

TARTU ÜLIKOOL  
MATEMAATIKA-INFORMAATIKATEADUSKOND

Arvutiteaduste instituut  
Informaatika õppekava

Priit Pihlamägi

# **Testrakenduse kasutusjuhend**

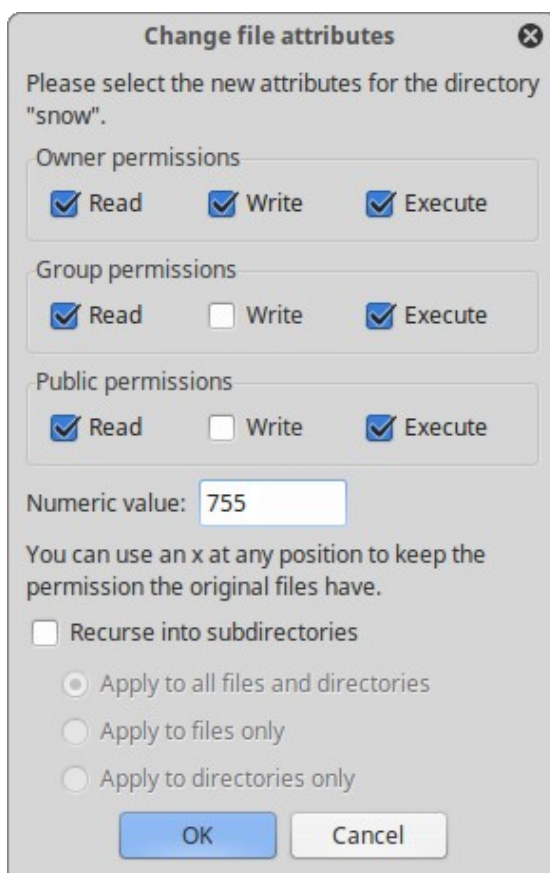
# 1. Testrakenduse ülesseadmine

Kõik testrakenduse osad ei tööta ilma veebiserverita. Enne testrakenduse kasutamist tuleb see veebiserverisse laadida.

1. Laadige testrakenduse failid veebiserverisse.

Selle jaoks võib kasutada ftp klienti FileZilla. Tartu Ülikoolil on FileZilla kasutamise õpetus aadressil: <https://wiki.ut.ee/display/AA/Failide+transportimine+FileZilla+abil>.

2. Peale testrakenduse veebiserverisse laadimist pange kõigile testrakenduse failidele õigused 755.
3. Peale failiõiguste seadmist trükkige vastava serveri ja kausta aadress veebilehitsejasse ja avage leht.



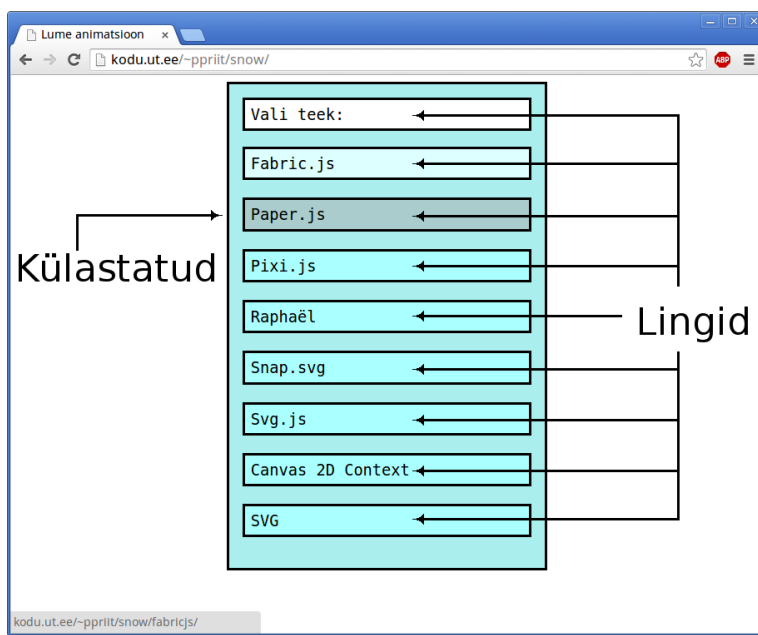
Pilt 1: Failiõiguste 755 seadmine.

