

Unlimited author: Průručka používateľa



UNLIMITED **AUTHOR**

průručka používateľa

v1.7

## Obsah

1. O programe Unlimited author.....	3
2. Nastavenia.....	4
2.1 Minimálna konfigurácia.....	4
2.2 Inštalčný proces.....	4
3. Nastavenia.....	5
3.1 General.....	5
3.2 Text processor.....	6
4. Ako začať - nová práca.....	7
4.1 Nová práca.....	7
4.1.1 Kategorizácia žánrov a podžánrov.....	9
5. Hlavné okno.....	11
6. Editácia knižnice.....	12
6.1 Databáza kapitol.....	12
6.2 Databáza postáv.....	13
6.3 Databáza poznámok.....	14
7. Manažovanie písania.....	15
7.1 Práca s obrazmi (snapshots).....	16
7.1.1 Vytvorenie obrazu (snapshotu).....	16
7.1.2 Návrat k staršiemu obrazu (snapshotu).....	16
7.1.3 Mazanie obrazu (snapshotu).....	16
7.2 zálohovanie kapitoly.....	17
8. Centrum akcií.....	18
8.1 Zálohovanie (backup) práce.....	18
8.2 Exportovanie databáz (tlačenie databáz do externého textového súboru).....	18
8.3 Tlač databáz.....	19
8.4 Finalizovanie práce (export kompletnej knihy).....	19

## 1. O programe Unlimited author

Program Unlimited author predstavuje komplexný nástroj pre spisovateľov. Hlavnou myšlienkou je možnosť manažovania svojho diela a rýchla dostupnosť potrebných poznámok. V ďalších verziách by mali postupne pribúdať aj analytické nástroje, centrum prehľadov, vlastný textový editor (bez rušivých elementov) a rôzne podprogramy pre inšpiráciu a zrýchlenie práce autorov. Ako hlavná prednosť by mala byť aj multiplatformnosť, plánovaná je podpora pre operačné systémy Windows, Linux a FreeBSD.

Program pre spisovateľov s ktorým sa nedá písať? Unlimited author zatiaľ neobsahuje vlastný textový editor, ale ponúka možnosť písania pomocou známych editorov, ako Microsoft Word či Libre office. Umožňuje projekt založiť na štyroch najznámejších formátoch: Plain text (Txt), Rich text format (Rtf), Office Open XML (Docx) alebo Open document (Odt).

Manažment projektu je založený na kapitolách. K dispozícii je možnosť vytvárania obrazov a práca s nimi, pribudnúť by malo aj zálohovanie. Niektoré podobné programy používajú ako základ editáciu scén a nie kapitol, čo má svoje výhody. Prečo teda editácia na základe kapitol? Kapitola ako základ písania je používaná asi najčastejšie, koncept je jednoduchý na pochopenie a predstavuje ideálnu „jednotku“ písania v literatúre. Písanie na základe scén sa zdá byť prirodzenejšie pre filmové scenáre a hoci ide spravidla o menšiu jednotku textu (kapitola obvykle obsahuje viacero scén), kapitola ponúka svojim spôsobom väčšiu literárnu voľnosť.

## 2. Nastavenia

Aplikácia Unlimited author sa dodáva vo viacerých verziách. V prípade, že sa jedná o Balík - prenosnú verziu, stačí rozbaľiť balík a spustiť binárny súbor, ktorý je v hlavnom adresári. Všetky údaje budú v tomto prípade uložené v danom adresári, vrátane prác a konfiguračného súboru. Aplikácia nie je viazaná na umiestnenie, takže adresár je možné ľahko presunúť na iné zvolené miesto. (Používateľ samozrejme musí mať patričné práva na zápis). V druhom prípade, pokiaľ ide o verziu s inštalátorom, bude aplikácia nainštalovaná priamo do štruktúry zvoleného OS, pričom v domovskom adresári používateľa bude vytvorený adresár Uauthor, kde je uložený konfiguračný súbor a práce používateľa.

### 2.1 Minimálna konfigurácia

OS: Windows 95-8.1\*, Linux mint, FreeBSD

Diskové miesto: asi 2,5 Mb

Display: odporúčaná veľkosť aspoň 1024x768, alebo vyšší

\* Funkčnosť na Windows 10 zatiaľ nebola testovaná

### 2.2 Inštalačný proces

#### Pre OS Windows

1. Spustíte súbor ua\_setup.exe
2. Budete vyzvaný na prijatie licenčných podmienok.
3. Po potvrdení, budete vyzvaný na zvolenie umiestnenia. (V prípade, že nebude zvolená iná cesta, bude aplikácia nainštalovaná na štandardné miesto v "Program files" adresári)
4. Po inštalácii je možné spustiť aplikáciu kliknutím na jej ikonu na ploche.

