

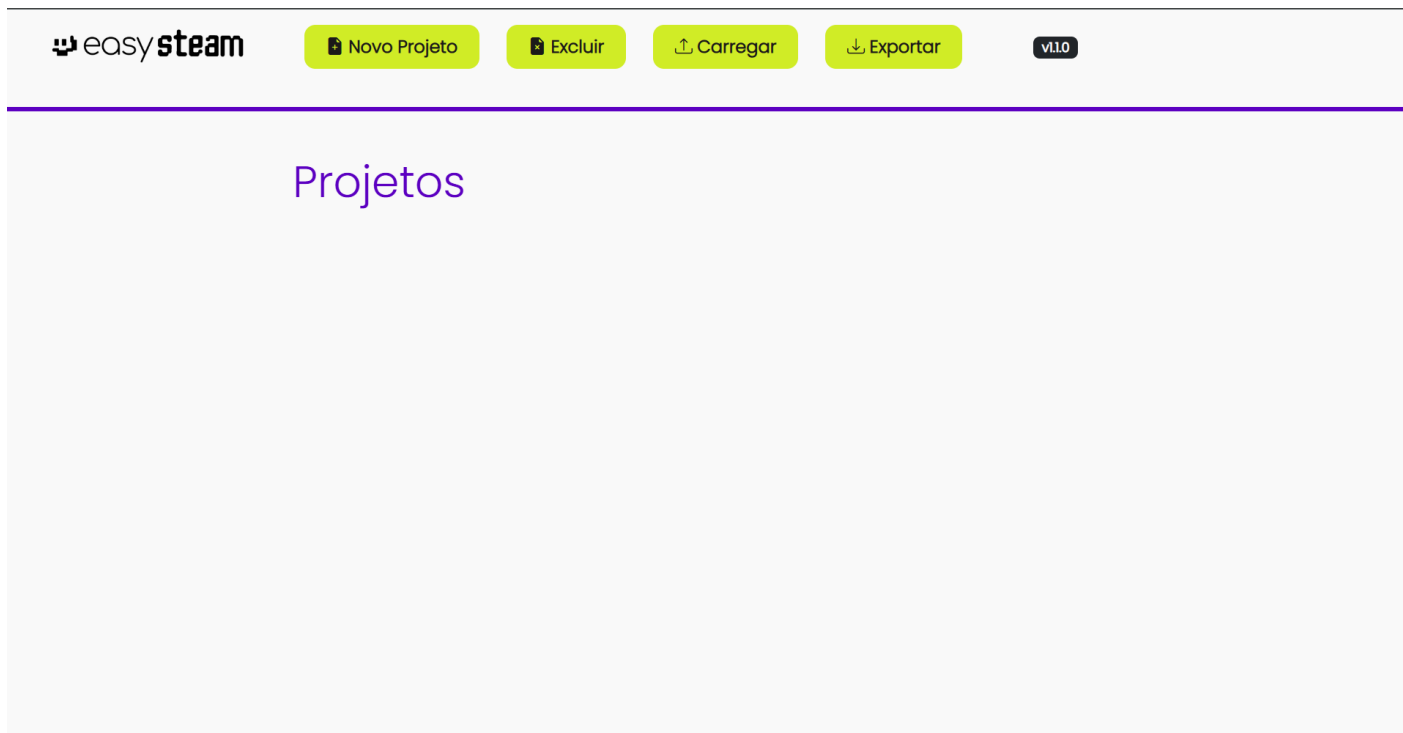
# IDE

O presente capítulo tem por objetivo explicar a utilização do ambiente de desenvolvimento em blocos e texto.

- [Página Inicial](#)
- [Ambiente em Blocos](#)
- [Texto](#)

# Página Inicial

Ao clicar em "Ambiente de programação blocks" deve abrir a página inicial do ambiente de desenvolvimento.



Essa página inicial contém alguns botões, suas funções serão descritas abaixo.

## Novo Projeto

Esse botão possibilita a criação de novos projetos. Tanto em texto, quanto em blocos.

## Criar projeto




Escolha um nome para o projeto:

O nome não pode conter espaços em branco e caracteres estranhos.



Por favor, utilize um nome válido.

Escolha o tipo de código:

Blocos  

Cancelar

Criar

Clique em "Criar" para de fato gerar o projeto, não existe atalho para esse botão

Quando o projeto for criado, a tela inicial será semelhante a essa:

## Projetos

 MeuProjeto

Caso tenha criado um projeto em texto, o projeto terá outro ícone.

## Excluir

Quando este botão for clicado, uma caixa de seleção aparecerá ao lado dos nomes dos projetos. Selecione os projetos que deseja excluir e clique no botão **"Excluir selecionados"**.

## Carregar

Utilize este botão para adicionar projetos externos.

