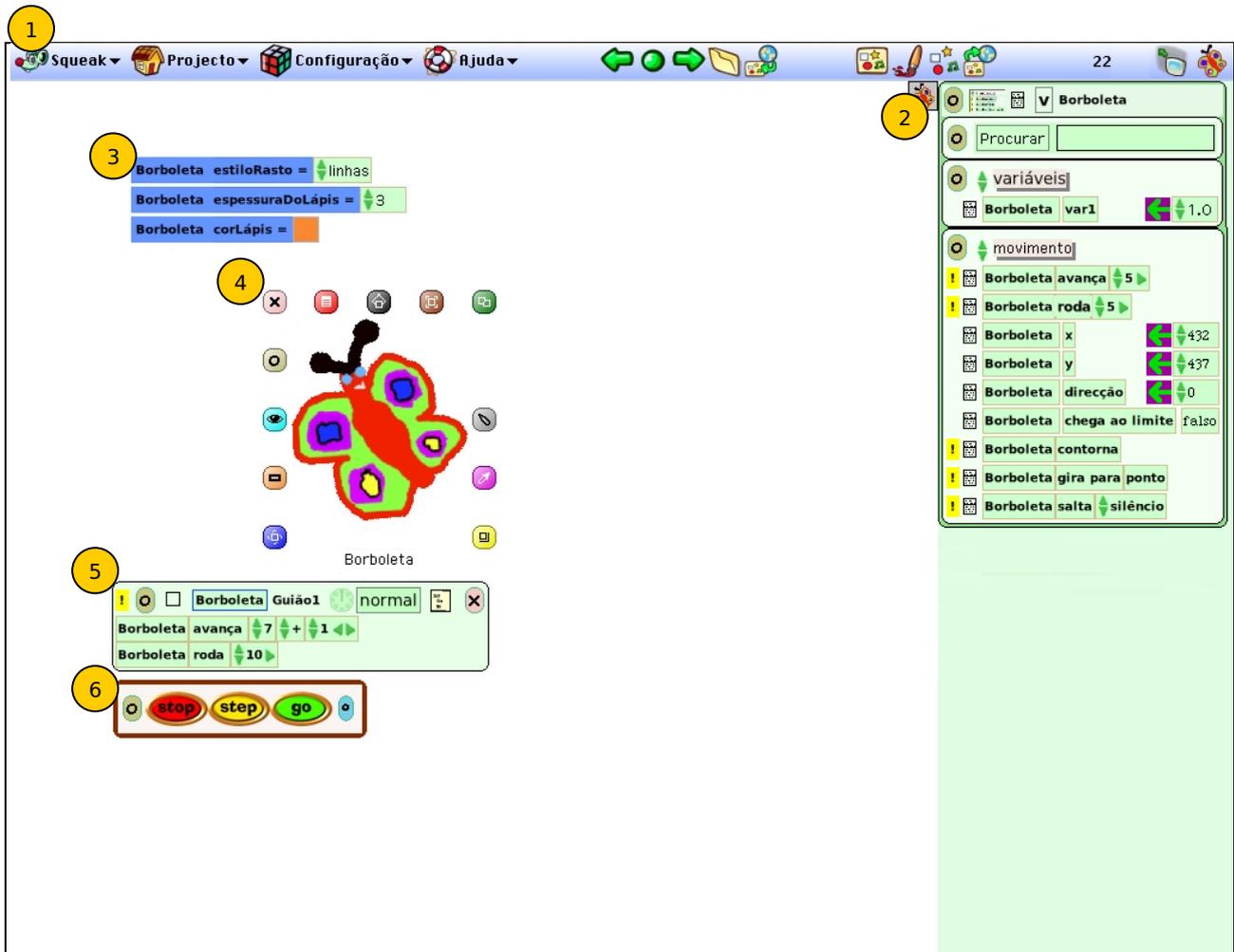


# Guia Breve do Squeak



- 1 Barra de Menus: Uma barra de acesso a menus diversificados do Squeak
- 2 Visor: Categorias de Propriedades do objecto seleccionado
- 3 Tiras de propriedades (Mosaicos): expressões que representam propriedades do objecto ou mostram valores das variáveis.
- 4 Halos: ícones de acesso a diversas características e propriedades do objecto
- 5 Guião de eventos: os eventos e acções definidas para o objecto
- 6 Botões de acção para todos os guiões (aplicam-se a todos os guiões que não estejam em modo "normal")



Para iniciar um novo projecto, clique no botão "Projecto" e escolha a opção novo ou clique no ícone . Se quiser criar algum objecto desenhado, use o .

Para ter acesso aos objectos que o Squeak disponibiliza clique no ícone . Publique o projecto, podendo partilhá-lo com outros utilizadores do Squeak usando o botão .



