



Squeak

Guide d'initiation rapide aux Etoys



Le monde de Squeak

Dessin

Tout objet dessiné, avant d'être nommé, est nommé *dessin*. Il est recommandé de les renommer après les avoir peints et gardés.

Halos

Ce sont les icônes entourant un objet, appelées par un clic droit ou Ctrl-clic. Chacune permet de manipuler et changer des aspects spécifiques de l'objet. Chaque icône a aussi une bulle d'aide pour informer de ses fonctions.

Onglet de navigation

Ouvert, il donne accès aux options de navigation, de collaboration, de publication (pour sauver), de dessin, sonore et de création de nouveaux projets.

Indicateurs

Des indicateurs (simples ou détaillés) se trouvent dans la visionneuse d'un objet, par un clic sur le petit menu à la gauche de sa propriété. Un indicateur peut être ajouté dans un projet afin de suivre une propriété donnée d'un objet.

Projet

Un projet est un hyperdocument en Squeak. Les projets sont créés, édités, publiés (sauver) et partager. Avec un traitement de texte nous créons des documents, avec Squeak nous créons des projets.

Boîte à dessin

Une collection d'outils de dessin et une palette de couleurs sont à votre disposition pour créer des objets. Cet outil permet de créer des dessins/objets qui peuvent être scriptés.

Visualisateur

Le visualisateur montre les catégories de propriétés et les instructions de l'objet, représentés par des tuiles. Un clic sur le point d'exclamation dans la visionneuse exécutera une fois cette instruction (maintenir appuyé le point d'exclamation répète l'action). Les valeurs des propriétés comme « x », « y » et « cap » sont également affichées dans la visionneuse. Il y a plusieurs catégories dans la visionneuse. Un clic sur la flèche verte à côté de n'importe quelle catégorie (i.e. « basic ») affichera la catégorie suivante. Ajouter des panneaux à la visionneuse montrera des catégories supplémentaires.

Barres d'outils

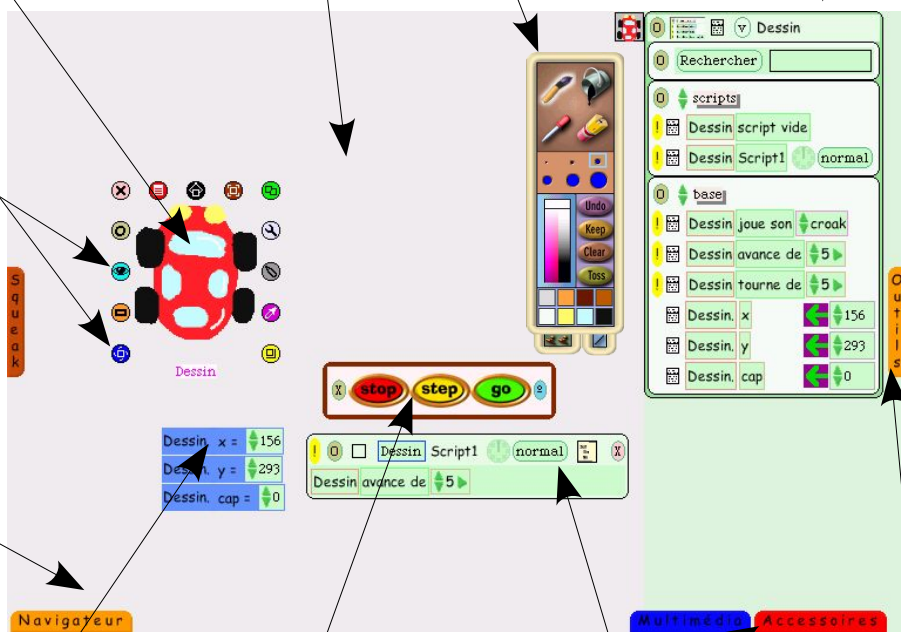
Du haut vers le bas en allant vers la gauche. Elles contiennent une collection d'outils de développements, d'objets/applications et d'artefacts pour la création d'interface graphique.

Boutons pour Stopper / Marcher / Aller (pour tous les scripts à la fois)

Cet ensemble de trois boutons Stopper/Marcher/Aller exécutent (et arrêtent) tous les scripts présents dans le projet. La boîte permet aussi d'afficher l'ensemble des scripts du projet par un clic sur le petit bouton bleu à droite du Go. La boîte sera étendue vers le bas avec la liste des scripts.

Script

Aux objets, il est possible d'envoyer des messages et des instructions par l'intermédiaire d'une combinaison de briques et de les exécuter depuis un « scripteur ». Avant la création d'un script pour un objet, la catégorie *script* de la visionneuse contient seulement un *script vide*. Il est recommandé de nommer vos scripts lorsque vous les créez. Les scripts peuvent être masqués ou cachés par un clic sur le cercle marron à la droite du point d'exclamation.



Multimédia

Pour utiliser un de ses artefacts, il suffit de le tirer dans l'espace de travail



Catalogue des objets



Atomos que rebotan



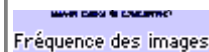
Alphabet



Les scripts



Loupe



Fréquence des images

Catalogue d'objets : Explore le catalogue des objets disponibles.

Atomes bondissants : Ensemble d'atomes en mouvement simulant un infection.

Alphabet : Ensemble de lettres qui sont traitées individuellement comme des objets.

Écriture de scripts : Emplacement réservé à l'écriture et exécution de vos scripts, avec des boutons stopper / marcher / aller.

