

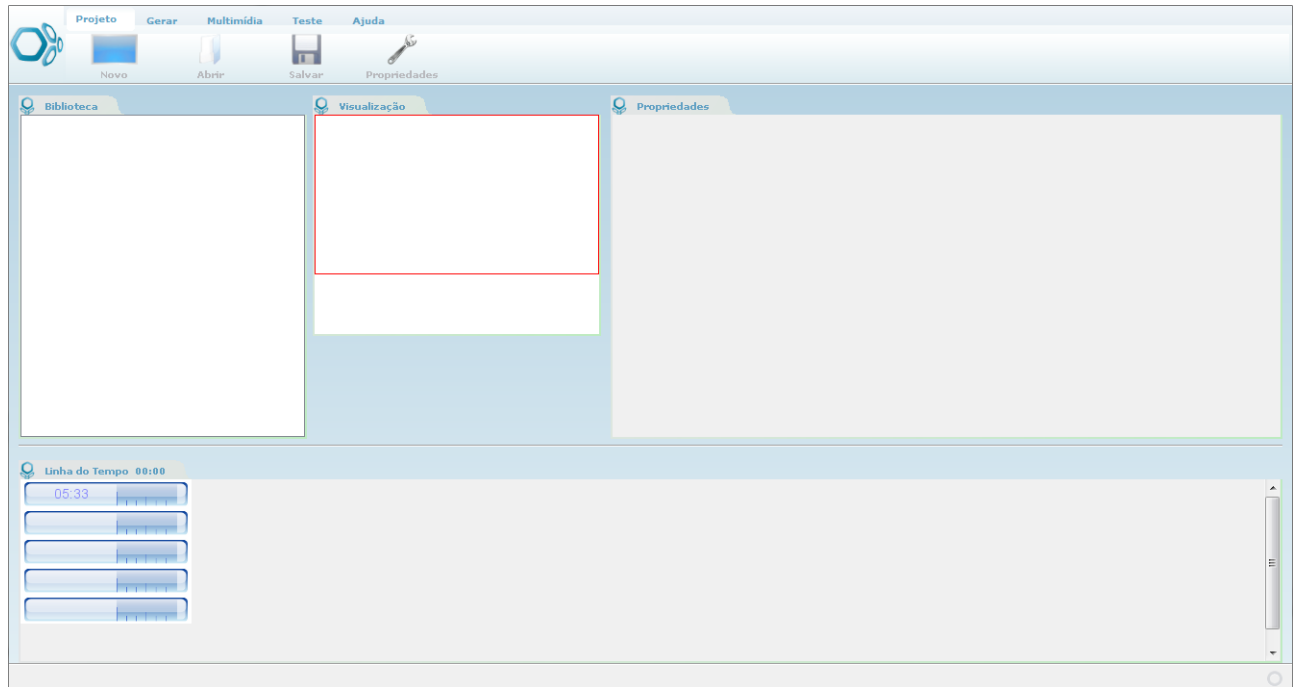
# **Tutorial sobre o uso da ferramenta de autoria**

## **A Ferramenta de Autoria - Célula**

Célula é uma Ferramenta de Autoria para o padrão Ginga. Auxilia no processo de criação da interatividade na TV Digital e é voltado para usuários sem o conhecimento de programação, podendo ser utilizado, como exemplo, por jornalistas para criar a interatividade sem precisar de um programador.

# Conhecendo a Ferramenta

Ao iniciar o programa, aparecerá a interface apresentada na figura abaixo.

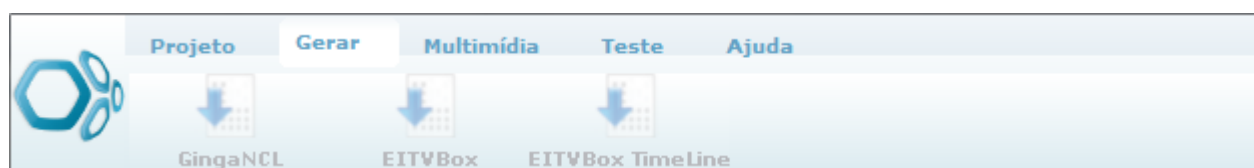


**Figura 1:** Interface inicial do Célula.

Na parte superior, o menu apresenta as abas detalhadas abaixo:



