

# Exibição

Com os blocos da categoria exibição, a tela do controlador TXT 4.0 pode ser desenhada e tornada utilizável. Isso é feito em duas etapas:

1. Configurar, isto é
  - Abra um novo arquivo na categoria Display por meio do símbolo de página com o sinal de mais no canto superior esquerdo
  - Arraste os elementos desejados para a área da grade (representa a parte configurável da tela)
  - adaptar as especificações, se necessário.
2. Programar, isto é
  - No programa principal, usar os blocos da categoria Exibição para programar o efeito da interação com a exibição.

## Blocos

### Consulta de evento

O bloco **E vento** [] abre o valor de retorno de um elemento. Este bloco só pode ser utilizado nos programas de eventos. Nestes programas de eventos, o bloco refere-se automaticamente ao evento em cujo programa é utilizado. O tipo adequado para o valor de retorno pode ser selecionado através do menu suspenso (triângulo pequeno):



### Campo de rotulagem

Com o elemento campo de rotulagem, você pode colocar um texto na tela. O símbolo no configurador de exibição é a etiqueta. Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

- o tamanho do campo de rotulagem em pixels,
- a posição do campo de rotulagem em pixels (o canto superior esquerdo do campo de texto está no ponto especificado),
- o nome do campo de rotulagem e
- o conteúdo do campo de rotulagem (este texto é mostrado quando a exibição é iniciada)

são definidos.

Com o bloco **definir texto do campo de rotulagem ...** o texto exibido pode ser alterado no decorrer do programa.

## Entradas

O elemento **Entrada** permite que os(as) usuários(as) insiram texto por meio do controlador. O símbolo correspondente no configurador de exibição é o caractere "T". Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

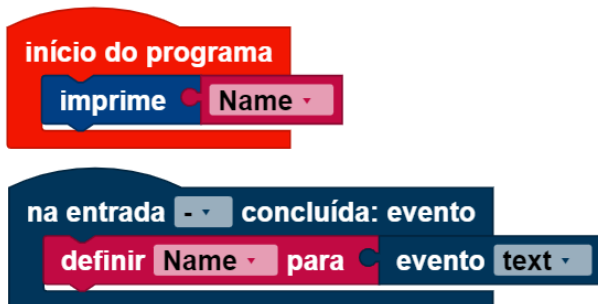
- o tamanho do campo de entrada em pixels,
- a posição do campo de entrada em pixels (o canto superior esquerdo do campo de entrada está no ponto especificado),
- o nome do campo de entrada e
- o conteúdo do campo de entrada (este texto é mostrado quando a exibição é iniciada)

são definidos.

Com o bloco **definir texto do campo de entrada...** o texto exibido pode ser alterado no decorrer do programa.

## Programa de entrada

O programa de entrada é executado quando uma entrada é concluída. Ele é escrito separadamente do programa principal. As variáveis funcionam globalmente em ambos os programas. O programa de entrada é executado no bloco **quando a entrada é concluída**. O bloco **Evento []** é definido no programa de entrada como "texto". Neste exemplo, a variável **Nome** é definida para o texto digitado, que é então utilizado no programa principal para alterar o texto digitado para produzir:



## Instrumento de medição

A função do instrumento de medição pode exibir valores (nenhum valor menor que 1). O símbolo correspondente no configurador de exibição é a escala. Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

- o tamanho do instrumento de medição em pixels,
- a posição do instrumento de medição em pixels (o canto superior esquerdo do medidor está no ponto especificado),
- o nome do instrumento de medição,
- a orientação do instrumento de medição
- a faixa de valores representada pelo instrumento de medição e
- o valor do instrumento de medição mostrado quando o display é iniciado

são definidos.

Com o bloco **definir valor do instrumento de medição em ...** o instrumento de medição pode ser definido para o valor inserido. Este valor deve estar na faixa de valores definida anteriormente. Se o valor estiver fora da faixa de valores, um dos limites da faixa de valor é exibido, dependendo se o valor é muito grande ou muito pequeno.

