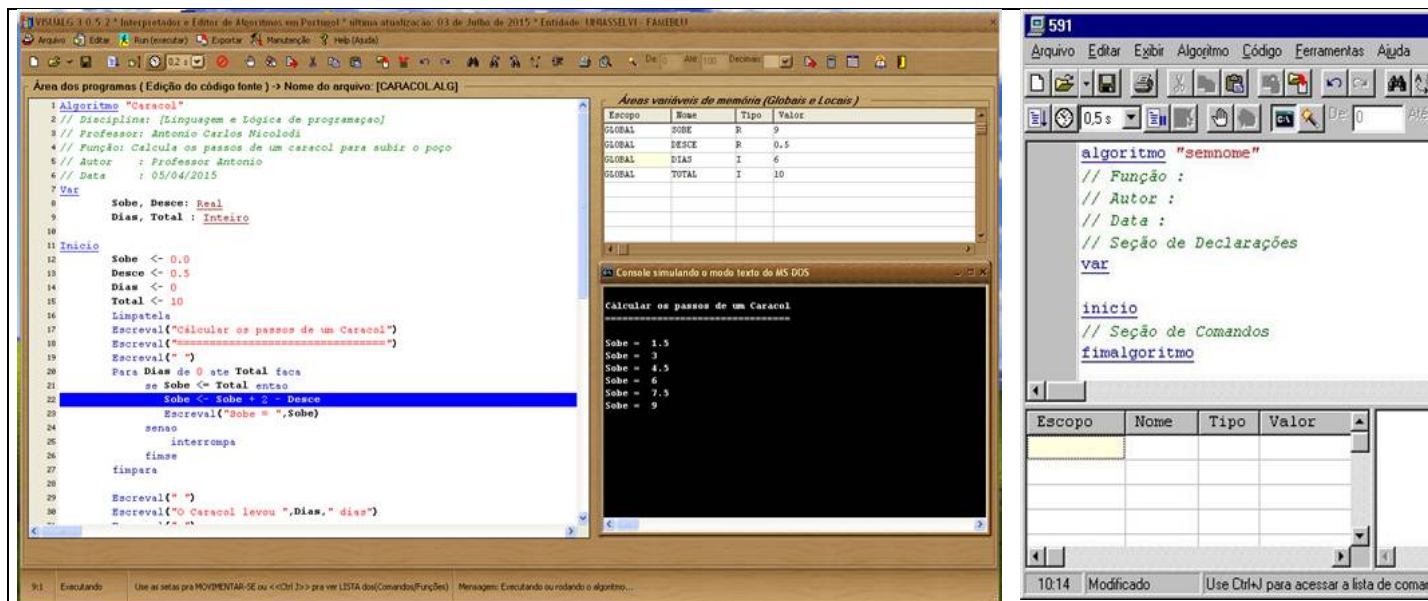


A Tela Principal do VISUALG 3.0

A tela do VISUALG compõe-se: Uma barra de menus, Uma barra de botões, uma área dos programas (ou área de edição e criação do código-fonte) e apresenta o nome dos algoritmos (arquivos). Uma área de variáveis de memória (globais e locais) dos programas, funções, procedimentos, que estão sendo executados no momento. Uma área de programas que mostra o resultado após a execução do código. E por último uma área ou **TELA** que mostra a execução do algoritmo, com o título: **"CONSOLE SIMULANDO O MODO TEXTO DO MS-DOS"**. No final contém uma barra de status contendo informações do programa e do algoritmo que está sendo editado e executado.

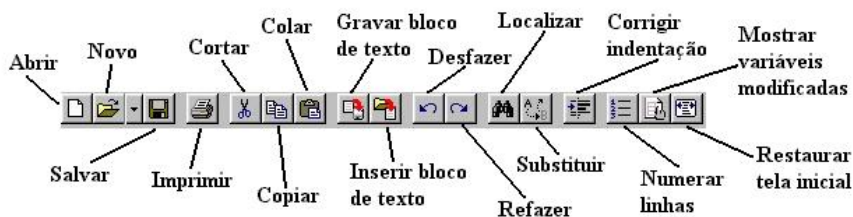
O **editor de textos** (que na versão anterior ocupava a metade superior da tela), agora ocupa metade da esquerda da tela e deverá conter o código-fonte do algoritmo em **Portugol**. Antes dos programas serem carregados, na área do editor há um **"esqueleto" de pseudocódigo, com comentários e informações** iniciais com a intenção de poupar trabalho ao usuário e de mostrar o formato básico que deve ser seguido. Mostrando a interface do VISUALG. Da esquerda mostrando a nova roupagem com seu novo layout (leiaute) e na direita mostra como era a versão **2 e a versão 2.5**, já desativada.



