

6. Podstawy obsługi

Obsługa programu *OptiPasz* jest analogiczna do obsługi innych programów działających pod kontrolą systemów operacyjnych MS Windows, dlatego też praca z nim nie powinna przysporzyć żadnych trudności.

Obsługa programu zostanie szczegółowo przedstawiona na przykładzie okna służącego do tworzenia zaleceń żywieniowych (aby wywołać to okno wybierz z menu << EDYCJA >> pozycję << Zalecenia żywieniowe >>, a następnie kliknij przycisk z zielonym plusem). Zalecenie to należy skojarzyć z konkretną fazą produkcji konkretnej grupy produkcyjnej konkretnej grupy zwierząt. Jego zawartością będzie lista kilku składników pokarmowych wraz z ich zalecanymi zakresami zawartości.

Zalecenie

Data utworzenia: 2015-09-14 17:33:37

Grupa zwierząt:

wybierz z listy lub wpisz nową ▾

Kod:

wpisz lub wygeneruj



Nazwa:

Składniki dostępne:

- Podstawowe
- Energia drób
- Makrominerały
- Aminokwasy
- Moje2
- Moje21
- Moje11a

Składniki wybrane

Proporcje składników

Kod	Składnik	Min JS	Max JS
-----	----------	--------	--------

OK

Anuluj

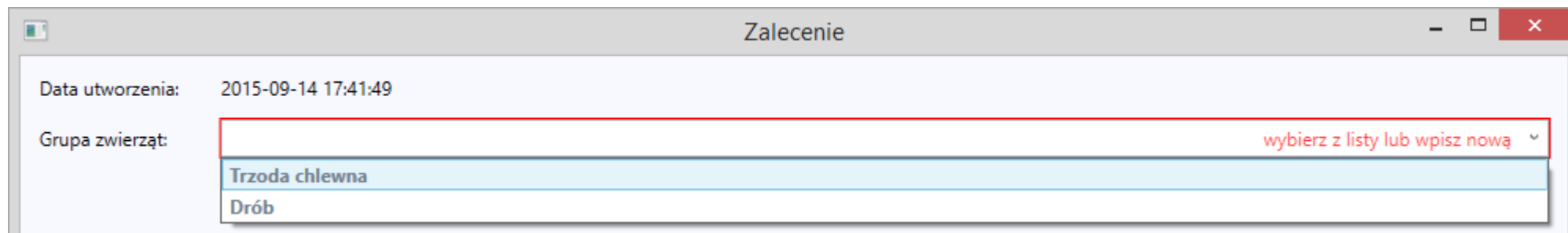
grupa zwierząt: wybierz z listy lub wpisz nową

Dane wprowadza się przy użyciu klawiatury i myszy komputerowej.

Do przejścia do następnego w kolei pola lub przycisku służy klawisz TAB, a do poprzedniego - kombinacja Shift+TAB.

Program na bieżąco sprawdza kompletność i poprawność wprowadzonych danych. Na samym dole każdego okna znajduje się pasek z treścią komunikatu pierwszego błędu. W naszym przypadku informuje on nas, że nie wprowadziliśmy grupy zwierząt i że należy ją wybrać z listy lub wpisać nową. Komunikat ten pochodzi bezpośrednio z listy wyboru oznaczonej etykietą Grupa zwierząt. Rozwiń tę listę wyboru za pomocą małej skierowanej w dół strzałki położonej na prawo od komunikatu błędu. Zauważ, że znajdują się w niej grupy zwierząt wypisane zarówno szarą jak i czarną czcionką (jeśli dopiero co zaczynasz pracę z programem, to u Ciebie będą wyłącznie szare). Szarym kolorem oznaczone są elementy pochodzące z przykładowej bazy danych dołączonej do programu przez jego autorów. Natomiast czarne są elementy utworzone przez Ciebie.

