

Manual Introdutório Anoc

Carla Passos Sara Valente

Nancy Baygorrea Americo Cunha

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ



O que é Anoc?

O Anoc é um editor do *software* Octave para dispositivos móveis (celulares e tablets). Permite a criação e gerenciamento de projetos, além de fornecer recursos para soluções de problemas lineares e não lineares, e recursos gráficos para visualização e manipulação de dados.



Anoc Octave Editor

*Picture and text obtained from Play Store.



O que é Anoc?

Principais características do Anoc:

- Armazenamento de arquivo: Local (guarda arquivos .m no dispositivo) e Nuvem (sincroniza os projetos com a nuvem);
- Integração com o Dropbox;
- Destaque de sintaxe (comentários, operadores, funções gráficas);
- Teclas de atalho;
- Salvamento automático (modo local);
- Interface da Web (modo de nuvem).

Entretanto, a versão gratuita tem limitação de quatro projetos e dois documentos no Modo Local, e o *upload* de arquivo não é suportado.

*Text obtained and traduced from Play Store.

O que é Anoc?

ATENÇÃO!!!

Existe a versão paga, o **Anoc Pro Octave Editor**, conforme figura abaixo. Ficar atento na hora da instalação, caso queira instalar a versão gratuita!



Anoc Pro Octave Editor

Os slides a seguir terão o passo a passo da instalação do Anoc para os Sistemas listados abaixo. Clicar no sistema desejado:

- **Android**;
- **iOS**.

*Picture obtained from Play Store.

Instalação no Sistema Android

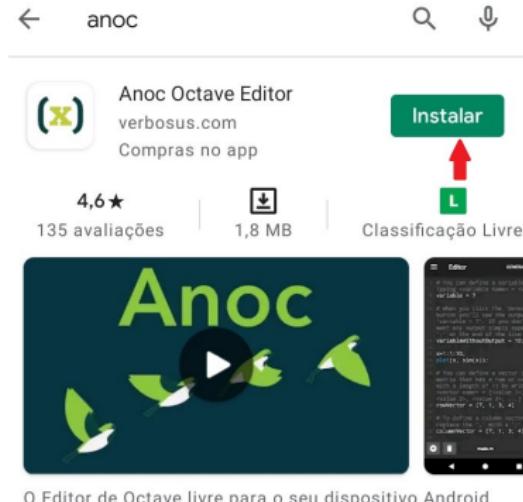


*Picture obtained from Google Images.



Instalação no Sistema Android

Ir ao **Play Store** (loja de aplicativos do Android) e pesquisar **Anoc**. Na versão mais atualizada do dispositivo aparecerá direto a versão gratuita. Caso seja a mais antiga, atentar ao nome, conforme a figura abaixo. Clicar no botão **Instalar**.

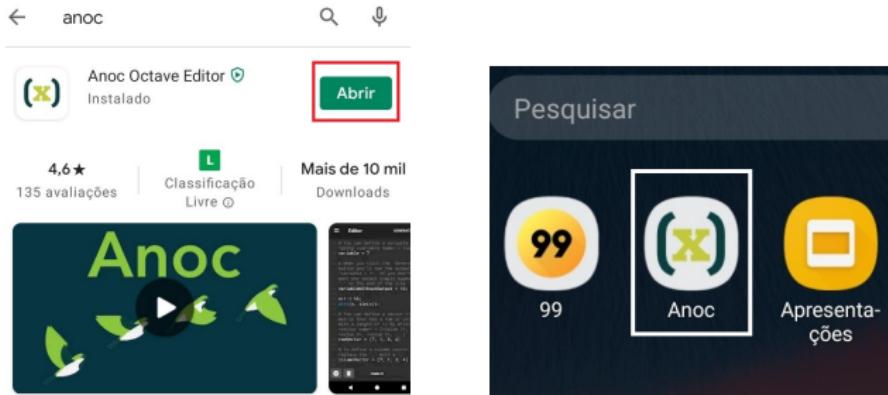


O Editor de Octave livre para o seu dispositivo Android

*Picture obtained from Play Store.

Instalação no Sistema Android

Aguardar a instalação finalizar. Após o término, na **Play Store**, o botão muda para abrir. Verificar se o ícone do aplicativo aparece no celular, conforme destacado pelos retângulos nas figuras abaixo.

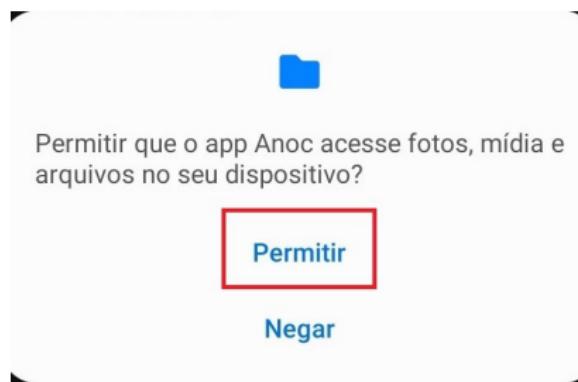


Pronto! Anoc Instalado com sucesso!!!

*Picture obtained from Play Store.

Instalação no Sistema Android

Ao abrir o aplicativo, em alguns aparelhos, antes de começar a usar, poderá aparecer a pergunta abaixo. Escolher a opção **permitir**.



Em seguida, aparecerá uma tela, explicando os termos e as condições de uso. Escolher a opção **Accept**.

Instalação no Sistema Android

In the following terms of use the creators of this App are referred to as 'we' and the user of this App is referred to as 'you'.

These terms of use apply to this App.

* This App is provided 'as is' without warranties or conditions of any kind, either expressed or implied.

* You don't have any claim on changes, modifications or upgrades of any kind of this App. We do not guarantee that the App can be accessed from a particular device and/or operating system or even that it can be accessed at all.

* You don't have any claim on the quality, correctness and availability of the App. We do not guarantee a certain speed (transmission of data and performance in general). We do not guarantee any type of security (transmission, storage and data loss) and no compensation can be provided for potential damage that might occur.

