

# Project*Libre* 1.5

---

Como gerenciar projetos usando uma ferramenta OpenSource

## SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO .....	6
2.	HISTÓRIA DO OPENPROJ .....	8
2.1.	EXERCÍCIOS.....	9
3.	EVOLUÇÃO DO OPENPROJ AO LONGO DO TEMPO.....	10
3.1.	EXERCÍCIOS.....	11
4.	DISTRIBUIÇÕES DO PROJECTLIBRE .....	12
4.1.	PROJECTLIBRE PROJECT MANAGEMENT SOFTWARE.....	12
4.2.	PROJECTLIBRE SERVER .....	12
5.	PARA REALIZAR O DOWNLOAD GRATUITO DO PROJECTLIBRE .....	14
5.1.	EXERCÍCIOS.....	15
6.	REQUISITOS DE INSTALAÇÃO .....	16
6.1.	SOFTWARE.....	17
6.2.	VERSÃO DO JAVA PARA UTILIZAÇÃO DO PROJECT LIBRE 1.5.....	17
6.3.	EXERCÍCIOS.....	18
7.	PROCESSO DE INSTALAÇÃO DO PROJECTLIBRE.....	19
7.1.	AMBIENTE WINDOWS.....	19
7.2.	EXERCÍCIO.....	21
8.	O TIPO DE LICENCIAMENTO CPAL .....	22
8.1.	SOBRE O LICENCIAMENTO CPAL .....	22
8.2.	COMO VERIFICAR A LICENÇA NO PROJECTLIBRE 1.5 .....	24
8.3.	INFORMAÇÕES PRESENTES NO TIPO DE LICENÇA.....	25
8.4.	EXERCÍCIOS.....	38
9.	PARTICIPAÇÃO DE TERCEIRO NO PROJECTLIBRE.....	39
9.1.	SOBRE A PARTICIPAÇÃO DE TERCEIROS NO PROJECTLIBRE 1.5.....	39
9.2.	COMO VERIFICAR A PARTICIPAÇÃO DE TERCEIROS NO PROJECTLIBRE 1.5 .....	39
9.3.	EXERCÍCIOS.....	41
10.	REGISTRO DE CÓPIA DO PROJECTLIBRE 1.5 .....	42
10.1.	VISÃO GERAL SOBRE O REGISTRO DE CÓPIA.....	42
10.2.	COMO REALIZAR O REGISTRO DA CÓPIA .....	42
10.3.	EXERCÍCIOS.....	43
11.	O RECURSO TIP OF THE DAY – VOCÊ SABIA. ....	44
11.1.	DESABILITAR O RECURSO TIP OF THE DAY – “VOCÊ SABIA” .....	50

11.2.	PARA HABILITAR O RECURSO TIP OF THE DAY – “VOCÊ SABIA” .....	50
11.3.	EXERCÍCIO.....	51
12.	BEM VINDO AO PROJECTLIBRE.....	52
12.1.	CRIAR PROJETO .....	52
12.2.	PROJETO PROGRESSIVO .....	52
12.3.	PROJETO REGRESSIVO .....	53
12.4.	EXERCÍCIOS.....	54
13.	INTERFACE GRÁFICA DO PROJECTLIBRE 1.5 .....	55
13.1.	GUIAS.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
13.2.	ABA FILE – “ARQUIVO” .....	58
13.3.	ABA TASK – “TAREFAS” .....	58
13.4.	ABA RESOURCE – “RESOURCE” .....	58
13.5.	ABA VIEW – “VISÃO” .....	59
14.	SOBRE O PROJECTLIBRE. ....	60
15.	TECLAS DE ATALHO NO PROJECTLIBRE 1.5 .....	62
16.	INFORMAÇÕES DO PROJETO .....	64
16.1.	GERAL .....	64
16.2.	ESTATÍSTICAS.....	66
16.2.1.	DATAS.....	67
16.2.2.	DURAÇÃO .....	67
16.2.3.	TRABALHO .....	67
16.2.4.	CUSTO.....	68
16.3.	ANOTAÇÕES .....	68
17.	CALENDÁRIOS.....	70
17.1.	VISÃO GERAL SOBRE OS CALENDÁRIOS DO PROJECTLIBRE 1.5 .....	70
17.1.1.	APLICAÇÕES PRÁTICAS DE CALENDÁRIOS NO PROJECTLIBRE 1.5.....	70
17.2.	TIPOS DE CALENDÁRIOS UTILIZADOS NO PROJECTLIBRE 1.5.....	70
17.3.	CRIAR CALENDÁRIO NO PROJECTLIBRE 1.5.....	72
17.4.	CALENDÁRIOS DO PROJETO .....	75
17.5.	CALENDÁRIO DA TAREFA .....	76
17.6.	IGNORAR RECURSO NO CALENDÁRIO DA TAREFA.....	78
17.7.	CALENDÁRIO DO RECURSO. ....	79
17.8.	EXERCÍCIOS.....	81
18.	RECURSOS .....	83

18.1.	SOBRE OS RECURSOS .....	83
18.2.	CADASTRAR RECURSOS NO PROJECTLIBRE.....	83
18.3.	SOBRE OS RECURSOS DO PROJECTLIBRE 1.5.....	89
18.4.	RECURSO DO TIPO TRABALHO .....	89
18.5.	RECURSO DO TIPO MATERIAL .....	90
18.6.	RECURSO DO TIPO GENÉRICO .....	94
18.7.	REMOVER UM RECURSO GENÉRICO E INCLUIR UM RECURSO NOMINAL .....	95
18.8.	SUBSTITUIR UM RECURSO GENÉRICO POR UM RECURSO NOMINAL.....	97
18.9.	INFORMAÇÕES SOBRE O RECURSO.....	98
18.10.	VISÕES DE RECURSOS.....	99
18.11.	VISÃO RESOURCE .....	100
18.12.	VISÃO RBS.....	101
18.13.	VISÃO RESOURCE USAGE .....	101
18.14.	ZOOM IN.....	102
18.15.	ZOOM OUT .....	103
18.16.	COPIAR O RECURSO.....	103
18.17.	RECORTAR UM RECURSO .....	104
18.18.	INSERT .....	105
18.19.	DELETE.....	105
18.20.	INDENT .....	106
18.21.	OUTDENT.....	107
18.22.	INFORMATION.....	108
18.22.1.	GERAL .....	109
18.22.2.	CUSTOS.....	111
18.22.3.	RECURSO DISPONÍVEL.....	112
18.22.4.	TAREFAS .....	112
18.22.5.	NOTAS .....	113
18.23.	CALENDAR .....	113
18.24.	NOTES.....	114
18.25.	FIND.....	115
18.26.	EXERCÍCIOS.....	116
19.	CAMPOS DO PROJECTLIBRE 1.5 .....	123
19.1.	SOBRE AS COLUNAS E CAMPOS .....	123
19.2.	INSERINDO UMA COLUNA NO PROJECTLIBRE. ....	131

19.3.	OCULTANDO UMA COLUNA NO PROJECTLIBRE.....	131
-------	---	-----

## 1. INTRODUÇÃO

O mundo corporativo busca aplicar recursos em estratégias que garantam a sua sobrevivência no mercado. Um dos caminhos comuns é a análise da decisão tomada. Avaliar a relação do que se foi planejado, se haverá o retorno do investimento, se é possível medir a melhor aplicação do capital na realização de negócios e como ampliar seus serviços e produtos no mercado. Dentro deste complexo cenário o gerenciamento de projetos contribui no sentido de aferir a criticidade e, permitir a melhor forma de planejar e evidenciar informações.

Em uma organização que possui processos não definidos de forma objetiva é praticamente impossível se conseguir esse tipo de informação. Essa dificuldade está relacionada a questões técnicas que a impedem de exibir de maneira clara os dados necessários. Os principais fatores que vale destacar neste sentido são: a limitação de recursos técnicos como ferramentas e licenças, os operacionais onde falta pessoas qualificadas e o alto custo para montar uma estrutura que suporte a extração dos dados e os transforme em informações.

Em uma visão mais objetiva de comércio as ferramentas de gestão de projetos tomaram uma proporção enorme nesse sentido, porque através de sua interface é possível proporcionar fácil leitura e, possibilidade de uma análise criteriosa na tomada de decisão. Porque são exatamente através delas que os escritórios, gerentes, executivos e outras partes interessadas no projeto conseguem analisar, acompanhar e demonstrar todo o ciclo de vida dos projetos. Este monitoramento abrange o projeto de forma geral, desde a etapa de concepção, a sua execução, os ganhos para as empresas, problemas encontrados, riscos mensurados, questões e soluções de problemas, realizar novos planejamentos e acompanhamentos de sua execução e até mesmo no seu encerramento.

Esta obra visa apresentar uma ferramenta voltada para o gerenciamento de projetos de uma forma diferente, demonstrar as suas qualidades e diferenciais técnicos do software e o porquê não utilizar uma ferramenta proprietária. Ela engloba os meios mais importantes em projeto, como a parte de colaboração, refinamento de conceitos e melhorias contínuas em seus recursos. Essa ferramenta existe e é chamada de ProjectLibre 1.5 que nada mais que a evolução de sua versão anterior chamada de OpenProj 1.4.

Assim este programa é uma alternativa eficiente, em relação a outras ferramentas existentes no mercado, que são totalmente proprietárias e que refletem na estrutura do programa com código fechado e sem possibilidade de alteração. Dependendo de sua intervenção, a alteração pode ou não se realizar em sua estrutura. Todavia um programa não proprietário é totalmente diferente porque conta com a ajuda de comunidades técnicas para melhorar a sua estrutura. No ProjectLibre 1.5 ela é

totalmente OpenSource, ou seja, software livre que pode ser utilizado para gerenciar e controlar melhor os projetos, reduzir os custos operacionais de sua empresa e a melhor parte de todas as qualidades é a sua contínua evolução no mundo inteiro e a todo momento.

## 2. HISTÓRIA DO OPENPROJ

O programa criado pela extinta empresa Projity no ano de 2007 designado OpenProj tinha por principal objetivo trabalhar com foco no gerenciamento de projetos e ser uma ferramenta alternativa em relação a outros programas encontrados no mercado. O software por ser código aberto conseguiria ser melhorado constantemente por comunidades e voluntários ao redor do mundo. As melhorias realizadas através de traduções do conteúdo, novos desenvolvimentos e melhorias em seu código fonte. Todo o material traduzido e as contribuições em seu código tornam o programa muito eficiente em suas funções.

A fim de reduzir custos com relação à licença com o software para quem o fosse utilizar, o programa não é proprietário. Todavia por ser um programa de origem pública ele segue a política de segurança utilizada em sistema de código aberto também conhecido na versão inglesa como OpenSource. O OpenProj é oficialmente executado em plataforma Java e desta forma é possível a sua utilização em diversos sistemas operacionais proprietários como o Microsoft Windows, MACINTOSH também conhecido como MAC da Apple ou não proprietários como o Linux. Após vários anos de pesquisa e desenvolvimento enfim tivemos uma versão beta lançada oficialmente de número 1.0 no ano de 2008 e a sua penúltima ou atual versão é a 1.5, recentemente tivemos o lançamento da sua última versão designada ProjectLibre 1.5 que nada mais é que a evolução do OpenProj.

Por um tempo a evolução da ferramenta ficou literalmente com status de parado devido ao fato da empresa Projity então proprietária do programa ter sido adquirida por outra empresa chamada Serena Software. Muito se especulava sobre o futuro da ferramenta, mas nos dias atuais vimos que foram apenas comentários e especulações sem nexo, melhor ainda foi saber do lançamento da ProjectLibre 1.5 que teve sua estrutura e interface extremamente melhorada, várias correções de problemas reportados e diversos bugs encontrados durante o uso do programa foram corrigidos, os diversos problemas técnicos que até então eram encontrados e que afetavam diretamente o seu processamento e suas funcionalidades foram totalmente solucionados em relação a sua versão anterior. Desta forma por ser um fato muito recente o lançamento da versão ProjectLibre 1.5 não temos informações oficiais se a empresa Serena Software manterá o seu código aberto e suas condições comerciais da mesma forma que até então era disponibilizado pela empresa Projity. Vale ressaltar que o OpenProj é e continuará sendo com certeza uma grande e poderosa ferramenta alternativa de gerenciamento de projetos.



## 2.1. EXERCÍCIOS

1. Qual o nome da empresa que desenvolveu o OpenProj?

---

---

2. Qual a data de lançamento da primeira versão do OpenProj?

---

---

3. Em quais sistemas operacionais é possível instalar o OpenProj?

---

---

---

4. Qual a última versão do OpenProj?

---

---

5. Para que seja constantemente melhorada ela conta com um código?

---

---

---

6. Como é chamada a versão inglesa de código aberto?

---

---

7. Como se chama a empresa que adquiriu a empresa Projity?

---

---

8. Porque o desenvolvimento da ferramenta OpenProj ficou um tempo parada?

---

---

---

### **Gabarito:**

1 – Projity, 2 – 2007,3 – MAC, Windows e Linux, 4 – ProjectLibre 1.5,5 – Código Aberto, 6 –OpenSource, 7 – Serena Software, 8 – Devido ao processo de aquisição da empresa Projity pela empresa Serena Software.

### 3. EVOLUÇÃO DO OPENPROJ AO LONGO DO TEMPO

Até agora conhecemos a história do OpenProj e também mais sobre a sua evolução. O programa OpenProj foi criado pela extinta empresa Projity no ano de 2007 porém o programa ainda era uma versão totalmente beta. O software só foi totalmente liberado para a comunidade técnica e usuários no ano de 2008, sendo que a sua versão distribuída foi muito limitada. Partindo deste ponto é possível também dizer que tivemos versões intermediárias que correspondiam a correção de bugs e itens da própria ferramenta que foram melhorados pela comunidade técnica, agora com mais clareza é possível analisar através do gráfico, a linha de evolução do OpenProj que corresponde a sua primeira versão oficialmente disponibilizada designada 1.0 até a sua última versão lançada recentemente, chamada de ProjectLibre 1.5.

O gráfico abaixo demonstra uma linha de tempo de sua evolução.



Desde o lançamento de sua primeira versão até agora, se passaram exatamente cinco anos e os recursos da ferramenta não param de evoluir constantemente pela comunidade. Uma vez que a primeira versão foi lançada do OpenProj, que foi exatamente a versão 1.0 em 2008 e contando as versões intermediárias que foram lançadas durante todo esse período tivemos até agora 5 versões.

São elas, as versões:

- 1.0
- 1.2
- 1.3
- 1.4
- 1.5
- E a última lançada recentemente 1.6 chamada de ProjectLibre.

### 3.1. EXERCÍCIOS

1. Em que ano foi liberado a versão do OpenProj para comunidade técnica e usuários?

---

---

---

2. Sempre que são corrigidos bugs e melhorados os recursos pela comunidade uma nova versão é lançada, a essa versão chamamos de versão?

---

---

---

3. Qual a última versão do OpenProj lançada?

---

---

---

4. Quantas versões do OpenProj ao longo da história tivemos até hoje, sem contar as versões intermediárias?

---

---

---

5. Cite as versões do OpenProj da primeira até a última lançada?

---

---

---

6. Nos cinco anos que se passaram desde o seu lançamento até agora, podemos dizer que o OpenProj é uma ferramenta que não para de?

---

---

---

**Gabarito:**

1 – 2008, 2 – Versão Intermediária, 3 – ProjectLibre 1.5, 4 – Cinco, 5 – 1.0, 1.2, 1.3, 1.4, 1.5, 6 – Evoluir.

## 4. DISTRIBUIÇÕES DO PROJECTLIBRE

As distribuições do ProjectLibre, tem por objetivo auxiliar a escolha da melhor versão do programa que atenderá a real necessidade da empresa. Todavia, a escolha de qual distribuição será utilizada, é um fator importante na percepção da organização e também no atendimento de sua necessidade. Entretanto, a implantação de um programa eficiente visa solucionar os principais problemas relacionados à falta de controle, maneiras de gerenciar e do monitorar projetos que vão de encontro aos objetivos estratégicos presentes em uma unidade econômica.

O programa é composto pelas seguintes distribuições:

- *ProjectLibre Project Management Software*
- *ProjectLibre Server*

### 4.1. PROJECTLIBRE PROJECT MANAGEMENT SOFTWARE



O *ProjectLibre Project Management Software* é um programa exclusivo para gerenciar projetos a nível desktop, indicado quando houver a necessidade de controlar projetos individualmente. Com este software é possível controlar o ciclo do projeto que vai desde a sua iniciação até o seu encerramento, gerenciar capacidades de recursos, controlar os custos durante a execução do cronograma, verificar diferentes perspectivas entre o planejado versus realizado e analisar o projeto em diferentes momentos de sua execução.

### 4.2. PROJECTLIBRE SERVER



O *ProjectLibre Server* será uma solução nuvem, programa exclusivo para gerenciar projetos corporativos. O software terá a capacidade de se integrar ao ProjectLibre Project Management Software e também de trabalhar com arquivos do Microsoft Project. O produto ainda não foi lançado e ainda está em fase de concepção. Em breve teremos uma distribuição beta para realização de testes.

## 5. LIMITES DO PROJECTLIBRE 1.5

Os limites dos recursos do ProjectLibre 1.5 são os seguintes:

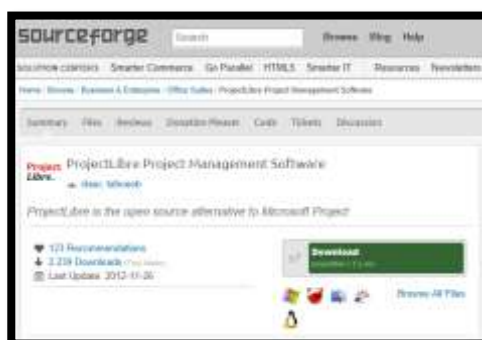
Limites da Ferramenta ProjectLibre 1.5	
Recurso	Limite
Linhas de Base	Possui apenas 11 Linhas de Base. Inicia em 0 e vai até 10.
Tabelas de Taxas de Custo	Possui apenas 5 tabelas para controle de custos de recursos.
Campo Prioridade	Possui uma faixa de opção que vai 0 a 1000.
Campo Status do Projeto	Possui apenas 7 status e não permite edição nos textos das listas.
Campo Tipo do Projeto	Possui apenas 8 tipos de projeto e não permite edição nos textos das listas.
Campo de Benefício	Possui opções apenas de 0 a 10.
Campo de Risco	Possui uma opção que vai de 0 a 10.000.000.000,0, qualquer valor maior que o limite informado será exibido uma fórmula diferenciada como 1.0E9.
Campo do Tipo Texto	30 campos do tipo texto.
Campo do Tipo Número	20 campos do tipo número.
Campo do Tipo Data	10 campos do tipo data.
Campo do Tipo Duração	10 campos do tipo duração.
Campo do Tipo Flag	20 campos do tipo Flag.
Campo do Tipo Início	10 campos do tipo Início.
Campo do Tipo Término	10 campos do tipo Término.
Campo Início da Linha de Base	11 Linhas de Base. Inicia em 0 e vai até 10.
Campo Término da Linha de Base	11 Linhas de Base. Inicia em 0 e vai até 10.
Campo Trabalho da Linha de Base	11 Linhas de Base. Inicia em 0 e vai até 10.
Campo Duração da Linha de Base	11 Linhas de Base. Inicia em 0 e vai até 10.
Criar novo arquivo	Não há limite
Abrir arquivos	Não há limite
Exclusão de Calendários	Não permite a exclusão de calendários.
Formatação de Textos	Não há opção de formatação.
Criação de indicadores gráficos	Não há opção de criação de indicadores gráficos.
Personalizar Filtros	Não permite personalizar filtros.
Visões de Tarefas	5 visões de tarefas.
Visões de Recursos	3 visões de recursos.
Visões inferiores	4 visões inferiores.
Limite de caracteres em Textos	O limite máximo é de 254 caracteres em campos de textos.
Primeira data consentida	02 de Janeiro 1984.
Última data consentida	31 de Dezembro 2099.
Máximo de Unidades	9.999.999.900% (valor máximoconsentido)
Máximo de Unidades	0% (valor mínimo Consentido)
Auto Filtros na visão Recursos	6 filtros padrões.
Ordenação em Filtros na visão Recursos	7 ordenações padrões.
Gruposna visão Recursos	3 grupos padrões.
Auto Filtros na visão Tarefas	19 filtros padrões.
Ordenação em Filtros na visão Tarefas	11 ordenações padrões.
Grupos na visão Tarefas	6 grupos padrões.
Auto Filtros na visão Projeto	Não há filtros.
Ordenação em Filtros na visão Projeto	Não há ordenação.
Grupos na visão Projeto	Não há grupos.

## 6. PARA REALIZAR O DOWNLOAD GRATUITO DO PROJECTLIBRE

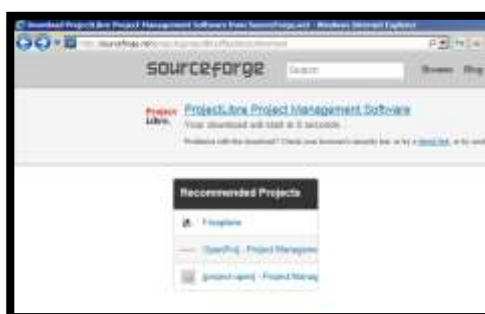
Diferente da versão proprietária de um programa que exige licenciamento compra de mídia entre outros modelos existentes no mercado o ProjectLibre 1.5 trabalha de forma totalmente diferente e o acesso ao programa é feito direto na Internet.

Para que você possa realizar o processo de download, ou seja, baixar o programa da versão ProjectLibre 1.5 é necessário acessar o site SourceForge no endereço: <http://sourceforge.net/projects/projectlibre/>

Em seguida clique no botão **Download**. Exemplo:



Você será direcionado para uma tela de contador de tempo para iniciar o download do programa. Exemplo:



Aguarde até que seja solicitado a você salvar o arquivo. Exemplo:



Assim se você estiver realizando o download do programa pelo Internet Explorer ou por algum outro navegador- “Browser”, você terá opções de executar, que inicia o processo de instalação de forma imediata do programa, ou utilize a opção Salvar que permite definir o diretório onde será salvo o arquivo.

## 6.1. EXERCÍCIOS

1. Qual a principal diferença ao trabalhar com programa OpenSource?

---

---

2. Qual o site é possível efetuar o download do ProjectLibre 1.5?

---

---

3. Qual o endereço de acesso ao site SourceForge?

---

---

4. Qual o procedimento para iniciar o processo de Download?

---

---

5. Após iniciar o processo o que deve ser feito?

---

---

6. Que opções podem ser utilizadas no momento de efetuar o download?

---

---

7. Para que serve a opção Executar presente no ato do download?

---

---

8. Para que serve a opção Salvar presente no ato do download?

---

---

**Gabarito:**

1 – É feito download do programa, 2 – SourceForge.net, 3 – <http://sourceforge.net/projects/projectlibre/>  
4 – Clicar na opção download, 5 – Aguardar o download ser iniciado, 6 – Executar e Salvar, 7 – Executa automaticamente o programa, 8 – Permite escolher o diretório onde o programa será salvo no computador.

## 7. REQUISITOS DE INSTALAÇÃO

Os requisitos de instalação do programa fornece informações sobre a arquitetura do ProjectLibre 1.5. O software pode ser instalado em praticamente qualquer sistema operacional proprietário como o Windows ou MAC ou código aberto como o Linux. Outras informações sobre as diferentes versões e requisitos sobre o ProjectLibre é possível encontrar em:

<http://sourceforge.net/projects/projectlibre/files/ProjectLibre/1.5.5/>

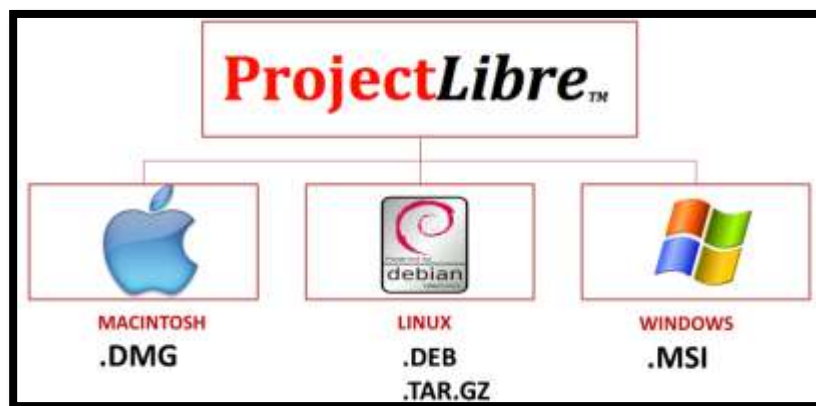
Cada programa possui sua respectiva versão:

MAC = \*.dmg

WINDOWS = \*.msi

LINUX = \*.deb, \*.tar.gz, \*.rpm

Para exemplificar melhor:



Mac OS X notes:

ProjectLibre requires Mac OS X 10.5.7 or later.

- Versions 10.5: download projectlibre-1.5.5.dmg. Update to 10.5.7+. Make sure java updates have been installed (<http://support.apple.com/kb/DL848>). Then select Java 6 as default in /Applications/Utility/Java Preferences.
- Versions 10.6, 10.7, 10.8 with Java 6: download projectlibre-1.5.5.dmg.
- Versions 10.7.3+, 10.8 with Java7: download projectlibre-1.5.5\_java7.dmg

Linux notes:

- Fedora/RedHat Enterprise/Oracle/Centos, openSUSE/SLES/SLED, Mageia/Mandriva/PCLinuxOS: download projectlibre-1.5.5-1.rpm
- Ubuntu/Mint/Debian: download projectlibre-1.5.5-1.deb
- Slackware and distributions not using rpm or deb: download projectlibre-1.5.5.tar.gz



## 7.1. SOFTWARE

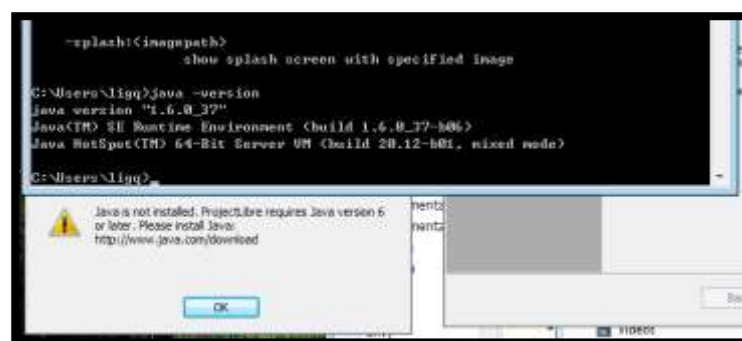
Na parte do software ele pode ser utilizado em:

Sistemas Operacionais	No Linux funciona com as seguintes distribuições: <i>Android Debian, Fedora, Mandriva, Moblin, openSUSE, Red Hat Enterprise Linux, SUSE Enterprise Linux, Ubuntu e Xandros.</i>
	MAC OS
	Windows
Compatibilidade	Compatível com o Microsoft Project 2010
Licença	Common Public Attribution License 1.0 (CPAL)
Tamanho do programa	11,3 MB

## 7.2. VERSÃO DO JAVA PARA UTILIZAÇÃO DO PROJECT LIBRE 1.5

Outro detalhe muito importante na hora de realizar a instalação do ProjectLibre 1.5 é verificar se a versão 6.0 do programa Java está devidamente instalada em sua máquina, caso contrário ele solicitará a sua atualização para que a instalação do ProjectLibre 1.5 seja realizada. No site SourceForge é possível encontrar o procedimento de ativação via MS-DOS e mensagem da solicitação da versão.

Exemplo:



### 7.3. EXERCÍCIOS

1. Quais sistemas operacionais proprietários o ProjectLibre 1.5 suporta?

---

---

---

2. Que sistema operacional de código aberto o ProjectLibre 1.5 suporta?

---

---

---

3. Qual o tipo de licença é utilizado pelo ProjectLibre 1.5?

---

---

---

4. Qual o tamanho do programa?

---

---

5. Com qual programa o ProjectLibre 1.5 é totalmente compatível?

---

---

6. Qual é a versão do Java recomendada que esteja instalada para que o Projectlibre 1.5 esteja instalado?

---

---

7. Qual endereço pode ser utilizado para efetuar o download da versão 6.0 do Java?

---

---

---

8. Através do MS-DOS do Windows qual é o comando utilizado para verificar a versão do Java instalado?

---

---

**Gabarito:**

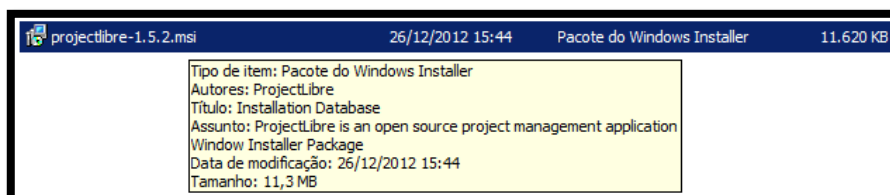
1 – Windows e Mac, 2 – Linux, 3 – CPAL, 4 – 11,3 MB, 5 – Microsoft Project, 6 – Versão 6.0, 7- [www.java.com/download](http://www.java.com/download), 8 – java -version

## 8. PROCESSO DE INSTALAÇÃO DO PROJECTLIBRE

### 8.1. AMBIENTE WINDOWS

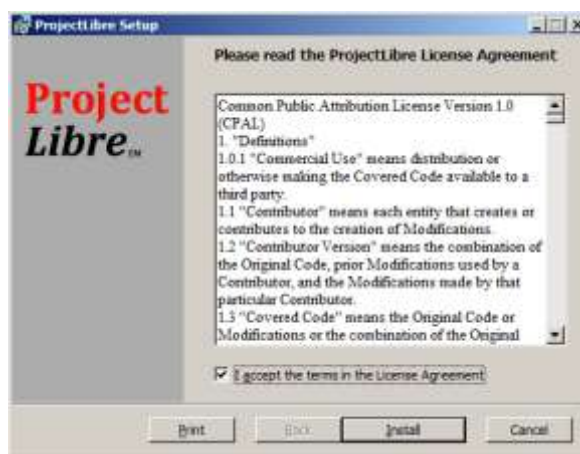
O processo de instalação do ProjectLibre 1.5 é bem simples e praticamente segue os mesmos passos utilizados por outros programas de mercado. Então para iniciar o processo de instalação, execute o arquivo executável do pacote de instalação do programa. É possível verificar o tamanho do programa através do Painel de Controle – Programas e Recursos em um sistema operacional Windows 7 por exemplo. Após a instalação o tamanho de espaço reservado ao programa não ultrapassa 11,3 MB.

Exemplo:



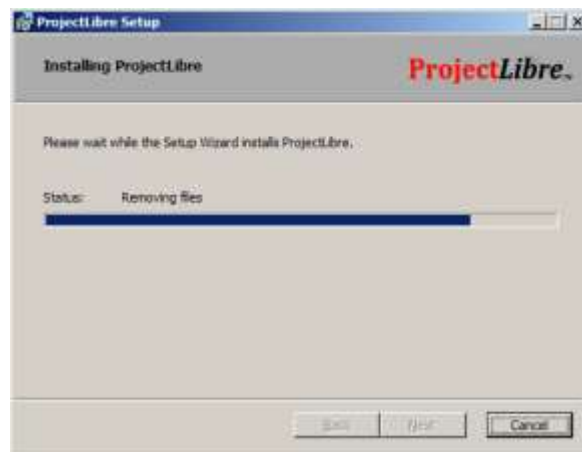
Como o programa só é disponibilizado na versão inglês é necessário que você habilite a opção ***"I accept the terms in the License Agreement"*** indicando que você está de acordo com os termos de licença do programa. Em seguida ao aceite de licença do programa basta clicar sobre o botão **Instalar**.

Exemplo:



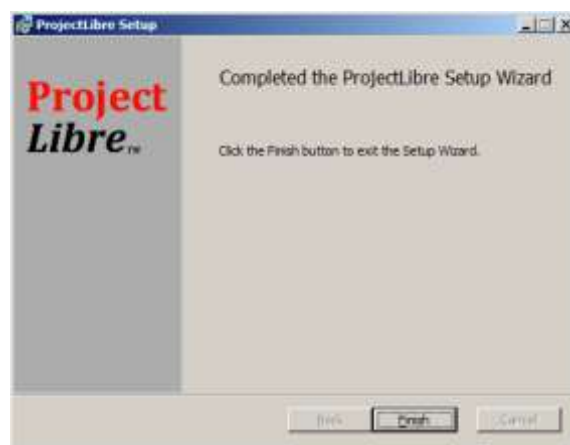
Independente de qual versão do sistema operacional esteja sendo utilizado é importante acompanhar o processo de instalação do programa.

