

ABC PŁYTA 6.16

Spis treści

A Instalacja, konfiguracja

A1. Instalacja programu ABC	8
1.1. Instalacja po przesłaniu mejlem	10
1.2. Wersja programu	10
1.3. Kilka programów ABC na jednym komputerze ..	10
1.4. Klucz zabezpieczający	11
A2. Uruchomienie programu ABC	11
2.1. Nowe zadanie	12
2.2. Stare zadanie	13
2.3. Sprawdzenie klucza	14
A3. Opcje pola A	15
A4. Opcje pola B	16
A5. Opcje pola C	18
A6. Konfiguracja programu ABC	20
6.1. Zakładka Drukarka	20
6.2. Zakładka Ekran	21
6.3. Zakładka Archiwizer	21
6.4. Zakładka Kolory	22
6.5. Zakładka Ogólne	23
A7. Błędy w programie ABC	24

B Informacje ogólne

B8. Trochę informacji ogólnych	3
B9. Jak wybierać węzły i elementy	4
9.1. Wybieranie oknem	5
9.2. Wybieranie odcinkiem	5
9.3. Wybieranie linią łamaną	5
9.4. Wybieranie łukiem	5
9.5. Wybieranie wielokątem	6
9.6. Odchyłka wyboru	6
B10. Jak wydrukować rysunek	7
B11. Jak zapisać rysunek do pliku	8
B12. Jak zapisać rysunek do schowka	9
B13. Listy	10
13.1. Jak wydrukować listę	10
13.2. Jak zapisać listę do pliku lub schowka	11

B14. Odczyty	11
B15. Jak odzyskać model	12
B16. Jak wrócić do poprzedniej postaci	12
B17. Usuwanie i kasowanie elementów	13
B18. Format prezentacji liczb	13
B19. Jak zmienić punkt patrzenia	14
B20. Jak wybrać fragment	14
20.1. Tylko Podpory, tylko Słupy, tylko Ściany	14
20.2. Wybór obszaru	15
20.3. Wybór współrzędnymi	15
20.4. Wybór grup	15
20.5. Wybór wg materiału	16
20.6. Wybór wg grubości	16
20.7. Pełny zestaw opcji menu Fragment	16
B21. Jak powiększać	17
B22. Jak przesuwać model	17
B23. Jak włączyć pokazywanie suflera	18
B24. Co jest na dolnym pasku	19
B25. Opcje menu Pokaż modułu DANE	20
B26. Opcje menu Pokaż modułu WYNIKI	25
B27. Opcje menu Ogólne w module DANE	26
B28. Klawisze skrótów	27

C. Modelowanie

C28. Kilka słów wstępu	5
C29. Nieco teorii (łągodnie)	6
C30. Modelowanie bez podkładu CAD	14
30.1. Obszar prosty	15
30.2. Obszar czworokątny	16
30.3. Obszar trójkątny	17
30.4. Obszar łukowy	17
30.5. Obszar kołowy	18
30.6. Obszar eliptyczny	20
30.7. Czytanie z plików	20
C31. Modelowanie z podkładem CAD	22
C32. Menu Elementy	24
32.1. Dodanie obszaru prostego	24
32.2. Dodanie obszaru czworokątnego	25
32.3. Dodanie obszaru trójkątnego	25
32.4. Dodanie obszaru łukowego	26
32.5. Dodanie wycinka koła	27
32.6. Dodanie obszaru kołowego	27

32.7. Dodanie belki	28
32.7.1. Belka przez podział pasma	28
32.7.2. Belka przez przesunięcie węzłów	29
32.7.3. Belka krawędziowa	29
32.7.4. Belka o osi wyznaczonej punktami	29
32.8. Dodanie elementu	31
32.9. Dodaj z plików	31
32.10. Dodaj linię	31
32.11. Dodaj łuk	32
32.12. Dodaj otwór	32
32.13. Zagęszczanie siatki	32
32.14. Powielanie wybranego fragmentu	34
32.15. Usuwanie elementów	35
32.16. Opcja Cofnij o krok	35
32.17. Opcja Zapisz do plików	35
C33. Operacje na węzłach	36
33.1. Przesuwanie węzłów	36
33.2. Przesuwanie węzłów po prostej	37
33.3. Opcja Ustaw szerokość	37
33.4. Obracanie węzłów	38
33.5. Ręczne łączenie węzłów	38
33.6. Automatyczne łączenie węzłów	38
33.7. Lustrzane odbicie	39
33.8. Ustawianie węzłów na prostej	39
33.9. Ustawianie węzłów na łuku	39
33.10. Ustawianie węzłów na elipsie	40
33.11. Zbędne węzły	40
33.12. Układy współrzędnych węzłowych	40
C34. Dane materiałowe	41
C35. Menu Filigran	44
C36. Grubości	45
36.1. Grubość zmienna	46
C37. Przeguby	47
C38. Podpory	48
38.1. Podpory sztywne	48
38.2. Podpory podatne	49
38.3. Podpory z pliku	49
38.4. Podparcie na słupach	50
38.5. Podparcie na ścianach	51
38.6. Inne opcje menu Podpory	52
C39. Podłoże sprężyste	54
39.1. Podłoże uwarstwione	54

39.2. Półprzestrzeń sprężysta	56
39.3. Podłoże Winklera	56
39.4. Zakres menu podłoże	56
39.5. Wymiana podłoża	57
C40. Menu Wieży	58
40.1. Symetrie	58
40.2. Definicja stopni swobody	58
40.3. Opcje menu Wieży	59
40.4. Węzły zależne	59
C41. Obciążenia płyt	60
41.1. Opis obciążenia	60
41.2. Obciążenie ciężarem własnym	61
41.3. Obciążenie siłami skupionymi	61
41.4. Obciążenie siłami liniowymi	63
41.5. Obciążenie ciągłe	65
41.6. Obciążenie termiczne	66
41.7. Obciążenie wstępnymi przemieszczeniami	67
41.8. Obciążenia dynamiczne	69
41.9. Menu Obciążenia	69
41.10. Rozkładanie obciążeń	70
41.11. Obciążenie z pliku	72
41.12. Obciążenie ruchome	73
41.12.1. Obciążenie drogowe	73
41.12.2. Obciążenie kolejowe	74
41.12.3. Obciążenie dowolne	74
41.13. Zmienna struktura	76
C42. Masy skupione	78
C43. Obliczenia liniowe	79
C44. Obliczenia nieliniowe	81
44.1. Cechy nieliniowe podpór sztywnych	82
44.2. Cechy nieliniowe podpór podatnych	83
44.3. Cechy nieliniowe podłoża	84
C45. Obliczenia dynamiczne	85

D Wyniki

D46. Wprowadzenie do wyników	3
46.1. Sposoby liczenia obwiedni	3
46.2. Mnożniki obciążenia	4
46.3. Zestawy atrybutów i mnożników	5
46.4. Kombinacje obciążeń wg EN	5
46.5. Menu modułu WYNIKI	5
46.6. Opcje Odczyt i Lista	6

D47. Menu Wariant	7
D48. Menu Obwiednia	10
48.1. Definicja kombinacje wg EN	12
D49. Menu Ugięcia	14
D50. Menu Momenty	18
D51. Menu Siły tnące	21
D52. Menu Naprężenia	22
D53. Menu Reakcje	24
D54. Menu Odpory	27
D55. Przycisk Grunt	28
D56. Przycisk Wymiar	31
56.1. Wymiarowanie wg PN-EN 1992-1-1:208	32
56.1.1. Nowe miejsce	36
56.1.2. Zadań własne	36
56.1.3. Usuwanie własnego zbrojenia	37
56.1.4. Zamiana własnego zbrojenia	37
56.1.5. Odczyt zbrojenia	38
56.1.6. Mapy zbrojenia	38
56.2 Zarysowanie wg PN-EN 1992-1-1:208	39
56.3 Ugięcia płyty zarysowanej wg PN-EN 1992-1-1:208	40
56.3.1. Metoda pasmowa	40
56.3.2. Metoda iteracyjna	40
56.3.3. Ugięcia od skurczu	42
56.4. Wymiarowanie eksperckie	43
56.5 Wymiarowanie wg PN-B-03264:2002	43
56.6 Zarysowanie wg PN-B-03264:2002	44
56.7 Ugięcia płyty zarysowanej wg PN-B-03264:2002	45
56.8. Zabezpieczenie pożarowe	45
D57. Przycisk Przebicie	46
D58. Przycisk Siły w belce	49
D59. Przycisk Różne	50
D60. Przycisk Nieliniowe	50
D61. Wyniki obliczeń dynamicznych	51