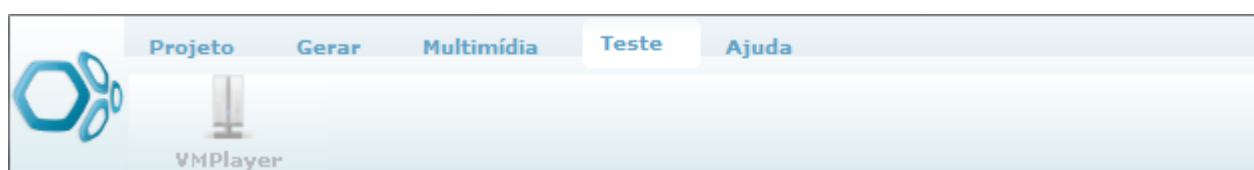
**Projeto** – Onde se encontram os recursos de salvar a aplicação, abrir uma aplicação salva anteriormente e iniciar nova aplicação. Para definir o vídeo principal e a resolução do programa gerado pelo Célula, deve-se clicar no botão “Propriedades”.



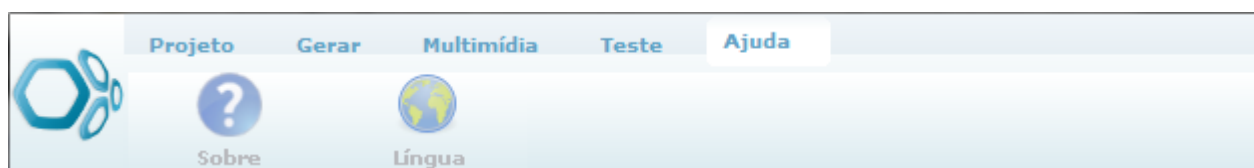
**Gerar** – Geração de pacotes da interatividade criada pelo usuário.



**Multimídia** – Inserção de vídeos, áudios, imagens e interatividades na Biblioteca da aplicação a ser criada.

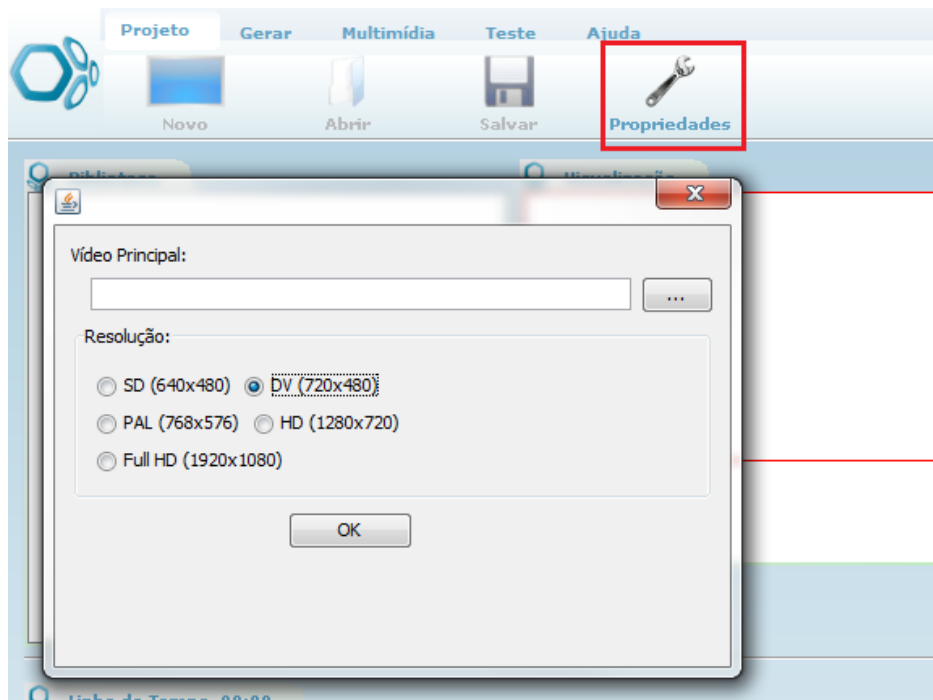


**Teste** – Ferramenta para facilitar os testes do programa gerado, utilizando a máquina virtual do Ginga-NCL para VMWare.

