

Общие положения

1. Настоящая инструкция выпущена с целью обеспечить пользователя необходимой информацией для создания сценариев в программе Cinema.
2. Описывает порядок действий при создании сценариев, настройке плагинов и добавлении готовых сценариев для устройств, подключённых к IP-сети.
3. Рекомендуются для ознакомительного чтения перед выполнением любых действий в программе.

Создание сценария

1. Перед началом работы необходимо изучить инструкцию ИТ2023-023-01 «Установка программы Cinema и запуск демосценариев и настоящую инструкцию. В случае возникновения вопросов, связаться с системным администратором. До разъяснения возникших вопросов не следует приступать к работе с программой.
2. Запустить Hypervisor. (См. рисунок 1).

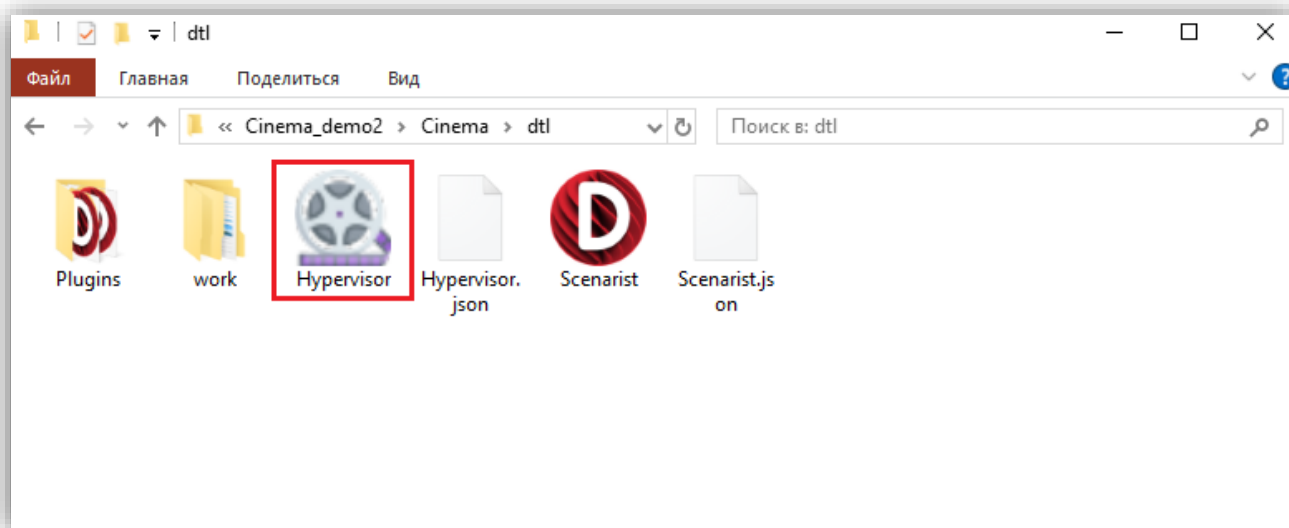


Рис. 1

3. Откроется главное окно программы Cinema Hypervisor. (См. рисунок 2).

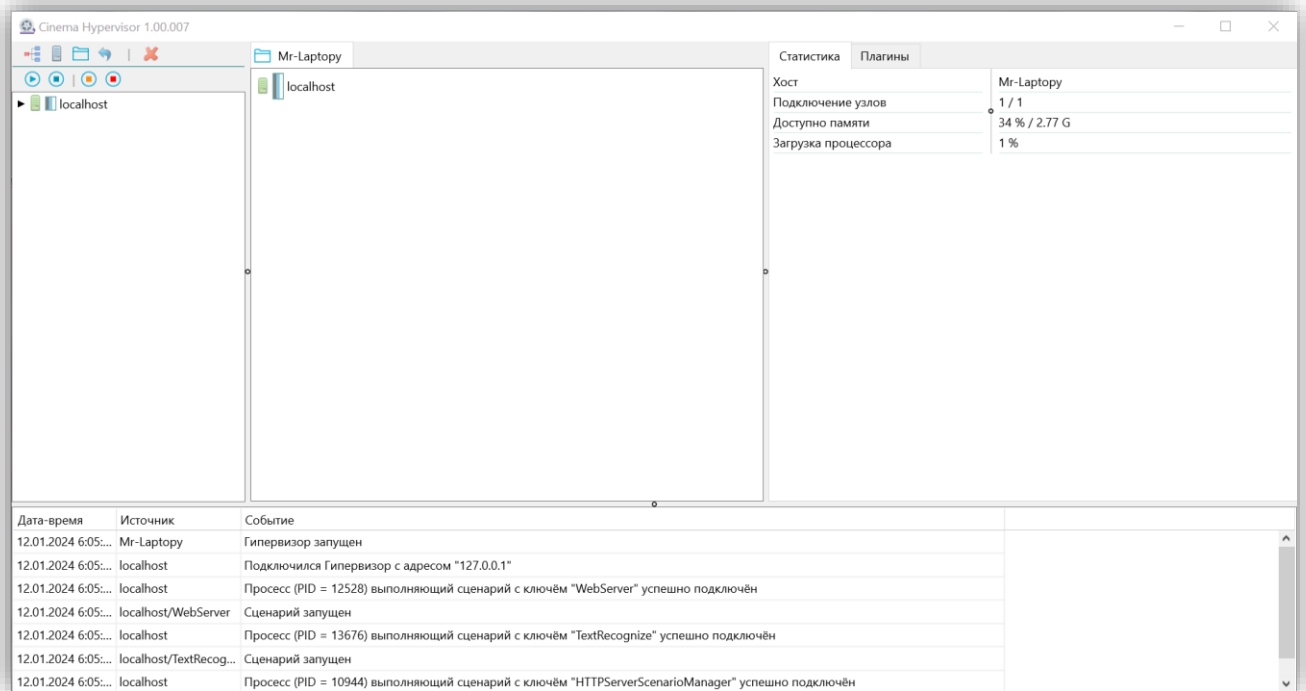


Рис. 2

4. В главном меню нажать кнопку «Добавить сервер». В окне «Введите значение» заполнить строки «Имя узла», «Адрес узла» и нажать кнопку «Принять». В дереве каталога появится сервер с указанным именем. (См. рисунок 3).

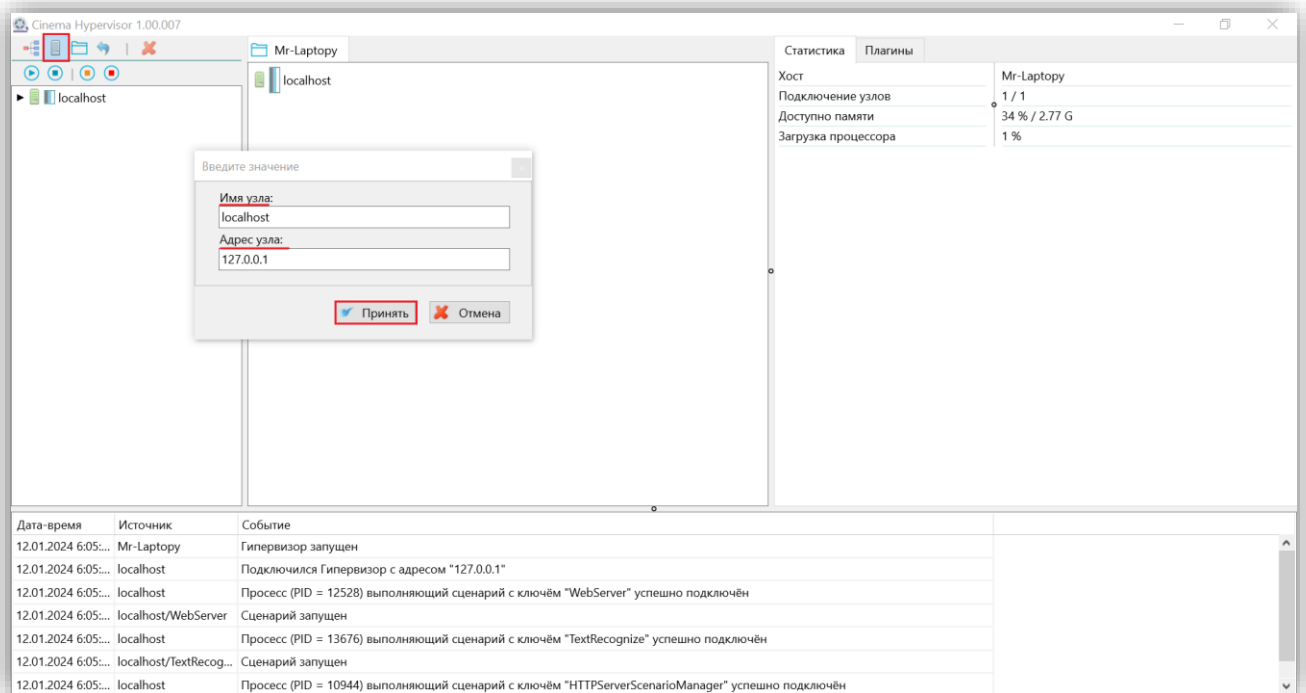


Рис. 3

5. В дереве каталога навести курсор на строку сервера и нажать левую кнопку мыши. Строка в дереве каталога подсветится. В главном меню нажать кнопку «Добавить группу». В окне «Введите значение» ввести в строку название папки и нажать кнопку «Принять». В дереве каталога появится папка с указанным именем. (См. рисунок 4).