E przykładowe zadania

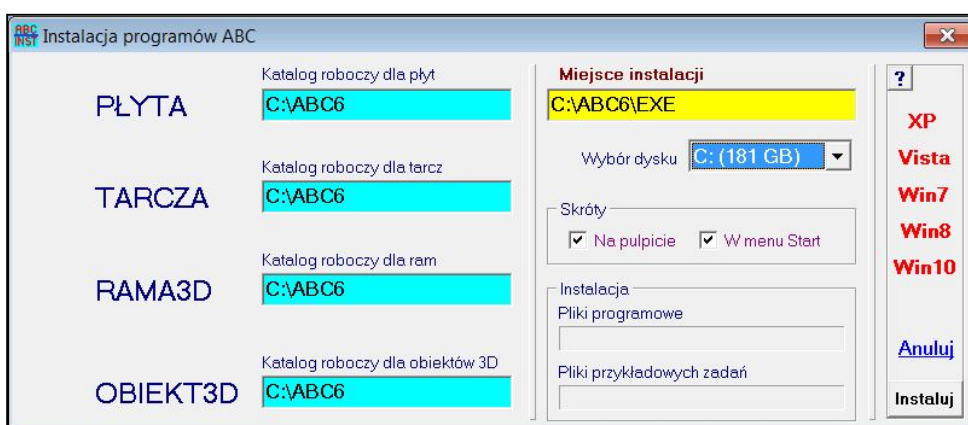
E62. Lista przykładowych zadań	3
62.1. A_Płyta	7
62.2. Dwa przęsła	8
62.3. Dynamika pasma	12
62.4. Dynamika płyty	14
62.5. Elipsa	16
62.6. Fundament	20
62.7. Łukowy	25
62.8. Obciążenie zmienne	28
62.9. Pasma3przęsła	29
62.10. Pierścień	31
62.11. Podłoże nieliniowe	32
62.12. Podpory nieliniowe	34
62.13. Podpory z luzami	40
62.14. Przeguby	42
62.15. Słup nieliniowy	43
62.16. Symetria	46
62.17. Zmienne podpory	48
62.18. Płyta z otworem	50

Część **A**

INSTALACJA KONFIGURACJA

A 1. Instalacja programu ABC

Pierwszym krokiem po zakupie każdego nowego programu jest zainstalowanie go na własnym komputerze. Instalacja pakietu ABC jest bardzo prosta. Wystarczy włożyć płytkę CD do czytnika i po chwili powinien pojawić się obrazek podobny do poniższego. Może go nie być, jeśli w systemie operacyjnym *wyłączono* funkcję Autostartu. W takiej sytuacji trzeba kliknąć w ikonę „Mój komputer”, a po ukazaniu się planszy z zasobami, kliknąć w ikonę czytnika CD. Program instalujący nazywa się **InstalujABC** i może być uruchomiony w każdy inny sposób, dopuszczalny w systemie Windows. W zależności od wykupionej licencji, pola PŁYTA, TARCZA, RAMA3D i OBIEKT3D będą aktywne lub wyłączone. Jeśli został wykupiony tylko jeden z czterech programów to domyślnym folderem dla Płyty jest C:\ABC6p\EXE, dla Tarczy jest C:\ABC6t\EXE, dla Ramy3D jest C:\ABC6r\EXE i dla Obiektu3D jest C:\ABC6s\EXE. W każdym innym przypadku będzie to C:\ABC6\EXE.



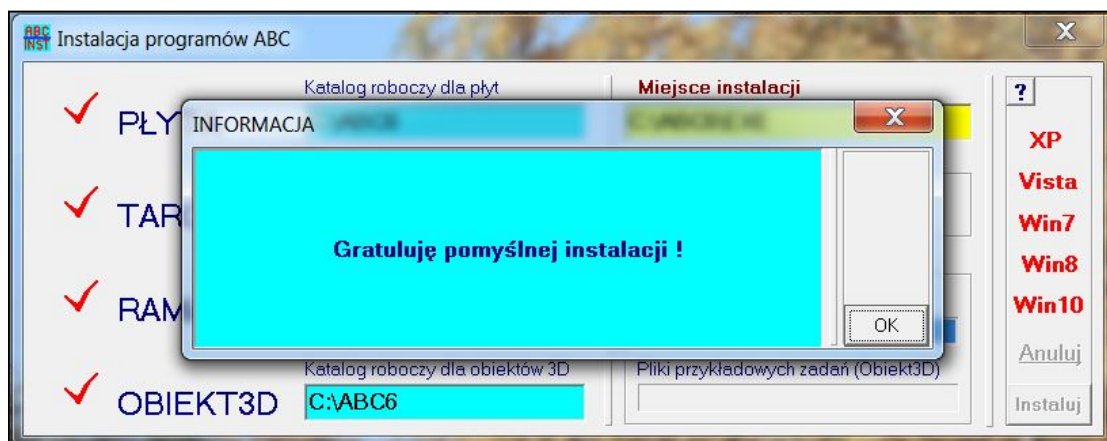
W oknie programu instalacyjnego można wprowadzić następujące zmiany:

- w żółtym polu ustawić inny niż domyślny folder bazowy programu; **ten folder może być zmieniany tylko podczas instalacji**. Nie poleca się instalacji programu ABC na pulpicie.
- w niebieskich polach można ustawić foldery dla przechowywania zadań; to miejsce może być zmieniane na bieżąco,
- usunąć ikonę skrótu z pulpitu monitora – nie zalecane,
- usunąć ikonę skrótu z menu Start.

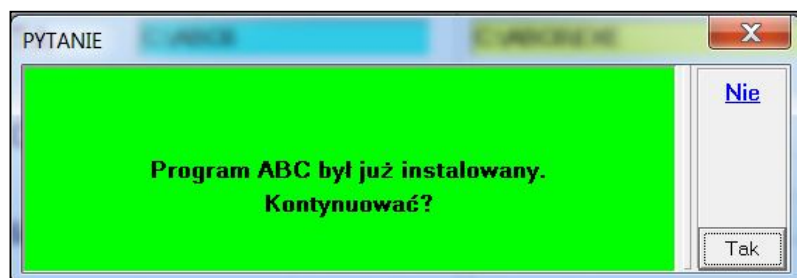
Po naciśnięciu przycisku [?] można wywołać suflera, który pokaże informacje podobne do tych zamieszczonych dalej.

Przyciskiem [x] lub Anuluj można przerwać działanie programu. Przycisk Anuluj będzie niedostępny po uruchomieniu instalacji. Klikając myszą w przycisk [Instaluj] uruchamia się proces kopiowania plików z CD na twardy dysk z jednoczesnym wpisaniem niezbędnych informacji w system komputera. Przed rozpoczęciem instalacji jest sprawdzana obecność starej kopii programu ABC. Jeśli program ABC był już wcześniej zainstalowany pojawi się komunikat z tą informacją, i pytaniem czy kontynuować. Opis powtórnej instalacji pakietu ABC jest opisany dalej.

Program ABC instalując się na twardym dysku nie wprowadza żadnych zmian do ustawień systemu operacyjnego, nie kopiuje żadnych plików poza folderem bazowym. W czasie instalacji kopiowane są pliki oprogramowania, pliki przykładowych zadań (dla ABC Płyty będzie to folder Przykłady_Plyt, dla ABC Tarczy będzie to folder Przykłady_Tarcz, dla ABC Ramy3D będzie to folder Przykłady_Ram, a dla ABC Obiekt3D będzie to folder Przykłady_Objektow). Przykładowe zadania są opisane dalej. Stopień instalacji jest prezentowany na paskach zaawansowania (Pliki programowe i Pliki przykładowych zadań). Po zakończeniu pojawi się okno z gratulacjami.

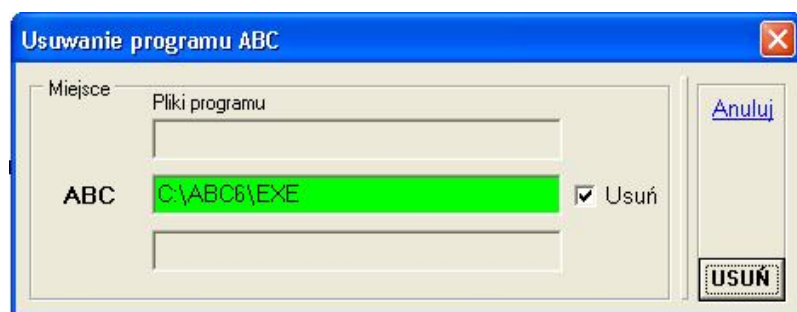


Pakiet ABC może być instalowany wielokrotnie. Np. użytkownik otrzymał nowy egzemplarz z rozszerzoną konfiguracją. Wtedy po uruchomieniu programu InstalujABC pokaże się plansza z informacją o instalacji i pytaniem o kontynuację.



Zasadniczo pakiet ABC może być powtórnie instalowany bez problemów. Takie podejście gwarantuje zachowanie wszystkich ustawień konfiguracyjnych (!).

