



synXer - Podręcznik Użytkownika

dla synXer w wersjach: 1.0, 1.1

© 2007 hipercom.pl

Spis treści:

1. [Wstęp](#)
2. [Wymagania i licencja](#)
3. [Konfiguracja](#)
4. [Tryby synchronizacji](#)
5. [Tworzenie projektu](#)
6. [Otwieranie i zapisywanie projektu](#)
7. [Uruchamianie projektu](#)
8. [Rozwiązywanie problemów](#)

1. Wstęp

synXer jest narzędziem, które pomoże Ci utrzymywać aktualne wersje Twoich projektów, gdy pracujesz na wielu maszynach. Jego jedyną funkcją jest porównanie zawartości dwóch drzew katalogów (folderów ze wszystkimi podfolderami i plikami) i zdecydowanie co i gdzie powinno zostać skopiowane aby sprostać Twoim potrzebom. Współpracuje ze wszystkimi zewnętrznymi dyskami USB i FireWire, PenDrive'ami, Memory Stick'ami itp. Pracuje również na dyskach montowanych zdalnie przez sieć. Zasadą jest, że jeśli widzisz dysk zamontowany na swoim pulpicie, możesz wykorzystać **synXer** z tym dyskiem.

Przykładowe scenariusze, w których **synXer** może być przydatny, są następujące:

1. Pracujesz na różnych Mac'ach (np. w domu, w pracy, w szkole) i musisz zabierać wyniki swojej pracy ze sobą. Musisz mieć pewność, że nie zmarnujesz swojego czasu przez nadgranie najnowszej wersji swojego projektu wersją starszą, na innej maszynie. Kopiowanie całego drzewa projektów za każdym razem, gdy przesiadasz się na inną maszynę nie jest żadnym rozwiązaniem - po prostu zabiera zbyt wiele czasu. To, czego potrzebujesz, to mały, pewny i szybki dysk zewnętrzny (np. zewnętrzny jednocalowy dysk Sony 8GB MicroValult Pro może być trafnym wyborem) oraz odpowiednie oprogramowanie, które sprawdzi dla Ciebie które pliki należy skopiować i gdzie. **synXer** jest przykładem takiego oprogramowania.
2. Wykonujesz okresowe kopie zapasowe swoich zbiorów i/lub programów na innym nośniku (być może montowanym zdalnie przez sieć. Jednak ilość danych Ci danych rośnie bardzo szybko i nie chcesz kopiować wszystkiego za każdym razem. Najlepiej byłoby dodawać do kopii zapasowej tylko te elementy, które przybyły od wykonania poprzedniej kopii. **synXer** załatwi to za Ciebie.
3. Jesteś developerem, który musi synchronizować okresowo swój projekt aby pobrać zmiany wprowadzone przez innych developerów. Źródła projektu zlokalizowane są na serwerze FTP. Jeśli zamontujesz repozytorium projektu przez FTP w **Finderze** (tak, że pojawi się na pulpicie jako

dysk zewnętrzny), możesz użyć **synXer** aby pobrać tylko pliki faktycznie zmodyfikowane przez innych, w czasie gdy Ty pracowałeś(aś) nad inną częścią projektu. Aby wykorzystać **synXer** do wgrania Twoich zmian, należałoby zamontować repozytorium FTP w trybie do zapisu, co aktualnie nie jest możliwe w **Finderze**, chyba że skorzystasz z dodatkowych (darmowych) rozwiązań typu MacFUSE. Jednakże skorzystanie ze specjalizowanych systemów kontroli wersji może być lepszym rozwiązaniem w takim przypadku, jeśli jednak nie masz dostępu do takiej usługi, prosty zasób FTP może być pomocny przez pewien czas.

Sądząc z powyższych przykładów, **synXer** może Ci się przydać niezależnie od tego, czy jesteś podłączony do sieci, czy pracujesz off-line, czy używasz tylko jednego Mac'a czy wielu (lub kombinacji Mac'ów i PC-tów), czy jesteś profesjonalistą w informatyce czy po prostu chcesz mieć pewność, że Twoje dokumenty i muzyka są bezpiecznie składowane. Jeśli musisz kopiować okresowo jakieś dane między różnymi folderami (obojętnie czy na lokalnych, zdalnych, wewnętrznych czy zewnętrznych dyskach), **synXer** może zaoszczędzić Ci trochę czasu i wysiłku.

Prawdopodobnie myślisz teraz: "na pewno jest mnóstwo takich programów w Internecie". Oczywiście masz rację. Jest ich całkiem sporo, a niektóre z nich dostępne za darmo. Sam używałem wielu z nich, a powody, dla których napisałem **synXer** i dobrze mi się z nim pracuje, są następujące (najważniejsze wg mnie cechy zostały oznaczone **kolorem czerwonym**):