* We log information (such as IP address) for statistical purposes only. We will not disclose any data to third parties.

* You are not allowed to use the App for any kind of malicious act or illegal purpose.

* You are not allowed to access the App by any kind of automated scripts or programs.

* Any attempt of violating the rules defined in these terms of use will be logged and prosecuted.

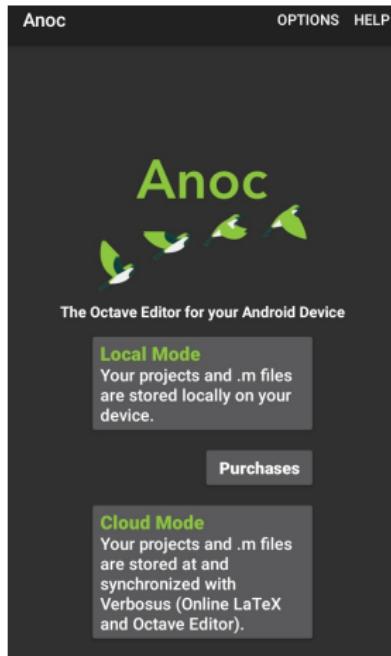
ACCEPT

DECLINE



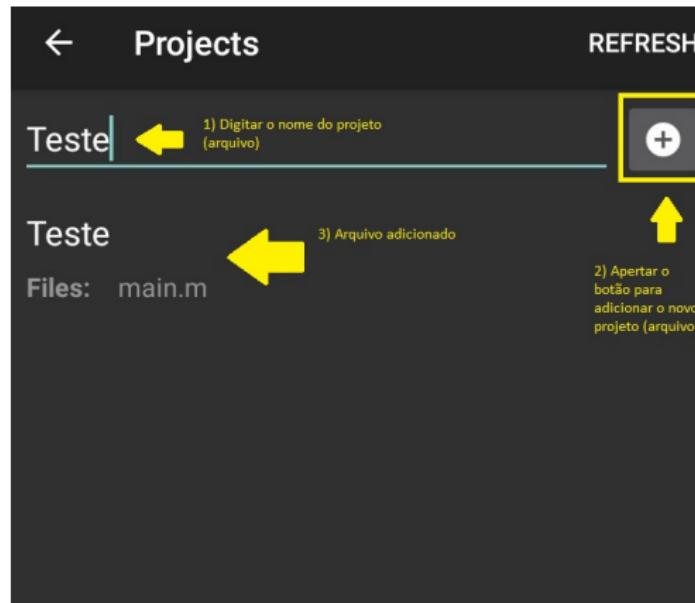
Utilização no Sistema Android

Em seguida, aparecerá uma tela perguntando o local de armazenamento do arquivo, ou seja, se ele será salvo no **Modo Local** (*Local Mode*) - no celular, ou no **Modo Nuvem** (*Cloud Mode*) (compartilhamento na Nuvem).



Utilização no Sistema Android - Local Mode

Ao escolher **Local Mode**, abrirá uma tela perguntando o nome do novo projeto (*New Project Name*). Escolher um nome que deseja e, em seguida, apertar o botão indicado na figura abaixo.



Utilização no Sistema Android - Local Mode

Clicar no arquivo criado. Aparecerá a tela abaixo.

Repare que o aplicativo vem com um exemplo de código. Caso queira compilá-lo, clicar em **Generate**.

The screenshot shows the Octave mobile application's code editor. The title bar says "Editor". On the right, there are three icons: "GENERATE", a vertical ellipsis, and a more options menu. The code area contains the following Octave script:

```
1 # Write your Octave code here
2
3 a = 10;
4 b = 20;
5 a + b # Should result in 30
6
7 # An example for a plot
8 x = 1:0.1:10;
9 plot(x, sin(x));
10
```

At the bottom left is a small icon with a plus sign, and at the bottom center is the file name "main.m".

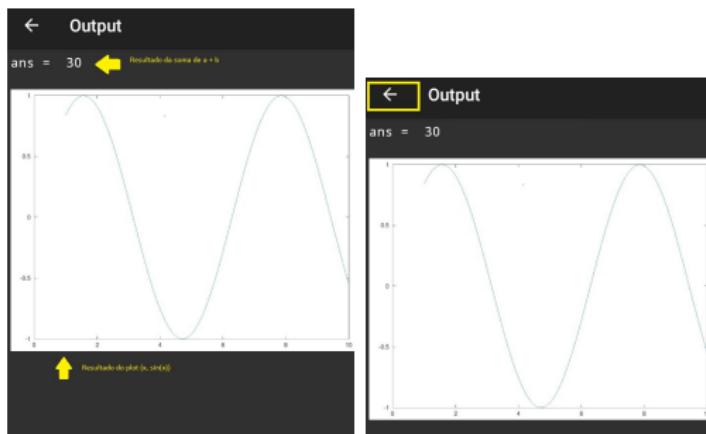
This screenshot is similar to the first one, but the "GENERATE" button in the top right corner is highlighted with a yellow rectangle and has a yellow arrow pointing towards it from the left.

The code in the editor remains the same as in the first screenshot.

Utilização no Sistema Android - Local Mode

ATENÇÃO!!!

O botão **Generate**, **SEMPRE** será usado para compilar o código! Utilizando o exemplo fornecido pelo **Anoc**, aparecerão os resultados exibidos na figura abaixo. Para retornar ao código, clicar na seta \leftarrow ao lado do **Output**, conforme indicado na imagem.



