



Departamento de Ciências Biológicas  
Projeto de Iniciação Pedagógica em Tecnologia da Informação  
Professor: Simão Pedro P. Marinho



## **MANUAL DE USO RÁPIDO**

**SIMÃO PEDRO P. MARINHO**

**2ª edição/2000**

O **NeoBook** é um *software* produzido pela NeoSoft Corporation, dos Estados Unidos, que se presta a produzir apresentações multimídia com as mais diferentes funções. Esse *software* permite a criação, dentre outras alternativas, de:

- livros, revistas e jornais eletrônicos e catálogos em 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 publicações, com as mais diferentes finalidades, tais como:

- colecionar 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
- 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 apresentação será desviada
- GotoFirstPage, para voltar para a primeira página (tela) da apresentação
- GotoLastPage, para desviar para a última página (tela) da apresentação
- 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
- MessageBox, 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
- PopuImage, 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, TIF, PNG, WMF e ICO e para sons ou filmes os formatos WAV, MIDI, FLIC, CAR, AVI, MOV e MPEG. Para as imagens recomendamos especialmente o uso de arquivos com formato GIF ou JPG. Por ser arquivos com alta capacidade de compactação são pequenos e fazem com que o arquivo da publicação (pub) não fique muito grande.

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 que o **NeoBook** ativa o *browser*, a conexão *dial-up* (se a conexão for por *modem* e linha telefônica) e faz a conexão.

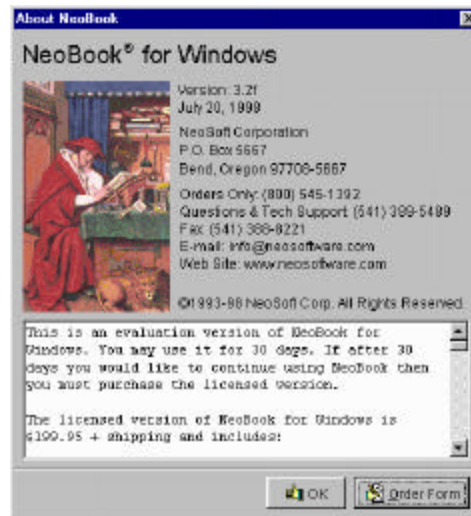
O **NeoBook** permite o uso de animações. Além disso, na versão licenciada está incluído um utilitário fácil de usar chamado *NeoToon*, que permite que o próprio desenvolvedor da publicação crie as suas próprias animações.

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.<sup>1</sup> 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.

<sup>1</sup> A versão licenciada do **NeoBook** pode ser adquirida junto à Maple Informática Ltda. revendedora autorizada da NeoSoft Corporation. Os contatos para aquisição da licença podem ser feitos através do telefone (11)826-5311, pelo fax (11)826-5375 ou pelo correio eletrônico (vendas@maple.com.br). A Maple Informática tem ainda um *site* na Internet: <http://www.maple.com.br/>.

Na versão para avaliação, tão logo se inicia o aplicativo, abre-se uma tela que informa o período permitido de uso, após o qual uma licença de uso deverá ser adquirida.

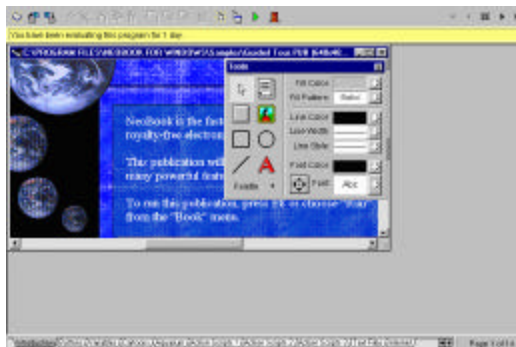
- A versão licenciada do **NeoBook** inclui o Compilador de Publicações que permite criar e distribuir programas chamados *stand-alone*, que podem ser utilizados em computadores que não tenham o **NeoBook** instalado. A versão licenciada dá ainda uma licença ilimitada para que as publicações sejam distribuídas sem que se tenha que pagar direito de uso (*royalty*)



A aquisição da licença de uso do *software* dá ainda ao usuário direito a

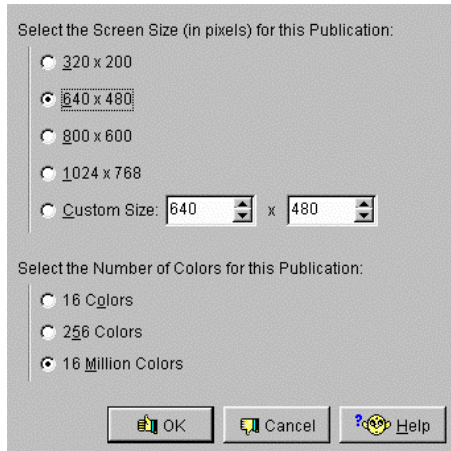
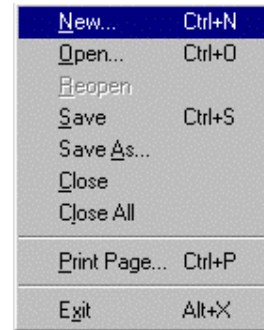
- ✓ última versão do programa em disquetes grátis
- ✓ amostras adicionais de publicações e modelos (*templates*).
- ✓ um corretor ortográfico com 100.000 palavras, para o desenvolvimento de publicações sem erros.
- ✓ software NeoToon para criar animações para o **NeoBook**.
- ✓ manual impresso, com tutorial e exemplos de publicações
- ✓ suporte técnico
- ✓ notícias de *upgrades* do programa e
- ✓ informações sobre outros produtos da NeoSoft.

Na primeira vez que se abre a versão de avaliação do **NeoBook**, surge uma publicação (apresentação) pronta. Na realidade é a mesma apresentação que está distribuída em disquete, num arquivo executável. Trata-se de um pequeno *tour* guiado que mostra alguns dos recursos do programa. Nessa versão, aberta no **NeoBook**, o usuário pode ter uma visão mais detalhada de cada página, com todos os elementos que as compõem. Se quiser, pode-se até mesmo modificar as páginas, o que não seria possível numa versão executável.



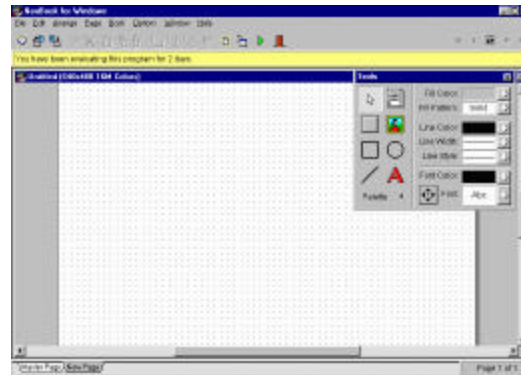
Para fechar a publicação, antes de iniciar uma nova, basta clicar no ícone com um X – ele fecha a janela ativa.

