| Um botão tem uma caixa e um nome.  O botão de imprimir é um botão.    O botão de sair é um botão.  Para criar a figura de fundo:  Draw and fill the screen's box with the white color.  Volta.  Pick a\_ spot anywhere in the screen's box.  Pick a\_ color between the lightest gray color and the white color.  Dab the color on the spot.  If a\_ counter is past 100000, break.  If the counter is evenly divisible by 1000, refresh the screen.  Voltar.  Extract a figura de fundo given the screen's box. \or Create o fundo from the screen. Or something.    Para criar um trabalho dada uma URL:  Alojar memória para o trabalho.  Put a URL na URL do trabalho.    Para criar alguns trabalhos dado um buffer:  Destroy os trabalhos.  Put nulo no trabalho atual.  Slap a\_ rider on the buffer.  Volta.  Move the rider (Googley image rules).  If the rider's token is blank, exit.  Criar um trabalho dado the rider's token.  Append o trabalho nos trabalhos.  Voltar.    To dab a\_ color on a\_ spot:  Pick an ellipse's left-top within 1/16 inch of the spot.  Pick the ellipse's right-bottom within 1/16 inch of the spot.  Draw the ellipse with the color.    Para decidir se um ponto está em um botão:  Se o ponto está na caixa do botão, diga sim.  Dizer não.    Para decidir se um trabalho está finalizado:  Se o trabalho is nil, diga sim.  Se a pintura do trabalho is not nil, diga sim.  Diga não.  Para desenhar um botão:  Draw o nome do botão na caixa do botão.  Para desenhar o status:  Desenhar o texto do status na caixa do status (centralizando).    Para desenhar o texto:  Put a cadeia do texto então "\_" numa cadeia.  Draw a cadeia na caixa do texto.    Para desenhar um trabalho:  Se o trabalho é nil, sair.  Se o trabalho não está finalizado, sair.  Draw a pintura do trabalho.    A figura de fundo é uma imagem.  Para finalizar tudo:  Destroy a figura de fundo.  Destroy os trabalhos.  Para finalizar um trabalho:  Se o trabalho é nil, sair.  Se o trabalho está finalizado, sair.  Create uma imagem given a URL do trabalho.  Se a imagem é nil, sair.  Resize a imagem to 5-1/2 inches by 5-1/2 inches.  Center a imagem in the screen's box.  Draw a figura de fundo.  Draw a imagem.  Volta.  Pick a\_ spot anywhere near a caixa da imagem.  Mix a\_ color given the spot.  Dab the color on the spot.  If a\_ counter is past 20000, break.  Voltar.  Extract a pintura do trabalho given a caixa da imagem.  Destroy a imagem.  Para ir a um trabalho:  If o trabalho é nil, sair.  Mostrar "Trabalhando..." no status.  Put o trabalho no trabalho atual.  Finalizar o trabalho atual.  Limpar o status.  Mostrar tudo.    To handle any events:  Deque an event.  If the event is nil, exit.  Handle the event.  Repeat.    To handle an event:  If the event's kind is "set cursor", handle the event (set cursor); exit.  If the event's kind is "refresh", handle the event (refresh); exit.  If the event's kind is "left click", handle the event (left click); exit.  If the event's kind is "key down", handle the event (key down); exit.    To handle an event (backspace):  Se a cadeia do texto está vazia, cluck; exit.  Remove the last byte from a cadeia do texto.  Mostrar tudo.    To handle an event (end):  If o trabalho atual é nil, cluck; sair.  Se o trabalho atual é o último dos trabalhos, cluck; sair.  Ir ao último dos trabalhos.    To handle an event (enter):  Se a cadeia do texto está vazia, cluck; exit.  Mostrar "Trabalhando..." no status.  Put "http://images.google.com/images?q=" into a\_ URL.  \ Put "http://images.google.com/images?safe=active&q=" into a\_ URL.  Convert a cadeia do texto to a\_ query string.  Append the query string to the URL.  Read the URL into a\_ buffer.  If el error de e/s is not blank, Mostrar o error de e/s no status; exit.  Criar os trabalhos dado o buffer.  If os trabalhos are empty, Mostrar "Huh?" no status; exit.  Ir ao primeiro dos trabalhos.    