


Инструкция к среде разработки Drakon Editor MS

Программа предназначена для программирования на любом оборудовании.

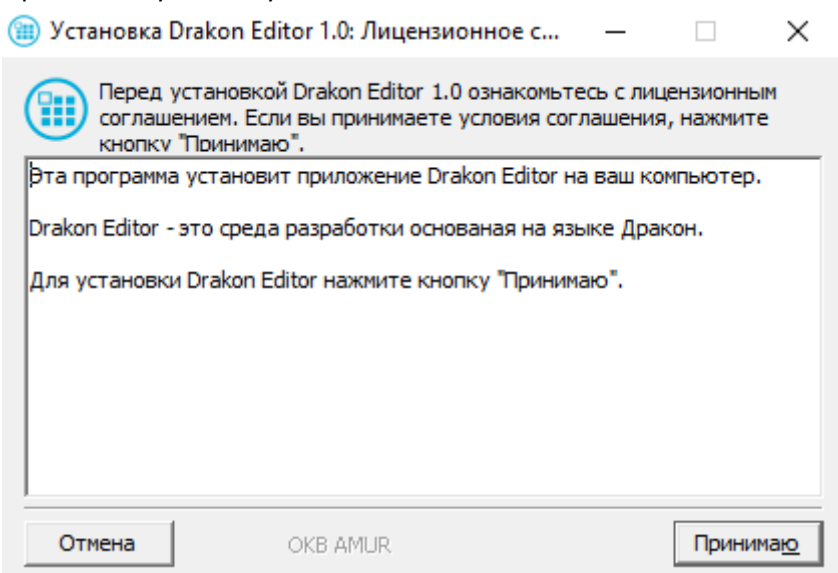
Текущая версия 1.0 имеет возможность кодо-генерации на язык «С» по стандартам ANSI-C по причине хорошей портируемости результата.

Раздел 1. Установка программы.

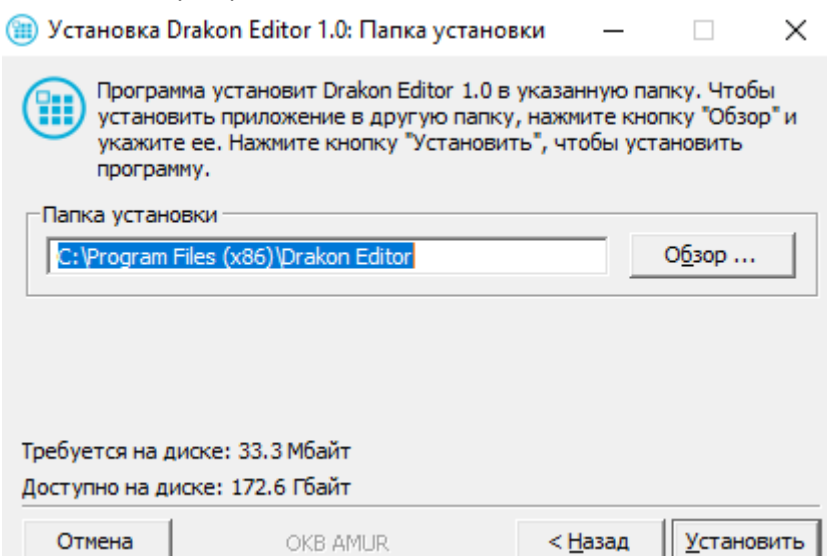
1. Загрузить установочный файл.