Fechada a apresentação do tutorial, abre-se uma janela em branco e surge a paleta flutuante de ferramentas. Para iniciar a organização de uma nova apresentação, clique <CTRL><N> ou vá até o menu **File**, no alto à direita, e clique em **New**.



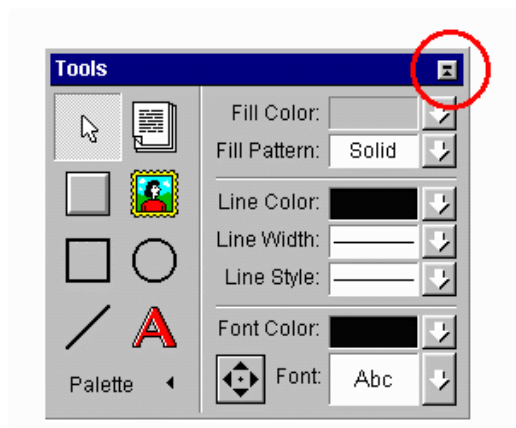
Abre-se uma caixa com as opções para a tamanho da tela (em pixels) e o número de cores da publicação. Na verdade, essas opções estão relacionadas com os recursos de vídeo dos computadores.

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



A paleta flutuante que surge na tela disponibiliza várias ferramentas para a produção da publicação.

Clicando-se no botão no alto à direita (no círculo vermelho) ....

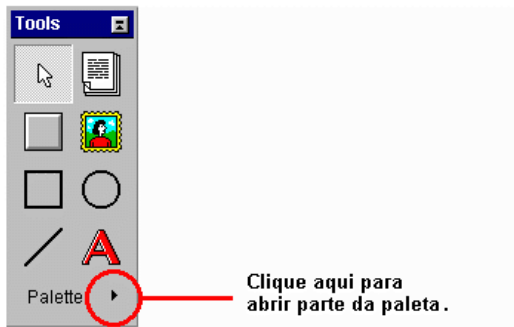


a paleta se fecha e toma o aspecto ao lado.

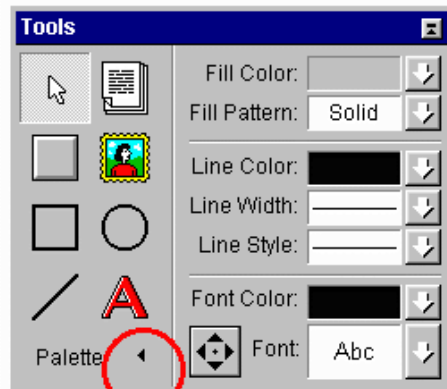




Basta clicar no mesmo botão para que o paleta se abra.



Clicando-se na seta colocada ao lado da palavra *palette* ...

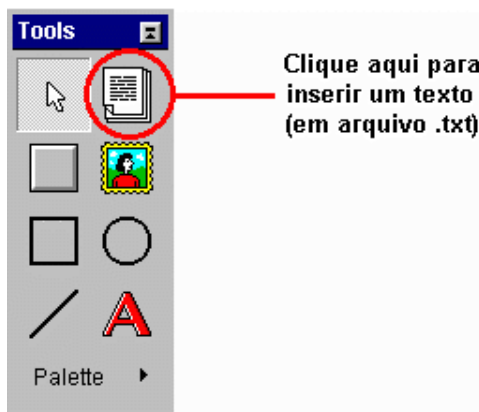


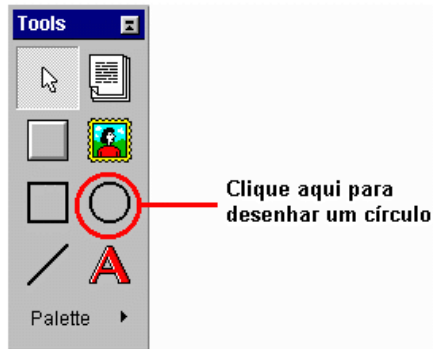
abre-se toda a paleta, mostrando todos os recursos disponíveis.

Clicando-se na mesma seta, que agora estará voltada para a esquerda, fecha-se parte da paleta.

Clique aqui para fechar parte da paleta

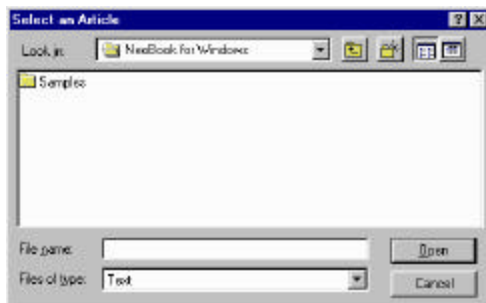
A paleta de ferramentas permite acesso a muitos recursos úteis na construção da telas (páginas) tais como cor e corpo da fonte, inserção de textos e títulos, traços e desenhos de quadrados e círculos, bem como botões de comando.



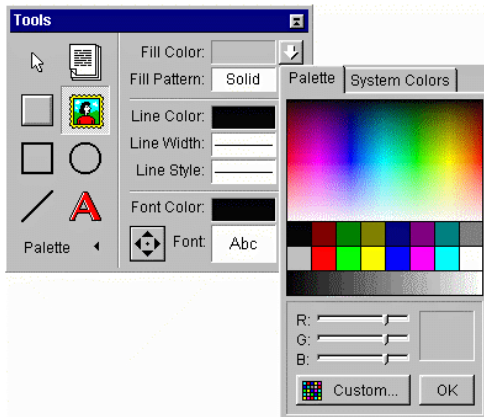
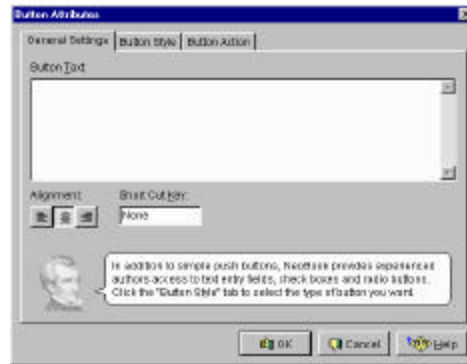
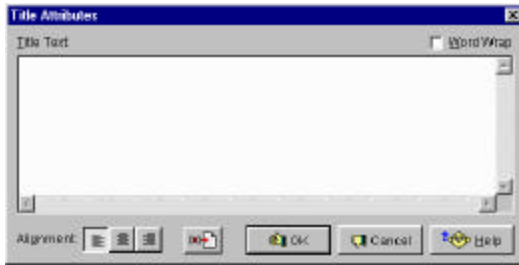


Clique no ícone que representa o objeto que pretende inserir na página (tela). Em seguida coloque o cursor do *mouse* na tela, no local onde pretende inserir o objeto. Mantendo o botão esquerdo do *mouse* apertado, corra o cursor sobre a página.

Quando o objeto for um quadrilátero, um círculo ou um traço, na medida em que o cursor corre sobre a tela forma-se a figura. 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.

