

SIMÃO PEDRO P. MARINHO



MANUAL DE USO RÁPIDO

O **NeoBook** é um *software* produzido pela **NeoSoft Corporation** [www.neosoft.com], empresa estadunidense que se presta a produzir publicações multimídia com as mais diferentes funções. O NeoBook permite a criação, além de outras alternativas, de:

- livros, revistas e jornais eletrônicos e catálogos em CD ou disquete;
- projetos educacionais e material para treinamento;
- livros e jogos interativos;
- quiosque, show de *slides* e demos auto-executáveis;
- apresentações multimídia;
- memorandos interativos;
- apresentações empresariais.

Uma das muitas características do NeoBook é a possibilidade de adicionar caixa de texto, caixa de seleção (*check box*) e botão de opção (*radio button*), que podem ser usados para ampliar as capacidades interativas das publicações¹, com as mais diferentes finalidades, tais como:

- coleccionar informações sobre os usuários das publicações.
- permitir que os usuários façam escolhas que afetam o fluxo da publicação.
- estabelecer opções que definem como a publicação se comporta.
- permitir que os usuários personalizem uma publicação.

O NeoBook permite ainda o uso de variáveis. Um conjunto de ações que permite que as variáveis ou qualquer outro tipo de texto ou dado sejam gravadas num arquivo. Dessa forma, na próxima vez em que a publicação for executada será muito fácil carregar essas variáveis novamente.

Um importante e útil recurso do NeoBook são os *scripts* de ação. Com eles pode-se controlar o comportamento e o fluxo da publicação. Além dos botões, ações podem ser acrescentadas para as páginas individuais e uma ação especial pode ser programada para começar depois de um período de inatividade. Um *script* de ação na primeira página de uma publicação pode ser usado para criar um "demo" auto-executável ou um show de slides.

Os *scripts* de ação permitem exibir mensagens, virar páginas, fazer perguntas, efetuar cálculos, tocar música, mostrar vídeos e animações. O NeoBook permite que seja simples construir ações complexas, que normalmente exigiriam um domínio de programação.

Além disso, com os *scripts* de ação pode-se usar arquivos de textos para criar documentos de hipertexto. Os *links* do hipertexto são colocados numa palavra ou frase e exibidos com um sublinhado pontilhado. Os *links* podem ser usados para executar comandos de ação da mesma forma que botões e páginas.

Com os comandos podem ser criadas caixas de alerta (*Alert Box*), um bom lugar para exibir mensagens de erros ou passar informações para o usuário da publicação, balões (*balloon*), bons para mensagens rápidas e curtas.

As ações podem ainda ser do tipo:

- CloseWindow, para fechar janela ativa
- Delay, para dar um tempo antes que nova função seja executada
- Comando de DOS (DOS Command), que permitem abrir outras aplicações, como a calculadora do Windows.
- ExecuteAddOn, para executar uma função de acrescentar algo.
- Exit, para sair, abandonar a publicação

¹ Publicação [*publication*, no inglês] é o nome que o NeoBook dá aos produtos NE criados. Eles podem ser um arquivo executável [*standard application*], um "screen saver" [SCR] ou um plug-in para navegador de Internet [*Web Browser plug-in*]. Um tutorial a ser desenvolvido com o NeoBook será uma publicação. O arquivo de uma publicação padrão [*standard application*] gerado pelo NeoBook recebe a terminação **pub**.

- FileCopy, para fazer cópia de um arquivo (geralmente de dados)
- FileDelLine, para definir (localizar) uma linha num arquivo (geralmente de dados)
- FileErase, para apagar (deletar) um arquivo
- FileExists, para confirmar se um arquivo está disponível no computador
- FileInsLine, para inserir uma linha num arquivo (geralmente de dados)
- FileRead, para ler um arquivo (geralmente de dados)
- FileLen, para definir o tamanho de uma variável
- FileWrite, para escrever num arquivo (geralmente de dados)
- GotoPage, para indicar a página (tela) para a qual a publicação será desviada
- GotoFirstPage, para voltar para a primeira página (tela) da publicação
- GotoLastPage, para desviar para a última página (tela) da publicação
- GotoPrevPage, para voltar à página anterior
- GotoNextPage, para avançar para a página seguinte
- GotoLine, que desvia para uma determinada linha
- If, função SE, usada em comandos onde é necessária uma condição: If ... then ... else ... (se ... então ... senão ...)
- ImageWindow, que permite exibir um arquivo de imagem
- Math, para executar funções matemáticas (cálculos)
- MCICommand
- Menu, para a criação de uma janela de menu
- MesageBox, que cria caixas de mensagens que são ótimas para apresentar ao usuário questões que exigem resposta simples, do tipo Sim/não, ou respostas complexas do tipo múltipla escolha.
- PlayCartoonFile, que executa uma animação
- PlayFlicFile
- PlaySoundFile, para executar um arquivo de sons.
- PlayTone, para executar um tom, como um sinal de alerta por exemplo
- PlayVideoFile, para executar um arquivo de filme
- PopupImage, que permite que uma imagem seja sobreposta ao texto, na tela
- PrintDataFile, para imprimir um arquivo de dados
- PrintImageFile, que permite que se imprima um arquivo de imagem
- PrintPage, para imprimir páginas (telas) da publicação
- PrintTextFile, que permite imprimir um arquivo de texto
- Random, que permite funções aleatórias (randômicas)
- ReturnToPage, que permite que se volte a uma determinada página
- SearchStr, que define a palavra ou frase a ser localizada
- SendKeys, que estafele teclas
- SetFont, que permite estabelecer a fonte
- SetVar, que define variáveis
- SoundBuzzer
- StickyNote, são como avisos aderentes (uma versão digital do Post-It), outra forma útil para comunicação com os usuários (leitores) da publicação
- StopMedia, para interromper a execução de um arquivo de som ou filme

- StrDel, para deletar uma *string*
- StrIns, para inserir uma *string*
- StrLen, para definir o tamanho de uma *string*
- SubStr
- SystemInfo, para disponibilizar informações sobre o sistema (computador e periféricos)

O NeoBook também fornece comandos para procura na publicação. É possível localizar palavras ou frases indicadas pelo usuário. As buscas podem ser limitadas a uma simples página, páginas selecionadas ou em toda a publicação.

O NeoBook suporta uma rica variedade de formatos de imagem e multimídia incluindo, para imagens os formatos BMP, PCX, JPEG, GIF [incluindo o GIF animado], TIF, PNG, WMF e ICO e para sons ou filmes os formatos WAV, MIDI, FLIC, CAR, AVI, MOV e MPEG e SWF. Para as imagens recomendamos especialmente o uso de arquivos com formato GIF, JPG ou PNG. Por ser arquivos com alta capacidade de compactação são pequenos e fazem com que o arquivo da publicação (pub) não fique muito grande, ao contrário do formato .BMP, por exemplo.

O comando InternetLink permite que, a partir de qualquer publicação desenvolvida com o NeoBook, o usuário possa acessar um *site* na Internet. Basta apenas no desenvolvimento da aplicação que se coloque um *link* numa tela apontando para um endereço na WWW [iniciado com `http://`] que o NeoBook ativará o *browser*, a conexão [*dial-up*, *se por modem* e linha telefônica, ou banda larga) e fará z a conexão.

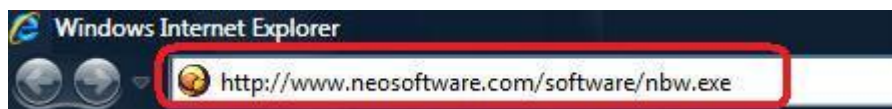
Em sua versão 5.0 o NeoBook acrescentou a opção, muito interessante, de um objeto para navegação na Internet [*Web Browser object*]. Ele permite a exibição de páginas HTML ou de outros documentos disponíveis na Internet diretamente na tela da publicação. Para que esse conteúdo possa ser visualizado o usuário do tutorial deverá estar conectado à Internet.

O NeoBook permite o uso de animações. Na versão licenciada, está incluído um utilitário fácil de usar chamado **NeoToon**, que permite que o próprio desenvolvedor da publicação crie as suas próprias animações. O NeoBook pode exibir animações em diversos formatos como gif animado, mpeg e avi. Na sua versão 5 o NeoBook incorporou a capacidade de exibir arquivos em formato de Flash [.swf],o que permite que as publicações fiquem ainda mais interessantes.

A versão licenciada permite que seja gerado um arquivo executável que pode ser rodado num computador que não tenha o NeoBook instalado. A publicação conforme foi desenvolvida é compilada, são conferidos erros (é feito o *debug*) e é criado um arquivo executável (terminação *exe*) que incorpora todas as telas, figuras e demais arquivos necessários na execução da publicação. Além disso pode-se criar o programa e os disquetes de instalação do aplicativo.² Na versão para avaliação (demo) essa função não está disponível. O que se pode fazer é apenas estimar o tamanho que terá o arquivo executável.

Obtendo o software

A versão para teste do NeoBook deve ser baixada do site do seu desenvolvedor, em <http://www.neosoftware.com/software/nbw.exe>. Basta copiar esse endereço, inseri-lo no campo próprio do navegador de Internet e teclar <ENTER>.



Em seguida aparecerá a tela de descarregamento [download]. Clique no botão [Save] ou [Salvar]. Escolha, no computador, uma pasta onde o arquivo de instalação do NeoBook será gravado.

² A versão licenciada do NeoBook pode ser adquirida diretamente do seu desenvolvedor, no site: <http://www.neosoftware.com/order.html>.

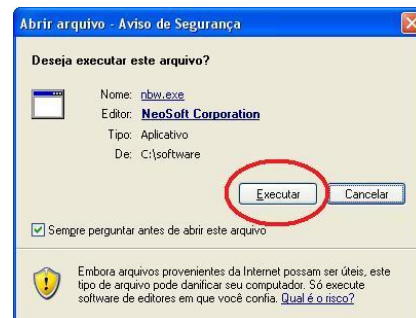


Instalando o software

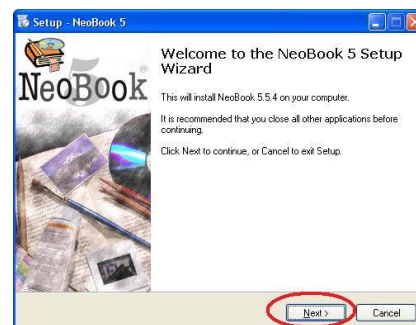
Localize o arquivo **nbw.exe** no computador e dê um duplo-clique no seu ícone.



Clique no botão [EXECUTAR].



Na tela seguinte, clique no botão [NEXT]

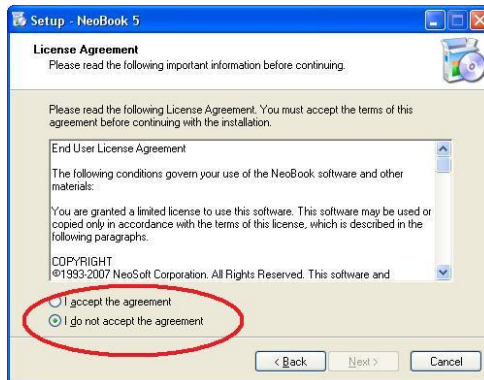


Na tela seguinte você deve concordar com os termos da licença de uso para poder avançar na instalação.

A opção “**I do not accept the agreement**” é a que está habilitada.

Por isso só dois botões estão habilitados: [**Back**] e [**Cancel**].

Portanto, enquanto não se aceitar o acordo [*agreement*], só haverá duas opções: voltar ou cancelar a instalação.



Marque o campo “*I accept the agreement*”, clicando no círculo ao seu lado.



Depois clique no botão [Next], que agora estará habilitado.



Na tela seguinte é possível escolher onde o software será instalado.

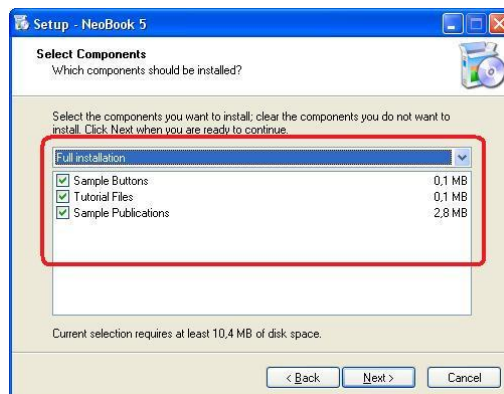
A recomendação é que se aceite a pasta ou diretório *default* [padrão] do NeoBook.

Assim, apenas clique no botão [**Next**].

Em seguida é possível fazer uma instalação completa [*Full installation*] do NeoBook ou personalizá-la, ou seja, definir quais partes serão instaladas.

