствах IE, параметры проекта – использовать указанные в параметрах проекта настройки.

Автоскрытие клавиатуры. Встроенный браузер отображает экранную клавиатуру при попадании указателя в поле ввода. При активации данного параметра браузер попытается скрыть экранную клавиатуру при покидании поля ввода. Обратите внимание, что существуют web-ресурсы со сложными элементами ввода и в процессе обработки реакции на поле ввода клавиатура может быть

скрыта. Неактивный параметр приведет к тому, что экранная клавиатура будет отображена при

попадании в поле ввода, а скрыть ее возможно только клавишей «Скрыть клавиатуру»  на ней.

Показывать адресную строку – если браузер используется на втором и ниже уровне иерархии проекта, то в заголовке экрана можно отобразить или скрыть адресную строку. В адресную строку можно ввести с помощью экранной клавиатуры путь к ресурсу и нажав клавишу Перейти, браузер отобразит ресурс введенного адреса. Для регулирования списка доступных ресурсов в текущей версии используется файл настроек белых и черных списков адресов. Правило проверки адреса следующее: доступны ресурсы, указанные в белом списке, в адресе которых не содержится содержимое черного списка. Файл формата xml находится в каталоге **Информатора** и называется **TSRuntime.settings.xml** Настройки, хранящиеся в данном файле, едины для всех модулей браузера проекта.

Переход на пустую страницу при запрете – при навигации на запрещенный ресурс возможно либо не игнорировать переход, либо произвести его на страницу, оповещающую о переходе на запрещенный ресурс.

Показывать тулбар – отображать область с элементами навигации и адресной строкой.

Показывать адресную строку – отображать на тулбаре адресную строку. В адресную строку можно ввести с помощью экранной клавиатуры путь к ресурсу и нажав клавишу Перейти, браузер отобразит ресурс введенного адреса. Для регулирования списка доступных ресурсов в текущей версии используется файл настроек белых и черных списков адресов. Правило описано ниже. Файл формата xml находится в каталоге **Информатора** и называется **TSRuntime.settings.xml** Настройки, хранящиеся в данном файле, едины для всех элементов браузера проекта.

Вид браузера отображен на Рис 78-81



Рис. 78



Рис. 79



Рис. 80



Рис. 81

Безопасность.

В качестве ядра встроенного браузера используется установленный в системе Internet Explorer. Для правильного отображения ресурсов желательно использование версии не ниже 10.

Обращаем Ваше внимание, что настройки безопасности браузера регламентируются параметрами Internet Explorer панели управления системы. Будьте внимательны. Давайте доступ только на надежные и проверенные Вами ресурсы. Ограничивайте скачивание файлов вышеуказанными политиками безопасности.

Описание правил обработки белых и черных списков в браузере. Версия приложения 1.0.7.0

Основное правило – сначала белый список, потом черный. Если в белом списке не указано – переход отклонен. Если в белом указано явно или с применением правил, то переходим к анализу черного списка.

Правило анализа адреса по белому списку.

В строке белого списка обязательно указать

1. Протокол (http://, https://, file://)
2. Имя хоста
 - a. www.mail.ru – хост win.mail.ru
 - b. mail.ru – хост mail.ru
 - c. m.win.mail.ru – хост m.win.mail.ru
 - d. *.mail.ru – все хосты домена mail.ru
 - e. www.mail.* - все хосты www доменов mail.* (com, ru, net, ua и т.д.)
 - f. *.mail.* - все хосты доменов mail.* (com, ru, net, ua и т.д.)
3. Путь к ресурсу
 - a. <http://www.mail.ru/documents> - в данном случае переход возможен только к ресурсам, расположенным в данном каталоге хоста и ниже по иерархии
 - b. <http://www.mail.ru/documents/first> в данном случае переход возможен только к ресурсам, расположенным в данном каталоге хоста и ниже по иерархии

- c. http://*.mail.ru/documents в данном случае переход возможен только к ресурсам, расположенным в указанном каталоге и ниже по иерархии всех хостов домена mail.ru
 - d. http://*.mail.*/documents/first в данном случае переход возможен только к ресурсам, расположенным в указанном каталоге и ниже по иерархии всех хостов доменов с именем mail.*
4. Применение символа * как части имени пути или хоста не допустимо. Пример (www.*ail.ru)
 5. Возможно использование в белом списке единственного элемента * - это приведет к отображению всех ресурсов, проходящих через черный список.

После того как путь к ресурсу проверен на соответствие белому списку и проверка прошла, анализируется черный список.

Любое включение содержимого черного списка в полный путь к ресурсу запретит переход к запрашиваемому ресурсу.

Примеры: Ресурс <https://docs.google.com/documents/users/Ivanov/Document234.pdf>

Варианты черного списка и действие.

- | | |
|------------------------|---------------------|
| 1. .pdf | переход отклонен |
| 2. .PDF | переход отклонен |
| 3. google.com | переход отклонен |
| 4. /documents/ | переход отклонен |
| 5. users/Van222 | переход осуществлен |

14. Анкетирование.

С целью проведения опросов посетителей, анкетирования, сбора маркетинговой информации, а также проведения тестов и экзаменов персонала создан модуль Анкетирование.

Процесс анкетирования может включать от одного до трех этапов, в зависимости от Ваших требований. Каждый этап представляет собой отдельный самостоятельный экран.

Первый этап (опциональный) – Авторизация. На этом этапе необходимо ввести требуемые данные до начала проведения процесса опроса. Авторизация представляет из себя запрос необходимой информации практически в любом объеме.

Второй этап (обязательный) – сама процедура опроса. Выбор из набора ответов на серии вопросов. Это основная часть модуля. Экран разбит на три области – область отображения вопроса, область отображения ответов на текущий вопрос и область навигации. Поведение Модуля определяется его настройкам и будет описано ниже.

