



Resumo das acções do Squeak, acessíveis através dos mosaicos, no visualizador dos objectos

Objecto: Morph (FORMA)

Categoria: básico

comando.....	'toca som'	Gere o som especificado
comando.....	'avança'	Move o objecto na direcção em que está orientado
propriedade (NUM)	'direcção'	Direcção da orientação do objecto. 0 significa para a frente
propriedade(NUM)	'x'	A coordenada x
propriedade(NUM)	'y'	A coordenada de y
comando.....	'roda'	Altera a direcção do objecto com o valor especificado

categoria: cor & limite

propriedade(NUM)	'opacidade'	0 significa completamente transparente, 1 significa completamente opaco
propriedade(COR)	'cor do limite'	A cor do limite do objecto
propriedade(ESTILO)	'estilo do limite'	O estilo do limite do objecto
propriedade(NUM)	'largura do limite'	A largura do limite do objecto
propriedade(COR)	'cor'	A cor do objecto
propriedade(BOLEANO)	'sombra deslocada'	Quando uma sombra for mostrada
propriedade(BOLEANO)	'preenchimento radial'	Quando o gradiente, se for usado, deva ser radial
propriedade(BOLEANO)	'cantos redondos'	Quando os cantos devem ser arredondados
propriedade(COR)	'segunda cor'	A segunda cor usada no efeito de preenchimento gradiente
propriedade(COR)	'cor da sombra'	A cor da sombra
propriedade(BOLEANO)	'preenchimento gradual'	Quando deve ser utilizado um gradiente

categoria: geometria

propriedade(NUM)	'inferior'	O limite inferior
propriedade(NUM)	'distância'	Comprimento do vector que une a origem à posição do objecto
propriedade(NUM)	'direcção'	Direcção da orientação do objecto. 0 significa para a frente
propriedade(NUM)	'direcção angular'	O ângulo, em graus, que o meu vector guia faz com o eixo x positivo
propriedade(NUM)	'esquerda'	O limite esquerdo

propriedade(NUM) 'comprimento'O comprimento
 propriedade(NUM) 'direita'O limite direito
 propriedade(NUM) 'escala'O factor de ampliação do objecto
 propriedade(NUM) 'ângulo'O ângulo formado pelo eixo x positivo e o vector que une a origem à
 posição do objecto
 propriedade(NUM) 'topo'O limite do topo
 propriedade(NUM) 'largura'A largura
 propriedade(NUM) 'x'A coordenada x
 propriedade(NUM) 'y'A coordenada de y

categoria: movimento

comando 'salta'Salta o limite se clicar
 comando 'segue o caminho'Segue o caminho de tijolo amarelo
 comando 'avança'Move o objecto na direcção em que está orientado
 propriedade(NUM) 'direcção'Direcção da orientação do objecto. 0 significa para a frente
 propriedade(BOLEANO) 'chega ao limite'Se o objecto ultrapassar os limites do seu contentor
 propriedade(NUM) 'x'A coordenada x
 propriedade(NUM) 'y'A coordenada de y
 comando 'alinhar após'Coloca este objecto à direita de outro
 comando 'vai em direcção a'Move na direcção do objecto indicado
 comando 'roda'Altera a direcção do objecto com o valor especificado
 comando 'gira para'Gira o objecto indicado para
 comando 'contorna'Contorna o limite se for apropriado

categoria: usa lápis

comando 'limpa traços do lápis'Limpa todos os traços do lápis contidos no meu Palco
 propriedade(NUM) 'tamanho do ponto'Diâmetro do ponto quando trailStyle for definido como pontos
 propriedade(COR) 'cor do lápis'A cor da tinta usada pelo lápis
 propriedade(BOLEANO) 'lápis para baixo'Se o lápis estiver para baixo
 propriedade(NUM) 'largura do lápis'A largura do lápis
 propriedade(RASTO) 'estilo do traço'Determina se as linhas, setas, pontas de seta, ou pontos serão utilizadas
 quando traçar o traço do lápis

