

Webis

Linguagem e ambiente *Web* acessível de
programação

Sumário

1. **Introdução**
2. Linguagem
3. *HTML5 e JavaScript*
4. Máquina Webis
5. Ambiente Webis
6. Utilização do Webis na ACIC
7. Jogo COMe SOMe
8. Conclusão

Introdução

- Linguagens são voltadas para o uso profissional.
- A linguagem Telis se aproxima do usuário final.
- Garantir a acessibilidade.
- Utilização da *Web* como plataforma de desenvolvimento.

Objetivos específicos

- Definir uma linguagem de programação com sintaxe e semântica baseada em Telis.
- Desenvolver o ambiente Web de execução para a linguagem definida.
- Desenvolver o ambiente Web de programação para a linguagem definida.
- Garantir a acessibilidade dos ambientes de execução e de programação desenvolvidos.
- Disponibilizar na linguagem elementos que permitam a utilização e manipulação de sons 3D.

Sumário

1. Introdução
- 2. Linguagem**
3. *HTML5 e JavaScript*
4. Máquina Webis
5. Ambiente Webis
6. Utilização do Webis na ACIC
7. Jogo COMe SOMe
8. Conclusão

Linguagem

- Utilização da sintaxe e semântica da linguagem Telis.
- Pilha.
- Primitivas.
- Variáveis e escopo.
- Modelos, agendas e atores.

Linguagem

- Apliques.
- Modelo de execução.
- Interrupções.
 - Estímulos.
 - Troca de mensagens entre atores
- Sistema de som.

Linguagem

- `fixarSom`
- `fixarSomContínuo`
- `comSom`
- `semSom`
- `pegarMicrofone`
- `calibrarSom`

Sumário

1. Introdução
2. Linguagem
3. ***HTML5 e JavaScript***
4. Máquina Webis
5. Ambiente Webis
6. Utilização do Webis na ACIC
7. Jogo COMe SOMe
8. Conclusão

HTML5 e JavaScript

- JavaScript e o modelo de execução em navegadores *Web*.
 - Execução em fluxo único.
 - Eventos e temporizadores.
 - *Web Workers* e paralelismo.
- *Web Audio API*
- *HTML e Acessibilidade*.

Sumário

1. Introdução
2. Linguagem
3. *HTML5 e JavaScript*
- 4. Máquina Webis**
5. Ambiente Webis
6. Utilização do Webis na ACIC
7. Jogo COMe SOMe
8. Conclusão

Máquina Webis

- Geração de código *JavaScript*.
- Instruções da máquina.
- Sistema *runtime*.
- Gerenciamento de modelos e atores.

Sumário

1. Introdução
2. Linguagem
3. *HTML5 e JavaScript*
4. Máquina Webis
- 5. Ambiente Webis**
6. Utilização do Webis na ACIC
7. Jogo COMe SOMe
8. Conclusão

Ambiente Webis

- Acesso ao ambiente.
- Criação, edição e execução de apliques.
- Carregamento e utilização de sons.
- Acessibilidade e documentação.
- Ambiente colaborativo.

Sumário

1. Introdução
2. Linguagem
3. *HTML5 e JavaScript*
4. Máquina Webis
5. Ambiente Webis
- 6. Utilização do Webis na ACIC**
7. Jogo COMe SOMe
8. Conclusão

Utilização do Webis na ACIC

- Associação Catarinense para Integração do Cego.
- Curso de criação de páginas acessíveis e programação *Web*.
- Utilização do Webis no curso.
- Implementação de sugestões feitas pelos alunos.

Sumário

1. Introdução
2. Linguagem
3. *HTML5 e JavaScript*
4. Máquina Webis
5. Ambiente Webis
6. Utilização do Webis na ACIC
- 7. Jogo COMe SOMe**
8. Conclusão

Jogo COMe SOME

- Avaliar a aplicabilidade do sistema sonoro.
- Personagens COMe e SOME.
- Objetivo do jogador.
- Jogabilidade.

Sumário

1. Introdução
2. Linguagem
3. *HTML5 e JavaScript*
4. Máquina Webis
5. Ambiente Webis
6. Utilização do Webis na ACIC
7. Jogo COMe SOMe
- 8. Conclusão**

Conclusão

- Tríade *HTML*, *CSS* e *JavaScript*.
- Utilização do Webis.
- Sistema sonoro.
- Trabalhos futuros.