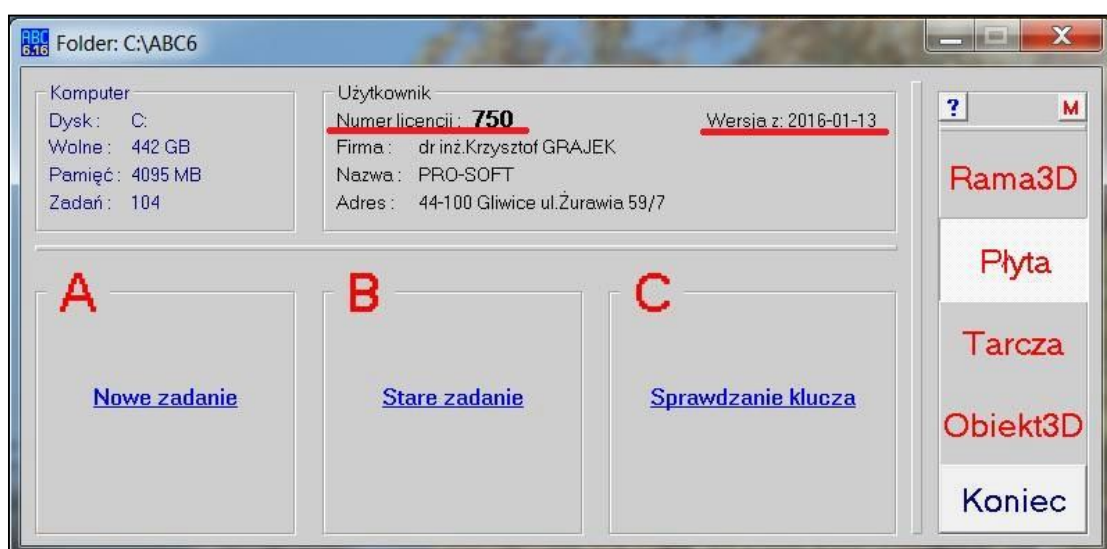
Pakiet ABC można usunąć z komputera. Usuwane są pliki pakietu, zapisy w rejestrze, skróty startowe z pulpitu i menu Start oraz *ustawienia konfiguracyjne*. Zostają zachowane wszystkie zadania wraz z folderami. Pakiet ABC jest usuwany programem **UsunABC.exe**, który znajduje się na płycie instalacyjnej. Po uruchomieniu programu okaże się plansza z listą zainstalowanych programów. W zależności od zakresu licencji na planszy mogą być napisy: Płyta, Tarcza, Rama3D, Obiekt3D. Po naciśnięciu przycisku [Usuń] program upewni się o chęci usunięcia i usunie pliki pakietu ABC wraz z *ustawieniami konfiguracyjnymi programu ABC*.



1.1. Instalacja po przesłaniu mejlem

Mejlem przesyłany jest spakowany plik instalacyjny. Będzie załącznikiem do mejla. Jego nazwa będzie zawierała numer licencji, zaś rozszerzenie będzie .R__ W pierwszym kroku należy założyć chwilowy folder na swoim komputerze. Następnie należy zapisać załącznik do tego folderu, zmienić rozszerzenie na .RAR i wypakować go do tego chwilowego folderu. Powstaną dwa pliki wykonawcze: InstalujABC.exe i UsunABC.exe oraz folder \InstalABC. Po uruchomieniu pliku InstalujABC rozpocznie się proces instalacji. Proces zacznie się od zapytania pokazanego na poprzedniej stronie. Po kliknięciu w OK pojawi się okno instalatora. W okienkach folderów pokażą się aktualne ustawienia ABC. Po kliknięciu w OK rozpocznie się proces instalacji. Instalacja kończy się gratulacjami.

1.2. Wersja programu



Na pierwszej planszy programu ABC wyświetlany jest numer licencji i data przygotowania egzemplarza. W korespondencji należy zawsze podać numer licencji i datę wersji.

1.3. Kilka programów ABC na jednym komputerze

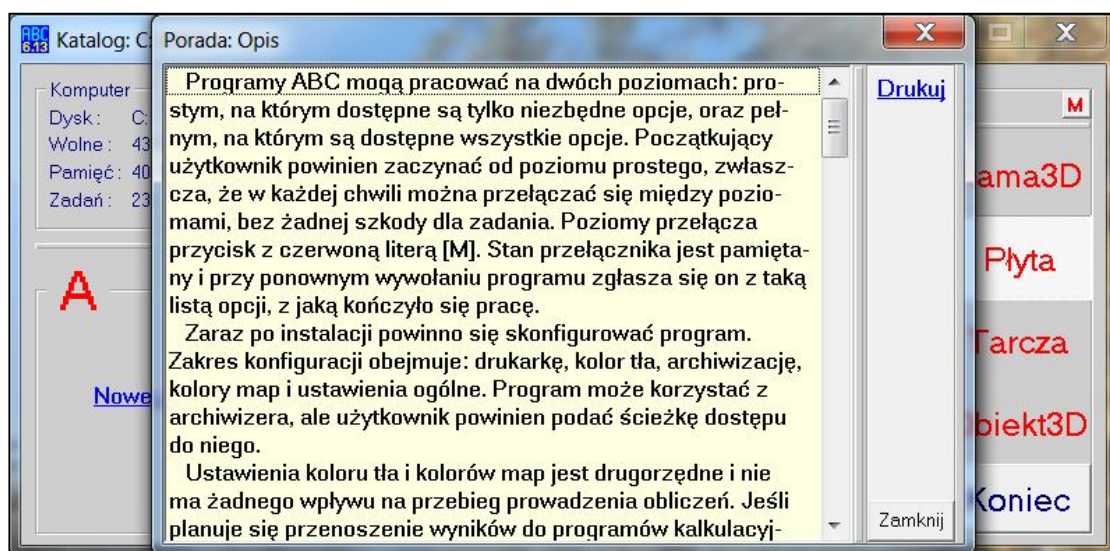
Na jednym komputerze może być zainstalowanych kilka programów ABC, np.: Płyta ze swoim kluczem i Tarcza ze swoim kluczem. Ponieważ są różne foldery bazowe można to zrobić. Nie może być natomiast dwóch programów np.: Płyta, różniących się konfiguracją. Należy wtedy przygotować dwa foldery, w każdym powinny być programy InstalujABC i UsunABC oraz podfolder \InstalABC z plikami instalacyjnymi jednej i drugiej wersji. Na Pulpicie należy przygotować dwa skróty, każdy do pliku UsunABC. Teraz klikając w jeden skrót usuwamy jedną wersję i instalujemy drugą. Operacja jest szybka i wymaga tylko potwierdzenia usunięcia programu ABC.

1.4. Klucz zabezpieczający

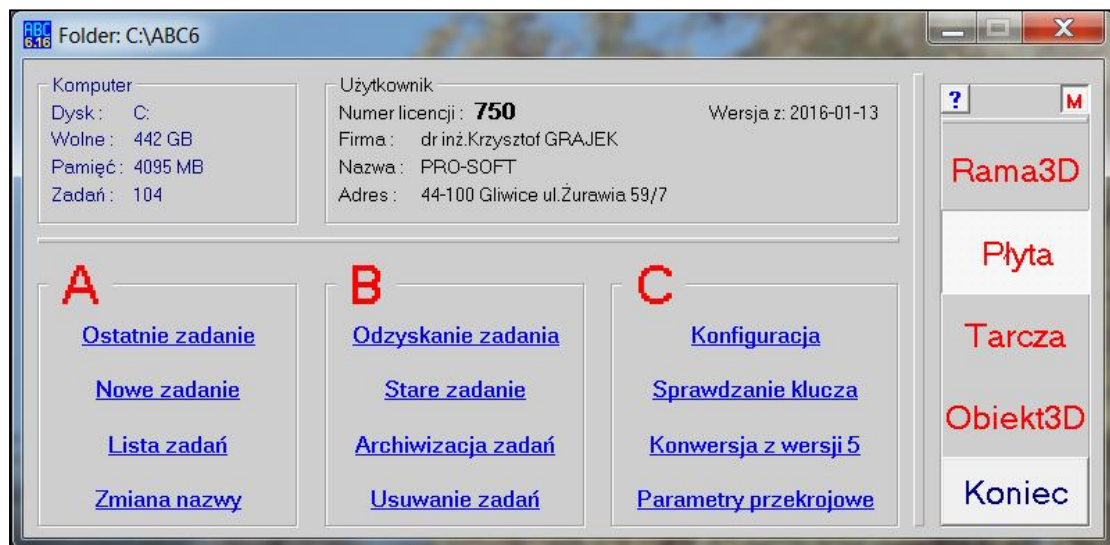
W komputerze musi być tylko jeden klucz wkładany do portu USB. Nie można wkładać więcej kluczy ponieważ pierwszy będzie „zasłaniał” pozostałe. Klucz potrzebny jest tylko podczas obliczeń oraz podczas prowadzenia wymiarowania. Przygotowanie danych oraz analiza wyników może być prowadzona bez klucza.

A 2. Uruchomienie programu ABC

Po pierwszym uruchomieniu programu ABC na ekranie poza oknem podstawowym pojawi się od razu okno suflera, w którym można odczytać informacje o regułach przyjętych w programie. Ten opis nie zawiera tych reguł, dlatego warto je przeczytać, a nawet wydrukować – przycisk [Drukuj](#). Suflera można też wyświetlić naciskając kwadratowy przycisk [?]. Okno suflera jest zamykane przyciskiem [Zamknij]. Te zasady obowiązują w całym programie.

