

Java sem as mãos

Criando applets sem conhecimento de programação

Logo quando a linguagem Java começou a despontar, algumas pessoas comentavam que não seria possível tal tecnologia pegar porque a grande sacada da Internet era sua facilidade de programação.

Embora a linguagem Java seja mais acessível que o C++, ainda assim é bem mais complicada que o pobre HTML.

O que essas pessoas não esperavam é que o caminho natural das coisas iria trazer programas que criassem Java tão facilmente quanto uma página HTML no PageMill.

Que tal seria poder criar um banner que mostrasse em uma seqüência todos os seus patrocinadores com links direcionando para seus sites? Ou aqueles botões que ficam diferentes quando o mouse passa por cima? E tudo isso sem ao menos saber o que é um .class ou o significado de JDK.

Pois é, isso já é possível, mesmo para quem não se considera um "Ciberberd" e, principalmente, para quem não pretende ser um. Se você é designer ou diretor de arte e precisa produzir sozinho seus sites, está na hora de conhecer alguns programas que provam que Java é possível. E indo um pouco mais longe, agora vão começar a aparecer os programas que prometem fazer todo o seu site com tecnologia Java e não somente um ou outro bannerzinho.

Segundo a RandomNoise (pra variar, mais uma empresa californiana), quando esta revista estiver em suas mãos, já estará disponível uma versão beta do seu programa, chamado Coda, que deve ser o primeiro a criar páginas 100% baseadas em Java.

Com o Coda vai ser possível criar páginas Java sem conhecimento de programação e com total visualização dentro do próprio programa, ou seja, o que você vê no Coda é o que você vai ver em qualquer browser que suporte Java.

Voltando ao presente, já é possível trabalhar com Java sem precisar aprender um puto de programação. Já surgiram diversos programas que cumprem esse feito, como o AppletAce, o Web Burst e o ActionLine.

Esses programas ainda estão amadurecendo e, apesar de alguns ainda estarem na primeira versão, a coisa está evoluindo bem rápido. Às vezes, só o tempo de uma revista rodar na gráfica é o suficiente para os programas evoluírem em relação ao que foi impresso nela.



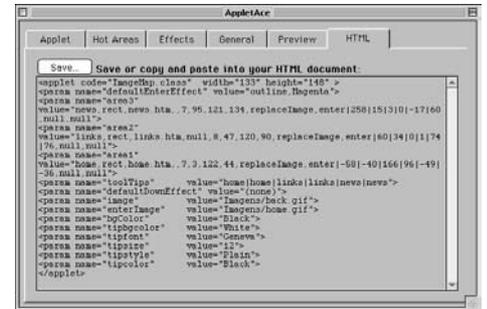
APPLETACE

Mais simples que seus concorrentes, o AppletAce é também o mais incompleto. Apesar disso, ele consegue fazer com facilidade os applets do momento, como banners em movimento (inclusive com links diferentes), image maps com direito a rollover (apre-

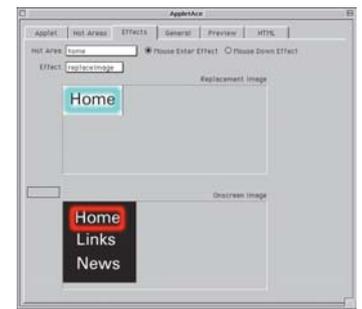
senta outra imagem quando o mouse passa sobre a imagem de fundo), charts e bullets.

Produzido pela Macromedia, por enquanto só roda em Power Macs e Windows 95, mas já tem prometidas versões para Windows 3.1 e Macs 68040.

Logo ao abrir o programa, você escolhe que tipo de applet deseja fazer. O AppletAce ainda copia para o folder onde ficará o seu HTML todos os arquivos .class necessários para rodar o applet. Para se ter uma idéia da facilidade, no caso de image maps é só escolher as áreas, definir onde vão entrar as imagens e qual o link desejado. Tudo bem Macintosh,



A interface do AppletAce não é muito bonita...



...mas ele cumpre o que promete

gráfico e intuitivo. No final, é só dar um preview para ver se está tudo bem e salvar o HTML que vai ser inserido na sua página final.

O programa ainda tem alguns bugs. Às vezes as coisas não funcionam e é preciso revisar tudo com carinho. Mesmo assim, para uma primeira versão ele já resolve os problemas de quem não quer virar um "java nerd". <http://www.macromedia.com>

