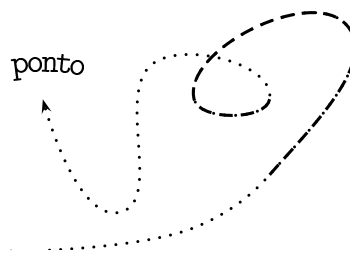


Ponto – Readme

25. Oktober 2004



Inhaltsverzeichnis

1	Was ist <i>Ponto</i> ?	1
2	Was benötige ich, um <i>Ponto</i> zu starten?	2
3	Wie starte ich <i>Ponto</i>?	2
3.1	Möglichkeit 1	2
3.2	Möglichkeit 2	3
4	Welche Klassen, Attribute und Methoden gibt es?	3
5	Beispiele	5
5.1	Beispiel 1	5
5.2	Beispiel 2	5
5.3	Beispiel 3	5

1 Was ist *Ponto* ?

- *Ponto* ist ein Pythonmodul, das es erlaubt, Objekte in *OpenOffice-Writer* zu instanziiieren und mit Methoden deren Attribute zu verändern.
- Die Klassen, Attribute und Methoden in *Ponto* entsprechen einer einfachen, aber streng objektorientierten Terminologie.

- Durch die praktische Anwendung dieser Terminologie können theoretisch fundierte Kenntnisse zum Praxisfeld Textverarbeitung erworben werden.

2 Was benötige ich, um *Ponto* zu starten?

- einen Computer mit einem Betriebssystem, auf dem *OpenOffice.org* läuft.
- *OpenOffice.org* in einer Version ab 1.1RC4.
- in der Standardinstallation von *OpenOffice.org* ist die erforderliche *Python-UNO bridge* bereits enthalten.
- das Pythonmodul *Ponto* (Datei *Ponto.py*).
- **Achtung:** bei Linux-Live-CDs wie z.B. Knoppix wird die *Python-UNO bridge* häufig weggelassen! Sie muss dann anderweitig besorgt werden!

3 Wie starte ich *Ponto*?

3.1 Möglichkeit 1

- in einer shell ins Stammverzeichnis von *OpenOffice.org* wechseln.
- von dort ins Unterverzeichnis */program* wechseln.
- den Befehl “python” aufrufen.
- **Achtung!** Bitte darauf achten, dass wirklich die Python-Version aus dem Unterverzeichnis */program* verwendet wird! Unter Linux gewährleistet dies der Befehl “./python”.
- Nun kann Python-Code eingegeben werden.
- Üblicherweise beginnt man mit der Zeile

```
from ponto import Dokument
```

Dadurch wird die Klasse importiert, von der man normalerweise als erstes Objekte erzeugt.

- Danach kann auf die Klassen des *Ponto*-Moduls zugegriffen werden.
- **Achtung!** Wenn Probleme auftauchen, kann es nötig sein, dass die Zeile “from ponto import Dokument” zweimal aufgerufen wird.

3.2 Möglichkeit 2

Schritt 1

- einen beliebigen Editor öffnen und eine beliebige Datei `beispielx.py` erzeugen.
- In der Datei `beispielx.py` sollte zu Beginn folgende Zeile üblicherweise nicht fehlen:

```
from ponto import Dokument
```

Dadurch wird die Klasse importiert, von der man normalerweise als erstes Objekte erzeugt.

- Danach kann in der Datei `beispielx.py` auf die Klassen des *Ponto*-Moduls zugegriffen werden.
- `beispielx.py` speichern.
- **Achtung!** Wenn Probleme auftauchen, kann es nötig sein, dass die Zeile `from ponto import Dokument` zweimal aufgerufen wird.

Schritt 2

- in einer shell ins Stammverzeichnis von *OpenOffice.org* wechseln.
- von dort ins Unterverzeichnis `/program` wechseln.
- den Befehl `python beispielx.py` aufrufen.
- **Achtung!** Bitte darauf achten, dass wirklich die Python-Version aus dem Unterverzeichnis `/program` verwendet wird! Unter Linux gewährleistet dies der Befehl `./python beispielx.py`.
- Das Programm wird nun ausgeführt.

4 Welche Klassen, Attribute und Methoden gibt es?

- einen ersten Überblick gibt das Klassendiagramm 1.
- genaueres über die Nutzung einzelner Komponenten von Ponto lassen sich der API-Dokumentation entnehmen.

