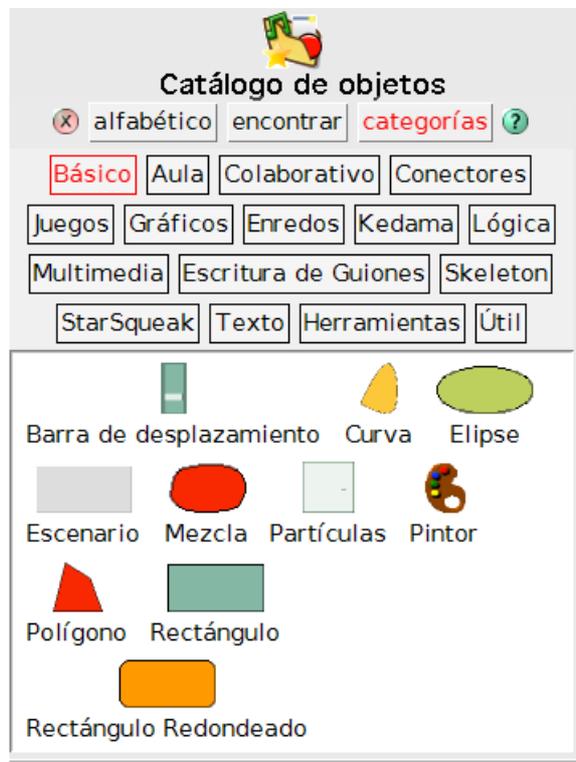


Apéndice 7
Catálogo de Objetos
(Modo Experto)

Objetos de Squeak

A continuación se resumen las características de los objetos de **Squeak**, en modo inicial, agrupados por categorías, tal y como se encuentran en el **Catálogo de Objetos**.



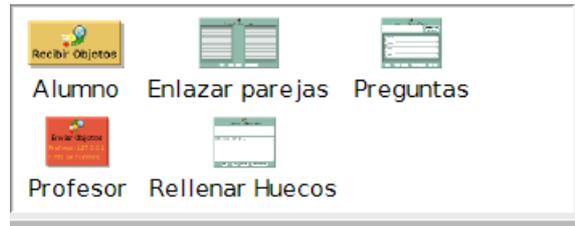
Catálogo de objetos

Como puede comprobarse, por sus características, algunos objetos se encuentran en varias categorías.



 <p>Barra de desplazamiento</p>	<p>Barra de desplazamiento</p>	<p>Barra de desplazamientos para controlar el valor numérico de una variable mediante el arrastre del ratón.</p>
 <p>Curva</p>	<p>Curva</p>	<p>Región curvada acotada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.</p>
 <p>Elipse</p>	<p>Elipse</p>	<p>Región con forma de elipse. Para mantener la proporción del modelo arrastrar el botón cambiar tamaño del halo mientras se mantiene pulsada la tecla mayúsculas.</p>
 <p>Escenario</p>	<p>Escenario</p>	<p>Espacio rectangular destinado a escenario de animaciones, e-toys, etc, ...</p>
 <p>Mezcla</p>	<p>Mezcla</p>	<p>Forma curvada y cerrada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.</p>
 <p>Partículas</p>	<p>Partículas</p>	<p>Sistema de simulación multipartículas Kedama.</p>
 <p>Polígono</p>	<p>Polígono</p>	<p>Línea poligonal cerrada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.</p>
 <p>Rectángulo</p>	<p>Rectángulo</p>	<p>Forma rectangular con estilo de borde y llenado. Para mantener la proporción de l modelo arrastrar el botón cambiar tamaño del halo mientras se mantiene pulsada la tecla mayúsculas.</p>
 <p>Rectángulo Redondeado</p>	<p>Rectángulo Redondeado</p>	<p>Rectángulo con las esquinas redondeadas.</p>

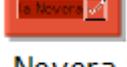
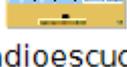
AULA