Третий этап – отображение результатов опроса, сохранение и отправка в различных форматах. Форма представления этапов показана на Рис 82-84

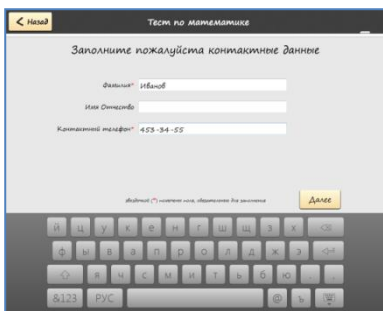


Рис. 82



Рис. 83



Рис. 84

Добавление модуля в проект показано на Рис 85. Основные настройки модуля анкетирования показаны на Рис 86.

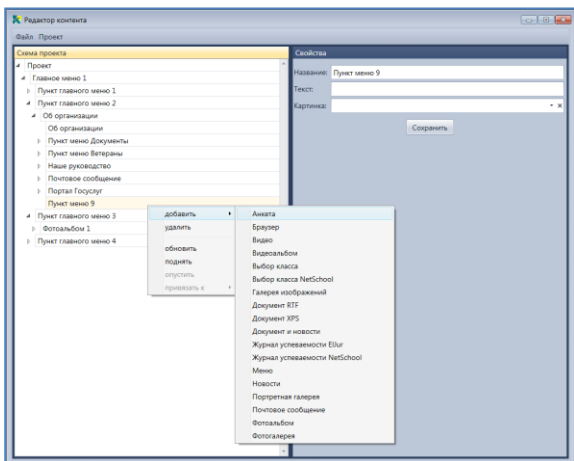


Рис. 85

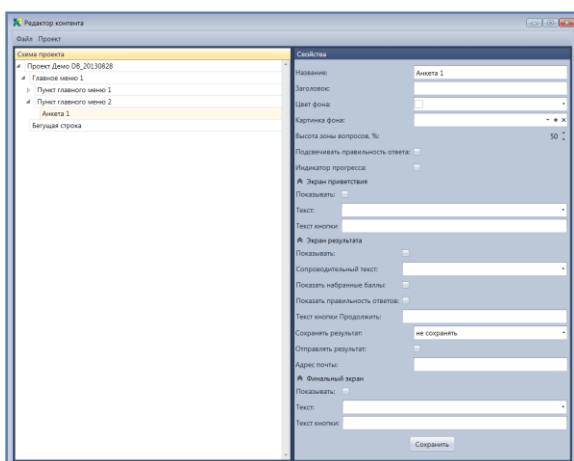


Рис. 86

Описание настроек:

Название – внутреннее название формы в дереве проекта.

Заголовок – Заголовок, отображаемый в заголовке анкеты на всех этапах работы с ней.

Цвет фона – определяет цвет фона анкеты.

Картинка фона – определяет фон анкеты. Можно сделать графическую подложку.

Высота зоны вопросов – Основной экран анкетирования разделен на две области – область вопроса и область ответа/ответов. Если в вопросе есть изображение, то данный параметр задает процентное соотношение высот областей вопросов и ответов. Если изображения в вопросе не используются – область ответов выравниваются по центру экрана.

Подсвечивать правильность ответа - после ответа на очередной вопрос можно визуально уведомить о правильности или ошибочности сделанного выбора. Если уведомление включено, кнопка «В начало» (переход на начала процесса сбора ответов) становится недоступной для исключения возможности подбора правильных ответов.

Индикатор прогресса – отображает индикатор, показывающий номер текущего вопроса и общее количество вопросов.

Экран приветствия – отображает экран с настраиваемыми текстовым полем и кнопкой начала анкетирования.

Экран результата - отображает экран с результатами правильности вопросов, имеющих фиксированные ответы, после окончания процесса сбора ответов.

Показывать – отображение экрана.

Сопроводительный текст – настраиваемый текст комментариев

Показать набранные баллы – показывает сумму баллов из выбранных ответов.

Показать правильность ответов – показывает правильность ответов (на основании параметра «правильный ответ», текстовый ответ не отображается)

Текст кнопки продолжить – текст кнопки продолжение процесса

Финальный экран – возможность вывести заключительный экран с настраиваемыми текстовым полем и кнопкой окончания процесса.

Текст – настраиваемое текстовое поле.

Текст кнопки - текст кнопки окончания процесса.

Сохранять результат – сохранять анкету с результатами в файл в папку **Reports** в хранилище медиаконтента. Имя файла формируется по следующему правилу – Анкета + Название Анкета + Номер киоска + Дата Формирования файла + .txt

Отправлять результат – опциональная отправка результатов **Анкеты** на электронную почту. Формат отправляемого файла можно выбрать.

Адрес почты – адрес получателя результатов Анкеты. Параметры необходимые для отправки почты указываются в параметрах на уровне проекта.

