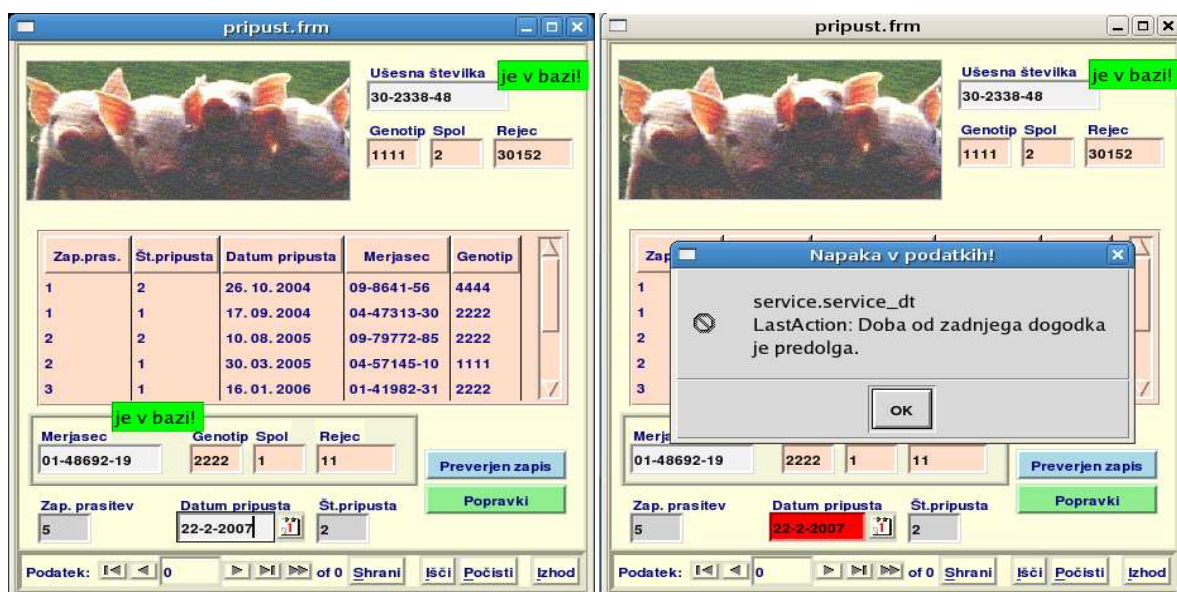


Delo z vnosnimi okni

Pod imenom vnosno okno (slika 1) zajamemo vse aplikacije namenjene vnosu, pregledovanju in analizi podatkov s prikazom poizvedovanja na zaslonu. Te aplikacije so izdelane v obliki pogovornega okna, preko katerega se pomikamo po poljih in uporabljamo na njem nanizane ukazne gumba.

Vnosna okna morajo biti privlačna po izgledu, delo z njimi pa mora biti enostavno. Na vsakem oknu je slika, ki naj bi nas spominjala na vsebino. Opisi na vnosnih oknih, opozorila in komentarji so v materinem jeziku uporabnika. Polja so naslovljena in različno obarvana. Bela polja so namenjena vnosu in so lahko opremljena s pomagali v dveh oblikah: s sezname ali koledarjem. Obarvana polja bomo poimenovali izpisna polja, saj se v njih izpišejo že vneseni podatki ali izračunane vrednosti. Vnosno okno je opremljeno tudi z ukaznimi gumbi, ki izvršujejo uporabnikove ukaze.



Slika 1: Vnosno okno 'Pripust'

Premikanje v smeri naprej po vnosnih in izpisnih poljih je omogočeno s tabulatorjem (tipka 'Tab') ali tipko 'enter' na numerični tipkovnici. Preskakovanje in premikanje naprej in nazaj pa je omogočeno z miško in klikom na izbrano polje ali na ukazni gumb. Izbrano polje nam zaznamuje kursor, ki se avtomatsko pojavi v prvem polju, ko vnosno okno odpremo ali shranimo podatke.

Vnosna polja so belo obarvana in namenjena vnosu. Vrednosti enostavno natipkamo ali pa se poslužimo gumbob ob vnosnih poljih, kjer so pripravljena pomagala. Po vnosu podatke shranimo s klikom na gumb 'Shrani'. Pri tem se najprej sprožijo kontrolni programi, ki nove podatke primerjajo s starimi v podatkovni zbirki in pri pregledu uporabijo vsa poslovna pravila. Pravilni podatki se shranijo, pri odkritih napakah ali sumljivih podatkih se na zaslon izpišejo opozorila. Ko uporabnik preveri podatke in razreši konflikt, postopek shranjevanja podatkov ponovi. Pri delu naletimo tudi na primere, kjer moramo zaobiti poslovna pravila. V te namene smo pripravili posebno, bolj tolerantno vnosno okno s klikom na gumb 'Preverjen zapis'. Poslužujemo se ga le v primeru, ko smo trdno prepričani, da se je dogodek zgodil ali je bila izmerjena vrednost res nekoliko nenavadna vendar točna.