## Exibição de status

O indicador de status exibe alguma atividade. Dependendo do estado, acende ("ativo") ou não acende ("inativo"). O símbolo no configurador de tela é um diodo brilhante. Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

- o tamanho da exibição de status em pixels,
- a posição da exibição de status em pixels (o canto superior esquerdo dos indicadores de status está no ponto especificado),
- o nome da exibição de status,
- a cor da exibição de status e
- se a exibição de status deve estar ativa ou inativa no início,

são definidos.

Com o bloco **definir exibição de status como ativa** [], a exibição de status pode ser habilitada ou desabilitada. No menu suspenso (triângulo pequeno), você pode escolher se a exibição de status deve ser definida como ativa ou inativa.

## Controle deslizante

O controle deslizante retorna valores dependendo de sua posição. A posição pode ser alterada pelo usuário por meio da tela sensível ao toque. O valor pode ser recuperado através do bloco **Evento** [] assim que o controle deslizante estiver em repouso. O valor recuperado é um número decimal. Se você quiser que o valor do controle deslizante seja um número inteiro, você deve usar o bloco **redondo**. O símbolo correspondente para o controle deslizante é a linha com o círculo. Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

- o tamanho do controle deslizante em pixels,
- a posição do controle deslizante em pixels (o canto superior esquerdo do controle deslizante está no ponto especificado),
- o nome do controle deslizante,
- a atividade do controle deslizante,
- a orientação do controle deslizante,
- o intervalo de valores coberto pelo controle deslizante e
- o valor em que o controlador está quando começa a exibição

são definidos.

com o bloco **Definir valor do controle deslizante ...** você pode mover o controle deslizante para um valor diferente.

Com **definir controle deslizante como ativado** [], você pode alterar a atividade por meio do menu suspenso (triângulo pequeno).

## Programa do controle deslizante

O programa do controle deslizante é executado após o controle deslizante ser movido. Ele é escrito separadamente do programa principal. As variáveis funcionam globalmente em ambos os programas. O programa do controle deslizante é executado no bloco **quando o controle deslizante se move**. O bloco **Evento** [] é definido quanto ao valor no programa do controle deslizante. Neste exemplo, a velocidade do motor é controlada usando-se o controle deslizante. O valor do controle deslizante deve ser arredondado porque o motor só aceita números inteiros como velocidade:



## Botão

O botão é um campo rotulado que pode ser pressionado. Se você pressionar o botão, o programa do botão será executado assim que for liberado novamente. O símbolo associado ao botão é o quadrado com o rótulo "OK". Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

- o tamanho do botão em pixels,
- a posição do botão em pixels (o canto superior esquerdo do botão está no ponto especificado),
- o nome do botão,
- o texto no botão e
- a atividade do botão

são definidos.

Com o bloco **definir controle deslizante como ativado** [], você pode alterar a atividade por meio do menu suspenso (triângulo pequeno).

## Programa de botões

O programa de botões é executado assim que o botão não estiver mais pressionado. Ele é escrito separadamente do programa principal. As variáveis funcionam globalmente em ambos os programas. O programa de botões é executado no bloco **quando o botão é clicado**. O bloco **Evento** [] pode programar botões não usados, pois o botão não tem valor de retorno. Neste exemplo, o LED é ativado quando o botão é pressionado.



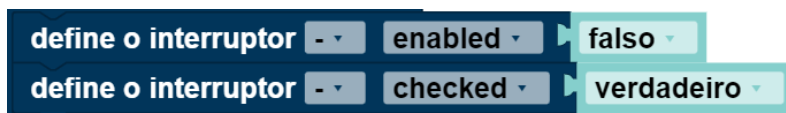
## Interruptor

O interruptor pode ocupar duas posições e está sempre exatamente em uma dessas duas posições. Dependendo da posição, ele retorna **verdadeiro** ou **falso**. O símbolo correspondente para o interruptor é o oval com a ponta. Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

- o tamanho do interruptor em pixels,
- a posição do interruptor em pixels (o canto superior esquerdo do interruptor está no ponto especificado),
- o nome do interruptor,
- o texto próximo ao interruptor,
- a atividade do interruptor e
- o estado em que o interruptor deve estar quando o programa começa

podem ser ajustados.

