

22.3.2019

Školení na IMiGEr

- řešily se především specifické části aplikace, které nás zajímaly

JAVA - Přidání modulu

- v /imiger-plugin-template/src/main/resources/META-INF/services/ přidat do souboru IModule řádek s naším pluginem
- aby bylo možné používat knihovny z imigeru, je potřeba přidat do naší aplikace maven modul
- pro nasazení je pak potřeba přidat naše JARko jako závislost do CORE modulu nebo zaběhu do složky WEB-INF/lib v /target

JS

- všechny viditelné prvky na webu jsou v JS komponenty př. pro práci s Nodem je v JS pro něj speciální třída
- privátní atributy, metody, ... přes podtržítka př. `_attribute`
- Node má dva módy **excluded** (na sidebaru) a **included** (vykreslen v kanvasu)
- pokud chceme Nody mazat a ne jenom přesouvat na sidebar, musíme si držet jejich reference (základní principy JS), pak lze objekty mazat a přidávat
- k aplikaci je možné přistoupit odkudkoliv přes proměnnou **app**, v

této proměnné jsou také uloženy všechny nody, lze je odtud znovu vykreslit pokud je smažeme

- Node nemá atribut viditelnosti a je tedy **vždy viditelný**
- **aplikace při ukládání grafu ukládá pouze model** (seznam načtených Nodů z JSONu), pokud tedy některé Nody skryjeme (smažeme) a graf uložíme, po načtení se asi zobrazí znovu

Timeline

- aby byla timeline vidět, je potřeba komponentu přidat do třídy App (je tam už header a další objekty ...)
- filtrování dle času řešit ve stránce vizualizace (v js je to třída App) -> viewport -> nodeList (filtrace nodu, projeví se na venek)
- vykreslování
 - řeší metoda **render()**
 - navěšuje události a různé vlastnosti na Nody

AutoLayout

- data pro zobrazení získává asynchronně **showGraphApp**
- vykreslení má na starost **GraphLoader**
 - momentálně layout funguje tak, že se podle počtu nodů a nějakého koeficientu vypočte velikost kanvasu a následně se graf náhodně rozhází
 - vytváří se zde instance Vertex, Edge, ...

Formát JSON

- pdf může být zastaralé, ale v souboru v projektu je JSON scheme, ve kterém je přesný formát JSONu, který se využívá pro validaci při nahrávání souborů