- **synXer** to freeware, możesz go używać w dowolnym środowisku (dom, praca, szkoła) i w dowolny sposób bez żadnych opłat i nie łamiesz w ten sposób żadnych umów licencyjnych.
- **synXer** jest całkiem szybki jeśli porównać go z innymi darmowymi produktami. Dokładne porównania nie zostały nigdy wykonane, więc proszę uwierz mi na słowo, że jest wystarczająco szybki (sam synchronizuję folder zawierający ponad 1GB danych w ponad 4 tysiącach plików wiele razy dziennie i na razie nie narzekam na wydajność).
- **synXer** jest natywną aplikacją Mac OS X, nie opiera się na żadnym oprogramowaniu zewnętrznym (wszystko czego potrzebujesz to pakiet aplikacji *synXer.app*), został stworzony z wykorzystaniem Cocoa, Objective-C i narzędzi programistycznych firmy Apple. Oznacza to, że nie trzeba go specjalnie instalować - możesz uruchomić **synXer** z dowolnej lokalizacji (nawet zewnętrznego dysku), nosić go ze sobą albo uruchamiać z dysku CD-ROM lub innego nośnika tylko do odczytu (np. obrazu dysku instalacyjnego albo katalogu zamontowanego przez sieć).
- **synXer** jest w uniwersalnym formacie binarnym, tzn. możesz uruchomić ten sam program zarówno na Mac'u na PowerPC, jak i na Intelu.
- **synXer** przygotowuje listę czynności zanim dotknie Twoich danych. Możesz przejrzeć tą listę i wyłączyć niektóre akcje jeśli wydają Ci się podejrzane.
- **synXer** jest aplikacją bazującą na dokumentach i wielowątkową, co oznacza, że możesz otworzyć wiele projektów **synXer** na raz i wykonywać wiele synchronizacji jednocześnie.
- **synXer** automatycznie przegląda domyślny folder projektów i pokazuje Ci wygodną listę Twoich projektów co sprawia, że do wykonania synchronizacji wystarczą dwa kliknięcia (lub dwukrotne wciśnięcie **Return**).
- **synXer** zachowuje dowiązania symboliczne (aliasy), nawet jeśli synchronizujesz pomiędzy Mac'owym HFS+ i FAT32.

Zatem wypróbuj go. Jeśli zdecydujesz, że go nie potrzebujesz, cóż... masz kosz w swoim doku, prawda? A jeśli masz jakiegokolwiek komentarze lub sugestie, nie krępuj się i wyślij je e-mailem na adres synxer@hipercom.pl.

Z wyrazami szacunku
Tomasz Tyrakowski, autor.

[Do spisu treści...](#)

2. Wymagania i licencja

Wymagania programu **synXer**:

- Mac OS X w wersji 10.4 (Tiger) lub nowszej.
- Komputer Apple Macintosh na procesorze PowerPC G4 lub lepszym lub na dowolnym procesorze Intela.
- Co najmniej 256MB RAM.
- Ok. 1MB miejsca na dysku dla aplikacji plus miejsce na zapisywane projekty (jeden projekt zajmuje niewiele ponad 4kB miejsca na dysku).

Pobierając i korzystając z programu **synXer** zgadzasz się przestrzegać następującej umowy licencyjnej:

Copyright (C) 2006-2007 hipercom.pl
Wszelkie prawa zastrzeżone.

REDYSTRYBUCJA

Zezwala się na redystrybucję w formie binarnej, bez modyfikacji, pod warunkiem, że spełnione zostaną poniższe wymagania:

* Redystrybucje w formie binarnej muszą zawierać powyższą informację o prawach do produktu, niniejszą listę wymagań oraz następujące dalej rozdziały BRAK GWARANCJI i BRAK WSPARCIA, w dokumentacji i/lub innych materiałach załączonych w dystrybucji.

* Ani nazwa firmy hipercom.pl, ani nazwy jej członków, nie mogą być wykorzystywane do celów promocyjnych produktów, nawet opartych na niniejszym oprogramowaniu, bez wcześniejszej zgody na piśmie.

BRAK GWARANCJI

Ponieważ program jest licencjonowany bezpłatnie, nie jest objęty gwarancją w zakresie dozwolonym przez obowiązujące przepisy. O ile na piśmie nie stanowi się inaczej, posiadacze praw autorskich i/lub inne strony zapewniają program w stanie, w jakim jest ("jak widać") bez jakiegokolwiek gwarancji, ani wyraźnej, ani domyślnej, w tym między innymi domyślnych gwarancji co do przydatności handlowej i przydatności do określonych zastosowań. Całość ryzyka w zakresie jakości i skuteczności działania programu ponosisz sam. W razie gdyby program okazał się wadliwy, ponosisz koszt całego niezbędnego serwisu, naprawy i korygowania.

O ile obowiązujące prawo nie stanowi inaczej albo czegoś innego nie uzgodniono w formie pisemnej, żaden posiadacz praw autorskich ani inna strona modyfikująca i/lub redystrybuująca program zgodnie z powyższymi zezwoleniami, w żadnym wypadku nie jest odpowiedzialna wobec ciebie za szkody, w tym szkody ogólne, specjalne, uboczne lub skutkowe, wynikłe z użycia bądź niemożności użycia programu (w tym, między innymi, za utratę danych lub powstanie danych niedokładnych, albo za straty poniesione przez ciebie lub strony trzecie, jak też niedziałanie programu z innymi programami), nawet jeśli dany posiadacz bądź inna strona zostali powiadomieni o możliwości powstania takich szkód.

hipercom.pl nie zapewnia żadnego bezpośredniego wsparcia dla swoich produktów darmowych. Wszelkie problemy związane z darmowym oprogramowaniem stworzonym przez hipercom.pl powinny być rozwiązywane w oparciu o Podręcznik Użytkownika załączony w pakiecie oprogramowania i witrynę WWW danego produktu.

Upewnij się, że rozumiesz punkty BRAK GWARANCJI i BRAK WSPARCIA. Jeśli nie zgadzasz się z nimi, proszę usunąć **synXer** ze swojego komputera.

