

UŽIVATELSKÝ MANUÁL

Tento manuál slouží k popisu vytvořené aplikace pro Android z pohledu uživatele. Obsahuje informace o instalaci aplikace ze souboru APK, instalaci trénovacích dat a slovníku a také informace o tom, jak aplikaci používat.

Aplikace ve své současné formě umožňuje získat z barevného snímku křížovky digitální verzi této křížovky, ručně vyplňovat křížovku vytvořenou ze snímku a vyžádat si nápovědu k obsahu políčka legendy získanou prohledáním databáze hesel. Aplikace neumožňuje vytvořenou křížovku uložit pro pozdější použití, ani přepínat mezi více než jednou křížovkou.

1. Instalace

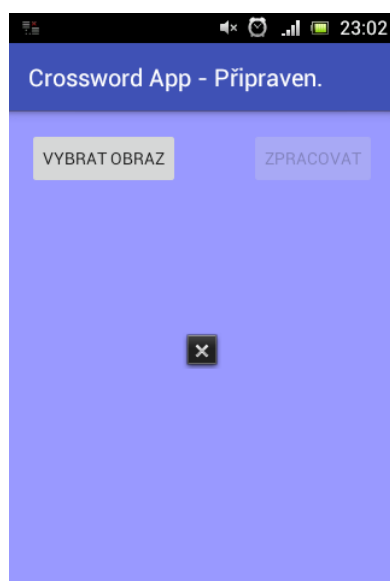
Aplikace je instalována pomocí distribučního souboru APK. Soubor postačí pouze zkopírovat do paměti mobilního telefonu a otevřít ji v libovolném správci souborů. Objeví se možnost výběru, jestli chcete aplikaci nainstalovat. Android v základním nastavení nepovoluje instalaci aplikací z neznámých zdrojů (tedy jiné zdroje než obchod Google Play). Za účelem instalace této aplikace je proto nutné dočasně povolit instalaci z neznámých zdrojů v nastavení zabezpečení mobilního telefonu. Aplikace vyžaduje verzi operačního systému Android 4.0.3 nebo vyšší.

Soubor trénovacích dat pro OCR “ces.traineddata” je třeba nakopírovat do primárního úložného prostoru mobilního telefonu do složky “tessdata”. Databázi “kriz_slov.sqlite3” je třeba zkopírovat do primárního úložného prostoru do složky “CrosswordDict”. Přítomnost databáze není nutná k provozu aplikace, ale aplikace nebude schopna poskytnout nápovědu k legendě. Pokud aplikace při spuštění nahlásí, že není schopna nalézt některý z těchto souborů, zkontrolujte, jestli se složky nenachází v jiné složce, popřípadě, pokud má mobilní telefon více než jednu paměť, zkuste zkopírovat potřebné soubory na druhou paměť.

2. Ovládání

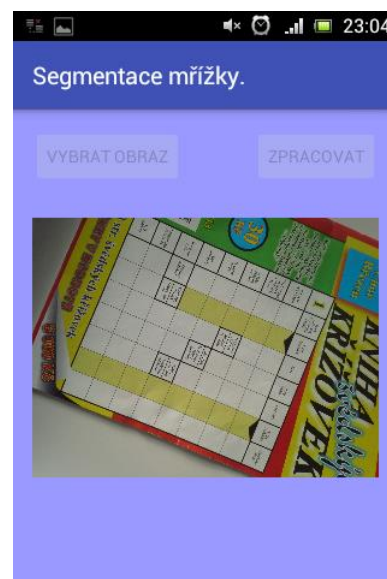
Po spuštění aplikace se zobrazí menu s tlačítky pro výběr snímku ke zpracování a pro spuštění zpracování. Tlačítko pro spuštění zpracování je zablokováno, dokud není vybrán obraz.

Stisknutím tlačítka **Vybrat obraz** je zobrazeno okno, které umožňuje procházet paměť zařízení a zvolit snímek ke zpracování. Podporovanými formáty snímků jsou JPEG, PNG a BMP.



Obrázek 1: Menu aplikace a výběr souboru.

Pro vybraný snímek aplikace zobrazí náhled a odemkne tlačítko **Zpracovat**. Je-li toto tlačítko stisknuto, aplikace začne se zpracováním křížovky. Během zpracování aplikace zabráňuje mobilnímu telefonu přejít do režimu spánku a tlačítka v menu jsou zablokována. Aplikace v průběhu zpracování informuje o fázi, ve které se právě nachází, na horní liště aplikace. V případě, že aplikace není schopna na snímku křížovku nalézt, je zpracování ukončeno a zobrazí se zpráva o neúspěšném zpracování.