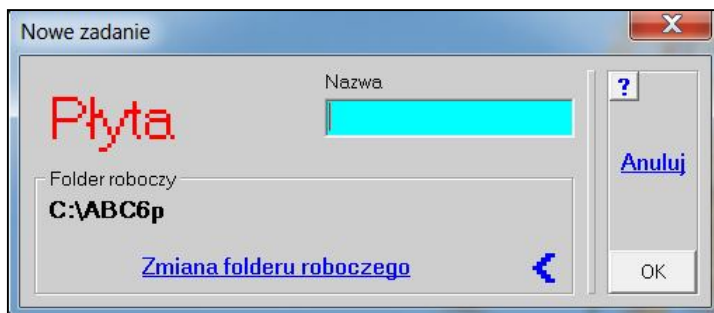


Po zamknięciu okna suflera pozostanie plansza z trzema opcjami, po jednej w polu A, B i C. Liczba przycisków po prawej stronie będzie zależała od zakresu licencji. Po wciśnięciu przycisku z czerwonym [M] liczba przycisków ulegnie zwiększeniu. Przycisk [Połączenia](#) pojawi się tylko dla programu Rama3D i Obiekt3D.

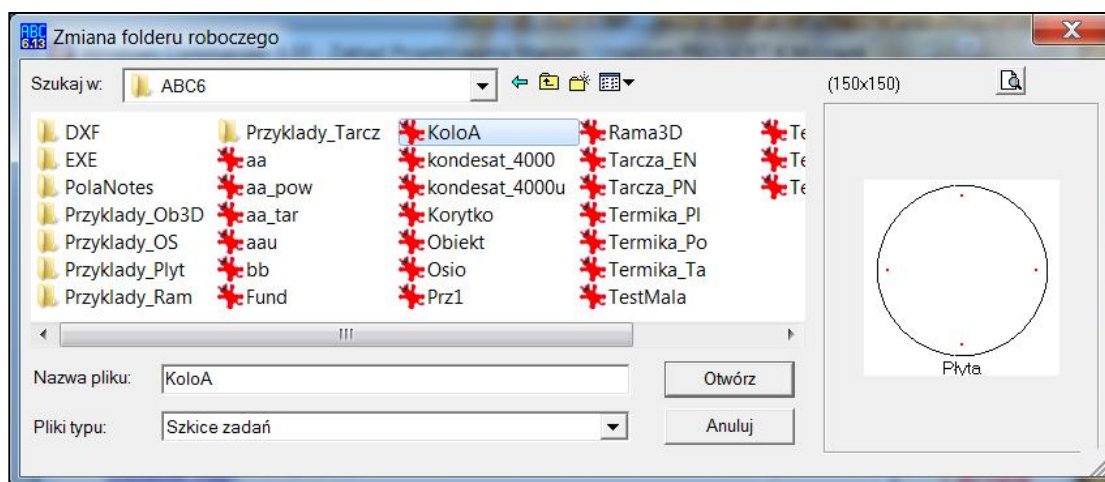


2.1. Nowe zadanie

Po naciśnięciu przycisku [Nowe zadanie](#) pojawi się okno nazwy nowego zadania. Na plan-szy będzie informacja o folderze, w którym będą zapisywane pliki zadania oraz przycisk [Zmiana folderu roboczego](#), który pozwala zmienić lokalizację zadania. Jeśli w polu „Nazwa” nie będzie wpisany żaden tekst, to zadanie otrzyma nazwę „Bez nazwy” i



przy wychodzeniu z modułu przygotowania danych program poprosi o zapisanie go z inną nazwą. Spacje i kropki użyte w nazwie zadania zostaną automatycznie zastąpione dolnym podkreśleniem. Nazwa może mieć do 256 znaków, również polskich znaków diakrytycznych. Nazwa zadania może być później zmieniana. Podanie nazwy zadania już istniejącego spowoduje, że zostanie ono otworzone. Po naciśnięciu przycisku [Zmiana folderu roboczego](#) pokaże się standardowe Windowsowe okno dialogowe dla plików graficznych (na obrazku postać z Windows 7).



Pole „Szukaj w:” pozwala pokazać zasoby komputera w formie tzw. Drzewa. Przycisk ze strzałką skierowaną w lewo pozwala wrócić do ostatnio odwiedzanego folderu. Przycisk ze strzałką skierowaną w górę pozwala przejść do nadrzędnego folderu. Kolejny przycisk pozwoli utworzyć nowy folder. Następny przycisk pozwala zmienić formę prezentacji w dużym oknie. Napis (150x150) informuje o rozmiarze bitmapy z rysunkiem (szkicem) zadania, a przycisk z lupą pozwala pokazać szkic w nowym oknie. Okno to można powiększać. Przy zmianie folderu w pole „Nazwa pliku” nie trzeba wpisywać żadnego tekstu. Wybierając w dużym oknie ikonę folderu i klikając w nią dwa razy, lub po jej wyróżnieniu i po naciśnięciu przycisku [Otwórz] można przejść do głębszych folderów. Jeśli będzie wyróżnione zadanie – obok pojawi się jego szkic, to przyciskiem [Otwórz] zostanie zakończone zmienianie folderu roboczego. Przycisk [Anuluj] przerywa zmianę folderu roboczego.

2.2. Stare zadanie

Po naciśnięciu przycisku [Stare zadanie](#) będzie można otworzyć stare zadanie. Stare zadanie wybiera się identycznym oknem dialogowym plików graficznych jak przy zmianie folderu roboczego. Tym razem należy wskazać zadanie, które będzie analizowane. Podgląd szkicu zadania ułatwia wybór. Jeśli zadanie jest spakowane, to najpierw nastąpi rozpakowanie zadanie, po którym pojawi się komunikat o tym, że zadanie było spakowane, po zamknięciu którego można wywołać dane lub wyniki. W wyjątkowych przypadkach, głównie wtedy, kiedy jest to duże zadanie, program może zgłaszać problemy z otwarciem danych. Należy wtedy przerwać pracę modułu DANE prawym górnym przyciskiem [X] i skorzystać ponownie z przycisku [Stare zadanie](#). Jeśli w konfiguracji ABC nie ustawiono ścieżki dostępu do pakowacza, to pojawi się komunikat błędu informujący o braku możliwości otwarcia takiego zadania. Należy wtedy w konfiguracji ABC ustawić ścieżkę dostępu do pakowacza i powtórzyć otwieranie tego zadania. W sytuacji, kiedy w zadaniu nie ma jeszcze wyników następuje automatyczne wywołanie modułu przygotowania danych. Jeśli zadanie było już przeliczone, to pokaże się menu, z którego będzie można wybrać pokazywanie danych lub wyników. Pierwsza opcja pokazuje nazwę wybranego zadania. Wy-



branie tej opcji wywoła moduł przygotowania danych. Jeśli w zadaniu są obliczenia statyczne i dynamiczne będzie można wybrać jedno lub drugie. Dodatkowo w module WYNIKI na bieżąco będzie można zmieniać pokazywanie wyników statycznych i dynamicznych.

System identyfikacji zadań oparty jest na plikach BMP. Jeśli plik BMP zadania zostanie zgubiony, to można przekopiować plik BMP z innego zadania. Otwierając stare zadania na szkicu będzie pokazywany inny model, ale po otwarciu program pokaże właściwą siatkę. W menu Pokaż w opcji Różne jest opcja Zapisz szkic, którą można uaktualnić plik BMP. Drugim sposobem wywołania takiego zadania jest wpisanie jego nazwy do okna otwierania nowego zadania.

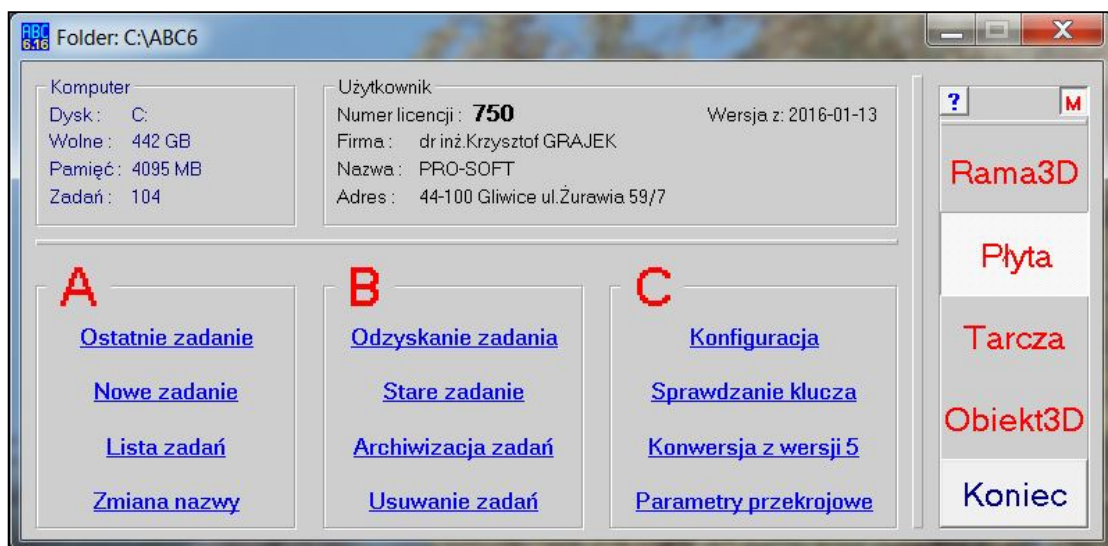
2.3. Sprawdzanie klucza

Po naciśnięciu przycisku [Sprawdzanie klucza](#) będzie można sprawdzić czy klucz jest fizycznie dostępny w komputerze. Ta operacja nie sprawdza, czy jest to właściwy klucz. Program ABC merytoryczną poprawność klucza sprawdza dopiero przy wywołaniu obliczeń, oraz przy wywołaniu zbrojenia w module WYNIKI. Brak reakcji programu na naciskanie przycisku [Obliczenia](#) oraz brak reakcji przy klikaniu na przycisk [Wymiar](#) (moduł WYNIKI) świadczy o kłopotach z odczytem danych z klucza. Należy wtedy sprawdzić czy klucz nie jest na końcu szeregu kluczy zabezpieczających inne programy i np. następuje „zasłonięcie” go. Najczęściej bezpośrednie włożenie klucza do gniazda poprawia sytuację. Również brak światełka w kluczu świadczy o jego uszkodzeniu lub braku kontaktu w gnieździe USB.

