

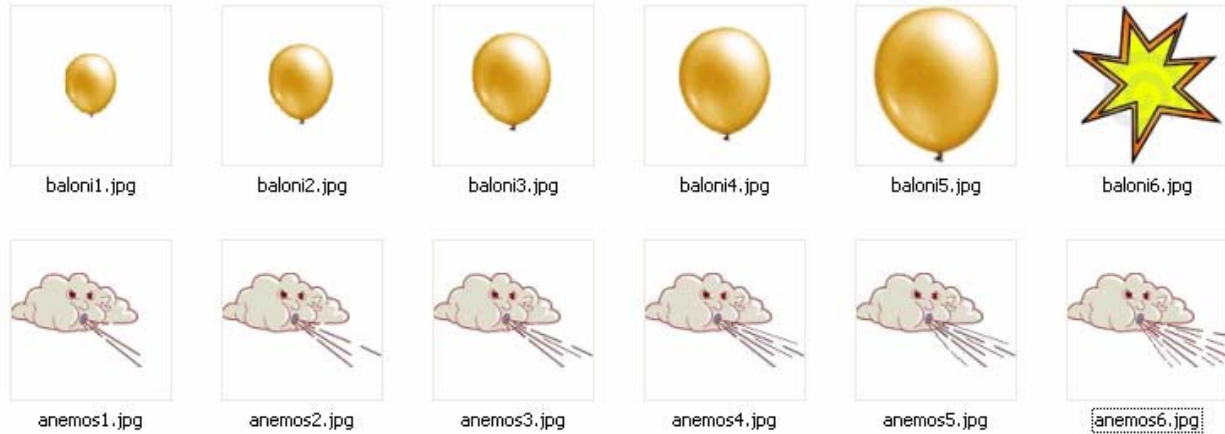
Δημιουργός μοντέλων

Δημιουργία νέας οντότητας

Έστω ότι θέλουμε να φτιάξουμε τις οντότητες «μπαλόνι» και «αέρας».

Θα πρέπει να έχουμε από πριν έτοιμες τις εικόνες που δείχνουν τις καταστάσεις των οντοτήτων. Αυτό μπορεί να γίνει σχετικά εύκολα με κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας, π.χ. με τη ζωγραφική των windows.

Για το μπαλόνι θα πρέπει να έχουμε την εικόνα του σε διάφορα μεγέθη και για τον αέρα παρομοίως:



Η σχέση που θα δημιουργήσουμε στο Δημιουργό Μοντέλων θα δείχνει πως όσο αυξάνεται ο αέρας μέσα στο μπαλόνι, τόσο μεγαλώνει αυτό και μπορεί, αν μεγαλώσει πολύ, να σκάσει (τελευταία εικόνα μπαλονιού).

Διαδικασία δημιουργίας νέας οντότητας:

Κατά την εκκίνηση του Δημιουργού μοντέλων, επιλέγουμε το εικονίδιο του καθηγητή:



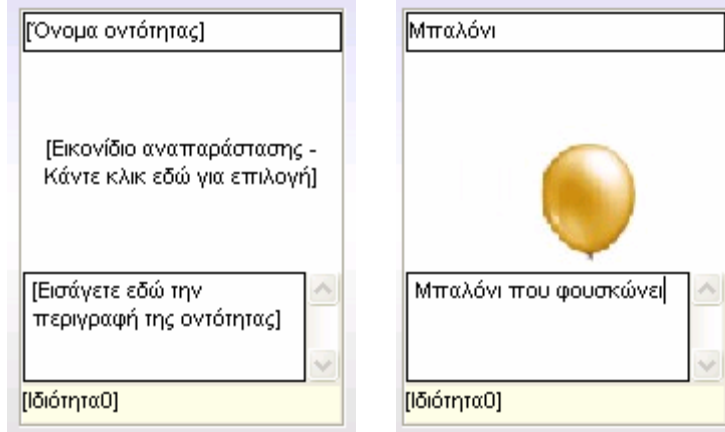
Πληκτρολογούμε τον κωδικό (**Διαχειριστής** ή **t** ανάλογα με την έκδοση του προγράμματος)

Από το μενού «Διαχείριση» επιλέγουμε «Οντότητες».

