

Software-ul ARCHITECT System

Software-ul ARCHITECT System este programul sau setul de instrucțiuni pentru computer care interpretează informațiile despre sistem și despre test, calculează rezultatele și oferă interfața pentru controlul hardware-ului sistemului.

Subiectele cu privire la software-ul sistemului includ:

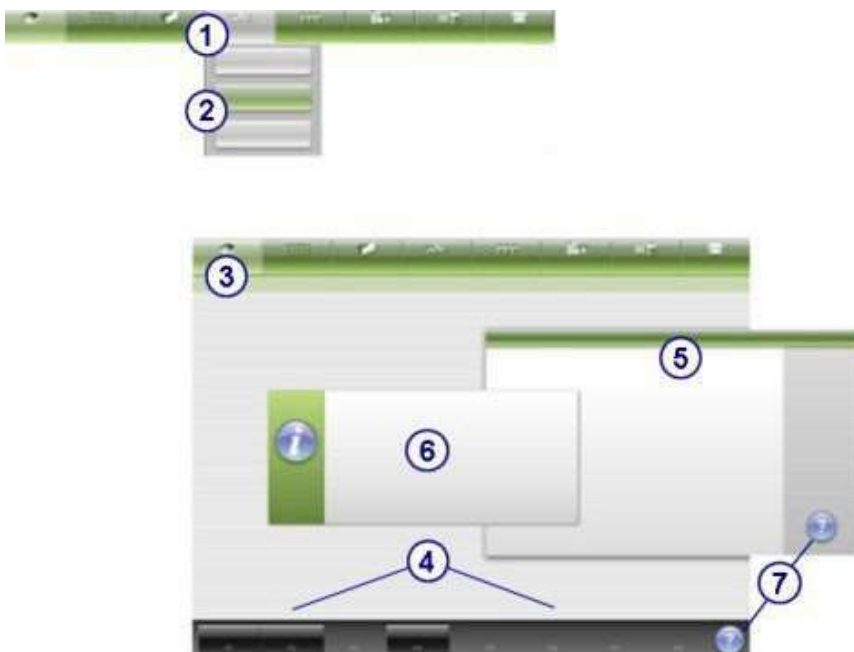
- *Descrierea interfeței software*, pagina 1-14
- *Ecrane*, pagina 1-15
- *Windows (Ferestre)*, pagina 1-17
- *Mesaje*, pagina 1-18
- *Mesaje*, pagina 1-19
- *Butonul Refresh (Reîmprospătare)*, pagina 1-19
- *Navigare prin software*, pagina 1-20
- *Fereastra Snapshot (Instantaneu)*, pagina 1-21
- *Autentificarea utilizatorului*, pagina 1-24
- *Funcții premium*, pagina 1-27

Descrierea interfeței software

Interfața software este porțiunea programului de calculator cu care interacționați selectând și introducând informații. Interfața oferită de software-ul ARCHITECT System este o GUI (interfață grafică de utilizator), care este un tip de format de afișare. O GUI vă permite să inițiați comenzi sau să faceți alegeri selectând pictograme, butoane, elemente din liste ș.a. Puteți utiliza mouse-ul, monitorul cu ecran tactil și/sau tastatura pentru a realiza selecțiile.

Interfața software este comună pentru toate ARCHITECT Systems.

Figură 1.11: Aspectul interfeței software



Legendă:

1. Pictograme: Reprezintă o categorie de ecrane. Când selectați o pictogramă, culoarea acesteia se schimbă din verde în gri și un meniu apare sub pictogramă. Consultați [Pictograme și meniuri](#), pagina E-2.
2. Meniuri: Listează elementele disponibile pentru categoria selectată (pictogramă). Când selectați un element de meniu, fereastra asociată va fi afișată. Consultați [Pictograme și meniuri](#), pagina E-2.
3. Ecrane: Oferă acces la toate informațiile și funcțiile legate de sistem. Consultați [Ecrane](#), pagina 1-15.
4. Butoane: Vă permite să efectuați acțiuni asociate cu fereastra activă și să corespundă tastelor funcționale de pe tastatură. Unele pot fi indisponibile până când realizați o selecție pe ecran. Consultați [Butoane](#), pagina E-6.
5. Ferestre: Oferă detalii suplimentare sau funcții legate de fereastra activă. Consultați [Windows \(Ferestre\)](#), pagina 1-17.
6. Mesaje sau solicitări: Oferă mesaje informative sau de eroare care vă permit să finalizați o procedură sau să remediați situația actuală. Consultați [Mesaje](#), pagina 1-18 sau [Mesaje](#), pagina 1-19.
7. Butonul Help (Asistență): Oferă asistență în funcție de context pentru fereastra activă, fereastră sau mesajul de eroare.

Ecrane

Când selectați o pictogramă, apoi un element de meniu, se afișează fereastra asociată. Acest ecran este considerat fereastra activă și oferă acces la toate informațiile și funcțiile legate de sistem.

Un ecran poate conține ferestre diferite (afișări de informații) în funcție de tipul modulului și de selecțiile dvs. pe ecran.

Figură 1.12: Exemplu de ecran**Legendă:**

1. Pictograme: Oferă acces la un meniu care listează ecranele aferente. Consultați [Pictograme și meniuri](#), pagina 1-16.