Manuál pro grafickou nadstavbu FredClient na frameworku Qt4

Verze 0.1.1

Manuál pro grafickou nadstavbu FredClient na frameworku Qt4: Verze 0.1.1

Copyright © 2007 CZ.NIC

Obsah

Co je FredClient/Qt4: vi
1. Licence 1
2. Požadavky na systém a instalace 2
3. Spuštění aplikace 3
4. Rozdělení na panely 5
    4.1. Welcome 5
    4.2. Connect 6
    4.3. Contact 7
    4.4. NSSET 8
    4.5. Domain 9
5. Odeslání příkazu na server a příjem odpovědi 11
6. Výpis zdrojových XML dokumentů 13
7. Interní chybová hlášení 17
8. Ukončení aplikace 18

kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Seznam obrázků

3.1. Ikona aplikace. 3
3.2. Panel Welcome s oknem "Systémová hlášení" kde vypisují hlášení procesy po spuštění aplikace. 4
4.1. Panel Welcome s možností nastavení údajů pro připojení. 6
4.2. Panel connect pro připojení se k serveru. 7
4.3. Panel contact pro správu kontaktů. 8
4.4. Panel NSSET pro správu záznamů o nssetech. 9
4.5. Panel Domain pro správu záznamů o doménách. 10
5.1. Panel "Příkaz", kde se zadávají parametry příkazu. 11
5.2. Panel "Odpověď", kde se zobrazuje odpověď serveru. 12
6.1. Tlačítko Source se symbolem zdrojového dokumentu. 13
6.2. Panel se zdrojovým dokumentem příkazu. 14
6.3. Panel se zdrojovým dokumentem odpovědi. 15
6.4. Panel s ukázkovým příkazem pro konzoli. 16
7.1. Zobrazení interních chyb. 17
8.1. Uzavření aplikace. 18

Co je FredClient/Qt4:

FredClient/Qt4 je okenní nadstavba konzolové aplikace FredClient, která je postavena na frameworku Qt4.

kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Kapitola 1. Licence

Licence je v souboru fred/LICENSE.

Kapitola 2. Požadavky na systém a instalace

Pokyny k instalaci jsou v souborech guiqt4/INSTALL[_CS.(utf8|ascii)].

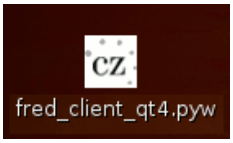
Kapitola 3. Spuštění aplikace

Spustit grafickou nadstavbu lze z příkazového řádku pomocí přepínače „q“:

```
$ fred_client.py -q
```

Nebo klikněte na soubor fred_client_qt4.pyw

Obrázek 3.1. Ikona aplikace.

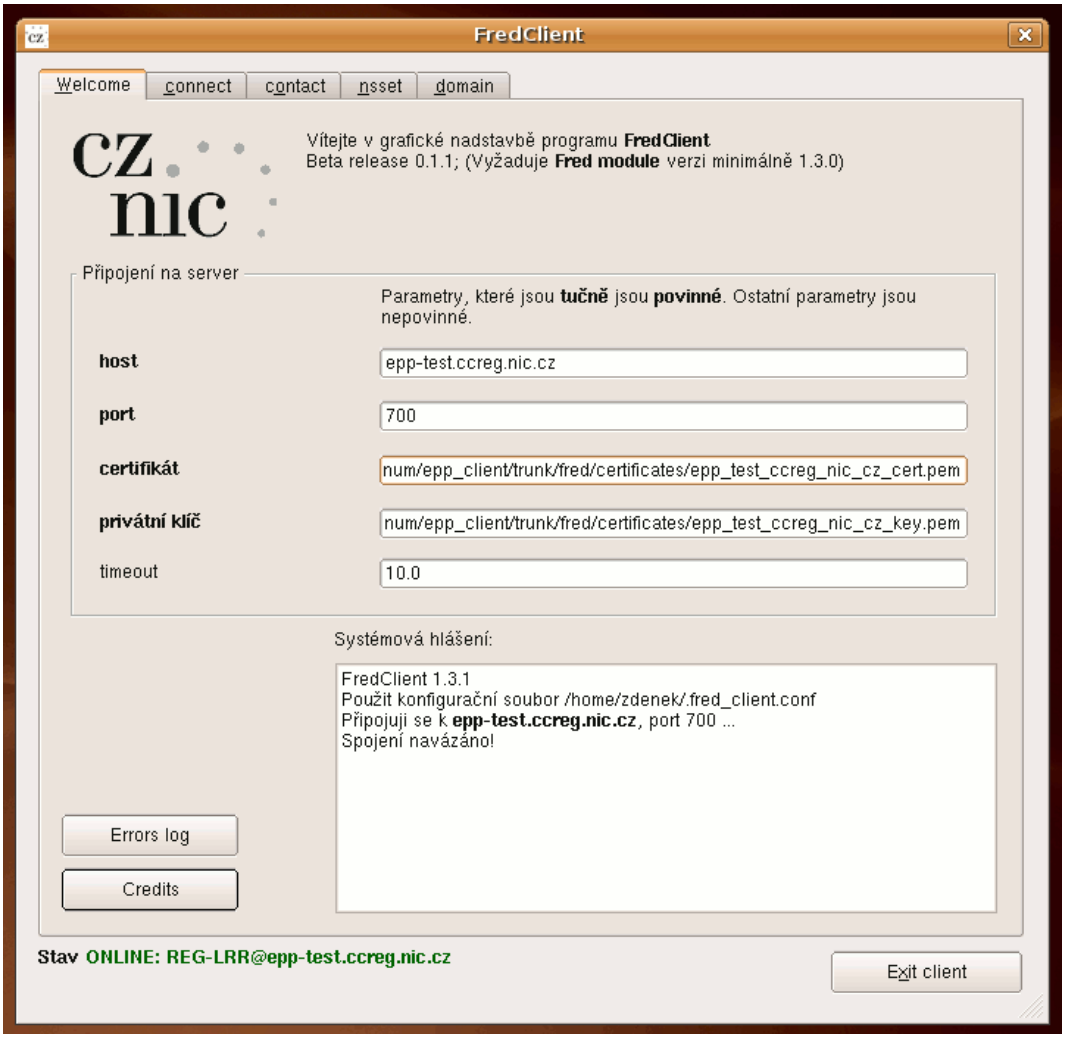


Okenní nadstavba používá stejný konfigurační soubor, jako konzolová aplikace **FredClient**. Pokud je konfigurační soubor nalezen a všechny přihlašovací informace jsou k dispozici, tak se applikace automaticky přihlásí k EPP erveru. Zpráva o tomto procesu je vypsána v prvním panelu *Welcome* v okně *Systémová hlášení*:

```
Použit konfigurační soubor...
Připojuji se...
Spojení navázáno!
```

V dolní části se zobrazuje aktuální stav: ONLINE (zeleně) nebo OFFLINE (červeně).