[Do spisu treści...](#)

3. Konfiguracja

W bieżącej wersji **synXer** są jedynie dwa parametry, które można ustawić (**synXer** ma być tak prosty, jak to tylko możliwe, a konieczność ustawienia wielu opcji przed użyciem aplikacji mogłaby być nieco irytująca):

- Domyślna lokalizacja plików projektów **synXer** (domyślnie podfolder `synXer` w folderze `documents` Użytkownika). Jest to lokalizacja, która jest automatycznie przeglądana przez **synXer** kiedy przygotowywana jest lista projektów. Oczywiście nie znaczy to, że nie można zapisać projektu w innej lokalizacji. Projekty **synXer** to zwykłe pliki i możesz zapisać lub załadować projekt z dowolnej lokalizacji (folderu). Jeśli jednak zapiszesz swój projekt gdziekolwiek poza domyślnym folderem projektów, taki projekt nie pojawi się w oknie listy projektów.
UWAGA. Kiedy uruchomisz **synXer** po raz pierwszy, utworzy on domyślny folder projektów. Możesz zmienić lokalizację domyślnego folderu w preferencjach i jeśli nowy folder nie istnieje, **synXer** również spróbuje go utworzyć. Jeśli jednak jakieś projekty zostały już zapisane w starym folderze projektów, należy skopiować je we własnym zakresie do nowej lokalizacji aby stały się dostępne do otwarcia poprzez listę projektów.
- Tolerancja w porównywaniu daty / czasu. **synXer** decyduje który plik jest nowszy przez porównanie dat modyfikacji. Testy i obserwacje wykazały, że lepiej jest stosować małą tolerancję przy porównywaniu dat modyfikacji (mała oznacza kilka sekund, zwykle jedna sekunda wystarcza). W szczególności gdy synchronizowany jest folder zlokalizowany w systemie HFS+ (natywny format OS X) z folderem zlokalizowanym w systemie FAT32 (stary system plików Windows), to jeśli uruchomi się synchronizację ponownie, nadal pewne pliki znajdą się na liście do skopiowania, mimo że są identyczne. Dzieje się tak z powodu subtelnej niespójności w datach modyfikacji. **synXer** ustawia datę modyfikacji pliku w folderze docelowym na identyczną z tą w folderze źródłowym (w przeciwnym wypadku po synchronizacji folder docelowy sprawiałby wrażenie, że zawiera świeższe wersje plików). Dziwnym trafem te daty czasami różnią się o drobną wartość (zwykle tylko o sekundę). *Być może* jest to subtelny błąd w klasie `NSFileManager` w Cocoa lub w obsłudze FAT32 w Mac OS X. Zamiast próbować przesuwania ustawianej daty modyfikacji (co sprawiłoby problemy w przypadku synchronizacji typu HFS-HFS, gdzie opisany efekt nie występuje), zdecydowałem, że lepszym rozwiązaniem będzie zastosowanie małej tolerancji w porównywaniu dat. W końcu jest bardzo mało prawdopodobne, że plik zostanie zmodyfikowany na pewnej maszynie, a sekundę później zostanie zmodyfikowany na innej maszynie (lub tej samej, ale w innym folderze). Jeśli jednak preferujesz dokładne porównywanie dat, które może skutkować niepotrzebnym kopiowaniem, ustaw tolerancję na zero (dokładnie tak zachowują się niektóre inne programy synchronizujące, które testowałem i jest to jeden z powodów, dla których napisałem **synXer** - z założenia, zaraz po wykonaniu synchronizacji

nie powinno być niczego do skopiowania).

Panel konfiguracyjny jest raczej przejrzysty i nie wymaga dokładniejszego opisu. Użyj przycisku **Wybierz** aby wskazać nową lokalizację dla projektów **synXer** i/lub wprowadź nową tolerancję porównywania dat. Kiedy skończysz, po prostu zamknij okno preferencji. Twoje ustawienia są widoczne natychmiast po ich zmianie (nie jest potrzebny przycisk **OK** czy **Zastosuj**).

Aby powrócić do ustawień fabrycznych, kliknij przycisk **Ustawienia domyślne**.

UWAGA. Ustawienia powinny być zmieniane tylko w przypadku, gdy Użytkownik nie jest zadowolony ze standardowego sposobu działania **synXer**. W większości przypadków otwarcie panelu preferencji nigdy nie będzie konieczne.

Preferencje są zapisywane w systemowej bazie danych ustawień danego użytkownika (zwykle w folderze `Library/Preferences` w katalogu domowym), zatem każdy Użytkownik może ustawić własne preferencje. To oznacza, że jeśli zalogujesz się jako inny użytkownik lub jeśli uruchomisz **synXer** na innej maszynie, ustawienia będą ponownie miały wartości domyślne.

[Do spisu treści...](#)

4. Tryby synchronizacji

synXer obsługuje trzy różne tryby synchronizacji. Ważne jest, aby zrozumieć podobieństwa i różnice między nimi, aby wybrać taki tryb, który najlepiej pasuje do konkretnej sytuacji. W opisie poniżej zakładamy, że *src* oznacza folder źródłowy, a *dst* - folder docelowy.

Nadpisz.

Ten tryb powinien zapewnić, że po synchronizacji *dst* będzie dokładną kopią *src*. Dla przykładu, jeśli pracujesz nad projektem na dwóch różnych maszynach (*A* i *B*) i przenosisz wyniki swojej pracy na dysku zewnętrznym, należy wykonać nadpisanie na maszynie *A* **na** zewnętrzny dysk, następnie przejść do maszyny *B* i wykonać nadpisanie **z** zewnętrznego dysku do lokalnego folderu na *B*. Po zakończeniu pracy na *B*, a przed powrotem do *A*, należy wykonać nadpisanie **z** lokalnego folderu *B* **na** dysk zewnętrzny, a następnie **do** lokalnego folderu na *A*. W ten sposób dysk zewnętrzny powinien zawsze zawierać najbardziej aktualny stan Twojej pracy kiedy odchodzisz od dowolnej ze swoich maszyn. Dokładne zasady w trybie nadpisywania są następujące (uwaga: kiedy piszemy "obiekt jest usuwany" lub "obiekt jest kopiowany", tak naprawdę oznacza to tylko, że konkretna operacja jest dodawana do listy czynności; przed wykonaniem listy zawsze masz możliwość wyłączenia niektórych akcji - zobacz [rozdział 7](#)).