categoria: testes

propriedade(BOLEANO) 'vê a cor'Se a cor dada vê a cor indicada
 propriedade(BOLEANO) 'está por baixo do rato'Se o objecto estiver por baixo da actual posição do rato
 propriedade(BOLEANO) 'chega ao limite'Se o objecto ultrapassar os limites do seu contentor
 propriedade(BOLEANO) 'sobrepõe'Se me sobrepuser a um dado objecto
 propriedade(BOLEANO) 'sobrepõe-se a tudo'Se me sobrepuser a um dado objecto, a um dos seus irmãos ou objectos similares
 propriedade(BOLEANO) 'está sobre a cor'Se qualquer parte do objecto estiver sobre a cor indicada
 propriedade(BOLEANO) 'toca em'se me sobrepuser a qualquer Desenho que exiba a mesma imagem que um protótipo em particular.

categoria: layout

propriedade(BOLEANO) 'divide sub-morphs'Quando deva ou não ser feito um clip dos submorphs

categoria: arrastar & largar

propriedade(BOLEANO) 'largar activado'Quando largar for permitido
 propriedade(BOLEANO) 'fica bloqueado'Quando este objecto deva ser cego para todos os inputs
 propriedade(BOLEANO) 'resiste à eliminação'Quando deva resistir à remoção fácil através da alça do halo rosa de X.
 propriedade(BOLEANO) 'resiste a ser agarrado'Quando um arrastar simples do rato neste objecto deva permitir agarrá-lo

categoria: storyboard

comando..... 'faz'Executa uma vez o guião indicado, no próximo clique
 propriedade(ACTOR) 'provocarObjecto'O objecto que está a provocar um evento, quer definido pelo utilizador quer predefinido
 comando..... 'pausa tudo'Coloca "em pausa" o guião indicado no objecto e em todos os seus irmãos
 comando..... 'pausa o guião'Coloca em pausa o guião indicado
 comando..... 'inicia todos'Inicia a execução do guião indicado no objecto e em todos os seus irmãos.
 comando..... 'inicia guião'Inicia a execução do guião indicado
 comando..... 'para tudo'Coloca em "normal" o guião indicado no objecto e em todos os seus irmãos
 comando..... 'para guião'Coloca em "normal" o guião indicado
 comando..... 'diz aos irmãos'Envia uma mensagem a todos os irmãos
 comando..... 'envia a todos'Executa o guião indicado no objecto e em todos os seus irmãos
 comando..... 'provocarEventoDoUtilizador:'Provoca um evento (global) definido pelo utilizador

categoria: observação

propriedade(NUM) 'brilho sob'O brilho por baixo do centro do objecto
 propriedade(COR) 'cor sob'A cor por baixo do centro do objecto
 propriedade(NUM) 'luminância sob'A luminância por baixo do centro do objecto
 propriedade(NUM) 'saturação sob'A saturação por baixo do centro do objecto

categoria: miscelânea

comando..... 'executa item'Executa o item do menu
 comando..... 'apaga'Remove do ecrã este objecto
 comando..... 'activar'Executa toda e qualquer acção deste objecto
 propriedade(ACTOR) 'contentor'O contentor de objectos
 propriedade(NUM) 'elemento número'O meu índice no meu contentor
 propriedade(ACTOR) 'copia'Obtém uma cópia deste objecto
 comando..... 'esconde'Torna o objecto invisível
 comando..... 'mostra'Torna o objecto visível
 comando..... 'carimba'Adiciona a minha imagem ao traço do lápis
 comando..... 'carimba e apaga'Adiciona a minha imagem ao traço do lápis e avança
 comando..... 'parece com'Vestir o fato de...

categoria: guiões

comando..... 'guião vazio'Um guião vazio

categoria: ligações para mim

propriedade(NUM) 'incomingConnectionCount'O número de conectores cuja extremidade está ligada a mim
 propriedade(NUM) 'outgoingConnectionCount'O número de conectores cuja origem está ligada a mim
 comando..... 'tellAllIncomingConnections:'Envia uma mensagem a todos os conectores cujo destino final está
 conectado a mim
 comando..... 'tellAllOutgoingConnections:'Envia uma mensagem a todos os conectores cuja origem está conectada a
 mim
 comando..... 'tellAllPredecessors:'Envia uma mensagem a todos os gráficos antecessores
 comando..... 'tellAllSuccessors:'Envia uma mensagem a todos os gráficos antecessores