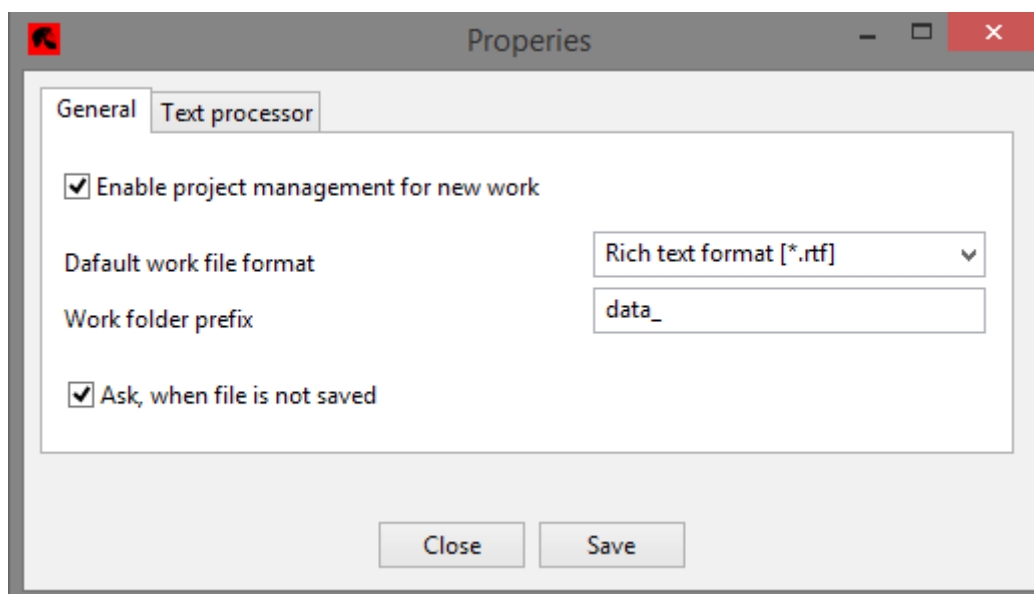
#### Pre OS Linux/ FreeBSD

1. Rozbaľte "balík" so súbormi inštalátora do adresára, kde máte právo zapisovať.
2. Ako používateľ root (resp. s použitím príkazu SUDO), spustíte inštalačný skript install.sh
3. Aplikácia bude nainštalovaná na štandardnú cestu (/usr/bin). Aplikáciu je možné spustiť napísaním príkazu *uauthor* do príkazovej riadky, alebo kliknutím na ikonu zástupcu na ploche v prípade, že bola vytvorená.

## 3. Nastavenia

Okno s nastaveniami aplikácie Unlimited author je prístupné z hlavného menu (Hlavné menu → Editor → Properties). Tu je možné nájsť všetky dôležité prvky, ovplyvňujúce prácu v programe. Okno obsahuje dva taby:

### 3.1 General



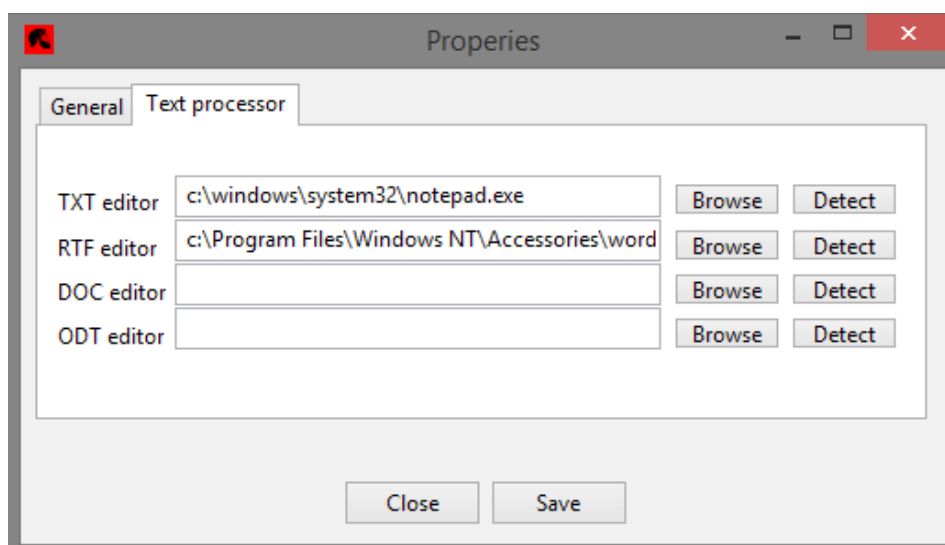
**Enable project management for new work** – toto nastavenie zabezpečí, že vždy, keď používateľ bude vytvárať novú prácu, automaticky bude zvolená aj možnosť „manažovania projektu“. Bez tejto možnosti je aplikácia Unlimited author len akosi databázou, ktorá je k dispozícii pre autora, no neumožňuje mu v tom prípade priamo editovať kapitoly. Keďže ide o jednu z hlavných vlastností programu, štandardne je táto možnosť zapnutá.

**Default work file format** – v prípade, že je povolený manažment písania, táto voľba bude štandardne ponúknutá vždy pri vytváraní novej práce, ako formát pre prácu. V prípade windows verzie aplikácie je táto voľba nastavená štandardne na RTF. (Editor Wordpad je štandardnou súčasťou os Windows a RTF formát už ponúka aj základné formátovanie textu)

**Work folder prefix** – v prípade, že je povolený manažment písania, predstavuje reťazec, ktorý bude použitý pri vytváraní novej práce na generovanie pracovného adresára. Názov pracovného adresára je ešte možné ručne pozmeniť.

**Ask, when file is not saved** – táto možnosť zapína automatickú kontrolu stavu uloženia práce (súbor UAD), pri ukončovaní práce s programom. Štandardne je táto možnosť zapnutá.

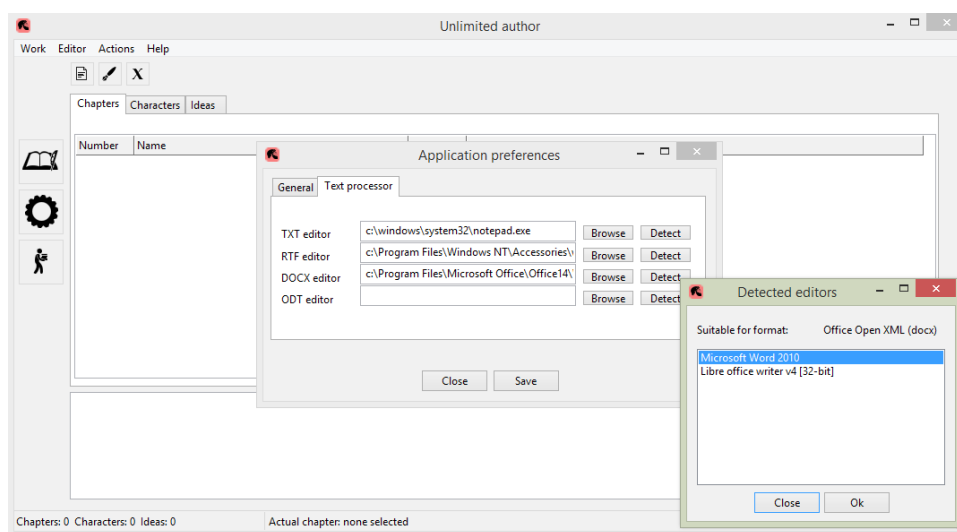
## 3.2 Text processor



Toto okno obsahuje informácie o tom, aký externý textový editor sa má použiť pri písaní práce. Používateľ má možnosť voľby, aký editor používať na aké typy textových formátov. Je možné použiť automatickú detekciu (pre každý formát súboru zvlášť), alebo ručne nájsť spúšťač súbor svojho obľúbeného editora, ktorý nie je detekovaný aplikáciou.

