

GEM — słownik projektu

wersja 4.1

Maria Donten
Marek Grabowski
Piotr Hofman
Kuba Pochrybniak

- diagram** — graf, zazwyczaj posiadający etykiety przy wierzchołkach lub krawędziach (np. diagramy kateryjne).
- edytor** — program umożliwiający tworzenie i zmienianie plików pewnych określonych rodzajów; w tym dokumencie: edytor grafiki, edytor tekstowy do systemu METAPOST.
- etykieta** — dowolny występujący na rysunku fragment tekstu; również wszelkie obecne na rysunku oznaczenia matematyczne.
- funkcjonalność dodatkowa (opcjonalna)** — elementy, których włączenie do programu byłoby korzystne, ale które nie są przewidziane w podstawowej wersji programu, pozostając w perspektywie dalszego rozwoju.
- graf** — na potrzeby tego projektu, zbiór wierzchołków wraz ze zbiorem krawędzi łączących pewne pary wierzchołków.
- grafika matematyczna i informatyczna** — ogół rodzajów rysunków, które można znaleźć w pracach naukowych z dziedzin matematyki i informatyki.
- JRE** — skrót od Java Runtime Environment.
- JVM** — skrót od Java Virtual Machine.
- kierunek/zwrot krzywej** — kierunek od zdefiniowanego jednoznacznie dla każdej krzywej początkowego węzła do węzła końcowego.
- krzywa, krzywa Béziera** — na potrzeby obecnego projektu: krzywa sklejana z kawałków krzywych trzeciego stopnia na płaszczyźnie.
- program, produkt, narzędzie, aplikacja, system** — używane zamiennie określenia efektu końcowego pracy zespołu.
- projekt** — całość przedsięwzięcia polegającego na opracowaniu pomysłu, udokumentowaniu i zaprogramowaniu GEM-a.
- prosty rysunek** — rysunek składający się z elementarnych obiektów: punktów, odcinków, elips, ogólnych krzywych, może zawierać etykiety z tekstem (matematycznym).
- przeciągnięcie myszą** — sposób opisywania obszaru w edytorze graficznym; użytkownik naciska lewy klawisz myszy, a następnie trzymając go, przesuwa kursor do innego punktu — określony obszar to prostokąt, którego przeciwległe wierzchołki to punkty przyciśnięcia i puszczenia klawisza myszy.
- przeglądarka** — moduł programu służący do wyświetlania rysunków w ostatecznej postaci, po skompilowaniu kodu języka METAPOST.
- punkt specjalny obiektu** — charakterystyczny punkt związany z obiektem graficznym, używany między innymi do określania względnego położenia etykiet (położenie etykiety jest pamiętane jako wektor przesunięcia względem wybranego punktu specjalnego). Nie musi należeć do tego obiektu, np. dla prostokąta są to: jego środek, a także wierzchołki i środki boków. Dla elipsy — punkty specjalne opisanego na niej prostokąta, dla punktu — on sam, dla odcinka — końce i środek.
- siatka** — zbiór regularnie rozłożonych na płaszczyźnie punktów, mających ułatwić precyzyjne pozycjonowanie obiektów.
- tryb pracy programu** — sposób działania systemu charakteryzujący się określonymi reakcjami na standardowe akcje, takimi jak naciśnięcie klawisza myszy. Na przykład *tryb edycji rysunku*, w którym naciśnięcie lewego klawisza zazwyczaj zaznaczają obiekty; *tryb dodawania etykiety*, w którym w zależności od tego, czy są zaznaczone obiekty, kliknięcia lewym klawiszem w pole rysunku albo nie mają znaczenia, albo ustalają pozycję wolnej etykiety. I wiele innych.

- wektor sterujący** — przypisany każdemu węzłowi krzywej wektor prędkości fragmentu krzywej wychodzącej z tego węzła.
- węzeł gładki/symetryczny/niezależny** — rodzaj łączenia fragmentów, z których sklejona jest krzywa: dla węzła gładkiego oba wektory sterujące mu przypisane mają taki sam kierunek, ale przeciwny zwrot, dla symetrycznego — taki sam kierunek i długość, a zwrot przeciwny, zaś dla niezależnego nie ma żadnej zależności między wektorami sterującymi zaczepionymi w danym węźle.
- węzły** — punkty na krzywej, w których jest ona sklejona z krzywymi trzeciego stopnia.
- wolny obiekt graficzny** — obiekt, który nie jest dowiązany do innego obiektu.
- Zespół** — określenie na ogół osób zajmujących się projektem.