Obrázek 3.2. Panel Welcome s oknem "Systémová hlášení" kde vypisují hlášení procesy po spuštění aplikace.



Kapitola 4. Rozdělení na panely

Aplikace je rozdělena na panely. Každy panel odpovídá jednomu tematickému celku:

4.1. Welcome

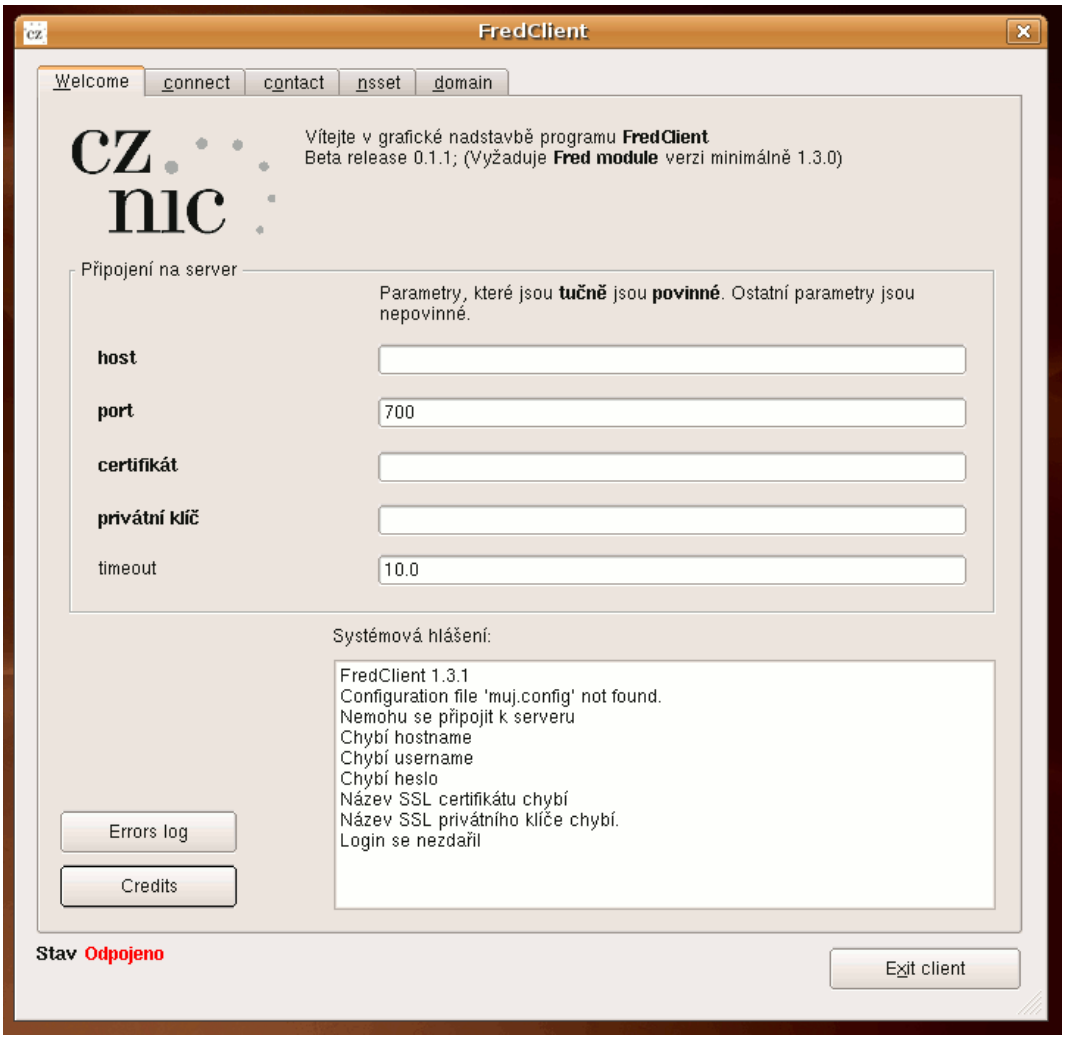
Na panelu *Welcome* se nacházejí údaje, které jsou nutné k připojení k EPP serveru. Tyto údaje jsou při startu automaticky doplněny z konfiguračního souboru.

Dále se zde nachází okno *Systémová hlášení*, kde se zobrazují hlášení od procesů, které se během spouštění aplikace spustily.

Tlačítko *Error log* otevírá okno se záznamem interních chybových hlášení. Viz. kapitola Interní chybová hlášení.

Tlačítko *Credits* vypisuje soubor CREDITS, který je umístěn v adresáři knihovny fred.

Obrázek 4.1. Panel Welcome s možností nastavení údajů pro připojení.