 setup_drakon_editor_1_0

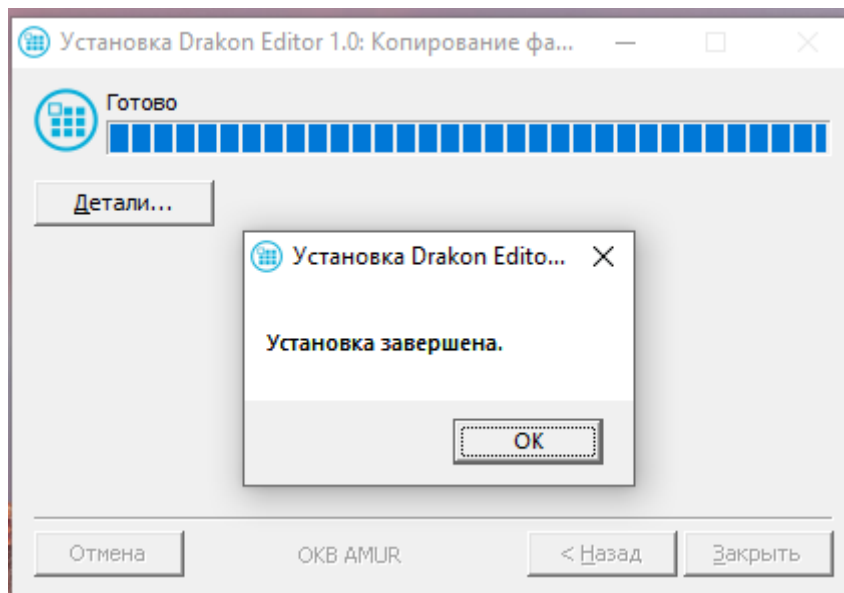
2. Произвести установку.



3. Нажать кнопку «Принимаю».



4. Выбрать папку установки (по умолчанию-C:\Program Files (x86)\Drakon Editor).
5. Нажать кнопку Установить.

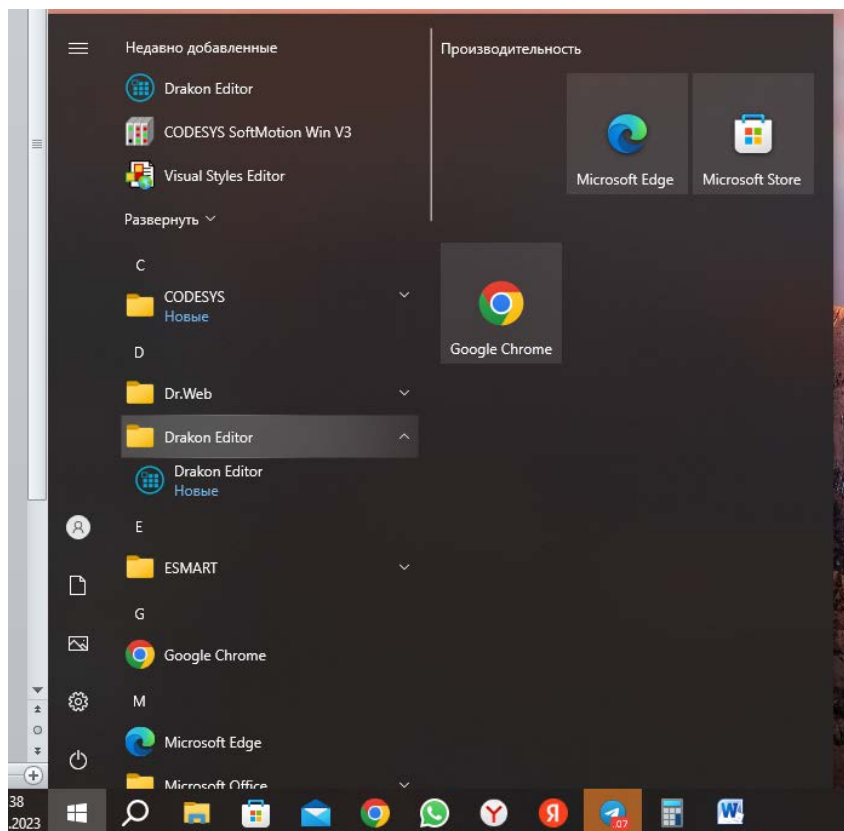


Происходит установка, программы, по окончании которой, выходит окно, установка завершена.