Utilização no Sistema Android - Local Mode

Para salvar, ir no 3 pontos destacados na figura abaixo (à esquerda), e em seguida, escolher **save**.



```
1 # Write your Octave code here
2
3 a = 10;
4 b = 20;
5 a + b # Should result in 30
6
7 # An example for a plot
8 x = 1:0.1:10;
9 plot(x, sin(x));
10
```

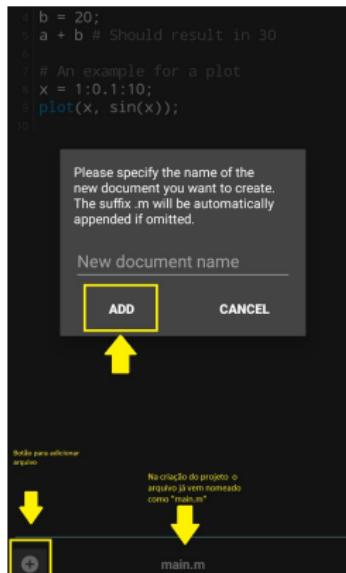
The image shows two screenshots of an Android application. The left screenshot shows an 'Editor' screen with a code editor containing an Octave script. A yellow arrow points to the three-dot menu icon in the top right corner. The right screenshot shows the same screen after a save operation. A yellow box highlights the 'Save' button in the top right, and a yellow arrow points to it. The code in the editor remains the same.

Aparecerá a mensagem *The project ('nome do projeto') was successfully saved.*

Utilização no Sistema Android - Local Mode

ATENÇÃO!!!

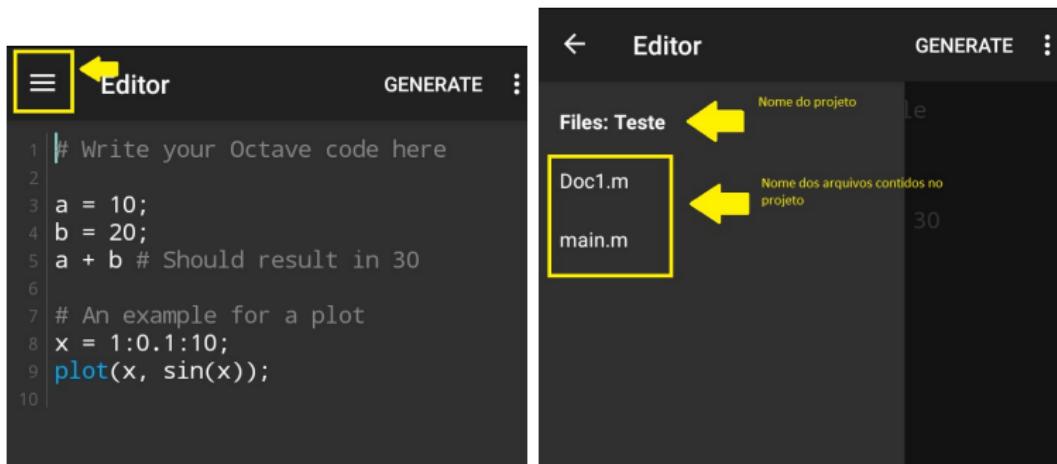
Para criar um novo arquivo, ir botão + que está abaixo à esquerda. Aparecerá uma caixa conforme a figura. Dar um nome para o arquivo e apertar **ADD**.



Utilização no Sistema Android - Local Mode

ATENÇÃO!!!

Para ver o arquivo criado e o arquivo salvo, ir nas três listas conforme mostra a figura abaixo.

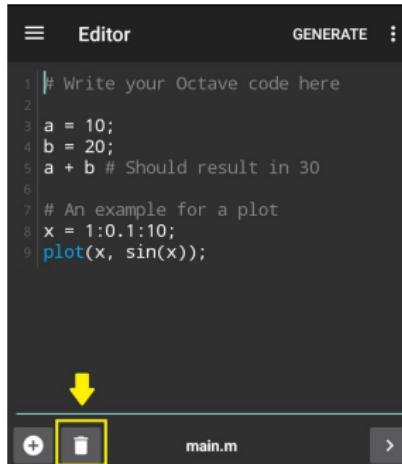


Utilização no Sistema Android - Local Mode

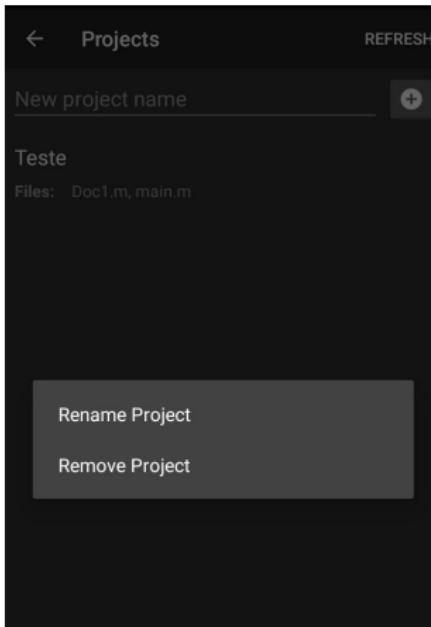
ATENÇÃO!!!

Só é permitido excluir um arquivo quando se tem o segundo, ou seja, dentro do projeto, o ícone da lixeira só aparece a partir do momento que se possui dois arquivos.

Para excluir um arquivo, ir no que deseja e clicar no botão da lixeira, conforme destacado na figura abaixo.



Utilização no Sistema Android - Local Mode

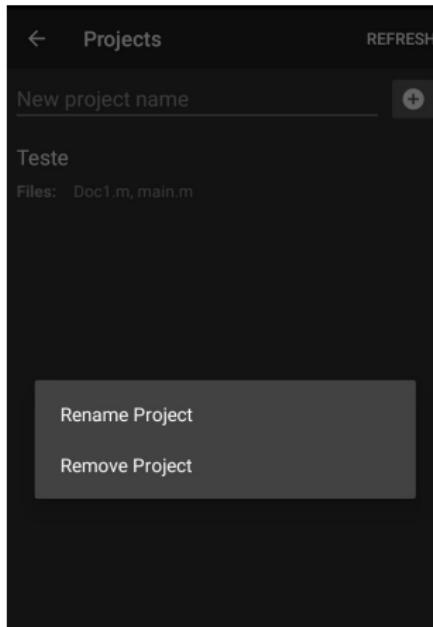


Para renomear um projeto, ir no que se deseja e tocar na tela. Parecerá a mensagem conforme a figura abaixo. Escolher a opção **Rename Project**.

