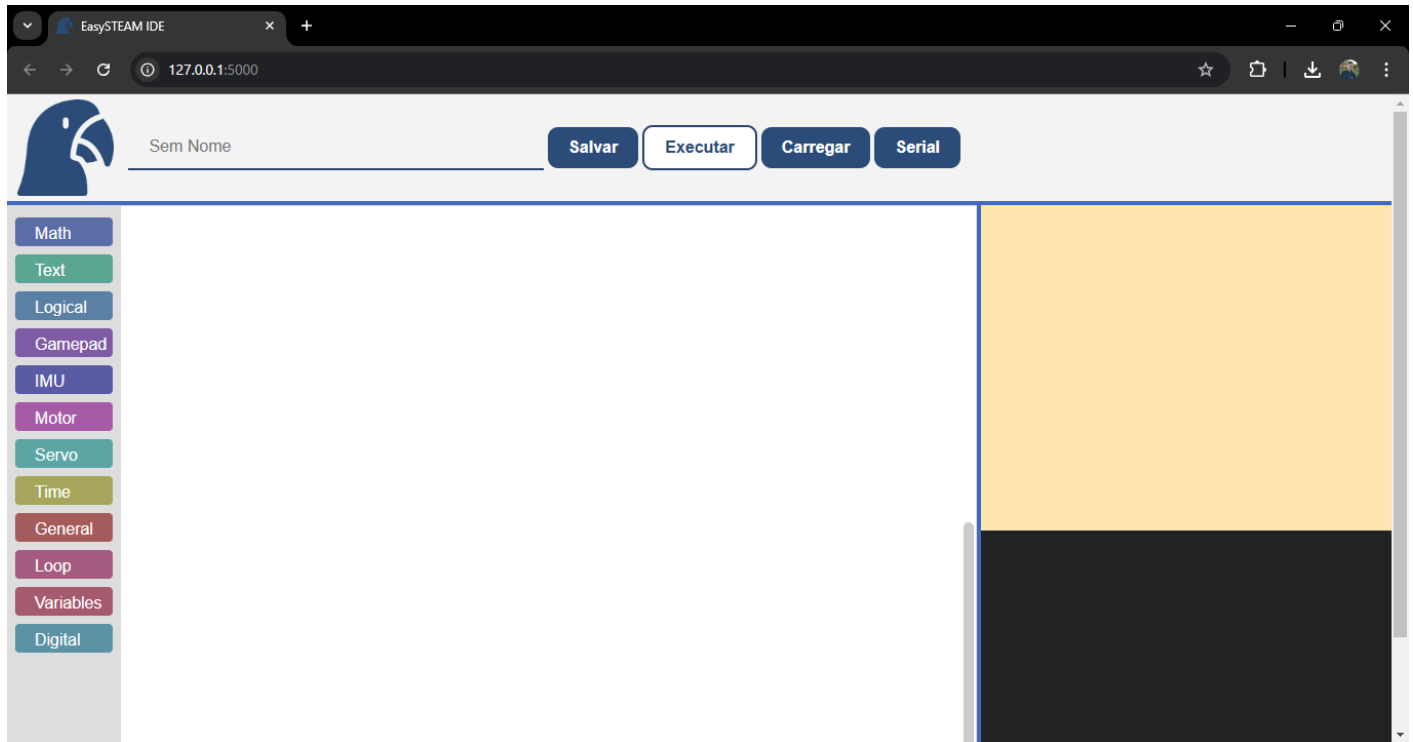


# Visão geral

- Interface
- Caixa de blocos
- Área de trabalho
- Geração de código
- Monitor Serial
- Menu

# Interface

Após concluirmos as instalações, uma tela semelhante a essa deve ser obtida.

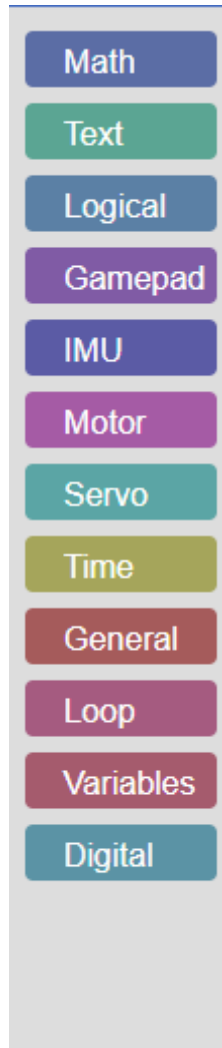


Existem 5 áreas principais da interface que serão descritas nas páginas seguintes.