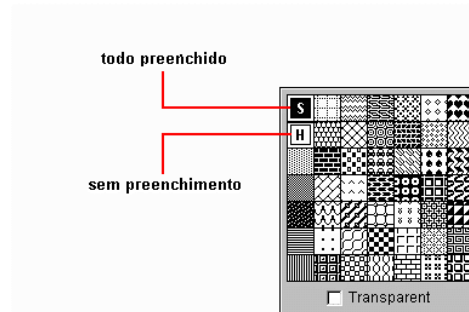


Se o objeto for um título ou um botão de comando, abre-se a tela de atributos do objeto.

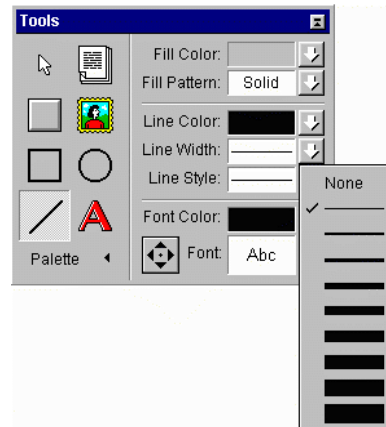


Padrões de cores podem ser utilizados. Mas o usuário pode criar suas próprias cores (para isso clica-se no botão **CUSTOM**)

Quando se trata de preenchimento de uma área, vários padrões são possíveis além do todo preenchido (*solide*) e do todo vazio (*hole*)

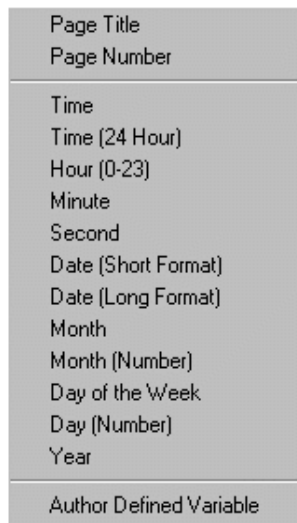
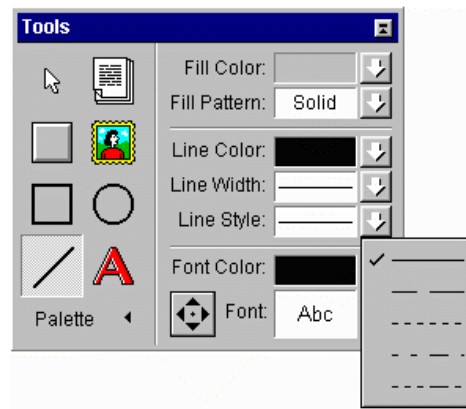


Da mesma forma pode ser definida a espessura (*width*) do traço e .....



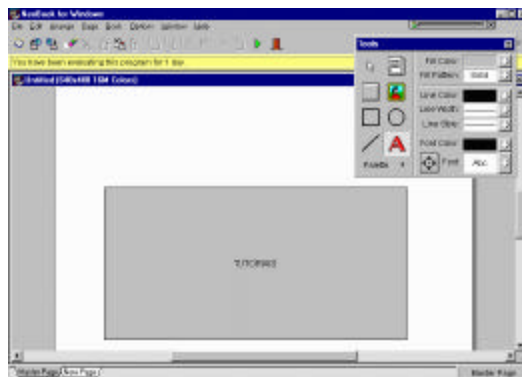


o tipo do traço (inteiro, tracejado, pontilhado, etc.).



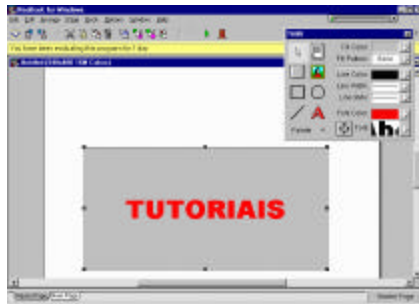
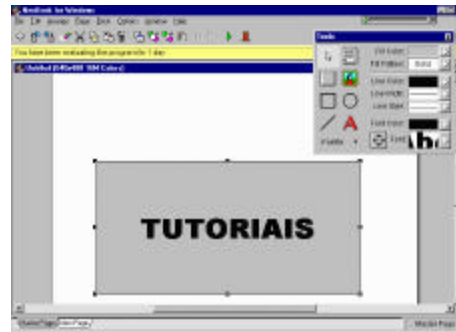
Na paleta estão ainda recursos para inserir nas páginas variáveis do sistema (computador), tais como hora e data dentre outras.

A paleta tem recursos para se criar título para ser inserido na página (tela)



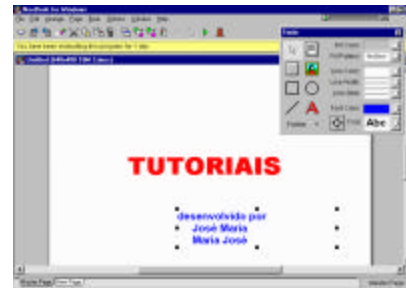
Veja como um título foi inserido. Foi utilizada a fonte *default* (no caso Arial) com seu corpo e cores previamente definidos. Observe ainda que o título está num retângulo, com bordas bem visíveis e com uma cor, de preenchimento. Mas isso pode ser alterado.

Observe que o corpo da fonte foi aumentado.



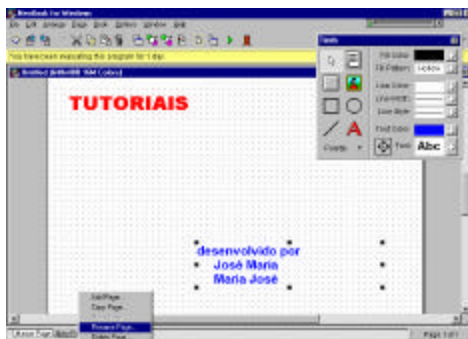
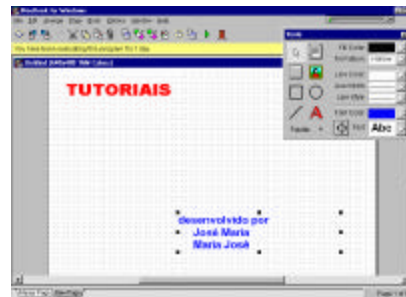
Agora foi modificada a cor da letra.

Aquele retângulo cinza, que estava ao fundo, foi removido.

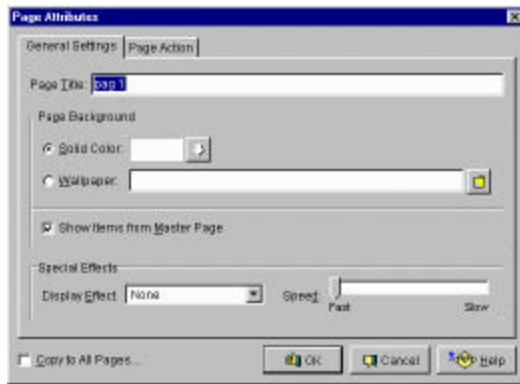


Pode-se optar pela exibição de uma grade (grid) que facilita para a colocação de objetos na tela. Basta clicar em **OPTIONS**, na barra de menu superior, e depois habilitar a função **SHOW GRID**.

