

GUIDA APPLICAZIONE

Applicazione : HolhoConverter

Riassunto delle funzioni inserite :

- Conversione di file video in 3 modalità : PIRAMIDE, PIRAMIDE AL CONTRARIO, NORMALE
- Conversione in 2 diversi formati video : .mp4 e .webm
- Conversione in 2 diverse qualità : Basso (720 x 720) e Alto (1080 x 1080)
- Impostazione avanzate (bitrate, attiva traccia audio)
- Possibilità di modificare la cartella di salvataggio dei video.
- Possibilità di creare una lista di file da convertire , ognuno con le rispettive impostazioni
- Possibilità di cambiare lingua.
- Messaggio di aggiornamento per la segnalazione di nuove versioni.
- Funzioni aggiuntive (collegamenti, gestione dei video etc ..)
- Compatibilità con Windows e Mac OS X

Aprire e salvare eseguibile :

Durante la configurazione sarà necessario aprire il file eseguibile .jar. Per aprirlo si può usare l'applicazione WinRAR. Quindi cliccare col destro sul .jar e fare apri con winrar. I file che verranno modificati si possono aprire col blocco note e una volta configurati vanno salvati confermando l'operazione su WinRAR.

Configurazione generale:

Nell'applicazione è presente un file che permette di configurare una serie di impostazioni. E' possibile trovarlo all'interno dell'eseguibile col nome 'Settings' (Segui procedura 'Aprire e salvare eseguibile'). Esso è composto da una serie di linee ognuna divisa in due parti dal carattere '='. La prima corrisponde all'identificatore e non va modificata, la seconda al valore.

Tra queste vi sono delle impostazioni generali (MISC) elencate qui di seguito con la rispettiva spiegazione :

- **VERSION** : versione dell'applicazione, molto importante se si usa il sistema di aggiornamento , il valore deve coincidere con quello presente nel file di aggiornamento descritto nella parte 'Configurazione del messaggio di aggiornamento' , altrimenti verrà segnalato che la versione attuale dell'applicazione non è la più recente. Può contenere qualsiasi valore.
- **DATA_DIR** : il nome della cartella dell'applicazione. Verrà creata in %appdata% su Windows o in /Library/Application Support su Mac OS X. Può contenere qualsiasi valore.
- **DEF_OUTPUT_VIDEODIR** : il nome della cartella predefinita per i video convertiti. Può contenere qualsiasi valore.
- **LOG_FOLDER** : il nome della cartella che contiene i file di log dell'applicazione (Utili per risolvere problemi). Può contenere qualsiasi valore.
- **LOG_FILE_PREFIX** : prefisso del nome dei file log. Può contenere qualsiasi valore.
- **MAX_LOGS** : numero massimo di logs da salvare. Deve essere un numero intero.
- **FFMPEG_LOG_FOLDER** : il nome della cartella che contiene i logs della libreria "ffmpeg" per la conversione e manipolazione dei file multimediali. Può contenere qualsiasi valore.
- **FFMPEG_LOG_FILE_PREFIX** : prefisso del nome dei file log della libreria "ffmpeg". Può contenere qualsiasi valore.
- **FFMPEG_LOGS** : numero massimo di logs della libreria "ffmpeg" da salvare. Deve essere

un numero intero.

- **TABLE_CAPACITY** : numero massimo di file inseribili nella lista di conversione. Deve essere un numero intero.
- **SETTINGS_FILE** : il nome del file con le impostazioni del utente. Può contenere qualsiasi valore.
- **UPDATE_MESSAGE** : attiva il controllo degli aggiornamenti. Deve essere 'true' per attivato , 'false' per disattivato
- **UPDATE_ONSTARTUP** : attiva il controllo degli aggiornamenti all'avvio. Deve essere 'true' per attivato , 'false' per disattivato

Una volta effettuate le dovute modifiche, salvare il file e chiudere l'eseguibile.

Configurazione dei collegamenti (links) :

Nell'applicazione sono presenti dei collegamenti a delle pagine web (LINKS). Essi sono contenuti nel file 'Settings' interno all'applicazione. La procedura è la stessa della configurazione generale ma le linee da modificare sono le seguenti :

- **UPDATE_CHECK** : il link del file per effettuare il controllo della versione (Vedi la parte 'Configurazione del messaggio di aggiornamento'). Può contenere qualsiasi valore.
- **UPDATE_LINK** : il link a cui rimanderà la scritta 'Scarica la versione aggiornata' nel messaggio d'aggiornamento. Può contenere qualsiasi valore.
- **WEBSITE** : il link a cui rimanderà il bottone 'Sito Web'. Può contenere qualsiasi valore.
- **NEWS** : il link a cui rimanderà il bottone 'Notizie'. Può contenere qualsiasi valore.

Una volta effettuate le dovute modifiche, salvare il file e chiudere l'eseguibile.

