

STŘEDNÍ PRŮMYSLOVÁ ŠKOLA ELEKTROTECHNICKÁ
FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM

NewReality
ENGINE FOR ELECTRONICAL PUBLISHING

VÁCLAV NÁVRAT
E2E

OBSAH

1. Představení NewReality engine	2
1.1. Úvod	2
1.2. Instalace programu	2
1.3. Spuštění	5
1.4. Ovládání	5
1.5. Odinstalace	6
2. Seznámení a práce s komponentami NR	7
2.1. Co to vlastně je?	7
2.2. Nastavení	7
2.3. NewReality Music Player	8
2.4. NewReality E-mailer	9
2.5. NewReality Full-text Search	10
2.6. NewReality Phone	11
2.7. Tisk	13
3. Tvorba vlastní prezentace	14
3.1. Příprava před tvorbou	14
3.2. Vytvoření grafického prostředí	15
3.3. Nastavení základních parametrů	16
3.4. Vytvoření rubrik	18
3.5. Vytvoření objektů	19
3.6. Psaní textů	21
3.7. Ozvučení prezentace	23
3.8. Použití vlastních kurzorů	25
3.9. Nastavení parametrů pro NewReality komponenty	25
3.10. Další možnosti prezentace	26
3.11. Testování a distribuce	28
4. Závěr	31

1. PŘEDSTAVENÍ NEWREALITY ENGINE

1.1. Úvod

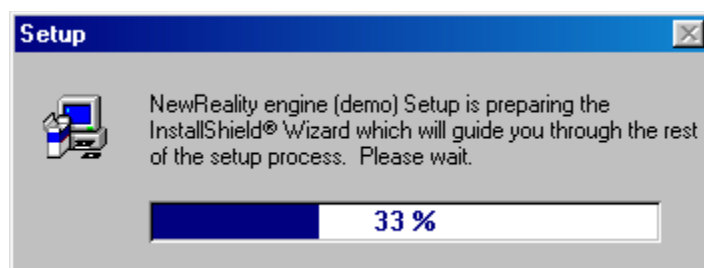
NewReality Engine je multimediální prezentační program, tedy program pro tvorbu a prohlížení prezentací. Oproti obdobným programům má ale mnoho vylepšení a úprav, čímž se od nich v mnohém odlišuje. Čtenář prezentace, vytvořené v NewReality Engine (dále jen NR), má z prohlížení větší zážitek díky komfortu, jaký poskytuje jen NR.

Původně měl být tento program použit pouze jako prohlížeč jednoho elektronického časopisu, což se také stalo. Díky mnoha námětům jak ze strany redakce časopisu, tak i od jejich čtenářů, se NR po dva roky neustále vylepšoval, až se stal plně univerzálním a mohl být použit nejen jako prohlížeč jakéhokoliv elektronického časopisu, ale i jako plnohodnotný program pro tvorbu prezentací.

NR je plnohodnotná 32 bitová pracující pod operačními systémy založenými na jádře Win9x.

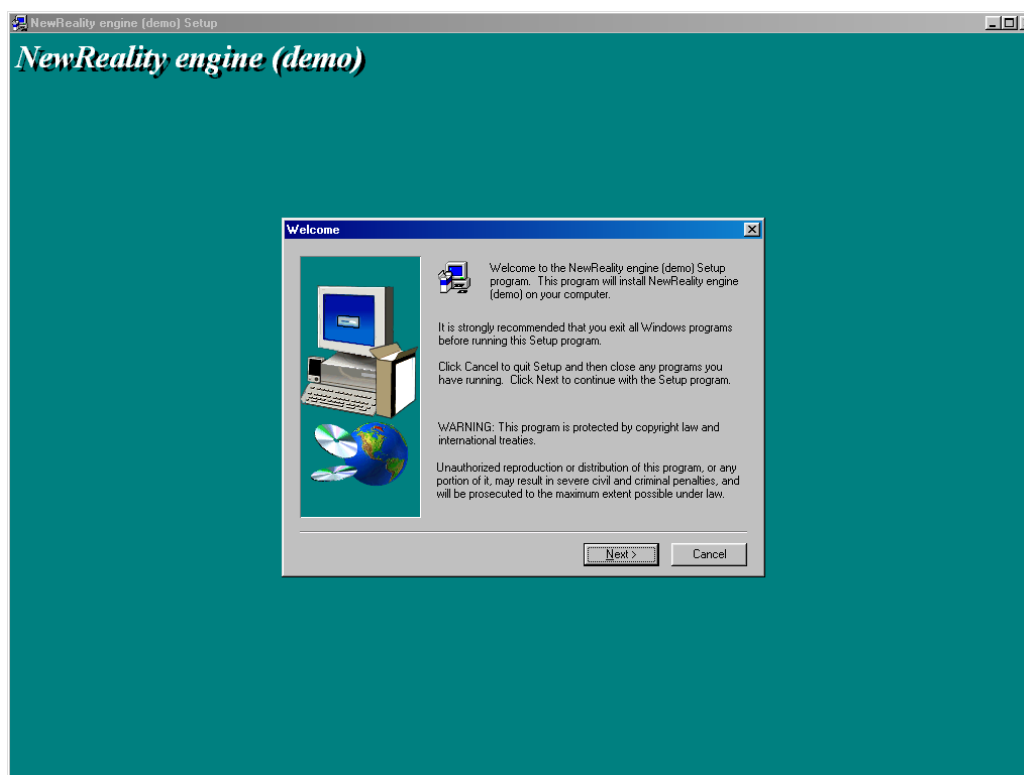
1.2. Instalace programu

Před začátkem samotné instalace se doporučuje ukončit všechny běžící programy, aby mohlo instalování proběhnout bez problémů. Do disketové mechaniky vložte disketu označenou jako **DISK 1**. Klikněte na ikonu **Tento počítač**, vyberte položku s názvem **Disketa** a spusťte soubor **Setup.exe**. Zobrazí se úvodní informace o připravované instalaci.

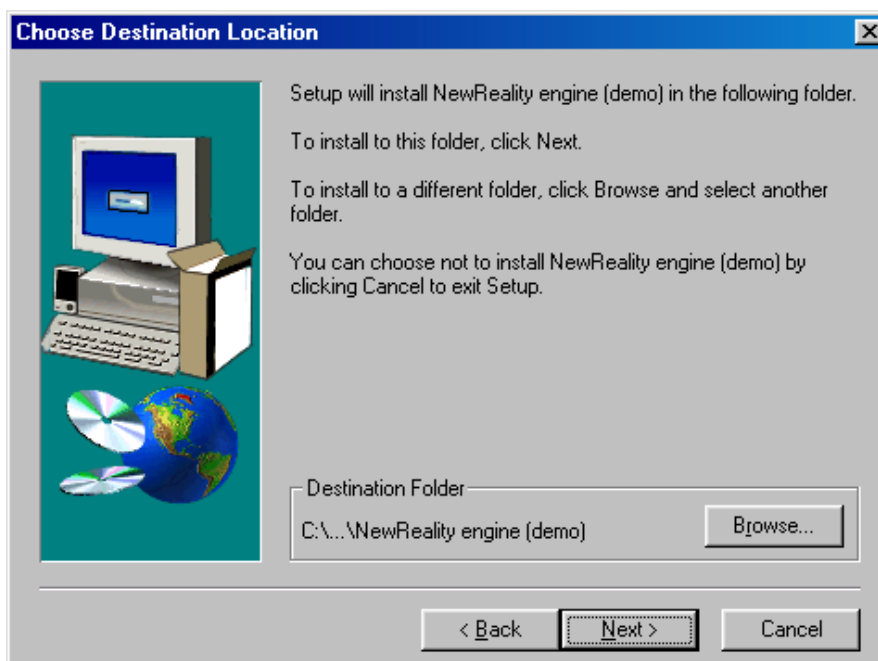


Vyčkejte do zobrazení 100%. Poté se Vám objeví formulář, který obsahuje obecná upozornění a doporučení před samotnou instalací.

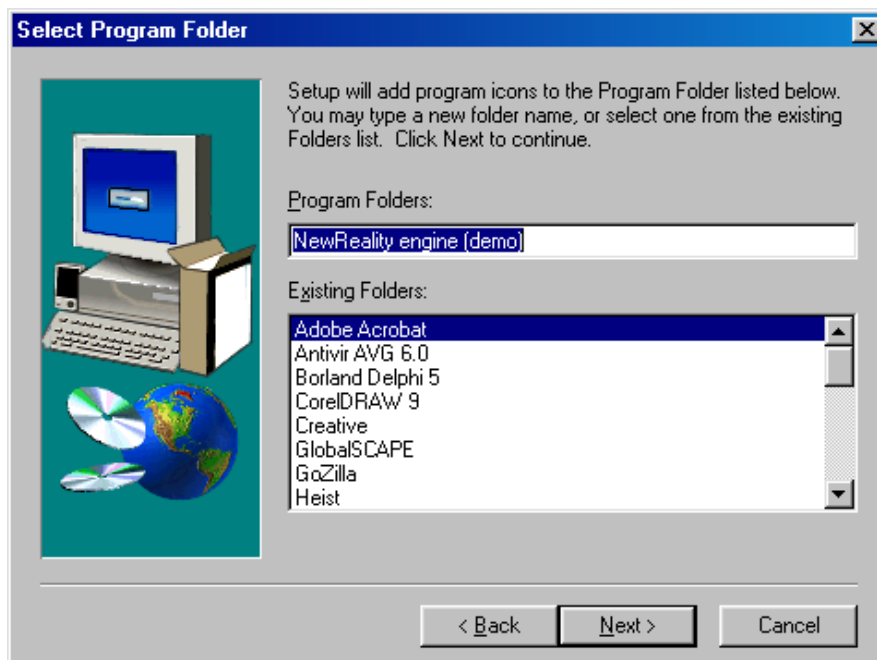
Tento formulář si přečtete a pokud chcete v instalaci pokračovat, klikněte na tlačítko **NEXT**. Chcete-li z jakéhokoliv důvodu instalaci ukončit, stačí kdykoliv v průběhu kliknout na tlačítko **CANCEL**.



