

Os Meus Projectos

Squeak

criar aprender ensinar



Conteúdo

Ficha Técnica

Manual rápido do Squeak

02 ...	Simbologia
03 ...	Palavras difíceis
04 ...	Um projecto novo!
06 ...	Desenhar objectos
09 ...	Redesenhar ou retocar um objecto desenhado
10 ...	Pintar uma superfície
12 ...	Capturar cores e usar carimbos
14 ...	Linhas abertas
15 ...	Figuras geométricas
16 ...	Polígonos irregulares
17 ...	Função dos botões da tela de desenho
18 ...	Dar nome aos objectos
19 ...	Criar guiões de acção
22 ...	Esconder/mostrar o visualizador de acções
23 ...	Esconder/mostrar a barra de menus
24 ...	Itens do menu Mundo
26 ...	Função dos ícones da barra de menus
27 ...	Guardar um projecto
28 ...	Guardar um projecto (sem barra de menus)
31 ...	Sair do Squeak
32 ...	Carregar um projecto guardado
34 ...	Usar a reciclagem
35 ...	Recuperar objectos da reciclagem
36 ...	Controlar guiões
contra-capá	Halos de um objecto Squeak

Diário de um Squeaker

Ideias & Projectos com Squeak

Ficha técnica

Concepção e execução

Luís Valente

Supervisão

António José Osório
Paulo Dias

Edição

Universidade do Minho
Centro de Competência

Versão

Squeak M1.0

Squeak Magalhães é software de autor, de código aberto, com capacidades multimédia, adaptado na Universidade do Minho para o computador Magalhães, com base na versão 3.9 do Squeak, publicamente disponibilizado pela Squeak Foundation (www.squeak.org).

Março de 2009

Manual rápido do Squeak

M



Simbologia



Palavras difíceis



ícone:
imagem que representa
um comando ou acção



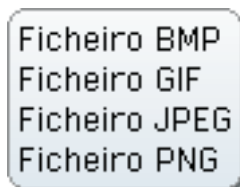
botão:
ícone com texto ou imagem
para clicar com o rato



visualizador:
lista de propriedades dos objectos
mostradas em grupos (categorias)



halo:
ícone circular que está
à volta dos objectos Squeak



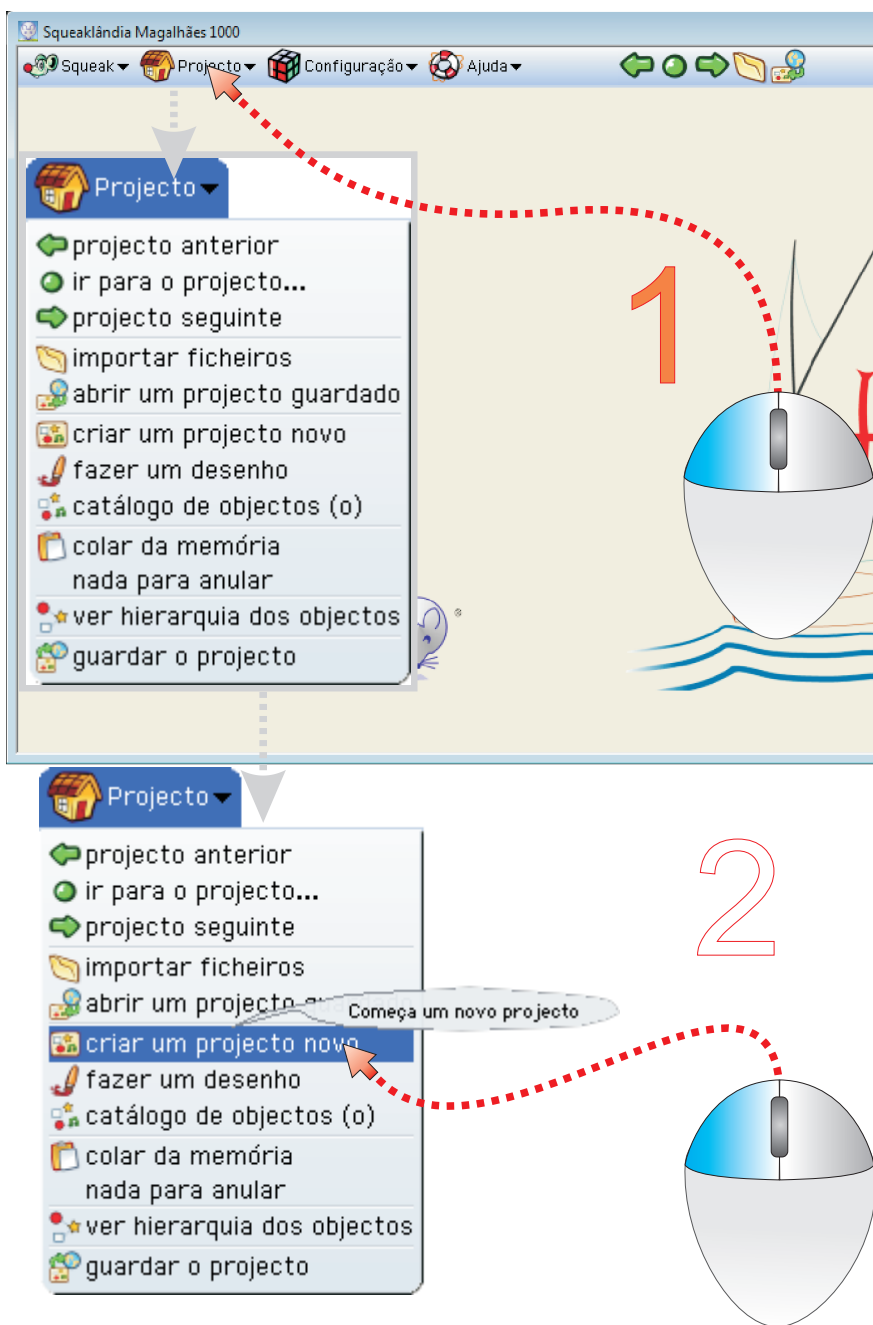
menu:
comandos representados
por texto onde se clica
para realizar as acções

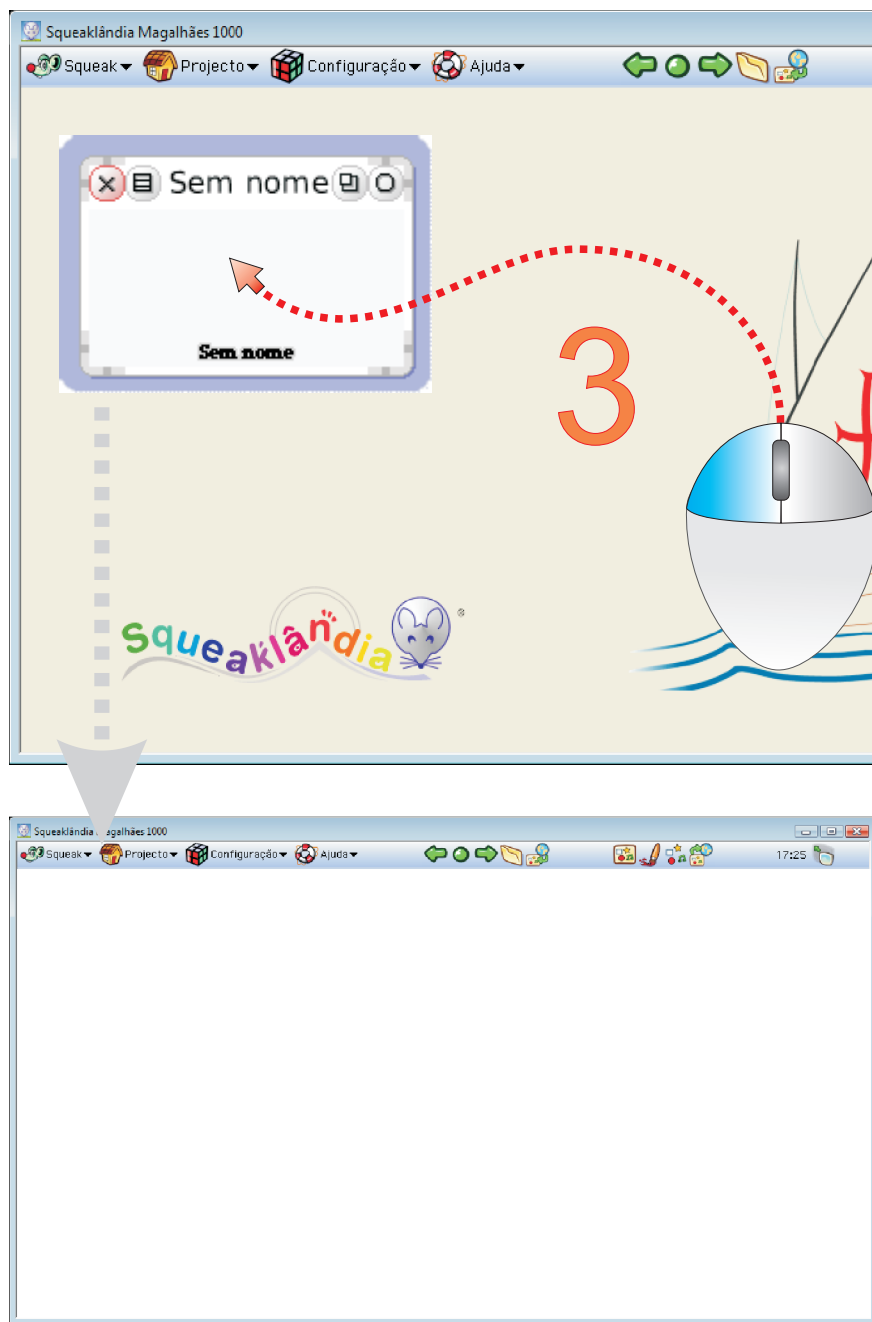


guião:
conjunto de acções (tarefas)
para serem realizadas numa
certa ordem

- 1 - Clica no menu Projecto
- 2 - Clica em criar um projecto novo

Um projecto novo!

