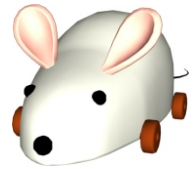


# SQUEAK



## E-Zeug-Kurzanleitung

[www.squeakland.de](http://www.squeakland.de)

### Squeak-Welt

#### Zeichnung

Jedes gemalte Objekt heißt zuerst „Zeichnung“. Wenn es fertig ist, sollte man ihm einen eindeutigen Namen geben.

#### Halo

Die farbigen Smarties umgeben jedes Objekt. Jedes von ihnen erlaubt eine andere Manipulation oder Änderung des Objektes. Jedes Smartie besitzt außerdem einen Hilfeballon, in dem es seine Funktion erklärt.

#### Navigatorklappe

Öffnet man die Klappe, erhält man Möglichkeiten zum Navigieren, Zusammenarbeiten, Speichern, Malen und zur Erstellung neuer Projekte.

#### Projekt

Ein Projekt ist das „Hauptdokument“ in Squeak. Projekte können erstellt, veröffentlicht (d.h. gespeichert), gemeinsam bearbeitet und ausgetauscht werden. In einer Textverarbeitung werden Dokumente erstellt; in Squeak Projekte.

#### Malkasten

Hier gibt es Zeichenwerkzeuge und Farben für das Gestalten von Objekten. Man benutzt sie, um Bilder zu malen, aus denen programmierbare Objekte werden.

#### Betrachter

Der Betrachter zeigt Kategorien von Eigenschaften und Befehlen für Objekte an. Klickt man auf ein gelbes Ausrufezeichen im Betrachter, wird der Befehl einmal ausgeführt (hält man die Maustaste gedrückt, wird der Befehl wiederholt). Werte von Eigenschaften wie „x“, „y“ oder „Richtung“ werden ebenfalls im Betrachter angezeigt. Es gibt verschiedene Kategorien. Klickt man auf die grünen Pfeilspitzen neben einer Kategorie (z.B. „Einfach“), wird zwischen den Kategorien umgeschaltet. Man kann mehrere Kategorien gleichzeitig anzeigen.

#### Skript

Man kann Objekten Nachrichten und Befehle schicken, indem man Kacheln in einem Skript ablaufen lässt. Ehe ein Skript für ein Objekt erstellt wurde, hat die Skripte-Kategorie im Betrachter nur ein „leeres Skript“. Es ist sinnvoll, den Skripten bei der Erstellung Namen zu geben. Skripte können durch Klicken auf den Kreis rechts neben dem Ausrufezeichen versteckt werden.

#### Beobachter

Einfache und detaillierte Beobachter sind im Betrachter durch Klicken auf das kleine Menü links neben den Eigenschaften zu finden. Sie können einem Projekt hinzugefügt werden, um eine bestimmte Eigenschaft zu überwachen.

#### Stopp-Schritt-Los-Knöpfe

Skriptsteuerung

Diese Stopp-Schritt-Los-Knöpfe starten (und stoppen) alle Skripte eines Projektes. Sie zeigen auch alle Skripte eines Projektes an. Alle Skripte können durch Klicken auf den kleinen blauen Knopf neben „Go“ angezeigt werden. Das macht aus den Knöpfen die Skriptkontrolle.

#### Lagerklappe

Geöffnet enthält sie ein Sortiment von Objekten und Werkzeugen zum Erstellen und Löschen von Objekten und zur Skriptsteuerung.

