

Typy dokumentace, generování programové dokumentace z kódu, identifikace existujících komponent a využívání knihoven dostupných na různých platformách

Jaroslav Dytrych

Fakulta informačních technologií Vysokého učení technického v Brně
Božetěchova 1/2. 612 66 Brno - Královo Pole
dytrych@fit.vutbr.cz



10. března 2021

- Generování programové dokumentace z kódu.
- Identifikace existujících komponent a využívání knihoven dostupných na různých platformách.

- Uživatelská příručka
 - určena pro neznalého uživatele (vyhýbáme se odborným termínům, implementačním detailům apod.),
 - stručná (jinak ji nikdo nebude číst).
- Referenční manuál
 - detailní popis programu pro uživatele a správce,
 - nepopisuje implementaci ale instalaci a použití.
- Programová dokumentace
 - popisuje zdrojové texty programu,
 - lze generovat i ze zdrojových textů programu.
- Projektová dokumentace
 - popisuje vývoj programu (teoretické základy, návrh, postup implementace, testování apod.).

- Nápověda slouží jako uživatelská příručka, ale je integrována přímo v programu, abychom ji měli vždy snadno a rychle k dispozici.
 - Může být i kontextová nápověda při najetí myši na prvek apod.
 - Může být implementována tak, že se pouze otevře PDF s uživatelskou příručkou, webový prohlížeč s online dokumentací, ...
- Na rozdíl od uživatelské příručky nápověda neobsahuje postup instalace programu.

- slouží ke generování programové dokumentace ze zdrojových textů programu,
- dostupný pod licencí GNU GPL pro UNIX/Linux i Microsoft Windows,
- podpora celé řady programovacích jazyků (**C, C++, Java, Python, VHDL, PHP, Fortran, ...**),
- možnost využít filtry pro podporu dalších programovacích jazyků (JavaScript, Object Pascal, Visual Basic, ...),
- **výstup** může být **v HTML, RTF, Latexu, PostScriptu, PDF** či **unixových manuálových stránkách**,
- s využitím nástroje dot (součást Graphviz) může generovat i grafy.

- Javadoc
 - de facto standardní nástroj pro jazyk Java,
 - podpora pro angličtinu a japonštinu,
 - pro češtinu či jiný jazyk nutno vytvořit překlad (asi 300 řádků),
 - komentáře pro Javadoc zpracuje i Doxygen, ale Javadoc některé příkazy pro Doxygen nezná a ignoruje.
- phpDocumentor
 - pro PHP
 - podobné příkazy jako Doxygen
- PyDoc (Python)
- JSDoc, ESDoc (JavaScript) vs.
- YUIDoc (JavaScript, Node.js)
- ROBODoc – komentáře nekompatibilní s jinými nástroji
- ...

- Programová dokumentace se generuje nejenom z programových struktur, ale především z komentářů.
- Pokud je kód špatně komentovaný, dokumentace není využitelná.
- Komentáře je třeba přizpůsobit zvolenému nástroji pro generování dokumentace (v našem případě Doxygen).

- je třeba zvolit vhodné množství (raději více)
- musejí být smysluplné a srozumitelné
 - `i++; // přičte jedničku`
nebo
`i++; // navýší počítadlo vzorků`
- komentář by měl mít:
 - každý soubor (hlavička souboru, konec souboru),
 - každá třída,
 - každá procedura či funkce,
 - každá proměnná, jejíž název není samopopisný,
 - `int i; // počítadlo průběhů`
 - `int v; // počítadlo nalezených položek`
 - `int s; // počítadlo shodných položek`
 - každý blok kódu, jehož funkce není zcela zřejmá,
 - každý řádek kódu, jehož činnost není zcela zřejmá,

- komentář by měla mít:
 - každá uzavírací závorka, u které není na běžném monitoru vidět otevírací závorka
 - `} // zpracuje 2. - N-tý řádek`
 - `} // pokud vybral alespoň 1 řádek`
 - `} // zpracujRadky()`
 - ...

- Komentáře pro Doxygen se umístí ují do tzv. dokumentačních bloků (pouze blokové komentáře).
- Doxygen podporuje různé syntaxe bloku (viz <http://www.doxygen.nl/manual/docblocks.html>), nejběžnější je styl využívaný v C a Javě:

```
/**  
 * Toto je komentář pro Doxygen  
 */
```

- V bloku mohou být obsaženy příkazy pro Doxygen, např.: @param, @return, @brief, @file, @package, @class, @todo, @bug, @author, @see, ...
- Pro proměnné či složky struktur lze využít jednořádkový komentář se zkrácenou syntaxí:

```
int proměnná; /**< Popis proměnné */
```

- Ne pro lokální proměnné v rámci bloku – ty jsou pro dokumentaci nepodstatné.