O distanciamento entre os pontos na grade pode ser definido pelo usuário. No mesmo menu **OPTIONS** clique em **SET GRID**.

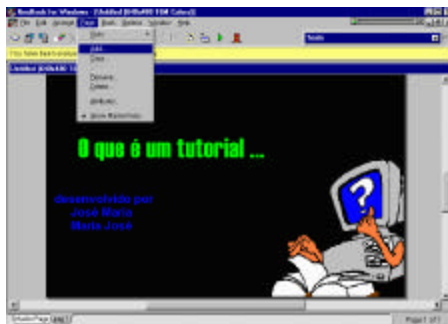
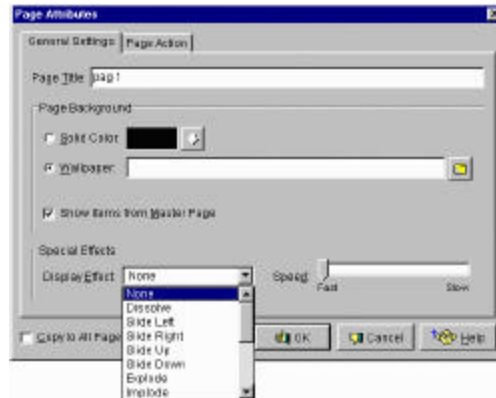


Se o cursor estiver sobre a barra inferior, onde estão as etiquetas com os nomes das páginas, surge um menu com opções de acrescentar, copiar, mover, renomear e deletar páginas.

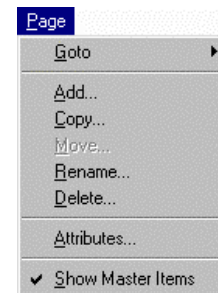


No mesmo menu pode-se ainda acessar a tela com os atributos da página.

Uma série de atributos de página pode ser definida nessa tela, inclusive efeitos especiais.



As mesmas funções relativas às páginas (acrescentar, copiar, mover e outras) podem ser acessadas através do menu **PAGE** que está no alto da tela.

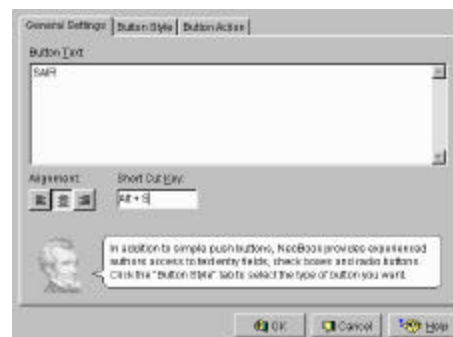


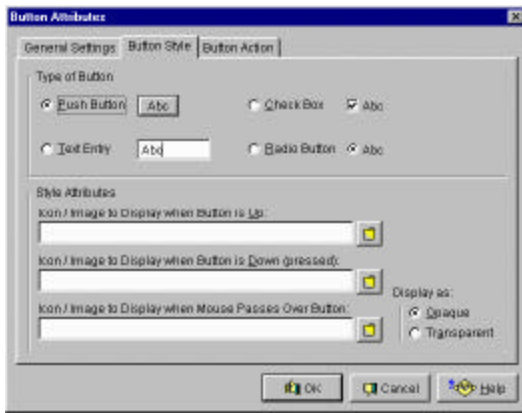
Existe também um conjunto de atributos para os botões de ação. Quando o botão é clicado, executa-se automaticamente uma ação.

O desenvolvedor da publicação pode definir características gerais para o botão, como o nome (texto) que aparecerá no botão e o alinhamento do texto no botão. Pode-se definir tecla de atalho. Por exemplo se estabelecermos que o botão de ação terá o rótulo **SAIR** (pois essa será a ação que ele provocará quando clicado) e que esse texto estará centralizado, o aspecto do botão será este:



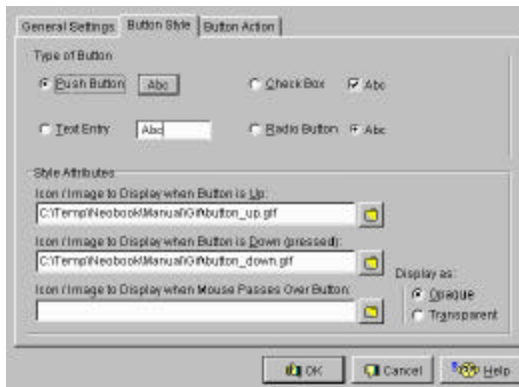
Além disso, o usuário poderá usar **<ALT><S>** para sair (ao invés de clicar no próprio botão) já que esta foi a combinação de teclas de atalho que foi definida.





Pode-se escolher um entre vários tipos de botões: apertar (*push button*), de entrada de texto (*text entry*), caixa de checagem (*check box*) ou botão de rádio (*radio button*).

Existe ainda a possibilidade de definir atributos para o estilo de botão. Assim pode-se estabelecer um ícone ou uma imagem surgirá quando o botão estiver alto (up) e depois que for clicado (down). Pode-se também definir um ícone ou imagem que surgirá quando se passa o cursor do *mouse* sobre o botão.



Quando o botão ainda não tiver sido clicado (*up*) terá esse aspecto

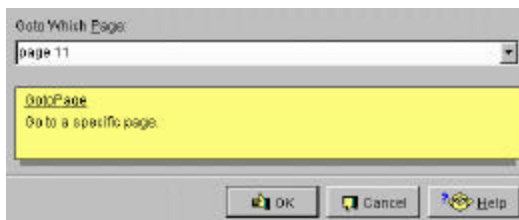
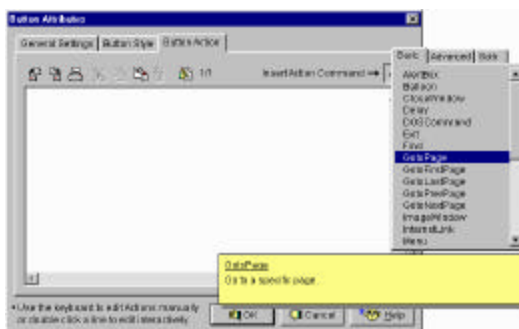


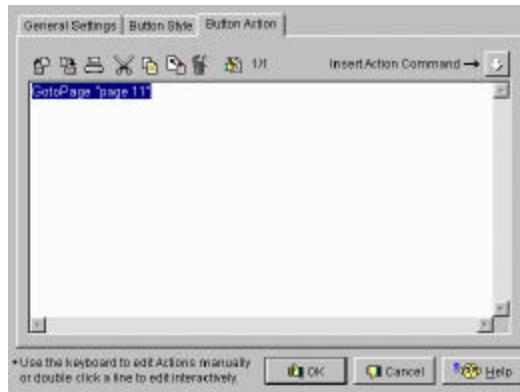
Quando o botão for clicado (*down*) mudará seu aspecto para



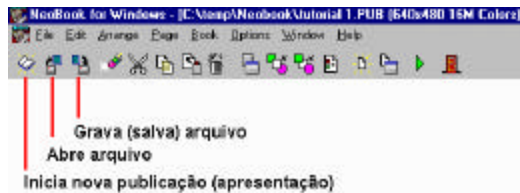
**Observação.** As imagens de botão (não clicado e clicado) mostrados acima são originais do **NeoBook**. No disquete onde está o programa, esses dois arquivos foram incluídos, com os nomes **button\_up.gif** e **button\_down.gif**. Eles correspondem respectivamente às imagens da esquerda e da direita e poderão ser usados na montagem das publicações.

