

Padrão para ambiente Windows na CELEPAR

22/01/2021

Autora: Lisiane Volpi Sipert - GPT

Com a ascensão da interface gráfica e ambiente Windows, nova tecnologia bastante difundida, a CELEPAR, procurando acompanhar a evolução e a necessidade do mercado, adquiriu linguagens para Windows, tais como Visual Basic, SQL Windows, ACCESS, etc.

Desenvolver em linguagem gráfica muda completamente a forma de programar, mas isso não significa que é mais difícil. No princípio, para os que estão acostumados com a programação convencional, é mais difícil a adaptação, o pensar de maneira diferente, mais complicado para as pessoas que são resistentes a mudanças.

A nova filosofia de programação é orientada a eventos ou objetos. O Visual Basic permite desenvolver aplicações orientadas a eventos, isso significa que quando acontecer algo (clicar num botão, alterar um campo, digitar alguma coisa, perder o foco, carregar ou fechar uma tela, etc.) pode acontecer uma seqüência de comandos. O programa não é escrito e executado de uma forma seqüencial, é bem mais modularizado pois o código estará ligado a cada evento do objeto.

Uma grande dificuldade inicial é identificar onde programar, ou quais eventos serão acionados; outra é a própria interface gráfica que, apesar de ser a grande vantagem, pode ser uma dificuldade, com tantas opções saber qual será a melhor. Por isso, o padrão deve ajudar na construção da interface, por exemplo, ter dicas que os botões devem ser colocados em dois lugares básicos: na lateral direita, tendo eles necessariamente o mesmo tamanho, ou na vertical em baixo, podendo ser de tamanhos diferentes.

As cores podem ser um aguçador no desenvolvimento. Direcionamos para o padrão o mais discreto possível, usando cor da letra preta, fundo cinza, fundo das caixas de entrada de dados branca, etc. Na barra de status colocamos informações importantes como as mensagens descritivas dos itens do menu e o nome de cada tela que está ativa para facilitar a manutenção. As mensagens críticas são colocadas em janelas especiais.

Os nomes das variáveis têm prefixos e também os nomes dos objetos. Isso no início até parece incômodo, mas é essencial quando o sistema começa a crescer.

O conceito de variáveis globais, locais, chamada de funções, procedimentos, passagem de parâmetros continuam como nas linguagens convencionais.

Para tornar o sistema mais produtivo, existe um algoritmo simples e prático que procura alternar menos a utilização entre o mouse e o teclado na entrada de dados, que faz mais ou menos o seguinte:

Quando entrar com código

Se existir, mostra os dados, e permite excluir

Senão, limpa os campos, (para incluir), e não permite excluir

Quando confirmar,

Se existir código altera os demais dados

Senão inclui.

Quando excluir

Deve ser clicado em um botão "Excluir" que irá pedir confirmação.

As aplicações terão help on-line, ou seja qualquer dúvida ou o usuário tecla F1 para pedir ajuda ou tecla um botão obrigatório chamado "Ajuda". Esse trabalho de construir o help na forma de hipertexto está sob responsabilidade da DIDOB (Divisão de Documentação e Biblioteca) e faz parte da documentação do sistema.

Para que o ambiente fosse padronizado, tentou-se organizar desde os primeiros projetos, com apostilas de "Padrão de Interface e Programação para Windows", levando em conta basicamente a linguagem Visual Basic e o bom senso.

Posteriormente foi estudado o CD da Microsoft "Developer Network - Development Library (July 1994)" pesquisando "User Interface - UIGUIDE", o livro "Software Amigável - Técnicas de Projeto de Software para uma melhor interface com o usuário" de Paul Heckel (Editora Campus), softwares mais recentes como o Word 6.0, MS Project: 4.0, Excell 5.0, etc., e também o bom senso. Foi colocado no papel coisas óbvias para os "habitantes" Windows, mas novas para os demais. A intenção foi dar o primeiro passo. De maneira alguma tentou-se abranger todos os tópicos, pois isso levaria muito tempo para ser implantado e a necessidade não permitia e, novamente, perderíamos o controle.

Logo, em abril, foi realizada a 1ª apresentação do padrão de programação e interface para Windows da empresa. A partir desta data todos os projetos desenvolvidos para ambientes gráficos devem estar aderentes a este padrão. Para tanto os protótipos devem ser avaliados por um grupo de revisão antes de começar a programação propriamente dita, passo esse que será determinado na

MDS.

O novo Manual de Padrões da CELEPAR está disponível na área comum da rede da empresa no formato padrão de help do Windows, hipertexto trabalho esse realizado juntamente com a DIDOB.

O objetivo do padrão não é impedir ou bloquear a criatividade de ninguém mas sim apresentar os sistemas de forma parecida para facilitar o aprendizado do usuário, aumentar a produtividade de programação, já que não precisa pensar em todos os detalhes e facilitar a manutenção do sistema.

O que esperamos, a princípio, é que a definição do padrão seja questionado, sejam sugeridas melhorias, e que as necessidades sejam levadas ao conhecimento do grupo responsável pela padronização, pois a intenção é trabalhar em grupo e não impor.