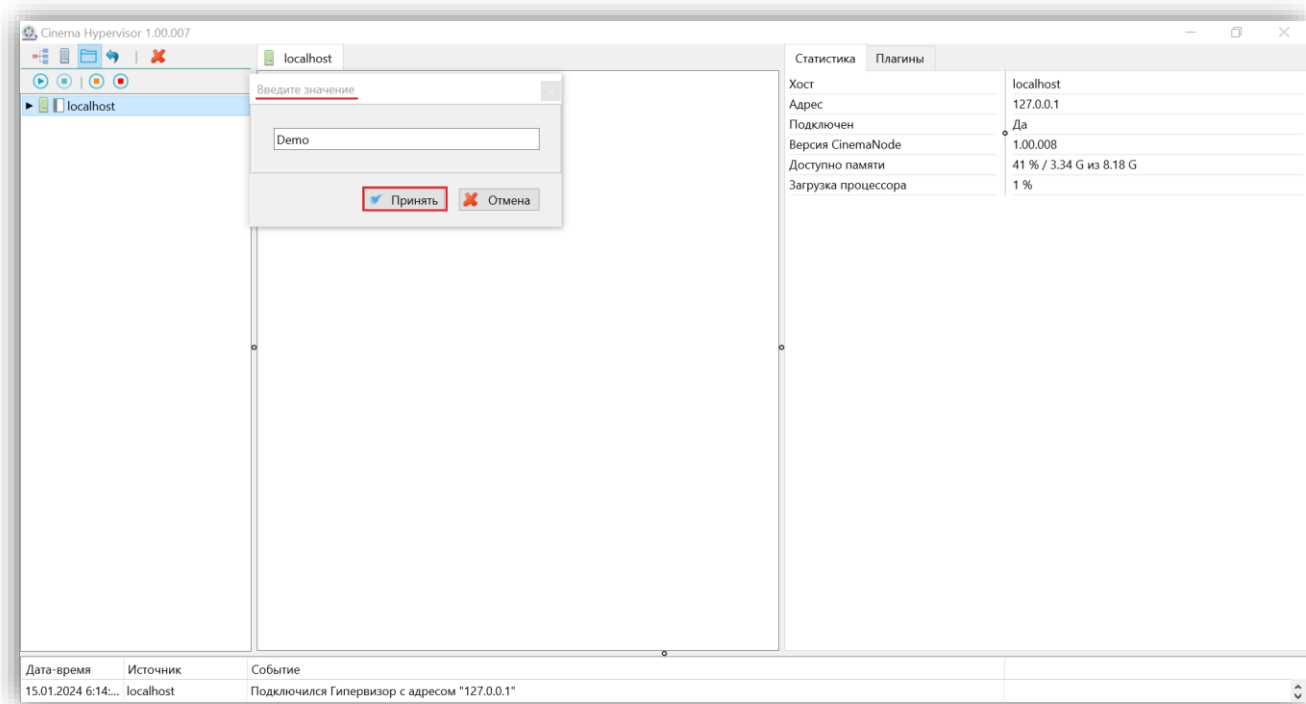


Рис. 4

6. Навести курсор на строку группы, в рамках которой будет создан сценарий и нажать левую кнопку мыши. Строка в дереве каталога подсветится.
7. Навести курсор в любое место области с деревом каталога и нажать правую кнопку мыши. В контекстном меню выбрать строку с командой «Создать сценарий» и нажать левую кнопку мыши. (См. рисунок 5).

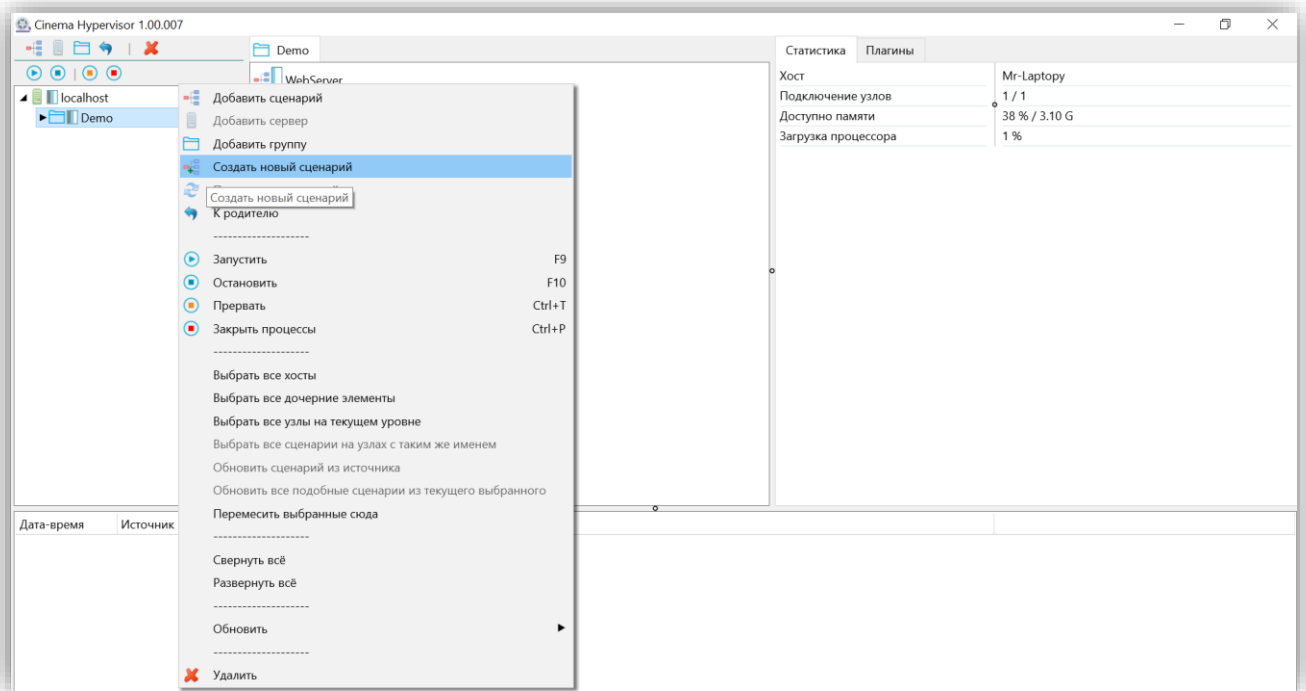


Рис. 5

8. В окне «Введите значение» ввести в строку название сценария и нажать кнопку «Принять». (См. рисунок 6).

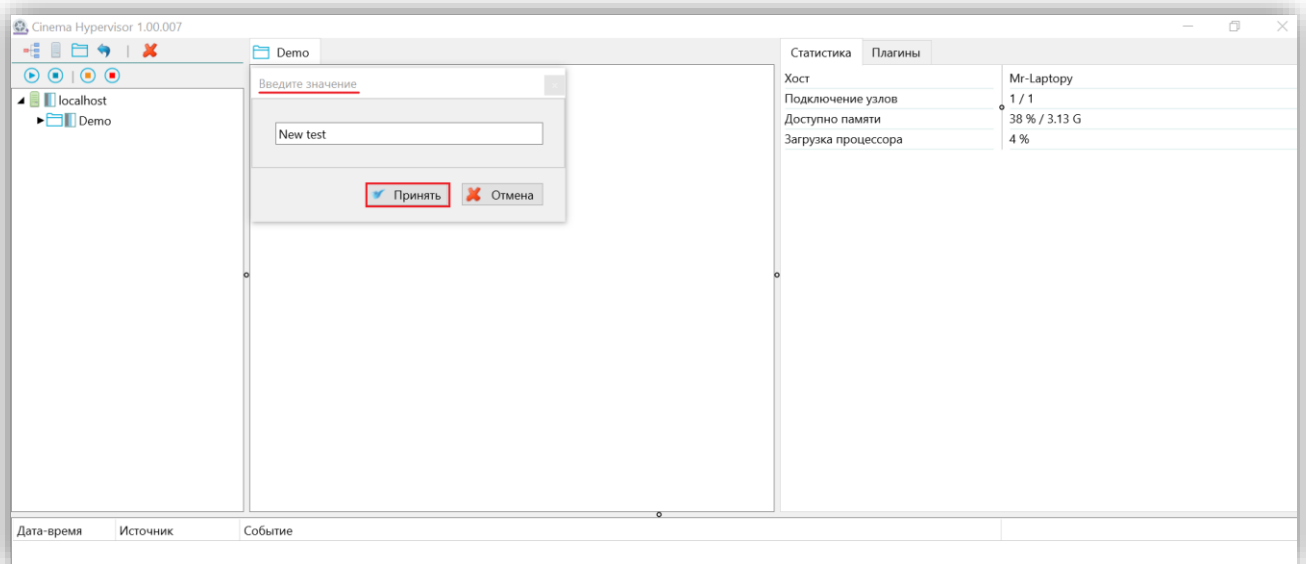


Рис. 6

9. В дереве каталога внутри папки группы появится строка сценария с указанным именем. Навести курсор на созданный сценарий и нажать левую кнопку мыши. Строка в дереве каталога подсветится. В области создания и демонстрации отобразится название сценария, алгоритм

которого будет создан. В строке меню нажать кнопку «Новый слой» (См. рисунок 7).