1. Dla każdego obiektu *O* (tzn. pliku, folderu lub aliasu) w *src*, sprawdź czy jego odpowiednik istnieje w *dst*.
2. Jeśli odpowiedzią w 1 jest "NIE", to skopiuj *O* do *dst* (jeśli *O* jest folderem, zostanie skopiowany razem z całą zawartością).
3. Jeśli odpowiedzią w 1 jest "TAK", sprawdź czy *O* i jego odpowiednik w *dst* są obiektami tego samego typu (plik, folder, alias). Jeśli nie, skopiuj *O* do *dst*, nadpisując jego odpowiednik.
4. Jeśli odpowiedzią w 3 jest "TAK", porównaj daty modyfikacji obiektu *O* i jego odpowiednika. Jeśli daty różnią się (niezależnie od tego, która jest nowsza), skopiuj *O* do *dst*, nadpisując jego odpowiednik, w przeciwnym przypadku nie wykonuj żadnej akcji. Istnieje wyjątek od tej reguły i dotyczy on folderów. Jeśli daty modyfikacji folderów różnią się, *O* nie zostanie skopiowany do *dst*

(oznaczałoby to kopiowanie rekurencyjne wraz z całą zawartością, z której część być może w ogóle się nie różni). Zamiast tego, **synXer** porówna zawartość O plik po pliku aby stwierdzić, która część folderu faktycznie różni się od jego odpowiednika w *dst* i umieści na liście akcji tylko te, które rzeczywiście się różnią.

5. W ostatnim kroku, **synXer** sprawdzi wszystkie obiekty w *dst* i usunie te, które nie mają odpowiedników w *src*.

Upewnij się, że dobrze rozumiesz punkt 4. Mówi on, że w trybie nadpisywania **synXer** zastąpi obiekt w folderze docelowym niezależnie od tego, czy jest on starszy, czy nowszy od swojego odpowiednika w folderze źródłowym. Jest to podstawowe założenie trybu nadpisywania: folder źródłowy zawsze jest ważniejszy. Podobnie, spójrz na punkt 5 - niektóre obiekty w folderze docelowym mogą zostać usunięte. Możesz jednak mieć pewność, że folder źródłowy pozostanie nietknięty - w tym trybie kopiowanie następuje tylko w jedną stronę.

Dopełnienie.

Ten tryb najlepiej nadaje się do przyrostowych kopii zapasowych lub tworzenia bibliotek zasobów z różnych folderów. Wypełnia on *dst*, dodając te obiekty z *src*, które nie istnieją w *dst*. W tym trybie **synXer** nigdy nie usuwa plików, a nadpisuje tylko te, które posiadają nowsze odpowiedniki w *src* i odpowiedniki te są tego samego typu. Przykładowy scenariusz: pobierasz z sieci artykuły naukowe od czasu do czasu i umieszczasz je w swoim lokalnym folderze. Posiadasz także składnicę wszystkich pobranych artykułów na dysku zewnętrznym. Za każdym razem, gdy pobierzesz zbiór artykułów, aktualizujesz swoją składnicę i po pewnym czasie zwykle usuwasz artykuły ze swojego dysku lokalnego, robiąc miejsce na kolejne. Najlepszym trybem **synXer** w takim przypadku jest właśnie dopełnienie. Wszystkie artykuły ostatnio pobrane będą skopiowane do Twojej składnicy, chyba że część z nich już się tam znajduje. Żadne artykuły nie zostaną usunięte ze składnicy, a jeśli pobierzesz nowszą wersję, zastąpi ona starszą w składnicy. Zatem, zasady dla obiektu O z *src* są następujące:

1. Jeśli odpowiednik O nie istnieje w *dst*, O jest kopiowany do *dst*.
2. W przeciwnym przypadku, jeśli O i jego odpowiednik są tego samego typu (plik, folder, alias), **synXer** porównuje daty modyfikacji O i jego odpowiednika i jeśli O ma świeższą datę modyfikacji, jest kopiowany do *dst* (chyba, że O jest folderem - w takim przypadku porównywana jest jego zawartość zamiast kopiowania z całą zawartością).
3. Jeśli daty modyfikacji są równe (lub odpowiednik O w folderze docelowym jest nowszy) lub jeśli typy O i jego odpowiednika są różne, żadna akcja nie jest wykonywana.

Synchronizuj.

Ten tryb działa w pewnym sensie jak dwustronne dopełnienie. Najlepiej nadaje się do sytuacji, w której pracujesz nad dwoma lub więcej projektami na różnych maszynach, a później chcesz się upewnić, że wszystkie maszyny będą miały najnowsze wersje wszystkich projektów. W tym trybie **synXer** nigdy nie zastąpi nowszego pliku starszym i nigdy nie usunie żadnych obiektów. Jeśli odpowiednik obiektu nie istnieje, obiekt zostanie skopiowany do drugiego folderu, zamiast zostać usuniętym z bieżącego. Dokładne zasady są następujące:

1. Dla każdego obiektu O w *src*, sprawdź czy jego odpowiednik istnieje w *dst*.
2. Jeśli odpowiedzią w 1 jest "NIE", O jest kopiowany do *dst*.
3. W przeciwnym przypadku, sprawdź czy O i jego odpowiednik są tego samego typu (plik, folder, alias).
4. Jeśli odpowiedzią w 3 jest "NIE", nie jest wykonywana żadna czynność w stosunku do O .
5. Jeśli odpowiedzią w 3 jest "TAK" i O posiada nowszą datę modyfikacji, O jest kopiowany do *dst* (chyba, że O jest folderem - w takim przypadku jego zawartość jest porównywana pozycja po pozycji). Jeśli daty są równe lub O jest starszy, żadna czynność nie jest wykonywana.

