

Índice

Capítulo 1 – INTRODUÇÃO	1
Capítulo 2 – DESCRIÇÃO DO SISTEMA	15
2.1 – Introdução.....	15
2.2 – Características gerais.....	18
2.3 – Módulo de concepção.....	23
2.3.1 – Acontecimentos.....	24
2.3.1.1 – Propriedades.....	25
2.3.1.2 – Eventos.....	26
2.3.1.3 – Efeitos.....	28
2.3.1.4 – Valores Globais.....	28
2.3.2 – Ligações.....	29
2.3.2.1 – Pai-Filho.....	29
2.3.3 – Serviços auxiliares.....	30
2.3.3.1 – Marcação de acontecimentos.....	30
2.3.3.2 – Detector de acontecimentos não ligados.....	32
2.4 – Unidades típicas – Módulos.....	32
2.5 – Descrição dos acontecimentos.....	34
2.5.1 – Janela.....	34
2.5.2 – Janelas Texto.....	36
2.5.3 – Figura.....	39
2.5.4 – Interacção aluno – Texto.....	40
2.5.5 – Interacção aluno – Numérica.....	42
2.5.6 – Interacção aluno – Escolha Múltipla.....	44
2.5.7 – Entrada.....	44
2.5.8 – Botão.....	45
2.5.9 – Alerta.....	46
2.5.10 – Módulos exteriores (DLL's).....	47
2.5.11 – Fim.....	48
2.6 – Módulo de execução.....	49
2.7 – Módulos de apoio – Gestor do sistema.....	50
Capítulo 3 – DESCRIÇÃO DA IMPLEMENTAÇÃO	52
3.1 – Introdução.....	52
3.2 – Actor.....	53
3.3 – Mecanismos básicos da programação orientada a objectos.....	55
3.4 – Classes do Actor.....	57
3.5 – Classes do MAGIA.....	58
3.5.1 – Classes nucleares.....	58
3.5.2 – Classes complementares.....	58
3.6 – Objectos do sistema.....	58
3.7 – Protocolos dos acontecimentos.....	60
3.8 – Descrição funcional.....	64
3.9 – Estruturas de dados.....	69
3.11 – Gestão dos objectos-acontecimentos.....	71
3.12 – Algumas questões ligadas ao ambiente de programação Actor.....	72

Capítulo 4 – AVALIAÇÃO.....	74
Capítulo 5 – EXEMPLOS DE APLICAÇÃO.....	78
5.1 – Exemplo I.....	78
5.2 – Exemplo II.....	84
5.3 – Exemplo III.....	87
Capítulo 6 – CONCLUSÕES.....	97
Bibliografia.....	104
Apêndice – Manual de Utilização.....	110