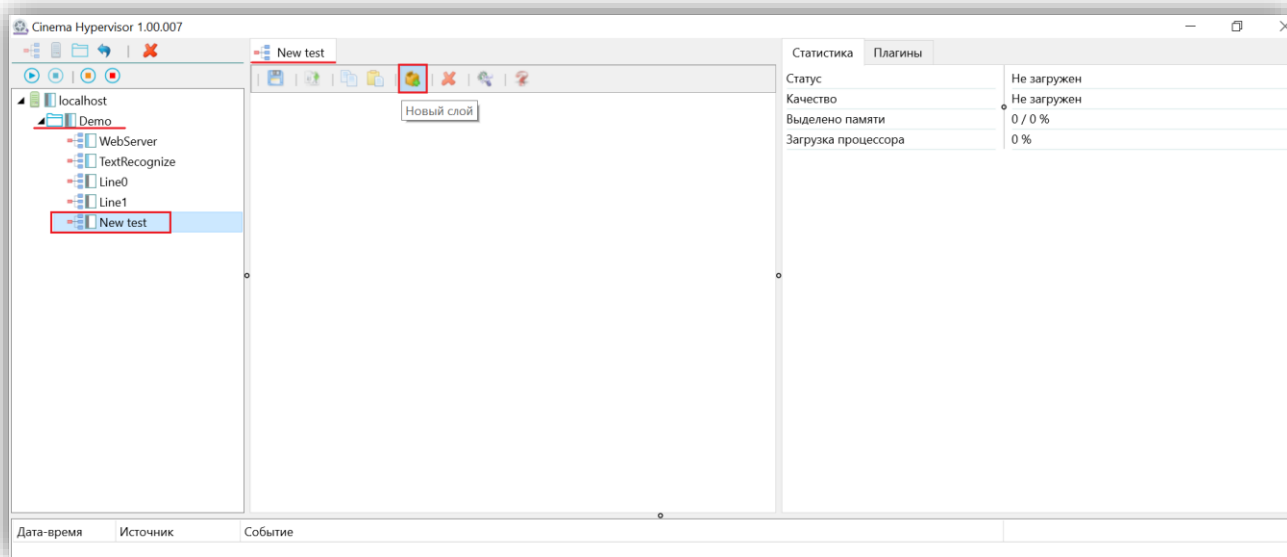


Рис. 7

10. В окне «Введите значение» ввести в строку название слоя и нажать кнопку «Принять».(См. рисунок 8).

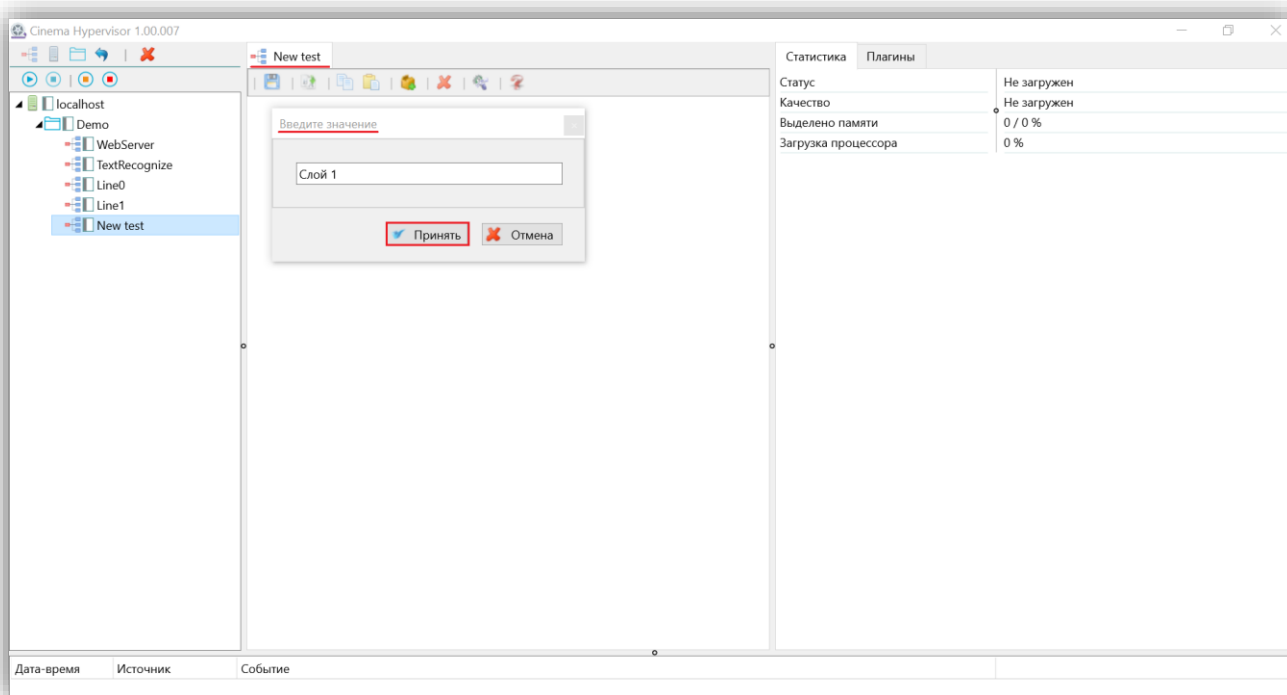


Рис. 8

11. В области создания и демонстрации появится единица исполнения алгоритма - слой. Название слоя размещено в верхнем левом углу. Создать необходимое количество слоёв и присвоить каждому уникальное название и/или номер. (См. рисунок 9).

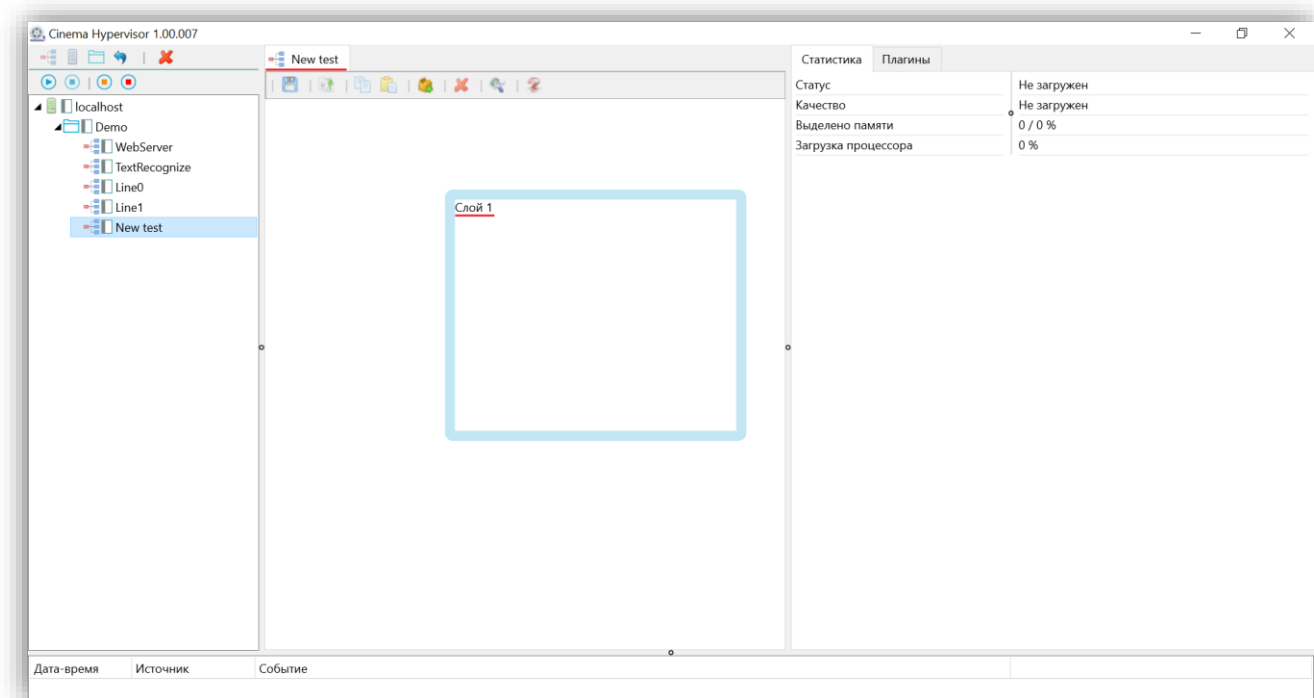


Рис. 9

12. Навести курсор на границу слоя и выделить слой левой кнопкой мыши. Граница изменит цвет на красный.