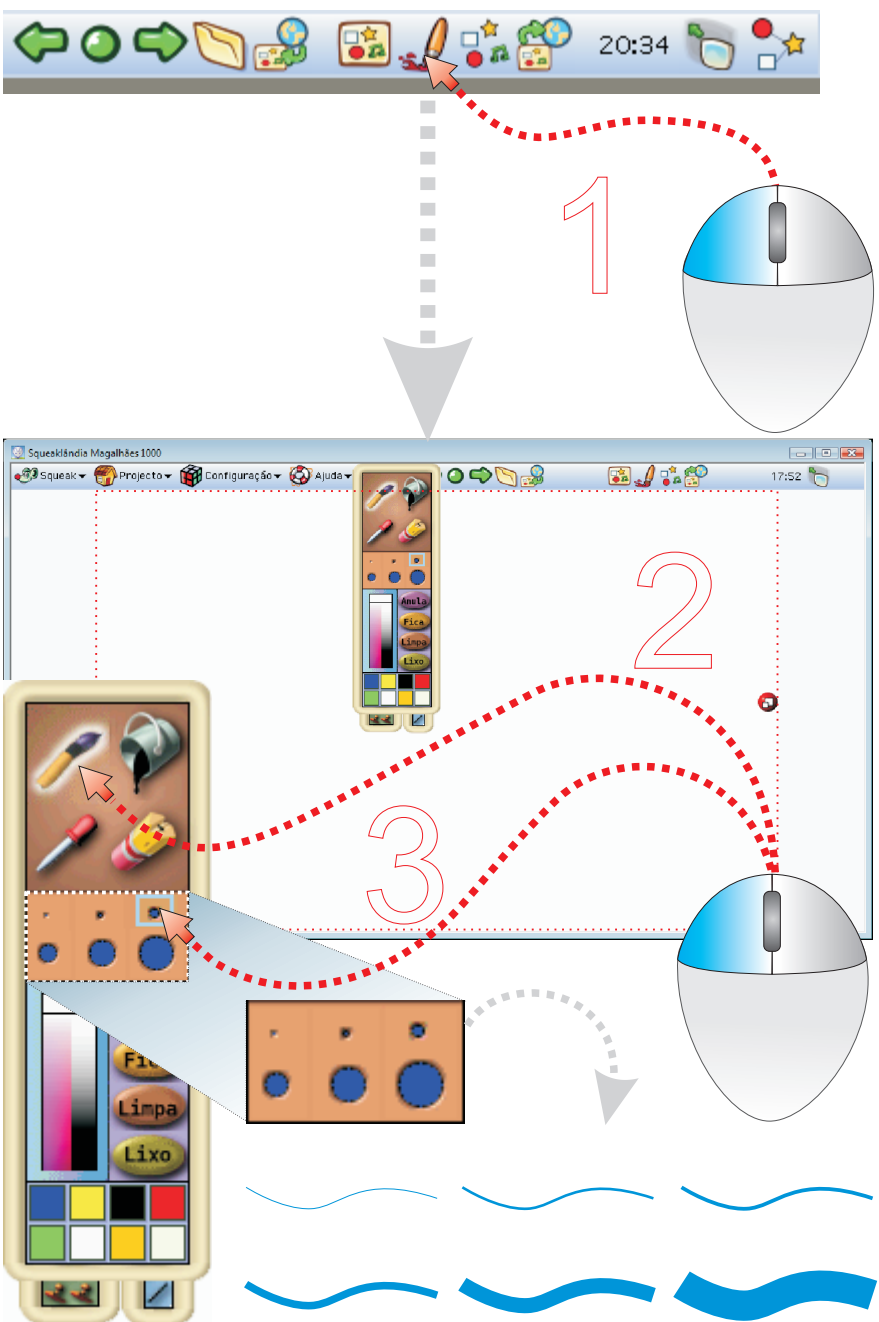


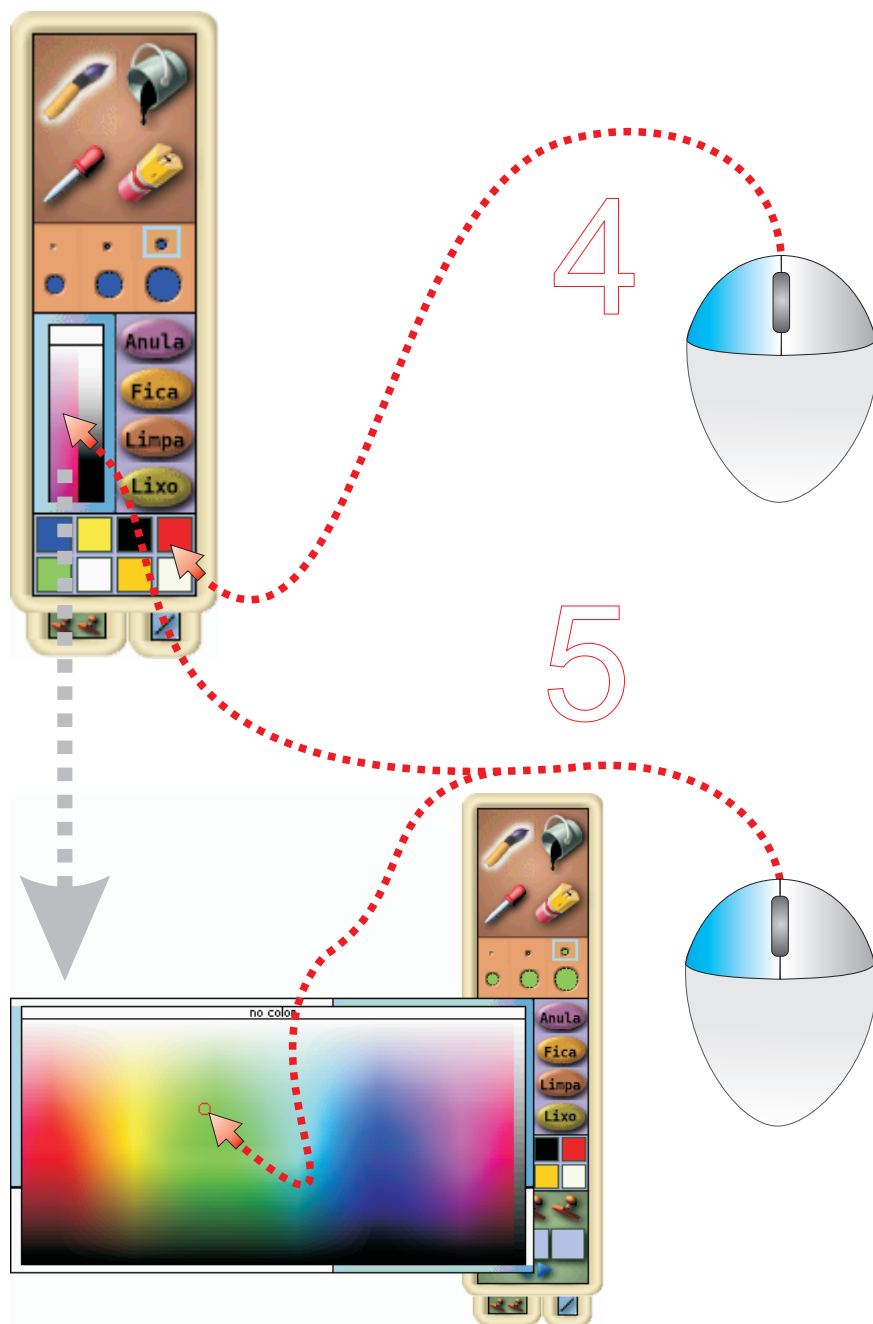


3 – Clica dentro da miniatura vazia do projecto novo

Desenhar objectos

- 1 - Clica no ícone **Desenhar**
- 2 - Clica na ferramenta **pincel**
- 3 - Clica para escolher a **espessura do traço**

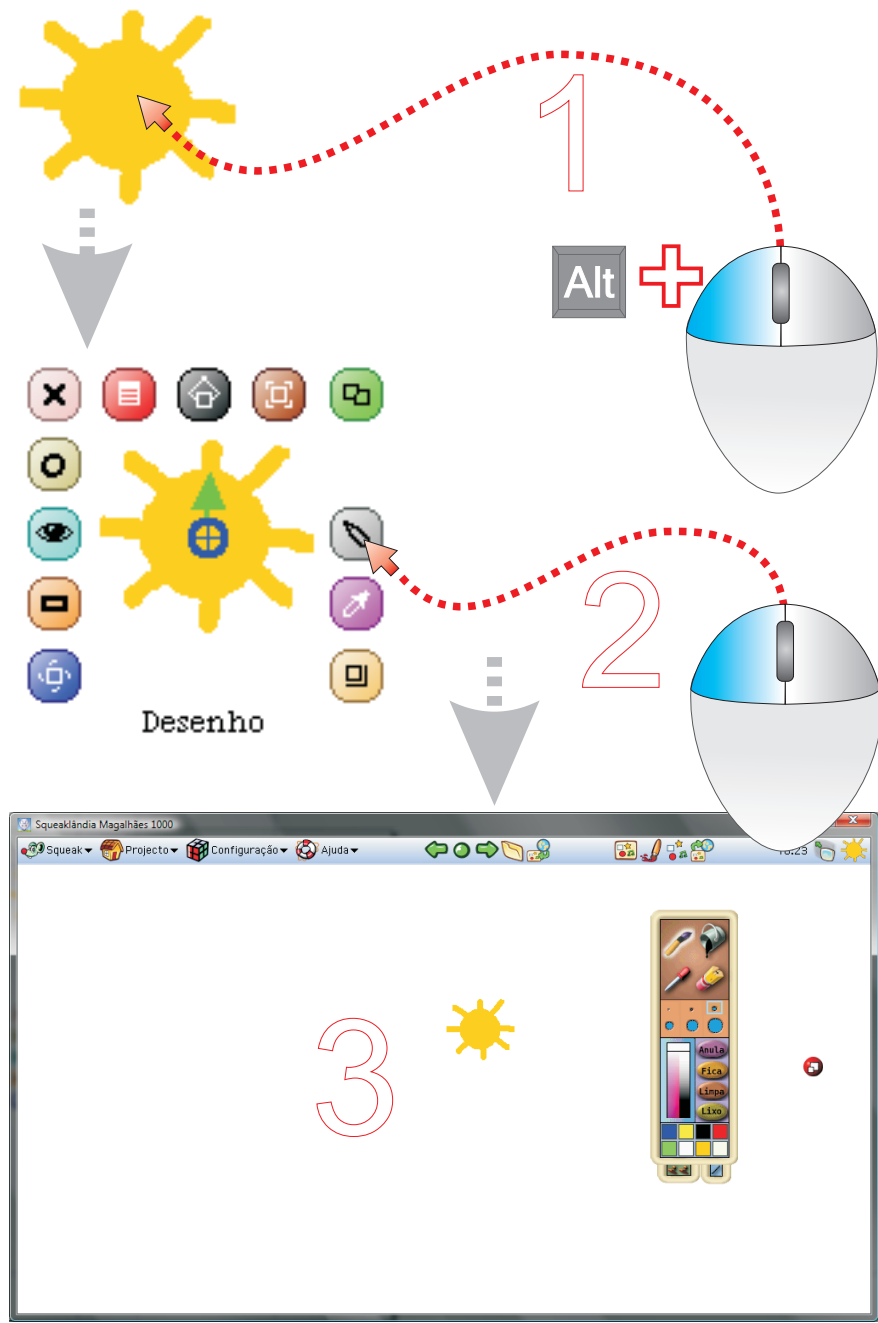




- 4 - Clica para escolher uma cor da lista ou
- 5 - Clica para escolher outra cor

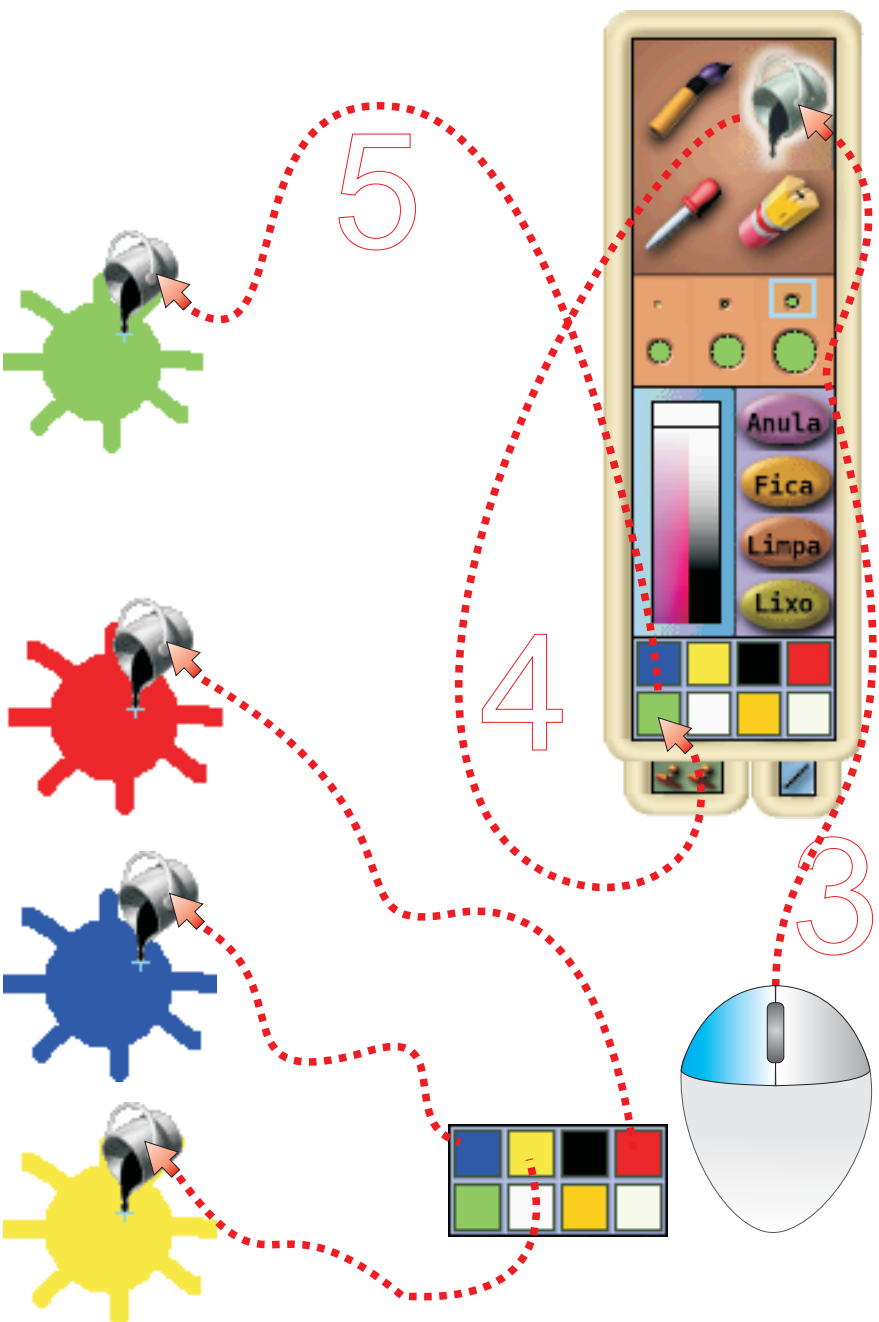


- 6 - Desenha o **objecto**
 - 7 - Quando terminares, clica no botão **Fica**
 - 8 - A prancha de desenho fecha e o objecto fica no **Mundo**
- (Nota: para retocar um objecto desenhado segue as indicações ao lado)



Redesenhar ou retocar um objecto desenhado

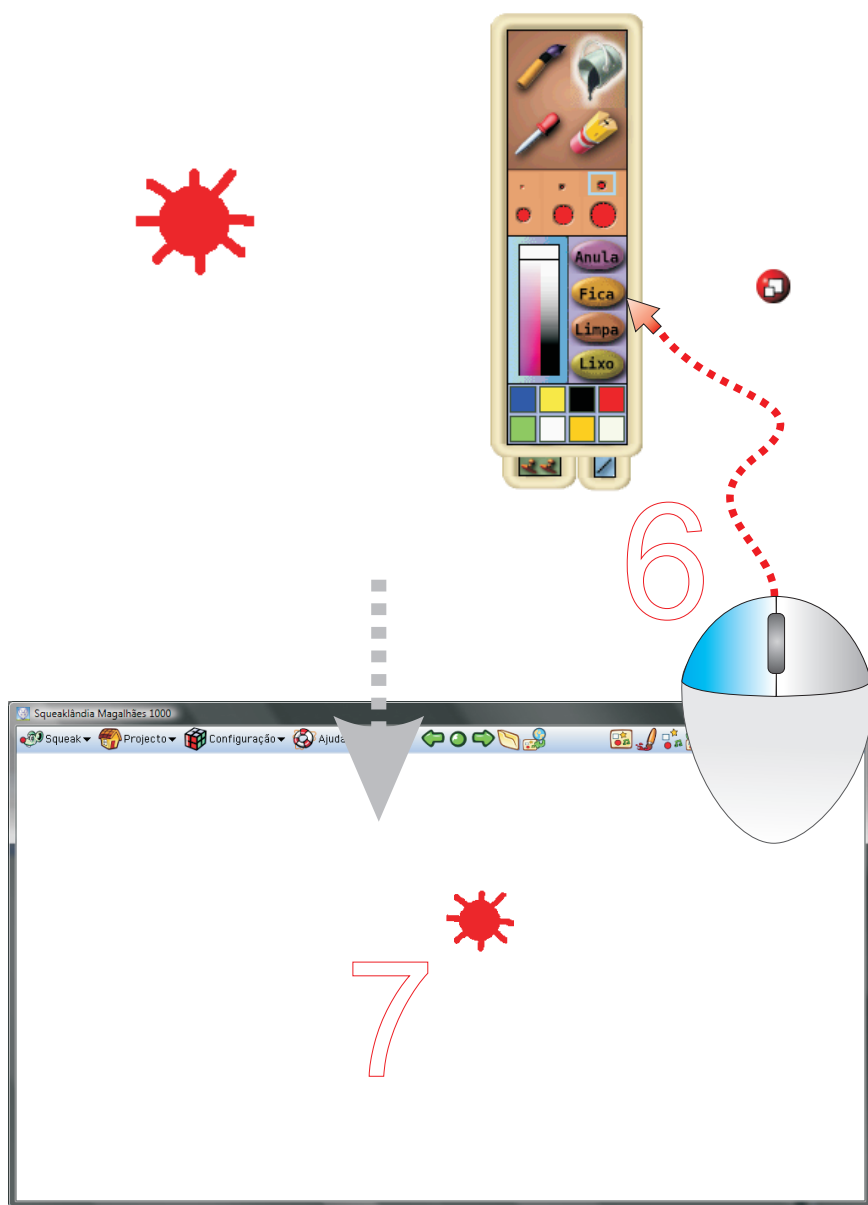
- 1 - Carrega na tecla Alt ao mesmo tempo que clicas no objecto
- 2 - Clica no **halo cinzento**
- 3 - Altera o desenho e clica no botão **Fica** quando terminares