O que se recomenda é que se faça a instalação completa. Isso significa que, além do software propriamente, serão instalados exemplos de botões para navegação, um tutorial e exemplos de publicações criadas com o NeoBook.

Clique no botão [**Next**].

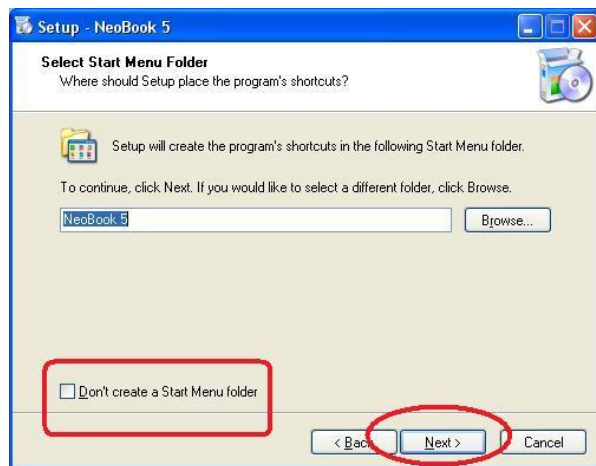


É possível selecionar uma pasta [folder] onde o NeoBook será instalado.

Por *default* [padrão], essa instalação se faz na pasta NeoBook5 e cria-se uma pasta Start Menu.

Se o usuário não quiser criar uma pasta “Star Menu”, é só clicar no quadrado ao lado da frase “**Don’t create a Start Menu folder**”.

Recomenda-se, novamente, que se aceite o *default*, bastando apenas clicar no botão [Next]..



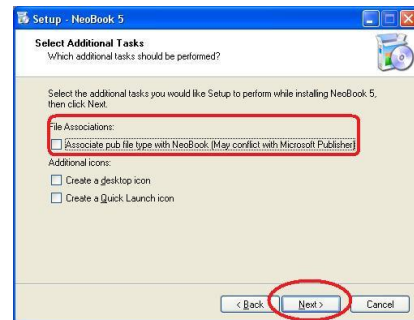
Depois surge a tela de tarefas adicionais, como criar um ícone no desktop e criar um outro para disparar [iniciar] rapidamente o Neobook. Se se deseja criar esses ícones, é só marcar a caixa ao lado das opções.

Um detalhe importante. O NeoBook gera arquivos com a terminação .pub. Essa terminação de arquivo é também utilizada pelo Microsoft Publisher, embora sejam software com finalidades distintas.

Se o usuário tem o Microsoft Publisher no computador no qual será instalado o NeoBook, o recomendável é que não se associe arquivos pub com o NeoBook, evitando conflitos.

Contudo, se não há o Microsoft Publisher instalado, a vinculação poderá ser feita. É só marcar a caixa ao lado da frase “**Associate pub file type with NeoBook ...**”.

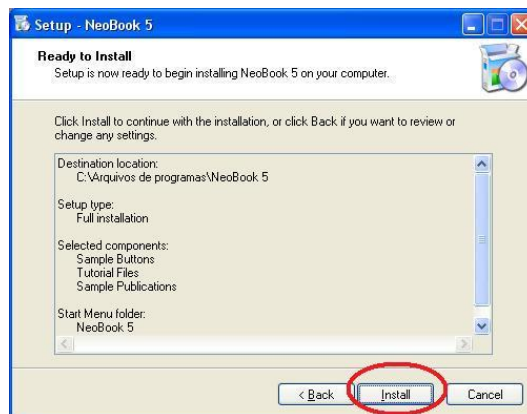
E depois é clicar no botão [Next].



Na tela seguinte as opções de instalação são exibidas.

Se esteve tudo correto, basta apenas clicar no botão [Install] para que a instalação do NeoBook seja iniciada.

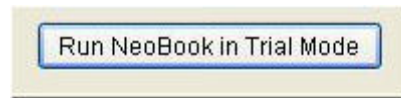
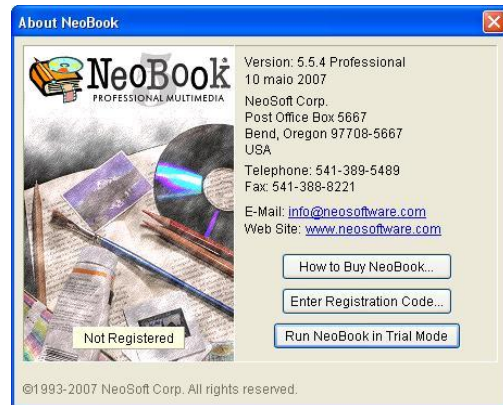
Se algo não estiver correto, clique no botão [Next] para voltar até o ponto onde a correção ou alteração precisa ser feita.



Na versão para avaliação, tão logo se inicia o aplicativo, abre-se uma tela que informa que o software não foi registrado [*Not Registered*] e exibe três botões: um para compra da licença do software, outro que permite ao usuário que comprou a licença entrar com o código de registro [*registration code*], de modo que o software deixe de ser uma versão para avaliação [*trial mode*], e um terceiro que permite rodar o NeoBook no *trial mode*.

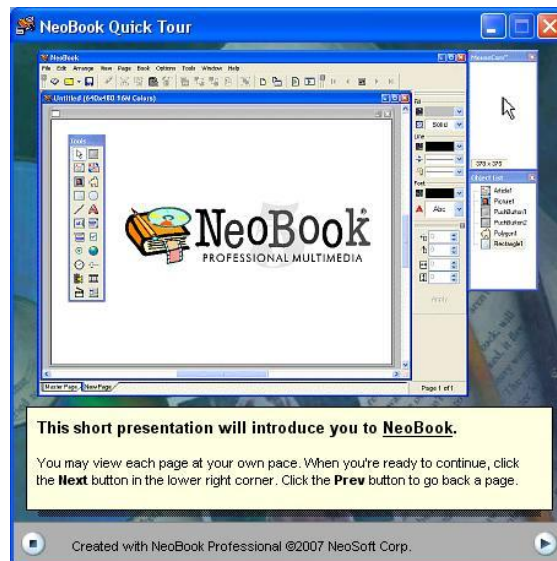
Tanta a versão de teste como a licenciada do NeoBook inclui o Compilador de Publicações que permite criar e distribuir programas chamados *stand-alone*, que podem ser utilizados em computadores que não tenham o NeoBook instalado. Ele gera um arquivo executável [.exe] e pode também criar o arquivo de instalação da publicação gerada com o NeoBook. A versão licenciada dá ainda uma licença ilimitada para que as publicações sejam distribuídas sem que se tenha que pagar direito de uso (*royalty-free*). No caso da *Trial version* o uso dos arquivos executáveis é limitado.

Enquanto o usuário não tiver adquirido a licença do software, terá que clicar no botão **[Run NeoBook in Trial Mode]**.

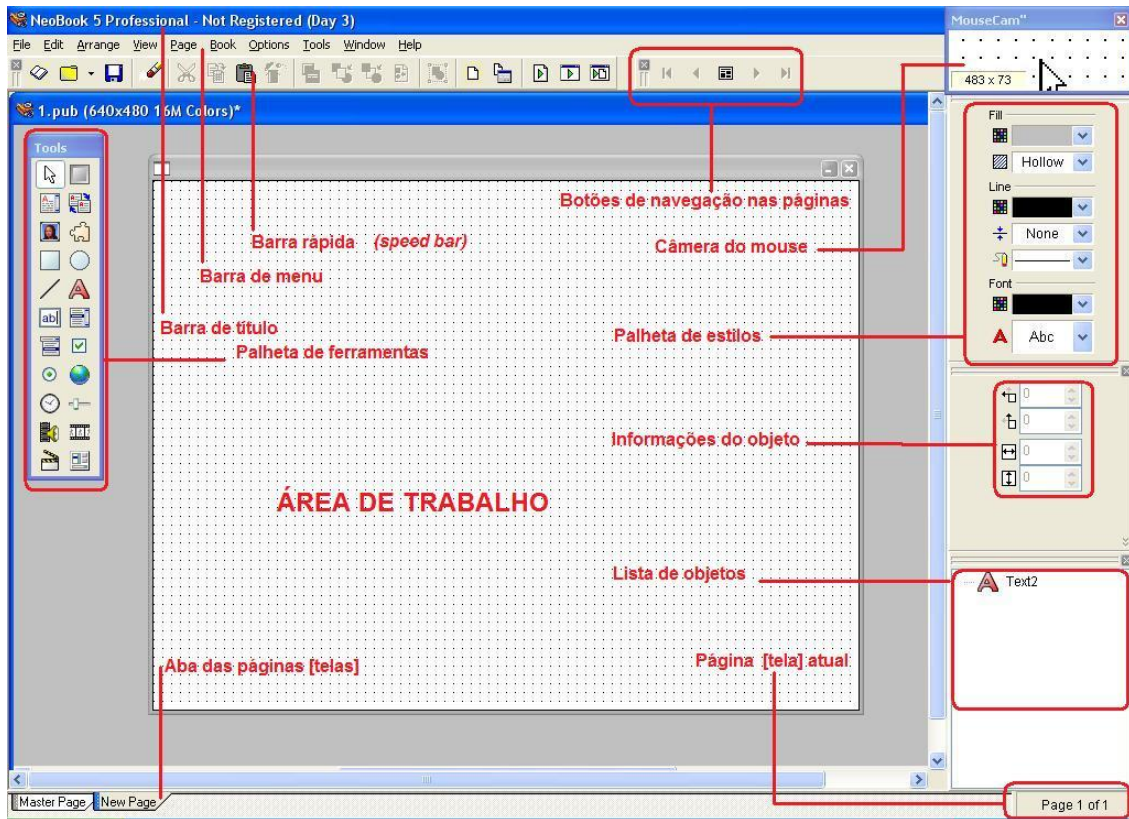


Na primeira vez que se abre a versão de avaliação do NeoBook, surge uma tela onde se pergunta ao usuário se ele deseja fazer um “tour” pelo NeoBook.

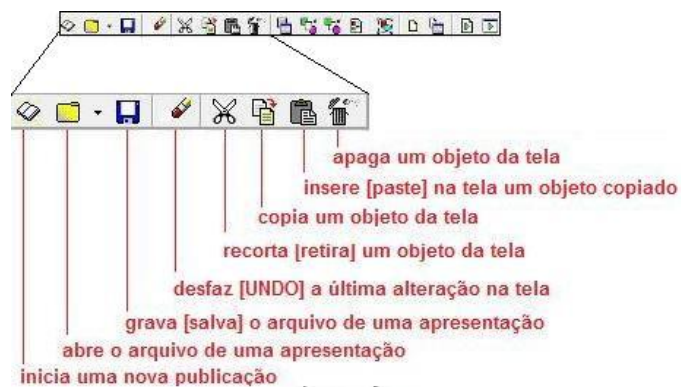
Trata-se de pequeno tutorial que mostra alguns dos recursos básicos do programa. Clicando no botão **[Yes]** o tutorial se inicia.



Janela principal do NeoBook

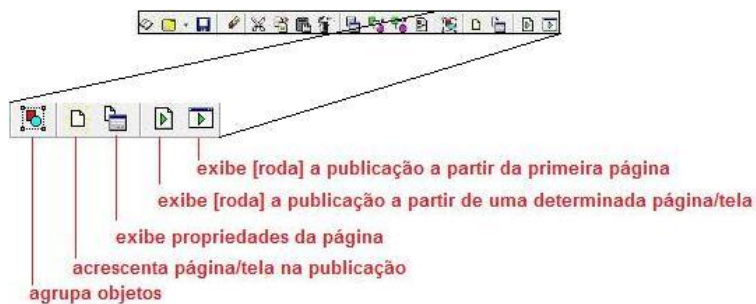
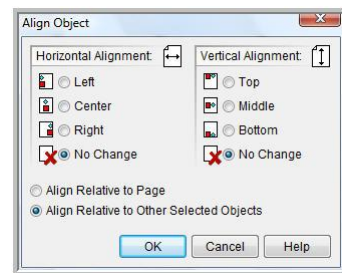


A barra rápida [speed bar] tem vários ícones que facilitam o acesso a determinados recursos.





Quando se clica no ícone do alinhamento de objetos surge uma tela com várias opções para o alinhamento.



A função que serve para agrupar objetos serve também para desagrupá-los

Para agrupar objetos, mantenha a tecla <SHIFT> pressionada e vá clicando [use o botão esquerdo do mouse] sobre os objetos que serão agrupados. Em seguida basta clicar no ícone de agrupamento, localizado na barra rápida [speed bar].