Várias ações podem ser atribuídas aos botões. As opções estão num menu que se encontra na tela cuja etiqueta é **button action**.



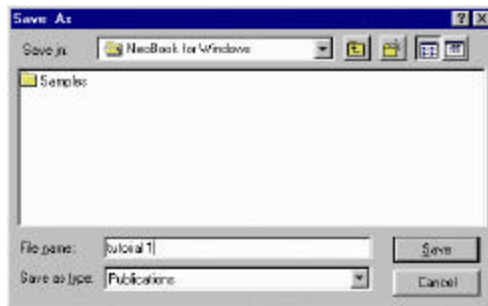
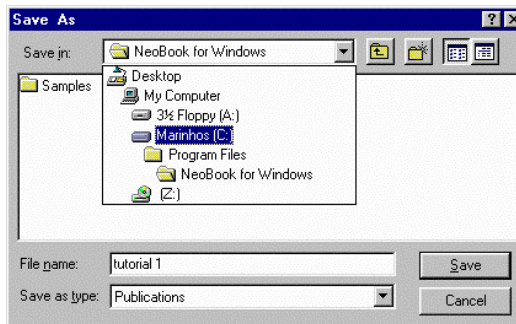


Vejamos algumas funções disponíveis na barra de menu que está na parte superior da tela do **NeoBook**.

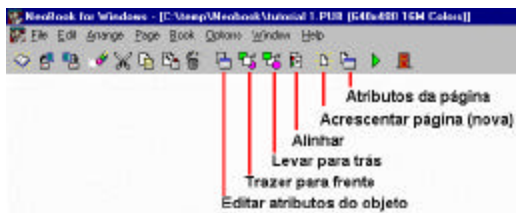
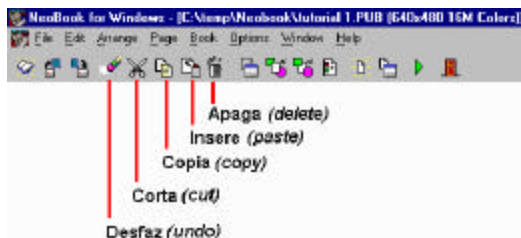


Para gravar (salvar) um arquivo escolha a função **SAVE** no menu **FILES** (ou use **<CTRL><S>**) ou escolha a função **SAVE AS**.

Escolhida a função, abre-se uma janela para que possa ser definido em qual diretório (pasta) o arquivo será salvo (gravado).

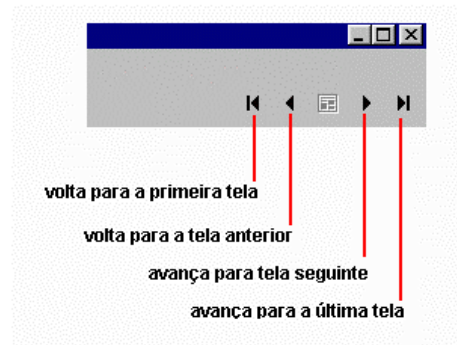


Em seguida escolhe-se o nome do arquivo. Ele terá sempre a terminação *pub* (de *publicator*), que será automaticamente colocada pelo próprio programa.





Na barra de menu, no alto à direita, estão os ícones que comandam mudanças de páginas quando no modo de edição.



A publicação (apresentação) pode ser testada antes de estar concluída. Assim, o desenvolvedor da publicação pode ir progressivamente vendo como ela funcionará com o usuário. Esse teste serve para corrigir erros e aprimorar a apresentação. Um ícone na barra de menu superior executa a publicação e outro a interrompe, fazendo com que a tela de edição volte a ser exibida.



Vejam algumas funções disponíveis nos menus *pull-down* que são acionados na barra de menu que está 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)

**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

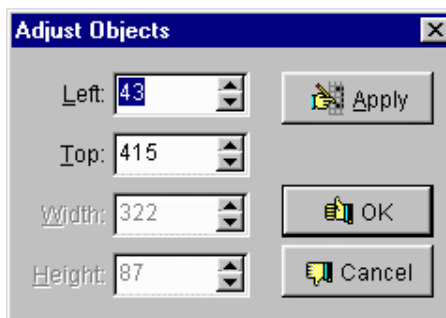
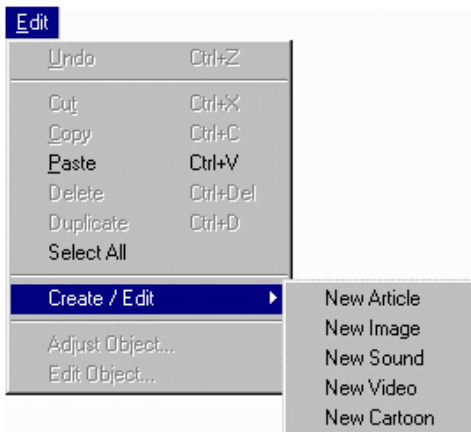
**Create/Edit** - habilita o menu que permite criar novo artigo (texto), nova imagem, novo som, novo vídeo ou nova animação.

**Adjust Object** - Permite ajustar a posição de um objeto (imagem, texto, etc) na tela.

**Edit object** - permite que o objeto seja editado conforme sua característica (imagem, título, botão etc.). Depois de clicada essa opção, abre-se uma janela correspondente à natureza do objeto.

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

O objeto pode ter sua posição na tela e/ou sua dimensão definidas detalhadamente pelo desenvolvedor da publicação.



## ARRANGE (arranjo)

**Bring to Front** - coloca um objeto para ser exibido sobre (na frente) de um outro quando há sobreposição (parcial ou total) de objetos

**Send to back** - coloca um objeto para ser exibido sob (por trás) de um outro quando há sobreposição (parcial ou total) de objetos

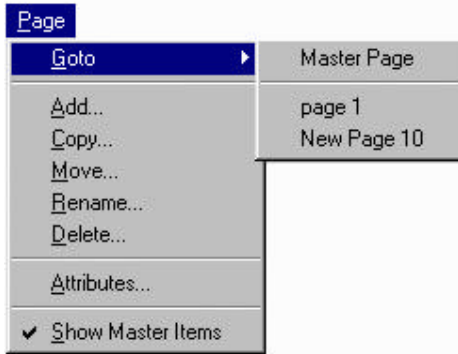
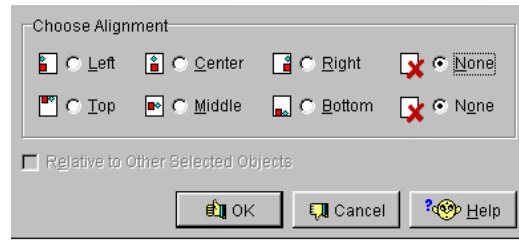
**Align** - alinha na tela o objeto selecionado.