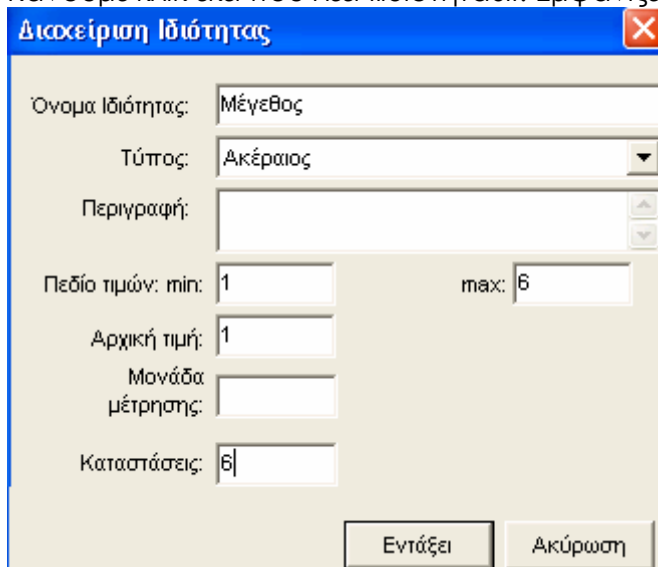
Εμφανίζεται το παράθυρο «Διαχείριση Οντοτήτων/Βιβλιοθηκών»

Από το μενού «Οντότητα» επιλέγουμε «Νέα» και στη συνέχεια «Ημιποσοτικές ή ποσοτικές».

Εμφανίζεται το παράθυρο δημιουργίας της νέας οντότητας:

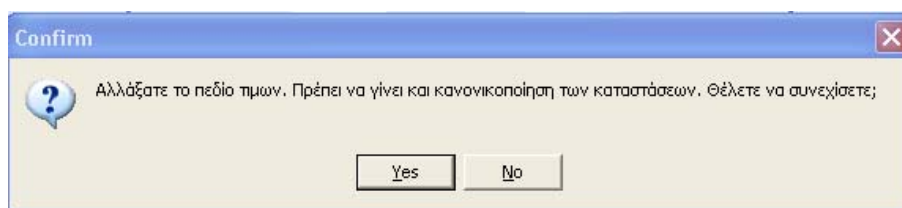


Κάνουμε κλικ στο πλαίσιο «Όνομα οντότητας» και πληκτρολογούμε το όνομα που θέλουμε να έχει η οντότητα. Στην προκειμένη περίπτωση πληκτρολογούμε «Μπαλόνι».
Κάνουμε κλικ εκεί που λέει «Εικονίδιο αναπαράστασης-Κάντε κλικ εδώ για επιλογή» και βρίσκουμε κι επιλέγουμε την πρώτη εικόνα του μπαλονιού.
Κάνουμε κλικ εκεί που λέει «Εισάγετε εδώ την περιγραφή της οντότητας» και πληκτρολογούμε μια μικρή περιγραφή. Στην προκειμένη περίπτωση πληκτρολογούμε «Μπαλόνι που φουσκώνει.»
Κάνουμε κλικ εκεί που λέει «Ιδιότητα0». Εμφανίζεται το παράθυρο επεξεργασίας ιδιοτήτων:

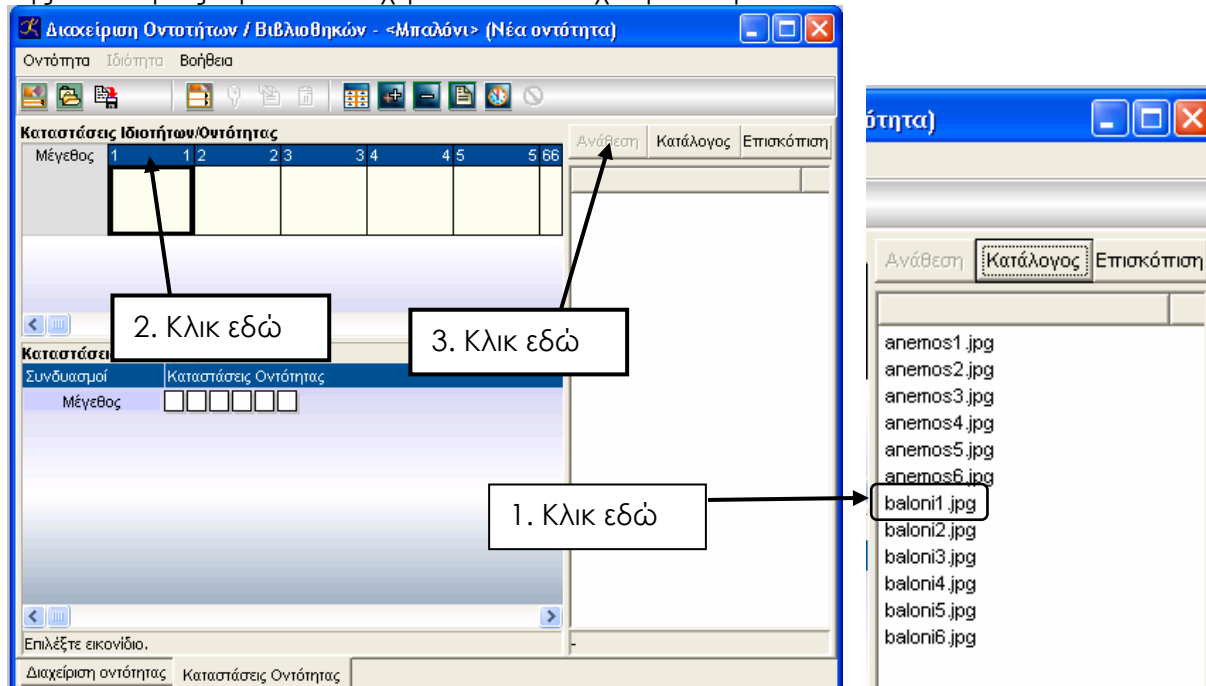


Δίνουμε ως όνομα της ιδιότητας τη λέξη «Μέγεθος». Επειδή έχουμε 6 εικόνες για το μπαλόνι, πληκτρολογούμε στο πεδίο τιμών ως ελάχιστο το 1 κι ως μέγιστο το 6 και ως αριθμό καταστάσεων το 6.

Πατάμε το «Εντάξει». Θα εμφανιστεί ένα παράθυρο διαλόγου το οποίο μας ενημερώνει ότι επειδή άλλαξε το πεδίο τιμών πρέπει να γίνει κανονικοποίηση των καταστάσεων. Επιλέγουμε το «Yes»:



Κάνουμε κλικ στην καρτέλα «Καταστάσεις Οντότητας» (στο κάτω μέρος του παραθύρου). Εμφανίζεται το παράθυρο στο οποίο θα αντιστοιχίσουμε σε κάθε μια από τις 6 καταστάσεις της οντότητας την αντιστοιχη εικόνα που έχουμε ετοιμάσει:



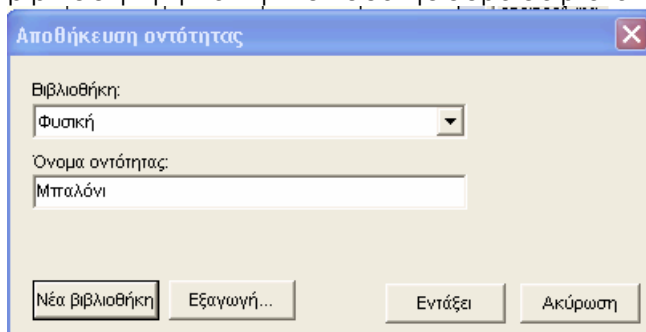
Κάνουμε κλικ εκεί που λέει «Κατάλογος» κι επιλέγουμε το φάκελο όπου έχουμε αποθηκεύσει τις 6 εικόνες του μπαλονιού. Οι εικόνες θα εμφανιστούν ως κατάλογος.

Η διαδικασία αντιστοίχισης κατάστασης-εικόνας έχει ως εξής:

1. Κάνουμε κλικ στο όνομα της εικόνας.
2. Κάνουμε κλικ στην μπλε «επικεφαλίδα» του εικονιδίου της κατάστασης. (Εμφανίζεται μέσα σε αυτό ένα πλέγμα διαγώνιων γραμμών.)
3. Κάνουμε κλικ εκεί που λέει «Ανάθεση».

Επαναλαμβάνουμε τα βήματα για τις υπόλοιπες καταστάσεις.

Αφού τελειώσουμε, αποθηκεύουμε την οντότητα. Μπορούμε να φτιάξουμε μια νέα δική μας βιβλιοθήκη ή να την τοποθετήσουμε σε μια από τις έτοιμες βιβλιοθήκες όπως εδώ:



Το εικονίδιο της οντότητας θα εμφανιστεί μαζί με τα άλλα στη βιβλιοθήκη όπου την βάλαμε και μπορούμε πλέον να τη χρησιμοποιήσουμε.