- Навести курсор на маркер в углу рамки, зажать левую кнопку мыши и движением курсора изменить размер слоя.

- Навести курсор на выделенную границу слоя, зажать левую кнопку мыши и движением курсора изменить положение прямоугольника слоя в пространстве области создания и демонстрации. (См. рисунок 10).

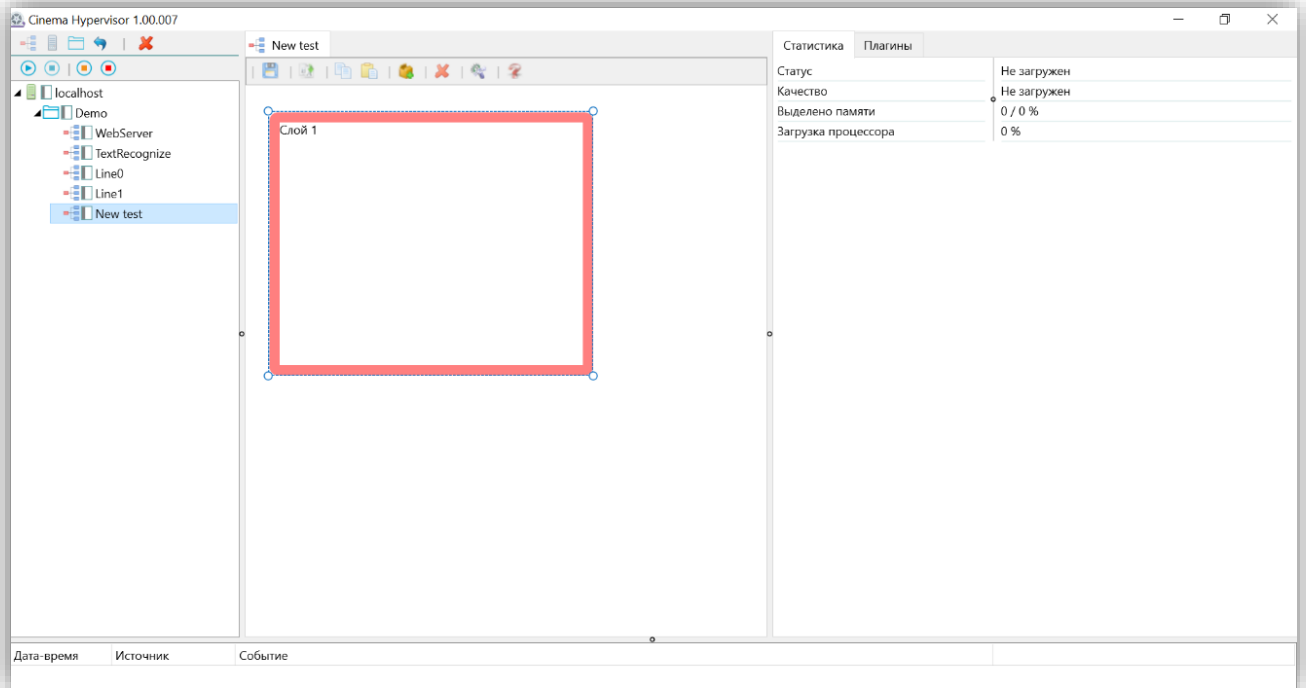


Рис. 10

13. На вкладке «Плагины» выбрать плагин левой кнопкой мыши. Переместить курсор на слой и нажать левую кнопку мыши. Переименовать плагин, при необходимости. Нажать кнопку «Принять». Прямоугольник с названием плагина появится в рамках слоя. (См. рисунок 11, рисунок 12).

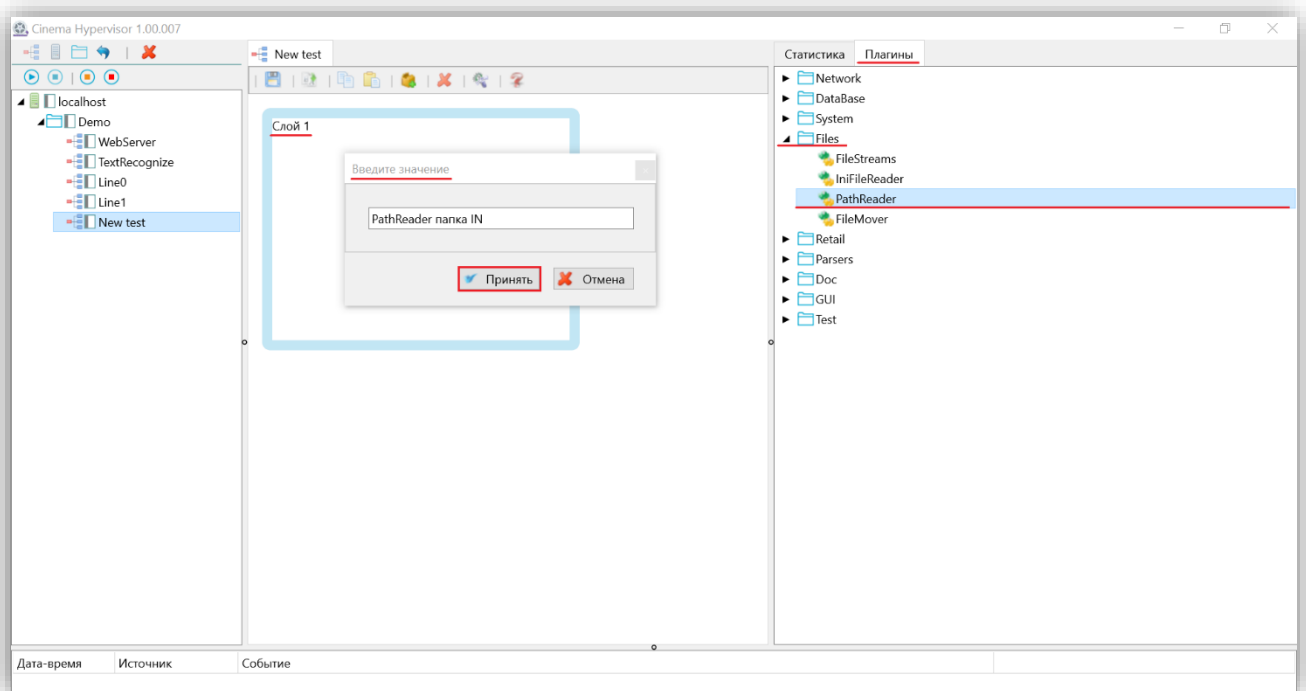


Рис.11

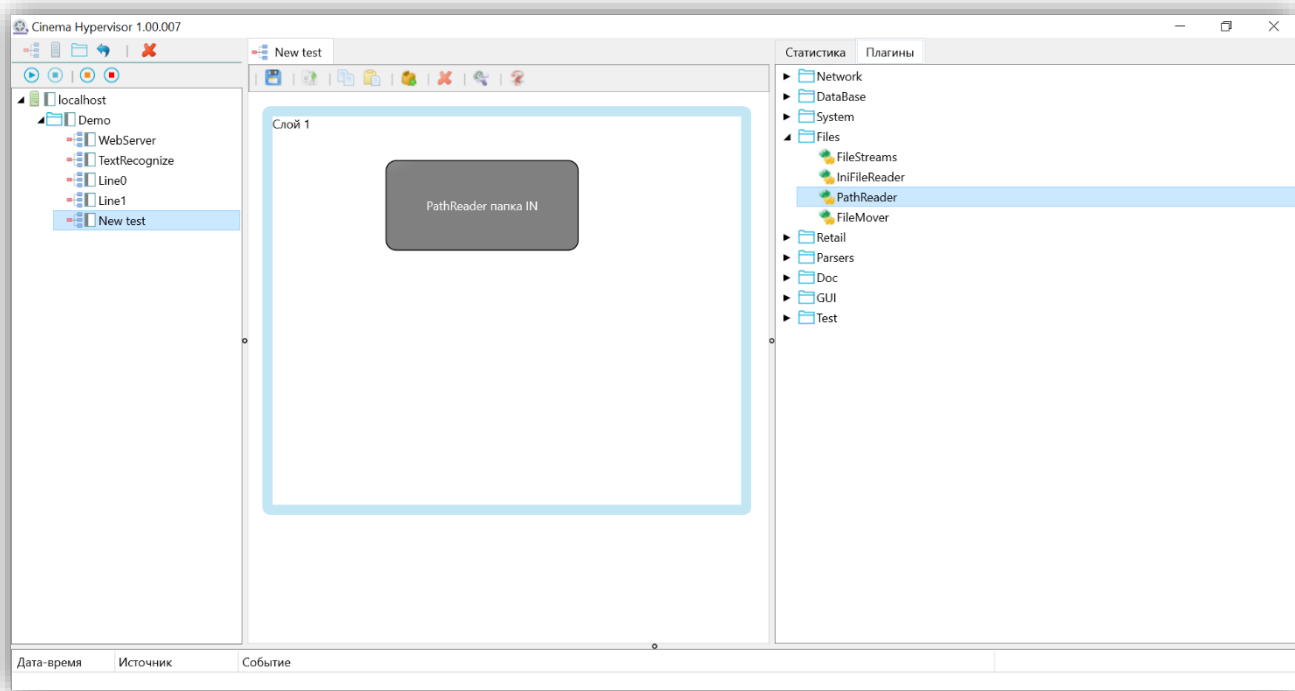


Рис. 12

14. Ознакомьтесь с базовыми плагинами. (См. приложение 1, таблица 1). Для получения справки по плагину:

- вывести плагин на слой;
- навести курсор на плагин и выделить левой кнопкой мыши. Граница изменит цвет на красный;
- в меню нажать кнопку «Информация о плагине».