## 2. Testrakenduse kasutamine

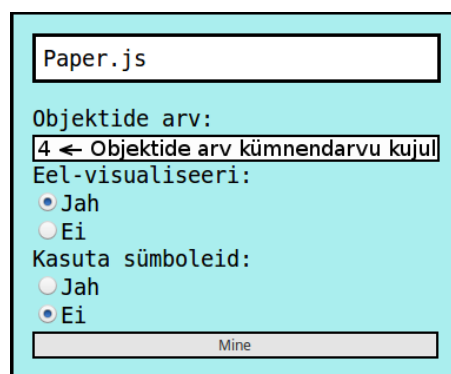
Nüüd kui testrakendus on veebiserverisse laetud, saab seda kasutada. Selleks tegutsege järgnevalt.

- 1 Teegi valimiseks vajutage teegi nimega lingile. Juba vaadatud lingid on tumeda taustaga.
- 2 Kirjutage lahtrisse "Objektide arv" soovitud lumehelveste hulk kümnendsüsteemi arvu kujul (vt. Pilt 3).
  - 2.1 Kui valitud teegiks on "Paper.js" või "Canvas 2D Context", siis tegutsege järgnevalt (vt. Pilt 3).

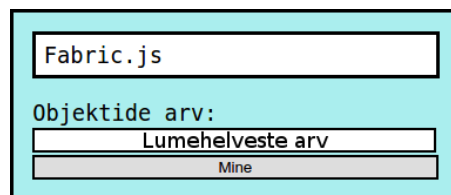
- 2.1.1 Vajutage pealkirjaga “Eel-visualiseeri” all olevale raadionupule “Jah”, kui soovite et testrakendus kasutaks eel-visualiseerimist.
- 2.1.2 Vajutage pealkirja “Eel-visualiseeri” all olevale raadionupule “Ei”, kui soovite et testrakendus ei kasutaks eel-visualiseerimist.
- 2.2 Kui valitud teegiks on “Paper.js”, siis tegutsege järgnevalt (vt. Pilt 3).
  - 2.2.1 Vajutage pealkirja “Kasuta sümboleid” all olevale raadionupule “Jah”, kui soovite et testrakendus kasutaks sümboleid.
  - 2.2.2 Vajutage pealkirja “Kasuta sümboleid” all olevale raadionupule “Ei”, kui soovite et testrakendus ei kasutaks sümboleid.
- 2.3 Kui valitud teegiks on “Pixi.js” tegutsege järgnevalt.
  - 2.3.1 Vajutage pealkirja “Visualiseerimise standard” all olevale raadionupule “WebGL”, kui soovite et testrakendus kasutaks visualiseerimiseks WebGL standardit.
  - 2.3.2 Vajutage pealkirja “Visualiseerimise standard” all olevale raadionupule “2D Context”, kui soovite et testrakendus kasutaks visualiseerimiseks Canvas 2D Context standardit.
- 2.4 Kui valitud teegiks on “Raphaël” või “Snap.svg” tegutsege järgnevalt.
  - 2.4.1 Vajutage pealkirja “Kasuta SVG maatrikseid” all olevale raadionupule “Jah”, kui soovite kasutada objektide pööramisjärgsel asukoha muutmisel SVG üleminekumaatrikseid.
  - 2.4.2 Vajutage pealkirja “Kasuta SVG maatrikseid” all olevale raadionupule “Ei”, kui te ei soovi kasutada objektide pööramisjärgsel asukoha muutmisel SVG üleminekumaatrikseid.
- 2.5 Kui valitud teegiks on “SVG” tegutsege järgnevalt.
  - 2.5.1 Vajutage pealkirja “Vali millist maatriksit kasutada” all olevale raadionupule “Üleminekumaatriks”, kui te soovite kasutada objektide pööramisjärgsel asukoha muutmisel üleminekumaatrikseid, mis pole JavaScripti sisse ehitatud.
  - 2.5.2 Vajutage pealkirja “Vali millist maatriksit kasutada” all olevale raadionupule “SVG üleminekumaatriks”, kui te soovite kasutada objektide pööramisjärgsel asukoha muutmisel SVG üleminekumaatrikseid.
  - 2.5.3 Vajutage pealkirja “Vali millist maatriksit kasutada” all olevale raadionupule “Ilma maatriksita”, kui te ei soovi kasutada objektide pööramisjärgsel asukoha muutmisel üleminekumaatrikseid.
- 3 Vajutage nupule “Mine” (vt. Pilt 4).
- 4 Kui kõik on korrektselt tehtud, avaneb valitud teegi ja sätetega testrakendus (vt. Pilt 5).