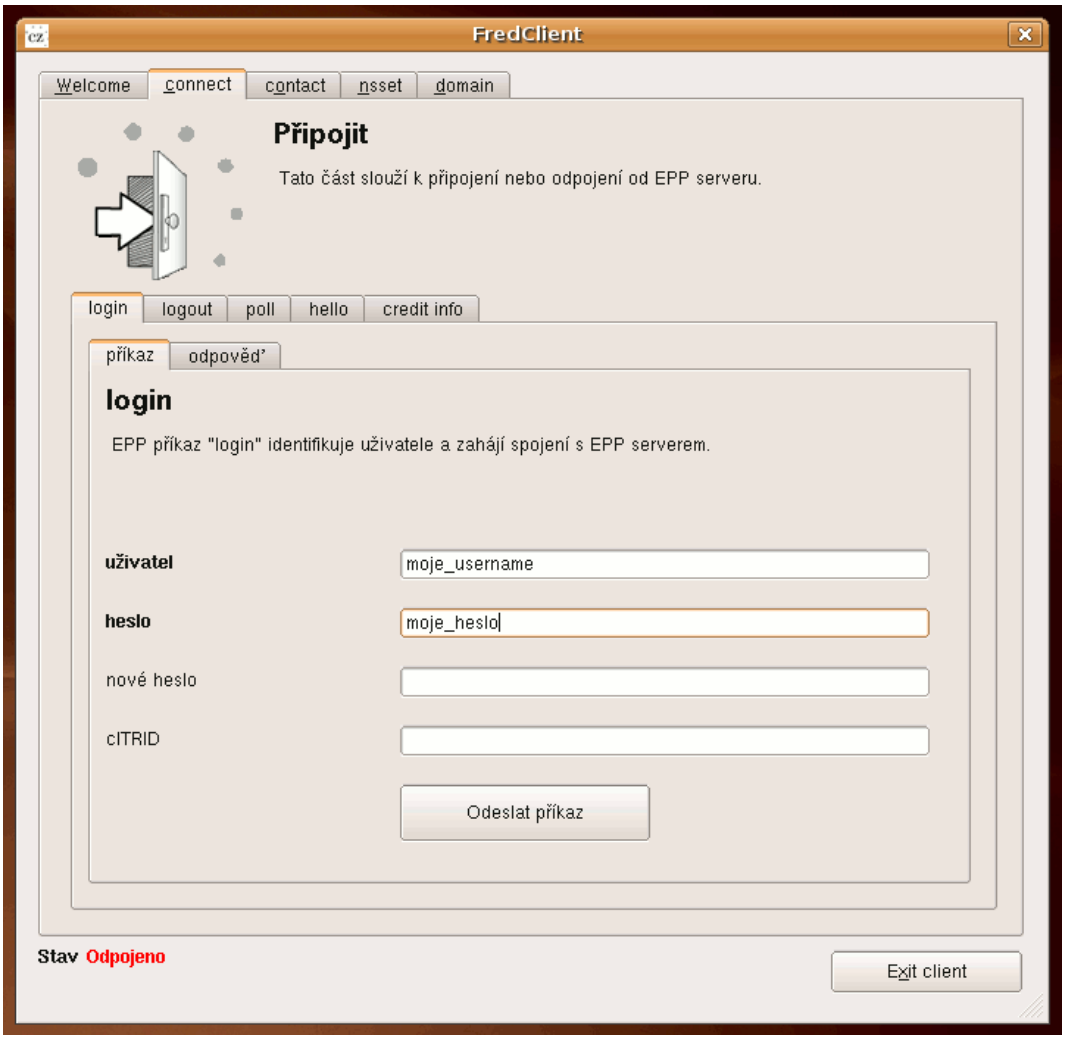


4.2. Connect

Panel *connect* obsahuje příkazy pro připojení k serveru a odpojení. Kromě toho je zde také příkaz *hello*, kterým můžete ověřit, že server je dosažitelný, jaké verze schemat podporuje, a další informace. Dále je zde příkaz *poll*, kterým si vybíráte zprávy ze serveru a *credit_info* s informacemi o vašem kreditu.

Hodnoty v příkazu *login* jsou automaticky doplněny z konfiguračního souboru. Příkaz login se obvykle zadávat nemusí, protože aplikace se připojuje při startu automaticky. Viz kapitola Spuštění aplikace.

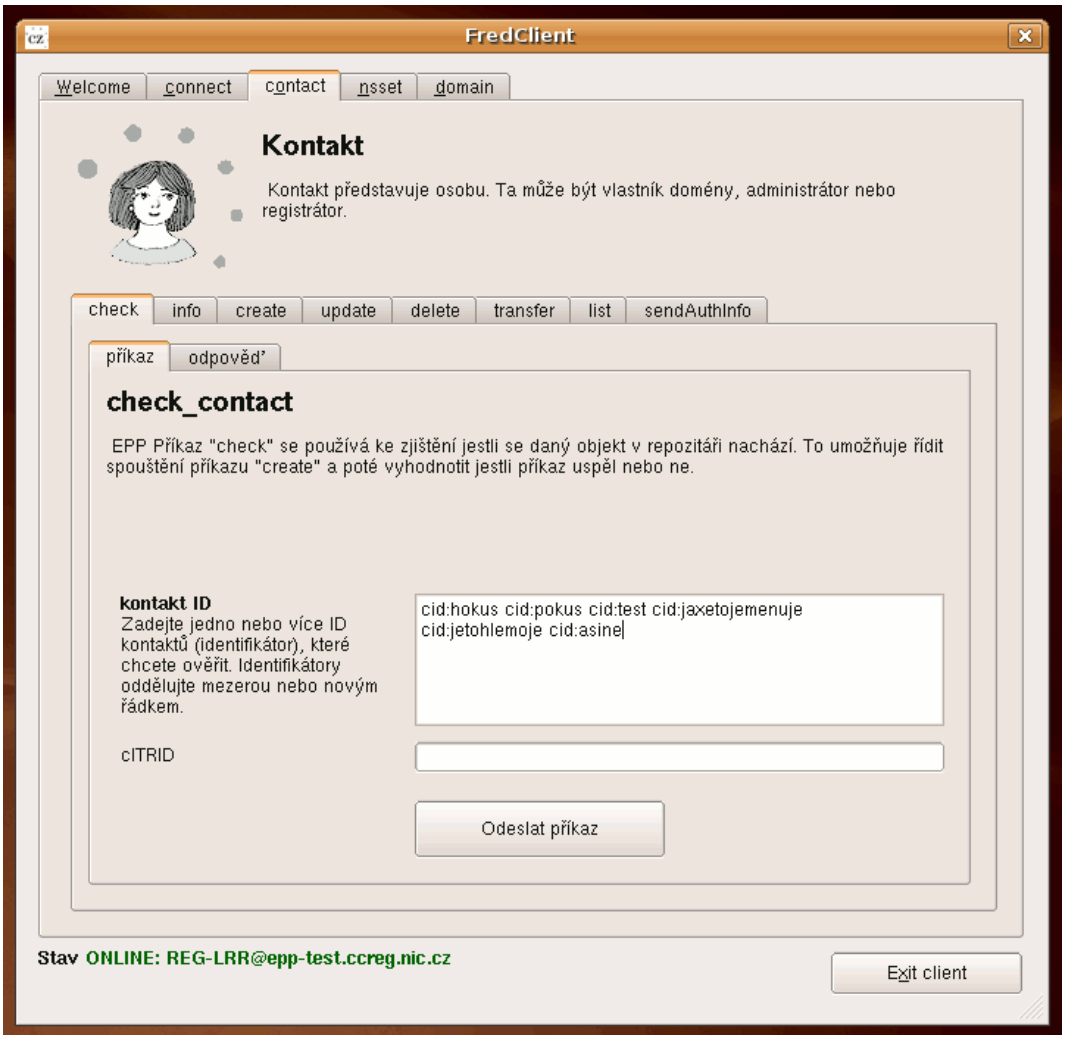
Obrázek 4.2. Panel connect pro připojení se k serveru.



4.3. Contact

Zde se nacházejí všechny příkazy, které lze použít pro správu záznamu o kontaktu.