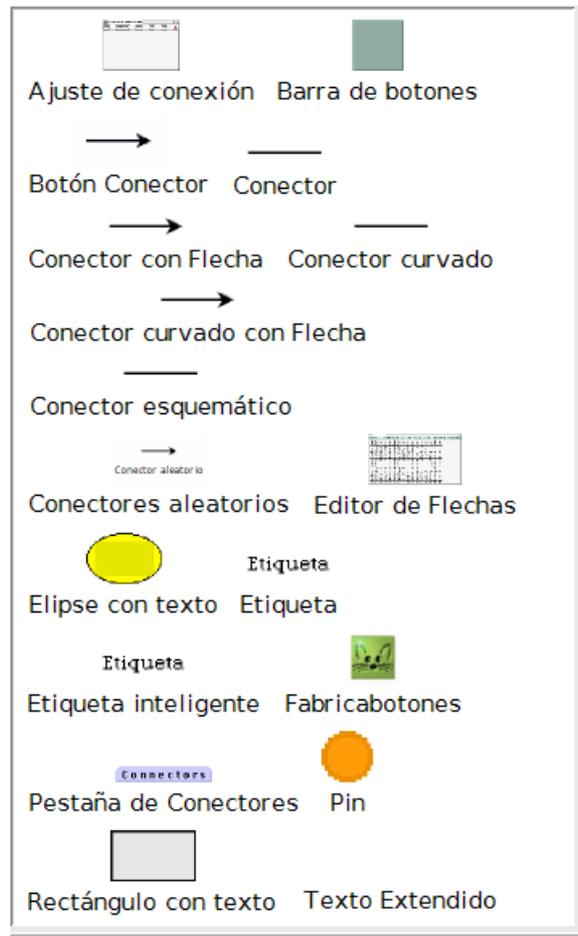
 Alumno	Recibir Objetos	Herramienta del alumno para recibir objetos enviados por el profesor dentro de una red.
 Enlazar parejas	Enlazar parejas	Aplicación Enlazar parejas tipo 'hot potatoes'.
 Preguntas	Preguntas	Aplicación Preguntas tipo 'hot potatoes'.
 Profesor	Enviar Objetos	Herramienta del profesor para enviar objetos a los alumnos dentro de una red.
 Rellenar Huecos	Rellenar huecos	Aplicación Rellenar huecos tipo 'hot potatoes'.

COLABORATIVO



 Bienvenida	Bienvenida	Señal de que se han aceptado los morfs desplazados al mundo.
 Chat de audio	Chat de audio	Chat de audio con otros usuarios de Squeak.
 Chat de texto	Chat de texto	Chat para enviar mensajes a otros usuarios de Squeak.
 Chat+ de texto	Chat+ de texto	Chat para enviar mensajes a varios usuarios de Squeak de forma simultánea.
 Enviar Objetos	Enviar Objetos	Herramienta del profesor para enviar objetos a los alumnos dentro de una red.
 Nevera	Nevera	Herramienta para enviar objetos a otros usuarios de Squeak.
 Radioescucha	Radioescucha	Herramienta para recibir objetos de otros usuarios de Squeak.
 Recibir Objetos	Recibir Objetos	Herramienta del alumno para recibir objetos enviados por el profesor dentro de una red.
 ServidorNebraska	ServidorNebraska	Botón para iniciar el servicio de Escritorios Compartidos Nebraska.
 Terminal Remoto	Terminal Remoto	Herramienta para colaborar con otros usuarios de Squeak.

CONECTORES

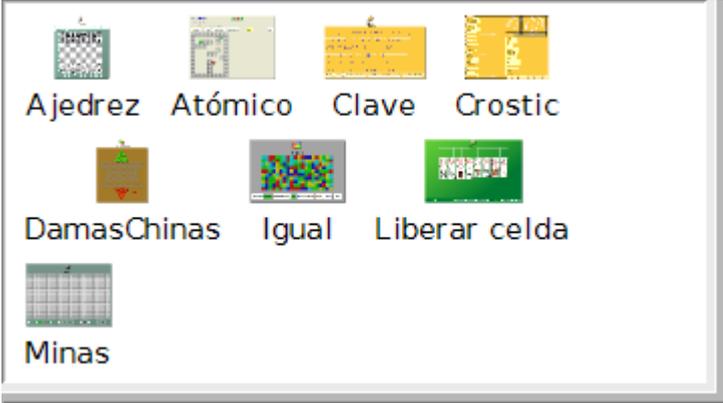


 Ajuste de conexión	Ajuste de conexión	Herramienta para ajustar los puntos de conexión en un Morf soltado.
 Barra de botones	Barra de botones	Barra de botones vacía. Actúa a modo de contenedor de botones.
 Botón Conector	Botón Conector	Fabrica de botones conectores.
 Conector	Conector	Conector básico.
 Conector con Flecha	Conector con Flecha	Conector básico terminado en punta de flecha.