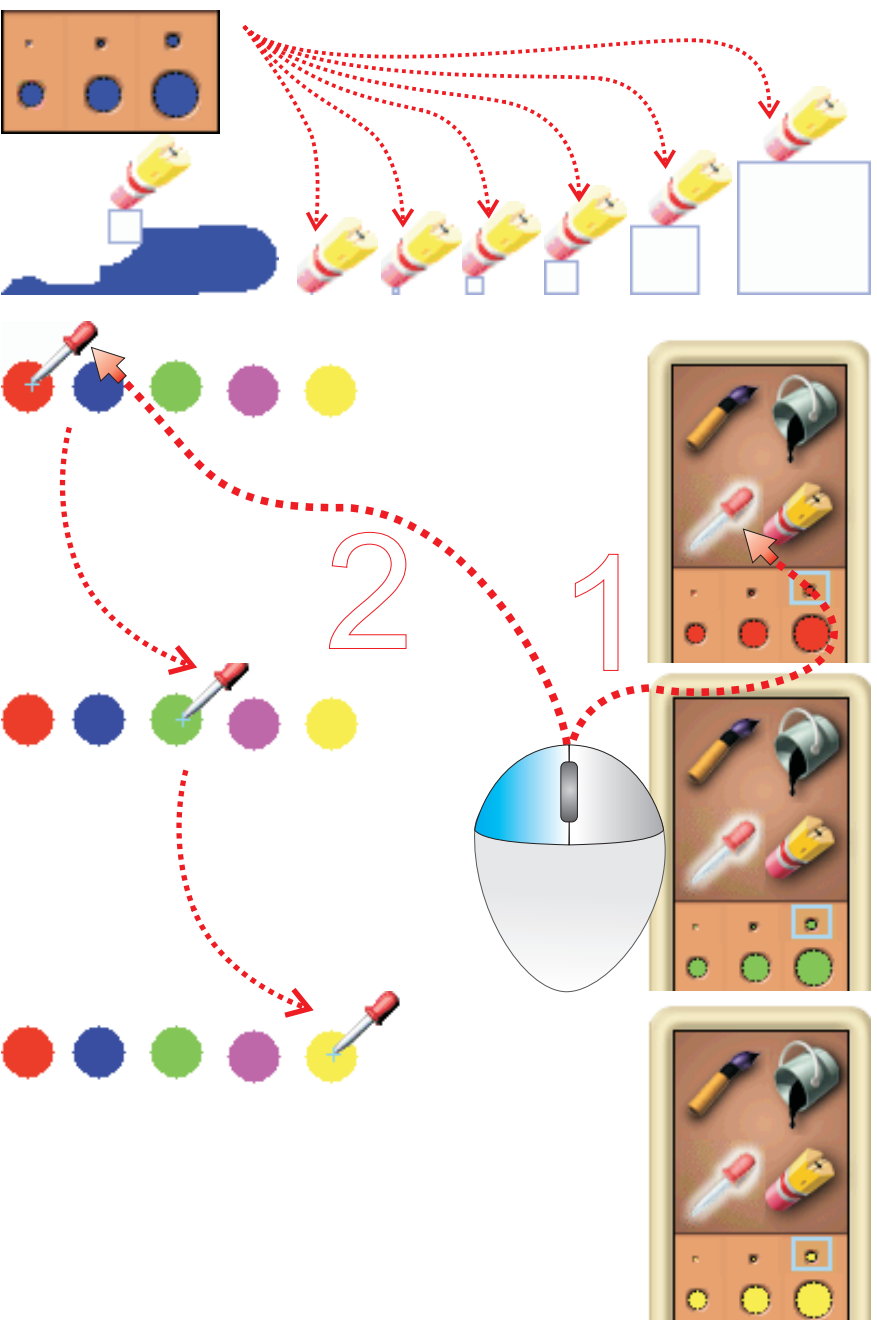
Pintar uma superfície

(Nota: seguir os passos 1 e 2 da página 09)

- 3 - Clica na ferramenta **Balde de tinta**
- 4 - Escolhe uma **cor**
- 5 - Clica na **superfície** do objecto para pintar



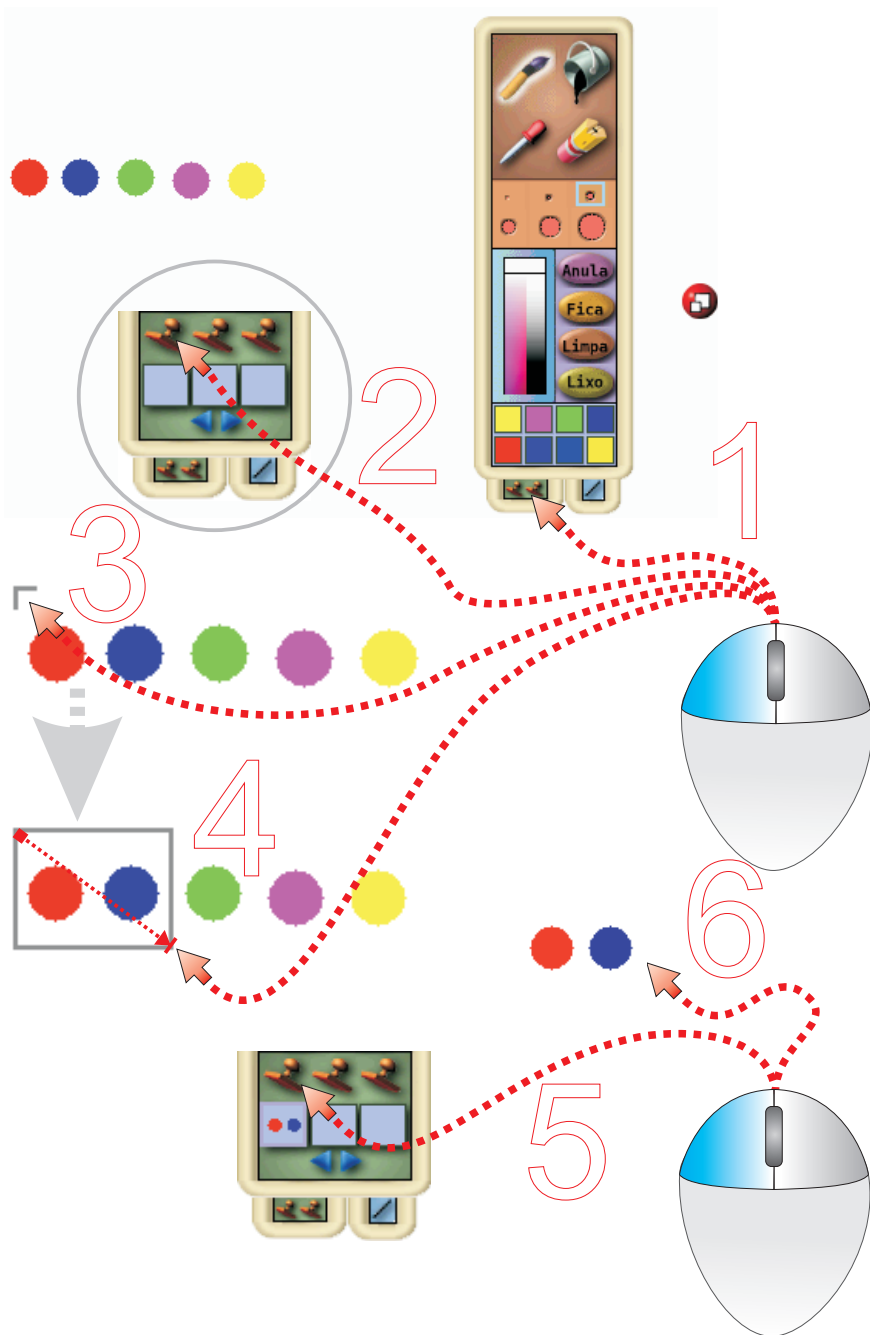
6 - Clica no botão **Fica** quando terminares
7 - O objecto modificado (repintado)



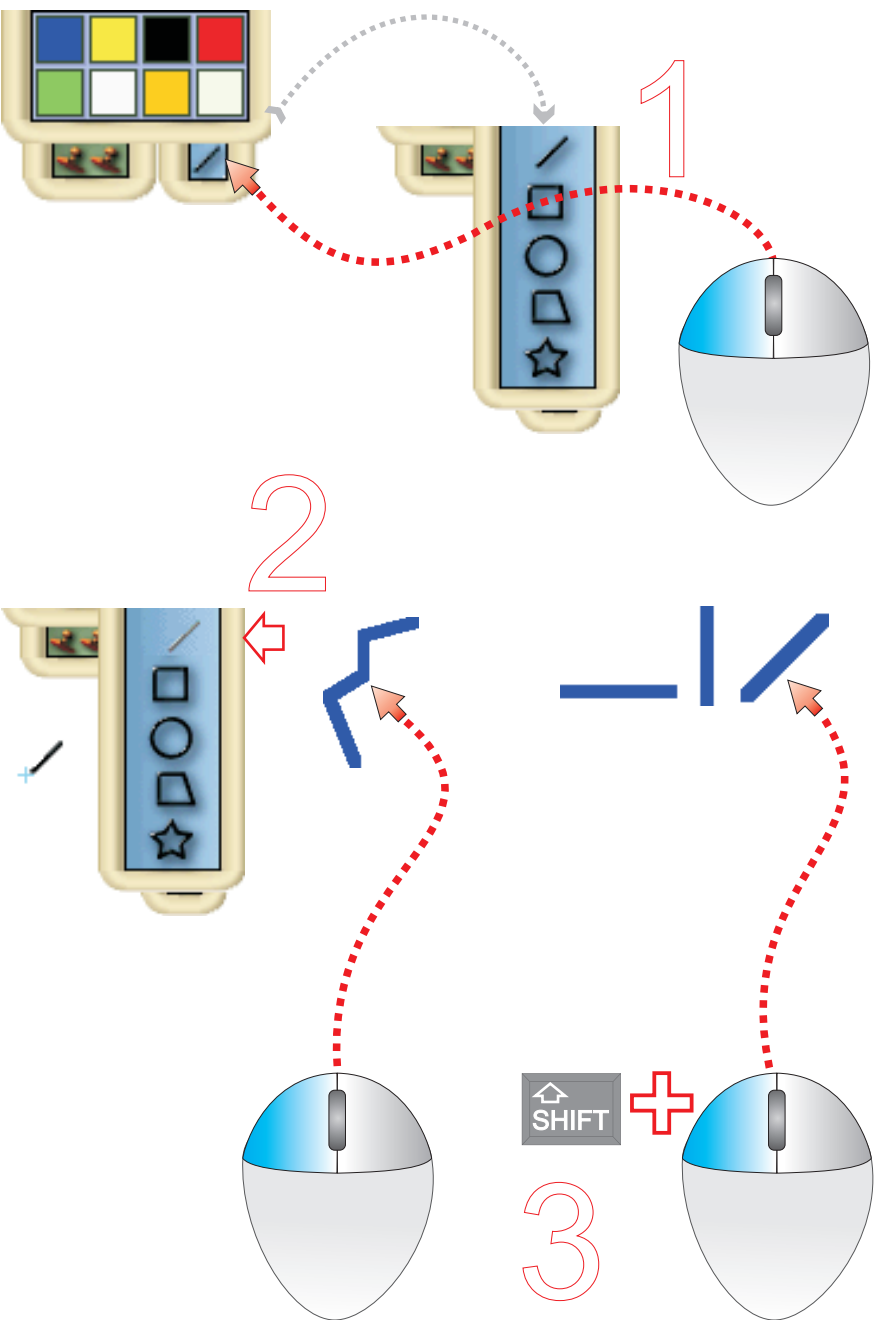
Capturar cores e usar carimbos

12

- 1 - Clica no extractor de cores
- 2 - Clica em cima da cor que queres capturar

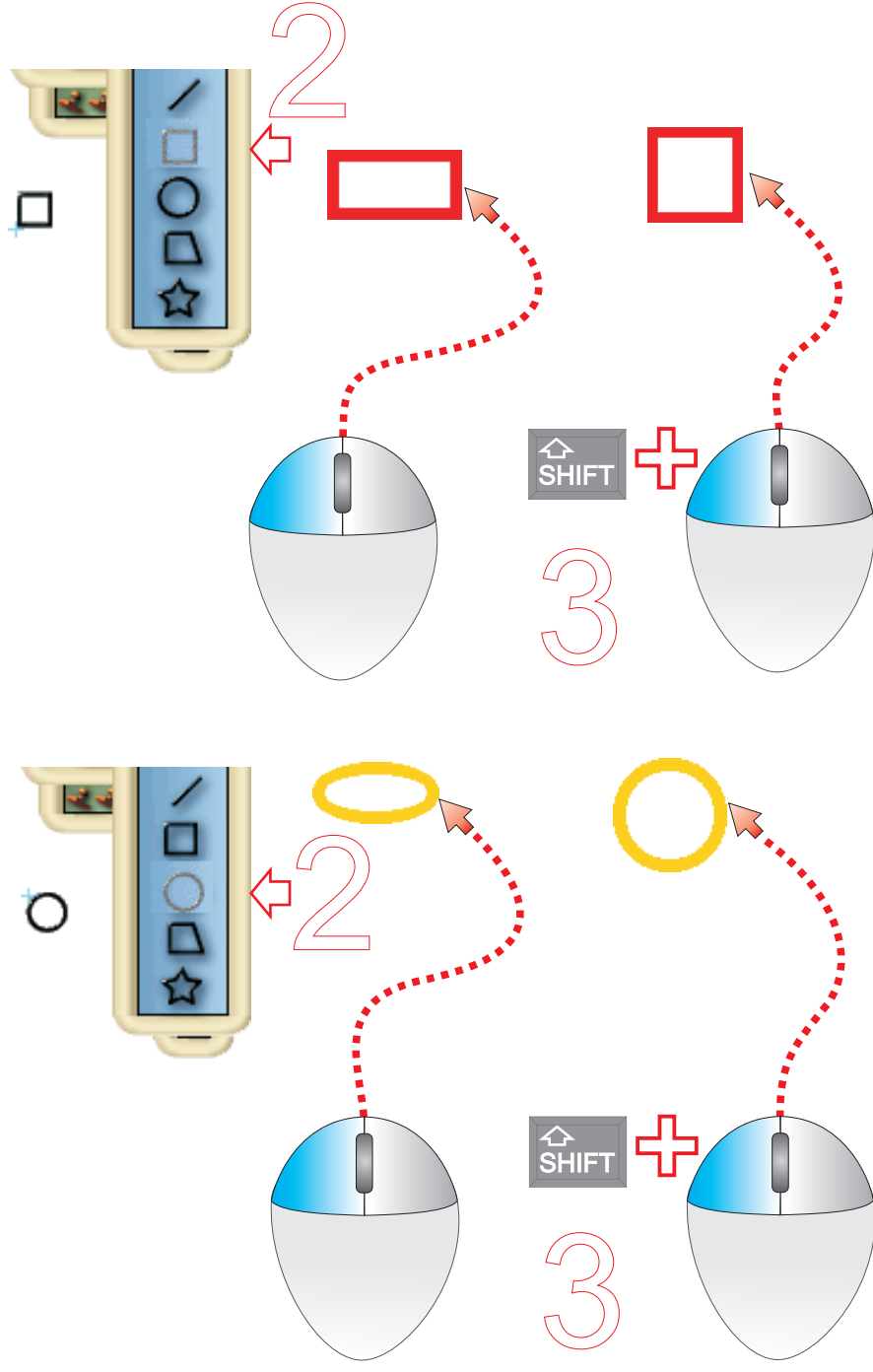


- 1 - Clicka no ícone **Carimbos**
- 2 - Clicka no primeiro carimbo
- 3 - Clicka no ícone **Carimbos**
- 4 - Clicka no primeiro carimbo
- 5 - Clicka no ícone **Carimbos**
- 6 - Clicka no primeiro carimbo



