

## 3.1 BRSKALNIK

Brskalnik je osnovna komponenta uporabniškega vmesnika programske opreme COBISS3. Omogoča dostop do segmentov programske opreme COBISS3, do razredov v okviru segmenta in posameznih objektov. Pri razredih in objektih izvajamo splošne metode in metode, ki omogočajo izvajanje poslovnega procesa.

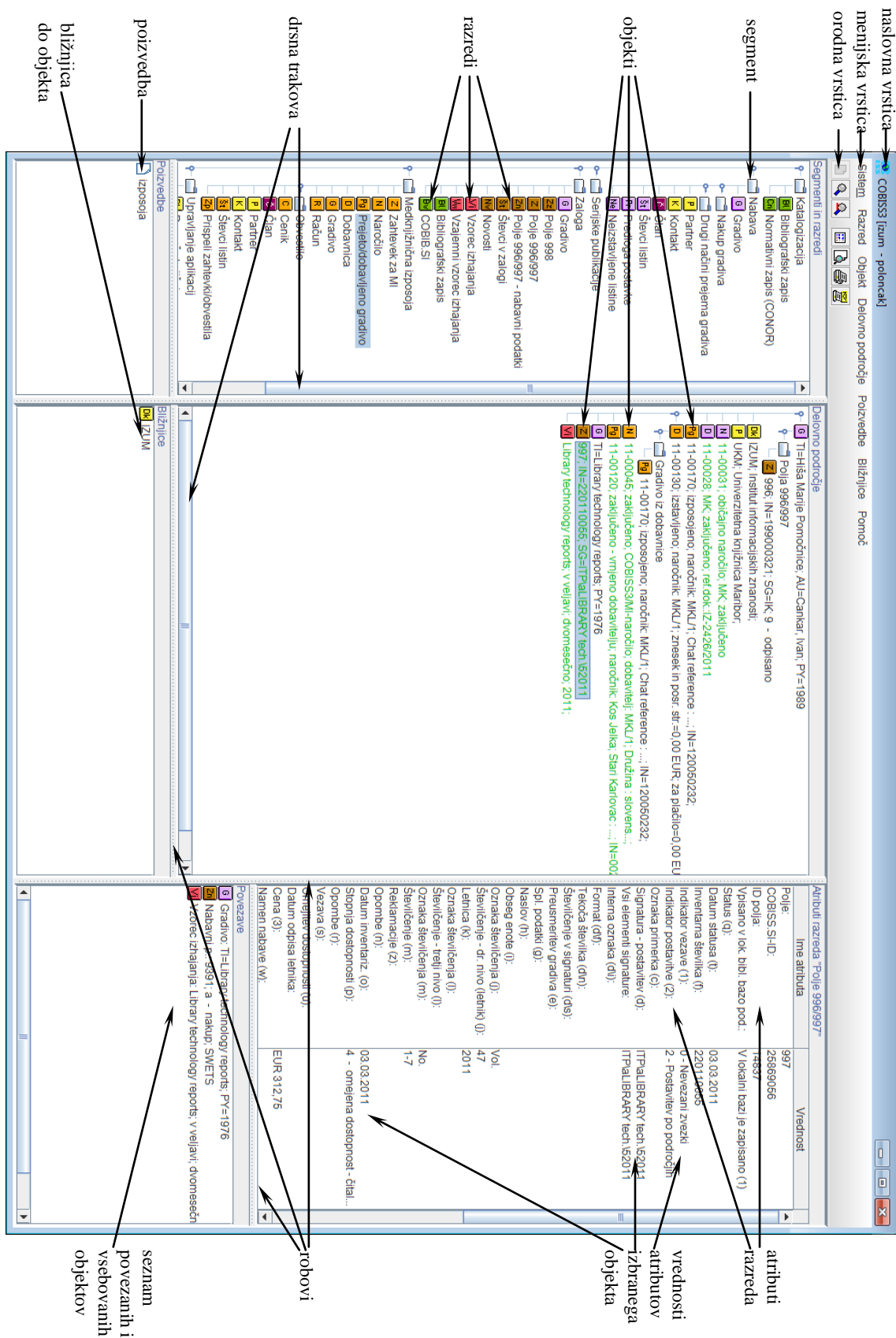
Elementi brskalnika so:

- naslovna vrstica
- menijska vrstica
- orodna vrstica
- osrednji del okna brskalnika

Osrednji del okna brskalnika je razdeljen na šest delov:

- segmenti in razredi
- delovno področje
- atributi izbranega razreda
- povezave
- poizvedbe
- bližnjice

Meje oken in njihovih delov določajo robovi, s katerimi lahko spreminjamo njihovo velikost (gl. dodatek A.2).



Slika 3.1-1: Brskalnik

### 3.1.1 Naslovna vrstica

Vrstica ob zgornjem robu okna. V njej je narisana ikona programske opreme COBISS3 in izpisano njeno ime. V oklepaju sta izpisana baza podatkov in uporabniško ime, s katerim smo se prijavi ob zagonu programske opreme COBISS3.

Pri knjižnicah, ki imajo izposojno organizirano po oddelkih, se za imenom baze podatkov izpiše še ime oddelka, v katerega je trenutno prijavljen uporabnik sistema, ki ima pooblastilo za delo v segmentu COBISS3/Izposoja. Če uporabnik sistema nima pooblastila za delo v segmentu COBISS3/Izposoja, se ime oddelka ne izpiše.

---

### 3.1.2 Menijska vrstica

Vrstica pod naslovno vrstico, v kateri je sedem menijev. Vsak od njih vsebuje več metod, s katerimi izvajamo določene funkcije. Skupine metod so med seboj ločene s črto.

Vsebina menijske vrstice se ne spreminja.

Meni **Sistem** vključuje metode za spreminjanje uporabniških nastavitev, urejanje izpisnih vrst, prehod v segment COBISS3/Izpis, urejanje lokalnih šifrantov, urejanje opravil, pošiljanje sporočil uporabnikom sistema, branje zadnjega poslanega sporočila, prikaz sporočil v zvezi z delovanjem sistema COBISS, pripravo obvestila, ki se izpiše v COBISS/OPAC-u, pošiljanje pripomb, osvežitev nastavitev, prikaz napak na strežniku, test mreže in odjavo iz programske opreme.

V meniju **Razred** so metode razdeljene v dve skupini. V prvi skupini so metode, ki jih lahko izberemo za vsak razred (npr. za iskanje objekta), v drugi skupini pa metode, ki omogočajo izvajanje poslovnih procesov in se v meniju dinamično spreminjajo glede na izbrani razred.

V meniju **Objekt** so metode prav tako razdeljene v dve skupini. Tudi v tem meniju so v prvi skupini metode, ki jih lahko izberemo za vsak objekt, v drugi skupini pa tiste, ki omogočajo izvajanje poslovnih procesov in se v meniju dinamično spreminjajo glede na izbrani objekt.

Meni **Delovno področje** vključuje metode za odstranitev objektov z delovnega področja in osvežitev seznama objektov na delovnem področju.

Meni **Poizvedbe** vključuje metodo za iskanje objektov po vnaprej pripravljenih in shranjenih iskalnih kriterijih, ki sestavljajo poizvedbo, ter metodi za preimenovanje in brisanje poizvedbe.

Meni **Bližnjice** vključuje metode za uporabo, preimenovanje in brisanje bližnjice do objekta ter pregledovanje objekta.

Meni **Pomoč** omogoča dostop do vsebine priročnikov in do vizitke programske opreme COBISS3.

### 3.1.2.1 Lastnosti menijev

Imena metod, ki jih trenutno ne moremo izvesti, so obarvana sivo.

Puščica (▶) na desni strani imena metode označuje, da s to metodo odpremo podmeni. Odpremo ga tako, da pokažemo na ime metode.

Če je za imenom metode zapisana tudi tipka ali kombinacija tipk, lahko to metodo izvedemo tudi tako, da na tipkovnici pritisnemo ustrezne tipke. Seznam tipk in njihovih kombinacij, ki jim pravimo tudi bližnjice (vroče tipke), je v dodatku B (gl. *Tabela B-1*).



