

# SPECYFIKACJA SKÓREK NAPIPROJEKT

## OGÓLNE INFORMACJE

### Lokalizacja

Skórki dla programu NapiProjekt znajdują się w „<catalog instalacyjny>\skins\nazwa\_skórki” z reguły jest to folder „c:\Program Files\NapiProjekt\skins\nazwa\_skórki”.

### Budowa skórki

Skórkę można podzielić na dwie części:

- pierwszą z nich jest plik *skin\_settings.ini* opisujący położenie poszczególnych elementów, oraz umożliwiający formatowanie tekstu,
- drugą natomiast są pliki graficzne

### Formatowanie, zmiana położenia elementów skórki

Zmiana położenia elementów skórki jest możliwa dzięki edycji pliku "skin\_settings.ini" (plik ten można edytować notatnikiem). Plik ten ma następująca postać:

```
zglosNapisy_show=1
zglosNapisy_left=277
zglosNapisy_top=87

zglosOkladke_show=1
zglosOkladke_left=443
zglosOkladke_top=87

okladka_show=1
okladka_left=321
okladka_top=48
okladka_width=120
okladka_height=160

ocena_filmu_show=1
ocena_filmu_left=337
ocena_filmu_top=215
ocena_filmu_width=90
ocena_filmu_height=18
```

Tworząc skórkę możesz edytować wartości znajdujące się po znaku „=”.

Przykład: jeśli chcemy zmienić położenie okładki, a dokładniej chcemy ją ustawić w lewym górnym rogu to ustawiamy następujące wartości:

Okladka\_left=5

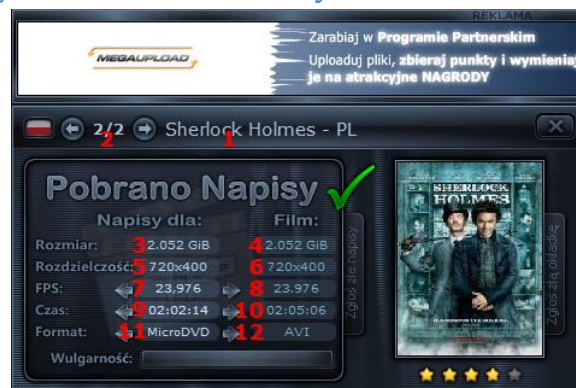
Okladka\_top=5

Dzięki tym zmianom okładka pojawi się 5px poniżej górnej krawędzi okienka, oraz będzie oddalona 5px od lewej krawędzi okienka.

Elementy tekstowe mogą być formatowane w następujący sposób:

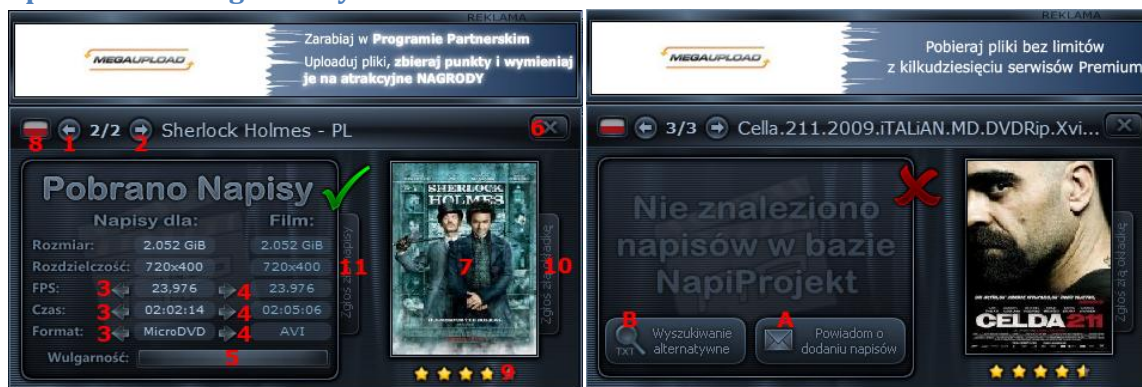
| Właściwość elementu        | Opis   |
|----------------------------|--|
| <nazwa_elementu>_width     | szerokość elementu   |
| <nazwa_elementu>_height    | wysokość elementu  |
| <nazwa_elementu>_top       | położenie elementu względem górnej krawędzi okienka, top=10 oznacza iż element będzie się znajdował 10px poniżej górnej krawędzi okna. |
| <nazwa_elementu>_left      | analogicznie położenie elementu względem lewej krawędzi okna   |
| <nazwa_elementu>_show      | definiuje czy element ma być widoczny 0-niewidoczny, 1-widoczny  |
| <nazwa_elementu>_bold      | formatowanie tekstu - pogrubienie 1-aktywne, 0-nieaktywne  |
| <nazwa_elementu>_italic    | formatowanie tekstu - pochYLENIE 1-aktywne, 0-nieaktywne   |
| <nazwa_elementu>_underline | formatowanie tekstu - podkreślenie 1-aktywne, 0-nieaktywne   |
| <nazwa_elementu>_fontsize  | rozmiar czcionki   |
| <nazwa_elementu>_kolor     | kolor czcionki (format html)   |
| <nazwa_elementu>_align     | rozmieszczenie tekstu, 0-lewostronne, 1-prawostronne, 2-wyśrodkowanie  |
|                            |  |

