



LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO PARA ENGENHARIA

TUTORIAL OPENWATCOM: CRIANDO O PRIMEIRO PROGRAMA

Prof. Dr. Daniel Caetano

2011 - 2

Visão Geral

1

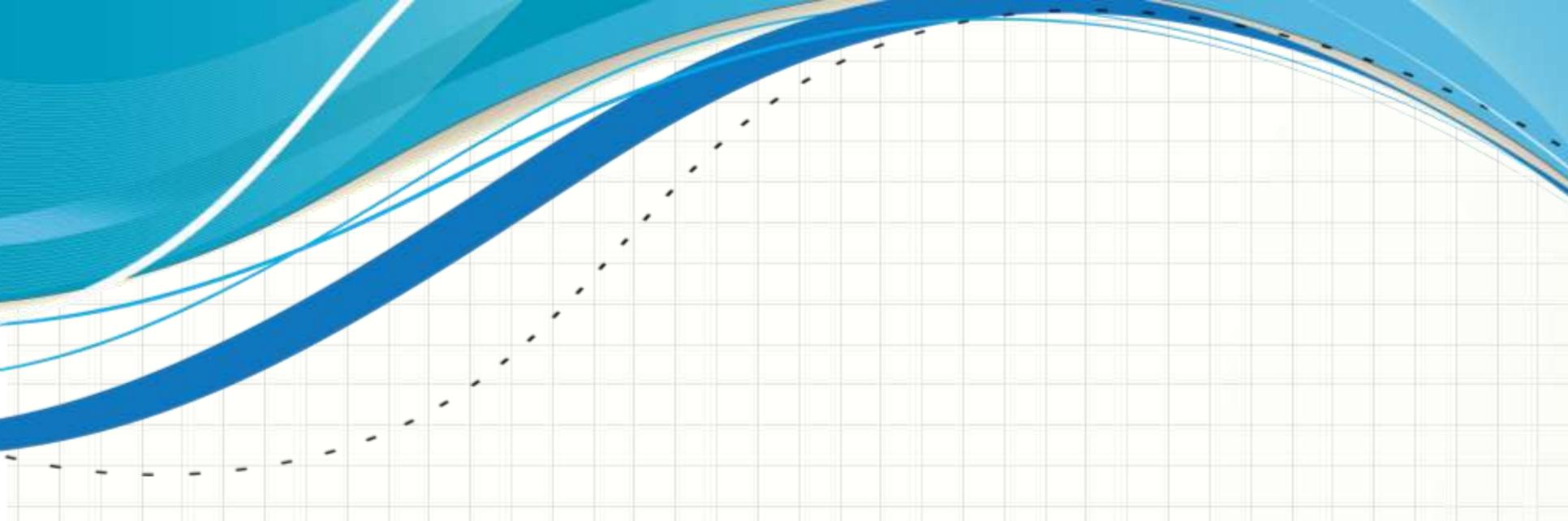
- Instalando o OpenWatcom

2

- Criando um Projeto

3

- Continuando um Projeto

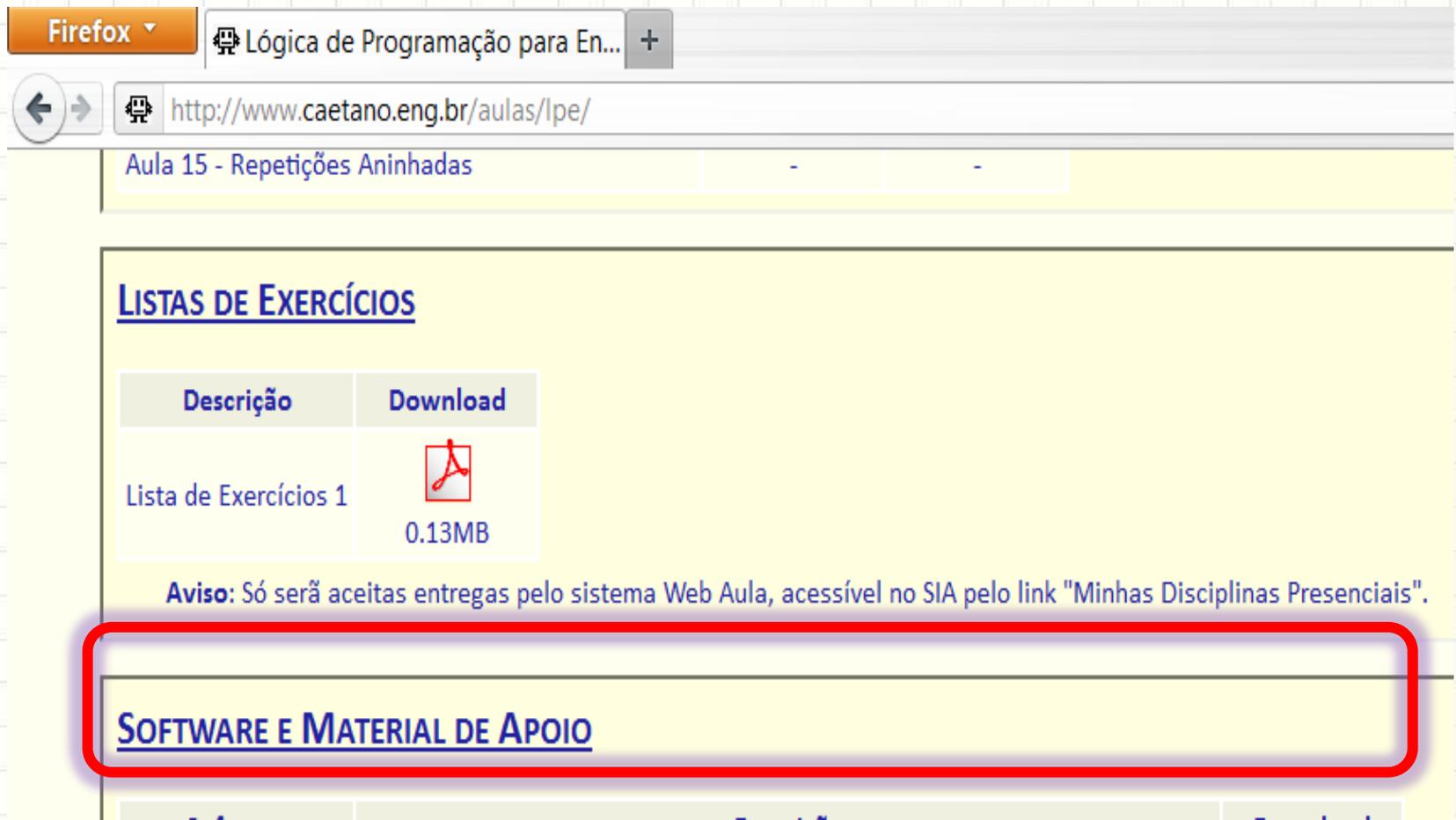


INSTALANDO O OPENWATCOM

Fazendo o Download

- Você encontra o OpenWatcom aqui:

<http://www.caetano.eng.br/aulas/lpe/>



The screenshot shows a Firefox browser window with the address bar displaying <http://www.caetano.eng.br/aulas/lpe/>. The page title is "Aula 15 - Repetições Aninhadas". Below the title, there is a section titled "LISTAS DE EXERCÍCIOS" containing a table with one row:

Descrição	Download
Lista de Exercícios 1	 0.13MB

Below the table, there is a notice: "Aviso: Só será aceitas entregas pelo sistema Web Aula, acessível no SIA pelo link "Minhas Disciplinas Presenciais"."

At the bottom of the page, there is a section titled "SOFTWARE E MATERIAL DE APOIO" which is highlighted with a red rounded rectangle.

Instalando

- Primeira pergunta: “onde instalar”
- **NÃO** use caminho com **espaços** ou **caracteres especiais**
- Prefira usar o local padrão: **C:\WATCOM**



Instalando

- Depois de selecionar o local de instalação...
- Clique em “**Next >>**”



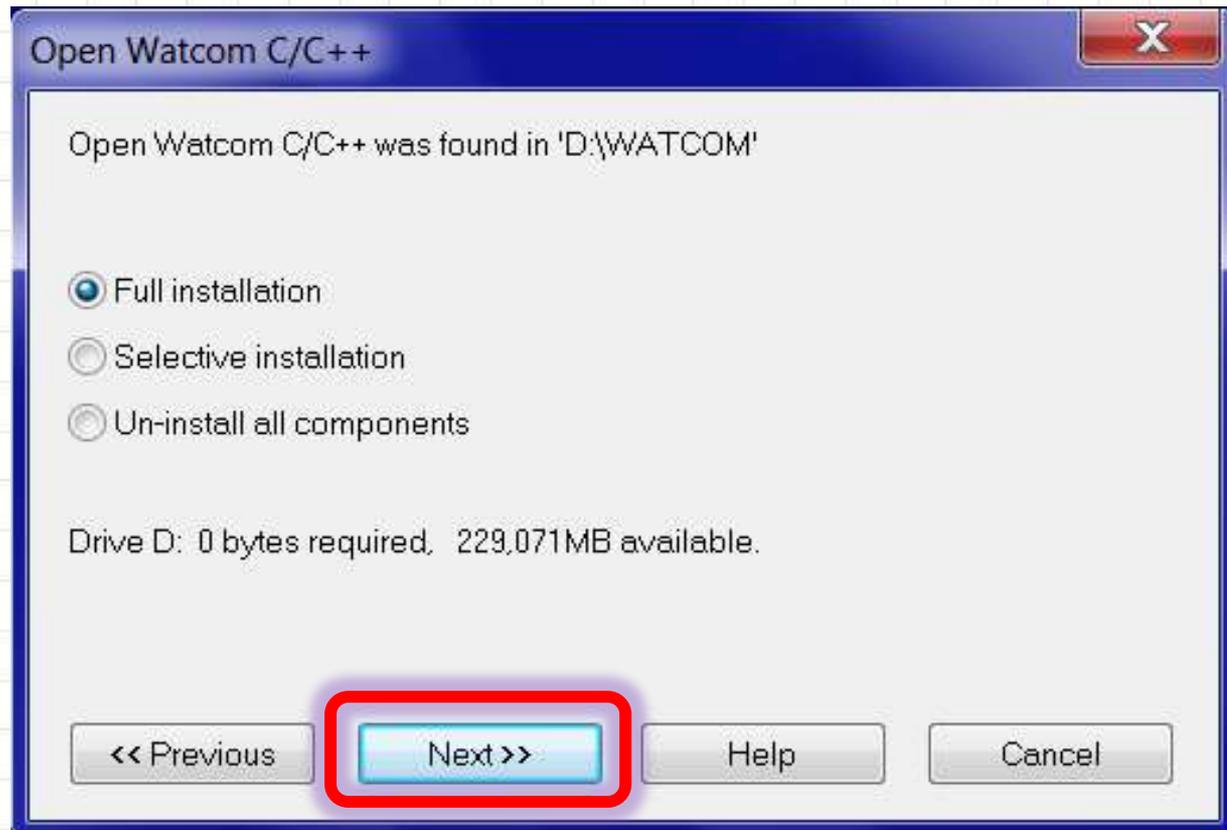
Instalando

- Próxima pergunta: o que instalar?
- Vamos instalar tudo... **“Full installation”**



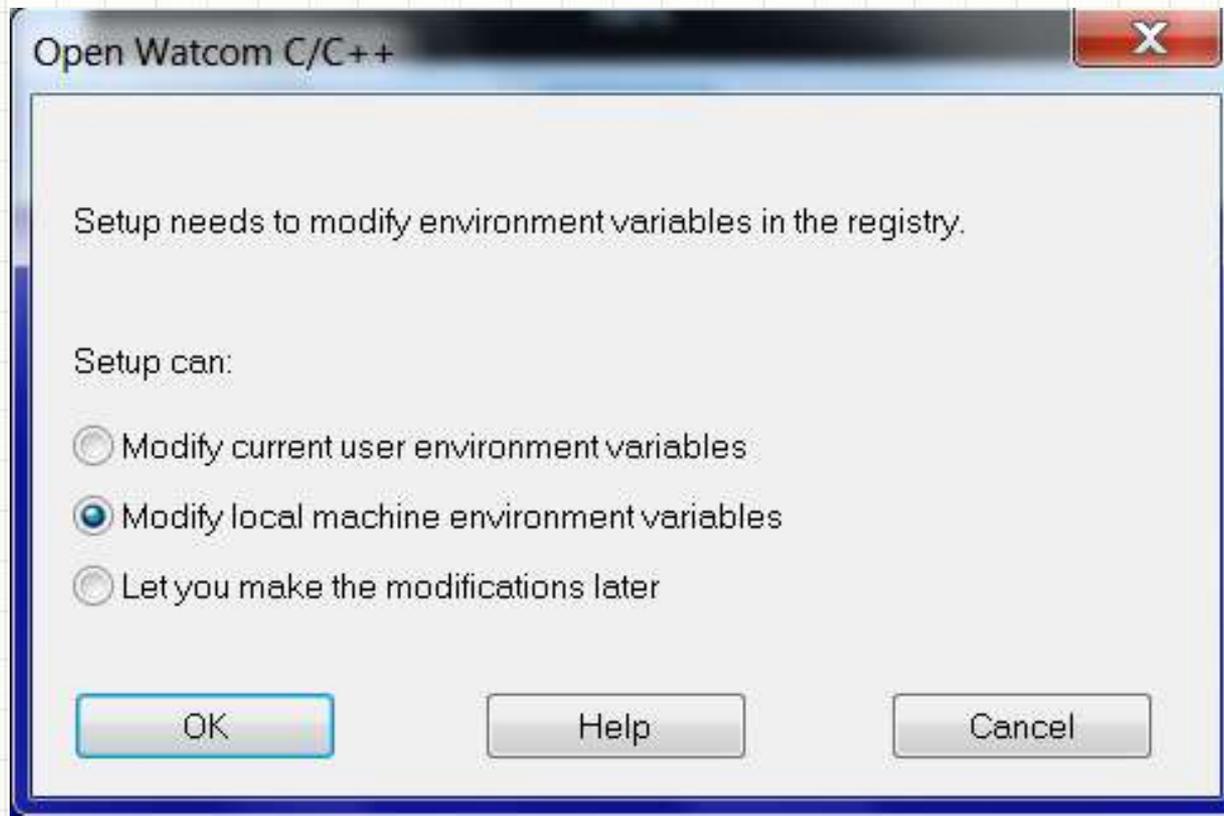
Instalando

- Feia a seleção...
- Clique em “**Next >>**”



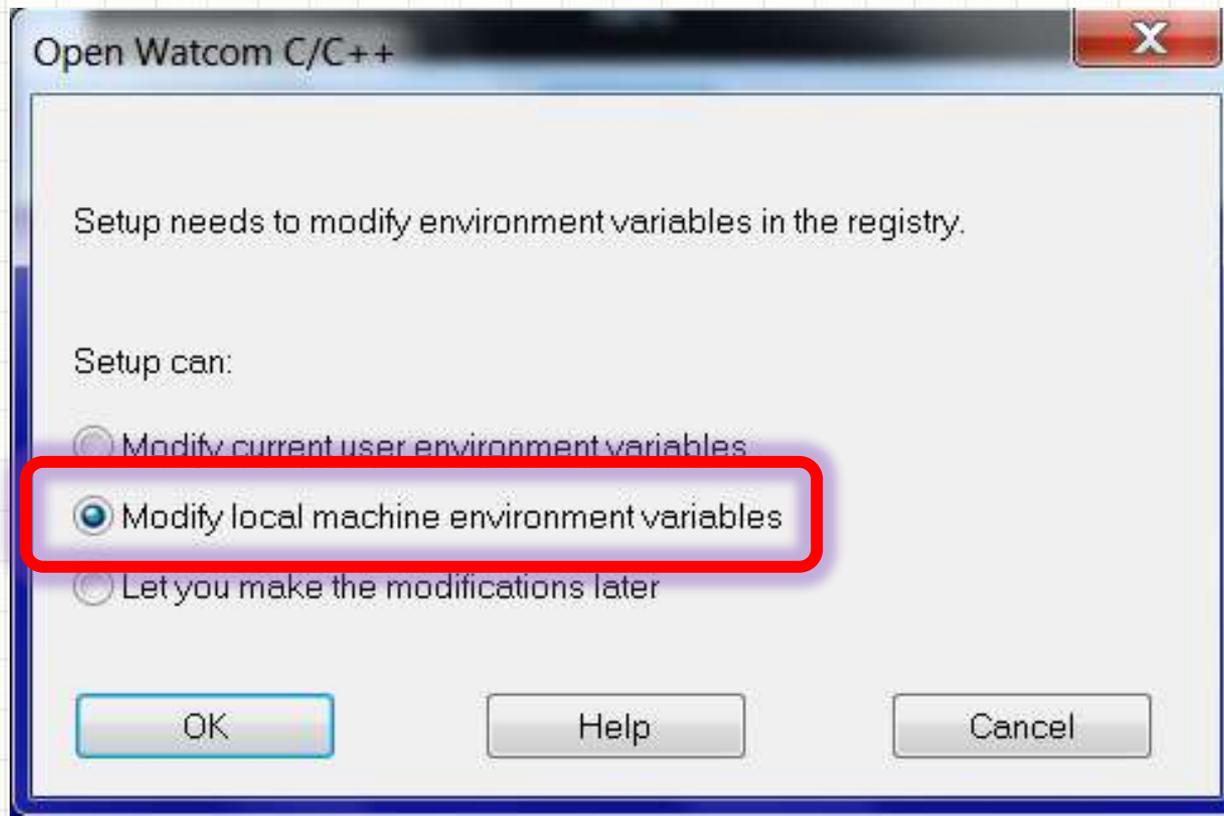
Instalando

- Na próxima janela clique em Next... E os arquivos serão copiados
- Ao fim da cópia, mais uma janela aparece:



Instalando

- Selecione a opção indicada abaixo...
 “Modify local machine environment variables”



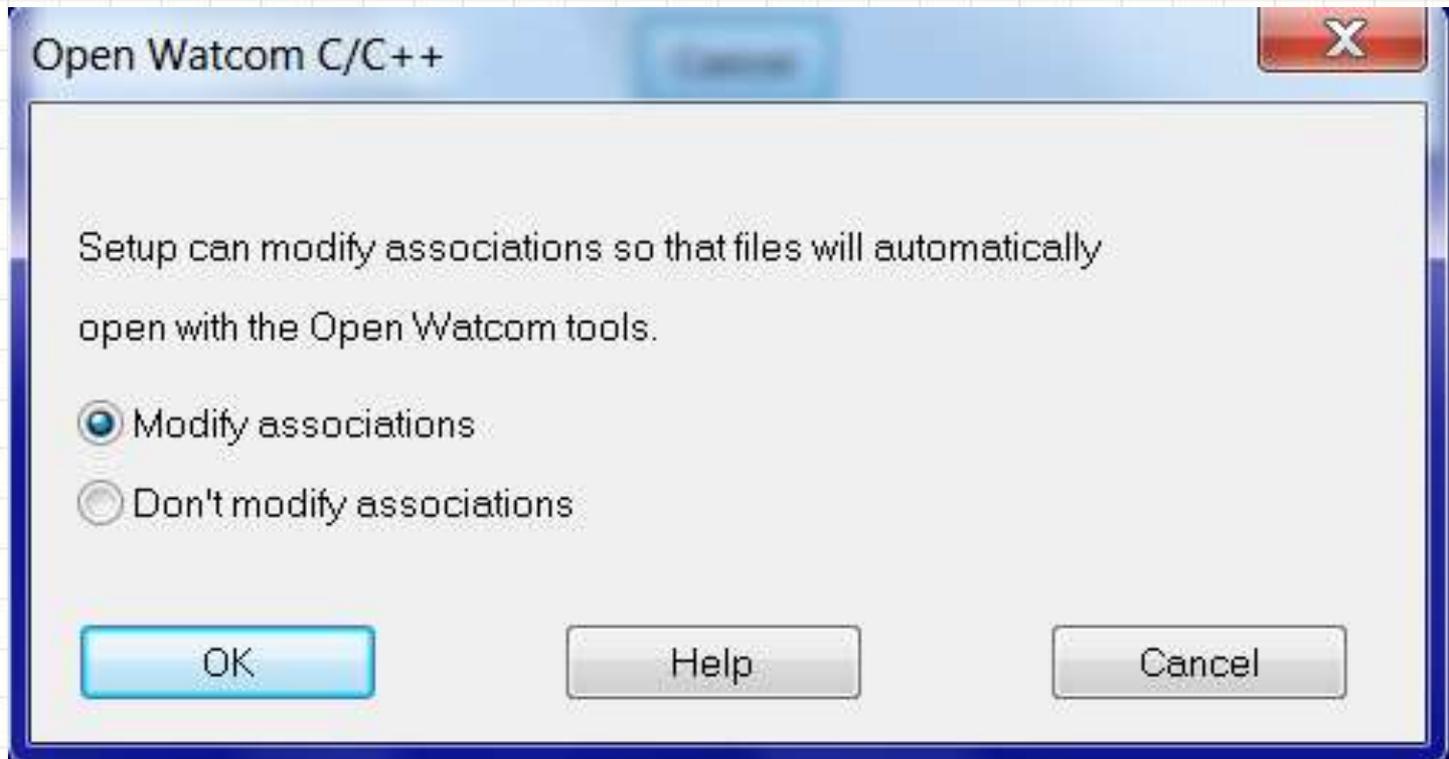
Instalando

- ... E clique em **“OK”**
“Modify local machine environment variables”