6. Нажать ОК.

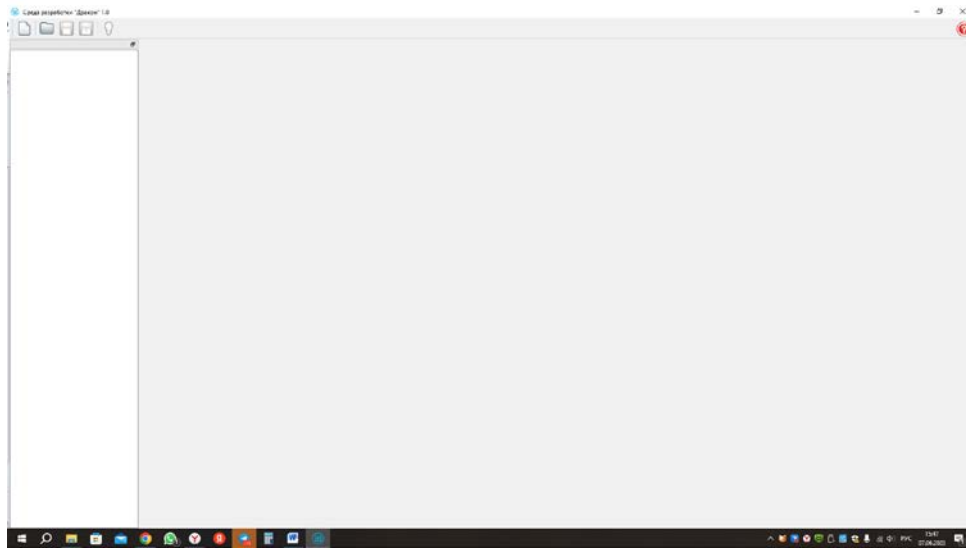
Установка завершена.

7. Зайти в меню «Пуск Windows».



8. Запустить «Drakon Editor MS».

Появляется основное окно программы.



Раздел 2. Описание интерфейса программы



Создание нового проекта.



Открытие нового проекта.



Сохранение нового проекта.

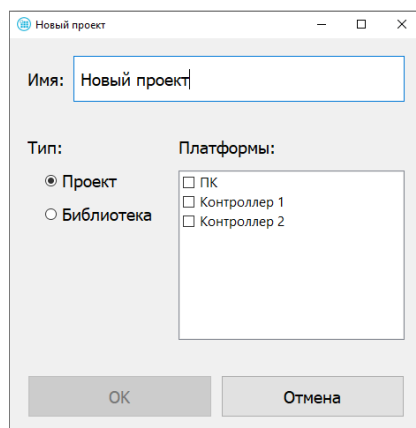


Сохранение нового проекта «как».



Генерация кода.

Раздел 3. Создание нового проекта.



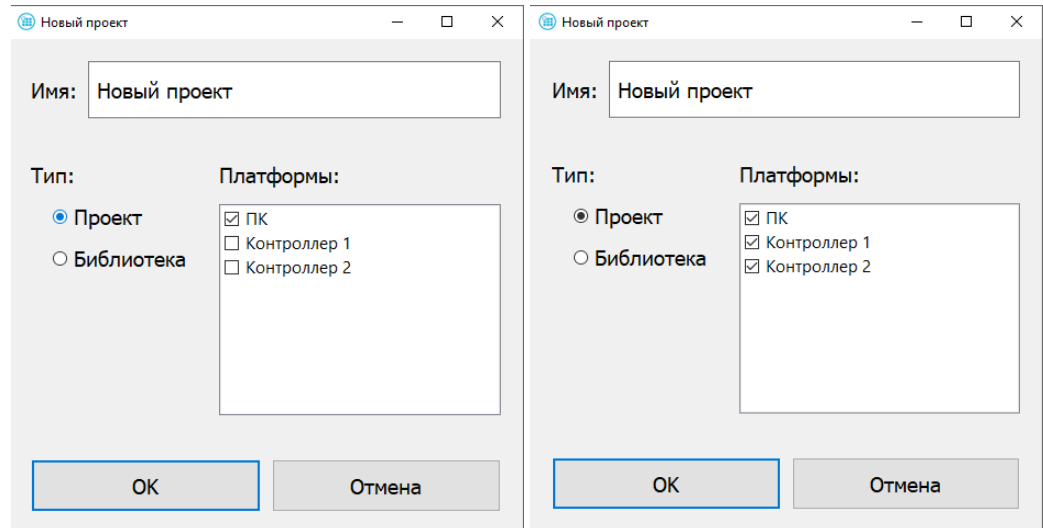
1. Задать имя нового проекта. Задается на любом языке, пробелы допускаются.