## Położenie poszczególnych elementów tekstowych



| Element      | Lokalizacja |
|--------------|-------------|
| nazwa_pliku  | 1           |
| ilosc_plikow | 2           |
| rozmiarN     | 3           |
| rozmiarF     | 4           |
| rozdzn       | 5           |
| rozdzf       | 6           |
| czasN        | 9           |
| czasF        | 10          |
| fpsN         | 7           |
| fpsF         | 8           |
| formatN      | 11          |
| formatF      | 12          |

## Opis elementów graficznych



| Nazwa pliku  | nr | Opis   | Możliwości edycji za pomocą <i>skin_settings.ini</i>  |
|--|----|--|---|
| arrow_left.png   | 1  | Strzałka umożliwiająca przewijanie wyników wyszukiwania. Widoczna, gdy wyszukiwanie napisów nastąpiło dla co najmniej dwóch plików.  |   |
| arrow_left_over.png  | 1  | Podświetlenie (po najechaniu myszką) pliku arrow_left.png  |   |
| arrow_right.png  | 2  | Analogicznie do arrow_left.png   |   |
| arrow_right_over.png   | 2  | Analogicznie do arrow_left_over.png  |   |
| arrow_left2.png  | 3  | Strzałki umożliwiające zmianę formatu, FPS, czasu napisów  | Możliwość zmiany położenia za pomocą<br>fpsN_left=86<br>czasN_left=86<br>formatN_left=86  |
| arrow_left2_over.png   | 3  | Strzałki umożliwiające zmianę formatu, FPS, czasu napisów  | Korzysta z ustawień arrow_left2.png   |
| arrow_right2.png   | 4  | Strzałki umożliwiające zmianę formatu, FPS, czasu napisów  | Korzysta z ustawień arrow_left2.png   |
| arrow_right2_over.png  | 4  | Strzałki umożliwiające zmianę formatu, FPS, czasu napisów  | Korzysta z ustawień arrow_left2.png   |
| bar_empty_level1.png<br>bar_empty_level2.png<br>bar_empty_level3.png<br>bar_empty_level4.png | 5  | Pasek wulgarności (tło), w zależności od stopnia wulgarności wczytywany jest odpowiedni plik, mała wulgarność (do 25%) level1, następnie (do 50%) level2 itd. Dzięki czemu możliwe jest zastosowanie skali kolorów (np. zielony dla mało wulgarnych napisów, a czerwony dla bardziej wulgarnych) |   |
| bar_full_level1.png<br>bar_full_level2.png<br>bar_full_level3.png<br>bar_full_level4.png     | 5  | Analogicznie do bar_empty, obrazki te nie przedstawiają tła paska, lecz sam pasek.   | Możliwość zmiany położenia:<br>wulgarnosc_top=202<br>wulgarnosc_left=107<br><br>Możliwość zmiany rozmiaru:<br>wulgarnosc_width=162<br>wulgarnosc_height=1<br><br>Możliwość wyłączenia:<br>wulgarnosc_show=0 |
| close.png  | 6  | Przycisk umożliwiający zamknięcie okienka  | Możliwość zmiany położenia:<br>x_top=0<br>x_left=429<br><br>Możliwość zmiany rozmiaru:<br>x_width=46<br>x_height=36   |
| close_over.png   | 6  | Podświetlenie (po najechaniu myszką) przycisku zamykającego okienko  | Korzysta z ustawień close.png   |
| cover.png  | 7  | W przypadku gdy plik filmowy jest skojarzony z filmem, lecz serwer nie zwrócił żadnej okładki, wyświetlany jest obrazek typu „brak okładki”  | Możliwość wyłączenia:<br>okladka_show=1<br><br>Możliwość zmiany położenia:<br>okladka_left=321<br>okladka_top=48<br><br>Możliwość zmiany rozmiaru:  |