A 3. Opcje pola A

Po wciśnięciu przycisku [M] pojawią się wszystkie opcje dostępne na planszy startowej programu ABC. W polu A będą opcje:

- [Ostatnie zadanie](#),
- [Nowe zadanie](#),
- [Lista zadań](#),
- [Zmiana nazwy](#).

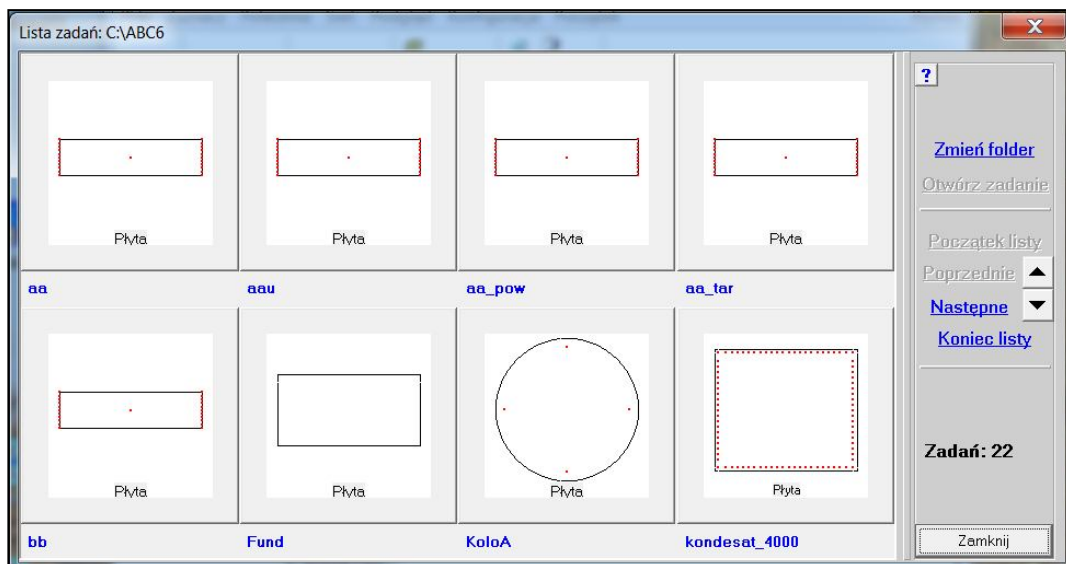


Opcja [Ostatnie zadanie](#) może nie być dostępna, jeśli będzie to pierwsze uruchomienie programu. W przeciwnym razie pozwala szybko wywołać ostatnio analizowane zadanie. Nazwa ostatnio analizowanego zadania będzie wyświetlana w „dymku” odpowiedzi. Jeśli w zadaniu będą już wyniki, to będzie można wybrać pokazywanie danych lub wyników.

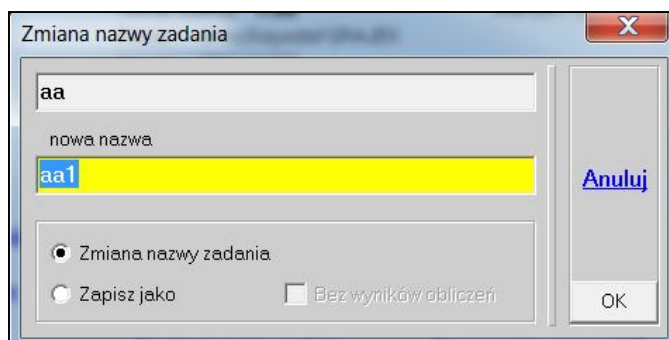
Opcję [Nowe zadanie](#) omówiono już wcześniej.

Opcja [Lista zadań](#) ułatwia wybór zadania, ponieważ pokazuje w postaci szkiców wszystkie zadania znajdujące się w aktualnym folderze.

Przycisk [Zmień folder](#) na planszy listy pozwala zmienić folder. Jeśli w nowym folderze nie będzie zadań pokaże się komunikat: „Tutaj nie ma zadań” i od razu pokaże się plansza okna zmiany folderu. Przycisk [Otwórz zadanie](#) zostanie uaktywniony po kliknięciu na wybranym szkicu. Przycisk ten pozwala otworzyć wybrane zadanie. Jeśli w zadaniu są już obliczenia, to będzie można zdecydować czy pokazać dane, czy wyniki. Wybrane zadanie można otworzyć bezpośrednio, klikając dwukrotnie na wybranym szkicu. Przyciski ze strzałkami pozwalają zmieniać szkice pokazując kolejne zadania. To samo robią przyciski [Poprzednie](#) i [Następne](#). Przyciskami [Początek listy](#) i [Koniec listy](#) można ustawić szkice odpowiednio na początku lub na końcu. Przycisk [Zamknij] zamyka listę bez wyboru zadania.



Opcja [Zmiana nazwy](#) w pierwszym kroku wymaga wybrania zadania. Wyboru dokonuje się w standardowym oknie dialogowym plików graficznych. Potem pokazuje się plansza zmiany. Na planszy wyświetla się nazwa wybranego zadania, oraz w żółtym oknie proponowana nowa nazwa. Tę nazwę można zmieniać. Ponadto można zdecydować, czy ma być zmieniona nazwa zadania, czy też ma powstać kopia wybranego zadania z nową nazwą – przełącznik „Zapisz jako”. Dodatkowo można kazać usunąć z kopii zadania pliki z wynikami, jeśli są. Po naciśnięciu [OK] zostanie zmieniona nazwa lub utworzy się kopia zadania. Przycisk [Anuluj](#) pozwala przerwać operację.



A 4. Opcje pola B

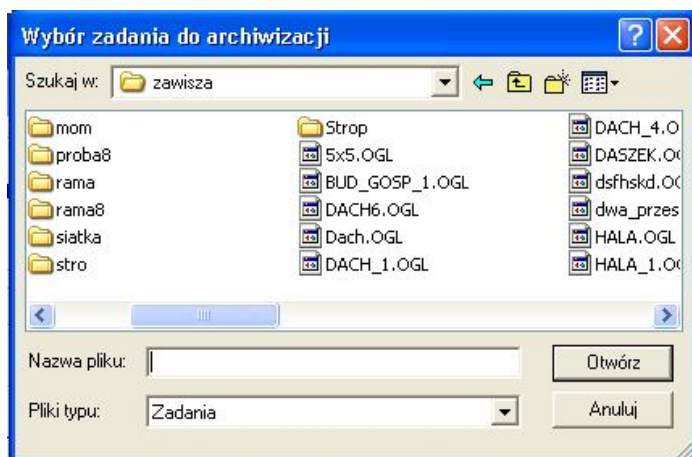
W polu B dostępne mogą być następujące opcje:

- [Odzyskanie zadania](#),
- [Stare zadanie](#),
- [Archiwizacja zadań](#) (po ustawieniu w konfiguracji ścieżki dostępu do pakowacza),
- [Usuwanie zadań](#).

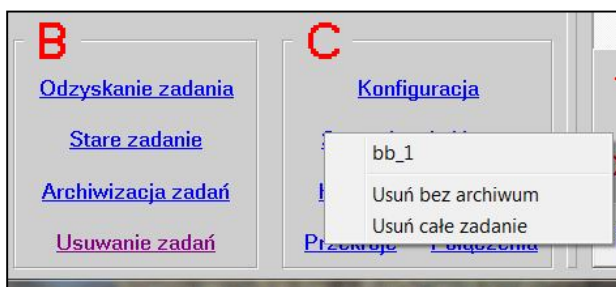
Opcja [Odzyskanie zadania](#) pozwala wybrać zadanie do odzyskania, czyli musi ono mieć plik .BMP, następnie jeśli są wyniki obliczeń to będzie można wybrać odzyskiwanie zadania z danych lub wyników. Po potwierdzeniu tej operacji otrzymamy z powrotem zadanie, a przynajmniej siatkę.

Opcja [Stare zadanie](#) została omówiona już wcześniej (pkt. 2.2).