Opozorilo:

*Bližnjic (vročih tipk) ne smemo enačiti z bližnjicami do objektov (gl. pogl. 3.1.9)!*

### 3.1.2.2 Izbira metod v menijih

V programski opremi COBISS3 izvajamo metode tako, da izberemo ustrezno metodo v enem od spustnih menijev v menijski vrstici.

#### Postopek

1. Odpremo meni. To storimo tako, da kliknemo njegovo ime v menijski vrstici.

Če je eden od menijev že odprt, lahko odpremo drugega na dva načina:

- s kazalcem miške samo pokažemo na njegovo ime v menijski vrstici
- izberemo ga s tipkama za pomik <levo>, <desno>



Nasvet:

Menijsko vrstico lahko aktiviramo tudi s pritiskom na tipki <Alt> + <M>. Po pritisku se v menijski vrstici odpre prvi meni. S tipkama za pomik <levo>, <desno> odpiramo druge menije.

2. Izberemo metodo. To lahko storimo na dva načina:

- s kazalcem miške pokažemo na metodo in kliknemo
- izberemo metodo s tipkama za pomik <gor>, <dol> in potrdimo s tipko <Enter>



Primer:

Besedilo "Izberemo metodo **Razred / Nov objekt**" pomeni, da:

1. Odpremo meni **Razred**.
2. Izberemo metodo **Nov objekt**.

Glede na položaj in izbiro v brskalniku so aktivne le tiste metode, med katerimi lahko izbiramo in jih izvajamo. Preostale so obarvane sivo.

Večino metod lahko izvedemo šele takrat, ko smo že izbrali razred, objekt, poizvedbo ali bližnjico. Posamezni *element izberemo* tako, da s kazalcem miške pokažemo na ikono ali na ime elementa in kliknemo. Pri tem se element obarva. Izberemo lahko posamezni razred, objekt, bližnjico, poizvedbo ali več objektov hkrati. Pri hkratni izbiri več objektov so aktivne samo metode, ki so skupne vsem izbranim objektom.

#### ***Možnosti ...***

Nekatere od metod lahko izvedemo tudi s pritiskom na tipko ali kombinacijo tipk brez aktiviranja menijske vrstice in izbire metode iz menija. Pri teh metodah je v meniju zapisana tudi kombinacija tipk, ki sproži izvedbo metode (gl. *Tabela B-1*).

### **3.1.2.3 Priročni meniji**

Metode za razred, objekt, poizvedbo in bližnjico lahko izvajamo tudi preko priročnih menijev. Priročni meni je enak spustnemu meniju v menijski vrstici.

Priročni meni odpremo tako, da izberemo posamezni element (npr. objekt, razred ...) in pritisnemo desni gumb miške. Metodo iz menija lahko izberemo na dva načina:

- s kazalcem miške pokažemo na metodo in kliknemo
- izberemo metodo s tipkama za pomik <gor>, <dol> in potrdimo s tipko <Enter>

### **3.1.2.4 Pomoč pri delu**

Opise postopkov najdemo v elektronskih verzijah priročnikov, ki so shranjeni na portalu **Izobraževanje**. Do njih dostopamo tako, da v meniju **Pomoč** izberemo **E-priročniki COBISS**, nakar se v posebnem oknu odpre stran portala, kjer lahko izberemo zelen priročnik in pregledujemo njegovo vsebino. Dostop do portala zapremo s klikom na gumb **Odjava**.

Pomoč med delom so tudi *zaslonski namigi*. To so podatki (ime metode, atributa ali pojasnilo) o posameznih elementih na zaslonu. Prikažejo se, če kazalec miške za nekaj trenutkov zadržimo na:








- metodi v meniju iz menijske vrstice brskalnika
- ikoni v orodni vrstici brskalnika, ikoni v urejevalniku ali ikoni v pregledovalniku
- imenu atributa, povezave ali vsebovanega objekta v urejevalniku
- gumbu v urejevalniku, iskalniku ali pregledovalniku

---

## **3.1.3 Orodna vrstica**

Ikone v orodni vrstici omogočajo hiter dostop do pogosto uporabljenih metod. V programski opremi COBISS3 se vsebina orodne vrstice praviloma ne spreminja. Glede na položaj v brskalniku so aktivne le tiste ikone, med katerimi lahko izbiramo in jih izvajamo. Preostale so obarvane sivo.

