TRABALHO FINAL – parte 1: implementação interface do compilador

A interface do compilador deve ser conforme especificado abaixo.

ITEM		SCRIÇÃO
Geral	1.	A interface do compilador deve ter os seguintes componentes: uma barra de ferramentas , uma área para edição de programas (editor), uma área para visualização das mensagens e uma barra de <i>status</i> , dispostos conforme figura 1.
	2.	Deve ser possível minimizar, maximizar, fechar e alterar o tamanho da janela.
	3.	Quando o tamanho da janela for alterado, o editor deve ter a altura e a largura alteradas; a área para mensagem e a barra de <i>status</i> devem ter a largura alterada.
Editor	4.	Deve apresentar o número da linha editada, que deve ser visualizado, mesmo sem texto editado. Não deve ser possível alterar o número da linha.
	5.	Deve possuir barras de rolagem (horizontal e vertical), que devem ser visualizadas, mesmo sem texto editado.
Área para	6.	Deve ser possível visualizar apenas cinco linhas, qualquer que seja o tamanho da janela.
mensagens	7.	Não deve ser possível editar texto na área para mensagens.
	8.	Deve possuir barras de rolagem (horizontal e vertical), que devem ser visualizadas mesmo sem mensagens.
Barra de status	9.	Deve mostrar se o arquivo foi ou não modificado. Nesse caso, sempre que for efetuada uma alteração (edição) no editor, o <i>status</i> deve ser alterado de <i>Não modificado</i> para <i>Modificado</i> .
	10.	Deve mostrar o nome e o diretório do arquivo aberto.
Barra de ferramentas	11.	Deve possuir botões com ações para: manipulação de arquivos (novo , abrir , salvar), edição de textos (copiar , colar , recortar), compilação de programas (compilar , gerar código) e informações sobre o compilador (equipe). Os botões devem estar dispostos na ordem descrita, ou seja, primeiro os botões para manipulação de arquivos, seguidos dos botões para edição de texto, e assim sucessivamente.
	12.	Cada botão deve possuir: um ícone; um "nome", que deve ser um verbo no infinitivo, exceto o nome dos botões novo e equipe ; e a indicação da tecla de atalho associada.
	13.	Cada botão deve ter uma tecla de atalho associada da seguinte forma: novo [ctrl-n]; abrir [ctrl-a]; salvar [ctrl-s]; copiar [ctrl-c]; colar [ctrl-v]; recortar [ctrl-x]; compilar [F8]; gerar código [F9]; equipe [F1].
	14.	Quando o botão novo for pressionado (ou a tecla de atalho correspondente), a ação deve ser: limpar o editor, limpar a área para mensagens e limpar a barra de <i>status</i> (limpar a barra de <i>status</i> significa "esquecer" o nome do arquivo editado anteriormente e alterar o <i>status</i> para arquivo <i>Não modificado</i>).
	15.	Quando o botão abrir for pressionado (ou a tecla de atalho correspondente), a ação deve ser: possibilitar a seleção de diretório/arquivo, carregar o arquivo selecionado no editor, limpar a área para mensagens e atualizar a barra de <i>status</i> (atualizar a barra de <i>status</i> significa "mostrar" o nome e o diretório do arquivo aberto e alterar o <i>status</i> para arquivo <i>Não modificado</i>). Caso nenhum arquivo seja selecionado, o estado da interface, anterior ao botão abrir ser pressionado, deve ser mantido, ou seja, o editor deve manter o texto que está sendo editado, a área para mensagens não deve ser limpa e a barra de <i>status</i> não deve ser atualizada.
	16.	Quando o botão salvar for pressionado (ou a tecla de atalho correspondente), a ação deve ser: se o arquivo for novo, possibilitar a seleção de diretório/nome do arquivo, salvar o arquivo com o nome e no local selecionados, limpar a área para mensagens e atualizar a barra de <i>status</i> (atualizar a barra de <i>status</i> significa "mostrar" o nome e o diretório do arquivo aberto e alterar o <i>status</i> para arquivo <i>Não modificado</i>); caso contrário, salvar as alterações do arquivo editado, limpar a área para mensagens e atualizar a barra de <i>status</i> (atualizar a barra de <i>status</i> significa alterar o <i>status</i> para arquivo <i>Não modificado</i>). Os arquivos devem ser salvos com uma extensão determinada pelo programador (usuário do compilador).
	17.	A ação associada a cada um dos botões de edição (copiar , colar , recortar) é a mesma encontrada nos editores de texto convencionais.
	18.	Quando o botão compilar for pressionado (ou a tecla de atalho correspondente), a ação deve ser: apresentar mensagem (<i>compilação de programas ainda não foi implementada</i>) na <u>área para mensagens</u> .
	19.	Quando o botão gerar código for pressionado (ou a tecla de atalho correspondente), a ação deve ser: apresentar mensagem (<i>geração de código ainda não foi implementada</i>) na <u>área para mensagens</u> .
	20.	Quando o botão equipe for pressionado, a ação deve ser: apresentar os nomes dos componentes da equipe de desenvolvimento do compilador na <u>área para mensagens</u> .

OBSERVAÇÕES:

- A implementação da interface do compilador deve ser disponibilizada no Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA), no repositório da sua equipe. Deve ser disponibilizado um arquivo compactado (com o nome: interface) contendo: o código fonte e o executável.
- Na avaliação da interface será considerada a correta (e completa) implementação de cada item descrito no quadro anterior.

DATA: entregar o trabalho até às 23h do dia 28/03/2013 (quinta-feira). Não serão aceitos trabalhos após data e hora determinados.

A nota da implementação do compilador será composta da seguinte forma:

_	interface do compilador:	10%
-	analisador léxico:	15%
_	analisador sintático:	15%
_	analisador semântico e gerador de código intermediário:	60%

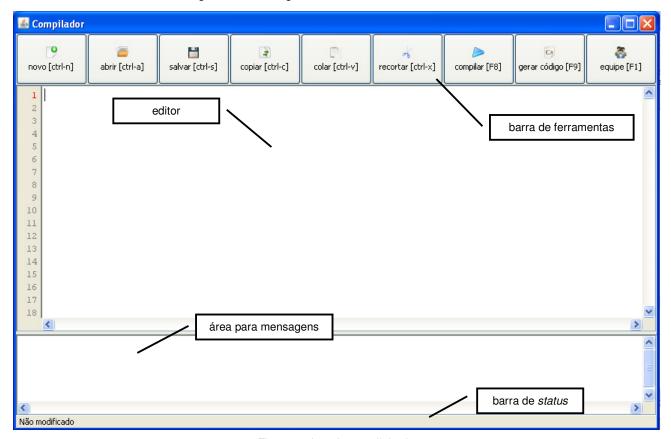


Figura 1: Interface solicitada