Aparecerá a mensagem "**Please enter the new name of the project in the field below**". Digitar o nome que deseja e apertar o botão **OK**.



Utilização no Sistema Android - Local Mode



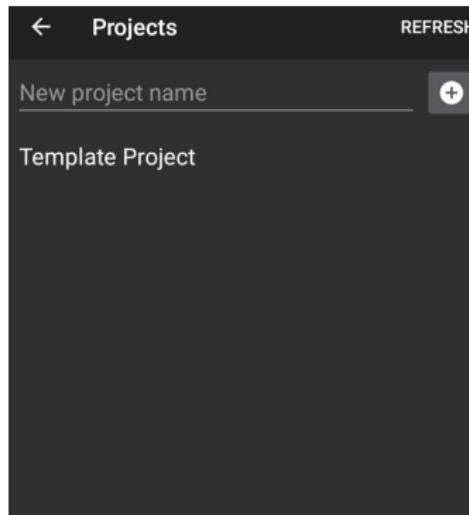
Para excluir um projeto, ir no que se deseja excluir e tocar na tela. Parecerá a mensagem conforme a figura abaixo. Escolher a opção **Remove Project**.

Aparecerá a mensagem **Are you sure you want to remove this project?**. Escolher a opção **yes**.

Atentar-se que, ao excluir o projeto, os arquivos com os códigos também são apagados!!!

Utilização no Sistema Android - Local Mode

sair do programa, apartar a seta ← que fica do canto superior esquerdo.



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

Ao escolher **Cloud Mode**, abrirá uma tela com **Login** e **Register**. Como é o primeiro acesso, clicar em **Register**. As telas estão ilustradas nas figuras abaixo.

The figure consists of two side-by-side screenshots of a mobile application interface. The left screenshot shows the 'Login' screen. It features a top navigation bar with a back arrow, the word 'Login', and a 'TERMS' link. Below this is a horizontal tab bar with 'LOGIN' and 'REGISTER'. The 'REGISTER' tab is highlighted with a yellow box and a yellow arrow points to it from the text above. The main content area contains the text 'Please login using your account' and 'If you don't have an account yet feel free to register pressing the 'Register' tab above'. Below this are input fields for 'Username' and 'Password', and a 'Remember me' checkbox. A large grey 'LOGIN' button is at the bottom. The right screenshot shows the 'REGISTER' screen. It has a similar top navigation bar. Below it, the word 'REGISTER' is underlined. The main content area contains the text 'Please register below' and 'After a successful registration you'll be automatically redirected to your first project'. It includes input fields for 'Username', 'Password', 'Password (repeat)', 'E-mail (optional)', and a CAPTCHA field with the equation '21 + 17 ='. At the bottom is a checkbox labeled 'Yes, I understand and accept the terms and conditions of this service (press 'Menu' for details)' followed by a large grey 'REGISTER' button.



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

ATENÇÃO!!!

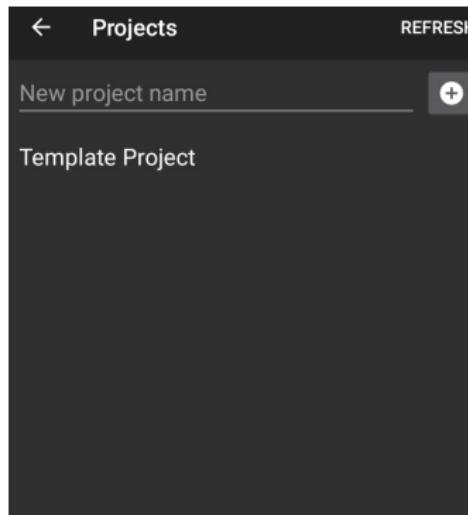
Caso queira ler os termos, acessar **TERMS**. Aparecerá a tela abaixo.

The screenshot shows a mobile application interface for user registration. At the top, there is a navigation bar with a back arrow, the word "Login", a right arrow, and the word "TERMS". The "TERMS" button is highlighted with a yellow box and arrow. Below the navigation bar, there are two tabs: "LOGIN" and "REGISTER", with "REGISTER" being underlined. A message "Please register below" is displayed, followed by a note: "After a successful registration you'll be automatically redirected to your first project". The registration form consists of four text input fields: "Username", "Password", "Password (repeat)", and "E-mail (optional)". Below these fields is a mathematical challenge "21 + 17 =". At the bottom, there is a checkbox labeled "Yes, I understand and accept the terms and conditions of this service (press Menu' for details)" with an unchecked state. A "REGISTER" button is located at the very bottom.



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

Após a conclusão do cadastro, o aplicativo entrará na tela de **Projects**. Assim como o **Local Mode**, vem um modelo de projeto (**Template Project**).



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

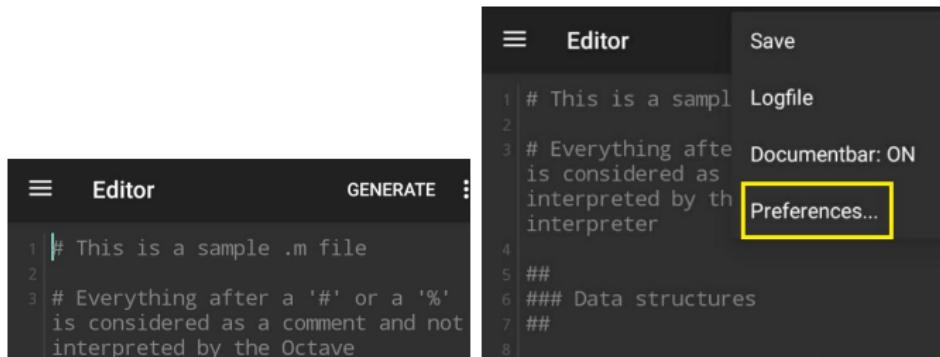
```
1 # This is a sample .m file
2
3 # Everything after a '#' or a '%'
4 # is considered as a comment and not
5 # interpreted by the Octave
6 # interpreter
7
8 ## Data structures
9 ##
10
11 # You can define a variable by
12 # typing <variable name> = <value>
13 variable = 7
14
15 # When you click the 'Generate'
16 # button you'll see the output
17 # 'variable = 7'. If you don't want
18 # any output simply append a ';' at
19 # the end of the line
20 variableWithoutOutput = 10;
21
22 # You can define a vector (= a
23 # matrix that has a row or column
24 # with a length of 1) by writing
25 # <vector name> = [<value 1>, <value
26 # 2>, <value 3>, ...]
27 rowVector = [7, 1, 3, 4]
28
29 # To define a column vector replace
30 # the ',' with a ';'
31 columnVector = [7; 1; 3; 4]
```

Clicando no projeto, aparecerá a tela ao lado. Observa-se que o nome do arquivo é igual ao do modo local ([main.m](#)), e a forma de acrescentar um arquivo novo é a mesma: clicando no sinal de + do lado esquerdo.