## Lager

# Lagerklappe



Objekt-Katalog



Skriptkontrolle



Müll

abc

Text



Ton



Rechteck



Kasten



Ellipse

**Objektkatalog** – Katalog, in dem man nach Objekten suchen kann.

**Skriptsteuerung** – Zeigt und kontrolliert alle laufenden Skripte im Projekt.

**Müll** – Entfernt ein Objekt.

**Text** – Erzeugt Text, der bearbeitet werden kann.

**Ton** – Werkzeug für Tonaufnahmen.

**Rechteck** – Erzeugt ein Quadrat oder ein Rechteck.

**Kasten** – Erzeugt einen Kasten mit abgerundeten Ecken.

**Ellipse** – Erzeugt einen Kreis oder eine Ellipse.



Stern



Kurve



Polygon



Knopf



NächsteSeite



VorherigeSeite



Behälter



Spielwiese

**Stern** – Erzeugt ein sternförmiges Objekt.

**Kurve** – Erzeugt eine abgerundete Form.

**Polygon** – Erzeugt eine geradlinige Figur mit einer beliebigen Anzahl von Seiten.

**Knopf** – Erzeugt einen Knopf, der ein Skript haben kann.

**Nächste Seite** – Wechselt zur nächsten Seite.

**Vorherige Seite** – Wechselt zur vorherigen Seite.

**Behälter** – ein Platz, um abwechselnde Bilder abzulegen, z.B. für eine Animation.

**Spielwiese** – Ein Platz um Teile zusammenzusetzen oder Bühne für Animationen.

Lager



Objekt-Katalog



Skriptkontrolle



Müll



Text



Ton



Rechteck



Kasten



Ellipse



Stern



Kurve



Polygon



Knopf



NächsteSeite



VorherigeSeite



Behälter



Spielwiese

www.squeakland.de

## Navigator

# Navigatorklappe

NEU

**Neu** – Startet ein neues Projekt.

Bescheid

**Bescheid** – Berichtet einem Freund vom Projekt.

Teile

**Teile** – Teilt das Projekt mit einem Freund.

Suche

**Suche** – Sucht ein Projekt. Knopf gedrückt halten für weitere Optionen.

< voriges

**Voriges** – Geht zum vorherigen Projekt.

Verlasse Browser

**Verlasse Browser / Browser** – Schaltet zwischen Vollbild und Browserdarstellung um.

Browser

nächstes >

**Nächstes** – Geht zum nächsten Projekt.

Griffe weg

**Griffe weg** – Entfernt die Klappen vom Bildschirm.

Veröffentlichen

**Veröffentlichen** – Speichert das Projekt auf der Festplatte oder einem Server.



**Malen** – Öffnet den Malkasten.

Neuer?

**Neuer?** – Sucht nach einer neueren Version des Projektes.

Rückgängig

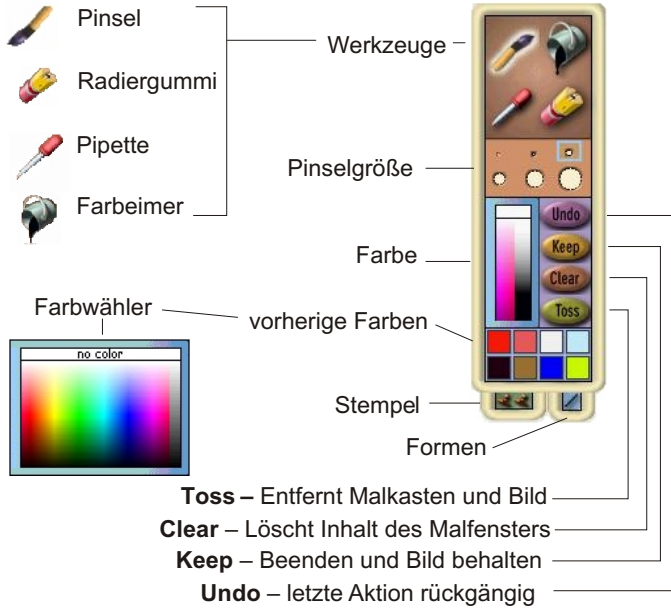
**Rückgängig** – Macht den letzten Befehl rückgängig.

Navigator

Teile < voriges nächstes > Veröffentlichen Neuer? Bescheid Suche Verlasse Browser Griffe weg Malen Rückgängig NEU



## Malkasten



## Halo

- Kopieren** – Erstellt eine Kopie des Objektes.
- Programmieren** – Programmierwerkzeug.
- Farbe ändern** – Wählt eine neue Farbe für das Objekt.
- Menü** – Enthält nützliche Hilfsmittel für Objekte.
- Verschieben** – Bewegt Objekte im Container.
- Aufheben** – Hebt das Objekt aus dem Container.
- Neu zeichnen** – Objekt neu zeichnen.
- Drehen** – Dreht das Objekt.
- Größe ändern** – Ändert die Größe des Objektes.
- Kachel** – Erzeugt Kachel mit dem Namen des Objektes.
- Müll** – Legt das Objekt in den Mülleimer.
- Betrachter** – Öffnet einen Betrachter für das Objekt.

www.squeakland.de



## Squeak Skriptsprache

- Namen bearbeiten
- Optionen-Menü
- weitere Kategorie
- Entfernt Betrachter vom Bildschirm

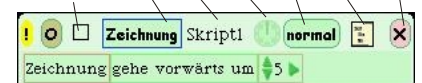
**Betrachter**

- Entfernt Ausschnitt
- Suchen nach Methoden
- vorherige/nächste Kategorie
- Befehl einmal ausführen
- neues Menü
- am Pfeil ziehen, um Zuweisungskachel zu erhalten



- Zustand der Uhr
- Skriptname
- zugehöriges Objekt
- Skriptzeilen oder Smalltalk-Code
- wann das Skript laufen soll
- Test für ja und nein
- löscht Skript

**Skript**



- führt pausierende Skripte einmal aus
- hält alle laufenden Skripte an
- startet alle Skripte

**Skriptsteuerung**



## Objektkatalog



Sucht Objekte mit alphabetischer, Text- und Kategoriensuche