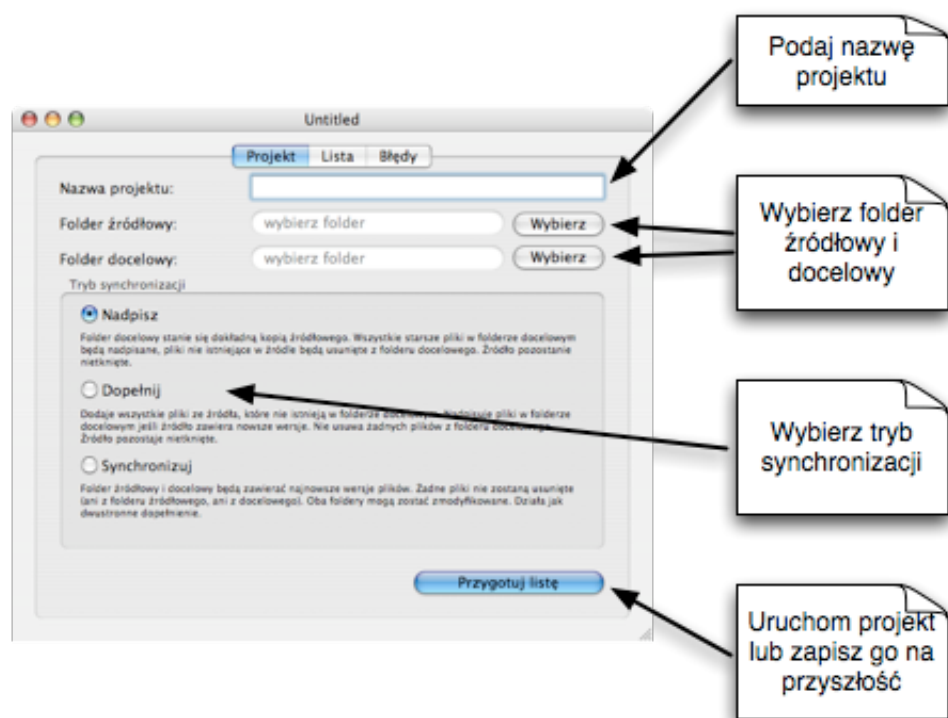
6. Kroki 1-5 są powtarzane dla folderu docelowego traktowanego jako źródłowy i na odwrót.

UWAGA. Jeśli przeczytałeś powyższe opisy uważnie, prawdopodobnie udało Ci się zauważyć pewne przypadki szczególne, w których **synXer** nie wykonuje żadnych czynności mimo, że *być może* kopiowanie byłoby wskazane. Wszystkie one dotyczą sytuacji, w której obiekt w *src* i jego odpowiednik w *dst* są różnych typów (plik, folder, alias). No cóż, sytuacja, w której usuwa się plik, a następnie tworzy w jego miejsce folder o takiej samej nazwie są względnie rzadkie i zdecydowałem, że lepiej pozostawić je bez obsługi (przynajmniej w aktualnej wersji **synXer**), ponieważ nie jest całkiem jasne jaka czynność w takich przypadkach byłaby najbardziej właściwa.

[Do spisu treści...](#)

5. Tworzenie projektu

Aby utworzyć nowy projekt synchronizacji, albo wybierz **Nowy projekt** z menu **Plik**, albo użyj przycisku **Nowy**, zlokalizowanego u dołu okna listy projektów. Pojawi się okno projektu, podobne do tego poniżej:



Zanim uruchomisz projekt, musisz powiedzieć **synXer** jakie są Twoje intencje. Po pierwsze, wprowadź nazwę swojego projektu (chyba, że nie planujesz go zapisywać - w takim przypadku nazwa jest bez znaczenia). Następnie wybierz folder źródłowy i docelowy, poprzez kliknięcie odpowiedniego przycisku **Wybierz**. Jako ostatni krok, wybierz tryb synchronizacji (dokładny opis trybów synchronizacji znajduje się w [rozdziale 4](#)).

Jeśli podejmiesz decyzję o zapisaniu projektu w celu późniejszego wykorzystania, zajrzyj do [rozdziału 6](#) po dokładny opis zapisywania i ładowania projektów.

Jeśli chcesz uruchomić swój projekt natychmiast, po prostu kliknij przycisk **Przygotuj listę** i zajrzyj do [rozdziału 7](#) aby zobaczyć dokładny opis procesu synchronizacji.

[Do spisu treści...](#)

6. Otwieranie i zapisywanie projektu

Kiedy tworzysz nowy projekt (zobacz [rozdział 5](#)), zwykle będziesz chciał zapisać go w celu późniejszego wykorzystania (nie musisz zapisywać projektu, aby go uruchomić; jeśli chcesz wykonać synchronizację jednorazową, która nie będzie okresowo powtarzana, nie ma potrzeby zapisywania projektu - po prostu uruchom go i zamknij po zakończeniu).