Exemplo:



Se a instalação estiver sido concluída com sucesso será exibida a tela informando a seguinte mensagem **“Completed the ProjectLibre Setup Wizard”**. Em seguida clique em **“Finish”** para encerrar o procedimento de instalação.

Exemplo:



Observação:

É de fundamental importância que você tenha seguido os procedimentos solicitados para a instalação do produto. Geralmente em caso de problemas durante o processo de instalação do ProjectLibre 1.5 recomenda-se verificar no site <http://www.projectlibre.org> a última versão disponível. Geralmente na última versão lançada é contemplada a correção de algum problema encontrado na ferramenta e com isso ela sofre uma modificação em sua estrutura para que o problema seja solucionado e disponibilizado a todos os que utilizam o programa.

## 8.2. EXERCÍCIO

1. Quais os passos necessários para realizar a instalação do ProjectLibre 1.5?

---

---

---

2. O que é necessário realizar antes de clicar no botão instalar?

---

---

---

3. Com suas palavras descreva todo o procedimento necessário para a instalação do ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4. Em caso de problemas de instalação do ProjectLibre 1.5 o que deve ser feito ?

---

---

---

---

---

### **Gabarito:**

*1 – Verificar requisitos e iniciar o procedimento de instalação, 2 – Aceitar os termos de licença de uso do programa, 3 – CPAL, 4 – 11,3 MB, 5 – Microsoft Project, 6 – Versão 6.0, 7- [www.java.com/download](http://www.java.com/download), 8 – java -version*

## 9. O TIPO DE LICENCIAMENTO CPAL

### 9.1. SOBRE O LICENCIAMENTO CPAL

O tipo de licenciamento CPAL do ProjectLibre 1.5 corresponde a seguinte informação na versão inglesa “**Common Public Attribution License Version 1.0**” que na tradução para o português do Brasil significa **Versão Licença Pública Comum de Atribuição**.

Em termos práticos aplicados ao nosso dia a dia, o tipo de licença CPAL é definido também como sendo a licença de atribuição pública comum. Este tipo de licença e seu termo não teve seu início rápido quanto se imagina. Segundo estudos realizados na época de sua criação existia uma forte tendência de se ter mecanismos que pudessem permitir uma total colaboração de ideias e melhorias em programas com código aberto, porém isso só foi devidamente registrada em anos depois quando houve a sua aprovação por parte do **Open Source Initiative – Iniciativa de Código aberto**.

O tipo de licenciamento CPAL manteve seu foco principal após essa aprovação de ser utilizado e aplicado como sendo uma licença de uso geral, desta forma é possível principalmente garantir os programas que têm sua difusão feita através de redes, o possa fazê-lo sem restrições.

Segundo a OSI – Open Source Initiative se define softwares nesta categoria como:

*Open Source não significa apenas acesso ao código fonte. Os termos de distribuição de software de código aberto devem cumprir os seguintes critérios:*

#### *1. Redistribuição livre*

*A licença não deve restringir nenhuma parte de vender ou doar o software como um componente de uma distribuição agregada de software contendo programas de várias fontes diferentes. A licença não deve exigir um royalty ou outra taxa para tal venda.*

#### *2. Código-Fonte*

*O programa deve incluir código fonte e deve permitir a distribuição em código fonte, bem como em formato compilado. Onde alguma forma de um produto não é distribuída com o código fonte, deve haver um meio bem divulgado de obter o código fonte para não mais do que um custo de reprodução razoável de preferência, o download via Internet sem custos. O código de fonte deve ser a forma preferida na qual um programador modificaria o programa. Código fonte*

*deliberadamente ofuscado não é permitido. Formas intermédias, tais como a saída de um pré-processador ou tradutor não são permitidos.*

### *3. Obras Derivadas*

*A licença deve permitir modificações e trabalhos derivados, e deve permitir que eles sejam distribuídos sob a mesma licença do software original.*

### *4. Integridade do Código Fonte do Autor*

*A licença pode restringir o código fonte de ser distribuído em forma modificada apenas se a licença permitir a distribuição de "patch files" com o código fonte para o propósito de modificar o programa em tempo de compilação. A licença deve permitir explicitamente a distribuição de software construído a partir do código fonte modificado. A licença pode exigir obras derivadas tenham um nome ou número de versão diferente do software original.*

### *5. Sem Discriminação Contra Pessoas ou Grupos*

*A licença não deve discriminar qualquer pessoa ou grupo de pessoas.*

### *6. Sem Discriminação Contra Campos de Trabalho*

*A licença não deve restringir ninguém de fazer uso do programa em um campo específico de atuação. Por exemplo, ela não pode restringir o programa de ser usado em uma empresa, ou de ser usado para pesquisa genética.*

### *7. Distribuição da Licença*

*Os direitos associados ao programa devem se aplicar a todos a quem o programa é redistribuído, sem a necessidade de execução de uma licença adicional por aquelas pessoas.*

### *8. Licença não deve ser específica para um produto*

*Os direitos associados ao programa não devem depender do programa ser parte de uma distribuição de software específico. Se o programa é extraído desta distribuição e usado ou distribuído dentro dos termos da licença do programa, todas as partes para quem o programa é redistribuído devem ter os mesmos direitos que aqueles que são concedidas em conjunto com a distribuição de software original.*

### *9. Licença não deve restringir outro software*

*A licença não deve colocar restrições em outro software que é distribuído juntamente com o software licenciado. Por exemplo, a licença não deve insistir que*

*todos os outros programas distribuídos na mesma mídia deve ser OpenSource software.*

*10. Licença deve ser tecnologicamente neutra*

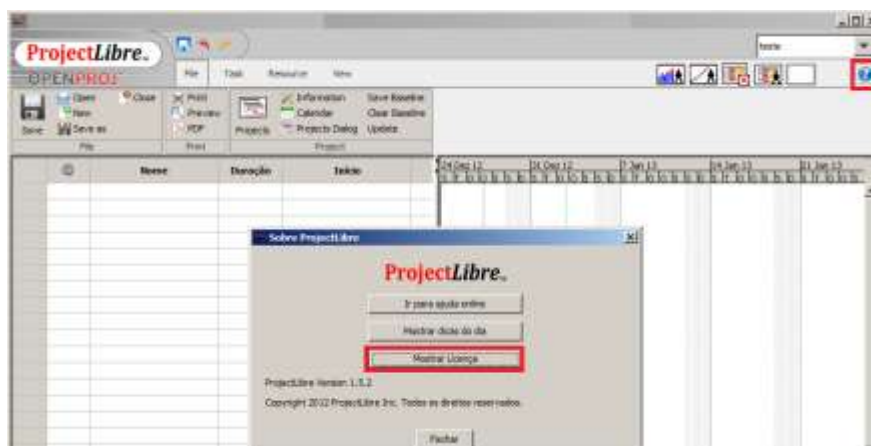
*Nenhuma disposição da licença pode ser baseada em qualquer tecnologia individual ou estilo de interface.*

Fonte: <http://opensource.org/osd>

## 9.2. COMO VERIFICAR A LICENÇA NO PROJECTLIBRE 1.5

Para que você possa verificar a licença CPAL no ProjectLibre 1.5 acesse o ícone de **Ajuda – Mostrar Licença - Licenças**.

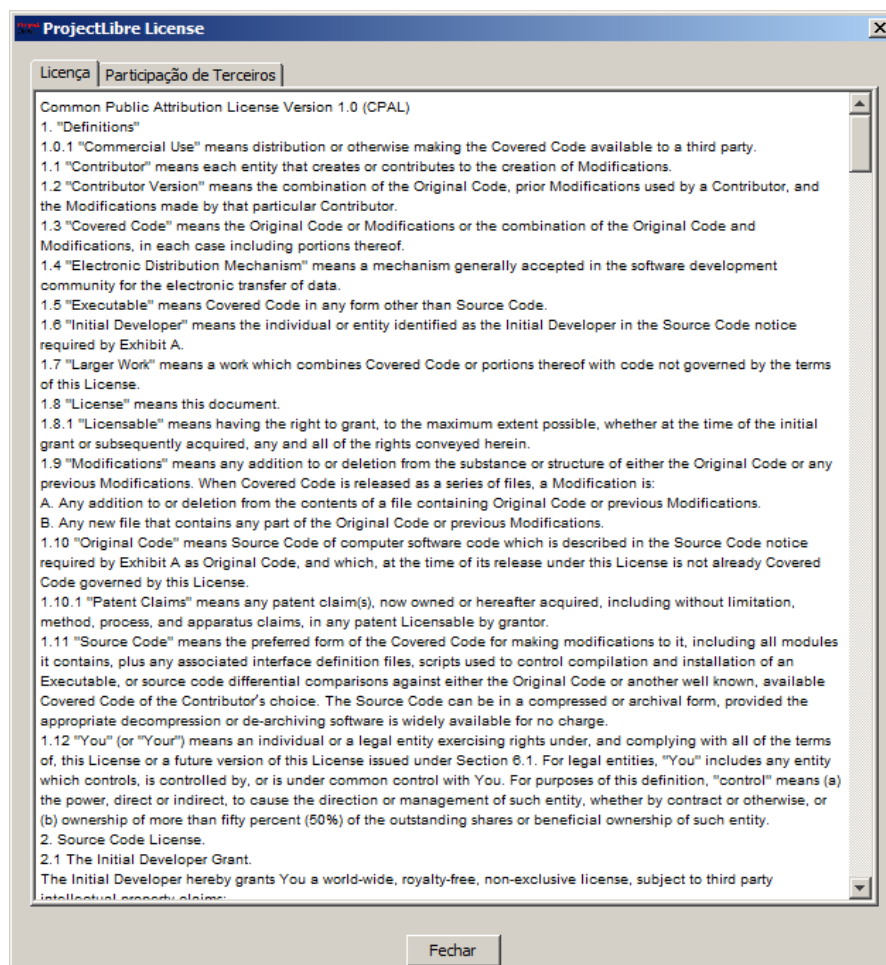
Exemplo:



É possível identificar a maior parte das informações sobre o ProjectLibre 1.5 dentro da janela **Sobre o ProjectLibre** acessado no caminho informado anteriormente Ajuda – Mostrar Licenças.

Exemplo:





### 9.3. INFORMAÇÕES PRESENTES NO TIPO DE LICENÇA

#### *Common Public Attribution License Version 1.0 (CPAL)*

1. "Definições" 1.0.1 "Uso Comercial" significa a distribuição ou qualquer outra forma de o Código Coberto disponível para um terceiro.

*1.1 - "Colaborador" significa que cada entidade que cria ou contribui para a criação de Modificações.*

*1.2 - "Versão de Colaborador" significa a combinação de código original, modificações anteriores usados por um Colaborador, e as modificações feitas por esse Colaborador particular.*

*1.3 - "Código Coberto" significa que o Código Original, ou Modificações ou a combinação de Código Original e Modificações, em cada caso, incluindo porções.*

*1.4 - "Mecanismo de Distribuição Eletrônica" significa um mecanismo geralmente aceito na comunidade de desenvolvimento de software para a transferência eletrônica de dados.*

1.5 - "Executável" significa Código Coberto em qualquer outra forma de código-fonte.

1.6 - "Desenvolvedor Inicial" significa o indivíduo ou entidade identificada como Desenvolvedor Inicial no aviso Código Fonte exigido pelo Anexo A.

1.7 - "Trabalho Maior" significa um trabalho que combina Código Coberto ou partes dele com código não regido pelos termos desta Licença.

1.8 - "Licença" significa este documento.

1.8.1 - "Licenciável" significa ter o direito de conceder, na medida do possível, se no momento da concessão inicial ou posteriormente adquirida, toda e qualquer dos direitos transmitida aqui.

1.9 - "Modificações" significam qualquer adição ou supressão da substância ou estrutura de qualquer Código Original ou quaisquer modificações anteriores. Quando o Código Coberto é lançado como uma série de arquivos, uma Modificação é: A. Qualquer adição ou exclusão do conteúdo de um arquivo contendo Código Original ou Modificações prévias. B. Qualquer novo arquivo que contém qualquer parte do Código Original ou Modificações prévias.

1.10 - "Código Original" significa código fonte de código de computador software que é descrito no aviso Código Fonte exigido pelo Anexo A Código como original, e que, na época de seu lançamento sob esta licença não estiver coberto Código regido por esta Licença. "Reivindicações de patentes"

1.10.1 - qualquer alegação de patente (s), agora de propriedade ou adquirida daqui por diante, incluindo, sem limitação, método, processo e aparelho de reivindicações, em qualquer licenciável patente pela concedente.

1.11 - "Código Fonte" significa a forma preferida do Código Coberto para fazer modificações, incluindo todos os módulos que ele contém mais quaisquer arquivos de definição de interface associados, scripts utilizados para controlar a compilação e instalação de um executável, ou comparações fonte diferencial de código contra qualquer o código original ou outro bem conhecido, do código disponível Coberto de escolha do colaborador. O código-fonte pode estar em uma forma comprimida ou arquivada, promovendo a apropriada descompressão ou re-arquivamento de software é amplamente disponível sem custos.

1.12 - "Você" (ou "Seu") significa um indivíduo ou entidade legal exercendo seus direitos sob, e cumprir com todos os termos, esta Licença ou uma futura versão desta Licença proferida na Seção.

113- Para as pessoas jurídicas, "Você" inclui qualquer entidade que controla, é controlada por, ou esteja sob o controle comum com você. Para os fins desta definição, "controle" significa (a) o poder, direto ou indireto, que causa a direção ou gestão de tal entidade, seja por contrato ou de outra forma, ou (b) propriedade de mais de 50 por cento (50%) das ações em circulação ou propriedade beneficiária de tal entidade.

## **2. LICENÇA DO CÓDIGO FONTE.**

2.1 A Grant Desenvolvedor Inicial. O Desenvolvedor Inicial concede a Você uma mundial, livre de royalties, licença não exclusiva, sujeito a terceiras reivindicações de propriedade intelectual: (a) no âmbito dos direitos de propriedade intelectual (que não marca ou patente) licenciáveis pelo Desenvolvedor Inicial para utilizar, reproduzir, modificar, exibir, executar, sublicenciar e distribuir o código original (ou partes dele) com ou sem modificações, e / ou como parte de um trabalho maior, e (b) sob Patentes Reclamações infringido pelo de fazer, usar ou vender Original código, para fazer, mandar fazer, a prática, uso, venda e oferta de venda e / ou alienar o código original (ou partes dele). (C) as licenças concedidas nesta seção 2.1 (a) e (b) são eficazes na data Desenvolvedor Inicial primeiro distribui Código Original sob os termos desta Licença. (D) Não obstante a Seção 2.1 (b) acima, nenhuma licença de patente é concedida:

- 1) para o código que você excluir do Código Original;
- 2) separado do código original, ou
- 3) por infracções causadas por:
  - i) (A modificação de Código Original ou II) a combinação do código original com outro software ou dispositivos.

2.2 - Concessão Colaboradora. Sujeito a terceiras reivindicações de propriedade intelectual, cada Colaborador concede a Você uma mundial, livre de royalties, licença não exclusiva (a) sob os direitos de propriedade intelectual (que não marca ou patente) licenciáveis pelo Colaborador, para utilizar, reproduzir, modificar, exibir, executar, sublicenciar e distribuir as modificações criadas por tais Colaboradores (ou partes dele) ou em uma base não modificada, com outras modificações, como o Código Coberto e / ou como parte de um trabalho maior, e (b) sob a patente reivindicada infringido pelo fazer, usar, ou a venda de modificações feitas pelo contribuinte ou sozinho e / ou em combinação com a sua Versão de Colaborador (ou partes de tal

*combinação), para fazer, usar, vender, oferecer para venda, fizeram, e / ou de outra forma dispor de:*

*1) As modificações feitas por esse Colaborador (ou partes dele).*

*2) A combinação de Modificações feitas pelo contribuinte com a sua Versão de Colaborador (ou partes de tal combinação).*

*(C) As licenças concedidas nas Seções 2.2 (a) e 2.2 (b) são eficazes na data Colaborador primeiro Uso Comercial do Código Coberto.*

*(D) Não obstante a Seção 2.2 (b) acima, nenhuma licença de patente é concedida: 1) para qualquer código que o Colaborador tenha excluído a versão Colaboradora, 2) a versão separada do Colaborador, 3) por infrações causadas por: i) de terceiros modificações da versão Colaborador ou ii) a combinação de Modificações feitas pelo contribuinte com outro software (exceto como parte da versão Colaborador) ou outros dispositivos, ou 4) em reivindicações, violado por Código Coberto, na ausência de modificações feitas pelo contribuinte .*

### **3. OBRIGAÇÕES DE DISTRIBUIÇÃO.**

*3.1 - Aplicação de Licença. As Modificações que Você criar ou que Você contribuir é regido pelos termos desta Licença, incluindo, sem limitação da Seção 2.2. A versão do código fonte do Código Coberto pode ser distribuída somente sob os termos desta Licença ou uma futura versão desta Licença, liberada sob a Seção 6.1, e Você deve incluir uma cópia desta Licença, com cada cópia do código fonte você distribuir. Você não poderá oferecer ou impor quaisquer termos em qualquer versão de código fonte que altera ou restringe a versão aplicável desta Licença ou os direitos dos destinatários. No entanto, você pode incluir um documento adicional oferecendo os direitos adicionais descritos na Seção 3.5.*

*3.2 - Disponibilidade de código fonte. Qualquer Modificação que Você criar ou que Você contribuir deve ser disponibilizado em forma de código fonte sob os termos desta Licença, seja nos mesmos meios de comunicação como uma versão executável ou através de um Mecanismo de Distribuição Eletrônica para alguém a quem você fez uma versão executável disponível e, se disponibilizados via Mecanismo de Distribuição Eletrônica, devem permanecer disponíveis por pelo menos 12 (doze) meses após a data inicialmente tornou-se disponível, ou pelo menos seis (6) meses após a versão posterior de que a modificação particular, tem sido disponibilizado ao receptores tais. Você é responsável por garantir que a versão de código fonte permanece disponível mesmo se o Mecanismo de Distribuição Eletrônica é mantido por um terceiro.*

*3.3 - Descrição das Modificações. Você deve fazer tudo o Código Coberto que Você contribuir para conter um arquivo de documentar as mudanças que Você fez para criar a Código Coberto ea data de qualquer alteração. Você deve incluir uma declaração de destaque que a modificação é derivada, direta ou indiretamente, do Código original fornecida pelo desenvolvedor inicial e incluindo o nome do desenvolvedor inicial em (a) o código fonte, e (b) em qualquer aviso em uma executável versão ou relacionadas com a documentação em que você descreve a origem ea propriedade do Código Coberto.*

*3.4 - Matéria de propriedade intelectual (a) reclamações de terceiros.*

*Se o Colaborador tem conhecimento de que uma licença sob os direitos de terceiros de propriedade intelectual é necessária para exercer os direitos concedidos por Colaborador como das secções 2.1 ou 2.2, Colaborador deve incluir um arquivo de texto com a distribuição de código fonte intitulado "LEGAL", que descreve o pedido e a parte que faz o pedido em detalhes suficientes para que um destinatário vá saber quem contatar. Se Colaborador obtém tal conhecimento após a modificação é feita disponível como descrito na Seção 3.2, Colaborador deve imediatamente modificar o arquivo legal em todos Colaborador disponibiliza cópias em seguida e deve tomar outras medidas (como notificar listas apropriadas ou newsgroups) razoavelmente calculadas para informar aqueles que receberam o Código Coberto que novos conhecimentos foram obtidos. (B) Colaborador APIs. Se Modificações do Colaborador incluem uma interface de programação de aplicativo e Colaborador tem conhecimento de licenças de patentes que são razoavelmente necessárias para implementar essa API, Colaborador deve também incluir esta informação no arquivo LEGAL. (C) Representações. Colaborador representa que, exceto conforme divulgado nos termos da Seção 3.4 (a) acima, Colaborador acredita que as Modificações do Colaborador são criações originais do Colaborador (s) e / ou o Colaborador tem direitos suficientes para garantir os direitos transmitidos por esta Licença.*

*3.5 - Avisos obrigatórios.*

*Você deve duplicar o aviso no Anexo A em cada arquivo do código-fonte. Se não for possível colocar um aviso em um determinado arquivo do código fonte, devido à sua estrutura, então Você deve incluir um aviso em um local (como um diretório relevante), onde o usuário seria provável que olhar para tal aviso. Se você criou uma ou mais Modificações (s) Você pode adicionar seu nome como Colaborador no aviso descrito no Anexo A. Você também deve duplicar esta Licença em qualquer documentação para o código fonte, onde Você descreve os direitos dos destinatários ou direitos de propriedade*

*relativos à Código Coberto. Você pode optar por oferecer, e de cobrar uma taxa para, suporte, garantia, indenização ou obrigações de compensação para um ou vários destinatários de Código Coberto. No entanto, você pode fazê-lo apenas em seu próprio nome, e não em nome do Desenvolvedor Inicial ou qualquer Colaborador. Você deve deixar absolutamente claro que qualquer tal garantia, suporte, indenização ou obrigações compensatórias é oferecido por Você sozinho, e você concorda em indenizar o Desenvolvedor Inicial e todo Colaborador por qualquer compensação decorrente pelo Desenvolvedor Inicial ou Colaborador como resultado de suporte, garantia, indenização ou responsabilidade termos que você oferece.*

### *3.6 - Distribuição de versões executáveis.*

*Você pode distribuir o Código Coberto em forma executável somente se as exigências da Seção 3,1-3,5 tiverem sido atendidas para que o Código Coberto, e se você incluir um aviso informando que a versão código-fonte do Código Coberto está disponível sob os termos desta Licença, incluindo uma descrição de como e onde você tem cumprido as obrigações do ponto 3.2. O edital deve ser visivelmente incluído em qualquer aviso em uma versão executável, documentação relacionada ou colateral em que você descreve os direitos dos destinatários relacionados com o Código Coberto. Você pode distribuir a versão Executável do Código Coberto ou direitos de propriedade sob uma licença de sua escolha, que pode conter termos diferentes desta Licença, desde que você esteja em conformidade com os termos desta Licença e que a licença para a versão executável não tentar limitar ou alterar direitos do destinatário na versão código fonte a partir dos direitos enunciados na presente Licença. Se você distribuir a versão Executável sob uma licença diferente Você deve deixar absolutamente claro que quaisquer termos que diferem desta Licença são oferecidos por Você apenas, não pelo desenvolvedor inicial do desenvolvedor, Original ou qualquer Colaborador. Você concorda em indenizar o Desenvolvedor Inicial, desenvolvedor original e todo Colaborador por qualquer responsabilidade incorrida pelo desenvolvedor inicial do desenvolvedor, Original ou Colaborador como resultado de qualquer desses termos você oferecer.*

### *3.7 - Trabalhos maiores.*

*Você pode criar um Trabalho combinando Código Coberto com outro código não regido pelos termos desta Licença e distribuir o Trabalho como um produto único. Nesse caso, você deve certificar-se os requisitos desta Licença são cumpridos para o Código Coberto.*

#### **4. INCAPACIDADE DE CUMPRIR DEVIDO AO ESTATUTO OU REGULAMENTO.**

*Se for impossível para você cumprir qualquer dos termos desta Licença com relação a alguns ou todos do Código Coberto devido à lei, ordem judicial, ou regulamento, então você deve: (a) cumprir com os termos desta Licença para Na medida do possível, e (b) descrever as limitações eo código que elas afetam. Tal descrição deve ser incluída no arquivo LEGAL descrito na Seção 3.4 e deve ser incluído em todas as distribuições do código fonte. Exceto na medida proibida por lei ou regulamento, tal descrição deve ser suficientemente detalhada para um destinatário de especialistas para ser capaz de compreendê-lo.*

#### **5. APLICAÇÃO DESTA LICENÇA.**

*Esta Licença se aplica ao código para que o desenvolvedor Inicial tenha anexado o aviso no Anexo A e ao Código Coberto relacionado.*

#### **6. VERSÕES DA LICENÇA.**

*6.1 - Novas Versões. ProjectLibre, Inc. ("ProjectLibre") pode publicar versões revisadas e / ou novas versões da Licença de tempos em tempos. Cada versão será dada um número de versão distinto.*

*6.2 - Efeitos de novas versões. Código vez Coberto tenha sido publicado sob uma versão particular da Licença, Você pode sempre continuar a usá-lo sob os termos da referida versão. Você também pode optar por usar o Código Coberto sob os termos de qualquer versão subsequente da Licença publicada pela ProjectLibre. Ninguém além ProjectLibre tem o direito de modificar os termos aplicáveis ao Código Coberto criado sob esta licença.*

*6.3 - Obras Derivadas.*

*Se você criar ou usar uma versão modificada desta Licença (que você só pode fazer a fim de aplicá-lo ao código que não esteja coberto Código regido por esta Licença), você deve (a) renomear sua licença para que as frases ProjectLibre " ", "CPAL "ou qualquer frase muito semelhante não aparecem na sua licença (exceto para notar que sua licença difere desta Licença) e (b) caso contrário, deixar claro que sua versão da licença contém termos que diferem da CPAL. (Preencher o nome do desenvolvedor inicial, desenvolvedor original, Código Original ou Colaborador no aviso descrito no Anexo A não é, por si ser considerada modificações desta Licença).*

#### **7. ISENÇÃO DE GARANTIA.**

*CÓDIGO COBERTO É FORNECIDO POR ESTA LICENÇA "COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, SEM*

LIMITAÇÃO, GARANTIAS DE QUE O Código Coberto é livre de defeitos, COMERCIALIZAÇÃO, ADEQUADO PARA UM DETERMINADO FIM OU NÃO INFRAÇÕES. O RISCO TOTAL COM A QUALIDADE E DESEMPENHO DO CÓDIGO COBERTO SÃO COM VOCÊ. SE ALGUM CÓDIGO COBERTO DEFEITO EM QUALQUER CASO, VOCÊ (NÃO DESENVOLVEDOR INICIAL, desenvolvedor original OU QUALQUER OUTRO COLABORADOR) ASSUME O CUSTO DE QUALQUER SERVIÇO NECESSÁRIO, REPAROS E CORREÇÃO. ESTE AVISO DE GARANTIA CONSTITUI UMA PARTE ESSENCIAL DA LICENÇA. NO USO DE QUALQUER CÓDIGO COBERTO É AUTORIZADO EXCETO SOB ESTE AVISO.

## **8. RESCISÃO.**

8.1 - Esta Licença e os direitos aqui concedidos terminarão automaticamente se não cumprir os termos aqui contidos e não reparar tal violação no prazo de 30 dias após tomar conhecimento da violação. Todas as sublicenças do Código Coberto que são devidamente concedidas após rescisão desta Licença. Disposição que, pela sua natureza, devem permanecer em vigor após o término desta Licença deve sobreviver.

8.2 - Se você iniciar ações legais por afirmar uma alegação de violação de patente (excluindo ações julgamento declaro) contra Desenvolvedor Inicial, desenvolvedor original ou um Colaborador (o Desenvolvedor Inicial, Desenvolvimento Original ou Colaborador contra quem você arquivar tal ação é referido como "Participante") alegando que: (a) Versão tal Participante de contribuinte, direta ou indiretamente viole qualquer patente, então, todas e quaisquer direitos concedidos por tal Participante a Você sob as Seções 2.1 e / ou 2.2 desta Licença, em 60 dias notar com a participante terminar de forma prospectiva, a não ser que se prazo de 60 dias após a recepção da notificação, você quer: (i) concordar, por escrito, a pagar um royalty Participante mutuamente aceitável razoável para o seu uso passado e futuro das Modificações feitas por tal Participante, ou (ii) retirar sua reivindicação litígio com relação ao Colaborador Versão contra tal Participante. Se no prazo de 60 dias de aviso prévio, uma remuneração razoável e acordo de pagamento não são mutuamente acordados por escrito entre as partes ou a alegação de litígio não forem retirados, os direitos concedidos pelo Participante a Você sob Seções 2.1 e / ou 2.2 encerrar automaticamente no termo do período de aviso 60 dias especificado acima. (B) qualquer software, hardware ou dispositivo, com exceção Versão tal Participante de contribuinte, direta ou indiretamente, viole qualquer patente, então quaisquer direitos concedidos por tal Participante nos termos dos artigos 2.1 (b) e 2.2 (b) são revogados vigor a partir de da data da primeira vez, usados, vendidos, distribuídos ou tinha feito, Modificações feitas por esse participante.



8.3 - Se uma alegação de violação de patente contra Participante alegando que versão tal Participante do Colaborador, direta ou indiretamente viole qualquer patente, onde tal reivindicação é resolvida (como por licença ou liquidação) antes do início do litígio por violação de patente, então o valor razoável das licenças concedidas por tal Participante sob as Seções 2.1 ou 2.2 deve ser tido em conta na determinação do montante ou valor de qualquer pagamento ou licença. 8.4 No caso de rescisão nos termos dos artigos 8.1 ou 8.2 acima, todos os finais de acordos de licença de usuário (excluindo distribuidores e revendedores) que foram validamente concedidas por Você ou qualquer abaixo distribuidor antes da rescisão permanecerão vigentes.

## **9. LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE.**

EM HIPÓTESE ALGUMA E SOB NENHUMA TEORIA LEGAL, TANTO (INCLUINDO NEGLIGÊNCIA), CONTRATO OU OUTRO, A você, desenvolvedor INICIAL, desenvolvedor original, QUALQUER OUTRO COLABORADOR OU QUALQUER DISTRIBUIDOR DE CÓDIGO COBERTO, OU QUALQUER FORNECEDOR DE QUALQUER DAS PARTES, SERÁ RESPONSÁVEL PARA QUALQUER PESSOA POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, ESPECIAIS, INCIDENTAIS OU CONSEQÜENCIAIS DE QUALQUER NATUREZA, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, DANOS POR PERDA DE BOA VONTADE, TRABALHAR INTERRUPTÃO falha no computador ou MAU FUNCIONAMENTO, ou todos e quaisquer outros danos comerciais OU PERDAS, MESMO QUE TAL PARTE FOI INFORMADA DA POSSIBILIDADE DE TAIS DANOS. A LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE NÃO SE APLICA A RESPONSABILIDADE POR MORTE OU LESÃO pessoal resultante de negligência de tal parte de em lei aplicável proíbe tal limitação. ALGUMAS JURISDIÇÕES NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO OU A LIMITAÇÃO DE DANOS OU CONSEQÜENTES, ASSIM ESTA EXCLUSÃO E LIMITAÇÃO NÃO SE APLICAR A VOCÊ.

## **10. USUÁRIOS DO GOVERNO ESTADUNIDENSE.**

O Código Coberto é um "item comercial", como o termo é definido em 48 CFR 2.101 (outubro 1995), consistindo em "software de computador comercial" e "documentação de software de computador comercial", conforme tais termos são usados em 48 CFR 12.212 (setembro 1995). Consistente com 48 C.F.R. 12.212 e 48 C.F.R. 227.7202-1 a 227.7202-4 (Junho de 1995), todos os usuários finais do governo dos EUA adquirem o Código Coberto apenas com os direitos aqui estabelecidos.

## **11. DIVERSOS.**

Esta Licença representa o acordo completo sobre assunto aqui tratado. Se qualquer disposição desta Licença for considerada inexecutável, tal disposição deve ser reformada apenas na medida necessária para torná-lo executável.

