

## OSNOVNA PRAVILA HIPERMEDIJE

Hipermedijalni sistemi u organizacionom smislu predstavljaju mrežno rešenje za struktuiranje multimedijalnih elemenata. Korisniku se omogućuje da se kreće po definisanim putevima unutar sadržaja koji se može sastojati od teksta, slika, filmskih sekvenci, animacije i dr.

- hipermedijalni sistemi omogućavaju kompjuterski podržano nesekvencionalno čitanje dokumenata, odnosno interaktivno grananje i dinamično prikazivanje.
- Hipermedijalni sistemi su definisani kao obimni multimedijalni sistemi koji imaju hiperlinkove.
- Postoje dva važna aspekta hipermedijalnih sistema:
  - o Pravljenje aplikacije
  - o Pravljenje aplikacija dostupnim za sve korisnike.

Postoje dvanaest kriterijuma za hipermedijalne sisteme:

1. Pravilo multimedija
2. Pravilo objekta
3. Pravilo skriptovanja
4. Pravilo višeg korisnika
5. Pravilo oblikovanja
6. Pravilo mejuoperisanja
7. Pravilo hiperveze
8. Pravilo nezavisne tehnologije
9. Pravilo prozirljivosti
10. Višeznačno pravilo
11. Pravilo podrške performansi
12. Pravilo standarda

### Pravilo multimedije

Hipermedijalni sistem treba da podrži korisnički – doteran i vremenski doteran ulaz i izlaz sistema punog spektra senzornih – bogatih multimedijalnih tipova, uključujući ne samo objekte koji su smešteni u unutrašnjosti sistema već i one koji su smešteni spoljno u drugim izvorima podataka (npr. dvo-dimenzionalne statične i animirane grafike u boji, trodimenzionalne statične i animirane grafike u boji, audio, nepokretne slike, tekst itd.)

- Mnoge grafike su statične i nepromenljive. Animiranje je proces “oživljavanja” statičkih grafičkih objekata.
- Audio se odnosi na snimanje glasa, muzike ili drugih zvukova koji se kasnije puštaju kao pratilac i zvuk.
- Images su nepokretne slike objekata realnog sveta ili događaja koje se snimaju kao film fotografija, na video kaseti, optičkom disku ili drugim fizičkim medijima.
- Hipermedijalni sistem mora ne samo da manipulira objektima multimedije nego da ih skladišti i obnavlja na kompjuteru.

### Pravilo objekta

- Hipermedijalni sistem treba da upotrebi objekat uporelivanja za sistem interakcije, sistem memorisanja i kreiranje aplikacije,
- Objekti mogu komunicirati slanjem poruka jedan drugom (na primer Laserski {tampa~ i biblioteka fontova).
- "Naslelivanje" je mehanizam koji dozvoljava definisanje novih klasa objekata kao dodatak prethodno definisanim klasama.
- Orijentisani – objekat razvija i memori{e ponue okru`enja visoke kontrole i fleksibilnosti u razvijanju aplikacije. Autori aplikacije dobijaju odrejene kontrole preko osnovnog sistema objekata takve kao {to su alati, stranice, grafike i korisni~ki-definisani objekti. Oni mogu da koriste te objekte da bi razvili aplikaciju mnogo br`e nego sa ostalim programskim metodama.

### **Pravilo skriptovanja**

- Hipermedijalni sistem treba da obezbedi obiman, korisni~ki- dostupan kriptovan jezik za pro{irivanje i modifikovanje pona{anja sistema i elemenata aplikacije.
- Skriptovani jezik se koristi za sastavljanje skripti tj. veoma kratkih programa baziranih na korisni~kom rodnom (maternjem jeziku).
- Kompletan skriptovan jezik treba da obezbedi sposobnost ispunjavanja slede}ih funkcija:
  - o Slanje poruka objektima
  - o Primanje poruka
  - o Manipulisanje objektima i modifikovanje njihovog pona{anja – ispunjavanje slede}ih nekih funkcija obra{livanje podataka
  - o Interfejs sa proizvoljnim programom

