

# Apéndice 3

## Botones del Halo

# Halo

El halo de un objeto consiste en una serie de botones que lo circundan y que dan acceso a sus propiedades. Para obtener el halo de un objeto deberemos situarnos sobre él y pulsar sobre el botón derecho del ratón.

Para hacer desaparecer el halo de un objeto basta con pulsar sobre cualquier lugar del Mundo o seleccionar el halo de otro objeto.

Los botones del halo de un objeto dependen de su naturaleza y nos permiten modificar sus propiedades y programar su comportamiento.

ICONOS	NOMBRE	FUNCIONALIDAD
	Cerrar	Elimina el objeto mandándolo al cubo de basura, desde donde podrá recuperarse.
	Menú	Proporciona un menú con las acciones disponibles para el objeto seleccionado.
	Levantar	Libera el objeto de un objeto compuesto. Los objetos compuestos se obtienen incrustando (botón menú) un objeto dentro de otro sobre el que se encuentra superpuesto. El botón liberar permite descomponer los objetos compuestos en objetos simples.
	Mover	Al pulsar y arrastrar el ratón permite desplazar el objeto por la pantalla.
	Duplicar	Crea un duplicado del objeto. En combinación con la tecla mayúsculas permite crear objetos hermanos que heredan -compartiéndolos- los guiones del objeto.
	Depurar	Da acceso a funciones avanzadas de Squeak.
	Repintar ( <i>pintor</i> )	Botón específico del mundo y de los objetos creados con la herramienta Pintor. Permite modificar los objetos creados con el Pintor o retocar y colorear el aspecto del Mundo.
	Color	Abre una ventana que nos permite modificar el color y el aspecto del objeto seleccionado.
	Tamaño	Pulsando sobre este icono y arrastrándolo conseguiremos modificar las dimensiones del objeto. En combinación con la tecla mayúsculas podremos mantener la proporción de determinados objetos o, como en el caso de las herramientas elipse y rectángulos, dibujar cuadrados y círculos perfectos.
	Énfasis y alineación ( <i>objetos de texto</i> )	Botón específico de los objetos de texto. Se utiliza para cambiar el énfasis y alineación de los objetos de texto.

ICONOS	NOMBRE	FUNCIONALIDAD
	Estilo ( <i>objetos de texto</i> )	Botón específico de los objetos de texto. Permite seleccionar el estilo del texto.
	Fuente ( <i>objetos de texto</i> )	Botón específico de los objetos de texto. Permite seleccionar fuente y tamaño de letra. Debemos seleccionar el tamaño para que se modifique la fuente. No basta con seleccionar la fuente.
	Rotar	Gira el objeto siguiendo los movimientos del ratón.
	Mosaico	Proporciona una etiqueta representando al objeto que podrá ser utilizada en los guiones.
	Visor	Da paso a las bibliotecas de acciones disponibles para construir los guiones del objeto.
	Colapsar	Minimiza el objeto en el Mundo.
	Guión	Botón exclusivo de los objetos Botón. Da acceso al guión de los botones.