Pre detekciu treba stlačiť tlačidlo „detect“ pre zvolený formát. Aplikácia následne ukáže zoznam nájdených editorov. (zoznam je rozdielny pre Windows a \*nix verzie). Aktuálne detekované textové editory sú nasledovné:

- Notepad
- Notepad++
- Wordpad (32 aj 64-bit)
- Libre office writer 1-4 (32 aj 64-bit)
- Microsoft word 2003-2013 (32 aj 64-bit)



## 4. Ako začať - nová práca

Ako prvý krok, ešte pred samotným začatím novej práce, je ideálne nastaviť si pracovné textové editory. (viz. nastavenia → text processors). Program po nainštalovaní ponúka len základné editory systému Windows, ktoré umožňujú len základnú editáciu. (Ako formát je preto štandardne nastavený RTF). V prípade, že chcete aplikáciu používať len na spracovanie knižnice, môžete tento krok preskočiť.

Po nastavení textových editorov už nie je viac potrebné tento krok opakovať.

### 4.1 Nová práca

Pre začiatok písania, je potrebné zvoliť možnosť Work → New, v hlavnom menu aplikácie. Po overení, či používateľ chce naozaj začať novú prácu (všetky premenné v pamäti budú premazané!), sa zobrazí nasledovné okno:

The screenshot shows a 'Work properties' dialog box with the following fields and values:

- Work name: newWork
- Author's name: (empty)
- Work form: Novel
- Genre: Adventure
- Subgenre: (empty)
- Short description: (empty)
- Description: (empty text area)
- Work file: newwork.uad
- Editing management: ☒ Enable editing management
- Folder name: data\_newwork
- File format: Rich text format (\*.rtf)
- Buttons: Close, Save

Okno má preddefinované niektoré polia, keďže projekt sa vytvorí v pamäti hneď po potvrdení začatia novej práce. V prípade, že používateľ teraz klikne na tlačidlo CLOSE, projekt bude vytvorený, ale so štandardnými nastaveniami. Pri neskoršom kliknutí na položku PROPERTIES v hlavnom menu aplikácie sa zobrazia tieto informácie znovu a používateľ ich bude môcť editovať. (Pozor, niektoré polia sa dajú nastaviť iba pri vytváraní novej práce - WORK FILE, ENABLE EDITING MANAGEMENT, FOLDER NAME a FILE FORMAT.)

**Work name** – Predstavuje názov práce. Názov práce je nezávislý na žiadnom inom poli a môže obsahovať ľubovoľné znaky vrátane medzier a pod.

**Author's name** – Meno autora, nepovinné pole.

**Work form** – S programom je možné pracovať na viacerých typoch prác, ktoré sa obvykle líšia hlavne svojou dĺžkou. Toto nastavenie má skôr informatívny charakter. (V budúcnosti bude využité aj iným spôsobom)

**Genre** – Žáner literárneho diela. V prípade, že k danému žánru existuje podžáner, bude automaticky povolené aj pole „Subgenre“.

**Subgenre** – Bližšie špecifikuje, o aké dielo ide.

**Short description** – Krátky popis práce, v rozsahu 1-2 vety.

**Description** – Komplexný popis práce.

**Work file** – Názov pracovného súboru. Jeho názov sa generuje od „Work name“. Je vhodné zvoliť taký názov, ktorý neobsahuje diakritiku ani žiadne špeciálne znaky. Toto je podstatné hlavne pre prenositeľnosť práce na inú platformu.

**Enable editing management** – Aplikácia Unlimited author je určená ako pomôcka pre autorov, ktorá obsahuje dve základné funkcie: knižnicu, vďaka ktorej si autor udrží ľahko prehľad o všetkom, čo sa týka jeho práce a schopnosť manažovať písanie projektu. Týmto prepínačom sa zapína schopnosť manažovať prácu autora, čo obnáša vytvorenie adresárovej štruktúry a možnosť editovania kapitol. Štandardne je táto funkcia zapnutá.

**Folder name** – Názov pracovného adresára, kde bude uložená súborová štruktúra, obsahujúca samotnú prácu. Názov je odvodený od názvu práce, ale nemal by obsahovať žiadne špeciálne znaky ani diakritiku z dôvodu prenositeľnosti. Obsah adresára bude manažovaný automaticky, v prípade že možnosť „Enable editing management“ je zapnutá.

**File format** – Formát súborov, v ktorých bude uložená samotná práca. Podstatným faktorom je miera, akou je možné formátovať text v súboroch a dostupnosť textového editora, ktorý bude autor používať na písanie. Podporované sú 4 typy súborov:

- **Plain text** (TXT) – Najjednoduchší typ súboru, ktorý neposkytuje žiadne formátovanie. Jeho výhodou je jednoduchá štruktúra, menšia veľkosť a v podstate na každom operačnom systéme (OS) je prítomný nejaký základný textový editor, umožňujúci prácu s ním.
- **Rich text format** (RTF) – Tento typ súboru umožňuje základné formátovanie. Nie na každom OS je však k dispozícii editor. (Vhodné hlavne pre Windows OS)
- **Microsoft open XML** (DOCX) – Pokročilý formát s bohatými možnosťami. Vzhľadom na potrebný textový editor je vhodný hlavne pre prácu vo Windows OS.
- **Open document** (ODT) - Pokročilý formát s bohatými možnosťami. Vzhľadom na potrebný textový editor je ideálny pre použitie v Linux/Unix OS.



