

O HYPERCARD, ESSE DESCONHECIDO



Rosa Freitag

A MACMANIA inaugura aqui uma nova seção, mostrando os passos para quem está a fim de se aventurar no maravilhoso mundo da multimídia.



HyperCard é um célebre caso de programa subestimado. Não tanto pelos usuários, mas, principalmente, por seu desenvolvedor, a Apple. Até o lançamento do System 7, ele vinha de graça com qualquer Mac. Com o 7.0, a Apple lançou uma versão "trancada", em que você precisava digitar a palavra "Magic", na caixa do Message do HyperCard, para ter acesso a todas as suas funções. Com o 7.1, passou a vir apenas o HyperCard Player, que permite rodar produtos feitos em HyperCard, mas não tem a capacidade para desenvolver projetos. É provável que no System 7.5 nem o Player esteja incluso nos disquetes de instalação. Esse distanciamento progressivo acabou fazendo o usuário comum perder o interesse por um dos melhores e mais baratos softwares de autoria de multimídia que existem.

No Brasil, devido à falta de documentação e à dificuldade de se obter amostras de produções que justifiquem a utilidade e a versatilidade do programa, muita gente ignora o HyperCard ou tem medo de usá-lo, achando que terá de aprender complicadas linguagens de programação. No resto do mundo, há legiões de fanáticos mostrando que o HyperCard faz "tudo" – botando FileMaker, Director e outros programas caros e complicados no chinelo. Provas disso são o *XPlora*, CD-ROM de Peter Gabriel, que dá uma volta ao mundo da multimídia; o *Myst*, best-seller dos games inteligentes; o *Digital Gourmet*, com 5.000 receitas, ou os CD-ROMs, lançados pela Apple Education, repletos de *stacks* utilizados em escolas.

Mas nada no mundo é perfeito e o HyperCard carrega alguns probleminhas. Seu lançamento foi em 1987, época em que o máximo era ter um monitor P&B de 13 polegadas. A Claris, então dona dos direitos, relaxou no desenvolvimento posterior e no marketing. Com isso, o HyperCard permaneceu sem suporte de cor até o início deste ano, quando a Apple lançou a versão 2.2, com suporte para AppleScript, cor e QuickTime (ver MACMANIA #2!!). Outro problema do HyperCard é a incompatibilidade com Windows, talvez não tão sério lá fora, onde existem mais de oito milhões de usuários de HyperCard, mas um imenso empecilho aqui.

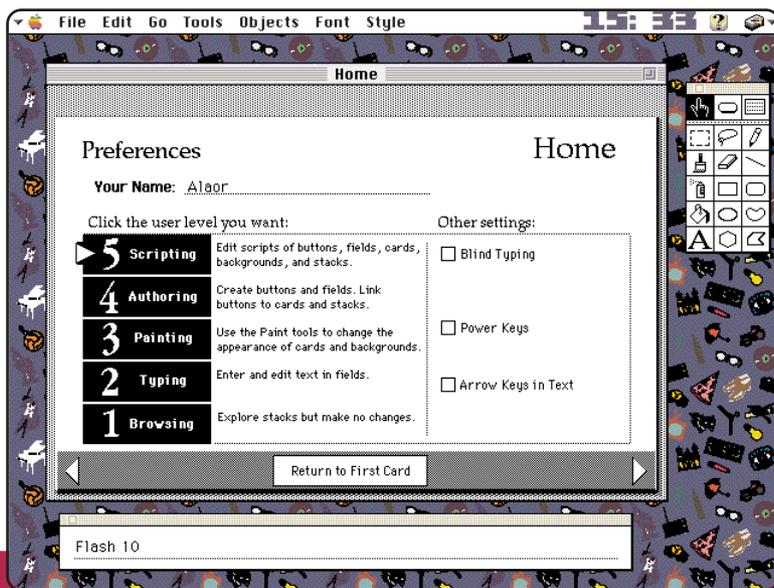
COMO FUNCIONA?

A idéia básica da interface do programa é a metáfora de um fichário, ou *stack*, que, além de fichas de texto, pode conter ilustrações, fotos, animações, áudio & vídeo. As fichas, chamadas de *cards*, compartilham *backgrounds* (fundos) que contêm objetos comuns a todas elas – itens de classificação, figuras, botões, layouts. Por exemplo: num *stack* para coleção de CDs, todos os *cards* apresentam dados sobre o artista, título, gravadora e um fundo de mesma textura. Cada *card* também pode ter elementos exclusivos, como a capa de cada CD. A navegação pelo *stack* é feita através de botões (*buttons*) presentes em cada cartão. Os botões também podem acionar áudio, vídeo, impressora, modem e muitos outros eventos responsáveis pela interatividade, capacidade de obter informação de forma não-linear e multiplicidade de conexões, as grandes virtudes do HyperCard. Além disso, é possível interligar vários *stacks* e procurar dados sob diversos critérios.