 Conector curvado	Conector curvado	Conector básico que se dobla suavemente.
 Conector curvado con Flecha	Conector curvado con Flecha	Conector básico suave acabado en punta de flecha.
 Conector esquemático	Conector esquemático	Conector básico que se dobla formando ángulos.
 Conectores aleatorios	Conectores aleatorios	Generador de conectores de forma aleatoria.
 Editor de Flechas	Editor de Flechas	Herramienta para editar la forma de las flechas de los conectores.
 Elipse con texto	Elipse con texto	Figura elíptica con espacio para insertar texto.
Etiqueta Etiqueta	Etiqueta	Etiqueta que se puede conectar a otro objeto arrastrándola y soltándola sobre él.
Etiqueta Etiqueta inteligente	Etiqueta inteligente	Variante del objeto Etiqueta. Se conecta al objeto sobre el que se arroja mostrándose algo más distanciada.
 Fabricabotones	Fabricabotones	Creador de réplicas de objetos.
 Pestaña de Conectores	Pestaña de Conectores	Proporciona una nueva pestaña al entorno con todos los conectores.
 Pin	Pin	Punto de conexión para los conectores que se incrusta dentro de otro objeto.
 Rectángulo con texto	Rectángulo con texto	Rectángulo con espacio para insertar texto.

Texto Texto Extendido	Texto Extendido	Objeto de texto modificable.
---------------------------------	-----------------	------------------------------

JUEGOS



A screenshot of a game menu titled "JUEGOS". It displays eight game icons arranged in three rows. The first row contains "Ajedrez" (chessboard), "Atómico" (molecular model), "Clave" (cryptogram), and "Crostic" (crossword). The second row contains "DamasChinas" (chess), "Igual" (memory), and "Liberar celda" (Sudoku). The third row contains "Minas" (minefield).

 Ajedrez	Ajedrez	Juego de Ajedrez.
 Atómico	Atómico	Juego de construcción de moléculas químicas a partir de átomos dados.
 Clave	Clave	Criptograma.
 Crostic	Crostic	Damero maldito.
 DamasChinas	DamasChinas	Halma.

 Igual	Igual	SameGame.
 Liberar celda	Liberar Celda	Solitario.
 Minas	Minas	Minas.

GRÁFICOS

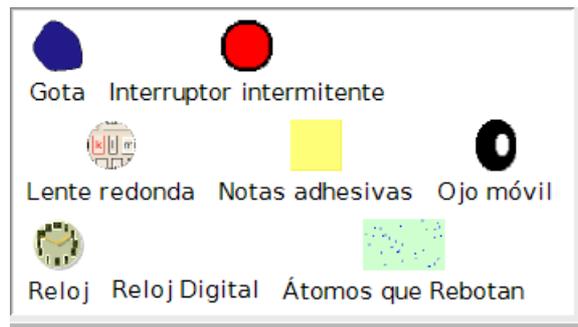


 Colores Personales	Colores Personales	Paleta para crear y guardar colores personalizados.
 Creador de GIFs Animados	Creador de GIFs Animados	Recurso para componer animaciones.

 Curva	Curva	Región curvada acotada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.
 Círculo	Círculo	Figura circular.
 Dr. Geo	Dr. Geo	Dr. Genius . Aplicación para crear y manipular figuras geométricas.
 El Maniquí	Maniquí	Recurso para construir figuras humanas.
 Elipse	Elipse	Región con forma de elipse. Para mantener la proporción del modelo arrastrar el botón cambiar tamaño del halo mientras se mantiene pulsada la tecla mayúsculas.
 Escoba	Escoba	Herramienta para alinear objetos en pantalla.
 Estrella	Estrella	Estrella de cinco puntas
 Flecha	Flecha	Línea recta terminada en punta de flecha. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.
 Flecha Curva	Flecha Curva	Línea curvada terminada en punta de flecha. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.
 Línea	Línea	Línea recta. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.

