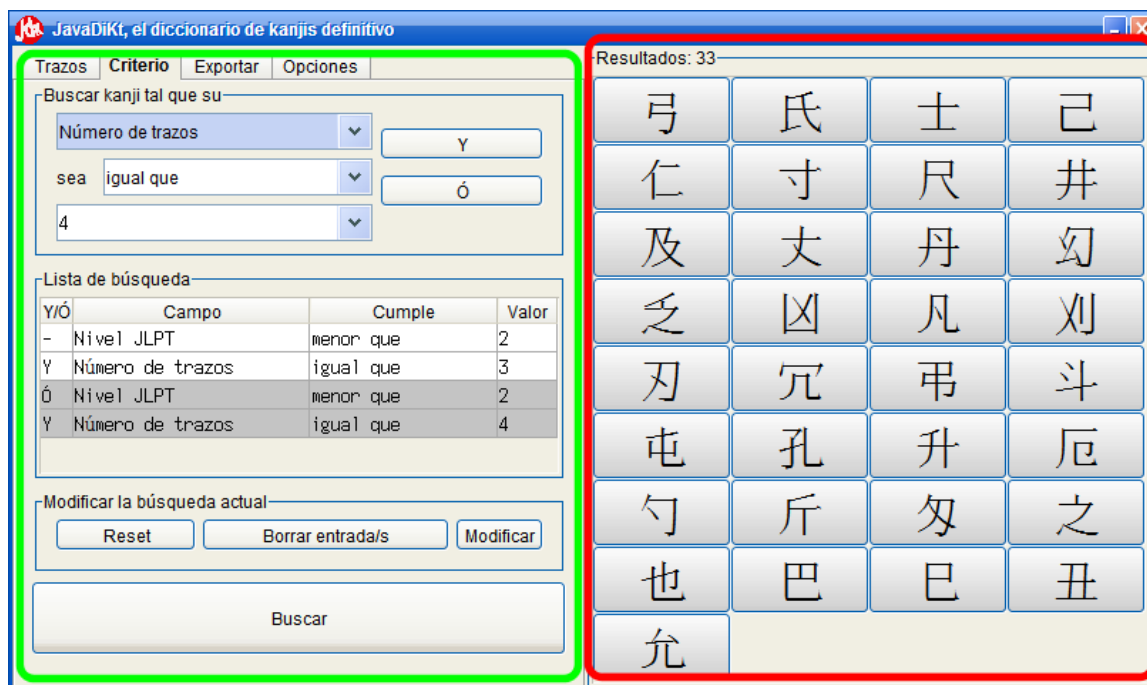


Manual de JavaDiKt (Mirai 1.0.1beta)

Copyright Luis A. Arce González, Licenciado bajo Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.5

La interfaz del programa



La interfaz de javaDiKt se divide en dos partes:

- La parte lateral izquierda (rodeada en verde) es el panel de control. La interacción entre el usuario y el programa se produce principalmente desde esta zona. Desde aquí se pueden realizar búsquedas por grafo, por composición de criterios, exportar la búsqueda actual y cambiar la configuración del programa.
- La parte lateral derecha es el panel de resultados. En este panel aparecerán los resultados de las búsquedas y podrá accederse a la información específica de cada Kanji simplemente pinchando sobre él.

El panel de control

Las posibilidades del programa vienen separada en cuatro paneles accesibles mediante pestañas.

