

Разработка справочной системы  
«2GIS» в средах программирования  
«HTMLHelp Workshop» и  
«HTM2CHM»

Танарбергенов Р.Б. ВТиП-202(с)

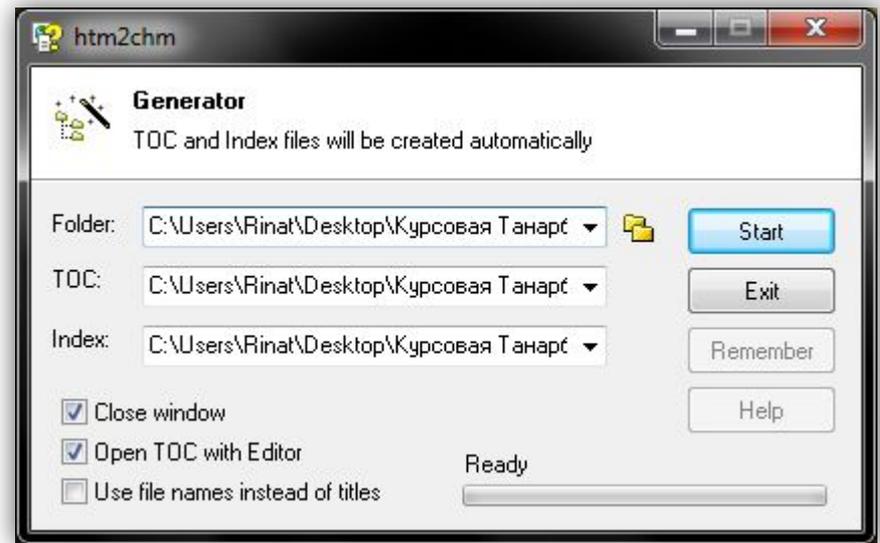
# Введение

- 2ГИС (ДваГИС, до ребрендинга 2011 г. — ДубльГИС) — международная картографическая компания, выпускающая одноимённые электронные справочники с картами городов с 1999 года.
- 2ГИС — это офлайн карты, удобный навигатор по городу и справочник с контактами организаций. Работает без подключения к интернету. Помогает находить: адреса, телефоны, время работы компаний. Строит оптимальные маршруты для проезда автомобиле или общественном транспорте.
- Мобильная версия есть на платформах iOS, Android, Windows Phone, Symbian, Windows Mobile. Версия для Android также портирована на Blackberry OS и MeeGo. Версии для iOS, Android, BB и MeeGo включают в себя тот же набор функций, что и 2ГИС для ПК, плюс отображение пробок. Для Symbian, Windows Mobile и Android 1.6-2.1 последняя версия баз данных городов - март 2014 года, последняя версия приложения - от 1 апреля 2013 года.

