

Casa Mágica 2.1

Guia Rápido

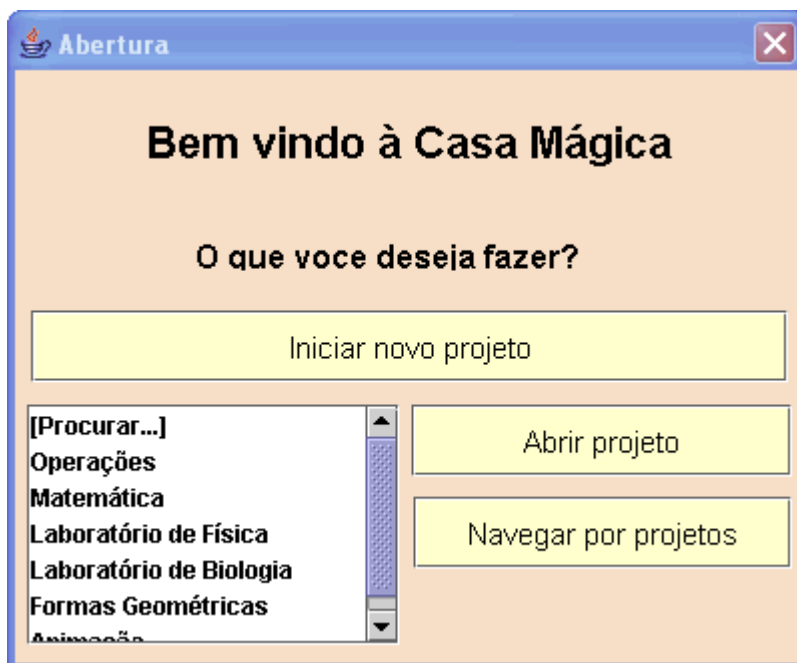
André Santanchè – junho/2005

1. COMO INICIAR

A partir do menu “Iniciar” acione o programa “Casa Mágica”. Será apresentada a logomarca do sistema.



Depois da logomarca aparece a Janela de Abertura, cuja função é permitir a seleção de um projeto já existente, ou a criação de um novo projeto:



O projeto é a entidade mais abrangente do sistema Casa Mágica. Nele ficam organizadas todas as unidades que irão compor uma produção do sistema. Neste ponto você tem duas alternativas:

- abrir um projeto existente (seção 2);
- criar um novo projeto (seção 3).

2. ABRIR UM PROJETO EXISTENTE

Os projetos já existentes (prontos ou em andamento) ficam relacionados no quadro branco à esquerda e abaixo. Para abri-los basta selecionar o projeto e clicar no botão “Abrir projeto”.

Para entender o que ocorre em seguida, vamos trabalhar com um exemplo. Abra o projeto cujo título é “Laboratório de Biologia”. Cada vez que um projeto é aberto, é apresentada a **Pasta de Projeto**:

A imagem mostra a interface da 'Pasta de Projeto' com o título 'Dados Gerais'. O formulário contém os seguintes campos:

- Nome:** Laboratório de Biologia
- Autor:** André Santanchè
- Data Criação:** 20 / 3 / 1999
- Versão:** 2.0

Na base do formulário, há dois botões: 'Gravar Projeto' e 'Fechar Pasta'. À direita, há uma barra de abas com as opções: 'Geral' (selecionada), 'Projeto', 'Anotações' e 'Avançado'.

Nesta pasta são registrados os dados básicos do projeto: nome do autor, data de criação e versão do projeto (para se manter o controle de diferentes versões).

À direita da Pasta de projeto estão dispostas abas, que oferecem acesso a diferentes seções da pasta:



A aba de “Projeto” conduz ao espaço onde estão organizados os Locais, denominado **Mapa do Projeto**:



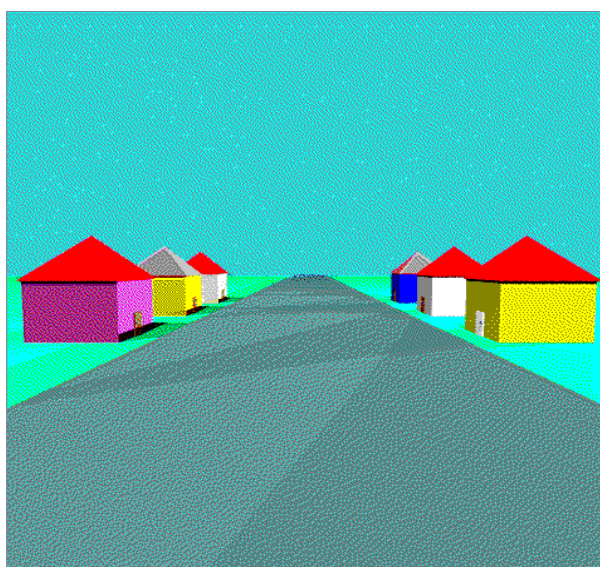
Esta figura ilustra o Mapa do Projeto “Laboratório de Biologia”.