### **Pravilo vi{e-korisnika**

- Hipermedijalni sistem treba da podr{i sarajivanje prilikom graenja aplikacije od strane razli~itih autora na mre{i sa razli~itim kompjuterima i izvr{avanje tih aplikacija pomo}u vi{e korisnika
- Hipermedijalni sistemi moraju da podr`avaju okru`enja klijent-servera
- Onaj koji gradi aplikaciju mora biti sposoban da uradi ujedno i ceo elektronski deo njegovog programa.
- Sistem mora re{iti konkurentne konflikte dok odr`ava ispravnost podataka i aplikacije

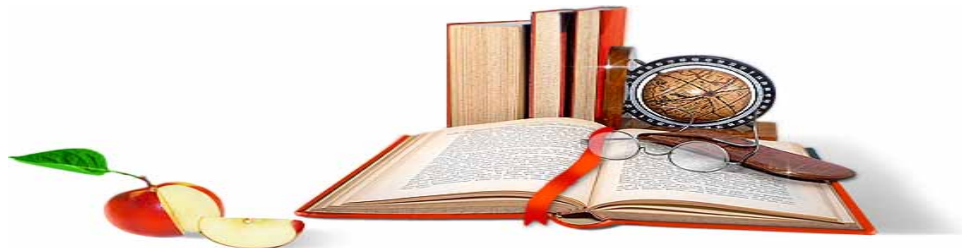
### **Pravilo oblikovanja**

- Razvijene aplikacije sa hipermedijalnim sistemom treba da nastave da rade dobro i sa predvidivim sposobnostima karakteristi~nog radnog re`ima. Kad su svrstane u razvojno okru`enje tad sadr`e mnogo vi{e podataka i mnogo vi{e konkurentnih korisnika. Tada postoji prototip ili vode}a verzija te aplikacije.
- Sa programom oblikovanja, aplikacija mo`e biti dobijena mnogo br`e i ostati du`e upotrebljiva i ako njeno okru`enje pretrpi promene.

**---- OSTATAK TEKSTA NIJE PRIKAZAN. CEO RAD MOŽETE PREUZETI  
NA SAJTU [WWW.MATURSKI.NET](http://WWW.MATURSKI.NET) ----**

**BESPLATNI GOTOVI SEMINARSKI, DIPLOMSKI I MATURSKI TEKST**  
RAZMENA LINKOVA - RAZMENA RADOVA  
RADOVI IZ SVIH OBLASTI, POWERPOINT PREZENTACIJE I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJALI.

**[WWW.SEMINARSKIRAD.ORG](http://WWW.SEMINARSKIRAD.ORG)**  
**[WWW.MAGISTARSKI.COM](http://WWW.MAGISTARSKI.COM)**  
**[WWW.MATURSKIRADOVI.NET](http://WWW.MATURSKIRADOVI.NET)**



NA NAŠIM SAJTOVIMA MOŽETE PRONAĆI SVE, BILO DA JE TO **SEMINARSKI**, **DIPLOMSKI** ILI **MATURSKI** RAD, POWERPOINT PREZENTACIJA I DRUGI EDUKATIVNI MATERIJAL. ZA RAZLIKU OD OSTALIH MI VAM PRUŽAMO DA POGLEDATE SVAKI RAD, NJEGOV SADRŽAJ I PRVE TRI STRANE TAKO DA MOŽETE TAČNO DA ODABERETE ONO ŠTO VAM U POTPUNOSTI ODGOVARA. U BAZI SE NALAZE **GOTOVI SEMINARSKI, DIPLOMSKI I MATURSKI RADOVI** KOJE MOŽETE SKINUTI I UZ NJIHOVU POMOĆ NAPRAVITI JEDINSTVEN I UNIKATAN RAD. AKO U **BAZI** NE NAĐETE RAD KOJI VAM JE POTREBAN, U SVAKOM MOMENTU MOŽETE NARUČITI DA VAM SE IZRADI NOVI, UNIKATAN SEMINARSKI ILI NEKI DRUGI RAD RAD NA LINKU **IZRADA RADOVA**. PITANJA I ODGOVORE MOŽETE DOBITI NA

NAŠEM **FORUMU** ILI NA **[maturskiradovi.net@gmail.com](mailto:maturskiradovi.net@gmail.com)**

-  
-