To handle an event (escape):  Clear a cadeia do texto.  Mostrar tudo.    To handle an event (home):  If o trabalho atual é nil, cluck; sair.  If o trabalho atual é o primeiro dos trabalhos, cluck; sair.  Ir ao primeiro dos trabalhos.    To handle an event (key down):  Limpar o status.  If the event is modified, handle the event (shortcut); exit.  If the event's byte is printable, handle the event (printable); exit.  Put the event's key into a\_ key.  If the key is the escape key, handle the event (escape); exit.  If the key is the backspace key, handle the event (backspace); exit.  If the key is the enter key, handle the event (enter); exit.  If the key is the home key, handle the event (home); exit.  If the key is the end key, handle the event (end); exit.  If the key is the page-up key, handle the event (page-up); exit.  If the key is the page-down key, handle the event (page-down); exit.    To handle an event (left click):  Limpar o status.  If the event's ponto está no botão de imprimir, print.  If the event's ponto está no botão de sair, quit.    To handle an event (page-down):  If o trabalho atual é nil, cluck; sair.  Se o seguinte do trabalho atual é nil, cluck; sair.  Ir ao seguinte do trabalho atual.    To handle an event (page-up):  If o trabalho atual é nil, cluck; sair.  Se o anterior do trabalho atual é nil, cluck; sair.  Ir ao anterior do trabalho atual.    To handle an event (printable):  Append the event's byte na cadeia do texto.  Mostrar tudo.    To handle an event (refresh):  Mostrar tudo.    To handle an event (set cursor):  Show the arrow cursor.    To handle an event (shortcut):  If the event's key is the q-key, quit; exit.  If the event's key is the p-key, print; exit.    Para inicializar os botões:  Put the screen's bottom menos 1/2 polegada na coordenada-y de um ponto.  Put the screen's right menos 1/2 polegada na coordenada-x do ponto.  Criar o botão de sair dado o ponto e "Sair".  Put a esquerda do botão de sair menos 1/2 polegada na coordenada-x do ponto.  Criar o botão de imprimir dado o ponto and "Imprimir".    To initialize our stuff:  Criar a figura de fundo.  Inicializar o status.  Inicializar os botões.  Inicializar o texto.  Mostrar "Olá, Mundo!" no status.    Para inicializar o status:  Put the screen's center num ponto.  Put a coordenada-x do ponto menos 1 polegada na esquerda do status.  Put a coordenada-x do ponto mais 1 polegada na direita do status.  Put the screen's bottom menos 3/4 polegada no topo do status.  Put the screen's bottom menos 1/2 polegada na base do status.  Para inicializar o texto:  Put the screen's left mais 1/2 polegada na esquerda do texto.  Put a esquerda do texto mais 2 polegadas na direita do texto.  Put the screen's bottom menos 3/4 polegada no topo do texto.  Put the screen's bottom menos 1/2 polegada na base do texto.    Para criar um botão dado um ponto e um nome:  Put a coordenada-x do ponto menos a largura do nome na esquerda do botão.  Put a coordenada-y do ponto menos 1/4 polegada no topo do botão.  Put o ponto no ponto direito-inferior do botão.  Put o nome no nome do botão.    Para limpar o status:  Clear o texto do status.  Mostrar tudo.    To mix a\_ color given a\_ spot:  Get the color given the spot.  If the color is not very very light, exit.  Pick the color between the lightest gray color and the white color.    Para mostrar uma cadeia no status:  Put a cadeia no texto do status.  Mostrar tudo.    Para mostrar tudo:  Hide the cursor.  Draw a figura de fundo.  Desenhar o status.  Desenhar o botão de imprimir.  Desenhar o botão de sair.  Desenhar o texto.  Desenhar o trabalho atual.  Refresh the screen.    To move a\_ rider (Googley image rules):  Clear the rider's token.  Loop.  If the rider's source is blank, exit.  If the rider's source starts with "src=""http://t", break.  Add 1 to the rider's source's first.  