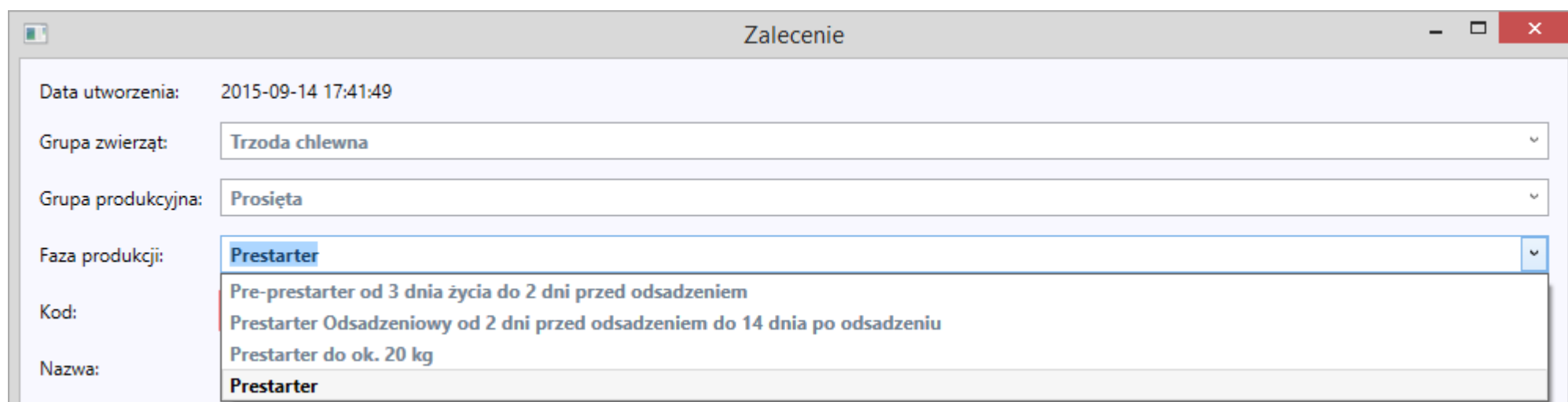
Uwaga: Zawarta w programie baza danych składników pokarmowych, surowców i zaleceń żywieniowych ma charakter wyłącznie przykładowy. Autorzy dołożyli wszelkich starań, aby była poprawna, aczkolwiek nie biorą żadnej odpowiedzialności za skutki jej stosowania.



Zauważ też, że grupy zwierząt wypisane są pogrubioną czcionką. W ten sposób w programie wyróżnione są właśnie grupy, czy to zwierząt, surowców, czy też składników pokarmowych. Chodzi tu o czytelne odróżnienie elementów grupujących (np. grup surowców) od zgrupowanych (np. surowców).

Wróćmy do naszego przykładu. Wybierz pierwszą grupę zwierząt i zatwierdź jej wybór przechodząc do nowo odkrytego pola Grupa produkcyjna za pomocą myszy lub klawisza TAB. Zauważ, że w polu Grupa zwierząt zniknął komunikat błędu. Natomiast na dole ekranu jego treść zmieniła się na "grupa produkcyjna: wybierz z listy lub wpisz nową".

Wybierz pierwszą z brzegu grupę produkcyjną i przejdź do pola Faza produkcji. Zamiast wybierać fazę produkcji z listy, wpisz ją z ręki (w trybie DEMO nie możesz tego wykonać), np. Prestarter i wciśnij TAB w celu jej zatwierdzenia. Teraz rozwiń na chwilę listę faz produkcji i zaobserwuj dwie rzeczy - po pierwsze, dopiero co wpisana przez Ciebie faza została zapamiętana w liście. A jeśli tylko dokończysz wprowadzanie tego zalecenia żywieniowego i zatwierdzisz je przyciskiem << OK >>, to faza ta zostanie trwale zapamiętana w bazie danych programu. Po drugie - nowa faza jest wypisana czarną czcionką, co jest charakterystyczne dla elementów utworzonych przez Ciebie.