Информация представлена в окне «Описание и спецификация». (См. рисунок 13).

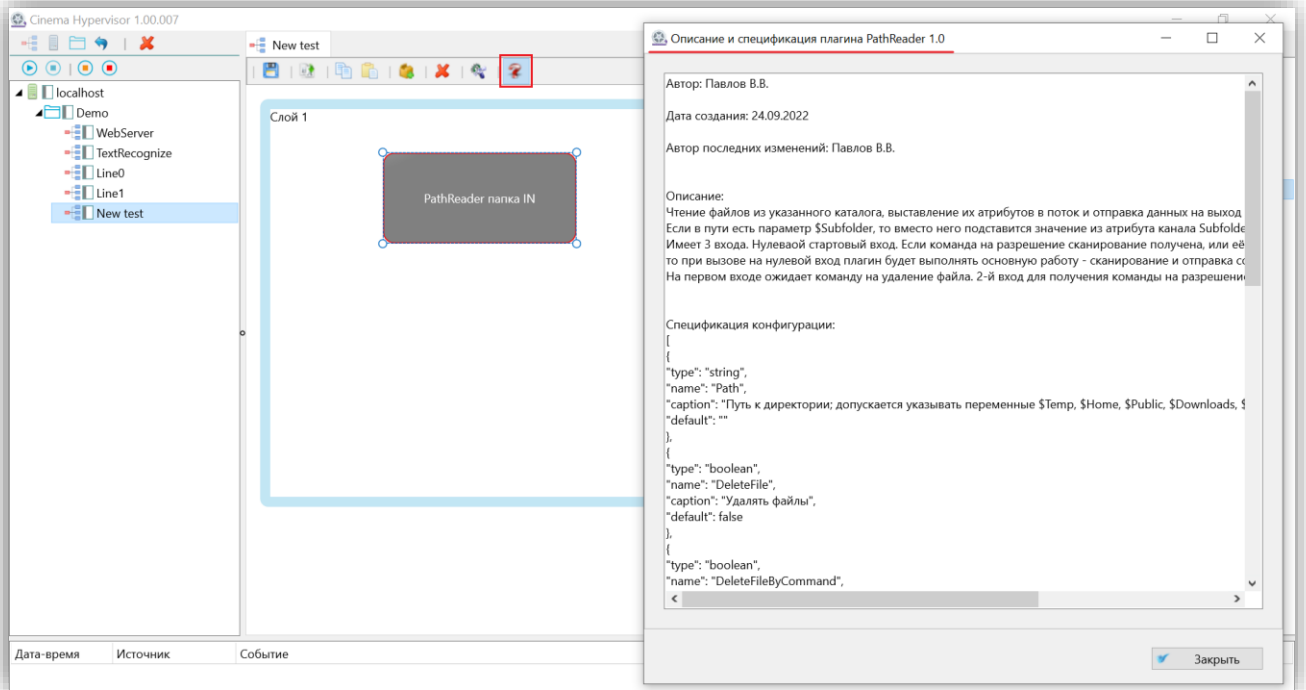


Рис. 13

15. Добавить необходимое количество плагинов. Переименовать плагины, при необходимости. (См. рисунок 14).

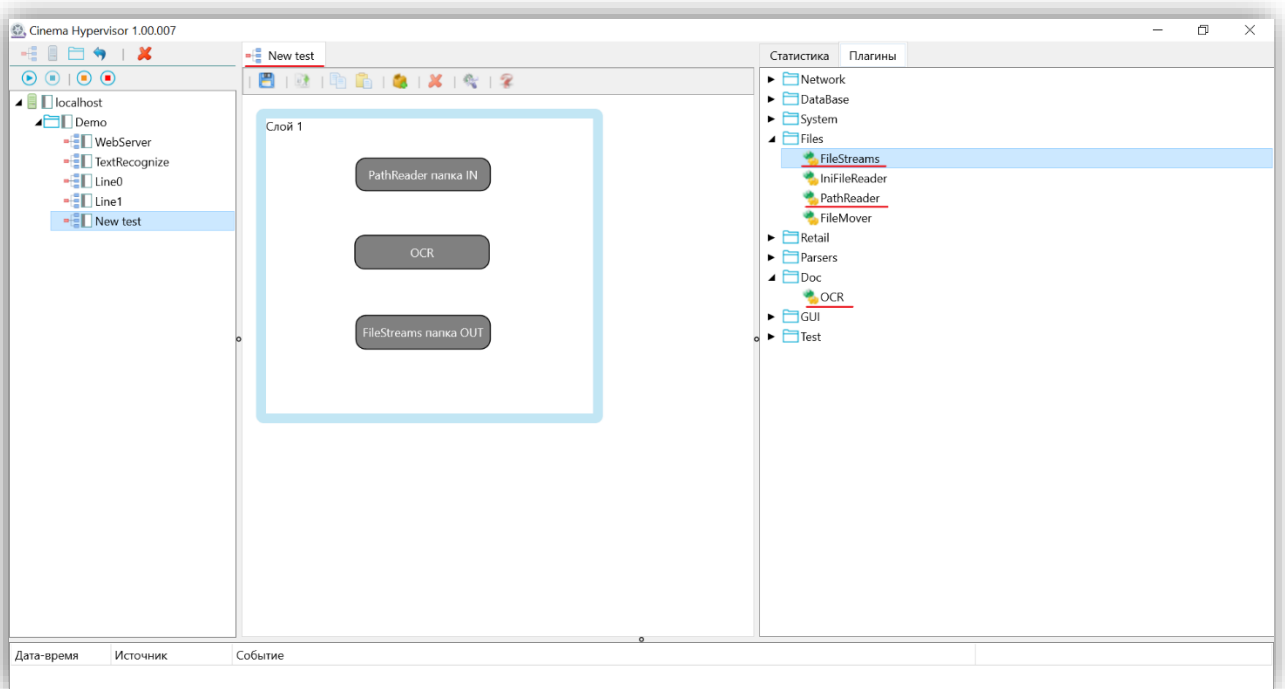


Рис. 14

16. Команды для работы с плагинами продублированы в контекстном меню. Выделить плагин. Навести курсор на выделенный плагин и правой кнопкой мыши вызвать меню. (См. рисунок 15).

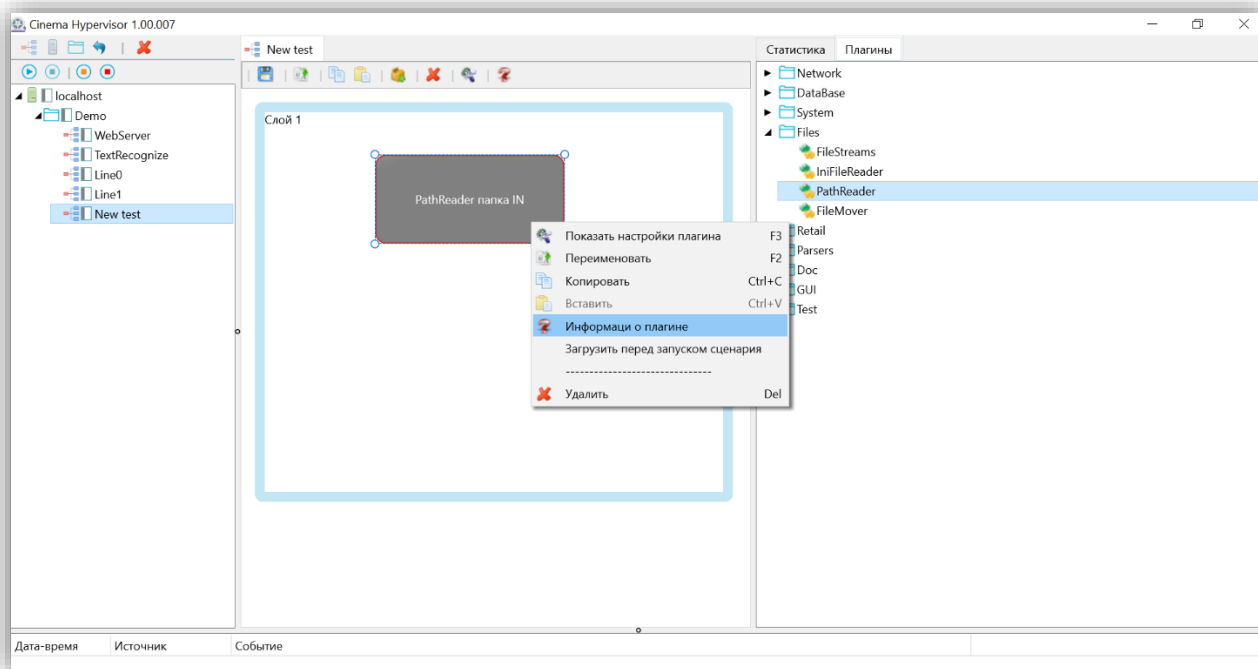


Рис. 15

17. Разместить плагины согласно алгоритму. Навести курсор на плагин и выделить левой кнопкой мыши. Граница изменит цвет на красный.

