



Inhaltsverzeichnis

Allgemein.....	1
Zusammenfassung.....	1
Vorraussetzungen.....	1
Konfigurationen.....	2
Aufbau der Dateien.....	2
Untertitel.....	2
Konfirurierung.....	2
Startparameter.....	3
Source Code Dokumentation.....	3
Konfig.cs (SlideRight.Konfiguration).....	3
MarcelBehrmann.jpg(SlideRight.Ressourcen).....	3
Einstellungen.cs(SlideRight).....	3
Icon.ico(SlideRight).....	4
MainForm.cs(SlideRight).....	4
Program.cs(SlideRight).....	4
SlideShow.cs(SlideRight).....	4
Untertitel.cs(SlideRight).....	5
UntertitelFrm.cs(SlideRight).....	5

Allgemein

Allgemeines über das Programm und was wo einzustellen ist.

Zusammenfassung

SlideRight ist ein Program zum Erstellen und verwalten von SlideShow's mit Bildern denen einen Untertitel zugeordnet ist. Dazu bietet SlideRight folgende Möglichkeiten:

- Ausführen von SlideShows
- Konfigurieren von Bilder-Ordner und Unterschriften-Datei
- Vergabe von Untertitel und Quellenangaben im Programm

Vorraussetzungen

1. Windows Betriebssystem
2. .Net FrameWork 2.0
3. System Vorraussetzungen für .Net FrameWork 2.0



Konfigurationen

- **Bilder Ordner:** *Der Ordner dessen Bilder in der Slide Show dargestellt werden sollen.*
- **Untertitel Datei:** *Datei in der die Untertitel und Quellen Stehen*
- **Anzeige Dauer:** *Zeit in Sekunden die die Bilder während der SlideShow angezeigt werden sollen*

Aufbau der Dateien

Hier wird der Aufbau der Dateien die zu SlideRight gehören beschrieben.

Untertitel

Der name der Untertitel Datei ist freiwählbar, alledings ist beim Aufbau der Datei einiges zu beachten. Die Angaben zu den Bildern werden mit einem | von einander getrennt, dies bedeutet das in Dateinamen, Untertitel und Quelle dieses zeichen nicht vorkommen darf.

In der Untertitel Datei wird für jedes Bild eine Zeile angelegt und dort alle Informationen an einander gereiht gespeichert. Ein Datensatz für ein Bild sieht wie folgt aus :

`<dateiname>|<untertitel>|<quelle>`

z.B:

beispiel.jpg|Dies ist ein Beispiel Bild|Beispiel Photograph

Konfirurierung

In der Konfiguration wird in jeder Zeile eine Konfiguration gespeichert.

Mögliche Konfigurationen:

- **Ordner** *Dies entspricht der Konfiguration der Bilder – Ordner*
- **Geschwindigkeit** *Dies entspricht der Konfiguration der Geschwindigkeit*
- **Untertitel** *Dies entspricht der Konfiguration der Untertitel Datei*

Die Konfigurations datei (*slideright.conf*) wird automatisch erstellt und mit den Standart werten gefüllt. Die änderungen können sowohl manuel mit einem Texteditor als auch mit der Konfiguration mit SlideRight bearbeitet werden.

Wenn die Konfiguration manuel bearbietet wird darf SlideRight nicht aktiv sein da sonst die änderungen verworfen werden.



Startparameter

Es ist möglich das Program mit bestimmten Start Parametern zu starten.

- **-s** *Es wird sofort die SlideShow gestartet ohne vorher das Auswahl Menü Anzuzeigen.*

Source Code Dokumentation

Konfig.cs (SlideRight.Konfiguration)

Klasse zum Laden und Speichern von Konfigurtationen des SlideRight Programms.

```
public Konfig(string Datei)
```

Konstruktor der Klasse, legt den Dateinamen Fest in dem die Konfigurationen gespeichert werden.

```
public void Speichern(string Konfig, string Wert)
```

Speichert/Aktualisiert eine Konfiguration auf den Übergebenen Wert. Sollte noch keine Konfigurations Datei vorhanden sein wird eine neue Datei erstellt.

```
public string Wert(string Konfig)
```

Gibt den Wert einer Konfiguration als String zurück oder einen Leeren String.