- Hlavička souboru může být např.:

```
/*  
 * Název projektu: Aplet pro demonstraci Boyerova-Mooreova algorit  
 * Balíček: boyermooredemo  
 * Soubor: Konstanty.java  
 * Datum: 11.4.2008  
 * Poslední změna: 18.4.2008  
 * Autor: Jaroslav Dytrych dytrych(at)fit.vutbr.cz  
 *  
 * Popis: Třída s konstantami  
 *  
 *****/  
/**  
 * @file Konstanty.java  
 *  
 * @brief Třída s konstantami  
 * @author Jaroslav Dytrych (dytrych)  
 */
```

- Hlavička je v tomto příkladu složena ze dvou částí. První část není korektním dokumentačním blokem a Doxygen ji tedy ignoruje.
- Ne vždy potřebujeme všechny informace – někdy stačí jen hlavička pro Doxygen se stručným popisem souboru (GIT + Java s vhodnými balíčky).

- konec souboru se označuje komentářem:

```
/** Konec souboru nazev_souboru.java */
```

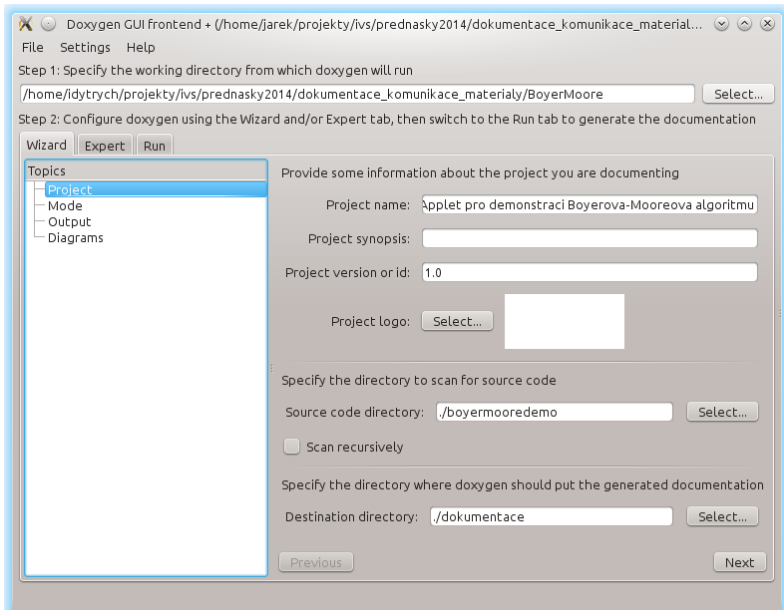
- Nemá smysl např. když je v souboru 1 třída a jeho konec je jasně daný uzavírací závorkou.

```
/**
 * Funkce pro zjištění aktuálního obsahu buňky
 *
 * @bug Při neexistujících souřadnicích dojde
 *       k neoprávněnému přístupu do paměti
 * @todo Doplnit návratovou hodnotu pro neexistující
 *       buňku tabulky
 *
 * @param radek Řádek, na kterém se buňka nachází
 * @param sloupec Sloupec, na kterém se buňka nachází
 * @return Vrací obsah požadované buňky
 */
public String vratObsah(int radek, int sloupec)
{
    ...
} // vratObsah()
```

- `@package` komentování balíčku (obdobně jako u souboru; píše se do jednoho souboru v balíčku)
- `@class` komentování třídy
 - `@see` umožňuje vytváření odkazů v rámci dokumentace, např. pokud jsou parametry detailněji vysvětleny u jiné varianty funkce
- více viz manuál
(<http://www.doxygen.nl/manual/index.html>)

- Doxygen se využívá z příkazové řádky.
- Je třeba vytvořit soubor s konfigurací nazvaný **Doxyfile** a následně spustit Doxygen příkazem „doxygen Doxyfile“ či pouze „doxygen“.

- lze manuálně vytvořit ze šablony s komentáři, kterou vygeneruje Doxygen.
- lze vygenerovat pomocí GUR doxywizard, kde lze využít průvodce pro základní nastavení a následně doladit v záložce „Expert“.
 - Oproti manuální editaci Doxyfile je tento postup pomalejší a bez podrobného doladění nastavení generovaný Doxyfile často neposkytuje kvalitní výsledky. Výhodou je, že při využití GUR neuděláme syntaktickou chybu v Doxyfile a výběr souborů a složek je pohodlnější.