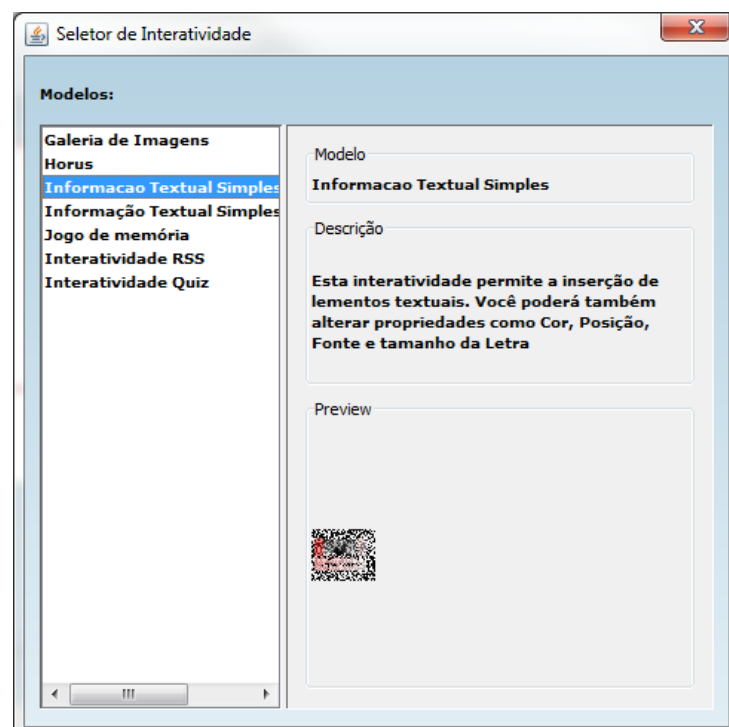


**Ajuda** – Visualização das informações sobre o Célula e seleção de idiomas (Português ou Inglês).

Na aba Projeto do menu o botão "Propriedade" permite que se defina o vídeo principal e a resolução do projeto.



Na aba Multimídia, ao clicar no botão "Interatividade", uma janela é aberta com as interatividades disponíveis ao usuário.



Na tela inicial, na parte inferior ao menu é onde será configurado a interatividade. Existem quatro painéis, três na parte superior, denominados Biblioteca, Visualização e Propriedades e um na parte inferior denominado Linha do Tempo.

**Biblioteca** – Serão listados todos os recursos escolhidos pelo usuário através dos menus Multimídia e Interatividade, sendo eles, vídeos, áudios, imagens e modelos de interatividade.