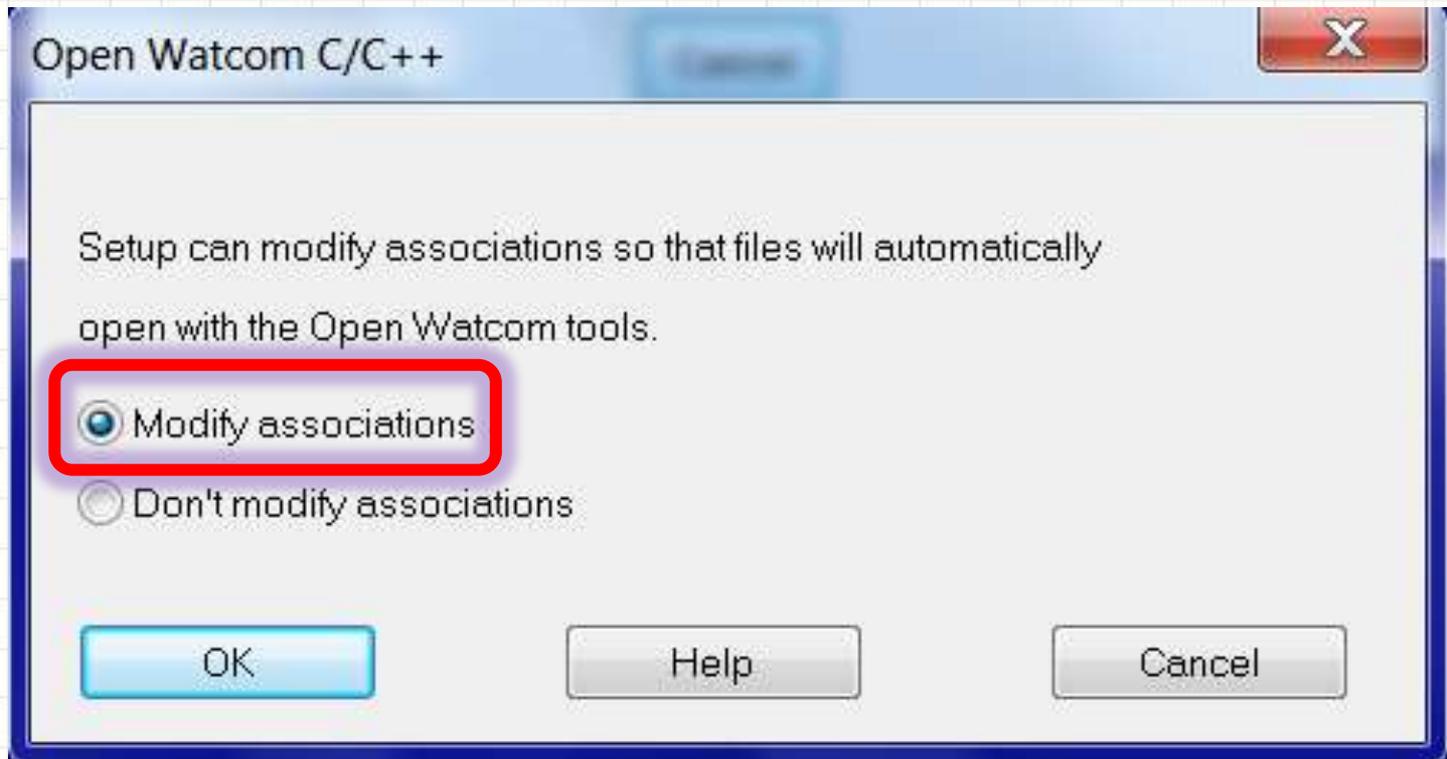
Instalando

- Finalmente, aparecerá a última janela da instalação:



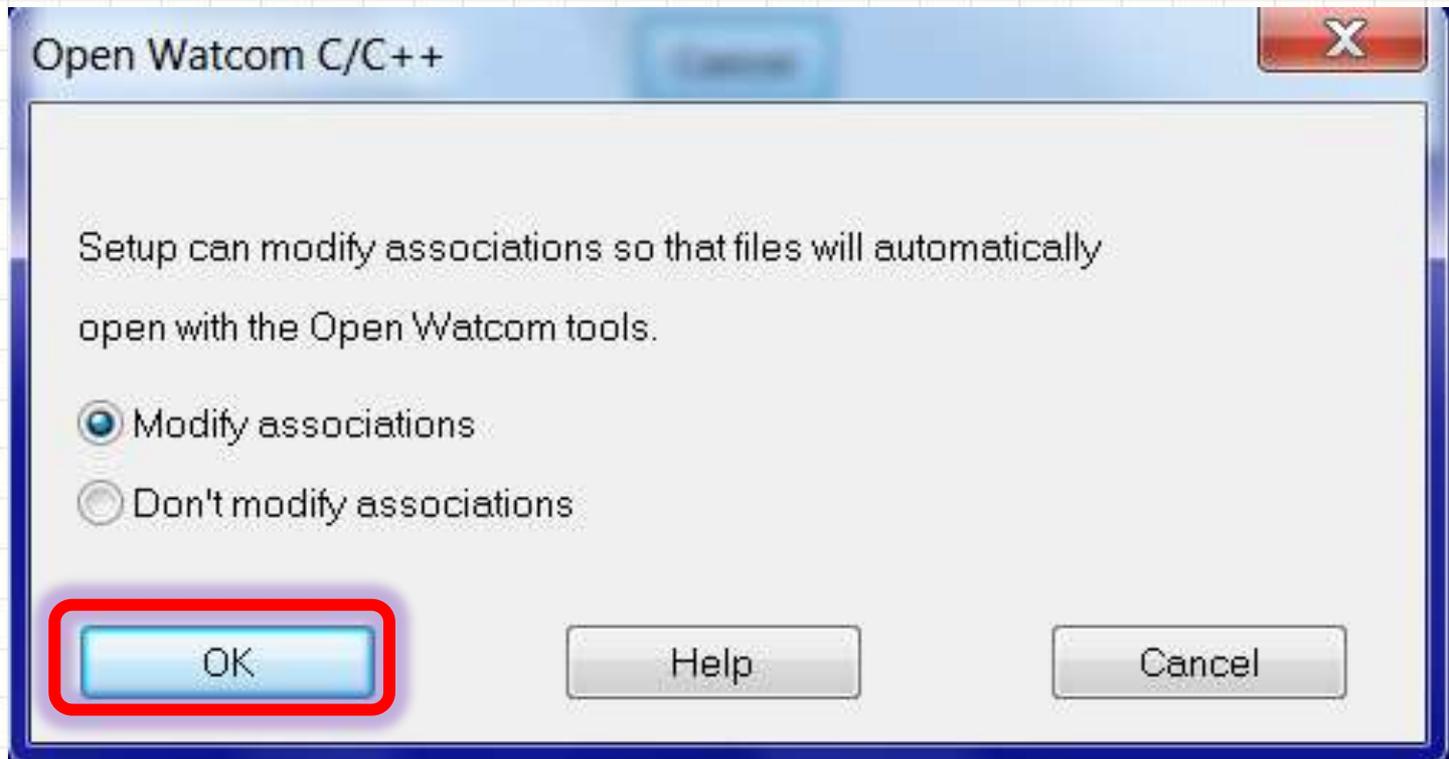
Instalando

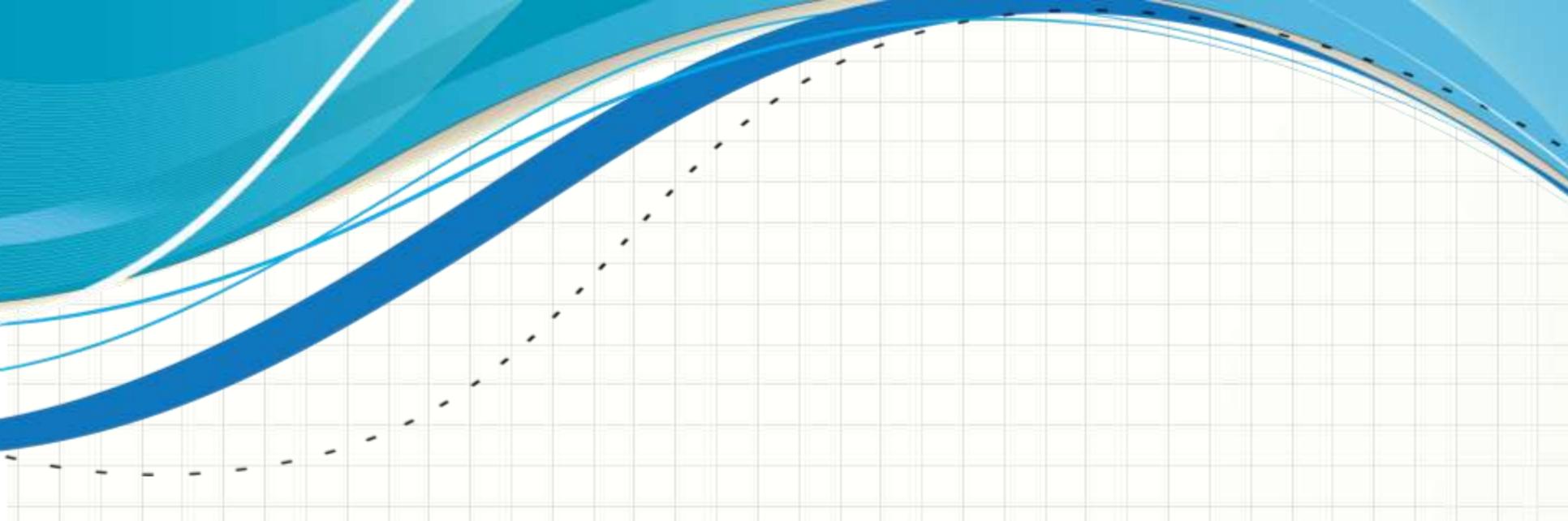
- Selecione a opção indicada abaixo:
“Modify associations”



Instalando

- E, finalmente, clique em **“OK”**

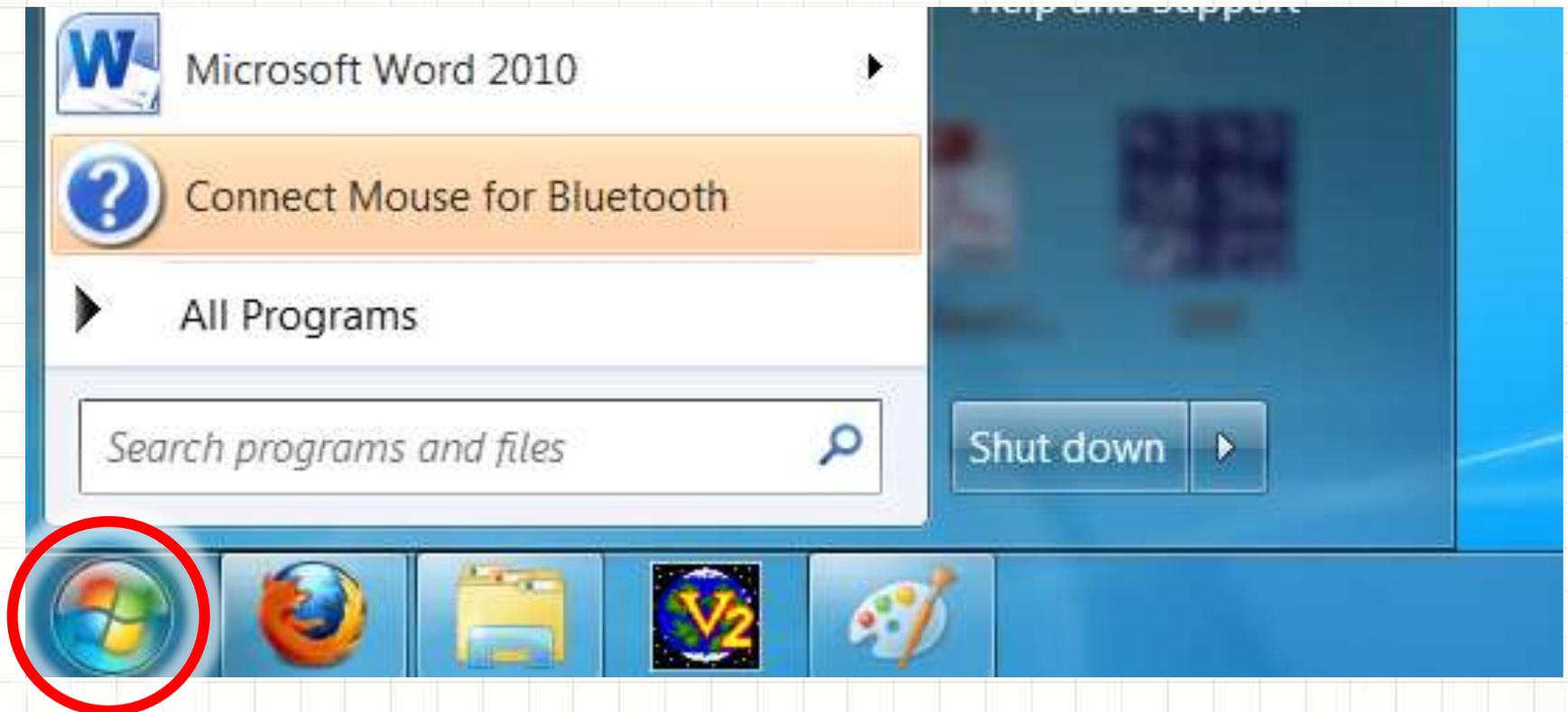




CRIANDO UM PROJETO

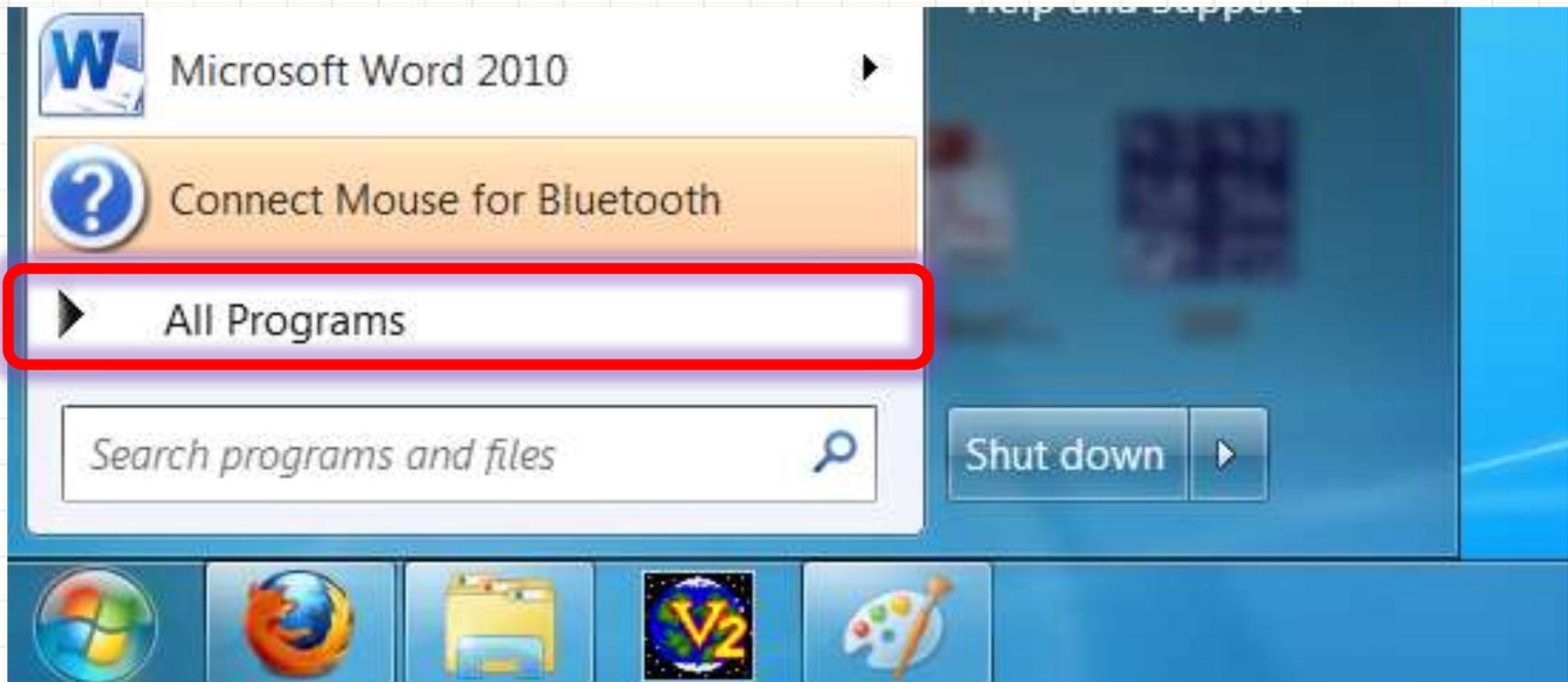
Criando um Projeto

- Primeiramente precisamos iniciar o OpenWatcom...
- Para isso, clique no menu do Windows