Doxygen GUI frontend + (/home/jarek/projekty/ivs/prednasky2014/dokumentace_komunikace_material...)

File Settings Help

Step 1: Specify the working directory from which doxygen will run

/home/idytrych/projekty/ivs/prednasky2014/dokumentace_komunikace_materialy/BoyerMoore Select...

Step 2: Configure doxygen using the Wizard and/or Expert tab, then switch to the Run tab to generate the documentation

Wizard Expert Run

Topics

- Project
- Build
- Messages
- Input
- Source Browser
- Index
- HTML
- LaTeX
- RTF
- Man
- XML

STRIP_CODE_COMMENTS

Setting the `STRIP_CODE_COMMENTS` tag to `YES` will instruct doxygen to hide any special comment blocks from generated source code fragments. Normal C, C++ and Fortran comments will always remain visible.

The default value is: `YES`.

SOURCE_BROWSER	<input checked="" type="checkbox"/>
INLINE_SOURCES	<input type="checkbox"/>
STRIP_CODE_COMMENTS	<input type="checkbox"/>
REFERENCED_BY_RELATION	<input type="checkbox"/>
REFERENCES_RELATION	<input type="checkbox"/>
REFERENCES_LINK_SOURCE	<input checked="" type="checkbox"/>
SOURCE_TOOLTIPS	<input checked="" type="checkbox"/>
USE_HTAGS	<input type="checkbox"/>
VERBATIM_HEADERS	<input checked="" type="checkbox"/>

Previous Next

- Sekce se základními nastaveními:
 - konfigurační volby spojené s projektem,
 - konfigurační volby spojené se sestavením dokumentace (build),
 - konfigurační volby spojené s varováními a zprávami o zpracování,
 - konfigurační volby spojené se vstupními soubory.
- Sekce pro nastavení výstupu:
 - konfigurační volby spojené s procházením zdrojového kódu,
 - konfigurační volby spojené s abecedním indexem tříd,
 - konfigurační volby spojené s výstupem v HTML (LaTeXu, RTF, XML, ...),
 - konfigurační volby spojené s výstupem definic pro AutoGen (viz. <http://autogen.sourceforge.net/>),
 - konfigurační volby spojené s přidáváním externích referencí,
 - konfigurační volby spojené s nástrojem dot (generování diagramů).
- Další sekce:
 - konfigurační volby spojené s preprocesorem – předzpracování zdrojových textů.

- Je třeba nastavit kódování, které využíváme, a to jak k vytvoření Doxyfile, tak k psaní zdrojových textů (dnes obvykle UTF-8):

```
DOXYFILE_ENCODING = UTF-8
INPUT_ENCODING    = UTF-8
```

- Z konfiguračních voleb spojených s projektem je třeba nastavit:
 - název projektu, resp. programu (`PROJECT_NAME`),
 - verzi dokumentovaného programu (`PROJECT_NUMBER`),
 - adresář pro umístění vygenerované dokumentace (`OUTPUT_DIRECTORY`),
 - jazyk, který by se měl shodovat s jazykem, ve kterém jsou psány komentáře (`OUTPUT_LANGUAGE`),
 - případně další volby dle programovacího jazyka a požadavků na dokumentaci.

- Konfigurační volby spojené se sestavením (build) umožňují zvolit:
 - co bude ve zdrojových textech zkoumáno,
 - které části dokumentace budou generovány.
- Konfigurační volby spojené s varováními a zprávami o zpracování
 - umožňují vygenerovat i soubor se záznamem o chybách a varováních při generování.
 - Pokud vygenerovaný soubor není prázdný, v komentářích je pravděpodobně chyba, která může způsobit chybu v dokumentaci.
 - Pokud je vygenerovaný soubor prázdný, neznamená to, že je vše v pořádku (některé chyby se automaticky neodhalí).

- Konfigurační volby spojené se vstupními soubory slouží k nastavení:
 - v jakém adresáři jsou dokumentované soubory (`INPUT`),
 - které soubory má doxygen dokumentovat (`FILE_PATTERNS`),
 - zda procházet i podadresáře (`RECURSIVE`),
 - co vynechat (`EXCLUDE`),
 - kde jsou umístěny obrázky (`IMAGE_PATH`),
 - apod.