### 4.1.1 Kategorizácia žánrov a podžánrov

Zoznam žánrov, do ktorých môže byť práca kategorizovaná:

Adventure

Erotic

- \* Men`s erotica
- \* Women`s erotica

Fantasy

- \* Sword and sorcery
- \* Magic users

Horror

- \* Psychological
- \* Slasher
- \* Paranormal

Love and Romance

- \* Contemporary
- \* Historical
- \* Paranormal
- \* Suspence

Mainstream fiction

- \* Contemporary fiction
- \* Historical fiction
- \* Romantic fiction

Mystery and crime

- \* Thriller
- \* Cozy mystery
- \* Police procedural
- \* Historical mystery
- \* Paranormal
- \* Hard-boiled mystery

Science fiction

- \* Space opera

- \* Psychological

- \* Cyberpunk

Western

Young adult novel

- \* Historical YA novel

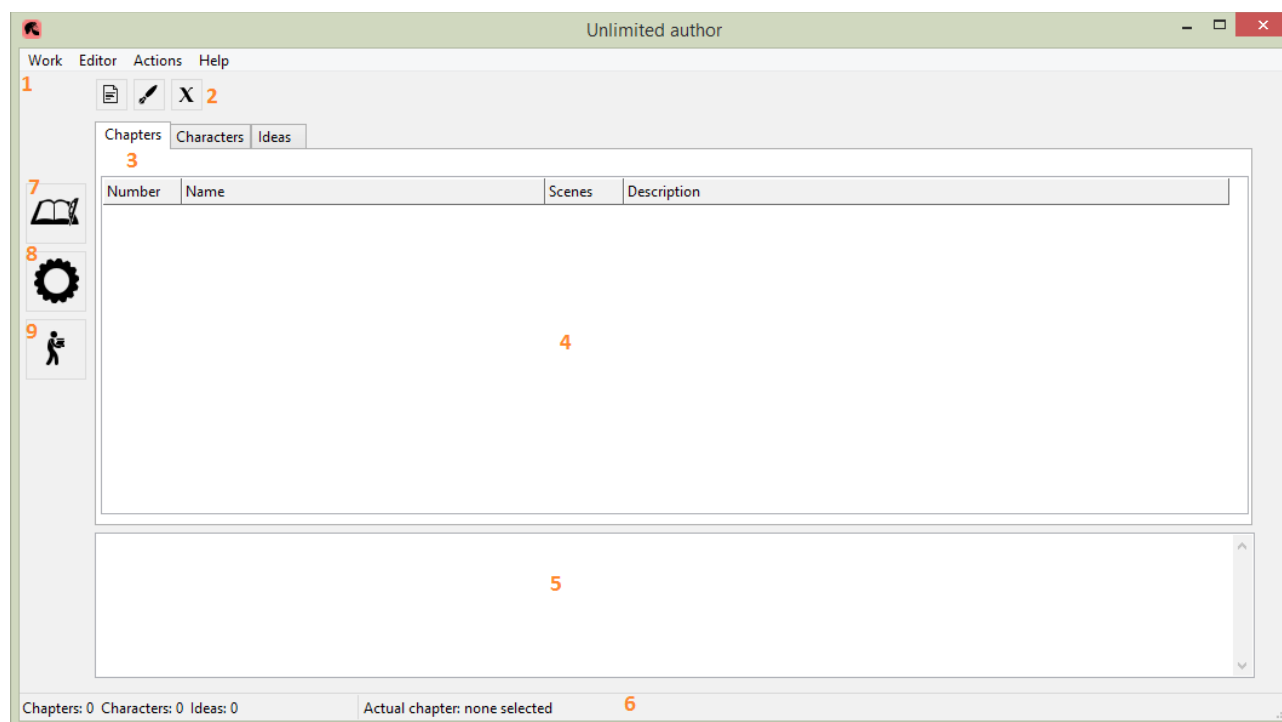
- \* Contemporary YA novel

- \* Genre YA novel

Other

## 5. Hlavné okno

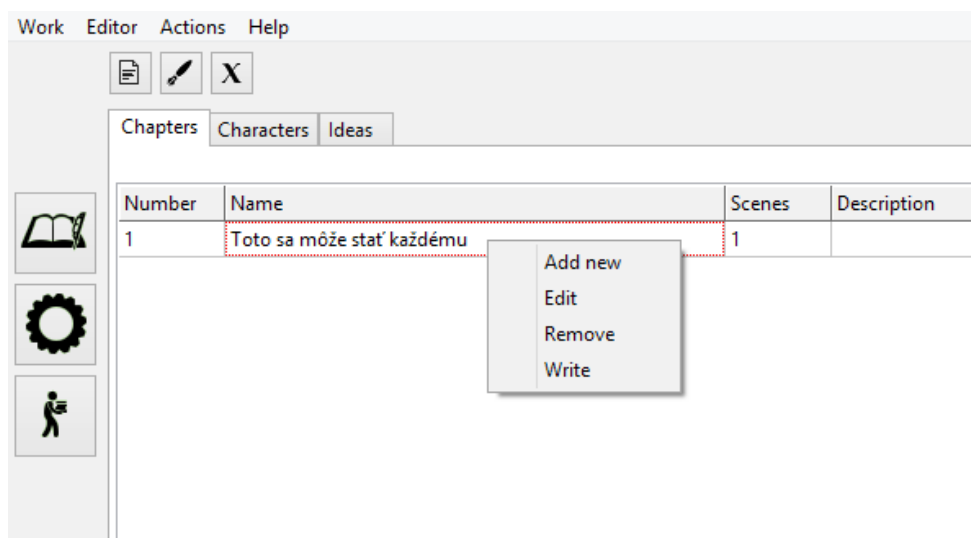
Z hlavného okna je možné ovládať všetky aspekty aplikácie.