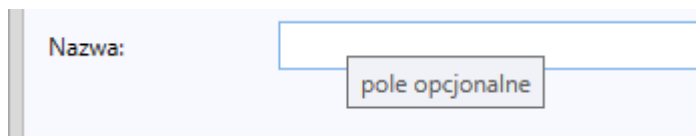


The screenshot shows a window titled "Zalecenie" with the following fields and values:

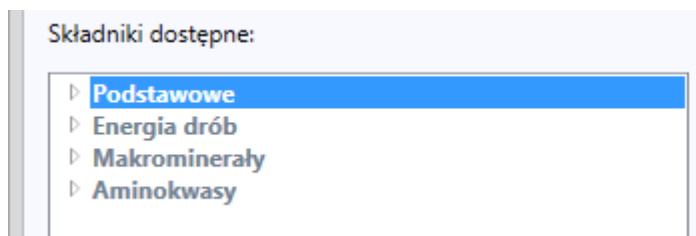
- Data utworzenia: 2015-09-14 17:41:49
- Grupa zwierząt: Trzoda chlewna
- Grupa produkcyjna: Prosięta
- Faza produkcji: Prestarter (dropdown menu is open showing options: Pre-prestarter od 3 dnia życia do 2 dni przed odsadzeniem, Prestarter Odsadzeniowy od 2 dni przed odsadzeniem do 14 dnia po odsadzeniu, Prestarter do ok. 20 kg, Prestarter)
- Kod: (empty)
- Nazwa: (empty)

Przejdźmy teraz do kolejnego pola o nazwie Kod. Jest to obowiązkowy, unikalny identyfikator elementu na wzór nazwy, tyle że zwykle bardziej od niej zwięzły. Możesz go wpisać z ręki lub - jeśli kody nie mają dla Ciebie większego znaczenia - wygenerować za pomocą przycisku z kluczem. Kod wpisany z ręki może mieć dowolną postać, z jednym wyjątkiem - nie może zaczynać się od znaku #, który jest zarezerwowany dla elementów dostarczonych przez Autorów programu.

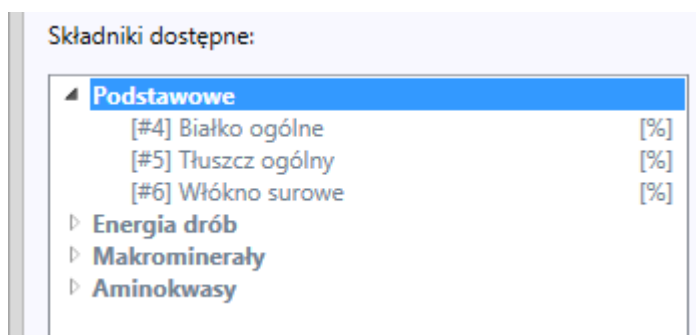
Kolejne pole - Nazwa - jest polem opcjonalnym, o czym informuje podpowiedź wyświetlająca się po najechaniu na nie kursorem myszy. Możemy zostawić je puste (wtedy za nazwę zalecenia służyć będzie sam jego kod wypisany w nawiasach kwadratowych) lub wpisać dowolny tekst:



Przejdźmy teraz do drugiej części okna zatytułowanej Składniki dostępne. Znajdują się tu zgrupowane wszystkie składniki - zarówno te dostarczone przez autorów programu (szare) jak i utworzone przez Ciebie (czarne):



