Manual de Usuario

# Instalación de LOOP

Para instalar LOOP se necesita

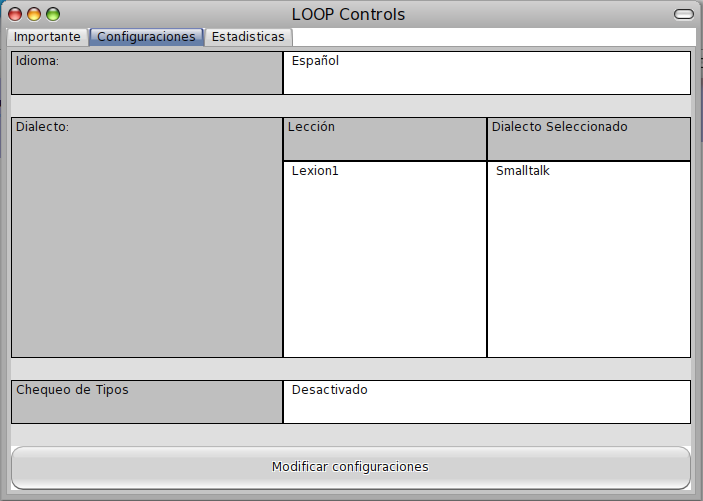
# Primeros Pasos

## 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**.

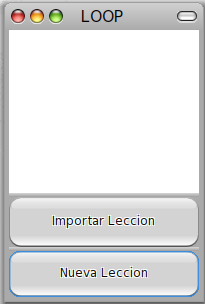
La Lección es un ambiente que tiene objetivos preestablecidos

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

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

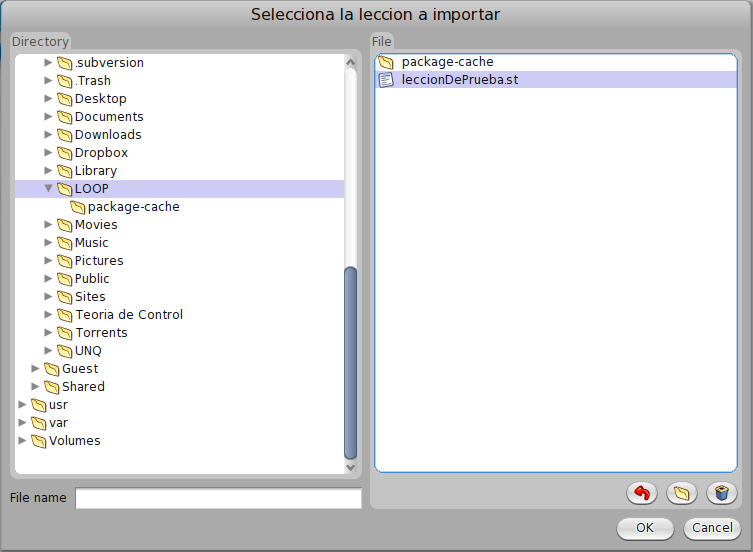
* En el caso de crear una lección su objetivo puede ser directamente realizar una práctica libre.
* En el caso de importar una lección pre-armada se puede interactuar con los objetos definidos en ella y de tener otras indicaciones se puede seguir la lección en modo paso a paso.