*Esta Licença será regida pelas disposições da lei da Califórnia (exceto na lei aplicável, se houver, em contrário), excluindo seus conflitos de leis disposições. Com respeito a disputas em que pelo menos uma das partes é um cidadão ou uma entidade fretado ou registados para fazer negócios nos Estados Unidos da América, qualquer litígio relativo a esta Licença estará sujeita à jurisdição da Justiça Federal do Norte Distrito da Califórnia, com sede deitado em Santa Clara, Califórnia, com a parte vencida responsável pelos custos, incluindo, sem limitação, custos judiciais e honorários advocatícios e despesas. A aplicação da Convenção das Nações Unidas sobre Contratos para a Venda Internacional de Bens é expressamente excluída. Qualquer lei ou regulamento, que prevê que a língua de um contrato deve ser interpretada contra o redator não se aplica a esta Licença.*

## **12. RESPONSABILIDADE DE REIVINDICAÇÕES.**

*Como entre desenvolvedor inicial, desenvolvedor original e os Contribuintes, cada um é responsável por dívidas e danos decorrentes, direta ou indiretamente, de sua utilização de direitos sob esta Licença e Você concorda em trabalhar com Desenvolvedor Inicial, desenvolvedor original e Contribuintes para distribuir tais responsabilidades em uma base equitativa. Nada aqui é intencional ou deve ser considerada como uma admissão de responsabilidade.*

## **13. MÚLTIPLO CÓDIGO LICENCIADO.**

*Desenvolvedor Inicial pode designar partes do Código Coberto como Multiple-licenciado. Multiple-Licenciados significa que o desenvolvedor inicial permite que você utilize partes do Código cobertos pela escolha da CPAL ou as licenças alternativas, se houver, especificado pelo Desenvolvedor Inicial no arquivo descrito no Anexo A.*

## **14. PRAZO ADICIONAL: ATRIBUIÇÃO (A)**

*Como uma atribuição modesta para o organizador do desenvolvimento do código original ("Developer Original"), na esperança de que o seu valor promocional pode ajudar a justificar o tempo, dinheiro e esforço investidos por escrito o Código Original, o desenvolvedor original pode incluir no Anexo B ("Informações de Atribuição") a exigência de que cada vez que um código executável e Fonte ou um Trabalho é iniciado ou executado inicialmente (que inclui iniciar uma sessão), uma exposição proeminente de Atribuição O desenvolvedor original das Informações (conforme abaixo definido) deve ocorrer na interface gráfica de usuário utilizado pelo usuário final para acessar Código Coberto (que podem incluir exibição em uma tela de abertura), se houver. O tamanho da imagem gráfica deve ser compatível com o tamanho*

*dos outros elementos da informação Atribuição. Se o acesso do usuário final para o executável eo código fonte não criar uma interface gráfica de usuário para acesso ao Código Coberto, esta obrigação não se aplica. Se o Código Original exibe informações sobre o tal atribuição de uma forma particular (como na forma de uma tela, pré-aviso de login, uma "cerca" de exibição, ou área de atribuição dedicado em telas de interface de usuário), o uso continuado de tal forma para que Informações atribuição é uma maneira de satisfazer esta exigência de aviso prévio. (B) informação Atribuição só pode incluir um aviso de copyright, uma breve frase, imagem gráfica e uma URL ("Informações de Atribuição") e está sujeita à atribuição limites definidos abaixo. Para estes fins, proeminente, entende-se exibição de duração suficiente para dar a devida publicidade ao usuário da identidade do desenvolvedor original e que se você incluir informações Atribuição ou informações semelhantes sobre outras partes, você deve assegurar que a Informação Atribuição para o desenvolvedor original não devem ser menos importante do que Informação Atribuição ou informação semelhante para a outra parte. Para maior segurança, o desenvolvedor original pode optar por especificar no Anexo B abaixo que a exigência de atribuição acima só se aplica a um código executável e Fonte resultante do Código Original ou qualquer modificação, mas não uma obra maior. A intenção é fornecer para atribuição razoavelmente modesta, portanto, o desenvolvedor original não pode exigir que você exibisse, a qualquer momento, mais do que as seguintes informações como Informações Atribuição: (a) um aviso de direitos autorais, incluindo o nome do desenvolvedor original, (b) uma frase, palavra ou um (não superior a 10 palavras), (c) uma imagem gráfica fornecida pelo desenvolvedor original, e (d) uma URL (coletivamente, os "limites de atribuição"). (C) Se Anexo B não inclui qualquer informação Atribuição, então não há requisitos para você exibir qualquer Informação Atribuição do desenvolvedor original. (D) Você reconhece que todas as marcas comerciais, marcas de serviço e / ou marcas comerciais contidas dentro da Informação Atribuição distribuídos com o Código Coberto são propriedade exclusiva dos seus proprietários e só podem ser utilizados com a permissão de seus proprietários, ou em circunstâncias que permitido por lei ou conforme expressamente estabelecido nesta Licença.*

## **15. PRAZO ADICIONAL: O USO DA REDE.**

*A "Implantação externa" significa o uso, distribuição ou comunicação do Código Original ou Modificações em qualquer forma que o Código Original ou Modificações podem ser usados por qualquer pessoa que não seja você, se tais obras são distribuídas ou comunicados às pessoas ou disponibilizado como um aplicativo para uso em uma rede. Como uma condição expressa para as concessões de esta licença, você deve tratar qualquer implementação externa*

*por Você, do Código Original ou Modificações como uma distribuição de acordo com a seção 3.1 e tornar o código fonte disponível sob a Seção 3.2.*

*ANEXO A. Common Public Attribution License Version 1.0. "O conteúdo deste arquivo está sujeito à Licença Pública Comum Atribuição Versão 1.0 (" a Licença "), você não pode usar esse arquivo exceto em conformidade com a Licença Você pode obter uma cópia da Licença em [http://www.projectlibre.com / licença](http://www.projectlibre.com/licença). que a licença é baseado na versão Licença Pública Mozilla 1.1, mas Seções 14 e 15 foram adicionados para cobrir o uso de software através de uma rede de computadores e prever atribuição limitada para o desenvolvedor original. Além disso, o Anexo A foi modificada para estar em conformidade com Anexo B.*

*Software distribuído sob a Licença é distribuído "COMO ESTÁ", SEM GARANTIA DE QUALQUER TIPO, sejam expressas ou implícitas. Consulte a Licença para o idioma específico que rege os direitos e limitações sob a Licença. O Código Original é OpenProj e ProjectLibre. O desenvolvedor original é o Desenvolvedor Inicial e é tanto Projity, Inc e ProjectLibre Inc. Todas as partes do código escrito por Projity são Copyright © 2006, 2008. Todos os direitos reservados. Todas as partes do código escrito por ProjectLibre são Copyright © 2012. Todos os direitos reservados. Contribuidores Projity, Inc. e ProjectLibre, Inc.*

*Como alternativa, o conteúdo deste arquivo pode ser utilizado sob os termos do Contrato de Licença ProjectLibre Usuário Final (da Licença ProjectLibre), caso em que as disposições da Licença ProjectLibre são aplicáveis em vez daqueles acima. Se você deseja permitir a utilização de sua versão deste arquivo apenas sob os termos da Licença ProjectLibre e não permitir que terceiros utilizem sua versão deste arquivo sob o CPAL, indicar sua decisão, eliminando as disposições acima e substituí-los com o aviso e outras disposições exigidas pela Licença Libre Projeto. Se você não excluir as disposições acima, o destinatário pode usar a sua versão deste arquivo com ou CPAL ou as Licenças Projectlibre.*

*[NOTA: O texto do presente Anexo A diferença pode ser ligeiramente a partir do texto dos avisos nos arquivos de código fonte do código original. Você deve usar o texto deste Anexo A ao invés do texto encontrado no Código Original código fonte de seu Modificações.]*

*ANEXO B. Informação Atribuição tanto ProjectLibre e OpenProj exigido.*

*Atribuição de Aviso de Direitos Autorais: Copyright © 2012, ProjectLibre, Inc. Frase Atribuição (não superior a 10 palavras): ProjectLibre, a versão atualizada de URL Atribuição OpenProj: <http://www.projectlibre.com> Imagem*

*Gráfica, tal como previsto no Código Coberto como arquivo : ProjectLibre logo.png com alternativas listadas na <http://www.projectlibre.com/logo>*

*Exibição de informações de Atribuição é necessária em grandes obras que são definidas na CPAL como uma obra que combina Código Coberto ou partes dele com código não regido pelos termos da CPAL. No entanto, para além das obrigações outro aviso, todas as cópias do Código Coberto em executável e Fonte de Código distribuído deve, como uma forma de atribuição do autor original, incluem em cada tela de interface de usuário do "OpenProj" e "ProjectLibre" logos visível para todos os usuários. O logotipo OpenProj deve estar localizado horizontalmente alinhado com a barra de menu e justificado à esquerda no canto superior esquerdo da tela ao lado do menu Arquivo. O logotipo deve ser de pelo menos 100 x 25 pixels. Quando os usuários clicam no "OpenProj" logo deve encaminhá-los de volta para <http://www.projity.com>. O logotipo ProjectLibre deve ser localizado imediatamente acima alinhado horizontalmente o logotipo OpenProj e justificada à esquerda, em alinhamento com o logotipo OpenProj. O logotipo deve ser de pelo menos 144 x 31 pixels. Quando os usuários clicam no "ProjectLibre" logo deve encaminhá-los de volta para <http://www.projectlibre.com>.*

*Atribuição - Aviso de Direitos Autorais: Copyright © 2006, 2008 Projity, Inc. Frase Atribuição (não superior a 10 palavras): Powered by OpenProj, uma solução de código aberto a partir de URL Atribuição Projity: Imagem Gráfica <http://www.projity.com> conforme previsto no Código Coberto como arquivo: openproj\_logo.png com alternativas listadas na <http://www.projity.com/logo>*

*Exibição de informações de Atribuição é necessária em grandes obras que são definidas na CPAL como uma obra que combina Código Coberto ou partes dele com código não regido pelos termos da CPAL. No entanto, para além das obrigações outro aviso, todas as cópias do Código Coberto em executável e Fonte de Código distribuído deve, como uma forma de atribuição do autor original, incluem em cada tela de interface de usuário do "OpenProj" e "ProjectLibre" logos visível para todos os usuários. O logotipo OpenProj deve estar localizado horizontalmente alinhado com a barra de menu e justificado à esquerda no canto superior esquerdo da tela ao lado do menu Arquivo. O logotipo deve ser de pelo menos 100 x 25 pixels. Quando os usuários clicam no "OpenProj" logo deve encaminhá-los de volta para <http://www.projity.com>.*

## 9.4. EXERCÍCIOS

1. O que significa a sigla CPAL?

---

---

---

---

2. Em 2007 a licença CPAL foi devidamente aprovada por qual iniciativa?

---

---

---

3. Em qual foco o tipo de licença CPAL manteve-se após a sua aprovação?

---

---

---

---

4. Qual o caminho utilizado para acessar o tipo de licença no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

5. Em qual local é possível encontrar a maior parte das informações sobre o ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

**Gabarito:**

*1 – Common Public Attribution License Version, 2 – Open Source Initiative, 3 – Ser utilizado e aplicado como sendo uma licença de uso geral, 4 – Ajuda – Mostrar Licença - Licenças, 5 – Microsoft Project, 6 – Versão 6.0, 7- [www.java.com/download](http://www.java.com/download), 8 – java –version*

## 10. PARTICIPAÇÃO DE TERCEIRO NO PROJECTLIBRE

### 10.1. SOBRE A PARTICIPAÇÃO DE TERCEIROS NO PROJECTLIBRE 1.5

O objetivo do software é promover o desenvolvimento contínuo da ferramenta e de todos os seus recursos. Todavia, essa evolução só é possível através do trabalho de empresas colaboradoras e pessoas voluntárias na comunidade. Esta iniciativa geralmente é feita através da tradução de materiais referente ao software e melhorias em seu código fonte. Entretanto, caso ocorra em algum momento à necessidade de realizar consultas sobre parceiros e suas contribuições, na própria estrutura do software é possível encontrar mais detalhes na opção “Participação de Terceiros”. Este local corresponde a principal área do programa onde é possível ter mais detalhes sobre as criações, contribuições e realizações promovidas por participantes no ProjectLibre 1.5. A lista é extensa e informa basicamente o nome do projeto, o endereço da página web e os tipos de licença que cada um dos participantes detém referente às suas contribuições.

### 10.2. COMO VERIFICAR A PARTICIPAÇÃO DE TERCEIROS NO PROJECTLIBRE 1.5

Para verificar a lista dos principais projetos, licenças e locais de referência de suas contribuições acesse a opção do ícone **Ajuda – Mostrar Licenças – Participação de Terceiros**.

Exemplo da forma de acesso:



Exemplo à lista de participação de terceiros:

ProjectLibre License

3rd Party License Information

ProjectLibre uses the following 3rd party Open Source projects. We thank their creators and contributors for their fine work!

Project	Site	License
ANTLR	<a href="http://www.antlr.org">http://www.antlr.org</a>	License
Apache ANT	<a href="http://ant.apache.org">http://ant.apache.org</a>	License
Apache Batik SVG	<a href="http://xmlgraphics.apache.org/batik">http://xmlgraphics.apache.org/batik</a>	License
Taskit		License
Apache (Jakarta) Bean Scripting Framework	<a href="http://jakarta.apache.org/bsf/">http://jakarta.apache.org/bsf/</a>	License
Apache Commons BeanUtils	<a href="http://commons.apache.org/beans/">http://commons.apache.org/beans/</a>	License
Apache Commons CLI	<a href="http://commons.apache.org/cli/">http://commons.apache.org/cli/</a>	License
Apache Commons Collections	<a href="http://commons.apache.org/collections/">http://commons.apache.org/collections/</a>	License
Apache Commons Digester	<a href="http://commons.apache.org/digester/">http://commons.apache.org/digester/</a>	License
Apache Commons Lang	<a href="http://commons.apache.org/lang/">http://commons.apache.org/lang/</a>	License
Apache Commons Logging	<a href="http://commons.apache.org/logging/">http://commons.apache.org/logging/</a>	License
Apache Commons Pool	<a href="http://commons.apache.org/pool/">http://commons.apache.org/pool/</a>	License
Apache POI	<a href="http://poi.apache.org">http://poi.apache.org</a>	License
Apache Solon	<a href="http://solon.apache.org/solon/">http://solon.apache.org/solon/</a>	License
Apache Xerces	<a href="http://xerces.apache.org/xerces-j/">http://xerces.apache.org/xerces-j/</a>	License
ASME	<a href="http://www.eclipse.org/projects/asme">http://www.eclipse.org/projects/asme</a>	License
BeaShell	<a href="http://www.bea.com">http://www.bea.com</a>	License
Flanagan	<a href="http://www.cse.cmu.edu/~flanagan/">http://www.cse.cmu.edu/~flanagan/</a>	License

Go Back Cancel

As contribuições executadas em seu código podem ser armazenadas diretamente na página web da SourceForge no link **Code**. Existe uma validação nas contribuições que são carregadas, testes e outras avaliações definem se o material será ou não incorporado à estrutura principal do programa.

Exemplo do código:

sourceforge

Search

Browse Blog Help

Login Join

SOLUTION CENTERS: Smartai Commerce Go Parallel HTML5 Smartai IT Jobs Resources Newsletters

ProjectLibre Project Management Software

Donation Please! Files Code Tickets Discussion

Download this file

index.html 357 lines (185 with data), 7.6 kB

```

1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml">
3 <head>
4
5 <meta content="text/html; charset=ISO-8859-1" http-equiv="content-type" />
6 <title>Licenses</title>

```

## IMPORTANTE

É importante informar que em caso de testes e avaliações com os códigos desenvolvidos e postados na SourceForge, o ambiente precisa ser totalmente independente. Recomenda-se um laboratório específico para testes, separado de qualquer local que possa vir a comprometer a estrutura de um ambiente produtivo.



### 10.3. EXERCÍCIOS

1. Qual o objetivo da lista de terceiros no ProjectLibre 1.5?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.
2. Em que local do programa é possível encontrar a lista dos principais colaboradores do ProjectLibre 1.5?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.
3. Qual o caminho de acesso à participação de terceiros?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.
4. Qual botão deve ser utilizado na caixa de diálogo Sobre o ProjectLibre para acesso a participação de terceiros?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.
5. Quais as três informações encontradas na lista de participação de terceiros?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.
6. Qual o link da página SourceForge é encontrada as contribuições de código?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.
7. Qual a recomendação a ser seguida em caso de testes com códigos?  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_.

**Gabarito:**

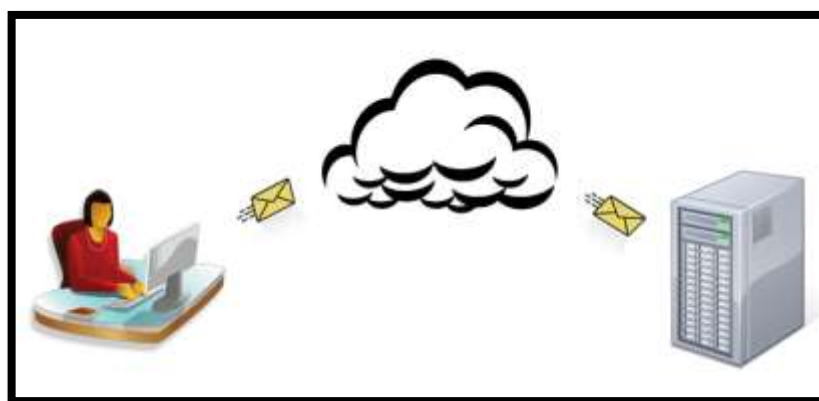
*1 – Melhorar os recursos do ProjectLibre 1.5, 2 – Participação de Terceiros, 3 – Ajuda – Mostrar Licenças – Participação de Terceiros, 4 – Mostrar Licença, 5 – Project, Site e Licence, 6 – link Code, 7- Que sempre que um código for testado nunca seja executado em um ambiente produtivo.*

## 11. REGISTRO DE CÓPIA DO PROJECTLIBRE 1.5

### 11.1. VISÃO GERAL SOBRE O REGISTRO DE CÓPIA

O processo de registro da cópia do ProjectLibre 1.5, é obrigatório logo no primeiro acesso ao programa. A validação do cadastro é feita diretamente pela internet o que proporciona agilidade ao software no momento de enviar a fonte de dados às informações armazenadas. Com isso, o principal objetivo alcançado é promover o recebimento de atualizações e o recebimento de novos updates do produto.

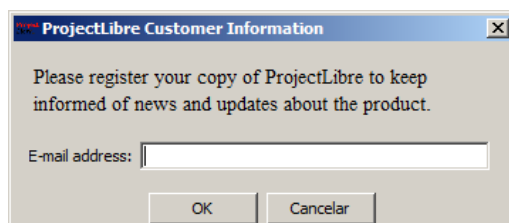
Exemplo:



### 11.2. COMO REALIZAR O REGISTRO DA CÓPIA

Para realizar o procedimento de registro de cópia, acesse o programa ProjectLibre 1.5 e no formulário de **“ProjectLibre Customer Information” – Informações sobre o cliente** informe o endereço de e-mail, ao término clique no botão **OK** para confirmar o procedimento de registro da cópia.

Exemplo:



#### Importante:

O formulário de registro de cópia só estará disponível no primeiro acesso, após a instalação do programa. Assim não há a necessidade de realizar o procedimento de registro de cópia novamente.

### 11.3. EXERCÍCIOS

1. Qual o objetivo do registro de cópias no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

2. Que processo é executado logo no primeiro acesso?

---

---

---

---

3. Como é realizada a validação do cadastro para o registro de cópias?

---

---

---

---

4. Como é realizado o procedimento de registro de cópia?

---

---

---

---

5. Quando o formulário de registro de cópia estará disponível no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

**Gabarito:**

*1 – Promover o recebimento de atualizações e o recebimento de novos updates do produto, 2 – Registro de cópia do ProjectLibre 1.5, 3 – Ajuda – Mostrar Licenças – Participação de Terceiros, 4 – A validação do cadastro é feita diretamente, 5 – O formulário de registro de cópia estará disponível apenas no primeiro acesso.*

## 12. O RECURSO TIP OF THE DAY – VOCÊ SABIA.

O recurso designado “*Tip of the day*” que quer dizer “**Dicas do dia**”, é um recurso presente no ProjectLibre 1.5. Além de ser uma opção intuitiva nele é possível encontrar diversas informações sobre os novos recursos e dicas disponíveis no programa. O software é composto de várias dicas em sua estrutura que pode ser exibido ao clicar no botão **Next Tip – Próxima Dica**.

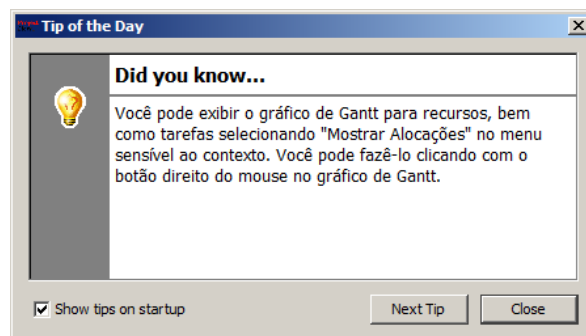
A primeira dica disponível está relacionada ao gráfico de Gantt do ProjectLibre 1.5.

Conteúdo da mensagem:

*Você sabia...*

*Você pode exibir o gráfico de Gantt para recursos, bem como tarefas selecionando “Mostrar Alocações” no menu sensível ao contexto. Você pode fazê-lo clicando com o botão direito do mouse no gráfico de Gantt.*

Exemplo:

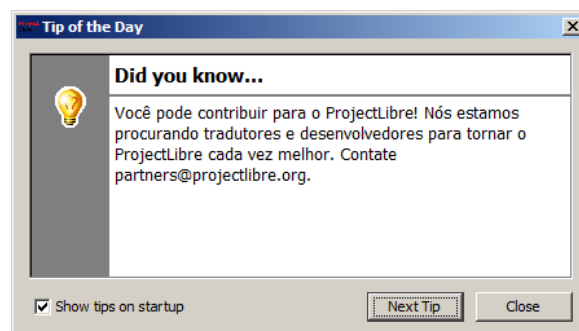


A segunda dica é em relação à parte de contribuição do programa.

*Você sabia...*

*Você pode contribuir para o ProjectLibre! Nós estamos procurando tradutores e desenvolvedores para tornar o ProjectLibre cada vez melhor. Contate [partner@projectlibre.org](mailto:partner@projectlibre.org)*

Exemplo:

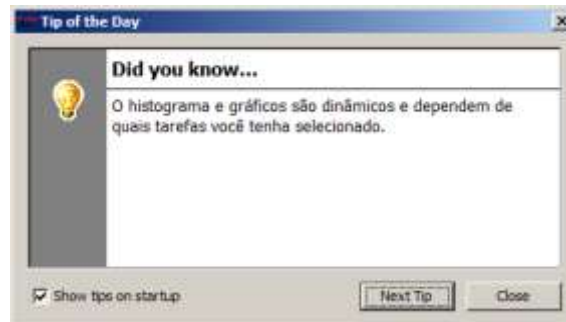


A terceira dica é destinada a parte de gráficos e histogramas.

*Você sabia...*

*O histograma e gráficos são dinâmicos e dependem de quais tarefas você tenha selecionado.*

Exemplo:

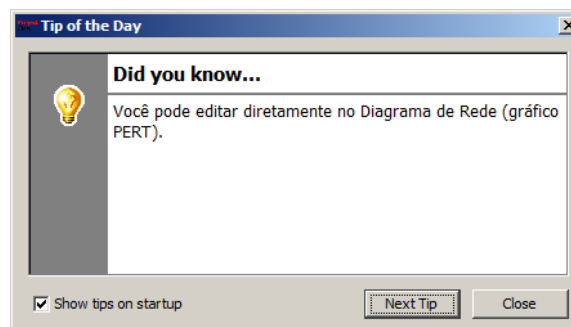


A quarta dica é vinculada ao Diagrama de Rede e análise de PERT.

*Você sabia...*

*Você pode editar diretamente no Diagrama de Rede (Gráfico de PERT).*

Exemplo:



A quinta dica é semelhante para a EAP – Estrutura Analítica do Projeto.

*Você sabia...*

*Você pode indentar e desindentar tarefas para fazer uma hierarquia para seu projeto. Isto será refletido na visão da EAP também.*

Exemplo:



A sexta dica é referente aos Vínculos de Tarefas do programa.

*Você sabia...*

*Você pode usar o mouse para vincular tarefas, estendê-las, completá-las, movê-las e dividi-las.*

Exemplo:

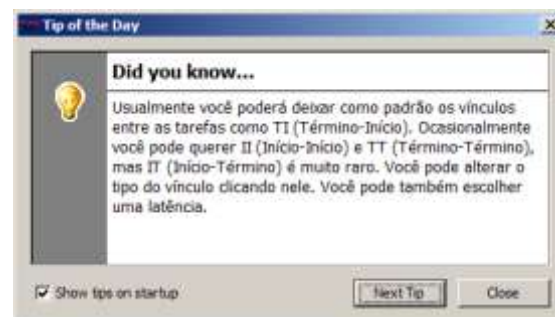


A sétima dica é o relato para os padrões de Vínculos de Tarefas.

*Você sabia...*

*Usualmente você poderá deixar como padrão os vínculos entre as tarefas como TI (Término-Início). Ocasionalmente você pode querer II (Início-Início) e TT (Término-Término), mas IT (Início-Término) é muito raro. Você pode alterar o tipo do vínculo clicando nele. Você também pode escolher uma latência.*

Exemplo:

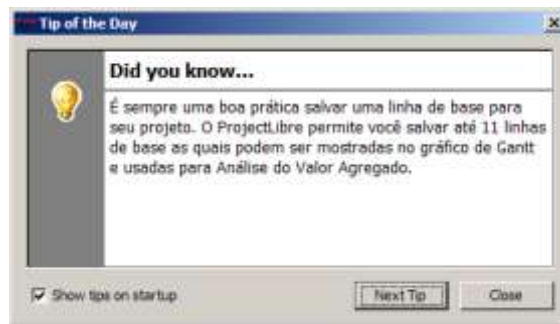


A oitava dica é designada para aslinhas de base.

*Você sabia...*

*É sempre uma boa prática salvar uma linha de base para seu projeto. O ProjectLibre permite você salvar até 11 linhas de base as quais podem ser mostradas no gráfico de Gantt e usadas para Análise de Valor Agregado.*

Exemplo:

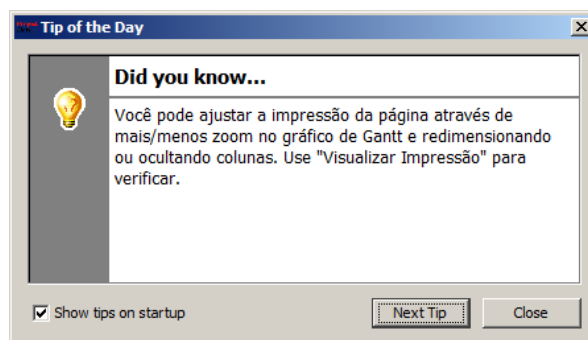


A nona dica é designada para Impressão.

*Você sabia...*

*Você pode ajustar a impressão da página através de mais/menos zoom no gráfico de Gantt e redimensionando ou ocultando colunas. Use "Visualizar Impressão" para verificar.*

Exemplo:



A décima dica é designada para Compatibilidade do ProjectLibre com o Microsoft Project.

*Você sabia...*

*Você pode abrir arquivos criados pelo Microsoft Project no ProjectLibre, e você pode também salvá-los como fora do formato XML da Microsoft.*

Exemplo:

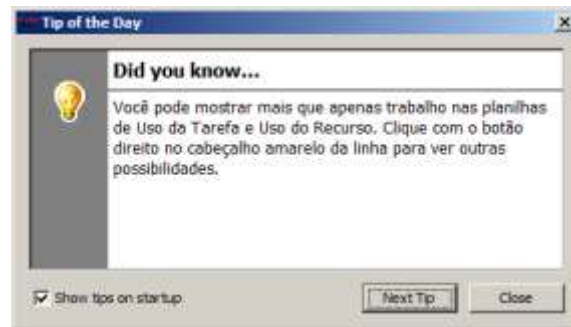


A décima primeira dica é designada para as planilhas de Tarefas e Recursos.

*Você sabia...*

*Você pode mostrar mais que apenas trabalho nas planilhas de Uso da Tarefa e Uso do Recurso. Clique com o botão direito no cabeçalho amarelo da linha para ver outras possibilidades.*

Exemplo:

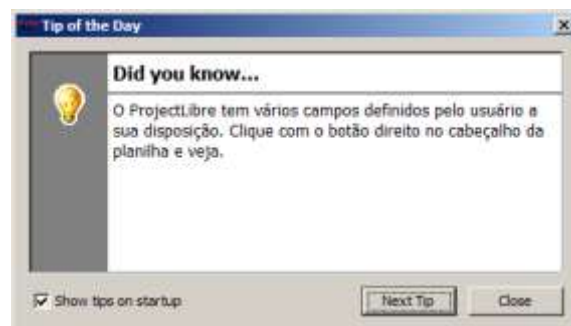


A décima segunda dica é designada para os Campos e Colunas.

*Você sabia...*

*O ProjectLibre tem vários campos definidos pelo usuário a sua disposição. Clique com o botão direito no cabeçalho da planilha e veja.*

Exemplo:



A décima terceira dica é designada para os Calendários.

*Você sabia...*

*Você pode atribuir calendários para tarefas, recursos e projetos para contabilizar feriados.*



Exemplo:



A décima quarta dica é designada para o Gerenciamento de Projetos.

*Você sabia...*

*Existem toneladas de fontes de informação de Gerenciamento de Projetos na Web. O ProjectLibre é muito semelhante a soluções comerciais existentes.*

Exemplo:

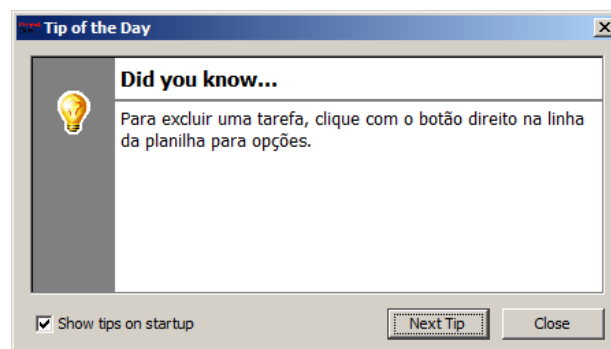


A décima quinta dica é designada para a Exclusão de Tarefas.

*Você sabia...*

*Para excluir uma tarefa, clique com o botão direito na linha da planilha para opções.*

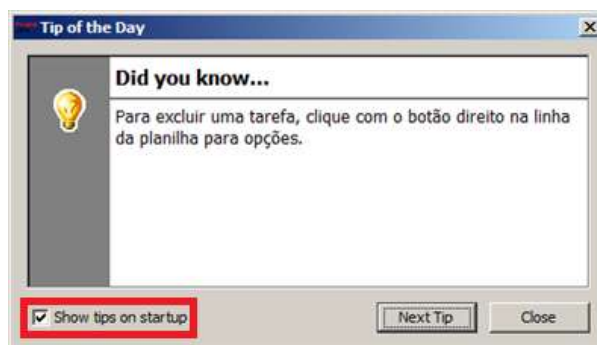
Exemplo:



### 12.1. DESABILITAR O RECURSO TIP OF THE DAY – “VOCÊ SABIA”

Para desabilitar o recurso Você Sabia – “*Tip of the Day*” é necessário desmarcar a opção “*Show tips on Startup*” - Mostrar dicas sobre Startup. Ao término execute o botão Close – “Fechar” para encerra o recurso de dicas.

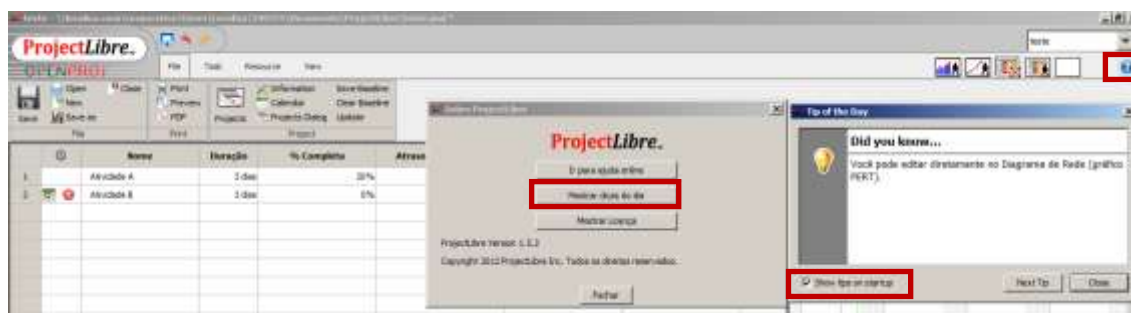
Exemplo:



### 12.2. PARA HABILITAR O RECURSO TIP OF THE DAY – “VOCÊ SABIA”

O processo de habilitação do recurso Você Sabia – “*Tip of the Day*” após tê-lo desabilitado é bem simples, basta para isso você utilizar o recurso **Ajuda – Mostrar Dicas** e habilitar o recurso Show tips on startup - Mostrar dicas sobre Startup.