Objecto: FlashPlayerMorph (LEITOR FLASH) ⁱ

categoria: colecções

propriedade(NUM) 'cursor'O índice do elemento escolhido

propriedade(ACTOR) 'primeiro elemento'O primeiro objecto nos meus conteúdos
propriedade(GRÁFICO) 'graphicAtCursor'O gráfico usado pelo objecto no cursor
propriedade(ACTOR) 'playerAtCursor'O objecto actualmente no cursor

Objecto: MenuItemMorph (ITEM DE MENU)

categoria: botão

comando 'activar'Executa toda e qualquer acção deste objecto

Objecto: SpeakerMorph (ALTIFALANTE)ⁱⁱ

categoria: altifalante

propriedade(NUM) 'conePosition'A posição do cone do altifalante

Objecto: ScrollableField (CAMPO DE TEXTO COM DESLIZADORES)

categoria: básico

propriedade(TEXTO) 'caracteres'Os caracteres nos meus conteúdos

categoria: cor & limite

propriedade(COR) 'backgroundColor'A cor do fundo por trás do meu texto

categoria: texto

propriedade(TEXTO) 'allButFirst'Todos os meus caracteres, excepto o primeiro
propriedade(COR) 'backgroundColor'A cor do fundo por trás do meu texto
propriedade(TEXTO) 'characterAtCursor'O carácter na posição do meu cursor
propriedade(TEXTO) 'caracteres'Os caracteres nos meus conteúdos
propriedade(NUM) 'contar'Quantos elementos estão em dentro de mim
propriedade(NUM) 'cursor'O índice do elemento escolhido
propriedade(TEXTO) 'primeiro carácter'O primeiro carácter nos meus conteúdos
propriedade(TEXTO) 'lastCharacter'O último carácter no meu conteúdo
propriedade(NUM) 'numericValue'O número representado pelo meu conteúdo
comando 'insertCharacters:'Insere a expressão dada na posição do meu cursor
comando 'insertContentsOf:'Insere os caracteres de outro objecto na posição do meu cursor

Objecto: SimpleSliderMorph (DESLIZADOR SIMPLES)

categoria: básico

propriedade(NUM) 'numericValue'O número representado pelo meu conteúdo

categoria: deslizador

propriedade(COR) 'cor'A cor do objecto
 propriedade(BOLEANO) 'descendente'Informa se o valor mais pequeno está no canto superior/esquerdo
 (descendente = falso) ou no fundo/direito (descendente = verdadeiro)
 propriedade(NUM) 'altura'A altura
 propriedade(COR) 'knobColor'A cor do deslocador
 propriedade(NUM) 'maxVal'O número representado quando o puxador está à direita ou na parte
 inferior do deslizador; o maior valor devolvido pelo deslizador.
 propriedade(NUM) 'minVal'O número representado quando o puxador está à esquerda ou no topo do
 deslizador; o valor mais pequeno devolvido pelo deslizador.
 propriedade(NUM) 'numericValue'O número representado pelo meu conteúdo
 propriedade(BOLEANO) 'truncar'Se verdadeiro, apenas os números inteiros serão aceites como valores; se
 falso, serão permitidos valores decimais.
 propriedade(NUM) 'largura'A largura

Objecto: GraphMorph (GRÁFICO)**categoria: básico**

propriedade(NUM) 'cursor'O índice do elemento escolhido
 propriedade(NUM) 'exemplo no cursor'O valor exemplo da posição actual do cursor

categoria: amostragem

comando 'limpar'Limpa todas as manchas
 propriedade(NUM) 'cursor'O índice do elemento escolhido
 propriedade(NUM) 'últimoValor'O último valor obtido
 propriedade(NUM) 'exemplo no cursor'O valor exemplo da posição actual do cursor
 comando 'carrega onda'Carrega uma onda sinusoidal como gráfico actual
 comando 'carrega som:'Carrega o som especificado no gráfico actual
 comando 'reproduz'Inicia a reprodução do filme/áudio
 comando 'reverso'Reverte o gráfico

