

154

PLANETA ARTE: IMPLEMENTAÇÃO DE UMA INTERFACE DE DESENHO E PINTURA.*Bernardo Frederes Kramer Alcalde, Daiane Almada, Silvia Meirelles, Carolina Bohrer, Cristina Alba Torrenzan, Patricia Alejandra Behar (orient.) (UFRGS).*

O presente trabalho tem por objetivo descrever as etapas da implementação de uma interface de desenho e pintura no Planeta Rooda. Trata-se de uma plataforma de educação a distância para alunos de ensino fundamental e séries iniciais. A elaboração do *software* teve como ponto central a *tag* <CANVAS>, que, embora recente, encontra suporte em boa parte dos navegadores *web* adeptos da filosofia do *software* livre. Como é um recurso relativamente novo, o objeto <CANVAS> exigiu exaustiva pesquisa quanto aos seus recursos, possibilidades e limitações. Este recurso apresentou desempenho satisfatório e uma grande flexibilidade no que se refere à utilização conjunta com outras linguagens e paradigmas de programação, como JavaScript e AJAX. A aplicação em questão constitui a essência do Planeta Arte, uma das funcionalidades disponíveis no Planeta Rooda. Em sua etapa de desenvolvimento atual, a interface provê ao usuário recursos de desenho presentes na maioria dos *softwares* análogos. Uma das diferenças é a possibilidade de ser utilizada em qualquer computador que disponha de acesso à Internet e de um navegador. Assim, não é necessária a instalação de qualquer programa adicional. A aplicação de pintura ainda possibilita a interação do Planeta Arte com outros recursos do Planeta Rooda. Cada aluno cadastrado na plataforma dispõe de uma galeria onde os seus desenhos ficam disponíveis para visualização dos colegas, que, por sua vez, podem comentá-los. Caso deseje, este pode configurar qualquer um de seus desenhos como tema do Planeta Rooda. Para versões futuras, será visada a extensão das funcionalidades do programa, como os recursos de copiar, colar e selecionar, e a compatibilidade com um maior número de navegadores *web*.