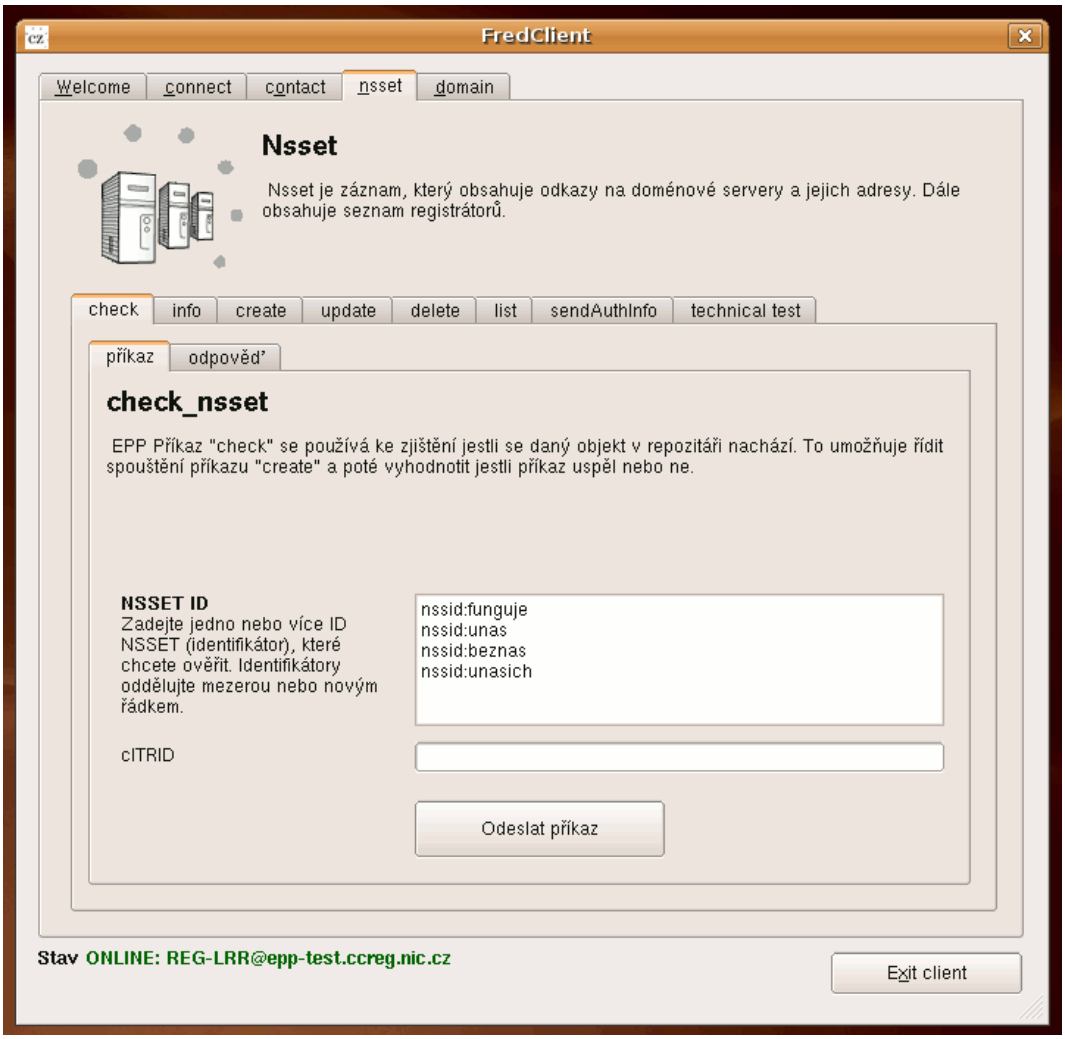
Obrázek 4.3. Panel contact pro správu kontaktů.



4.4. NSSET

Zde se nacházejí všechny příkazy, které lze použít pro správu záznamu NSSETu.

Obrázek 4.4. Panel NSSET pro správu záznamů o nssetech.

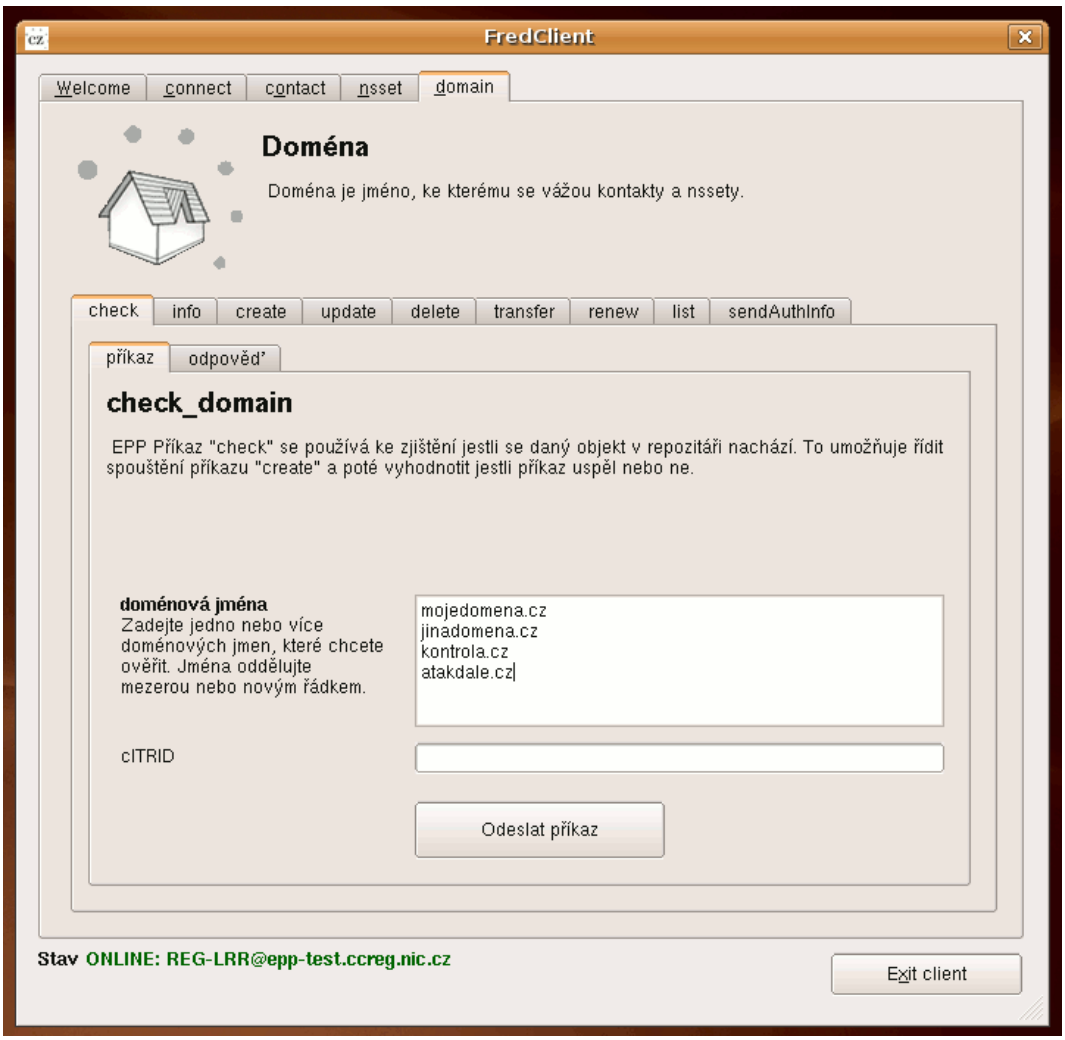


4.5. Domain

Zde se nacházejí všechny příkazy, které lze použít pro správu záznamu o doméně.