Objecto: AlignmentMorph (ALINHAMENTO)ⁱⁱⁱ

categoria: layout

propriedade(NUM)	'Inset da célula'	Afastamento da célula
propriedade(DIMENSÃO) ...	'redimensiona H'	Redimensionamento Horizontal
propriedade(NUM)	'inset do layout'	O espaçamento do layout
propriedade(CENTRAR)	'centrar a lista'	O centro da lista
propriedade(DIRECÇÃO)	'd direcção da lista'	Direcção da lista
propriedade(DIMENSÃO) ...	'redimensiona V'	Redimensionamento vertical
propriedade(DIRECÇÃO)	'd direcção do contorno'	Direcção do contorno

Objecto: BookMorph (LIVRO)

categoria: navegação do livro

comando	'primeira pagina'	Vai para a primeira página
propriedade(NUM)	'pageNumber'	O número ordinal da página actual
comando	'ir para:'	Vai para a página indicada
comando	'últimaPág'	Vai para a última página
comando	'nextPage'	Vai para a próxima página
comando	'PagAnt'	Vai para a página anterior

Objecto: StackMorph (PILHA/BLOCO)

categoria: navegação no Bloco

comando	'deleteCard'	Eliminar o cartão actual
propriedade(NUM)	'cardNumber'	O número ordinal do cartão actual
comando	'goToFirstCardInBackground'	Vai para o primeiro cartão do fundo actual
comando	'goToFirstCardOfStack'	Vai para o primeiro cartão do livro
comando	'goToLastCardInBackground'	Vai para o último cartão do fundo actual
comando	'goToLastCardOfStack'	Vai para o cartão último do livro
comando	'goToNextCardInStack'	Vai para o cartão seguinte
comando	'goToPreviousCardInStack'	Vai para o cartão anterior
comando	'insertCard'	Cria um novo cartão

Objecto: MPEGMoviePlayerMorph (LEITOR MPEG/MP3)

categoria: básico

comando	'reproduz'	Inicia a reprodução do filme/áudio
---------------	------------------	------------------------------------

comando..... 'rebobinar'Rebobina o vídeo/áudio
 comando..... 'parar'Pára a reprodução do filme/áudio

categoria: controlos do filme

propriedade(GRÁFICO) 'gráficoQuadro'Um gráfico para o quadro actual
 propriedade(BOLEANO) 'emExecução'Se o filme/áudio estiver a ser reproduzido
 propriedade(NUM) 'posição'Um número que representa a posição actual do filme/áudio.
 propriedade(BOLEANO) 'repetir'Se o filme/áudio deve ser reproduzido num ciclo sem fim
 propriedade(TEXTO) 'nomeFicheiroSubtítulos'O nome para o ficheiro dos subtítulos
 propriedade(NUM) 'totalQuadros'Tamanho deste vídeo em número de quadros
 propriedade(NUM) 'totalSegundos'Tamanho deste vídeo em segundos
 propriedade(TEXTO) 'videoNomeFicheiro'O nome do ficheiro de vídeo
 propriedade(NUM) 'volume'Um número que representa o volume do som do filme.
 comando..... 'reproduz'Inicia a reprodução do filme/áudio
 comando..... 'reproduzAtéPosição'Reproduz até à posição indicada, depois pára
 comando..... 'rebobinar'Rebobina o vídeo/áudio
 comando..... 'parar'Pára a reprodução do filme/áudio

Objecto: ZoomAndScrollControllerMorph (ZOOM)

categoria: storyboard

propriedade(RW ponto) 'cameraPoint'O ponto de câmara

Objecto: SimpleButtonMorph (BOTÃO)

categoria: botão

comando..... 'activar'Executa toda e qualquer acção deste objecto

Objecto: ScriptableButton (BOTÃO EDITÁVEL)

categoria: botão

propriedade(ESTADO) 'actWhen'Quando o guião deve arrancar
 propriedade(COR) 'cor do limite'A cor do limite do objecto
 propriedade(NUM) 'largura do limite'A largura do limite do objecto
 propriedade(COR) 'cor'A cor do objecto
 propriedade(NUM) 'altura'A altura

propriedade(TEXTO) 'rótulo'O texto no botão
propriedade(BOLEANO) 'cantos arredondos'Quando os cantos devem ser arredondados