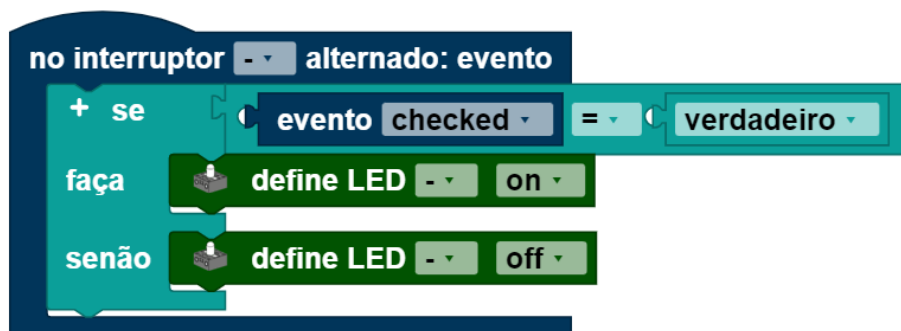
O bloco



executa duas funções. Você pode definir a atividade (selecionar ativado no menu suspenso) ou o estado (marcad no menu suspenso) como **verdadeiro** ou **falso**.

## Programa do interruptor

O programa do interruptor é executado sempre que o interruptor é acionado. Ele é escrito separadamente do programa principal. As variáveis funcionam globalmente em ambos os programas. O programa do interruptor é executado no bloco **quando o interruptor é desativado**. O bloco **Evento []** é definido no programa de ativação como "marcado", ele retorna **verdadeiro** ou **falso**. Este programa de exemplo liga o LED quando a chave é acionada, caso contrário, o LED é desligado:



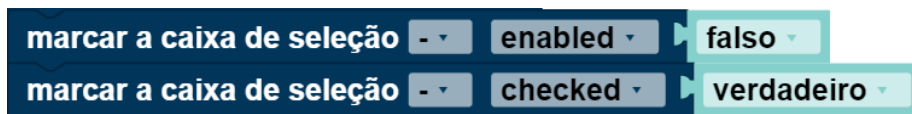
## Caixa de seleção

A caixa de seleção pode ter dois estados e está sempre exatamente em um desses dois estados. Dependendo da posição, ela retorna **verdadeiro** ou **falso**. O símbolo da caixa de seleção é o quadrado com a marca de seleção. Se você arrastar este símbolo para a área da grade, uma janela será aberta à direita. Aqui, em inspetor,

- o tamanho da caixa de seleção em pixels,
- a posição da caixa de seleção em pixels (o canto superior esquerdo da caixa de seleção está no ponto especificado),
- o nome da caixa de seleção,
- o texto próximo à caixa de seleção,
- a atividade da caixa de seleção e
- o estado em que a caixa de seleção deve estar quando o programa começa

são definidos.

O bloco seguinte executa duas funções. O menu suspenso (triângulo pequeno) pode ser selecionado para se escolher qual usar. Você pode definir a atividade (selecionar ativado no menu suspenso) ou o estado (marcad no menu suspenso) como **verdadeiro** ou **falso**.



## Programa de caixa de seleção

O programa da caixa de seleção é executado sempre que a caixa de seleção é pressionada. Ele é escrito separadamente do programa principal. As variáveis funcionam em ambos os programas. O programa do interruptor é executado no bloco **quando a caixa de seleção é desativada**. O bloco **Evento []** é definido no programa de ativação como "marcado", ele retorna **verdadeiro** ou **falso**. Este programa de exemplo liga o LED quando a caixa de seleção é acionada, caso contrário, o LED é desligado:



---

Revision #5

Created 17 November 2021 21:05:45 by Admin

Updated 18 February 2022 12:07:59 by Admin