A Barra de Tarefas

Contém a barra do **MENU PRINCIPAL** no VISUALG 3.0, com as opções { **Arquivo**, **Editar**, **Run (executar o algoritmo)**, **Exportar**, **Manutenção**, **Help (Ajuda)** }.

Depois abaixo tem uma Barra de botões com os atalhos das opções do menu (novo, abrir, gravar, rodar, passo, time, parar, etc.), alguns botões das versões antigas foram substituídos.



Abrir [Ctrl-A]: Abre um arquivo anteriormente gravado, substituindo o texto presente no editor. Se este tiver sido modificado, o VisuAlg pedirá sua confirmação para salvá-lo antes que seja sobreposto.

Novo [Ctrl-N]: Cria um novo "esqueleto" de pseudocódigo, substituindo o texto presente no editor. Se este tiver sido modificado, o VisuAlg pedirá sua confirmação para salvá-lo antes que seja sobreposto.

Salvar [Ctrl-S]: Grava imediatamente o texto presente no editor. Na primeira vez que um novo texto é gravado, o VisuAlg pede seu nome e localização.

Imprimir: Imprime imediatamente na impressora padrão o texto presente no editor. Para configurar a impressão, use o comando Imprimir do menu Arquivo (acessível também pelo atalho **Ctrl-P**).

Cortar [Ctrl-X]: Apaga texto selecionado, armazenando-o em uma área de transferência.

Copiar [Ctrl-C]: Copia o texto selecionado para a área de transferência.

Colar [Ctrl-V]: Copia texto da área de transferência para o local em que está o cursor.

Gravar bloco de texto: Permite a gravação em arquivo de um texto selecionado no editor. A extensão sugerida para o nome do arquivo é **.inc**.

Inserir bloco de texto: Permite a inserção do conteúdo de um arquivo. A extensão sugerida para o nome do arquivo é **.inc**.

Desfazer [Ctrl-Z]: Desfaz último comando efetuado.

Refazer [Shift-Ctrl-Z]: Refaz último comando desfeito.

Localizar [Ctrl-L]: Localiza no texto presente no editor determinada palavra especificada.

Substituir [Ctrl-U]: Localiza no texto presente no editor determinada palavra especificada, substituindo-a por outra.

Corrigir Indentação [Ctrl-G]: Corrige automaticamente a *indentação* (ou tabulação) do pseudocódigo, tabulando cada comando interno com espaços à esquerda.

Numerar linhas: Ativa ou desativa a exibição dos números das linhas na área à esquerda do editor. A linha e a coluna do editor em que o cursor está em um determinado momento também são mostradas na barra de *status* (parte inferior da tela). Por motivos técnicos, esta opção é automaticamente desativada durante a execução do pseudocódigo, mas volta a ser ativada logo em seguida.

Mostrar variáveis modificadas: Ativa ou desativa a exibição da variável que está sendo modificada. Como o número de variáveis pode ser grande, muitas podem estar fora da janela de visualização; quando esta característica está ativada, o VisuAlg rola a grade de exibição de modo que cada variável fique visível no momento em está sendo modificada. Este recurso é especialmente útil quando se executa um pseudocódigo passo a passo. Por questões de desempenho, a configuração padrão desta característica é *desativada*, quando o pseudocódigo está sendo executado automaticamente. No entanto, basta clicar este botão para executá-lo automaticamente com a exibição ativada. No final da execução, a configuração volta a ser *desativada*.



Run (Executar) ou [F9]: Inicia (ou continua) a execução automática do pseudocódigo.

Executar com timer [Shift-F9]: Insere um atraso (que pode ser especificado no intervalo ao lado) antes da execução de cada linha. Também realça em fundo azul o comando que está sendo executado, da mesma forma que na execução passo a passo.

