**Документация для программы «Цифровой Скетч»**

**Инструкция по установке экземпляра программного обеспечения**

Оглавление

[**Документация для программы «Цифровой Скетч»** 1](#_Toc186133343)

[**Инструкция по установке экземпляра программного обеспечения для проведения экспертной проверки** 1](#_Toc186133344)

[**1. Требования** 3](#_Toc186133345)

[**2. Подготовка** 3](#_Toc186133346)

[**3. Шаги установки** 3](#_Toc186133347)

[**4. Использование программы** 4](#_Toc186133348)

[**5. Рекомендации по эксплуатации** 4](#_Toc186133349)

[**6. Устранение неполадок** 4](#_Toc186133350)

[**7. Заключение** 4](#_Toc186133351)

Данная инструкция описывает процесс установки экземпляра программного обеспечения, предназначенного для добавления интерактивных элементов (булавок, векторных фигур и подсказок) на изображения, без необходимости кодирования.

**1. Требования**

Для использования программы необходимо иметь:

* **Браузер**, поддерживающий HTML5, CSS3 и JavaScript (рекомендуется использовать последние версии популярных браузеров: Google Chrome, Mozilla Firefox, Microsoft Edge, Safari).
* **Операционная система**: Windows, macOS, Linux (для локальной работы). Веб-приложение может работать на всех операционных системах через браузер.

**2. Подготовка**

Перед установкой программного обеспечения, убедитесь, что у вас есть доступ к:

* **Исходным файлам программного обеспечения**: HTML, CSS, JavaScript.
* **Интернет-соединению** для загрузки изображений и подключения к серверу (если требуется).

**3. Шаги установки**

**3.1. Загрузка исходных файлов**

1. Получите исходные файлы программного обеспечения, состоящие из:
	* index.html — основной HTML-файл.
	* style.css — файл стилей для визуализации.
	* script.js — JavaScript-файл, реализующий логику программы.

Эти файлы могут быть предоставлены вам в виде архива (например, .zip), или они могут быть размещены в репозитории GitHub/Bitbucket.

1. **Если вам предоставлен архив**:
	* Разархивируйте его в удобную директорию на вашем компьютере.

**Пример**: если файл называется interactive-image.zip, вы можете разархивировать его в директорию, например, C:\InteractiveImage\.

**3.2. Запуск на локальном сервере**

Для работы программы достаточно просто открыть HTML-файл в браузере.

**3.3. Запуск без локального сервера**

Если локальный сервер не требуется, достаточно открыть файл index.html в любом браузере.

1. Перейдите в директорию, где находятся исходные файлы.
2. Дважды щелкните по файлу index.html, чтобы открыть его в браузере.

**4. Использование программы**

1. **Загрузите изображение**: На странице будет отображено изображение (предположительно файл с расширением .jpg, .png или другое поддерживаемое изображение).
2. **Добавление интерактивных элементов**:
	* Для добавления **булавки** или **подсказки** просто кликните на изображение. Булавка появится в точке клика.
	* Для создания **векторных фигур** (например, прямоугольников или кругов) используйте соответствующие кнопки, добавленные на страницу. Эти элементы можно будет разместить на изображении.
3. **Сохранение состояния**: Программа автоматически сохраняет состояние (позиции булавок, фигуры и подсказки) в localStorage браузера, так что даже при перезагрузке страницы они будут восстановлены.

**5. Рекомендации по эксплуатации**

1. **Поддержка браузеров**: Программа должна работать в современных браузерах. Для обеспечения лучшей совместимости используйте последние версии браузеров.
2. **Регулярные обновления**: При работе с программой можно периодически проверять обновления на сервере или в репозиториях, чтобы получить последние улучшения или исправления.

**6. Устранение неполадок**

* **Ошибка загрузки страницы**: Убедитесь, что файлы находятся в правильной директории и что ваш браузер поддерживает нужные технологии.
* **Не загружается изображение**: Проверьте путь к изображению. Изображение должно быть доступно по указанному пути.
* **Невозможность добавить элементы**: Убедитесь, что JavaScript включен в вашем браузере. Для этого в настройках браузера убедитесь, что скрипты разрешены.

**7. Заключение**

После выполнения данных шагов, программа будет установлена и готова к использованию. Вы сможете добавлять интерактивные элементы на изображения, а также настроить их взаимодействие с пользователем для проведения дальнейших проверок или анализа.