Exemplo:



#### Observação:

O recurso de dicas é importante porque traz em sua estrutura uma descrição completa de cada item presente no programa. Entretanto, ao deixar essa opção habilitada é possível consultar através de seu conteúdo detalhes de informações sobre cada um dos recursos disponíveis no programa.

### 12.3. EXERCÍCIO

1. Como é traduzido o texto Tip of the day para o português?

---

---

---

2. Um dos comportamentos do ProjectLibre 1.5 ao ser aberto é?

---

---

---

3. Quantas dicas do dia são exibidas na estrutura do ProjectLibre 1.5?

---

---

---

4. O que é exibido nos textos Tip of the Day?

---

---

---

5. Caso você queira se tornar voluntário para qual email deve ser enviado a sua solicitação?

---

---

---

6. Que procedimento é utilizado para desabilitar o recurso Tip of the Day?

---

---

---

7. Que procedimento é utilizado para habilitar o recurso Tip of the Day?

---

---

---

**Gabarito:**

1 – Dicas do dia, 2 – O recurso Tip of Day é exibido, 3 – 4, 4 – Dicas dos recursos do programa, 5 – Enviar um email para [partner@projectlibre.org](mailto:partner@projectlibre.org), 6 – Desabilitar a opção Show tips on startup, 7- Habilitar a opção Show tips on startup.

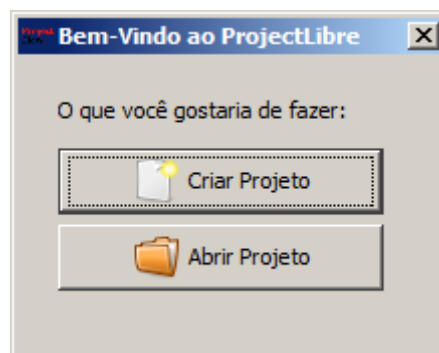
### 13. BEM VINDO AO PROJECTLIBRE

Ao acessar pela primeira vez o software, será exibida a janela Bem-Vindo ao ProjectLibre 1.5. Neste local é possível iniciar automaticamente pelo programa o processo de criação de um novo arquivo de projeto, assim como a abertura de um arquivo de projeto existente.

Vale destacar as seguintes opções:

- **Criar Projeto:** este recurso é utilizado quando houver a demanda de se criar um novo projeto totalmente em branco.
- **Abrir projeto:** este recurso é utilizado para se abrir um projeto já existente a partir de um diretório ou local específico onde o projeto esteja armazenado.

Exemplo:



#### 13.1. CRIAR PROJETO

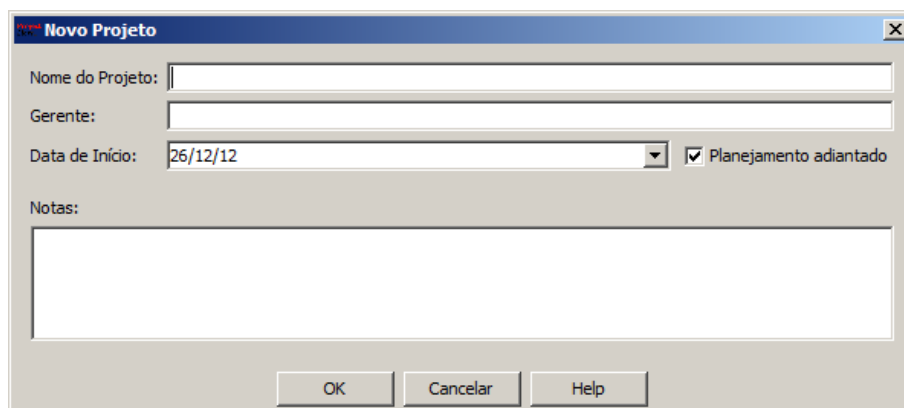
A opção criar projeto é uma opção muito utilizada para quando houver a necessidade de criar arquivos de projeto novo ou em branco, ou seja, sem nenhuma informação preenchida em sua estrutura. No ProjectLibre existem duas formas de se criar um novo projeto em sua estrutura, são elas:

- **Projetos Progressivos**
- **Projetos Regressivos**

#### 13.2. PROJETO PROGRESSIVO

Um projeto do tipo progressivo possui como principal característica possuir uma data de início para sua construção. Esse tipo de projeto geralmente ocorre quando não há uma data de conclusão formalizada e que mudanças de planejamento inclusive alterações da própria data de início de projeto sejam admitidas. Esta opção sempre será exibida na concepção ou ato de criação de um **Novo projeto**. Para se utilizar um projeto Progressivo basta **habilitar** a opção **Planejamento adiantado**.

Exemplo:



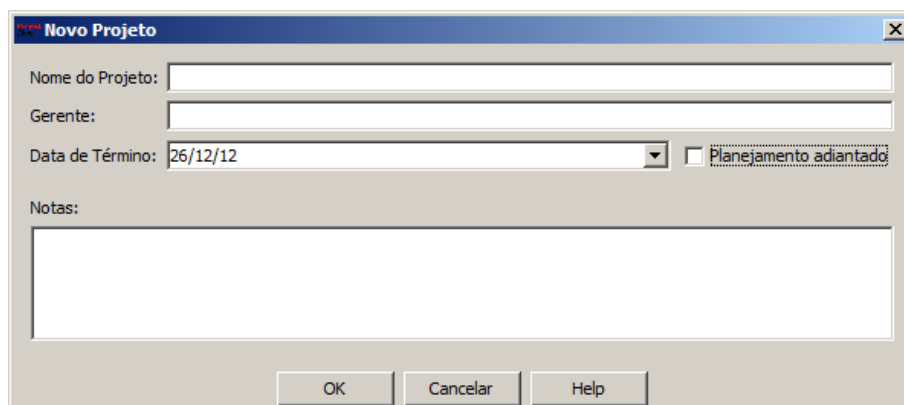
The screenshot shows a dialog box titled "Novo Projeto". It contains the following fields and controls:

- Nome do Projeto:** A text input field.
- Gerente:** A text input field.
- Data de Início:** A date picker showing "26/12/12".
- Planejamento adiantado:** A checked checkbox.
- Notas:** A large text area.
- Buttons:** "OK", "Cancelar", and "Help" at the bottom.

### 13.3. PROJETO REGRESSIVO

Em contrapartida, um projeto do tipo regressivo tem como principal característica possuir uma data de término já pré-estabelecida para a conclusão do projeto. Esse tipo de projeto geralmente não é muito comum e ocorre quando há uma data de conclusão formalizada e que mudanças de planejamento não são aceitas, inclusive alterações da própria data de término do projeto não são admitidas. Este tipo de projeto assim como no projeto progressivo sempre será exibida na concepção ou ato de criação de um **Novo projeto**. Para se utilizar um projeto Regressivo basta **desabilitar** a opção **Planejamento adiantado**.

Exemplo:



The screenshot shows a dialog box titled "Novo Projeto". It contains the following fields and controls:

- Nome do Projeto:** A text input field.
- Gerente:** A text input field.
- Data de Término:** A date picker showing "26/12/12".
- Planejamento adiantado:** An unchecked checkbox.
- Notas:** A large text area.
- Buttons:** "OK", "Cancelar", and "Help" at the bottom.

#### Observação:

Na prática uma das opções mais utilizadas no momento de criar projetos é o projeto do tipo progressivo, porque a sua data fim pode ser replanejada sem a obrigatoriedade de uma data final fechada.

### 13.4. EXERCÍCIOS

1. Quais as duas opções exibidas na janela de Bem-Vindo ao ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

2. Quais os tipos de projetos que podem ser criados no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

3. Qual é a principal característica de um projeto progressivo e como ele é criado no programa?

---

---

---

---

4. Qual é a principal característica de um projeto regressivo e como ele é criado no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

5. Qual o tipo de projeto é mais utilizado no momento de criar projetos?

---

---

---

---

**Gabarito:**

*1 – Criar Projeto e Abrir Projeto, 2 – Projeto Progressivo ou Projeto Regressivo, 3 – Possui como principal característica uma data de início para sua construção, 4 – Possui como principal característica uma data de término para sua realização, 5 – Projeto do tipo progressivo.*

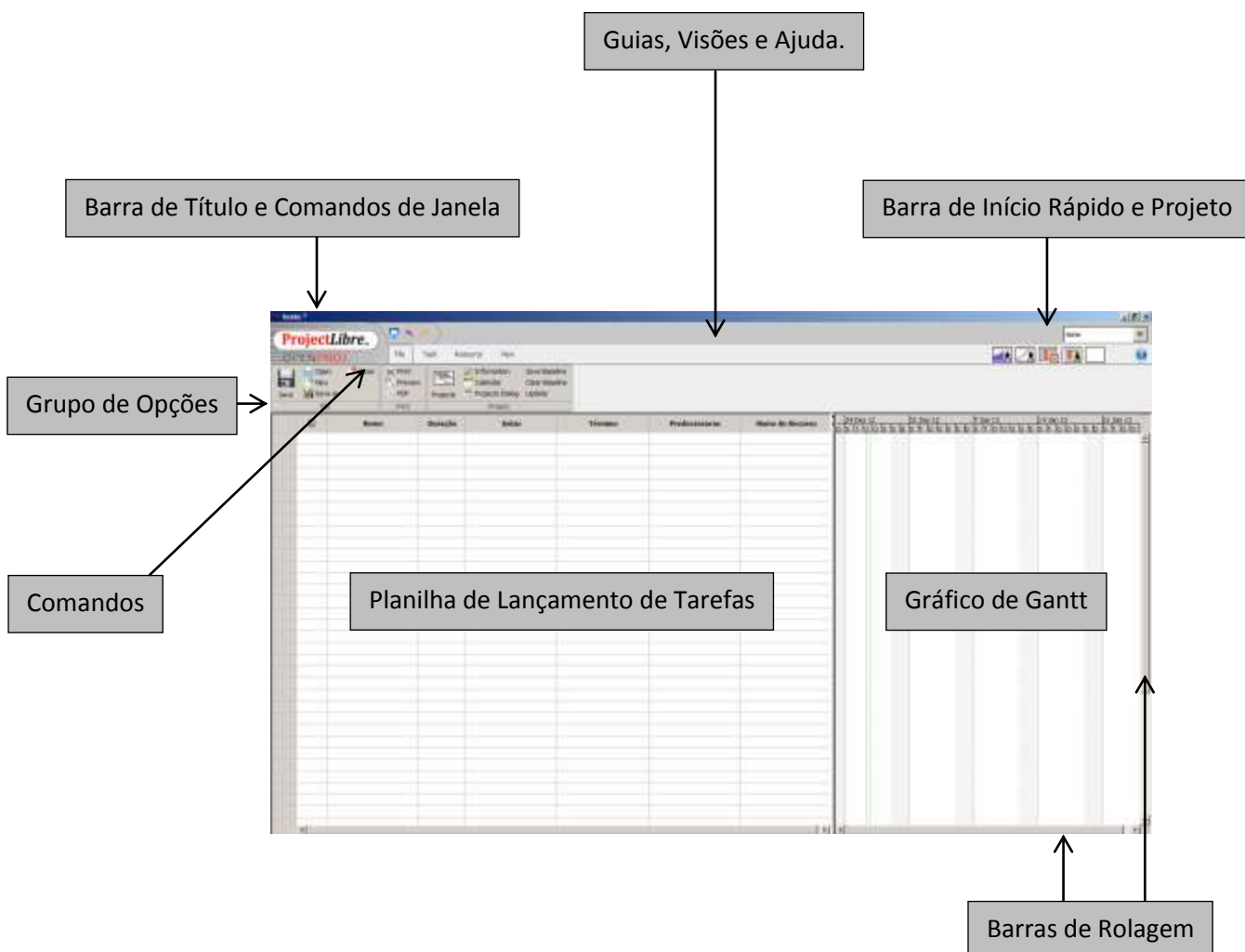
## 14. INTERFACE GRÁFICA DO PROJECTLIBRE 1.5

A interface gráfica do ProjectLibre 1.5 sofreu alterações significativas em relação a sua versão anterior, conhecida como OpenProj 1.4. As principais diferenças notáveis logo no primeiro acesso estão relacionadas à sua interface gráfica e a forma de distribuição das funções e dos grupos de comandos. Os antigos menus foram substituídos pelas Ribbons, também conhecidas como guias de navegação, essas guias proporcionam acesso rápido a todos os comandos e funções do programa.

Com as inovações do ProjectLibre 1.5, a interface gráfica ficou assim distribuída.

- *Barra de título e Comandos de Janela*
- *Barra de Início Rápido e Projeto*
- *Guias, Visões e Ajuda.*
- *Grupo de Opções*
- *Planilha de Lançamento de Tarefas*
- *Gráfico de Gantt*
- *Barras de Rolagem*

Exemplo:



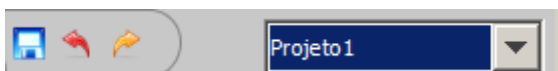
**Barra de Título e Comandos de Janela:** A barra de título por padrão tem como principal objetivo exibir o título do programa quem em nosso caso é o ProjectLibre e junto ele concatena o nome do projeto aberto. Ela também traz em sua estrutura os comandos de janela representada pelas opções (Minimizar, Maximizar e Fechar).

Exemplo:



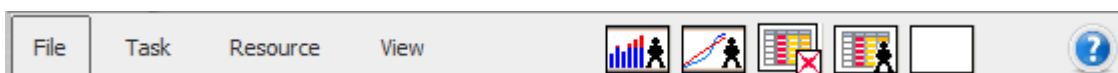
**Barra de Início Rápido e Projeto:** A barra de início rápido e pesquisa por padrão têm como principal objetivo fornecer comandos de acesso do programa de maneira mais rápida, outra opção presente nesta barra e que auxilia muito é o item Projeto presente no final da barra que permite identificar qual o projeto o projeto ativo ou que está em uso naquele momento e ainda se houver vários projetos abertos é possível escolher na lista qual projeto acessar para visualizar suas informações.

Exemplo:



**Aba, Visões e Ajuda:** Esta barra tem como padrão trazer em sua estrutura o nome das guias de navegação representadas pelas opções (File = Arquivo, Task = Tarefas, Resource = Recursos e View = Visões), as visões de informações do projeto representada pelas opções (Histogram = Histograma, Charts = Gráficos, Task Usage = Uso de Tarefas, Resource Usage = Uso dos Recursos e No sub window = Nenhuma sub janela) e também o botão de ajuda como última opção da barra.

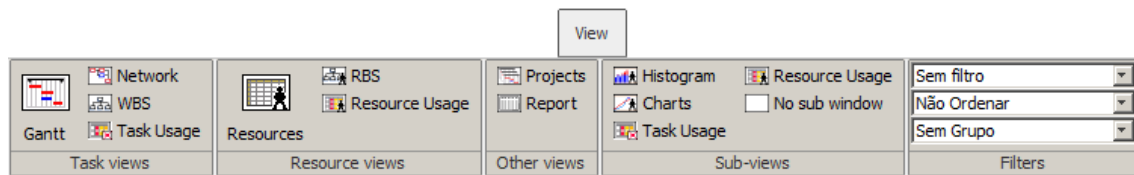
Exemplo:



**Grupo de Opções:** O grupo de opções tem como principal objetivo estruturar e organizar melhor todos os comandos utilizados no ProjectLibre 1.5 dependendo da aba utilizada esses grupos de opções são automaticamente modificados na aba File – “Arquivo” é possível encontrar os grupos (File = Arquivo, Print = Impressão e Project = Projeto), na aba Task – “Tarefas” é possível encontrar os grupos (Views = Visão, Clipboard = Imagens e Task = Tarefas), na aba Resource – “Recursos” é possível encontrar os grupos (Views = Visão, Clipboard = Imagens e Resources = Recursos) e na aba View – “Visão” é possível encontrar os grupos (Task View = Visões de Tarefas, Resource View = Visões de Recursos, Other Views = Outras Visões, Subviews = Sub Visões e Filters = Filtros).



Exemplo:



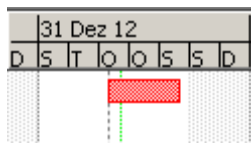
**Planilha de Lançamento de Tarefas:** é uma área composta de uma visão com várias colunas de informações destinadas a lançamento de dados do projeto (nome das tarefas, duração, data de início e término, predecessoras, nomes de recursos e etc).

Exemplo:

	Nome	Duração	Início	Término	Predecessoras	Nome do Recurso
1	Atividade A	3 dias	02/01/13 08:00	04/01/13 17:00		

**Gráfico de Gantt:** o gráfico de Gantt nada mais é que a representação gráfica das atividades e demais informações lançadas na planilha de lançamento de tarefas.

Exemplo:



**Barras de Rolagem:** as barras de rolagem são de suma importância quando você precisar navegar pelas datas do gráfico de Gantt como também pelas colunas da planilha de lançamento de tarefas sendo esse seu principal objetivo.

Exemplo:



## 14.1. GUIAS

As guias têm como principal objetivo no ProjectLibre 1.5 facilitar a localização dos comandos utilizados em cada uma das opções do programa.

As guias foram divididas em 4 opções, ficando assim distribuídas:

- File – “Arquivo”
- Task – “Tarefas”
- Resource – “Recursos”
- View – “Visão”

## 14.2. ABA FILE – “ARQUIVO”

**File – “Arquivo”:** Esta opção é utilizada para operações com o arquivo do projeto. Podemos destacar entre as principais operações salvar, abrir, novo projeto, salvar como, fechar, imprimir, visualizar, exportar para pdf, visão de projeto, informações, calendários, dialogo de projeto, salvar linha de base, limpar linha de base e atualizar projeto.

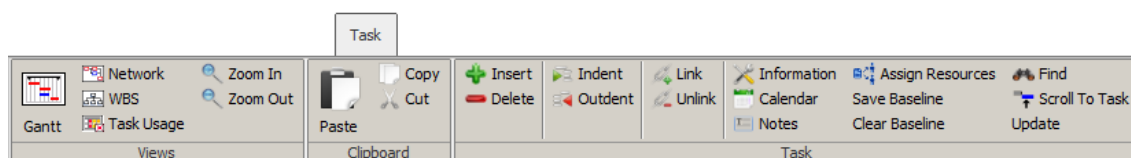
Exemplo:



## 14.3. ABA TASK – “TAREFAS”

**Task – “Tarefas”:** Esta opção é utilizada para operações que envolva as atividades do projeto. Podemos destacar alguns recursos como as visões de tarefas, recortar, copiar e colar, inserir e excluir tarefas, incluir e remover endentações, incluir e remover as ligações entre as tarefas, informações sobre as tarefas, calendários e anotações de tarefas, distribuição de recursos, salvar e excluir linhas de base, localizar atividades e informações, rolar para tarefas e atualizar tarefa.

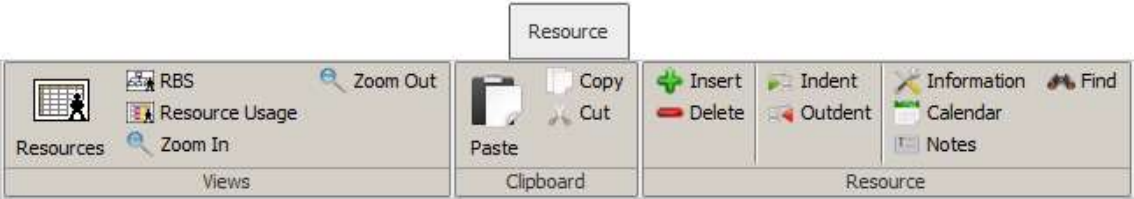
Exemplo:



## 14.4. ABA RESOURCE – “RESOURCE”

**Resource – “Recurso”:** Esta opção é utilizada para operações que envolva os recursos do projeto. Podemos destacar alguns itens relacionados a esta opção, entre elas estão às visões de recursos, aumento e redução da exibição dos recursos de visão, recortar, copiar e colar, inserir e excluir recursos, incluir e remover endentações de recursos, informações e calendários dos recursos e claroos recursos de anotação e localização.

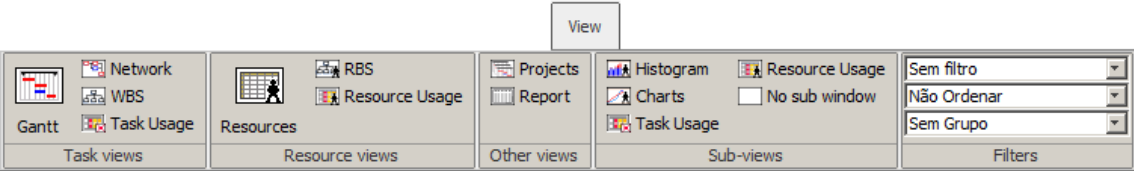
Exemplo:



14.5. ABA VIEW – “VISÃO”

**View – “Visão”:** Esta opção é utilizada quando for necessário utilizar as operações com visão analítica do projeto, das tarefas e dos recursos. Podemos destacar algumas opções relacionadas a este item como: Visões de Tarefas, Visões de Recursos, Outras Visões de projetos e relatórios, sub visões e filtros de informações.

Exemplo:



## 15. SOBRE O PROJECTLIBRE.

Essa opção é indicada de ser utilizada, quando houver necessidade de se realizar alguma consulta as informações do programa ProjectLibre 1.5. É neste ativo que geralmente é possível encontrar dados sobre o tipo de licenciamento utilizado, dicas do dia e ainda Ir para ajuda online que direciona a página de fórum e da comunidade.

Exemplo:



A forma de acesso a mais detalhes sobre os recursos listados em **Sobre ProjectLibre** é necessário uma interação em cada uma das opções:

**Ir para ajuda online:** Esta opção é utilizada para acessar a comunidade online do programa. Geralmente no primeiro contato com o site da comunidade o acesso é bloqueado, para desbloquear efetue o seu cadastro. A possibilidade de realizar o acesso a comunidade técnica ProjectLibre 1.5 é realizada diretamente pelo programa, outra alternativa seria através do endereço:

<http://www.projectlibre.org/wiki/projectlibre-manual-community-contributed-wiki-manual-0>

Qualquer browser ou navegador web que possua acesso à internet consegue abrir a página do ProjectLibre.

Exemplo:



### Observação:

A mensagem informada ao acessar a página do ProjectLibre é **Access Denied – Acesso negado**. Esta mensagem é exibida porque o acesso a toda a sua estrutura de conteúdos presente no site só ficará disponível ao ser realizado o cadastro.

**Mostrar dicas do dia:** Esta opção exibe as principais dicas de cada um dos recursos do ProjectLibre como as visões de tarefas e recursos por exemplo.

Exemplo:



**Mostrar Licença:** Esta opção é utilizada para mostrar o tipo de licença utilizado no ProjectLibre.

Exemplo:



**Fechar:** Esta opção é utilizada para fechar a caixa de diálogo Sobre o ProjectLibre.

## 16. TECLAS DE ATALHO NO PROJECTLIBRE 1.5

Com o objetivo de facilitar o acesso ao uso dos recursos e comandos no ProjectLibre 1.5, o auxílio das teclas de atalho é uma opção fundamental nesta questão. Os comandos e funções além de ser utilizado pela interface gráfica do sistema operacional Windows, através do mouse, também estão disponíveis no programa através do teclado.

No Microsoft Windows as teclas de atalho e suas funções ficaram assim distribuídas:

TECLA DE ATALHO	DESCRIÇÃO
CTRL+F ou CTRL+G ou CTRL+L	Abre a caixa de diálogo Localizar.
CTRL+N	Abre um novo projeto.
CTRL+P	Abre a caixa de diálogo impressão.
CTRL+O	Abre a caixa de diálogo Abrir.
CTRL+I	Insere uma nova linha.
CTRL+U	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
F2	Permite editar o conteúdo da célula selecionada.
F3	Abre a caixa de diálogo Localizar.
ALT+SHIFT+M	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT+SHIFT+N	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT+SHIFT+B	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT+SHIFT+V	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT+SHIFT+C	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + X	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + Z	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + Ç	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + L	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + K	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + J	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + H	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + G	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + F	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + D	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + S	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + A	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + P	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + O	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + I	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + U	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + Y	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + T	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + R	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + E	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + W	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
ALT + SHIFT + Q	Alinha o texto da célula selecionada a esquerda, apenas enquanto estiver selecionada.
CTRL + C	Copia o objeto selecionado.
CTRL + V	Cola o objeto copiado.
CTRL + X	Recorta o objeto selecionado.
ALT + F4	Permite abrir a caixa de dialogo Salvar.
CTRL + Y	Permite inverter a seleção da primeira célula selecionada.
SHIFT + F3	Abre a caixa de selecionar do programa.
CTRL + F11	Edita o conteúdo da célula selecionada.

<b>↓↑ Setas</b>	Navega pelos comandos maximizar, fechar, minimizar.
<b>Page Up</b>	Avança para a próxima linha acima de célula selecionada.
<b>Page Down</b>	Avança para a próxima linha abaixo de célula selecionada.
<b>SHIFT + →</b>	Seleciona as informações das células em direção direita.
<b>SHIFT + ←</b>	Seleciona as informações das células em direção esquerda.

## 17. INFORMAÇÕES DO PROJETO

As informações do projeto presente no programa ProjectLibre é uma importante etapa no processo de concepção do projeto. É através da opção que é possível definir as informações iniciais do projeto, como a prioridade, calendário e etc.

Ela está dividida em três opções:

- **Geral**
- **Estatísticas**
- **Notas**

### 17.1. GERAL

Na opção Geral é possível caracterizar ela como sendo uma ficha técnica do projeto onde se estabelece informações do tipo:

**Nome do Projeto:** é possível se definir o nome do projeto. Caso o projeto já possua um nome definido anteriormente e você tenha alterado o nome desse projeto através desse item será solicitado a você no próximo salvamento alterar do programa.

**Data de Início ou Data de Término:** esta opção é utilizada dependendo do tipo de projeto definido no momento de criação do projeto a Data de Início corresponde ao tipo de projeto Progressivo e a data de término corresponde ao tipo de projeto Regressivo.

**Data atual:** Esta é utilizada para exibir a data e hora atual do sistema.

**Data de status:** Geralmente esta opção é utilizada quando se têm uma data para apresentação de relatórios ou status do projeto junto ao escritório de projetos – PMO ou as partes interessadas do projeto.

**Planejamento adiantado:** define se o projeto é progressivo ou regressivo, se esta opção estiver habilitada o projeto é do tipo progressivo caso esta opção esteja desabilitada o projeto é do tipo regressivo.

**Calendário:** é o local onde é definido os dias e horários de trabalho, períodos de folga e os feriados nacionais e internacionais.

**Prioridade:** Esta opção é indicada quando há a necessidade de se definir o grau de importância do projeto para a empresa, seus valores de prioridade vão de 0 - "zero" a 1000 - "mil".



**Status do projeto:** Esta opção é indicada quando se pretende informar em qual etapa o projeto está no momento atual o programa oferece as seguintes opções de status (Planejamento, Aprovação, Pendente, Ativo, Completado, Cancelado e Em espera).

**Tipo de projeto:** Esta opção é para indicar o tipo de projeto que está sendo concebida no ProjectLibre 1.5, a ferramenta permite escolher as seguintes opções (Outro, Serviços Profissionais, Desenvolvimento do Produto, Planejamento do Evento, Campanha de Marketing, Campanha de Vendas, Suporte Técnico e TI).

**Tipo de Despesa:** Esta opção é indicada quando houver a necessidade de classificar o tipo de despesa do projeto, por padrão o ProjectLibre traz os seguintes tipos de despesa (Capitalizado, Despesa, Custo de Partida, Indireto e Direto).

**Divisão:** pode ser considerado um subgrupo do grupo principal, como por exemplo, você pode ter um grupo principal chamado Treinamento e um subgrupo chamado Turma ProjectLibre.

**Grupo:** Os grupos são espaço definidos para o nível mais alto de uma estrutura hierárquica ou onde se ha possibilidade de dividir um determinado grupo em subgrupos menores. O grupo principal de um projeto pode ser, por exemplo, Treinamento e dentro dessa estrutura podemos ter subgrupos menores para uma melhor organização como: treinamentos de infraestrutura, treinamento de bancos de dados e treinamento de ProjectLibre.

**Valor Atual Líquido:** é considerado o custo do projeto. Geralmente este campo é utilizado para se definir um valor atual ou para se controlar fluxos de caixa ou ainda se verificar se o projeto é rentável para a empresa até aquele momento.

**Benefício:** esta opção é uma classificação do benefício do projeto, a ferramenta ProjectLibre por padrão permite definir os valores de 0 – “zero” a 10 “dez” de benefício do projeto para as empresas. Quanto maior for o nível escolhido neste campo maior benefício o projeto terá para a organização.

**Risco:** esta opção é indicada quando se há a necessidade de medir o grau de risco do projeto, dependendo do número do risco informado o programa informa uma fórmula matemática diferenciada. O menor valor é 0 – “zero” e o maior valor é 10.000.000.000,0, qualquer valor diferente dos informados pode ser exibido uma fórmula diferenciada como 1.0E9.

Exemplo:

Clique sobre o botão **Fechar** para encerrar a tela de informações do Projeto.

Clique em **Help** – “Ajuda” para ser direcionado para a ajuda online.

## 17.2. ESTATÍSTICAS

Em Estatísticas de informações do projeto do ProjectLibre é possível acompanhar a qualquer momento o cenário do projeto. As informações de estatísticas estão assim divididas:

- **Nome**
- **Datas**
- **Duração**
- **Trabalho**
- **Custo**

Exemplo:

### 17.2.1. DATAS

Com relação às datas é possível visualizar as informações no projeto de três formas:

- A primeira data chamada de **Início** e **Término** corresponde às datas em que o projeto foi realizado.
- A segunda data exibida em **Início da Linha de Base** e **Término da Linha de Base** corresponde às datas que foram planejadas para a execução do projeto.
- A terceira e última data visível chamada de **Início Atual** e **Término Atual** indica as datas reais que foram utilizadas no projeto.

Exemplo:

Início:	02/01/13 08:00	Término:	04/01/13 17:00
Início Linha de Base:		Término Linha de Base:	
Início Atual:		Término Atual:	

### 17.2.2. DURAÇÃO

Com relação às durações é possível visualizar as informações no projeto de três formas:

- A primeira opção chamada de **Duração** corresponde à duração em que o projeto foi realizado.
- A segunda opção exibida em **Duração da Linha de Base** corresponde a duração que foi planejada para a execução do projeto.
- A terceira opção chamada de **Duração Atual** indica a duração real que foi utilizada no projeto.
- A quarta opção chamada de **Duração Restante** indica a duração restante para a conclusão do projeto.

Exemplo:

Duração:	3 dias	Duração Linha de Base:	0 dias
Duração Atual:	0 dias	Duração Restante:	3 dias

### 17.2.3. TRABALHO

Com relação às durações é possível visualizar as informações no projeto de três formas:

- A primeira opção chamada de **Trabalho** corresponde à quantidade de horas em que o projeto foi realizado.

- A segunda opção exibida em **Trabalho da Linha de Base** corresponde à quantidade de horas que foi planejada para a execução do projeto.
- A terceira opção chamada de **Trabalho Atual** indica a quantidade de horas reais que foi utilizada no projeto.
- A quarta opção chamada de **Trabalho Restante** indica a quantidade de horas restante para a conclusão do projeto.

Exemplo:

Trabalho:	24 horas	Trabalho Linha de Base:	0 horas
Trabalho Atual:	0 horas	Trabalho Restante:	24 horas

#### 17.2.4. CUSTO

Com relação aos custos é possível visualizar as informações no projeto de três formas:

- A primeira opção chamada de **Custo** corresponde ao valor gasto no projeto até o momento.
- A segunda opção exibida em **Custo da Linha de Base** corresponde ao valor planejado para a execução do projeto.
- A terceira opção chamada de **Custo Atual** indica o valor real gasto que foi utilizado no projeto.
- A quarta opção chamada de **Custo Restante** indica o valor restante a ser pago para a conclusão do projeto.

Exemplo:

Custo:	R\$ 0,00	Custo Linha de Base:	R\$ 0,00
Custo Atual:	R\$ 0,00	Custo Restante:	R\$ 0,00

#### 17.3. ANOTAÇÕES

As anotações correspondem a um espaço destinado a descrição ou resumo do projeto.

Exemplo:

**Informações do Projeto**

Geral | Estatísticas | Notas

Nome:

Notas:

## 18. CALENDÁRIOS

### 18.1. VISÃO GERAL SOBRE OS CALENDÁRIOS DO PROJECTLIBRE 1.5



Calendário é um poderoso recurso no ProjectLibre 1.5 que auxilia no momento de se definir intervalos de tempo utilizados em projeto e períodos de realização do trabalho. Nos calendários são informadas as horas de trabalho, feriados regionais e estaduais relacionados ao país e também os períodos de folgas.