Как было указано выше, анкета может содержать этап авторизации. Для активизации этой функции необходимо добавить модуль авторизации. Рис 87-88

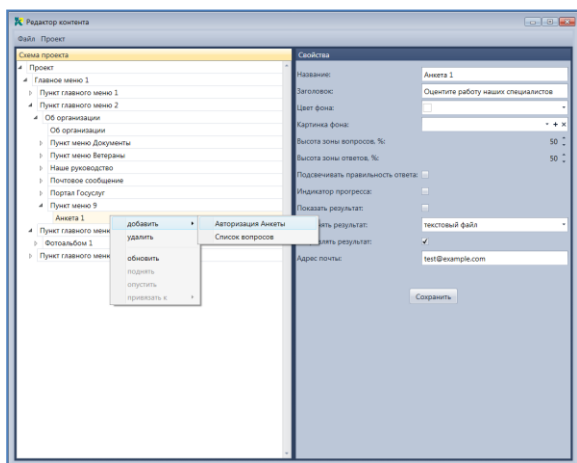


Рис. 87

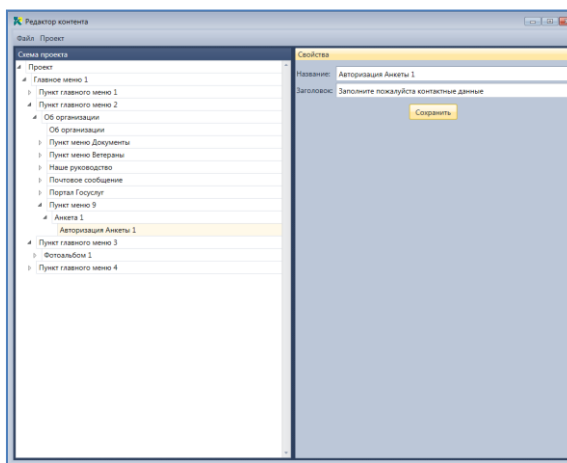


Рис. 88

Поля ввода данных авторизации добавляются без ограничения количества. Наименование каждого поля можно задавать произвольно. Рис 89-91.

Чтобы требовать заполнения определенных полей, необходимо установить параметр «Обязательное»
Рис 92.

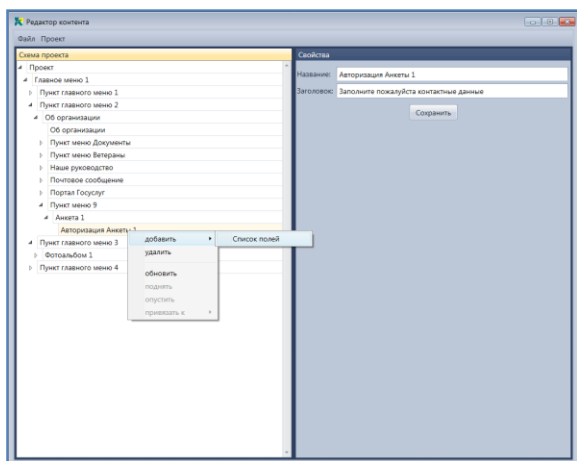


Рис. 89

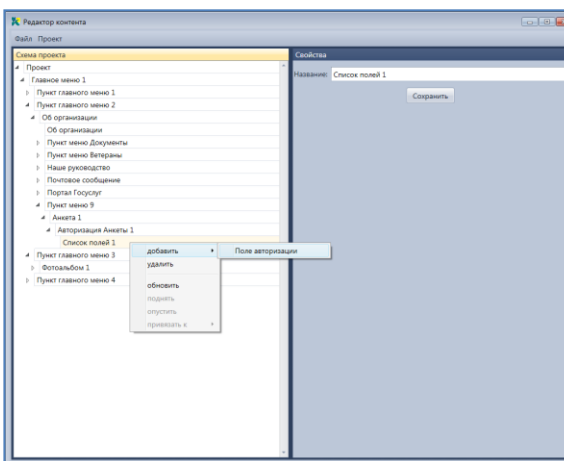


Рис. 90

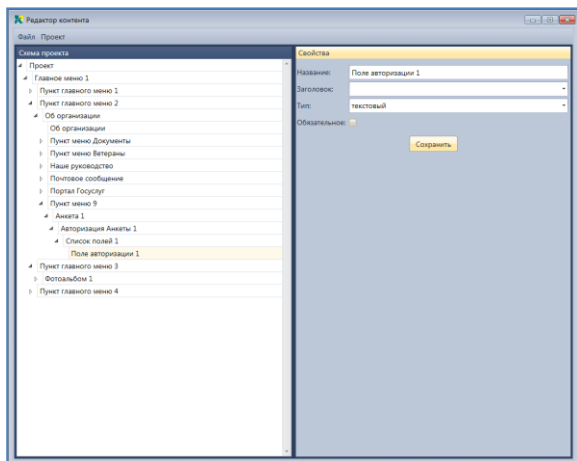


Рис. 91

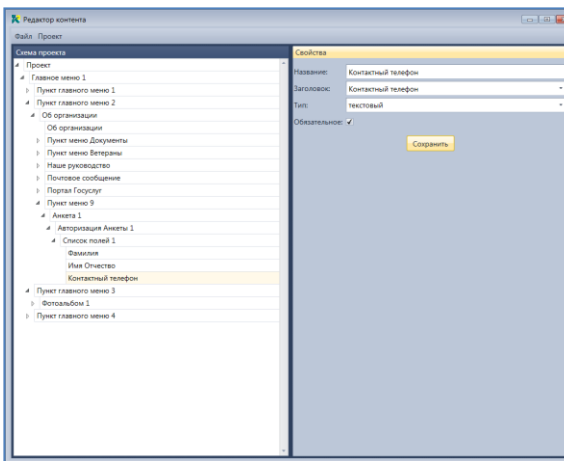


Рис. 92

Вид экрана авторизации в Информаторе показан на Рис 93.

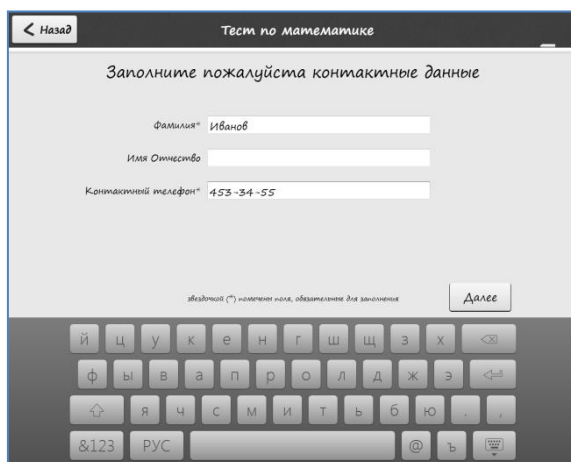


Рис. 93

Анкета может содержать неограниченное количество вопросов и ответов на них. Конфигурирование раздела вопросов и ответов происходит следующим образом.