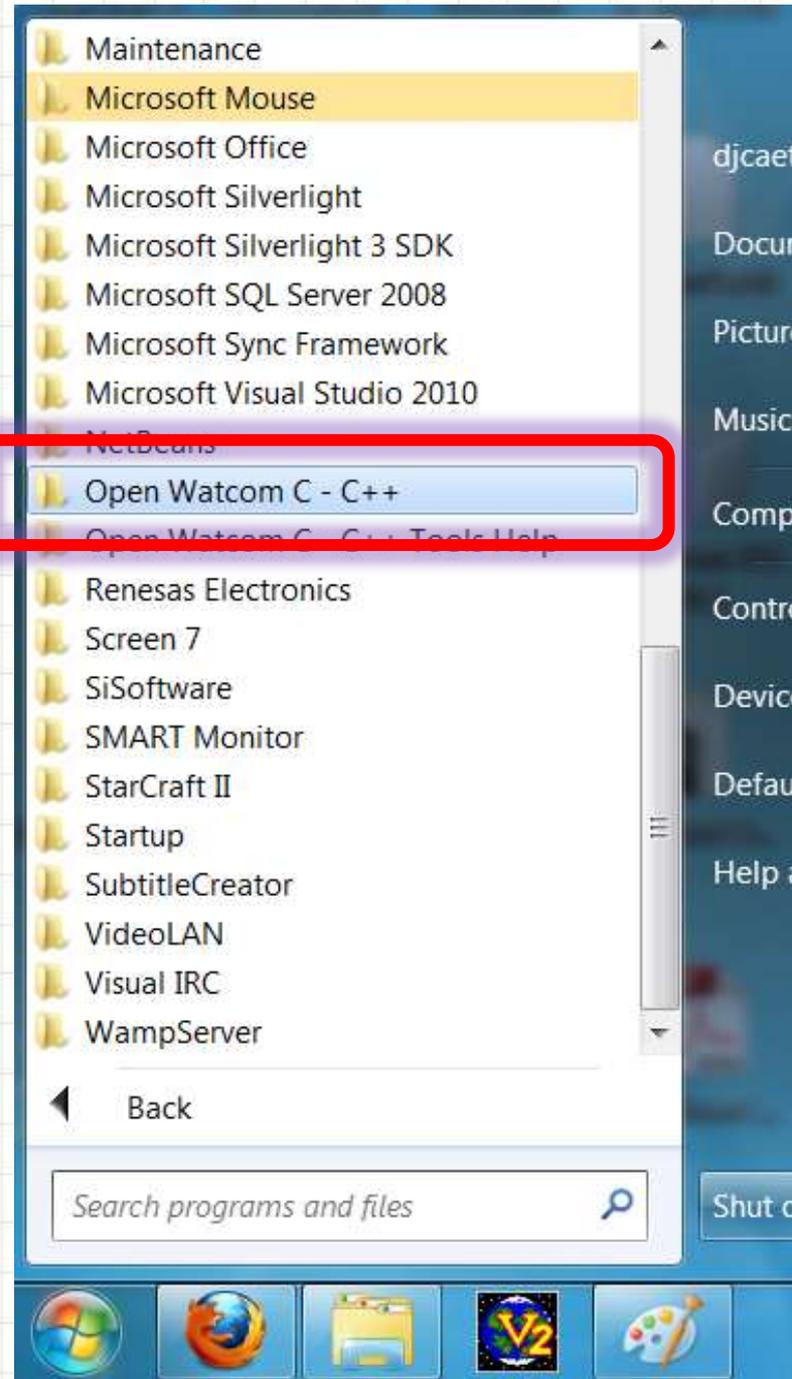
Criando um Projeto

- Agora, clique em **Todos os Programas** (ou **All Programs**, se seu windows for em inglês)



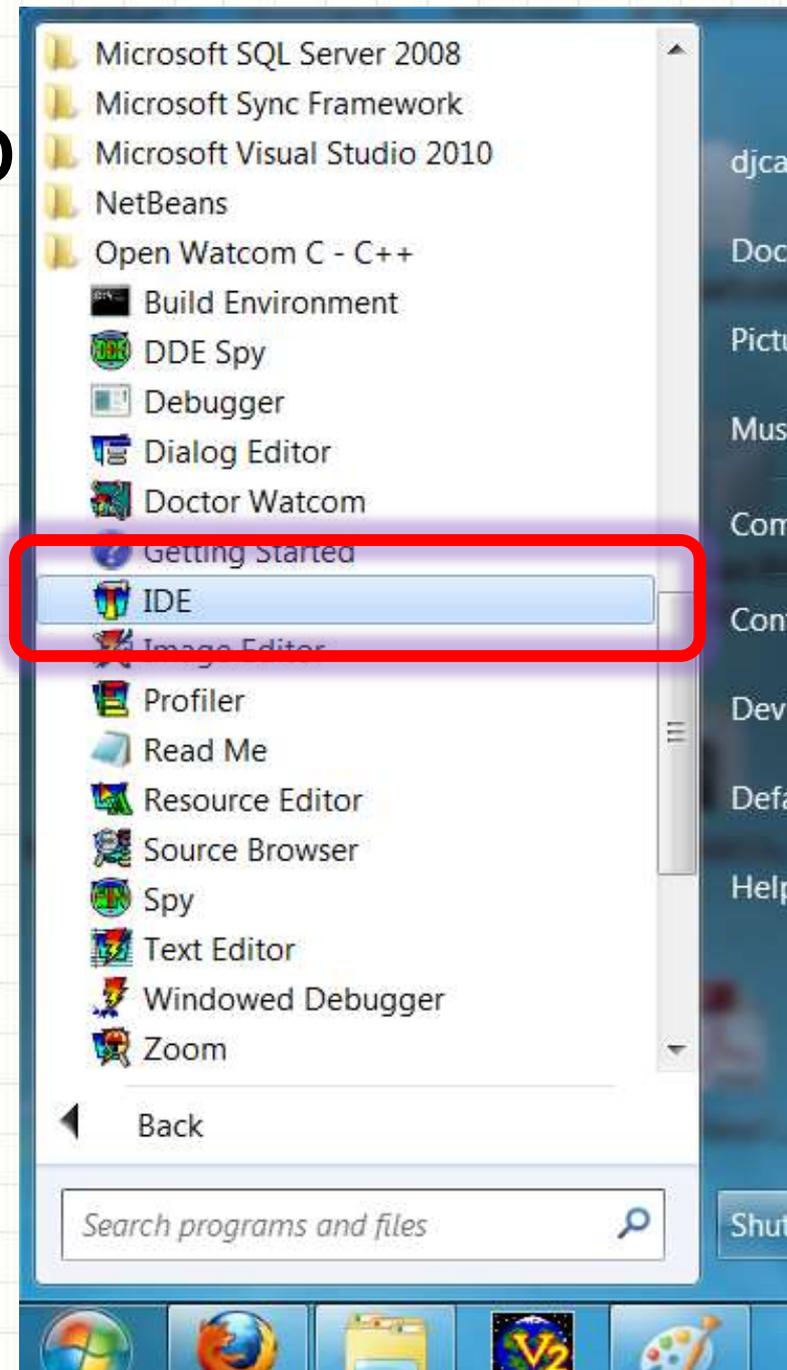
Criando um Projeto

- Procure a “pasta”
OpenWatcom C - C++
e clique nela



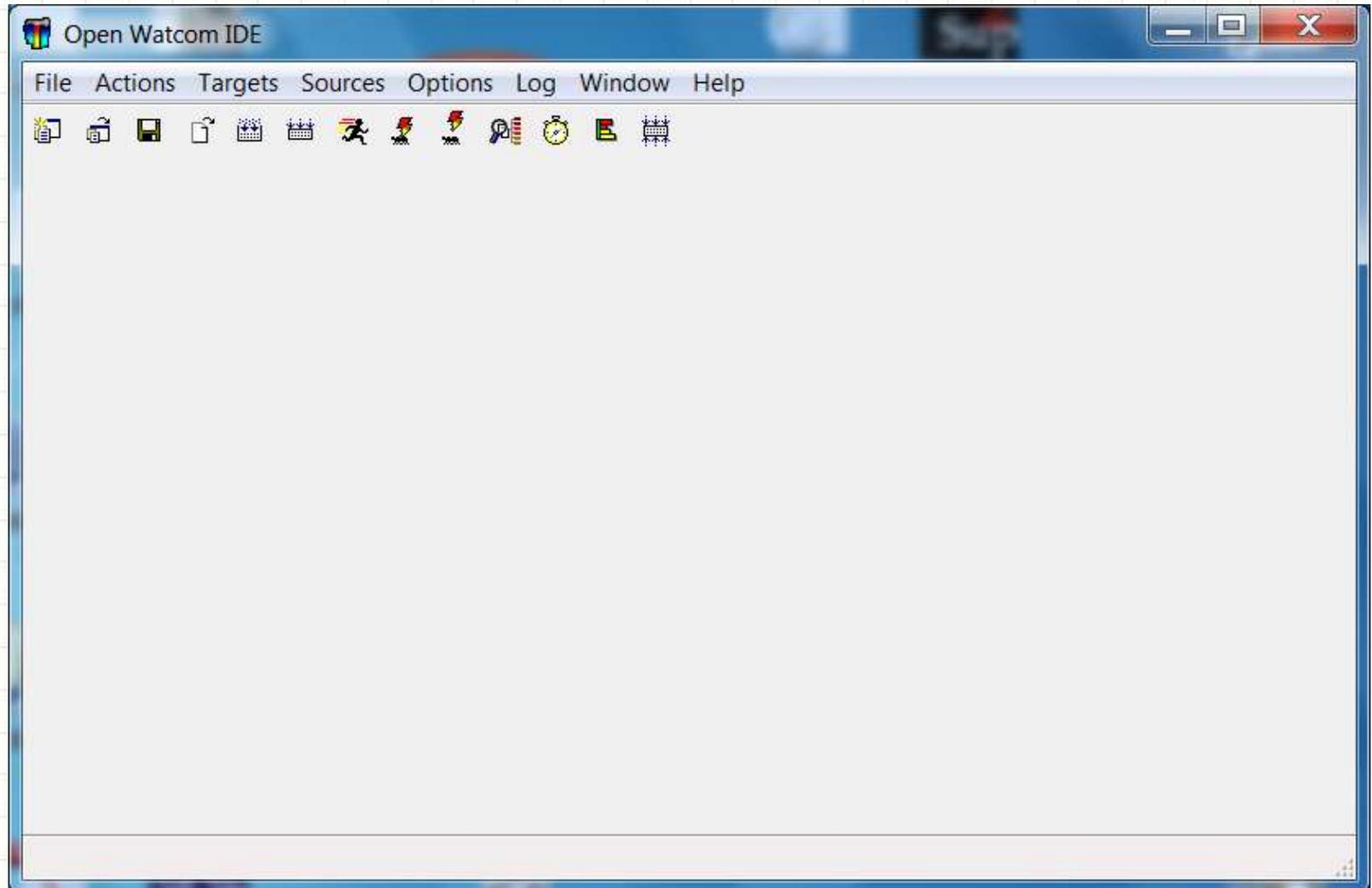
Criando um Projeto

- Dentro da “pasta”
OpenWatcom C - C++,
procure pelo ícone
com nome **IDE** e
clique nele



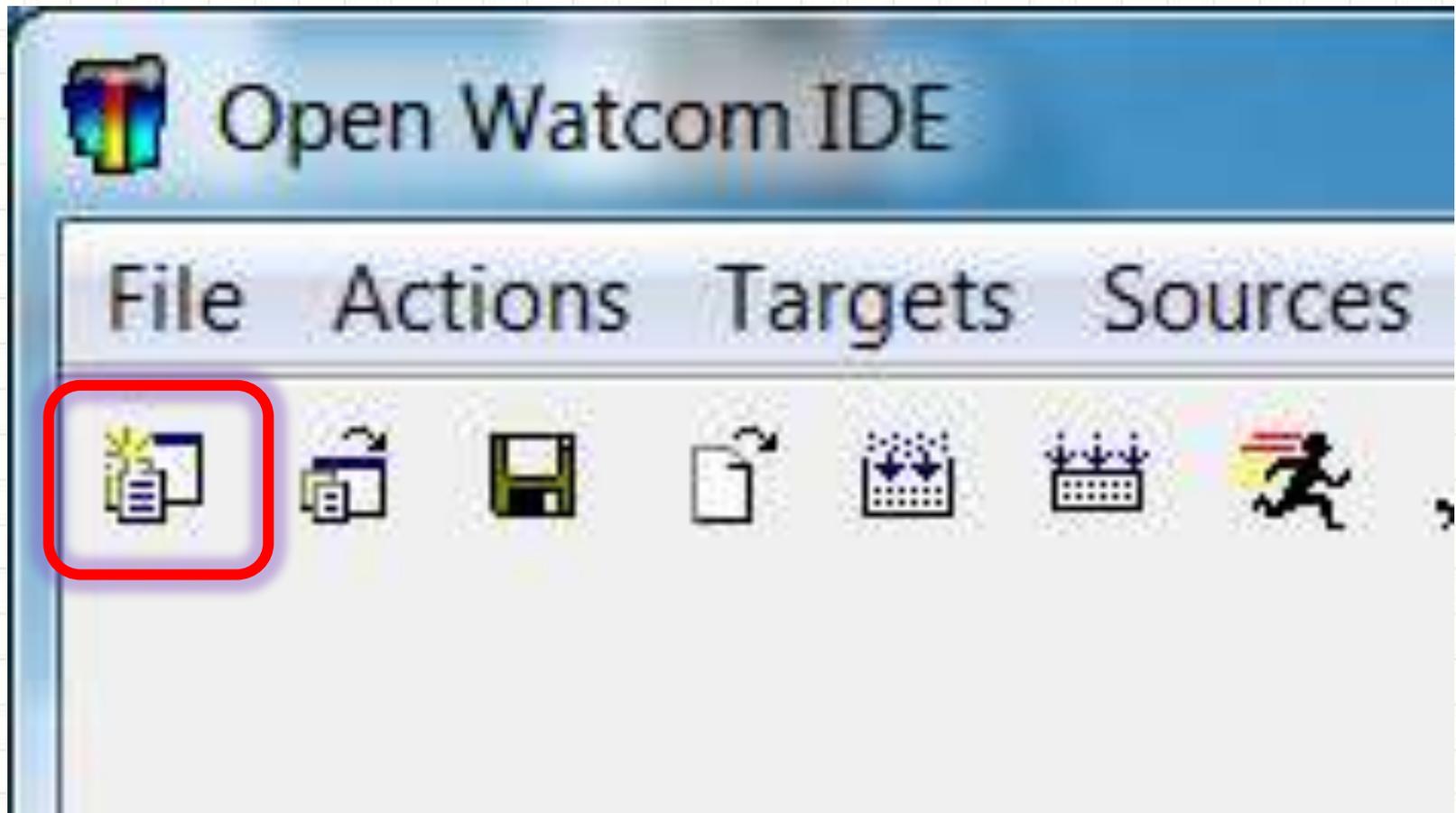
Criando um Projeto

- Isso abrirá a janela do OpenWatcom



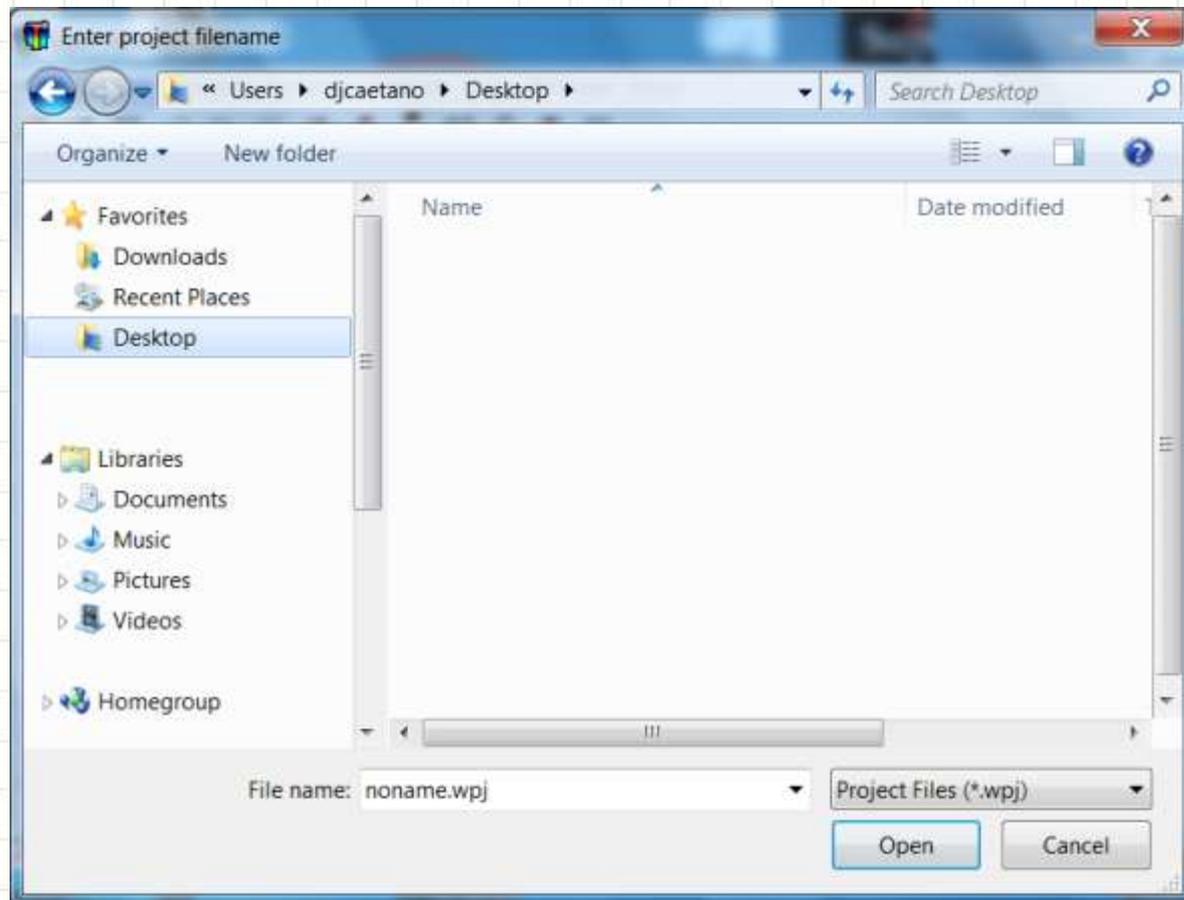
Criando um Projeto

- Clique no ícone de “Novo Projeto”