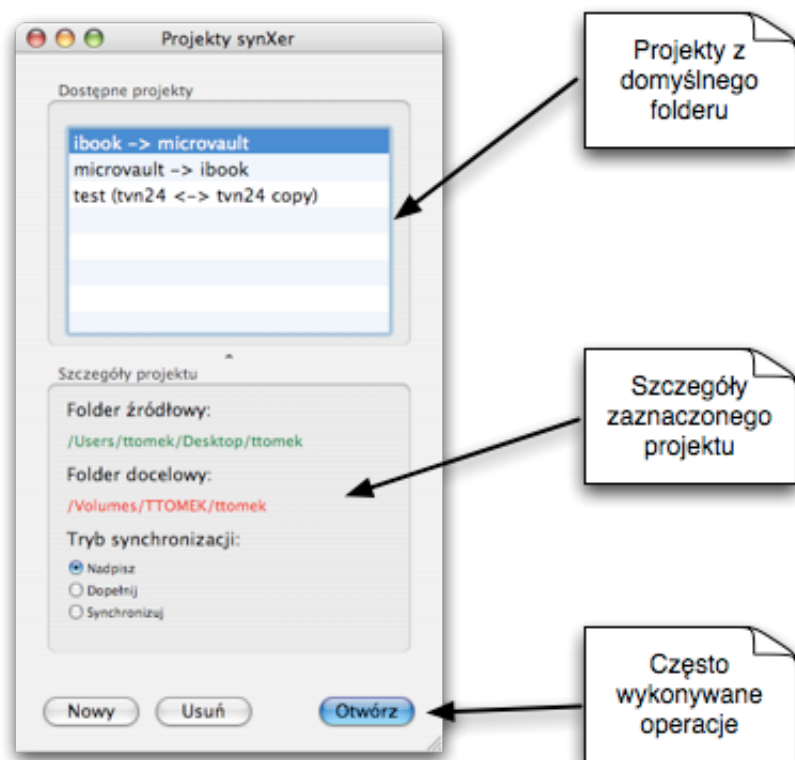
Projekty **synXer** to zwyczajne pliki z rozszerzeniem `.synxer`. Zalecane jest pozostawienie domyślnego rozszerzenia, ponieważ w **Finderze** istnieje powiązanie między **synXer** i plikami `.synxer` (podwójne kliknięcie pliku `.synxer` automatycznie otworzy projekt w **synXer**).



projekty **synXer** posiadają własną ikonę aby były łatwo odróżnialne.

Jeśli chcesz zapisać swój projekt, wybierz pozycję **Zapisz** (lub **Zapisz jako...**) z menu **Plik**. Pojawi się standardowy panel zapisu pliku w OS X, którego początkowym folderem będzie ten, który został wybrany jako domyślny folder projektów (zobacz [rozdział 3](#)). Oczywiście możesz zapisać swój projekt w jakimkolwiek innym folderze. Jednak pamiętaj, że tylko projekty zapisane w domyślnej lokalizacji i posiadające rozszerzenie `.synxer` będą automatycznie rozpoznane i pokazane w oknie listy projektów (okno listy projektów opisane jest dalej w tym rozdziale), zatem najwygodniejszym rozwiązaniem jest zapisanie projektu w domyślnej lokalizacji i z domyślnym rozszerzeniem. W ten sposób projekt będzie łatwo osiągalny przy kolejnych uruchomieniach **synXer**.

Istnieją dwie metody otwierania projektu: poprzez listę projektów i poprzez standardowy panel otwarcia pliku. Zaczniemy od opisu okna listy projektów:



Lista **Dostępne projekty** zawiera wszystkie projekty z domyślnego folderu projektów (zobacz [rozdział 3](#)). Lista pokazuje opisowe *nazwy projektów*, a nie ich *nazwy plików* (nazwa jest wprowadzana przez

Użytkownika jako jeden z parametrów projektu, zobacz [rozdział 5](#)).

Poniżej listy projektów znajduje się dokładniejszy opis wybranego projektu (tzn. foler źródłowy i docelowy i tryb synchronizacji).

U dołu okna listy projektów znajdują się trzy przyciski dla najczęściej wykonywanych operacji.

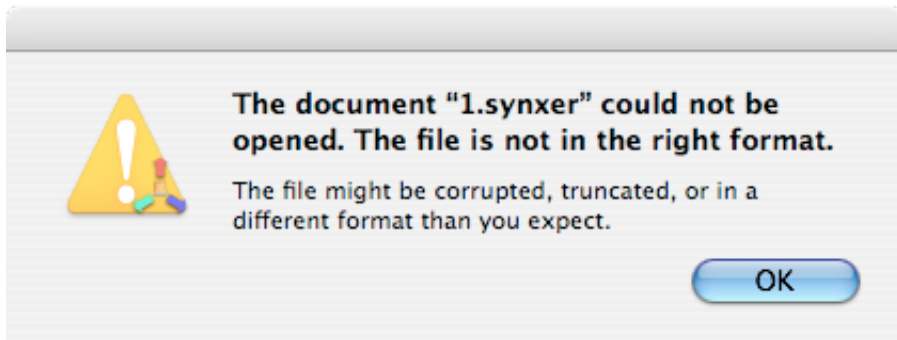
Jeśli chcesz otworzyć projekt poprzez okno listy projektów, masz trzy możliwe rozwiązania:

1. Wybierz projekt, który chcesz otworzyć albo za pomocą klawiszy strzałek, albo za pomocą myszki, a następnie wciśnij **Return** (domyślnym przyciskiem w oknie listy projektów jest **Otwórz**, zatem wciśnięcie **Return** jest równoznaczne z kliknięciem przycisku **Otwórz**).
2. Wybierz projekt, który chcesz otworzyć klawiszami kursora lub myszką i wybierz **Otwórz zaznaczony** z menu **Plik** (lub użyj skrótu klawiszowego **Command-O**).
3. Kliknij dwukrotnie myszką na projekcie, który chcesz otworzyć.

Wybierz taki sposób, jaki jest dla Ciebie najbardziej wygodny.