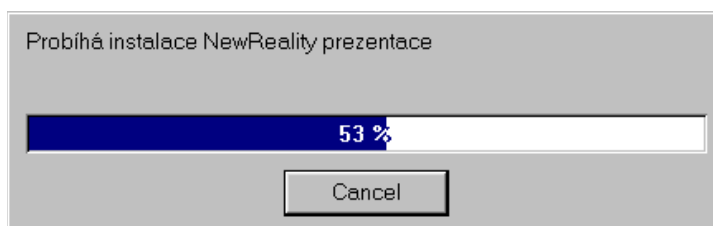
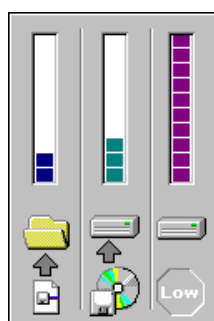
V dalším okně zadáváte cestu, kam se má program nainstalovat. Standardní cesta je *C:\Program Files\NewReality engine (demo)*. Chcete-li ji změnit, klikněte na tlačítko **BROWSE**. Pro pokračování klikněte na tlačítko **NEXT**.



Objeví se další formulář, ve kterém se vás instalační program ptá na název složky, ve které bude umístěn NR v nabídce **START**. Souhlasíte-li a chcete již začít s kopírováním souborů na váš disk, klikněte na **NEXT**. Pokud chcete ještě změnit některý z údajů, můžete tak učinit pomocí tlačítka **BACK**, které vás vrátí vždy o jednu obrazovku zpět.



Po kliknutí na **NEXT** se zobrazí okno s indikátorem o průběhu instalace. Budete-li v průběhu instalace vyzváni k vložení dalšího disku, vložte jej a klikněte na **OK**.




Po dokončení instalace se zobrazí okno s tlačítkem **FINISH** a s políčkem *Spustit nyní NewReality engine (demo)*. Pokud jej necháte zaškrtnuté, po kliknutí na **FINISH** se vám automaticky spustí prezentace NR.

1.3. Spuštění

Pro spuštění a správnou funkci programu potřebujete minimálně Pentium 90 MHz, 8 MB RAM, grafickou kartu zvládající rozlišení 800x600 při 256 barvách, zvukovou kartu, myš a Windows 95 s nainstalovanými DirectX 6.0.

NR byl testován několika počítačových sestavách, aby mohla vyzkoušena jeho funkčnost a spolehlivost na různě rychlých počítačích. Zde je výsledek:

1. AMD K6 120 MHz, 16 MB RAM, 800x600 High Color, Win98
Známka: 3
2. IBM Cyrix 166 MHz, 32 MB RAM, 800x600 High Color, Win98 + WinME
Známka: 2
3. Intel Celeron 900 MHz, 128 MB RAM, 1280x1024 True Color, Win98 + WinME
Známka: 1

Splňuje-li váš počítač minimální požadavky programu, měli by jste ho bez problému spustit. Spuštění provedete kliknutím na tlačítko  → **Programy** → **NewReality engine (demo)** → **NewReality engine (demo)**.

Po spuštění se zobrazí úvodní okno, které informuje o tom, že se načítají data pro zobrazení prezentace a indikátor průběhu. Vyčkejte zobrazení 100%.




1.4. Ovládání

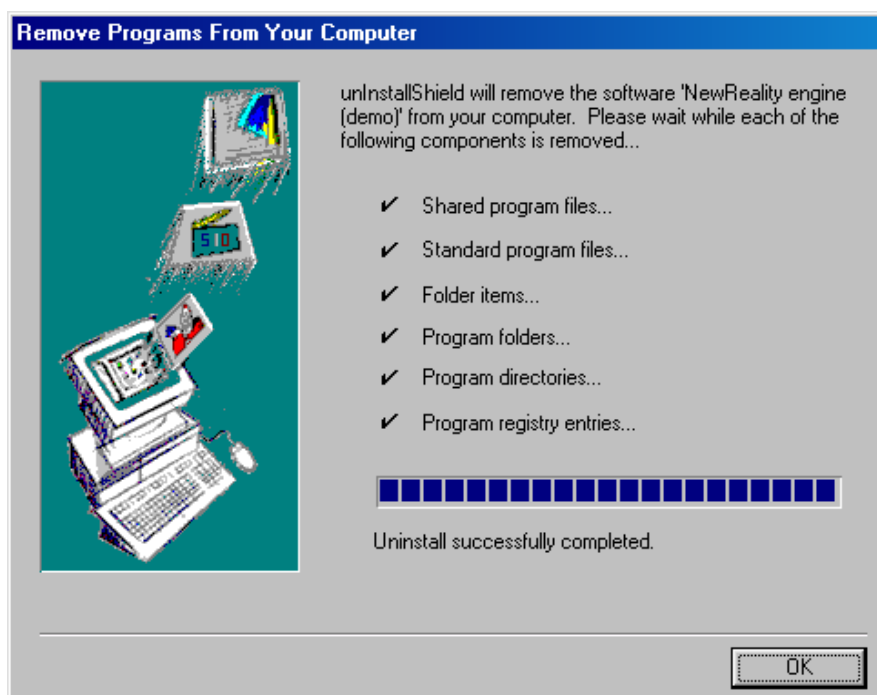
Po načtení všech potřebných dat okno s indikátorem průběhu zmizí. Poté se může objevit uvítací obrázek přes celou obrazovku. Jestli se objeví či nikoliv závisí pouze na tvůrci dané prezentace (viz. *Tvorba vlastní prezentace – Nastavení základních parametrů*). Po prohlédnutí obrázku na něj stačí kliknout myší a dostanete se do prostředí prezentace. Pokud není zvolen žádný uvítací obrázek, zobrazí se prostředí rovnou.

Celé ovládání programu je velice lehké a vystačíte téměř pouze s myší. Chcete-li vybrat určitou rubriku, spustit některou z NR komponent (co jsou NR komponenty viz. kapitola 2. *Seznámení a práce s komponentami NR*) nebo vybrat hypertextový odkaz v textu, stačí pouze jednou kliknout myší na danou věc. V podstatě je ovládání shodné s ovládáním Windows, takže pokud umíte s tímto operačním systémem pracovat, nebude pro vás problém obsluhovat také NR.

1.5. Odinstalace

Pokud jste se rozhodli, že program již nadále nebudete potřebovat nebo potřebujete nutně uvolnit místo na vašem harddisku, přichází na řadu odinstalace. Ta spočívá v tom, že vymaže všechny součásti potřebné ke správnému chodu NR a uvolní tak místo na disku, které zabíral NR. **POZOR!** Nikdy se nepokoušejte provést odinstalaci tím, že jednoduše smažete adresář, do kterého jste předtím NR nahráli. Při instalaci se totiž zapisují údaje i přímo do systému Windows a mohlo by se stát, že po tomto vašem zákroku by váš systém nemusel pracovat tak, jak by měl. Proto vždy provádějte odinstalaci způsobem, jaký je popsán níže.

1. Klikněte na tlačítko 
2. Vyberte položku **Programy**
3. Najděte složku NR, kterou jste zvolili při instalaci (standardně *NewReality engine (demo)*)
4. Kliknutím z ní vyberte položku s názvem **UnInstall NewReality**
5. Objeví se okno, ve kterém se vás program ptá, zda opravdu chcete NR odinstalovat. Kliknutím na tlačítko **ANO** začne odinstalování
6. Pokud indikátor průběhu dojde do konce a objeví se hláška *Uninstall successfully completed*, znamená to, že celá odinstalace proběhla správně a bez problému. Nyní stačí jen kliknout na tlačítko **OK**.



2. SEZNÁMENÍ A PRÁCE S KOMPONENTAMI NR

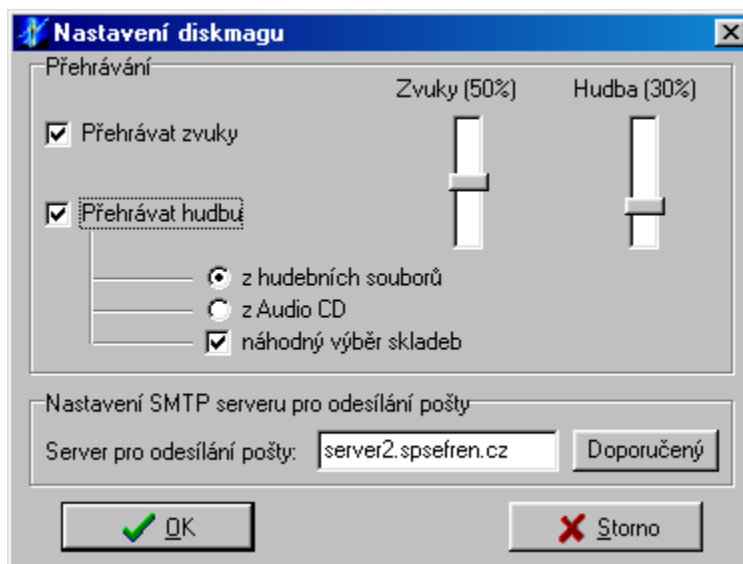
2.1. Co to vlastně je?

Než se začneme podrobně zabývat všemi komponentami, které NR zatím nabízí, měli bychom si říct, co to ty komponenty vlastně jsou. Jednoduše by se dalo říct, že to jsou menší podprogramy, které zjednodušují práci s NR, zvyšují jeho komfort a umožňují využití NR v mnohem větším rozsahu, než jen prohlížení prezentace. Znáte nějakou jinou prezentaci, ve které kliknete na odkaz v textu a pomocí modemu se telefonicky spojíte a můžete hovořit s člověkem na druhé straně, aniž by jste museli opustit prostředí prezentace nebo dokonce vstávat od svého pracovního stolu?

Komponenty NR jsou beze sporu velice dobrou pomůckou a zajímavým oživením práce s prezentací. Všechny komponenty je možno vyvolat jak kliknutím na příslušnou ikonku v prezentaci, tak i hypertextovým odkazem v textu.

2.2. Nastavení

První a podle mého názoru nejdůležitější komponentou je **Nastavení**. Zde si může uživatel například nastavit, zda se mají přehrávat zvuky k různým událostem, nastavit hlasitost hudby atd.