Opcja [Archiwizacja zadań](#) pojawi się tylko wtedy, kiedy w konfiguracji ABC ustawiono ścieżkę dostępu do archiwizera (pakowacza). Po wybraniu tej opcji pokaże się standardowe okno dialogowe systemu Windows, ale tym razem wyboru zwykłych plików. Okno będzie pokazywać tylko pliki o rozszerzeniu .OGL. W polu „Szukaj w” można pokazać zasoby komputera w formie tzw. Drzewa. Przycisk ze strzałką skierowaną w lewo pozwala wyświetlić zawartość ostatnio odwiedzanego folderu. Przycisk ze strzałką skierowaną do góry pozwala otworzyć nadrzędny folder. Kolejny przycisk pozwala utworzyć nowy folder; w kontekście archiwizacji jest nieużyteczny. Ostatni przycisk pozwala zmienić formę prezentacji w dużym oknie. W dużym oknie pokazywane są ikony zagnieżdżonych folderów oraz nazwy plików zadań z rozszerzeniem .OGL. Wyróżniając ikonę folderów i naciskając przycisk [Otwórz], lub klikając dwukrotnie w ikonę folderu można do niego przejść. Wybierając nazwę zadania i naciskając przycisk [Otwórz] uruchamia się pakowacza. Po spakowaniu zadania w folderze pozostanie plik archiwalny (o rozszerzeniu właściwym do używanego pakowacza) oraz plik z rozszerzeniem .BMP. **Nie wolno usuwać pliku .BMP**, ponieważ o te pliki oparty jest system komunikacji z zadaniami. Jeśli plik .BMP zostanie usunięty, to plik archiwalny należy rozpakować poza programem ABC i następnie wywołać opcję [Nowe zadanie](#) i wpisać nazwę tego zadania. Drugim sposobem wywołania takiego zadania jest skopiowanie pliku BMP z innego zadania. Potem należy otworzyć takie zadanie nie patrząc na szkic w oknie wyboru. Z menu [Pokaż](#) w opcji Różne należy wywołać Zapisz szkic i uaktualnić plik BMP.



Ostatnia opcja z pola B, to usuwanie zadań. **Jest to operacja nieodwracalna**, tzn. nie jest to przesuwanie zadań do kosza systemowego, lecz jest to bezpośrednie usuwanie plików z dysku. Tak usunięte pliki można odzyskać tylko przy pomocy specjalnych narzędzi programowych. Po naciśnięciu przycisku [Usuwanie zadań](#) pokaże się okno dialogowe wyboru plików graficznych, w którym można wybrać zadanie do usunięcia. Jeśli zadanie nie było nigdy pakowane, lub jest spakowane, to program poprosi o potwierdzenie tej operacji i usunie zadanie. Natomiast, jeśli zadanie jest otwarte, ale istnieje też plik archiwalny, to będzie można usunąć całe zadanie lub tylko pliki zadania, bez archiwum. Ta ostatnia możliwość pozwala zachować dobrą kopię zadania (archiwum) w sytuacji, kiedy dalsze działania, po archiwizacji, doprowadziły do „rozsypania” się zadania.



A 5. Opcje pola C

W polu C dostępne mogą być następujące opcje:

- [Konfiguracja](#),
- [Sprawdzanie klucza](#),
- [Konwersja z wersji 5](#),
- [Parametry przekrojowe \(Przekroje\)](#),
- [Połączenia](#).

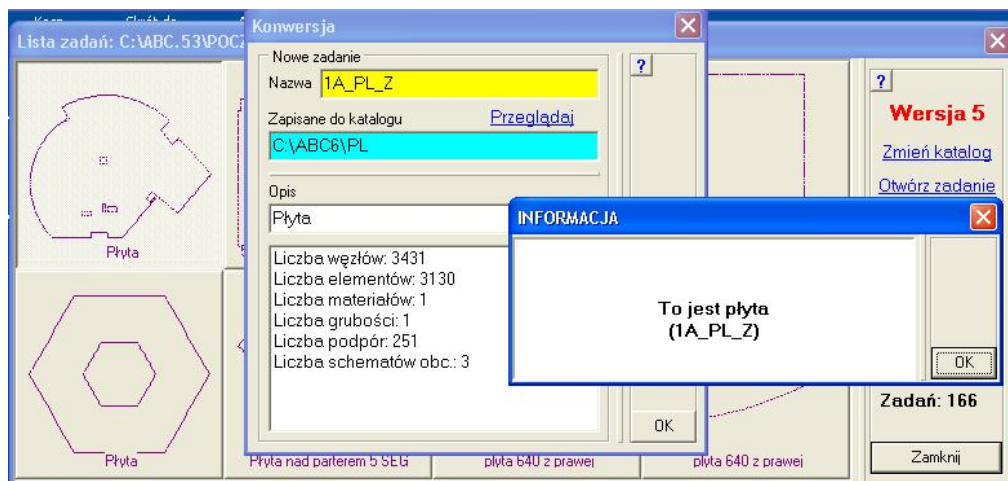
Opcja [Konfiguracja](#) pozwala na zmianę ustawień:

- drukarki,
- ekranu,
- archiwizacji,
- kolorów map,
- wyglądu rysunku.

Szczegółowy opis konfiguracji jest zamieszczony w rozdziale 6.

Opcja [Sprawdzanie klucza](#) pozwala sprawdzić obecność klucza w komputerze. Nie daje ona natomiast odpowiedzi, czy jest to właściwy klucz. Jeśli nie ma klucza lub będzie niewłaściwy klucz, to nie będzie można uruchomić obliczeń, oraz nie będzie można wywołać wymiarowania.

Opcja [Konwersja z wersji 5](#) pozwala odczytać stare zadania i przetłumaczyć je na obecny format. Po włączeniu tej opcji pojawi się okno z rysunkami podobnymi do tych z okna [Lista zadań](#), ale będą to zadania przechowywane z folderach \BRZ wersji 5.x. Po włączeniu przycisku [Otwórz zadanie](#) nastąpi pierwszy etap konwersji, zakończony pojawieniem się planszy z informacją o rodzaju modelu, nową nazwą zadania, innym folderze, nowym opisem i zestawieniem statystycznym.



Zaleca się wcześniej, zadanie przeznaczone do konwersji, rozpakować w starej wersji programu ABC. Jeśli jednak stare zadanie będzie tylko spakowane do pliku *.ARJ, a obecnie zainstalowany archiwizator będzie inny niż ARJ to pojawi się pytanie, czy potrafi on rozpakować stare archiwum. Wybranie przycisku [NIE] pozwoli na poszukiwanie starego archiwizera wykorzystywanego w wersji 5.x. i na rozpakowanie zadania. Podobnie będzie, jeśli w programie nie podano ścieżki dostępu do nowego archiwizera.

UWAGA

Jeśli zadanie po konwersji będzie miało taką samą nazwę, to musi być inny folder docelowy dla nowego zadania. Nie można konwertować zadań w tym samym folderze, w którym jest pierwotne. W ogóle zaleca się umieszczanie nowych zadań w innych folderach niż w wersji 5.x. Zmianę folderu ułatwia przycisk [Przeglądaj](#).

Po włączeniu przycisku [OK] planszy Konwersja, nastąpi zapisanie starego zadania w nowych formatach i zostanie wywołany moduł DANE. Zasadniczo wszystkie dane starego zadania powinny być przeniesione do nowego, ale warto sprawdzić poprawność tak utworzonego zadania. **Potem należy uruchomić obliczenia.**

Opcja [Parametry przekrojowe \(Przekroje\)](#) pozwala wywołać program obliczający parametry przekrojowe różnych przekrojów, zarówno znormalizowanych jak i dowolnych, jedno- i wielogłęziowych. Program ten ma swój własny opis.

A 6. Konfiguracja programu ABC

W trakcie pracy programu ABC można zmieniać szereg parametrów decydujących o postaci wyświetlanych danych, np. format liczb w opisach czy na listach, zakres list i tym podobne. Jest jednak zestaw parametrów konfiguracyjnych, które ustawia się raz, po wybraniu przycisku [Konfiguracja](#) z pola C głównego menu. Przycisk [?] pozwala wyświetlić informację stosowną do wybranej zakładki.

6.1. Zakładka Drukarka

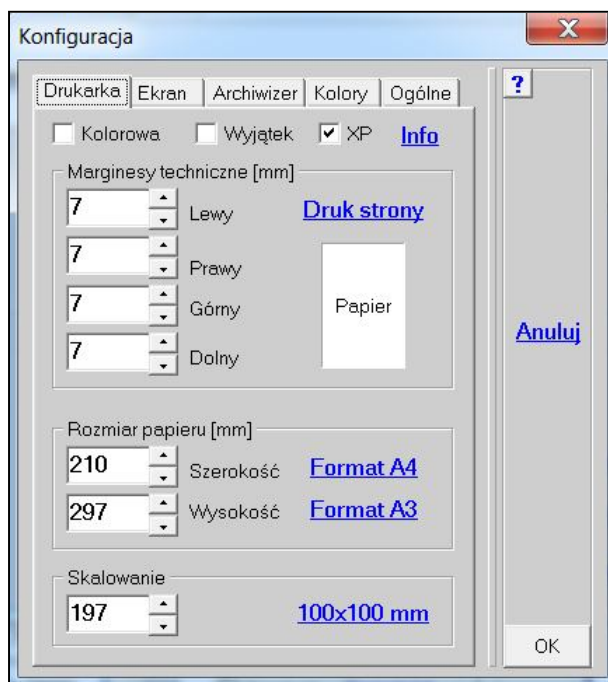
Na pierwszej zakładce „Drukarka” można ustawić parametry używanej drukarki. Przyciskiem [Info](#) można otrzymać informacje o nazwie i właściwościach domyślnej drukarki w systemie. Jeśli jest to drukarka kolorowa i chcemy otrzymywać barwne rysunki, to należy włączyć przycisk „Kolorowa”. Bez tego przycisku rysunki będą czarno-białe.