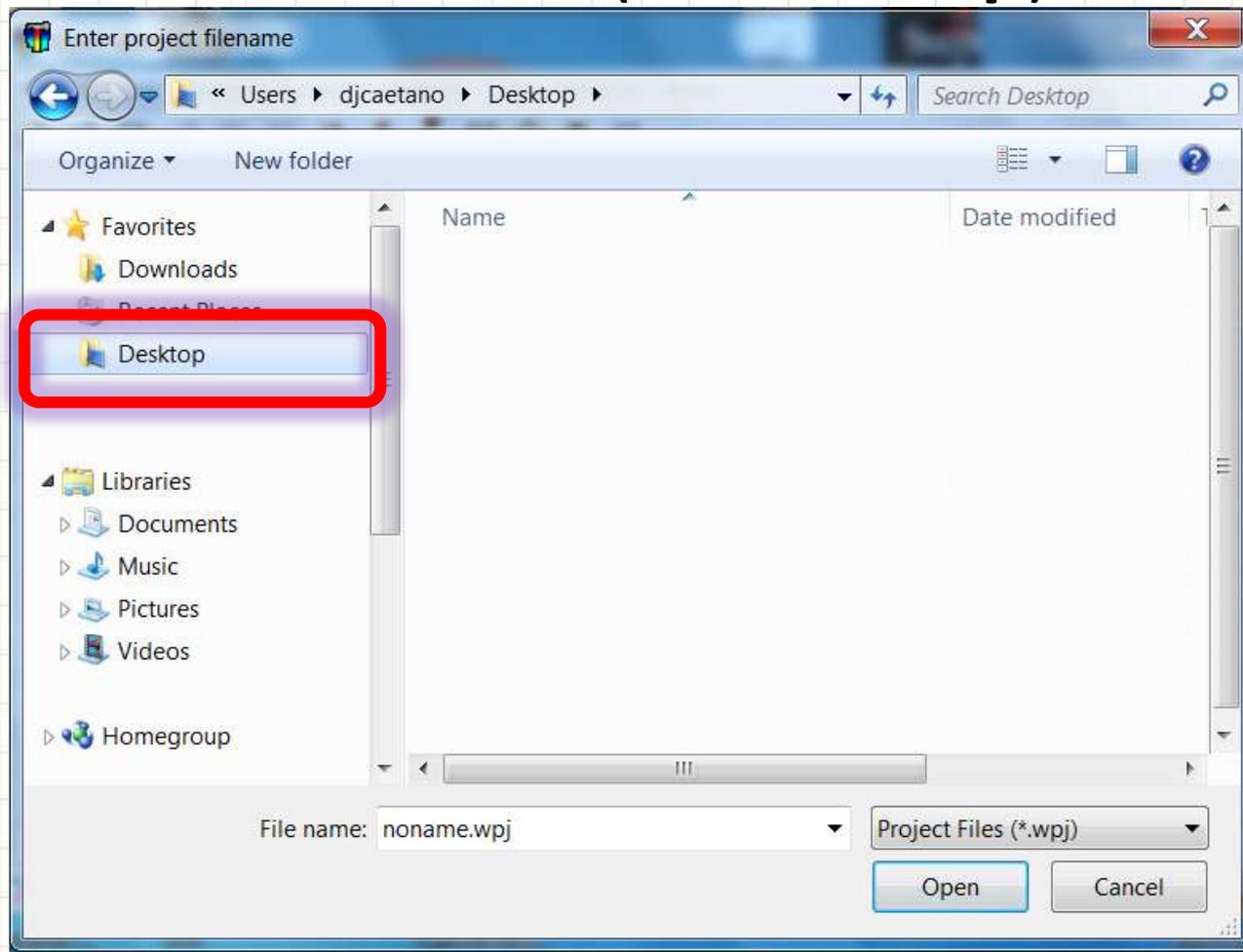
Criando um Projeto

- Isso irá abrir uma janela perguntando onde colocar o seu projeto



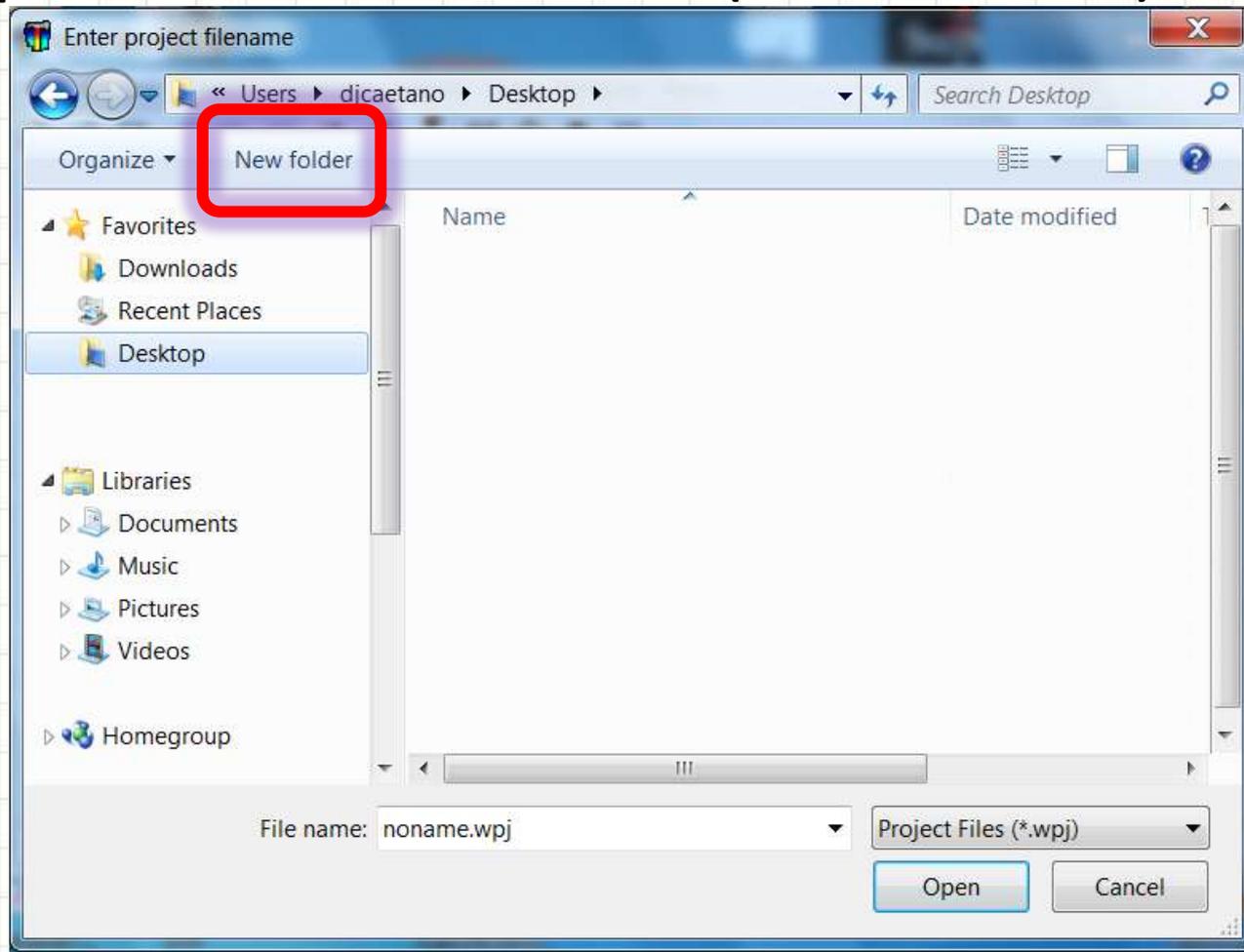
Criando um Projeto

- Como exemplo, vamos criar nosso projeto na **Área de Trabalho (ou Desktop)**



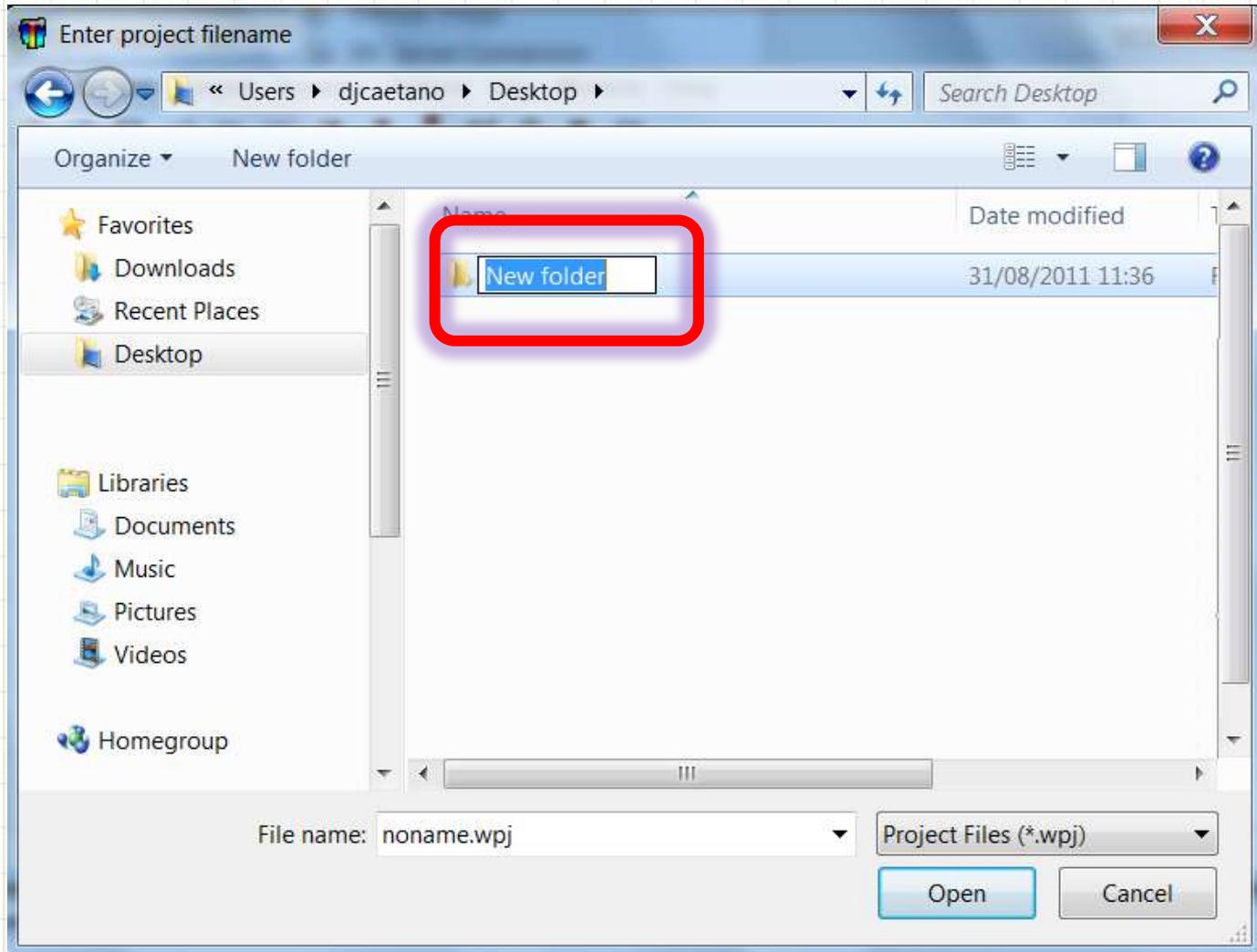
Criando um Projeto

- Depois de selecionar a área de trabalho, clique em **“Nova Pasta”** (New Folder)