- Doxygen může ze zdrojových kódů vytvořit součást dokumentace (např. stránka v HTML se zdrojovým kódem se zvýrazněním syntaxe).
- Lze vytvořit abecední rejstřík tříd.
- Podle požadovaných výstupních formátů povolíme a případně upravíme nastavení výstupních sekcí týkajících se formátů.
- Můžeme povolit i generování grafů a zvolit si požadované typy grafů.
 - Pozor, při volbě nevhodného formátu obrázků dojde k výraznému nárůstu velikosti dokumentace (doporučuji obrázky v gif).

GED 2006

- Datové struktury
- Hierarchie tříd
- Datové položky
- Grafické zobrazení hierarchie
- Seznam souborů
- Globální symboly

Hlavní stránka | Třídy | Soubory

GED 2006 Dokumentace

1.0

Generováno se 4. pro 2010 16.22:26 pro projekt GED 2006 programem [doxygen](#) 1.7.1

GED 2006

Datové struktury
Hierarchie tříd

CallBack
Command
DEQueue
plugins::DLErrorException
DualString
ElementFinder
plugins::FileException
FL_Box
FI_Double_Window
FreeXercesString
GedFunction
gedInfo
GedMacro
GedParser
gedInfo::Instruction
plugins::LowMemException
gedInfo::macro
Macro
plugins
Queue
QueueItem
sharedMemory
StringManager
TCoordinates
TDllPtr
TGedColor
TImageInfo
TopMenu

Hlavní stránka Třídy Soubory

Datové struktury Rejstřík datových struktur Hierarchie tříd Datové položky

Hierarchie tříd

Zobrazit grafid:ou podobu hierarchie tříd

Zde naleznete seznam, vyjadřující vztah dědičnosti tříd. Je seřazen přibližně (ale ne úplně) podle abecedy:

- Callback
- Command
- DEQueue
- plugins::DLErrorException
- DualString
- ElementFinder
- plugins::FileException
- FL_Box
 - DrawSpace
 - StatusBar
- FI_Double_Window
 - FBrowserDialog
 - FDialog
 - FMacroNameDialog
 - FProperties
 - FTextDialog
 - GedWindow
 - LeftMenu
- FreeXercesString
- GedFunction
- gedInfo
- GedMacro
- GedParser
- gedInfo::Instruction
- plugins::LowMemException
- gedInfo::macro
- Macro
- plugins
- Queue
- QueueItem
- sharedMemory
 - memory
- StringManager
- TCoordinates
- TDllPtr
- TGedColor
- TImageInfo
- TopMenu

GED 2006

- Datové struktury
- Hierarchie tříd
 - Callback
 - Command
 - DEQueue
 - plugins::DLErrorException
 - DualString
 - ElementFinder
 - plugins::FileException
 - FL_Box
 - FL_Double_Window
 - FreeXercesString
 - GedFunction
 - gedInfo
 - GedMacro
 - GedParser
 - gedInfo::Instruction
 - plugins::LowMemException
 - gedInfo::macro
 - Macro
 - plugins
 - Queue
 - QueueItem
 - sharedMemory
 - StringManager
 - TCordinates
 - TDIIPtr
 - TGedColor
 - tImageInfo
 - TopMenu

Hlavní stránka | **Třídy** | Soubory

Datové struktury | Rejstřík datových struktur | Hierarchie tříd | Datové položky

Dokumentace třídy Callback Statické veřejné metody

```
#include <Callback.h>
```

Statické veřejné metody

```
static void UndoOperation (FL_Widget *w, void *data)
static void RedoOperation (FL_Widget *w, void *data)
static void OpenFileFromHistory (FL_Widget *w, void *data)
static void Properties (FL_Widget *w, void *data)
static void FilterGreyscale (FL_Widget *w, void *data)
static void FilterSwap (FL_Widget *w, void *data)
static void closeWindow (FL_Widget *w, void *data)
static void closeWindow2 (FL_Widget *w, void *data)
static void closeGedWindow (FL_Widget *w, void *data)
static void closeAllWindows (FL_Widget *w, void *data)
static void showHelp (FL_Widget *w, void *data)
static void AboutProgram ()
static void NewFile (FL_Widget *w, void *data)
static void SaveFile ()
static void SaveAs ()
static void LoadFile (FL_Widget *w, void *data)
static void NewFileWindow (FL_Widget *w, void *data)
static void LoadFileWindow (FL_Widget *w, void *data)
static void CBVyber (FL_Widget *w, void *data)
static void CBPresun (FL_Widget *w, void *data)
static void CBKbelik (FL_Widget *w, void *data)
static void CBTuzka (FL_Widget *w, void *data)
static void CBGuma (FL_Widget *w, void *data)
static void CBStetec (FL_Widget *w, void *data)
static void CBKapatko (FL_Widget *w, void *data)
static void CBText (FL_Widget *w, void *data)
static void CB... (FL_Widget *w, void *data)
```

