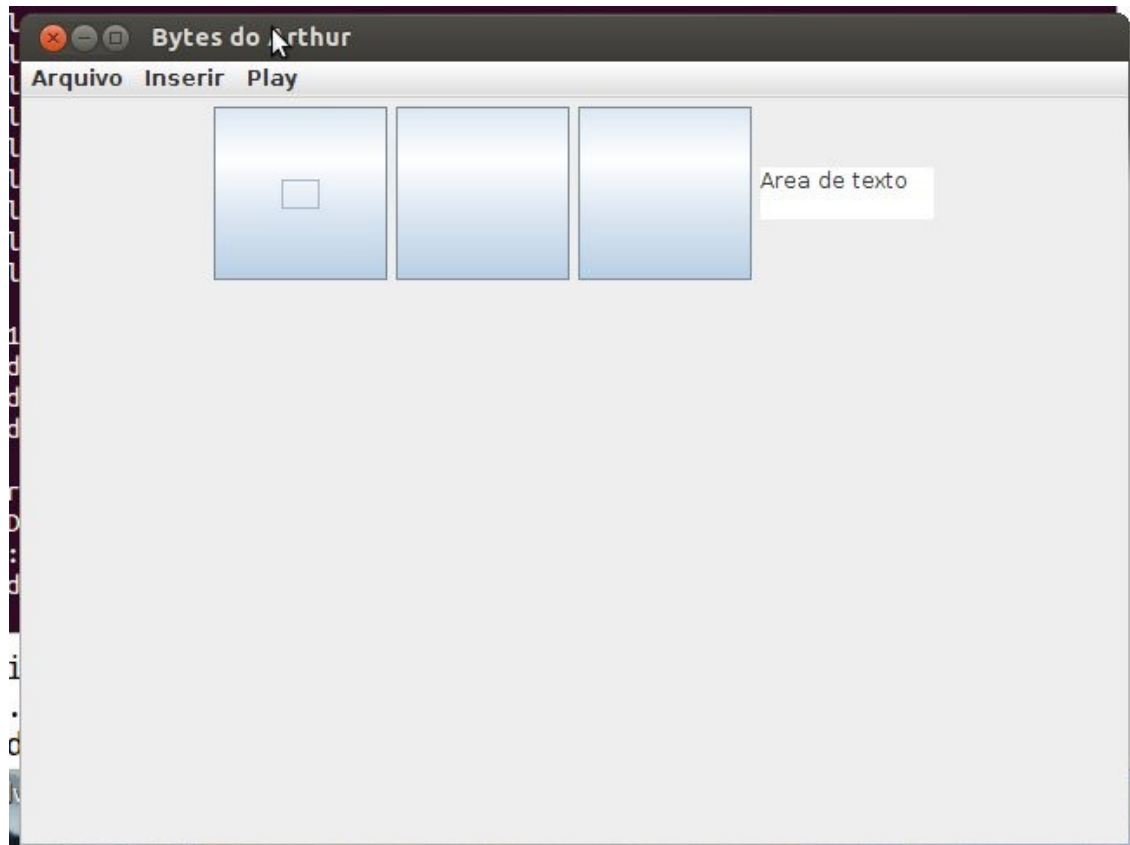


ByArthur - Bytes do Arthur – Sistema de autoria para desenvolver aplicativos com interface de varredura



Menu Arquivo

O menu Arquivo contém os seguintes itens:

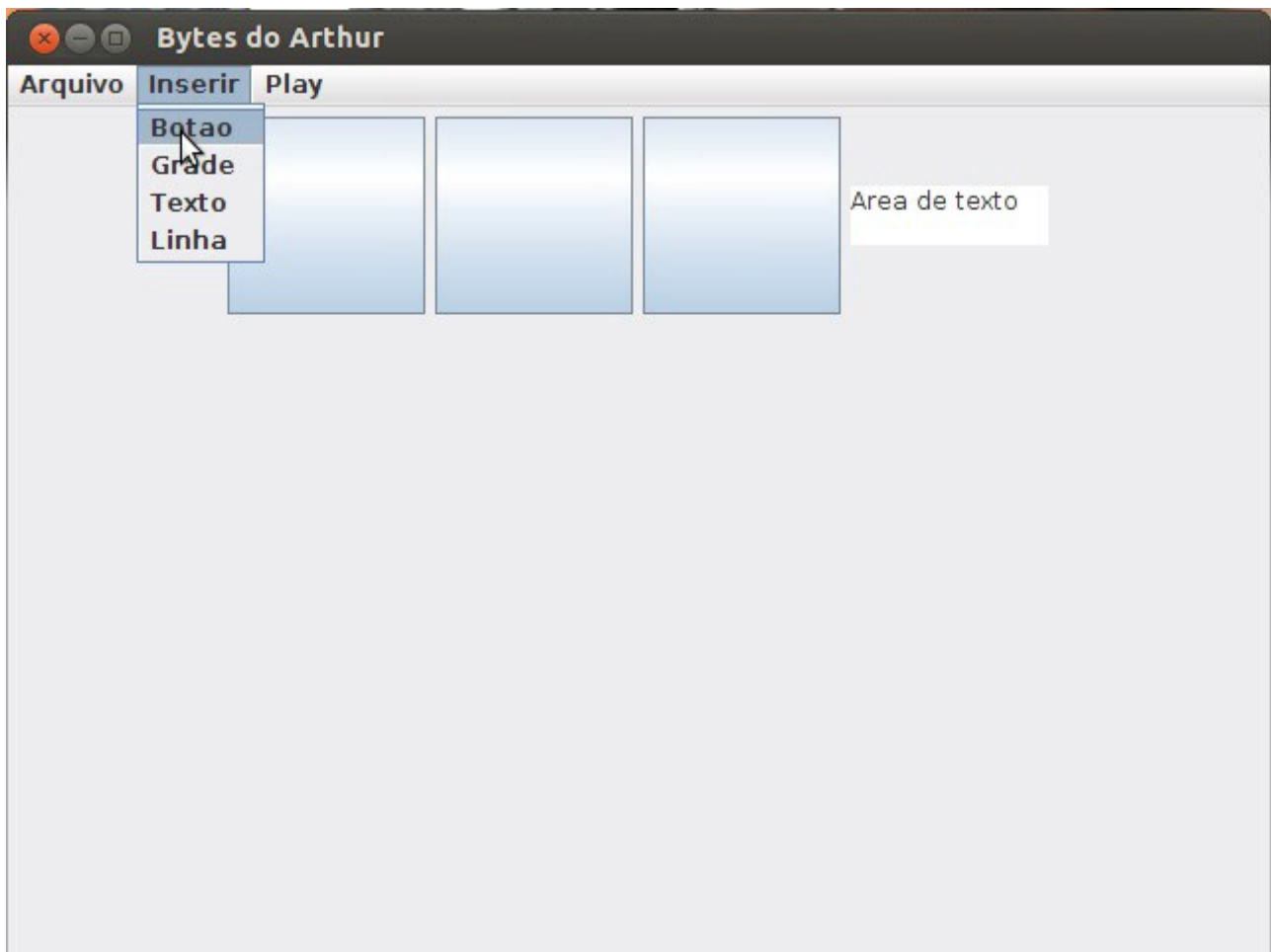
- Novo: para criar um novo aplicativo
- Abrir, Salvar, Salvar como: operações usuais.
- Exportar: exporta o aplicativo para que ele possa ser executado independentemente do sistema de autoria (um arquivo EXE do Windows, ou um arquivo py)



Menu Inserir

O menu Inserir contém os itens:

- Botão: um botão é um alvo da scanning interface; presente um botão na Grade de botões, ele será exposto em algum momento para ser ativado.
- Grade: uma grade é uma matriz de botões. Todo aplicativo criado tem ao menos uma grade, cujo tamanho deve ser definido em sua criação. A scanning interface corre sobre os elementos desta matriz
- Texto: insere uma informação na área de texto.
- Linha: adiciona uma nova linha na Grade que está sendo editada.



Menu Play

O menu Play serve para o aplicativo produzido ser executado. Ele serve então tanto ao desenvolvedor do aplicativo, como forma dele analisar o que faz o aplicativo que ele está desenvolvendo, quanto ao usuário final do aplicativo.

Menu Inserir → grade

Adicionar grade

nome

grade1

número de linhas

3

número de colunas

4

Cancelar

OK

O menu acima aparecerá tanto ao criar um novo projeto quanto ao clicar no item de menu Inserir → Grade.