V orodni vrstici so naslednje ikone:

-  ikona za kreiranje objekta, ki je enakovredna metodi **Razred / Nov objekt**
-  ikona za iskanje objektov izbranega razreda, ki je enakovredna metodi **Razred / Išči**
-  ikona za iskanje objekta izbranega razreda po ključu, ki je enakovredna metodi **Razred / Išči po ključu**
-  ikona za odpiranje urejevalnika izbranega objekta za vnašanje ali spreminjanje lastnosti objekta, ki je enakovredna metodi **Objekt / Uredi**
-  ikona za odpiranje pregledovalnika izbranega objekta, ki je enakovredna metodi **Objekt / Pokaži**
-  ikona za tiskanje izbranih objektov, ki je enakovredna metodi **Objekt / Natisni**
-  ikona za pošiljanje izbranih objektov, ki je enakovredna metodi **Objekt / Pošlji**

Prve tri ikone postanejo aktivne, ko izberemo enega od razredov v delu okna s segmenti in razredi, druge ikone pa postanejo aktivne šele, ko izberemo objekt na delovnem področju.




Opozorilo:

*Če je vključen segment COBISS3/Katalogizacija, je v orodni vrstici tudi ikona za odpiranje vmesnika za katalogizacijo. Ikona se pojavi, če v delu okna s segmenti in razredi izberemo razred **Bibliografski zapis, Normativni zapis (CONOR) ali CORES**.*

### 3.1.4 Segmenti in razredi

Del okna brskalnika, v katerem je prikazana celotna struktura programske opreme COBISS3. Vključeni so naslednji segmenti:

- Katalogizacija
- Nabava
- Serijske publikacije
- Zaloga
- Izposoja
- Medknjižnična izposoja
- Upravljanje aplikacij

Vsak segment vsebuje razrede, zato je pred imenom segmenta oznaka za mapo () , pred njo pa še grafični znak, ki prikaže, ali je mapa odprta ali zaprta (gl. pogl. 3.1.4.2). V odprti mapi je prikazana struktura segmenta, ki vključuje vse razrede, pri katerih lahko izvajamo metode.

Vsak razred ima pred imenom ikono s svojo oznako. Barva ikone označuje segment, v katerega razred spada, črkovna oznaka pa ime razreda.

### 3.1.4.1 Izbira razreda

V oknu s segmenti in razredi izberemo razred tako, da kliknemo ikono ali ime razreda. Razred se obarva (označi), v delu okna s poizvedbami pa se prikažejo poizvedbe za ta razred.



Primer:

Besedilo "Izberemo razred **Partner**" pomeni, da v delu okna s segmenti in razredi kliknemo ime ali ikono pred imenom **Partner**.



Nasvet:

Del okna s segmenti in razredi lahko aktiviramo tudi s pritiskom na tipki <Alt> + <C>. Razred izberemo s tipkama za pomik <gor>, <dol>. Ob izbiri razreda se v delu okna s poizvedbami prikažejo vnaprej pripravljene in shranjene poizvedbe za izbrani razred.

Potem ko smo razred izbrali, lahko:

- kreiramo nov objekt
- poiščemo objekte tega razreda
- pošljemo na destinacije objekte iz izpisne vrste
- dodamo poiskane in izbrane objekte v izpisno vrsto
- pošljemo na destinacije poiskane in izbrane objekte
- definiramo prikaze rezultatov iskanja
- izvedemo izbrano metodo razreda, ki omogoča izvajanje poslovnega procesa

### 3.1.4.2 Odpiranje in zapiranje mape

Pred mapo je grafični znak, ki kaže, ali je mapa odprta (☞) ali zaprta (☞). Če želimo odpreti mapo in prikazati njeno strukturo, kliknemo grafični znak ☞. Če pa želimo mapo zapreti in skriti njeno strukturo, kliknemo grafični znak ☞.