Jeśli chcesz otworzyć projekt, który nie znajduje się w domyślnym folderze projektów, wybierz pozycję **Otwórz projekt** (skrót klawiszowy **Shift-Command-O**) z menu **Plik**. Pojawi się standardowy panel otwierania pliku, w którym możesz wybrać projekt do otwarcia.

Jeśli plik, który otwierasz, nie jest poprawnym projektem **synXer**, pojawi się komunikat o błędzie, mówiący



(komunikat ukaże się w języku angielskim, o ile nie zainstalowano spolszczenia systemu OS X) gdzie w miejsce "**1.synxer**" pojawi się nazwa wybranego przez Ciebie pliku. Oznacza to, że wybrany plik tak naprawdę nie jest projektem **synXer**, a jedynie poprzez zbieg okoliczności posiada rozszerzenie **.synxer**.

UWAGA. Przycisk **Usuń** w oknie listy projektów usuwa wybrany projekt z listy projektów i usuwa również plik, w którym projekt się znajduje, z folderu projektów. Proszę zachować ostrożność - jeśli potwierdzisz usunięcie projektu, zostanie on skasowany permanentnie.

Możesz wyświetlać i ukrywać okno listy projektów wciskając **Command-L** lub wybierając pozycję **Pokaż / ukryj listę projektów** z menu **Okno**. Jeśli przypadkiem zamkniesz okno listy projektów, nie martw się - możesz je przywrócić wybierając **Pokaż / ukryj listę projektów**.

[Do spisu treści...](#)

7. Wykonanie projektu

Kiedy skonfigurujesz swój projekt, zapewne będziesz chciał przeprowadzić faktyczną synchronizację. Proces synchronizacji składa się z trzech faz:








1. Przygotowanie listy akcji.
2. Wykonanie listy akcji.
3. Raportowanie błędów.


Aby rozpocząć fazę 1, kliknij przycisk **Przygotuj listę** w oknie projektu (lub wciśnij **Return** - przycisk **Przygotuj listę** jest domyślnym przyciskiem w oknie projektu, zatem wciśnięcie **Return** uaktywni go). W czasie, gdy lista czynności jest przygotowywana, wyświetlany jest mały panel (wsunie się od góry okna dokumentu), który informuje, ile akcji zostało już dodanych do listy i który pokazuje mały animowany wskaźnik pracy aby zaznaczyć, że przygotowywanie listy nadal jest w toku:



Zauważ przycisk **Stop** u dołu panelu. Jeśli zdecydujesz, że chcesz przerwać przygotowywanie listy, kliknij przycisk **Stop**, a proces zostanie natychmiast przerwany (jednak żadna lista nie zostanie w takim przypadku przedstawiona - **synXer** zakłada, że lepiej jest nie mieć żadnej listy, niż mieć niekompletną, która może prowadzić do niespójności danych).

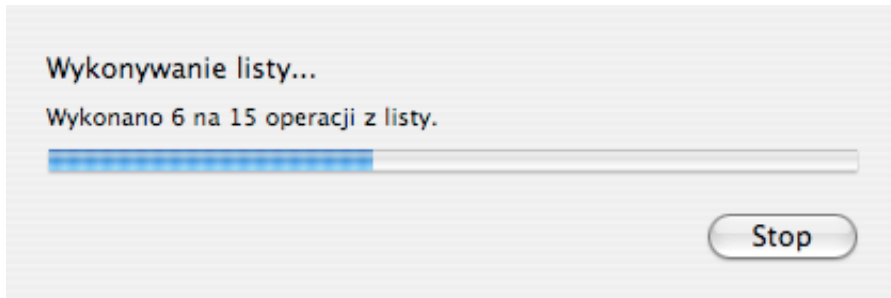
Po przygotowaniu listy, okno dokumentu automatycznie przełączy się do obszaru Lista, gdzie możesz przejrzeć listę czynności przed decyzją o jej uruchomieniu (bądź nie). Lista czynności składa się z czterech kolumn, które opiszemy począwszy od lewej kolumny:

- Stan danej operacji.
Ta kolumna pokazuje aktualny stan wybranej operacji. Są cztery wartości (symbole), które mogą pojawić się w tej kolumnie:
 - o brak symbolu oznacza, że operacja jest przeznaczona do wykonania, ale nie została jeszcze wykonana,
 - o ✓ oznacza, że operacja została wykonana pomyślnie,
 - o ✗ oznacza, że pojawił się błąd gdy **synXer** próbował wykonać tą operację,
 - o  oznacza, że dana operacja jest aktualnie wykonywana,
 - o  oznacza, że ta operacja została anulowana przez Użytkownika.
- Typ akcji.
Istnieją trzy typy akcji, które **synXer** potrafi wykonać:
 - o  oznacza, że obiekt opisany w 4-tej kolumnie zostanie skopiowany do drugiego folderu,
 - o  oznacza, że obiekt opisany w 4-tej kolumnie zostanie usunięty,
 - o  oznacza, że atrybuty odpowiednika obiektu z 4-tej kolumny zostaną ustawione.
- Typ obiektu.
synXer pokazuje, czy dana operacja dotyczy pliku (lub aliasu), czy całego folderu razem z zawartością:
 - o  oznacza, że obiekt w 4-tej kolumnie jest plikiem,
 - o  oznacza, że obiekt w 4-tej kolumnie jest folderem.
- Ostatnia, czwarta kolumna, pokazuje dokładną lokalizację (pełną ścieżkę) obiektu, którego dana operacja dotyczy:
 - o **obiekty z folderu źródłowego są wyświetlane w kolorze zielonym,**
 - o **obiekty z folderu docelowego są wyświetlane w kolorze czerwonym.**

Jeśli chcesz anulować konkretną operację, kliknij na niej dwukrotnie myszką. Mały znaczek  pojawi się w pierwszej kolumnie, a ta operacja nie zostanie wykonana w danej liście. Dlaczego miałbyś chcieć

anulować operację? No cóż, możesz na przykład zdecydować, że kopiowanie w danym momencie obrazu dysku o rozmiarze ponad 600MB nie jest wskazane.