kontakt@nic.cz
www.nic.cz

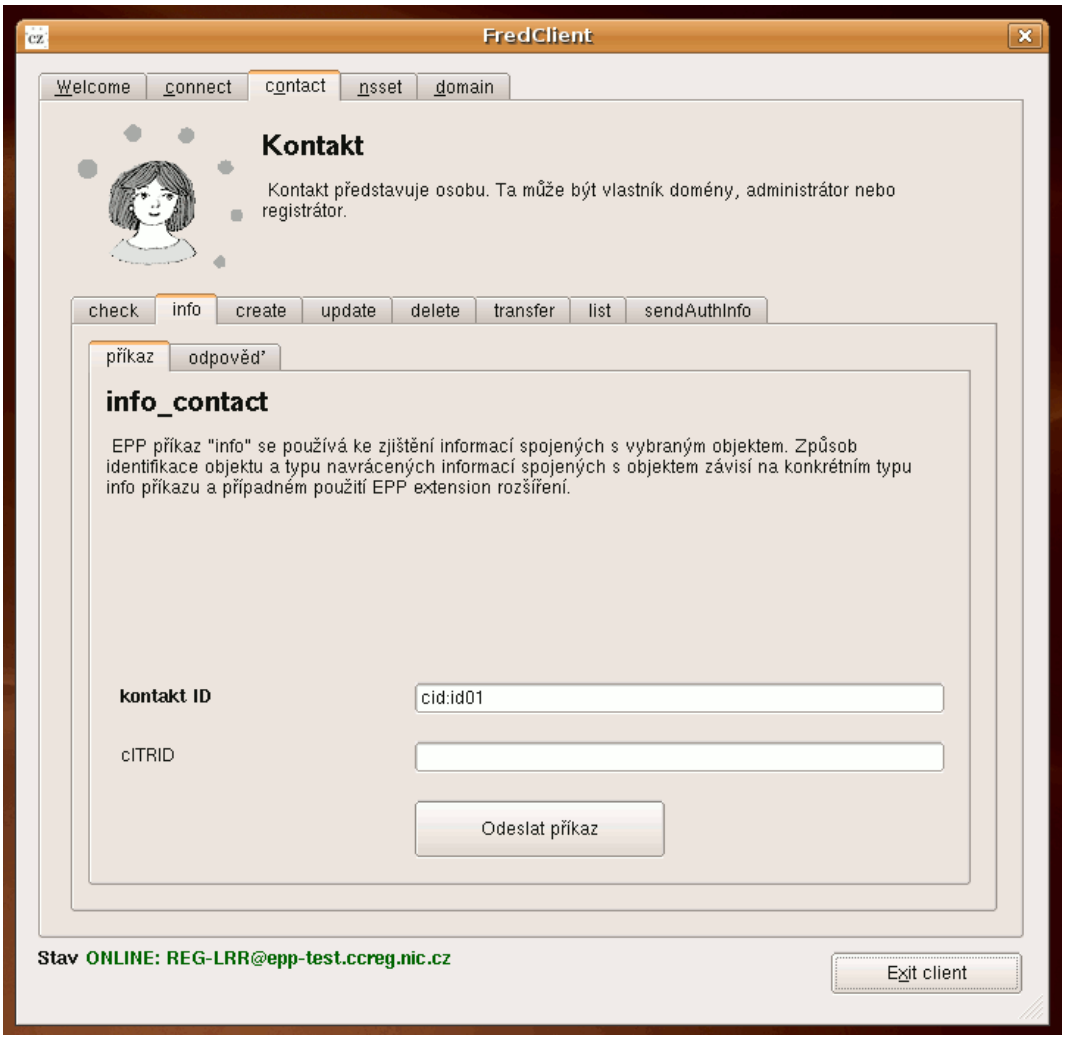
Obrázek 4.5. Panel Domain pro správu záznamů o doménách.



Kapitola 5. Odeslání příkazu na server a příjem odpovědi

Každý příkaz má svůj vlastní panel. Například *contact/info*. Přejděte na tento panel a do panelu **Příkaz** do okna *kontakt ID* zadejte ID kontaktu, který chcete zobrazit:

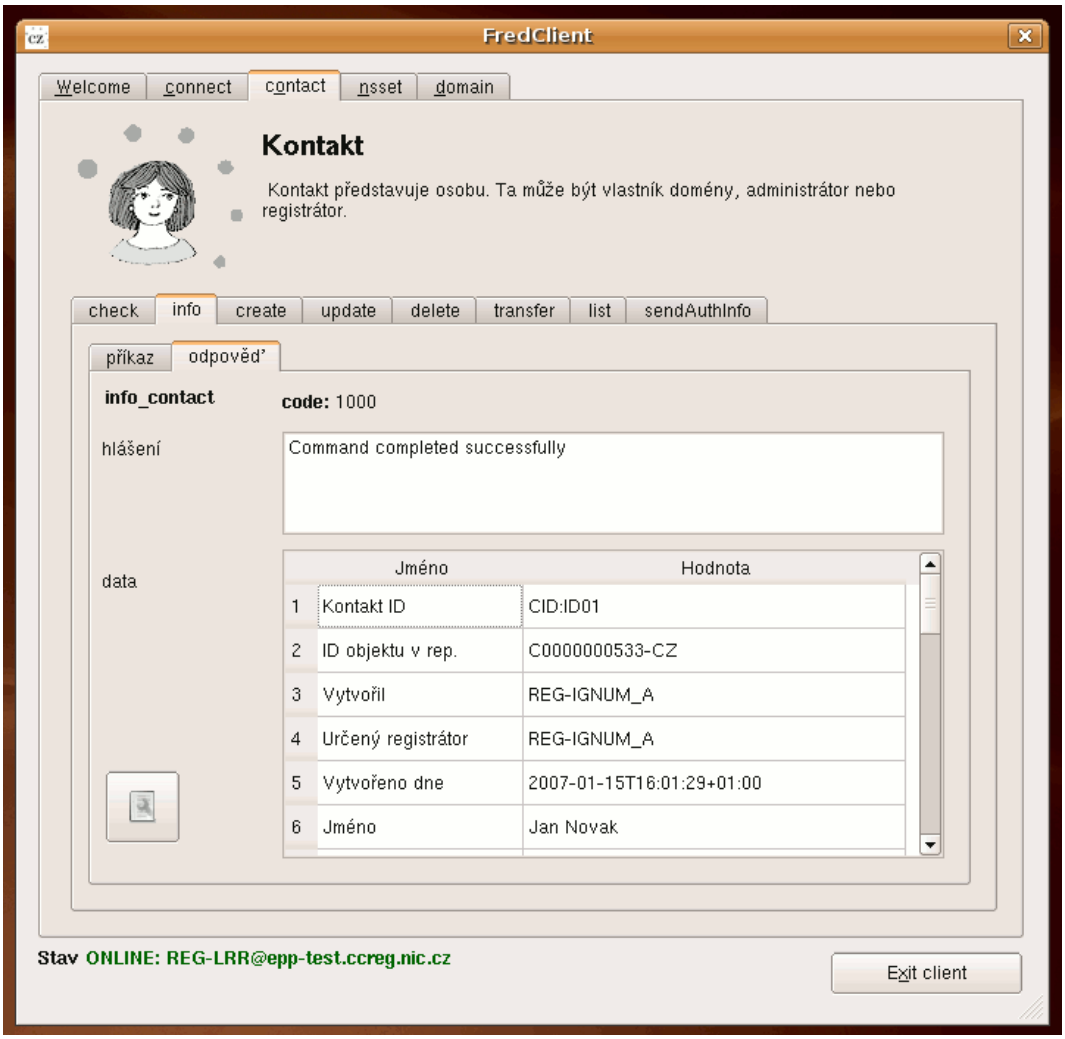
Obrázek 5.1. Panel "Příkaz", kde se zadávají parametry příkazu.



kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Pak stiskněte tlačítko **Odeslat příkaz**. Příkaz se odešle na server. Jakmile ze serveru přijde odpověď, aplikace se automaticky přepne do panelu *Odpověď*, kde se zobrazí odpověď:

Obrázek 5.2. Panel "Odpověď", kde se zobrazuje odpověď serveru.



V části **code** se zobrazuje číslo typu odpovědi. Například hodnota 1000 znamená OK. Pod ním je okno *Hlášení*, kde se zobrazuje jednak textová reprezentace typu a dále chybová hlášení, která poslal server nebo vznikla během komunikace. A konečně okno *Data*, kde se nacházejí hodnoty samotné odpovědi.

kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Kapitola 6. Výpis zdrojových XML dokumentů

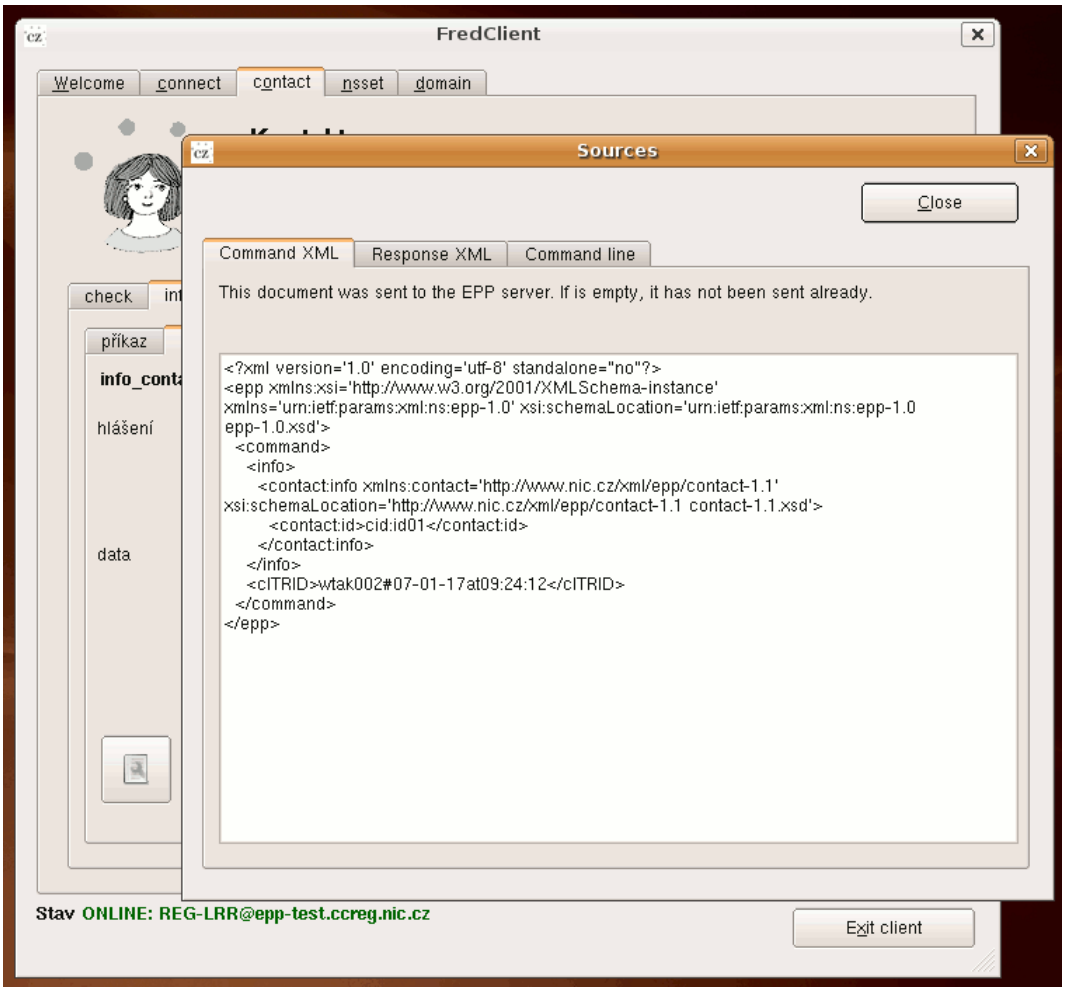
U každého příkazu je možné si vypsat jeho zdrojový dokument. Stiskněte tlačítko *source*:

Obrázek 6.1. Tlačítko Source se symbolem zdrojového dokumentu.

Otevře se dialogové okno *Sources*. Je rozděleno na tři panely: V prvním panelu *Command XML* je zdrojový dokument příkazu, ve druhém *Response XML* je zrdojový dokument odpovědi a ve třetím *Command line* je ukázka příkazové řádky pro konzoli *FredClient*.