GED 2006

- Datové struktury
- Hierarchie tříd
 - Callback
 - Command
 - DEQueue
 - plugins::DLLExcepti
 - DualString
 - ElementFinder
 - plugins::FileExcepti
 - FI_Box
 - FI_Double_Window
 - FreeXercesString
 - GedFunction
 - gedInfo
 - GedMacro
 - GedParser
 - gedInfo::Instruction
 - plugins::LowMemEx
 - gedInfo::macro
 - Macro
 - plugins
 - Queue
 - QueueItem
 - sharedMemory
 - StringManager
 - TCoordinates
 - TDllPtr
 - TGedColor
 - tImageInfo
 - TopMenu

```
void Callback::UndoOperation ( FI_Widget * w,
                             void * data
                             ) [static]
```

Obsluha tlačítka undo v horní listě programu

Parametry:
w ukazatel na tlačítko, které callback vyvolalo
data uživatelská data předávaná přímo callbacku

Definice je uvedena na řádce 47 v souboru `Callback.cc`.

Odkazuje se na `DrawSpace::DSGetCommandPtr()`, `DrawSpace::DSGetImageChanged()`, `DrawSpace::DSGetOperation()`, `DrawSpace::DSGetPicturePtr()`, `TopMenu::dSPACE`, `DrawSpace::DSSetImageChanged()`, `DrawSpace::DSSetOperation()`, `DrawSpace::DSSetPicturePtr()`, `Command::GetCount()`, `Command::GetData()`, `Command::IsEmpty()`, `Command::LastCommand()`, `LM_UNDO` a `Command::SetupCommand()`.

Používá se v `GedMacro::GMRestoreMacroLine()`.

Tato funkce volá...

```

graph TD
    Undo[CallBack::UndoOperation] --> DS1[DrawSpace::DSGetCommandPtr]
    Undo --> DS2[DrawSpace::DSGetImageChanged]
    Undo --> DS3[DrawSpace::DSGetOperation]
    Undo --> DS4[DrawSpace::DSGetPicturePtr]
    Undo --> DS5[DrawSpace::DSSetImageChanged]
    Undo --> DS6[DrawSpace::DSSetOperation]
    Undo --> DS7[DrawSpace::DSSetPicturePtr]
    Undo --> DEQ[DEQueue::DEGetCount]
    
```