Włącznik „Wyjątek” jest potrzebny tylko użytkownikom drukarek HP LaserJet 4L, w których występuje błąd sterownika uniemożliwiający drukowanie kilku kartek w jednym przebiegu programu. Aby przekonać się czy tak jest naprawdę, należy w samej drukarce (przycisk [Info](#) i dalej okno własnej konfiguracji) **włączyć tryb ekonomiczny** i następnie wywołać moduł DANE i spróbować wydrukować dwie kolejne kartki (patrz pkt. „Jak wydrukować rysunki”). Jeśli rysunki będą poprawne, to wtedy można zapomnieć o tym przycisku. Gorzej, jeśli na drugiej kartce będzie szary lub czarny prostokąt, (bo nie został włączony tryb ekonomiczny). Wtedy włączenie tego przycisku pozwoli na drukowanie kilku kartek z dobrymi rysunkami, ale za to przy wychodzeniu z modułu DANE lub WYNIKI będzie wysuwana czysta kartka, oczywiście pod warunkiem, że w module drukowano jakieś rysunki. Jeśli nie używano drukarki to nie będzie tej uciążliwości.

W oknie „Marginesy techniczne” można wprowadzić szerokości marginesów, jakie zostawia drukarka na kartce. Przyciskiem [Druk strony](#) otrzyma się kartkę z ramką określającą dostępne pole. Należy zmierzyć marginesy i wpisać w odpowiednie pola. Ta operacja pozwoli w przyszłości zachować rzeczywiste szerokości marginesów zadawane w czasie wydruków. Sterownik drukarki dostarcza tych informacji automatycznie, ale jak wykazała praktyka nie zawsze jest to zgodne z rzeczywistością.

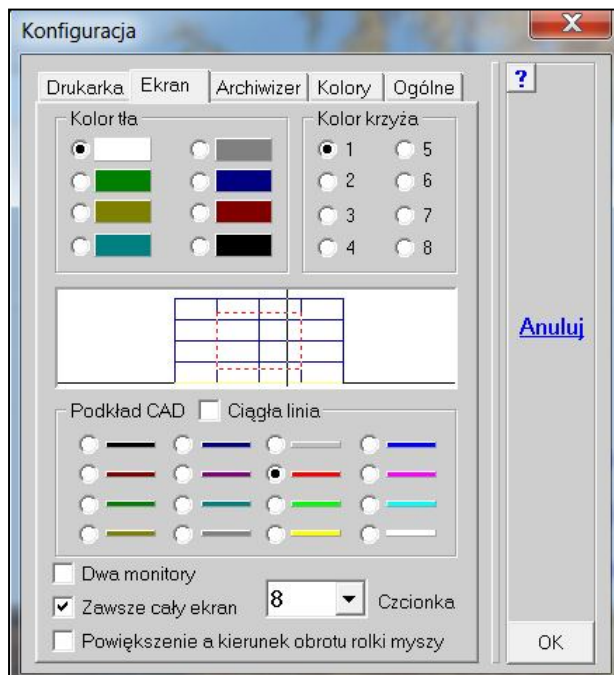
W oknie „Rozmiar papieru” można wprowadzić wstępny format kartki. Przyciski [Format A4](#) i [Format A3](#) wprowadzą wymiary normowe.

W oknie „Skalowanie” można wprowadzić mnożnik skalujący, który pozwoli zachować skalę. Przyciskiem [100x100 mm](#) drukuje się kwadrat o boku 100mm. Jeśli rzeczywisty wymiar kwadratu nie jest zachowany, to należy skorygować mnożnik skalujący tak, aby otrzymać ten wymiar. W programie ABC można stosować normowe skale, dlatego to ustawienie jest tak ważne.



6.2. Zakładka Ekran

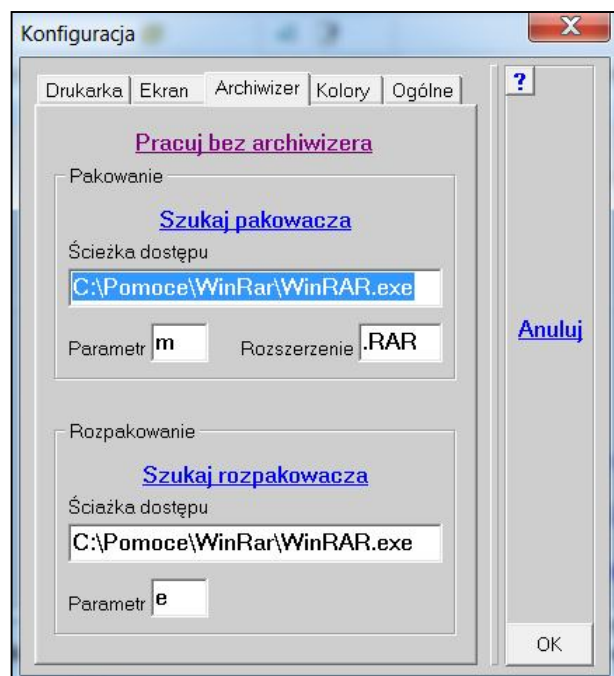
Na zakładce „Ekran” można zmienić kolor tła, na którym będzie prezentowany model i jego wyniki. Po instalacji tło będzie białe, ale do wyboru jest osiem kolorów. Kolor ustawiony na ekranie nie będzie przenoszony na rysunki drukowane czy zapisywane do schowka, które zawsze będą miały białe tło. Do każdego koloru tła można wybrać kolor linii krzyża związanego ze wskaźnikiem myszy, oraz kolor podkładu CAD. Wszystkie zmiany można na bieżąco sprawdzać na podglądzie. Ponadto można ustawić pracę dwumonitorową, pracę w oknie oraz zmienić kierunek obrotu rolki od którego zależy powiększenie rysunku. Można też zmienić wielkość czcionek w odczytach.



6.3. Zakładka Archiwizer

Na zakładce „Archiwizer” można podać ścieżki dostępu do programu archiwizującego. Archiwizacja zadania zaraz po obliczeniach i sprawdzeniu poprawności wyników, jest dobrym zwyczajem chroniącym model przed przypadkową zmianą danych. Można wtedy spokojnie przeglądać model, a w razie przypadkowej zmiany danych, co zostanie zakomunikowane użytkownikowi przy wywoływaniu wyników, będzie można usunąć pliki zadania zachowując archiwum (patrz opcja [Usuwanie zadań](#) z pola B), a następnie przyciskiem [Ostatnie zadanie](#) ponownie rozpakować i wywołać zadanie w pierwotnej postaci.

Archiwizator jest też polecany w sytuacji, kiedy użytkownik wymienia się zadaniami z innymi, drogą elektroniczną lub potrzebuje zapisać zadanie na dyskiecie. Spakowanie zadania gwarantuje, że będzie ono kompletne. Ręczne pakowanie



może spowodować zgubienie jakiegoś pliku roboczego, a to może skutecznie zablokować całe zadanie. Ponadto spakowane zadanie jest znacznie mniejsze, co nie jest bez znaczenia przy zapisie na dyskiecie. Przyciskiem [Szukaj pakowacza](#) można przeglądać dysk i w ten sposób ustalić ścieżkę dostępu. Jest to zalecany sposób gwarantujący poprawną nazwę ścieżki. W polu parametr pakowania umieszcza się parametr dla typowego archiwizera. Można go zmienić w sytuacji, kiedy używa się unikalnego programu. Jeśli do rozpakowania ma być używany inny program, to można go wprowadzić w polu „Rozpakowanie”. Podobnie parametr rozpakowania.

Przyciskiem [Pracuj bez archiwizera](#) można usunąć ścieżki dostępu do programu archiwizującego i rozpakowującego. Zniknie też przycisk [Archiwizacja zadań](#) z pola B.