Loupe : Avec la loupe vous pouvez voir vos objets plus gros en la passant au dessus.

Vitesse de travail du système : Un indicateur de la vitesse à laquelle fonctionne le système.



Projecteur Vidéo



sons



Gee-Mail



Palette



Contrôle des scripts



Poubelle

Projecteur de films : Projette un film vidéo au format mpeg.

Son : Magnétophone sonore qui fait également l'analyse spectrale.

Gee-Mail : Un objet qui permet de d'écrire des articles avec des images embarquées.

Boîte à dessin : Outils de dessin pour construire de nouveaux objets graphiques.

Tous les scripts : Visualise et contrôle l'ensemble des scripts qui s'exécutent dans un projet.

Corbeille à papier : Pour se débarrasser d'objets.

Accessoires



Page précédente Page suivante

Page Précédente et Suivante : Deux boutons pour se déplacer dans les pages d'un livre.



Horloge

Horloge : Une simple horloge digitale.



Joystick

Joystick : Un objet de type joystick pour déplacer d'autres objets.



Bibliothèque

Bibliothèque : Une structure pour regrouper tes objets et tes projets.



Livre

Libre : Un objet très intéressant pour faire des présentations sous forme de livre.



Terrain de jeu

Aire de Jeu : Un site pour jouer avec des objets et faire des animations.



Règlette

Barre de valeur : Une sorte de barre de déplacement verticale qui permet de changer des valeurs numériques.



Bouton

Bouton : Un bouton qui permet de contrôler l'exécution de scripts.



Récipient

Conteneur : Un site pour placer les différentes séquences d'un dessin animé.



Texte

Texte : Un objet pour introduire et éditer des textes.



Polygone

Polygone : Un objet flexible pour dessiner toutes sortes de polygones opaques, transparents, translucides...



Poly (Courbes)

Courbe : Un objet flexible pour réaliser toutes sortes de dessins avec des formes arrondies.



Étoile

Étoile : Un objet en forme d'étoile.



Ellipse

Ellipse : Un objet en forme d'ellipse.



Rect (arrondis)

Rectangle arrondi : Un rectangle avec des coins arrondis dont on peut changer le style de remplissage, de couleurs, etc.



Rectangle

Rectangle : Un rectangle ou un carré avec les mêmes possibilités que ci-dessus.

Navigateur

NOUVEAU

Créer un nouveau projet

Partager

Partager le projet sur le réseau

< PREC

Aller au projet précédent

SUIV >

Aller au projet suivant

Publier

Publier le projet sur Internet ou dans un fichier pour le partager

Plus récent?

Vérifier la présence de nouvelles versions du projet

Dire

Dites à un ami à-propos de votre projet

Chercher

Chercher un projet sur Internet

Plein écran

Basculer en mode plein écran



Ouvrir la boîte à dessin

Français

Changer la langue de l'interface

Défaire

Annuler la dernière action

Quitter

Quitter définitivement Squeak



Boîte à dessin

- Pinceau
- Gomme
- Pipette (prend la couleur)
- Remplir de peinture

Outils de dessin

Taille du pinceau

Couleur

Couleurs précédentes

Tampons

Formes

Undo

Keep

Clear

Toss



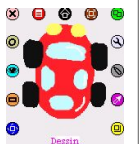
Toss: Abandonner le dessin

Clear: Effacer tout le dessin

Keep: Finir et garder le dessin. Il est converti en objet qui peut ensuite être scripté

Undo: Défaire la dernière action

Manipulations des objets



- Pivoter :** Pivoter l'objet.
- Tuile :** Afficher une tuile avec le nom de l'objet.
- Visionneuse :** Ouvrir un visualisateur pour l'objet.
- Minimiser :** Minimiser l'objet.
- Effacer :** Déplacer l'objet dans la corbeille à papier.
- Menu :** Montrer le menu de l'objet.
- Attraper :** Attraper un objet en dehors de son conteneur.
- Déplacer :** Déplacer un objet dans son conteneur.
- Dupliquer :** Créer une copie identique de l'objet.
- Déboguer :** Montrer les outils avancés de développement.
- Redessiner :** Repeindre l'objet.
- Changer la couleur :** Choisir une couleur pour l'objet.
- Redimensionner :** Changer la taille de l'objet.

Catalogue des objets



Trouver des objets par recherche alphabétique, textuelle ou par catégorie

alphabetic Trouver Catégories

vidéo

Vidéos (MPEG)

Basic 1 Basic 2 3-D Collaboration

Demo Divers Graphiques Jeux

Les scripts Multimedia Navigation

Network Outils Présentation

StarSqueak Texte

Vidéos (MPEG) Piano Séquenceur MIDI

Magnétophone Editeur(sons)

Scripts de Squeak



Visualisateur

- Nom de l'objet
- Menu des options
- Ajouter une catégorie
- Cacher le visualisateur
- Enlever le panneau
- Chercher une méthode
- Catégorie suivante/précé.
- Exécuter une fois l'instruction
- Nouveau menu
- Tirer depuis là pour obtenir une valeur d'affectation
- Bouton d'horloge (clic long pour les options)
- Nom du script
- Option du script
- Code du script
- Quand exécuter le script
- Test de Oui ou Non
- Détruire le script

Script

Dessin Script1

normal

Dessin avance de 5

Stopper les scripts Faire marcher une fois les scripts

Boutons de Contrôle

stop step go

Exécuter les scripts