Tão logo os objetos tenham sido agrupados, o grupo aparecerá com uma marcação [quadrados vazios] em volta dele. Observe que essa marcação é diferente daquela do objeto isolado, quando aparecem quadrados cheios.



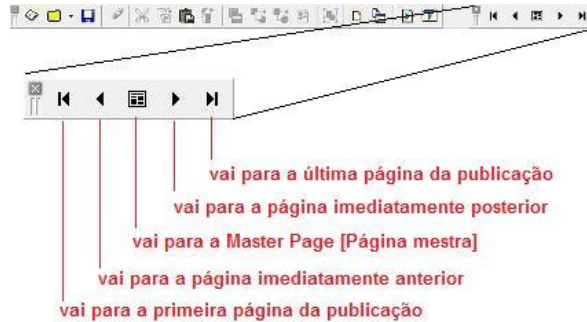
Para desagrupar objetos, clique sobre o grupo e depois no ícone de desagrupamento.



A marcação da área do grupo [quadrados vazios] desaparecerá.
Cada objeto, agora desagrupado, aparecerá com suas marcas [quadrados cheios].



Na barra rápida [*speed bar*] também existem recursos para mudança rápida de páginas [telas]

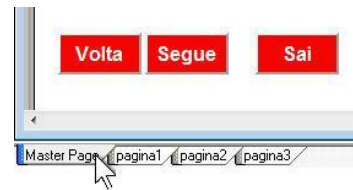


Alguns ícones dessa barra só aparecem habilitados [mais visíveis] se houver mais de uma página/tela na publicação.

A **Master Page** [página mestra] parece apenas no modo de edição. Ela não é exibida para a pessoa que executa a publicação.

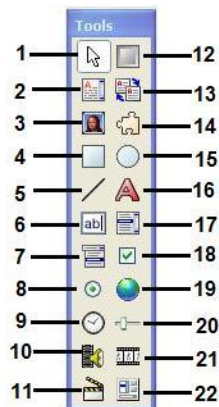
Nessa página normalmente são colocados os objetos que devem aparecer em todas as páginas/telas ou na maioria delas. Dessa forma evita-se a necessidade de estar inserindo repetidamente os mesmos objetos.

Um exemplo de objetos colocados na **Master Page** são os botões de navegação.



O NeoBook tem uma palheta flutuante onde estão várias ferramentas par o desenvolvimento da publicação.

1. seleciona objeto na área de trabalho
2. insere texto com barra de rolamento
3. insere imagem
4. insere retângulo ou quadrado
5. insere linha
6. insere caixa de texto [*entry text box*]³
7. insere "combo box"
8. insere "radio button"
9. insere cronômetro [*timer*] na página.
10. insere arquivo de áudio ou vídeo
11. insere arquivo de Flash



12. insere um botão de apertar
13. insere artigo "linkado"
14. insere polígono/hotspot
15. insere círculo ou elipse
16. insere texto simples
17. insere caixa de lista
18. insere "checkbox"
19. insere navegador de Internet
20. insere barra de rastreamento
21. insere gif animado
22. insere um "container"

³ Para essa expressão em inglês e outras, veja o glossário no final do manual.

Vejamos algumas funções disponíveis nos menus *pull-down* que são acionados na barra de menu, localizada na parte superior da tela do NeoBook.



FILE (Arquivos)

New - cria uma nova publicação

Open - abre arquivo (.pub) existente. Pode ser aberto mais de um.

Reopen - abre arquivo existente que foi utilizado recentemente

Save - grava o arquivo

Save as - grava o arquivo com outro nome

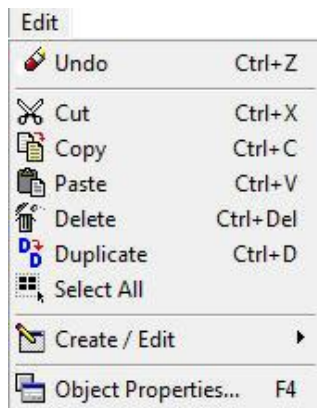
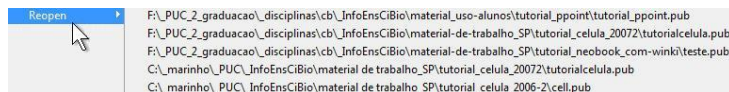
Close - fecha o arquivo que está ativo na tela

Close all - fecha todos os arquivos que estavam disponíveis

Print Page - imprime uma página

Exit - sai do NeoBook

A função **REOPEN** abre uma tela onde estão as últimas publicações (últimos arquivos) que foram abertos. Essa opção agiliza o trabalho do usuário, que não precisa localizar o arquivo em seu diretório no momento de abri-lo.



EDIT (editar)

Se nenhum objeto tiver sido selecionado na tela, algumas das opções ficam desabilitadas [aparecem em letras bem claras e não podem ser clicadas].

Undo - desfaz operações

Cut - recorta (retira) uma parte selecionada da tela e a armazena na memória do teclado

Copy - copia uma parte selecionada da tela e a armazena na memória do teclado para ser inserida (*paste*) em outra parte ou outra tela

Paste - insere na tela o que está armazenado na memória do teclado

Delete - apaga uma parte selecionada da tela

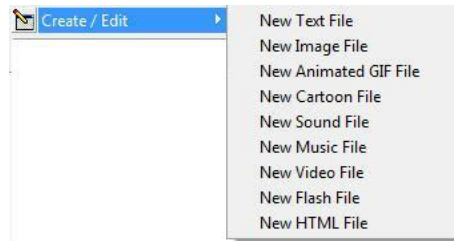
Duplicate - duplica a parte selecionada da tela

Select All - seleciona tudo o que está na tela

Create/Edit - habilita o menu que permite criar novo artigo (texto), nova imagem, novo som, novo vídeo ou nova animação.

Object Properties - abre a janela que exhibe as propriedades de um objeto que tiver sido selecionado na tela. Se nenhum objeto tiver sido selecionado, a função aparece como desabilitada. As propriedades de um objeto selecionado na tela podem ser vistas facilmente pressionando-se a tecla <F4>.

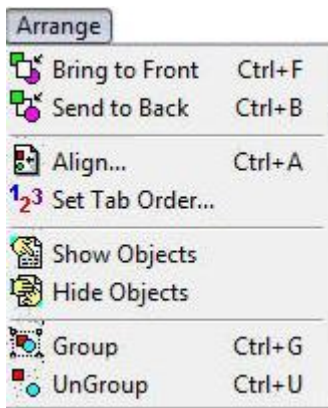
É possível criar novos artigos (textos), imagens, sons, vídeo ou animação. Para isso basta clicar em **Create/Edit** no menu **Edit**.



No menu **Arrange**, podemos trazer um objeto para a frente ou enviá-lo para trás, alinhar objetos, exibir ou esconder objetos, agrupá-los ou desagrupá-los..

Essas funções podem, também ser executadas por teclas de atalho:

- <CTRL>+A = alinha objetos
- <CTRL>+B = leva o objeto para trás
- <CTRL>+F = traz o objeto para a frente
- <CTRL>+G = agrupa objetos
- <CTRL>+U = desagrupa objetos



Em algumas publicações existe a possibilidade do usuário pular de um objeto para outro, como por exemplo as caixas de texto em um formulário, usando apenas a tecla <Tab>. Apenas os objetos que aceitam a entrada [input] de dados pelo teclado é que podem ser afetados.

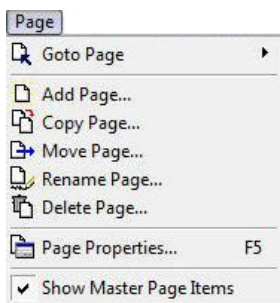
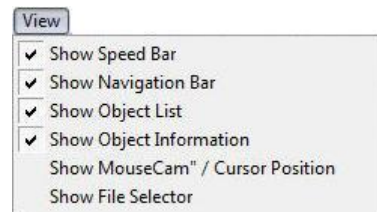
O primeiro objeto na lista é o que aparece com foco quando se abre a página.

Na medida em que se usa o <Tab>, o foco vai sendo mudado progressivamente para os demais objetos.

No menu **Arrange**, podemos definir/alterar a ordem do acesso aos objetos com o “**Set Tab Order...**”.

Em **View**, definimos o que aparece ou não na tela do NeoBook, como a Speed Bar, a barra de navegação etc.

Os itens que têm o sinal de “check” ao seu lado estão sendo exibidos na tela. Se clicamos no seu título/nome, o sinal de check desaparece e aquele item deixa de ser exibido, até o seu status seja modificado.

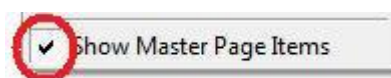


Em **Page** podemos ir para uma determinada página [**Goto Page**], acrescentar páginas na publicação [**Add Page ...**], copiar uma página [**Copy Page ...**], movê-la para uma outra posição na seqüência de páginas [**Move Page ...**], renomeá-la [**Rename Page ...**] e apagar uma página [**Delete Page ...**].

Podemos também, por aqui, acessar a janela de propriedades da página [**Page Properties**]. Ela também pode ser acessada rapidamente pressionando-se <F5>.

Aqui também podemos definir se os itens [objetos] da **Master Page** [página mestra] serão exibidos ou não naquela página que estamos criando/editando.

Se o sinal de check está ao lado da expressão “Show Master Page Items” todos os objetos colocados na página mestra serão exibidos na página que estamos criando/editando.

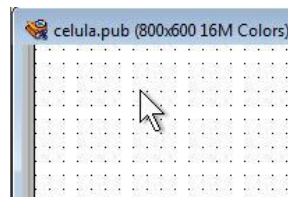
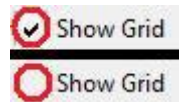
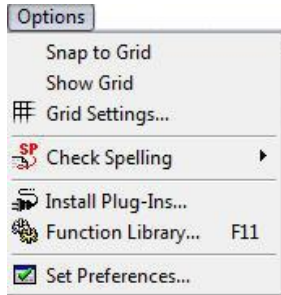


Mas se o sinal de check **não aparece** ao lado da expressão “Show Master Page Items” os objetos colocados na página mestra **não** serão exibidos na página que estamos criando/editando

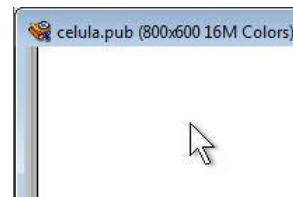


Aqui podemos fazer com que uma grade apareça no fundo da tela, facilitando o posicionamento de objetos [**Show Grid**],

Se o sinal de check estiver ao lado da expressão “Show grid”, a grade estará sendo exibida na tela; caso contrário o fundo da tela estará uniforme [normalmente em branco].



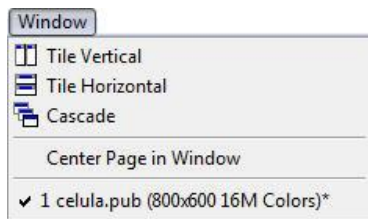
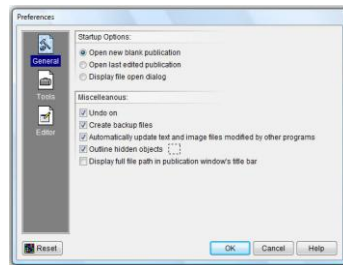
Com grade



Sem grade

Pode-se ainda definir o espaçamento da grade [**Grid Settings ...**], conferir ortografia⁴ [**Check Spelling**], instalar Plug-Ins, acessar a Biblioteca de funções [**Function Library**].

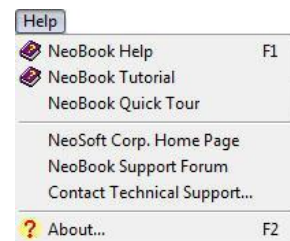
O usuário do NeoBook pode aqui também definir várias preferências [**Set Preferences**] para quando estiver usando o software



No caso do desenvolvedor estar trabalhando com mais de uma publicação aberta ao mesmo tempo, ele pode mandar exibí-las no arranjo **Tile**, uma ao lado da outra, fazendo opção pelo arranjo vertical ou horizontal, ou em cascata [**Cascade**].

Ele tem ainda a opção de centralizar na janela na janela a página/tela na qual está trabalhando.

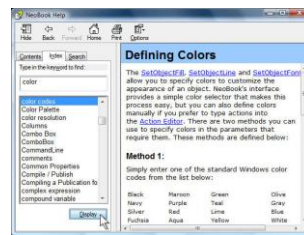
Em Help, existem várias opções para aquele que trabalha com o NeoBook desenvolvendo publicações



⁴ A função de correção ortográfica só é possível para a língua inglesa.

Uma é a ajuda básica para aquele que usa o NeoBook. Essa ajuda pode também ser acessada pressionando <F1>.