Menu Inserir → botão

Adicionar botão

nome

botao1

imagem

bumbo.jpg

audio

bumbo.wav

X

grava as ações

Cancelar

OK

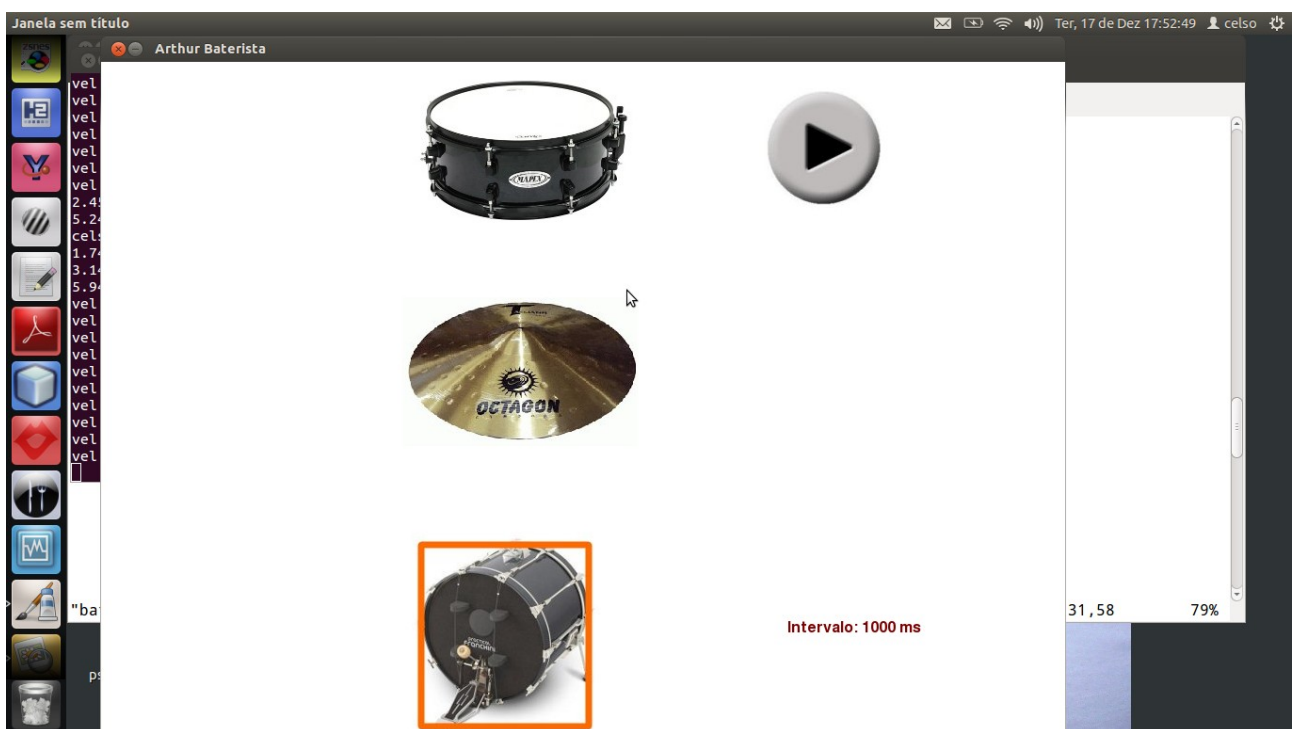
Com “grava as ações” quero dizer gravar uma lista dizendo quais botões foram clicados para que as ações possam ser reproduzidas (usuário tocou uma caixa de bateria e falou “olá” duas vezes; é criada uma lista desses eventos). Um botão PLAY que reproduza as ações executadas será adicionado à grade (se tal botão ainda não estiver presente, isto é, deve haver no máximo um botão PLAY por grade)

Funcionalidades desejadas:

- Alterar a velocidade de scanning. Como no jogo Baterista, por padrão a interface começa com espera de 2000ms por botão, podendo ser alterada pelo cuidador usando as teclas para cima e para baixo (o jogo entregue para teste com o Arthur vai de 500ms por botão até 8000ms por botão);

- Gravar todas as ações do usuário (em um arquivo texto) para análise. Um arquivo desses poderia ter, em cada linha:
Momento do clique (em ms)
Nome do botão clicado
- Um botão NEXT para pular para a próxima grade caso o projeto tenha várias Grades;
- Exibir para o usuário a lista gravada de ações (lista dos botões clicados);
- Trocar a posição dos botões em uma grade;
- Um botão CLEAR para limpar a lista de ações executadas;
- Animação correspondendo a uma ação.

Como seria feito um jogo como o “Arthur Baterista”?



Arquivo → Novo

Nomeia o projeto como Baterista

Uma janela “Adicionar Grade” aparece ao criar um novo projeto.

Nome	bateraBasica
linhas	3
colunas	2
OK	

Inserir → Botão

nome: caixa
imagem: caixa.jpg
audio: somCaixa.wav
OK

Inserir → Botão

nome: prato
imagem: prato.jpg
audio: somPrato.wav
OK

Inserir → Botão

nome: bumbo
imagem: bumbo.jpg
audio: somBumbo.wav
clique na CheckBox que diz "grava as ações" (assim é adicionado um botão PLAY
depois do botão que exibe o bumbo)
OK

Arquivo → Exportar

A funcionalidade de alterar a velocidade de scanning usando as teclas para cima e para baixo será colocada em todos os aplicativos criados.