Vezměme si všechny možnosti postupně:

- I. **Přehrávat zvuky** – zvolte si, zda chcete, aby se vám při událostech jako je kliknutí na název rubriky, najetí myší na hypertextový odkaz v textu atd. přehrávaly zvuky

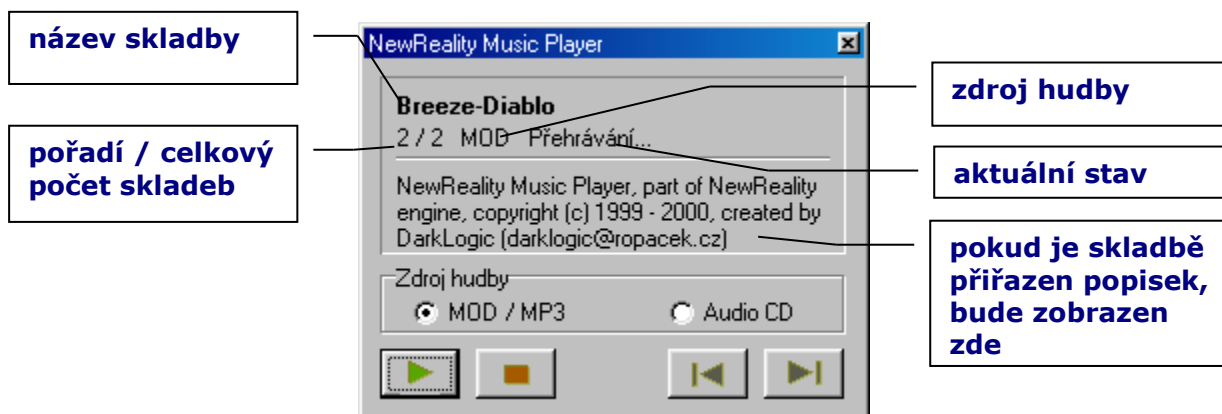
- II. Přehrávat hudbu** – zaškrtnutím této volby souhlasíte s přehráváním hudby na pozadí při prohlížení prezentace
- a. z hudebních souborů** – hudba se bude přehrávat z hudebních souborů, které pro uživatele nastavil tvůrce prezentace. Soubory mohou být formátu WAV, MP3, MOD, IT, S3M, STM, XM
 - b. z Audio CD** – touto volbou umožníte přehrávání vlastního hudebního CD. Před zvolením této volby se ujistěte, že máte ve své CD-ROM mechanice vložené požadované Audio CD.
 - c. náhodný výběr skladeb** – zaškrtnutím tohoto pole se nebudou skladby z hudebního CD ani z přednastavených hudebních souborů přehrávat vzestupně, ale budou náhodně vybírány počítačem. *Pozn. Je-li možné přehrát více než jen jednu skladbu, nikdy se nestane, aby se vícekrát za sebou přehrála stejná skladba.*
- III. Zvuky (xx%)** – pomocí tohoto posunovátka si volíte hlasitost zvuků. V závorkách se udává hlasitost v procentech.
- IV. Hudba (xx%)** – pomocí tohoto posunovátka si volíte hlasitost hudby
- V. Server pro odesílání pošty** – chcete-li z NR posílat e-maily a přednastavený server vám nevyhovuje, můžete zde zvolit svůj vlastní. Servery určené pro odesílání pošty se nazývají *SMTP* a zpravidla mívají adresu ve tvaru *smtp.xxxxxx.xx* (např. *smtp.seznam.cz*)





Pokud jste si nastavili prezentaci podle svého a chcete nyní změny použít, klikněte na tlačítko **OK**.

Chcete-li zachovat původní nastavení, klikněte na **STORNO**.

2.3. NewReality Music Player

Jestli jste si v **Nastavení** zvolili přehrávání hudby, rozhodně pro vás nebude na škodu přehrávač, pomocí kterého můžete měnit skladby podle svého uvážení a nálady. Přehrávačem můžete ovládat poslech jak hudebních souborů, tak i audio CD.



- I. **Zdroj hudby** – volíte si, zda chcete ovládat přehrávání hudebních souborů nebo Audio CD
- II.  - kliknutím se začne přehrávat daná skladba
- III.  - zastaví právě přehrávanou skladbu
- IV.  - vrátí se o jednu skladbu zpět. Je-li zapnut náhodný výběr skladeb, náhodně se vybere jedna skladba
- V.  - posune se o jednu skladbu vpřed. Je-li zapnut náhodný výběr skladeb, náhodně se vybere jedna skladba

Po vybrání skladby můžete přehrávač zavřít – skladba se neukončí a přehrávání bude pokračovat. Samozřejmě není nutností přehrávač zavřít. Můžete si ho umístit tak, aby vám v prohlížení prezentace nepřekážel a dále pokračovat.

2.4. NewReality E-mailer

Jak je již z názvu patrné, jde o komponentu, která umožňuje odesílání e-mailů přímo z prostředí prezentace. Konkurenční programy v drtivé většině spoléhají na to, že uživatel, který si prezentaci prohlíží, má nainstalovaný některý ze světově rozšířených a populárních e-mailových programů pro správu pošty. Tak tomu bohužel nemusí vždy být a takovýto uživatel má potom smůlu.

NR přichází s vlastním zabudovaným programem pro jednoduché odesílání e-mailů, který díky svému jednoduchému nastavení a ovládání se stává pro běžného uživatele velkým přínosem. Nemusíte se zabývat žádným nastavením serverů, zadáváním uživatelských jmen či hesel. To vše NR E-mailer udělá za vás. Dokonce ani pro odeslání e-mailu nemusíte vlastnit žádnou e-mailovou schránku.

- I. **Komu poslat** – z tvůrcem předem přednastaveného seznamu si můžete vybrat osobu, komu chcete váš e-mail zaslat
- II. **Vaše jméno** – zde zadáváte své jméno nebo přezdívku, které se bude zobrazovat příjemci u nově příchozího e-mailu. Jako přednastavené jméno se použije právě užívané přihlašovací jméno do Windows
- III. **Váš e-mail** – pokud chcete, aby vám mohl příjemce na váš e-mail odpovědět, uveďte zde vaši e-mailovou adresu
- IV. **Předmět** – zde zadejte předmět e-mailu
- V. **Obsah** – text zprávy

NewReality E-mailer

Komu poslat: oficiální e-mail NewReality

Vaše jméno: DarkLogic


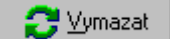
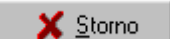
Váš e-mail: darklogic@ropacek.cz

Předmět: Zpráva

Do tohoto pole se zadává samotný obsah e-mailu

Poslat e-mail Vymazat Storno

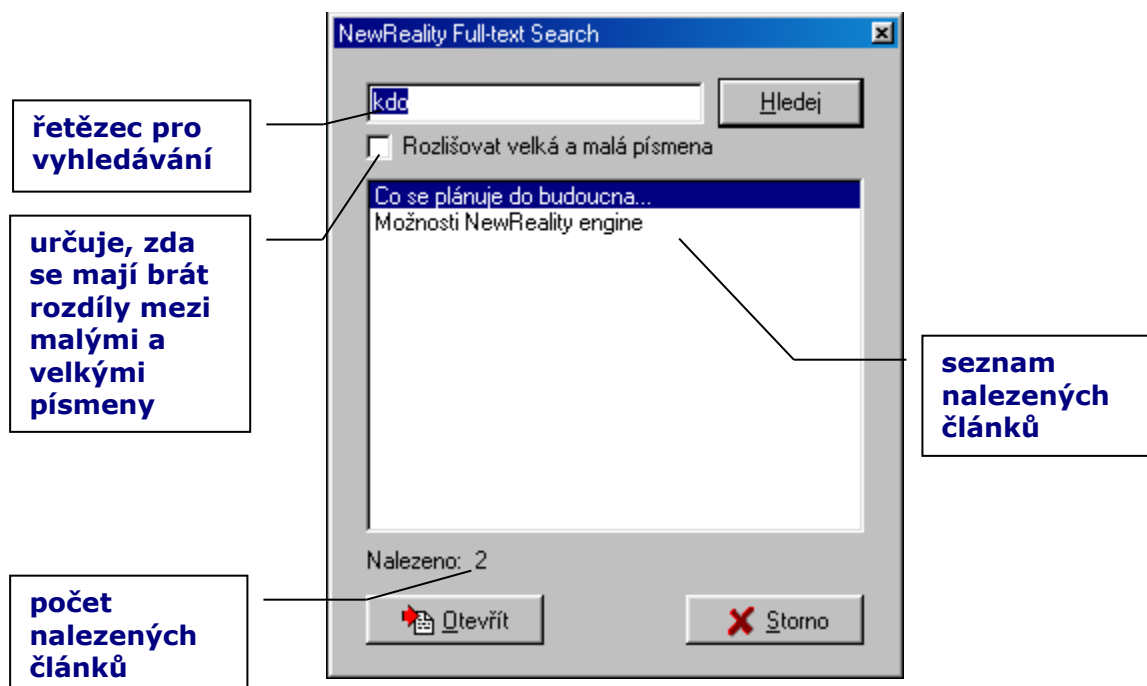
Nemáte-li e-mailovou schránku, nemusíte zadávat e-mail


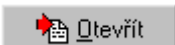

- VI.  - pokud jste zadali všechny potřebné údaje, můžete kliknutím na toto tlačítko e-mail odeslat. Nejste-li právě připojeni k internetu, program vás na tuto skutečnost upozorní a nabídne vám připojení
- VII.  - výběrem tohoto tlačítka vymažete všechny vámi zadané údaje
- VIII.  - nechcete-li již dále pracovat s NR E-mailerem, klikněte na toto tlačítko

Stejně jako u NR Music Playeru můžete i zde okno přemísťovat kdekoliv po ploše, prohlížet si prezentaci a zároveň pracovat s NR E-mailerem.,

2.5. NewReality Full-text Search

Co je na NR opravdu unikátní je právě velice rychlé prohledávání a nalezení zadaného řetězce v článcích, které jsou pro danou prezentaci k dispozici. Takovou možnost už poskytuje jen málokterá prezentace. Jednoduše stačí zadat hledaný řetězec a okamžitě se objeví seznam článků, ve kterých je zadaný řetězec obsažen. V seznamu jsou články zobrazeny buď jako názvy souborů, ve kterých jsou články uloženy nebo jsou zastoupeny názvy (většinou nadpisy článků), které musí tvůrce prezentace sám nadefinovat. Nalezený článek lze samozřejmě okamžitě zobrazit.