Для начала добавляется модуль **Список вопросов**, который потом наполняется содержимым. Рис. 94. В список вопросов добавляются элементы. Рис 95.

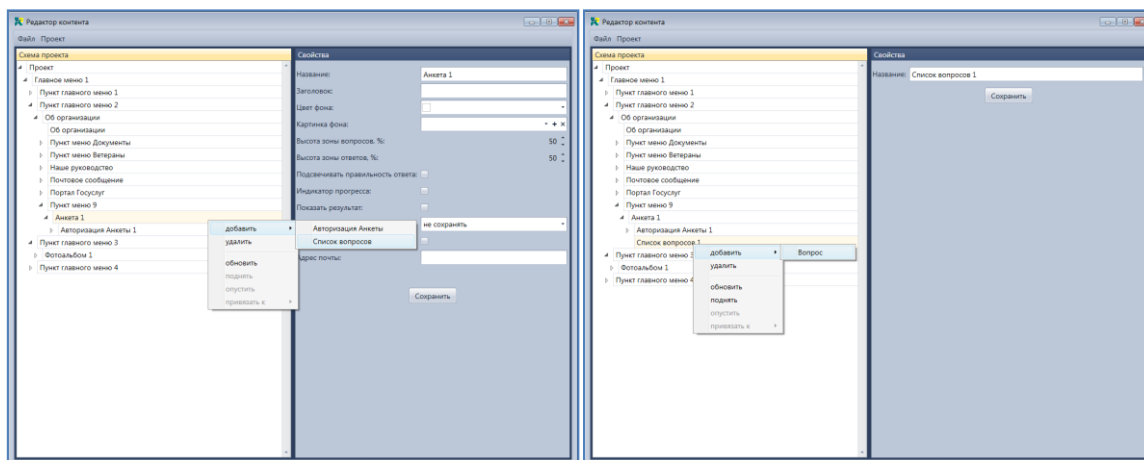


Рис. 94

Рис. 95

Количество вопросов в системе физически не ограничено. Параметры элемента вопроса показаны на Рис 96.

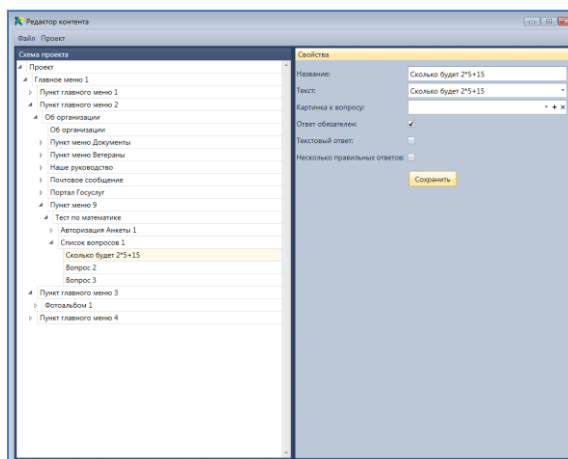


Рис. 96

Название – внутреннее название в проекте.

Текст – текст вопроса.

Картинка к вопросу. Вопрос может содержать графический элемент, (Пример - что изображено на картине «Три медведя», Кто автор картины).

Ответ обязателен – пока не будет выбран один из вариантов ответов – дальнейшие шаги невозможны.

Текстовый ответ. При использовании данного параметра анкета предложит ввести текст с использованием экранной клавиатуры. Добавление элементов **Ответ** в вопросы с текстовым ответом не имеют смысла, так как они не принимаются к рассмотрению.

Несколько правильных ответов.

Если Вы хотите предложить несколько правильных ответов на поставленный вопрос, необходимо установить этот параметр. В противном случае можно выбрать только один из предложенных ответов.

Список ответов. У каждого вопроса может быть набор ответов. Процедура добавления ответов аналогична процедуре добавления вопросов. Сначала добавляется элемент «Список Ответов», после чего он наполняется элементами «Ответ». Рис 97-98.

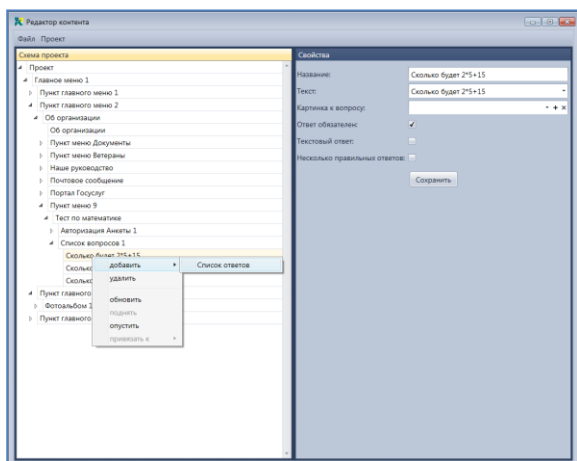


Рис. 97

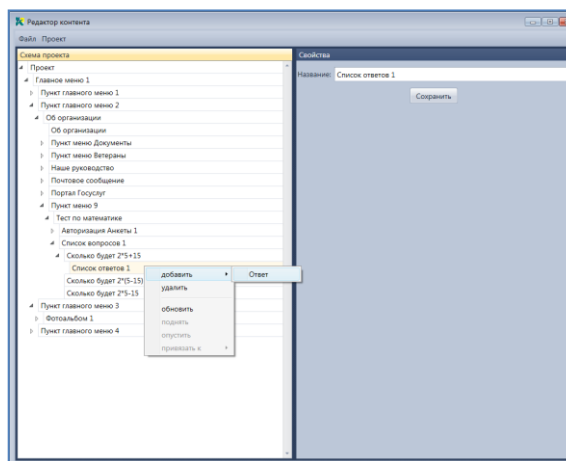


Рис. 98

Редактирование параметров элемента «Ответ» Рис 99-100.