Aceita somente projetos que foram exportados utilizando o botão "Exportar"

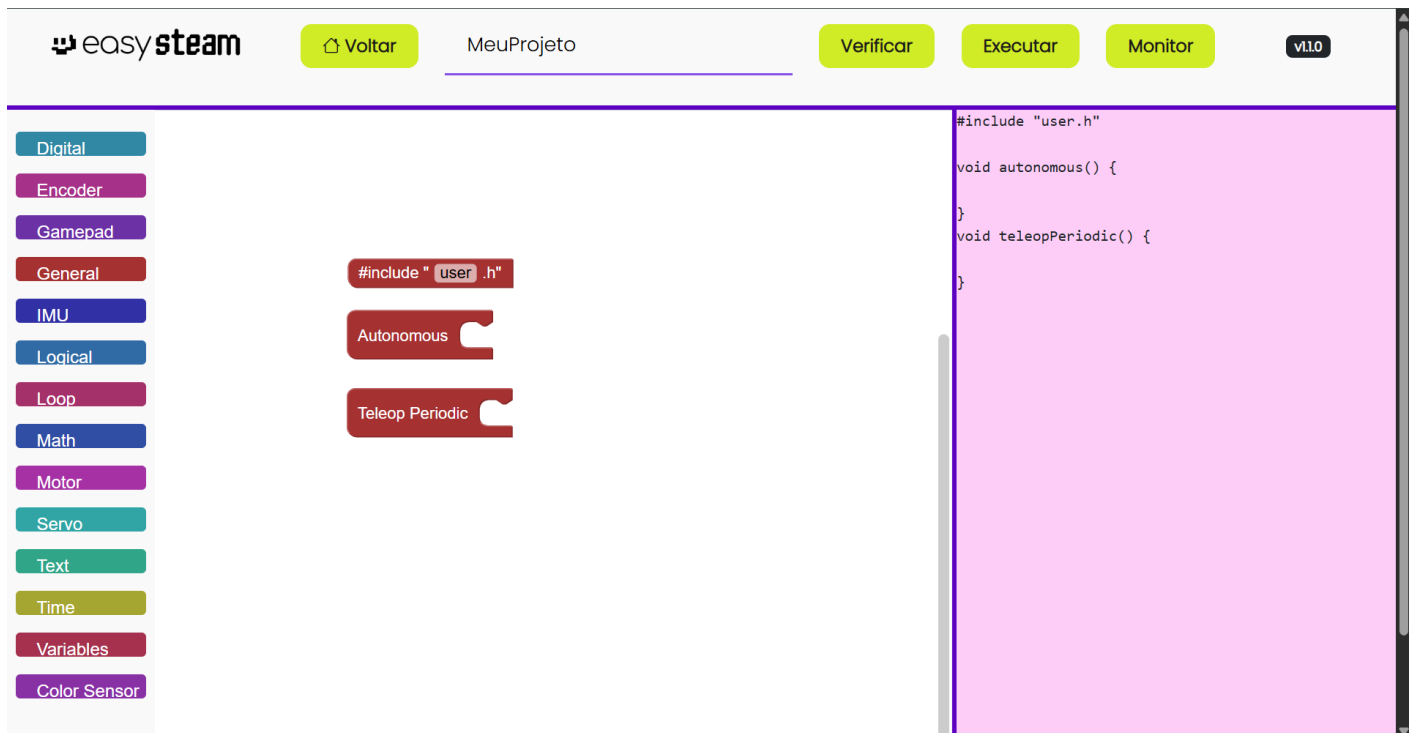
## Exportar

Utilize este botão para fazer *download* de seus códigos no computador. É possível selecionar mais de um código simultaneamente.

Clique no botão "Exportar selecionados" para de fato exportar.

# Ambiente em Blocos

Quando um projeto for aberto na página inicial (clitando com o botão esquerdo sobre o nome do código), a seguinte página deve surgir:



É possível separar a página em 4 locais distintos.

## Categoria de blocos

Aqui ficam todos os blocos disponíveis para serem utilizados

Clique nas categorias para ver os blocos disponibilizados!

## Área de trabalho

É a área em branco logo a direita da caixa de categorias.

Nessa página é possível perceber 3 blocos pré-definidos (**não remova nenhum**):

- Include
  - Esse bloco inclui o código da biblioteca
- Autonomous
  - Esse bloco opera apenas uma vez toda vez que o robô for habilitado.

- Teleop Periodic
  - Esse bloco opera repetidamente durante a execução do robô.

Aqui os blocos podem ser colocados das categorias para fazerem parte do código!

## Código gerado

O retângulo rosa é o código final gerado em texto, fundamentalmente, é o que opera na EasyBoard.

Coloque um bloco na área de trabalho e verifique o que acontece com essa janela.