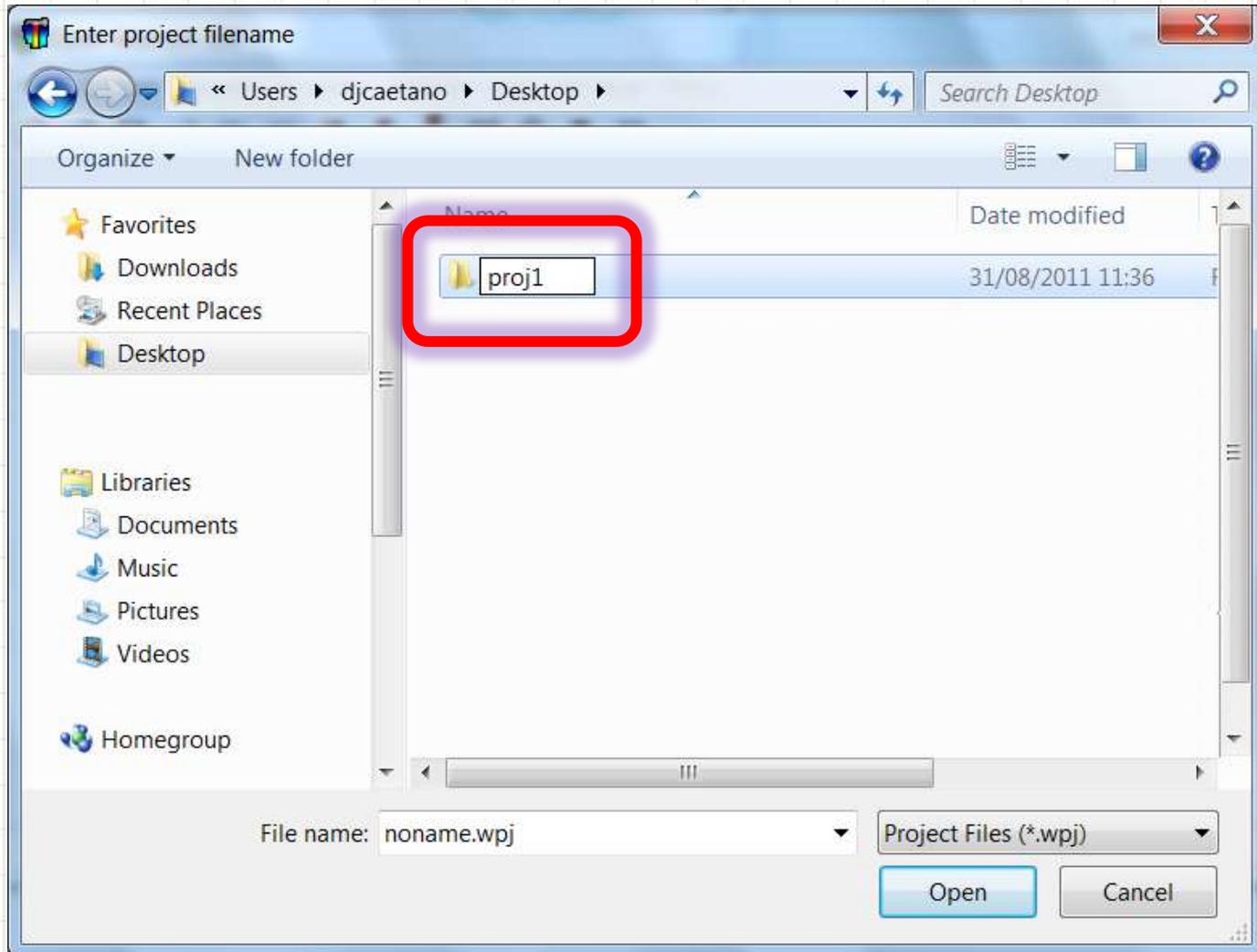
Criando um Projeto

- Uma nova pasta vai surgir



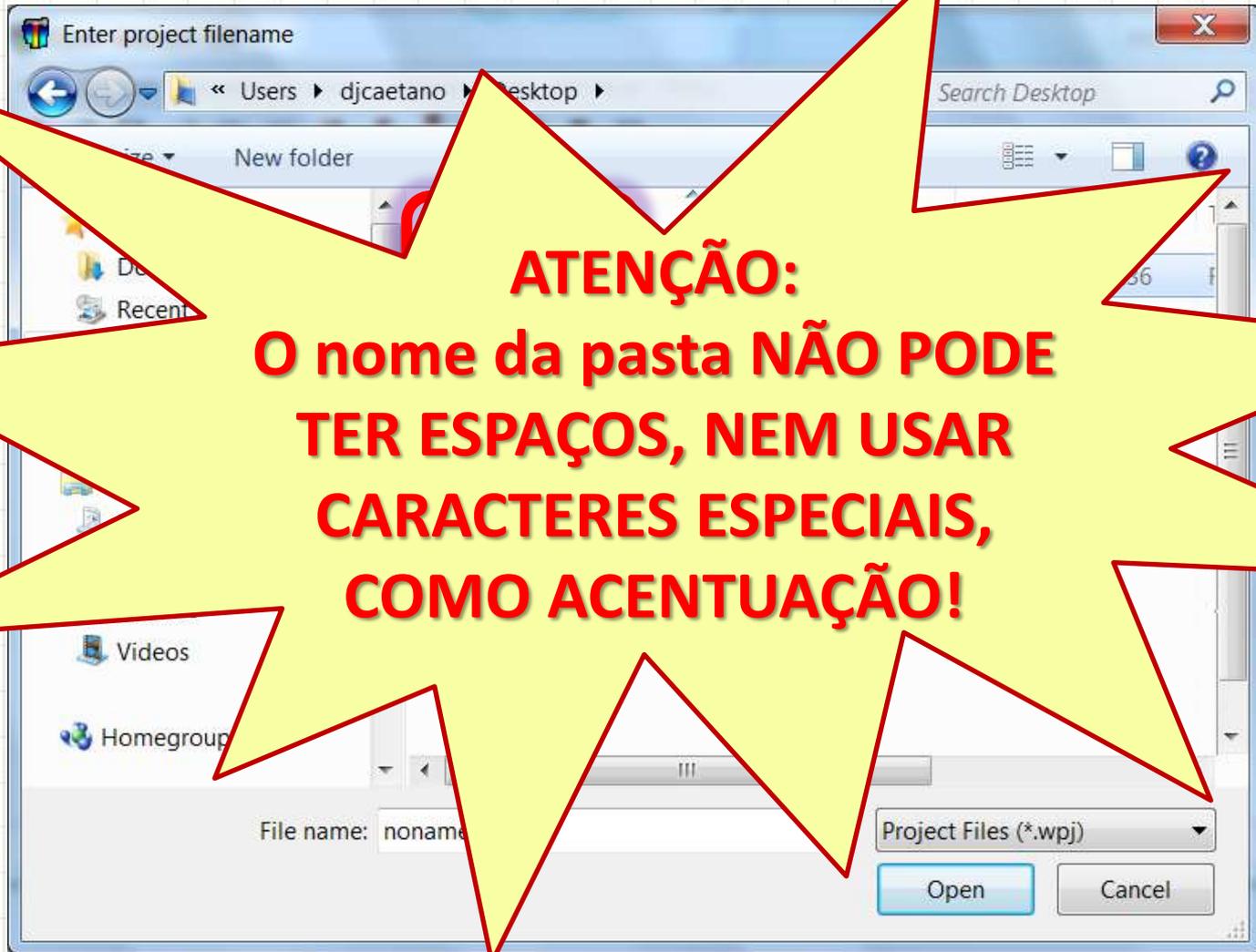
Criando um Projeto

- Dê o nome do projeto a ela. Ex.: **proj1**



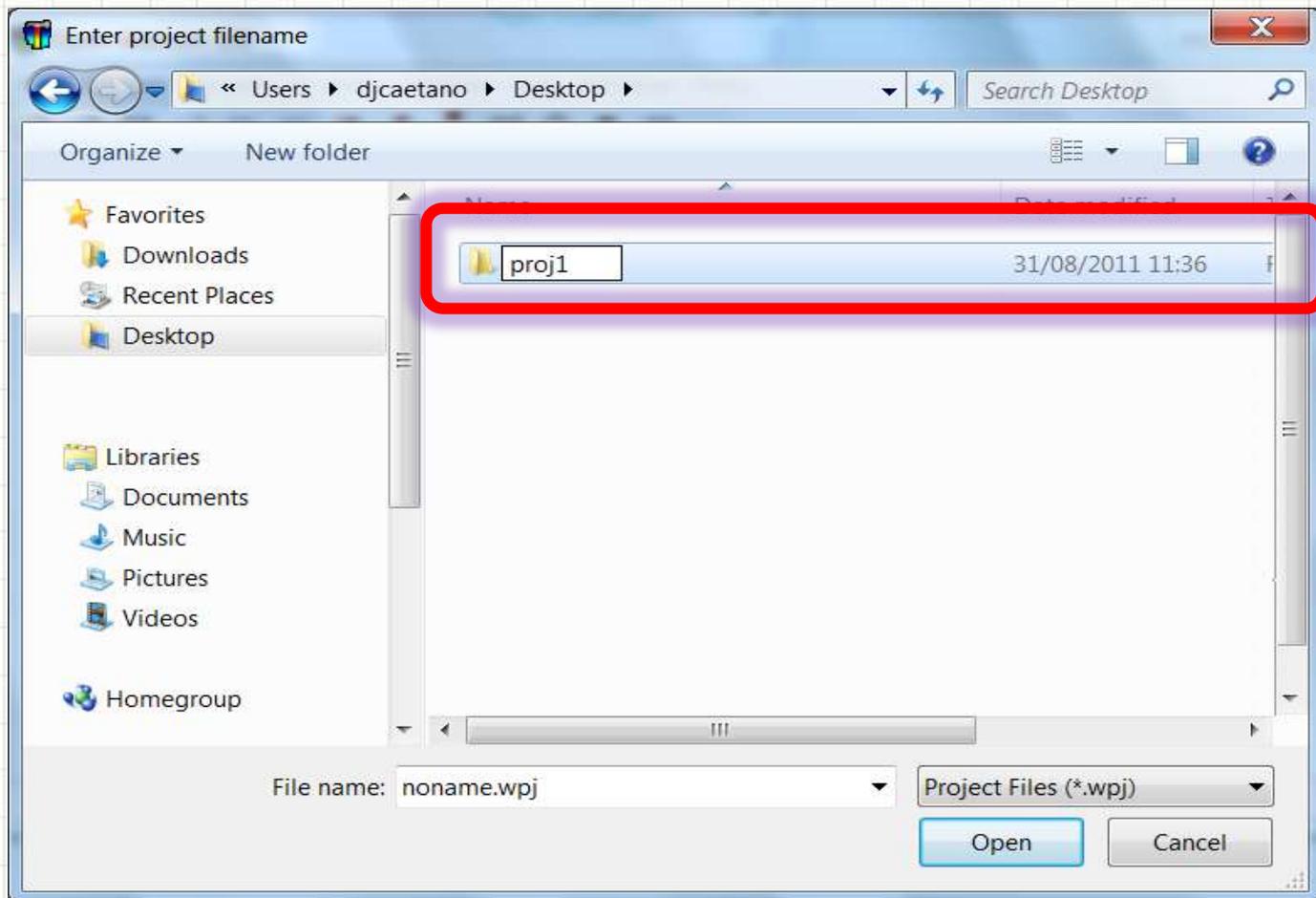
Criando um Projeto

- Dê o nome do projeto a ela. Ex : **proj1**



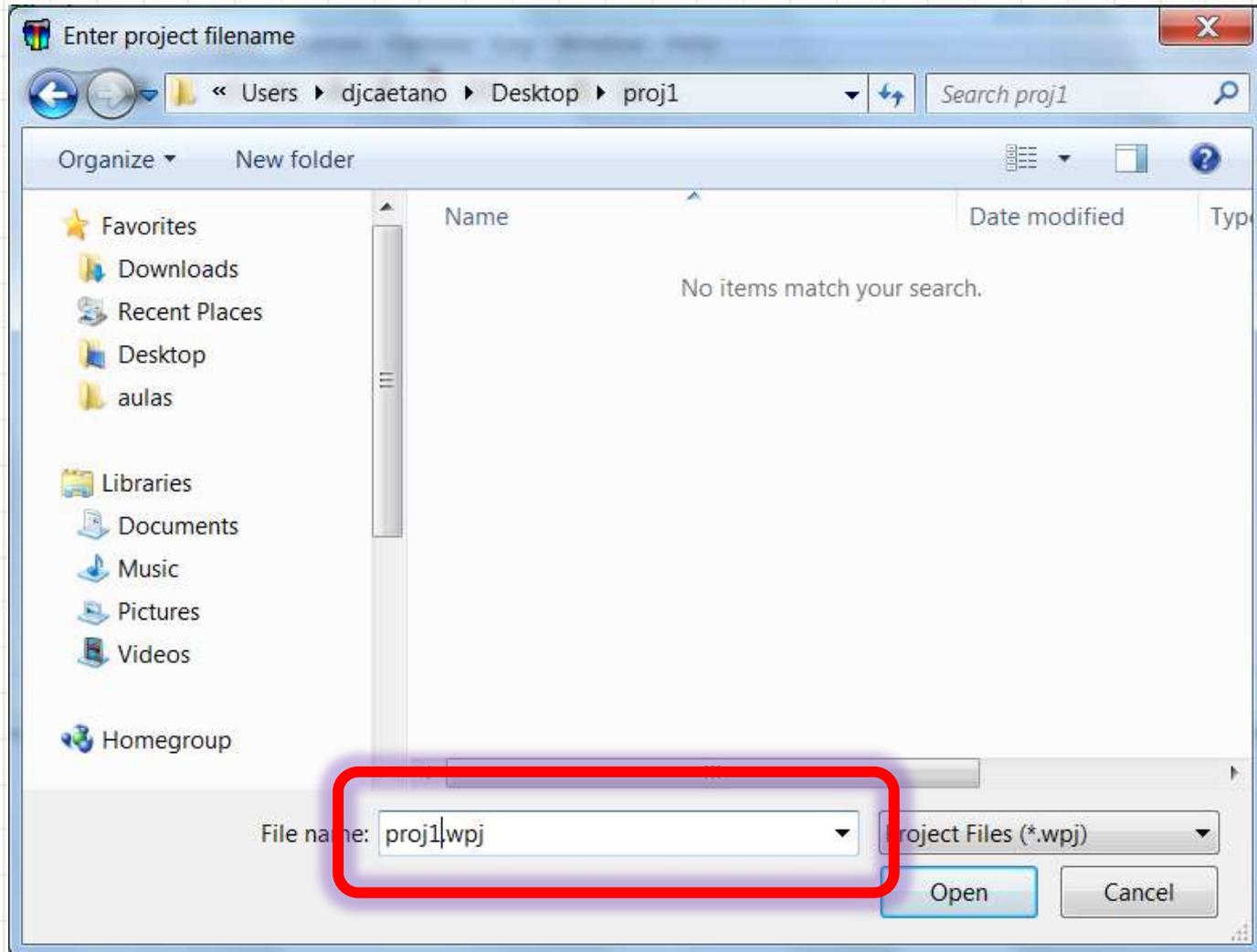
Criando um Projeto

- Depois disso, selecione o diretório criado (dê um duplo clique nele)