Siva izpisna polja prikažejo vrednosti, ki so določene na osnovi že vnešenih podatkov, in uporabniku olajšajo delo ter preprečijo napake. Tako se samodejno štejejo zaporedne prasiatve, odstavitve, pripusti po vrsti, prve proste tetovirne številke itd. Da bo štetje pravilno, morajo biti dogodki vneseni po vrsti: najprej prvi in nato drugi pripust. To sicer ni huda zahteva, saj le redno vodenje evidenc omogoča pravilno delovanje razpoložljivih orodij. Polja se vedno preskoči in ga ni moč izbrati ter vpisovati.

Rožnata izpisna polja tudi služijo prikazovanju shranjenih podatkov, ki pomagajo prepoznati napako ali opozorijo na manj proizvodno žival. Čeprav se po poljih lahko premikamo, jim ni mogoče spremeniti vrednosti. Z vnosom ustreznih podatkov se nam na polja v rožnati barvi iz podatkovne zbirke izpišejo že znani podatki, ki jih je mogoče spremeniti. Izpis je samodejen in sledi premiku s tabulatorjem, ko smo izpolnili zadostno število belih polj, da lahko zapise v podatkovni zbirki tudi najdemo. Tako se nam npr. na vnosnih slikah za pripust (slika 1) prikažejo genotip, spol, rejec in podatki o predhodnih pripustih. V kolikor pričakujemo izpis, a se ne pojavi, smo se gotovo zatipkali pri vnosu podatkov.

Gumbi s seznamami so upodobljeni s puščico na desnem robu vnosnega polja. S klikom nanj izbiramo med ponujenimi možnostmi. Seznami so pripravljene na osnovi šifrantov, shranjenih v podatkovni zbirki, in poslovnih pravil, ki omejujejo nabor možnih dogodkov ali vrednosti. Tako lahko plemenski podmladek vzredimo in odberemo sami ali pa nakupimo pri drugem rejcu. Za vstop v čredo sta možna le dva dogodka: odbira ali nakup. Če smo slučajno imeli srečo in plemensko žival dobili podarjeno, bomo izbrali nakup. Kot plemensko žival imamo lahko le merjasca (spol 1) ali svinjo (spol 2), saj s kastriranim merjascem (spol 3) v plemenski čredi nimamo kaj početi in oznake 3 ne bo na spisku. Pri rejcih in pasmah so možnosti neomejene. Če podatek poznamo, ga bomo najbrž hitreje vnesli kot izbrali. Napakam pa se ne moremo v celoti izogniti: pri tipkanju se zatipkamo, pri izboru pa lahko zgrešimo kakšno vrstico.

Gumbi s koledarjem so na desni strani vnosnega polja za vnos datuma. S klikom nanj lahko izberemo želen datum, možno pa je datum tudi vpisati (npr. 11-7-2007 ali 11.7.2007).

Ukazni gumbi so praviloma nanizani na spodnji, ukazni vrstici vnosnih oken. S pritiskom nanje izvedemo operacijo, ki je navedena na gumbu. Ko želimo vnesene podatke shraniti, z miško kliknemo na ukazni gumb 'Shrani' (slika 1). Gumb 'Počisti' nam izprazni vnosna polja, da nas stara vsebina ne bi motila. Kadar pa je vsebina zaporednih zapisov podobna, vnosnih polj morda ne počistimo, ampak podatke v njih samo popravimo. Za iskanje podatkov v podatkovni zbirki vnesemo podatke, s katerimi določimo iskani zapis, v vnosno polje in kliknemo na gumb 'Išči'. Shranjeni podatki se izpišejo na vnosna polja, hkrati pa je gumb 'Shrani' zamenjan z gumbom 'Popravi'. Podatke si lahko samo ogledamo ali pa popravimo morebitne napake, ki smo jih ob vnosu spregledali. Sprememba na vnosni sliki se zapiše v podatkovno zbirko šele s pritiskom na 'Shrani'. V spodnjem levem kotu vnosnega okna, ob besedi 'Podatek', najdemo puščice za levo in desno. Kadar s pritiskom na gumb 'Išči' najdemo več zapisov, se med njimi pomikamo s puščicami v ustrezne smeri. Gumb 'Izhod' zapre vnosno okno in s tem končamo delo.

Sporočila se lahko pojavijo ob preverjanju podatkov ali izvajanju ukazov v različni obliki. Najpogosteje se uporabnik sreča s potrdilom 'je v bazi!' (slika 1, levo), kar je potrditev, da je obravnavana žival že v podatkovni zbirki, ali zavrnitvijo 'ni v bazi!', kadar osnovnih podatkov o živali še nimamo. V prvem primeru lahko delo nemoteno nadaljujemo, medtem ko bo nadaljevanje v drugem primeru neučinkovito: zapisa ne bomo mogli shraniti, dokler živali ne bomo vpisali v podatkovno zbirko. Sporočila se bosta pojavili tudi pri drugih vnosnih poljih, kjer zahtevamo preveritev navedbe v obstoječih seznamih živali, ljudi ali šifer. Sporočila so lahko tudi obsežnejša in se pojavijo na posebnem oknu (slika 1, desno), sproženem v primeru konflikta pri preverjanju podatkov. Okno s sporočilom odstranimo s klikom na gumb 'OK'.