**Visualização** – Visualização prévia do programa após o vídeo principal ser inserido na aplicação.

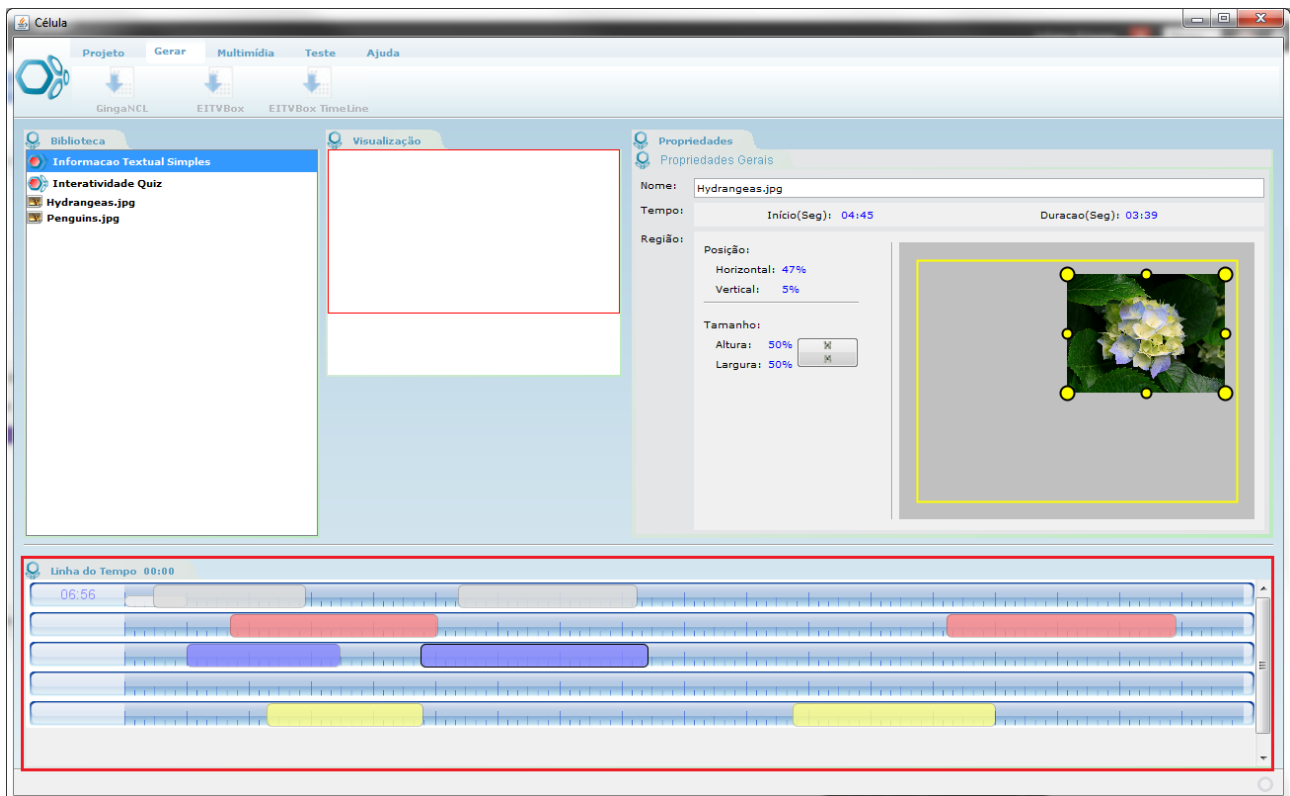
**Linha do Tempo** – Onde são inseridos o vídeo principal e as interatividades. Apenas as mídias inseridas na linha do tempo serão mostradas na aplicação. São escolhidos a duração da exibição de uma interatividade e quando esta irá iniciar. Além de poder visualizar a ordem em que os recursos serão apresentados.

**Propriedades** – Ao clicar sobre um recurso na linha do tempo será possível ver as propriedades deste recurso, tais como: tempo de exibição (duração), local que será mostrado na tela e botão que será utilizado para acionar esta interatividade. Só é possível visualizar as propriedades de um recurso quando este está inserido na Linha do Tempo. No caso dos modelos de interatividade, também é possível alterar as propriedades específicas previamente definidas pelo criador.

# Linha Temporal

Primeiramente é preciso inserir os recursos que serão utilizadas na aplicação (vídeo, áudio, imagens e aplicações) através do menu Multimídia e Interatividade.