Repeat.  Add "src="""'s length to the rider's source's first.  Position the rider's token on the rider's source.  Move the rider (HTML attribute rules).    To move a\_ rider (HTML attribute rules):  If the rider's source is blank, exit.  If the rider's source's first's target is the right-alligator byte, exit.  If the rider's source's first's target is the double-quote byte, exit.  Bump the rider.  Repeat.    Uma pintura é uma imagem.    To pick a\_ spot anywhere near a\_ box:  Privatize the box.  Outdent the box given 1/8 inch.  Pick the spot anywhere in the box.    To print:  If o trabalho atual é nil, cluck; exit.  Mostrar "Imprimindo..." no status.  Begin printing.  Begin a\_ sheet.  Center a pintura do trabalho atual in the sheet.  Draw a pintura do trabalho atual.  Center a pintura do trabalho atual in the screen's box.  End the sheet.  End printing.  Mostrar "Impresso" no status.    Para executar:  Start up.  Initialize our stuff.  Handle any events.  Finalizar tudo.  Shut down.    O status tem uma caixa e uma cadeia chamada texto.    O texto tem uma caixa e uma cadeia.  Um trabalho é uma thing com uma URL e uma pintura.  O trabalho atual é um trabalho.    Os trabalhos são some trabalhos. | Um botão tem uma caixa e um nome.  O botão imprimir é um botão.    O botão sair é um botão.  Para criar o fundo:   Desenhar e preencher a tela com a cor branca.  Reciclar.  Escolher um local qualquer na tela.  Escolher uma cor entre o cinza mais claro e o branco.  Pincelar a cor no ponto.  Se um contador ultrapassar 100000, interromper.  Se o contador for igualmente divisível por 1000, refrescar a tela.  Repitir.  Extrair o fundo segundo a tela. \ ou Crie o fundo pela tela. Ou algo assim.    Para criar um trabalho usando uma URL:  Alocar memória para o trabalho.  Pôr a URL na URL do trabalho.    Para criar alguns trabalhos segundo um registro:  Destruir os trabalhos.  Pôr nulo no trabalho atual.  Imporr um iterador no registro.  Reciclar.  Mover o iterador (regras de imagem do Google).  Se o marco do iterador estiver vazio, sair.  Criar um trabalho segundo o marco do iterador.  Apor o trabalho nos trabalhos.  Repitir.    Para pincelar uma cor num local:  Realce o topo esquerdo da elipse 90 tuipes do local.  Realce a base direita da elipse em 90 tuipes do local.  Desenhe a elipse com the color.    Para decidir se um foco está num botão: \ 'ponto' em português pode se referir a 'spot' ou a 'dot' também,  Se o foco estiver na caixa do botão, diga sim. \ assim, há que desambiguar.  Diga não.    Para decidir se um trabalho está finalizado:  Se o trabalho for nulo, diga sim.  Se a pintura do trabalho não for nula, diga sim.  Diga não.  Para desenhar um botão: \ cf. oport. usar 'seu/sua' como uma anáfora possível para 'botão' no cabeçalho  Desenhar o nome do botão na caixa do botão. \ Desenhar 'seu' nome na caixa.  Para desenhar o status: \ idem  Desenhar o texto do status na caixa do status (centralizado). \ idem    Para escrever o texto:  Pôr a escrita do texto então "\_" numa escrita.  Escrever a escrita na caixa do texto.    Para realizar um trabalho:  Se o trabalho é nulo, sair.  Se o trabalho não está finalizado, sair.  Aplique a pintura do trabalho.    O fundo é uma imagem.  Para finalizar tudo:  Destrua o fundo.  Destrua os trabalhos.  Para finalizar um trabalho:  Se o trabalho for nulo, sair.  Se o trabalho está finalizado, sair.  Criar uma imagem pela URL do trabalho.  Se a imagem for nula, sair.  Repor a imagem para 12 cm por 12 cm. \ cf: a forma 12 por 12 cm  Centrar a imagem na tela.  Desenhar o fundo.  Desenhar a imagem.  Reciclar.  Escolha um local qualquer próximo à caixa da imagem.  Misturar uma cor usando o local.  Pincele a cor no local.  Se um contador passar de 20000, parar.  Repetir.  Extrair a pintura do trabalho pela caixa da imagem.  Destruir a imagem.  