- Навести курсор на маркер в углу рамки, зажать левую кнопку мыши и движением курсора изменить размер плагина.

- Навести курсор на выделенный плагин, зажать левую кнопку мыши и движением курсора изменить положение прямоугольника плагина в пространстве слоя. (См. рисунок 16).

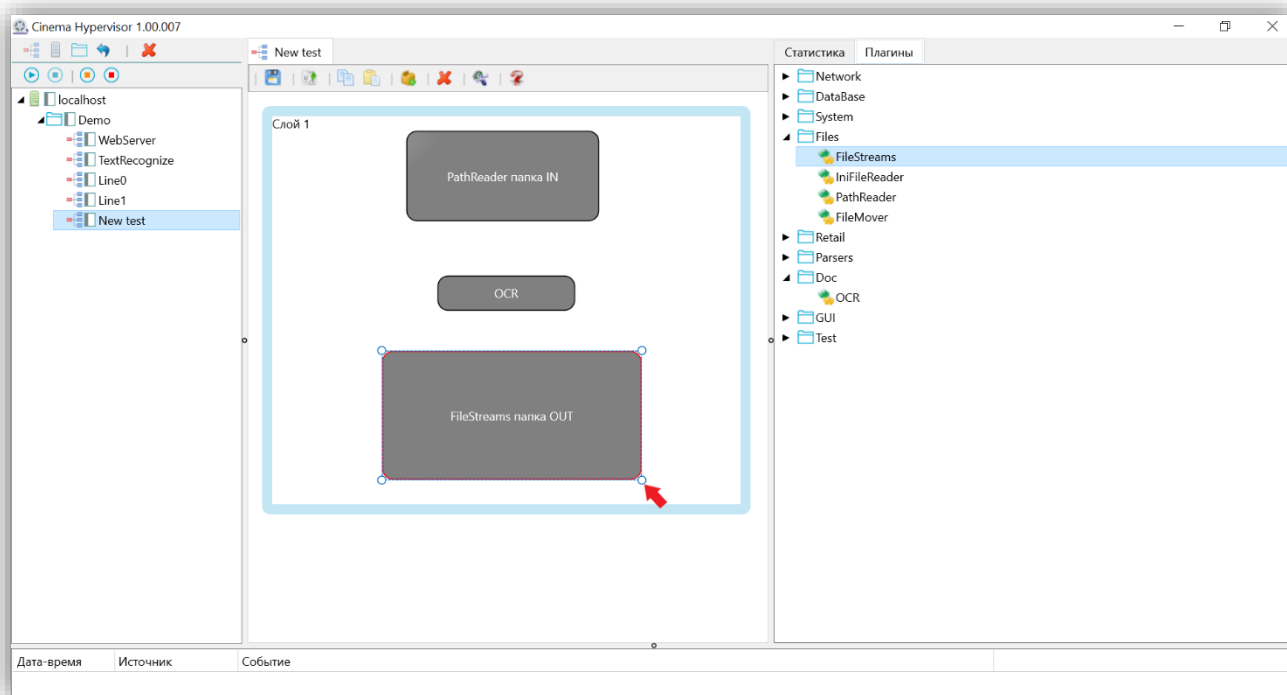


Рис. 16

18. Настроить связи между плагинами А-В. Выделить плагин «А». На клавиатуре зажать кнопку Ctrl навести курсор на плагин «В» и нажать левую кнопку мыши. Откроется окно «Введите значение». В поле «Номер выхода» ввести значение.

Номер соответствует приоритету выхода. Значение в поле «Номер выхода» определяет специфику типа данных, которые плагин отправляет во время выполнения сценария. Большинство плагинов имеет один выход с номером «0». Количество выходов указано в спецификации плагина.

19. Нажать кнопку «Принять». Настроить все необходимые связи. (См. рисунок 17, рисунок 18).