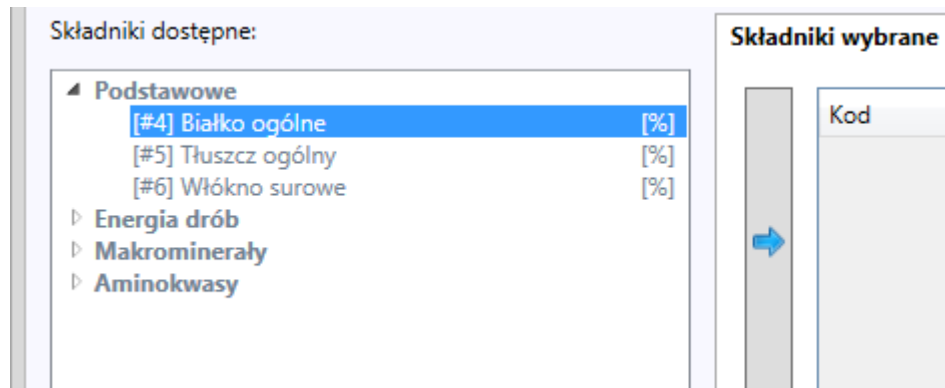
Składniki zawarte w danej grupie ukażą się po jej rozwinięciu. Można to zrobić na dwa sposoby: klikając dwukrotnie daną grupę lub klikając jednokrotnie strzałkę położoną na lewo od jej nazwy:



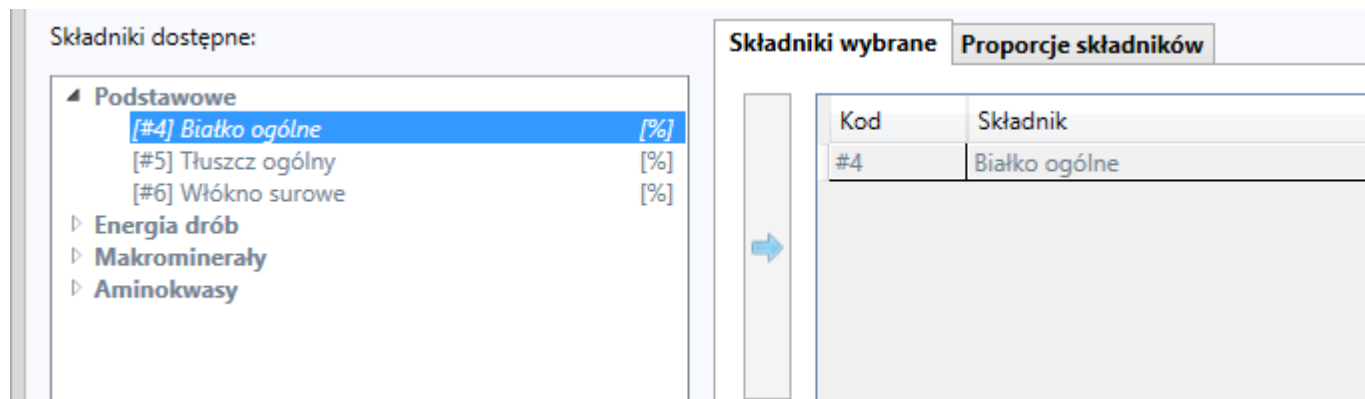
Zauważ, że w przeciwieństwie do grup konkretne składniki są wypisane czcionką o standardowej grubości (a nie wytłuszczoną).

Dwukrotne kliknięcie konkretnego składnika spowodowałoby przejście w tryb jego edycji. Jednakże tutaj to nie zadziała, gdyż edycja dozwolona jest wyłącznie w drzewkach zlokalizowanych w głównym oknie programu.

Za pomocą pojedynczego kliknięcia możemy zaznaczyć dowolny składnik. Zauważ, że odblokowało to położony na prawo przycisk ze strzałką:

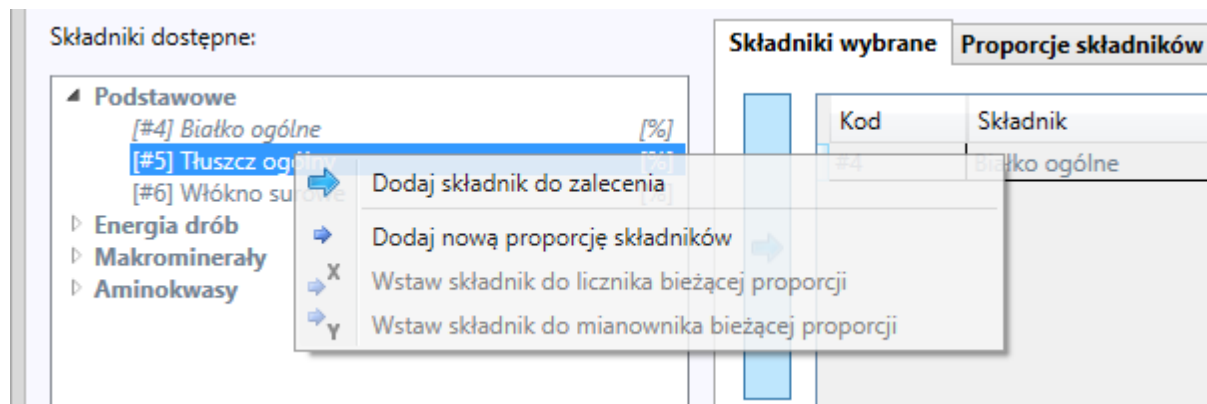


Kliknięcie tego przycisku spowoduje dodanie zaznaczonego składnika do listy składników zawartych w naszym zaleceniu żywieniowym:



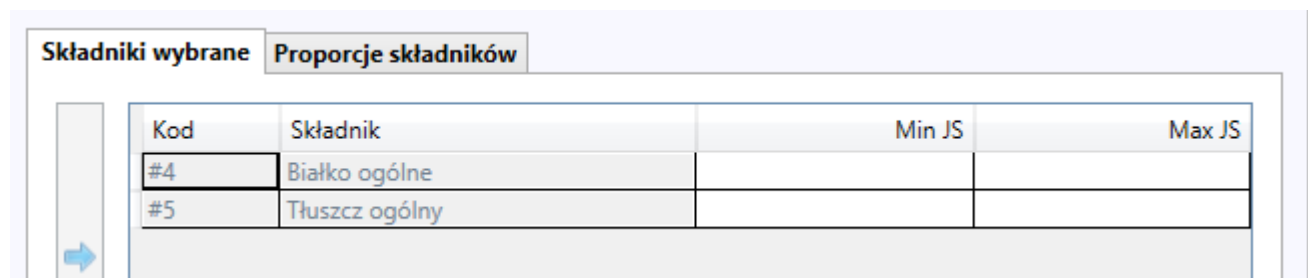
Zauważ, że składnik zaznaczony w drzewku jest teraz wypisany kursywą. W ten sposób program oznacza składniki już wykorzystane w zaleceniu.

Kliknij teraz w drzewku drugi składnik, ale tym razem prawym przyciskiem myszy. W efekcie otworzy się menu kontekstowe z kompletną listą poleceń, które można wykonać na wybranym składniku. Część z nich może być nieaktywna (wyszarzona):

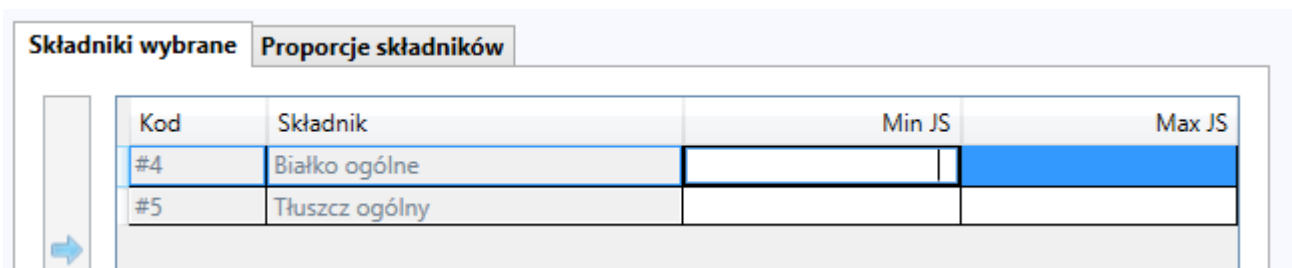


W niektórych drzewkach (ale akurat nie w tym) można dodatkowo wywoływać menu kontekstowe na elementach grupujących oraz na pustych obszarach drzewek, za każdym razem otrzymując inną listę poleceń.