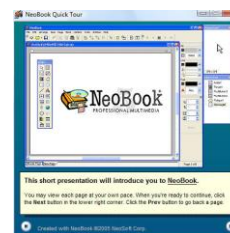
Podemos digitar a palavra [ou expressão] sobre a qual queremos alguma informação, pressionar o botão [Display] e ler o texto informativo.



Uma outra forma de ajuda é um tutorial que procura explicar, etapa por etapa, como se elabora uma publicação com o NeoBook.



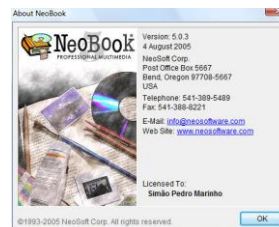
Outra ajuda é possível com um rápido tour [Quick Tour] na forma de uma pequena animação que mostra os fundamentos do uso do NeoBook.



As outras funções de auxílio ao desenvolvedor estão restritas àqueles que adquiriram a licença do software e exigem que o computador esteja conectado à Internet

NeoSoft Corp. Home Page	acesso ao site da NeoSoftware
NeoBook Support Forum	Fórum de usuários do NeoBook
Contact Technical Support...	Contacto com suporte técnico

Na opção **About** do menu **Help** estão informações sobre o software e o fabricante.



Se o desenvolvedor tiver adquirido a licença do software, seu nome aparecerá logo abaixo da expressão **“Licensed To:”**



Se o software ainda não tiver sido registrado, aparecerá a mensagem **“Not registered”** e três botões de apertar:



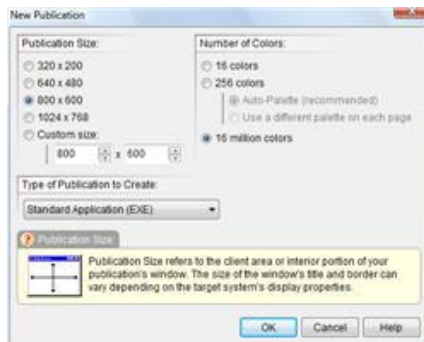
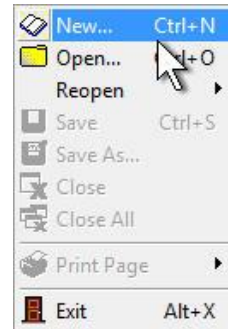
How to by NeoBook – dá informações de como se adquire a licença do software

Enter registration Code – para ser informado o código de registro que é fornecido quando se adquire uma licença. A partir daí o software passa a rodar sem qualquer limitação.

Run NeoBook in Trial Mode – que permite o uso completo do software no período de experiência.

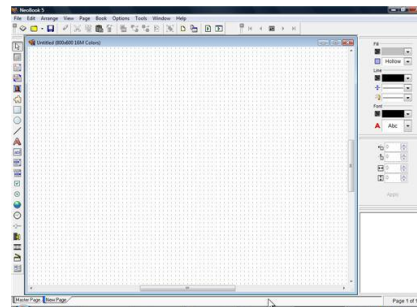
Iniciando uma nova publicação

Para iniciar a criação ou organização de uma nova publicação basta clicar <CTRL><N> ou ir até o menu **File**, no alto à direita, e clicar em **New**.



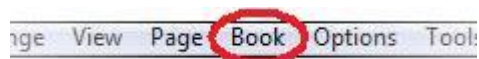
Abre-se uma caixa onde se fará opção pelo tipo de publicação, o tamanho da tela (em pixels) e o número de cores da publicação.

Feita as opções e clicado o botão [OK], abre-se uma janela limpa com a paleta flutuante de ferramentas.



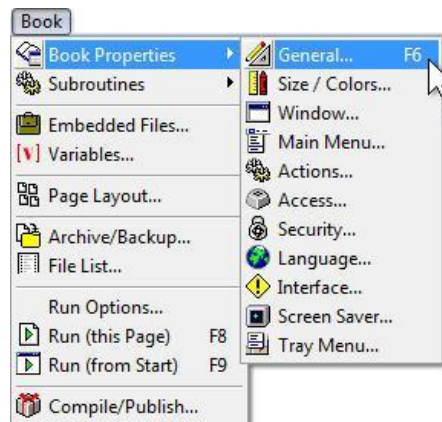
Em seguida podemos definir algumas propriedades da publicação.

Para fazer tais definições, na barra de menu clicamos em **Book**.



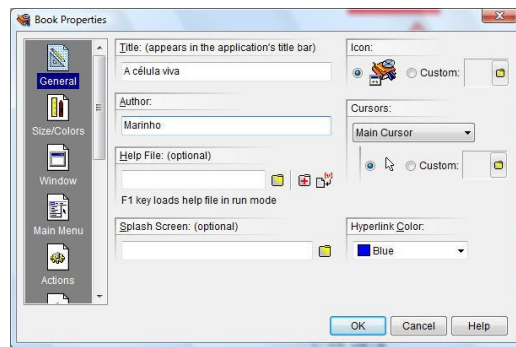
No menu **Book Properties** existem várias opções, tais como a definição de tamanho e cores, a língua a ser usada em caixas de diálogo, além das propriedades gerais da publicação.

Para acessar diretamente as propriedades gerais da publicação, basta pressionar a tecla <F6>.



Nas propriedades gerais [General] informamos o título da publicação, que aparecerá na barra de título, e o(s) nome(s) do(s) seu(s) autor(es).

Podemos também definir uma imagem que será a Splash screen, ou seja, a imagem que será exibida enquanto a publicação é carregada ...



... e podemos definir as cores dos hiperlinks da publicação.

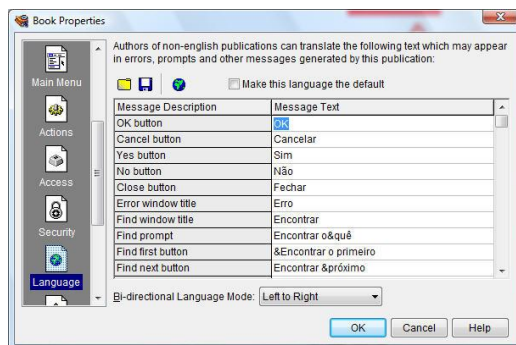


Em **Language** [língua] podemos configurar aos textos que aparecerão nas mensagens exibidas para os usuários da publicação.

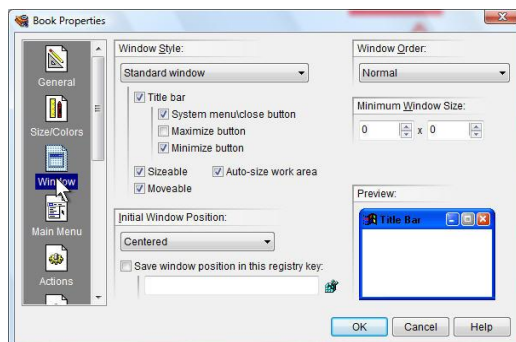
Se, por exemplo, traduzimos todas as expressões para o português, podemos em seguida salvá-las [basta clicar no ícone do disquete que aparece nessa tela] dando um nome ao arquivo, p.e., port-br.

Esse arquivo poderá ser carregado quando de uma nova publicação, evitando o trabalho de traduzir novamente todas as expressões.

Se definirmos a língua portuguesa como padrão [default] das publicações, se o arquivo correspondente a essa língua estiver disponível, o NeoBook o carregará automaticamente.



Em **Windows** podemos definir aspectos das janelas da publicação que serão vistas pelos usuários.



Em **Access** podemos permitir ou não aos usuários o uso da tecla <ESC> para sair da publicação e o uso das teclas <PageUp>, <PageDown> <Home> e <End> para navegação.

Podemos ainda desabilitar funções como a de imprimir as telas [a tecla <PrtSc> estará desabilitada] e permitir ou não o uso de <CTRL>+<ALT>+ ou de <ALT>+<TAB>.

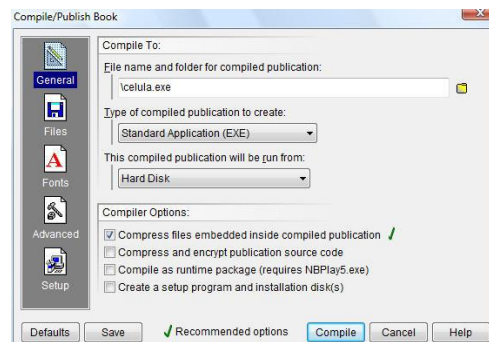
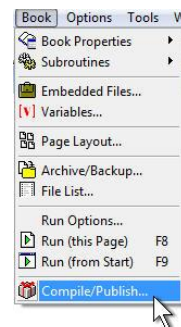
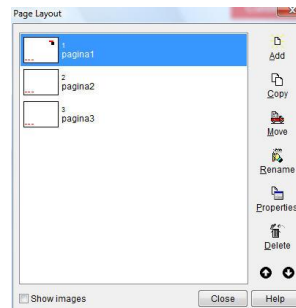
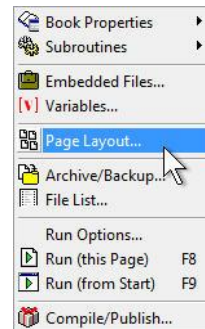
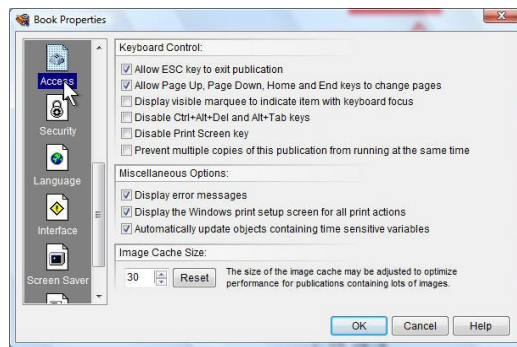
E ainda existem outras possibilidades de configuração.

Podemos também definir o layout das páginas ...

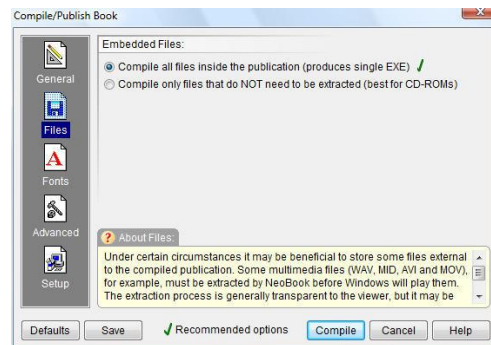
... movendo-as, copiando-as etc.

O NeoBook compila todos os arquivos [pub, de texto, imagem, vídeo etc.] usados numa publicação e cria um arquivo executável [.exe] em linguagem de máquina.

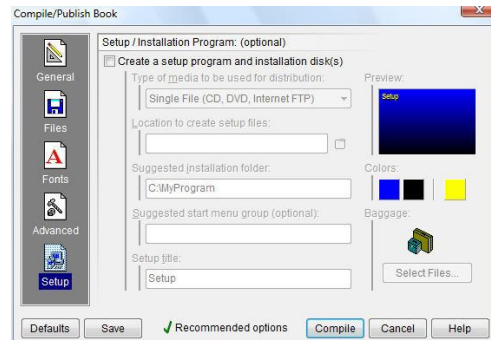
Na compilação definimos o nome do arquivo que será criado



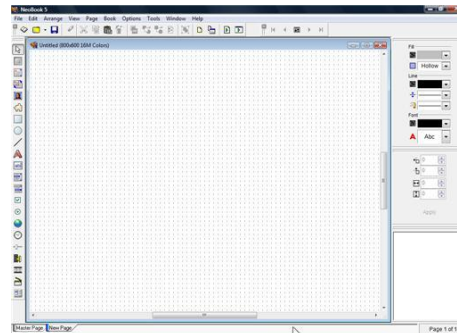
... informamos quais arquivos usados na publicação serão compilados no arquivo exe e ...



Podemos inclusive criar um programa de instalação para a publicação no computador do usuário, que não precisa ter o NeoBook instalado em seu computador para rodá-la.

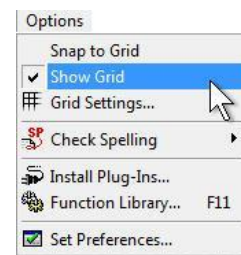


Feita todas as opções e clicado o botão **[OK]**, abre-se uma janela limpa com a paleta flutuante de ferramentas.



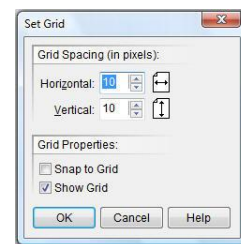
Pode-se optar pela exibição de uma grade (*grid*) que facilita a colocação de objetos na tela.