MarcelBehrmann.jpg(SlideRight.Ressourcen)

JPG Datei mit dem Logo von Marcel Behrmann.

Einstellungen.cs(SlideRight)

```
public Einstellungen()
```

Inizialisiert die Einstellungs Klasse, weißt die vorhanden Konfigurationen zu. Und inzialisiert die Grafische Oberfläche.

```
private void hdlSchließen(object sender, EventArgs e)
```

Methode zum Handeln des Button zum Schließen. Speichert alle Bearbeiten Konfigurationen und schließt danach die Oberfläche der Einstellungen

```
private void hdlAuswählen(object sender, EventArgs e)
```

Methode zum Handeln des Button zum Auswählen des Ordners in dem die Bilder gespeichert sind und setzt die Anzeige auf diesen Wert.

```
private void nbxGeschwindigkeit_KeyDown(object sender, KeyEventArgs e)
```

Handler für Tastendrücke in der Geschwindigkeits Einstellung. Verhindert das etwas ausser Zahlen eingegeben werden kann.

```
private void hdlUntertitel(object sender, EventArgs e)
```

Methode zum einstellen des Pfades zur Untertitel Datei.



Icon.ico(SlideRight)

Icon des Programs.

MainForm.cs(SlideRight)

public MainForm()

Inizialisiert die MainForm des Programs. Initialisiert die Untertitel.

private void hdlStart(object sender, EventArgs e)

Startet die SlideShow.

private void hdlEinstellungen(object sender, EventArgs e)

Öffnet das Einstellungs Fenster für die SlideShow

private void hdlBilder(object sender, EventArgs e)

Öffnet die Untertitel Anzeige.

public void RunSlideshow()

Dient zum Starten der SlideShow wird von hdlStart und falls StartParameter vorhanden sind aufgerufen.

Program.cs(SlideRight)

static void Main(string[] args)

Haupteinstiegspunkt der Anwendung, überprüft auf Start Parameter und Starten der MainForm oder der SlideShow.

static void Run()

Startet die Anwendung Normal (HauptFenster wird geladen)

static void RunSlideShow()

Startet sofort die SlideShow wird ausgeführt wenn der parameter -s übergeben wurde.

SlideShow.cs(SlideRight)

public SlideShow()

Initialisiert die SlideShow Form, versucht Bilder und Untertitel zu laden und startet danach sofort die SlideShow mit den getroffenen Konfigurationen.

private void InitBilder()

Erstellt eine Liste mit allen Bilder Dateien die vorhanden sind in demAusgewählten Ordner.

private void hdltmrSlider(object sender, EventArgs e)

Timer der die Bilder umstellt nach Jedem Durchlauf wird einmal das Logo von Marcel Behrmann angezeigt.



private void SetUntertitel()

Läd den Untertitel für das Gerade angezeigt bild oder setzt diesen auf einen Leeren String. Dazu werden die Untertitel und die Quelle in einen Label geschrieben und durch ein "\r\n" (Linefeed + Carriage Return) getrennt.

Untertitel.cs(SlideRight)

public static void Init()

Erstellt ein Dicinary (Liste mit Strings als Schlüssel) für alle Untertitel + Quellen

public static bool Set(string Name, string[] Wert)

Setzt Untertitel + Quelle für den Übergebenen Bildnamen.

Wobei der erste Index von Wert für den Untertitel und der Zweite für die Quelle steht.

UntertitelFrm.cs(SlideRight)

public void ShowDialog(Konfig _konfig)

Startet den Untertitel Dialog und weißt die Konfiguration zu.

public UntertitelFrm()

Initialisiert die Untertitel Form und die Untertitel Klasse

private void InitBilder()

Erstellt eine Liste mit den Bildern.

void pbHdlr(object sender, EventArgs e)

Die Bildvorschau auf das ausgewählte bild stellen. (Button)

void lbHdlr(object sender, EventArgs e)

Die Bildvorschau auf das ausgewählte bild stellen. (Label)

void SetPreview(string Bild)

Methode die zum Verändern der Vorschau benutzt wird verhindert Redundanzen und abstürze.

private void btnSpeichern_Click(object sender, EventArgs e)

Speichert den Bearbeiteten Untertitel/Quelle