1. **Hlavné menu** aplikácie.
2. **Tlačidlá rýchleho prístupu.** Pomocou týchto tlačidiel je možné pridávať, editovať a mazať položky v knižnici. Tlačidlá menia tú časť knižnice, ktorá je zvolená pomocou prepínača knižnice (3).
3. **Prepínač knižnice.** Prepínanie medzi záložkami knižnice. Je možné editovať popis kapitol, postáv a poznámky k práci. Po spustení programu je automaticky zvolený zoznam kapitol.
4. **Zoznam prvkov knižnice,** ktoré je možné editovať.
5. **Okno s náhľadom na popis** položky v knižnici. Tu sa zobrazí obsah pol'a „description“ pre zvolenú položku v knižnici, aby sa autor mohol rýchlejšie zorientovať a nemusel zakaždým otvárať editovanie danej položky.
6. **Status bar** – Zobrazuje základné informácie k práve otvorenej práci. Ukazuje taktiež aktuálnu položku zo zoznamu v knižnici, alebo informáciu o o uložení súboru keď prebehne funkcia na uloženie UAD súboru.
7. **Ikona pre otvorenie textového editoru.** Umožňuje „písať“ kapitolu. Toto tlačidlo je povolené len v prípade, ak je povolené aj manažovanie kapitol.
8. **Ikona pre otvorenie manažmentu písania.** Sprístupňuje okno, v ktorom je možné narábať so súbormi pre každú kapitolu, vytvárať z nich obrazy a pod. Toto tlačidlo je povolené len v prípade, ak je povolené aj manažovanie kapitol.
9. **Ikona pre otvorenie centra akcií.** Tu je možné spustiť rôzne funkcie na všetky databázy programu, ako tlačenie, zálohovanie, exportovanie a pod.

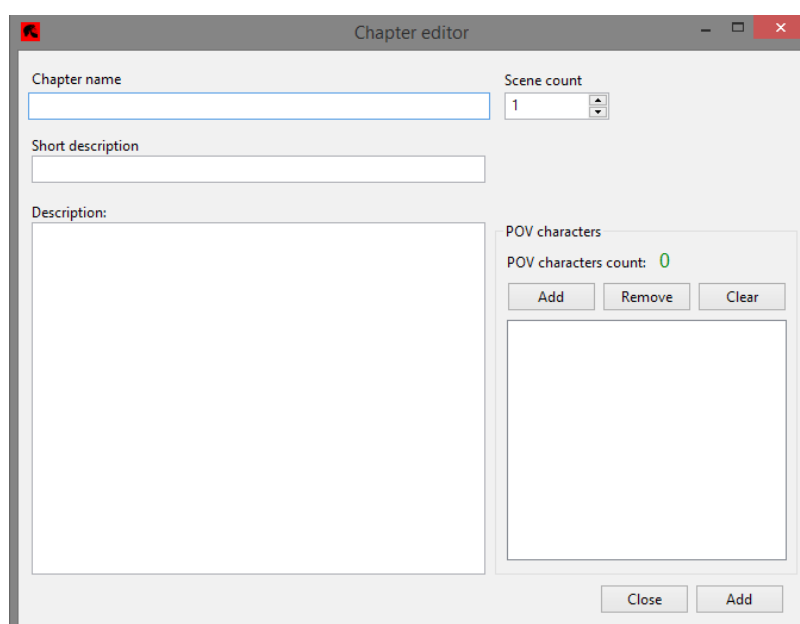
## 6. Editácia knižnice

Knižnica je základnou vlastnosťou aplikácie Unlimited author. Je rozdelená na tri sekcie, medzi ktorými je možné prepínať v hlavnom okne pomocou „prepínača knižnice“ (Je možné vybrať z troch databáz). Správu knižnice je možné vykonávať pomocou „rýchlych ikon“ v hlavnom okne (viz. sekciu Hlavné okno, bod. 2), ale použitím kontextového menu. (Kliknutie do zoznamu knižnice pravým tlačidlom na myši)



### 6.1 Databáza kapitol

Obsahuje popis jednotlivých kapitol literárneho diela. Umožňuje zadať popis kapitoly a priradiť postavy, ktoré sú považované za „hlavné“. (Point Of View)