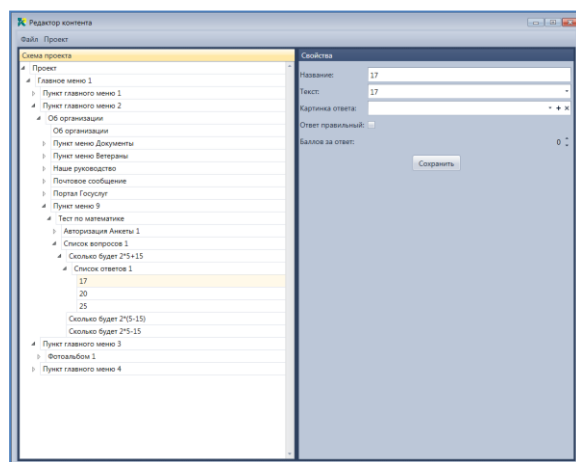


Рис. 99

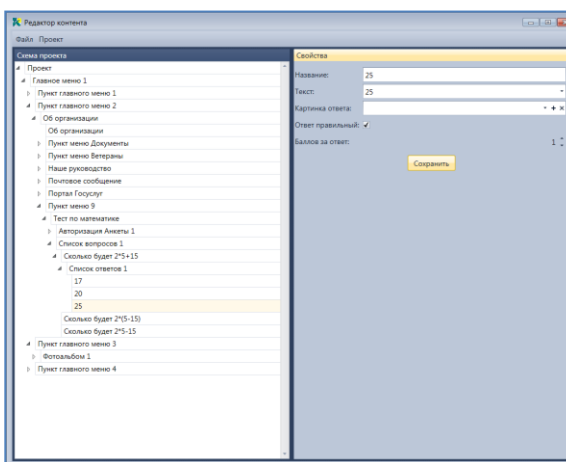


Рис. 100

Название – внутреннее название в проекте.

Текст – текст ответа.

Картинка ответа - можно показать изображение в качестве ответа на вопрос.

Ответ правильный – критерий правильности ответа.

Баллов за ответ – количество баллов за выбор данного ответа. В процессе ответов на вопросы все баллы суммируются и указываются в результатах анкеты.

Изображения процесса анкетирования на рисунках Рис 101-104.



Рис. 101

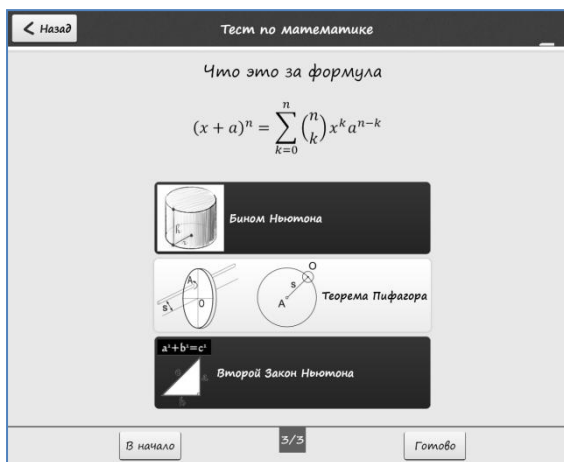


Рис. 102



Рис. 103



Рис. 104

Результаты анкетирования можно отобразить на завершающем экране анкеты. Результаты согласно настройкам анкеты можно сохранить или отправить в различных форматах. По желанию заказчика мы можем оперативно доработать формат результатов анкеты.

15. Библиотека Документов

Для отображения иерархического списка документов используется **Библиотека документов**. Этот элемент состоит из разделов (папок) и расположенных в них документов. В библиотеке на первом уровне иерархии может быть несколько разделов, каждый из которых в свою очередь содержит разделы и документы. Количество уровней иерархии теоретически не ограничено.

Добавление и конфигурирование библиотеки документов показано на рис 105-111.

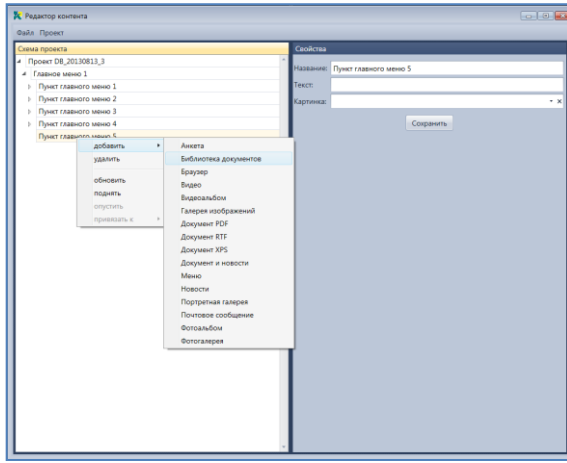


Рис. 105

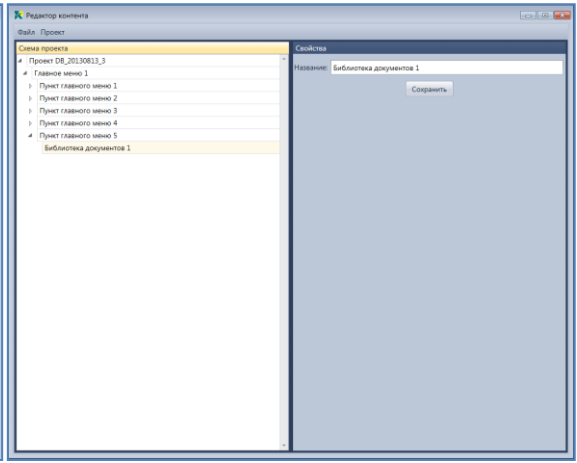


Рис. 106

Добавление **Библиотеки документов** в проект.