#### 18.1.1. APLICAÇÕES PRÁTICAS DE CALENDÁRIOS NO PROJECTLIBRE 1.5

No software é possível utilizar calendários praticamente em projetos, tarefas e recursos presentes na ferramenta. É possível inclusive trabalhar com calendários de forma independente como possuir calendário no projeto, calendários em tarefas e calendário no recurso.

Exemplo:



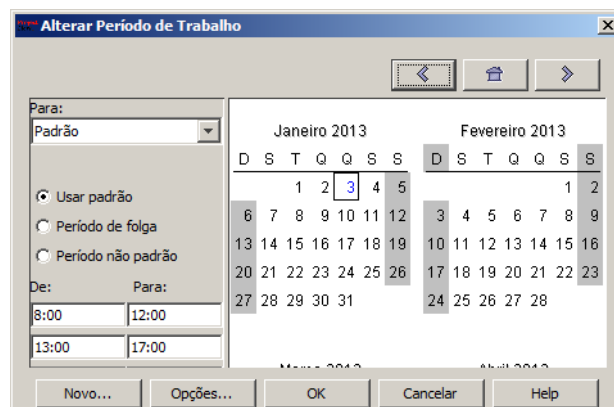
### 18.2. TIPOS DE CALENDÁRIOS UTILIZADOS NO PROJECTLIBRE 1.5

O programa traz em sua estrutura calendários prontos que podem ser utilizados durante o planejamento do projeto. Esta ação visa auxiliar o momento de concepção do cronograma de atividades relacionado ao projeto. Podemos destacar os seguintes calendários no ProjectLibre 1.5:

- **Padrão**
- **24 horas**
- **Noturno**

**Padrão:** ou calendário padrão, assim como sugerido em seu nome, tem como principal objetivo ser o calendário base para qualquer novo projeto criado no ProjectLibre 1.5 na versão inglesa este calendário é chamado de Standard. Sua escala de tempo vai de 08:00 as 12:00 e de 13:00 as 17:00 com direito a uma hora de intervalo. Para confirmar as informações do calendário faça a escolha na caixa Para e selecione a opção Padrão, para confirmar o horário selecione o dia que será exibido às horas do calendário nas opções (De e Para).

Exemplo:



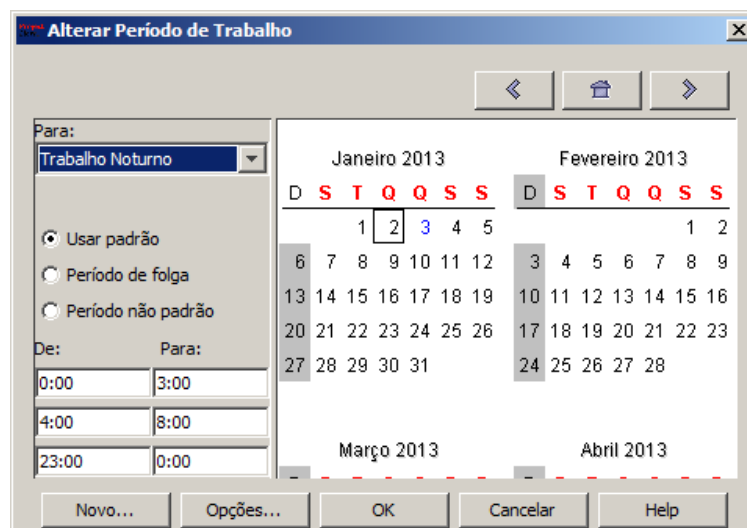
**24 Horas:** este calendário funciona diferente do calendário padrão por ter um horário diferenciado em sua estrutura, geralmente este calendário tem como principal objetivo ser um calendário sem folga no ProjectLibre 1.5 na versão inglesa este calendário é chamado de 24 hours. Sua escala de tempo vai de 00:00 as 00:00 sem direito a uma hora de intervalo. Para confirmar as informações do calendário faça a escolha na caixa Para e selecione a opção 24 horas, para confirmar o horário selecione o dia que será exibido às horas do calendário nas opções (De e Para).

Exemplo:



**Trabalho Noturno:** este calendário funciona também de forma diferente em relação aos calendários anteriores. Ele possui um horário totalmente diferente em sua estrutura, porque tem por objetivo ser um calendário de horas alternadas e que funcione apenas no período da noite. No ProjectLibre 1.5 de versão inglês este calendário é chamado de **Trabalho Noturno**. Sua escala de tempo vai de 0:00 as 3:00, de 4:00 as 8:00 e de 23:00 as 0:00. Para confirmar as informações do calendário faça a escolha na caixa Para e selecione a opção Trabalho Noturno, para confirmar o horário selecione o dia que será exibido às horas do calendário nas opções (De e Para).

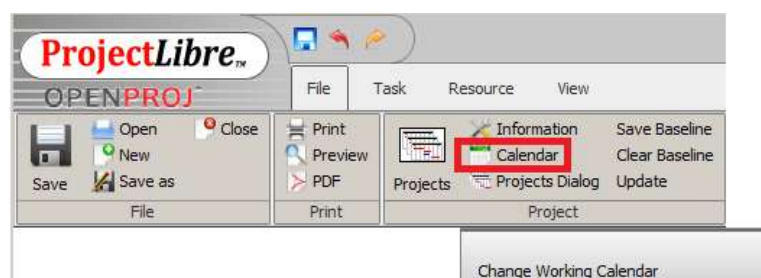
Exemplo:



### 18.3. CRIAR CALENDÁRIO NO PROJECTLIBRE 1.5

Para realizar o processo de criação de um novo calendário no ProjectLibre 1.5 o processo é bem simples. Para isso clique na aba na aba: **File – “Arquivo” – grupo Project – “Projeto” – Calendar – “Calendário”**.

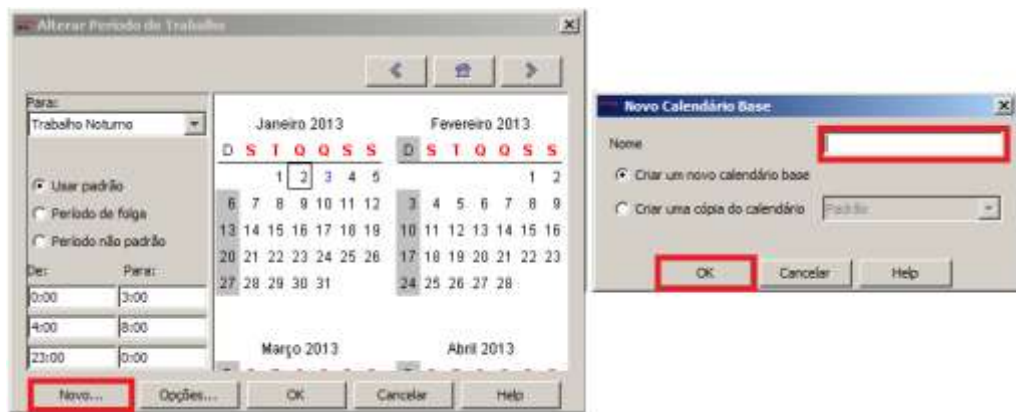
Exemplo:



Em seguida clique sobre o botão **Novo** – informe o **nome do calendário** e o término clique em **OK**.

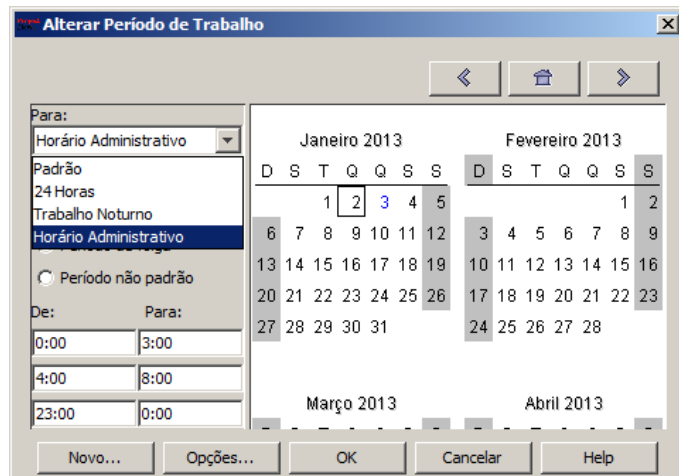


Exemplo:



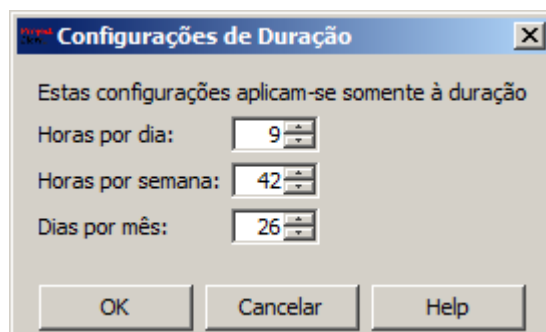
O calendário criado pode ser encontrado na lista do campo Para.

Exemplo:



Em seguida defina as informações com relação às horas de trabalho por dia, por semana e por mês clicando no botão opções presente em alterar o período de trabalho.

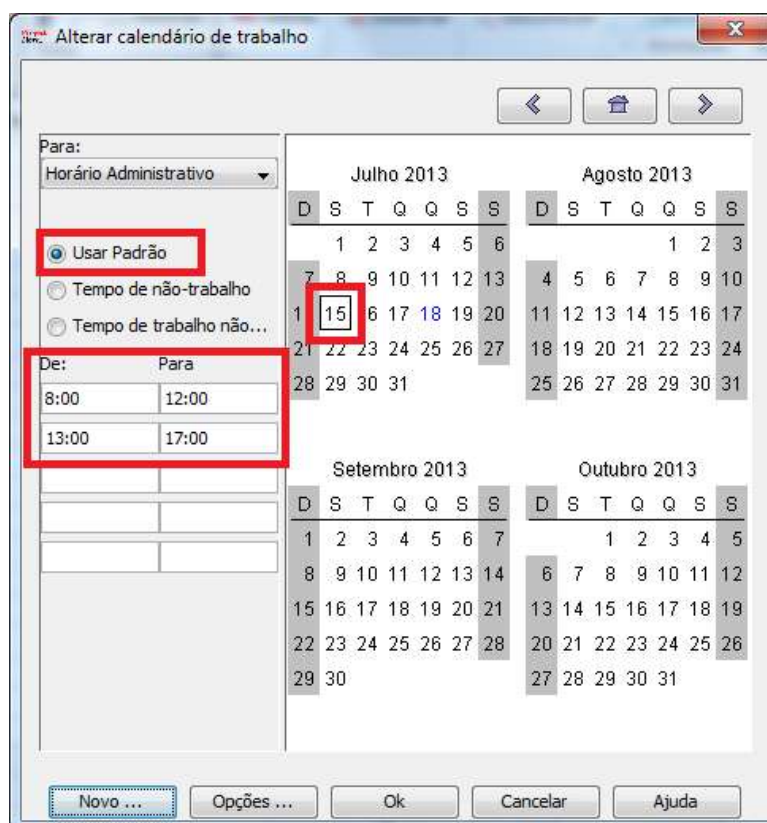
Exemplo:



#### 18.4. DEFINIR PERÍODO PADRÃO

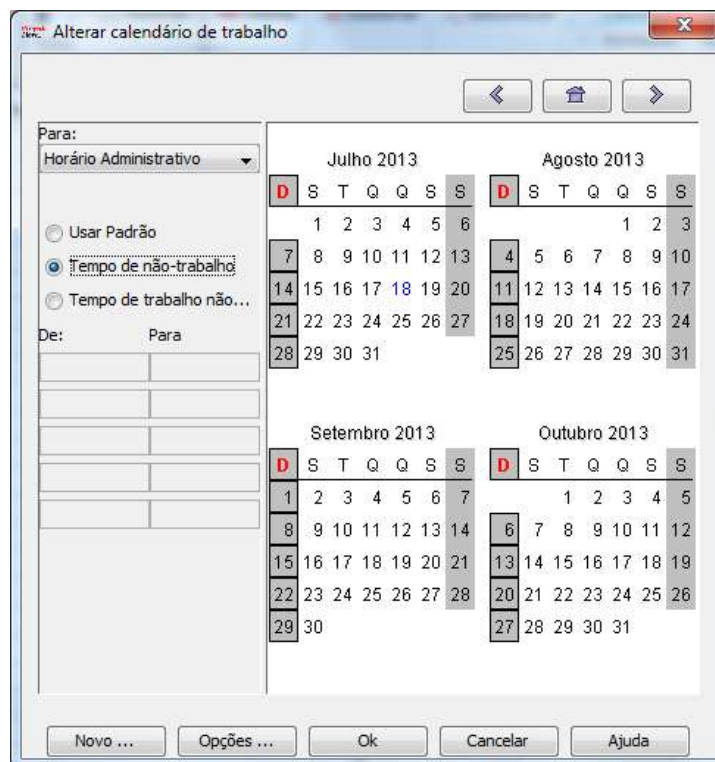
O período padrão nada é que uma definição do horário nos dias selecionados. Em alguns casos eles podem representar folga ou horas de trabalho. Para realizar a definição, selecione o período desejado e na opção Usar padrão defina o horário.

Exemplo:



Se você selecionar o dia da semana, por exemplo, é possível definir este horário ou a folga para todos os dias daquele ano.

Exemplo:

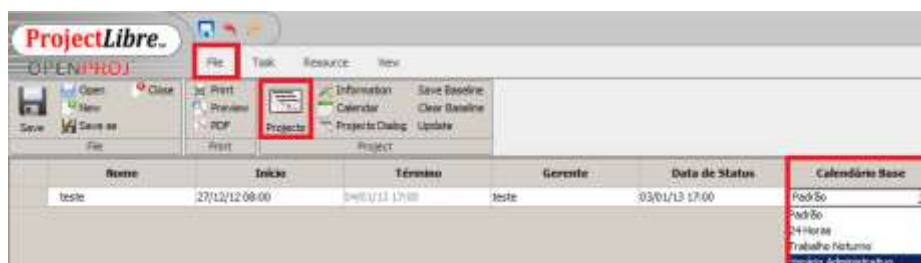


Neste exemplo foi selecionado o dia Domingo observe que todos os dias foram selecionados e como este dia é de folga basta habilitar a opção Tempo de não trabalho. Portanto, se fosse um dia da semana como segunda-feira, por exemplo, seria possível definir a jornada de trabalho (horas) para este dia específico.

## 18.5. CALENDÁRIOS DO PROJETO

Para aplicar um calendário ao projeto selecione a aba File – “Arquivo” – grupo **Project** – “**Projetos**” – **Project** – “**Projetos**” e altere o calendário na coluna Calendário Base.

Exemplo:



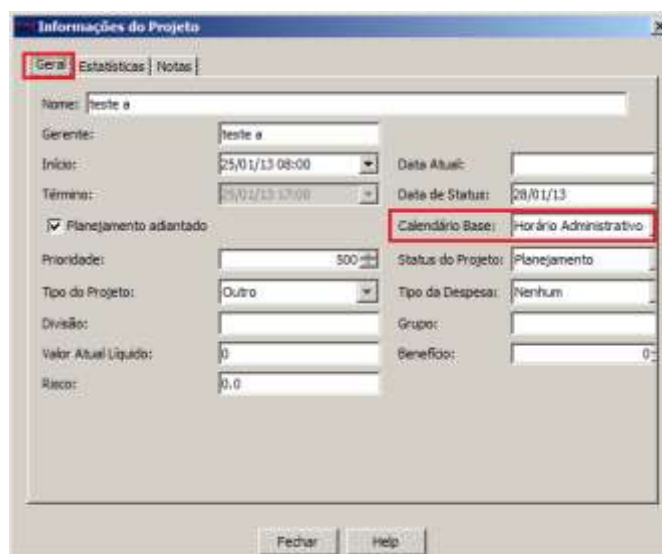
Outro caminho para modificar o tipo de calendário do projeto é através da opção **Information** que traz as informações do projeto.

Exemplo:



Localize a opção **Calendário Base** presente na aba **Geral** e altere o calendário do projeto.

Exemplo:



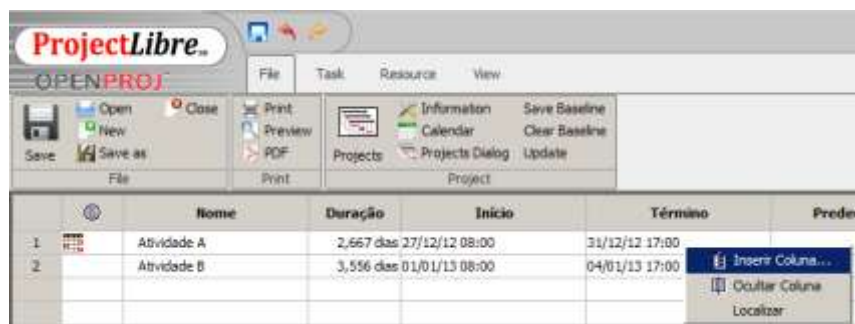
## 18.6. CALENDÁRIO DA TAREFA

Os calendários adequados às atividades são utilizados para que seja possível investigar a medida de trabalho de recursos nas atividades e controle de horários específicos. Desta forma é possível saber quais os intervalos de trabalho, folgas e períodos não úteis.

Para que seja possível aplicar calendário a tarefa existe duas formas de realizar esse procedimento. O primeiro passo que pode ser feito é inserir a coluna Calendário de Tarefa na planilha de tarefas ou não visão que estiver sendo utilizada no momento.

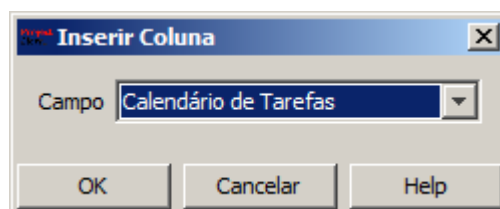
Para inserir a coluna de calendário de tarefas clique com o botão direito sobre o título de qualquer uma das colunas em seguida clique em Inserir Coluna.

Exemplo:



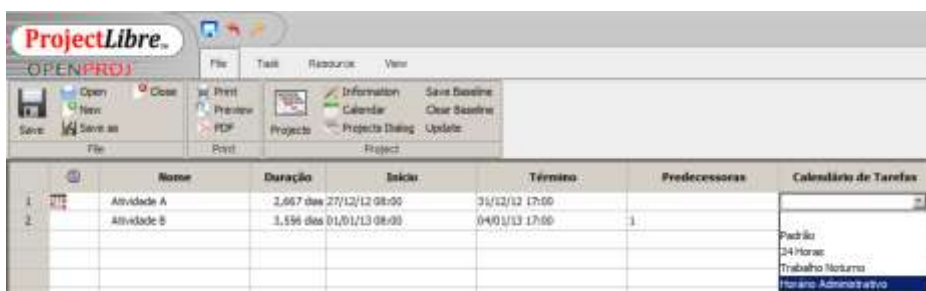
Na caixa de dialogo **Inserir Coluna** localize a coluna **Calendário de Tarefas** e clique em **OK** para concluir a inserção.

Exemplo:



Automaticamente será exibida a coluna nas visões onde será possível escolher o calendário desejado.

Exemplo:



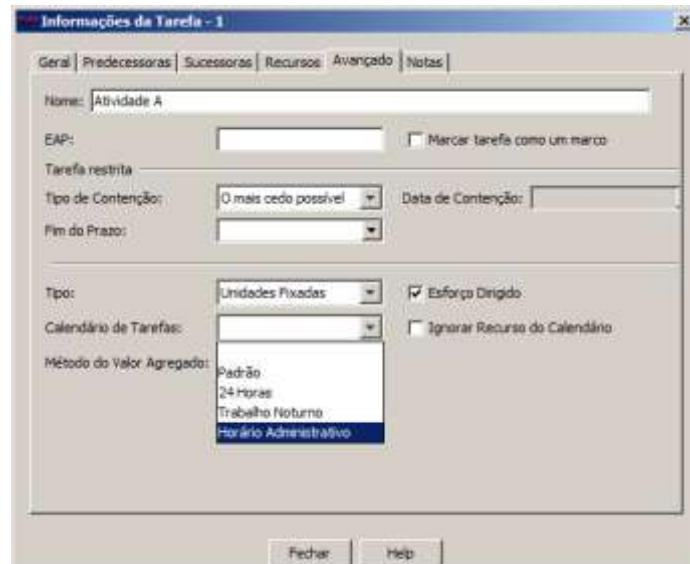
Caso você não queira mais a exibição da coluna na exibição basta clicar com o botão direito sobre o título da coluna e escolher a opção **Ocultar Coluna**.

Exemplo:



Outra opção é utilizar o **clique duplo sobre uma atividade** e acessar a opção **Avançado** e escolher o calendário de sua preferência na caixa **Calendário de Tarefas**.

Exemplo:

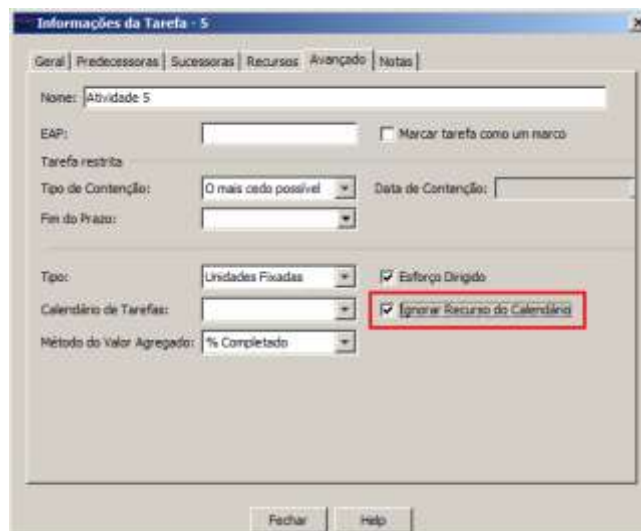


**Observação:** Caso o calendário da tarefa tenha maior **prioridade** que o calendário utilizado pelo recurso habilite a opção **Ignorar Recurso do Calendário** presente em **Informações da Tarefa** na aba **Avançado**.

## 18.7. IGNORAR RECURSO NO CALENDÁRIO DA TAREFA

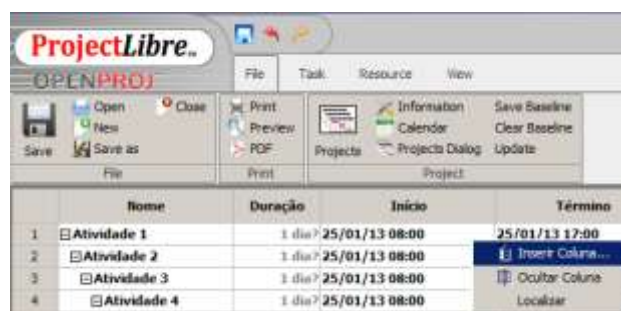
Este recurso é uma importante opção do ProjectLibre 1.5 utilizada no momento de ajustar os calendários nas tarefas. A recomendação de uso desta opção é para quando houver a necessidade de se trabalhar com horários diferenciados nas tarefas. Para habilitar a opção **Ignorar Recurso do Calendário** em uma tarefa, clique duplo sobre a tarefa aba **Avançado** de **Informações de tarefa – Ignorar Recurso do Calendário**.

Exemplo:



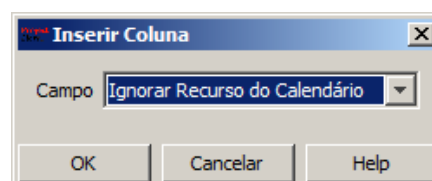
A outra opção utilizada para realizar essa operação é inserir a coluna Ignorar Recurso do Calendário.

Exemplo:



Localize a coluna **Ignorar Recurso do calendário** e clique em **OK**.

Exemplo:



## 18.8. CALENDÁRIO DO RECURSO.

Os calendários adequados aos recursos do projeto são utilizados para que seja possível investigar a medida de trabalho em atividades. Desta forma é possível saber quais os intervalos de trabalho, folgas e períodos não úteis. Outra aplicação prática utilizada é controlar as horas de trabalho aplicadas nas tarefas do projeto.

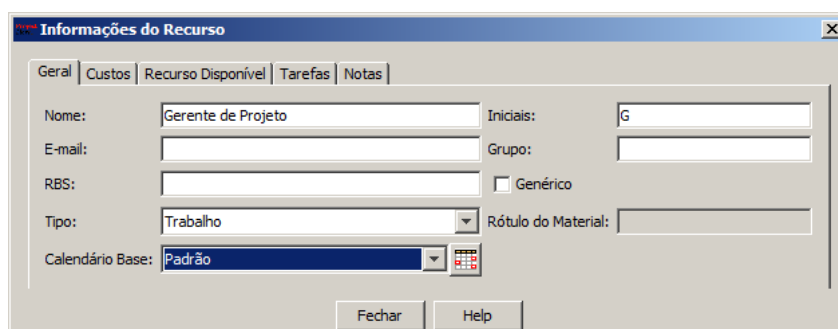
Para que seja possível aplicar calendário ao recurso existe uma forma de realizar esse procedimento. O primeiro passo que pode ser feito é acessar diretamente a opção **Resource – “Recursos”** presente aba **Recursos** e durante o cadastro do recurso já definir o **Calendário Base**.

Exemplo:



Outra opção que também pode ser utilizada para aplicar calendários é o **clique duplo** sobre o recurso e na aba **Geral** opção **Calendário Base**.

Exemplo:



Após realizar a escolha do calendário do recurso clique no botão Fechar para concluir a operação. Para visualizar se alteração foi concretizada com sucesso verifique na coluna **Calendário Base** a modificação do calendário.



## 18.9. EXERCÍCIOS

1. O que é possível definir em um calendário no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

2. Em quais objetos do ProjectLibre é possível se trabalhar com calendários?

---

---

---

---

3. Quais os tipos de calendários pré-existent no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

4. O que é um calendário padrão?

---

---

---

---

5. O que é um calendário 24 horas?

---

---

---

---

6. O que é um calendário Noturno?

---

---

---

---

7. Qual o procedimento para criar um calendário no ProjectLibre 1.5?

---

---

---

---

8. Quais procedimentos podem ser utilizados para aplicar um calendário ao projeto?

---

---

---

9. Quais procedimentos podem ser utilizados para aplicar um calendário à tarefa?

---

---

---

10. Qual a finalidade da opção Ignorar Calendário de Recurso?

---

---

---

---

11. Quais procedimentos podem ser utilizados para aplicar um calendário aos recursos?

---

---

---

---

**Gabarito:**

*1 – Períodos de folga, horário de trabalho, feriados e etc., 2 – Projeto, Tarefa e Recurso, 3 – Padrão, 24 Horas e Noturno, 4 – Calendário base para qualquer novo projeto, sua escala de tempo vai de 08:00 as 12:00 e de 13:00 as 17:00, 5 – É um calendário é sem folga, na versão inglesa é chamado de 24 hours. Sua escala de tempo vai de 00:00 as 00:00 sem direito a intervalo, 6 – Este calendário trabalha com horas alternadas e funciona apenas no período da noite, este calendário é chamado de Trabalho Noturno. Sua escala de tempo vai de 00:00 as 3:00, de 4:00 as 8:00 e de 23:00 as 0:00, 7 – Na aba File, Task ou Resource Calendar – Novo, 8 - File - Projects - Calendário Base ou File - Information - Calendário Base, 9 - Inserir Coluna - Calendário de Tarefas e altere o calendário, ou clique duplo sobre a tarefa aba Geral - Calendário de Tarefas, 10 - A recomendação de uso desta opção é para quando houver a necessidade de se trabalhar com horários diferenciados nas tarefas, 11 - Resource - Resource - Calendário Base, ou clique duplo no recurso aba Geral - Calendário Base.*

## 19. RECURSOS

### 19.1. SOBRE OS RECURSOS



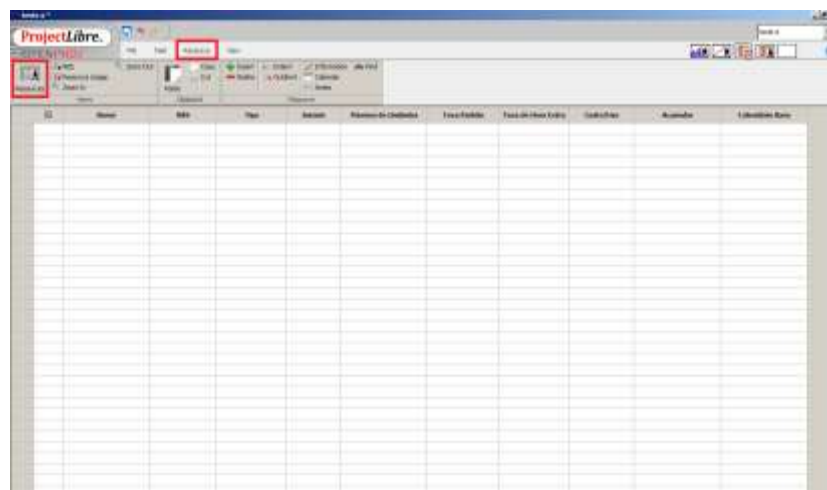
#### O que é um recurso?

Quando tratamos do assunto “recursos” a primeira coisa que idealizamos é relacionado a “dinheiro”, porém outros fatores podem ser considerados e vão muito além dos recursos financeiros. Todavia, recursos destinados a projeto não se limita apenas a capital. Em gerenciamento de projetos recursos são utilizados a todo o momento, durante todo o seu ciclo de vida de um projeto e podem ser dos mais variados tipos. O fato é que um recurso pode ser basicamente qualquer informação necessária à execução de uma tarefa como **as pessoas, equipamentos, materiais, dinheiro** e qualquer outra forma de organização de dados que venha a ser incluída em uma tarefa do projeto.

### 19.2. CADASTRAR RECURSOS NO PROJECTLIBRE.

O processo de cadastrar os recursos no programa é uma forma de catalogar e organizar os recursos do projeto. Para que seja possível realizar o registro dos recursos é necessário acessar a aba: **Resource – “Recursos” – Resource – “Recursos”**.

Exemplo:



A visão de Recursos como é conhecido este local de cadastro, é composta por padrão de 10 colunas, são elas:

- Nome
- RBS
- Tipo
- Iniciais
- Máxima de Unidades
- Taxa Padrão
- Taxa de Hora Extra
- Custo/Uso
- Acumular
- Calendário Base

Os campos ficaram assim distribuídos:

1. **Nome:** É um campo que tem por objetivo armazenar em um local centralizado o cadastro dos recursos e também é destinado a inserir o nome dos recursos que serão cadastrados.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. Os nomes de todos os recursos cadastrados ficam armazenados dentro dessa estrutura.

Nome
João da Silva
Materiais de Escritório
Gerente de Projeto

2. **RBS:** É um campo muito utilizado para identificar a hierarquia dos recursos. A sigla RBS quer dizer **Resource Break Structure** – “Estrutura Básica de Recursos”.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. O maior nível de hierarquia nessa simples estrutura é o gerente de projeto. E os profissionais listados abaixo são a sua equipe.

Nome	RBS
<input checked="" type="checkbox"/> João da Silva	Gerente de Projeto
Claudio Fujiyama	Analista de teste
José Carlos	Analista de Sistema
Maria José	Assistente
Materiais de Escritório	Materiais

- ii. Clicando no link RBS é possível visualizar a hierarquia dos recursos bem definida e totalmente estruturada.



3. **TIPO:** É um campo onde é possível se fazer a escolha de que tipos de recurso estão sendo cadastradas na visão de Recursos, por padrão as opções são **Trabalho** e **Material**.

- Alguns exemplos de sua utilização:

- i. Escolha do tipo de recurso no ato de seu cadastro.

Nome	RBS	Tipo
João da Silva	Gerente de Projeto	Trabalho
Materiais de Escritório	Materiais	Material
Gerente de Projeto	Gerente de Projeto	Trabalho

4. **INICIAIS:** É um campo responsável por exibir a primeira letra do nome do recurso cadastrado, por padrão o próprio ProjectLibre 1.5 já exibe de forma automática essa informação na coluna iniciais.

- Alguns exemplos de sua utilização:

- i. Apresentação da primeira letra inicial do nome.