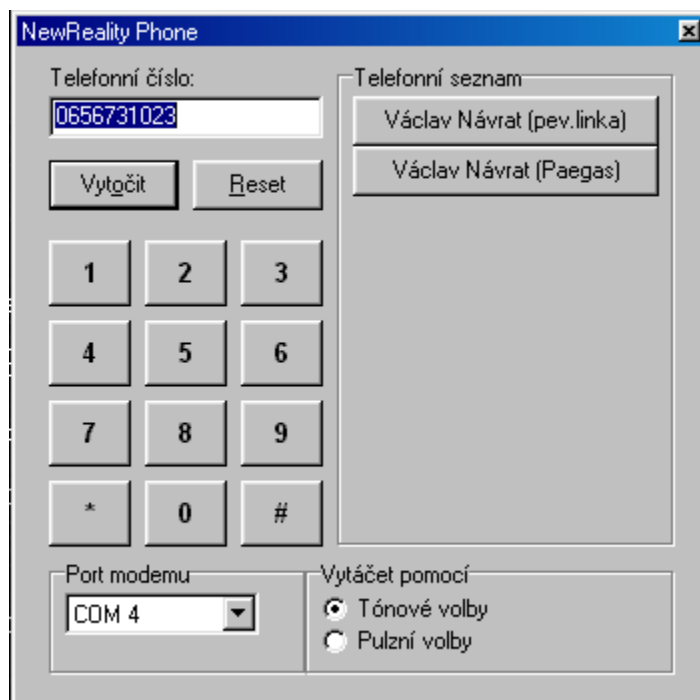


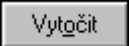

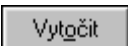

- I.  - kliknutím na toto tlačítko se začne zadané slovo prohledávat ve všech přístupných článcích
- II.  - otevře článek, který je označený. *Pozn. Článek lze také otevřít dvojitým kliknutím na jeho název v seznamu*
- III.  - ukončí práci s full-textovým vyhledávačem

2.6. NewReality Phone

Další nadstandardní funkcí je NR Phone. Jedná se o telefonování klasickou pevnou telefonní linkou přímo z prostředí NR. K tomu potřebujete mít ve Windows správně nainstalovaný modem a správně zapojené reproduktory a mikrofon, aby jste mohli pomocí modemu komunikovat. Jak toto zapojení provést by mělo být popsáno v návodu od modemu.

Pro volbu telefonního čísla máte k dispozici i telefonní seznam, který pro vás přednastavil tvůrce prezentace. Voláte-li na pevnou linku, můžete být dokonce dotázáni, zda chcete před vytáčené číslo použít i telefonní předvolbu (UTO) pro dané město. Vybírání čísla ze seznamu je jednoduché – stačí jednou kliknout na tlačítko se jménem osoby, kterou chcete volat.



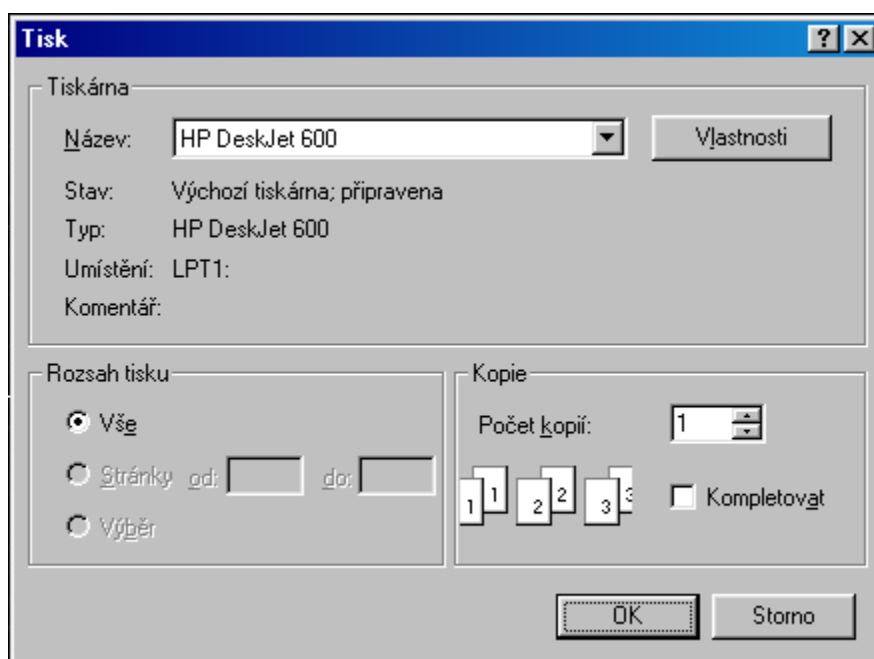
- I. **Telefonní číslo** – zde zadáváte telefonní číslo osoby, které chcete volat
- II.  - kliknutím na tlačítko se začne vytáčet telefonní číslo a navazovat spojení
- III.  - vymaže zadané telefonní číslo
- IV. **Port modemu** – zadejte, na kterém komunikačním portu se nachází váš modem. Vlastníte-li interní modem, bývají to porty COM 3 nebo COM 4, máte-li modem externí, nejčastěji to jsou COM 2 a COM 1
- V. **Vytáčet pomocí** – vyberte, zda chcete pro vytáčení použít *Tónové* či *Pulzní* volby. V drtivé většině se dnes již využívá *tónová* volba. *Pulzní* používejte jen tehdy, pokud jste stále ještě připojeni ke staré analogové telefonní ústředně nebo pokud váš modem jinou volbu nezvládá.
- VI. **Ukončení hovoru** – pokud jste klikli na tlačítko , začalo se vytáčet zadané číslo a nápis tohoto tlačítka se změnil na . Opětovným kliknutím na tlačítko se hovor ukončí.




Předpokládá se, že v dalších verzích NR se již bude modem hledat automaticky, takže nebude nutné „ručně“ nastavovat port modemu. NR Phone můžete samozřejmě používat zároveň při čtení prezentace, což je velice užitečné, pokud se dotyčného chcete zeptat na něco, co je obsaženo v prezentaci, kterou si právě prohlížíte.

2.7. Tisk

Jedna z velice užitečných věcí a pro prezentace snad nepostradatelnou funkcí je možnost tisku. NR vám nabízí tisk právě zobrazovaného článku a to úplně ve stejné podobě, jako jej vidíte na své obrazovce. Pokud se článek nevejde na jednu stránku, dokáže jej rozdělit na více papíru. Navíc na konec každé stránky přiřadí název prezentace, ze které byl článek vytištěn, pořadové číslo stránky a celkový počet stránek. Nyní už nikdy nebudete mít ve svých vytištěných člancích zmatek a nepořádek!

Vytisknutí je velice jednoduché. Stačí kliknout v prezentaci na příslušnou ikonku, popřípadě na hypertextový odkaz v textu, a otevře se vám standardní okno pro tisk, které znáte z Windows.



1. **Název** – zvolte si požadovanou tiskárnu, pomocí které chcete článek vytisknout
2.  - tímto tlačítkem otevřete další okno, ve kterém nastavujete parametry vybrané tiskárny.
3. **Počet kopií** – nastavte, kolikrát chcete požadovaný článek vytisknout
4.  - kliknutím na toto tlačítko začne probíhat tisk článku
5.  - nechcete-li nic tisknout, vyberte **Storno**

3. TVORBA VLASTNÍ PREZENTACE

3.1. Příprava před tvorbou

Před začátkem samotné tvorby nové prezentace v NR bychom si měli uvědomit, co vše od prezentace požadujeme a zhruba si představit, jak by asi měla vypadat a co by měla umět.

Základem je zkontrolovat, zda-li máme na harddisku dostatek místa na to, abychom mohli něco vytvářet. Všeobecně se doporučuje mít volných alespoň 20 MB, pro ukládání různých dočasných souborů, které budete při práci potřebovat.

Pokud je místa na disku dostatek, můžete se pustit do tvorby. Prvním krokem je vytvoření pracovního adresáře. Zvolme si třeba adresář s názvem *Test* na disku C:. Jeho cesta bude tedy C:\Test.

Nyní sem potřebujeme nahrát NewReality engine (bez dodané prezentace). Z adresáře, kam jste NR nainstalovali, zkopírujte do adresáře C:\Test tyto soubory nutné pro spuštění:

Bass.dll
UnRar.dll
NReality.exe

V prezentaci budeme pracovat s textovými, grafickými, zvukovými a dalšími soubory, proto se doporučuje rozdělit si tyto soubory do několika podadresářů, abychom poté neměli v prezentaci zmatek. My si je zvolíme třeba takto:

\Pictures – zde se budou ukládat všechny grafické soubory, které budeme v prezentaci potřebovat

\Sounds – tady budou jak zvuky, které přiřadíme k různým událostem, tak i hudební soubory

\Sys – tento adresář můžeme použít např. pro ukládání vlastních kurzorů nebo pro *Řídící soubor* (viz. níže)

\Texts – no a nakonec si ještě vytvoříme adresář pro články

Chceme-li se například podívat do adresáře, kam budeme umisťovat články, musíme zadat cestu C:\Test\Texts.

3.2. Vytvoření grafického prostředí

Základem je navrhnout a vytvořit grafické prostředí prezentace, ve kterém se potom bude čtenář pohybovat. Celou grafiku si musíme rozdělit na dvě části – *statickou* a *dynamickou*. Statická je taková, která se v průběhu prohlížení nebude nikdy měnit. Ta tvoří jakoby pozadí aplikace a uživateli dává pocit nějakého prostoru. Na rozdíl od *statické* se *dynamické* v průběhu prezentace může měnit. Nejčastějším příkladem *dynamické* grafiky může být nějaký nápis, který po najetí myši něj změní barvu, změni styl písma apod.



příklad statické grafiky (prostředí prezentace)



příklad dynamické grafiky (změna barvy šipky po najetí myši)

Grafiku můžete vytvářet v jakémkoliv grafickém programu. Doporučujeme vytvářet společně oba druhy grafiky, aby jste viděli, jak vše do sebe zapadá.