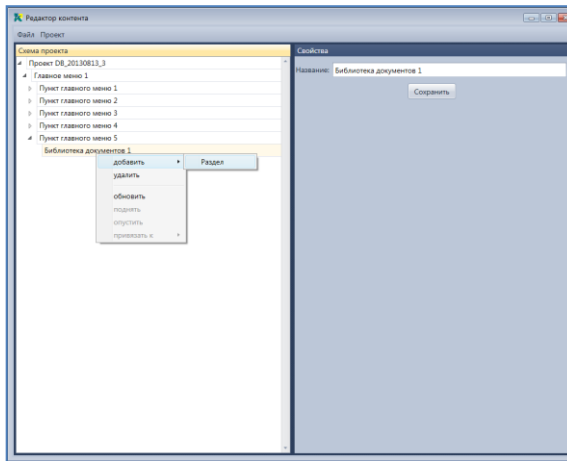


Рис. 107

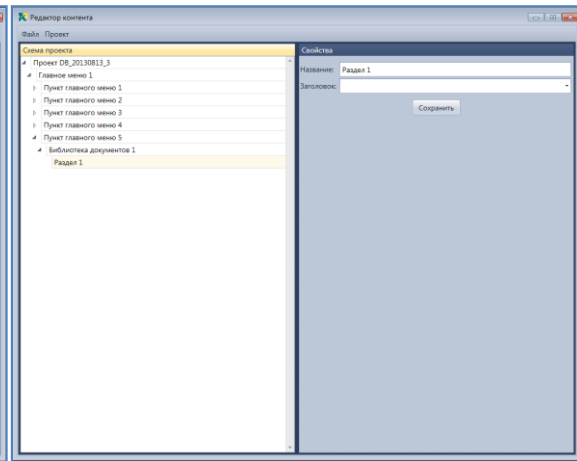


Рис. 108

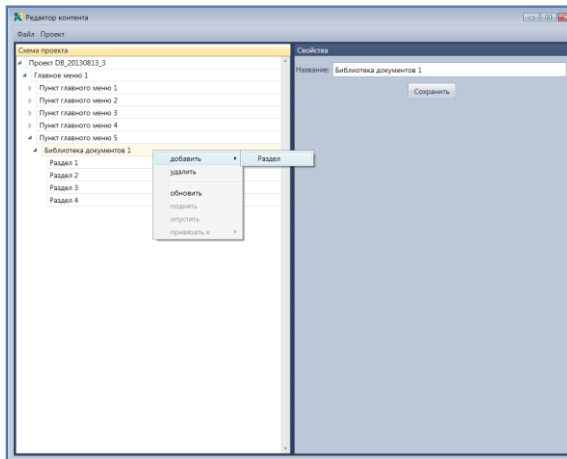


Рис. 109

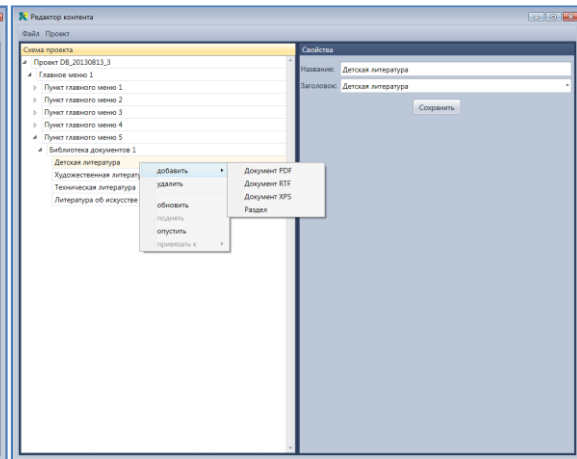


Рис. 110

Добавление **Разделов** в библиотеку.