# Создание содержания

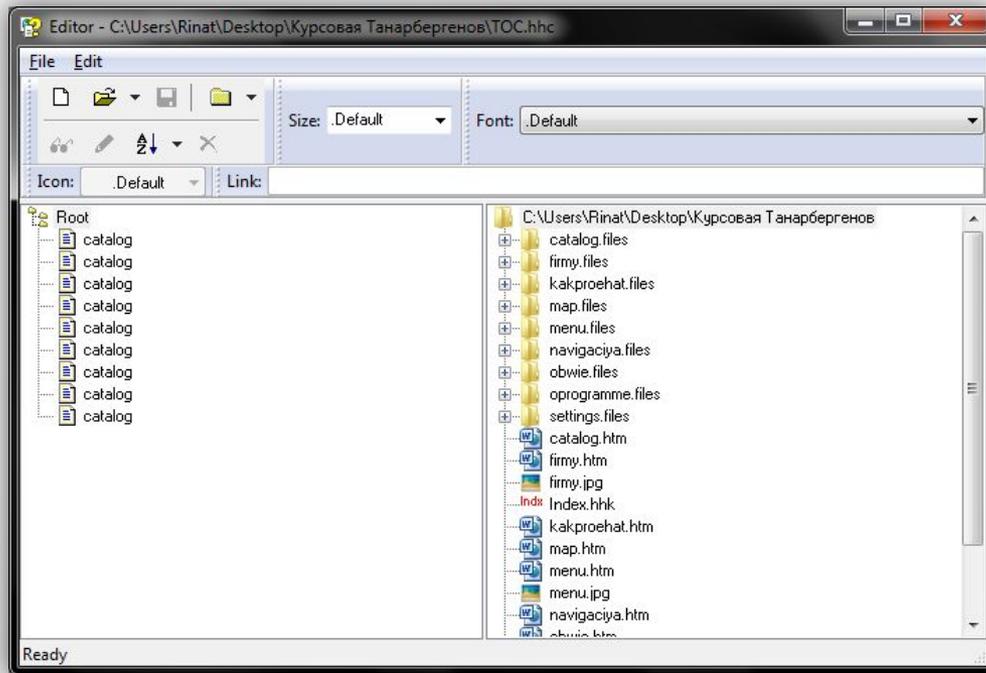


Запустив НТМ2СНМ, мы видим список режимов работы программы.



Выбрав Generator, мы попадаем в окно генератора содержания, в котором нужно указать папку с HTML файлами, а также имя и расположение результирующего ТОС файла.

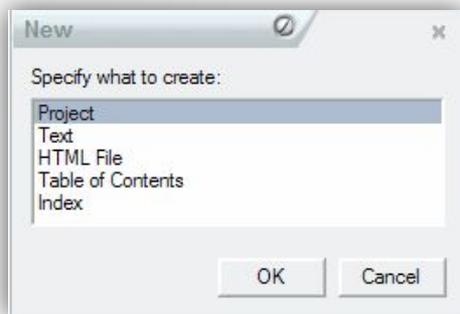
# Создание содержания



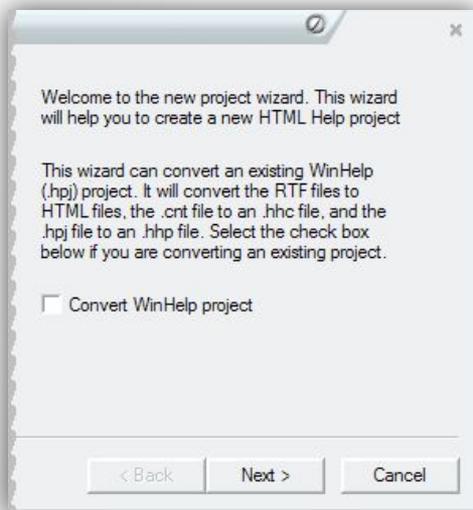
После генерации файла содержания откроется редактор, в котором все статьи, вошедшие в содержание будут отображаться вертикальным линейным списком.

# Создание нового проекта

Первое что нужно сделать - это создать новый проект (**File | New**).



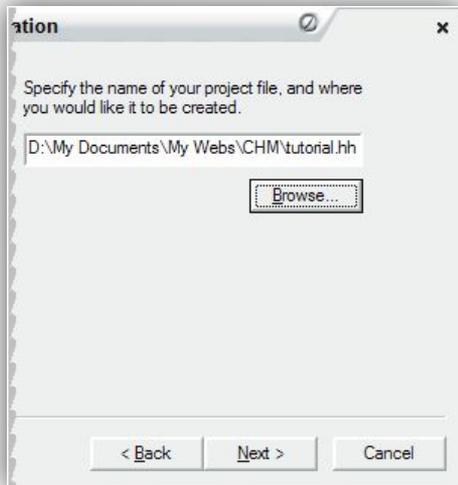
Выбираем **Project** и нам открывается мастер создания проекта.



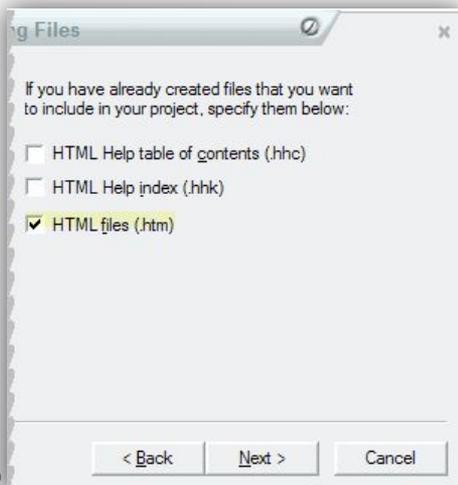
На первом этапе предлагается конвертировать существующий WinHelp проект. Поскольку мы ничего не конвертируем, то флажок ставить не надо.