Intervalo do timer: Atraso em cada linha, para quando se deseja executar o pseudocódigo com *timer*.

Passo [F8]: Inicia (ou continua) a execução linha por linha do pseudocódigo, dando ao usuário a oportunidade de acompanhar o fluxo de execução, os valores das variáveis e a pilha de ativação dos subprogramas.

Parar [Ctrl-F2]: Termina imediatamente a execução do pseudocódigo. Evidentemente, este botão fica desabilitado quando o pseudocódigo não está sendo executado.

Liga/desliga breakpoint [F5]: Insere/remove um ponto de parada na linha em que esteja o cursor. Estes pontos de parada são úteis para a depuração e acompanhamento da execução dos pseudocódigos, pois permitem a verificação dos valores das variáveis e da pilha de ativação de subprogramas.

Desmarcar todos os breakpoints [Ctrl-F5]: Desativa todos os *breakpoints* que estejam ativados naquele momento.

Gerar valores aleatórios: Ativa a geração de valores aleatórios que substituem a digitação de dados. A faixa padrão de valores gerados é de **0 a 100 inclusive**, mas pode ser modificada (basta alterar intervalo ao lado). Para a geração de dados do tipo caractere, não há uma faixa pré-estabelecida: os dados gerados serão sempre *strings* de 5 letras maiúsculas.

Intervalo dos valores aleatórios: Faixa de valores que serão gerados automaticamente, quando esta opção estiver ativada.

Perfil [F7]: Após a execução de um pseudocódigo, exibe o número de vezes que cada uma das suas linhas foi executada. É útil para a análise de eficiência (por exemplo, nos métodos de ordenação).

Mostrar pilha de ativação [Ctrl-F3]: Exibe a pilha de subprogramas ativados num dado momento. Convém utilizar este comando em conjunto com *breakpoints* ou com a execução passo a passo.

Ajuda [F1]: Possibilita acesso às páginas de ajuda e às informações sobre o VISUALG.

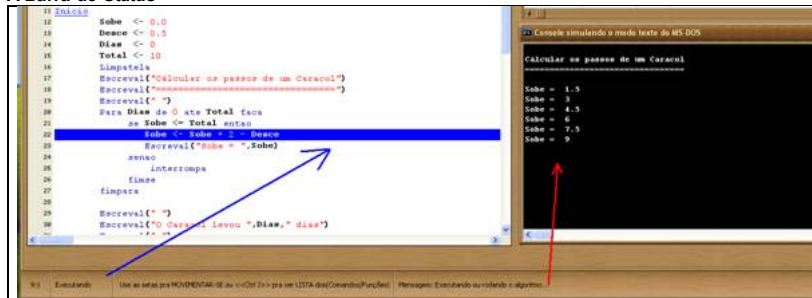
Quadro de Variáveis

Escopo	Nome	Tipo	Valor
GLOBAL	SOBE	R	9
GLOBAL	DESC	R	0,5
GLOBAL	DIAS	I	6
GLOBAL	TOTAL	I	10

É formado por uma grade na qual são mostrados o escopo de cada variável (se for do programa principal, será global; se for local, será apresentado o nome do subprograma onde foi declarada), seus nomes (também com os índices, nos casos em que sejam vetores), seu tipo: ("I" para inteiro, "R" para real, "C" para caractere e "L" para lógico) e o seu valor corrente.

A versão atual do VISUALG permite a visualização de até 500 variáveis (contando individualmente cada elemento dos vetores).

A Barra de Status



Situada na parte inferior da tela, esta barra contém: 4 partes, onde na primeira parte é apresentada o nº da **Linha : Coluna**. Ex. **9:3**. Na segunda parte dois situação atual com as palavras **Modificado, Executando, Pesquisando, Substituindo ou em Branco**.

No caso do pseudo-código seja alterado desde que foi carregado ou salvo pela última vez.

Nesta barra, há ainda uma terceira parte que mostra um texto dizendo que: pode-se usar a sequência de teclas **Ctrl e J** que mostrará todos os comandos, funções e operadores e as setas para movimentar-se no texto.

A quarta parte, mostram as mensagens sensíveis que definem cada posição do programa, identificando-as.