# Caixa de blocos

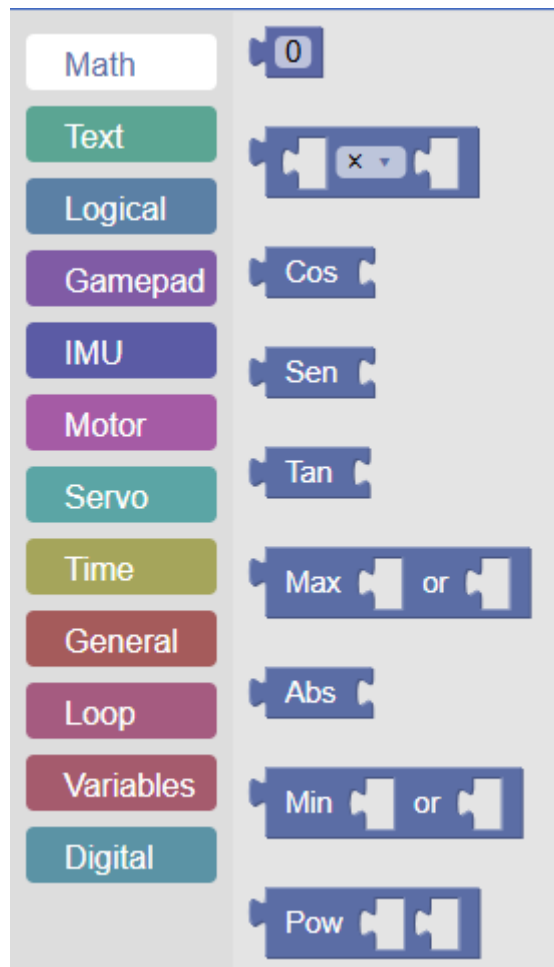
---

Na esquerda da janela temos diversas categorias que funcionam agrupando blocos de um mesmo tipo.



Um bloco é um objeto que possibilita escrever uma instrução para a placa EasySTEAM.

Então, ao abrir a categoria “*Math*” - clicando com o botão esquerdo sobre ela, é possível perceber quais são os **tipos** de blocos pertencentes a esse conjunto.

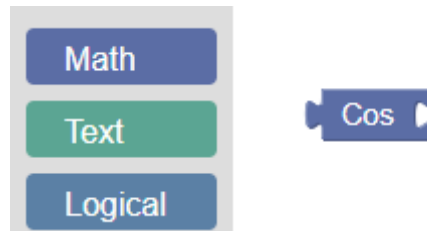


Esses blocos podem ser arrastados segurando o botão esquerdo do mouse sobre eles e movendo.

# Área de trabalho

---

A área de trabalho é a região branca - onde devem ser colocados os blocos.

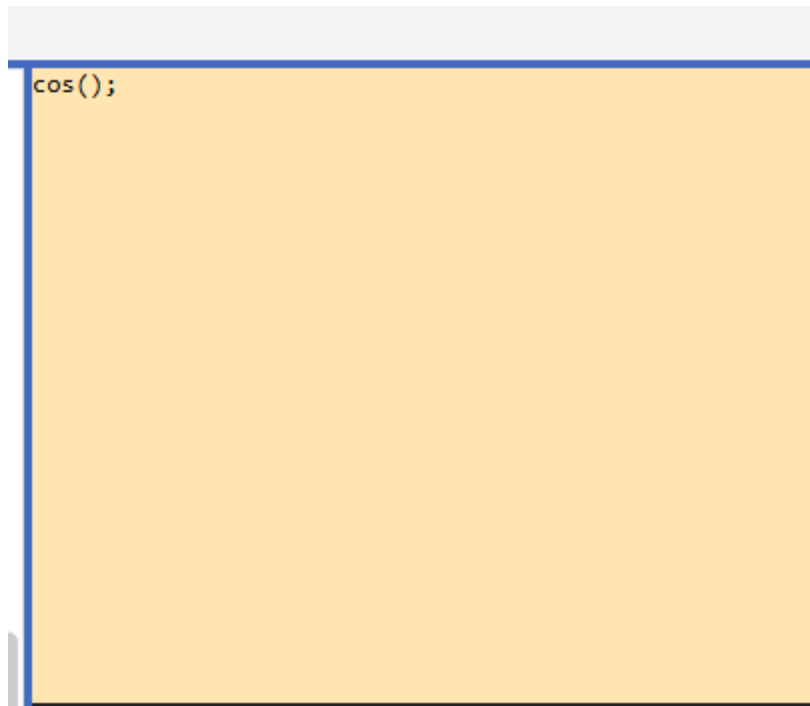


Os blocos só serão traduzidos para instruções caso sejam colocados na área de trabalho.

# Geração de código

---

Nesse trecho da tela é onde temos o código - ou instruções geradas pelos blocos - na linguagem de programação C++. Assim, com o bloco de cosseno anteriormente colocado, a área de geração de código fica da seguinte forma.



A importância dessa parte está no aumento do nível da programação, os blocos são utilizados para começar o desenvolvimento de alguém na área de programação, mas visando a escrita em texto no final.