|                               |    |   |  |
|-------------------------------|----|---|--|
|                               |    |   | okładka_width=120<br>okładka_height=160  |
| cover_set.png                 | 7  | W przypadku gdy plik filmowy nie jest skojarzony z filmem, użytkownik ma możliwość wskazania odpowiedniego filmu. Zamiast okładki filmu wyświetla się obrazek sugerujący wyszukanie odpowiedniej okładki. | Korzysta z ustawień cover.png  |
| flag_pl.png<br>flag_eng.png   | 8  | Flaga symbolizująca język napisów – wyświetlana gdy program pobierze napisy   | Możliwość wyłączenia:<br>flaga_show=0<br><br>Możliwość zmiany położenia:<br>flaga_left=10<br>flaga_top=10<br><br>Możliwość zmiany rozmiaru:<br>- automatycznie według rozmiaru obrazka   |
| flag_eng2.png<br>flag_pl2.png | 8  | Flaga symbolizująca język napisów – wyświetlana gdy program nie pobierze napisów  | Korzysta z ustawień:<br>flag_pl.png/flag_eng.png   |
| notification.png              | a  | Przycisk umożliwiający ustawienie powiadomienia. Wyświetla się w przypadku nie znalezienia napisów.   | Możliwość wyłączenia:<br>powiadomienie_show=1<br><br>Możliwość zmiany położenia:<br>powiadomienie_left=136<br>powiadomienie_top=170<br><br>Możliwość zmiany rozmiaru:<br>- automatycznie według rozmiaru obrazka   |
| notification_over.png         | a  | Podświetlenie przycisku notification.png  | Korzysta z ustawień<br>notification.png  |
| preview1.png                  |    | Plik przedstawiający podgląd skórki w przypadku znalezienia napisów   |  |
| Preview2.png                  |    | Plik przedstawiający podgląd skórki w przypadku nie znalezienia napisów   |  |
| rating_full.png               | 9  | Ocena filmu, może przyjąć dowolną postać gwiazdek, „paska postępu” itp.   | Możliwość wyłączenia:<br>ocena_filmu_show=0<br><br>Możliwość zmiany położenia:<br>ocena_filmu_left=337<br>ocena_filmu_top=215<br><br>Możliwość zmiany rozmiaru:<br>ocena_filmu_width=90<br>ocena_filmu_height=18<br><br>Możliwość zmiany kierunku<br>w którą stronę rośnie<br>skala/pojawia się pasek:<br>ocena_filmu_styl=0<br><br>0 z lewej strony do prawej<br>1 z prawej strony do lewej<br>2 z dołu do góry<br>3 z góry do dołu |
| rating_empty.png              | 9  | Tło dla rating_full.png   | Korzysta z ustawień<br>rating_full.png   |
| rating_no_votes.png           | 9  | Grafika wyświetla się w przypadku gdy film nie został jeszcze oceniony przez użytkowników   | Korzysta z ustawień<br>rating_full.png   |
| report_cover.png              | 10 | Przycisk umożliwiający zgłoszenie błędnej okładki, w przykładzie przyjął formę pionową, w praktyce nic nie stoi na przeszkodzie, aby był on przyciskiem poziomym  | Możliwość wyłączenia:<br>zglosOkladke_show=0<br><br>Możliwość zmiany położenia:<br>zglosOkladke_left=443<br>zglosOkladke_top=87  |
| report_cover_over.png         | 10 | Podświetlenie przycisku report_cover.png  | Korzysta z ustawień<br>report_cover.png  |
| report_subs.png               | 11 | Przycisk umożliwiający zgłoszenie złych napisów, w przykładzie przyjął formę pionową, w praktyce nic  | Możliwość wyłączenia:<br>zglosNapisy_show=0  |

|                      |    |  |  |
|----------------------|----|--|--|
|                      |    | nie stoi na przeszkodzie, aby był on przyciskiem poziomym  | Możliwość zmiany położenia:<br>zglosNapisy_left=277<br>zglosNapisy_top=87  |
| report_subs_over.png | 11 | Podświetlenie przycisku report_subs.png  | Korzysta z ustawień report_subs.png  |
| search.png           | b  | Przycisk umożliwiający skorzystanie z „wyszukiwania laternatywnego”. Wyświetla się w przypadku nie znalezienia napisów.  | Możliwość wyłączenia:<br>wyszukiwanie_show=0<br><br>Możliwość zmiany położenia:<br>wyszukiwanie_left=10<br>wyszukiwanie_top=170  |
| Serach_over.png      | b  | Podświetlenie przycisku search.png   | Korzysta z ustawień search.png   |
| skin.bmp             |    | Tło skórki, wyświetla się w momencie znalezienia napisów. Istnieje możliwość ustawienia przezroczystości, aby skorzystać z <b>przezroczystości</b> należy odpowiednio ustawić kolor lewego górnego piksela . W momencie gdy przezroczystosc=1 wszystkie piksele o identycznym kolorze będą niewidoczne/przezroczyste | Możliwość zmiany rozmiaru:<br>okno_glowne_szerokosc=480<br>okno_glowne_wysokosc=240<br><br>Możliwość ustawienia przezroczystości<br>przezroczystosc=0  |
| skin2.bmp            |    | Analogicznie do skin.bmp, obrazek wyświetla się w przypadku braku napisów.   |  |
| Top.bmp              |    | Górna część skórki zawierająca reklamę. UWAGA: projektując skórkę należy pamiętać iż reklama ma możliwość wyłączenia, co przy źle zaprojektowanej skórcie może powodować nieoczekiwane „ucięcie” pliku skin.bmp. Ze względu na rozmiar banera reklamowego okienko z reklamą powinno mieć wymiary co najmniej 468x60  | Możliwość zmiany rozmiaru:<br>reklama_szerokosc=480<br>reklama_wysokosc=80<br><br>Możliwość ustawienia przezroczystości<br>przezroczystosc_top=0<br><br>Zmiana położenia banera:<br>banner_left=6<br>banner_top=12 |