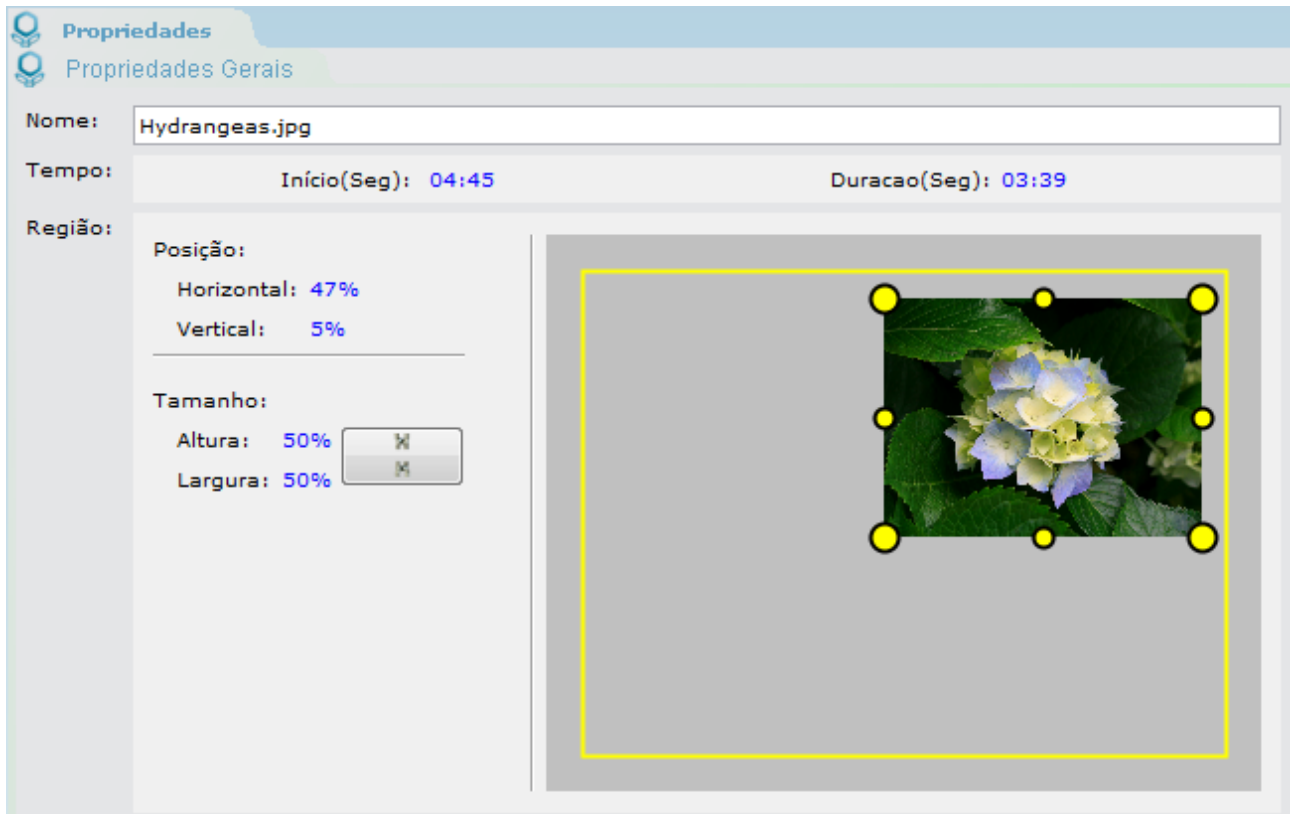
As mídias inseridas serão listadas na Biblioteca e para que estas multimídias façam parte da aplicação, elas precisam ser inseridas na Linha do Tempo. Para adicionar as mídias na linha do tempo basta selecionar um item da lista da Biblioteca e arrastar para cima da Linha do Tempo.



Há 5 linhas onde se pode soltar uma mídia. As quatro últimas linhas tem uma cor associada (vermelho, azul, verde e amarelo, respectivamente), onde a cor é utilizada para iniciar o aplicativo a partir dos botões coloridos do controle remoto. A primeira linha, fará com que a mídia seja iniciada automaticamente sem pressionar nenhum botão no controle.

## Propriedade

Quando uma mídia é clicada na linha de tempo, o painel de propriedades é atualizado com as propriedades da mídia selecionada.



Propriedades da imagem

**Nome:** Nome do arquivo inserido

**Tempo:** 04:45 (início da apresentação da imagem)

03:39 (duração da imagem)

**Região:** Posição e tamanho da imagem na tela. É possível editar alterando os números ou clicando e arrastando a imagem dentro do quadrado amarelo.