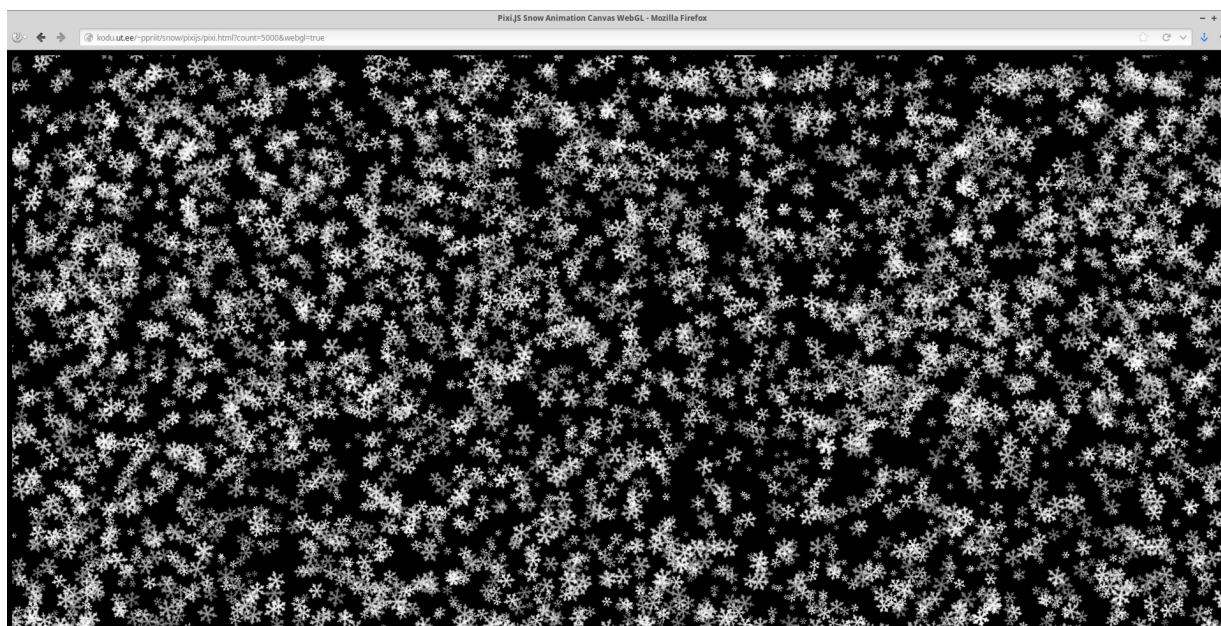
Pilt 2: Teegi valimine.



Pilt 3: Paper.js sätteid.



Pilt 4: Fabric.js sätteid.



Pilt 5: Avanevad testrakendus.