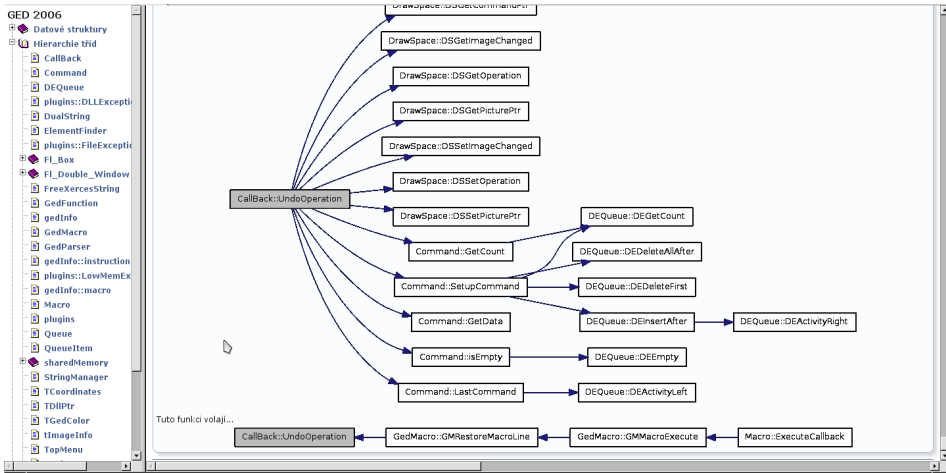
GED 2006

- └─ Datové struktury
- └─ Hierarchie tříd
 - └─ CallBack
 - └─ Command
 - └─ DEQueue
 - └─ plugins::DLErrorExcepti
 - └─ DualString
 - └─ ElementFinder
 - └─ plugins::FileExcepti
 - └─ FL_Box
 - └─ FL_Double_Window
 - └─ FreeXercesString
 - └─ GedFunction
 - └─ gedInfo
 - └─ GedMacro
 - └─ GedParser
 - └─ gedInfo::Instruction
 - └─ plugins::LowMemEx
 - └─ gedInfo::macro
 - └─ Macro
 - └─ plugins
 - └─ Queue
 - └─ QueueItem
 - └─ sharedMemory
 - └─ StringManager
 - └─ TCoordinates
 - └─ TDllPtr
 - └─ TGedColor
 - └─ TimageInfo
 - └─ TopMenu

```

00001 -----
00002 * Soubor: CallBack.cc
00003 * Datum: 24.2.2006
00004 * Autori: Jaroslav Dytrych xdytry00
00005 * Jan Fiedor xfiedo00
00006 * Marek Gach xgacha00
00007 * Peter Solar xsolar05
00008 * Popis: Trida pro volani funkci
00009
00010 * Na tomto souboru pracovali: xgacha00, xsolar05
00011 * xdytry00, xfiedo00
00012 *
00013 * Nazev projektu: Editor rastrovych obrazku
00014 * -----/
00015
00016 #include <FL/FL_Menu_.H>
00017 #include <FL/FL_Menu_Item.H>
00018 #include <FL/fl_ask.H>
00019 #include <FL/FL.H>
00020 #include <FL/FL_Multiline_Output.H>
00021 #include <FL/FL_Button.H>
00022 #include <FL/FL_Round_Button.H>
00023 #include <FL/FL_Counter.H>
00024 #include <stdlib.h>
00025 #include <FL/FL_File_Chooser.H>
00026 #include <FL/FL_Color_Chooser.H>
00027 #include <FL/fl_draw.H>
00028 #include <FL/fl_show_colormap.H>
00029 #include <FL/FL_Int_Input.H>
00030 #include <FL/FL_JPEG_Image.H>
00031 #include <FL/fl_ask.H>
00032 #include "GedWindow.h"
00033 #include "CallBack.h"
00034 #include "WindowGenerator.h"
00035 #include "TopMenu.h"
00036 #include "LeftMenu.h"
00037 #include "GedInfo.h"
00038 #include "constants.h"
00039 #include "GedMacro.h"
00040 #include "icons.cc"
00041
00042 /**
00043 * Obsluha tlacitka undo v horni liste programu
00044 * @param w ukazatel na tlacitko, ktere callback vyvolalo
00045 * @param data uzivatelska data predavana prino callbacku
00046 */
00047 void CallBack::UndoOperation(FL_Widget *w, void *data)
00048 /

```

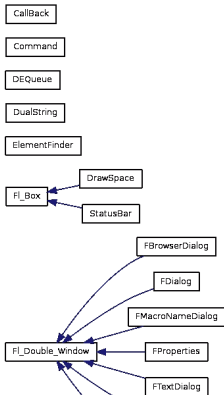


GED 2006

- ◆ Datové struktury
- ◆ Hierarchie tříd
 - ◆ Callback
 - ◆ Command
 - ◆ DEQueue
 - ◆ plugins::DLLExcepti
 - ◆ DualString
 - ◆ ElementFinder
 - ◆ plugins::FileExceptio
 - ◆ FI_Box
 - ◆ FI_Double_Window
 - ◆ FreeXercesString
 - ◆ GedFunction
 - ◆ gedInfo
 - ◆ GedMacro
 - ◆ GedParser
 - ◆ gedInfo::instruction
 - ◆ plugins::LowMemEx
 - ◆ gedInfo::macro
 - ◆ Macro
 - ◆ plugins
 - ◆ Queue
 - ◆ QueueItem
 - ◆ sharedMemory
 - ◆ StringManager
 - ◆ TCoordinates
 - ◆ TDllPtr
 - ◆ TGedColor
 - ◆ tImageInfo
 - ◆ TopMenu

Grafické zobrazení hierarchie tříd

Zobrazit textovou podobu hierarchie tříd



Aplet pro demonstraci
Boyerova-Mooreova
algoritmu -

- Seznam tříd
- Seznam členů tříd
- Seznam balíků
- Seznam souborů

Hlavní stránka

Balíky

Třídy

Soubory

Aplet pro demonstraci Boyerova-Mooreova algoritmu - Dokumentace

1.0

Generováno so 4. pro 2010 18.43:52 pro projekt Aplet pro demonstraci Boyerova-Mooreova algoritmu - programem [doxygen](#) 1.7.1

Aplet pro demonstraci
Boyerova-Mooreova
algoritmu -

- Seznam tříd
 - boyermooredemo.Algo
 - boyermooredemo.Appl
 - boyermooredemo.Bare
 - boyermooredemo.Kons
 - boyermooredemo.Tabu
 - boyermooredemo.Bare
 - boyermooredemo.Zme
- Seznam členů tříd
- Seznam balíků
- Seznam souborů