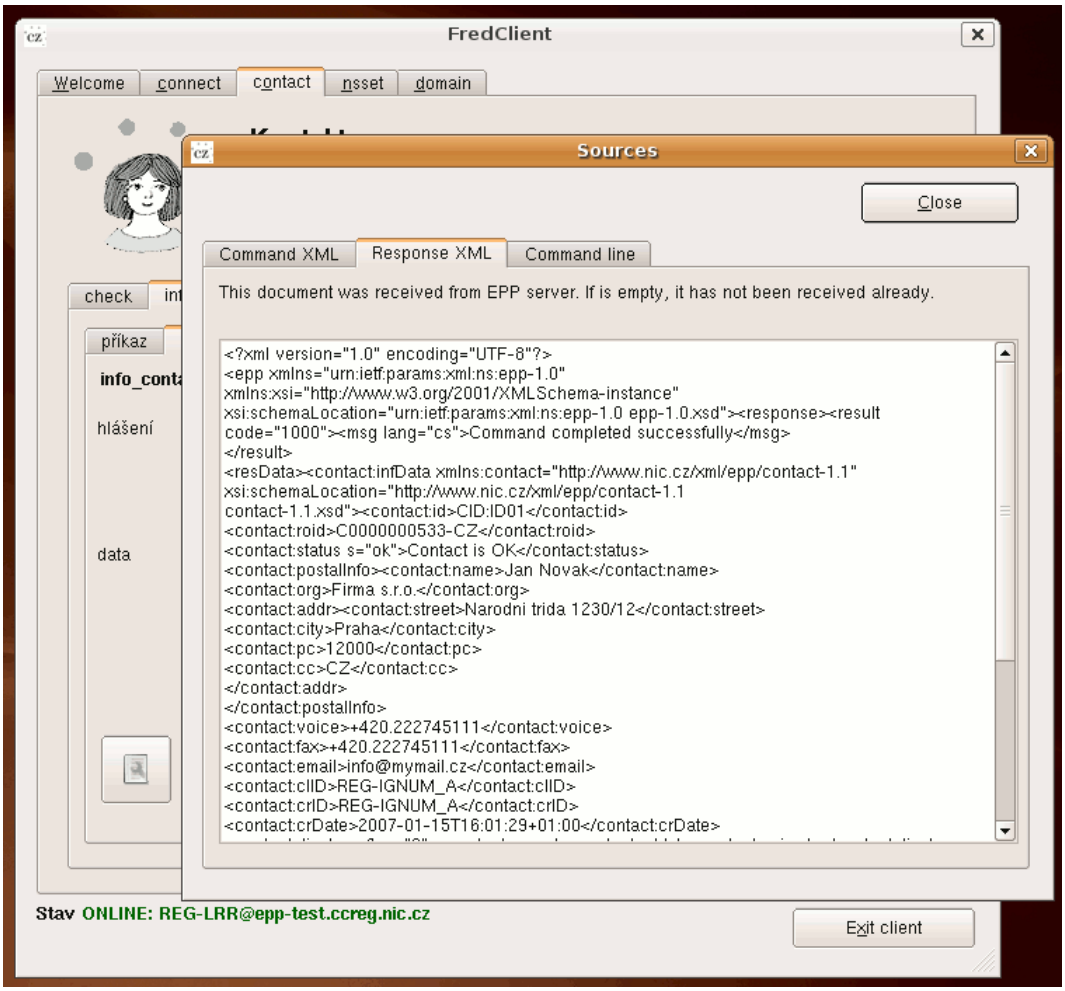
kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Obrázek 6.2. Panel se zdrojovým dokumentem příkazu.

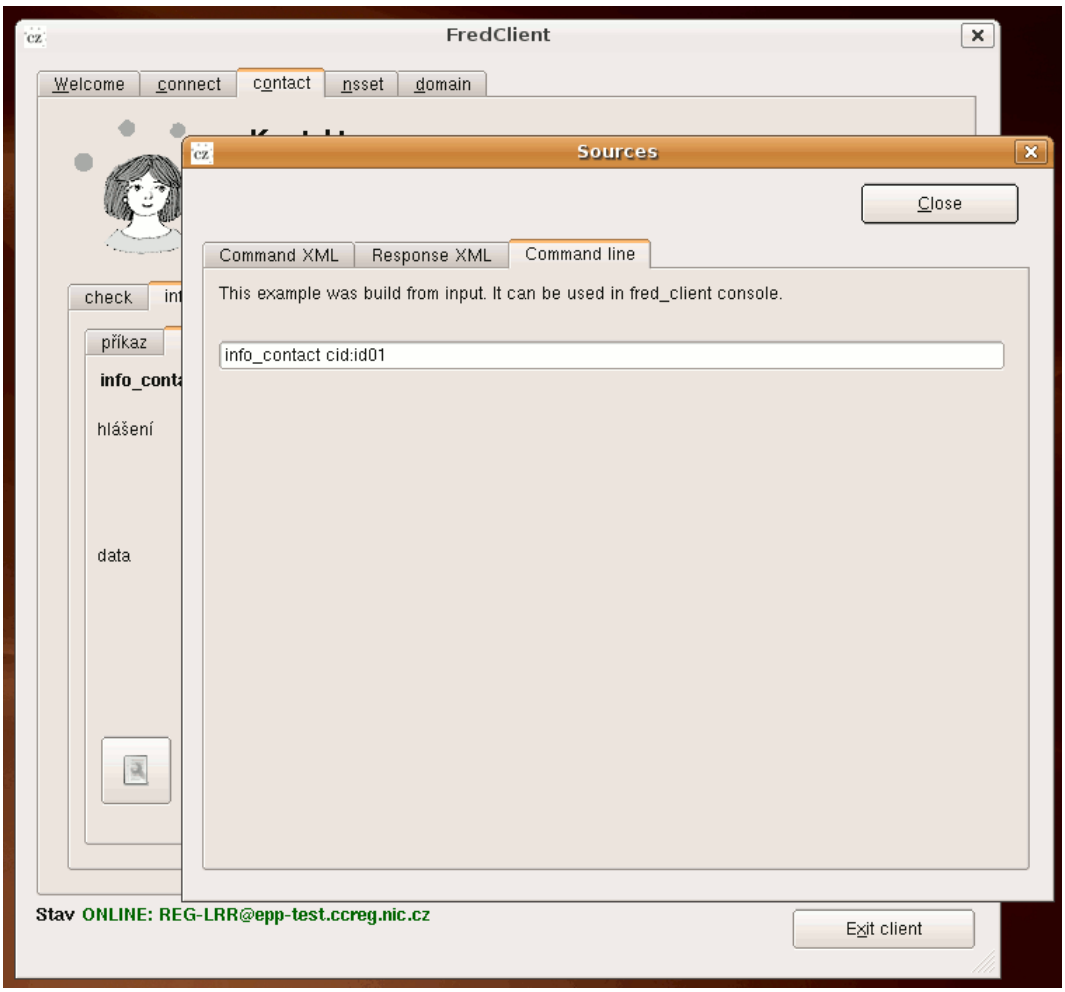


kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Obrázek 6.3. Panel se zdrojovým dokumentem odpovědi.



Obrázek 6.4. Panel s ukázkovým příkazem pro konzoli.