El panel de búsqueda por criterio

Criterio

Buscar kanji tal que su

Lectura ▼

Y

sea igual que ▼

Ó

シヨウ ▼

Lista de búsqueda

Y/O	Campo	Cumple	Valor
-	Número de trazos	mayor que	11
Y	Número de trazos	menor que	12
Y	Lectura	igual que	シヨウ

Modificar la búsqueda actual

Reset Borrar entrada/s Modificar

Buscar

Pestaña criterio

Desde el panel de búsqueda por criterio, accesible desde la pestaña “Criterio” pueden construirse las descripciones o “queries” que nos sirven para localizar un kanji o grupo de kanjis en concreto. Consta principalmente de tres partes:

1. El cuadro de construcción de queries, que nos permite añadir nuevas descripciones para la búsqueda. Está compuesto por tres menús desplegable: el primero de ellos, el menú de “campo” sirve para elegir la característica del kanji que nos servirá para buscarlo (puede encontrar más información sobre estos campos en la serie de entradas “La problemática de los kanji japoneses”), mientras que en el segundo, el menú “cumple”, elegiremos la condición que debe cumplir el campo elegido con respecto a un valor que podremos elegir o escribir en el tercer menú, el de “valor”, en función del campo elegido. Para añadir la condición a la búsqueda pulsamos el botón “Añadir” si es la primera condición, o si existen condiciones previas “Y” si queremos condicionar aún mas la búsqueda actual de forma que deba cumplir también la sentencia a añadir o “Ó” si queremos que esta condición aumente el rango de búsqueda iniciando una nueva serie de condiciones.
2. La lista de búsqueda, que describe la búsqueda actual, y el panel de modificación de búsqueda. Usando el panel puede borrarse la búsqueda actual pulsando “Reset”, borrar las entradas

seleccionadas(una a una o varias a la vez seleccionando con CTRL+botón izquierdo o SHIFT+botón izquierdo) o modificar la primera entrada seleccionada pulsando “Modificar”. Al pulsar modificar, la entrada será modificada al pulsar de nuevo los botones “Y”/“Añadir” o “Ó” del cuadro de construcción con los valores actuales de los menús desplegables de “campo”, “cumple” y “valor”. Puede cancelar la modificación pulsando de nuevo “Modificar”.

3. El botón “Buscar” borra todos los kanjis del panel de búsqueda y ejecuta la búsqueda actual, presentando todos aquellos que cumplen las condiciones definidas en la lista de búsqueda.

El proceso de búsqueda de un kanji consiste, en definitiva, en añadir una serie de frases al panel de búsqueda que juntas conforman una expresión en lenguaje natural que define un kanji. Supongamos que buscamos el siguiente kanji:

Buscar el/los kanji/s tal que su número de trazos sea 11 o 12 y que su lectura sea “ショウ”.

Esta frase puede expresarse de dos maneras en JavaDiKt:

- Buscar el/los kanjis/s tal que su **número de trazos** sea **mayor que 11** y que su **número de trazos** sea **menor que 12** y que su **lectura** sea **igual que “ショウ”**.
- Buscar el/los kanji/s tal que su **número de trazos** sea **igual que 11** y que su **lectura** sea **sea igual que “ショウ”** o que su **número de trazos** sea **igual que 12** y su **lectura** sea **igual que “ショウ”**.

Ambas descripciones pueden introducirse en JavaDiKt si vamos añadiendo uno a uno los estamentos separados por “y” o “o”, donde el texto en rojo se selecciona en el menú desplegable de “campo”, el naranja en el de “cumple” y se escribe el texto en azul en el de “valor”.

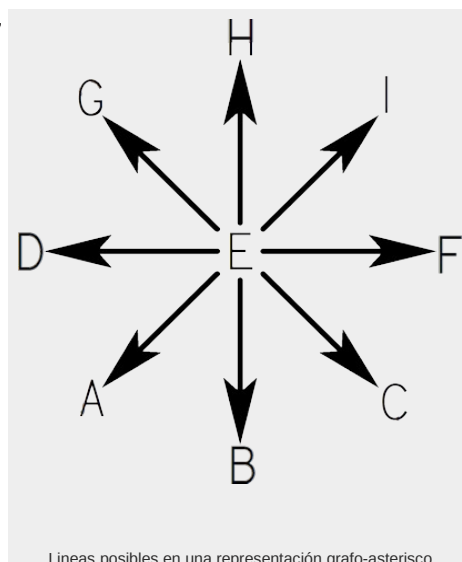
Lista de búsqueda				Lista de búsqueda			
Y/Ó	Campo	Cumple	Valor	Y/Ó	Campo	Cumple	Valor
-	Número de trazos	mayor que	11	-	Número de trazos	igual que	11
Y	Número de trazos	menor que	12	Y	Lectura	igual que	ショウ
Y	Lectura	igual que	ショウ	Ó	Número de trazos	igual que	12
				Y	Lectura	igual que	ショウ