# Создание нового проекта

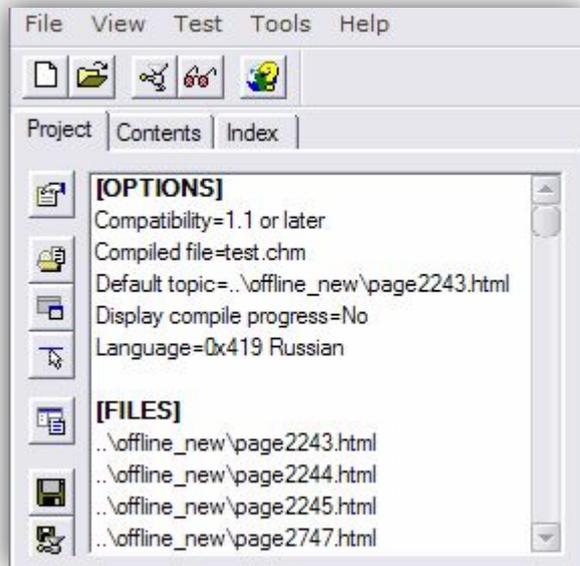
Указываем имя файла проекта (\*.HPP) и папку, в которой он будет сохранён.



На этом этапе можно указать HTML файлы, которые мы включаем в проект, а также файл содержания и индекса (HNK).

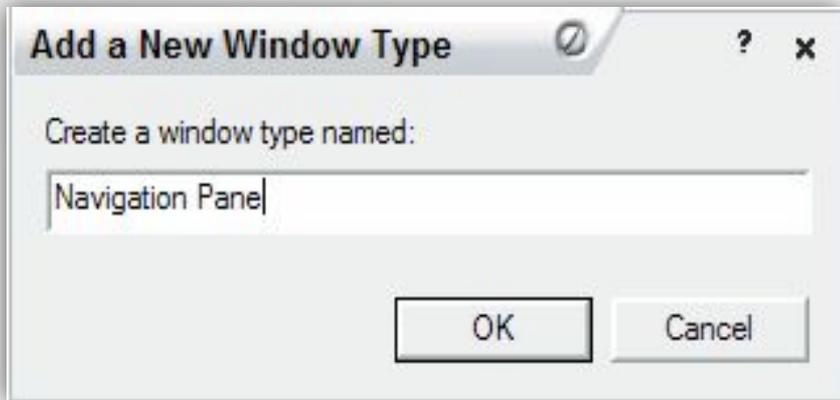


# Создание нового проекта



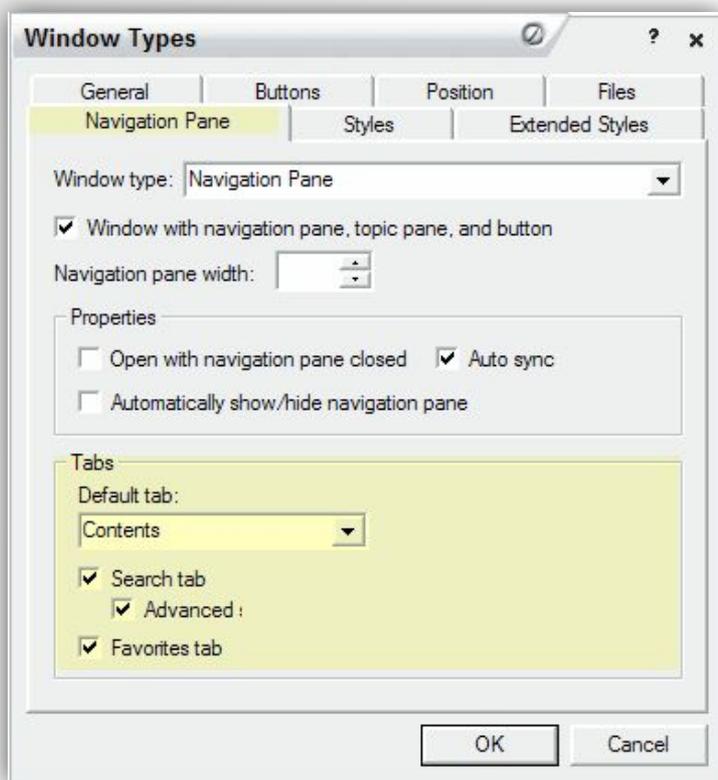
По завершении работы мастера левая часть рабочего окна HTML Help Workshop выглядит примерно так.