**Group** - agrupa objetos que foram selecionados na tela. Quando agrupados, alguns detalhes como posição dos objetos quando alterados ou definidos valem para todos os objetos daquele grupo.

**Ungroup** - desagrupa objetos..



Existem várias opções de alinhamento (*alignment*) do objeto ou grupo na tela - as referências são em relação ao topo da tela (*top*, *middle* ou *bottom*) e à margem esquerda da tela (*left*, *center* ou *right*) - ou nenhuma (*none*).



### PAGE (página)

**Goto** - vai para uma determinada página da publicação, seja a página-mestre (*Master page*) ou qualquer outra.

**Add** - acrescenta nova página na publicação.

**Copy** - copia toda uma página da publicação. Essa função é útil para quando se pretende repetir a página ou fazer pequenas alterações na criação de uma nova página.

**Move** - altera a posição da página (existe uma seqüência observada na parte inferior da tela)

**Rename** - muda o nome da página.

**Delete** - elimina (exclui) uma página da publicação.

**Attributes** - define os atributos da página.

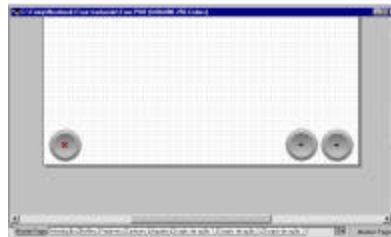
**Show Master Items**- exibe os itens que constam da página-mestre, que serão reproduzidos em todas as páginas da publicação (salvo indicação em contrário, quando da definição dos atributos das páginas).

A página-mestra (*Master page*) pode ser acessada com um clique no seu ícone na barra de menu.

Na página-mestra (*Master page*) estão todos os objetos que, salvo opção em contrário definida na propriedade de página, serão exibidos em todas as páginas (telas) da publicação.



Abre a página mestre  
( *master page* )



### BOOK (Livro)

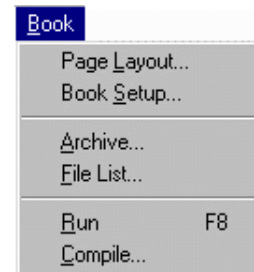
Permite a exibição de alguns atributos gerais da publicação (*book*), inclusive os de página, e a execução de outras funções.

**Page Layout** - exibe o *layout* da página. Permite acrescentar página, copiar, mover, etc. Existe a opção de exibir ou não as figuras da página no seu *layout*.

**Book Setup** - permite definir uma série de atributos gerais da publicação (*book*).

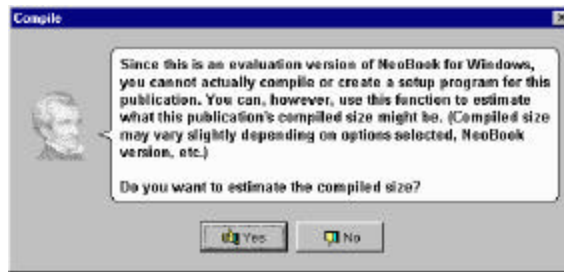
**Run** - Executa a publicação (*book*). Essa função é muito útil quando se está desenvolvendo a publicação, pois torna possível acompanhar como ela será vista pelo usuário final. A função pode ainda ser acionada teclando-se <F8>.

**Compile** - Cria uma aplicação executável (*stand-alone*) ou um protetor de telas (*screen saver*). A aplicação executável, que vai estar num arquivo exe que será criado, permitirá que a publicação seja rodada (executada) em um microcomputador onde o **NeoBook** não esteja instalado.



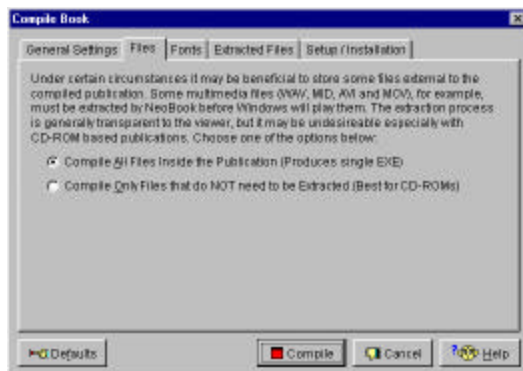
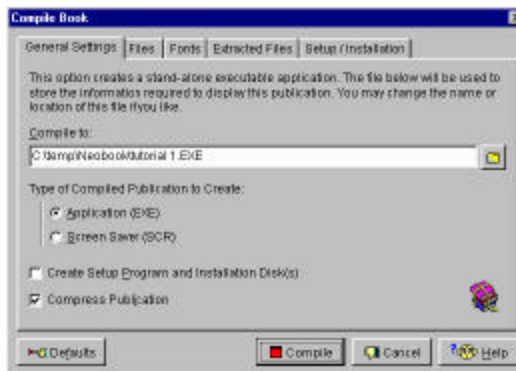


**Observação.** A versão de avaliação do **NeoBook** não permite a compilação dos arquivos, com a criação de uma versão *stand-alone*, bem como do programa de instalação. Tais recursos só estão disponíveis na versão licenciada. A de avaliação só permite estimar o tamanho do arquivo executável da publicação.



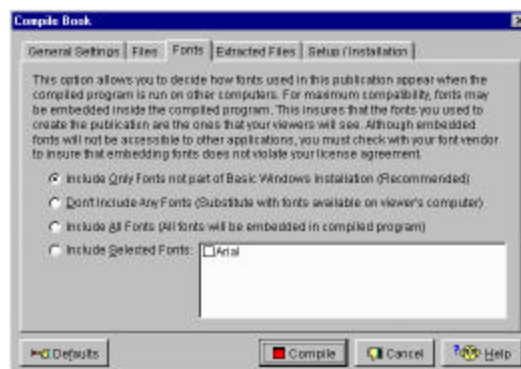
Quando a compilação está disponível (versão licenciada do **NeoBook**) o desenvolvedor deve fazer uma série de definições.

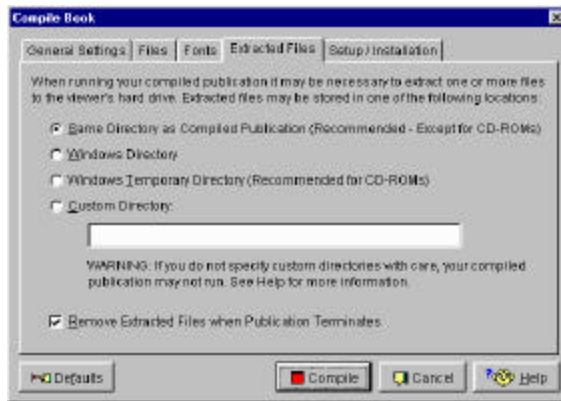
O desenvolvedor deverá indicar se a publicação (*book*) será compilada para criar um arquivo executável (com terminação *exe*) ou um protetor de telas (*screen saver*).