Buscando lo mismo de dos formas distintas

Las dos descripciones son iguales y su búsqueda devolverá los mismos resultados. La diferencia fundamental entre las dos búsquedas es que la primera describe una serie de condiciones que al ejecutarse devolverá un único conjunto de kanjis que las cumpla, mientras que en la segunda se hacen dos búsquedas (la del texto con fondo blanco y la del texto con fondo gris) y se unen los resultados. Al igual que en el ejemplo, JavaDiKt también distingue las disyunciones en la lista de búsqueda dividiendo a los conjuntos de entradas por colores, donde entradas contiguas con el mismo color limitan el número de resultados y entradas contiguas con distinto color aumentan el número de resultados.

El panel de búsqueda por grafo

Desde el panel de búsqueda por grafo pueden añadirse a la lista de búsqueda condiciones para buscar kanjis a través de su dibujo o forma.



Líneas posibles en una representación grafo-asterisco

La representación de kanjis según el modelo grafo-asterisco

El modelo grafo-asterisco es una forma de representar un kanji según el orden de dibujo de sus líneas y trazos. En él, se divide a cualquier tipo de trazo en un conjunto posible de 8 tipos de líneas según las direcciones de un asterisco, asignándole a cada una una letra de la A a la H. Por ejemplo, la línea tipo G empieza va desde la parte inferior derecha hasta la parte superior izquierda, mientras que la de tipo C va de la parte superior izquierda hasta la parte inferior derecha. El tipo E representa un punto y generalmente no se usa.

Así pues el primer paso para representar un kanji mediante el modelo grafo-asterisco es separarlo ordenadamente por líneas que se trazarían sin levantar la mano del papel, y luego convertir cada trazo en un conjunto de líneas asterisco. La primera línea de cada trazo se pone en mayúsculas y el resto en minúsculas.

La representación grafo-asterisco obvia la posición relativa de los trazos entre sí, pero hace necesario conocer su orden. JavaDiKt usa internamente este tipo de representación para manejar las búsquedas relacionadas con grafos, e incluso es posible desde la ventana de criterio buscar kanjis directamente por su cadena grafo-asterisco.

Por ejemplo, consideremos el kanji de cuatro, 四, la forma de obtener su cadena grafo-asterisco sería:

$$\begin{array}{l} \text{四} = | + \neg + \text{J} + \text{L} + _ \\ \begin{array}{c} \text{Diagrama de trazos con flechas} \end{array} = \downarrow + \neg + \swarrow + \downarrow + \rightarrow \\ \text{BFbBaBfF} = \text{B} + \text{Fb} + \text{Ba} + \text{Bf} + \text{F} \end{array}$$

Buscando kanjis mediante su trazo

Pestaña de búsqueda por grafo

Desde la pestaña “Trazos” podemos añadir criterios sobre kanjis a la lista de búsqueda usando el modelo grafo-asterisco. Para ello dibujaremos en el panel de dibujo(arriba a la izquierda) el kanji a buscar usando líneas rectas con el ratón. Si pulsamos con el botón izquierdo en alguna parte del panel, indicaremos el punto de partida de una línea recta, que acabará al pulsar de nuevo el botón derecho en otro punto del panel. Si hemos iniciado el dibujo de una línea y volvemos a pulsar el botón izquierdo en vez del derecho, la línea acabará en el punto del panel donde el botón ha sido pulsado y una nueva línea empezará en dicho punto. Mientras sigamos pulsando el botón izquierdo en vez del derecho iremos encadenando líneas hasta que pulsemos el botón derecho.