**Chapter name** – Názov kapitoly. Pri editácii je možné použiť ľubovoľné znaky.

**Short description** – Popis postavy, umožňujúci jej rýchlu identifikáciu. Najvhodnejšie je použiť jednu vetu.

**Description** – Hlavný popis postavy, ktorý môže byť ľubovoľne komplexný.

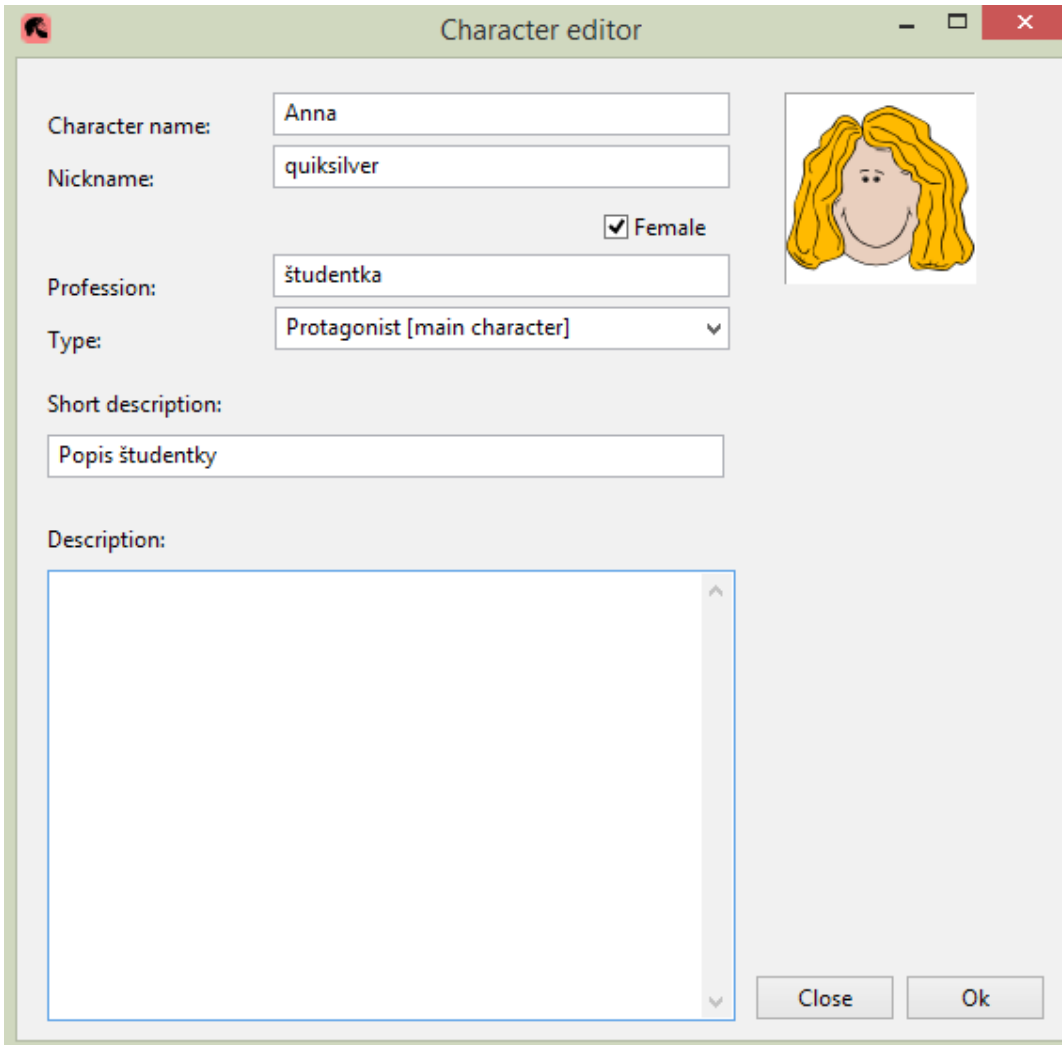
**Scene count** – Počet scén v danej kapitole. (Širšie využitie tejto premennej bude v rozpracované v ďalších verziách programu.)

**Pov characters count** – Počet POV postáv v kapitole.

**Add, Remove, Clear** – umožňuje pridávať a odoberať POV postavy priradené k tejto kapitole.

## 6.2 Databáza postáv

Tu sú zaznamenané podrobnosti o postavách.



The screenshot shows a 'Character editor' window with the following fields and controls:

- Character name:** Text box containing 'Anna'.
- Nickname:** Text box containing 'quiksilver'.
- Female:** A checked checkbox.
- Profession:** Text box containing 'študentka'.
- Type:** Dropdown menu showing 'Protagonist [main character]'.
- Short description:** Text box containing 'Popis študentky'.
- Description:** A large text area for detailed description.
- Character icon:** A small image of a person with long, wavy blonde hair.
- Buttons:** 'Close' and 'Ok' buttons at the bottom right.

**Character name** – Meno postavy. Môže obsahovať ľubovoľné znaky a medzery.

**Nick name** – Prezývka postavy.

**Female** – Určuje, či je postava mužského, alebo ženského pohlavia. Prepínač sa využíva pre výber databázy obrázkov a taktiež bude v ďalších verziách programu využitý k rôznym štatistikám.

**Profession** – Povolanie postavy.

**Type** – Typ postavy v diele.

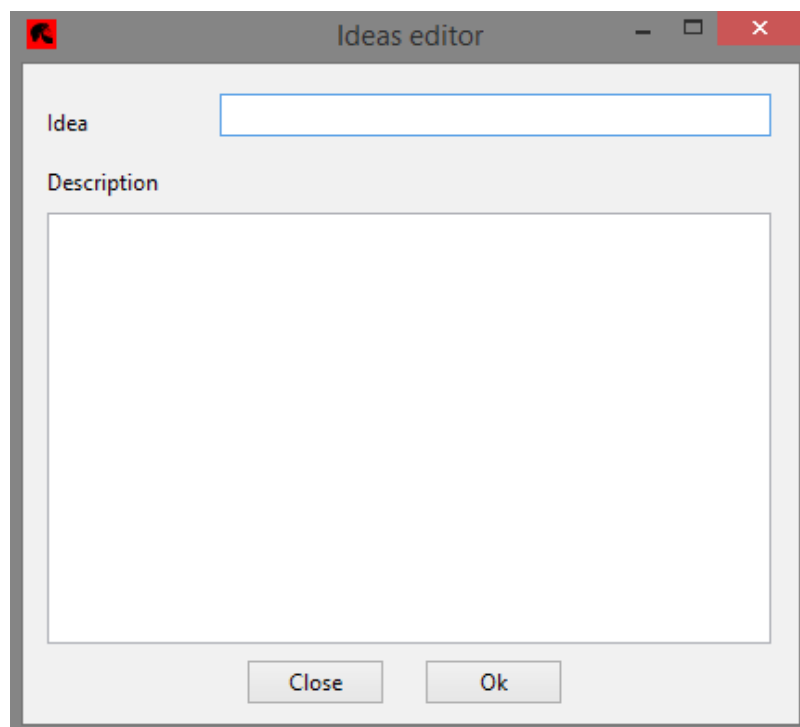
**Short description** – Krátky popis postavy, pre jej rýchlejšiu identifikáciu.

**Description** – Komplexný popis postavy.

**Obrázok postavy** – Reprezentuje postavu, slúži na lepšiu orientáciu. Obrázok je možné meniť kliknutím naň. (V ďalších verziách programu bude táto funkcionality rozvinutá)

## 6.3 Databáza poznámok

Slúži na zaznamenanie nápadov a poznámok autora k danej práci.