Nome	Iniciais
João da Silva	J
Materiais de Escritório	M
Gerente de Projeto	G

5. **MÁXIMA DE UNIDADES:** É um campo responsável por exibir a disponibilidade do recurso, ou seja, quanto tempo ele têm disponível para realizar determinadas tarefas no projeto. Por padrão a ferramenta exibe 100% que corresponde a 8 horas de trabalho. Se o recurso tiver disponibilidade de apenas 4 horas a máxima de unidades deve ser alterada para 50%.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. Apresentação do tempo disponível do recurso em formato de porcentagem.

Nome	Máximo de Unidades
João da Silva	100%
Materiais de Escritório	100%
Gerente de Projeto	100%

6. **TAXA PADRÃO:** É um campo responsável por armazenar o valor hora normal do recurso, é com base no valor desse campo que o ProjectLibre 1.5 realiza o cálculo do custo do recurso por atividade e em todo o projeto.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. Apresentação do valor hora normal do recurso.

Nome	Taxa Padrão
João da Silva	30/hora
Materiais de Escritório	0,8

- **RECURSO DO TIPO TRABALHO.**

- i. Para recursos que trabalham com valor hora, ou seja, recursos do tipo Trabalho sua Taxa Padrão deve ser lançada da seguinte forma:

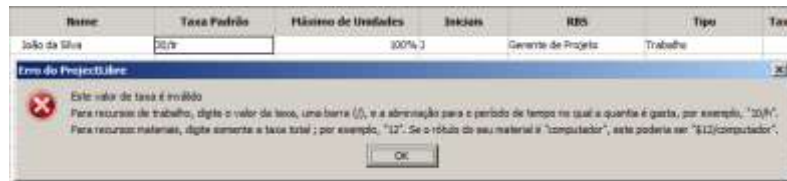
**Fórmula:** Valor da hora/duração. (30/hora ou 30/h).

**Exemplo:** 30/h ou 30/hora indica que o recurso ganha R\$ 30,00 reais por hora.

Para auxiliar o entendimento elaboramos uma tabela para consulta:

TIPO	DESCRIÇÃO
/Hora ou /H	Representa o valor em horas.
/Dia ou /D	Representa o valor em dias.
/Mês ou /M	Representa o valor em mês.
/Semana ou /S	Representa o valor por semana.
/Minuto ou /Min	Representa o valor em minutos.
/Ano ou /A	Representa o valor em anos.

**Observação:**Qualquer erro durante a digitação do formato que não esteja na lista de durações do programa será exibida uma mensagem de erro ao usuário, sugerindo a ele verificar a informação e corrigir:



- **RECURSO DO TIPO MATERIAL**

- i. Para recursos que trabalham com unidades que é o caso dos recursos do tipo Material basta apenas lançar o valor da unidade no campo Taxa Padrão.

7. **TAXA DE HORA EXTRA:** É um campo responsável por armazenar o valor de hora extra do recurso, é com base no valor desse campo que o ProjectLibre 1.5 realiza o cálculo do custo de hora extra do recurso por atividade e em todo o projeto.

- Alguns exemplos de sua utilização:

- i. Apresentação do valor da hora extra do recurso.

Nome	Taxa de Hora Extra
João da Silva	0/hora
Gerente de Projeto	0/hora
Maria José	0/hora

8. **CUSTO/USO:** É um campo responsável por armazenar o valor fixo, ou seja, um custo que não alterado durante a alocação do recurso na atividade. Vamos supor que você contratou um profissional para realizar uma tarefa de 3 dias por um valor fixo de R\$ 500,00 no final desse período ele receberá apenas os R\$ 500,00 reais definidos no ato de sua contratação. Este tipo de custo é muito utilizado em casos como pagamento parcelas ou valores que não sofrem alteração.

- Alguns exemplos de sua utilização.

- i. Apresentação do valor fixo do recurso.

Nome	Custo/Usa
João da Silva	R\$ 0,00
Gerente de Projeto	R\$ 0,00
Maria José	R\$ 500,00

9. **ACUMULAR:** É um campo utilizado para definir como será realizado o pagamento dos recursos, por padrão o ProjectLibre 1.5 define o valor como **Rateado** que permite ter flexibilidade de realizar o pagamento no início , meio ou fim do projeto. Outras opções também são utilizadas no campo acumular uma delas é a opção **Início** que basicamente é utilizada para realizar pagamentos no início do projeto como adiantamento de uma primeira parcela, por exemplo, outro item também disponível no campo acumular é a opção **Término** que permite realizar pagamentos ao término do projeto.

- Alguns exemplos de sua utilização:

- i. Apresentação do campo Acumular.

Nome	Acumular
João da Silva	Início
Gerente de Projeto	Fim
Maria José	Rateado

10. **CALENDÁRIO BASE:** É um campo utilizado para definir qual calendário de folgas e período de trabalho será seguido pelo recurso. Por padrão a ferramenta permite escolher os calendários nativos de sua estrutura são eles Padrão, 24 Horas e Trabalho Noturno. Caso você tenha criado algum novo calendário no ProjectLibre 1.5 ele também estará disponível dentro do campo no Calendário Base.

- Alguns exemplos de sua utilização:

- i. Apresentação do campo Calendário Base.

Nome	Calendário Base
João da Silva	Padrão
Gerente de Projeto	24 Horas
Maria José	Trabalho Noturno

#### **OBSERVAÇÃO:**

Para iniciar o cadastro do recurso clique sobre a linha em branco presente abaixo da coluna de nome e digite os dados do recurso. E não é necessário realizar o salvamento de cada cadastro realizado.



No momento de salvar o projeto que está sendo utilizada no momento, toda a sua estrutura que inclui a lista de atividades e inclusive a própria lista de recursos do projeto também será salva de forma automática na mesma operação de salvamento do projeto.

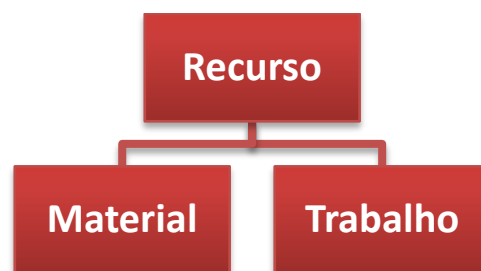
### 19.3. SOBRE OS RECURSOS DO PROJECTLIBRE 1.5

Para que as atividades possam ser executadas em projetos é necessária a utilização de recursos. Os recursos por sua vez podem ser (materiais, pessoas ou até mesmo os equipamentos utilizados), o principal objetivo de um recurso é fornecer insumos necessários para a execução das tarefas.

O programa ProjectLibre 1.5 trabalha com dois tipos de recursos:

- **Trabalho**
- **Material**

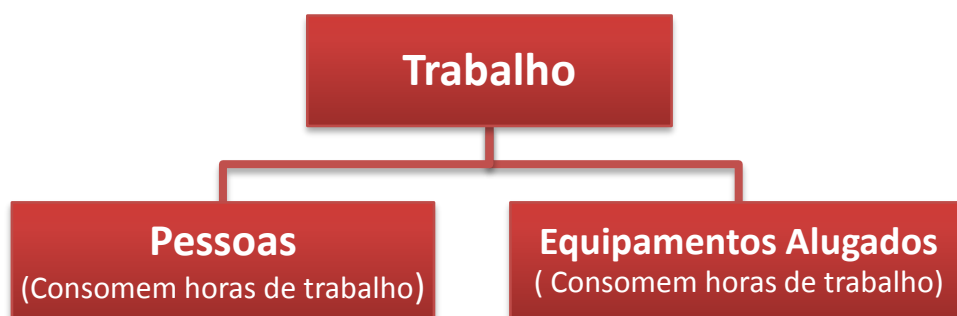
Exemplo:



### 19.4. RECURSO DO TIPO TRABALHO

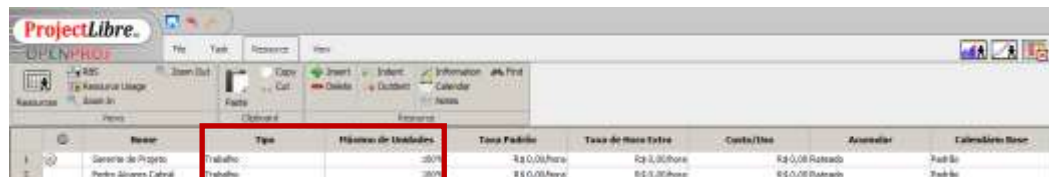
Os recursos do tipo trabalho são utilizados quando se há a necessidade de controlar horas. As pessoas e equipamentos alugados, por exemplo, são os recursos de trabalho mais comuns nesse sentido e são encontrados em nosso dia a dia com frequência porque trabalham geralmente por horas de trabalho.

Exemplo:



Indicamos que um recurso de trabalho chamado Joãozinho vai trabalhar 8 horas por dia através do Máximo de Unidades que será indicada como padrão 100%. Então se eu colocar no campo Máximo de Unidades 50% estou indicando para o ProjectLibre 1.5 que o recurso de trabalho estará disponível apenas 4 horas para trabalhar.

Exemplo:

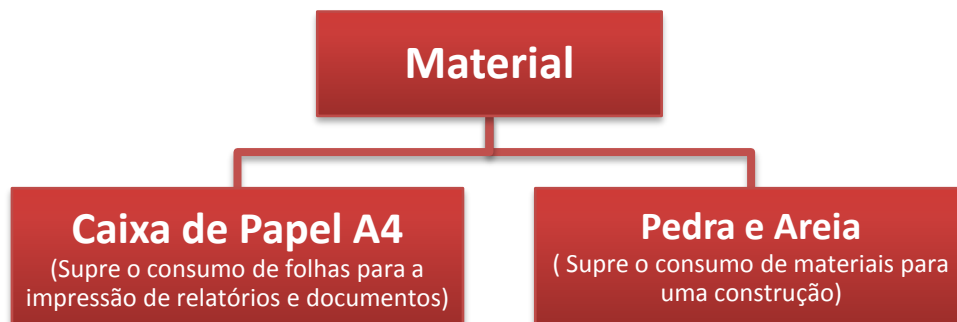


Nome	Tipo	Máximo de Unidades	Taxa Padrão	Taxa de Hora Total	Custo/Unidade	Assessor	Calendário Base
Joãozinho	Trabalho	50%	R\$ 0,00/hora	R\$ 0,00/hora	R\$ 0,00/hora	Joãozinho	Projeto

## 19.5. RECURSO DO TIPO MATERIAL

Os recursos do tipo material tem uma característica diferente dos recursos de trabalho porque seu principal objetivo é suprir a necessidade de consumo em algum momento no projeto. Podemos utilizar o exemplo de uma caixa de papel A4 adquirida para o projeto, às folhas da caixa de papel A4 vão suprir a necessidade de impressão de documentos e relatórios.

Exemplo:



Indicamos que um recurso do tipo material chamado Canetas precisará da quantidade de 12 para uma reunião. Quando efetuamos o cadastro definimos apenas como sendo material e o padrão de ferramenta será apenas uma Unidade, coloquei o preço de R\$ 0,80 (centavos) cada unidade, ou seja, este preço equivale a uma única caneta. Para realizar o cadastro do recurso Caneta clique na aba: **Resource – “Recurso” – Recurso**.

Exemplo:



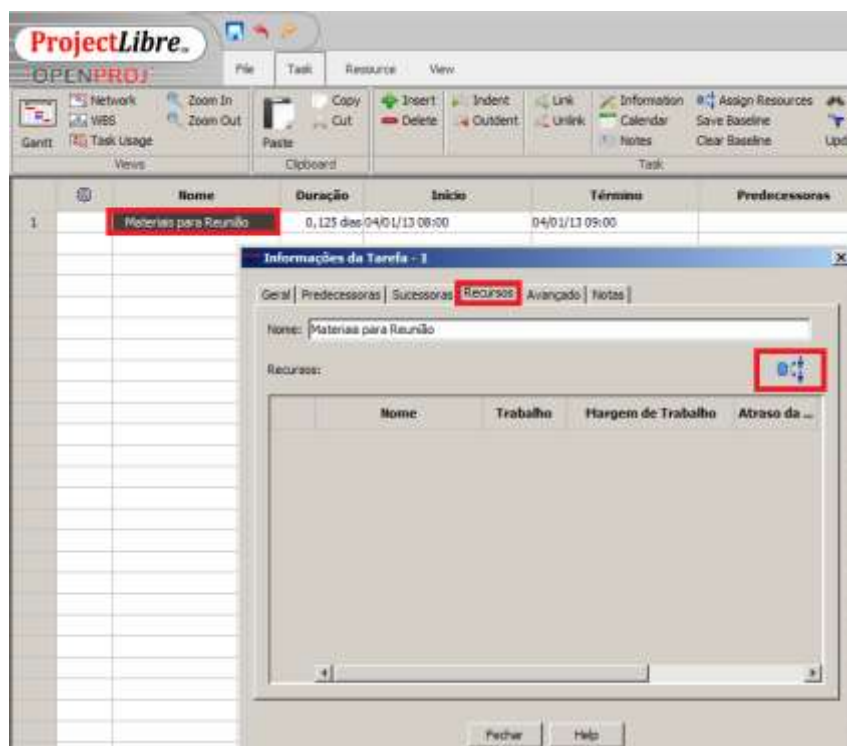
Você deve estar se perguntando, mas e agora, preciso incluir as outras 11 (onze) canetas que falta, essa ação é realizado no momento em que o recurso caneta for atribuído a uma atividade do projeto. Após realizar o cadastro clique em na aba Task – “Tarefas” – Gantt.

Exemplo:



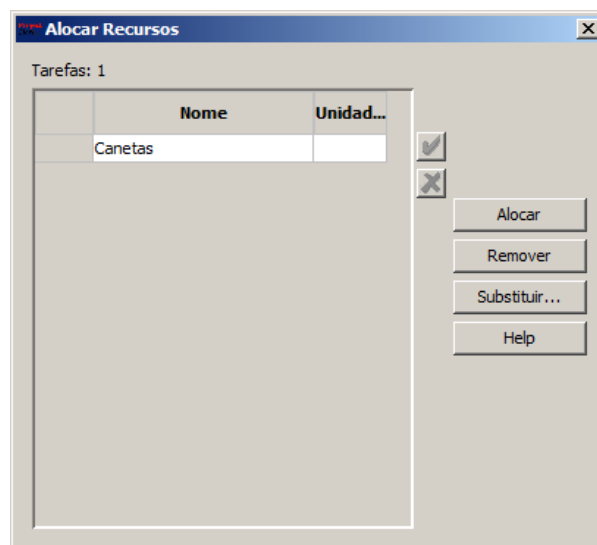
Clique duas vezes sobre a atividade que o recurso será atribuído e utilize a aba **Recursos** e logo em seguida clique sobre o botão **Alocar recursos**.

Exemplo:



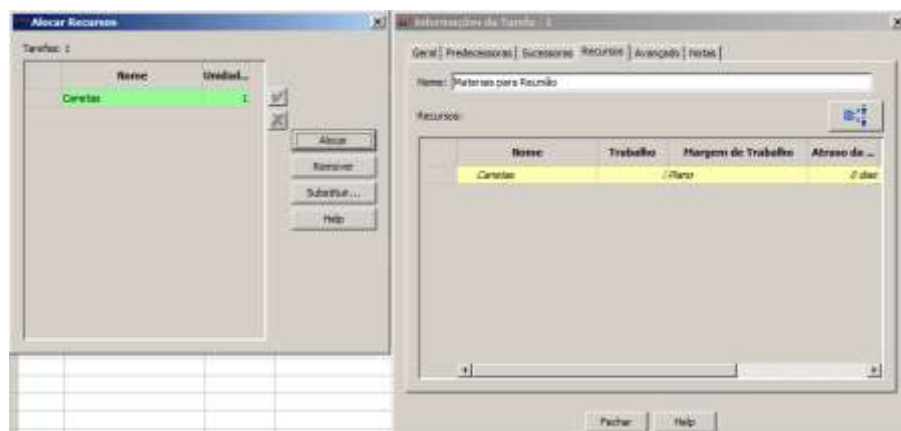
Será exibido o recurso Caneta cadastrado na etapa anterior, clique sobre ele, em seguida clique no botão **Alocar**.

Exemplo:



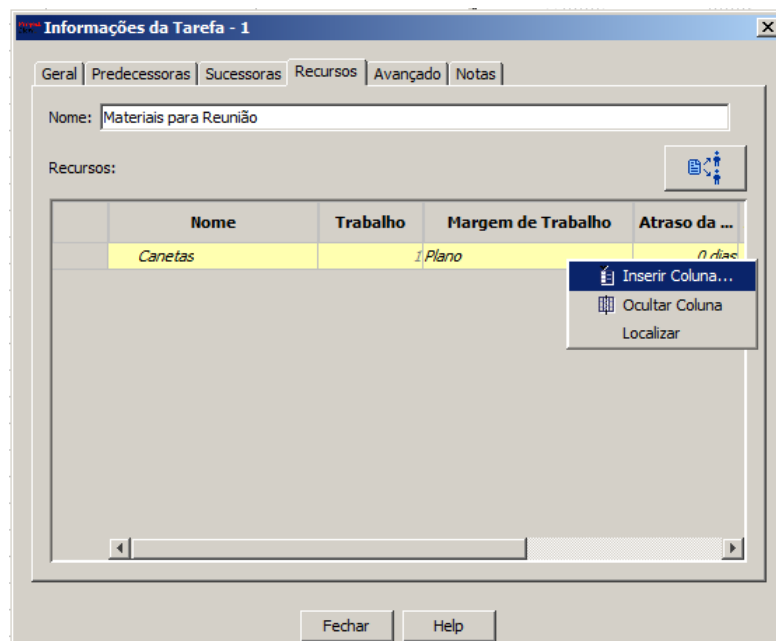
Quando você aloca um recurso em uma atividade ele fica na cor verde indicando que o recurso foi inserido na tarefa, enquanto na tarefa ele ficará com uma tonalidade amarela indicando que a tarefa possui um recurso que vai executá-la.

Exemplo:



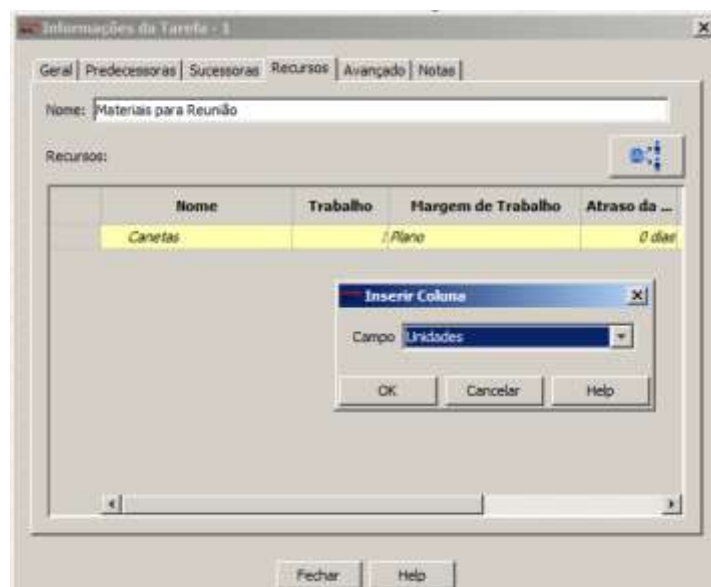
Na sequência vamos definir o restante das canetas que faltam para a atividade Materiais para a reunião e para isso clique com o botão direito sobre uma das colunas e escolha a opção **Inserir Coluna**.

Exemplo:



Na própria lista de colunas escolha a opção **Unidades** e clique em **OK** para confirmar a sua inclusão na lista de colunas da tarefa.

Exemplo:



E altere o número de unidades para o número desejado, em nosso exemplo citado anteriormente definimos 12. Assim o número lançado será 12.

Exemplo:



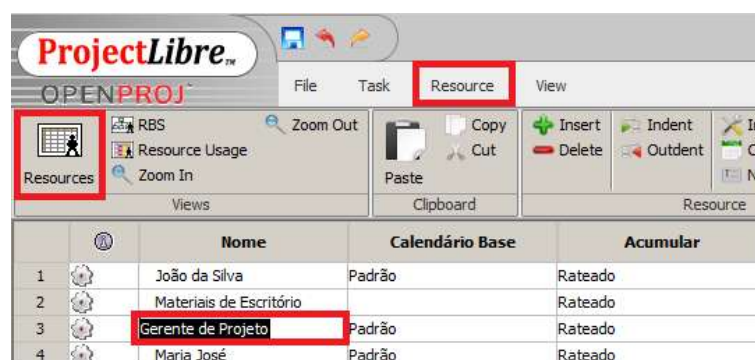
Pronto à quantidade de canetas que era até então necessária para a atividade Materiais para Reunião foi inserida com sucesso na tarefa. Para concluir basta clicar no botão **Fechar** presente no final da tela.

## 19.6. RECURSO DO TIPO GENÉRICO

Existe também outro tipo de recurso chamado de recurso Genérico que pode ser utilizado no projeto quando não há ainda um recurso nominal para a execução da tarefa. O processo de cadastro de um recurso genérico segue o mesmo padrão de recursos normais na opção Recursos.

Para isso acesse a aba: Resource – “Recursos” – Resource – “Recursos”.

Exemplo:



Ao término do cadastro dê um duplo clique sobre o recurso e habilite a opção **Genérico** em **Informações do Recurso** na aba **Geral**.

Exemplo:

Desta forma quando você tiver o nome real do recurso poderá substituir, ou seja, mudar o nome do recurso genérico pelo nome real da pessoa. Utilize a aba Task – “Tarefa” – Gantt. Observe que o recurso Gerente de Projeto está sendo exibido.

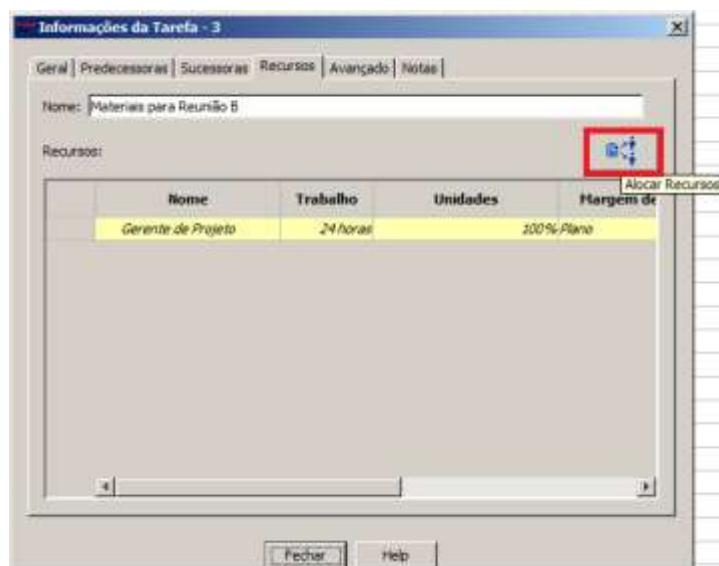
Exemplo:

	Nome	Nome do Recurso
1	Materiais para Reunião	
2	Materiais para Reunião A	
3	Materiais para Reunião B	Gerente de Projeto
4	Materiais para Reunião C	

## 19.7. REMOVER UM RECURSO GENÉRICO E INCLUIR UM RECURSO NOMINAL

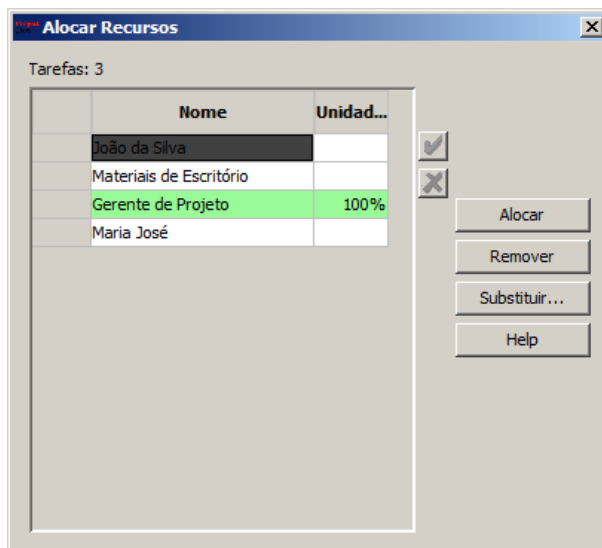
Vamos supor agora que você cadastrou o nome real do Gerente de Projeto e quer efetuar a remoção do recurso genérico e incluir o seu nome real, desta forma a atividade onde esse recurso foi inserido terá o nome real da pessoa. Para efetuar o processo de remoção realize o processo da seguinte forma. Duplo clique sobre a atividade onde o recurso foi alocado e clique sobre a opção **Alocar Recursos**.

Exemplo:



Para realizar a operação de remoção do recurso genérico e alocar o recurso Nominal é necessária certa atenção às cores que estarão sendo exibidas na opção **Alocar Recursos**. A cor verde indica o recurso que está alocado no momento na atividade, em nosso exemplo o recurso genérico Gerente de Projeto. A cor preta por sua vez indica o recurso selecionado e que possivelmente irá substituir o recurso genérico. Agora selecione o recurso Genérico e clique em Remover em seguida selecione o recurso Nominal em clique em **Alocar**. Desta forma a operação será realizada com sucesso.

Exemplo:



E para visualizar se o recurso foi realmente substituído feche a janela de **Alocar Recursos** e observe o resultado final na coluna **Nome do Recurso**.

Exemplo:

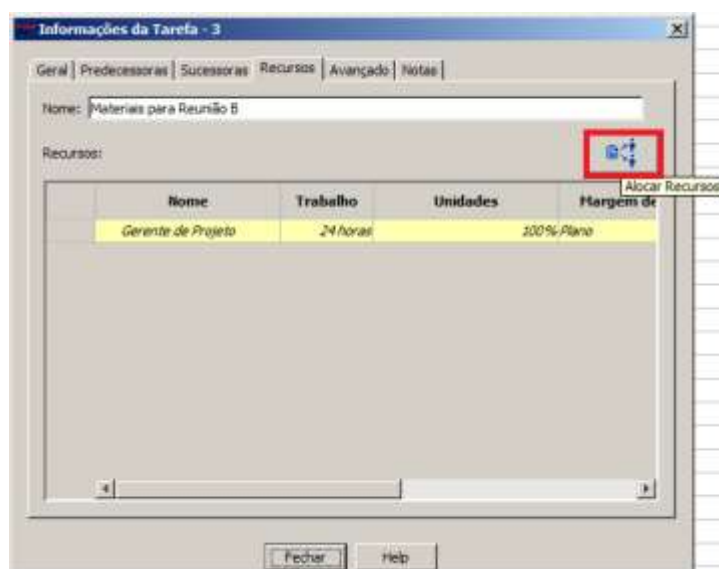




## 19.8. SUBSTITUIR UM RECURSO GENÉRICO POR UM RECURSO NOMINAL

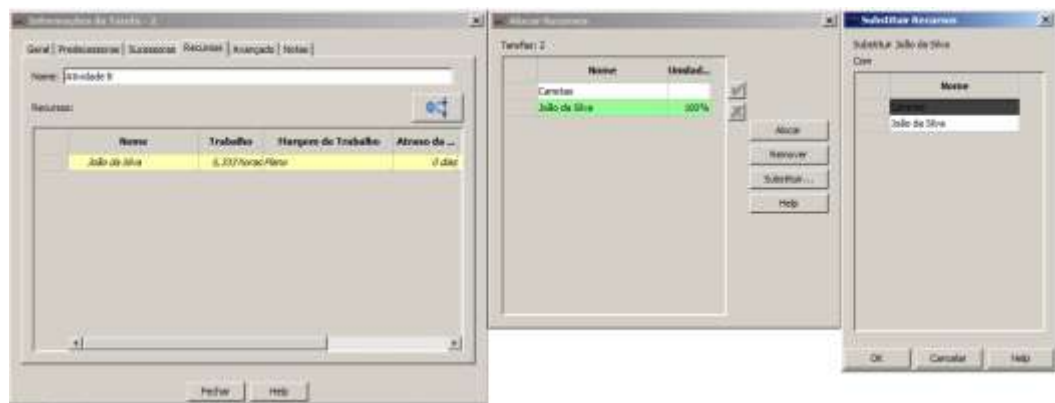
Vamos supor agora que você possui o nome real do Gerente de Projeto e quer efetuar a sua substituição, trocando o recurso genérico pelo seu nome real, desta forma a atividade onde esse recurso genérico estava inserido terá o nome real da pessoa designada Gerente de Projeto que é o João da Silva. Para efetuar o processo de substituição realize o processo da seguinte forma. Duplo clique sobre a atividade onde o recurso foi alocado e clique sobre a opção **Alocar Recursos**.

Exemplo:



Para realizar a operação de substituição do recurso genérico e alocar o recurso Nominal é necessária certa atenção à cor verde exibida na opção **Alocar Recursos**. A cor verde indica o recurso que está alocado no momento na atividade e que será utilizado em nosso exemplo para substituir o recurso genérico Gerente de Projeto pelo recurso nominal João da Silva. Agora selecione o recurso Genérico que está na cor verde e clique em **Substituir**, em seguida selecione o recurso **Nominal** em clique em **OK**. A substituição ocorrerá de forma automática e desta forma a operação será realizada com sucesso.

Exemplo:



**Observação:** Vale lembrar que essa operação não se restringe apenas aos recursos genéricos e nominais você pode aplicar eles a qualquer cenário que seja necessário substituir algum recurso do projeto.

## 19.9. INFORMAÇÕES SOBRE O RECURSO

A opção **Informações sobre o Recurso** é uma opção muito indicada quando houver necessidade consultar detalhes sobre um determinado recurso. O processo para acesso a esses detalhes você encontra clicando na aba **Resource** – “**Recursos**” – **Resource** – “**Recursos**” primeiramente. Desta forma você terá acesso à lista completa de todos os recursos.

Exemplo:



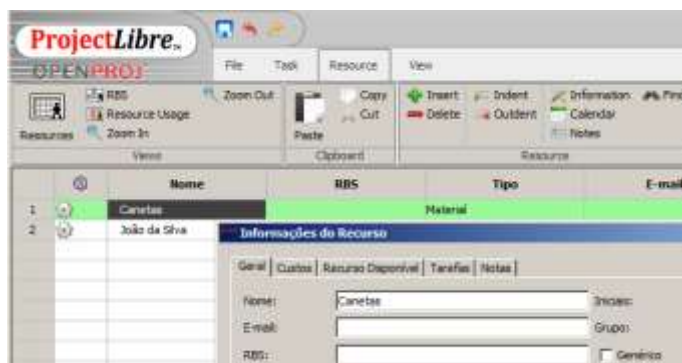
Em seguida você pode acessar as **Informações** sobre o Recurso de duas formas:

1. Duplo clique sobre o nome do recurso.
2. Clique simples sobre o nome do recurso opção **Information**.

Em ambas as opções são recomendáveis selecionar o recurso para identificar qual o recurso será utilizado naquele momento. Se você tiver uma lista muito extensa de recursos essa forma facilitará a sua identificação.

1 – Na opção “Duplo clique sobre o nome do recurso” o processo é mais simples, basta para isso dar um duplo clique sobre o nome do recurso desejado e automaticamente serão exibidas a você as informações sobre o recurso.

Exemplo:



2 - Na opção “Clique simples sobre o nome do recurso opção Information” observem que opção **Information** – “Informação” fica presente dentro do grupo **Resource** – “Recursos” e para utilizar esta opção basta selecionar o recurso desejado e clicar sobre a opção **Information** – “Informação”.

Exemplo:



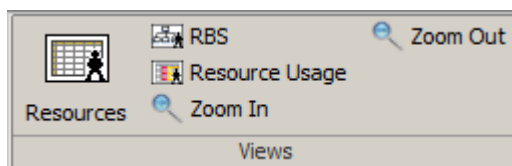
## 19.10. VISÕES DE RECURSOS

As visões de recursos nada mais é que uma possibilidade de exibir de formas diferentes os recursos cadastrados no projeto, além disso, é possível visualizar os dados dos recursos a qualquer momento para simular e ver eventos como disponibilidade e custos de recursos que estejam ocorridos no projeto. Por padrão o ProjectLibre 1.5 traz em sua estrutura visões de recursos o qual podemos destacar as seguintes:

- **Resources**
- **RBS**
- **Resource Usage**

- **Zoom In e Zoom Out**

Exemplo:



Trataremos de forma mais detalhada as Visões de Recursos, explicando cada uma delas e sua estrutura de forma separada.

### 19.11. VISÃO RESOURCE

A visão Resource – “Recurso” é a visão principal da parte de recurso no ProjectLibre 1.5 porque ela é destinada a registrar em seu catalogo todos os recursos que farão parte do projeto.