Objecto: ScriptActivationButton (BOTÃO DE ACÇÃO DO GUIÃO)

categoria: botão

propriedade(ESTADO) 'actWhen'Quando o guião deve arrancar
propriedade(COR) 'cor do limite'A cor do limite do objecto
propriedade(NUM) 'largura do limite'A largura do limite do objecto
propriedade(COR) 'cor'A cor do objecto
propriedade(NUM) 'altura'A altura
propriedade(BOLEANO) 'cantos arredondos'Quando os cantos devem ser arredondados

Objecto: TextMorph (TEXTO)

categoria: básico

propriedade(TEXTO) 'caracteres'Os caracteres no meu conteúdo

categoria: cor & limite

propriedade(COR) 'backgroundColor'A cor do fundo por trás do meu texto

categoria: texto

propriedade(TEXTO) 'allButFirst'Todos os meus caracteres, excepto o primeiro
propriedade(COR) 'backgroundColor'A cor do fundo por trás do meu texto
propriedade(TEXTO) 'characterAtCursor'O carácter na posição do meu cursor
propriedade(TEXTO) 'caracteres'Os caracteres no meu conteúdo
propriedade(NUM) 'contar'Quantos elementos estão em dentro de mim
propriedade(NUM) 'cursor'O índice do elemento escolhido
propriedade(TEXTO) 'primeiro carácter'O primeiro carácter no meu conteúdo
propriedade(TEXTO) 'lastCharacter'O último carácter no meu conteúdo
propriedade(NUM) 'numericValue'O número representado pelo meu conteúdo
comando 'insertCharacters:'Insere a expressão dada na posição do cursor
comando 'insertContentsOf:'Insere os caracteres de outro objecto na posição do cursor

Objecto: ReferenceMorph (EDITOR)

categoria: caixa de pintura

comando..... 'começa a pintar em'Cria um novo desenho no Palco especificado

Objecto: PasteUpMorph (AUTOCOLANTE)

categoria: storyboard

comando..... 'tellAllContents:'Envia uma mensagem a todos os objectos dentro do palco

categoria: Palco

propriedade(GRÁFICO) 'gráfico'A imagem que está a ser utilizada agora
propriedade(NUM) 'mouseX'A coordenada de x do ponteiro do rato
propriedade(NUM) 'mouseY'A coordenada y do ponteiro de rato
comando..... 'initiatePainting'Inicia a pintura de um novo objecto palco standard.
comando..... 'arredonda cantos'Traz para o Visualizador todas as sub-partes que estão fora do contentor.
comando..... 'unhideHiddenObjects'Mostra todos os objectos escondidos.

categoria: colecções

propriedade(NUM) 'cursor'O índice do elemento escolhido
propriedade(ACTOR) 'primeiro elemento'O primeiro objecto nos meus conteúdos
propriedade(GRÁFICO) 'graphicAtCursor'O gráfico usado pelo objecto no cursor
propriedade(ACTOR) 'playerAtCursor'O objecto actualmente no cursor
comando..... 'incluir no fim'Adiciona o objecto ao final da minha lista de conteúdos.
propriedade(NUM) 'contar'Quantos elementos estão em dentro de mim
propriedade(NUM) 'numberAtCursor'O número no cursor
propriedade(TEXTO) 'stringContents'Os caracteres dos objectos dentro de mim, de um lado a outro
comando..... 'incluir:'Adiciona o objecto ao meu conteúdo
comando..... 'incluir no cursor'Adiciona o objecto ao meu conteúdo na posição actual do meu cursor
comando..... 'incluir no início'Adiciona o objecto no início da minha lista de conteúdos.
comando..... 'removeAll'Remove todos os elementos do Palco
comando..... 'shuffleContents'Mistura os conteúdos do Palco
comando..... 'tellAllContents:'Envia uma mensagem a todos os objectos dentro do palco