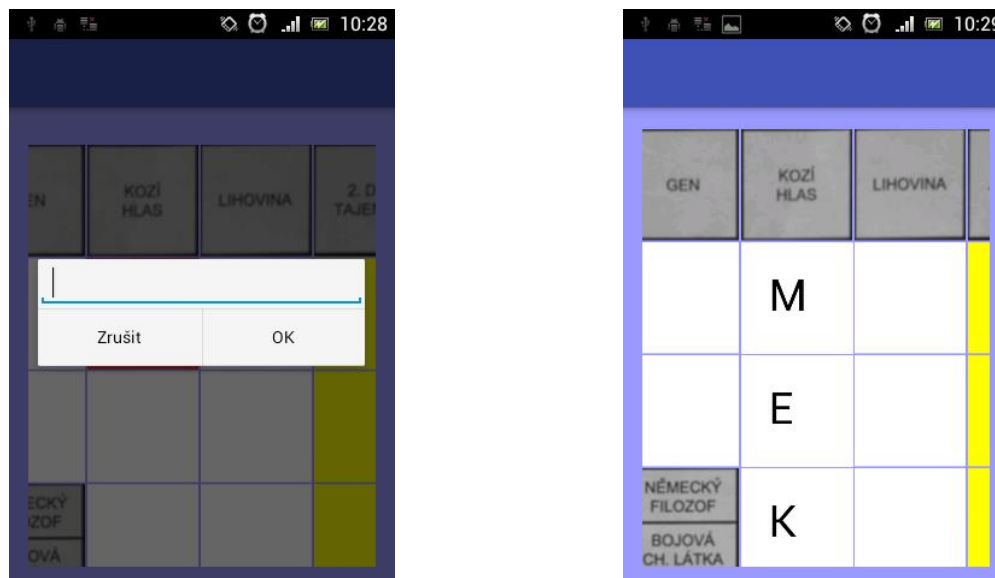


Obrázek 2: Náhled vybraného snímku a průběh zpracování.

Jakmile je zpracování dokončeno, aplikace zobrazí křížovku, kterou na obrázku rozpoznala. Křížovku je možno přibližovat, oddalovat a posouvat běžně používanými gesty. S políčky lze manipulovat pomocí dlouhého stisknutí.

Dlouhé stisknutí vpisovacího nebo tajenkového políčka zobrazí dialog pro zadání textu. Po stisknutí zobrazeného řádku se objeví klávesnice, pro zadání písmene, které chcete do políčka zapsat. Zapsání písmene potvrdíte stisknutím tlačítka **OK** nebo zrušíte

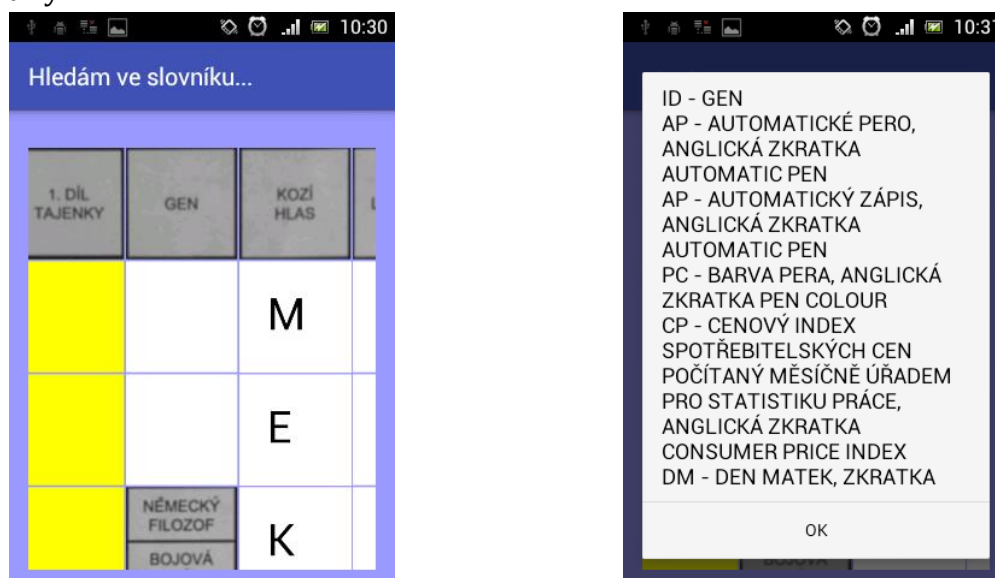
stisknutím tlačítka **Zrušit**. Pokud chcete smazat písmeno zapsané v políčku, nezadávejte žádné nové písmeno a pouze potvrďte zápis tlačítkem **OK**.



Obrázek 3: Zapsání písmene do políčka.

Dlouhým stiskem políčka legendy spustíte prohledávání databáze s řešeními. Zatímco prohledávání probíhá, můžete pokračovat ve vyplňování křížovky, ale nemůžete spustit hledání pro jiné políčko legendy. Jakmile je prohledávání hotovo, zobrazí se okno s nalezenými řešeními a jim odpovídajícím heslům, která jsou uvedeny v databázi.

V případě rozpuštěných políček s legendou je rozlišováno stisknutí horní a spodní poloviny políčka. Políčko vždy rozlišuje stisk na poloviny i když je rozděleno na čtvrtinu a tři čtvrtiny.



Obrázek 4: Vyhledávání a zobrazení nápovědy k legendě.