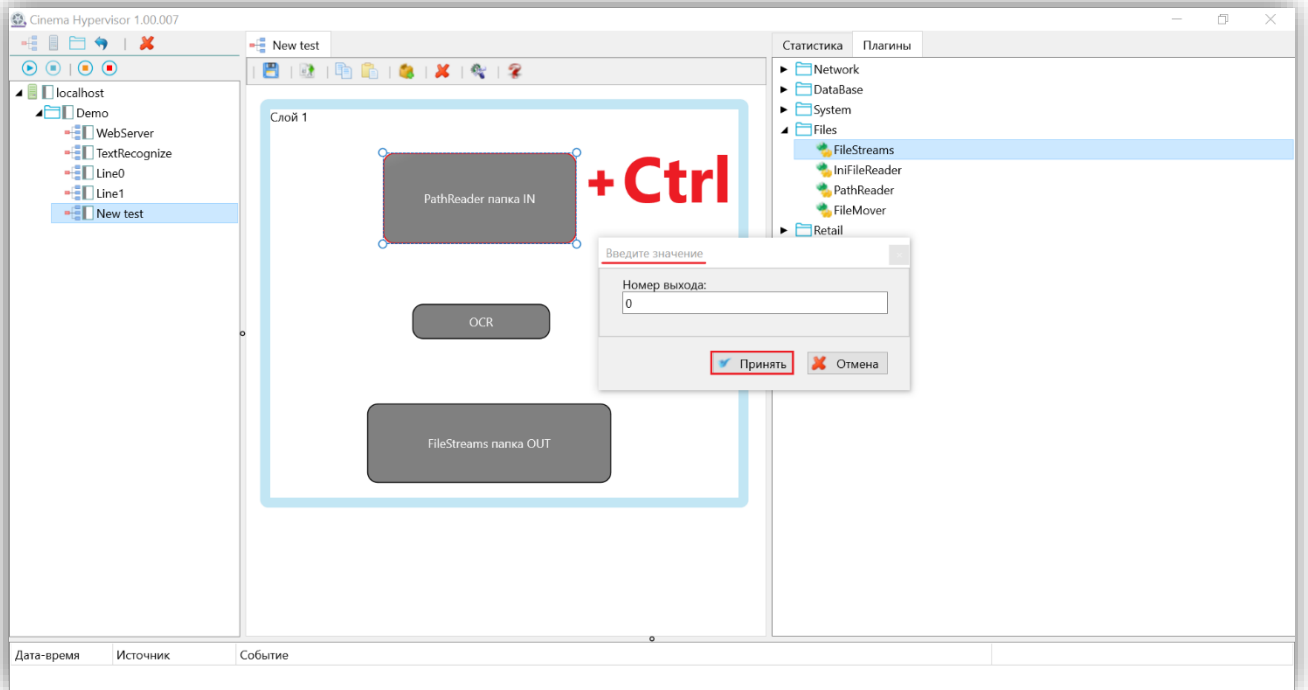


Рис. 17

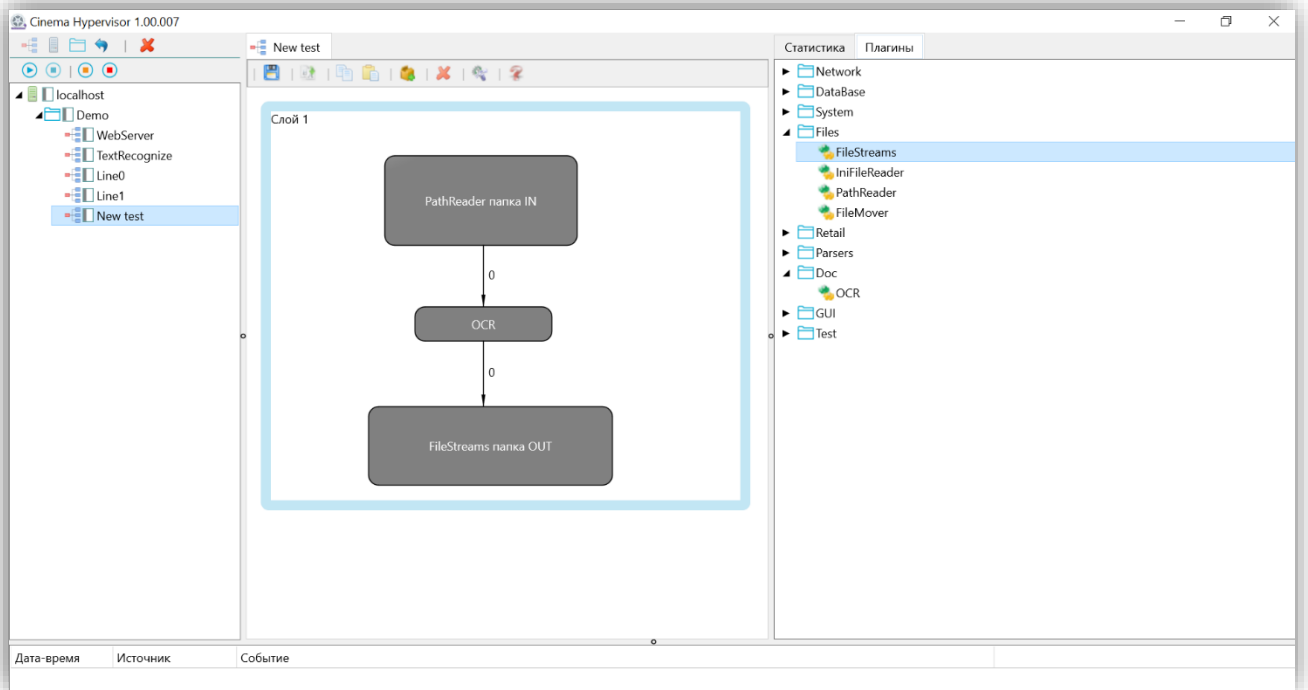


Рис. 18

20. Разорвать связи между плагинами, при необходимости, в той же последовательности, что и создать. Выделить плагин «А». На клавиатуре зажать кнопку Ctrl навести курсор на плагин «В» и нажать левую кнопку мыши. Если была задана только одна связь, то стрелка, её обозначающая, исчезнет. Если у плагина задано более одной связи, то откроется окно «Введите значение». В поле «Номер выхода» ввести значение. Нажать кнопку «Принять». Связь удалена.

21. Настроить конфигурацию каждого плагина. Выделить плагин. Нажать кнопку «Показать настройки плагина». В окне «Конфигурация плагина» ввести настройки согласно алгоритму сценария. (См. рисунок 19).

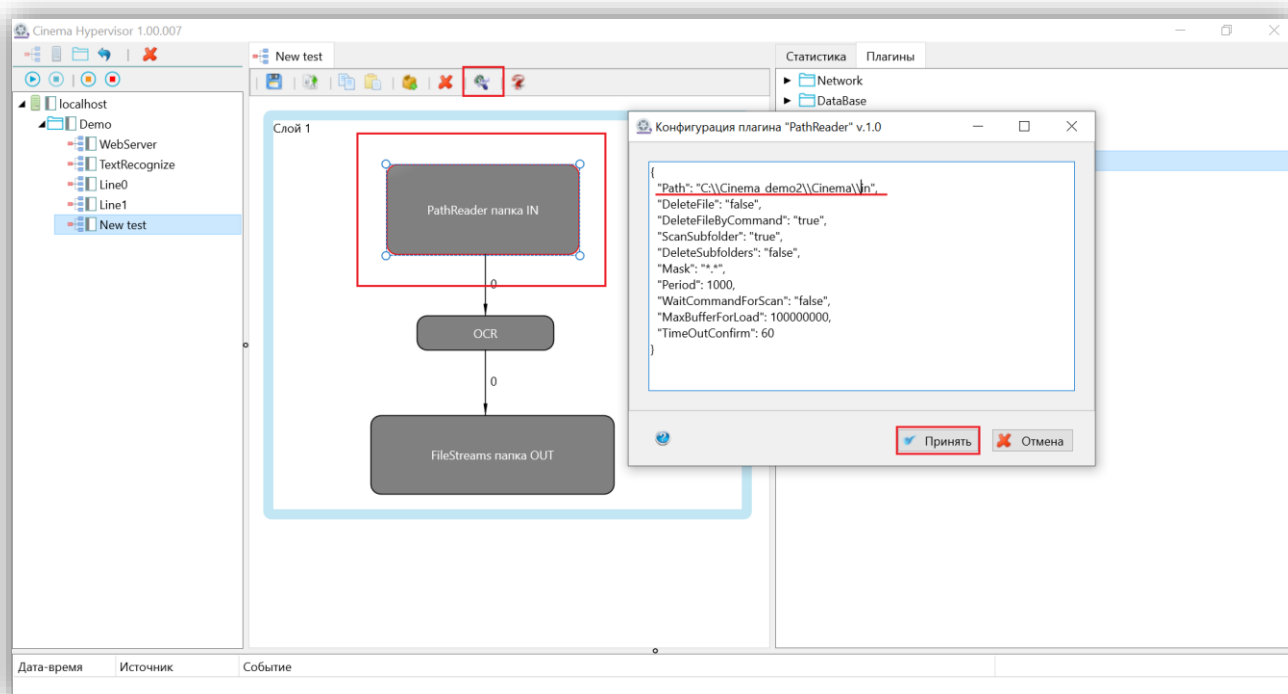


Рис. 19

22. Запустить сценарий. После запуска сценария в дереве каталога появляется следующая индикация:

- Неактивно изображение с кнопкой «Play» в меню. Активны кнопки «Stop». Цвет кнопки определяет скорость остановки действий сценария.

- Появляется зелёный индикатор на значках с папками (См. рисунок 20).

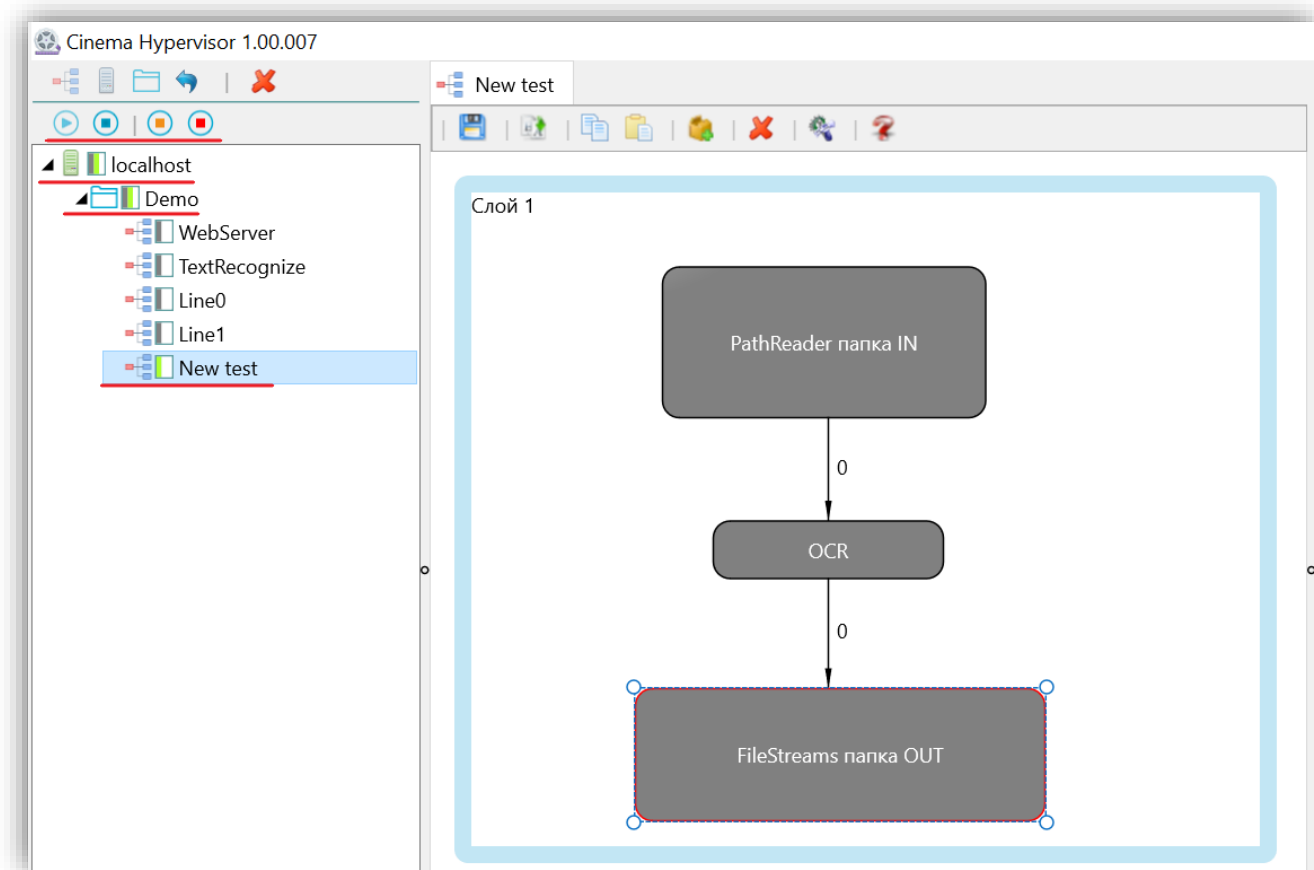


Рис. 20

23. Работу сценариев программа Сinема отображает через цветовую индикацию:

- В дереве каталога в значке слева от названия.
- В области создания и редактирования компоненты сценария маркируются в зависимости от статуса.

