

## Laboratório Vivo e-Planning – aula prática de LiveCode

1. Arquitectura, componentes e ambiente de trabalho Livecode
  - a) Modo browser vs. modo pointer. Experimentar transição.
  - b) Stacks, cards, controls (fields, buttons, images, players, etc). Criar um de cada.
  - c) Inspector de objecto. Experimentar para cada objecto.
  - d) Script de cada objecto. Handlers e functions. Exemplos e teste.
  - e) Conceito de mensagem e ambiente object-oriented. Caminho das mensagens. Testar.
  - f) Linguagem LiveCode. Comandos, funções, variáveis, estruturas de controle.
  - g) Ficheiros LiveCode. Extensão .rev vs .livecode. regras para nomes de ficheiros e objectos.
  - h) Run-mode vs. standalone. Distribuição de stacks ou aplicações.
2. Criar um stack para livro electrónico.
3. Criar um stack para base de dados.
4. Criar um stack para objectos animados (movimento controlado).
5. Criar um stack para acesso interactivo com internet.
6. Georenciar uma imagem em livecode.
7. Exemplos de aplicações desenvolvidas em Livecode
8. Livecode para o projecto de Laboratório Vivo – exploração de hipóteses.