

088

RECURSOS GRÁFICOS PARA A FERRAMENTA JALE. *Fabian F. Brasco, Leandro Soares Indrusiak, Ricardo A. da Luz Reis* (Departamento de Informática Aplicada, Instituto de Informática, UFRGS).

Com a finalidade de aprimorar cada vez mais o projeto Cave, que busca desenvolver um ambiente de concepção de circuitos integrados baseado no uso de WWW, vem-se aperfeiçoando a ferramenta Jale (Java Application Layout Editor), componente do projeto, criando-se técnicas imprescindíveis para que o usuário sintá-se mais confortável ao implementar seu sistema utilizando o editor de layout Jale. Para tanto, dois recursos gráficos implementados em Java fazem-se fundamentais: buffering e snap to grid. A técnica de buffering é necessária uma vez que se quer evitar flickers, ou seja, constantes piscadas na tela causadas pela edição ou criação de figuras geométricas. Isso ocorre porque é acionado o método repaint() cada vez que se realiza uma dessas operações. Para manter a renovação da tela, toda imagem é construída no seu próprio buffer de imagem. E devido a esse fato, é possível pintar toda tela desenhando-se apenas o buffer sobre ela. Snap to grid refere-se a utilização de táticas que permitam ao projetista trabalhar com um melhor detalhamento do seu sistema, através da criação de linhas de aproximação. Tais linhas podem ser configuradas pelo usuário através de uma frame. Cada vez que se abre um novo arquivo no ambiente, todas as opções escolhidas para snap to grid (como linha visível ou não, pontilhada, etc.) são passadas como parâmetros. Pode-se notar que seria impossível de se trabalhar com uma ferramenta desse nível sem a construção desses dois recursos gráficos. (CNPq)