Basta clicar em **Options** na barra de menu superior, e depois habilitar a função **Show grid**.



O distanciamento entre os pontos na grade pode ser definido pelo usuário. No mesmo menu **Options** clique em **Grid Settings**.

Na janela **Set Grid** que aparece defina os valores.



Qualquer coisa que se insira numa página [tela] do NeoBook constitui um **objeto**. Um objeto pode ser um texto [inserido diretamente ou através um arquivo em formato rtf ou txt], imagens [inseridas a partir de arquivos gif, jpg etc.], animações [arquivos gif animado ou swf] ou áudio. Outros objetos

podem ser criados diretamente na tela, como é o caso de *combo box* ou *radio button* ou de um círculo ou um quadrado ou mesmo um texto simples.



Para poder inserir qualquer elemento na tela, é preciso antes selecionar o tipo de objeto na palheta de ferramenta. Para fazer isso basta clicar no ícone correspondente. Por exemplo, se a idéia é inserir um traço, inicialmente devemos clicar no seu ícone. Detalhe: o ícone selecionado fica emoldurado [na figura, ao lado, o ícone que permite inserir um círculo].

Quando o objeto for um quadrado, um círculo ou um traço, na medida em que o cursor corre sobre a tela forma-se a figura. Depois o desenvolvedor da publicação pode redimensionar a figura ou mudá-la de posição. Para isso, coloca-se o cursor do mouse sobre ela, pressiona-se o botão esquerdo do mouse e desloca o cursor na tela. Ele pode também excluí-la, colocando o cursor do mouse sobre ela e pressionando a tecla .

Quando o objeto a ser inserido for um texto (artigo) ou uma figura (imagem), quando se corre com o cursor (com o botão esquerdo do *mouse* apertado) abre-se uma tela para que se possa localizar o arquivo correspondente.

Inserindo texto com barra de rolamento.

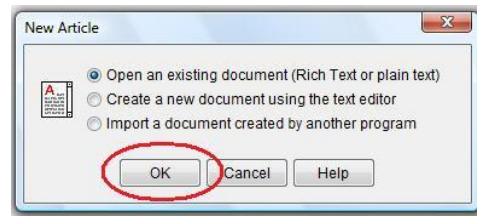
Para inserir um texto [new article] com barra de rolamento, clique no ícone.

Em seguida coloque o cursor do mouse onde deseja que o texto seja inserido. Aperte e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e desloque-o sobre a tela.



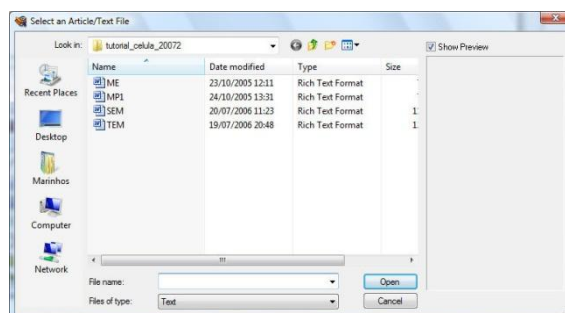
Surgirá uma janela onde deverá estar habilitada a opção "Open na existing document (Rich Text or plain text)" [Abra um documento existente [Rich Text ou texto simples].

Clique no botão [OK].

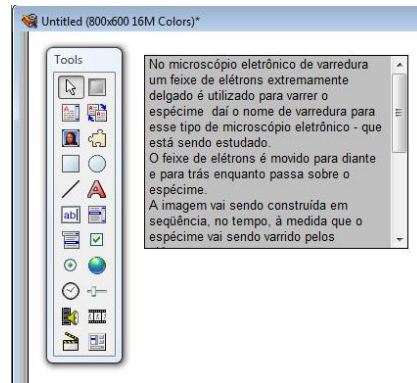


Na tela seguinte escolha o texto. É essencial que ele esteja em formato rtf ou txt.

Depois de escolhido o texto, clique no botão [Open],

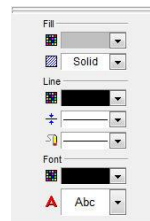


O texto aparecerá na tela no exato ponto em que o mouse foi deslocado. Mas ele pode ser mudado de posição. Basta colocar o cursor do mouse sobre ele, apertar e manter pressionado o botão esquerdo do mouse e levar o texto para onde se deseja.

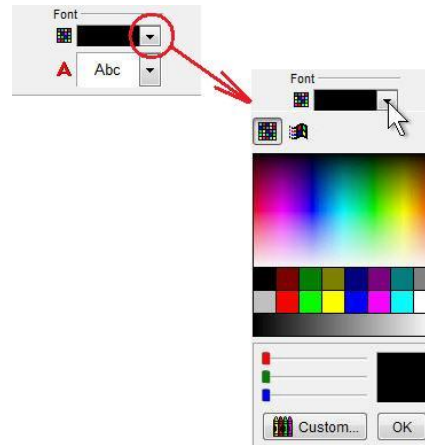


O texto ao ser exibido terá as características quanto a tipo de fonte, tamanho e cor que estiverem configuradas na palheta de estilos.

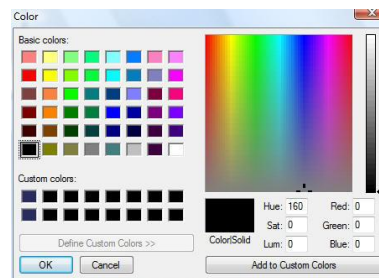
Para definir essas características clique nas setas ao lado de cada parte de **Font**.



Para mudar a cor, clique na seta ao lado do campo que mostra a atual cor. Na palheta que se abre escolha uma cor.



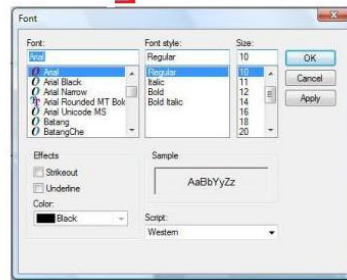
É possível criar novas cores, por combinação das existentes. Basta clicar no botão **[Custom]** e na palheta que se abre fazer a combinação desejada.





Para definir a fonte, seu tamanho e tipo clique na seta ao lado do campo das Fontes, identificado pelas letras Abc.

Na janela que se abrirá, faça as opções.



Um detalhe: o rolamento do texto não é possível no modo de Edição. Para ver se o rolamento funciona, é preciso rodar [run] a publicação.

Para rodar a publicação, existem duas opções.

Uma delas é rodá-lo desde o início. Outra é rodá-lo da tela/página que está sendo editada.

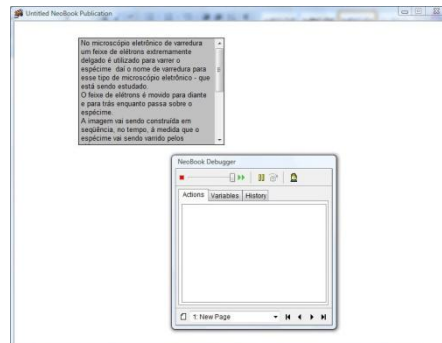
Podemos exercer a opção na barra rápida [*speed bar*], clicando no ícone correspondente, ou então pressionando <F8> para rodar a publicação a partir da página que está sendo editada ou ainda pressionando <F9> para executá-la desde o início.



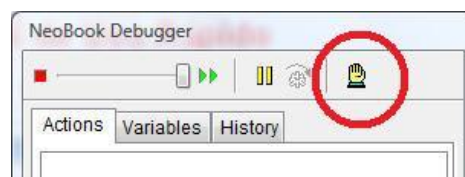
A publicação aparece exatamente como será vista pelos usuários.

Junto com ela surge a tela do “debugger” do NeoBook.

Ela permite identificar possíveis erros [*bugs*] e eliminá-los [fazer o *debugger*].



Para interromper e voltar ao modo de edição do NeoBook, basta clicar no ícone da mão que aparece na janela do “debugger”.



Inserindo uma imagem

Para inserir uma imagem clique no ícone próprio.

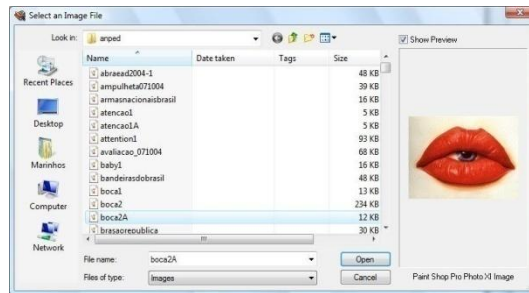
Em seguida coloque o cursor do mouse onde deseja que a imagem seja inserida.

Aperte e mantenha pressionado o botão esquerdo do mouse e desloque-o sobre a tela.



Surgirá uma janela para que seja escolhido o arquivo. Vá para a pasta onde estão os arquivos de imagem que serão utilizados na publicação e faça a escolha.

Clique no botão **[Open]**.

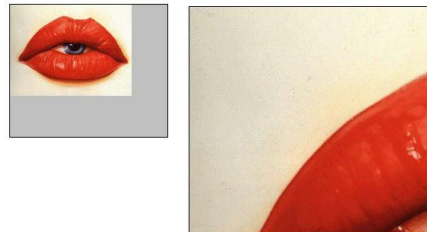


Ajustando a imagem

Se a área criada com o deslocamento do mouse for muito maior do que a imagem em seu tamanho real, sobrá um espaço entre ela e a borda da área.

Se a área for menor que o tamanho da imagem, esta não aparecerá por completo.

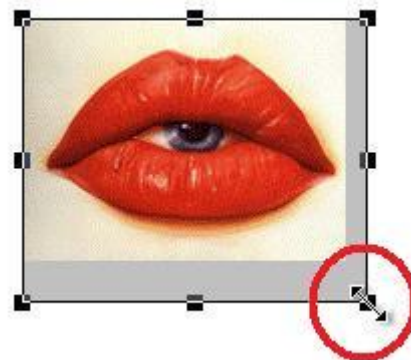
Em ambos os casos será necessário um ajuste.



Se a imagem ficou menor do que a área, podemos apenas reduzir a área.

Para isso, basta colocar o cursor do mouse sobre a imagem, deixar que os pontos de referência se destaquem e deslocar o mouse, reduzindo a área.

O deslocamento na diagonal mantém a proporcionalidade entre largura e altura da área.



Mas existem outras opções.

Uma delas é o *tile* que, em inglês, significa assentar azulejos. O software repetirá a imagem quantas vezes forem necessárias para ocupar toda a área.

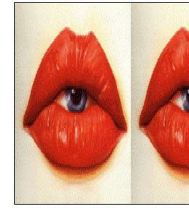
Existe a opção normal



a vertical

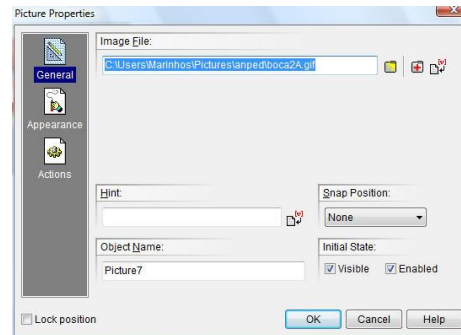


e a horizontal.

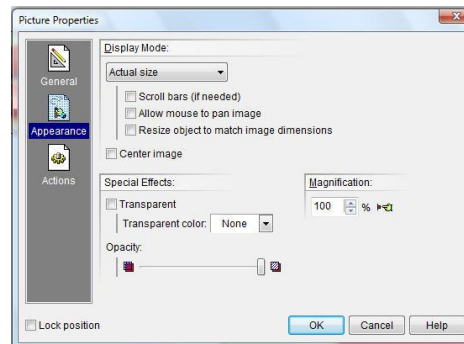


Para fazer o "tile" coloque o cursor do mouse sobre a imagem e clicar no botão direito ou pressionar <F4>.

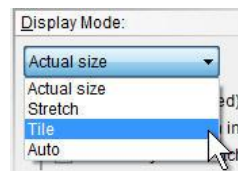
Surgirá então a tela de propriedades da imagem [Picture Properties].



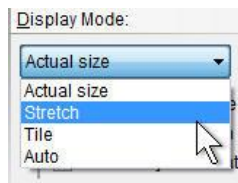
Em seguida clique em Appearance [Aparência ou Aspecto].



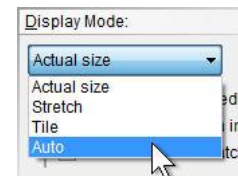
No "Display Mode" escolha Tile.



Podemos também esticar a imagem, para que ocupe toda a área. Nesse caso, no "Display Mode" escolha **Stretch**.