# Настройка внешнего вида



В вертикальной панели инструментов HTML Help Workshop есть ряд иконок - нас интересует третья сверху (**Add/Modify Windows Definitions**). Если это ваш первый щелчок на иконку, то появится такое диалоговое окно, в котором нужно напечатать **Navigation Pane**.

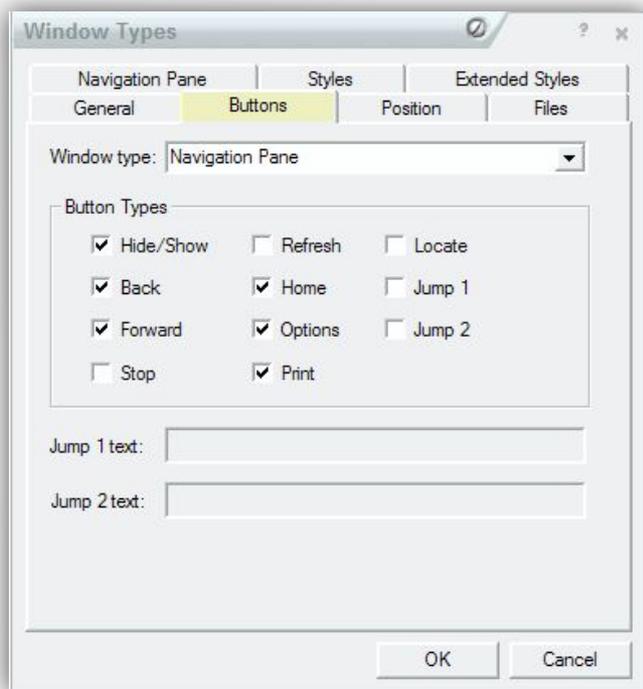
# Настройка внешнего вида



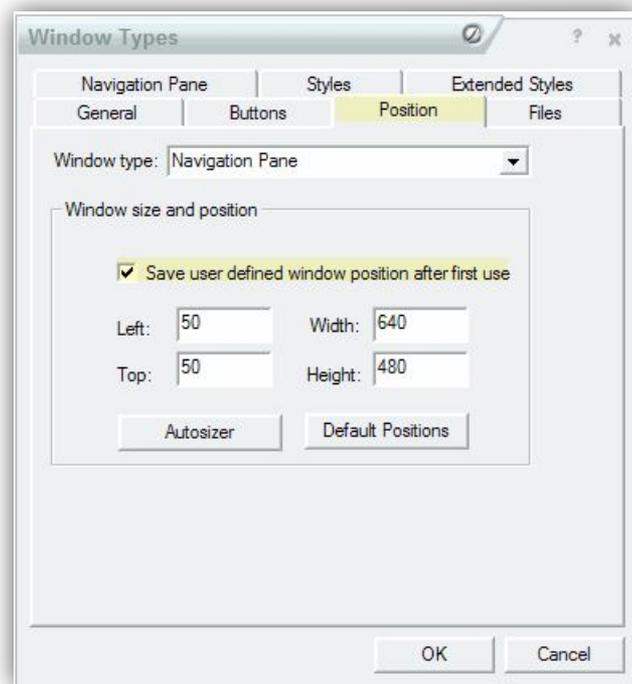
Нам откроется окно Window Types, в котором можно выставить немало настроек. На закладке **Navigation Pane** нужно отметить следующее: **Window with navigation pane, topic pane, and button** - обязательно ставим флажок, чтобы навигационная панель отображалась в скомпилированном СНМ файле. Поставив флажок, мы видим остальные опции.