Primer:

Besedilo "Odpremo segment COBISS3/Medknjižnična izposoja" pomeni, da kliknemo grafični znak ☞ pri segmentu za medknjižnično izposajo. Grafični znak se spremeni in prikaže se vsebina mape, tj. razredi segmenta.

*Možnosti ...*

Mapo lahko odpremo ali zapremo tudi tako, da kliknemo oznako (☞) ali ime mape.

## 3.1.5 Delovno področje

Delovno področje je tisti del okna brskalnika, kamor se nalagajo objekti, ki jih kreiramo ali izbiramo za nadaljnjo obdelavo. Pri vsakem objektu na delovnem področju se prikažejo:

- ikona objekta, ki je enaka ikoni razreda
- podatki, ki določajo objekt

Na delovnem področju je stanje objekta lahko vizualno predstavljeno s petimi barvami:




- črna barva je privzeta barva objekta
- rdeča barva pomeni opozorilo, npr. reklamacija prejetega gradiva, novoprispeli zahtevek za MI ali obvestilo
- siva barva pomeni preklic, npr. preklic naročila
- zelena barva pomeni, da je objekt v končnem, zaključenem stanju
- modra barva ima različen pomen v posameznih segmentih

### 3.1.5.1 Nalaganje objektov

Po zagonu programske opreme COBISS3 je delovno področje prazno. Med delom pa se na delovno področje nalagajo objekti, ki smo jih:

- kreirali
- izbrali iz seznama najdenih objektov po izvršenem iskanju
- izbrali med povezavami
- izbrali med bližnjicami do objektov

Vsak nov ali izbran objekt se na delovno področje doda na konec seznama že naloženih objektov in se obarva. Če je objekt že na delovnem področju, se ne naloži še enkrat, ampak se le obarva.

Vsebovani objekti, ki jih izberemo med povezavami, se na delovno področje dodajo k osnovnemu objektu. Če lahko objekt vsebuje več objektov drugega razreda, se pod osnovnim objektom vedno prikaže mapa () z imenom vsebovanih objektov, tudi kadar izberemo samo en vsebovani objekt. Pred mapo je grafični znak, s katerim lahko prikažemo () ali skrijemo () vsebino mape (gl. pogl. 3.1.4.2).

### 3.1.5.2 Izbira objektov

Na delovnem področju izberemo objekte za nadaljnjo obdelavo. Posamezni objekt izberemo tako, da kliknemo ikono ali podatke, ki objekt določajo. Izbrani objekt se obarva. V delu okna z atributi razreda se izpišejo atributi in vrednosti atributov izbranega objekta, v delu okna s povezavami pa objekti, ki so z izbranim objektom povezani.



**Primer:**

Besedilo "Poiščemo in izberemo objekt" pomeni, da objekt naložimo na delovno področje (z izbiro iz seznama najdenih objektov po izvršenem iskanju, izbiro med povezavami ali bližnjicami, iskanjem po ključu objekta) in da je na delovnem področju obarvan.

**Nasvet:**

Delovno področje lahko aktiviramo tudi s pritiskom na tipki <Alt> + <W>. Objekt izberemo s tipkama za pomik <gor>, <dol>. Ob izbiri objekta se v delu okna z atributi razreda prikažejo vrednosti atributov izbranega objekta, v delu okna brskalnika s povezavami pa se prikažejo objekti, ki so povezani z izbranim objektom ali pa so v njem vsebovani.