 Mezcla	Mezcla	Forma curvada y cerrada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.
 Pintor	Pintor Editor de Bocetos	Herramienta de dibujo de Squeak para crear y modificar objetos.
 Polígono	Polígono	Línea poligonal cerrada. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.
 Propiedades Gráficas	Propiedades Gráficas	Permite establecer un conjunto de propiedades gráficas. Una vez formuladas, al pasar el modelo sobre un objeto, hará que éste adopte las propiedades determinadas.
 Recortes de Pantalla	Recortes de Pantalla	Herramienta para capturar áreas irregulares de la pantalla.
 Rectángulo	Rectángulo	Forma rectangular con estilo de borde y llenado. Para mantener la proporción de l modelo arrastrar el botón cambiar tamaño del halo mientras se mantiene pulsada la tecla mayúsculas.
 Rectángulo Redondeado	Rectángulo Redondeado	Rectángulo con las esquinas redondeadas.
 Triángulo	Triángulo	Forma triangular. Para modificarla, obtener los puntos de anclaje (manipuladores) haciendo clic sobre el objeto manteniendo pulsada simultáneamente la tecla mayúsculas y tirar hacia los extremos de los puntos amarillos. Los triángulos verdes proporcionan nuevos puntos de anclaje.

ENREDOS



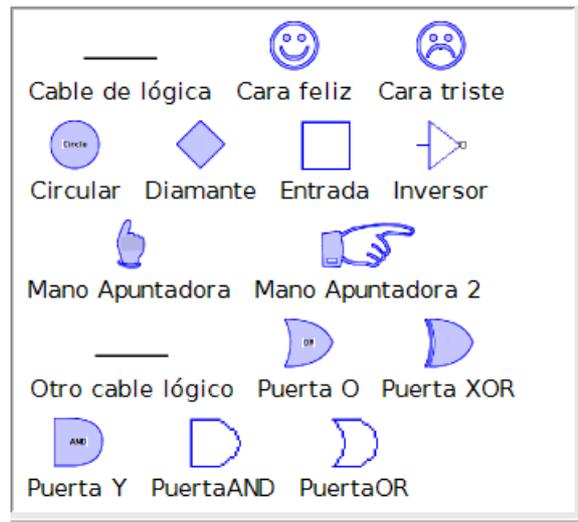
 Gota	Gota	Cuerpo autodeformable que cambia de color y se desplaza simultáneamente.
 Interruptor intermitente	Interruptor intermitente	Botón intermitente.
 Lente redonda	Lente redonda	Lupa redonda.
 Notas adhesivas	Notas adhesivas	Cuadrados semitransparentes sin borde de diferentes colores al azar, en forma de hojas tipo post-it.
 Ojo móvil	Ojo móvil	Ojo que sigue el movimiento del cursor.
 Reloj	Reloj analógico	Reloj analógico. Toma la hora del sistema.
12:28 pm Reloj Digital	Reloj digital	Reloj digital. Toma la hora del sistema.
 Átomos que Rebotan	Átomos que Rebotan	Simulación de átomos que rebotan, permitiendo simular la progresión de una infección y obtener el gráfico historial de la infección.

KEDAMA

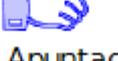


 Mundo Kedama	Mundo Kedama	Kedama : Sistema de simulación de multipartículas
 Partículas	Partículas	Mundo Kedama con componentes predefinidos

LÓGICA



 Cable de lógica	Cable de lógica	Cable lógico para componentes blancos
 Cara feliz	Cara feliz	Símbolo cara feliz
 Cara triste	Cara triste	Símbolo cara triste.

 Circular	Circular	Forma circular con texto incrustado.
 Diamante	Diamante	Símbolo con forma de diamante y texto incrustado.
 Entrada	Entrada	Entada que toma los valores de la pulsación de las teclas t/f para conectar y desconectar, cambiando su color.
 Inversor	Inversor	Símbolo de inversión.
 Mano Apuntadora	Mano apuntadora	Mano apuntador con marco de texto incrustado.
 Mano Apuntadora 2	Mano apuntadora 2	Símbolo de mano apuntadora a la derecha.
 Otro cable lógico	Otro cable lógico	Cable lógico para componentes azules.
 Puerta O	Puerta O	Símbolo de puerta lógica O
 Puerta XOR	Puerta XOR	Símbolo de puerta lógica XOR
 Puerta Y	Puerta Y	Símbolo de puerta lógica Y
 PuertaAND	Puerta AND	Símbolo de puerta lógica AND
 PuertaOR	Puerta OR	Símbolo de puerta lógica OR