Ou ainda permitir que a imagem se auto-dimensione para ocupar a área. Para isso, no "Display Mode" escolha **Auto**.

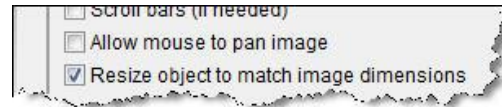


Outra opção é redimensionar a área para que coincida com a imagem.

Nesse caso, escolha a opção “Resize object to match image dimension”.

Pronto! A imagem ocupará agora toda a área.

Feita a opção, clique no botão **[OK]**.



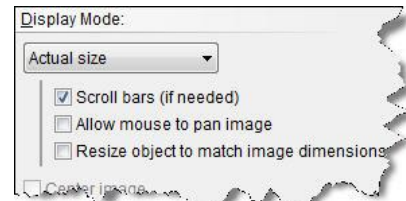
Quando a imagem é muito grande, várias opções são possíveis.

Uma é usar barras de rolagem, Outra é permitir que o usuário vá passando o mouse sobre a imagem, de modo que possa ir vendo suas partes.

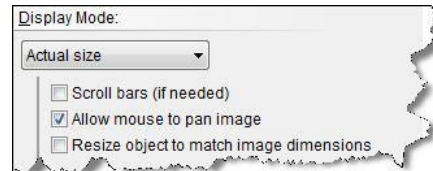
Ou ainda é possível o ajuste automático.

Para colocar barras de rolagem para a imagem, coloque sobre ela o cursor do mouse, pressione <F4> e depois clique em **Appearance**.

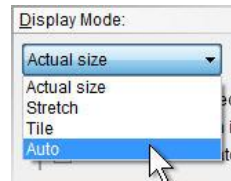
Então clique no caixa do lado de “**Scroll bars (if needed)**”.



Para permitir que o mouse vá sendo passado sobre a imagem e mostrando suas partes, clique na caixa ao lado de “**Allow mouse to pan image**”.



Para ajustar a imagem ao tamanho da área, no “**Display Mode**” faça a opção por **Auto**.



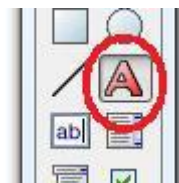
Para inserir uma animação [gif animado ou arquivo Flash] ou um áudio, o procedimento é semelhante ao da inserção de imagem. Basta apenas escolher a ferramenta adequada, correr o mouse sobre a tela e na janela que se abre escolher o arquivo a ser inserido.



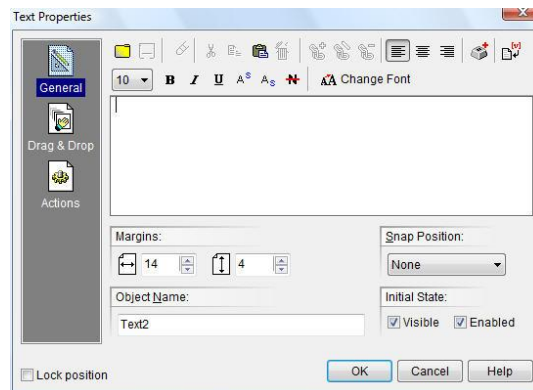
Inserindo títulos [texto simples]

Um texto simples, que possa servir como título na tela, pode ser inserido facilmente

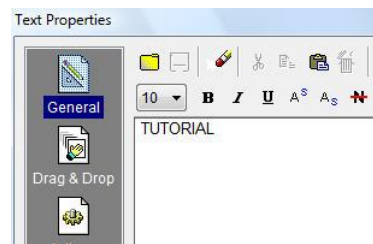
Clique no ícone da Palheta de Ferramentas que identifica um texto simples.



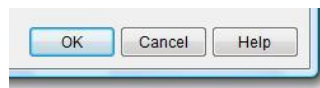
Coloque o cursor do mouse na área de trabalho, pressione o botão esquerdo e corra com o cursor sobre a tela. Imediatamente se abrirá uma nova janela.



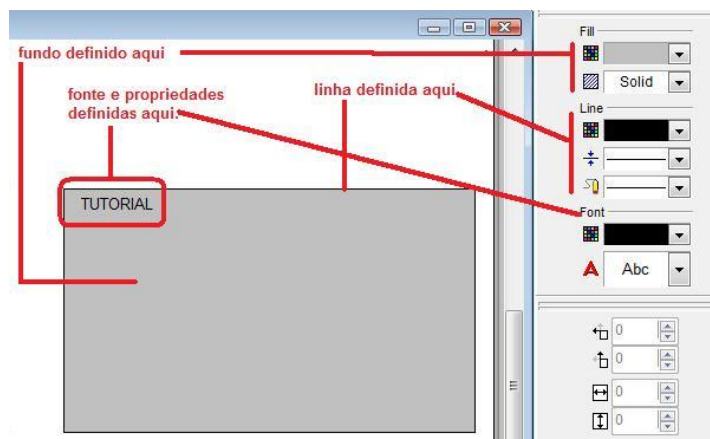
Escreva o texto simples que será o título.



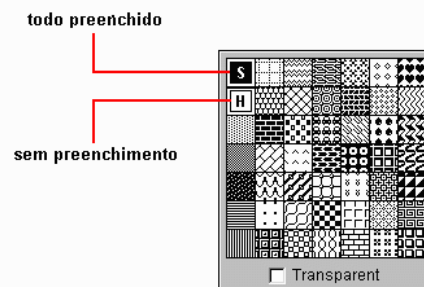
Clique no botão [OK].



O texto aparecerá com as características definidas para o objeto. No exemplo a área está em cinza e tem uma linha demarcatória em preto.

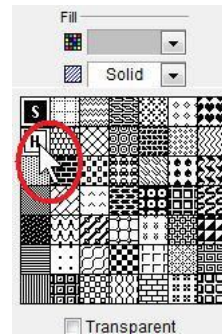


Quando se trata de preenchimento de uma área, como a do título, vários padrões são possíveis além do todo preenchido (*solid*) e do todo vazio (*hole*).



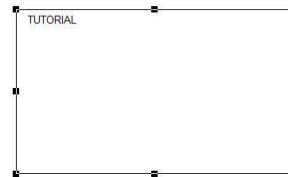
Para tirar o preenchimento, clique na seta ao lado da palavra Solid.

Na palheta que se abre, escolha **H** [de Hollow].

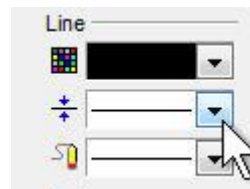


Em seguida a área do título estará vazada, isto é, sem o fundo.

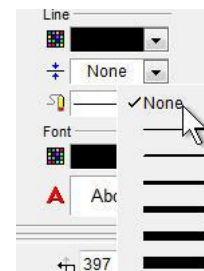
Mas ainda estará com a moldura.



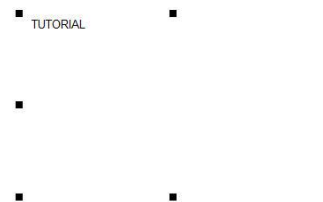
Para retirar a moldura, ou seja, a linha em volta da área do texto, basta clicar na seta ao lado do campo que identifica a espessura da linha e ...



depois escolher a opção **None** [nenhuma].



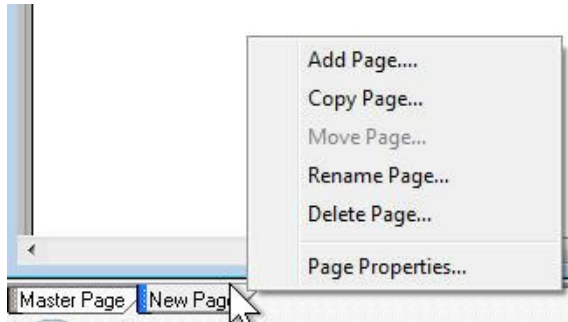
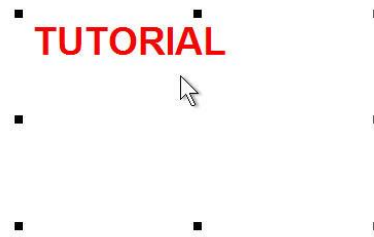
Pronto! O texto agora está sem fundo e sem borda. Aparecem apenas os pequenos quadrados em negro que identificam a área do objeto.



Se quisermos mudar o tamanho da fonte do título, seu estilo [p.e., para negrito] e sua cor, basta utilizar os recursos da caixa Font.



No exemplo ao lado, passamos o tamanho da fonte para 27, negrito e em cor vermelha.

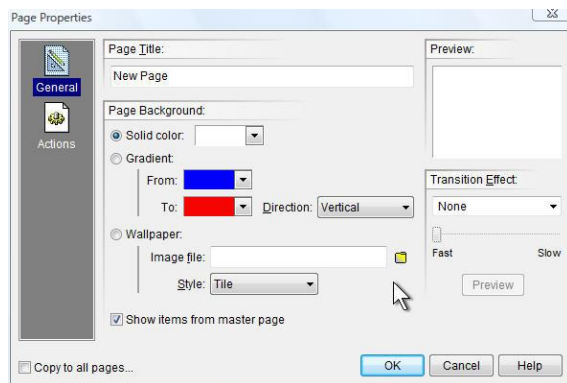


Para acrescentar, copiar, mover, renomear e apagar páginas/telas da publicação basta colocar o cursor do mouse sobre a barra inferior da tela, onde estão as etiquetas [labels] que identificam cada página.

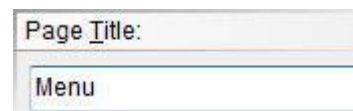
Abre-se um menu com várias opções.

Clicando-se em **Page Properties**, abre-se uma nova janela.

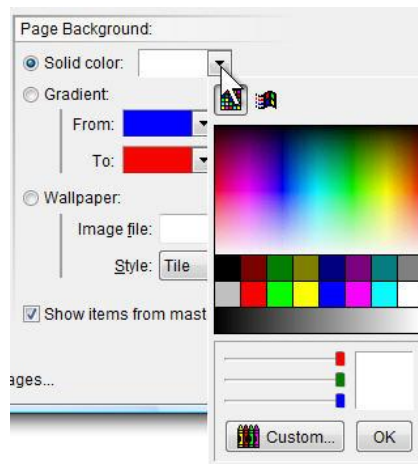
Essa janela pode também ser acessada a qualquer momento pressionando-se <F5>.



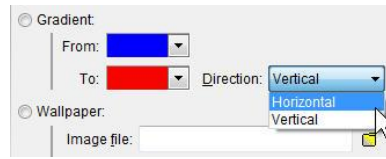
Ali podemos dar nome à página [tela]



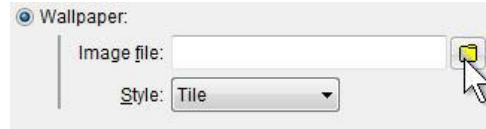
definir uma cor [sólida, única] de fundo para ela



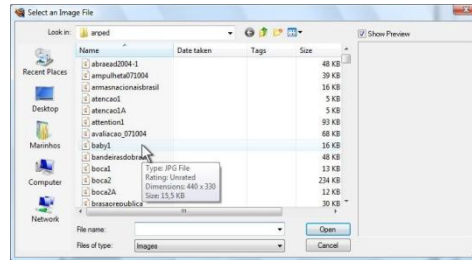
ou utilizar um dégradé [**gradient**] sendo possível definir a cor inicial e a final e o arranjo [horizontal ou vertical]



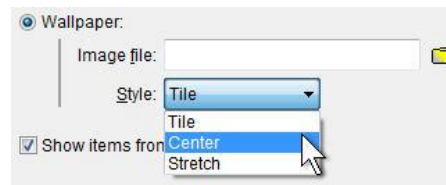
ou usar uma imagem de fundo, como um **wallpaper**.



Nesse caso, clicando no ícone de pasta colocado ao lado do campo do nome do arquivo da imagem [**Image file**], abre-se uma janela que permite selecionar a figura.

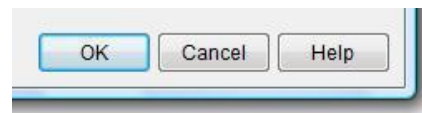


No caso da imagem ser pequena para ocupar todo o fundo da tela, pode-se optar por repeti-la [**tile**] quantas vezes seja necessário para preencher toda a tela, por esticá-la [**stretch**] ou apenas por centralizá-la.



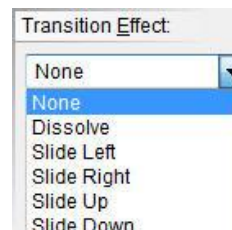
Se quisermos que essas propriedades se repitam para todas as páginas/telas da publicação basta clicar na caixa ao lado da expressão "**Copy to all pages ...**" antes de pressionar o botão [**OK**].