Para ir a um trabalho:  Se o trabalho é nulo, sair.  Mostrar "Trabalhando..." no status.  Pôr o trabalho no trabalho atual. \ cf: uma forma de anáfora para aplicar nas repetições. Naquele?  Finalizar o trabalho atual.  Limpar o status.  Mostrar tudo.    Para tratar quaisquer eventos:  Decue um evento. \ Desenfileire  Se o evento for nulo, sair.  Tratar o evento.  Repetir.    Para tratar um evento:  Se o tipo do evento for "ressetar", tratar o evento (ressetar"); sair. \ set cursor  Se o tipo do evento for "refrescar", tratar o evento (refrescar); sair. \ refresh  Se o tipo do evento for "clique-esq", tratar o evento (clique-esq); sair. \ left click  Se o tipo do evento for "teclar", tratar o evento (teclar); sair. \ key down    Para tratar um evento (retomar): \ backspace  Se a escrita do texto estiver vazia, clame; sair. \ cluck = clame, clamar ou reclame, reclamar  Remover o último byte da escrita do texto.  Mostrar tudo.    Para tratar um evento (fim): \ end  Se o trabalho atual for nulo, clame; sair. \ [re]clame  Se o trabalho atual for o último dos trabalhos, clame; sair. \ último trabalho?  Ir ao último dos trabalhos. \ ultimo trabalho?    Para tratar um evento (entrar): \ enter  Se a escrita do texto estiver vazia, clame; sair. \ reclame  Mostrar "Trabalhando..." no status.  Pôr "http://images.google.com/images?q=" numa URL.  \ Pôr "http://images.google.com/images?safe=active&q=" em uma URL.  Converter uma escrita do texto em um questionamento. \ consulta  Apor o questionamento à URL.  Ler a URL num buffer. \ depósito  Se o erro de e/s não estiver vazio, mostrar o erro de e/s no status; sair. \ cf: mostrá-lo (como anáfora)  Criar os trabalhos usando o buffer.  Se os trabalhos estiverem vazios, mostrar "Hum?" no status; sair.  Ir ao primeiro dos trabalhos. \ primeiro trabalho?    Para tratar um evento (escape): \ escape  Limpar a escrita do texto.  Mostrar tudo.    Para tratar um evento (rome): \ home  Se o trabalho atual é nulo, clame; sair. \ cluck  Se o trabalho atual é o primeiro dos trabalhos, clame; sair. \ primeiro trabalho?  Ir ao primeiro dos trabalhos. \ primeiro trabalho?    Para tratar um evento (teclar): \ key down  Limpar o status.  Se o evento for modificado, tratar o evento (atalho); sair.  Se o byte do evento for imprimível, tratar o evento (imprimível); sair.  Pôr a tecla do evento numa tecla.  Se a tecla é a tecla escape, tratar o evento (escape); sair. \ escape  Se a tecla é a tecla retomar, tratar o evento (retomar); sair. \ backspace  Se a tecla é a tecla entrar, tratar o evento (entrar); sair. \ enter  Se a tecla é a tecla rome, tratar o evento (rome); sair. \ home  Se a tecla é a tecla fim, tratar o evento (fim); sair.  Se a tecla é a tecla acima, tratar o evento (acima); sair. \ page-up  Se a tecla é a tecla abaixo, tratar o evento (abaixo); sair. \ page-down    Para tratar um evento (clique-esq): \ left click  Limpar o status.  Se o foco do evento estiver no botão de impressão, imprimir.  Se o foco do evento estiver no botão de encerramento, encerrar.    Para tratar um evento (abaixo): \ page-down  Se o trabalho atual é nulo, reclame; sair.  Se o próximo do trabalho atual é nulo, reclame; sair. \ cf. próximo trabalho (atual implícito)  Ir ao próximo do trabalho atual. \ idem    Para tratar um evento (acima): \ page-up  Se o trabalho atual é nulo, reclame; sair.  Se o prévio do trabalho atual é nulo, reclame; sair. \ cf. prévio trabalho (atual implícito)  Ir ao prévio do trabalho atual. \ idem    Para tratar um evento (imprimível):  Apor o byte do evento na escrita do texto.  Mostrar tudo.    Para tratar um evento (refrescar):  Mostrar tudo.    Para tratar um evento (ressetar): \ set cursor (de aplicar seta, ou assetar)  Mostrar o cursor seta.    Para tratar um evento (atalho):  Se a tecla do evento é a tecla-q, encerrar; sair.  Se a tecla do evento é a tecla-p, imprimir; sair.    