Не загружен – серый, в ожидании – голубой, в работе – зелёный, некритическая ошибка – жёлтый, критическая ошибка – красный. (См. приложение 1, таблица 2).

Добавление сценария

1. Навести курсор на группу, в которую будет добавлен готовый сценарий и нажать левую кнопку мыши. Строка в дереве каталога подсветится.
2. В главном меню нажать кнопку «Добавить сценарий». В окне «Открытие» выбрать файл сценария. Нажать кнопку «Открыть». (См. рисунок 21).

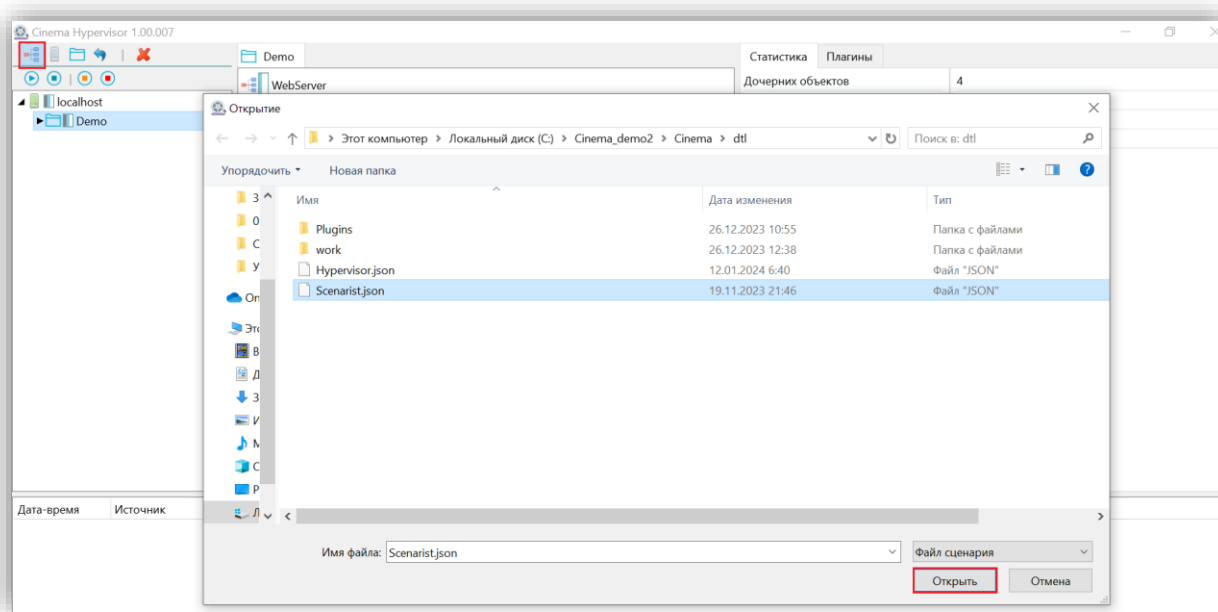


Рис. 21

3. В дереве каталога появится сценарий с указанным именем. (См. рисунок 22).

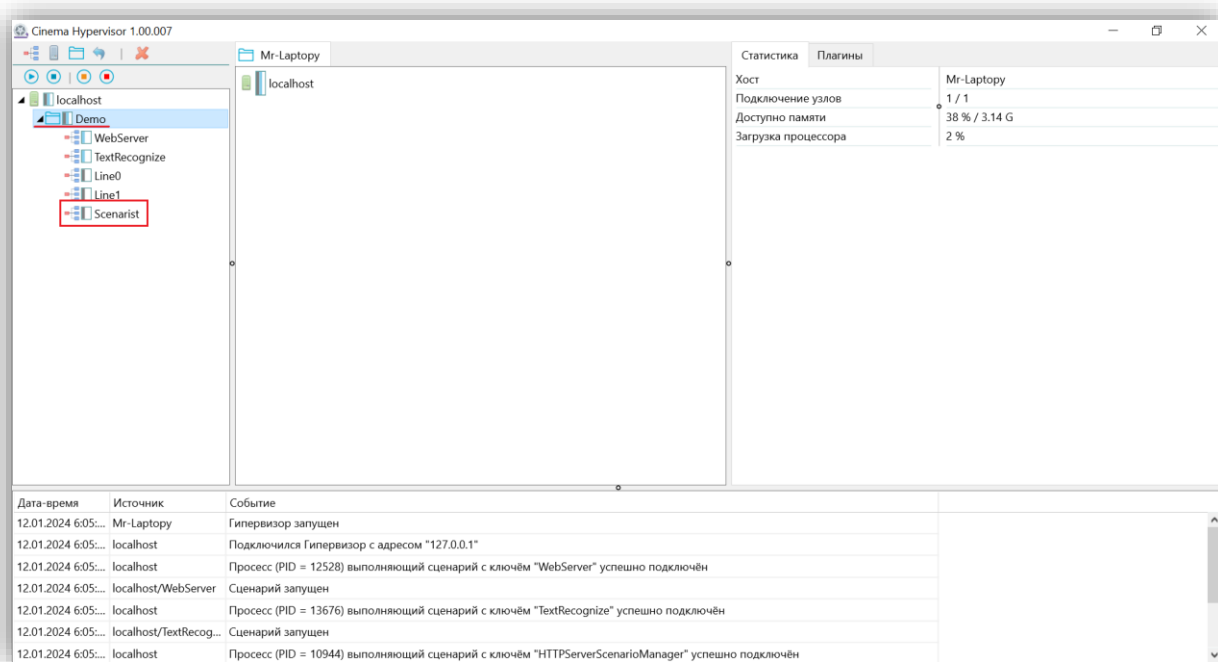


Рис. 22

Нештатные ситуации

1. При обнаружении отклонений и/или несоответствий в документе обращаться в техподдержку программного обеспечения.
2. Если работа с программой невозможна или возникли ошибки в процессе работы, то следует обратиться к системному администратору.

Приложение 1. Таблица 1 – Базовые плагины

Номер группы/подгруппы	Название	Описание
1	Группа Network - плагины для работы с сетью	
1.1	Client	Отправка данных на указанный в настройках адрес и порт
1.2	Server	Приём данных из сети с определённого в настройках порта
1.3	HTTPClient	Формирование тела HTTP-запроса
1.4	HTTPServer	Разбор тела HTTP-запроса
1.5	DataWrapper	Упаковка входного потока данных в формат частного прикладного протокола Cinema
1.6	DataUnwrapper	Распаковка входного потока данных из формата частного прикладного протокола Cinema
1.7	Snifer	Сканирование сетевого трафика
1.8	IPFilter	Фильтр ip-пакетов
2	Группа DataBase - плагины для работы с базами данных	
2.1	DBReader	Чтение данных из базы
2.2	DBWriter	Запись данных в базу
2.3	DBCleaner	Удаление записей из базы
2.4	DBUpdater	Обновление записей в базе
3	Группа System - системные плагины, обеспечивающие гибкость при построении алгоритма обработки данных	
3.1	Attributes	Плагин для работы с атрибутами потока данных
3.2	Delay	Выполняет задержку входного потока данных на указанное время
3.3	DataSource	Используется как источник статических данных, указанных в настройках
3.4	Copy	Размножает входной поток данных на N экземпляров
3.5	Terminator	Блокирует поток данных
4	Группа Files - плагины для работы с файловой системой	
4.1	PathReader	Чтение файлов
4.2	FileStreams	Сохранение в файлы
4.3	FileMover	Перенос файлов
5	Группа Doc - плагины для обработки информации в виде текста, изображения, документов, бланков и т.п.	
5.1	OCR	Распознавание текста в изображениях

Приложение 1. Таблица 2. Цветовая индикация работы сценариев.

Иллюстрация	Описание
	<p>1. В дереве каталога, слева от папки тест окно индикации показывает, что в папке есть корректно работающие сценарии (зелёный цвет), сценарии с критическими ошибками (красный цвет), сценарии с некритическими ошибками (жёлтый цвет). Путь цветовой индикации в дереве каталога приводит к сценарию «aaa».</p> <p>2. В области создания и демонстрации индикация даёт представление о том, как работает каждый плагин сценария.</p>
Блок плагина серый	Статус «Не загружен»
Блок плагина голубой	Статус «В ожидании»
Блок плагина зелёный	Статус «В работе»
Блок плагина жёлтый	Статус «Ошибка»
Блок плагина красный	Статус «Ошибка критическая»
Цвет кнопки «Stop» синий	Остановка после цикла
Цвет кнопки «Stop» жёлтый	Плавная остановка
Цвет кнопки «Stop» красный	Мгновенная остановка