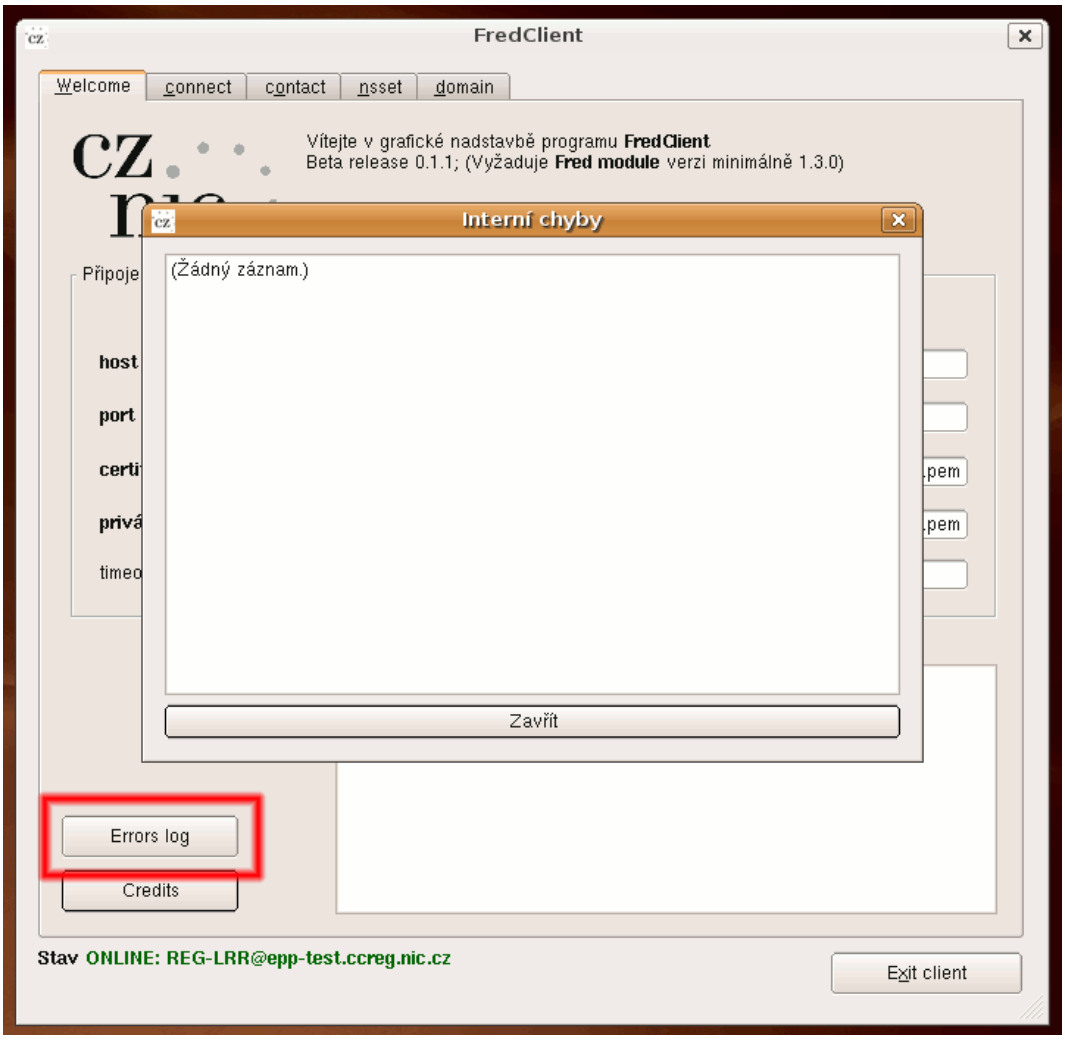


kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Kapitola 7. Interní chybová hlášení

Pokud se v aplikaci vyskytne nějaká interní chyba, je informace o ní ukládána do okna *Interní chyby*. Pokud chcete, můžete nám tuto chybu poslat. Přispějete tím k lepšímu chodu aplikace.

Obrázek 7.1. Zobrazení interních chyb.

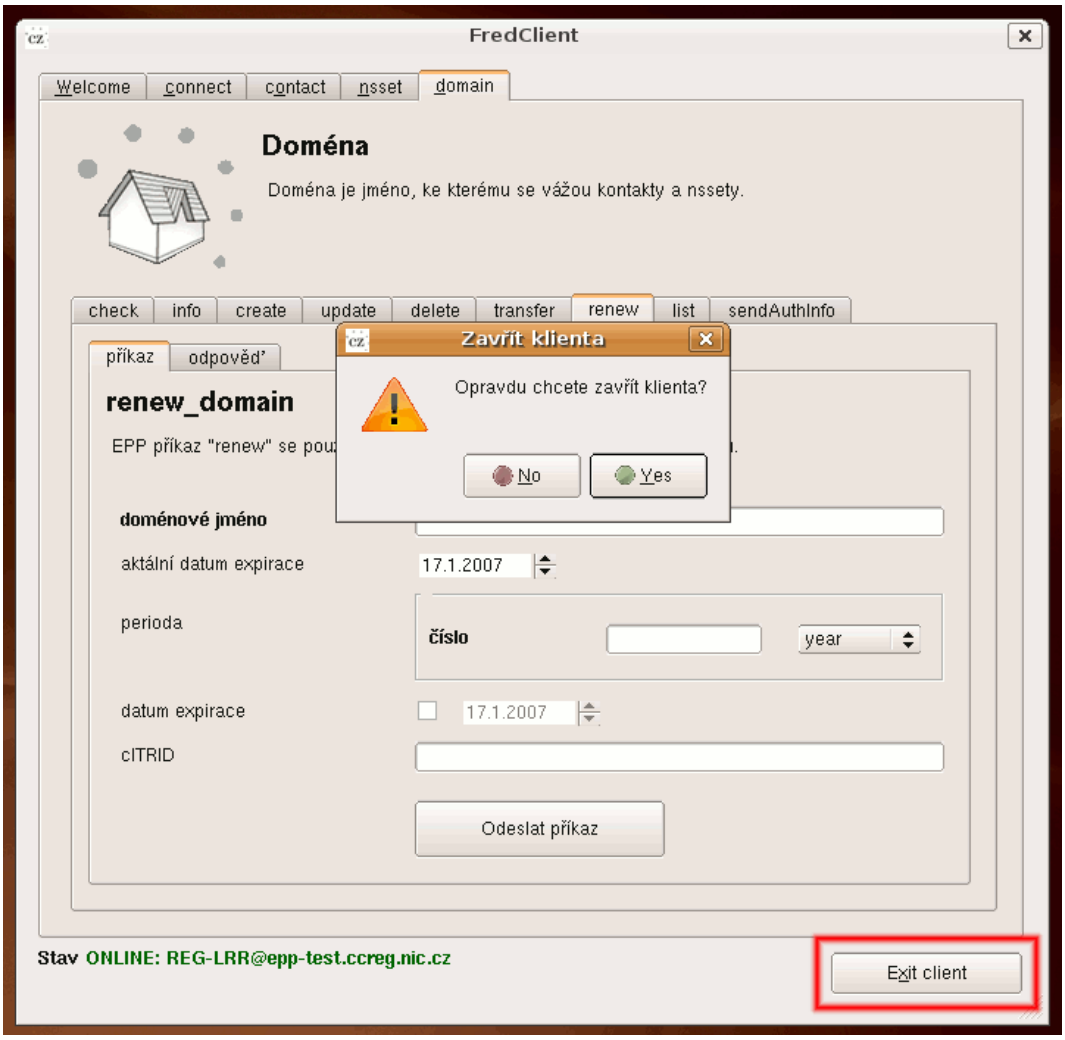


kontakt@nic.cz
www.nic.cz

Kapitola 8. Ukončení aplikace

Stiskněte tlačítko **Exit client**. Pokud jste *online*, tak aplikace před uzavřením automaticky pošle příkaz *logout*.

Obrázek 8.1. Uzavření aplikace.



kontakt@nic.cz
www.nic.cz