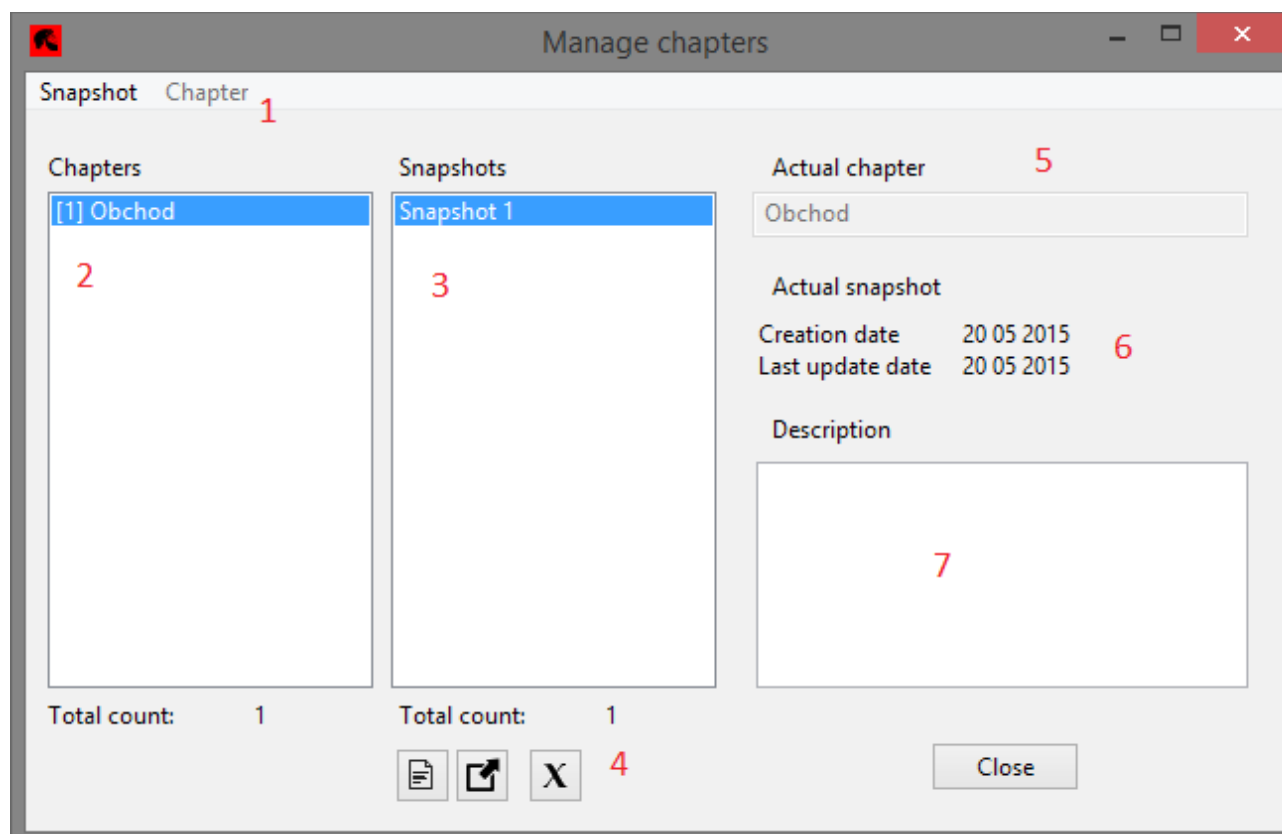


**Idea** – Krátky názov pre poznámku, pre jej rýchlejšiu identifikáciu.

**Description** – Poznámka.

## 7. Manažovanie písania

Pre sprístupnenie manažovania písania treba stlačiť tlačidlo so symbolom ozubeného kolesa na hlavnej obrazovke. (pozri kapitolu „hlavné okno“, bod 6. Otvorí sa nasledujúce okno:



1. **Hlavné menu** manažéra kapitol.
2. **Zoznam kapitol**
3. **Zoznam vytvorených obrazov**
4. **Tlačidlá rýchleho prístupu.** Pomocou týchto tlačidiel je možné pridávať, editovať a mazať uložené obrazy zvolenej kapitoly. Tlačidlá menia obrazy tej kapitoly, ktorá je zvolená v zozname kapitol (2).
5. **Názov aktuálne zvolenej (manažovanej) kapitoly**
6. **Doba vytvorenia a doba poslednej úpravy aktuálneho obrazu**
7. **Popis aktuálneho obrazu**

Manažovanie kapitol má za úlohu chrániť napísané kapitoly, pomocou vytvárania ich záloh (zatiaľ neimplementované) a vytvárania obrazov. Funguje to nasledovne:

Každá kapitola je uložená v zvláštnom adresári, ktorý obsahuje obrazy kapitoly (snapshots). Po začatí editácie kapitoly sa v tomto adresári objaví súbor s obsahom kapitoly. (V zvolenom formáte, ktorý bude editovaný zvoleným textovým editorom.) Keď autor usúdi, že ide vykonávať väčšie zmeny, môže vytvoriť obraz súboru (vytvorí jeho kópiu), ktorá bude ďalej editovaná ako hlavný súbor. Ak sa neskôr rozhodne, že zmeny nevyhovujú a rozhodne sa vrátiť k predošlej verzii

kapitoly, je možné zvoliť niektorý z obrazov a vrátiť sa k nemu ako k hlavnému súboru.

## 7.1 Práca s obrazmi (snapshots)

Obrazy slúžia na uloženie aktuálneho stavu rozpísanej práce. Častokrát sa stáva, že používateľ chce urobiť v texte väčšie zmeny, ale z určitého dôvodu si chce uchovať aj pôvodný text (napríklad keď robí väčšie prerábanie textu a nie je si istý, či nový text bude správne fungovať.) Vďaka obrazom je možné sledovať zmeny a v prípade potreby vrátiť text do pôvodného stavu. (V podstate je to aj forma zálohovania). Pri návrate k predošlej verzii textu, resp. pri návrate k práci so starším obrazom, bude tento obraz klonovaný ako aktuálny, t.j., starý obraz nenahradí najnovší, ale nakopíruje sa a prevezme úlohu aktuálneho obrazu práce. Tým sa zabezpečí, že ako obraz zostane zachovaná aj aktuálna verzia práce pre prípad, že by si to používateľ neskôr rozmyslel a chcel predsa len pokračovať v písaní pôvodného textu.