Pokud máte grafiku hotovou, je čas oddělit statickou část od dynamické. Dynamickou necháme zatím chvíli někde bokem a uložíme statickou část, která nám bude představovat celé prostředí. Pro představu, jak by mohlo prostředí vypadat, se podívejte kousek výše, kde příklad *statického prostředí*. Podmínkou je, aby výsledný obrázek byl ve formátu BMP nebo JPG. V zájmu malé velikosti výsledné prezentace ho uložíme ve formátu JPG, nazveme jej *Plocha.jpg* a umístíme ho do námi již vytvořeného adresáře *C:\Test\Pictures*.

Nyní je čas na uložení i „pohyblivé“ grafiky. Předpokládejme, že jsme si vytvořili názvy rubrik, které se po najetí myši „vysvítlí“ jinou barvou. Z toho vyplývá, že pro jeden název rubriky máme vlastně dva obrázky. Z dvou obrázku uděláme jeden tím

způsobem, že je uložíme jako *animovaný GIF*, který bude mít dva stavy. První stav bude představovat „nevysvícený“ nápis, druhý bude nápis po najetí myši. Výhodou *GIF* formátu je také průhlednost, kterou můžete použít, takže nemusíte mít strach, jestli vám nápis bude zapadat do pozadí.

3.3. Nastavení základních parametrů

Program potřebuje dva soubory, do kterých se zadávají údaje o prezentaci a podle kterých se řídí. Prvním z nich je tzv. *startovací*. **Musí** se jmenovat *NReality.ini* a být obsažen v adresáři, kde je i samotný program. V našem případě to je adresář *C:\Test*.

Vytvoříme ho tak, že si spustíme *Poznámkový blok* z Windows a napíšeme do něj tyto dva řádky:

```
[Main]
DirectINI=$NR_PAKPATH\SYS\Engine.ini
```

Nyní vyberte z menu položku **Soubor**, klikněte na **Uložit jako...**, jako název souboru zvolte *NReality.ini* a adresář *C:\Test*. Klikněte na tlačítko **Uložit** a poté zavřete poznámkový blok.

Právě jsme definovali, kde má NR hledat druhý, tzv. *řídící soubor*, ve kterém jsou uloženy všechny parametry pro danou prezentaci a se kterým začneme i my za chvíli pracovat. Za položkou *DirectINI* jsme zvolili cestu k řídicímu souboru. Nejzajímavější je asi začátek:

\$NR_DIRECTPATH – cesta, kde je uložen *NReality.exe*. V našem případě to je *C:\Test*

\$NR_PAKPATH – cesta do hlavního adresáře, kde jsou uloženy soubory prezentace. Zatím to je taktéž *C:\Test*. Zdánlivě by se mohlo zdát, že tyto dvě cesty jsou stejné a tento zástupný název je vlastně zbytečný. Ovšem soubory prezentace se na konci tvorby „zabalí“ do jednoho velkého souboru a cesta k nim bude poté rozdílná. Při tvorbě je nutno na toto pamatovat!

\$NR_CDPATH – vrací písmeno, pod kterým se skrývá CD-ROM (pokud je na počítači přítomna). Pokud bude Váš CD-ROM například pod písmenem *E*, dostanete hodnotu *E*:

Ze zápisu tedy vyplývá, že *řídící soubor* se bude nacházet na tomto místě: *C:\Test\Sys\Engine.ini* a nyní jej musíme vytvořit. Pokud máte stále otevřen *Poznámkový blok*, vyberte z menu nabídku **Soubor** a klikněte na položku **Nový**. Pokud se vás program zeptá, zda-li chcete uložit *NReality.ini*, vyberte tlačítko **Ano**. Nyní máte znova úplně prázdnou plochu na psaní. Opište následující řádky:

```
[Main]
Title=NewReality demo(SOČ)
PozadiPic=$NR_PAKPATH\Pictures\Plocha.jpg
```

```
StartPic=$NR_PAKPATH\Pictures\StartScreen.jpg
EndPic=$NR_PAKPATH\Pictures\EndScreen.jpg
StartText=nrRubric,1
ErrorText=$NR_PAKPATH\Texts\Chyba.nrt
DefText=Verdana,10,---,white
```

Právě jsme definovali úplně základní parametry námi tvořené prezentace. Vezměme si jeden po druhém a podíváme se na ně trochu detailněji.

Title * – definování názvu našeho projektu. Tímto názvem se NR taky registruje v systému.

PozadiPic * – zde se zadává obrázek, který má být jako pozadí a vytvářet vjem nějakého virtuálního prostředí prezentace. Chcete-li vědět více, viz. 3.2. *Vytvoření grafického prostředí*.

StartPic – celoobrazovkový obrázek, který se má zobrazit hned po startu a načtení NR.

EndPic – také celoobrazovkový obrázek, který se ale zobrazí při ukončení prezentace.

StartText * – definice, který článek se má zobrazit jako první po spuštění prezentace. Toto můžeme nastavit dvěma způsoby:

1. *nrRubric,1* – otevře se článek, který je nastaven jako článek 1. rubriky (více o tvorbě rubrik viz. 3.4. *Vytvoření rubrik*)
2. *\$NR_PAKPATH\Texts\Clanek1.nrt* – otevře článek, který je zde přímo definován – tedy *C:\Test\Texts\Clanek1.nrt*

ErrorText – bude-li někde v projektu odkaz na neexistující článek, automaticky se otevře tento článek, který by měl informovat, že vybraný článek neexistuje

DefText – nastavení standardního stylu písma, které se bude v prezentaci nejvíce vyskytovat.

1. *Verdana* – název písma
2. *10* – velikost písma
3. *---* - řez písma. Řezy jsou za sebou seřazeny v tomto pořadí: *tučné – kurzíva – podtržené*. Pokud chcete vybrat aspoň jeden druh řezu, zvolíte místo znaku “- “ znak “x“. Tzn. Chceme-li, aby bylo písmo tučné a podtržené, napíšeme místo “--- “ toto: “x-x“.
4. *white* – barva písma. Můžete volit barvu z několika základních v anglickém jazyce nebo definovat svoji vlastní barvu v hexadecimálním kódu. To uděláme tak, že napíšeme znak “\$ “ a přidáme RGB kód. Pokud tedy

chceme, aby barva textu byla například černá, napíšeme buď *black* nebo *\$000000*.

Poznámky:

* všechny parametry označené hvězdičkou jsou povinné a spuštění NR se bez nich neobejde

U parametrů *StartPic* a *EndPic* můžeme definovat více než pouze jeden obrázek. Chcete-li třeba po startu zobrazit 3 startovací obrázky po sobě, můžete to udělat takto:

```
StartPic=$NR_PAKPATH\Pictures\StartScreen1.jpg,$NR_PAKPATH\Pictures\  
StartScreen2.jpg,$NR_PAKPATH\Pictures\StartScreen3.jpg
```

3.4. Vytvoření rubrik

Jak jste se již dočetli na začátku této příručky, byl NR původně vytvořen k prohlížení elektronických časopisů. Proto jsou zde zavedeny i takzvané rubriky. Podíváme-li se na to z provedení NR, jsou to GIF obrázky, které se změní po najetí myši na ně a po kliknutí zobrazí nějaký požadovaný článek. Parametry rubrik definujeme v námi již vytvořeném souboru *Engine.ini*. Jak může vypadat takovýto zápis se podíváme nyní a vysvětlíme si podrobně všechny údaje:

[Rubrics]

```
1=$NR_PAKPATH\Texts\Uvod.nrt,$NR_PAKPATH\Pictures\Uvod.gif,$NR_PAKPATH\  
Sounds\Rubriky.wav,$NR_PAKPATH\Sounds\Rub_klik.wav,nrSame,16,160
```

1 – pořadí rubriky

\$NR_PAKPATH\Texts\Uvod.nrt – článek, který se otevře po kliknutí na rubriku

\$NR_PAKPATH\Pictures\Uvod.gif – obrázek, který zastupuje rubriku. Může například znázorňovat název rubriky. Patří mezi dynamickou grafiku – po najetí myši se může změnit (viz. 3.2. *Vytvoření grafického prostředí*)

\$NR_PAKPATH\Sounds\Rubriky.wav – zvuk, který se přehraje při najetí myši na obrázek

\$NR_PAKPATH\Sounds\Rub_klik.wav – zvuk, který se přehraje po kliknutí na obrázek

\$NR_PAKPATH\Sounds\Rub_klik.wav – zvuk, který se přehraje po kliknutí na obrázek

nrSame – v článku může být nastaven zvuk, který se přehraje hned po načtení daného článku. Toto děje při prvním načtení článku. Tímto parametrem si můžete volit, jaký zvuk se bude přehrávat, když se článek bude načítat znovu – tzn. při jeho dalším prohlížení. Zadáte-li *nrSame*, bude se vždy přehrávat zvuk, nastavený pro

přehrávání po načtení článku. Zadáte-li cestu k jinému souboru, bude se při dalších načteních článku přehrávat právě tento zvuk. Ne zadáte-li nic, nebude se přehrávat žádný zvuk při dalších načteních.

16 – umístění obrázku na x-ové souřadnici (zleva) plochy. Pozice se zadává v pixelech.

160 – umístění na y-ové souřadnici (zhora) plochy. Pozice se zadává v pixelech.