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



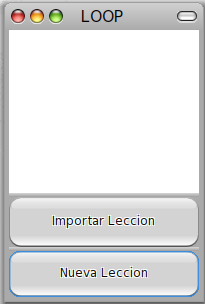
### Importación

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

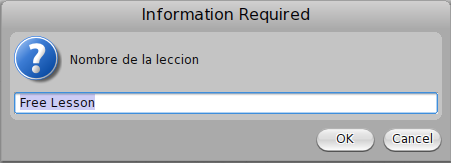


Una vez seleccionada debemos presionar **Ok**

### Creación

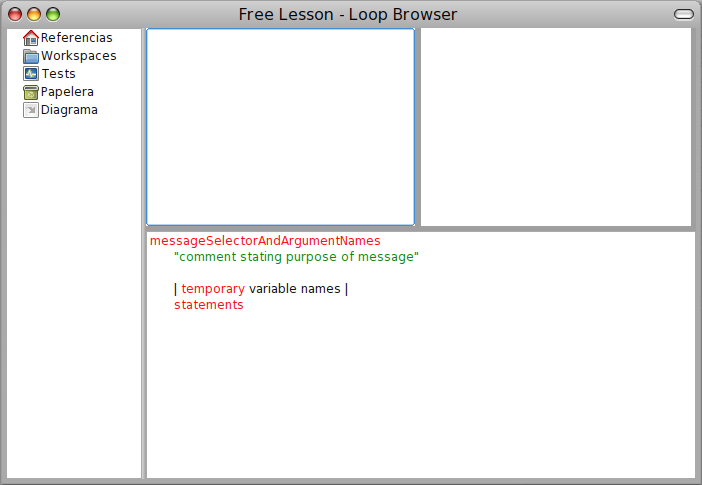


Para importar una lección debemos seleccionar la segunda opción (**Nueva Lección**) y se nos abrirá el entorno de trabajo.



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

Con esto tenemos una lección lista para empezar a trabajar.

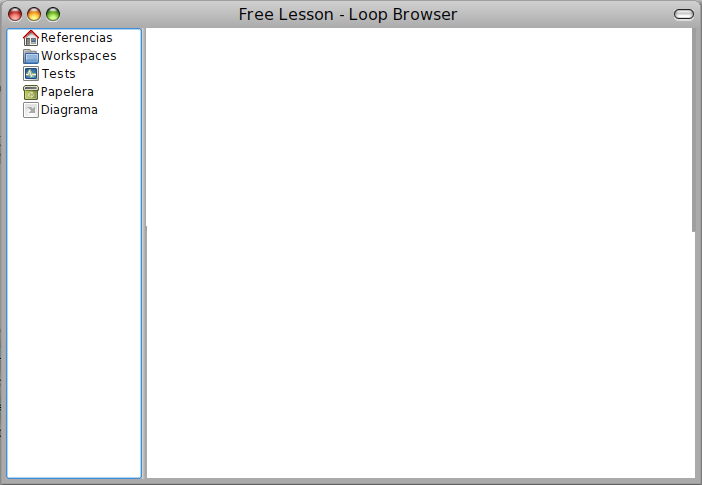


# LOOP Browser

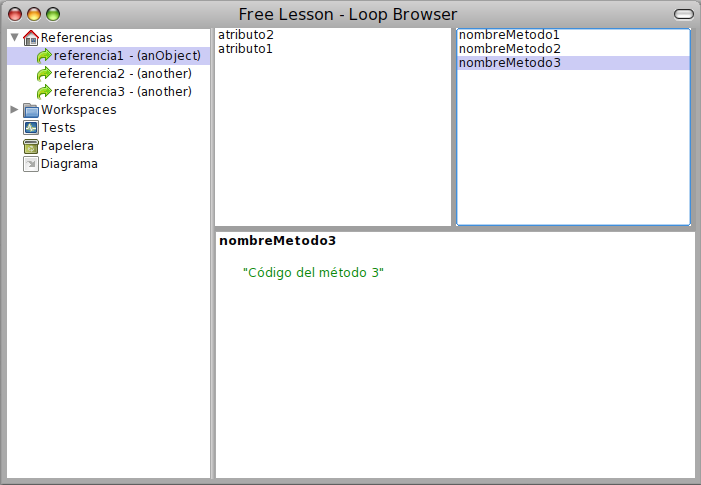
## Visión General

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

* En esté panel aparecen encolumnadas las actividades más comunes que se pueden realizar  
  1. Referencias
  2. Workspace
  3. Tests
  4. Papelera
  5. Diagrama
* Segundo Panel
  1. En este panel se representará información relacionada con el primer panel pero por defecto no cambiará.