Copy to all pages...



Podemos ainda definir o efeito de transição da página quando o usuário passar para a seguinte.

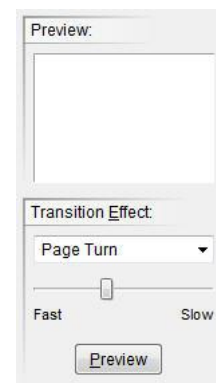
Na versão 5 do NeoBook são 22 opções de efeitos.



Na medida em que escolhemos o efeito, uma pequena tela nos fornece uma pré-visualização [**preview**] do efeito.

A velocidade dele pode ser ajustada [fast – slow]

Se quisermos rever a pré-visualização, basta clicar no botão [**Preview**].



Para qualquer objeto na tela pode-se atribuir uma ação. Assim, quando se clica sobre o objeto [usando o botão esquerdo ou direito do mouse, o que é configurável pelo desenvolvedor da publicação] ou apenas se passa o mouse sobre ele, acontecerá algum tipo de ação: muda-se de página [tela], aparece uma janela *pop-up* ou outras formas gráficas de mensagem [balão, *sticknote* etc.], roda-se uma animação ou ouve-se uma gravação de som.

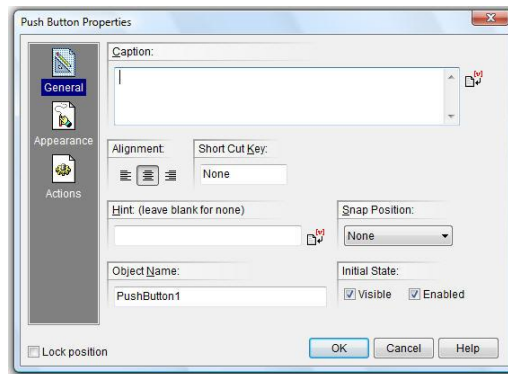
Um tipo de objeto com ação muito útil em uma publicação, como um tutorial, é o botão que permite a navegação entre as suas páginas/telas. São botões para avançar para a tela seguinte, para voltar para uma página imediatamente anterior ou a última vista, para seguir para uma tela que contém um menu ou até para sair da publicação, encerrando a sessão.

Vamos agora ver como se cria um botão simples para avanço de página. O que queremos é que o usuário, ao clicar nele, avance para a tela seguinte.

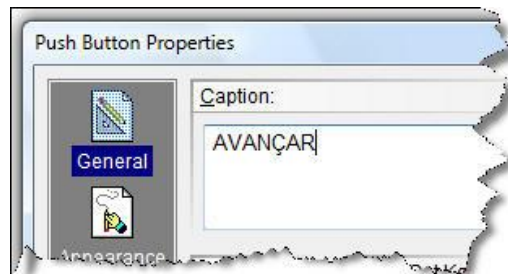
A primeira tarefa para criar esse botão é clicar o ícone de botão de apertar [*push button*] na palheta de ferramentas, de modo a habilitar esse recurso.



Em seguida, coloque o cursor do mouse sobre a área de trabalho, pressione o botão esquerdo e desloque o cursor. Abre-se imediatamente uma nova janela, referente às propriedades do botão. [Push Button Properties]



No quadro **Caption** digite a palavra que identificará a ação do botão. No nosso exemplo, digitaremos AVANÇAR.



A palavra AVANÇAR aparecerá na tela com as características [fonte, tamanho, tipo e cor] que estiverem habilitadas.

No nosso caso a palavra ficou grande para o botão.



Podemos, então, na dependência da conveniência, alterar o tamanho do botão e até mesmo sua forma.

No exemplo, vamos alargar um pouco o botão. Para isso clicamos o mouse sobre o objeto, colocamos o seu cursor sobre um dos marcadores [quadrados em negro] na linha horizontal média do objeto, pressionamos o botão esquerdo do mouse e deslocamos o cursor para o lado.

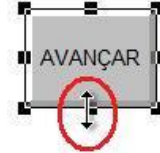


E o tamanho terá sido ajustado.



Podemos ainda diminuir a altura do botão.

Para isso, clica-se o mouse sobre o objeto, coloca-se o seu cursor sobre um dos marcadores na linha vertical média. Depois, pressionando o botão esquerdo do mouse, desloca-se o cursor na tela.

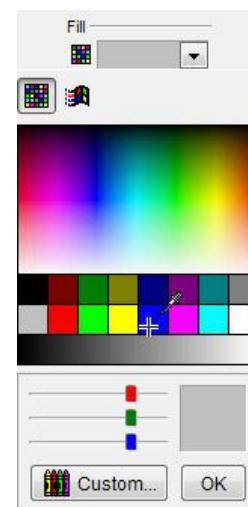


E o botão estará com o aspecto que melhor definirmos.



Podemos ainda mudar a cor do botão. Basta clicar do mouse sobre o objeto e, na palheta de cores, escolher uma das opções. No exemplo escolhemos o azul.

Clique no botão **[OK]** e pronto, o botão terá mudado de cor.



Como a letra em negro com fundo azul não dá muita legibilidade, podemos trocar a cor da fonte. No exemplo, a passaremos para branco.

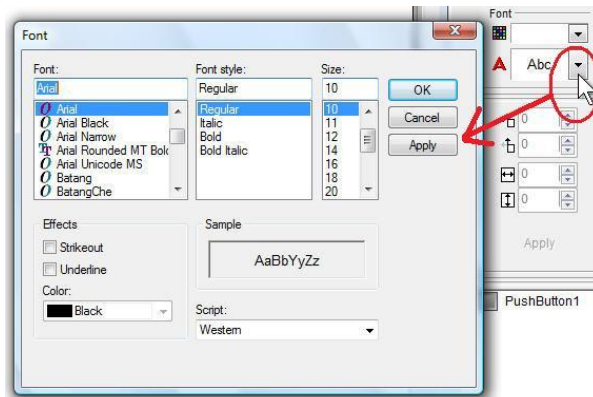
Basta clicar novamente sobre o objeto e na palheta de cores da Fonte **[Font]** escolher o branco.

Clica-se no botão **[OK]** e a cor da fonte terá mudado e o botão estará com novo aspecto.



Se quisermos alterar o tipo de fonte [normal, negrito ou itálico], seu tamanho [maior ou menor] ou a própria fonte [Arial, Verdana ou qualquer outra] basta clicar na seta que abre a janela que exibe as propriedades da **Font** e fazer as opções.

No nosso exemplo, mudamos a fonte de regular para negrito e tamanho de 10 para 9. Assim o nosso botão agora está com essa cara

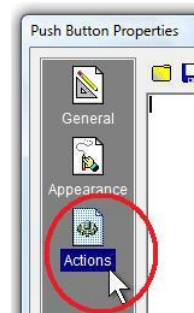


Agora colocaremos uma função no botão de modo que ele não seja apenas um elemento decorativo na página. Queremos que quando o usuário clicar, usando o botão esquerdo do mouse, sobre ele apareça a página [tela] imediatamente seguinte.

Clicamos o mouse sobre o objeto, no caso o botão, e em seguida pressionamos <F4>.

Surge então a tela de propriedades do botão.

Clicamos em **Actions** [Ações].



Em seguida, clicamos em **Insert Action**, no canto superior direito da tela de propriedades do botão.

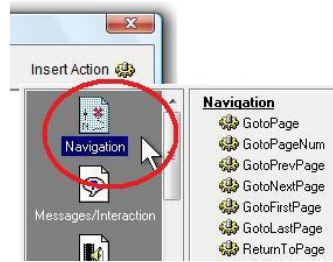


São várias categorias de ação que podem ser aplicadas a um objeto no NeoBook com diferentes funções:

1. Navigation [navegação] – para movimentar-se na publicação, mudando de páginas/telas
2. Messages/Interaction [mensagens e interação] – exibir mensagens ou fazer perguntas
3. Multimedia [multimídia] – executar um arquivo de áudio ou de vídeo
4. Files [arquivos] – gerenciar arquivos ou acesso a base de dados
5. Print [imprimir] – para imprimir arquivos de texto ou imagens ou páginas [telas]
6. String – para manipular “strings”, na programação
7. Objects [objetos] – controle de ações avançadas de objetos na publicação
8. Menus – para modificar itens em menus
9. Internet – para acessar a WWW, com um navegador, ou enviar mensagens [e-mail]
10. Applications [aplicações] – para disparar outros aplicativos ou comunicar-se com eles
11. Windows [janelas] – para exibir janelas de texto, imagem ou do usuário
12. Control [controle] – para criar scripts avançados, acessar a biblioteca de funções, gerar números aleatórios, esperas [delays] e outras funções de programação avançada
13. Variables [variáveis] – para gerenciar variáveis na publicação.

A ação que queremos agora, para o botão, é uma de navegação.

Portanto, clicamos na categoria **Navigation** ...

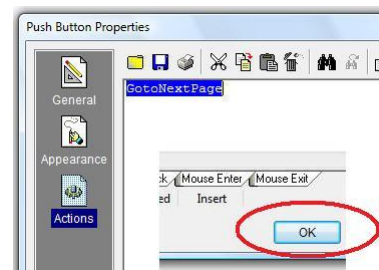


... e em seguida na ação **GotoNextPage**, já que queremos que esse botão, quando acionado pelo usuário, faça com que a publicação exiba a página/tela seguinte.



Anotada a ação, clica-se no botão **[OK]**.

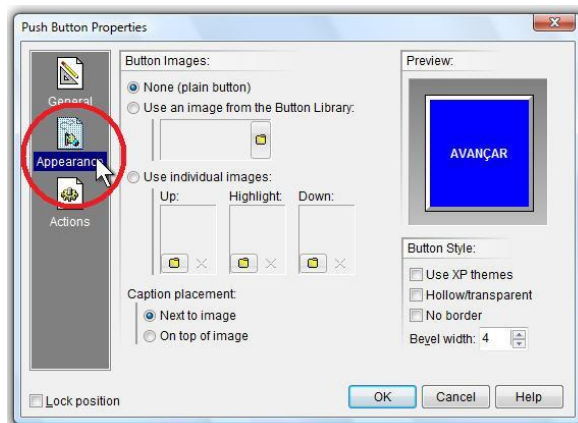
E o botão de apertar [push button] que criamos estará pronto para ser usado.



Para o botão podemos usar algumas opções de imagem oferecidas pelo próprio NeoBook ou alguma outra imagem.

Para escolher as opções do NeoBook, clique sobre o objeto botão e em seguida no botão direito do mouse ou apenas pressione <F4>.

Abre-se imediatamente a janela de propriedades do objeto.



Ali estão as opções de uso de imagens para o botão:

1. **None** [nenhuma] – o botão ficará como está no Preview.
2. **Use na image from the Button Library** – será usado um botão da coleção do NeoBook
3. **Use individual images** – o usuário escolhe a imagem

No caso de usar-se a imagem, há a possibilidade de se contar com figuras diferentes para quando o botão estiver na posição normal, sem ser pressionado [**Up**], quando pressionado [**Down**] ou quando o cursor do mouse estiver sobre ele [**Highlight**].

A título de exemplo, mudaremos o nosso botão para uma da biblioteca [library] do NeoBook.

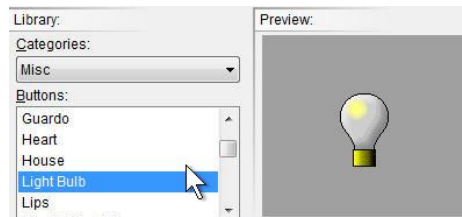
Escolhemos, na categoria Animals, a imagem de um gorila.

A biblioteca de imagens para botão do NeoBook tem várias categorias e ...

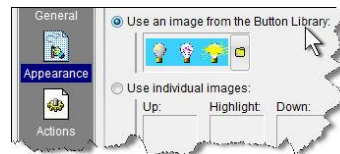


em cada uma delas várias imagens.

No nosso exemplo, escolhemos a lâmpada [Light Bulb]. Depois, clicamos no botão **[OK]**.



Na tela que agora aparece, consta a nossa opção.

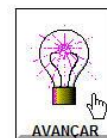


Se mandamos o NeoBook rodar a publicação, veremos como ficará o botão nas diferentes situações.

Normal [Up]



Com o cursor do mouse sobre ele [Highlight]



Pressionado [Down]



Um botão essencial numa publicação como um tutorial é aquele que permite que o usuário encerre a sessão. Vamos agora criar um botão desse tipo.

Adotamos inicialmente os procedimentos habituais, já vistos neste manual, para se criar um novo botão [antes, a título de exemplo, criamos um botão que permitisse ao usuário avançar para a página/tela seguinte.