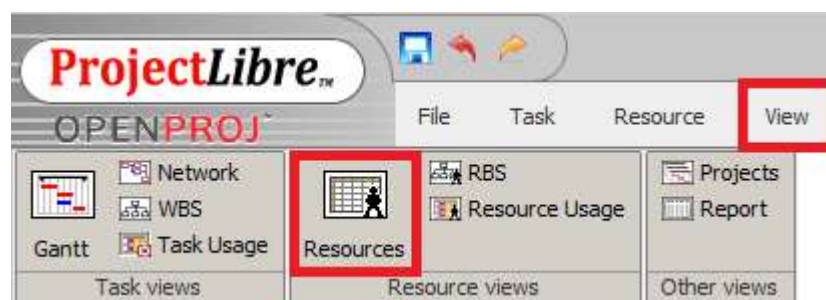
A visãode recursos é acessada através do caminho **Resource** – “**Recurso**” dentro da aba **Recursos**.

Exemplo:



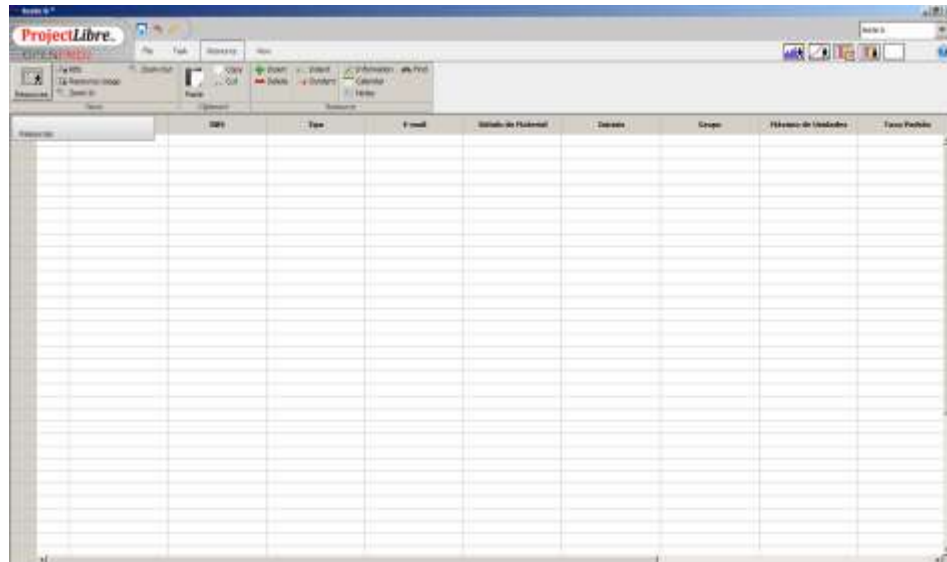
Mas também é possível encontrar a visão Resource – “Recurso” dentro da aba View Resource.

Exemplo:



Quando você acessa pela primeira vez a visão Recursos é possível encontrar uma planilha com vários campos onde é possível realizar o cadastro dos recursos do projeto.

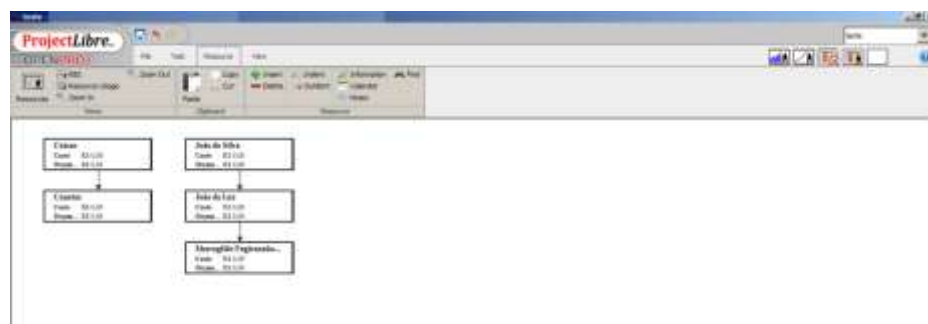
Exemplo:



## 19.12. VISÃO RBS

A visão RBS é chamada de Resource Basic Structure também conhecida como Estrutura Básica de Recursos no Project Libre 1.5 é uma visão destinada a permitir visualizar a estrutura hierárquica dos recursos cadastrados. Por exemplo se existe um gerente e você gostaria de saber quais as pessoas são subordinadas ele basta utilizar a visão RBS para ter acesso a essa informação.

Exemplo:

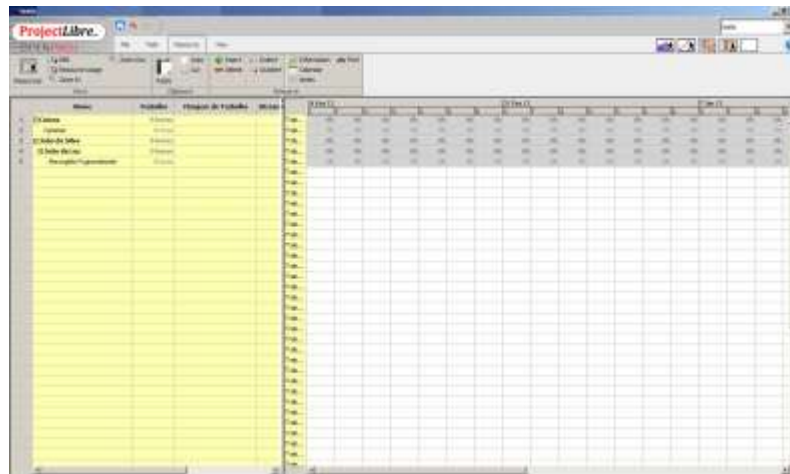


## 19.13. VISÃO RESOURCE USAGE

A visão Resource Usage – “Uso dos Recursos” é uma visão destinada à exibição das horas de alocação de cada recurso do projeto, geralmente nele

é possível a qualquer momento ver o total de horas que o recurso está sendo utilizado no projeto.

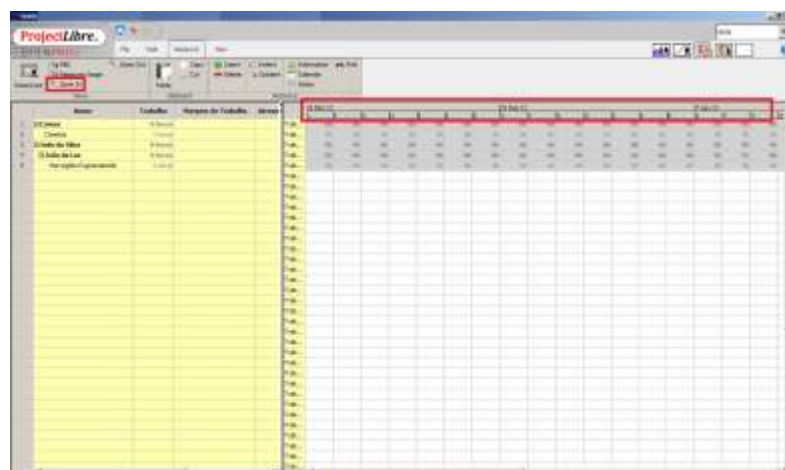
Exemplo:



#### 19.14.ZOOM IN

A opção Zoom In é uma opção muito utilizada quando for necessário mudar a escala de tempo de uma determinada visão, ela tem como principal aumentar a escala de tempo. Na visão Uso dos Recursos observe que ela possui uma escala de tempo, se esta escala de tempo estiver em dias, por exemplo, e você clicar na opção Zoom in a próxima escala será em semanas e assim sucessivamente.

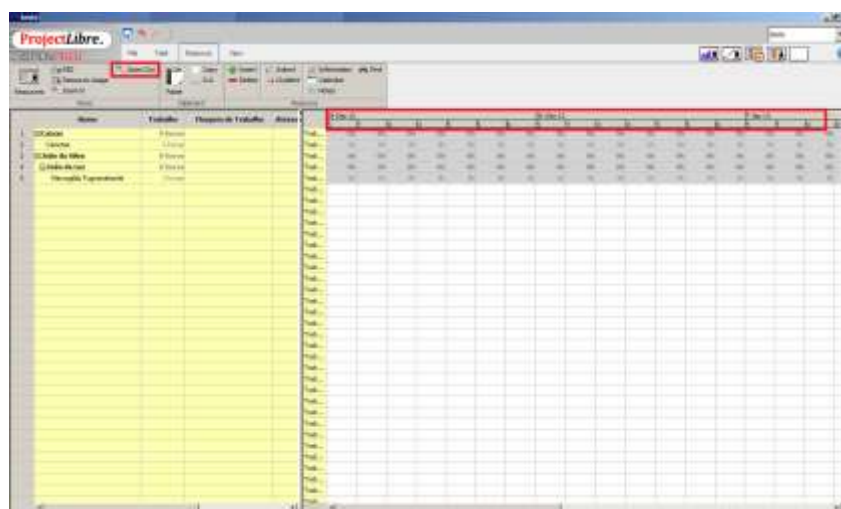
Exemplo:



## 19.15.ZOOM OUT

A opção Zoom Out diferente da outra mostrada anteriormente é uma opção muito utilizada quando for necessário mudar a escala de tempo de uma determinada visão, ela tem como principal aumentar a escala de tempo. Na visão Uso dos Recursos observe que ela possui uma escala de tempo, se esta escala de tempo estiver em dias, por exemplo, e você clicar na opção Zoom in a próxima escala será em semanas e assim sucessivamente.

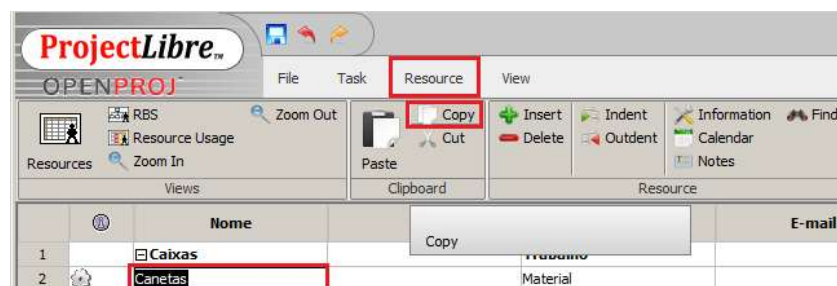
Exemplo:



## 19.16.COPIAR O RECURSO

O recurso copiar tem como objetivo criar uma cópia do objeto no programa. Para copiar um recurso no ProjectLibre 1.5 selecione o recurso na visão **Recursos** e clique sobre a opção **Copy** – “Copiar”.

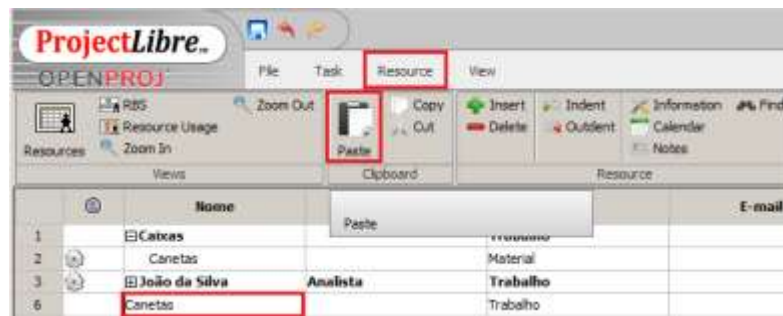
Exemplo:



Selecione o local de destino, neste exemplo utilizei uma linha em branco em seguida clique em **Paste** – “Colar”.

Exemplo:



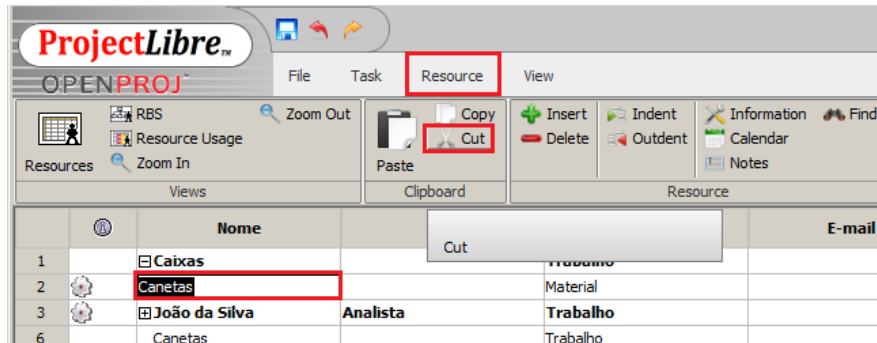


Essa operação também pode ser realizada utilizando as opções **CTRL + C** que corresponde ao comando Copiar e **CTRL + V** que corresponde ao comando Colar.

### 19.17.RECORTAR UM RECURSO

O recurso recortar tem como principal objetivo mover, ou seja, retirar a informação de um local e passar para outro. Para recortar um recurso no ProjectLibre 1.5 clique sobre o número da linha para selecionar o recurso na visão **Recursos** neste exemplo é a linha 2 e clique sobre a opção **Cut – “Recortar”**.

Exemplo:



Selecione o local de destino, neste exemplo utilizei uma linha em branco em seguida clique em **Paste – “Colar”**.

Exemplo:



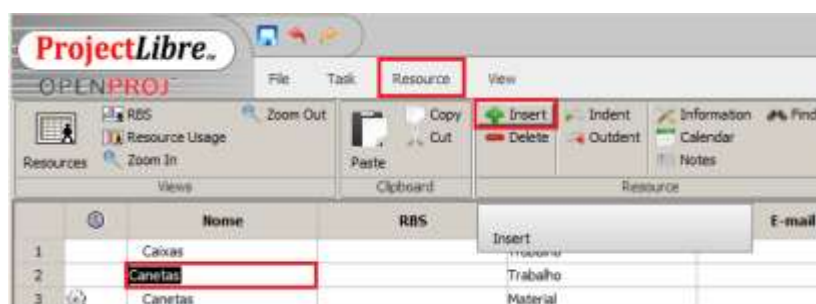


Essa operação também pode ser realizada utilizando as opções **CTRL + X** que corresponde ao comando Recortar e **CTRL + V** que corresponde ao comando Colar.

### 19.18.INSERT

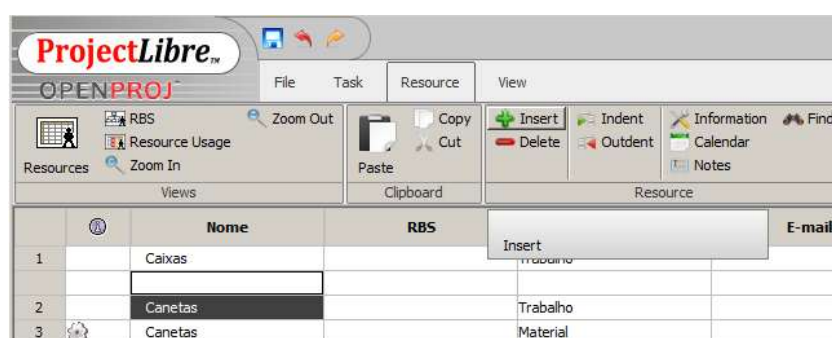
A opção **Insert** – “Inserir” tem como principal objetivo inserir linhas nas visões do ProjectLibre 1.5. Para inserir uma linha em uma visão selecione uma linha e clique sobre a opção **Insert**.

Exemplo:



Assim que você clicar sobre a opção **Insert** automaticamente será inserido uma **linha em branco** antes da linha selecionada.

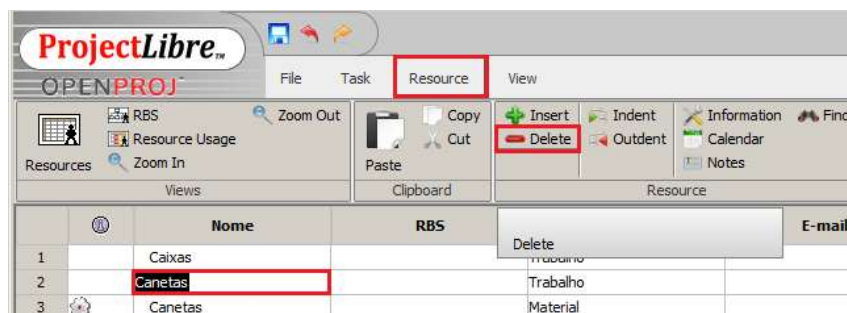
Exemplo:



### 19.19.DELETE

Diferente da opção anterior a opção **Delete** – “Excluir” tem como principal objetivo excluir linhas nas visões do ProjectLibre 1.5. Para excluir uma linha em uma visão selecione uma linha e clique sobre a opção **Delete**.

Exemplo:



Assim que você clicar sobre a opção **Delete** automaticamente será excluído a linha selecionada.

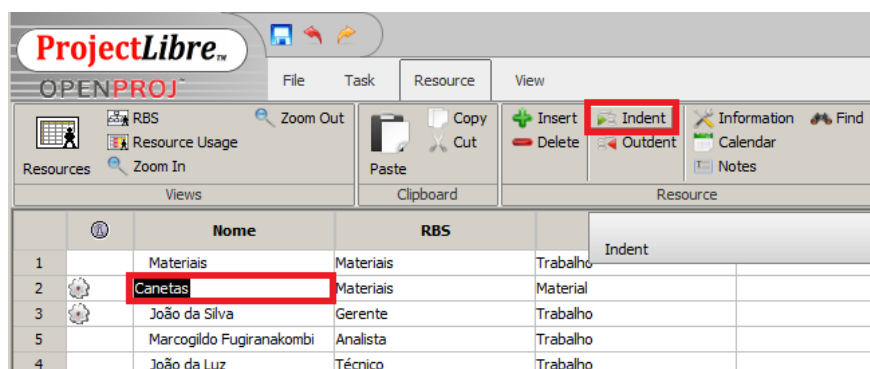
Se você precisar excluir mais de uma linha por vez utilize selecione a primeira linha mantenha a tecla CTRL pressionada e clique sobre as linhas seguintes para seleciona-las de forma alternada, se você selecionar a primeira linha e mantiver a tecla SHIFT pressionada ela fará o processo de seleção em sequência isso vai depender das linhas selecionadas. Se você, por exemplo, selecionar a linha 1 manter o SHIFT pressionado e clicar na linha 4 o programa vai selecionar da linha até a linha 4 ,caso contrario se você mantiver a tecla CTRL pressionada o programa vai seleciona a linha 1 e a linha 4 apenas, após esse procedimento basta clicar no botão Delete.

## 19.20. INDENT

O recurso indent que na tradução para o português quer dizer endentação permite organizar a estrutura de recursos em um projeto. Por exemplo, você ter um gerente de projeto que tem abaixo dele uma estrutura composta por vários profissionais, nestes casos o recurso endentação facilitaria organizar toda a hierarquia da empresa nesse sentido.

Para realizar uma endentação de um recurso, selecione o recurso e clique sobre a opção **Indent**.

Exemplo:



Após realizar a endentação do recurso o resultado esperado será este.

Exemplo:



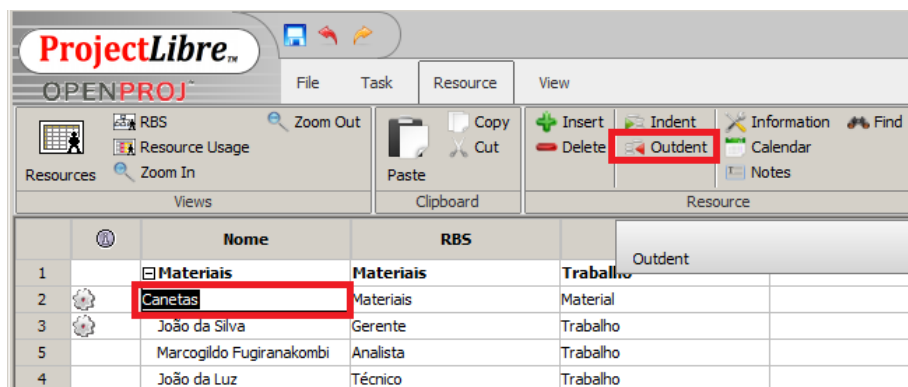
Caso você queira selecionar mais de um recurso para realizar a endentação você pode utilizar a seleção da primeira linha e mantendo a tecla CTRL pressionada clique sobre as linhas seguintes para selecioná-las de forma alternada, se você selecionar a primeira linha e mantiver a tecla SHIFT pressionada ela fará o processo de seleção em sequência isso vai depender das linhas selecionadas. Se você, por exemplo, selecionar a linha 1 manter o SHIFT pressionado e clicar na linha 4 o programa vai selecionar da linha 1 até a linha 4, caso contrário se você mantiver a tecla CTRL pressionada o programa vai selecionar a linha 1 e a linha 4 apenas, após esse procedimento basta clicar no botão Delete.

## 19.21. OUTDENT

A opção Outdent que em termos práticos funciona de forma contrária ao indent tem como principal remover as endentações realizadas nos recursos. Por exemplo, você pode se deparar com um caso de ter que remover uma endentação realizada em um recurso e é exatamente com a opção Outdent que essa ação poderá ser realizada.

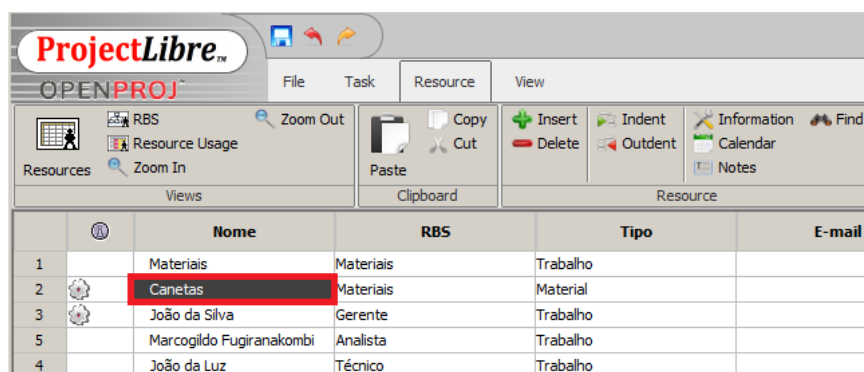
Para remover uma endentação de um recurso, efetue a seleção do recurso desejado e clique em **Outdent**.

Exemplo:



Após aplicar o recurso Outdent na seleção o resultado esperado será a remoção automática da endentação.

Exemplo:



Caso você queira selecionar mais de um recurso para realizar a não endentação você pode utilizar a seleção da primeira linha e mantendo a tecla CTRL pressionada clique sobre as linhas seguintes para selecioná-las de forma alternada, se você selecionar a primeira linha e manter a tecla SHIFT pressionada ela fará o processo de seleção em sequência isso vai depender das linhas selecionadas. Se você, por exemplo, selecionar a linha 1 manter o SHIFT pressionado e clicar na linha 4 o programa vai selecionar da linha até a linha 4 ,caso contrario se você mantiver a tecla CTRL pressionada o programa vai selecionar a linha 1 e a linha 4 apenas, após esse procedimento basta clicar no botão Delete.

## 19.22.INFORMATION

A opção Information tem como principal objetivo exibir os detalhes do recurso selecionado em Resource. Assim ao invés de ter que abrir várias colunas com cada informação é possível ter todas elas em um local centralizado facilitando a leitura e pesquisa de dados.

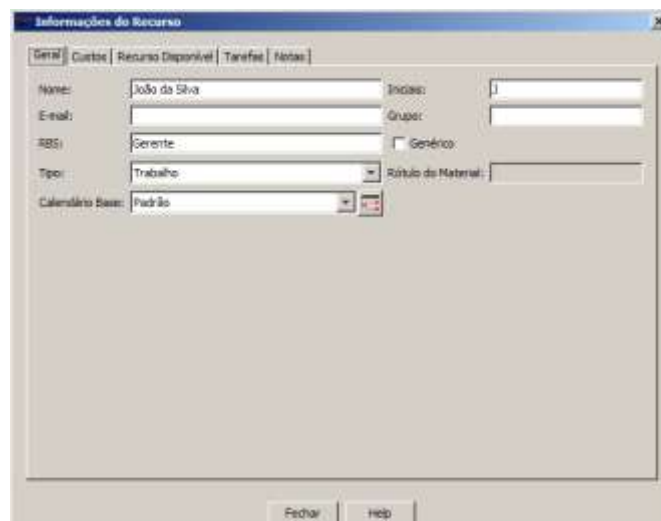
Para acessar as informações de um recurso, selecione o recurso e clique sobre a opção Information.

Exemplo:



A estrutura disponível assim que você acessa a tela de **Information** pela primeira vez é encontrada guias dentro de cada uma das diferentes informações.

Exemplo:



Dentro da opção Informações do Recurso é possível encontrar cinco guias, distribuídas da seguinte forma:

- **Geral**
- **Custos**
- **Recurso Disponível**
- **Tarefas**
- **Notas**

#### 19.22.1. GERAL

Entre os principais recursos encontrados na aba geral estão todos os detalhes relacionados ao recurso. Entre esse detalhamento encontramos as

informações de cadastro do recurso como (Nome, Iniciais, Email, Grupo, RBS, Genérico, Tipo, Rótulo e Calendário Base).

Exemplo:

**Nome:** é o campo destinado a receber o nome de exibição do recurso. Exemplo: João da Silva.

**Iniciais:** é um campo destinado a armazenar a primeira letra inicial do nome do recurso que estiver sendo cadastrado. Exemplo: letra J de João da Silva.

**Email:** este campo é responsável por armazenar o endereço eletrônico de e-mail. Exemplo: [joaodasilva@projectlibre.com.br](mailto:joaodasilva@projectlibre.com.br)

**Grupo:** este campo permite identificar e agrupar recursos de objetivos comuns. Exemplo: Grupo de Gerentes, Grupo de Analistas entre outros modelos.

**RBS:** este campo é destinado organizar a estrutura hierárquica dos recursos. Exemplo: Exibir o nome do cargo, por exemplo, gerente.

**Genérico:** este campo é destinado a exibir o nome genérico de um recurso. Exemplo: Ao invés de chamar João da Silva posso chamar apenas pelo cargo que é Gerente.

**Tipo:** campo utilizado para exibir o tipo de recurso que está sendo exibido, por padrão os valores são Trabalho e Material. Exemplo o João da Silva trabalha por horas logo ele será um recurso de trabalho, porque é a opção que permite trabalhar com horas.

**Rótulo de material:** esse campo é utilizado para classificar recursos do tipo material e agrupa-los por tipo. Exemplo: se eu tiver um recurso do tipo material chamado canetas, eu posso criar um rótulo chamado materiais de

escritório, desta forma eu consigo identificar de forma mais rápida este tipo de recurso.

**Calendário Base:** esse campo é utilizado para escolher o tipo calendário que será utilizado pelo recurso. E através do calendário que é definido as horas de diárias de trabalho, períodos de folga e etc. Exemplo: Se o recurso João da Silva precisará trabalhar 12 horas por dia é recomendado que você crie um calendário com esse período de trabalho e através do campo calendário base informe este calendário para o João da Silva.

### 19.22.2. CUSTOS

Na aba recurso o principal benefício é a possibilidade de se trabalhar com valores do recurso. Nele é possível encontrar as informados relacionadas aos custos como nome do recurso, acumular e suas taxas.

Exemplo:

Informações do Recurso

Gerar | Custos | Recursos Disponíveis | Taxas | Notas

Nome: João da Silva

Tabelas de Taxas de Custo

Data Efetiva	Taxa Padrão	Taxa de Hora Extra	Custo/Uso
01/01/2010	R\$ 0,00/hora	R\$ 0,00/hora	R\$ 0,00

Acumular: [seta]

Fundo Help

**Nome:** é o campo destinado a receber o nome de exibição do recurso. Exemplo: João da Silva.

**Tabelas de taxas de custos:** esse campo é destinado a trabalhar com até no máximo cinco tabelas de valores que podem ser utilizadas para simular cenários que envolva custos no projeto. Esses valores estão distribuidor por Taxa Padrão que corresponde ao valor hora normal, Taxa de Horas Extras corresponde ao valor da hora extra e também ao Custo/Uso que seria o valor fixo.

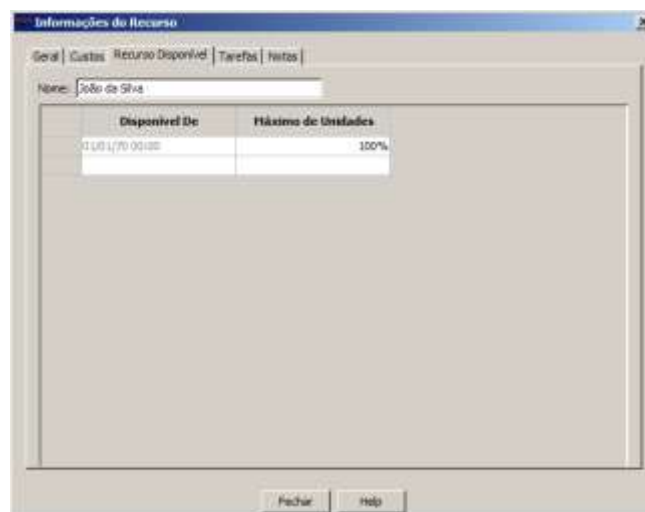
**Acumular:** esse campo é destinado a exibir e permitir a escolha da forma de pagamento utilizado para o recurso. Entre suas opções é possível encontrar o item Rateado, Início e Fim. A opção padrão é o item Rateado

que dá a flexibilidade de realizar o pagamento a qualquer momento no projeto, enquanto a opção Início permite efetuar o pagamento no início e a opção Fim realizar o pagamento no final.

### 19.22.3. RECURSO DISPONÍVEL

Assim que a aba recurso disponível é acessada encontramos os campos *Disponível de* e *Máximo de Unidades* em sua estrutura.

Exemplo:



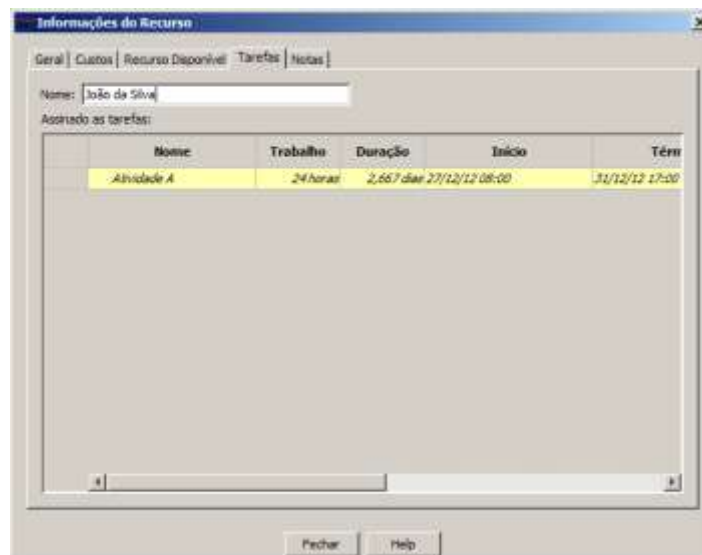
Disponível de	Máximo de Unidades
1 US 1/70 00:00	100%

### 19.22.4. TAREFAS

A aba tarefas é a responsável por exibir as atividades em que o recurso atua, ou seja, em qual tarefa ele está sendo utilizado. Nela é possível encontrar o nome da tarefa, as horas que serão utilizadas, duração da atividade, data de início e término entre outras informações.

Exemplo:

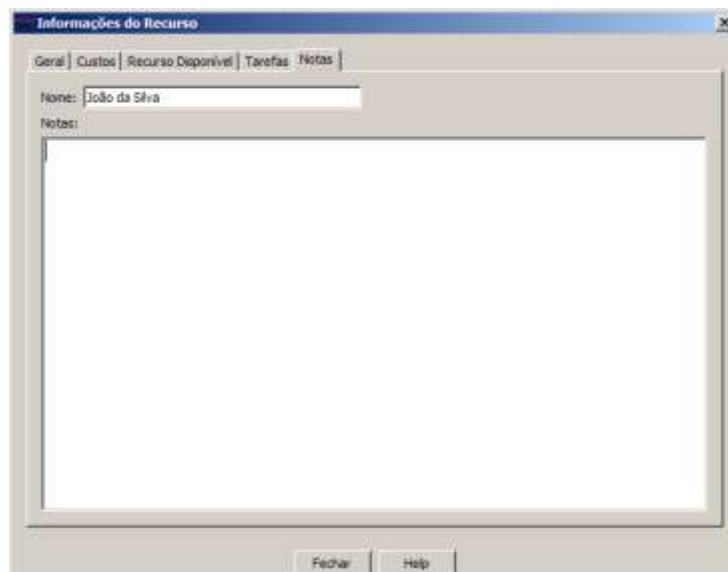




#### 19.22.5. NOTAS

Esta aba é responsável por manter um local centralizado e totalmente disponível no cadastro do recurso destinado a realizar descrições.