### LOOP Browser - Referencias

Cuando se selecciona una **referencia** aparecera en el segundo panel las características del objeto referenciado[[2]](#footnote-3)  
   
Todo objeto tiene:

**Atributos**

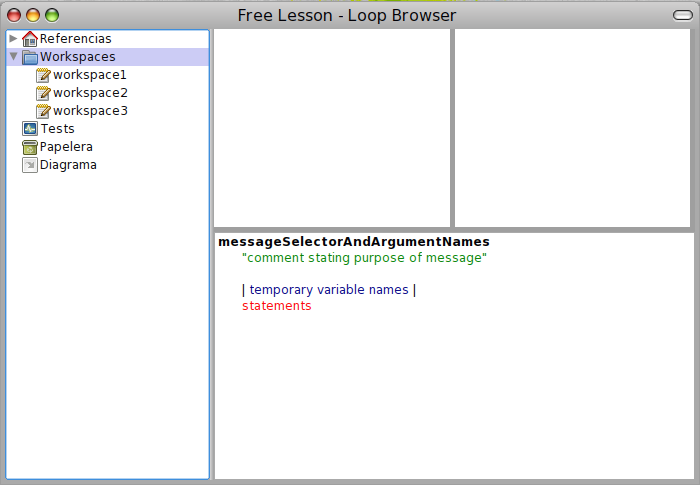
**Método  
(del mensaje que se seleccionó)**

**Mensajes**

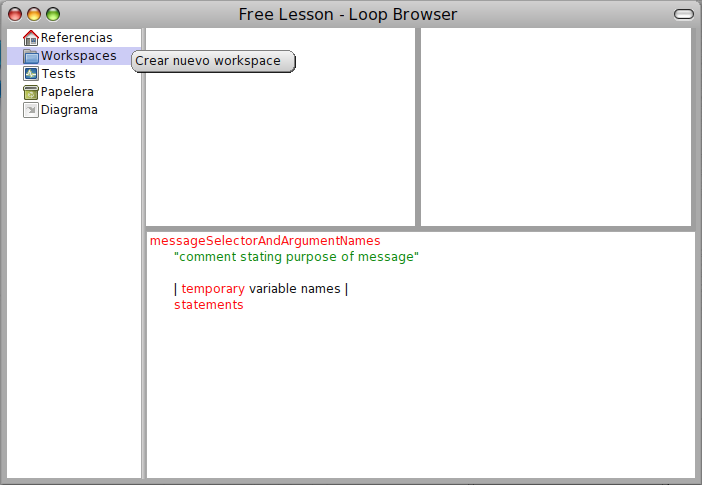
* Estado interno: representado por los **atributos** que tiene el objeto
* Comportamiento: representado por los **métodos** que se ejecutarán cuando se le envíe determinado **mensaje** al objeto

Se recomienda al lector hacer el Tutorial al final de este documento.

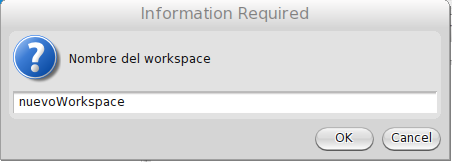
### LOOP Browser - Workspaces

Debajo de la carpeta Workspaces van a aparecer todos los workspaces creados.  
  
Se debe hacer click en el *triángulo* indicado en la imagen para abrir la lista de workspaces.

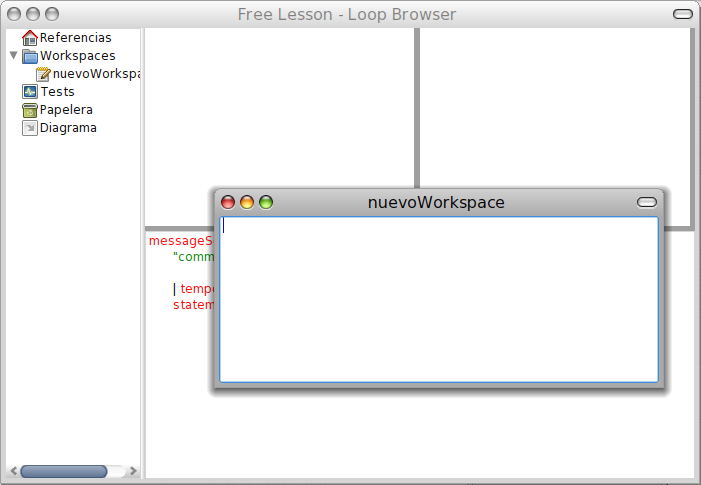
Una vez que hayamos creado objetos y previamente hayamos definido los nombres de las referencias hacia ellos, para que el usuario pueda interactuar con los objetos debe crear un Workspace.

****

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

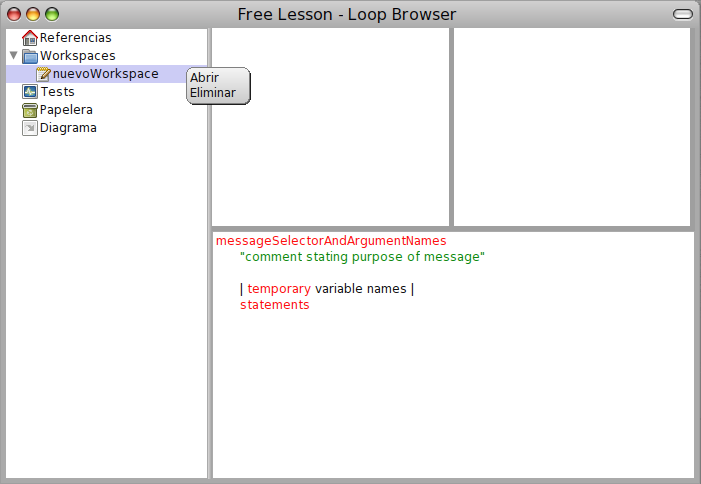
****

Después de elegir el nombre y darle Ok, vemos que aparece nuestro *nuevoWorkspace* en el primer panel, también se nos abre una ventana que es el nuevo workspace creado.

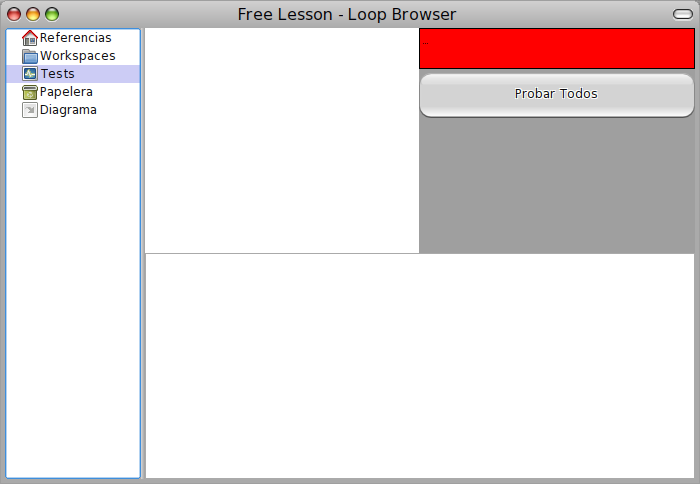
****

Después de cerrar un workspace podemos volver a abrirlo y también podemos eliminarlo.

Ambas opciones están disponibles haciendo botón derecho sobre el workspace deseado en el primer panel como se indica en la imagen.

****

### LOOP Browser - Tests

Al seleccionar la opción **Tests** nos aparece  
  
En el segundo panel podemos observar

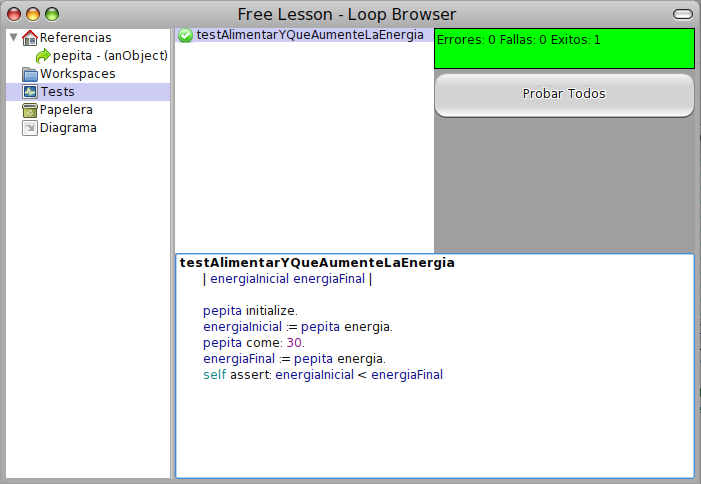
**Ejecución**

**Edición de Test**

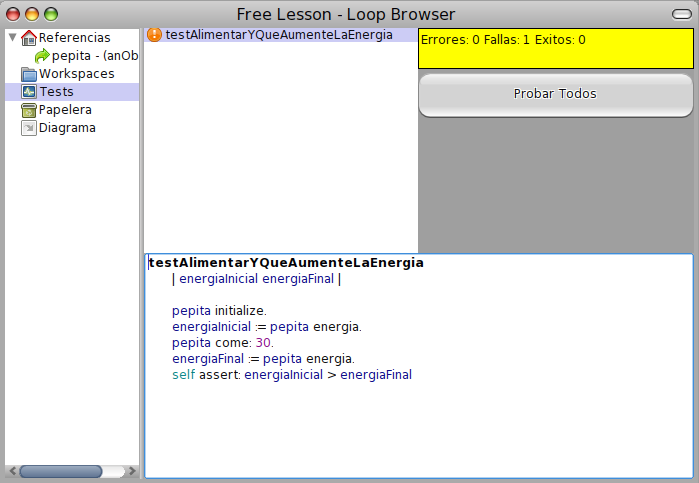
**Lista de Tests**

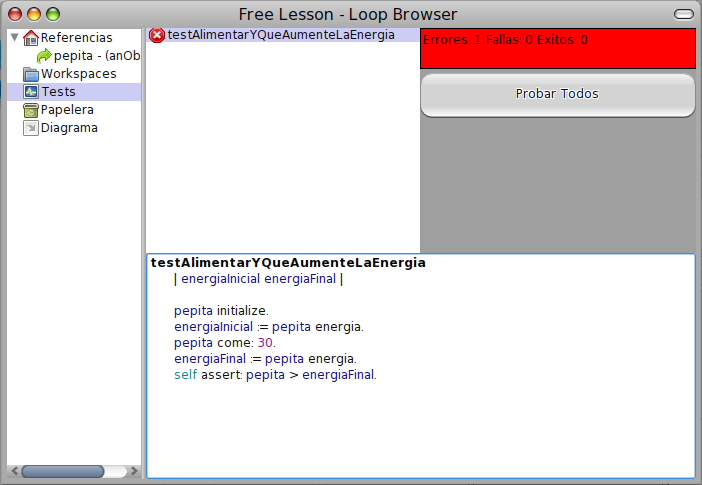
1. **Lista de tests**:   
   se verán todos los test creados hasta el momento con un icono que identifica su estado
   * + Rojo
     + Amarillo
     + Verde
2. **Ejecución**:   
   se verá un resumen de la ejecución de todos los test luego de hacer click en el botón **"***Probar Todos***"**
3. **Edición**:   
   cuando se desea crear un nuevo test se hará en está sección.  
     
   Un test constará de
   * + - Nombre
       - Código, donde se pueden usar mensajes como
         1. Assert:
         2. Deny:
         3. Should:

**Ejemplo 1:** Test que se ejecuta correctamente y da el resultado esperado



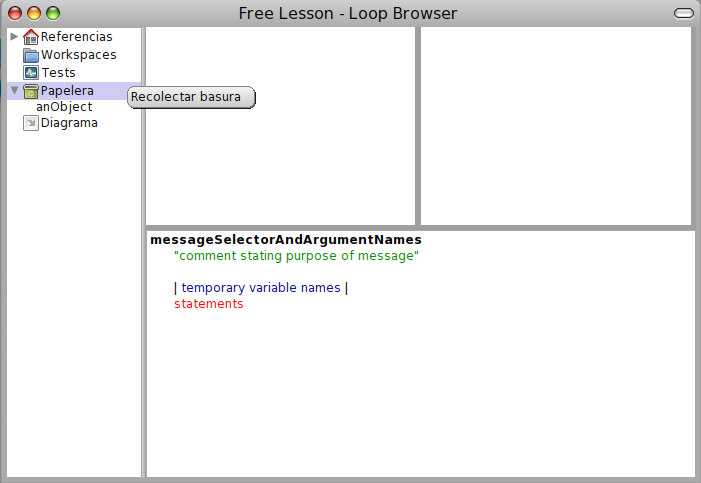
**Ejemplo 2:** Test que se ejecuta correctamente y no da el resultado esperado



**[[3]](#footnote-4)Ejemplo 3:** Teste que no se ejecuta correctamente  


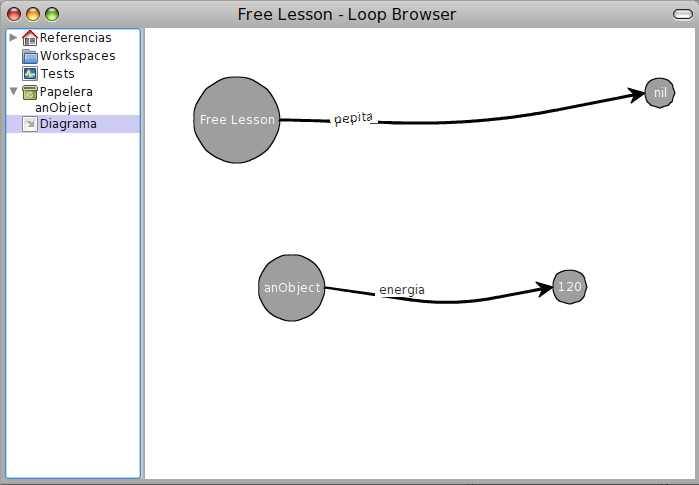
### LOOP Browser - Papelera

En la opción **Papelera** podemos eliminar los objetos que no son referenciados desde ningún otro lado.

  
  
Para más información ver la sección Garbage Collector en el Tutorial.

### LOOP Browser - Diagrama

Por último, tenemos la opción **Diagrama**

  
En el segundo panel aparece un diagrama que representa las relaciones entre los objetos de la lección.

## 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: es una referencia a un objeto*

*Mensaje: es la 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*

íNDICE

[Instalación de LOOP 1](#_Toc276558495)

[Primeros Pasos 2](#_Toc276558496)

[Configuración 2](#_Toc276558497)

[¿Cómo obtener una Lección? 2](#_Toc276558498)

[Importación 3](#_Toc276558499)

[Creación 4](#_Toc276558500)

[LOOP Browser 5](#_Toc276558501)

[Visión General 5](#_Toc276558502)

[LOOP Browser - Referencias 6](#_Toc276558503)

[LOOP Browser - Workspaces 7](#_Toc276558504)

[LOOP Browser - Tests 11](#_Toc276558505)

[LOOP Browser - Papelera 14](#_Toc276558506)

[LOOP Browser - Diagrama 15](#_Toc276558507)

[Conceptos Importantes 16](#_Toc276558508)

1. Siempre que digamos WorldMenu nos referimos a hacer botón derecho sobre el escritorio de LOOP [↑](#footnote-ref-2)
2. En este ejemplo el objeto referenciado tiene como *displayString* anObject [↑](#footnote-ref-3)
3. El objeto referenciado por la variable **pepita** no entiende el mensaje **>** [↑](#footnote-ref-4)