categoria: input

propriedade(TEXTO) 'lastKeystroke'A última tecla não executada

categoria: navegação no Bloco

comando.....	'deleteCard'	Elimina o cartão actual
comando.....	'goToFirstCardInBackground'	Vai para o primeiro cartão do fundo actual
comando.....	'goToFirstCardOfStack'	Vai para o primeiro cartão do livro
.....
comando.....	'goToLastCardInBackground'	Vai para o último cartão do fundo actual
comando.....	'goToLastCardOfStack'	Vai para o cartão último do livro
comando.....	'goToNextCardInStack'	Vai para o cartão seguinte
comando.....	'goToPreviousCardInStack'	Vai para o cartão anterior
comando.....	'insertCard'	Cria um novo cartão

categoria: preferências

propriedade(BOLEANO)	'permite eventos personalizados do eToy'Se deve permitir-se "eventos personalizados" nos etoys.
propriedade(BOLEANO)	'batchPenTrails'	Se os traços do lápis devem reflectir pequenos movimentos no mesmo ciclo ou apenas deve integrar todos os movimentos do ciclo
propriedade(BOLEANO)	'dropProducesWatcher'	Se o arrastamento de um mosaico de valor tal como "carro x", do desktop, deve criar um relógio para esse valor
propriedade(BOLEANO)	'fenceEnabled'	Se um objecto bater no limite do ecrã deve manter-se "preso", em vez de escapar e desaparecer
propriedade(BOLEANO)	'keepTickingWhilePainting'	Se os guiões devem continuar em execução enquanto estiver a utilizar o sistema de pintura
propriedade(BOLEANO)	'oliveHandleForScriptedObjects'	Se o halo verde de manipulação (no canto superior do halo) deve, para objectos com guião, ser a alça verde-azeitona, significando que a sua utilização criará uma instância irmã.
propriedade(BOLEANO)	'useVectorVocabulary'	Se se deve usar o vocabulário Vector com os guiões eToy neste projecto

categoria: traços do lápis

comando.....	'limpa traços do lápis'	Limpa todos os traços do lápis no interior.
comando.....	'levantar todos os lápis'	Levanta os lápis em todos os objectos no meu interior.
comando.....	'baixar todos os lápis'	Baixa os lápis em todos os objectos no meu interior.
comando.....	'estilo de traço para os lápis'	Estilo do traço para os lápis dos objectos no interior

Objecto: SketchMorph (DESENHO)

categoria: gráficos

propriedade(GRÁFICO) 'gráfico base'A imagem originalmente pintada para este objecto, mas pode ser posteriormente modificada via menu ou guião

propriedade(GRÁFICO) 'gráfico'A imagem que está a ser utilizada agora

propriedade(ROTAÇÃO) 'estilo de rotação'Como é que a imagem deve alterar-se quando a direcção for alterada

comando..... 'restaura gráfico base'Transforma a minha imagem naquela que lembrarei no meu baseGraphic

comando..... 'parece com'Vesti o fato de...