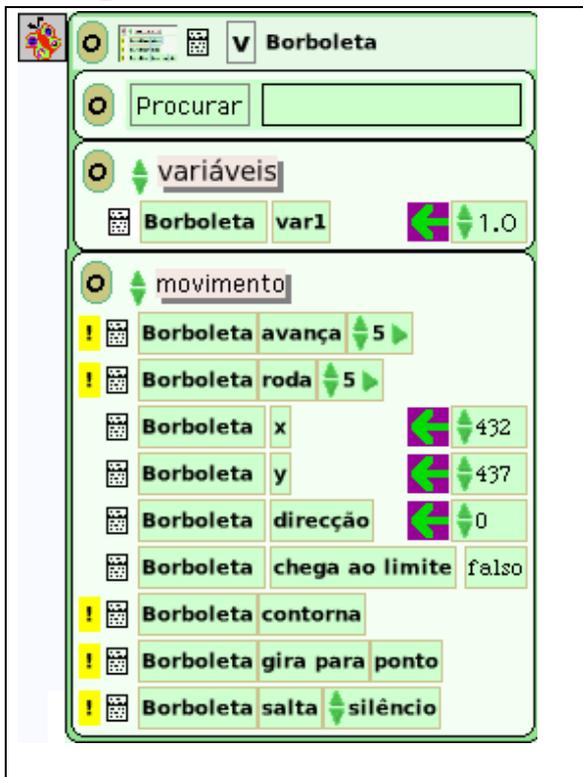
- Botões de navegação entre os projectos abertos.



- Localizar e abrir um ficheiro.



- Localizar e abrir um projecto publicado.
- Alterna entre visualização no modo ecrã inteiro
- Ver os objectos existentes no mundo, por ordem hierárquica.



### Visor de Propriedades e editor de Guiões

Aqui pode definir-se o nome do objecto, atribuir-lhe variáveis e testar o que cada tira de evento faz, antes de a colocar no Guião.

O Visor dispõe de um conjunto de eventos que podem ser definidos para o objecto seleccionado, permitindo editá-los, combiná-los e transferi-los para o Guião do objecto.

Cada área delimitada compreende uma categoria ou *classe* e os pequenos triângulos são modificadores das características do próprio evento, enquanto o rectângulo com "!" é um botão de teste do evento aplicado ao objecto.

Para compor o Guião, arrastam-se as tiras para o Ambiente de Trabalho definido como "Mundo" no Squeak.

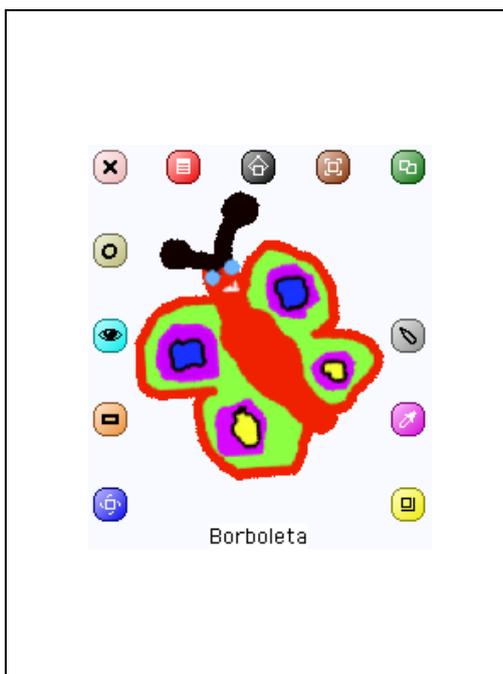
O símbolo  fecha o painel da categoria.



### Mosaicos de propriedades (relógios)

Permitem ver e alterar, em tempo real, valores das variáveis do objecto, mesmo com o guião em execução.

### Halos



-  Fechar: sai do modo de edição do objecto
-  Menus: uma lista de menus do objecto
-  Agarrar: prende o objecto ao cursor
-  Deslocar: halo para deslocar o objecto
-  Duplicar: cria réplicas do objecto
-  Minimizar: Minimiza o objecto
-  Ver Visor: mostra o Visor de propriedades
-  Redesenhar: Permite redesenhar o objecto
-  Criar tira: cria uma tira que representa o objecto
-  Colorir: permite alterar as cores do objecto
-  Rodar: permite rodar o objecto
-  Redimensionar: alterar as dimensões do



objecto



### Guião

O Guião é um painel que se pode arrastar para o Mundo e que agrupa os eventos do objecto.

- Executa o Guião uma vez
- Alterna entre visualização gráfica e textual do Guião
- Minimiza o Guião
- Borboleta** Nome do objecto (eToy)
- Guião1** Nome do Guião
- Relógio (mostra o ciclo de execução do Guião)
- normal** Modo de execução do Guião
- Teste: adiciona um esquema de teste e respostas Sim/Não
- Destrói o Guião, eliminando-o definitivamente



Eventos do objecto, indica o evento que ocorrerá



Painel de execução de todos os Guiões

O painel de execução de todos os guiões coloca em acção os guiões de todos os objectos existentes no Mundo.

- Fecha o painel
- Pára a execução dos guiões
- Executa o guião/guiões passo a passo
- Inicia a execução normal do(s) guião/guiões
- Expande as opções do controlo.



Para aceder a algumas características dos guiões e para poder reeditá-los, pode utilizar estas funcionalidades, dando um clique no botão azul.

- só tic-tacs** Aplicar apenas aos guiões que estejam assinalados como activos (em curso = tic-tac)

Ajuda complementar

- todas as instâncias** Executar todos os guiões de todas as instâncias

**carro** Nome do objecto a quem se refere o guião. Clique para obter um menu suplementar que permite aceder ao *storyboard* (editor de guiões)

**guião1** Nome do guião

**em pausa** Estado do guião. Clique em **em pausa** para alterar o estado