3.5. Vytvoření objektů

Pro *objekty* platí podobná pravidla jako pro *rubriky*. Taktéž to jsou totiž GIF obrázky, které se mohou změnit po najetí myši a vyvolat nějakou akci po kliknutí. Na první pohled by se snad mohlo zdát, že *rubriky* a *objekty* jsou téměř to samé, ale mají spoustu věcí, kterými se od sebe odlišují. Opět se podívejme na zápis v souboru *Engine.ini*, tentokrát ale budeme definovat parametry pro objekt:

[Items]

```
1=20,563,$NR_PAKPATH\Pictures\Exit.gif,$NR_PAKPATH\Sounds\Ikonky.wav,  
$NR_PAKPATH\Sounds\Exit.wav,Ukončit prezentaci,NRexit
```

```
TextArea=201,141,550,443
```

1 – pořadí objektu

20 – umístění obrázku na x-ové souřadnici (zleva) plochy. Pozice se zadává v pixelech

563 – umístění obrázku na y-ové souřadnici (zhora) plochy. Pozice se zadává v pixelech

\$NR_PAKPATH\Pictures\Exit.gif - obrázek, který zastupuje objekt. Může například znázorňovat symbol nějaké komponenty. Patří mezi dynamickou grafiku – po najetí myši se může změnit (viz. 3.2. *Vytvoření grafického prostředí*)

\$NR_PAKPATH\Sounds\Ikonky.wav - zvuk, který se přehraje při najetí myši na obrázek

\$NR_PAKPATH\Sounds\Exit.wav - zvuk, který se přehraje po kliknutí na obrázek

Ukončit prezentaci – popisek k objektu. Necháte-li chvíli myš na objektu, zobrazí se k němu právě tento popisek

NRexit – název akce, která se má provést po kliknutí na objekt. Zde je seznam všech akcí, které podporuje nynější verze NR:

1. **NRexit** – ukončí právě probíhající prezentaci. Pokud by jste zadali ještě parametr "1", tedy "*NRexit,1*", tak se po kliknutí zobrazí ještě potvrzovací okno s otázkou, zda chcete daný projekt opravdu ukončit

2. **NRfile** – minimalizuje prezentaci a spustí nějaký externí program. Cestu k programu zadáváte jako další parametr např. “*NRfile,\$NR_DirectPath\Ukazka.exe*“. Můžete zadat i obyčejný soubor třeba *Zkouska.txt*, ale měli by jste si být jistí, že bude tento typ souboru asociován ve Windows
3. **NRprinter** – spustí komponentu pro tisk
4. **NRarticle** – otevře článek, který je zadaný jako další parametr. Např. “*NRarticle,\$NR_PAKPATH\Texts\Tvurce.nrt*“
5. **NRoption** – spustí komponentu *Nastavení*
6. **NRsearch** - zobrazí komponentu pro full-textové prohledávání prezentace
7. **NRback** – vrátí se na předešlý článek
8. **NRphone** – spustí komponentu pro telefonování z prostředí NR
9. **NRemail** – spustí NewReality E-mailer
10. **NRinternet** – otevře internetovou stránku zadanou v dalším parametru. Např. “*NRinternet,www.ropacek.cz/newreality*“
11. **NRmplayer** – zobrazí NewReality Music Player
12. **NRpicfs** – zobrazí přes celou obrazovku obrázků nebo obrázky, které jsou zadány jako další parametry. Např. “*NRpicfs,\$NR_PAKPATH\Pictures\Obr1.jpg,\$NR_PAKPATH\Pictures\Obr2.jpg*“

Mezi objekty patří také jedná výjimka, kterou je *textové pole*. V *textovém poli* se zobrazují všechny články prezentace a v každé prezentaci může být maximálně pouze jedno pole. Jak ho definujeme v *Engine.ini* je popsáno výše, takže si probereme jen jednotlivé parametry:

TextArea – zde zadáváme vlastnosti textového pole

201 - umístění *textového pole* na x-ové souřadnici (zleva) plochy. Pozice se zadává v pixelech

141 - umístění *textového pole* na y-ové souřadnici (zhora) plochy. Pozice se zadává v pixelech

550 – šířka textového pole

443 – výška textového pole

Odlišností *objektů* od *rubrik* je hned několik. *Rubriky* jsou zaměřené jen na zobrazování článku. *Objekty* naopak dokážou vyvolávat mnoho rozdílných akcí. Po

spuštění si můžete všimnout ještě jedné věci: Pokud kliknete na *rubriku* a „odjedete“ myší pryč, *rubrika* zůstane na rozdíl od objektu vysvícená.

3.6. Psaní textu

Ještě donedávna používal NR poněkud jiný starší textový formát, pro který byl vytvořen i editor. Nyní byl do NR implantován novější a hlavně mnohem kvalitnější formát, na kterém se pracovalo několik měsíců. Ten přináší hodně nových věcí, jako je například obtékání obrázku textem nebo vylepšená změna druhu písma. Bohužel zatím nebylo možno vytvořit nějaký ucházející editor, který by zvládal úpravy textu v novém formátu, takže se tato kapitola bude věnovat psaní článků za pomoci *Poznámkového bloku*.

Při psaní článku doporučujeme nejdříve napsat celý text a až poté v něm dělat vizuální úpravy pomocí textových příkazů. Při načítání článku do prezentace se sám zalamuje podle šířky textového pole, takže není vůbec nutné dělat řádkování „ručně“ pomocí tlačítka *Enter*.

Zde je seznam všech příkazů, které NR využívá:

#align strana#

Nastavení zarovnání textu, strana je left, right nebo center.

#b#

Zapnutí tučného textu.

#b-#

Vypnutí tučného textu.

#bck jmeno_souboru,styl#

Nastavení pozadí stránky, styl je tile nebo stretch.

#deftext#

Nastavení základního fontu (viz. 3.3. *Nastavení základních parametrů*)

#e#

Odskok na začátek dalšího řádku.

#font pismo,velikost,barva#

Nastavení fontu.

#i#

Zapnutí kurzívy.

#i-#

Vypnutí kurzívy.

#link nrlnkdruh,cilovy_soubor#

NRlnkdruh – zde definujete, jaká akce se má provést po kliknutí na odkaz (viz. 3.5. *Vytváření objektů*). Začátek odkazu na *cilovy_soubor*.

#link-#

Ukončení odkazu.

#margins velikost_leveho,velikost_praveho#

Nastavení velikosti levého a pravého okraje stránky.

#pic jmeno_souboru,pozice,[popisek]#

Vložení obrázku na stránku, pozice se udává procentuálně, popisek je nepovinné.

#picborder velikost#

Nastavení okraje (odsazení) obrázku, standardně 5.

#picflow#

Zapnutí obtékání obrázků.

#picflow-#

Vypnutí obtékání obrázků.

#picshadows#

Zapnutí stínů u obrázků.

#picshadows-#

Vypnutí stínů u obrázků.

#sp#

Vložení mezery.

#tab#

Vložení 5 mezer (tabulátor).

#txtgradient barva1,barva2#

Začátek textu s barevným přechodem od barva1 do barva2.

#txtgradient-#

Ukončení textu s barevným přechodem.

#txtshadows#

Zapnutí stínů u textu.

#txtshadows-#

Vypnutí stínů u textu.

#u#

Zapnutí podtržení písma

#u-#

Vypnutí podtržení písma

Všechny uvedené příkazy se zadávají přímo do textového souboru. Je možné samozřejmě vložit je mezi věty, slova nebo dokonce mezi jedno slovo. Příkazy musí **vždy** začínat i končit znakem křížku (“#”). Pro podrobnější nastudování zadávání příkazů doporučujeme otevřít si v *Poznámkovém bloku* některý z ukázkových textových souborů a pečlivě si jej prohlédnout.

3.7. Ozvučení prezentace

Pro zpříjemnění prohlížení prezentace a pro zvýšení její profesionality, umožňuje NR přehrávání jak zvuků při různých událostech, jako je psaní textu, kliknutí na objekt atd., tak i poslech hudby na pozadí. Zvuky mohou být pouze ve formátu WAV a to v jakémkoliv kodeku, který podporují Windows. Hudba může být ve formátu WAV, MP3, MOD, XM, S3M, IT, STM.

Pro přehrávání se využívá funkcí DirectSound, které jsou součástí balíčku zvaného DirectX. Tyto funkce umožňují velmi kvalitní a bezproblémový poslech. Většinou se využívají u náročných aplikací, jako jsou beze sporu hry. U prezentačních programů podobných NR jsou víceméně tyto funkce opomíjeny a takové prezentace poté ztrácí na kvalitě. NR vám však DirectSound umožňuje využít. Tím docílíte takových předností, jako je přehrávání více zvuků najednou a to i na jakékoliv starší zvukové kartě bez nutnosti instalovat nějaký speciální ovladač nebo něco podobného.

S nastavováním zvuku při nějaké akci jsem se již setkali, když jsme hovořili o tvorbě *rubrik a objektů*. Můžeme však definovat spoustu dalších akcí a přiřadit k nim požadované zvuky. Zde je seznam všech podporovaných akcí v NR a krátký popis:

nrOkClick – kliknutí na tlačítko *OK*

nrCancelClick – kliknutí na tlačítko *Storno*

nrLinkOver – najetí myši na odkaz v textu

nrLinkArticle – kliknutí na odkaz, které otevře článek

nrLinkOption – kliknutí na odkaz, které zobrazí *Nastavení*

nrLinkEmail – kliknutí na odkaz spustí *NewReality E-mailer*

nrLinkInternet – kliknutí na odkaz, které otevře internetovou stránku

nrLinkPhone – kliknutí na odkaz, které spustí telefonování z prostředí NR

nrLinkPrinter – kliknutí na odkaz, které otevře komponentu *Tisk*

nrLinkMPlayer – kliknutí na odkaz, které zobrazí *NewReality Media Player*

nrLinkSearch – kliknutí na odkaz, které otevře *full-textový vyhledávač*

nrLinkBack – kliknutí na odkaz, které zobrazí minulý článek

nrLinkVideo – kliknutí na odkaz, které spustí video

nrLinkArchive – kliknutí na odkaz, které spustí vnitřní *dekomprimátor*

nrLinkPicFS – kliknutí na odkaz, které otevře obrázky na celou obrazovku

nrLinkFile – kliknutí na odkaz, který otevře nějaký soubor v externím programu

nrSendMailClick – kliknutí na tlačítko *Odeslat* v NR E-maileru

nrClearClick – kliknutí na tlačítko *Vymazat* v NR E-maileru

nrWriteText – psaní textu

nrDecompClick – kliknutí na tlačítko *Dekomprimovat* v NR *Dekomprimátoru*

nrBrowseClick – kliknutí na tlačítko “...” v NR *Dekomprimátoru*

nrDialClick – kliknutí na tlačítko *Vytočit* v NR *Phone*

nrTelNum1 – kliknutí na tlačítko *1* v NR *Phone*

nrTelNum2 – kliknutí na tlačítko 2 v *NR Phone*
nrTelNum3 – kliknutí na tlačítko 3 v *NR Phone*
nrTelNum4 – kliknutí na tlačítko 4 v *NR Phone*
nrTelNum5 – kliknutí na tlačítko 5 v *NR Phone*
nrTelNum6 – kliknutí na tlačítko 6 v *NR Phone*
nrTelNum7 – kliknutí na tlačítko 7 v *NR Phone*
nrTelNum8 – kliknutí na tlačítko 8 v *NR Phone*
nrTelNum9 – kliknutí na tlačítko 9 v *NR Phone*
nrTelNum0 – kliknutí na tlačítko 0 v *NR Phone*
*nrTelNum** – kliknutí na tlačítko * v *NR Phone*
nrTelNum# – kliknutí na tlačítko # v *NR Phone*
nrTelList – kliknutí na *telefonní seznam* v *NR Phone*
nrPlayClick – kliknutí na tlačítko *Přehrát* v *NR Media Player*
nrStopClick – kliknutí na tlačítko *Stop* v *NR Media Player*
nrNextClick – kliknutí na tlačítko *Next* v *NR Media Player*
nrPrevClick – kliknutí na tlačítko *Previous* v *NR Media Player*
nrChangeVolume – změna „posunovátka“ hlasitosti v *Nastavení*
nrComboBoxClick – výběr z nějakého „ComboBoxu“
nrRadioButtonClick – výběr jakéhokoliv „přepínače“
nrCheckBoxClick – výběr jakéhokoliv „zaškrtačka“
nrListClick – výběr z jakéhokoliv seznamu
nrFSPicNext – výběr dalšího celoobrazovkového obrázku
nrFSPicPrev – výběr předchozího celoobrazovkového obrázku
nrOpenArticleClick – kliknutí na tlačítko *Otevři článek* v *NR Full-text Search*

A takto může vypadat zápis v řídicím souboru, který jsme si pojmenovali *Engine.ini*:

```
[EventsSounds]
nrOkClick=$NR_PAKPATH\Sounds\okklik.wav
nrCancelClick=$NR_PAKPATH\Sounds\cancel.wav
nrLinkOver=$NR_PAKPATH\Sounds\overcr.wav
nrLinkArticle=$NR_PAKPATH\Sounds\filelnk.wav
```

Právě jsme si nastavili zvuky k událostem a nyní nám zbývá ještě nastavit hudbu. Opět budeme zapisovat do *Engine.ini*:

```
[Music]
1=$NR_PAKPATH\Sounds\Stan.mp3,nrMP3,Eminem - Stan,Album: Marshall Matthers LP
2=$NR_PAKPATH\Sounds\Breeze.mod,nrMOD,Breeze-Diablo
```

1 – pořadí skladby

\$NR_PAKPATH\Sounds\Stan.mp3 – hudební soubor

nrMP3 – druh hudebního souboru. Je-li soubor ve formátu *Wav* nebo *MP3*, použijeme *nrMP3*. Pokud je hudba ve formátu *MOD*, *IT*, *XM*, *S3M* nebo *STM*, definujeme ji jako *nrMOD*.

Eminem – Stan – název písničky, který se objeví jako titulek v *NR Media Playeru*

Album: Marshall Matthers LP – krátké poznámky ke skladbě, které se objeví při přehrávání v NR Media Playeru

V NR se provádí jak přehrávání vzestupné, tedy od skladby číslo 1 až po poslední, nebo náhodné, kdy skladby vybírá sám počítač. Pokud není nastavena pouze jedna skladba pro přehrávání, tak se nikdy nemůže stát, aby se přehrála stejná skladba 2x za sebou.

3.8. Použití vlastních kurzorů

Převážná většina programů pro Windows využívá standardní kurzory, které si nastaví uživatel. Takovéto kurzory však mohou v naší prezentaci působit poněkud nevkusně, a proto vám NR umožňuje nastavit si vlastní kurzory pro danou prezentaci. Použijete-li kurzory, které budou ladit k prostředí prezentace, bude celkový vjem mnohem lepší a čtenář to rozhodne ocení.

NR podporuje několik základních kurzorů:

nrNormal – normální kurzor

nrWork - pracuje

nrLink – možnost kliknutí

nrLeft – kurzor signalizující možnost posunutí se o obrázek zpět (celoobrazovkové prohlížení)

nrRight - kurzor signalizující možnost posunutí se na další obrázek

nrTxtUp – kurzor při posouvání textu nahoru

nrTxtDown – kurzor při posouvání textu dolů

Volbu vlastních kurzorů zapisujeme do *řídícího souboru*, tedy *Engine.ini*:

```
[Cursors]
```

```
nrNormal=$NR_PAKPATH\Sys\Default.cur
```

```
nrWork=$NR_PAKPATH\Sys\Work.ani
```

3.9. Nastavení parametrů pro NewReality komponenty

U většiny NR komponent není potřeba vůbec nic nastavovat. Jsou však dvě, **NR Phone** a **NR E-mailer**, které by se bez nastavení několika málo parametrů neobešly. Nyní se na ně podrobně podíváme.

NewReality E-mailer

Abychom mohli z prezentace posílat e-maily, musíme nastavit, na které e-mailové adresy bude možné z NR zprávy doručovat a přes který server je bude možné odesílat. Nastavování provedeme v *Engine.ini* a může vypadat třeba takto:

[Emler]

nrSMTPserver=server2.spsefren.cz

1=oficiální e-mail NewReality,newreality@ropacek.cz

2=tvůrcův soukromý e-mail,darklogic@ropacek.cz

nrSMTPserver – server, přes který se budou e-mailové zprávy odesílat. Tyto servery jsou nazývané jako *SMTP*. Doporučujeme volit spolehlivé servery, které umožňují anonymní přihlašování.

1 – pořadí adresy

oficiální e-mail NewReality – zástupný název pro e-mailovou adresu

newreality@ropacek.cz - e-mailová adresa

NewReality Phone

Většinu parametrů, jako třeba port modemu apod., si uživatel nastavuje sám přímo až v prezentaci. Zde vytváříme pouze přednastavený telefonní seznam a to tak, že opět zadáváme parametry do *Engine.ini*:

[Phone]

1=Václav Návrát (pev.linka),731023,0656,Odry

2=Václav Návrát (Paegas),0603944964

1 – pozice v telefonní seznamu

Václav Návrát (pev.linka) – zástupný název v telefonním seznamu

731023 – telefonní číslo. Čísla na pevnou linku zadávejte bez předvolby

0656 – pokud je tel. číslo na pevnou linku, zde se zadává meziměstská předvolba

Odry – název města, pro které platí zadaná předvolba

3.10. Další možnosti prezentace

NR má ještě několik dalších možností nastavení prezentace, který ji ve výsledku dělají lepší, k uživateli přátelštější a co nejvíce použitelnější na jakémkoliv počítači. My si už jen v rychlosti projedeme všechny zbylé funkce.

Jména článků

Můžeme nastavit jméno článku ke každému textovému souboru vyskytující se v prezentaci. Toho se využívá hlavně ve *full-textovém vyhledávači*, který dokáže nahradit jméno nalezeného souboru tímto zástupným jménem.

[Articles]

Kontakt.nrt=Kontakt na nás

Moznosti.nrt=Možnosti NewReality engine

Vlastní písma

Chcete-li ve své prezentaci využívat fonty, které nejsou obsažené v běžném balíčku instalace Windows, musíte dodávat tyto soubory fontů společně s prezentací. Pokud toto neuděláte, bude se požadované písmo nahrazovat jiným a prezentace může ztratit požadovaný efekt. Ovšem samotná distribuce fontů s ostatními soubory nestačí, protože se v každém systému musí tyto fonty zaregistrovat. NR asi jako jediný prezentační program vám dokáže tyto fonty zaregistrovat automaticky. Jediné, co musíte udělat, je definovat do *řídícího souboru* fonty, které mají být registrovány.

[Fonts]

1=\$NR_PAKPATH\Sys\Verdana.ttf

2=\$NR_PAKPATH\Sys\Books.ttf

Popisky k celoobrazovkovým obrázkům

Pokud ve vaší prezentaci bude možnost prohlížet některé obrázky přes celou obrazovku, můžete ke každému obrázku přiřadit i popisek a nastavit si styl písma. V *Engine.ini* stačí napsat něco podobného jako toto:

[PICTURES]

\$NR_PAKPATH\Pictures\Christmas.jpg=Přejeme pěkné Vánoce, 0,0,Arial,20,xxx,Red

\$NR_PAKPATH\Pictures\Schema.jpg=Trochu nepřehledné, ale užitečné zapojení přístrojů

Upomínky

Máte možnost nastavit do NR upomínku na určitý den. Pokud v ten den bude prezentace spuštěna, zobrazí se okýnko, které bude informovat o dané události. Stačí do *Engine.ini* zadat například toto:

[Notice]

28.9.=Programátor NewReality enginu - DarkLogic - dnes slaví svátek. Přejeme mu hodně úspěchů a mnoho dobrých a funkčních programů.

Předvolená nastavení

Pokud uživatel ještě nikdy nespustil vaši prezentaci, nemá definované žádné uživatelské parametry. Chcete-li mu je přednastavit tak, aby byly pro vaši prezentaci optimální, využijte možností *řídícího souboru* (v našem případě *Engine.ini*):

[Default]

Music=MIDI

PlayMusic=1

PlayRandom=0

PlayWav=1

EnableCD=1

EnableMIDI=1

MusicVolume=30

WavVolume=50

Music – zdroj hudby. Můžete zadat buď “MIDI”, což bude přehrávat všechny navolené hudební soubory, nebo napsat “CD” pro přehrávání z Audio CD.