MULTIMEDIA

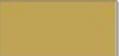


 Análisis Espectral	Análisis Espectral	Dispositivo para analizar sonidos de entrada.
 Creador de GIFs Animados	Creador de GIFs Animados	Recurso para componer animaciones.
 Cámara	Cámara	Reproductor de dispositivos de vídeo.
 Editor de ondas	Editor de ondas	Panel para ver y editar diagramas de sonidos.
 El Maniquí	El Maniquí	Recurso para construir figuras humanas.
 Estetoscopio	Estetoscopio	Captura sonidos ambientales

 <p>Grabador de Eventos</p>	Grabador de Eventos	Capturador de movimientos en pantalla. Permite crear y reproducir demostraciones y tutoriales en pantalla.
 <p>Grabador de Sonido</p>	Grabador de Sonidos	Panel de grabación y reproducción de sonidos.
 <p>Lista de sonidos</p>	Lista de sonidos	Paleta de gestión de sonidos.
 <p>Marcador</p>	Marcador	Teclado marcador por tonos.
 <p>Navegador de conjuntos</p>	Navegador de conjuntos	Navegador de proyectos. Permite moverse entre proyectos.
 <p>Reproductor MIDI</p>	Reproductor MIDI	Panel de reproducción de archivos en formato midi. Muestra los instrumentos en ejecución e incluye una pianola
 <p>Reproductor MPG y MP3</p>	Reproductor MPEG	Reproductor de películas en formato MPEG.
 <p>Teatro de Eventos</p>	Teatro de Eventos	Combinación de Escenario y Grabador de Eventos. Capturador de movimientos en pantalla. Permite crear y reproducir demostraciones y tutoriales en pantalla.
 <p>Teclado de piano</p>	Teclado de piano	Teclado de piano.

ESCRITURA DE GUIONES



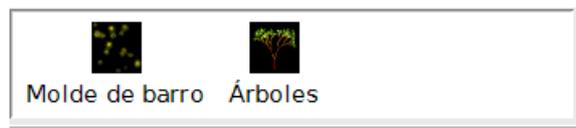
 Aleatoriedad	Número aleatorio	Fragmento de sentencia que, incorporada a un guión, genera un número aleatorio comprendido entre 0 y el número dado como parámetro.
 Contenedor	Contenedor	Objeto contenedor de los objetos alternativos de una animación u otros objetos.
 Escritura de Guiones	Escritura de guiones	Escenario compuesto de un campo de juegos, un juego de botones de control de guiones, un cubo de basura y el propio marco destinado a la incorporación de objetos y elaboración de guiones.
 Estado	Estado	Botón compuesto de botones de control de guiones.
 Objetos con Guiones	Objetos con guiones	Muestra los objetos del proyecto que poseen guiones.
 Todos los Guiones	Todos los guiones	Herramienta de control de todos los guiones de su proyecto.
 ¿Botón Abajo?	¿Botón Abajo?	Sentencia para consultar si el botón del ratón está presionado.
 ¿Botón Arriba?	¿Botón Arriba?	Sentencia para consultar si el botón del ratón se ha liberado tras haber sido pulsado.

SKELETON



 Skeleton	Skeleton	Hoja de cálculo
---	----------	-----------------

STAR SQUEAK



 Molde de barro	Molde de barro	Simulación de molde de barro.
 Árboles	Árboles	Simulación en forma de árbol.