Przejdźmy teraz do położonej na prawo tabelki zatytułowanej Składniki wybrane. Każdy wiersz tej tabelki reprezentuje jeden składnik wybrany przed chwilą do naszego zalecenia. Część składników może być wypisana szarą czcionką, a część czarną. Już wiemy z czego to wynika. Szare składniki (o kodach zaczynających się od znaku #) pochodzą z przykładowej bazy danych dołączonej do programu, natomiast czarne zostały utworzone przez Ciebie. Zwróć jeszcze uwagę na kolor tła poszczególnych komórek tabelki - jedne są jasnoszare, a inne białe. Te jasnoszare (tu: kod i składnik) są nieedytowalne. To znaczy, że nie możesz tu zmienić ich zawartości. Natomiast pola białe (tu: Min i Max) można edytować bezpośrednio w tabelce.



W celu przejścia w tryb edycji komórki zaznacz ją myszą, a następnie: wciśnij na klawiaturze przycisk F2, dwukrotnie kliknij lewym klawiszem myszy lub po prostu zacznij wpisywać docelową wartość:



Kod	Składnik	Min JS	Max JS
#4	Białko ogólne		
#5	Tłuszcz ogólny		

Teraz wpisz dowolną liczbę (np. 10). Masz kilka możliwości zatwierdzenia tej wartości - za pomocą myszy lub klawiatury. Korzystając z myszy wystarczy, że klikniesz dowolne inne edytowalne pole okna - może to być kolejna komórka w tabelce, w którą chcesz wprowadzić wartość (wtedy wykonaj dwuklik) lub pole spoza tabelki (np. Nazwa - wtedy wystarczy pojedyncze kliknięcie). Używając klawiatury masz kilka opcji:

- jeśli nie chcesz edytować kolejnego pola tabelki, wciśnij Esc
- jeśli chcesz przejść do pola położonego poniżej aktualnie edytowanego - wciśnij Enter
- jeśli chcesz przejść do pola położonego powyżej aktualnie edytowanego - wciśnij kombinację Shift+Enter
- jeśli chcesz wyedytować pole położone na prawo od aktualnie edytowanego - wciśnij Tab
- jeśli chcesz wyedytować pole położone na lewo od aktualnie edytowanego - wciśnij Shift+Tab.

Jeśli w danej komórce jest już jakaś liczba i chcesz ją nadpisać, to po prostu zacznij wpisywać nową wartość. Jeśli jednak chcesz ją tylko zmienić, a nie nadpisać, to przejdź w tryb edycji wciskając na klawiaturze przycisk F2 lub dwukrotnie klikając lewym klawiszem myszy. Teraz możesz ją dowolnie zmienić, przy czym podwójne kliknięcie myszy zaznacza jej część dziesiętną lub ułamkową. Do przemieszczenia kursora w obrębie edytowanej liczby służy mysz oraz klawisze ze strzałką w prawo i lewo oraz klawisze HOME/PGUP (przejście na początek liczby) oraz END/PGDN (przejście na koniec liczby). Jeśli edytując liczbę zechcesz ją jednak usunąć, to wciśnij dowolną literę (np. "u" jak usuń; my używamy "q", bo leży wygodnie tuż pod cyfrą 1), a następnie wpisz nową wartość. Jest to szczególnie przydatne, gdy chcemy nadpisać kilka liczb w jednym wierszu. W takim przypadku pierwszą liczbę nadpisujemy poprzez wpisanie nowej wartości, następnie wciskamy klawisz Tab, co przenosi nas w trybie edycyjnym do komórki położonej na prawo, teraz wciskamy dowolną literę w celu wyczyszczenia starej zawartości tej komórki i na koniec wpisujemy nową liczbę. Do usuwania/zerowania wartości bez przechodzenia w tryb edycji służy klawisz DEL.