Za izbrani objekt lahko:

- odpremo urejevalnik in vnesemo ali spremenimo njegove lastnosti
- pregledamo njegove lastnosti in lastnosti objektov, ki so z njim povezani ali so v njem vsebovani
- natisnemo izpis na privzeto destinacijo (tiskalnik)
- pošljemo izpis na privzeto destinacijo (tiskalnik ali e-naslov)
- izvedemo izbrano metodo, ki omogoča izvajanje poslovnega procesa
- izberemo objekte, ki so z njim povezani ali pa so v njem vsebovani

Izbrani objekt lahko tudi:

- dodamo med bližnjice
- odstranimo z delovnega področja
- dodamo v izpisno vrsto

### 3.1.5.3 Odstranitev vseh objektov

Z delovnega področja lahko odstranimo vse objekte hkrati.

**Postopek**

1. Izberemo metodo **Delovno področje / Odstrani vse objekte**.

### 3.1.5.4 Odstranitev izbranih objektov

Z delovnega področja lahko odstranimo enega ali več objektov hkrati (gl. dodatek A.4).

**Pogoj**

Objekt, ki ga želimo odstraniti, mora biti izbran.

**Postopek**

1. Izberemo metodo **Delovno področje / Odstrani izbrani objekt**.

### 3.1.5.5 Osvežitev seznama objektov

Podatki, ki določajo objekte na delovnem področju, se med izvajanjem postopkov osvežujejo sami. Kadar pa dela z objekti več uporabnikov hkrati, se podatki samodejno ne morejo osvežiti. Zato je občasno treba seznam objektov na delovnem področju uskladiti s trenutnim stanjem teh objektov v bazi podatkov.

#### Postopek



1. Izberemo metodo **Delovno področje / Osveži**.

Nasvet:

Seznam objektov na delovnem področju najhitreje osvežimo s pritiskom na tipko <F5>.

---

### 3.1.6 Atributi razreda

Del okna brskalnika, v katerem se po izbiri objekta na delovnem področju izpišejo imena večine atributov izbranega objekta in njihove vrednosti.

V tem delu okna vrednosti atributov ni možno spreminjati.

---


### 3.1.7 Povezave

Povezave so tisti del okna brskalnika, kjer se prikazujejo objekti, ki so povezani z izbranim objektom ali pa so v njem vsebovani.

Pri vsakem povezanem objektu so prikazani:


- ikona objekta, ki je enaka ikoni razreda
- podatki, ki določajo objekt

Kadar je z izbranim objektom lahko povezanih več objektov istega razreda, ali pa so objekti v njem vsebovani, se prikažeta:

- grafična oznaka mape ()
- ime povezave in število povezanih objektov

#### 3.1.7.1 Izbira objektov




Iz okna s povezavami lahko objekte, ki jih želimo izbrati za nadaljnjo obdelavo, prenesemo na delovno področje. To storimo tako, da dvakrat kliknemo ikono ali ime povezave.

Če je pred imenom povezave prikazana grafična oznaka mape () , se po dvakratnem kliku nanjo odpre okno s seznamom objektov. V seznamu izberemo objekt ali več objektov hkrati in jih prenesemo na delovno področje tako, da kliknemo gumb **Izberi**.



Nasvet:

Iz seznama objektov najhitreje izberemo posamezni objekt in ga prenesemo na delovno področje tako, da ga dvakrat kliknemo.

Vsebovani objekti, ki jih izberemo med povezavami, se na delovnem področju dodajo k osnovnemu objektu. Če lahko objekt vsebuje več objektov drugega razreda, se pod osnovnim objektom vedno prikaže mapa (  ) z imenom vsebovanih objektov, tudi če izberemo samo en vsebovan objekt. Pred mapo je grafični znak, s katerim lahko prikažemo (  ) ali skrijemo (  ) vsebino mape (gl. pogl. 3.1.4.2).




Nasvet:

Del okna s povezavami lahko aktiviramo tudi s pritiskom na tipki <Alt> + <R>. Objekt izberemo s tipkama za pomik <gor>, <dol>.

### 3.1.8 Poizvedbe

Poizvedbe so tisti del okna brskalnika, kjer se prikazujejo vnaprej pripravljene in shranjene iskalni kriteriji – *poizvedbe*. Po izbiri razreda se v tem delu izpišejo vse poizvedbe, ki smo jih shranili pri iskanju v iskalniku (gl. tudi pogl. 4.3.1.3 in pogl. 4.3.3).