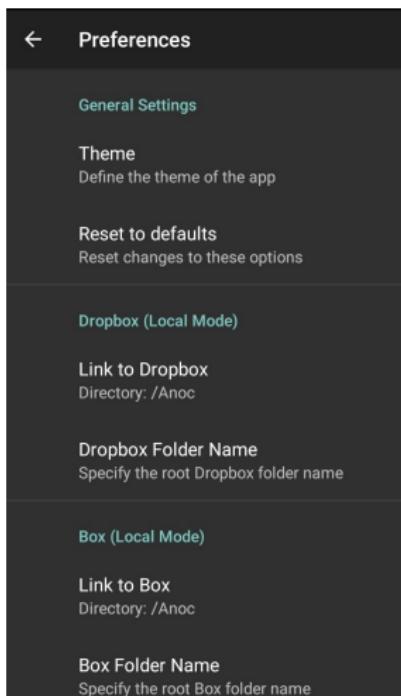
Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

Para verificar as preferências, ou seja, informações sobre o projeto, ir nos três pontos ao lado de **GENERATE** e escolher **Preferences**, conforme as figuras abaixo.



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

Aparecerá a seguinte tela:



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

Voltando a tela do **Slide 26**, tem-se a opção **SAVE**. Para salvar o arquivo, escolher essa opção. Aparecerá a mensagem: **The project ('nome do projeto') was sucessfully saved.**



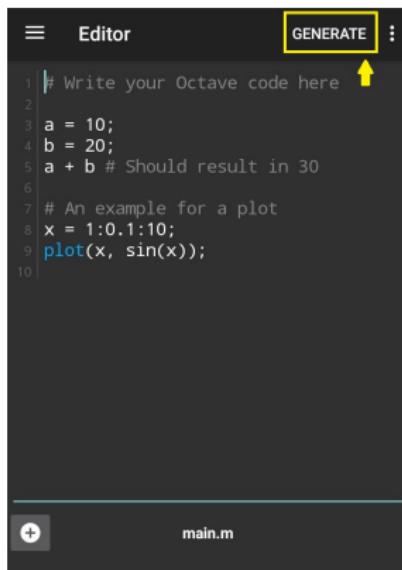
A screenshot of a mobile application interface. At the top, there is a navigation bar with three horizontal lines on the left and the word "Editor" in the center. To the right of the word "Editor" is a black rectangular button with the word "Save" in white. This "Save" button is highlighted with a yellow rectangular border. Below the navigation bar is a code editor window. The code is as follows:

```
1 # This is a sample Logfile
2
3 # Everything after
is considered as Documentbar: ON
interpreted by the Preferences...
4
5 ##
6 ### Data structures
7 ##
8
```



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

Para compilar o código, clicar em **Generate**. A tela com os resultados aparecerá em seguida.



```
# Write your Octave code here
a = 10;
b = 20;
a + b # Should result in 30
# An example for a plot
x = 1:0.1:10;
plot(x, sin(x));
```

main.m



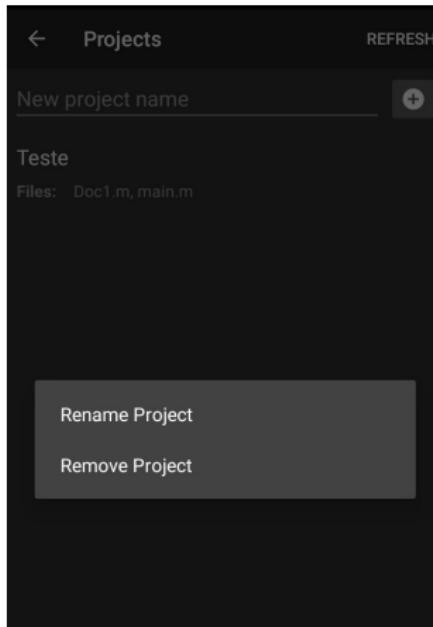
Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

ATENÇÃO!!!

De forma similar ao **Local Mode**, só é permitido excluir um arquivo quando se tem o segundo, ou seja, dentro do projeto, o ícone da lixeira só aparece a partir do momento que se possui dois arquivos. Para excluir um arquivo, ir no que deseja e clicar no botão da lixeira, conforme destacado na figura abaixo.



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

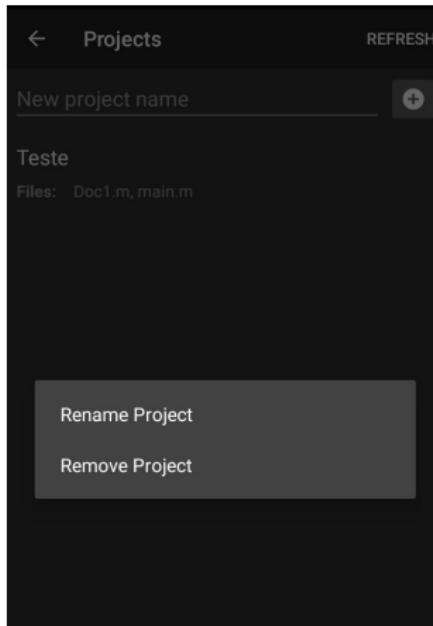


Para renomear um projeto, ir no que se deseja e tocar na tela. Parecerá a mensagem conforme a figura abaixo. Escolher a opção **Rename Project**.