Se queremos agora um botão que permita ao usuário encerrar a atividade, ele deverá ter um título [caption] que identifique facilmente a sua ação. No exemplo, usaremos SAIR.



Em seguida clicamos sobre o objeto e pressionamos <F4>. Na janela de propriedades do botão (Push Button Properties) clicamos em **Actions** e depois em **Insert Action**.

Escolhemos a categoria **Messages/Interaction**.

A função agora é Exit [sair], que está na sub-categoria **Shut Down**.

Essa função permite que o usuário encerre a publicação. Mas condicionaremos a saída a uma confirmação através de uma caixa de diálogo [dialog box].

O programa só será encerrado se o usuário clicar no botão **[SIM]**. Caso desista de sair, o usuário clicará no botão **[NÃO]** e a publicação voltará para a última tela visitada.

Escolhida a função Exit, abre-se uma janela com as propriedades da caixa de diálogo: título **[Title]** e mensagem **[Message]**.

Existe um botão que permite ao desenvolvedor testar a caixa de diálogo, para saber se ela funciona como deseja.

Preenchemos os campos Title e Message ...

... clicamos no botão **[Test]** e aparecerá a caixa de diálogo.

No modo de edição, qualquer botão apertado, SIM ou NÃO, fechará a janela de teste e voltará para a janela **Exit Properties**. Se a caixa de diálogo estiver como esperava clico no botão **[OK]** para fechar essa janela.

Na janela **Push Button Properties** clica-se no botão **[OK]** e a ação do botão e a caixa de diálogo estarão prontas.

O desenvolvedor de uma publicação pode precisar exibir em tela algumas mensagens aos usuários.

O NeoBook permite exibir mensagens de diversas formas. Pode ser num balão [balloon] ou num sticknote.

Os procedimentos para criar esses recursos de comunicação são basicamente semelhantes. São na verdade ações [de mensagens/interação] que colocamos sobre objetos na página/tela, como texto ou

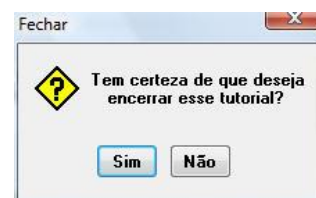
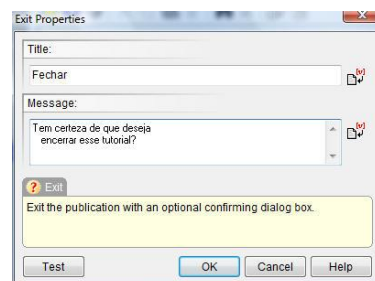
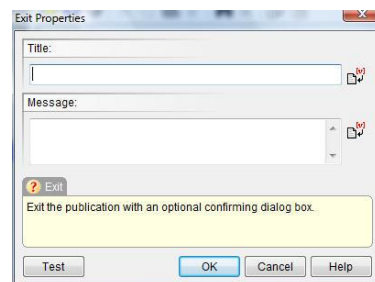
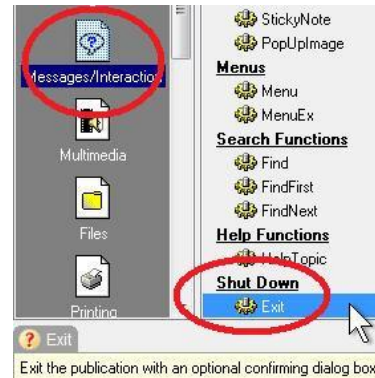


imagem.

Para ilustrar a forma de utilizar esses recursos, vamos criar um balão a partir de uma imagem, Assim, quando o usuário da publicação clicar na figura, uma balão com mensagem será exibido na tela.

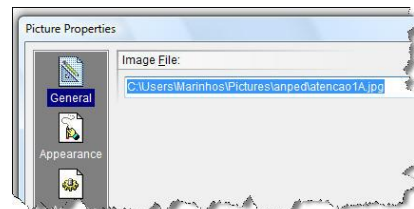
Clica-se no objeto no qual se quer criar a ação que abrirá um balão de mensagem [o objeto selecionado na tela é exibido numa área marcada por pequenos quadrados em negro] e em seguida pressiona-se a tecla <F4>.



Se o objeto for um texto [palavra ou frase] abre-se a janela de propriedades do texto.



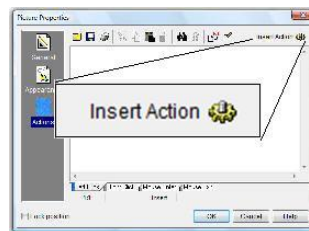
Se for uma imagem, abre-se a janela de propriedades da figura.



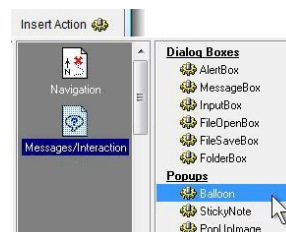
Em seguida, clica-se em Actions.



No canto superior direito da janela seguinte, clica-se em **Insert Action**.



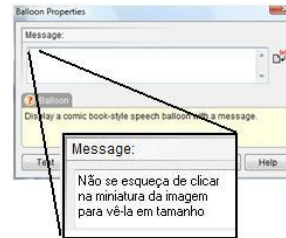
Na sub-categoria **Popups** da categoria **Messages/Interaction**, clica-se em **Ballon**.



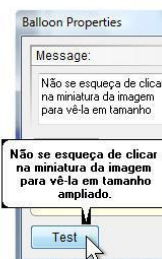
Escolhida a opção **Balloon**, abre-se uma nova janela que exige as suas propriedades.



No campo **Message**, digita-se a mensagem que será exibida ao usuário da publicação.



Concluído o texto da mensagem, clica-se no botão [Test] para se verificar como o balão será exibido quando o usuário da publicação clicar na imagem à qual ela foi vinculada.



Se estiver tudo certo, basta clicar no botão [OK].

Na janela de propriedades do objeto clica-se também no botão [OK] para completar a criação do balão de mensagem.

Quando o usuário clicar na imagem, na página/tela da publicação, aparecerá a mensagem.



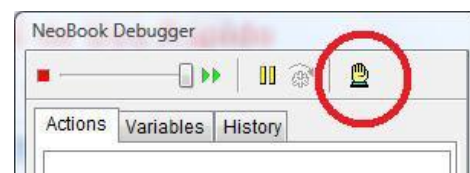
A publicação pode ser testada antes de estar concluída. Assim, o desenvolvedor da publicação pode ir progressivamente vendo como ela aparecerá para o usuário.

Esse teste serve também para corrigir erros e aprimorar a publicação.

Um ícone na barra de menu superior executa a publicação, por inteiro ou a partir da tela que o desenvolvedor está editando.



Para interromper a qualquer momento a exibição e voltar ao modo de edição, basta clicar no ícone parar [mão] que aparece na janela do “debugger”.



GLOSSÁRIO

Check box. Também chamado de *tickbox* ou *tick box*. É um elemento gráfico que permite ao usuário fazer uma ou mais opções dentro de uma lista. Normalmente a *check box* é exibida na tela como uma caixa quadrada que contém um espaço em branco, que para o programa corresponde à opção falsa (*false*), ou um espaço com a marca de conferência [*tick mark*] ou um X, que para o programa corresponde à opção verdadeira (*true*). O programa pode exibir inicialmente todas as *check boxes* desmarcadas [status de falso] ou alguma marcada [status de verdadeiro]. Adjacente à *check box* é exibido normalmente um título descrevendo o sentido ou significado da *check box*. Para inverter o sentido do estado da *check box*, ou seja, para desmarcá-la, basta apenas clicar o mouse na caixa [o mais usual] ou o título ao lado dela. O usuário pode marcar uma *check box* o mais de uma lista.

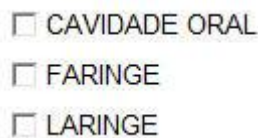


Figura G1

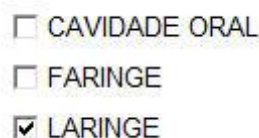


Figura G2

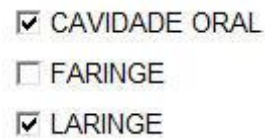


Figura G3

Combo box. Combinação de “*drop-down list*” ou uma *list box* com uma caixa de texto de linha simples [*single-line textbox*], permite ao usuário digitar um valor diretamente no controle [campo inicial, em branco] ou escolher uma das opções existentes em uma lista. Uma *combo box* inativa é vista na figura G4, logo abaixo. O usuário tem a opção de escolher uma das opções pré-definidas. Para isso basta clicar na seta que aparece ao lado do campo de controle [figura G5], correr as opções e depois clicar no item que interessa. Pode ainda iniciar a digitação do item que lhe interessa. Se a primeira letra digitada corresponder a um item da *combo box*, o cursor do mouse passará diretamente para aquela opção. No exemplo [ver figura G6], foi digitada a letra P e o cursor do mouse passou para o item parótida. Se esse é o item que interessa ao usuário, ele dá novo clique no mouse. Um bom exemplo de *combo box* é a barra de endereço dos navegadores de Internet.



Figura G4

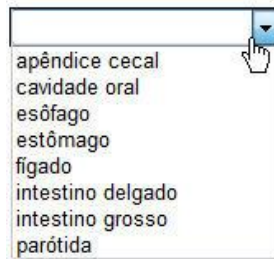


Figura G5

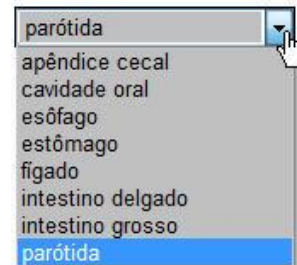


Figura G6

Drop-down list. Elemento gráfico similar à *list box*, permite ao usuário escolher um valor de uma lista. Quando inativa, a *drop-down list* exibe um valor simples. Quando ativada, exibe (*drops down*, i.e., deixa cair) uma lista de valores [as opções] dos quais o usuário deve escolher um. Quando o usuário seleciona um novo valor o controle reverte para seu estado inativo, exibindo o valor selecionado. Uma *drop-down list* difere de uma *combo box* pelo fato de que a porção da entrada da *drop-down list* não pode ser editada.



Figura G7

List box. Permite ao usuário selecionar um item numa lista contida em uma caixa de texto [*text box*] estática contendo linhas múltiplas. Para selecionar o que lhe interessa, o usuário clica em um item no interior da caixa [figura G8]. Mantendo a tecla <Shift> ou a tecla <Control> pressionada, o usuário geralmente pode fazer seleções múltiplas.

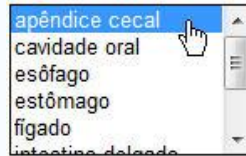


Figura G8

Radio button. Também chamado de Botão de Opção. É uma interface gráfica que permite ao usuário escolher uma opção em um conjunto pré-definido. Os *radio buttons* ficam geralmente em grupos de dois ou mais que são exibidos na tela como uma lista de buracos circulares que podem conter um espaço em branco [quando não selecionados] ou um ponto [quando selecionado]. Adjacente ao *radio button* normalmente é exibido um título descrevendo a opção que ele representa. Quando o usuário seleciona - clicando o mouse no buraco ou no título - um determinado *radio button*, qualquer outro *radio button* previamente selecionado no mesmo grupo se torna não selecionado. Em outras palavras, não é possível selecionar mais do que um radio Button num mesmo grupo. O programa pode exibir inicialmente todos os radio buttons como não selecionados [figura 9] ou um deles já selecionado [figura G10]. Nesse caso, se o usuário clicar em qualquer outro radio button, o que estava previamente selecionado passará para não selecionado.

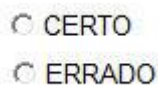


Figura G9

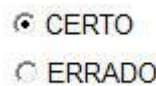


Figura G10

Text box. O mesmo que *text field* [campo de texto] ou *text entry box* [caixa de entrada de texto], Serve para permitir ao usuário inserir uma informação, sob a forma texto, que será usada pelo programa. Uma caixa de texto [*text box*] típica é um retângulo com uma borda que a separa dos demais elementos da tela..



OBSERVAÇÕES

As imagens de tela do NeoBook exibidas neste manual foram capturadas com o SnagIt, da TechSmith, quando se executava o NeoBook num notebook Sony Vaio rodando o Windows Vista. Por isso, algumas cores e aparências de telas podem aparecer diferentes no computador do leitor deste manual caso ele utilize alguma versão anterior do Windows.

O autor deste manual tem licença de todos os softwares utilizados para a sua produção, incluindo o Word do Microsoft Office 2007.

© Simão Pedro P. Marinho, 2007.

Proibida a duplicação não autorizada, nos termos da legislação vigente.

Belo Horizonte, MG