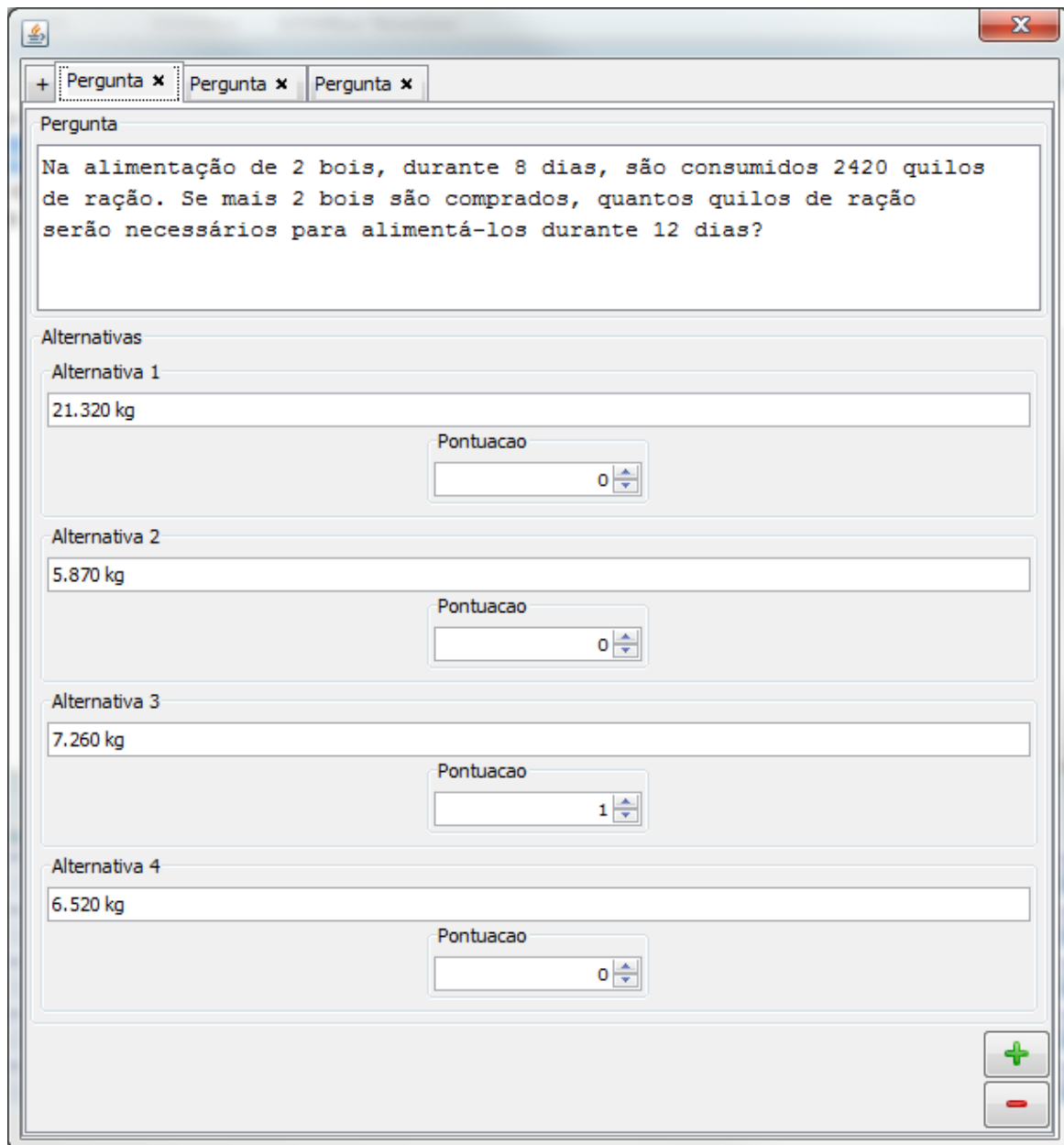
## Modelos de Interatividade

Quando um modelo de interatividade é clicado na linha de tempo, além das propriedades genéricas, que toda mídia tem (nome, tempo e região), também são apresentados os atributos específicos do modelo. A imagem abaixo mostra as propriedades do jogo de perguntas.



Quando a propriedade é uma lista, como as perguntas ou as regras para o resultado das perguntas, o botão "Adicionar" abrirá uma nova janela com uma lista das propriedades associadas. A imagem a seguir mostra a janela que é aberta no clique do botão.





É possível ver na janela acima as perguntas (abas) e a lista de alternativas para cada pergunta.