Aparecerá a mensagem "**Please enter the new name of the project in the field below**". Digitar o nome que deseja e apertar o botão **OK**.



Utilização no Sistema Android - Cloud Mode



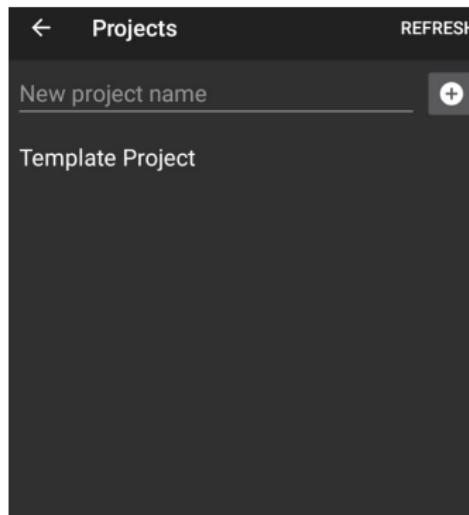
Para excluir um projeto, ir no que se deseja excluir e tocar na tela. Parecerá a mensagem conforme a figura abaixo. Escolher a opção **Remove Project**.

Aparecerá a mensagem **Are you sure you want to remove this project?**. Escolher a opção **yes**.

Atentar-se que, ao excluir o projeto, os arquivos com os códigos também são apagados!!!

Utilização no Sistema Android - Cloud Mode

sair do programa, apartar a seta ← que fica do canto superior esquerdo.



Instalação no Sistema iOS



*Picture obtained from Google Images.

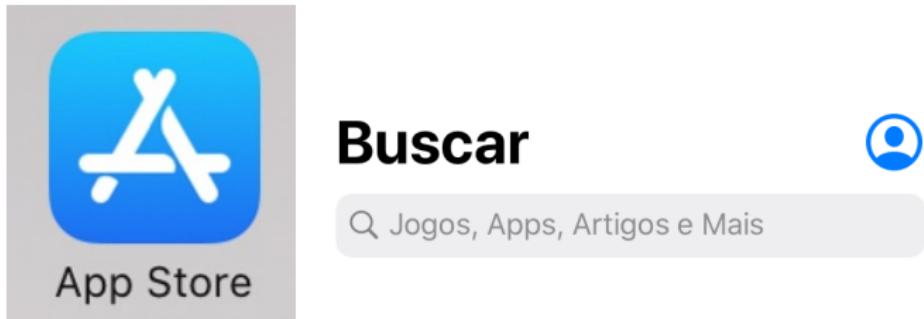


Instalação no Sistema iOS

A instalação a seguir foi realizada em um iPhone 6S.

Existem duas maneiras de localizar o aplicativo **Anoc Octave Editor** em seu iPhone:

- Uma delas é acessar diretamente o link: <https://apps.apple.com/br/app/anoc-octave-editor/id1453896073>
- Outra forma seria, ir em **App Store** e digitar no campo de busca o nome do aplicativo, no caso **Anoc**.



*Picture obtained from App. Store.

Instalação no Sistema iOS

Após digitar **Anoc** no campo de busca e clicar em *search*, será exibido na tela, o aplicativo **Anoc Octave Editor**, como uma das opções de aplicativos a serem instalados. Clicar em **OBTER**.



Em seguida, usar o **Touch ID** (sua impressão digital) ou digitar sua senha, e na sequência, clicar em **Instalar**.

Instalação no Sistema iOS

Será necessário iniciar a sessão com o *ID Apple*. Para isso, digitar sua **senha** e clicar em **Iniciar Sessão**.



Instalação no Sistema iOS

A **identificação fiscal obrigatória** é necessária para seguir com a instalação. Nesta etapa, clicar em **Continuar**. Em seguida, no **método de pagamento**, selecionar a opção **Nenhum** e clicar em **Concluído**.

Identificação fiscal obrigatória Para continuar atualizando apps ou fazendo compras, você precisa adicionar um CPF ou CNPJ válido às suas informações de pagamento.		Voltar	Nenhum	Concluído
Cancelar	Continuar	MÉTODO DE PAGAMENTO A cobrança não será feita até que você faça uma compra.		
		Cartão de crédito Visa, MasterCard, ELO, American Express	<input type="checkbox"/>	
		Nenhum	<input checked="" type="checkbox"/>	
		ENDEREÇO DE COBRANÇA		



Instalação no Sistema iOS

Aguardar até o término da instalação.

O círculo cinza, da figura, será preenchido de azul (a medida que for completando a instalação). Após o preenchimento total, a instalação foi finalizada! =)

Neste momento, o ícone **Abrir** será exibido.



Anoc Octave Editor

Produtividade

★★★★★ 3



Anoc Octave Editor

Produtividade

★★★★★ 3

ABRIR

Para acessar o aplicativo, clicar em **Abrir** (figura acima) ou clicar no ícone correspondente, criado na tela de início do seu iPhone.

Instalação no Sistema iOS

A imagem a seguir representa a tela inicial do aplicativo **Anoc Octave Editor** em seu dispositivo iOS.



Local Mode armazena seus projetos na extensão **.m** localmente na pasta Documentos do seu aparelho. Para gerar o resultado, é necessário a conexão com a internet. Enquanto, que no **Cloud Mode**, é preciso estar conectado a internet a todo instante, pois aqui os projetos são sincronizados com a nuvem.

Instalação no Sistema iOS



The Octave Editor for your iOS device

Local Mode

Your projects, documents and generated plots are stored locally on your device.

Purchases

Cloud Mode

Your Octave projects and documents are stored at and synchronized with Verbosus (Online Octave Editor).

Help

Preferences

Ao clicar em **Help** serão exibidas as orientações de utilização do aplicativo, em relação às opções **Local Mode** e **Cloud Mode**. Aqui também são apresentadas as instruções operacionais e a finalidade do aplicativo.