Una línea o serie de líneas que empiecen en un punto del panel pulsando primero el botón izquierdo y finalmente el botón derecho serán interpretadas por el programa como un trazo. Así pues, cuando se pulse el botón “Añadir”/“Y” o “Ó” del panel “Añadir búsqueda” los trazos serán convertidos por orden de escritura en una cadena de trazos grafo-asteriscos, y añadidos a la lista de búsqueda siempre con la condición “igual que”.

Podemos modificar el dibujo actual usando tanto el ratón como los botones del panel “Modificar”

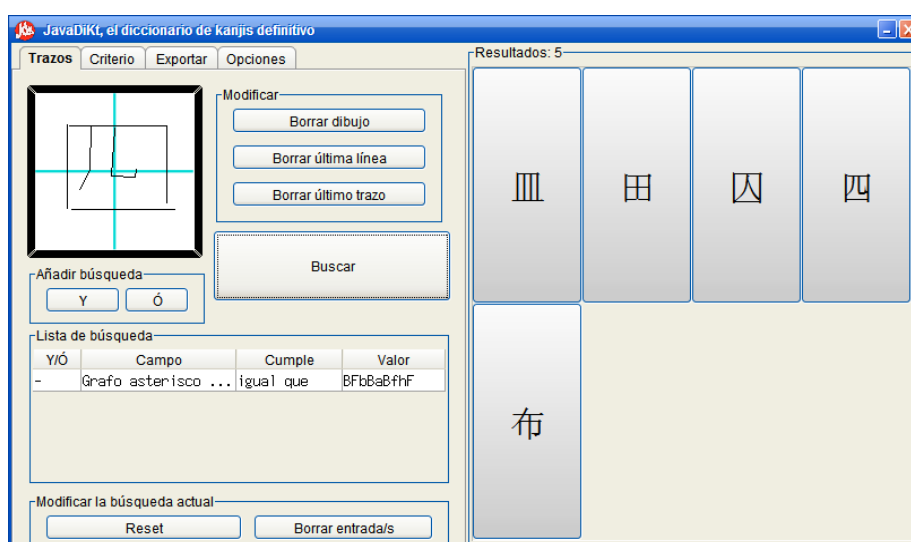
- Botón “Borrar dibujo” o botón central o botón del scroll del ratón sobre el panel de dibujo: borra completamente el panel de dibujo dejándolo en blanco.
- Botón “Borrar última línea” o giro del scroll del ratón hacia abajo sobre el panel de dibujo: borra en orden inverso al dibujado la última línea pintada, pertenezca o no al dibujo de un trazo. Esto quiere decir, por ejemplo, que si la última línea pintada pertenece a un trazo de tres líneas, al girar el scroll

del ratón este trazo pasará a tener dos líneas, que serán la penúltima y la antepenúltima. Cualquier nueva línea dibujada en este punto pertenecerá a un nuevo trazo.