Zwróć jeszcze uwagę na to, że program na bieżąco kontroluje wprowadzane przez Ciebie dane w celu uchronienia Cię przed popełnieniem błędu. W poniższym przypadku wpisałem zawartość maksymalną białka (5 %) mniejszą od jego zawartości minimalnej (10 %). Program natychmiast to wyłapał, otoczył obydwie wartości czerwoną ramką, po której najechaniu pojawia się komunikat "zawartość minimalna nie może być większa od maksymalnej". Komunikat ten jest też powtórzony w pasku na dole ekranu:

Składniki dostępne:

- Podstawowe
 - [#4] Białko ogólne [%]
 - [#5] Tłuszcz ogólny [%]
 - [#6] Włókno surowe [%]
- ▶ Energia drób
- ▶ Makrominerały
- ▶ Aminokwasy

Składniki wybrane

Kod	Składnik	Min JS	Max JS
#4	Białko ogólne	10,00 %	5,00 %
#5	Tłuszcz ogólny		

zawartość minimalna nie może być większa od maksymalnej

OK Anuluj

składnik [#4] Białko ogólne: zawartość minimalna nie może być większa od maksymalnej

Jak dodatkowo widać na powyższym zrzucie ekranu, w każdej chwili możesz dostosować do swoich potrzeb szerokość poszczególnych kolumn tabelki. Tak samo możesz zmienić wielkość i położenie całego okna, co zostanie zapamiętane na przyszłość w ustawieniach programu.

Dane prezentowane w tabelkach można sortować - w tym celu wystarczy kliknąć nagłówek kolumny, po której chcesz uporządkować wiersze:

Składniki dostępne:

- ▲ Podstawowe
 - [#4] Białko ogólne [%]
 - [#5] Tłuszcz ogólny [%]
 - [#6] Włókno surowe [%]
- ▷ Energia drób
- ▷ Makrominerały
- ▷ Aminokwasy

Składniki wybrane

Proporcje składników

Kod ▼	Składnik	Min JS	Max JS
#5	Tłuszcz ogólny		
#4	Białko ogólne	10,00 %	15,00 %

OK Anuluj

W powyższym przykładzie kliknięty został nagłówek kolumny Kod - dwukrotnie, co wywołało malejące sortowanie składników po ich kodach (pojedyncze kliknięcie powoduje sortowanie rosnące), co sygnalizuje mała czarna strzałka skierowana grotem w dół.

Tak jak i drzewa także tabelki mają swoje menu kontekstowe, które można wywoływać za pomocą prawego przycisku myszy:

Składniki dostępne:

- ▲ Podstawowe
 - [#4] Białko ogólne [%]
 - [#5] Tłuszcz ogólny [%]
 - [#6] Włókno surowe [%]
- ▷ Energia drób
- ▷ Makrominerały
- ▷ Aminokwasy

Składniki wybrane

Proporcje składników

Kod ▼	Składnik	Min JS	Max JS
#5	Tłuszcz ogólny		
#4	Białko ogólne	10,00 %	15,00 %

Usun ograniczenie Min
Usun składnik z zalecenia

OK Anuluj

Poszczególne komórki tabelki mogą kryć różne polecenia.

Tym samym dobrnęliśmy do końca - zalecenie żywieniowe jest kompletne, o czym świadczy odblokowanie się przycisku z napisem << OK >>.

Pozostałe okna programu - włącznie z głównym - obsługuje się w analogiczny sposób.