Po przejrzaniu swojej listy, wykonaj ją poprzez kliknięcie na przycisku **Wykonaj listę** (lub po prostu wciśnij **Return** - przycisk **Wykonaj listę** jest teraz domyślnym przyciskiem, zatem wciśnięcie **Return** uaktywni go). Kiedy wykonywanie listy jest w toku, pojawi się kolejny panel postępu, jak niżej



Pasek postępu pokazuje procent wykonanych akcji (nie procent skopiowanych danych), zatem może posuwać się szybciej lub wolniej, w zależności od rozmiaru kopiowanych obiektów. Możesz przerwać wykonywanie listy czynności klikając przycisk **Stop**.

Po wykonaniu listy **synXer** automatycznie przełączy się do obszaru **Błędy**, w którym będą pokazane wszystkie akcje, które nie zakończyły się powodzeniem. Tabela błędów ma tylko trzy kolumny (kolumna stanu jest niepotrzebna, ponieważ tabela i tak zawiera tylko błędy): symbol operacji, typ obiektu oraz komunikat o błędzie (zawierający pełną ścieżkę obiektu).

Jeśli wykonanie listy zakończyło się bezbłędnie, lista błędów powinna być pusta.

Domyślny przycisk w obszarze Błędy zamyka projekt (zatem wciśnięcie **Return** będąc w obszarze Błędy zamyka dokument - zobacz uwagi poniżej).

UWAGI.

- Możesz przerwać wykonywanie listy czynności klikając przycisk **Stop**, jednak reakcja może nie być natychmiastowa. Wykonanie listy zostanie przerwane po zakończeniu aktualnie wykonywanej operacji (chyba nie chciałbyś, aby Twój plik został skopiowany w połowie, prawda?). Podczas wykonywania listy czynności, sama lista jest aktualizowana na bieżąco, pokazując, które akcje zostały wykonane (i czy któreś spowodowały błędy), a która akcja jest wykonywana obecnie.
- Kiedy nie ma różnic między folderem źródłowym i docelowym (lub lista czynności nie została przygotowana), przycisk **Wykonaj listę** jest nieaktywny.
- Najszybsza metoda zsynchronizowania folderów po zamontowaniu nośnika zewnętrznego jest następująca: wybierz swój projekt klawiszami strzałek, wciśnij **Return** (otwiera projekt), wciśnij **Return** ponownie (przygotowuje listę czynności), kiedy lista jest gotowa, wciśnij **Return** jeszcze raz (wykonuje listę), a kiedy lista jest już wykonana, wciśnij ostatni raz **Return** aby zamknąć projekt. To wszystko.

[Do spisu treści...](#)

9. Rozwiązywanie problemów

1. **synXer nie uruchamia się. Pokazuje swoją ikonę w doku i natychmiast się kończy.**

- Prawdopodobnie używasz Mac OS X w wersji starszej niż 10.4. **synXer** działa tylko na wersjach 1.4 lub nowszych. Zjrzyj do [rozdziału 2](#) aby dowiedzieć się, jakie ma wymagania.
- synXer nie synchronizuje folderu zamontowanego przez FTP w Finderze.**
Niestety, nie jest możliwe zamontowanie folderu FTP w **Finderze** w trybie do zapisu (zobacz [ten artykuł techniczny Apple](#)). Zatem możesz synchronizować z lokalizacji FTP, ale nie *do* niej.
 - Po wybraniu folderu w oknie projektu za pomocą przycisku Wybierz, pole folderu pokazuje zupełnie inną lokalizację.**
Oznacza to, że folder, który wybrałeś, nie jest tak naprawdę folderem, tylko aliasem wskazującym na folder. **synXer** przechodzi alias i pokazuje Ci folder, na który wskazuje alias, a nie alias jako taki.
 - Operacja kopiowania / usuwania nie działa na pewnym pliku lub folderze.**
Może być wiele różnych powodów takiej sytuacji. Po pierwsze, musisz się upewnić, że posiadasz wystarczające uprawnienia w folderze docelowym (i źródłowym również). Jeśli jesteś właścicielem, prawdopodobnie posiadasz. Jeśli nie, spróbuj z kontekstowego menu **Findera** wybrać **Get Info** i sprawdź uprawnienia (u dołu okna informacyjnego). Jeśli plik ma być usunięty z folderu, musisz posiadać prawo **zapisu** do tego folderu. Jeśli dostajesz **Błąd usunięcia przed kopiowaniem**, powód może być taki sam, jak opisany wyżej. Inną sytuacją, w której nie da się usunąć pliku jest ta, gdy działająca aplikacja otworzyła go do zapisu. Jeśli dostajesz błędy usuwania, sprawdź swoje aktualnie działające programy i upewnij się, że żaden z nich nie używa plików z folderu docelowego.
 - Nie da się anulować grupy czynności w jednym kroku.**
Jest to celowe. W normalnych warunkach nie zachodzi potrzeba anulowania czynności. Ta własność jest zawarta w **synXer** aby obsługiwać pewne szczególne przypadki. Jeśli uważasz, że lepiej wiesz co należy skopiować, zrób to samodzielnie zamiast używać zautomatyzowanego synchronizatora.

[Do spisu treści...](#)