Para inicializar os botões:  Pôr a base da tela menos 720 tuipes na coord-y de um foco.  Pôr a direita da tela menos 720 tuipes na coord-x do foco.  Criar o botão sair pelo foco e "Sair".  Pôr a esquerda do botão sair menos 720 tuipes na coord-x do foco.  Criar o botão imprimir pelo foco e "Imprimir".    Para inicializar nosso negócio: \ nossas coisas (conflito com things?)  Criar o fundo.  Inicializar o status.  Inicializar os botões.  Inicializar o texto.  Mostrar "Olá, Mundo!" no status.    Para inicializar o status:  Pôr o centro da tela num foco.  Pôr a coord-x do foco menos 1440 tuipes na esquerda do status.  Pôr a coord-x do foco mais 1440 tuipes na direita do status.  Pôr o fundo da tela menos 1080 tuipes no topo do status.  Pôr o fundo da tela menos 720 tuipes na base do status.  Para inicializar o texto:  Pôr a esquerda da tela mais 720 tuipes na esquerda do texto.  Pôr a esquerda do texto mais 2880 tuipes na direita do texto. \ 2 polegadas  Pôr a base da tela menos 1080 tuipes no topo do texto.  Pôr a base da tela menos 720 tuipes na base do texto.    Para criar um botão por um foco e um nome: \ 'por um', 'pelo' ou 'pela' para 'given a' ou 'give the'  Pôr a coord-x do foco menos a largura do nome na esquerda do botão.  Pôr a coord-y do foco menos 360 tuipes no topo do botão. \ 1/4 polegada  Pôr o foco no foco direito-inferior do botão.  Pôr o nome no nome do botão.    Para limpar o status:  Limpar o texto do status.  Mostrar tudo.    Para misturar uma cor por um local:  Obter a cor pelo local.  Se a cor não é claríssima, sair. \ very very light = claríssima  Escolha a cor entre o cinza claríssimo e o branco.    Para mostrar um escrito no status:  Pôr o escrito no texto do status.  Mostrar tudo.    Para mostrar tudo:  Esconder o cursor.  Desenhar o fundo.  Desenhar o status.  Desenhar o botão de imprimir.  Desenhar o botão sair.  Desenhar o texto.  Desenhar o trabalho atual.  Refrescar a tela.    Para mover um iterador (regra de imagens do Google):  Limpar o marco do iterador.  Recicle.  Se a origem do iterador estiver vazia, sair.  Se a origem do iterador inicia com "src=""http://t", pare. \ break  Somar 1 ao início da origem do iterador.  Repita.  Juntar o tamanho de "src=""" ao início da origem do iterador.  Posicionar o marco do iterador na origem do iterador. \ cf. ...na sua origem.  Mover o iterador (regras de atributo do HTML).    Para mover um iterador (regras de atributo do HTML):  Se a origem do iterador estiver vazia, sair.  Se o destino do início da origem do iterador for o byte angular-dir, sair. \ right-alligator  Se o destino do início da origem do iterador for o byte aspas duplas, sair. \ cf. sintetizar  Incrementar o iterador.  Repita.    Uma pintura é uma imagem.    Para escolher um local [qualquer] próximo a uma caixa: \ cf. ...qualquer local próximo a uma caixa:  Privatize a caixa. \ pt = in  Recuar a caixa em 180 tuipes. \ 1/8 inch  Escolher o local qualquer na caixa. \ cf. ...qualquer local na caixa. (se impossível, cf. ignorar 'qualquer')    Para imprimir:  Se o trabalho atual é nulo, clame; sair.  Mostrar "Imprimindo..." no status.  Iniciar impressão.  Iniciar uma folha. \ uma folha [de papel].  Centrar a pintura do trabalho atual na folha.  Desenhar a pintura do trabalho atual.  Centrar a pintura do trabalho atual na moldura da tela. \ tela  Finalizar a folha.  Finalizar impressão.  Mostrar "Impresso" no status.    Para executar:  Executar. \ inicializar, iniciar, rodar? Desambiguar!  Initializar nosso negócio. \ 'stuff' não é igual a 'thing'  Tratar quaisquer eventos.  Finalizar tudo.  Terminar. \ encerrar? Desambiguar!    O status tem uma caixa e um escrito chamado texto.    O texto tem uma caixa e um escrito.  Um trabalho é uma coisa com uma URL e uma pintura.  O trabalho atual é um trabalho.    Os trabalhos são alguns trabalhos. |
| --- | --- |