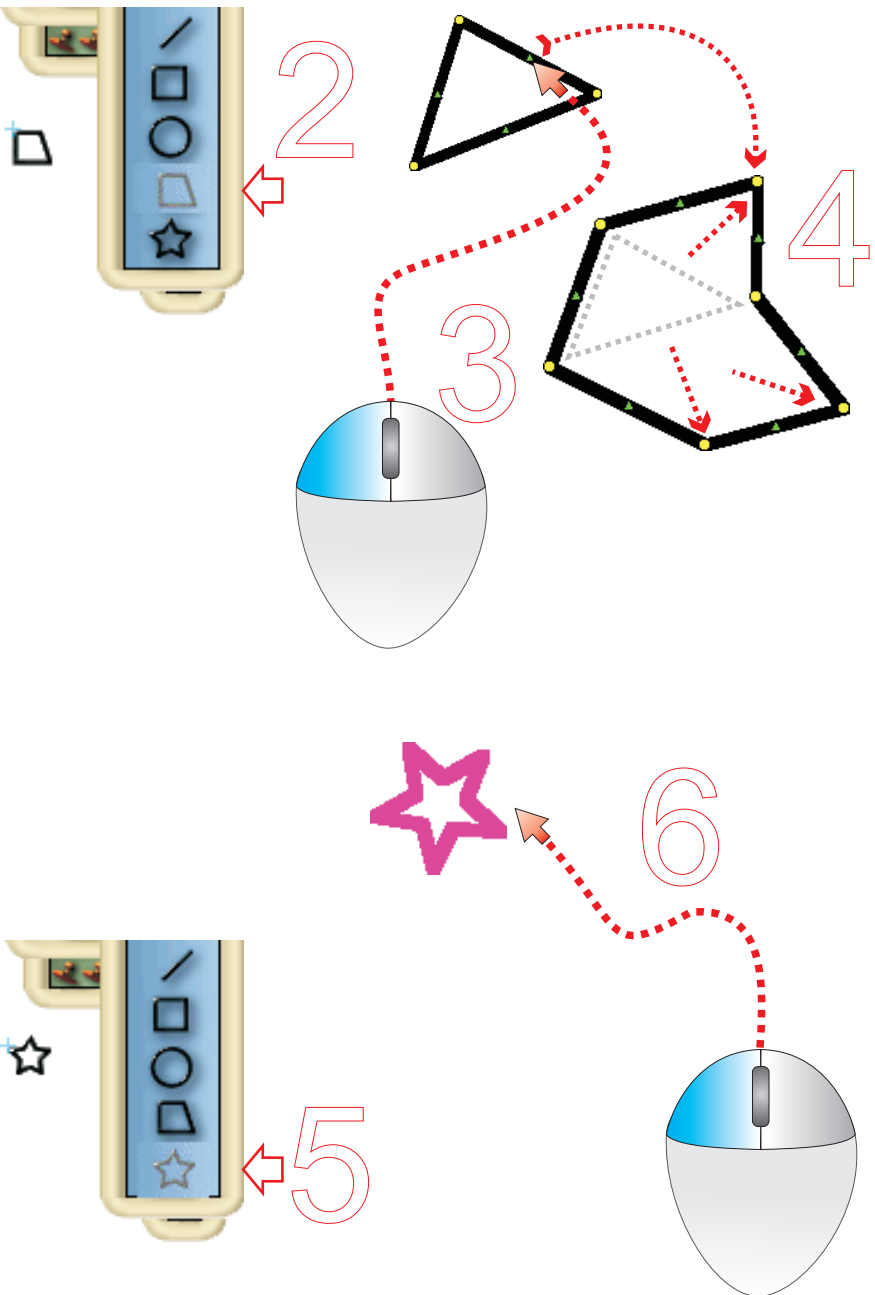
Linhas abertas

- 1 - Clica no ícone Linhas
- 2 - Escolhe a ferramenta linha aberta (segmento de recta)
- 3 - Traça linhas horizontais, verticais e oblíquas, combinando o botão do rato com a tecla Shift (elevador)



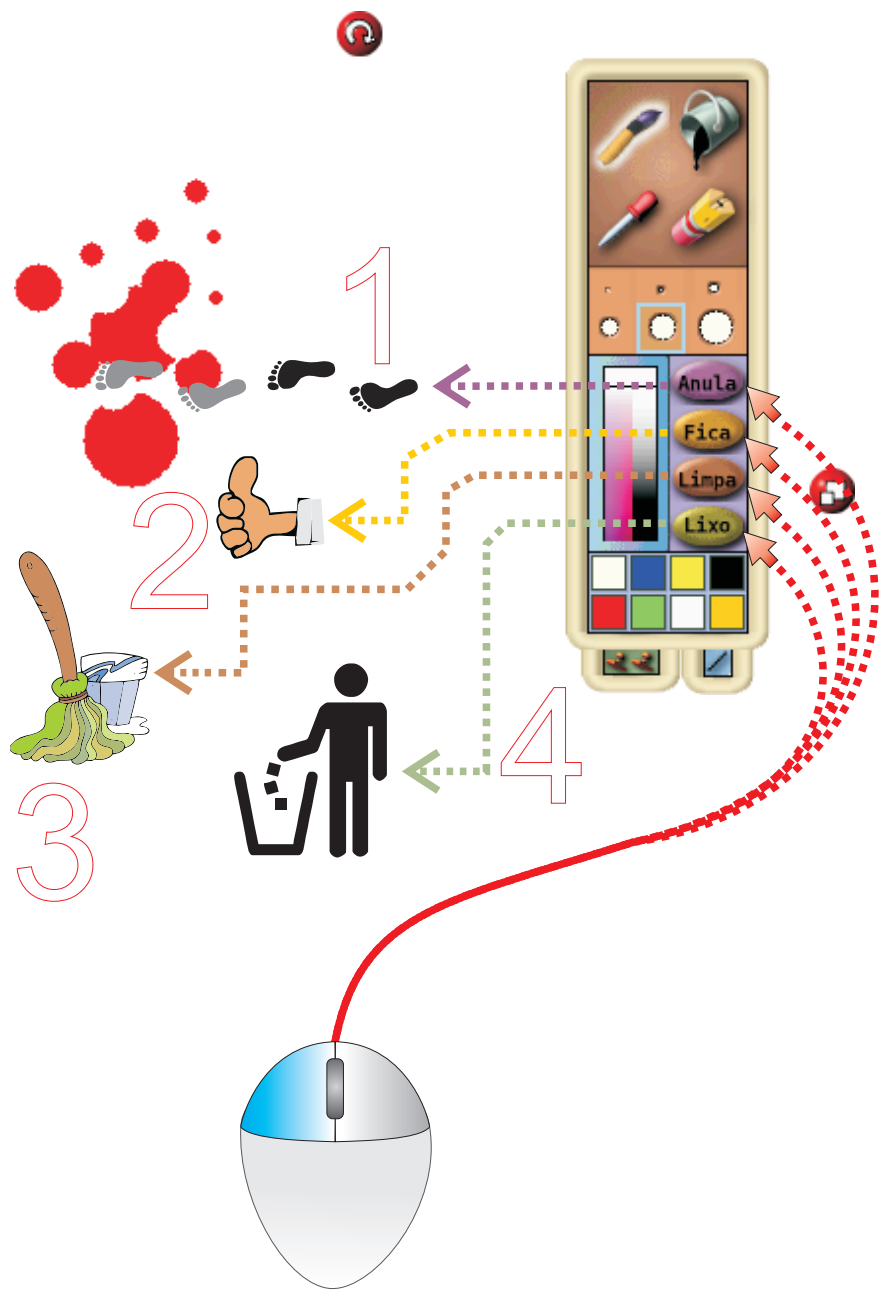
Figuras geométricas

- 2 - Desenha figuras irregulares apenas com o botão do rato
- 3 - Desenha figuras regulares, usando o botão do rato combinado com a tecla Shift (elevador)



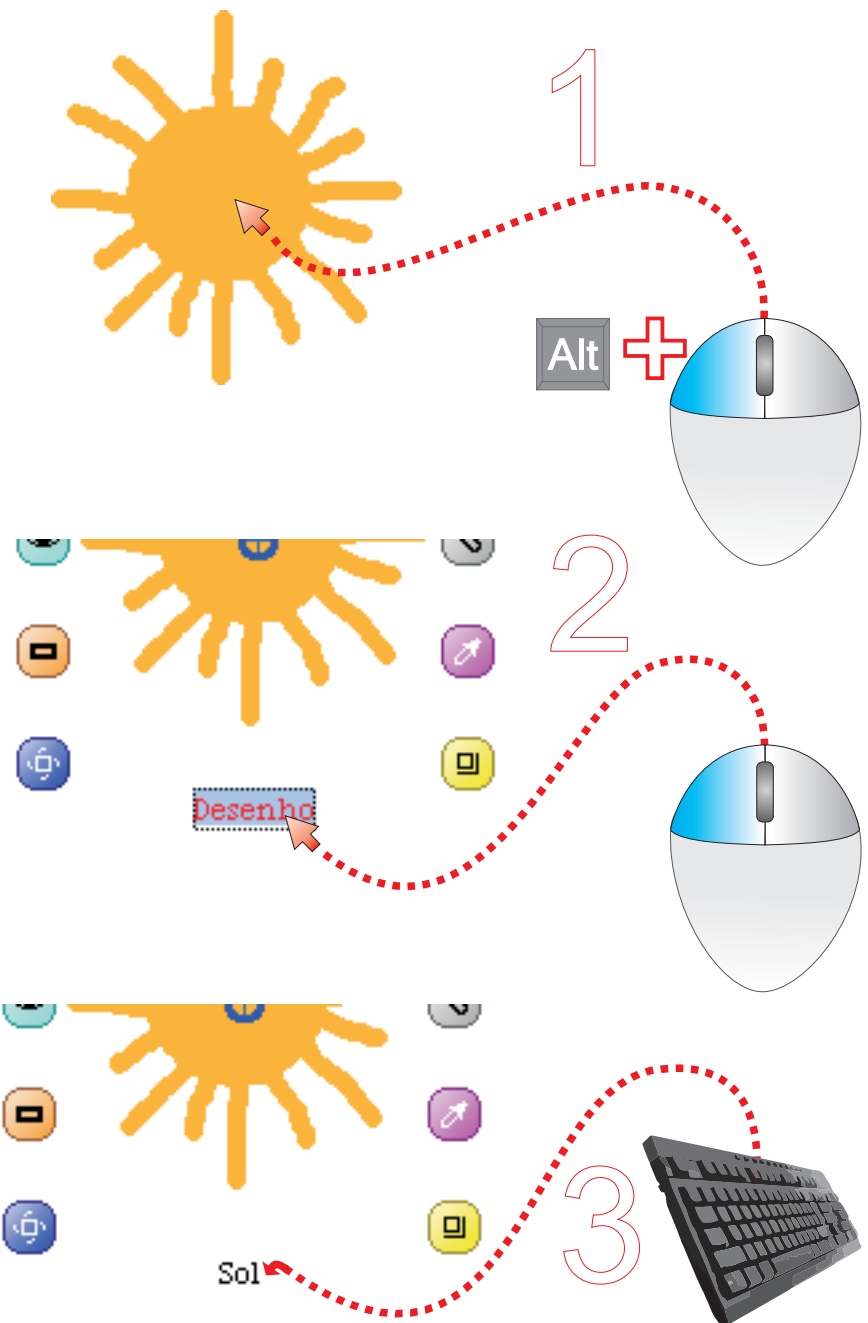
Polígonos irregulares

- 2 - Desenha polígonos irregulares
- 3 - Clica e arrasta os pontos amarelos para mover os vértices
- 4 - Clica e arrasta os triângulos verdes para criar novos vértices
- 5 e 6 - Clica e arrasta: desenha polígonos em forma de estrela



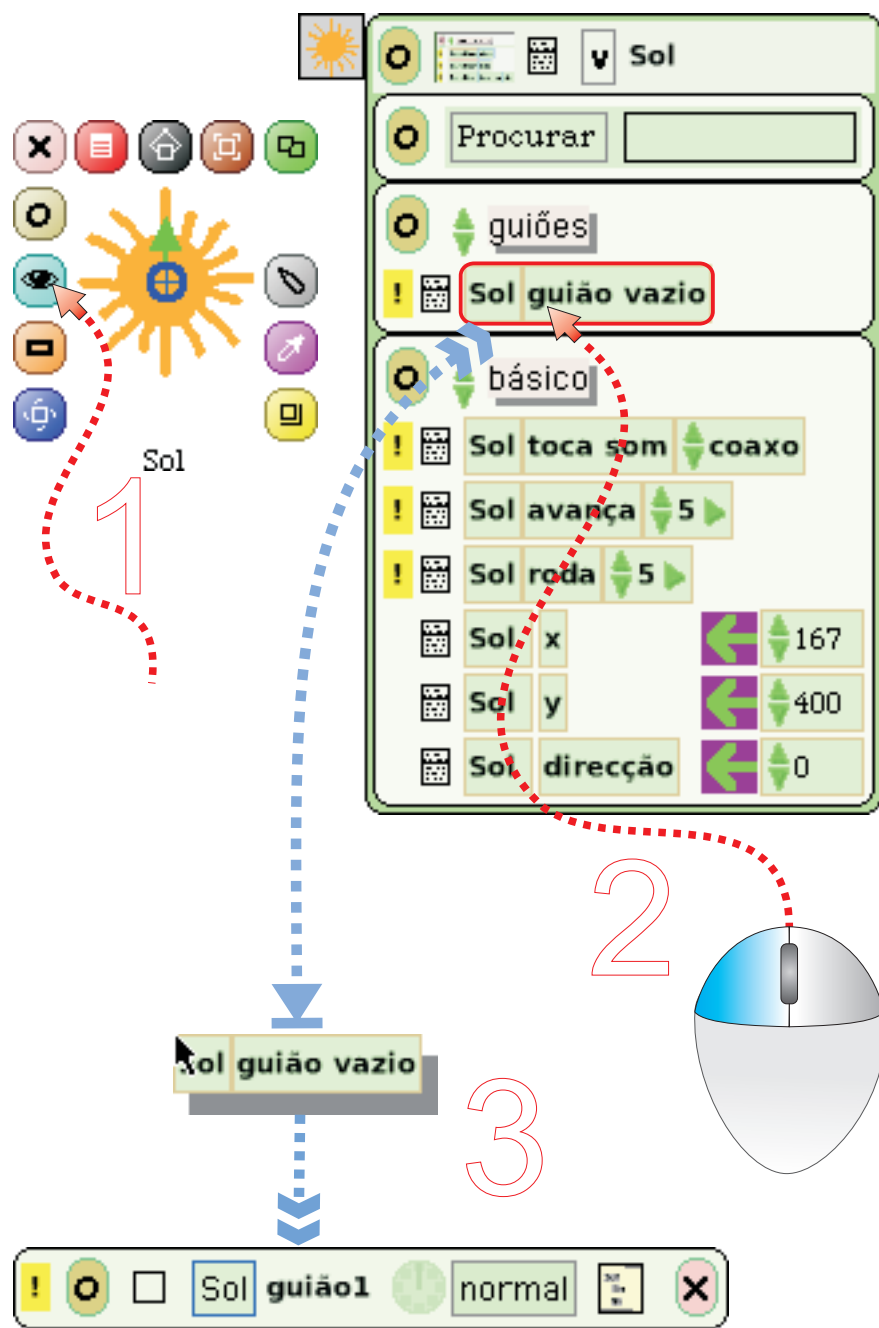
Função dos botões da tela de desenho

- 1 - Anula a última acção
- 2 - Fica com o objecto desenhado e fecha a prancha de desenho
- 3 - Limpa o desenho (apaga o objecto)
- 4 - Ignora as modificações e fecha a prancha de desenho