Hlavní stránka Balíky **Třídy** Soubory

Seznam tříd Rejstřík tříd Seznam členů tříd

Seznam tříd

Následující seznam obsahuje především identifikace tříd, ale nacházejí se zde i další netriviální prvky, jako jsou struktury (struct), unie (union) a rozhraní (interface). V seznamu jsou uvedeny jejich stručné popisy:

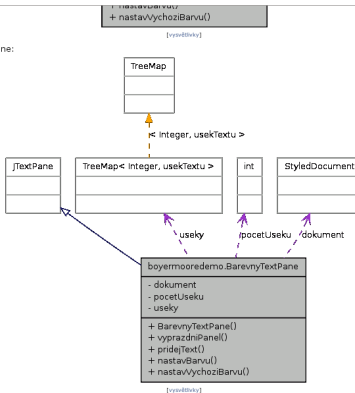
boyermooredemo.Algoritmus	Vyhledávání v řetězci a tvorba seznamu změn GUI
boyermooredemo.AppletBoyerMooreDemo	Applet pro demonstraci BMA, základ projektu
boyermooredemo.BarevnyTextPane	Textový panel s barevnými bloky textu
boyermooredemo.Konstanty	Třída s konstantami
boyermooredemo.Tabulka	Třída pro vytvoření tabulky se záhlavími řádků
boyermooredemo.BarevnyTextPane.usekTextu	Třída pro uchování informací o úseku textu
boyermooredemo.ZmenaZobrazeni	Uchování informací o změnách zobrazení při vizualizaci

Generováno se 4. pro 2010 18:43:52 pro projekt Aplet pro demonstraci Boyerova-Mooreova algoritmu - programem [doxygen](#) 1.7.1

Aplet pro demonstraci Boyerova-Mooreova algoritmu -

- Seznam tříd
 - boyermooredemo.Algo
 - boyermooredemo.Appl
 - boyermooredemo.Bare
 - boyermooredemo.Kons
 - boyermooredemo.Tabl
 - boyermooredemo.Bare
 - boyermooredemo.Zme
- Seznam členů tříd
- Seznam balíků
- Seznam souborů

Diagram tříd pro boyermooredemo.BarevnyTextPane:



Seznam všech členů.

Třídy

class usekTextu

- V některých případech vytvoříme i více souborů Doxyfile a vygenerujeme více dokumentací s různou mírou detailu a pokrytí kódu dle účelu:
 - pro uživatele naší knihovny (zákazníky),
 - pro vývojáře (zaměstnance).

Identifikace existujících komponent ...

- Hotové produkty
 - Přidání požadovaných funkcí do existujících produktů (moduly, rozšíření).
 - Přístup přes API (databáze, webové služby).
- Frameworky
 - Určují chování aplikace, které programátor pouze upravuje.
 - Většinou GUI, webové aplikace.
- Knihovny
 - Chování aplikace určuje programátor a volá funkce z knihovny.
 - Nelze vždy určit, zda se jedná o knihovnu či framework.

- Je třeba zohlednit:
 - Licence – dostupný zdrojový kód, možnosti přizpůsobení, cena, licence výsledného produktu, ...
 - Výkon a využití zdrojů
 - Dokumentace
 - Přenositelnost – operační systémy, 32 nebo 64 bitů, ARM, ...
 - Znalost knihovny vs. požadovaná funkcionality
 - Volba programovacího jazyka (vysokoúrovňové programovací jazyky)
- Existující kompilátory
 - Unix - GCC, CLANG, ...
 - Windows - MinGW, MSVC, ...

Vybrané open source licence

Licence	Linkování s uzavřenou aplikací	Distribuce výsledku	Distribuce upraveného kódu
GPL	Ne	GPL komp.	GPL
LGPL	Ano	s omezením	GPL, LGPL
Apache	Ano	Ano	Ano
BSD	Ano	Ano	Ano

- Vlastnosti frameworku Qt
 - GUI, sítě, XML, databáze ...
 - Napsáno v C++
 - Možno použít i v Pythonu, Ruby, ...
 - Linux, Mac OS X, MS Windows, Android, iOS, UWP, WebAssembly, ...
 - Komerční licence, GNU GPLv3 LGPLv3
- Moduly
 - QtCore, QtGui, QtWidgets
 - QtMultimedia, QtNetwork, Qt QML, Qt Quick
 - Qt SQL, Qt Test, Qt Webkit

