

1 Introdução

O computador se tornou uma ferramenta de trabalho essencial com o passar do tempo. Os avanços tecnológicos na área de hardware permitiram por consequência o avanço dos softwares. Antigas aplicações puramente textuais foram deixadas de lado devido ao surgimento de interfaces gráficas com o usuário (GUI's) das décadas de 80 e 90. Já em 1992, pesquisas realizadas por Myers & Rosson [1] indicavam que 82% das aplicações da época utilizavam o mouse como dispositivo de entrada, 55% utilizavam manipulação direta de objetos gráficos e 84% tinham como resposta algum tipo de saída gráfica. Os avanços não pararam por aí, e hoje, qualquer usuário de computador e desenvolvedor consegue enxergar os caminhos, de onde vieram, e para onde vão os softwares...

1.1 Motivação

A idéia deste trabalho surgiu com a oportunidade de desenvolver uma integração entre duas áreas diferentes, a de aplicações que trabalham com conjuntos de objetos e de aplicações que trabalham com interfaces de manipulação direta.

Da primeira área, álbuns de fotos, organizadores de notas, navegador de arquivos, entre outros, são exemplos claros de softwares que trabalham com objetos e grupos. Estes já são incontáveis. Da segunda área citada, temos inúmeros softwares e estudos que utilizam e discutem o conceito de manipulação direta sobre objetos.

Tendo estas duas áreas de estudo, surge a idéia de criar um modelo que as integre, que faça simples a manipulação direta de grupos de objetos em uma interface e que possa ir além da idéia, se tornando uma ferramenta (framework) de auxílio a futuros desenvolvedores destas aplicações.

1.2 Objetivo

Essa dissertação propõe o desenvolvimento de um framework capaz de gerar uma interface para a navegação e a manipulação direta sobre grupos e objetos de um determinado repositório.

O objetivo deste framework é permitir ao desenvolvedor acoplar à interface gerada qualquer biblioteca baseada em grupos e objetos, e acoplar às interações de manipulação direta a sua linguagem específica de domínio que descreve as operações sobre os objetos.

1.3 Organização da dissertação

Os capítulos a seguir estão organizados da seguinte forma. O capítulo 2 apresenta alguns fundamentos teóricos utilizados no desenvolver desta tese. O capítulo 3 resume os principais componentes da biblioteca Piccolo utilizada no desenvolvimento do framework. No capítulo 4 serão apresentadas as especificações técnicas, arquitetura, funcionamento, forma de utilização do framework desenvolvido e guia de uso da interface gerada. O capítulo 5 mostra exemplos de uso do framework. No capítulo 6 são apresentadas as conclusões finais, alguns trabalhos relacionados e sugestões de trabalhos futuros.