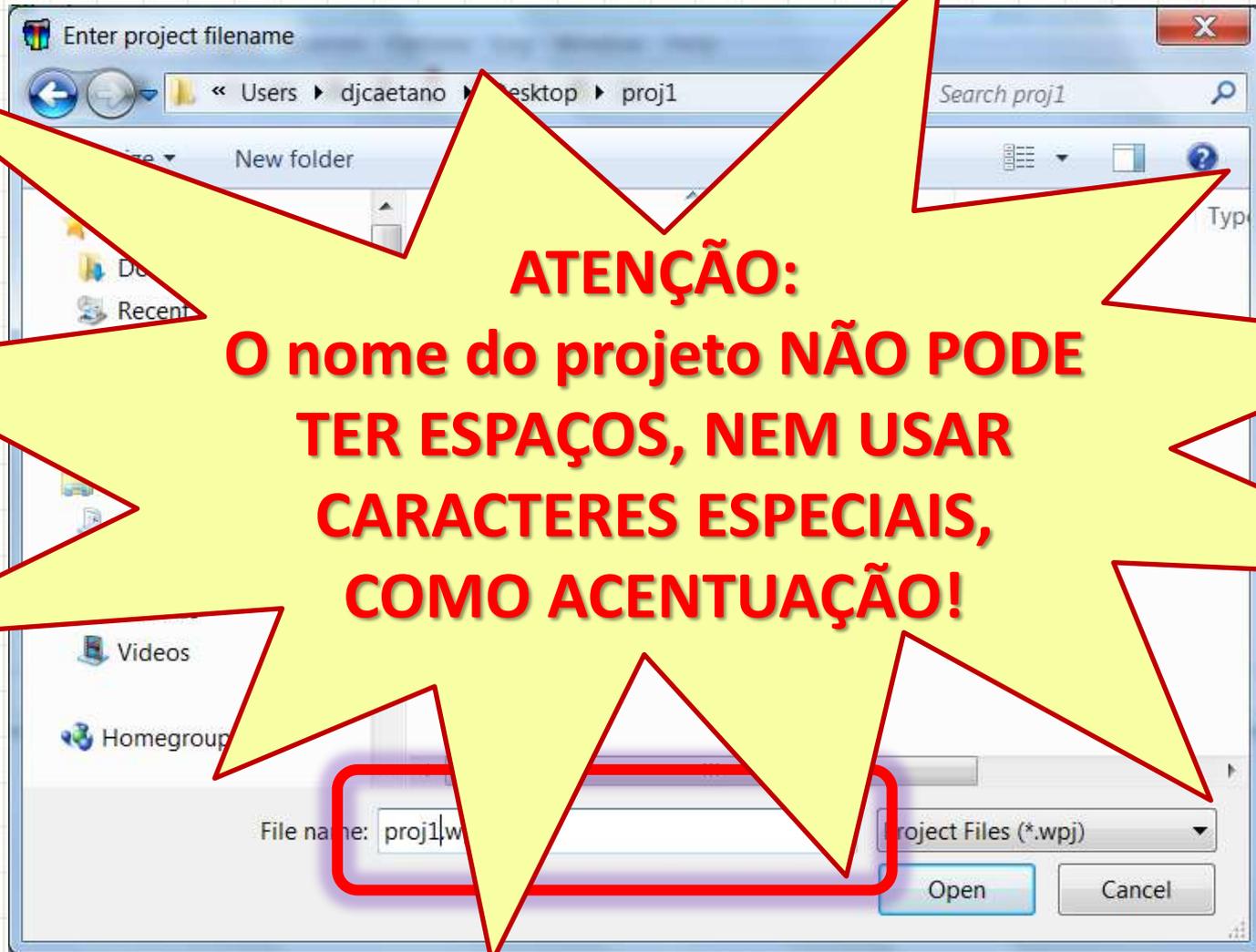
Criando um Projeto

- E dê o nome ao projeto. Ex.: **proj1.wpj**



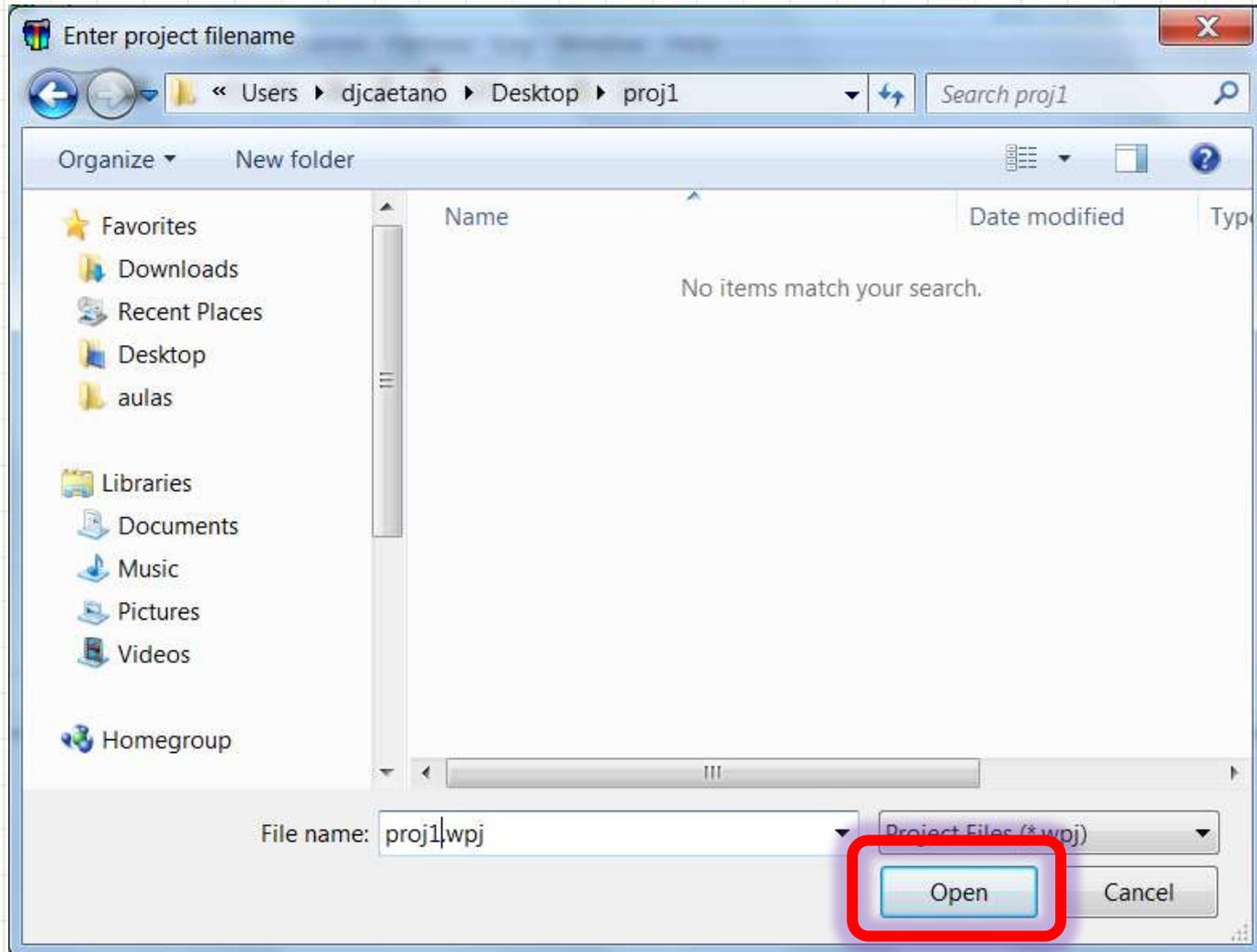
Criando um Projeto

- E dê o nome ao projeto. Ex.: **proj1.wpj**



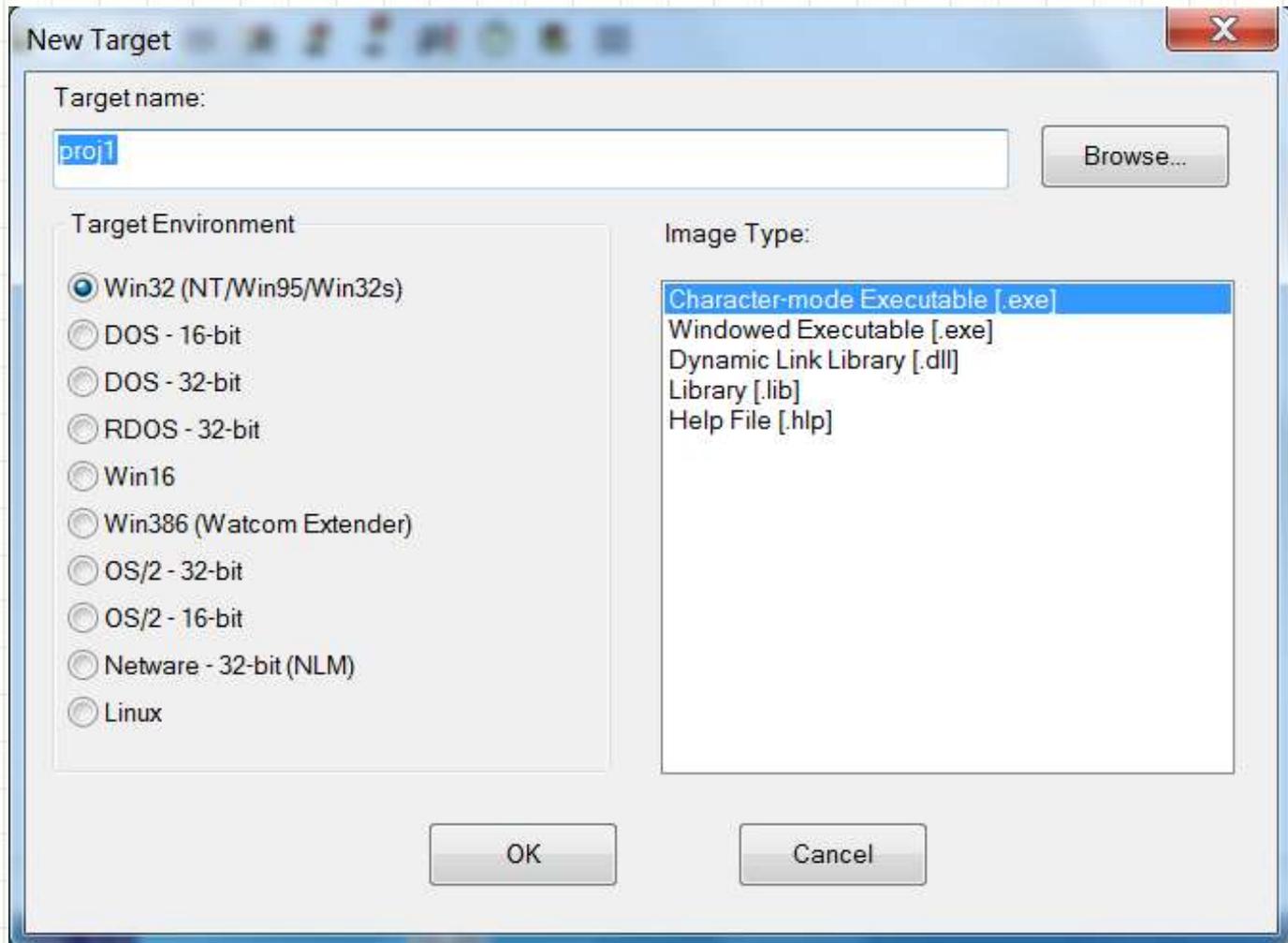
Criando um Projeto

- E, finalmente, pressione **“Open”**



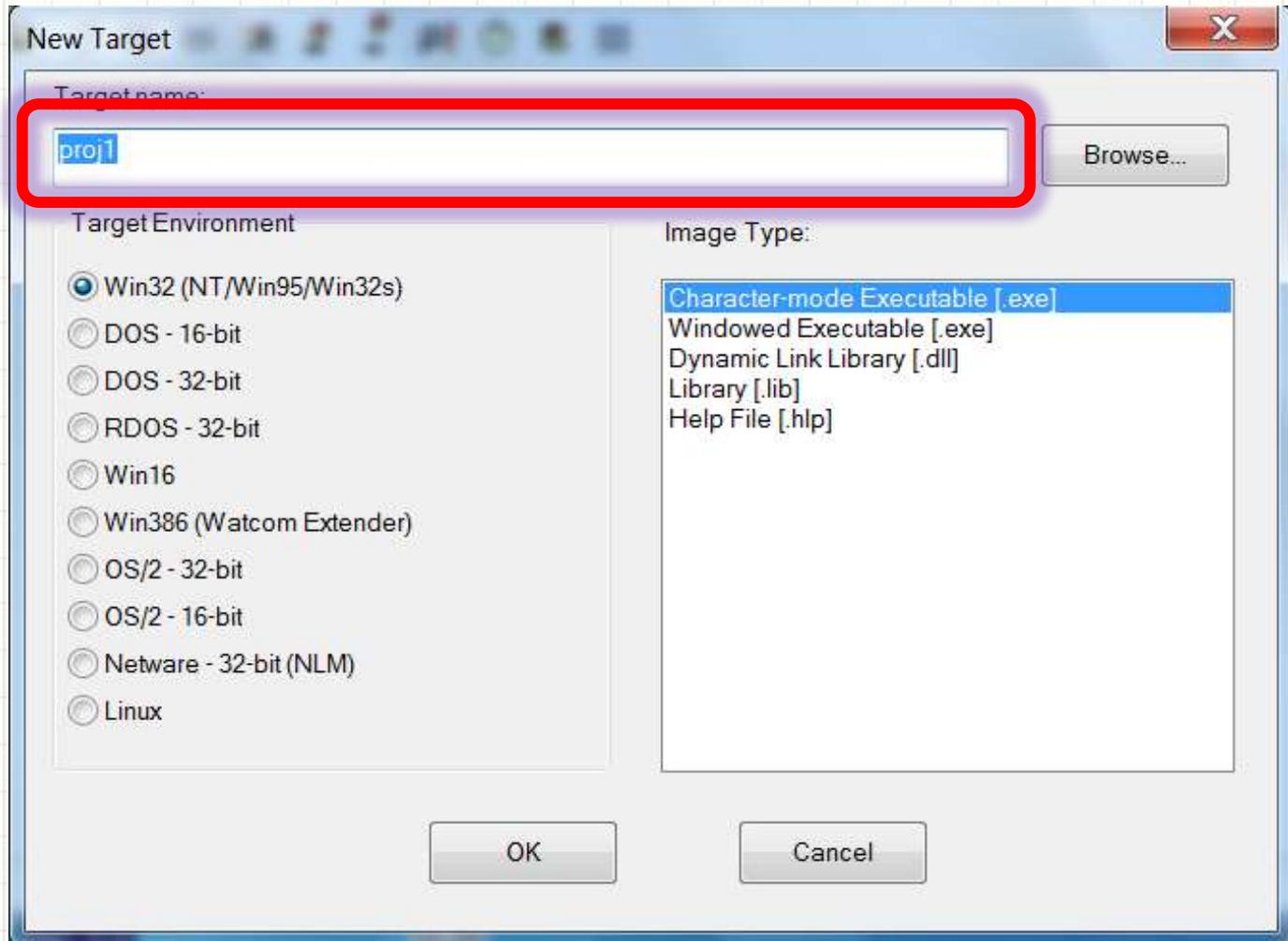
Criando um Projeto

- Agora é hora de escolher o tipo de programa



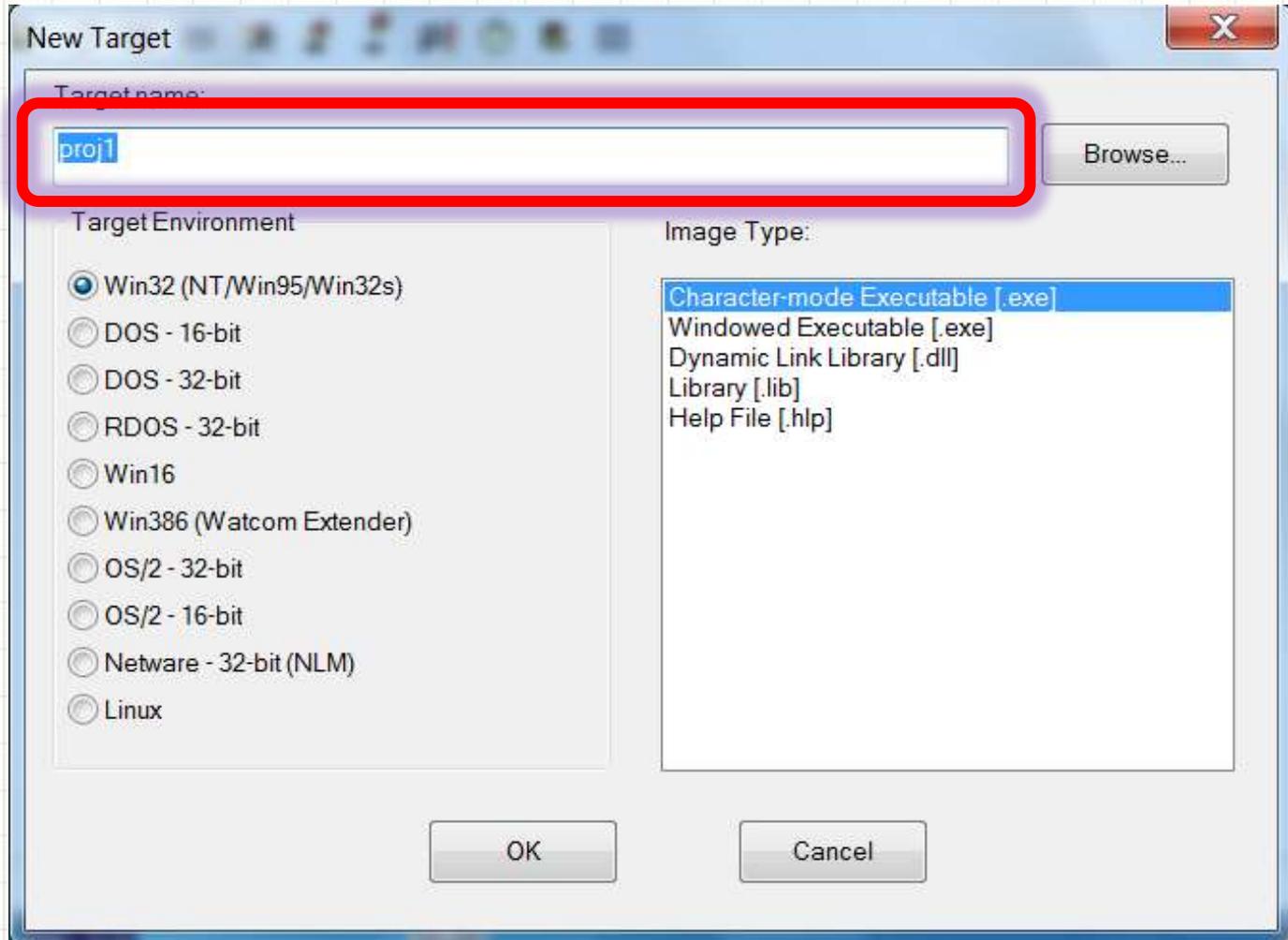
Criando um Projeto

- A primeira linha indica o nome do programa



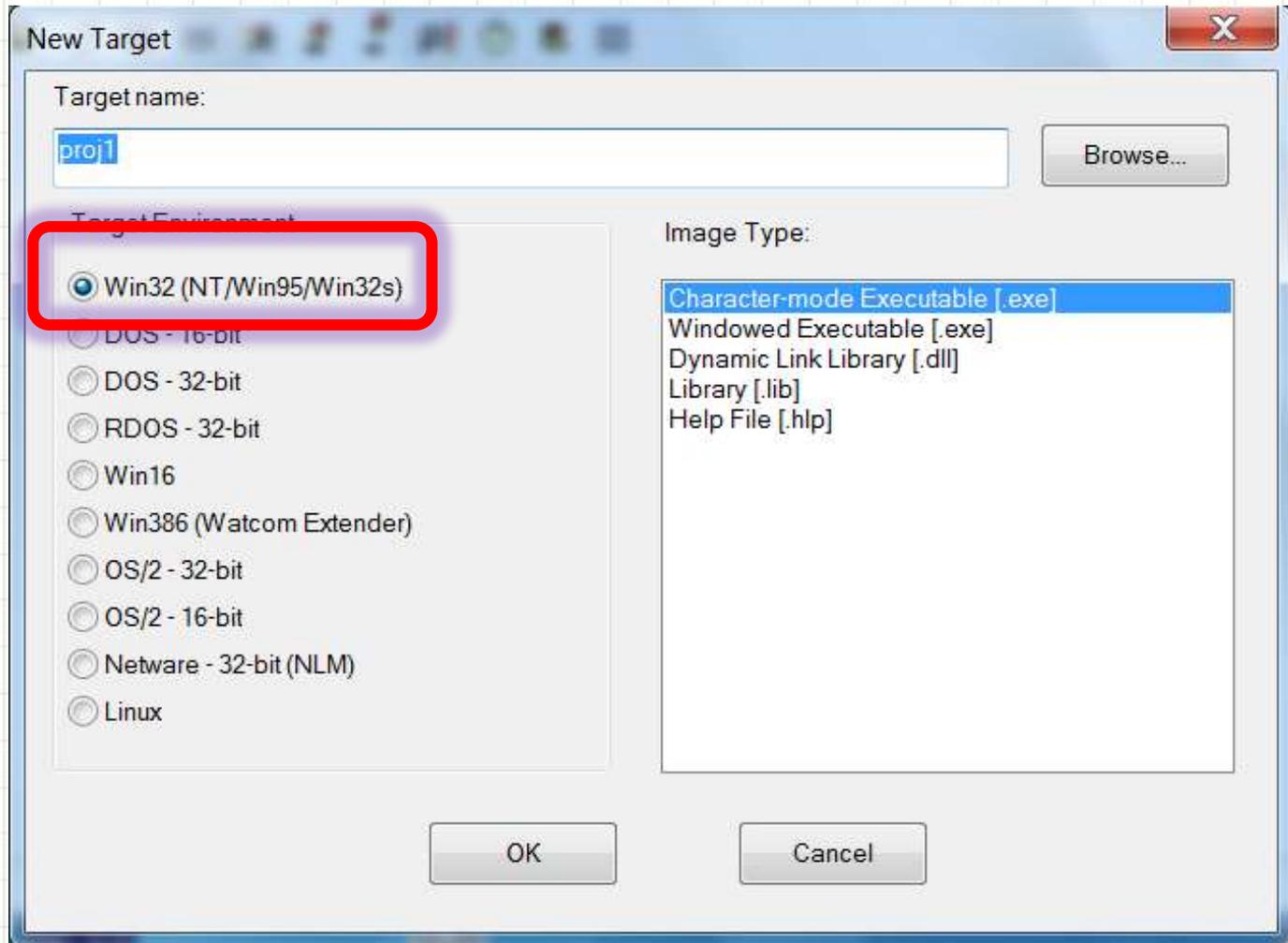
Criando um Projeto

- Pode deixá-la como está



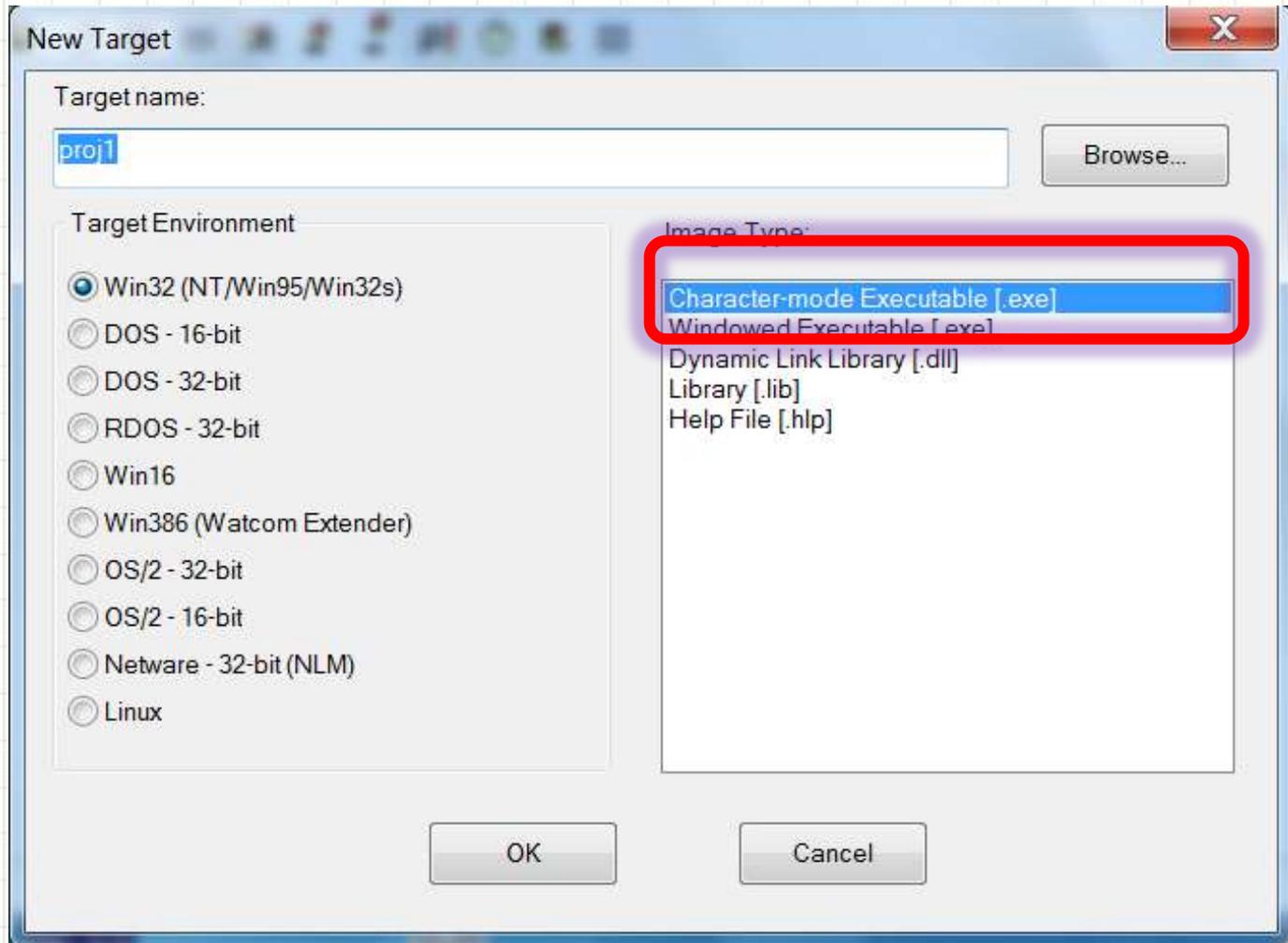
Criando um Projeto

- Vamos escolher um programa para Windows



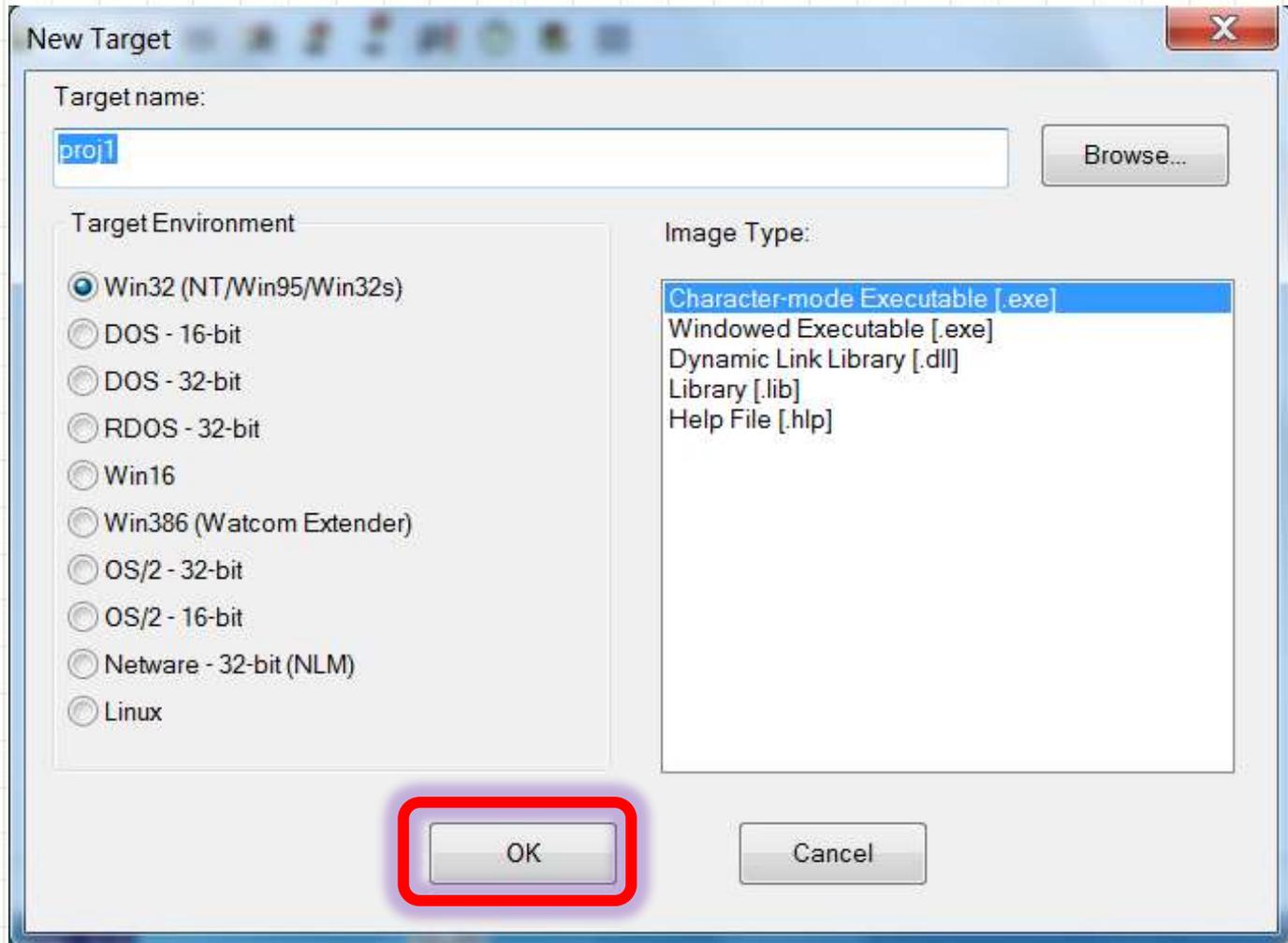
Criando um Projeto

- E indicar que é um programa modo texto



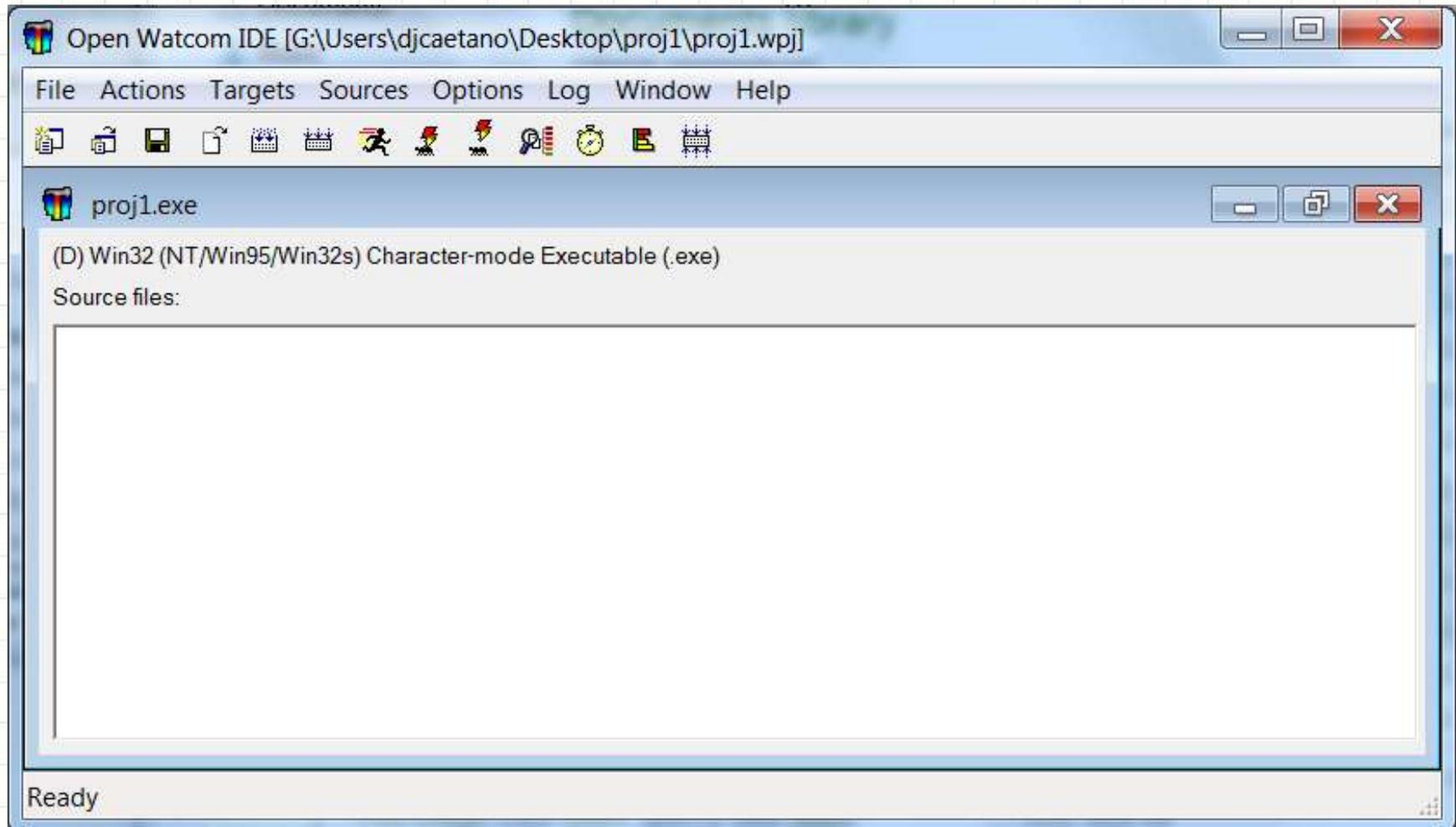
Criando um Projeto

- E, finalmente, clique em “OK”