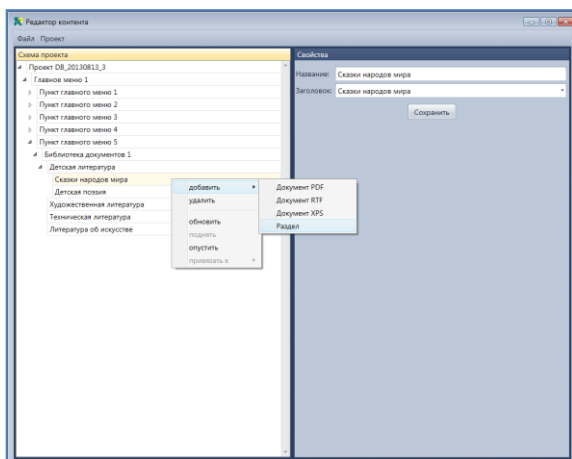


Рис. 111

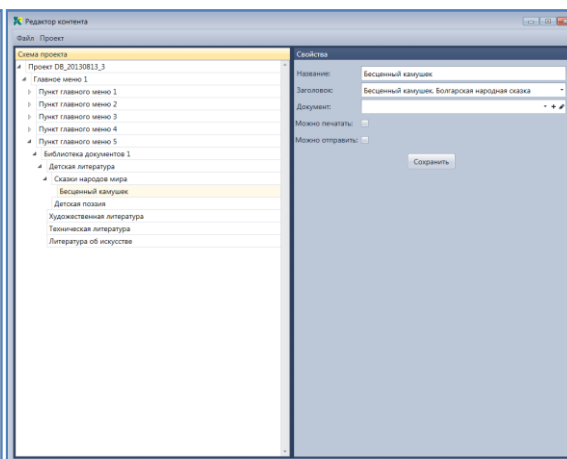


Рис. 112

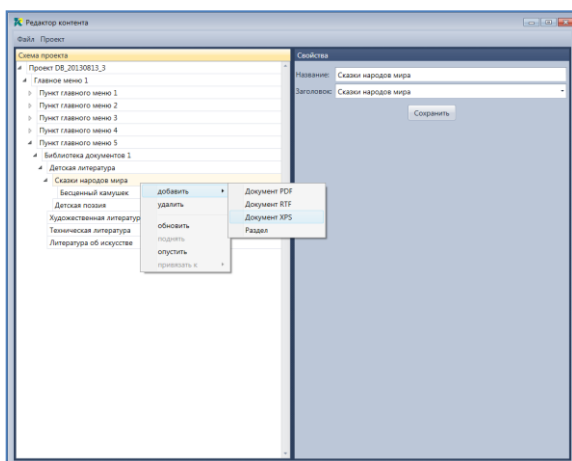


Рис. 113

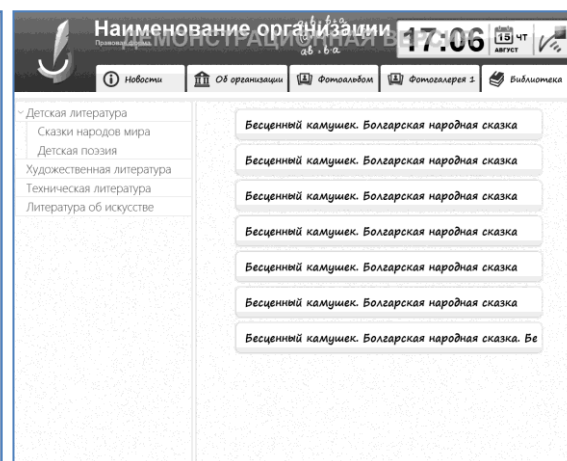


Рис. 114

Добавление документов в библиотеку и ее внешний вид Рис 112-113.

При удалении разделов документы не удаляются из хранилища Медиаконтента.

16. **Бегущая строка.**

Бегущая строка – элемент, отображаемый на всех экранах Информатора для оперативного информирования. Текст объявления, а также основные параметры бегущей строки, такие как цвет и высота можно настраивать в Редакторе. Для добавления на экран бегущей строки необходимо на уровне проекта добавить объект Бегущая строка. Пример добавления и свойства бегущей строки показаны на рис 115-117. Вид Информатора с бегущей строкой показан на рис 118.