Ak chce používateľ len zmazať aktuálnu veriu textu s ktorou pracuje a vrátiť sa k predošlej verzii (poslednému uloženému obrazu), stačí posledný obraz zmazať.

### 7.1.1 Vytvorenie obrazu (snapshotu)

1. Používateľ si vyberie kapitolu, v ktorej chce uložiť aktuálny stav do obrazu.
2. V menu snapshot (prípadne kliknutím na tlačidlo "Create snapshot") zadá príkaz na vytvorenie nového obrazu.
3. Objaví sa okno, kde je možné zadať popis obrazu. (Dôvod zmien, poznámky k obsahu a pod.)
4. Po potvrdení kliknutím na tlačidlo "Create" sa vytvorí nový obraz. Spolu s obsahom kapitoly sa uložia aj informácie a aktuálnom dátume.

### 7.1.2 Návrat k staršiemu obrazu (snapshotu)

1. Používateľ si vyberie kapitolu, v ktorej chce načítať a nastaviť ako aktuálny niektorý z obrazov, ktoré predtým vytvoril.
2. V menu snapshot (prípadne kliknutím na tlačidlo "Clone as actual") zadá príkaz na skopírovanie obrazu a jeho nastavenie na aktuálny.

### 7.1.3 Mazanie obrazu (snapshotu)

1. Používateľ si vyberie kapitolu, v ktorej chce zmazať niektorý z existujúcich obrazov, ktoré predtým vytvoril. (Ak existuje len jediný, aktuálny obraz, nie je možné ho zmazať!)
2. V menu snapshot (prípadne kliknutím na tlačidlo "Delete") zadá príkaz na zmazanie vyznačeného obrazu.

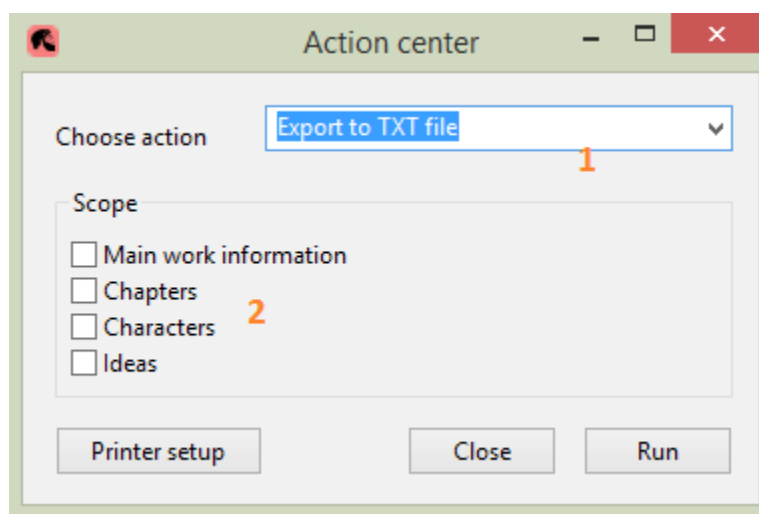


## 7.2 zálohovanie kapitoly

V hlavnom menu sa ukrýva pod položkou Chapter ponuka pre zálohovanie a obnovenie danej kapitoly. Zálohovaná a obnovená bude aktuálna kapitola vrátane obrazov (snapshotov), do vybraného (\*.bck) súboru.

Pozn.: Pri obnove bude nezvratne zmazaný obsah danej kapitoly a prepísaný verziou, ktorá sa nachádza v súbore zálohy.

## 8. Centrum akcií



1. Typ akcie
2. Rozsah

V centre akcií je možné robiť s databázami (a celou prácou) komplexnejšie "akcie". Používateľ si vyberie, aká akcia sa má udiť a na ktoré databázy (prípadne na celú prácu) sa má použiť.

### 8.1 Zálohovanie (backup) práce

Celú prácu (všetky kapitoly + všetky obrázky) je možné zálohovať do UAB súboru a neskôr je možné ju opäť naimportovať nazad do programu. Je to taktiež jeden zo spôsobov, ako preniesť celú prácu na iný počítač (alebo inú platformu) jednoduchým spôsobom.

Poz.: Všetky dôležité informácie budú zachované (čas vytvorenia súborov a pod.).

Prácu je možné opäť načítať do programu pomocou funkcie "Restore work". Pokiaľ práca s rovnakým menom už existuje, používateľ bude varovaný. Je taktiež nevyhnutné, pokiaľ existuje práca rovnakého mena, aby nebola práve otvorená v programe Unlimited author. V tomto prípade sa znovu načítanie neuskutoční.

### 8.2 Exportovanie databáz (tlačenie databáz do externého textového súboru)

Pokiaľ sa používateľ rozhodne, že chce informácie uložiť do externého textového súboru (napríklad keď ich chce upraviť pred tlačením), môže tak urobiť pomocou funkcie "Export to TXT". Bude vytvorený súbor, v ktorom budú v čitateľnej forme (bez textového formátovania) uložené zvolené informácie, ktoré si vyberie v časti "scope". Pokiaľ je zvolených viacero databáz, budú všetky

uložené do jedného a toho istého súboru!

## 8.3 Tlač databáz

Pre vytlačenie databáz na tlačiarni je tu funkcia "Print". Vytlačené budú databázy, ktoré si používateľ vyberie v časti "scope".

## 8.4 Finalizovanie práce (export kompletnej knihy)

Keď je používateľ hotový so svojou prácou, pomocou funkcie "Finalize work" je možné kompletnú prácu uložiť do zvoleného adresára. S každej kapitoly bude skopírovaný najaktuálnejší súbor a v cieľovom adresári tak bude jeden súbor pre každú kapitolu. Táto funkcia slúži k exportu napísanej práce, nie databáz.