Dar nome aos objectos

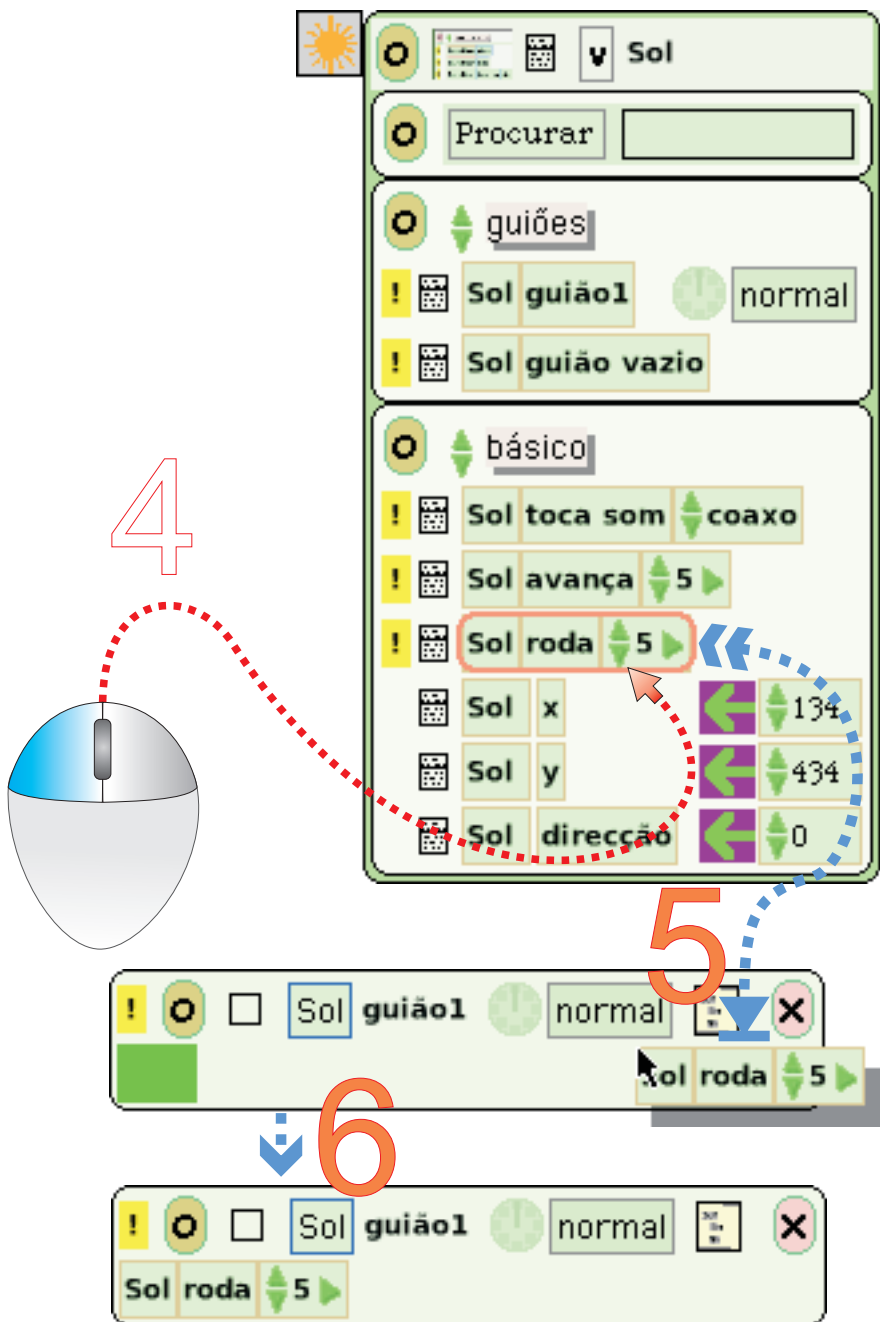
- 1 - Clica no objecto mantendo pressionada a tecla Alt
- 2 - Clica no nome do objecto
- 3 - Escreve o novo nome

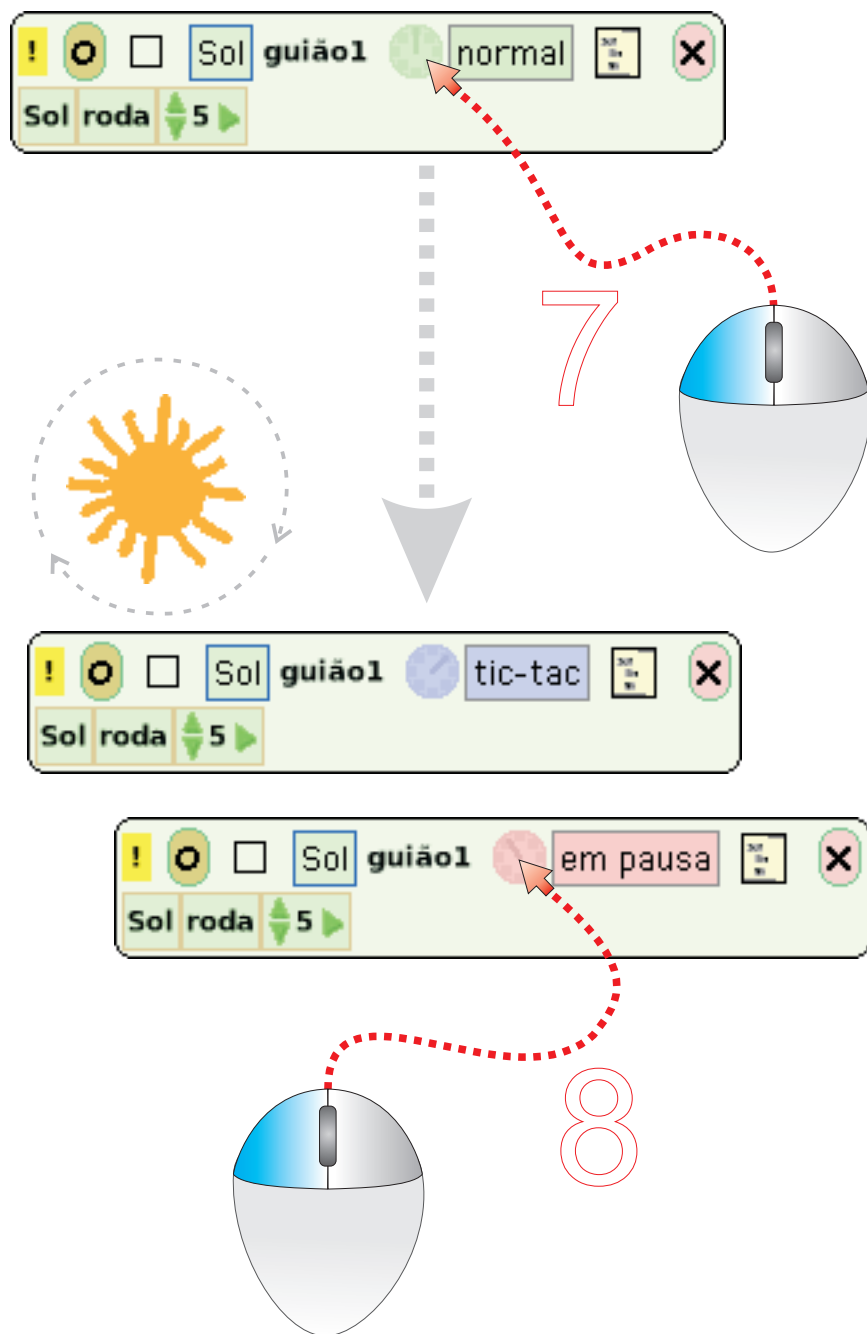


Criar guiões de acção

- 1 - Clica no halo visor
- 2 - Clica e arrasta a tira do guião para o Mundo
- 3 - Solta o botão do rato

- 4 - Clica e arrasta a tira **roda**
- 5 - **Aproxima**-a do guião, no Mundo, até que apareça uma **mancha verde**
- 6 - **Solta** o botão do rato



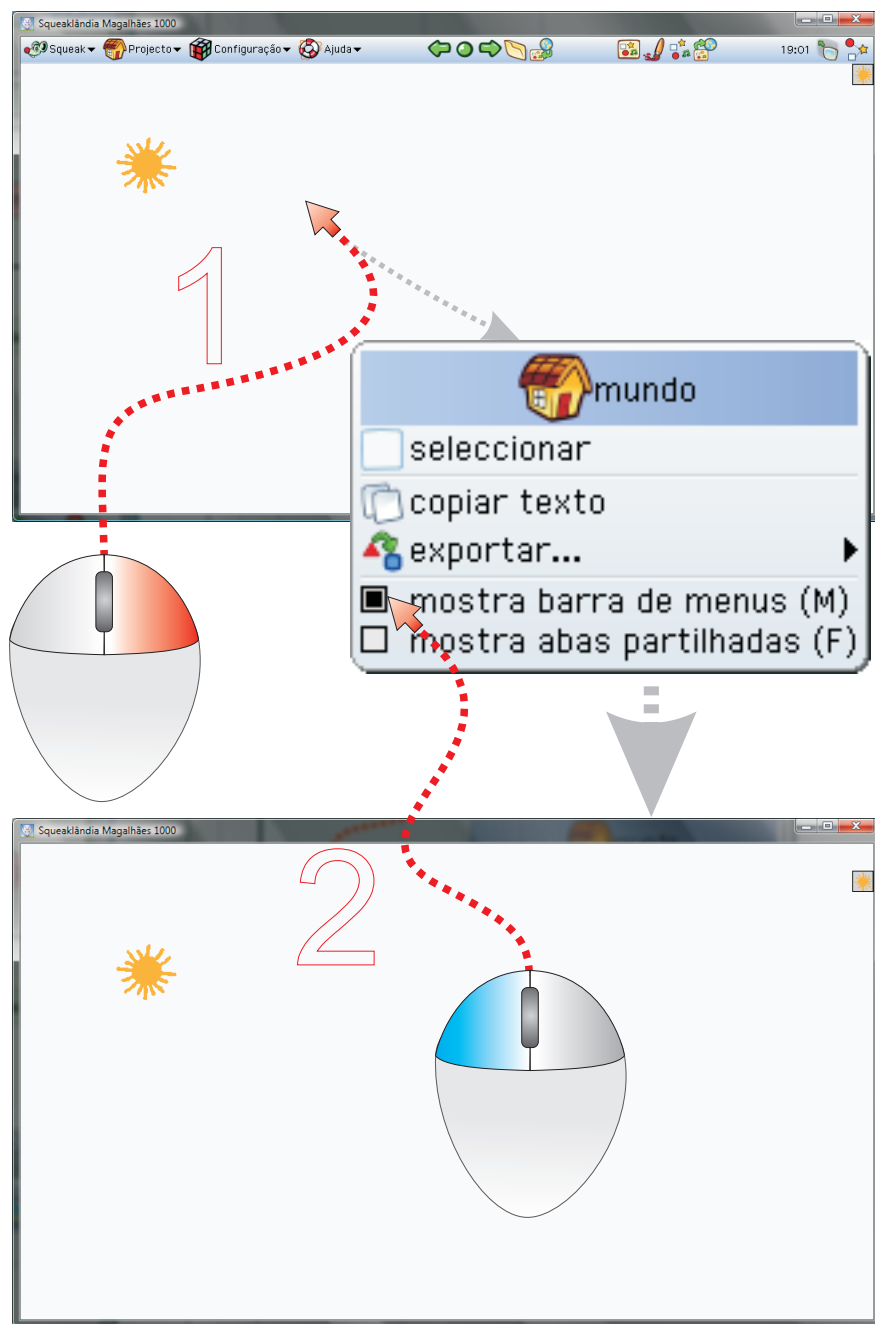


- 7 - Clica no relógio do guião: inicia a acção; passa a tic-tac
- 8 - Clica no relógio do guião: pára a acção; passa a em pausa



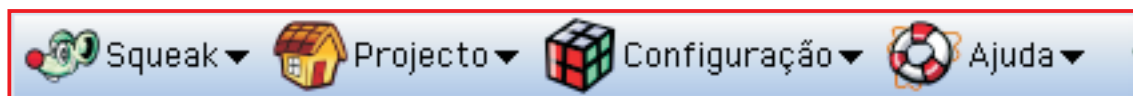
Esconder/mostrar o visualizador de acções

- 1 - Clica no ícone do objecto: esconde o visualizador
- 2 - Clica no ícone do objecto: mostra o visualizador



