

# Glossário do Squeak eToys 3.9

(versão 1.0, Squeaklândia)

## Seta de atribuição



A seta verde sobre fundo púrpura encontra-se nos Visualizadores. Ao usar esta seta num guião atribui-se o valor a uma propriedade do objecto.



**EToy** é um projecto “electrónico” ou “educacional” baseado em Squeak que pode ser uma simulação, uma história, um modelo ou um jogo, criado por crianças ou adultos.

Um eToy pode ajudar a clarificar um conceito, a perceber um fenómeno ou a compreender uma situação da vida real.



A **aba** é uma espécie de asa de gaveta que guarda objectos que o Squeak disponibiliza.

Um clique, quando está recolhida junto às margens do ecrã, faz com que abra e mostre os objectos. Quando está aberta, um clique fecha a aba.



## Halos e Alças

Os halos são os pequenos objectos coloridos que circundam um objecto e ficam visíveis quando se dá um clique no objecto combinado com a tecla *Alt*. Alguns destes halos permitem arrastar ou redimensionar o objecto. São conhecidas por alças, no Squeak.



## Objectos

Tudo o que é possível mover num projecto Squeak é um objecto.



## Catálogo de objectos

Para além das abas, o Squeak guarda os objectos num catálogo, tornando fácil encontrá-los, uma vez que estão organizados por categorias.



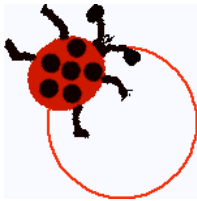
Podemos aceder ao catálogo, dando um clique no ícone que se encontra na parte superior do ecrã, na barra de menus.

Para usar algum destes objectos deve clicar, arrastar e largar os objectos no mundo (área de trabalho).



## Painel e Visualizador

Cada objecto tem um Visualizador a que se acede através do clique no ícone . Pode ter visíveis quantos painéis quiser se clicar em . Para fechar os painéis clique em . Se quiser escolher o painel clique no nome do painel e escolha outro no menu que se sobrepõe variáveis. Também pode utilizar as setas "verdes" para ver outros painéis.



## Lápis

Todos os objectos podem traçar o percurso que fizerem quando se movimentam. Para tal é necessário activar os lápis e definir as características adequadas no painel "usa lápis".



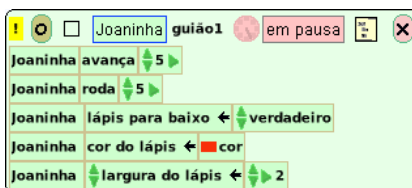
## Palco

O palco é um dos objectos de acesso rápido através da aba Acessórios (parte inferior do ecrã) e serve para uma espécie de sub-projecto onde podem decorrer eventos específicos, simulações ou animações. O mundo pode ter diversos palcos.



## Projecto

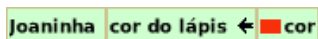
Um projecto é composto por um mundo, objectos e guiões. Quando em miniatura, no Squeak aparece como uma janela. Abre com um clique no interior, escondendo por completo o "mundo original". Ao ser aberto através do menu Projecto, abre e maximiza imediatamente, por omissão.



## Guião (script)

É um grupo de acções aplicadas aos objectos, construído por mosaicos de características, propriedades e variáveis, que podem ser manipuladas (programadas).

## Mosaicos



Um conjunto de tiras com características, propriedades e variáveis do objecto.



## Desenho (Esboço)

Um objecto criado no Squeak com a utilização da ferramenta de pintura e desenho .



## Botões de controlo (iniciar, passo-a-passo, ir)

Para todos os guiões. Inicia, pára ou executa o(s) guião(ões) do projecto.

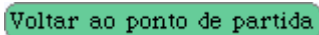


Se der um clique no botão azul do lado direito, será mostrado o conjunto de guiões dependentes (controlados), permitindo que os outros utilizadores percebam como estão programados quando clicar no nome do guião e escolher "ver o Storyboard" no menu apresentado.



### Aba do visualizador (rótulo/tab/orelha)

Pequeno ícone que fica visível no lado direito do ecrã e que serve para ocultar/mostrar o visualizador de um determinado objecto.



### Botão representativo de um guião

Pode substituir o conjunto de controlos por um botão mais simples que inicia o guião quando clicado.

### Relógio



Um relógio é um mosaico que exhibe o valor de uma variável em tempo real.



### Mundo

Espaço de trabalho, inicialmente vazio, onde se colocam os objectos e ocorrem os eventos. O mundo tem um menu próprio acessível quer no modo "principliante" quer no modo "perito".



### Menu do Mundo

Acede-se ao menu do mundo com um clique direito do rato.



### Barra de Menus

A barra de menus pode estar visível ou oculta (através do menu de contexto do Mundo).

Quando visível, disponibiliza acesso a todos os menus do Squeak e permite alternar entre o modo principiante (aconselhável) e o modo perito (interessante quando se domina o Squeak e a sua linguagem de programação base. SamITalk)