**Tabs** - закладки навигационной панели  
**Default Tab** - активная закладка по умолчанию (при открытии файла)  
**Search Tab** и **Advanced** - закладка поиска и возможность расширенного поиска с использованием логических операторов  
**Favorites tab** - закладка Избранное

# Настройка внешнего вида

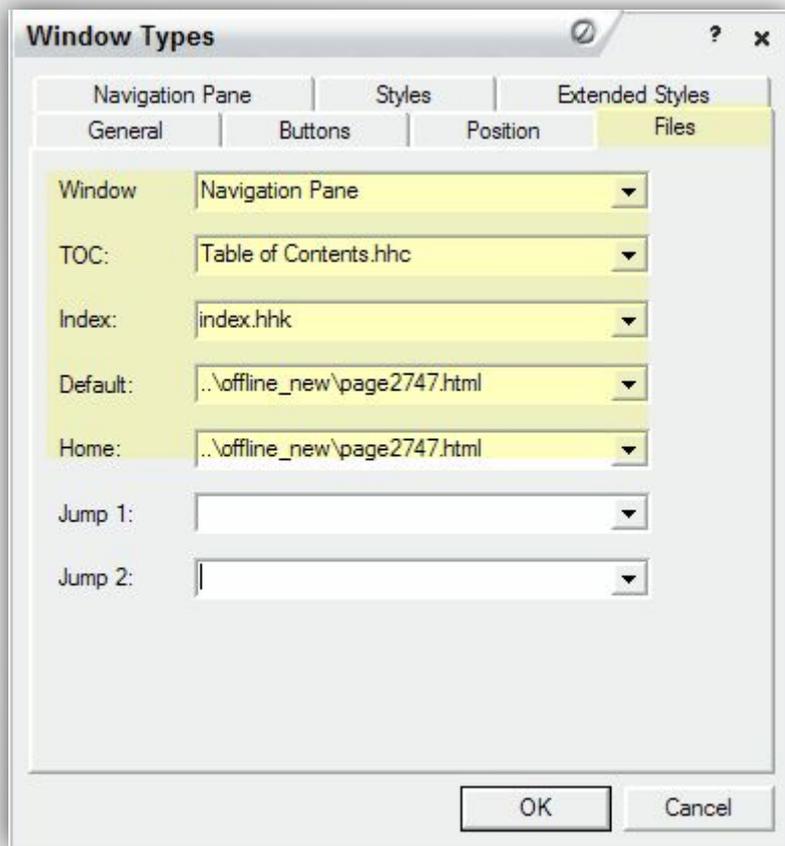


Закладка **Buttons** контролирует какие кнопки будут доступны на верхней панели скомпилированного файла. Выбор оставляю на ваше усмотрение.



Закладка **Position** позволяет задать размер окна и его расположение на экране. Рекомендую дать пользователю возможность автоматически запомнить размер и позицию после первого запуска СНМ файла (**Save user defined window position after first use**)

# Настройка внешнего вида



На закладке **Files** указываем ряд важных файлов:

**Window** - фокус по умолчанию при запуске (я выбираю Навигационную панель)

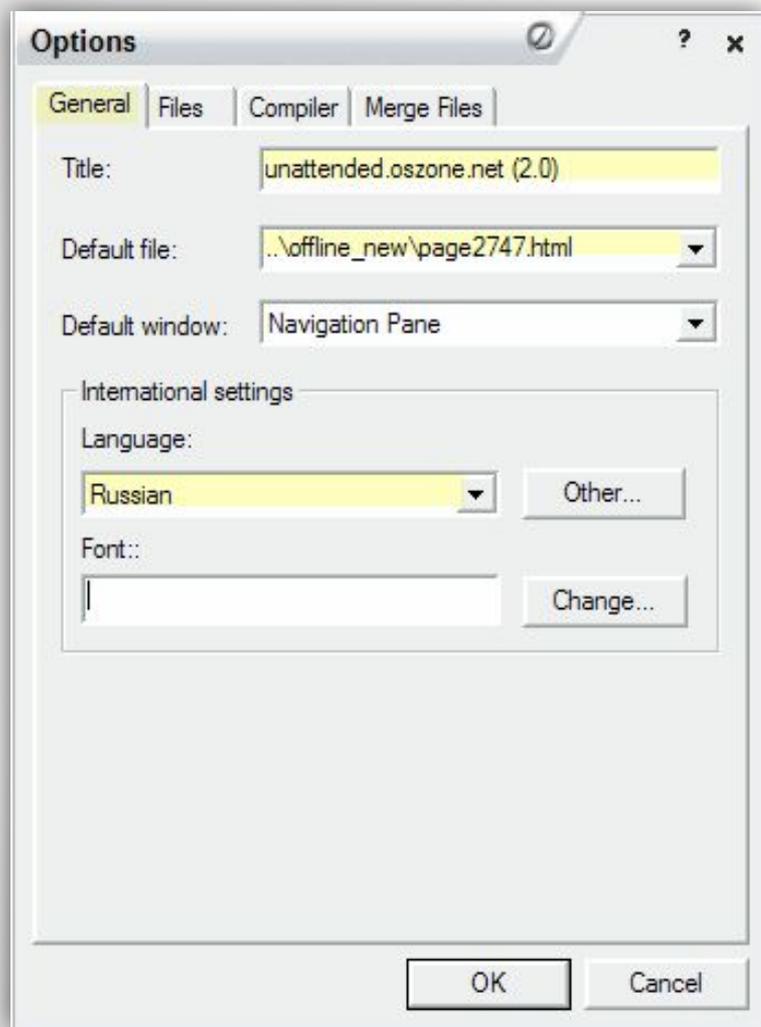
**TOC** - файл содержания. Здесь я указываю файл, который ранее создал в НТМ2СНМ (путь нужно указывать, если только ТОС не в одной папке с файлом проекта)