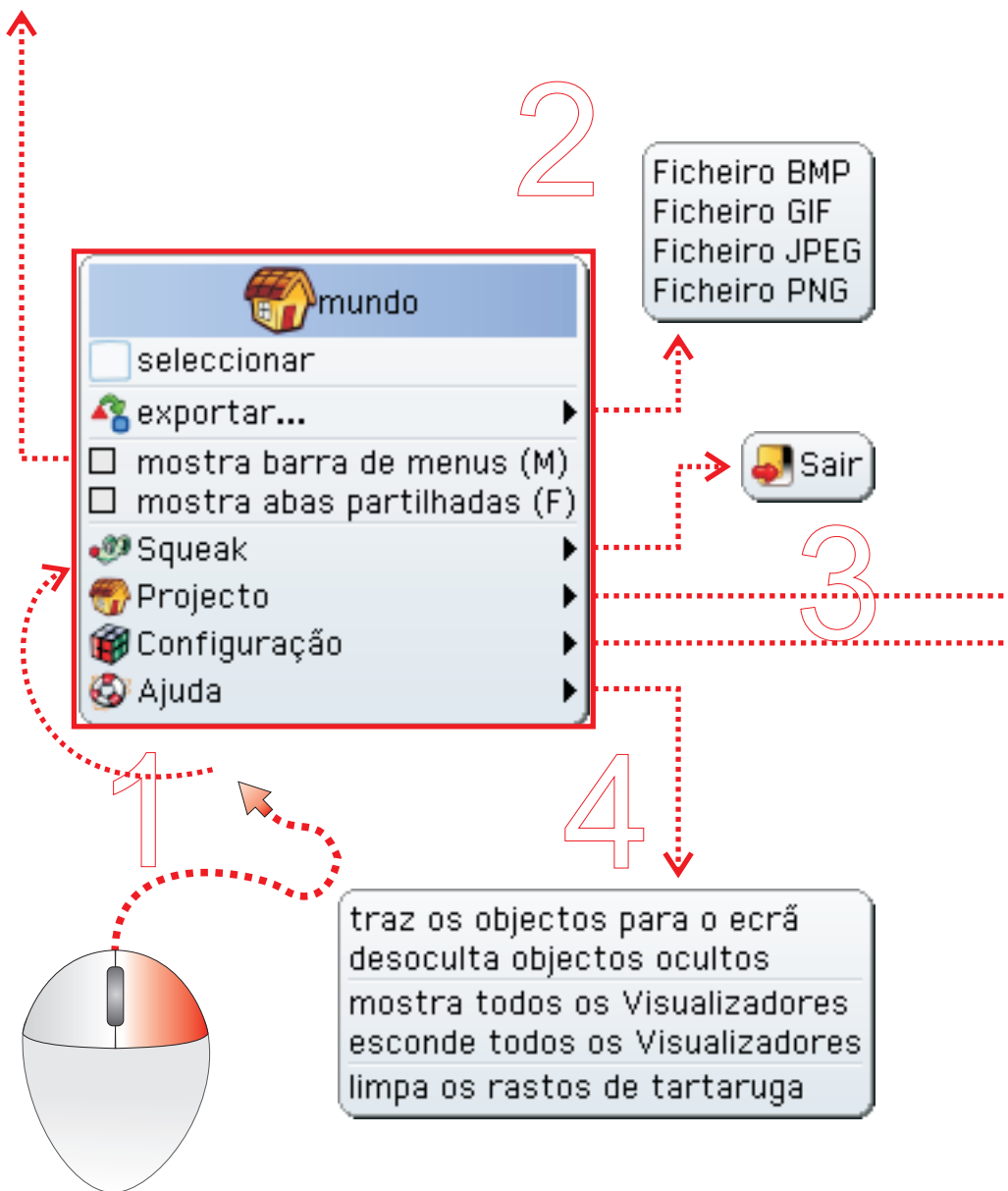
Esconder/mostrar a barra de menus

- 1 - Clica com o botão direito no Mundo (mostra barra de menu)
- 2 - Clica na caixa da opção **mostra** barra de menus:
caixa cheia: **mostra** barra de menus
caixa vazia: **esconde** barra de menus



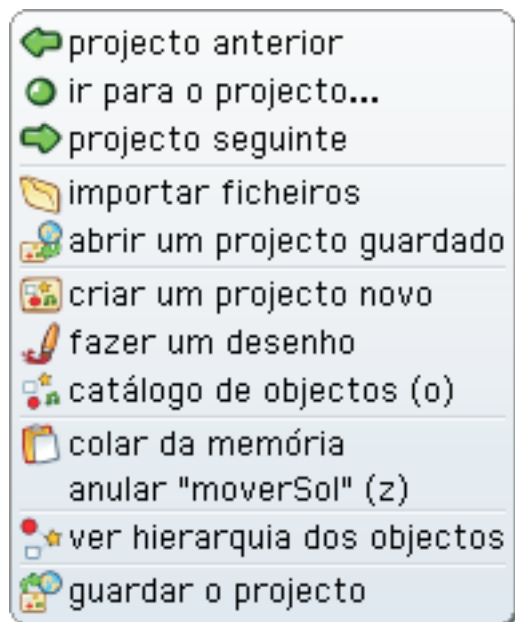
- 1 - Clica com o botão direito no objecto ou Mundo : Menu
- 2 - Exporta o objecto para um ficheiro de imagem
- 3 - Sai do Squeak

Itens do menu Mundo

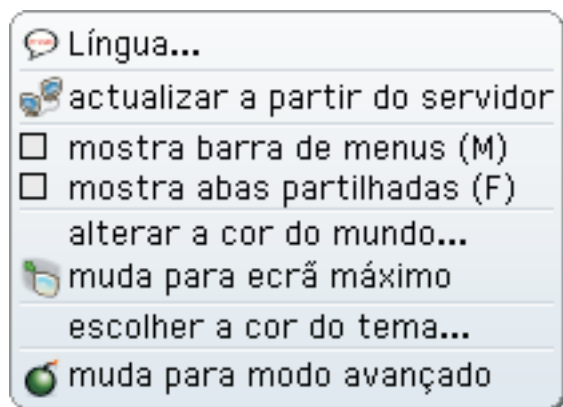




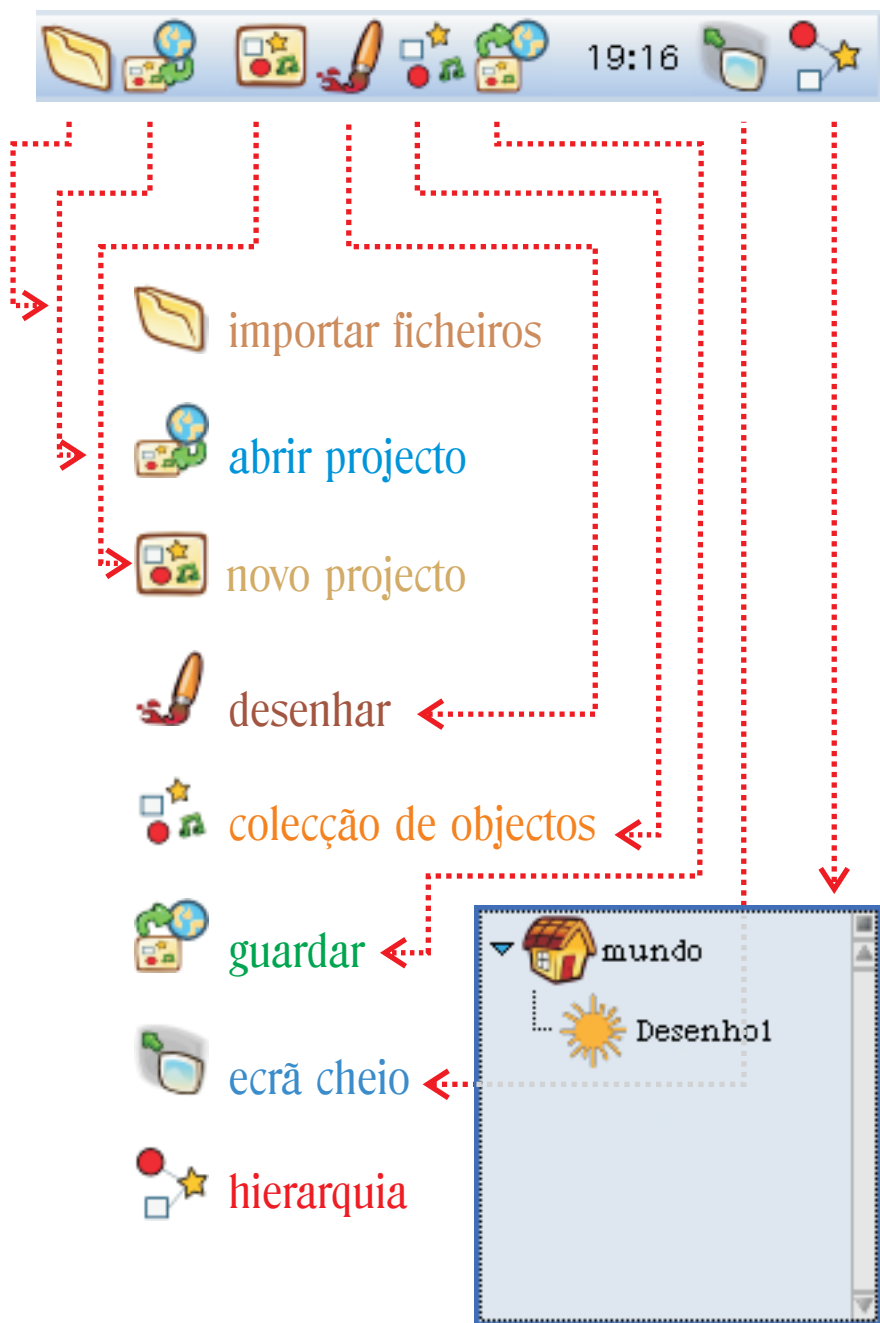
5

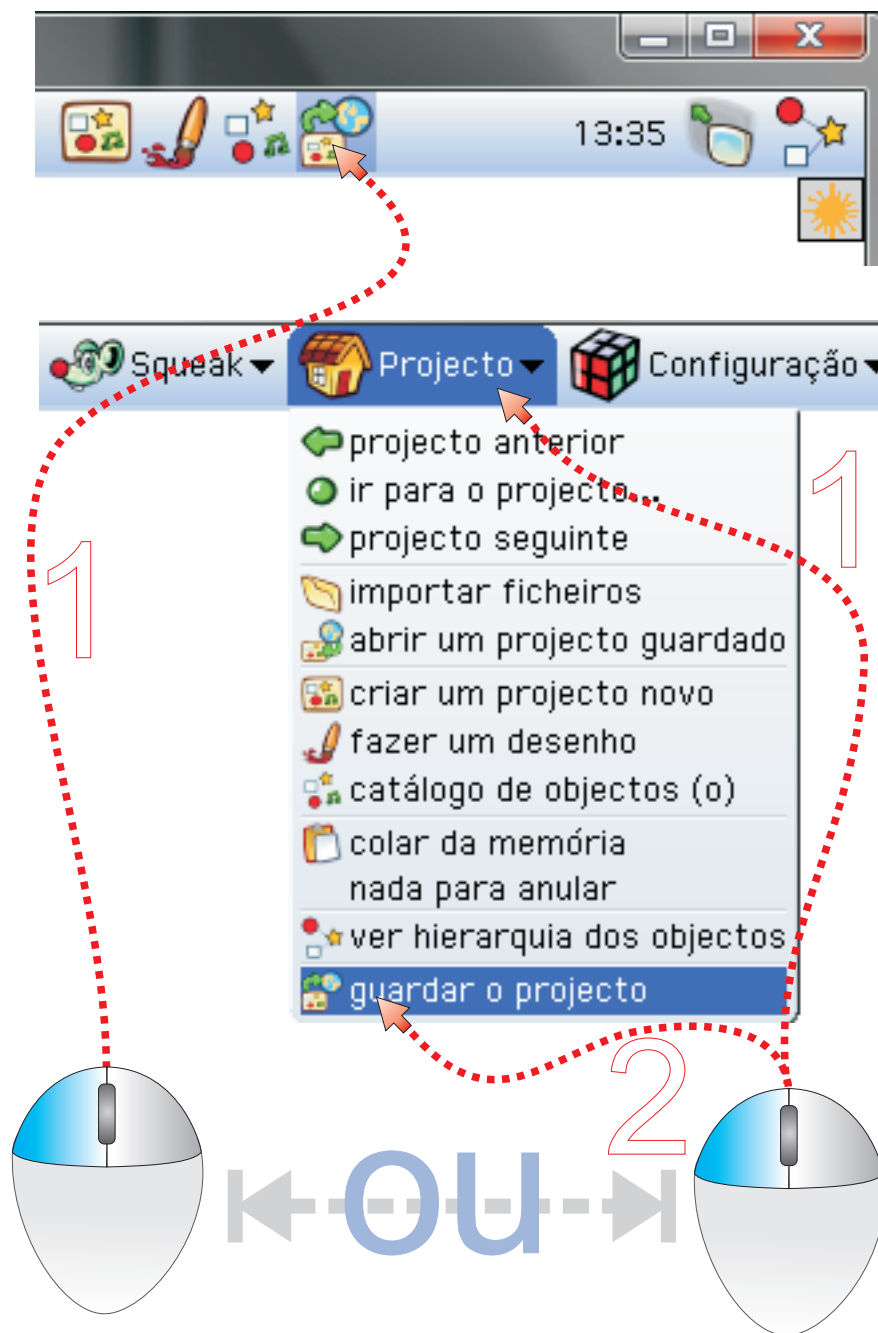


6



- 4 - Opções do menu **Ajuda**
- 5 - Opções do menu **Projecto**
- 6 - Opções do menu **Configuração**





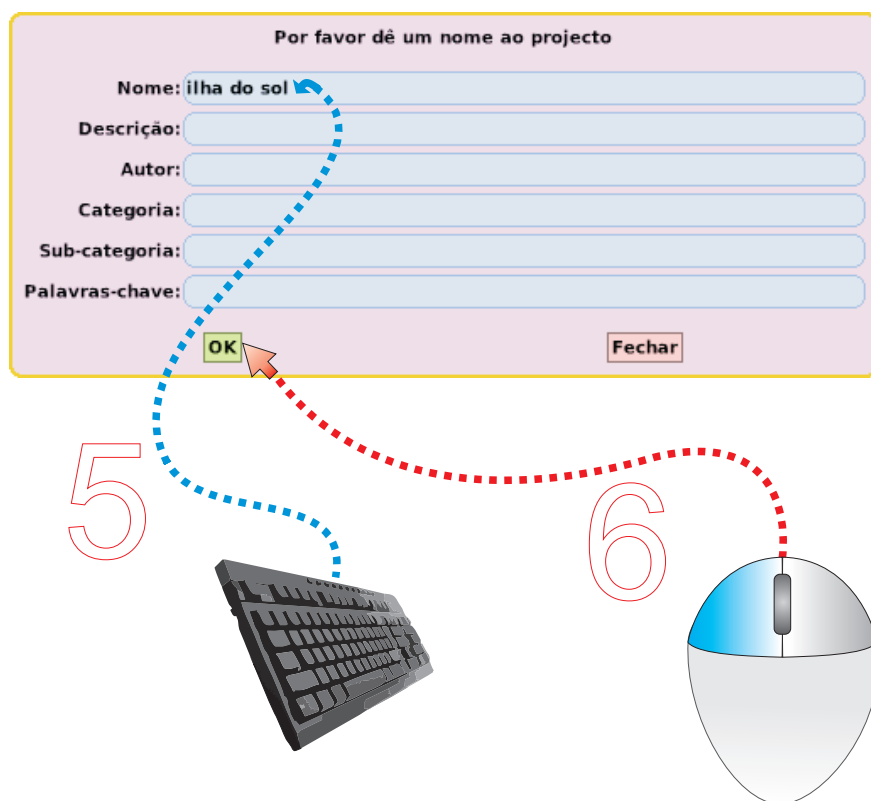
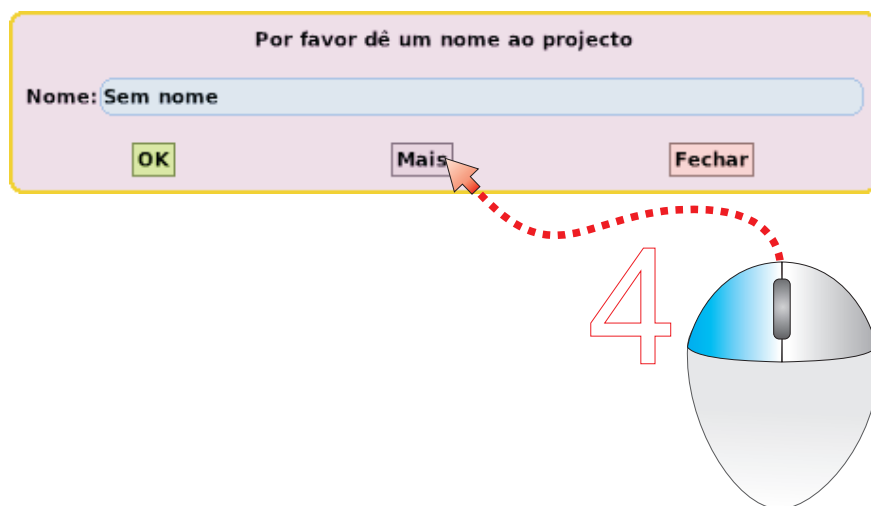
Guardar um projecto