Não se esqueça disto: todo *card* possui 2 camadas (*layers*): a *card layer*, onde vão os objetos que só constarão daquele *card*, como se pertencessem a uma superfície transparente sobreposta a um fundo, e a *background layer*, que contém elementos compartilhados por vários *cards*. Dessa forma, temos: *card buttons* e *background buttons*; *card fields* e *background fields*; *card pictures* e *background pictures*. A *background layer* só precisa ser acessada enquanto o *stack* está sendo criado.

Os dados de texto são colocados em *fields*, campos retangulares que podem ser transparentes, opacos ou *scrolling*. O conteúdo de um *field* também pode ser acessado e reorganizado através de comandos de *Find* e *Sort*. Por exemplo, Find "Madonna" in field "artista", ou Sort field "artista" alphabetically. O texto também pode entrar como "paint", fora de um *field*, mas aí não se beneficiará das poderosas capacidades de manipulação de texto do HyperCard.

A linguagem de programação chama-se HyperTalk. Como o próprio nome sugere, é uma conversa interativa em inglês. Através de mensagens do tipo: go to card x, do menu y, show picture z, play sound e até onomato-



○ HYPERCARD PERMITE CINCO NÍVEIS DE USO:

1 - Browsing: para explorar *stacks* sem fazer mudanças.

2 - Typing: permite entrar e editar texto em *fields*.

3 - Painting: permite o uso das ferramentas de pintura para incrementar *cards* e *backgrounds* – infelizmente essas ferramentas continuam em preto-e-branco e a adição da cor é a última coisa a se fazer. As *Color Tools* não pertencem à Toolbox do HyperCard; são um *stack* à parte.

4 - Authoring: o nível mínimo para se trabalhar no processo de criação de um *stack*. Permite a criação de *buttons* e *fields* e a ligação de *buttons* a *cards* e *stacks* – nada de *scripts* em HyperTalk.

5 - Scripting (5): permite a edição de *scripts* de *buttons*, *fields*, *cards*, *backgrounds* e *stacks*.

Quando o *stack* é distribuído, geralmente o autor limita o nível de uso para 2, evitando estragos no visual e no funcionamento dos *scripts*. O HyperCard Player é distribuído para que os *stacks* possam ser explorados por quem não possui o programa original e o nível máximo de funcionamento é o 3. Portanto, se você possui apenas o Player não é possível a criação de *stacks*. Sorry...

péias, como *flash* e *beep*, pode se comandar a navegação pelos *stacks*, a busca de dados, a aparição de fotos, vídeos, animações, efeitos sonoros e faixas musicais, a ligação com um documento criado por outro programa, enfim, quase tudo que for possível ser feito num Mac. Várias circunstâncias podem dar início a esses eventos: movimentos e cliques do mouse, presença de texto em *fields*, abertura de cartões, tempo etc. Se através do HyperTalk não for possível executar um comando, programadores de Pascal e outras linguagens podem escrever *XCMDs* e *XFCNs*, comandos e funções externas que complementam os *scripts*. Também há suporte para o AppleScript.

O HyperTalk é uma linguagem orientada por objeto (*object oriented*), baseada na transmissão direta de mensagens para os objetos do HyperCard. Através da caixa do *Message*, pode-se enviar mensagens a qualquer objeto e testar idéias para depois incluí-las nos *scripts*.

Faça a seguinte experiência: estando em qualquer *stack*, de preferência o Home, selecione *Message* no menu Go (-M). Logo abaixo do *stack* que estiver aberto surgirá a caixa do *Message*. Digite: flash 10 e dê *Return*. Depois disso, digite: beep 5 e *Return*. Que tal? Agora, digite: 1 + 2 e *Return*. O HyperCard possui sons, efeitos visuais, calculadora, suporte para notação musical e muitas outras surpresas que ajudam a incrementar e organizar tarefas mais complexas nos *stacks*. Na próxima edição, aprofundaremos os conceitos dos objetos do HyperCard e iniciaremos a construção de um *stack* e a implementação de *scripts* em HyperTalk. Escrevam para a redação ou enviem para o fórum da MACMANIA no MacBBS suas dúvidas, sugestões e dicas de *stacks* interessantes. ☺