Instalação no Sistema iOS



The Octave Editor for your iOS device

Local Mode

Your projects, documents and generated plots are stored locally on your device.

Purchases

Cloud Mode

Your Octave projects and documents are stored at and synchronized with Verboseus (Online Octave Editor).

Help

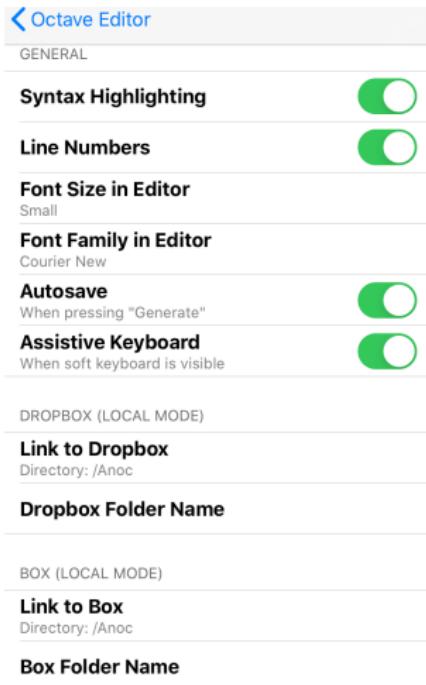
Preferences



Ao clicar em **Preferences**, você será redirecionado automaticamente para a página de configurações.



Instalação no Sistema iOS



A tela de configurações exibida logo após clicar em **Preferences** (disposta na tela inicial do App.) pode ser visualizada ao lado.



Utilização no Sistema iOS - Local Mode

Octave Editor



The Octave Editor for your iOS device



Local Mode

Your projects, documents and generated plots are stored locally on your device.

Purchases

Cloud Mode

Your Octave projects and documents are stored at and synchronized with Verboseus (Online Octave Editor).

Clicar em **Local Mode** (na tela inicial do App.)

Help

Preferences



Utilização no Sistema iOS - Local Mode

Ao clicar em **Local Mode** (na tela inicial do App.), você será redirecionado automaticamente para a página dos termos de uso. Clicar em [Accept](#).

Terms Of Use

In the following terms of use the creators of this App are referred to as 'we' and the user of this App is referred to as 'you'. These terms of use apply to this App.

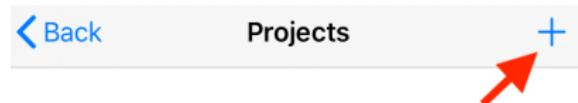
- This App is provided 'as is' without warranties or conditions of any kind, either expressed or implied.
- You don't have any claim on changes, modifications or upgrades of any kind of this App. We do not guarantee that the App can be accessed from a particular device and/or operating system or even that it can be accessed at all.
- You don't have any claim on the quality, correctness and availability of the App. We do not guarantee a certain speed (transmission of data and performance in general). We do not guarantee any type of security (transmission, storage and data loss) and no compensation can be provided for potential damage that might occur.

[Accept](#)

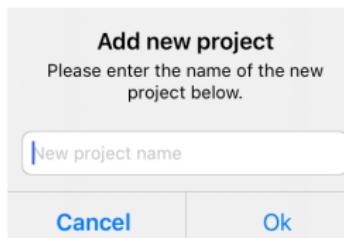


Utilização no Sistema iOS - Local Mode

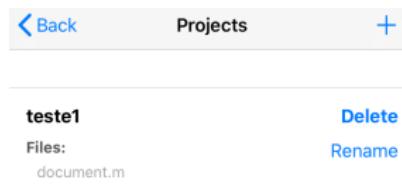
Para adicionar um novo projeto, clicar no símbolo +



Em seguida, nomear o projeto e clicar em Ok.



O projeto salvo será exibido na tela.



Utilização no Sistema iOS - Local Mode

Ao abrir o projeto salvo anteriormente, é exibido um script exemplo, o qual é possível editar e criar o seu código na linguagem **Octave**.

```
Exit      document.m  📄  🗑  +  
1 # Write your Octave code here  
2  
3 a = 10;  
4 b = 20;  
5 a + b # Should result in 30  
6  
7 # An example for a plot  
8 x = 1:0.1:10;  
9 plot(x, sin(x));  
10
```

Generate Log Save Next

Não esqueça de clicar em **Save** após efetuar qualquer alteração!

Para rodar o script, clicar em **Generate**. Pode-se verificar a existência de erro no script ao clicar em **Log**.

É possível adicionar um novo documento ao seu projeto, ao clicar no símbolo **+**, no canto superior à direita.

Para navegar nos documentos existentes no projeto, clicar em **Next**.



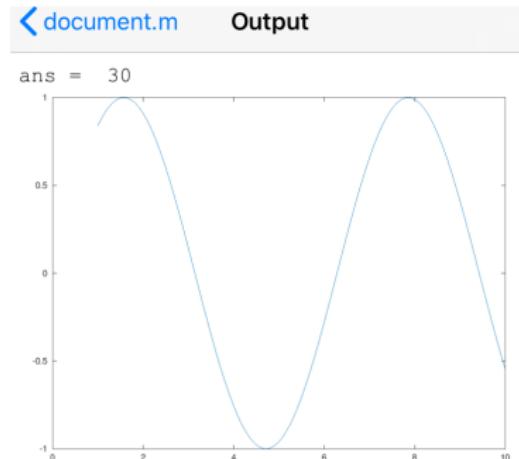
Utilização no Sistema iOS - Local Mode

Ao clicar em **Generate**, aguardar o **Anoc** gerar o resultado, para que então, seja exibido na tela o **Output** produzido.