2. Выбрать тип проекта.

Проект — создания программ, для конкретных платформ (в этой версии, платформа условна).

Библиотека — создание компонентов программы, без привязки к платформе, используемых для проекта.

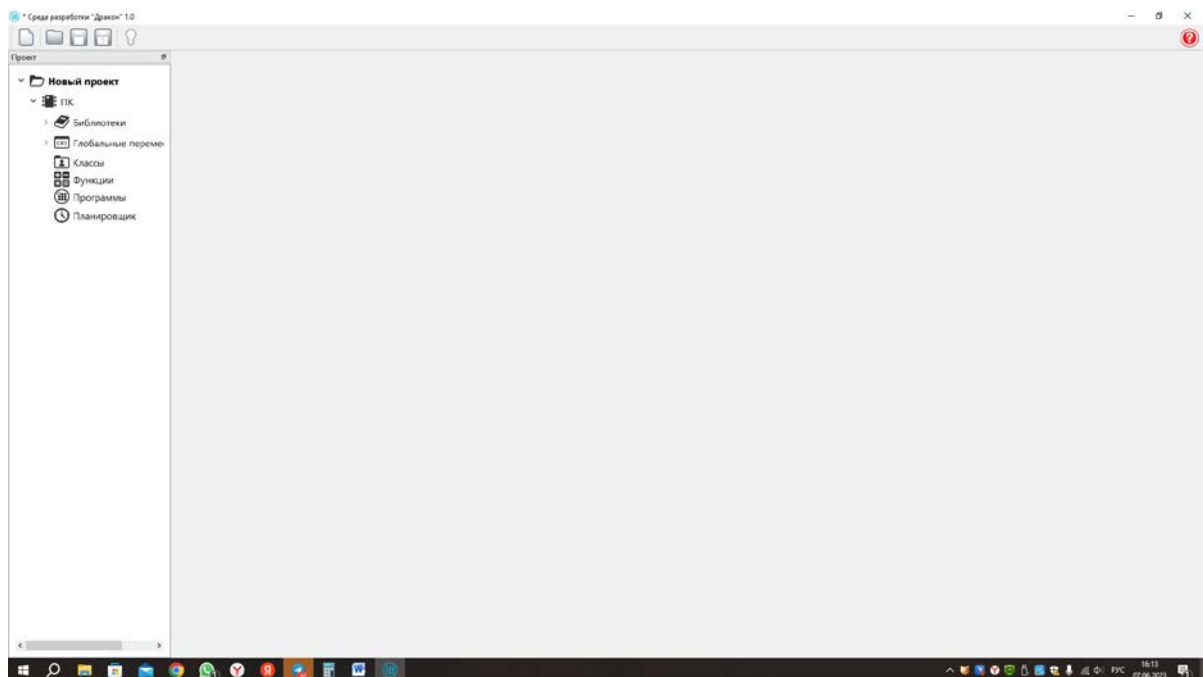
3. Для активизации кнопки ОК выбрать платформу.