**Index** - индексный файл, содержащий информацию об указателях справочной системы (если вам нужен индекс - впишите туда **index.hhk**)

**Default** - страница, отображаемая при открытии СНМ файла

**Home** - домашняя страница (кнопка Home на панели)

# Свойства проекта



Чтобы попасть в свойства проекта, делаем двойной щелчок на слове **[Options]** (в левой верхней части главного окна программы под **На закладке (General)** идем по закладкам по порядку.

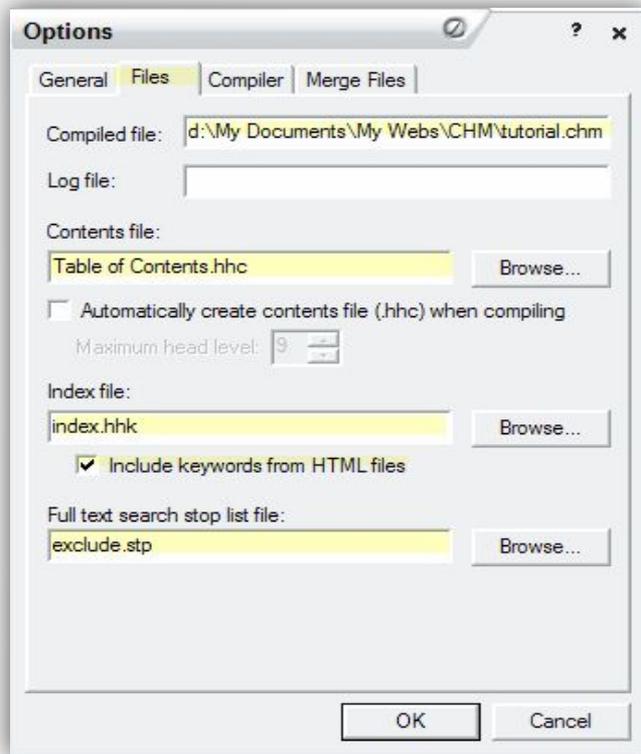
**Title** - название СНМ файла (отображается в заголовке окна скомпилированного файла)

**Default File** - страница (статья), которая отображается при открытии СНМ файла

**Default Window** - я выбираю Navigation Pane (навигационная панель с закладками в левой части СНМ файла)

**Language** - Russian (обязательно, если в Содержании кириллица)

# Свойства проекта



На закладке **Files** мы указываем следующие параметры:

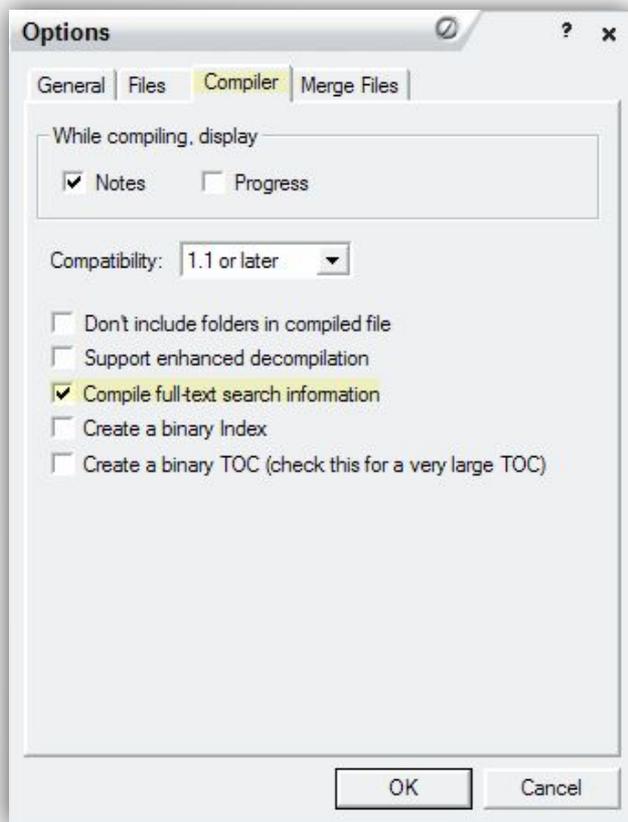
**Compiled File** - имя и расположение скомпилированного файла

**Contents File** - вот тут я и указываю ТОС файл, созданный в HTM2CHM

**Index file** - (если вам нужен индекс - впишите туда **index.hhk**)

**Include keywords from HTML file** - эта опция предполагает наличие заранее сформированных ключевых слов в HTML файлах для создания индекса.

# Свойства проекта



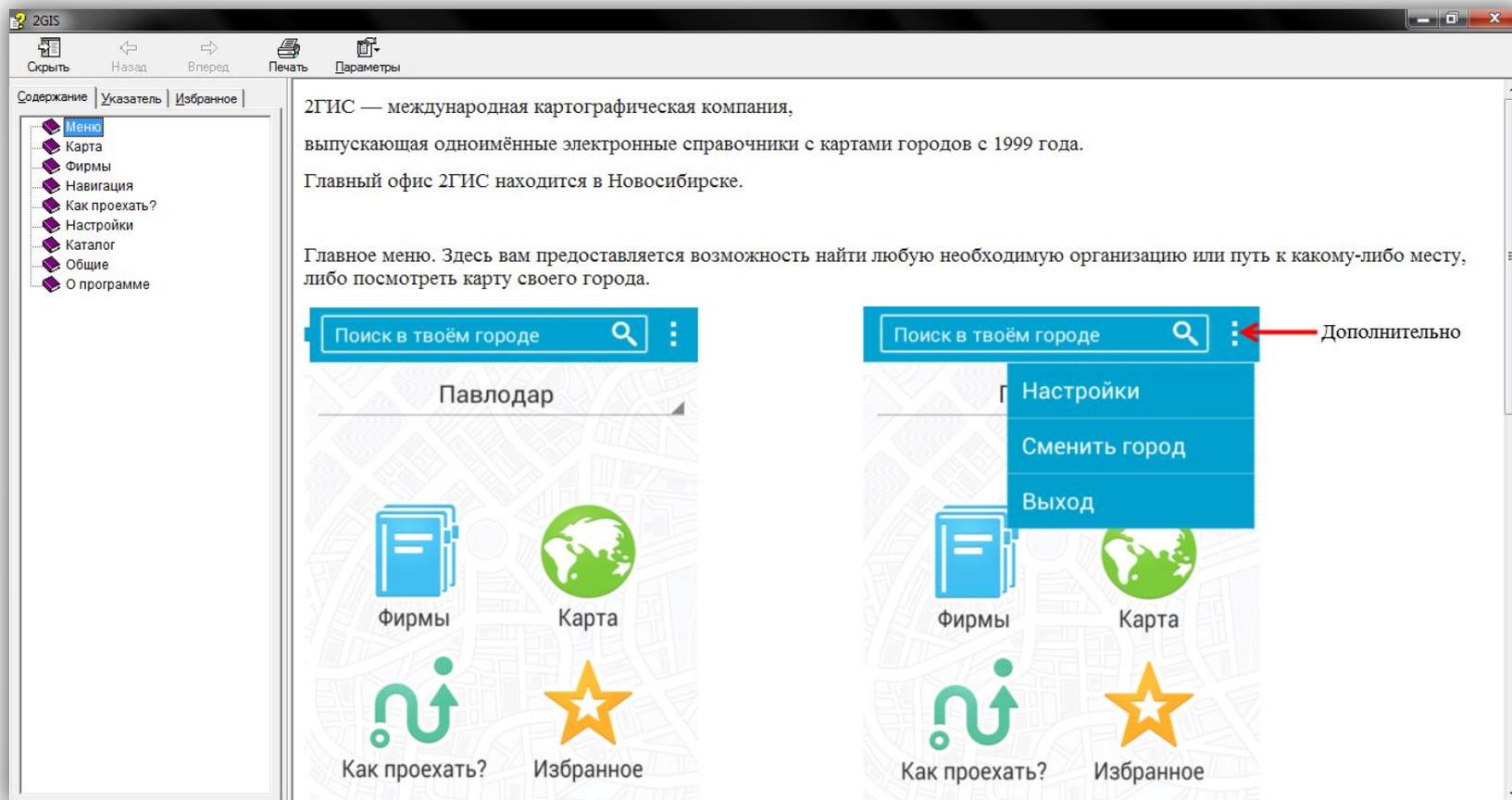
Идем дальше - закладка **Compiler**. Здесь мы отмечаем лишь **Compile full-text search information** (если, конечно, нужен полнотекстовый поиск).