- Vlastnosti knihovny
 - GUI
 - Napsáno v C
 - Možno použít i v C++, Pythonu, ...
 - Linux, Unix, Mac OS X, MS Windows
 - GNU LGPL 2.1
- Příklady programů
 - Gimp
 - Inkscape
 - Firefox
 - Pidgin
 - Meld
 - Google Chrome (do verze 35, pak vlastní s názvem Aura)

- curl a libcurl
 - přenos dat přes HTTP, HTTPS, FTP, SFTP, IMAP, ...
- OpenCV
 - zpracování obrazu, počítačové vidění, načítání různých obrazových formátů, ...
- SDL
 - nízkourovňový přístup k HW pro tvorbu A/V přehrávačů
- Libxml2
 - zpracování XML
- ...

- Statické linkování
 - Použité části knihovny se při linkování stávají součástí programu.
 - K provozu stačí přeložený program.
- Dynamické linkování
 - Knihovna je přeložena zvlášť.
 - Při linkování se ukládají pouze odkazy na symboly definované v dynamické knihovně.
 - K provozu je třeba přeložený program a knihovna.
 - Šetří paměť a místo na disku.
 - Knihovna je v paměti jen jednou a může ji využívat více programů.
 - Problémy s verzemi knihoven a programů.
 - *.dll ve Windows, *.so v Linuxu, *.dylib na MacOS X.

- Ne vždy použijeme celé cizí dílo či produkt – můžeme potřebovat jen několik řádků kódu.
- Nutno najít licenci!
 - Využití kódu bez jasné licence je značně rizikové.
- Nutno správně citovat!
 - Způsob citování může být nařízen licencí.

- Jedná-li se o kód z knihovny či nějakého produktu, licence musí umožnit využití části díla.
- Jedná-li se o kód z webu, vztahuje se na něj min. licence daného webu.
 - Stack Overflow (Stack Exchange Network) apod. mají jasné podmínky využití obsahu – uvedení původu (Stack Exchange Network), URL otázky, jmen a URL autora otázky a autorů využitých odpovědí apod.
- Využitý kód může ovlivnit licenci/využití výsledku Vaší práce – využijete-li kód s licencí GPL, Váš program musí být distribuován s GPL (nemůžete jej uzavřít a prodat).
 - Je to přijatelná cena za několik řádků kódu?

- Musí být zcela jasné, která část kódu, v jakém rozsahu a odkud je převzata.
 - Hlavička souboru
 - Je-li převzat (téměř) celý.
 - Vyžaduje-li to licence.
 - Počáteční komentář s popisem zdroje, autorem apod.
 - Ukončovací komentář.
- Citace musí být v souladu s licenci
 - Licence může omezit využití kódu (kde a jak jej lze použít).
 - Licence může explicitně vyžadovat, jaké informace musí být uvedeny v citaci.

- Ve škole se doslovně citovaná část typicky nepočítá do rozsahu Vaší práce, nebo je její rozsah omezen.
 - U bakalářské či diplomové práce se ale trestá i to, když „znovu objevujete kolo“.
 - V povolené a přiměřené míře jsou citace důležitou součástí práce.
- Využijete-li něčí kód ke tvorbě úspěšného produktu, lze očekávat touhu po podílu na Vašem úspěchu.
 - Pokud má kód vhodnou licenci, do značné míry Vás chrání.
 - Ignorování licence se nemusí projevit ihned.
 - Nedostupná licence neznámá, že neexistuje.
- Nebojte se zbytečně!
 - NIHS („Not Invented Here“ Syndrome) je syndrom postihující jednotlivé vývojáře i celé firmy. Jeho projevem je preferování vlastního kódu před (často lepším i cenově efektivnějším) externím řešením. To, že někdo „znovu objevuje kolo“, však zákazník neocení a dochází ke ztrátě času, peněz, příležitosti na trhu apod.

- <https://choosealicense.com/licenses/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Not_invented_here
- <https://www.developer.com/design/article.php/3338791/Overcoming-quotNot-Invented-Herequot-Syndrome.htm>
- <https://opensource.org/licenses/category>
- <https://stackexchange.com/legal>
- <https://stackoverflow.blog/2009/06/25/attribution-required/>
- <https://www.qt.io/>
- <https://www.gtk.org/>

- Dobré zvyklosti při psaní komentářů nám umožní vygenerovat programovou dokumentaci ze zdrojových textů.
- Vhodná volba knihoven nám může ušetřit spoustu práce a peněz.
- Při využití cizího kódu je vždy potřeba řádně prostudovat licenci a správně citovat.