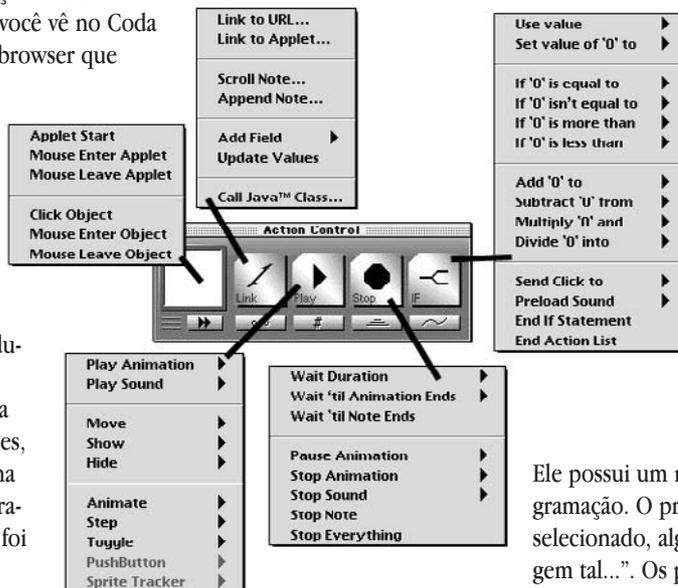


WEBBURST

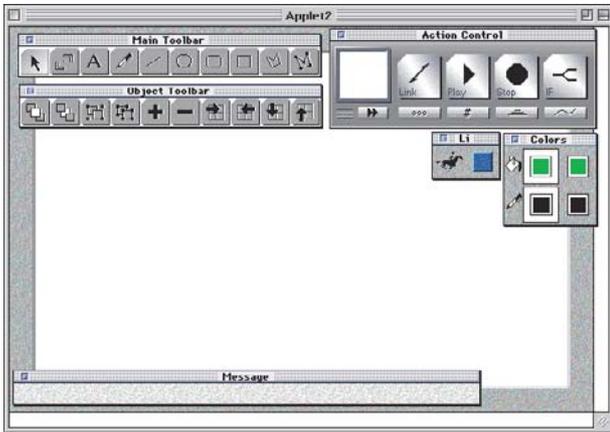
O WebBurst não é tão simples, mas não pode ser considerado complicado.

Ele possui um menu flutuante que segue uma linha de programação. O primeiro botão define qual o evento do objeto selecionado, algo como "se o mouse passar por cima da imagem tal...". Os próximos botões vão definir o que esse evento vai causar, coisas como mostrar outra imagem, fazer links etc.

Para fazer um image map no WebBurst é preciso criar um mapa da imagem com objetos nativos do WebBurst, como quadrados e esferas. Colocados os objetos, é só clicar em um deles e ir selecionando nos menus algo como Mouse Enter Object-show Home.gif, ou seja, quando o mouse



O WebBurst tem essa deliciosa paleta que controla quase tudo



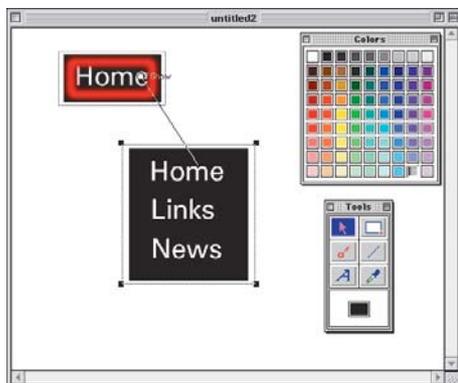
Essas são as paletes do WebBurst; a do cavalo é o library

passar sobre o objeto, irá mostrar uma outra imagem chamada Home.gif. Em seguida, selecione Mouse Leave Object-hide Home.gif para que, na hora que o mouse sair de cima do mesmo objeto, a imagem seja escondida. Depois é só repetir a operação para cada pedaço do mapa, mudando o nome das imagens, é claro.

Vale lembrar que as imagens que vão aparecer devem ser escondidas no começo do applet. O processo é um pouco mais chato que no AppletAce. Mesmo assim, tudo isso é feito sem precisar escrever nada. Todas as opções estão nos menus em uma ordem bem fácil de ser entendida, e o programa é bem mais completo e poderoso que o AppletAce.

Depois de tudo pronto, é só dar um Export to Java Powered Applet e... Tcharam! Sai um applet no capricho.

Mas nem tudo é perfeito. O WebBurst regrava



O ActionLine é espartano e limitado

as imagens colocadas dentro dele com nomes e em folders diferentes, o que prejudica quem trabalha em grandes projetos. Isso sem contar que ele manda para o espaço todo aquele trabalho que você teve com suas paletes de cores para deixar suas imagens no menor tamanho possível. Além disso, ele ainda mostra o nome do programa quando roda o applet no browser. Pior que isso, só o famigerado "Made with Macromedia" do Director, que graças a Deus não é obrigado a aparecer

no AppletAce. <http://www.powerproduction.com>



ACTIONLINE

Por último, o ActionLine, que também está na primeira versão, pelo menos quando esta matéria estava sendo escrita. Tal e qual os outros, ainda tem muito o que amadurecer e sua interface é pouco amigável, embora seja toda gráfica. Um breve tutorial em formato Acrobat ajuda a desvendar o programa.

Seus objetos são chamados de "portais". Para se criar um image map é necessário usar outra ferramenta chamada *Action Link*, com a qual você liga uma imagem na outra, e através de um menu você faz a setagem de comandos como *Show* ou *Go to URL*. Mais chato que os outros, mas ainda sem nenhuma linha de programação. <http://www.imcinfo.com>

RESUMINDO

Os programas ainda estão pobres e têm muito o que melhorar. Mesmo assim, são uma ótima alternativa para quem não quer ou não sabe programar em Java, resolvendo muitos dos "problemas" de programação de um bom site. **M**

RICARDO REIS CAVALLINI

É consultor de computação gráfica nas áreas de DTP e Interactivity.

e-mail: ricardo_cavallini@caps.com.br

Web: <http://www.impex.com/cavallini>