# КОМПИЛЯЦИЯ

Если у вас есть по крайней мере файл содержания и список страниц, можно попробовать запустить компиляцию и посмотреть, что получается. Делается это через меню **File | Compile** или по нажатию третьей кнопки слева на верхней панели инструментов.

Получаем предложение сохранить все файлы и показать скомпилированный файл по окончании компиляции. Через несколько секунд или минут (в зависимости от кол-ва материала и/или скорости компьютера) получаемый желаемый и любимый СНМ файл. Смотрим что получилось. Если чего-то не хватает, проверяем настройки и компилируем снова.

# Справочная система «2GIS»



# Достоинства HTML Help Workshop

- При создании страниц проекта можно использовать весь мощный механизм языка разметки гипертекста, добавлять скрипты JavaScript и VBScript или каскадные таблицы стилей CSS.
- Помимо этого, можно добавлять объекты HTML Help ActiveX Control прямо из оболочки HTML Help Workshop.
- Возможность быстро открыть любую страницу справочного документа, выбрав из меню "Параметры" команду "Перейти по адресу...".



- Возможность просмотреть любую страницу в исходном гипертекстовом коде.
- Тесная интеграция с сетью Интернет, основанной на таких же гипертекстовых страницах.

# Недостатки HTML Help Workshop

- Возможность смотреть CHM-файлы присутствует только в операционных системах семейства Windows, где установлен Internet Explorer не ниже 4-й версии.
- Более сложное создание контекстно-зависимой справки (т.н. pop-up windows) при разработке справочных систем, являющихся компонентами какого-либо программного обеспечения.



# Достоинства NTM2CHM

- Экономия места на диске за счёт сжатия данных;
- Возможность глобального поиска по всему содержимому;
- Документы легче распространять, хранить и читать т.к. все файлы упакованы в один.



# Недостатки НТМ2СНМ

- Поставляемая с программами документация написана на английском языке, что вызывает немалые проблемы у многих русскоязычных пользователей.
- В НТМ2СНМ можно создать файл содержания и выстроить страницы в желаемом порядке, назначив им различные иконки.
- Но не возможно снабдить СНМ файл полнотекстовым поиском и индексом.



# Анализ в пользу выбранных ПО

«HTML Help Workshop» и «HTM2CHM» в работе дополняют друг друга. Сгенерировав содержание в HTM2CHM, я больше к ней не возвращался, и продолжал редактировать проект в HTML Help Workshop. Создать файл Содержания и выстроить страницы в желаемом порядке, назначив им различные иконки можно и в HTM2CHM.

Мне же возможностей этой программы не хватило - я посчитал, что для справочной системы нужен полнотекстовый поиск, а также не помешает индекс.