Numa tela o desenvolvedor da aplicação define se todos os arquivos que compõem a publicação serão compilados em um arquivo único do tipo executável (*exe*) ou se serão compilados apenas os arquivos que não precisam ser extraídos. Essa última opção é a mais indicada se a publicação for gravada em um CD-ROM (e não no disquete).

Os tipos de fonte que não fazem normalmente parte do Windows e que foram utilizados na publicação podem ser compilados para o arquivo executável que será compilado. Isso é útil para que se possa assegurar que todos os textos e títulos que compõem a publicação serão vistos pelos demais usuários.





Quando a publicação compilada estiver sendo instalada, poderá ser necessário extrair um ou mais arquivos para o disco rígido (*hard disk*) do usuário.

O desenvolvedor da publicação pode definir em qual diretório (pasta) os arquivos extraídos serão armazenados.

Quando o desenvolvedor vai criar o programa de instalação, ele deve definir o diretório no qual o **NeoBook** copiará todos os arquivos necessários para criar os discos de instalação.

Pode-se ainda sugerir o nome de uma diretório (pasta) no computador do usuário no qual os arquivos da publicação serão copiados. O usuário poderá alterar isso no momento da instalação.

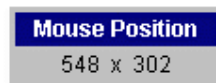
É possível ainda que se mude o nome que surgirá na tela de instalação. O *default* é **SETUP** mas pode-se optar por instalação, por exemplo. Basta digitar o título do programa de instalação. Define-se ainda a cor de fundo da tela de instalação (com a opção de se fazer um padrão degradê) e a cor do título (texto).



#### OPTIONS (opções)

**Show Grid** - exibe uma grande pontuada, no fundo da tela (página) que facilita a definição do local de colocação dos objetos.

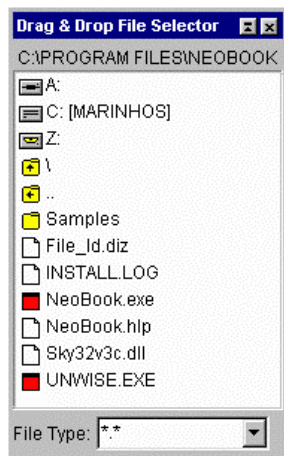
**Snap to Grid** – agarrar na grade.



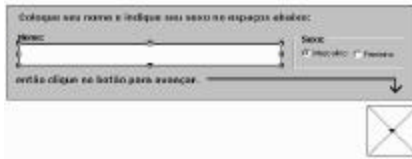
**Show Mouse Position** - abre-se uma pequena janela que mostra a posição do cursor do *mouse*. A posição é indicada em pixels, tomando-se como referência o canto superior esquerdo da tela.



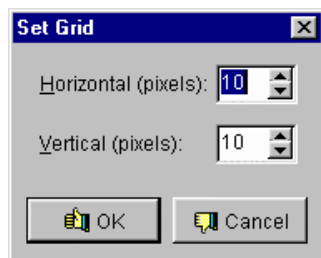
**Show Debugging Info** - Habilita uma tela onde surgem informações para correção (*debug*). Essa função é útil quando se definem variáveis ou de determinam ações, impedindo que o erro só seja detectado quando da execução.



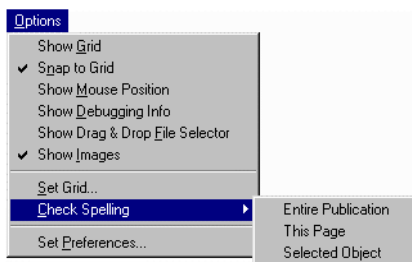
**Show Drag & Drop File Selector** - Habilita o seletor de arquivos do tipo arrasta-e-solta (*drag and drop*).



**Show Images** - Se essa função estiver habilitada, aparecerá um sinal ✓ ao lado. Assim serão exibidas todas as imagens que integram a página (tela). Se a função for desabilitada (basta clicar nela e o sinal ✓ desaparecerá), as imagens não mais serão exibidas. Nesse caso, onde estaria uma imagem aparecerá um quadrado ou um retângulo ocupado por um X. A não exibição das figuras faz com que o carregamento das telas e a sua manipulação, quando do desenvolvimento da publicação, sejam mais rápidos.



**Set Grid** - permite que o desenvolvedor da publicação estabeleça a distância (em pixels) entre os nós (pontos) da grade.

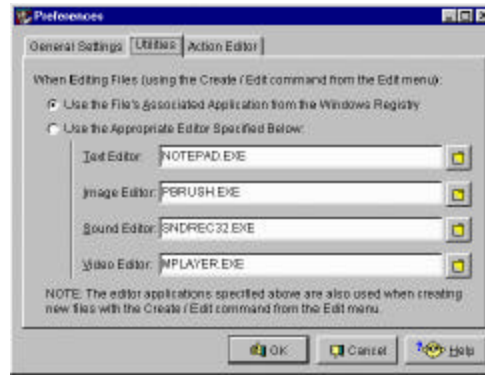


**Check Spelling** - Permite fazer a revisão ortográfica dos textos inseridos nas páginas (telas).

**Set preferences** - Permite definir algumas preferências:

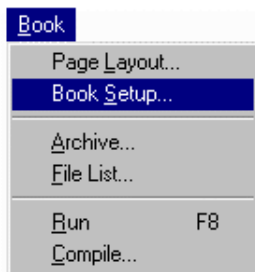
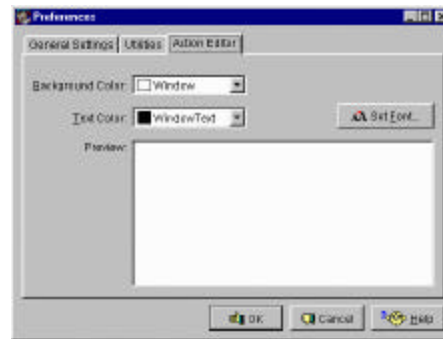


Permite habilitar UNDO (desfazer), optar por criar arquivos de *backup*, atualização automática de arquivos de texto e imagens modificada por outros programas que são acionados a partir do **NeoBook**. Permite ainda optar por caixas de diálogo padrão do Windows ou do **NeoBook**. O mascote do **NeoBook**, que aparece em algumas telas (mas não na publicação compilada) também pode ser definido entre duas figuras (Guardo ou James).