Os projetos do sistema Casa Mágica são divididos em unidades denominadas Locais. Cada Local pode representar um espaço concreto ou abstrato, conforme a necessidade. Locais diferentes também podem representar diferentes perspectivas do mesmo espaço físico¹. Note que no Mapa do Projeto cada local possui um ícone e um título.

Abaixo do mapa estão dispostos botões, que estabelecem operações a ser realizadas com Locais:



Para se entrar em um Local já existente basta selecionar o respectivo ícone e clicar no botão “Entra”. Se você selecionar o Local de nome “Cidade” e clicar em “Entra”, será apresentada a seguinte tela:



O sistema saiu da pasta de projeto e entrou no módulo de edição do Local selecionado. Por enquanto não entraremos em detalhes relativos a edição de um Local. Caso você queira

¹ Uma análise detalhada de como os Locais são explorados no Casa Mágica pode ser encontrada no artigo “Explorando metáforas na elaboração de composições hipermídia”, de autoria de André Santanchê. Ele geralmente é encontrado no mesmo diretório deste texto ou na página do autor.

retornar a pasta de projetos, basta clicar no ícone rotulado “Pasta Projeto” na barra de ferramentas acima:



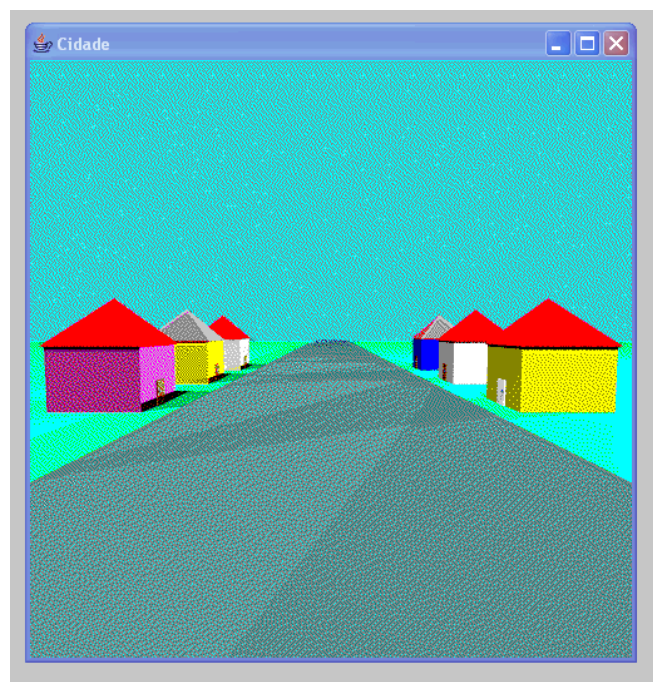
Antes de aprender como se passa para o ambiente de execução de um Local, vale a pena entrar e sair dos locais do projeto, para entender como eles estão organizados.

Quando você está dentro de um Local, é possível entrar no ambiente de execução. Neste modo, os objetos que foram projetados para ter algum tipo de comportamento passam a “funcionar”.

Retorne ao primeiro Local do projeto e clique no botão “Executa” para passar ao ambiente de execução:



Note que todo o ambiente do sistema Casa Mágica desaparece e fica apenas uma janela (ilustrada abaixo), onde é executado o Local. Este Local tem uma propriedade especial de porta, o que significa que se você clicar nele será conduzido a outro Local. O mesmo acontece com os outros Locais deste projeto.



Para retornar ao ambiente de produção, feche a janela de execução.

3. INICIAR UM NOVO PROJETO

Para se iniciar um novo projeto deve-se clicar no botão “Iniciar novo projeto” (na tela de abertura ilustrada no início do texto). O programa solicitará o nome do projeto e, em seguida, perguntará se o usuário deseja criar uma pasta específica para o mesmo. Recomenda-se a criação de uma pasta para cada projeto.

Informações Técnicas
Os projetos ficam armazenados na pasta \Casa2\Trabalho\Projetos
Para cada um é criada uma sub-pasta com seu nome.
Você pode utilizar acentuação, ‘c-cedilha’ e espaços em branco no nome do projeto, no entanto, o sistema irá criar uma pasta com as vogais sem acentos, substituindo o ‘c-cedilha’ pelo ‘c’ e substituindo os espaços pelo caractere sublinhado ‘_’. Isto é feito para facilitar a compatibilidade com outros sistemas operacionais.

Logo que o projeto é aberto ou criado, é apresentada a Pasta de Projeto:

Pasta de Projeto
Dados Gerais

Nome

Autor

Data Criação / /

Versão

Digite o nome do autor do projeto, a data em que ele está sendo criado e a versão do projeto.

O campo versão serve para que você tenha um controle sobre as atualizações que fez no projeto. Geralmente inicia-se com o valor 1.0 para a versão. Quando acontecem pequenas mudanças você pode modificar o valor depois do ponto, por exemplo: 1.1 ou 1.2. Quando há grandes mudanças você modifica o valor antes do ponto, por exemplo: 2.0 ou 2.1.

Depois de inserir os dados clique no botão “Gravar Projeto”.