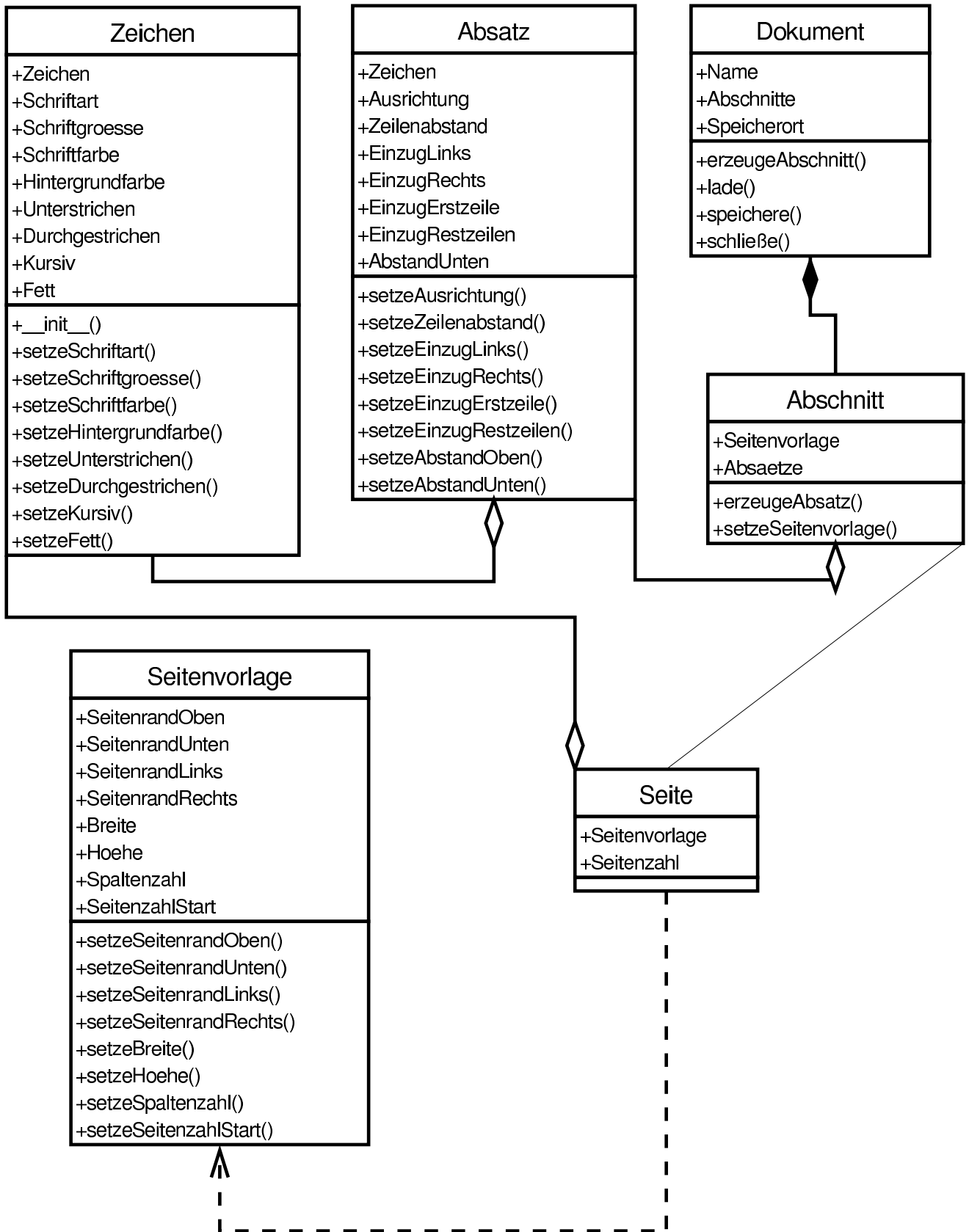


Abbildung 1: Klassendiagramm *Ponto*

5 Beispiele

5.1 Beispiel 1

```
# Ponto-Modul importieren:  
from ponto import Dokument  
  
# Dokument mittels Konstruktor erzeugen:  
dok1=Dokument()  
  
# einen Absatz im automatisch mitgenerierten ersten  
# Abschnitt des Dokuments erzeugen:  
absatz1=dok1.erzeugeAbsatz("""Hallo_Welt,_ich_bin_der  
_kleine_Beispieltext_von_absatz1!""")  
  
# Absatz um 2 cm einrücken:  
absatz1.setzeEinzugLinks(2000)
```

5.2 Beispiel 2

```
from ponto import Dokument  
# Skript ändert in einem Absatz die Größe eines Wortes  
dok1=Dokument()  
cursor=dok1.gibCursor()  
absatz1=dok1.erzeugeAbsatz("Hallo_Welt,")  
#zurück zum Anfang des Absatzes:  
zaehler=0  
while zaehler<=11:  
    cursor.zurueck()  
    zaehler=zaehler+1  
  
einZeichen=cursor.gibZeichen()  
while einZeichen.Zeichen <> " ":  
    einZeichen.setzeSchriftgroesse(20)  
    cursor.vor()  
    einZeichen=cursor.gibZeichen()
```

5.3 Beispiel 3

```
from ponto_beta import Dokument  
# Skript färbt das erste Wort rot, das zweite Wort blau  
dok1=Dokument()  
cursor=dok1.gibCursor()  
absatz1=dok1.erzeugeAbsatz("Hallo_Welt,")  
#zurück zum Anfang des Absatzes:
```

```

zaehler=0
while zaehler <=11:
    cursor.zurueck()
    zaehler=zaehler+1

# den Farbwert "Rot" importieren (vordefinierte
# Farbwerte müssen importiert werden)
from ponto_beta import Rot

# "Hallo" mit vordefiniertem Farbwert rot färben
einZeichen=cursor.gibZeichen()
while einZeichen.Zeichen <> "␣":
    einZeichen.setzeSchriftfarbe(Rot)
    cursor.vor()
    einZeichen=cursor.gibZeichen()

# "Welt" mit RGB-Wert blau färben
while einZeichen.Zeichen <> ",":
    einZeichen.setzeSchriftfarbe(0,0,255)
    cursor.vor()
    einZeichen=cursor.gibZeichen()

```