Configurazione delle immagini :

Nell'applicazione sono presenti diverse immagini, utilizzate come icone per i bottoni, per le finestre e altri componenti grafici. E' possibile modificarle seguendo questa procedura :

- 1) Seguendo la procedura 'Aprire e salvare eseguibile' si apre l'eseguibile e successivamente si aprono le seguenti sottocartelle : it > holhoconverter > resources > icons
- 2) Una volta aperta la cartella icons, avremo una serie di file .png. E' possibile modificarli, a condizione che il nome e il formato rimangano identici.
- 3) Salvare tutto e chiudere l'eseguibile.

Configurazione dei colori :

Nell'applicazione è possibile modificare i colori di finestre, bottoni e altri componenti grafici. I valori dei colori sono presenti nel file 'Settings' all'interno dell'applicazione. Con procedura analoga alla configurazione generale, i valori da modificare sono inseriti nella parte inferiore del file , sotto a `/** COLORS – HEX */`. (I valori da inserire devono essere esadecimali come quelli usati per l'HTML. Ad esempio 'ffffff' corrisponde al bianco). Modificare i valori presenti, salvare ed avviare l'applicazione per vedere quali colori cambiano effettivamente.

Configurazione messaggio di aggiornamento :

L'applicazione prevede la possibilità di segnalare all'utente la presenza di un aggiornamento e reindirizzarlo al sito di scaricamento.

Il messaggio di aggiornamento va configurato in questo modo :

- 1) Creare un file e inserirci dentro `version=1.0` (al posto di 1.0 ci mettiamo la versione dell'applicazione). Salviamo il file e lo mettiamo su un webhost in modo da renderlo scaricabile direttamente.
- 2) Prendiamo il link del file che abbiamo messo sul webhost (Ad esempio `sitoweb.it/update.txt`) e lo andiamo a inserire come valore a **UPDATE_CHECK** (Guarda la configurazione dei links).

- 3) Sempre seguendo la parte relativa alla configurazione dei links inseriamo come valore a UPDATE_LINK il link del sito da cui è possibile scaricare la versione aggiornata.
 - 4) Seguendo la parte relativa alla configurazione generale impostiamo come valore di VERSION 1.0 (il valore che abbiamo inserito nel file della webhost) . Questo farà in modo che solo chi possiede l'applicazione con un valore che non corrisponde con quello sulla webhost , riceverà il messaggio di aggiornamento.
 - 5) Quando si effettueranno delle modifiche all'applicazione per bugs o modifiche alle impostazioni, basterà rieseguire questa procedura andando ovviamente ad aggiornare il file che gli utenti scaricano.
- E' possibile disabilitare il messaggio di aggiornamento impostando UPDATE_MESSAGE (Guarda configurazione generale) su false.
 - In automatico all'apertura dell'applicazione viene effettuato il controllo dell'aggiornamento. E' possibile disabilitarlo all'avvio impostando UPDATE_ONSTARTUP (Guarda configurazione generale) su false.

Configurazione lingua:

Tutte le scritte mostrate nell'applicazione sono impostate in dei file di lingua interni all'eseguibile. Nell'applicazione sono stati inseriti 2 file di lingua (uno per l'italiano, l'altro per l'inglese) come predefiniti, ma è comunque possibile aggiungerne di nuovi o modificare quelli già esistenti.

La procedura per configurare i file di lingua è la seguente :

- 1) Seguendo la procedura 'Aprire e salvare eseguibile' si apre l'eseguibile e successivamente si aprono le seguenti sottocartelle : it > holhoconverter > resources > langs
- 2) Una volta entrati nella cartella langs, troveremo dei file con estensione .lang e uno con estensione .list . Noi dobbiamo prima modificare o aggiungere un file .lang e dopo registrarlo nel .list. Apriamo il file .lang che sarà costituito da una serie di linee divise ognuna in due parti separate dal carattere '='. La prima parte costituisce l'identificatore mnemonico e non va modificata, la seconda è la frase che viene effettivamente mostrata nell'applicazione e questa possiamo modificarla a nostro piacimento.
- Ad esempio nella linea : mainframe.addBtn=Aggiungi , 'mainframe.addBtn' è l'identificatore e 'Aggiungi' è la frase. Si capisce che questa linea corrisponde al bottone aggiungi in alto a destra dell'applicazione, modificando la frase , verrà mostrata quella inserita da noi.
Dopo aver effettuato le dovute modifiche salvare il file. Se si vuole creare un nuovo file lang , ad esempio per la lingua francese, basta copiare uno dei due già presenti e rinominarlo (ex. fr_FR.lang).
- 3) Non ci rimane che registrare il file lang nel file .list. Se avete modificato un lang già esistente, non ci sarà bisogno di registrarlo di nuovo. Apriamo il file .list. Esso sarà composto da una serie di linee ognuna divisa in due parti separate dal carattere '='. La prima è il nome della lingua , la seconda è il nome del file .lang. La prima lingua inserita verrà caricata come predefinita all'avvio dell'applicazione. Nell'esempio qui sotto è mostrato come registrare il file di lingua precedentemente creato.
- Esempio : Francais=fr_FR.lang
Dopo aver effettuato le dovute modifiche salvare il file.
- 4) E' ora possibile chiudere l'eseguibile e avviarlo per controllare se le modifiche sono state apportate.