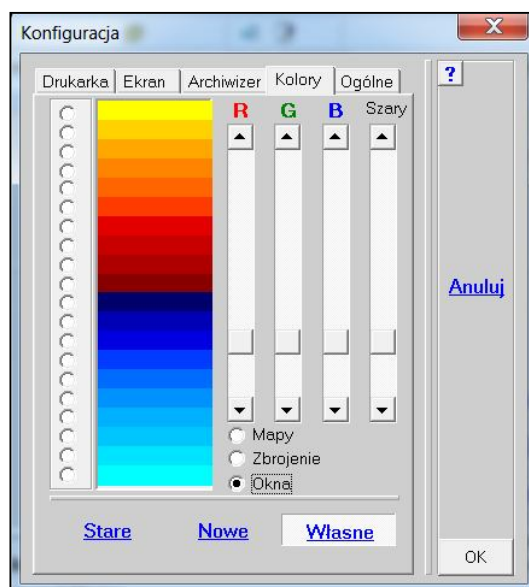
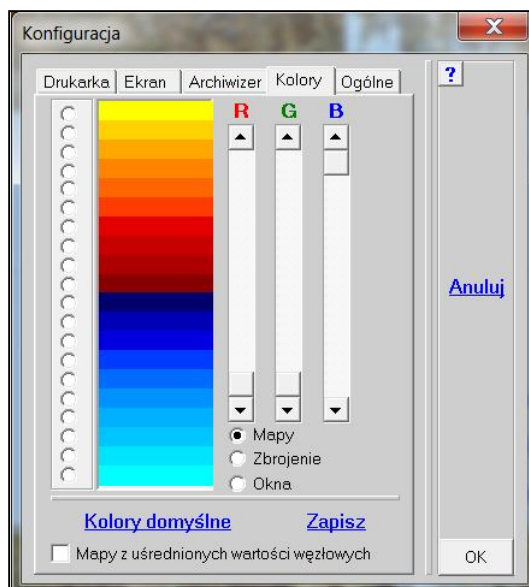
6.4. Zakładka Kolory

Na zakładce „Kolory” można indywidualnie zmienić kolory służące do prezentacji takich danych jak, np.: grubości, obciążenia ciągłe w module DANE i rozkłady wielkości wewnętrznych w formie map w module WYNIKI. Przyjęto dwa wzorce kolorów. Pierwszy, określony przełącznikiem „Mapy”, jest stosowany w sytuacji, kiedy różnorodność prezentowanej wielkości jest większa od 20. Wtedy kolory są przyporządkowane liniowo zmiennie od wartości maksymalnej do minimalnej. Drugi, określony przełącznikiem „Zbrojenie”, jest stosowany wtedy, kiedy prezentowana wielkość ma mniej niż 20 różnych wartości, np. dwie grubości, kilka obciążeń ciągłych, czy kilka gęstości zbrojenia. Wtedy kolor przyporządkowany jest dokładnie do jednej wartości.

Przełącznik "Mapy z uśrednionych wartości węzłowych" pozwala prezentować mapy wg algorytmu ze starszych wersji ABC.

Układ kolorów można zmieniać. W lewej kolumnie wybiera się kolor, następnie suwakami zmienia się skład podstawowych kolorów: czerwonego R, Zielonego Z i niebieskiego B. Po zdefiniowaniu nowej palety, przyciskiem [Zapisz](#), można ją zapisać do folderu bazowego do pliku Kolory.map (dla różnorodności większej od 20) lub do pliku Kolo20.map. Naciskając przycisk [Kolory domyślne](#) przywraca się kolory dobrane przez autora i usuwa się plik Kolory.map lub Kolo20.map z folderu bazowego programu ABC.

Po wybraniu przycisku "Okna" pojawi się czwarty suwak, którym można zmieniać odcienie szarości, pod warunkiem, że będzie wciśnięty przycisk [Własne](#). Wybrany kolor od razu pokazuje się na planszy. Przyciskiem [Stare](#) można wprowadzić kolor typowy dla Windows XP i starszych, a przyciskiem [Nowe](#) można włączyć kolor typowy dla Windows 7 i nowszych.



6.5. Zakładka Ogólne

Na zakładce „Ogólne” można ustalić odstęp czasu, po upływie, którego, model będzie automatycznie zapisywany do plików ratunkowych, skąd może być odzyskany, jeśli z jakichś względów uległ uszkodzeniu. Po pierwszym zapisaniu przycisk [Odzyskaj](#) w module DANE otrzyma kolor czerwony i będzie mógł być użyty. Więcej na temat ratowania modelu można znaleźć w rozdziale: „Jak odzyskać model”.

Drugim parametrem który można wprowadzić to liczba kroków modelowania po której program zapyta czy usunąć kopie poprzednich modeli. W trakcie tworzenia modelu są zapamiętywane kolejne postacie, dzięki czemu można skorzystać z opcji [Cofnij o krok](#).

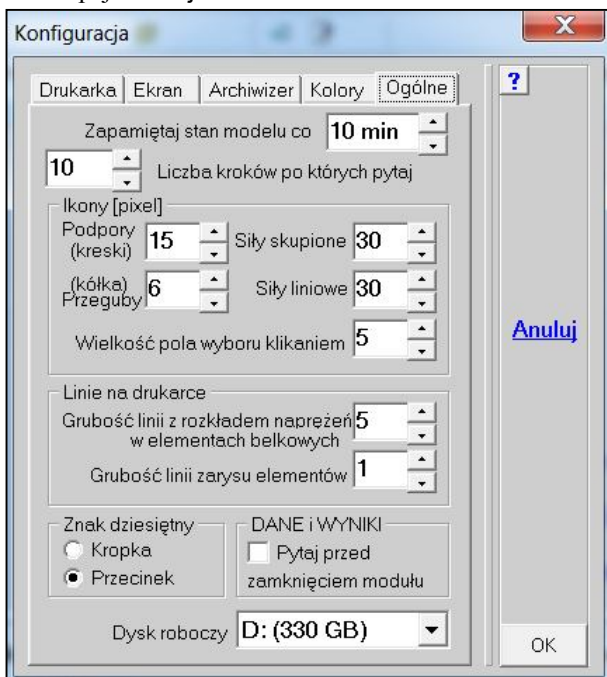
W polu „Ikony” można zmienić wielkość ikon prezentujących podpory, przeguby, wektory sił skupionych i pręemieszczeń w podporach oraz obciążeń rozłożonych. Wielkość ikony określana jest w pikselach ekranowych. Rozmiar ikony przegubu można też zmienić bezpośrednio wywołując opcję [Ikona](#) z menu [Przeguby](#) w module DANE lub [Pokaż](#) – [Pokaż ikony](#) – [Ikona przegubu](#) w module WYNIKI. Ponadto w tym polu można zmienić czułość wyboru przy klikaniu myszą. Klikając w wybranym miejscu ekranu otwiera się okno o rozmiarze ustalonym w konfiguracji. Im mniejsze okno tym precyzyjniejszy wybór, ale również trudniejszy. Zwiększając okno wybór staje się łatwiejszy, ale mniej precyzyjny. Wielkość pola wyboru związana jest silnie z rozdzielczością ekranu.

W polu „Linie na drukarce” można zmienić szerokości linii używanych do prezentacji modelu i wyników oraz prezentującej rozkłady wielkości wewnętrznych na rysunkach wykonywanych na drukarce kolorowej.

W polu „Znak dziesiętny” można ustawić kropkę lub przecinek jako znak dziesiętny liczb wyświetlanych na ekranie, zapisywanych do plików i drukowanych. Takie ustawienie ułatwia wykorzystywanie przez programy kalkulacyjne zapisanych do plików tabel. Przy wprowadzaniu wartości z klawiatury można używać kropki lub przecinka jako separatora części dziesiętnej. Dla programu ABC jest to obojętne. Znak dziesiętny można też ustawić wywołując opcję [Format](#) z menu [Pokaż](#) – [Różne](#).

W polu „DANE i WYNIKI” można ustalić czy przed zamknięciem modułów przygotowania danych i prezentacji wyników program ma zapytać czy na pewno chce się opuścić aktualny moduł.

Ponadto można ustawić który z dysków komputera będzie przechowywał pliki robocze Solveira. Taki dysk musi mieć dużo wolnej przestrzeni i powinien być szybki.



A 7. Błędy w programie ABC

Każdy program zawiera błędy. To nie jest oświadczenie, to jest prawo informatyki. Program ABC też podlega temu prawu i jest tylko kwestią czasu, aby błąd się ujawnił. Są trzy rodzaje błędów.

- Pierwszy jest sygnalizowany komunikatem z czerwonym polem i polskim napisem. Należy wtedy postępować tak jak sugeruje komunikat.

- Drugi polega na niewłaściwym działaniu programu, ale bez żadnej sygnalizacji. Można spróbować wtedy wyjść z programu przyciskiem [Zakończ] i przez przycisk [Stare zadanie](#) do niego wrócić. Jeśli sytuacja będzie się powtarzać, należy wtedy spakować zadanie i przysłać je do autora podając objawy błędu.

- Trzeci objawia się komunikatami w języku angielskim. Po zamknięciu komunikatu przyciskiem [OK] należy zamknąć zadanie przyciskiem [Zamknij]. Jeśli po ponownym otwarciu zadania przyciskiem [Stare zadanie](#) komunikat się powtórzy, należy zadanie spakować i przysłać je do autora podając objawy błędu. Nie wolno kontynuować pracy ponieważ konsekwencje błędu opisanego angielskim komunikatem mogą prowadzić do zniszczenia zadania, które kosztowało użytkownika wiele pracy.

Zasadniczo pracę należy kończyć przyciskiem [Zakończ]. Program wtedy sprawdza formalną poprawność wprowadzonych danych i ewentualnie je poprawi. Następuje też zapis danych na dysk. Kończenie pracy prawym, górnym przyciskiem [X] spowoduje, że ostatnio wprowadzone dane mogą nie być zapisane. Prawego, górnego przycisku [X] należy użyć tylko w jednej sytuacji. Kiedy nasz model ulegnie „rozsypaniu”. Wtedy opuszczając program awaryjnie, prawym górnym przyciskiem nie zapiszemy błędnych danych.

Przy zgłaszaniu błędów należy koniecznie załączyć zadanie, w którym błąd się objawił i mieć możliwość zrzut z ekranu oraz opis postępowania, które do niego doprowadziło.