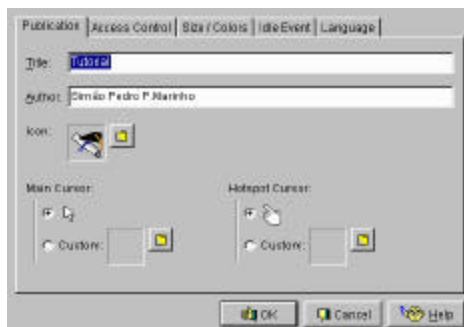


Permite que quando se edita um arquivo (usando comandos do **Create/Edit**, do menu Edit) possa ser acionada a aplicação que já está associada àquele tipo de arquivo, conforme o próprio registro (*registry*) do Windows, ou seja usado um outro aplicativo, definido pelo usuário. Nesse caso, o usuário deve indicar o programa e, se for o caso, o diretório (pasta) onde está seu arquivo executável.

Nessa janela **Preferences** (Preferências) o usuário define algumas características do editor de ações: tipo de fonte, cor da fonte e cor do fundo de tela (*background*).



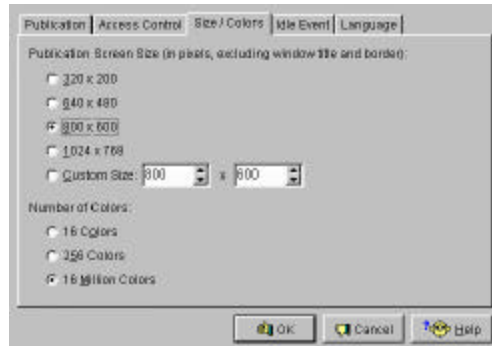
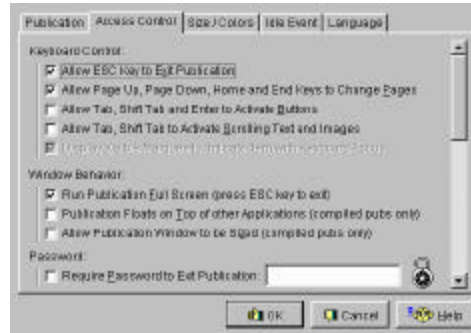
A função **BOOK SETUP**, acessível através do menu da barra superior, permite a definição de algumas características gerais aplicáveis a uma publicação (*book*).



Aqui

- se define o nome da publicação (que será o nome do arquivo);
- se indica o nome seu autor;
- se escolhe um ícone para identificar o arquivo;
- se define o tipo principal de cursor para o mouse e
- o tipo de cursor do mouse para um link (*hotspot cursor*).

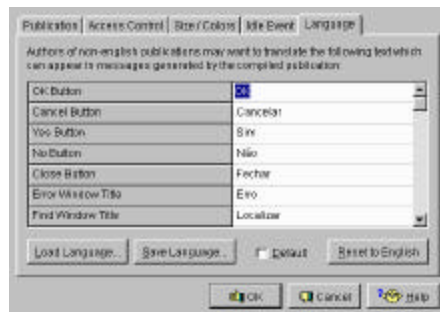
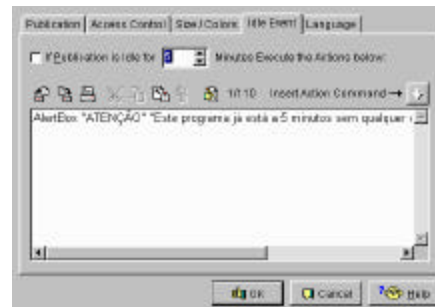
Nessa tela se definem várias opções relativas aos controles de acesso.



Pode-se alterar o tamanho (em pixels) da tela da publicação que foi definido inicialmente (quando se inicia uma nova publicação). O tamanho de tela não inclui as bordas e o título da janela.

Pode-se também redefinir o número de cores na tela.

Uma outra opção disponível é incluir, por exemplo uma caixa de alerta a ser exibida depois que a publicação ficar ociosa (*idle*) por muito tempo no microcomputador.

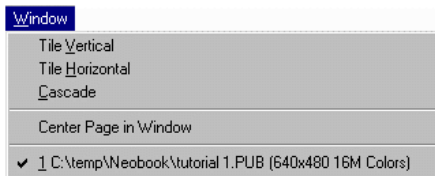


Uma alternativa extremamente interessante oferecida pelo **NeoBook** é a do usuário não ter que ficar preso à língua inglesa nas mensagens geradas pela publicação compilada, com as mensagens de erro e caixas de diálogo.

O usuário pode fazer alterações para a sua língua e salvar (gravar) essas alterações para uso posterior. O arquivo com o texto das mensagens na língua do desenvolvedor da publicação é salvo (gravado) num formato nbl que é próprio do **NeoBook**.

Numa outra publicação, para mudar as mensagens para a língua do usuário basta apenas carregar o arquivo da língua (*language file*).





A janela com o título **Window** é comum em vários aplicativos do Windows. No caso do **NeoBook** ela indica as publicações (arquivo com terminação .pub) que foram abertas e estão acessíveis, dá a opção de centrar a página na janela e permite optar por exibir todas as publicações que foram abertas em diferentes arranjos.



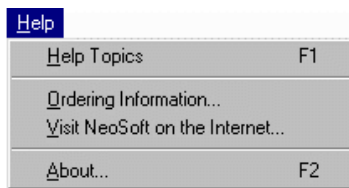
em cascata (*cascade*)



lado a lado, verticalmente  
(*tile vertical*)



lado a lado horizontalmente  
(*tile horizontal*)



#### HELP (ajuda)

Como é comum em aplicativos Windows, o **NeoBook** também dispõe de telas de ajuda

Ali estão informações sobre como encomendar o *software*, um link para o *site* da **NeoSoft** na Internet e algumas informações adicionais, acessíveis clicando-se em **About** ou teclando-se <F2>



Existe uma ajuda por tópicos, como na maioria dos aplicativos para ambiente Windows, que está sempre acessível através da tecla <F1>.

**Este manual foi preparado para uso exclusivo dos alunos da disciplina Citologia, do curso de Ciências Biológicas da PUC Minas, para atividades do Projeto de Iniciação Pedagógica em Tecnologia da Informação em Educação.**

Para a organização desse manual foram utilizados vários programas. A versão do **NeoBook** foi a de avaliação 3.2F, de 20.7.98, desenvolvida e distribuída gratuitamente [com validade por trinta dias] pela NeoSoft Corporation. As telas do **NeoBook** foram capturadas com o *software* Corel Capture, integrante do Corel Gallery Magic, versão 2.00.203, produzido e distribuído pela Corel Corporation. Os arquivos bmp das telas capturadas foram convertidos para formato gif [87a] com auxílio de uma versão shareware do *software* LViewPro, versão 1.D32/32-Bit for Windows, *copyright* de Leonardo Loureiro, comercializado pela MMedia Research Corporation. Alguns arquivos bmp das telas capturadas foram editados com o Microsoft Paint, que integra o Windows 95. O texto foi editado com o Microsoft Word 7, desenvolvido e distribuído pela Microsoft Corporation. Todas as marcas são registradas de seus proprietários.

© Simão Pedro P. Marinho, 1999-2000.

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