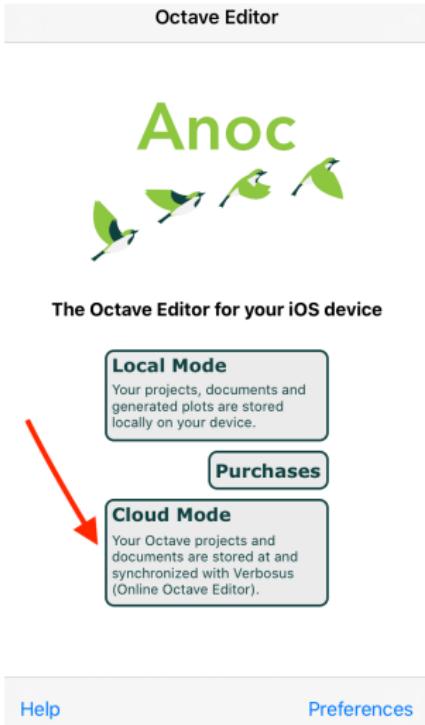
The screenshot shows the Anoc mobile application interface. At the top, there is a menu bar with 'Exit', the file name 'document.m', and icons for a book, trash, and plus sign. Below the menu is a code editor window containing the following Octave/Matlab script:

```
1 # Write your Octave code here
2
3 a = 10;
4 b = 20;
5 a + b # Should result in 30
6
7 # An example for a plot
8 x = 1:0.1:10;
9 plot(x, sin(x));
```

Below the code editor, a modal dialog box displays the message "Generating result" and "Please wait...". At the bottom of the screen are three buttons: "Generate", "Log", and "Save".



Utilização no Sistema iOS - Cloud Mode



Na tela inicial do aplicativo, existe também a opção **Cloud Mode**. Ao escolher o modo nuvem, seus projetos implementados em **Octave** são arquivados e sincronizados com o **Online Octave Editor**, denominado **Verbosus**, que é utilizado para gerar resultados e plotar gráficos.



Utilização no Sistema iOS - Cloud Mode

[Octave Editor](#) [Login](#)

Please login using your Verbosus account

If you don't have an account yet feel free to register by pressing the 'Register' button.

Username

Password

Remember me

[Login](#)

[Register](#)

Após clicar em **Cloud Mode** (na tela inicial do App.), efetuar login utilizando sua conta *Verbosus*. Caso não possua uma conta *Verbosus*, clicar em **Register**, no canto inferior direito da tela para registrar-se.



Utilização no Sistema iOS - Cloud Mode

[Login](#) [Register](#)

Please register below to create an account

After a successful registration you'll be automatically redirected to your first project.

Username

Password

Password (repeat)

E-Mail (optional)

$39 + 35 =$

Yes, I understand and accept the terms and conditions

[Register](#)

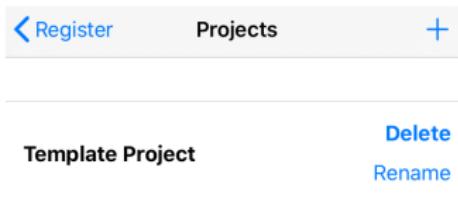
[Terms](#)

Para registrar sua conta é necessário preencher as lacunas da figura ao lado. Em seguida, é preciso entender e concordar com os termos e condições. A leitura dos termos pode ser feita clicando-se em [Terms](#), disposto no canto inferior esquerdo da tela. Por fim, após concordar com os termos de uso, clicar em [Register](#).

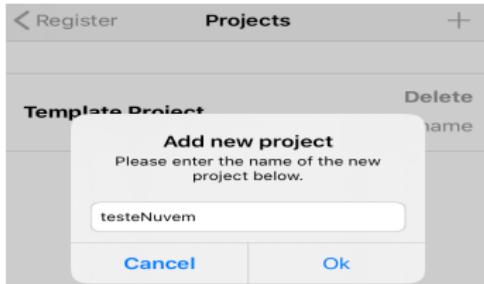


Utilização no Sistema iOS - Cloud Mode

Após registrar sua conta, sua tela automaticamente exibirá o seu primeiro projeto.



Para adicionar um novo projeto, clicar no símbolo **+** disposto no canto superior direito da tela. Nomear o projeto e clicar em **Ok**. De forma similar ao procedimento realizado no **Local Mode**.



Utilização no Sistema iOS - Cloud Mode

The screenshot shows a mobile application interface titled "Projects". At the top left is a "Register" button with a back arrow. In the center is the title "Projects". At the top right is a blue "+" button. Below the header is a table with two rows. The first row contains the text "Template Project" and two buttons: "Delete" and "Rename". The second row contains the text "testeNuvem" and two buttons: "Delete" and "Rename". At the bottom of the screen is a "Refresh" button.

Project Name	Action	Action
Template Project	Delete	Rename
testeNuvem	Delete	Rename

Refresh

Na imagem à esquerda, pode-se observar a tela do aplicativo composta de todos os projetos salvos. Para renomear o arquivo, clicar em **Rename**. Se desejar deletar o projeto, clicar em **Delete**. Caso queira atualizar a tela que contém os projetos, clicar em **Refresh**.



Utilização no Sistema iOS - Cloud Mode

Ao clicar no projeto, automaticamente será exibido o script principal (*main.m*)

Lembrar de clicar em **Done** após efetuar qualquer alteração no código e posteriormente clicar em **Save**. É possível retornar a tela anterior, que contém todos os seus projetos, ao clicar em **Exit**.

	Exit	main.m	Done
	<pre>1 # This is a sample .m file 2 3 # Everything after a '#' or a '%' is considered as a comment and not interpreted by the Octave interpreter 4 5 # Write your octave code here 6 a = 10; 7 b = 20; 8 a + b # Should result in 30 9 10 c = 30; 11 d = 40; 12 13 c - d</pre>		



Utilização no Sistema iOS - Cloud Mode

```
Exit          main.m  📄  🗑️  +  
1 # This is a sample .m file  
2  
3 # Everything after a '#' or a '%' is considered  
4 # as a comment and not interpreted by the Octave  
5 # interpreter  
6  
7 # Write your octave code here  
8 a = 10;  
9 b = 20;  
10 a + b # Should result in 30  
11  
12 c = 30;  
13 d = 40;  
14  
15 c - d
```

Generate Log Save Next

Por fim, pode-se operar o script de forma similar ao que foi apresentado no modo local, visto anteriormente. Consultar **slides 46 e 47.**