Pri vsaki poizvedbi se prikažeta:

- grafična oznaka poizvedbe (  )
- ime, ki smo ga določili za poizvedbo



Opozorilo:

*Poizvedbe so vezane na uporabniško ime.*

#### 3.1.8.1 Uporaba poizvedbe

Postopek je opisan v pogl. 4.3.3.

#### 3.1.8.2 Preimenovanje poizvedbe

##### *Postopek*

1. V delu okna s poizvedbami izberemo poizvedbo tako, da kliknemo ikono ali ime poizvedbe.
2. Izberemo metodo **Poizvedbe / Preimenuj**.  
Odpre se okno **Poizvedba**.
3. Zbrišemo obstoječe ime in vnesemo novo.
4. Kliknemo gumb **V redu**.

### 3.1.8.3 Brisanje poizvedbe

#### *Postopek*

1. V delu okna s poizvedbami izberemo poizvedbo tako, da kliknemo ikono ali ime poizvedbe.
2. Izberemo metodo **Poizvedbe / Zbriši**.  
Odpre se okno **Potrdi** z vprašanjem "Ali res želite brisati?".
3. Kliknemo gumb **Da**.

---

### 3.1.9 Bližnjice

Bližnjice so tisti del okna brskalnika, kjer se prikaže seznam bližnjic do objektov, ki jih lahko v brskalniku izberemo brez predhodnega iskanja. Pri vsaki bližnjici se prikažeta:

- ikona objekta
- ime, ki smo ga določili za bližnjico



Opozorilo:

*Bližnjice so vezane na uporabniško ime.*

#### 3.1.9.1 Dodajanje objekta med bližnjice

#### *Postopek*

1. Na delovnem področju izberemo objekt.
2. Izberemo metodo **Objekt / Dodaj med bližnjice**.  
Odpre se okno **Bližnjica**.
3. Določimo ime bližnjice.
4. Kliknemo gumb **V redu**.

Nova bližnjica do objekta se doda na konec seznama bližnjic.

#### 3.1.9.2 Uporaba bližnjice

Iz dela okna z bližnjicami lahko prenesemo objekt na delovno področje.

#### *Postopek*

1. V delu okna z bližnjicami izberemo bližnjico do objekta tako, da jo kliknemo.
2. Izberemo metodo **Bližnjice / Dodaj objekt na delovno področje**.

#### *Možnosti ...*

Objekt lahko prenesemo na delovno področje tudi tako, da dvakrat kliknemo bližnjico.

### 3.1.9.3 Preimenovanje bližnjice

#### *Postopek*

1. V delu okna z bližnjicami izberemo bližnjico do objekta tako, da jo kliknemo.
2. Izberemo metodo **Bližnjice / Preimenuj**.  
Odpri se okno **Bližnjica**.
3. Zbrišemo obstoječe ime in vnesemo novo.
4. Kliknemo gumb **V redu**.


### 3.1.9.4 Brisanje bližnjice

#### *Postopek*

1. V delu okna z bližnjicami izberemo bližnjico do objekta tako, da jo kliknemo. Izberemo lahko tudi več bližnjic hkrati (gl. dodatek A.4).
2. Izberemo metodo **Bližnjice / Zbriši**.  
Odpri se okno **Potrdi** z vprašanjem "Ali res želite brisati?".
3. Kliknemo gumb **Da**.

### 3.1.9.5 Pregledovanje lastnosti objekta med bližnjicami

#### *Postopek*

1. V delu okna z bližnjicami izberemo bližnjico do objekta tako, da jo kliknemo. Izberemo lahko tudi več bližnjic hkrati (gl. dodatek A.4).
2. Izberemo metodo **Bližnjice / Pokaži**.  
Odpri se pregledovalnik za objekt, do katerega kaže izbrana bližnjica. Če smo izbrali več bližnjic, se po izbiri metode odpre pregledovalnik za objekt, do katerega kaže prva izbrana bližnjica. Na naslednji objekt v pregledovalniku se pomaknemo z ikono .