PlayMusic – zadáte-li “1”, bude se hudba přehrávat. Zadáte-li “0”, hudba se nepřehraje

PlayRandom – náhodné přehrávání. “0” – ne, “1” – ano

PlayWav – přehrávání zvuků při událostech

EnableCD – zpřístupnit uživateli možnost přehrávání hudby z Audio CD

EnableMIDI – zpřístupnit uživateli možnost přehrávání z hudebních souborů

MusicVolume – hlasitost hudby. “0” – minimální, “100” – maximální

WavVolume – hlasitost zvuků. “0” – minimální, “100” – maximální

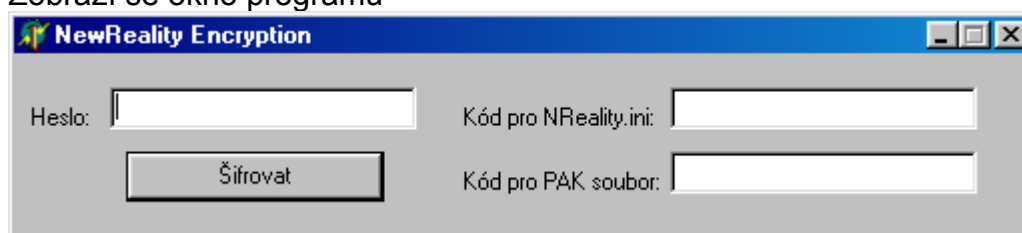
3.11. Testování a distribuce

Je samozřejmostí, že v průběhu tvorby se budeme chtít podívat, jak naše dosavadní prezentace vypadá a zda-li jsme někde neudělali chybu. Pokud jsme při tvorbě postupovali od začátku podle výše zmíněných zásad, neměl by být problém prezentaci spustit. Pokud se pokusíme nyní spustit soubor *NReality.exe* bez jakýchkoliv parametrů, nejspíše napíše chybu a ukončí se. Abychom si mohli prohlédnout rozdělanou prezentaci, musíme (nejlépe na příkazový řádek) napsat:

NReality.exe /develop

Po vyzkoušení prezentace a doladění ještě několika drobností by měla být připravena k distribuci. Asi žádný tvůrce by si nepřál, aby se mu v jeho prezentaci někdo hrabal a dělal tam všelijaké změny. Proto NR umožňuje „zhustit“ všechny soubory prezentace do jednoho velkého a ještě ho zabezpečit heslem. Výsledný soubor je nejen mnohem menší, ale i bezpečný. Zde je návod, jak takový soubor vytvořit:

1. Společně s *NewReality* je dodáván i program *NewReality Encryption* (NRencr.exe). Tento soubor spustíte
2. Zobrazí se okno programu



3. Do kolonky vepište vaše heslo a klikněte na tlačítko **Šifrovat**
4. Program nechte běžet a spustíte program WinRAR
5. Najedťte do adresáře s prezentací. V našem případě je to *C:\Test*

6. Zde se nacházejí 4 podadresáře (*Pictures, Sounds, Sys, Texts*). Označte všechny tyto podadresáře
7. Z menu **File** vyberte položku **Password**
8. Nyní se přepněte do programu *NR Encryption*, vyberte šifru z políčka „*Kód pro PAK soubor*“ a zkopírujte ji do schránky
9. Přepněte zpátky do *WinRARu*, ze schránky vložte do políčka „*Password*“ vygenerovanou šifru a klikněte na tlačítko **OK**
10. Z menu **Commands** vyberte položku **Add files to archive**
11. Jako jméno archívu zvolíme třeba *Demo.pak*, popřípadě změníme vlastnosti komprese na požadované a klikneme na **OK**
12. Po vytvoření souboru *Demo.pak* můžeme *WinRAR* zavřít
13. V *Poznámkovém bloku* otevřeme soubor *NReality.ini*, který máme umístěný v adresáři *C:\Test*
14. Do sekce „*[Main]*“ vložíme 3 nové řádky:

```
PAKFile=$NR_DIRECTPATH\Demo.pak  
PAKPass=šifra  
nrCipher=DLC1
```

PAKFile – cesta k PAK souboru

PAKPass – místo nápisu „šifra“ zadejte šifru, kterou vygeneroval program *NR Encryption* do políčka „*Kód pro NReality.ini*“

nrCipher – druh šifrování. Zadávejte **vždy** pouze „*DLC1*“

15. Uložíme *NReality.ini*, zavřeme *Poznámkový blok* a ukončíme *NR Encryption*
16. Gratulujeme! Vaše prezentace je připravená k distribuci

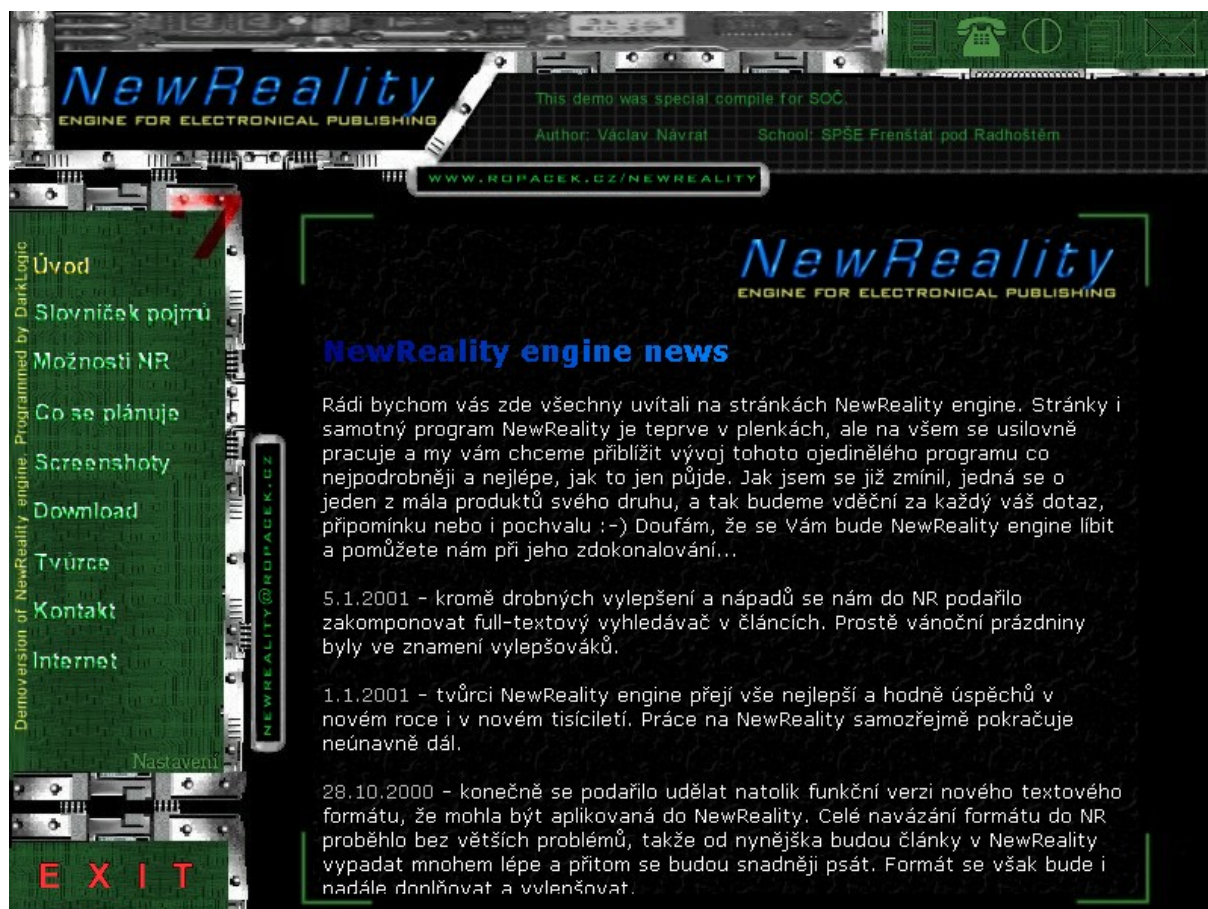
Aby se vám nepletlo, které soubory jsou k distribuci potřebné a které ne, vytvořte si nový adresář (třeba *C:\Komplet*) a do něj nakopírujte tyto soubory z adresáře *C:\Test*:

```
Bass.dll  
UnRar.dll  
NReality.exe  
NReality.ini  
Demo.pak
```

Pro zlepšení dojmu si můžete přejmenovat spouštěcí soubor *NReality.exe* na jakýkoliv jiný (třeba *Demo.exe*), aby bylo uživateli jasné, na co má kliknout.

Pokud nikde při tvorbě nenastala chyba, měla by se po spuštění souboru *Demo.exe* začít načítat prezentace. Je-li tomu tak, máte vytvořenou plně funkční prezentaci.

A takto může vypadat již plně funkční prezentace v NewReality:



4 . ZÁVĚR

Děkuji vám za váš zájem a čas strávený nad studováním této příručky a za používání programu NewReality. Věřím, že se vám NewReality osvědčí a stane se pro vás standardem při tvorbě prezentací.

Tento program se vyvíjel přibližně 2 - 3 roky a za tuto dobu prošel mnohými změnami a vylepšeními, která by měla přinést větší možnosti a komfort vytvářených prezentací.

Na tomto místě bych také rád poděkoval všem, kteří se na tvorbě, vylepšování a testování podíleli a to jak vědomě, tak i čistě náhodou. Hlavní dík patří **Tomášovi Hulovi**, bez kterého by nikdy NewReality nevypadal tak, jak vypadá nyní, a zakladatelům elektronického časopisu s názvem **DiskMag Engine** (www.ropacek.cz/engine), kteří mi poprvé vnukli myšlenku vytvořit takovýto program, stáli při jeho zrodu, neustále mě zaplavovali novými a novými nápady a testují NewReality neúnavně až dodnes.

Zasloužilé díky patří bezesporu také Konferenci o Delphi (www.delphi.cz), obrovskému archívu komponent s názvem Torry (www.torry.net) a všem ostatním tvůrcům internetových stránek, které se zabývají problematikou Delphi.

Na konec mám ještě jedno speciální poděkování své lásce Jarušce, která mi vždy byla, je a doufám, že i bude oporou. Díky!

Kontakt na tvůrce:

Václav Návrat
Na Stráni 25
Odry
742 35

mobil: 0603 944 964
e-mail: darklogic@ropacek.cz
web: www.ropacek.cz/newreality