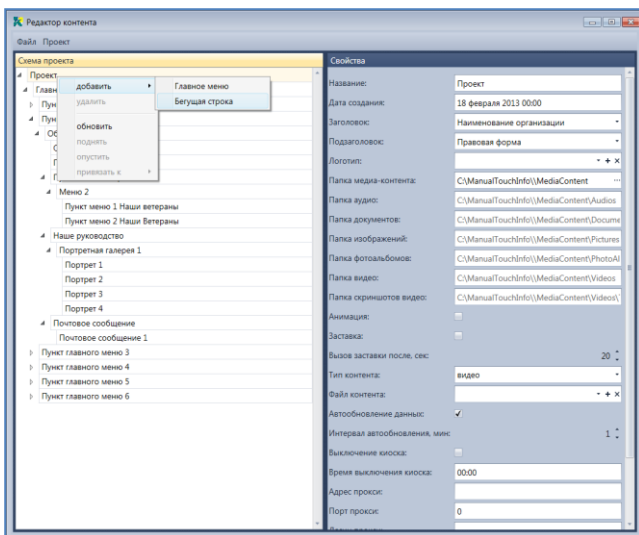


Рис. 115

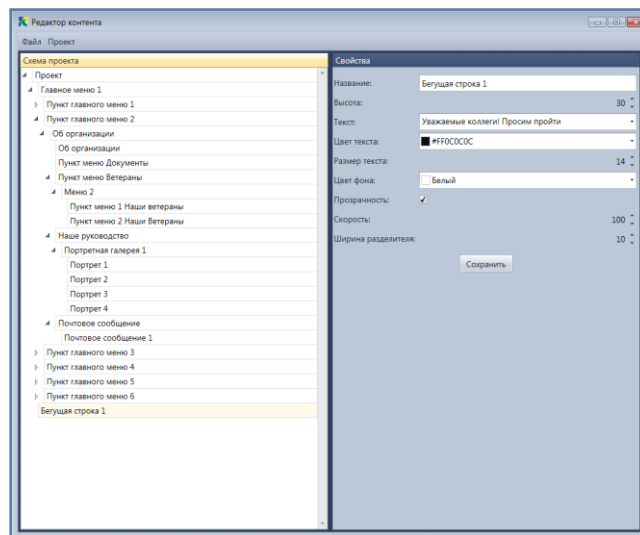


Рис. 116

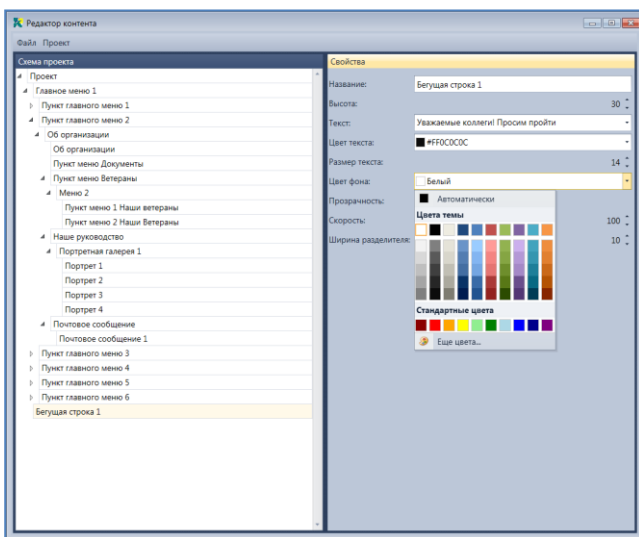


Рис. 117

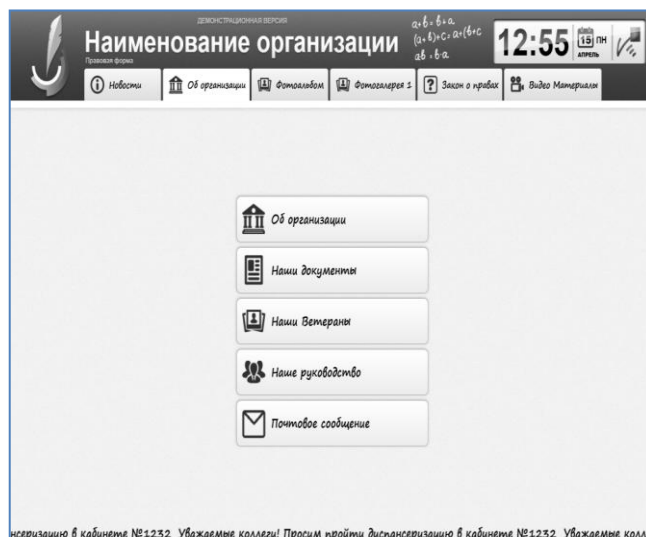


Рис. 118

17. Удаление объектов дерева.

В редакторе предусмотрена возможность удаления объектов. Удаление возможно на любом логическом уровне. При этом все дочерние объекты дерева будут также полностью удалены из структуры. Медиакоонтент не удаляется - он остается и в хранилище и в БД. Перед удалением Редактор попросит подтвердить удаление объектов дерева. Рис 119-120.

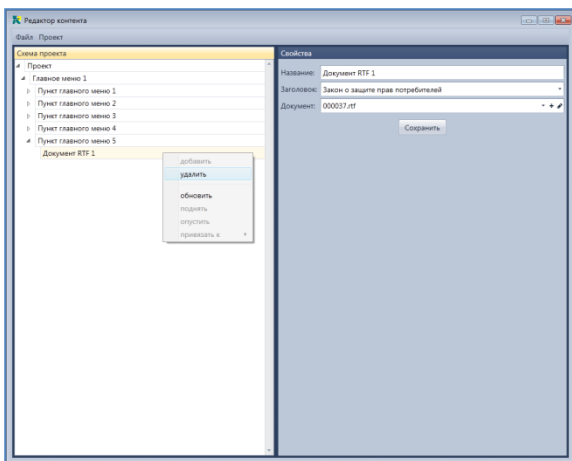


Рис. 119

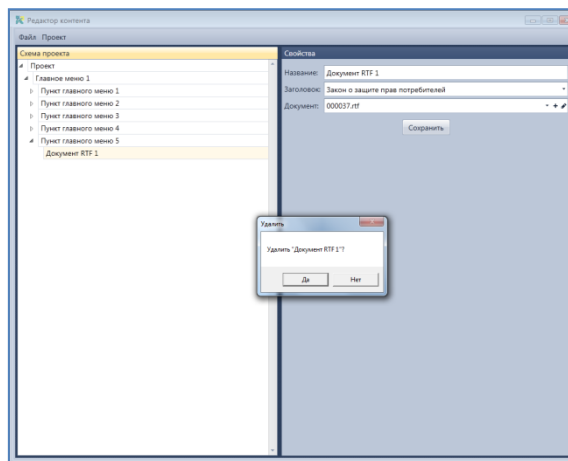


Рис. 120

X. Резервное копирование

В Редакторе предусмотрена возможность создания резервной копии проекта и его восстановления, а также функция полной очистки всех параметров и значений проекта. Доступ к ним возможен через меню редактора. Рис 121.

Все содержимое проекта можно сохранить в одном архивном файле и потом восстановить. Данная операция инициируется выбором пункта «Проект» главного окна Редактора. При создании резервной копии проекта Редактор запросит месторасположение архива проекта.

В момент восстановления, после указания файла архивной копии, Редактор попросит подтвердить замену текущих настроек проекта и медиаконтента. Будьте внимательны – при восстановлении архивного проекта текущий проект полностью удаляется вместе с контентом. Восстановить его невозможно!!!

Восстановление резервной копии проекта возможно только при совпадении версий приложения. После редактирования контента желательно сделать резервную копию проекта на случай восстановления при выходе из строя оборудования киоска.

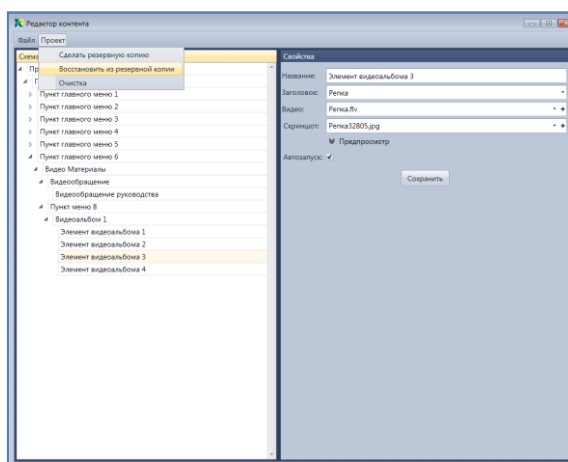


Рис. 121