- 1 - Clica no menu **Projecto** ou no ícone do menu
- 2 - Clica no item **guardar o projecto**

Guardar um projecto (sem barra de menus)

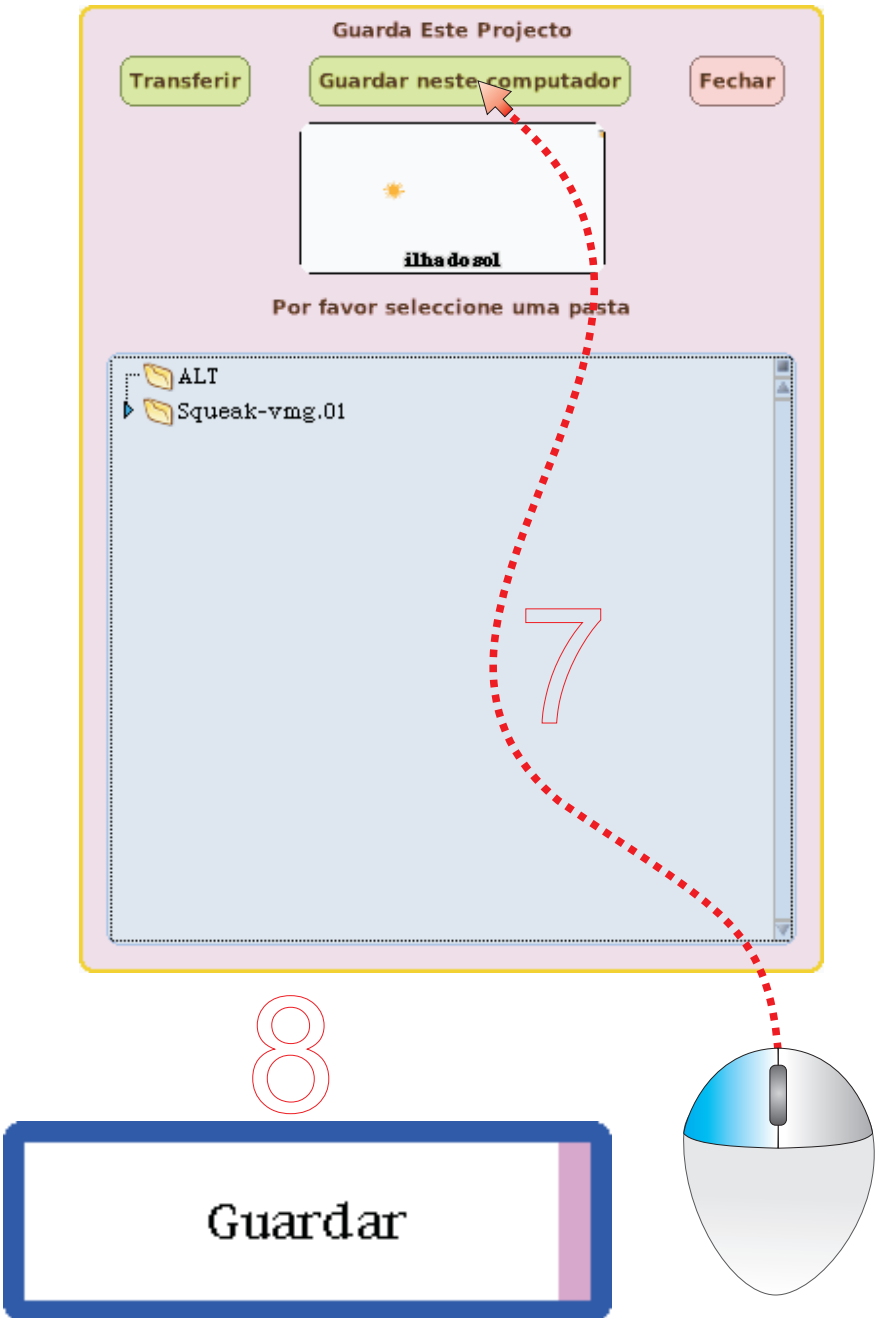
- 1 - Clica com o botão direito no Mundo
- 2 - Clica no menu Projecto
- 3 - Clica no item guardar projecto

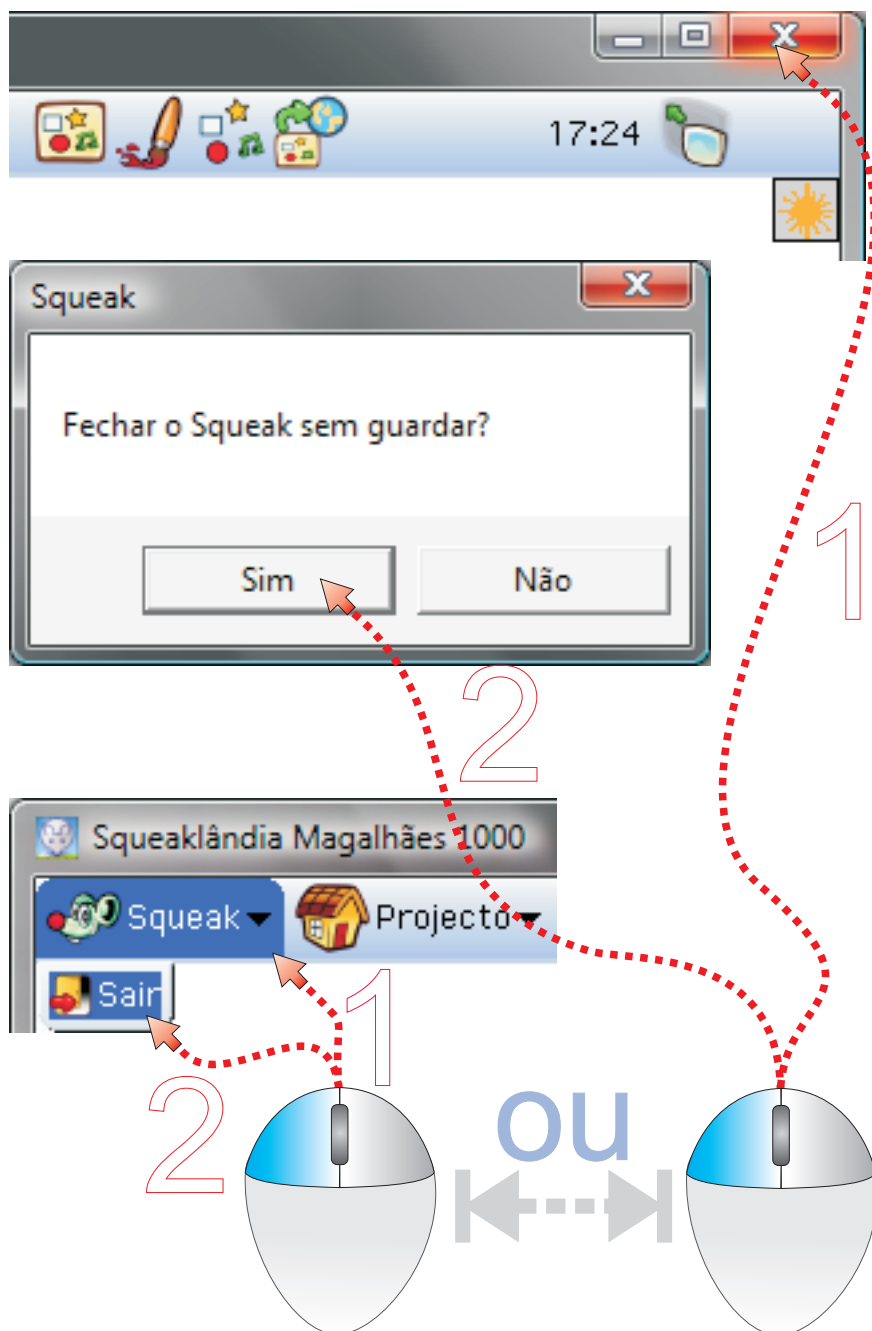




- 4 - Clica na opção Mais (opcional)
- 5 - Escreve um nome para o projecto
- 6 - Clica no botão Ok

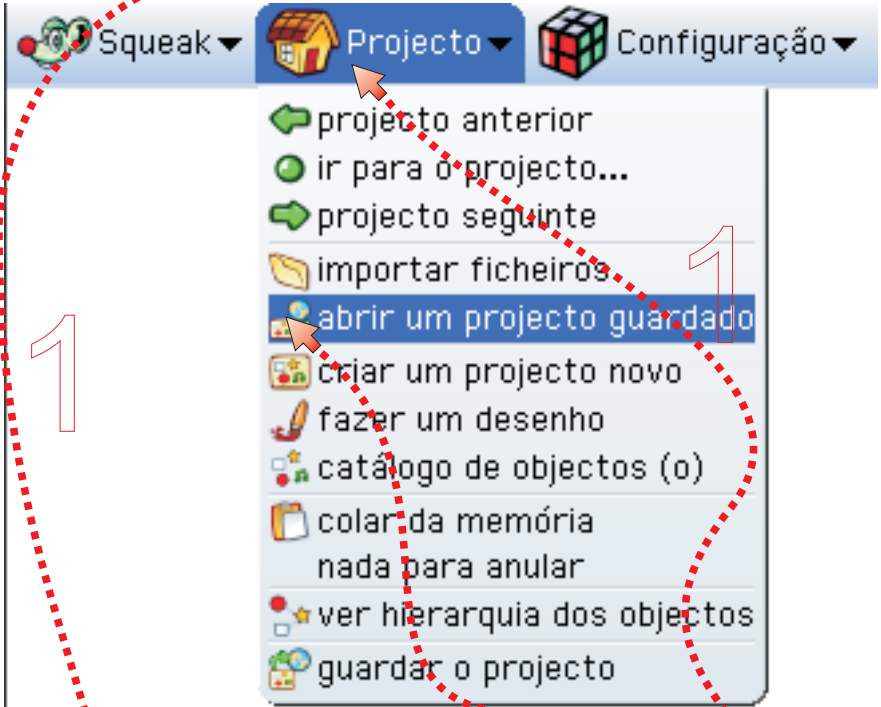
- 7 - Clica no botão *Guardar neste computador*
- 8 - *Aguardar* até terminar o processo de gravação





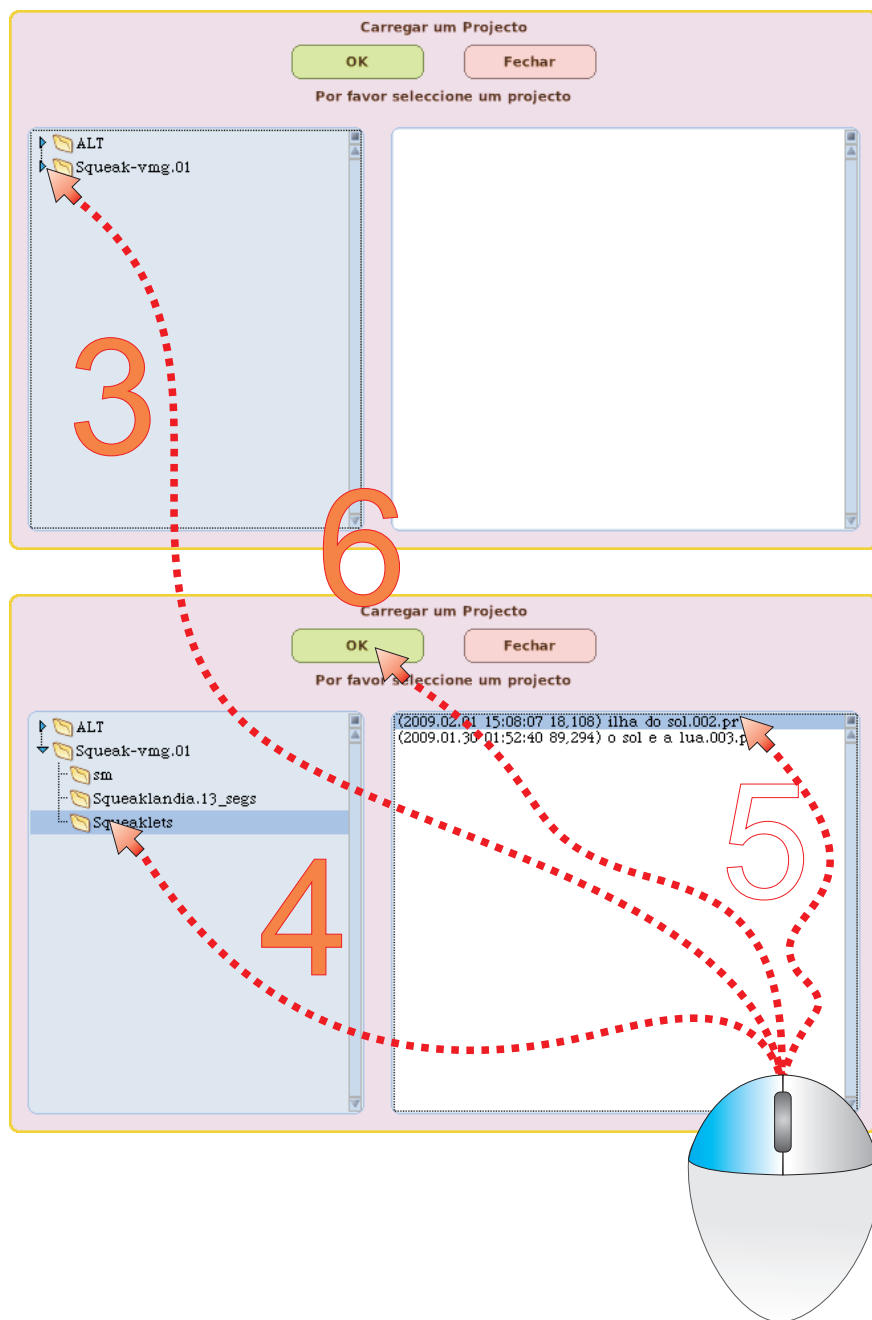
Sair do Squeak

- 1 - Clica no botão de controlo X
- 2 - Clica no botão Sim ou
- 1 - Clica no menu Squeak
- 2 - Clica no item Sair