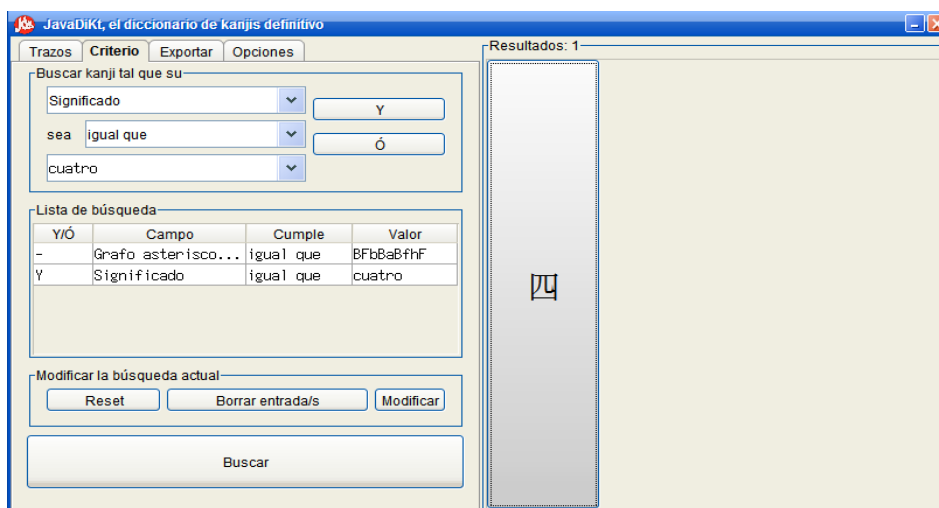
- Giro del scroll hacia arriba sobre el panel de dibujo: reconstruye la última línea borrada y la añade al trazo al que pertenecía. Esto significa, por ejemplo, que si teníamos un trazo de tres líneas y borramos y recuperamos una, el trazo seguirá teniendo tres líneas.
- Botón “Borrar último trazo”: borra el último grupo de líneas que conformaba un trazo.

Combinando búsquedas mediante criterios y grafos

Supongamos que hacemos un dibujo en el panel de dibujo y pulsamos el botón “Añadir” y después “Buscar”, de forma que en la lista de búsqueda haya una sola entrada. En el panel de resultados aparecerá una lista de kanjis cuyo representación en grafo-asterisco sea similar al del kanji dibujado. Para el ejemplo del kanji anterior, el de 四, después de ejecutar quedaría la pantalla siguiente:



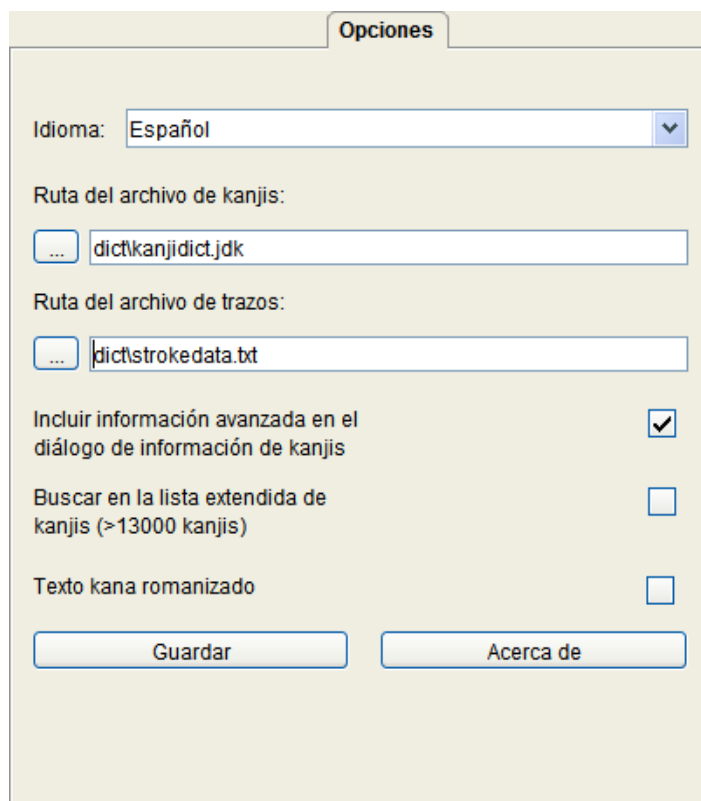
JavaDiKt ha devuelto los kanjis cuya representación grafo-asterisco se parece más al del kanji dibujado, que ha sido traducido desde el cuadro de dibujo a la lista de búsqueda como “Grafo asterisco igual que BFbBaBfhF”. Si cambiamos ahora a la pestaña de criterio, podremos comprobar que la lista de búsqueda entre ambas ventanas se conserva, lo que significa que podemos hacer combinaciones entre búsquedas por criterios y por grafos para limitar las búsquedas. Podemos añadirle, por ejemplo, que además su significado sea igual que “cuatro”, refinando así aún más la búsqueda.