Objecto: JoystickMorph (JOYSTICK)**categoria: joystick**

propriedade(NUM) 'quantidade'Valor de deslocação

propriedade(NUM) 'ângulo'A deslocação angular

propriedade(BOLEANO) 'botão1'Botão 1 pressionado

propriedade(BOLEANO) 'botão2'Botão 2 pressionado

propriedade(NUM) 'EsqDir'A deslocação horizontal

propriedade(NUM) 'upDown'A deslocação vertical

Objecto: KedamaMorph (KEDAMA)**categoria: kedama**

comando..... 'adicionaAoPatchMostraLista'Adiciona uma mancha à lista

comando..... 'addToTurtleDisplayList:'Adiciona uma tartaruga à lista

propriedade(LIMITE) 'bottomEdgeMode'O modo do limite inferior

propriedade(COR) 'cor'A cor do objecto

propriedade(LIMITE) 'leftEdgeMode'O modo do limite esquerdo

propriedade(TEXTO) 'patchDisplayList'Manchas a mostrar

propriedade(NUM) 'pixelsPerPatch'A escala do ecrã

propriedade(LIMITE) 'rightEdgeMode'O modo do limite direito

propriedade(LIMITE) 'topEdgeMode'O modo do limite superior

propriedade(TEXTO) 'turtleDisplayList'Tartarugas a mostrar

comando..... 'removeAllFromPatchDisplayList'Limpa a lista de manchas

comando..... 'removeAllFromTurtleDisplayList'Limpa a lista de tartarugas

Objecto: KedamaPatchMorph (MANCHA DE KEDAMA)

categoria: kedama

propriedade(COR)	'cor'	A cor do objecto
comando	'blueComponentFrom:'	Combina o componente azul de outra mancha
comando	'blueComponentInto:'	Divide o componente azul noutra mancha
comando	'limpar'	Limpa todas as manchas
comando	'decayPatchVariable'	Decaimento
comando	'diffusePatchVariable'	Difuso
propriedade(NUM)	'diffusionRate'	Taxa de difusão
propriedade(NUM)	'escalaMáx'	Escala usada quando a conversão de cor for baseada no registo
propriedade(NUM)	'shiftAmount'	Altera a quantidade quando a conversão de cor não for baseada no registo
propriedade(MANCHA)	'displayType'	Como mapear para cores os valores das células
propriedade(NUM)	'taxaEvaporação'	Taxa de evaporação
propriedade(NUM)	'sniffRange'	Variação da aspiração
comando	'greenComponentFrom:'	Combina o componente verde de outra mancha
comando	'greenComponentInto:'	Divide o componente verde noutra mancha
comando	'redComponentFrom:'	Combina o componente vermelho de outra mancha
comando	'redComponentInto:'	Divide o componente vermelho noutra mancha

Objecto: KedamaTurtleMorph (TARTARUGA DE KEDAMA)

categoria: cor da tartaruga kedama

comando	'colorFromPatch:'	Faz-me da cor especificada na mancha
comando	'corParaPatch'	Guarda a minha cor noutra mancha
propriedade(NUM)	'blueComponentIn'	O componente azul na mancha especificada.
propriedade(NUM)	'greenComponentIn'	O componente verde na mancha especificada
propriedade(NUM)	'redComponentIn'	O componente vermelho na mancha indicada

categoria: raça de tartaruga kedama

propriedade(BOLEANO)	'agrupados'	As tartarugas comportam-se como um objecto ligado
propriedade(NUM)	'turtleCount'	número de tartarugas

categoria: tartaruga kedama

propriedade(BOLEANO)	'bounceOn'	Detecta a colisão e volta para trás
propriedade(BOLEANO)	'bounceOnColor'	Detecta a colisão e volta para trás com uma cor

comando.....	'morre'	Elimina esta tartaruga
comando.....	'avança'	Move o objecto na direcção em que está orientado
propriedade(NUM)	'ânguloPara'	O ângulo com outra tartaruga
propriedade(COR)	'cor'	A cor do objecto
propriedade(NUM)	'distânciaPara'	A distância até outra tartaruga
propriedade(NUM)	'direcção'	Direcção da orientação do objecto. 0 significa para a frente
propriedade(NUM)	'patchValueIn'	Obtém o valor nesta posição
propriedade(ACTOR)	'getReplicado'	Origina uma cópia desta tartaruga
propriedade(ACTOR)	'turtleOf'	Origina uma tartaruga da espécie especificada na minha posição.
propriedade(BOLEANO)	'tartarugaVisível'	A bandeira que administra a visibilidade da tartaruga
propriedade(NUM)	'upHill'	Inclinação implícita até à minha localização
propriedade(NUM)	'x'	A coordenada x
propriedade(NUM)	'y'	A coordenada de y
comando.....	'roda'	Altera a direcção do objecto com o valor especificado

ⁱ Apenas disponível para objectos Flash 3.0

ⁱⁱ Este item está desactivado na versão Squeak da Squeaklândia

ⁱⁱⁱ Não disponível na versão Squeak da Squeaklândia