Carregar um projecto guardado

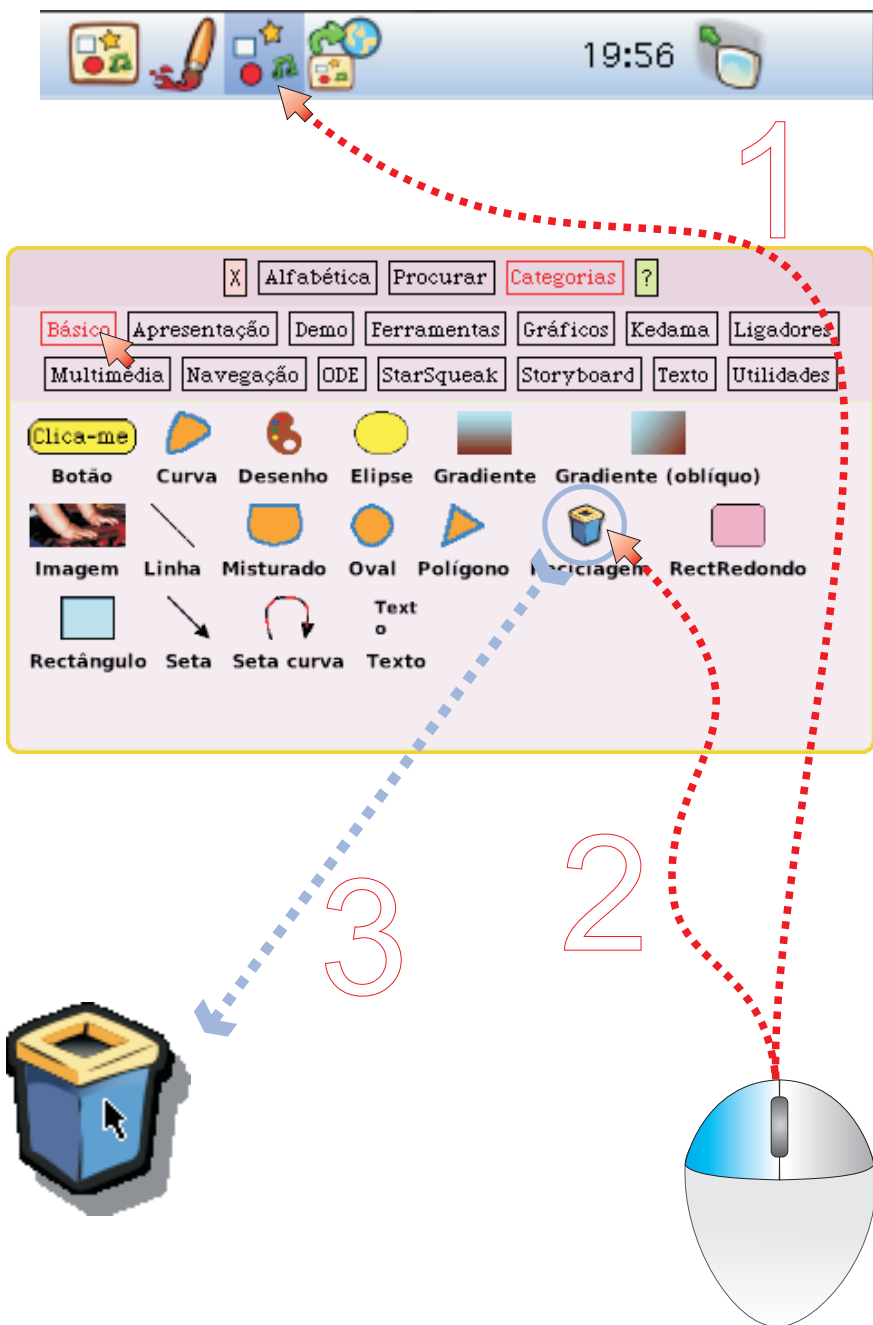
- 1 - Clica no ícone abrir projecto ou
- 1 - Clica no menu Projecto
- 2 - Clica no item abrir um projecto guardado

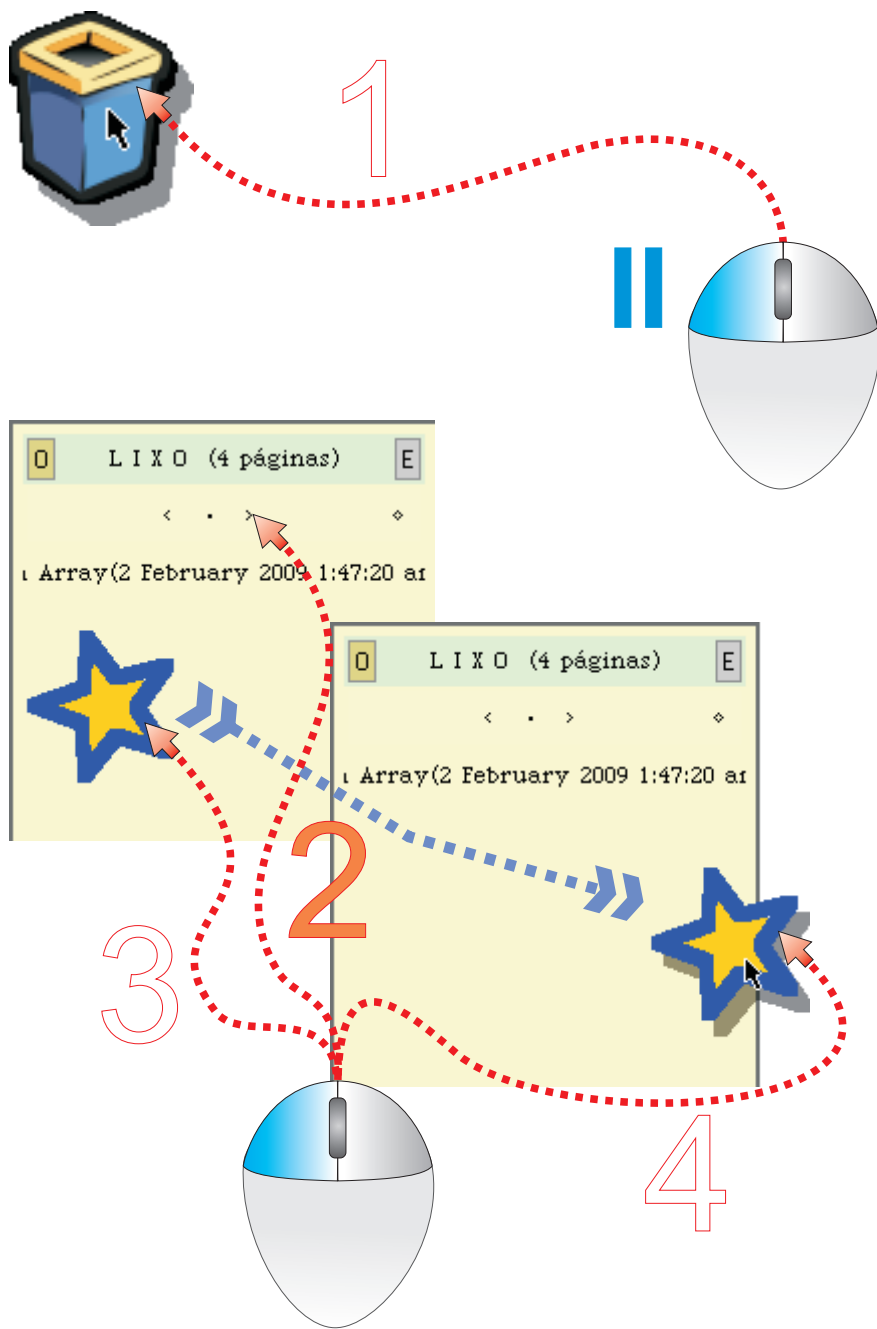


- 3 - Clica no triângulo atrás da última pasta
- 4 - Clica na pasta Squeaklets
- 5 - Clica no nome do ficheiro
- 6 - Clica no botão Ok

Usar a reciclagem

- 1 - Clica no ícone catálogo
- 2 - Clica e arrasta o caixote do lixo
- 3 - Solta o botão no Mundo



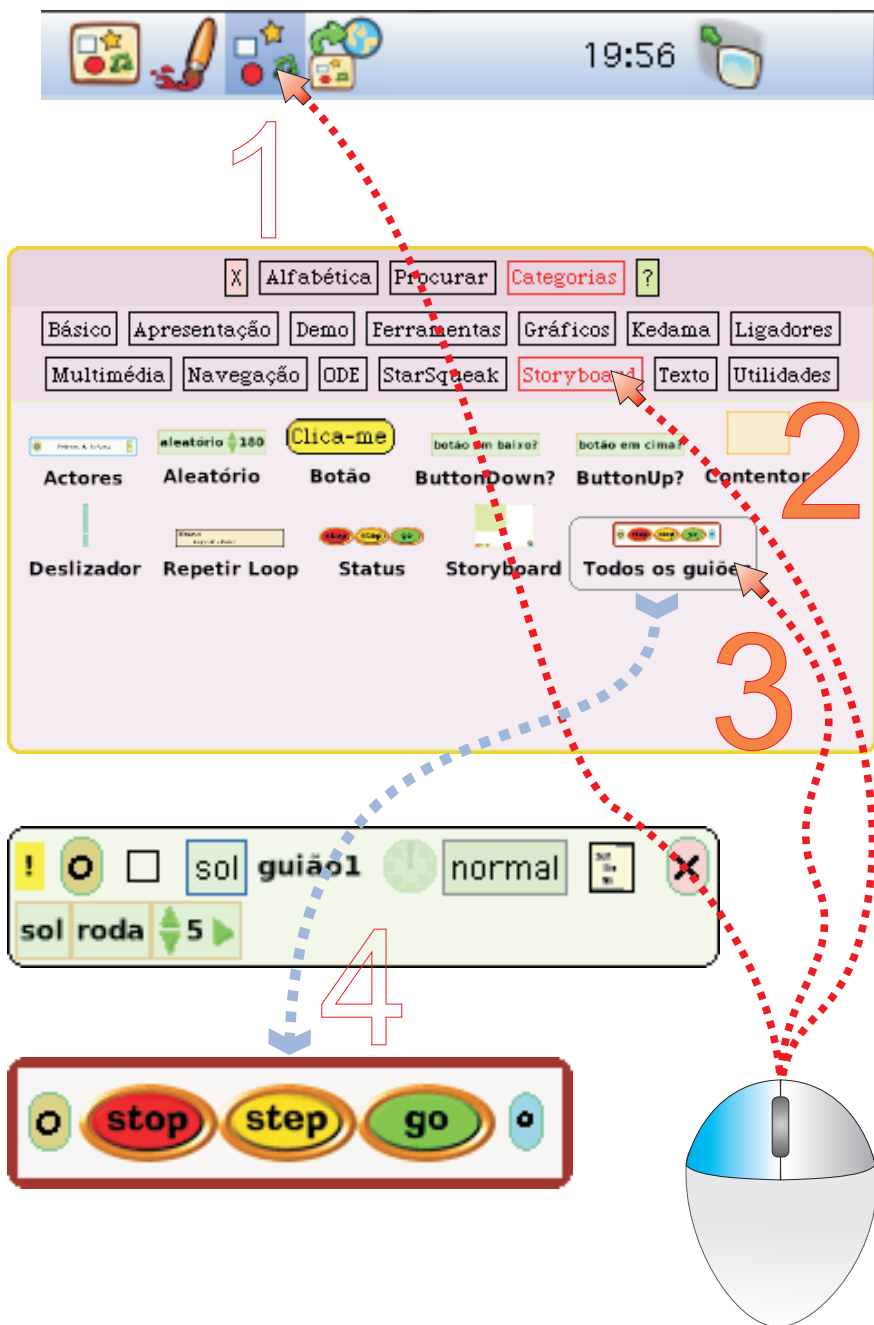


Recuperar objectos da reciclagem

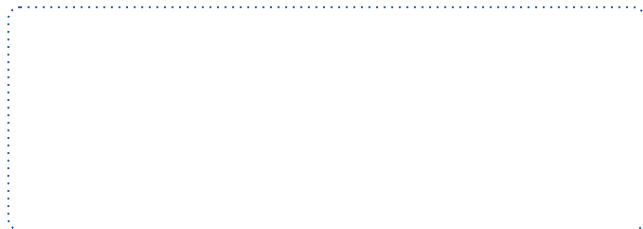
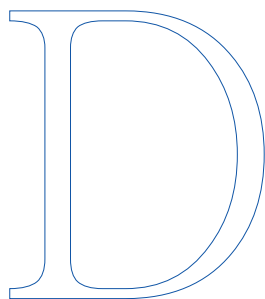
- 1 - Dá um clique duplo no caixote do lixo
- 2 - Procura o objecto a recuperar
- 3 - Clica no objecto e arrasta-o para fora do contentor amarelo
- 4 - Solta o botão do rato

Controlar guiões

- 1 - Clica no ícone **catálogo** de objectos
- 2 - Clica na colecção **Storyboard**
- 3 - Clica e arrasta o objecto **Todos os guiões**
- 4 - Solta o botão do rato



Diário de um Squeaker



Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

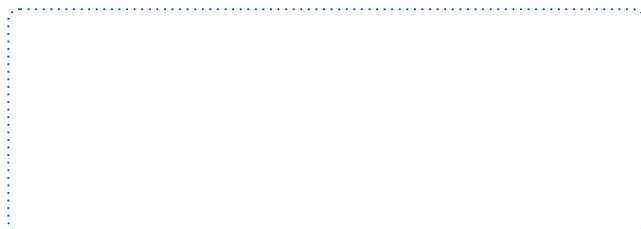
Data e resumo

Data e resumo

Data e resumo

Ideias & Projectos com Squeak

I & P



Ideias e objectivos



Ideias e objetivos

Ideias e objectivos



Ideias e objetivos

Ideias e objectivos

Ideias e objetivos

Ideias e objectivos

Ideias e objetivos

Ideias e objectivos



Ideias e objetivos

Ideias e objectivos



Ideias e objetivos

Ideias e objectivos



Halos de um objecto Squeak

Destruir o objecto (colocar no lixo)