El panel de exportación de búsqueda

Pendiente.

El panel de opciones



Panel de opciones

Pulsando en la pestaña “Opciones” accedemos al panel de configuración de JavaDiKt. Desde aquí podemos:

- Configurar el idioma.
- Cambiar el archivo de la base de datos de kanjis. Por defecto siempre será <ruta de instalación> + “/dict/kanjidic.jdk”.
- Cambiar el archivo de la base de datos de trazos. Por defecto siempre será <ruta de instalación> + “/dict/strokedata.txt”.
- Incluir información avanzada en el diálogo de información de kanjis. Si esta opción está marcada, cuando se solicite información sobre un kanji se mostrará la ventana de información avanzada en vez de la ventana de información básica.
- Buscar en lista extendida de kanjis. Si esta opción está marcada, cualquier búsqueda incluirá kanjis menos comunes o de idiomas distintos al japonés.
- Texto kana romanizado. Si esta opción está marcada, cualquier texto en escritura On o escritura Kun será romanizado.

Para guardar una configuración se ha de pulsar el botón “Guardar”, tras lo cual la interfaz del programa se reiniciará con los cambios aplicados.

La ventana de información

Una vez hayamos realizado una búsqueda, si pulsamos sobre cualquiera de los kanjis del panel de resultados desde la pestaña de “Criterio” o de “Trazos” se abrirá la ventana de información del kanji. Si la

opción “Incluir información avanzada en el diálogo de información de kanjis” de la pestaña Opciones está marcada, se abrirá la ventana de información avanzada mientras que en caso contrario se abrirá la ventana con información más resumida.

Ventana de información básica (Top):

流		Significado	Lectura
Radical clásico: 水		corriente derramar verter	on-yomi リュウ ル
Número de trazos: 10			kun-yomi なが.れる なが.れ なが.す -なが.す
Grado: 3			

Ventana de información extendida (Bottom):

流		Significados	Lecturas	Variantes
Radical: 水		corriente derramar verter	on-yomi リュウ ル	Códigos de búsqueda SKIP 1-3-7 Spahn-Hadamitzky 3a7.10 Cuatro esquinas 3011.3 De Roo 357
Nº de trazos: 10			kun-yomi なが.れる なが.れ なが.す	
Grado: 3				
Nivel JLPT: 2 Frecuencia: 280° Rad. Nelson: -- Unicode: 6D41 JIS kuten: JIS X 208 46-14		Referencias de este kanji en diccionarios A Guide To Reading and Writing Japanese: 334 A Guide To Reading and Writing Japanese: 432 A Guide To Remembering Japanese Characters: 409 Daikanwajiten: vol 6, page 1195, 17572P Essential Kanji: 329 Japanese Kanji Flashcards: 682 Japanese Names: 1332		
Información gráfica de astrisco CCIBFAfCBaBBf				

Ventana de información básica frente a ventana de información extendida

Si pulsamos sobre el botón “+” al lado del panel de “Radical” se desplegará la ventana de información de radical, donde se muestran todas las formas posibles en las que puede presentarse el radical del kanji en cuestión.

水 - 85		
		
Número	Número	Número
85.1	85.2	85.3
Tipo	Tipo	Tipo
Original	Izquierda	Abajo
Nombres	Nombres	Nombres
みず	さんずい	したみず
Unicode	Unicode	Unicode
6C34	6C35	6C3A
Nombre unicode	Nombre unicode	Nombre unicode
Water	--	--
Unicode kangxi	Unicode kangxi	Unicode kangxi
0 -- 2F54	--	--

Ventana de información de radical