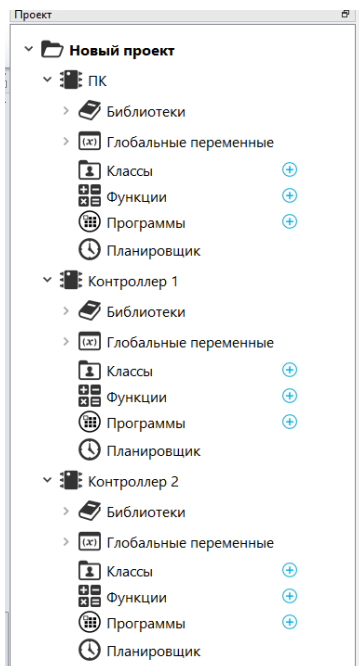


Для примера:

4. Выбрать «ПК».

5. Нажать кнопку «ОК». Можно выбрать несколько платформ.

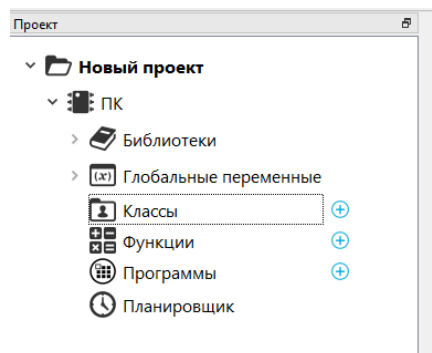




Для примера, дерево проекта, для трех платформ

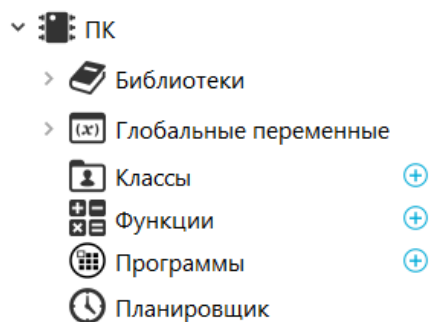
Для продолжения, необходимо:

6. Расширить дерево проекта до появления кнопок, добавления программной сущности.



7. Нажать кнопку «Программная сущность»
Создается сущность, напротив которой находится кнопка.

Раздел 4. Описание дерева проекта.

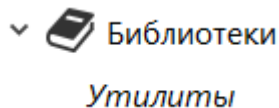


Платформа содержит следующие группы:

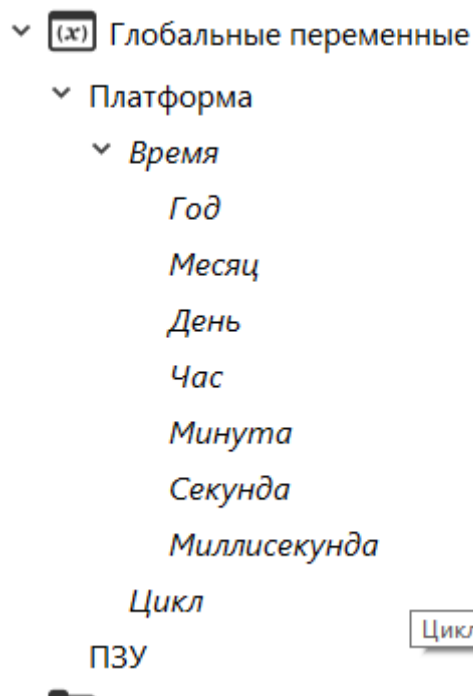
- Библиотеки.
- Глобальные переменные.
- Классы.
- Функции.
- Программы.
- Планировщик.

Группа «Библиотеки» – предназначена для подключения системных и пользовательских библиотек.

По умолчанию группа библиотеки будет содержать «утилитарную библиотеку», в которой находится утилитарные иконы. В текущей версии, группа библиотеки находится в разработке, и не активна для пользователя.