Exemplo:



#### 19.23. CALENDAR

A opção **“Calendar” – Calendário** é destinado apenas aos recursos presente no projeto, utilizada exclusivamente para realizar a mudança no calendário do recurso, definir períodos de folga e horários de trabalho. Para executar a modificação selecione o recurso que terá o seu calendário alterado e utilize

diretamente a opção **Resource – “Recursos”** presente aba **Recursos**, acesse a opção **Calendar - Calendários**.

Exemplo:



Assim que a ação for realizada será exibido no calendário o nome do recurso que está selecionado a fim de que não ocorram alterações incorretas e facilite a leitura do recurso. Nesse momento acesse a opção **Para** e realize a alteração do calendário e ao término clique em **OK**.

Exemplo:



## 19.24. NOTES

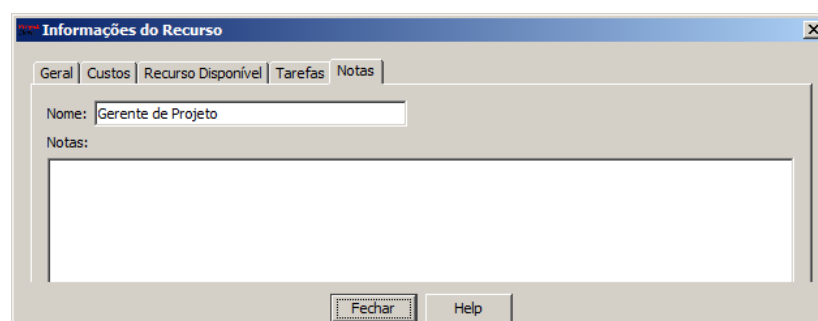
A opção chamada **“Notes”** - Notas é uma opção utilizada para descrever informações sobre o recurso. Para executar o acesso a esta opção, selecione o recurso que terá as anotações inseridas ou alteradas. Utilize diretamente a opção **Resource – “Recursos”** presente aba **Recursos**, acesse a opção **Notes - Notas**.

Exemplo:



Ao realizar essa operação será possível visualizar uma área destinada a realizar a descrição de alguma informação relacionada ao recurso.

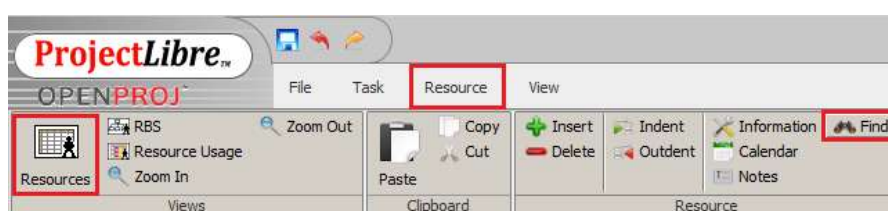
Exemplo:



## 19.25.FIND

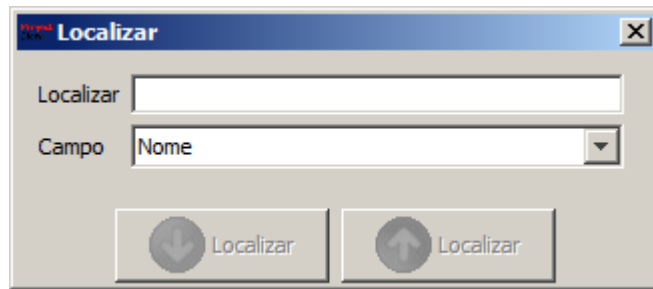
A opção **“Find”** – Pesquisar é um recurso utilizado para procurar informações dentro da estrutura de campos do ProjectLibre 1.5. Para executar o acesso a esta opção utilize diretamente a opção **Resource – “Recursos”** presente aba **Recursos**, acesse a opção **Find - Procurar**.

Exemplo:



Após realizar a operação de acesso ao recurso **“Find” – Procurar**. Na caixa Localizar informe a descrição do texto a ser procurado, escolha em qual campo será realizada a busca e também o sentido da busca, as opções são de baixo para cima e de cima para baixo. Dependendo do número da linha do cronograma em que se encontra esse item facilita a pesquisa de informações e não vai requerer o uso da barra de rolagem do programa.

Exemplo:



## 19.26. EXERCÍCIOS

1. O que é um recurso?

---

---

---

---

2. Em qual local é realizada o registro dos recursos do projeto?

---

---

---

---

3. Quais colunas são exibidas na visão Resources?

---

---

---

---

4. Quais os dois tipos de recurso que o programa trabalha?

---

---

---

---

5. Qual a finalidade de utilizar recursos do tipo trabalho?

---

---

---

---

## 20. TAREFAS

### 20.1. SOBRE AS TAREFAS



#### O que é uma tarefa?

Outro assunto muito tratado em projetos está relacionado a parte de “tarefas”. As tarefas representam dentro da estrutura de projetos as atividades desempenhadas por seus recursos. Podemos por exemplo, ter um recurso no projeto designado faxineiro que onde sua principal tarefa é efetuar os trabalhos relacionados a limpeza, ou ainda podemos ter um profissional da computação responsável pelas atividades e digitação de relatórios e o computador que processa as informações

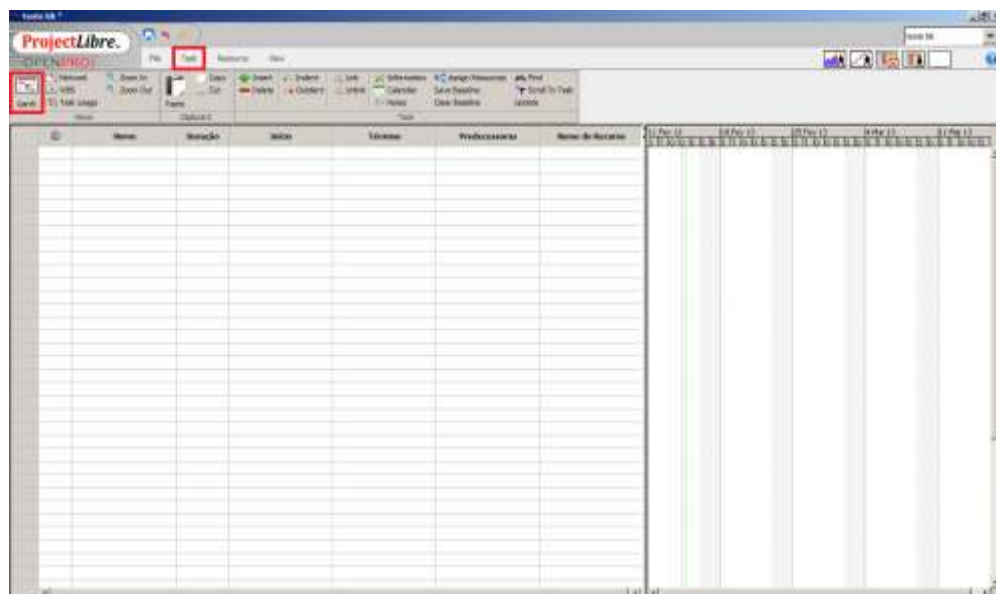
digitadas por este recursos. Cada tarefa a ser executada contara com recursos destinados ao projeto.

## 20.2. CADASTRAR TAREFAS

A interface gráfica relacionada ao cadastro de tarefas em projetos é acessada através da aba Tarefas – “Tasks”. Seu principal além de armazenar as atividades, as fases e marcos de um projeto. Neste espaço é possível cadastrar todas as informações relacionadas as atividades, como data de início e fim, duração, nome da tarefa e o nome do recurso responsável pela execução da tarefa.

Exemplo:

Exemplo:




A visão de Gantt como é conhecido este espaço de registro, e ele é composto por padrão de 8 colunas. São elas:

- ID
- Indicadores
- Nome
- Duração
- Início
- Término
- Predecessoras
- Nome dos Recursos

As colunas ficaram assim distribuídas:




11. **ID:** Esta coluna tem por principal objetivo exibir o número de identificação das tarefas do projeto.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. O número de identificação das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

		Nome
1		Atividade

12. **Indicadores:** Esta coluna tem por principal objetivo exibir os indicadores de tarefas, geralmente os indicadores mais comuns são restrições e anotações relacionadas às atividades.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. A coluna de indicadores das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

		Nome
1	 	Atividade

13. **Nome:** Esta coluna tem por principal objetivo ser utilizada para o lançamento e exibição dos nomes das tarefas.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. A coluna de Nome das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

Nome
Atividade

14. **Duração:** Esta coluna tem por principal objetivo ser utilizada para o lançamento e exibição das durações das tarefas.

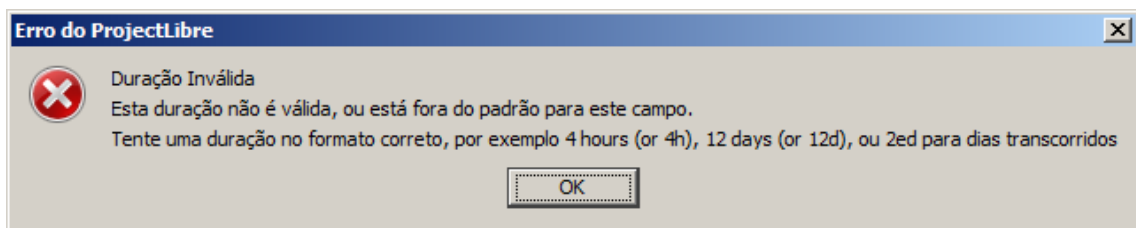
- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. A coluna de Duração das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

Duração
2 dias

As principais durações encontradas no programa são:

TIPO	DESCRIÇÃO
<b>Hora / Hr / H</b>	Representa a duração em horas.
<b>Dia / D</b>	Representa a duração em dias.
<b>/Mês ou /M</b>	Representa a duração em mês.
<b>/Semana ou /S</b>	Representa a duração em semanas.
<b>/Minuto ou /Min</b>	Representa a duração em minutos.
<b>/Ano ou /A</b>	Representa a duração em anos.

Qualquer valor digitado fora da escala informada será exibida uma mensagem de erro da seguinte forma:



15. **Início:** Esta coluna tem por principal objetivo inserir e exibir a hora e data de início da tarefa. Desta forma as atividades conseguem informar o período de início de sua respectiva duração.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. A coluna de Início das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

Início
12/02/13 08:00

16. **Término:** Esta coluna tem por principal objetivo inserir e exibir a hora e data de término da tarefa. Desta forma as atividades conseguem informar o período de término de sua respectiva duração.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. A coluna de Término das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

Término
13/02/13 17:00

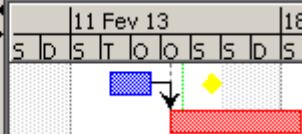
17. **Predecessoras:** Esta coluna tem por principal objetivo inserir e exibir a ordem de ligação das tarefas das tarefas. São necessárias pelo menos duas atividades



para que a ligação seja realizada. Desta forma as atividades conseguem informar o período de término de sua respectiva duração.


- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. A coluna de Predecessoras das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

	Nome	Predecessoras
1	Atividade	
2	Atividade	1



18. **Nome do Recurso:** Esta coluna tem por principal objetivo inserir e exibir a o nome do recurso responsável pela execução das tarefas do projeto. Desta forma as atividades conseguem informar o período de término de sua respectiva duração.

- Alguns exemplos de sua utilização:
  - i. A coluna de Nome do Recurso das tarefas fica armazenada da seguinte forma.

		Nome	Nome do Recurso
1		Atividade	
2		Atividade	Analista de Sistema

### 20.3. REALIZAR O CADASTRO DE TAREFAS:

Para iniciar o cadastro das tarefas sobre a linha em branco presente abaixo da coluna de nome, digite os dados da atividade.

Exemplo:



	Nome	Duração	Início	Término
1	Atividade	0 dias? 31/12/88 08:00		31/12/88 08:00

Sendo que, não é necessário salvar cada cadastro individualmente, esta operação pode ser realizada no momento de salvar. Entretanto, recomenda-se como boa prática, definir

um período para realizar esta operação. Desta forma, sempre haverá cópias de segurança do arquivo que está sendo atualizado. Caso ocorra problemas será possível recorrer a este backup.

Durante o processo de salvar arquivos no ProjectLibre 1.5, o programa atua diretamente em diversas áreas da estrutura do software. Desta forma, o sistema consegue incluir dentro da mesma operação a preservação automática de todo o catálogo de informações registradas no projeto. Entre esses dados estão às tarefas, recurso, calendários, custos e horas de trabalho. Esta ação se faz necessária a fim de que, não seja necessário realizar a ação de salvar, para que não seja necessário guardar individualmente cada parte dos recursos do projeto.

## 20.4. EXERCÍCIOS

1. Qual o caminho utilizado para acesso ao local onde é realizado o cadastro de tarefas no ProjectLibre?

---

---

---

---

2. Quais as colunas padrões exibidas no Gantt?

---

---

---

---

---

3. Quais os tipos de duração são utilizados pelas tarefas?

---

---

---

---

4. Qual mensagem é exibida se uma duração for inserida de forma incorreta?

---

---

---

---

5. Que informação é exibida na coluna indicadores?

---

---

---

---

## 21. CAMPOS DO PROJECTLIBRE 1.5

### 21.1. SOBRE AS COLUNAS E CAMPOS

O ProjectLibre 1.5 possui uma lista bem completa com várias colunas em sua estrutura. A estrutura de campos permite extrair diversas informações relacionadas às tarefas, recursos e ao próprio projeto. A lista completa com os nomes de todas as colunas está descrita na seguinte ordem:

ID	COLUNA/CAMPO	DESCRIÇÃO
1	% CV	Esta coluna representa o Percentual Variação de Custo, também conhecido como (CostVariancePercent).
2	% Completa	Esta coluna representa a atual situação da tarefa disponível em porcentagem.
3	% SV	Esta coluna representa a Agenda percentual de variância, também conhecido como (Schedule VariancePercent).
4	% de Trabalho Completa	Esta coluna representa o percentual de trabalho completado até o momento.
5	ACWP	Esta coluna representa o custo real do trabalho realizado, também conhecido como (ActualCost of Work Performed).
6	Apenas modificado	Esta coluna representa que se o checkbox for marcado a tarefa encontra-se alterada caso contrário não.
7	Atraso da Nivelção	Esta coluna representa a duração de atraso em referência ao nivelamento dos recursos.
8	BAC	Esta coluna representa o orçamento na conclusão, também conhecido como (Budget at Completion).
9	BCWP	Esta coluna representa o Custo orçado do trabalho realizado, também conhecido como (BudgetedCost of Work Performed).
10	BCWS	Esta coluna representa o Custo orçado do trabalho agendado, também conhecido como (BudgetedCost of Work Scheduled).
11	CPI	Esta coluna representa o Índice de custo Performance, também conhecido como (CostPerformance Index).
12	CSI	Esta coluna representa o Custo Índice Agenda, também conhecido como (Cost Schedule Index).
13	CV	Esta coluna representa o Variação de Custo (CostVariance).
14	Calendário de Tarefas	Esta coluna representa qual o calendário está sendo utilizado pelas tarefas do projeto.
15	Completado desde	Esta coluna representa que a tarefa teve seu preenchimento

		Completado desde determinada data/hora.
16	Completo	Esta coluna representa que se o checkbox for marcado a tarefa encontra-se concluída caso contrário em andamento.
17	Criado	Esta coluna representa a data e hora de criação de uma determinada tarefa.
18	Critico	Esta coluna representa que se o checkbox for marcado a tarefa é crítica caso contrário é não crítica.
19	Custo	Esta coluna representa o custo total projetado para determinadas atividades ou do projeto.
20	Custo Atual	Esta coluna representa o custo atual das atividades ou do projeto.
21	Custo Fixado	Esta coluna representa o custo fixo das atividades ou do projeto.
22	Custo Fixado Acumulado	Esta coluna representa o custo fixo acumulado das atividades ou do projeto.
23	Custo Fixado Atual	Esta coluna representa o custo fixo atual das atividades ou do projeto.
24	Custo da Linha de Base	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base zero.
25	Custo da Linha de Base 1	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base um.
26	Custo da Linha de Base 2	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base dois.
27	Custo da Linha de Base 3	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base três.
28	Custo da Linha de Base 4	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base quatro.
29	Custo da Linha de Base 5	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base cinco.
30	Custo da Linha de Base 6	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base seis.
31	Custo da Linha de Base 7	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base sete.
32	Custo da Linha de Base 8	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base oito.
33	Custo da Linha de Base 9	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base nove.
34	Custo da Linha de Base 10	Este campo esta destinado a armazenar o custo de atividades e do projeto salva na linha de base dez.
35	Custo Restante	Este campo é destinado a armazenar o custo restante de uma tarefa.
36	Custo1	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
37	Custo2	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
38	Custo3	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
39	Custo4	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
40	Custo5	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
41	Custo6	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
42	Custo7	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
43	Custo8	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
44	Custo9	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
45	Custo10	Este campo é destinado a armazenar um determinado custo.
46	Data de Contenção	Este campo é utilizado para exibir a data de contenção de uma tarefa ela também é conhecida como data de restrição.
47	Data1	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
48	Data2	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
49	Data3	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
50	Data4	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
51	Data5	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
52	Data6	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
53	Data7	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.

54	Data8	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
55	Data9	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
56	Data10	Este campo é destinado a armazenar uma determinada data.
57	Deslocamento do Término	Este campo esta relacionado a duração de deslocamento em relação ao seu término, geralmente aplicada as tarefas ou ao projeto.
58	Duração	Este campo esta relacionado a duração de uma ou mais atividades ou do projeto como um todo.
59	Duração Atual	Este campo esta relacionado a informar a duração atual de uma ou mais atividades ou do projeto inteiro.
60	Duração Linha de Base	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base zero.
61	Duração Linha de Base1	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base um.
62	Duração Linha de Base2	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base dois.
63	Duração Linha de Base3	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base três.
64	Duração Linha de Base4	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base quatro.
65	Duração Linha de Base5	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base cinco.
66	Duração Linha de Base6	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base seis.
67	Duração Linha de Base7	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base sete.
68	Duração Linha de Base8	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base oito.
69	Duração Linha de Base9	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base nove.
70	Duração Linha de Base10	Este campo esta destinado a armazenar a duração de atividades e do projeto salva na linha de base dez.
71	Duração Restante	Este campo esta destinado a armazenar a duração restante de atividades e do projeto.
72	Duração Transcorrida	Este campo esta destinado a armazenar a duração transcorrida de atividades e do projeto.
73	Duração01	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
74	Duração02	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
75	Duração03	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
76	Duração04	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
77	Duração05	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
78	Duração06	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
79	Duração07	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
80	Duração08	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
81	Duração09	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
82	Duração10	Este campo esta destinado a armazenar uma determinada duração.
83	EAC	Esta coluna representa a Estimar em completa (Estimate at Complete).
84	EAP	Esta coluna representa a Estrutura Analítica do Projeto.
85	EAP Pai	Esta coluna representa a Estrutura Analítica do Projeto principal.
86	Esforço dirigido	Este campo de esforço dirigido é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox e permite garantir um maior esforço para determinadas tarefas.
87	Estimado	Este campo estimado é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que definido através de um checkbox e permite escolher se a tarefa é estimada ou não.
88	Fim do Prazo	Este campo chamado de fim do prazo permite definir uma data final para conclusão da tarefa, mais utilizada para controle gerencial e ações nas atividades.
89	Flag1	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que

		pode ser definido através de um checkbox.
90	Flag2	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
91	Flag3	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
92	Flag4	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
93	Flag5	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
94	Flag6	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
95	Flag7	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
96	Flag8	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
97	Flag9	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
98	Flag10	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
99	Flag11	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
100	Flag12	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
101	Flag13	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
102	Flag14	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
103	Flag15	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
104	Flag16	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
105	Flag17	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
106	Flag18	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
107	Flag19	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
108	Flag20	Este campo é destinado a armazenar um valor verdadeiro ou falso que pode ser definido através de um checkbox.
109	Folga Total	Este campo é utilizado para informar a duração de folga total da tarefa ou do projeto.
110	Folga Total do Início	Este campo é utilizado para informar a data de início da folga de uma tarefa ou do projeto.
111	Folga Total do Término	Este campo é utilizado para informar a data de término da folga de uma tarefa ou do projeto.
112	Folga do Término	Este campo é utilizado para informar a duração de folga do término da tarefa ou do projeto.
113	Fonética do Recurso	Este campo geralmente só é utilizado em versões de outros idiomas por envolver o uso de caracteres símbolos como nas linguagens asiáticas.
114	Grupo do Recurso	Este campo é utilizado para classificar os recursos cadastrados. Exemplo: Grupo de Gerente de Projetos.
115	ID	Este campo é o número de identificação da tarefa.
116	ID do Projeto	Este campo é o número de identificação do projeto.
117	ID Único	Este campo é o número de identificação da tarefa semelhante ao campo ID.
118	ID Único das Predecessoras	Este campo é o número de identificação das tarefas predecessoras.
119	ID Único das Sucessoras	Este campo é o número de identificação das tarefas sucessoras.
120	Ignorar Recurso do Calendário	Este campo permite definir se tarefa irá optar por seguir o seu calendário ignorando o calendário do recurso.
121	Indicadores	Este campo é utilizado para visualizar informações das tarefas através de indicadores de anotações, tarefas atrasadas, tarefas futuras e etc.

122	Iniciais do Recurso	Este campo exhibe a primeira letra do nome do recurso cadastrado na planilha de recursos.
123	Início	Este campo é destinado a exhibir e inserir a data de início da tarefa.
124	Início Antecipado	Este campo é destinado a exhibir ou inserir a data de início antecipado da tarefa.
125	Início Atrasado	Este campo é destinado a exhibir ou inserir a data de início atrasado da tarefa.
126	Início Atual	Este campo é destinado a exhibir ou inserir a data de início atual da tarefa.
127	Início da Linha de Base	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base zero.
128	Início da Linha de Base 1	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base um.
129	Início da Linha de Base 2	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base dois.
130	Início da Linha de Base 3	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base três.
131	Início da Linha de Base 4	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base quatro.
132	Início da Linha de Base 5	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base cinco.
133	Início da Linha de Base 6	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base seis.
134	Início da Linha de Base 7	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base sete.
135	Início da Linha de Base 8	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base oito.
136	Início da Linha de Base 9	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base nove.
137	Início da Linha de Base 10	Este campo esta destinado a armazenar a data de início de atividades e do projeto salva na linha de base dez.
138	Início da Folga	Este campo é destinado a informar a data de início da folga.
139	Início do Adiantamento	Este campo é destinado a informar a data de início do adiantamento.
140	Início1	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
141	Início2	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
142	Início3	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
143	Início4	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
144	Início5	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
145	Início6	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
146	Início7	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
147	Início8	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
148	Início9	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
149	Início10	Este campo está destinado a armazenar datas de início.
150	Marcar Tarefa como um Marco	Este campo permite que uma tarefa vire um marco, geralmente utilizada para fechar uma etapa do projeto.
151	Método de Valor Agregado	Este campo é utilizado para se definir a forma de acompanhamento do projeto ou da tarefa, geralmente é utilizado por padrão o campo % Completado e também o % Completado Fisicamente.
152	Nome	Este campo é utilizado para exhibir e inserir o nome das tarefas de um projeto.
153	Nome do Recurso	Este campo é utilizado para exhibir e inserir o nome do recurso na tarefa.
154	Notas	Este campo é utilizado para inserir anotações ou descrições sobre tarefas.
155	Número1	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
156	Número2	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
157	Número3	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas

		e números.
158	Número4	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
159	Número5	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
160	Número6	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
161	Número7	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
162	Número8	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
163	Número9	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
164	Número10	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
165	Número11	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
166	Número12	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
167	Número13	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
168	Número14	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
169	Número15	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
170	Número16	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
171	Número17	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
172	Número18	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
173	Número19	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
174	Número20	Este campo é destinado a armazenar valores numéricos como fórmulas e números.
175	Parado	Este campo é destinado a armazenar a data de parado de uma tarefa do projeto.
176	Parent id	Este campo é o número de identificação pai.
177	Predecessoras	Este campo representa o número de identificação das tarefas predecessoras.
178	Predecessoras EAP	Este campo representa o número de identificação das tarefas predecessoras da Estrutura Analítica do Projeto.
179	Prioridade	Este campo representa o nível de prioridade da Tarefa, os valores vão de 0 a 1000.
180	Reinício	Este campo corresponde a data de reinício da tarefa.
181	SPI	Esta coluna representa o Horário Performance Índice (Schedule Performance Index).
182	SV	Esta coluna representa a Agende Variância (Schedule Variance).
183	Sucessoras	Este campo representa o número de identificação das tarefas sucessoras.
184	Sucessoras EAP	Este campo representa o número de identificação das tarefas sucessoras na estrutura analítica do projeto.
185	TCPI	Esta coluna representa Para completar Índice de Desempenho ( To Complete Performance Index).
186	Tempo Ocioso	Este campo representa a duração do tempo de ociosidade em determinada tarefa ou projeto.
187	Texto1	Este campo é destinado a armazenar textos.
188	Texto2	Este campo é destinado a armazenar textos.
189	Texto3	Este campo é destinado a armazenar textos.



190	Texto4	Este campo é destinado a armazenar textos.
191	Texto5	Este campo é destinado a armazenar textos.
192	Texto6	Este campo é destinado a armazenar textos.
193	Texto7	Este campo é destinado a armazenar textos.
194	Texto8	Este campo é destinado a armazenar textos.
195	Texto9	Este campo é destinado a armazenar textos.
196	Texto10	Este campo é destinado a armazenar textos.
197	Texto11	Este campo é destinado a armazenar textos.
198	Texto12	Este campo é destinado a armazenar textos.
199	Texto13	Este campo é destinado a armazenar textos.
200	Texto14	Este campo é destinado a armazenar textos.
201	Texto15	Este campo é destinado a armazenar textos.
202	Texto16	Este campo é destinado a armazenar textos.
203	Texto17	Este campo é destinado a armazenar textos.
204	Texto18	Este campo é destinado a armazenar textos.
205	Texto19	Este campo é destinado a armazenar textos.
206	Texto20	Este campo é destinado a armazenar textos.
207	Texto21	Este campo é destinado a armazenar textos.
208	Texto22	Este campo é destinado a armazenar textos.
209	Texto23	Este campo é destinado a armazenar textos.
210	Texto24	Este campo é destinado a armazenar textos.
211	Texto25	Este campo é destinado a armazenar textos.
212	Texto26	Este campo é destinado a armazenar textos.
213	Texto27	Este campo é destinado a armazenar textos.
214	Texto28	Este campo é destinado a armazenar textos.
215	Texto29	Este campo é destinado a armazenar textos.
216	Texto30	Este campo é destinado a armazenar textos.
217	Tipo	Este campo é destinado a exibir o tipo de tarefa geralmente representada por Unidades Fixadas, Trabalho Fixado ou Duração Fixada.
218	Tipo da Despesa	Este campo é destinado a exibir o tipo de despesa da tarefa, geralmente é representado pelas informações Capitalizado, Despesa, Nenhum, Direto, Indireto e Custo de Partida.
219	Tipo de Contenção	Este campo é destinado a exibir o tipo de contenção da tarefa, geralmente é representado pela O mais cedo possível, o mais tarde possível e etc.
220	Trabalho	Este campo representa a quantidade de horas que determinado recurso ficará disponível para aquela determinada tarefa, também conhecida pela palavra alocação de horas.
221	Trabalho Atual	Este campo representa a quantidade de horas atuais que foram gastas em determinadas tarefas ou no projeto.
222	Trabalho da Linha de Base	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base zero.
223	Trabalho da Linha de Base1	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base um.
224	Trabalho da Linha de Base2	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base dois.
225	Trabalho da Linha de Base3	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base três.
226	Trabalho da Linha de Base4	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base quatro.
227	Trabalho da Linha de Base5	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base cinco.
228	Trabalho da Linha de Base6	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base seis.

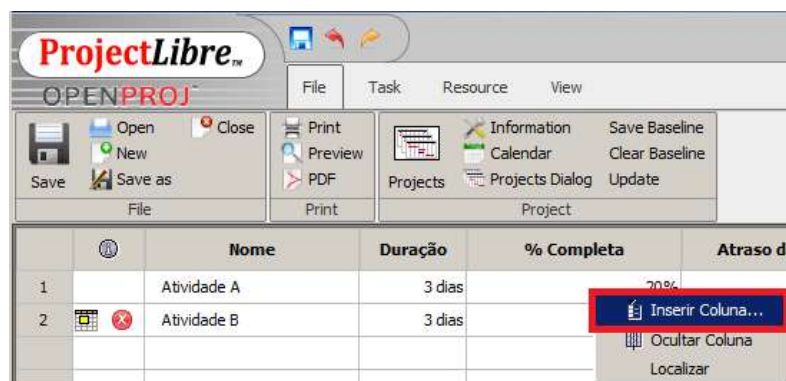
229	Trabalho da Linha de Base7	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base sete.
230	Trabalho da Linha de Base8	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base oito.
231	Trabalho da Linha de Base9	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base nove.
232	Trabalho da Linha de Base10	Este campo esta relacionado a quantidade de horas de uma ou mais atividades ou do projeto salva na linha de base dez.
233	Trabalho Restante	Este campo esta relacionado a quantidade de horas restantes para a conclusão de tarefas ou do projeto.
234	Término	Este campo esta relacionado a data de término de uma tarefa ou projeto.
235	Término Antecipado	Este campo é destinado a data de término antecipado.
236	Término Atrasado	Este campo é destinado a armazenar a data de término atrasado.
237	Término Atual	Este campo é destinado a armazenar a data de término atual.
238	Término da Linha de Base	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base zero.
239	Término da Linha de Base1	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base um.
240	Término da Linha de Base2	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base dois.
241	Término da Linha de Base3	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base três.
242	Término da Linha de Base4	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base quatro.
243	Término da Linha de Base5	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base cinco.
244	Término da Linha de Base6	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base seis.
245	Término da Linha de Base7	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base sete.
246	Término da Linha de Base8	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base oito.
247	Término da Linha de Base9	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base nove.
248	Término da Linha de Base10	Este campo esta destinado a armazenar a data de término de atividades e do projeto salva na linha de base dez.
249	Término1	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
250	Término2	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
251	Término3	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
252	Término4	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
253	Término5	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
254	Término6	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
255	Término7	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
256	Término8	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
257	Término9	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
258	Término10	Este campo esta destinado a armazenar datas de término.
259	Unidades Atribuídas	Este campo esta relacionado a quantidade de recursos atribuídos a uma tarefa do projeto, ele é representado sempre em percentual %.
260	VAC	Esta coluna representa o Valor na Conclusão ( Value at Completion).
261	É pai na EAP	Esta coluna representa a tarefa principal em uma Estrutura Analítica do Projeto.
262	WBS	Esta coluna representa Quebra da Estrutura de Trabalho ( Work Breakdown Structure).
263	RBS	Esta coluna representa Estrutura de Divisão de Recursos (Resource Breakdown Structure).

## 21.2. INSERINDO UMA COLUNA NO PROJECTLIBRE.

Conforme dito anteriormente o programa possui uma lista completa de colunas que possibilitam realizar a extração de diversos dados de tarefas, recursos e do próprio projeto. Agora, como trabalhar com essas opções?. O primeiro passo é aprender inserir esses dados nas exibições do software. A lista completa de todas as colunas do ProjectLibre 1.5 pode ser acessada clicando com o botão direito sobre o nome de qualquer uma coluna presente nas visões e utilizando a opção **Inserir Coluna**.

Esta mesma opção pode ser utilizada para se inserir colunas nas tabelas de visões.

Exemplo:



## 21.3. OCULTANDO UMA COLUNA NO PROJECTLIBRE.

Para melhorar a leitura de informações durante o uso do programa ProjectLibre 1.5 uma das opções é ocultar as colunas que não estão sendo utilizadas naquele momento nas visões da tabela. A qualquer momento essa ação pode ser feita clicando com o botão direito sobre o nome de qualquer uma coluna presente nas visões e utilizando a opção **Ocultar Coluna**.

Exemplo:

