Manual de Usuario

# Instalación de LOOP

Para instalar LOOP se necesita

# Aprendiendo con LOOP

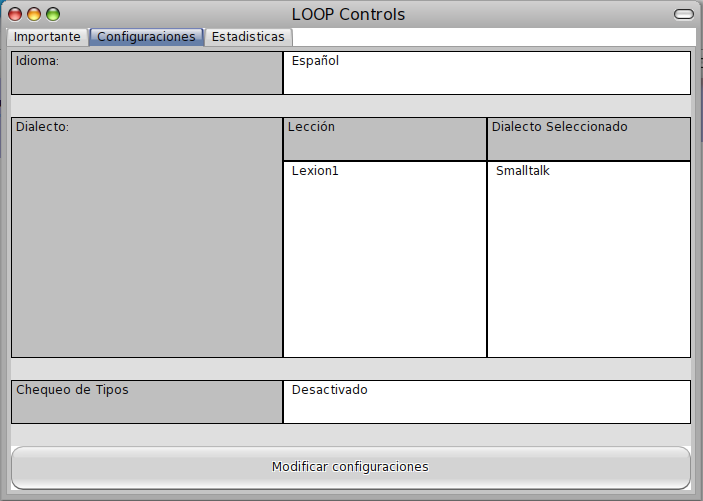
## Primeros pasos

### Configuración

Para poder configurar LOOP se debe ir al **WorldMenu**[[1]](#footnote-2) y seleccionar **Loop Browser**



Se abrirá la siguiente ventana



### ¿Cómo obtener una Lección?

Una vez que tengamos LOOP instalado y configurado para poder empezar a trabajar debemos crear o importar una **Lección**.

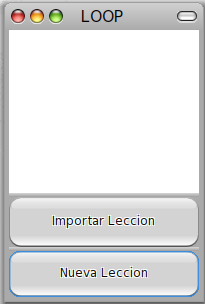
La Lección es un ambiente que tiene objetivos preestablecidos

*Entendemos por Ambiente al lugar donde viven e interactúan los objetos*

Como las lecciones pueden ser creadas o importadas se debe hacer una distintición.

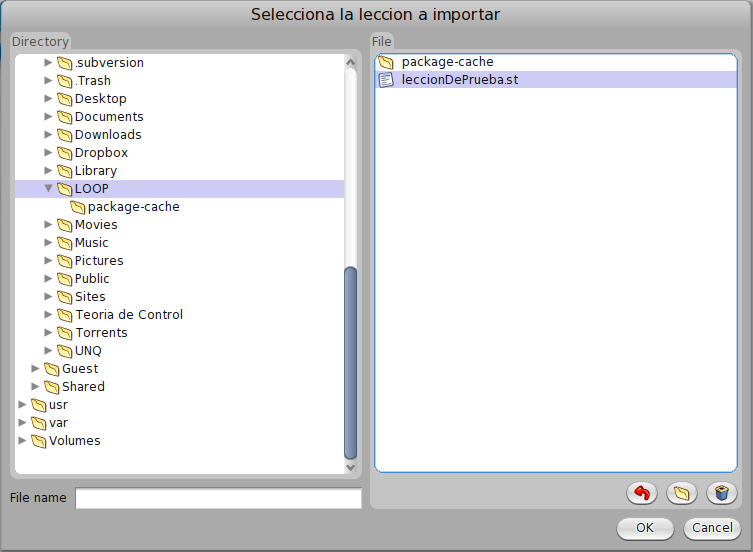
* En el caso de crear una lección su objetivo puede ser directamente realizar una práctica libre.
* En el caso de importar una lección pre-armada se puede interactuar con los objetos definidos en ella y de tener otras indicaciones se puede seguir la lección en modo paso a paso.

Para realizar estas acciones debemos utilizar el **Loop Browser** (se accede desde el WorldMenu)



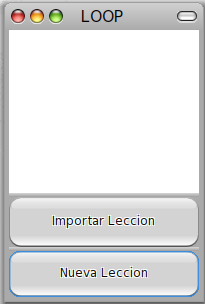
#### Importación

Para importar una lección debemos seleccionar la primera opción (**Importar Lección**) y se nos abrirá un explorador de directorios con el cual podemos buscar la lección a cargar

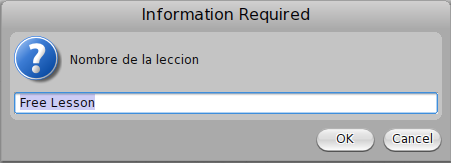


Una vez seleccionada debemos presionar **Ok**

#### Creación

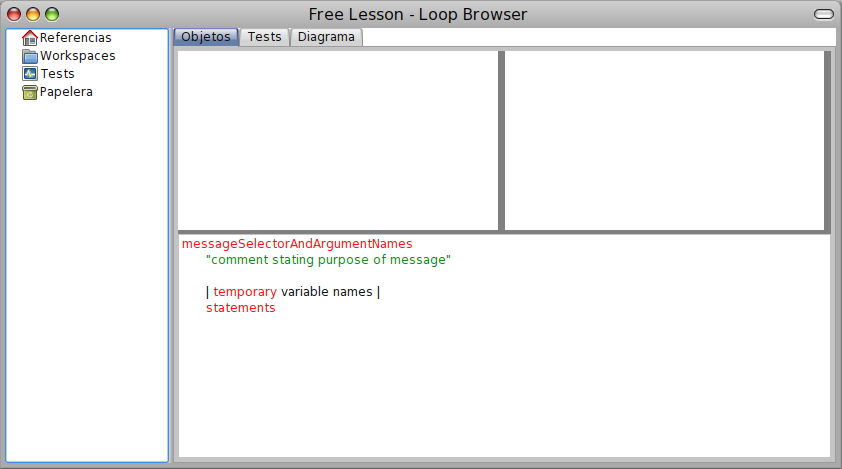


Para importar una lección debemos seleccionar la segunda opción (**Nueva Lección**) y se nos abrirá el entorno de trabajo.



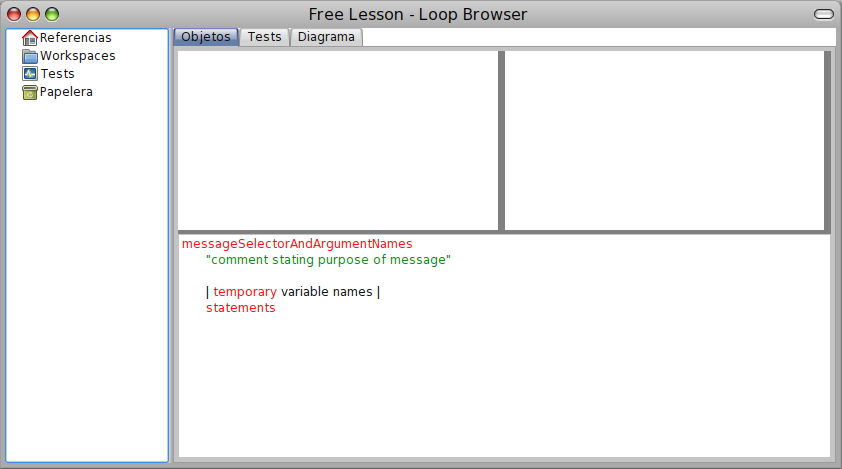
Se debe escribir un nombre para la lección y luego presionar **Ok**

Con esto tenemos una lección lista para empezar a trabajar.



### LOOP Browser

#### Visión General



**Atributos**

**Método   
(del mensaje que se seleccionó)**

**Mensajes**

Se pueden distinguir 2 grandes paneles en el **Loop Browser**

1. En esté panel aparecen encolumnadas las actividades más comunes que se pueden realizar  
   * Referencias
   * Workspace
   * Tests
   * Papelera
2. Cuando se selecciona una **referencia** en el panel 1 en está pantalla apareceran las características del objeto referenciado  
   * Estado interno: representado por los **atributos** que tiene el objeto
   * Comportamiento: los **mensajes** que entiende y el **método** asociado a cada uno

##### Conceptos Importantes

**Objeto:** representación computacional de un ente que exhibe comportamiento, dicho comportamiento está representado en los métodos y se exhibe a través de los mensajes que entiende el objeto.

*Atributo: es una variable que le pertenece a un objeto*

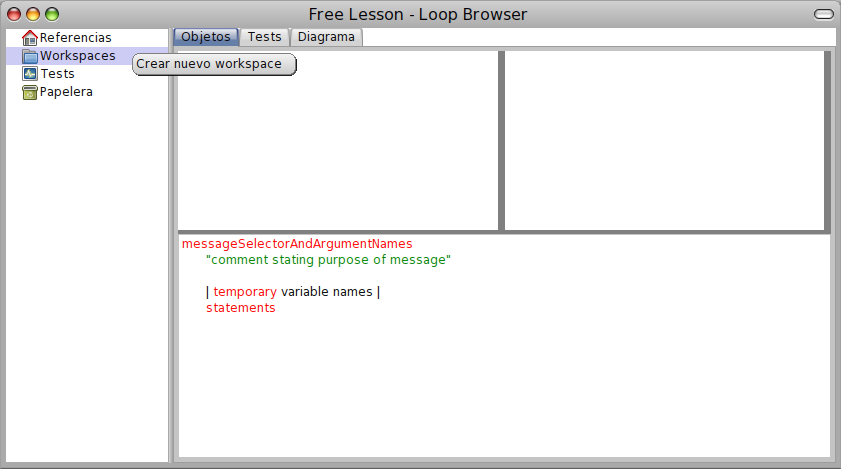
*Variable: referencia a un objeto*

*Mensaje: única forma que tiene un objeto de realizar una acción*

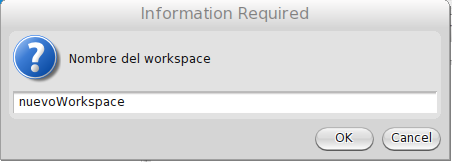
*Método (comportamiento): código que se ejecuta cuando se le envía un mensaje determinado a un objeto*

#### Workspace

Una vez que hayamos creado objetos y previamente hayamos definido los nombres de las referencias hacia ellos, para que el usuario pueda interactuar con los objetos debe crear un Workspace.

****

Vamos al primer panel y haciendo botón derecho sobre Workspaces seleccionamos Crear nuevo workspace.

****

Después de elegir el nombre y darle Ok, vemos que aparece nuestro *nuevoWorkspace* en el primer panel.

1. Siempre que digamos WorldMenu nos referimos a hacer botón derecho sobre el escritorio de LOOP [↑](#footnote-ref-2)