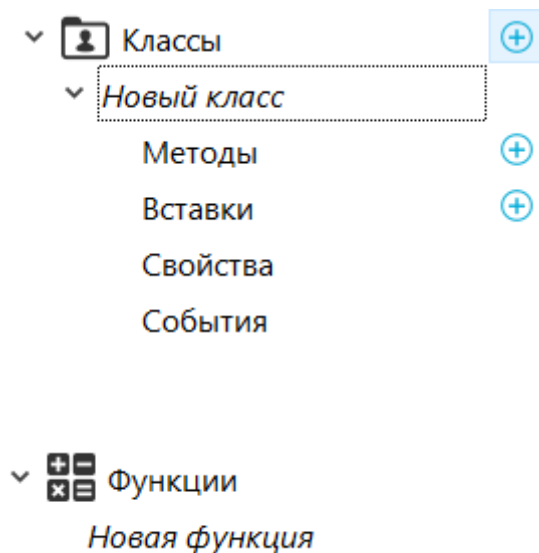
Группа «Глобальные переменные» - содержит переменные платформы, такие как, часы реального времени, характеристики циклов. Также пользователи могут добавить переменные в ПЗУ платформы. В текущей версии, группа «Глобальные переменные» находится в разработке, и не активна для пользователя.



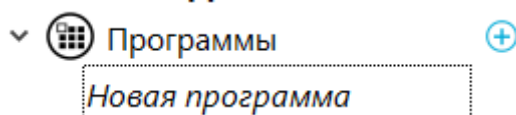
Группа «Классы» - содержит:

- методы,
- вставки (ООП аналог действия).
- свойства
- события

В текущей версии, группа «Классы» находится в разработке, и не участвует в кодогенерации.



Группа «Функций», предназначена, для создания пользовательских функций. Аналог функций языка C.



Группа «Программы», предназначена, для создания пользовательских программ. Аналог функций void языка C.

Раздел 5. Описание типов данных.

Название	Сокращение	Длина/перечисления	Аналог	
Логический двоичный	ЛОГ (2)	Истина/Ложь (1/0)	BOOL	
Логический троичный	ЛОГ (3)	-1/0/1	Нет аналогов!	
Натуральное (8)	НАТ (8)	8-Бит	unsigned char	
Натуральное (16)	НАТ (16)	16-Бит	unsigned short	
Натуральное (32)	НАТ (32)	32-Бит	unsigned int	
Натуральное (64)	НАТ (64)	64-Бит	unsigned long long	
Целое (8)	ЦЕЛ (8)	8-Бит	signed char	
Целое (16)	ЦЕЛ (16)	16-Бит	signed short	
Целое (32)	ЦЕЛ (32)	32-Бит	signed int	
Целое (64)	ЦЕЛ (64)	64-Бит	signed long long	

Вещественное (32)	НАТ (32)	32-Бит	float	
Вещественное (64)	НАТ (64)	64-Бит	double	
Строка	СТР (1)	1 Байт-1символ	Char*	
Строка юникод	СТР (2)	2 Байт-1символ	Char*	

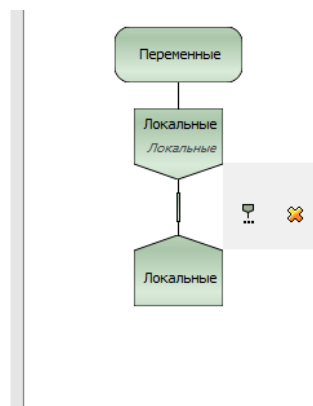
В последующем, дополнительные типы данных будут добавлены.

- Вход.
- Выход.
- Выход-Выход.
- Локальные.
- Временные.

Раздел 6. Типы переменных



Объявление переменных. Для объявления переменных, нажать кнопку «Задать параметры».



Ветка, для объявления переменных.

Для настройки ветки переменных, дважды нажать левой клавишей мыши на заголовок ветки.

Имя: Локальные

Локальные ▾

OK

Поле «ИМЯ» предназначено для описания группы переменных.