# Monitor Serial

---

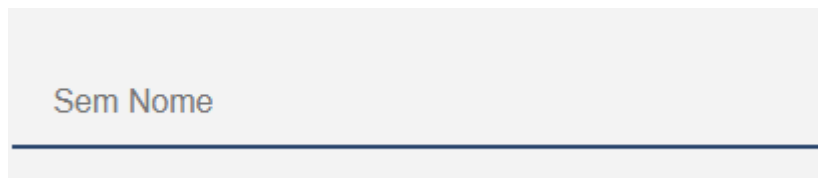
O trecho preto na tela é onde temos as informações de saída do monitor serial - basicamente, as mensagens que a placa EasySTEAM envia para o computador por meio de um USB-C, ou aquelas em relação ao salvamento e *upload* do código. O uso dela será mais explicado nas seções seguintes

# Menu

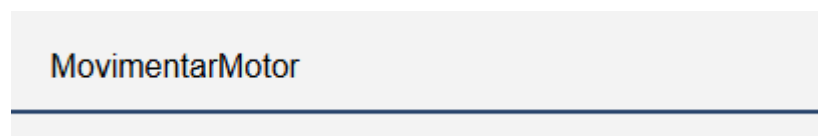
O menu é a aba que fica na parte de cima da janela. Nele temos 5 opções, 4 botões e uma entrada de texto. É o local que controla o que deve ser feito com o código gerado ou a interface de forma geral - como salvar, carregar ou até mesmo abrir o monitor serial.



## Nome



O primeiro trecho é onde colocamos o nome que o código criado na área de trabalho deve ter. Para escrevê-lo, apenas clique com o botão esquerdo sobre a caixa de texto e digite - evite caracteres estranhos.



## Botão de salvar

O botão de salvar faz o que o nome indica, salva o código em um arquivo (o qual pode ser aberto posteriormente ou compartilhado com outras pessoas).

## Botão de executar

Esse botão tem a função de fazer *upload* do código para a placa EasySTEAM.

Esse código deve ter sido SALVO e a caixa de texto onde os nomes são colocados DEVE estar com o nome do código que queremos que seja carregado para a placa.



# Botão de carregar

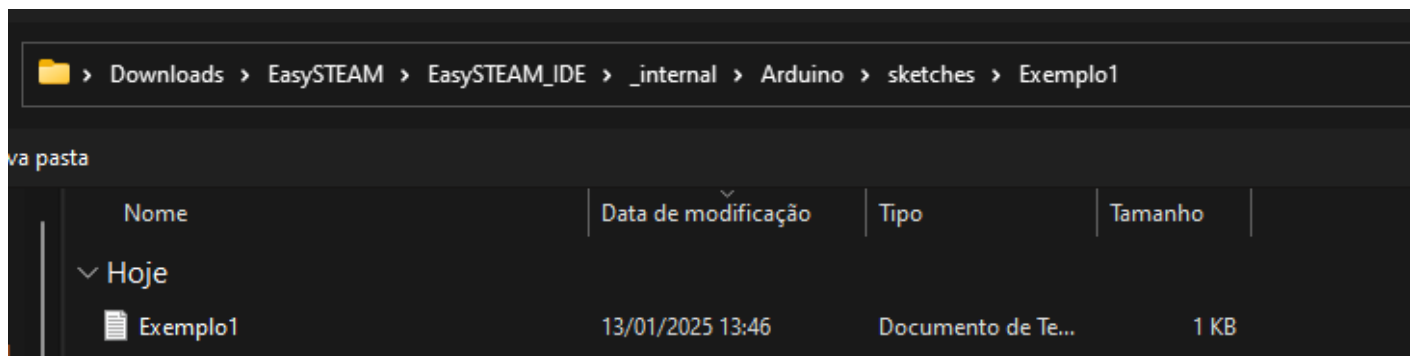
A função deste é abrir um código anteriormente salvo.

Ao clicarmos nele, o explorador de arquivos abre e podemos escolher o arquivo que queremos carregar.

O caminho para chegar ao local de códigos salvos é o seguinte:

- **EasySTEAMEasySTEAM\_IDE\\_internal\Arduino\sketches**
- Dentro da pasta **sketches** existem outras pastas com os **nomes** dos códigos que **salvamos**, ao abri-las, elas terão um arquivo de extensão .txt com o mesmo nome da pasta.
- Ao clicar no arquivo e juntamente em **Abrir**, o código é novamente carregado na área de trabalho.

Exemplo de código que pode ser aberto no programa:



# Botão Serial

A função desse botão é abrir um monitor serial - mostrar as mensagens enviadas pela placa EasySTEAM por meio do USB-C conectado a ela. A função dele será melhor explicada nas seções seguintes.