TEXTO



<p><small>Ver iconos TrueType en formato</small></p> <p>Banner TrueType</p>	<p>Banner TrueType</p>	<p>Fragmento de texto editable y modificable. Para redimensionarlo utilizar el botón del halo Modificar tamaño.</p>
<p></p> <p>Cajón de texto</p>	<p>Cajón de texto</p>	<p>Fragmento de texto con marco editable y modificable.</p>
<p>Etiqueta</p> <p>Etiqueta</p>	<p>Etiqueta</p>	<p>Etiqueta para arrojar sobre un objeto. La etiqueta persigue al objeto.</p>
<p>Etiqueta</p> <p>Etiqueta inteligente</p>	<p>Etiqueta inteligente</p>	<p>Etiqueta para arrojar sobre un objeto. La etiqueta persigue al objeto manteniendo un margen inteligente entre ambos.</p>
<p></p> <p>Libro</p>	<p>Libro</p>	<p>Objeto con estructuras de libro para realizar presentaciones.</p>
<p></p> <p>Pág. Anterior</p>	<p>Pág. Anterior</p>	<p>Navega a la página anterior de un libro.</p>
<p></p> <p>Pág. Siguiente</p>	<p>Pág. Siguiente</p>	<p>Navega a la página siguiente de un libro.</p>

<p style="text-align: center;">Texto Texto</p>	<p>Texto</p>	<p>Objeto de texto modificable.</p>
<p style="text-align: center;"> Texto con desplazamiento</p>	<p>Texto con desplazamiento</p>	<p>Fragmento de texto con barra de desplazamiento editable y modificable.</p>
<p style="text-align: center;"> Texto y Objetos</p>	<p>Texto y Objetos</p>	<p>Marco de texto con desplazamiento que admite objetos arrojados dentro de él.</p>
<p style="text-align: center;"> Texto (con borde)</p>	<p>Texto (con borde)</p>	<p>Cuadro de texto editable y modificable.</p>
<p style="text-align: center;">Título Título</p>	<p>Título</p>	<p>Fragmento de texto editable y modificable. Hacer clic para editar el texto.</p>

HERRAMIENTAS



 Anotaciones	Anotaciones	Herramienta para realizar anotaciones que se muestren en los paneles de anotaciones, exploradores, ...
 Cambios	Cambios	Explorador de cambios realizados.
 Cargador de Paquetes	Cargador de Paquetes	Cargador de paquetes.
 Clasificador de Cambios	Clasificador de Cambios	Muestra los cambios realizados en dos columnas.

 Espacio de Trabajo	Espacio de Trabajo	Terminal de texto para trabajar con Smalltalk.
 Explorador	Explorador	Herramienta de exploración del código de todas las clases del sistema.
 Herramienta Zip	Herramienta Zip	Editor de archivos zip.
 Lista de Archivos	Lista de Archivos	Explorador de archivos y carpetas.
 Localizador de Métodos	Localizador de Métodos	Herramienta para localizar métodos a partir de determinados valores.
 Nombres de Mensaje	Nombres de Mensaje	Buscador de métodos a partir de una secuencia de caracteres dada.
 Paquetes	Paquetes	Explorador de paquetes.
 Preferences	Preferences	Herramienta para establecer las Preferencias de Squeak.
 Procesos	Procesos	Muestra todos los procesos en ejecución.
 Reciente	Reciente	Explorador de mensajes para localizar métodos recientes.
 Scamper	Scamper	Navegador de Internet.
 Transcript	Transcript	Ventana de comprobación de código.

ÚTIL



 Cuadernillo	Cuadernillo	Libro en miniatura que permite realizar pequeñas presentaciones.
 Escoba	Escoba	Herramienta para alinear objetos.
 Joystick	Joystick	Control tipo joystick.
 Libro	Libro	Objeto con estructuras de libro para realizar presentaciones.
 Lupa	Lupa	Lente circular.
 Línea de tiempo	Línea de tiempo	Objeto con forma de regla indicando el tiempo histórico en diversos formatos.
 Mapas Conceptuales	Mapas Conceptuales	Paleta de botones, líneas y flechas para elaborar mapas conceptuales.

 Objetos Personales	Objetos Personales	Almacén de recursos personales. Al arrojar sobre este objeto otros objetos procedentes del Mundo funcionará como una pestaña de recursos del usuario.
 Paleta con Pestañas	Paletas con Pestañas	Paleta en formato libro con objetos.
 Cubo de Basura	Papelera	Herramienta destinada a conservar provisionalmente objetos eliminados.
 Pág. Anterior	Pág. Anterior	Navega a la página anterior de un libro.
 Pág. Siguiente	Pág. Siguiente	Navega a la página siguiente de un libro.
 Regla	Regla	Rectángulo que informa continuamente de sus dimensiones en píxeles.
 Trayectoria	Trayectoria	Línea manipulable destinada a controlar el movimiento de un objeto.