## Menu

Na aba de cima é possível visualizar botões, segue abaixo as descrições de cada um.

### Voltar

Esse botão volta para página inicial.

### Verificar

Quando clicado faz a compilação do código.

### Executar

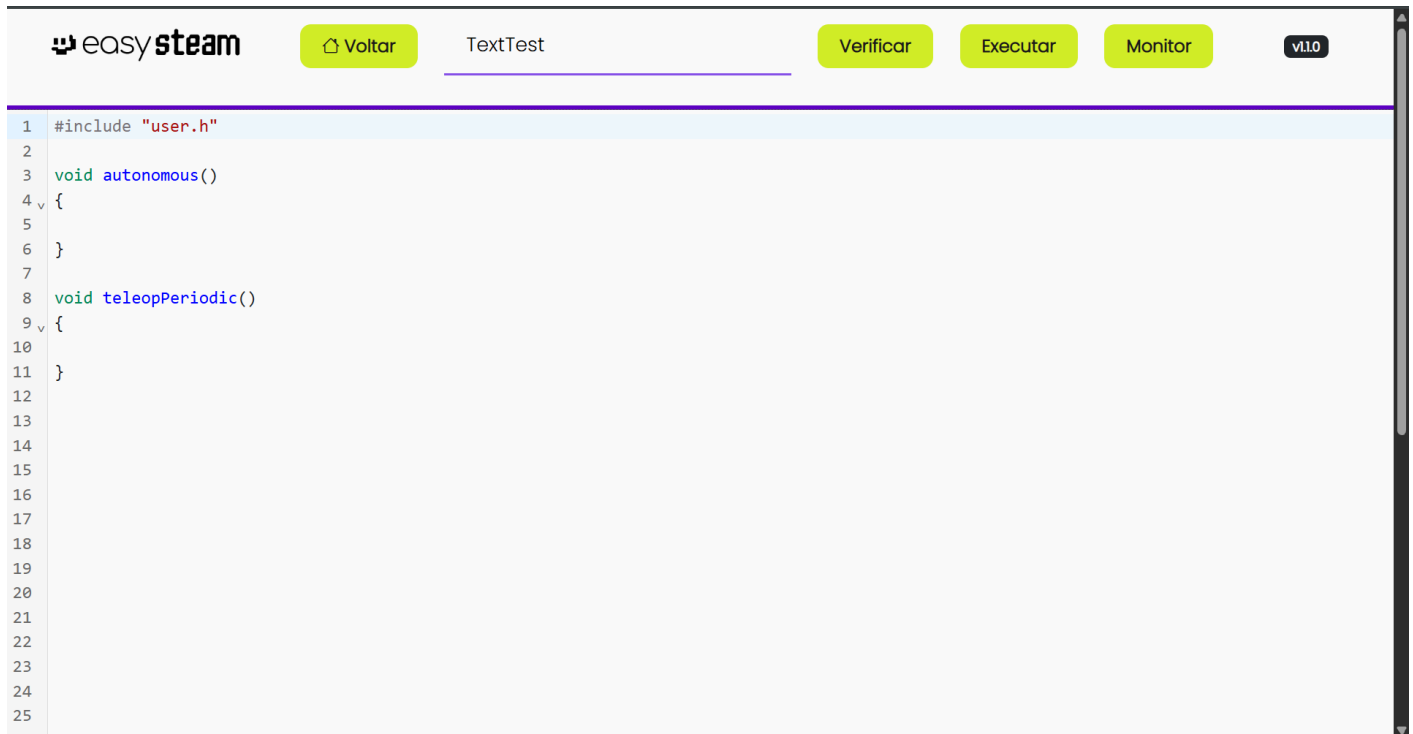
Tem a mesma funcionalidade do botão verificar, entretanto, o código depois de compilado é passado para a EasyBoard.

### Monitor

Possibilita a leitura de valores por parte da placa. Caso a categoria texto seja usada para imprimir algum valor de sensor por exemplo, é com esse botão que veremos eles serem informados.

# Texto

Criando uma programação de texto e selecionando-a (clikando com o botão esquerdo do mouse sob o nome do projeto), a seguinte página deve aparecer:



Essa página pode ser dividida em duas partes. Segue as descrições abaixo.

## Área de trabalho

Aqui é onde escrevemos o código que será enviado para a placa.

## Menu

Na parte superior da página temos 4 botões que facilitam o fluxo de trabalho. Seguem abaixo as descrições.

### Voltar

Volta para a página inicial.

### Verificar

Utilize este botão para fazer a compilação do código.

## **Executar**

Tem a mesma função do botão verificar, mas após a compilação o código é passado para a EasyBoard (via USB).

## **Monitor**

Utilize para visualizar os valores enviados pela placa.