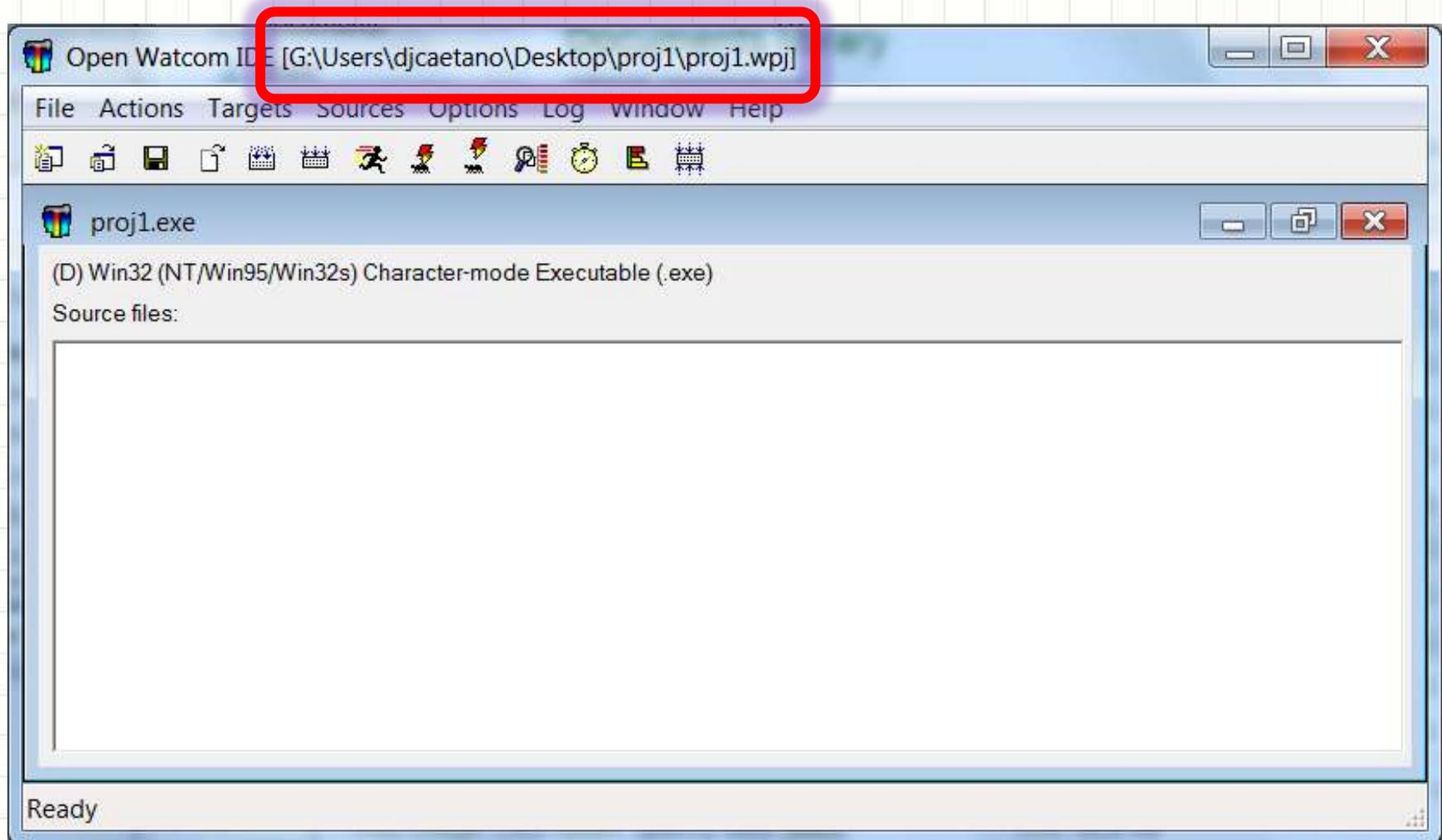
Criando um Projeto

- Essa é a nossa tela de projeto



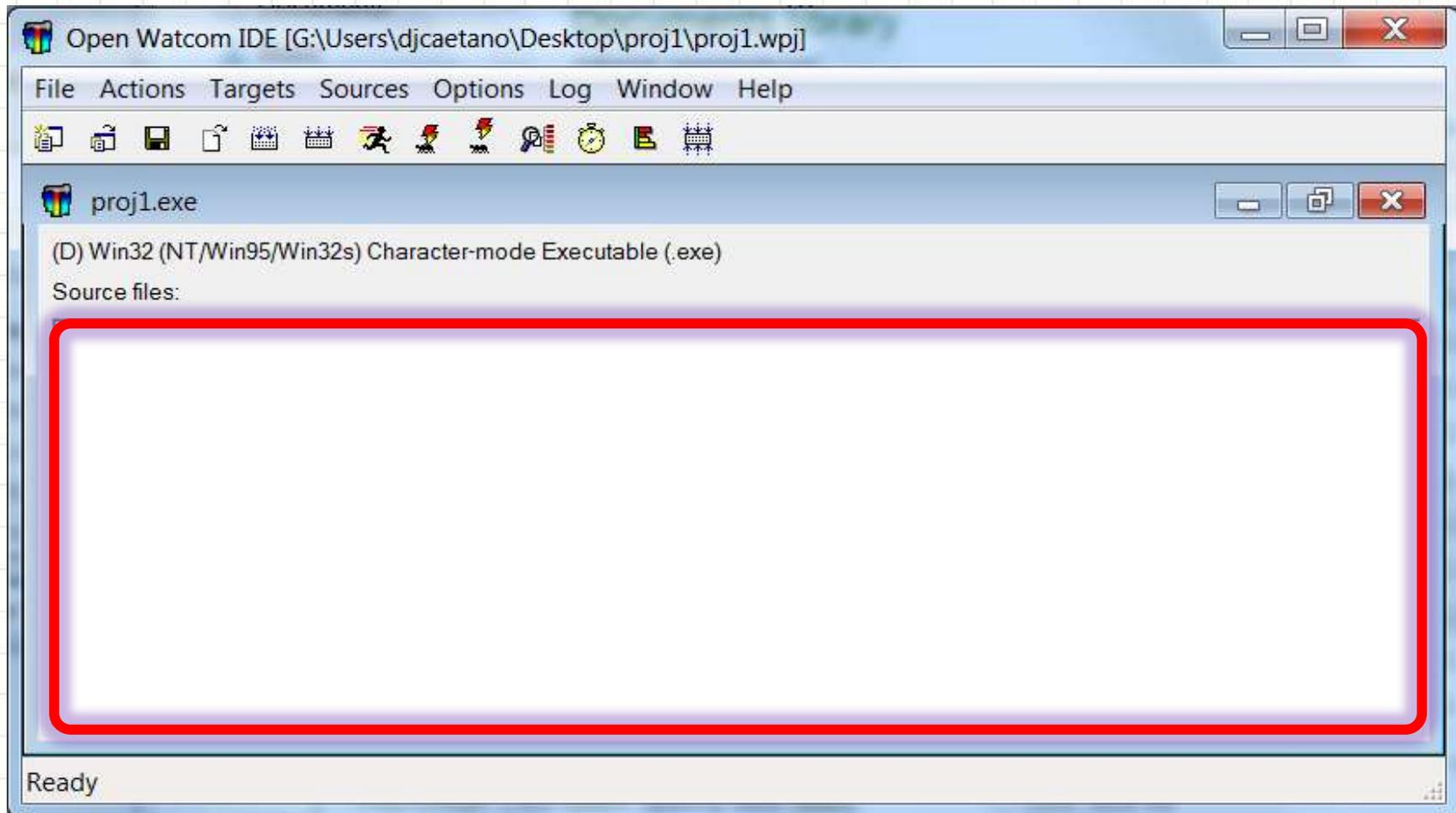
Criando um Projeto

- Veja onde o arquivo do projeto foi colocado



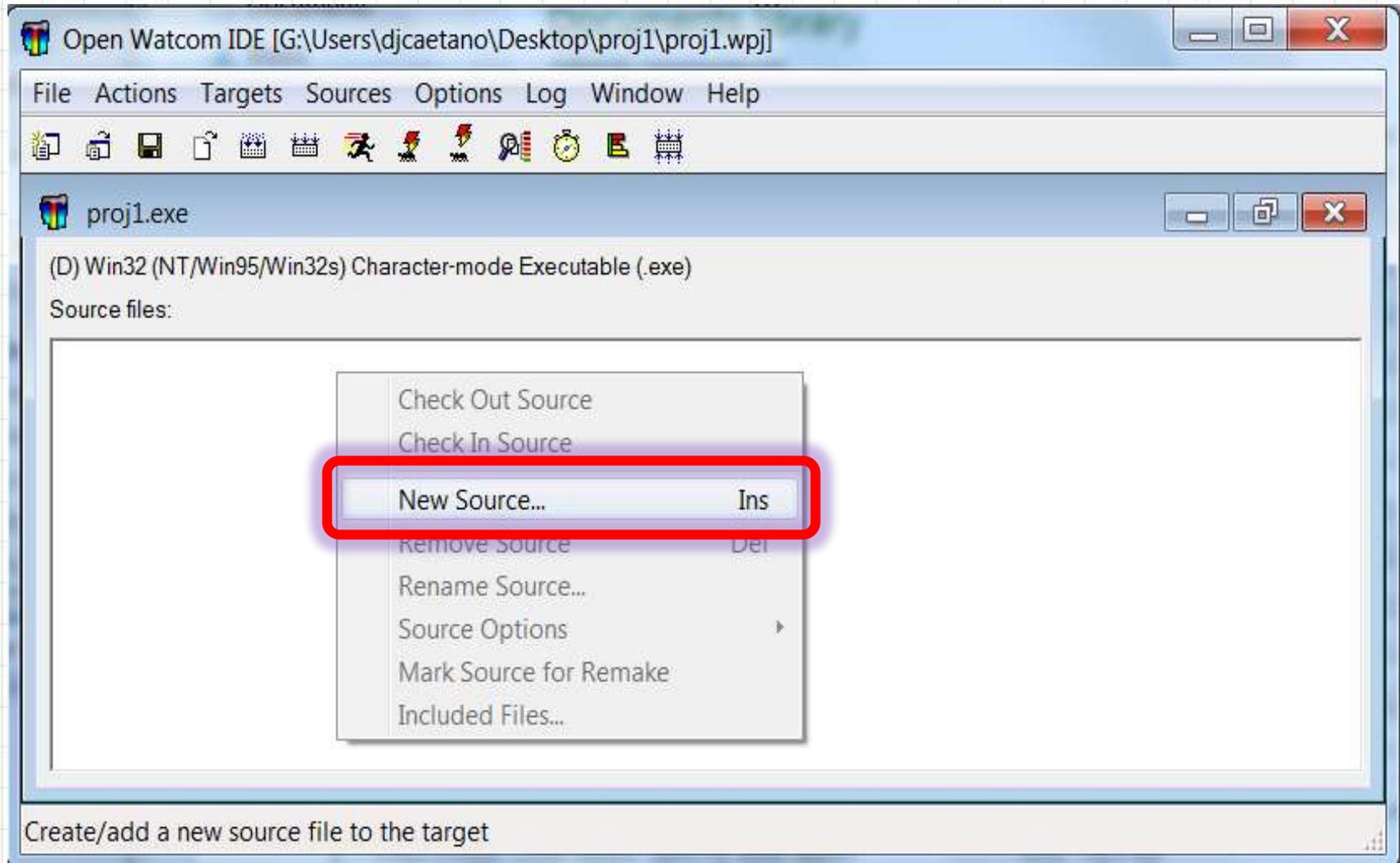
Criando um Projeto

- Para adicionar um arquivo no projeto, clique com o botão direito na área branca indicada:



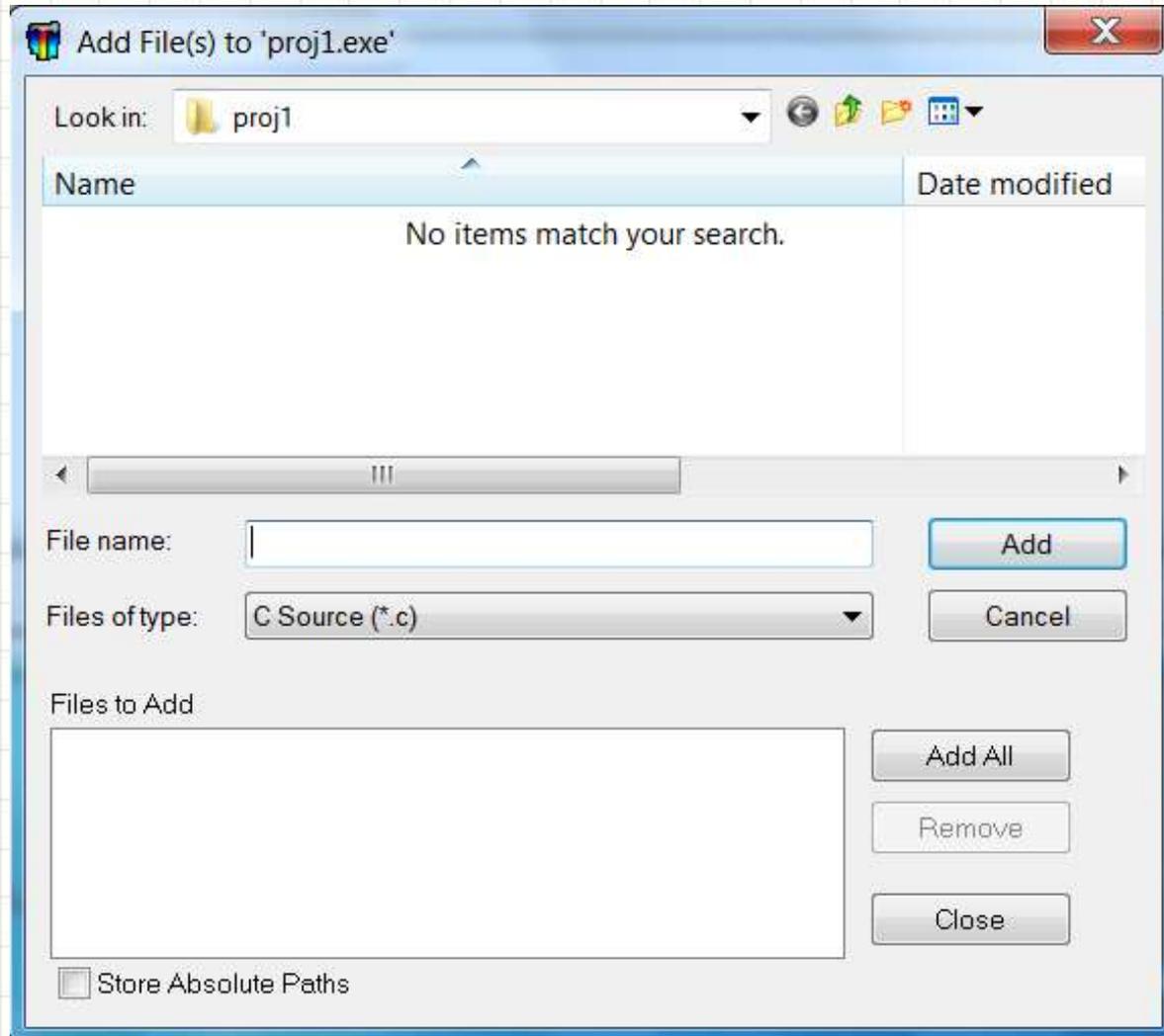
Criando um Projeto

- No menu, selecione “New Source...”



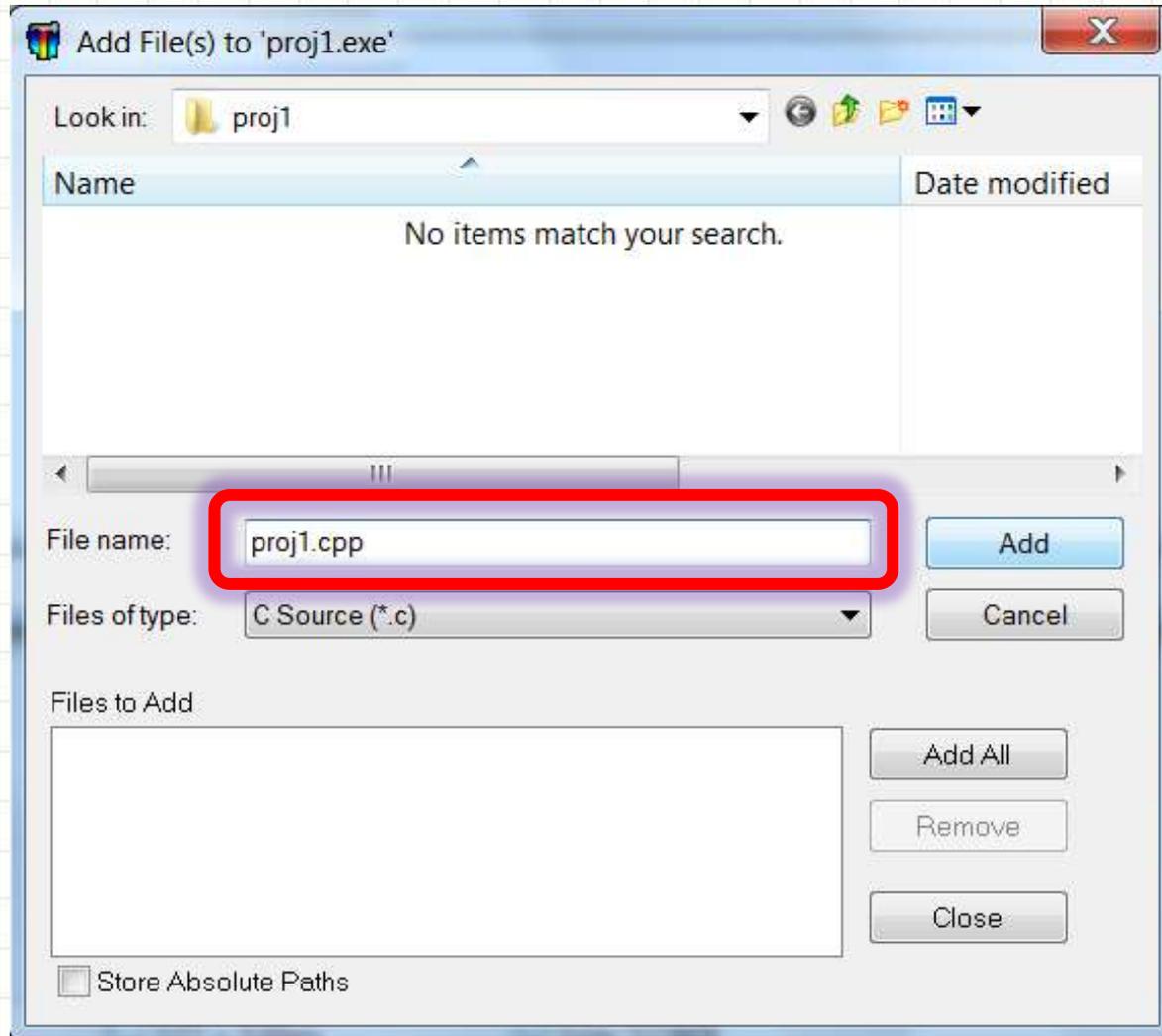
Criando um Projeto

- A janela de criação de arquivos será mostrada



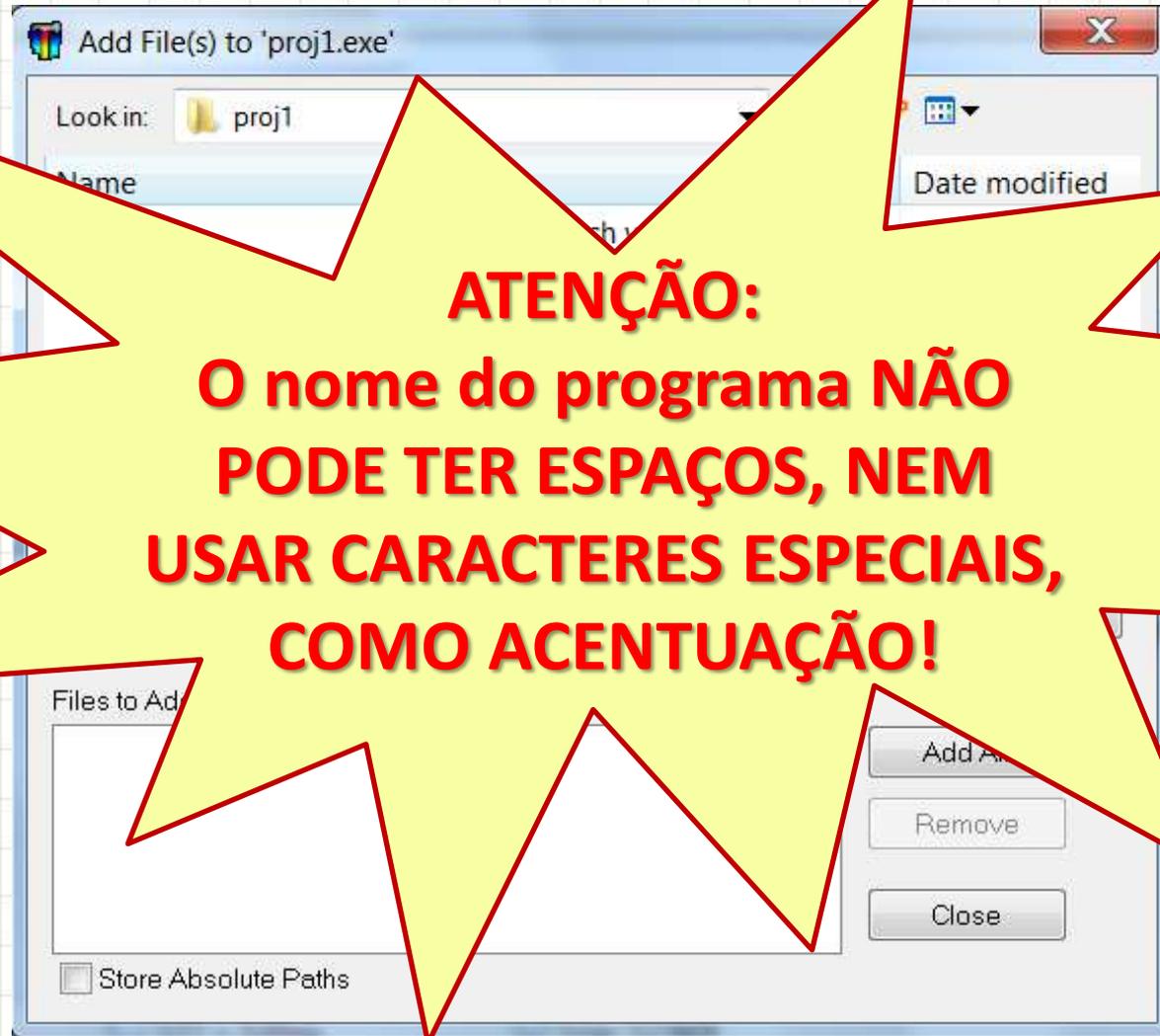
Criando um Projeto

- Digite o nome do programa: **proj1.cpp**



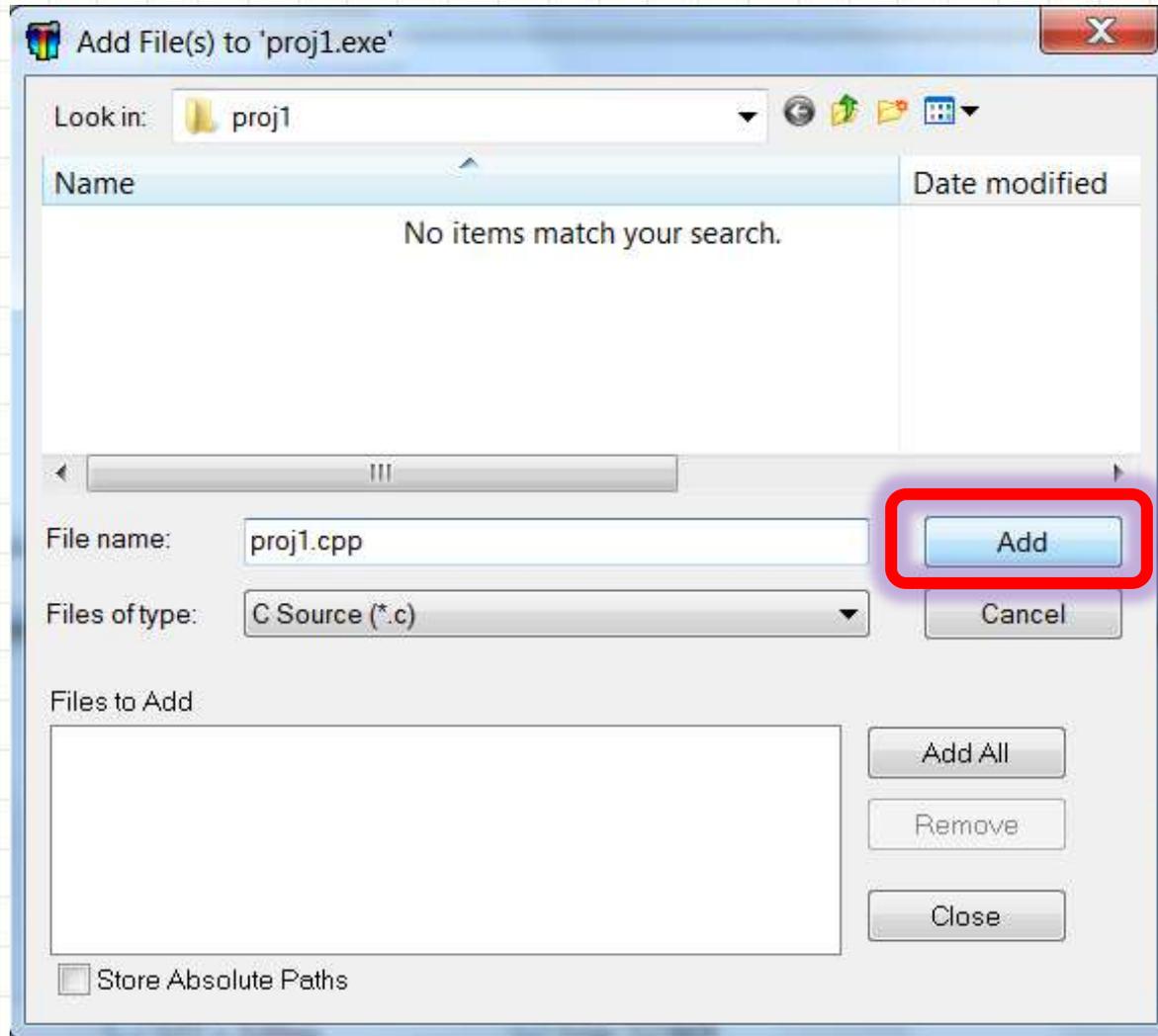
Criando um Projeto

- Digite o nome do programa: **proj1.cpp**



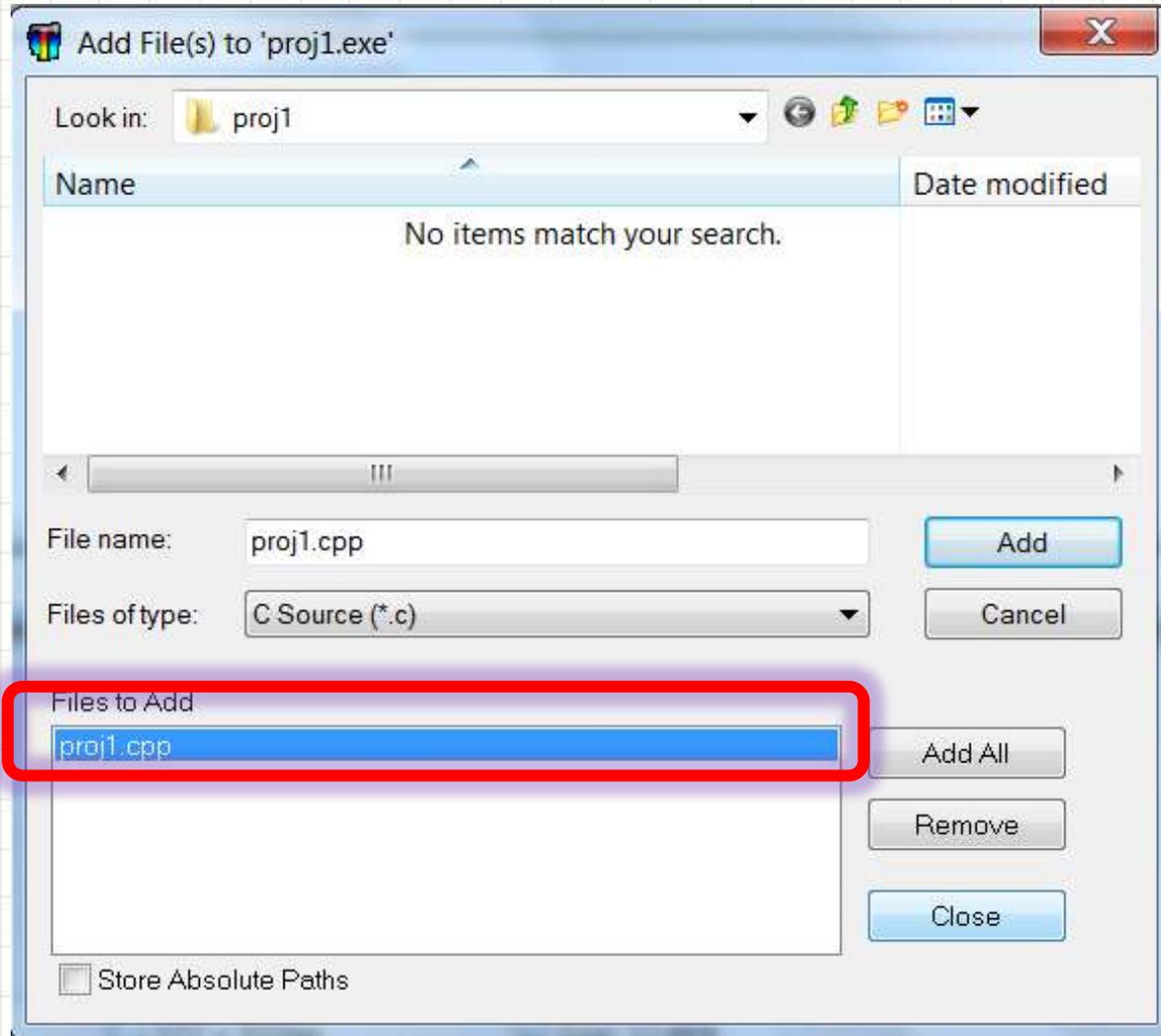
Criando um Projeto

- E depois clique no botão “Add”



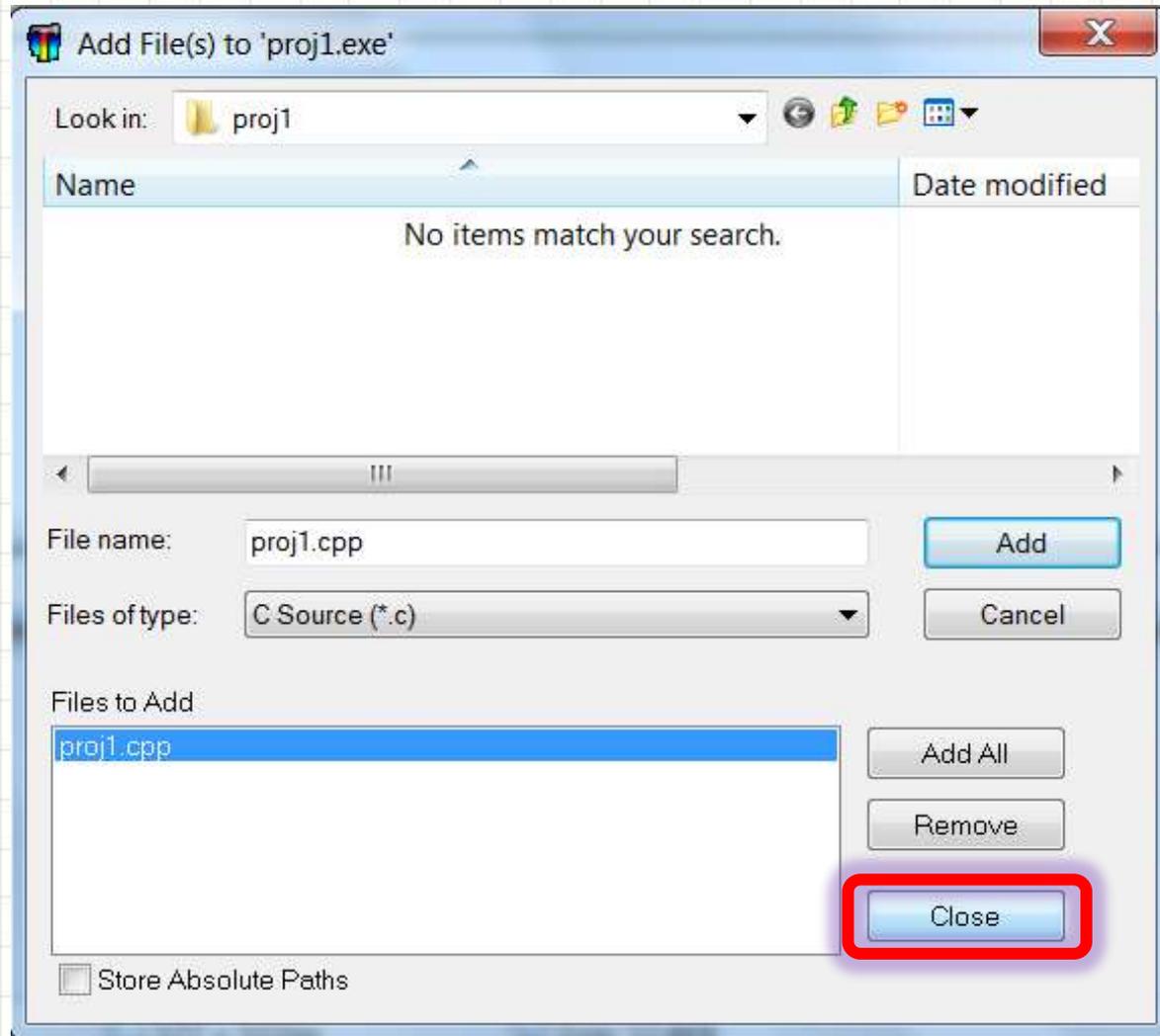
Criando um Projeto

- Observe que o nome do arquivo apareceu...



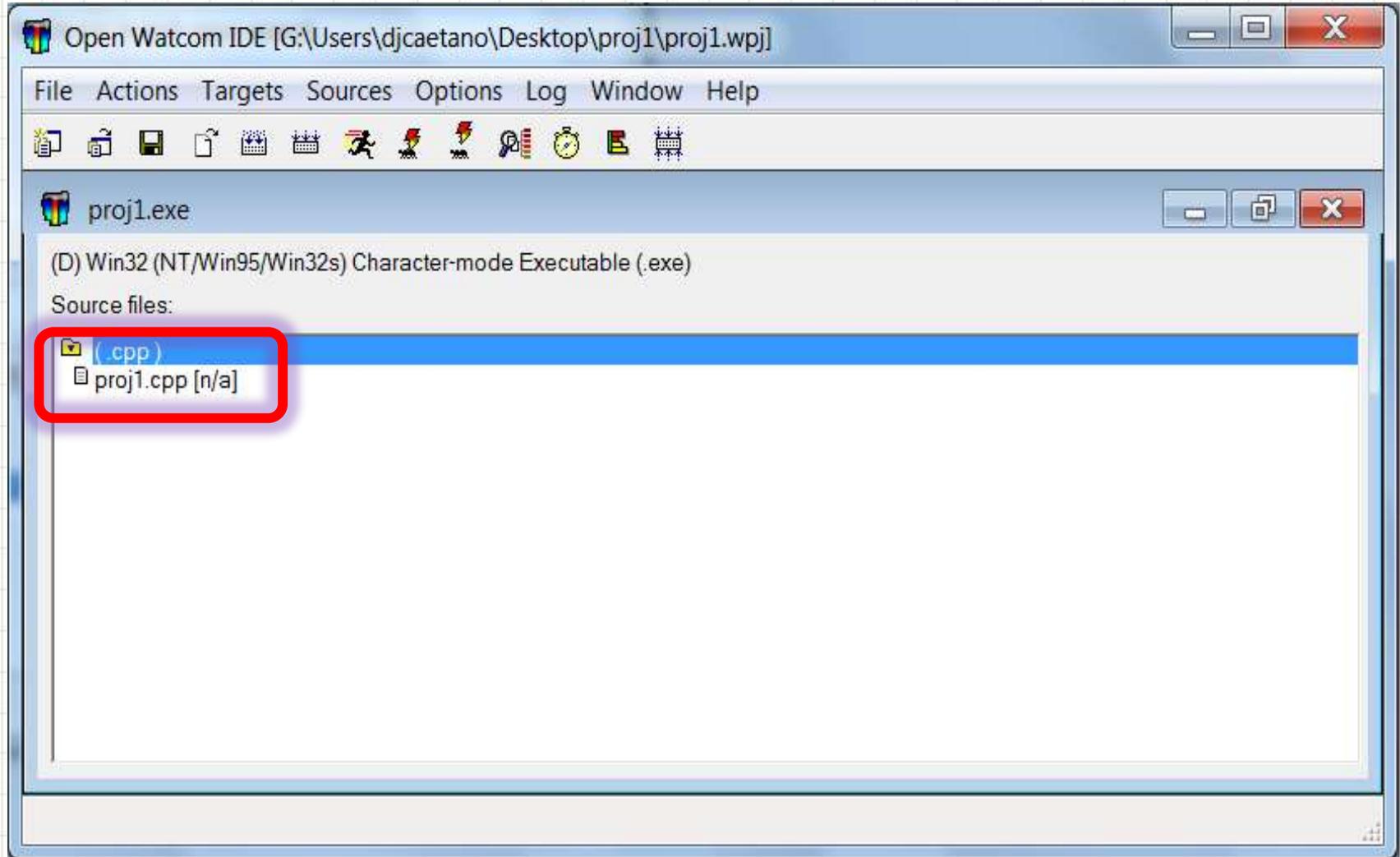
Criando um Projeto

- Agora, clique no botão “Close”



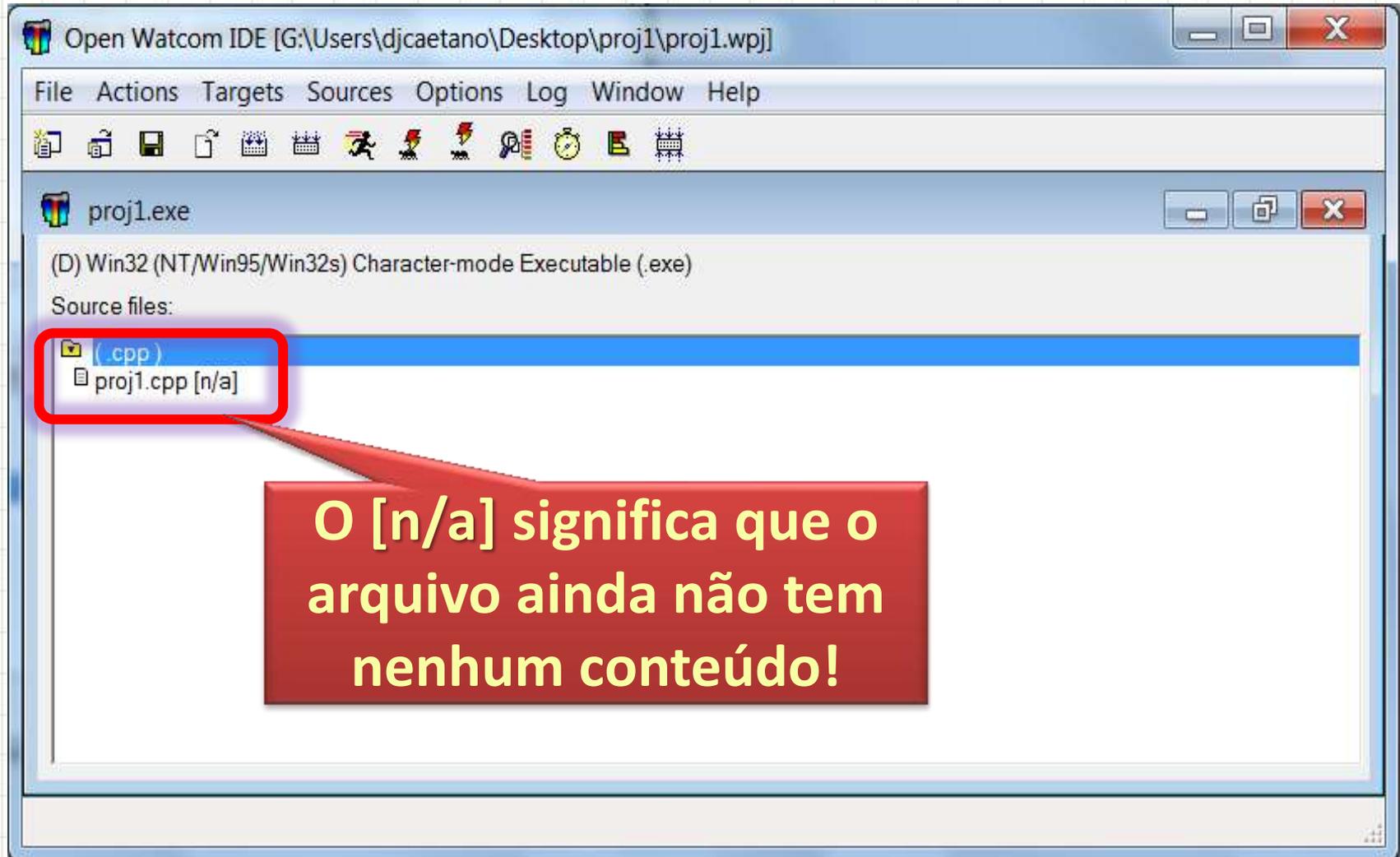
Criando um Projeto

- No projeto, surge o nome do arquivo



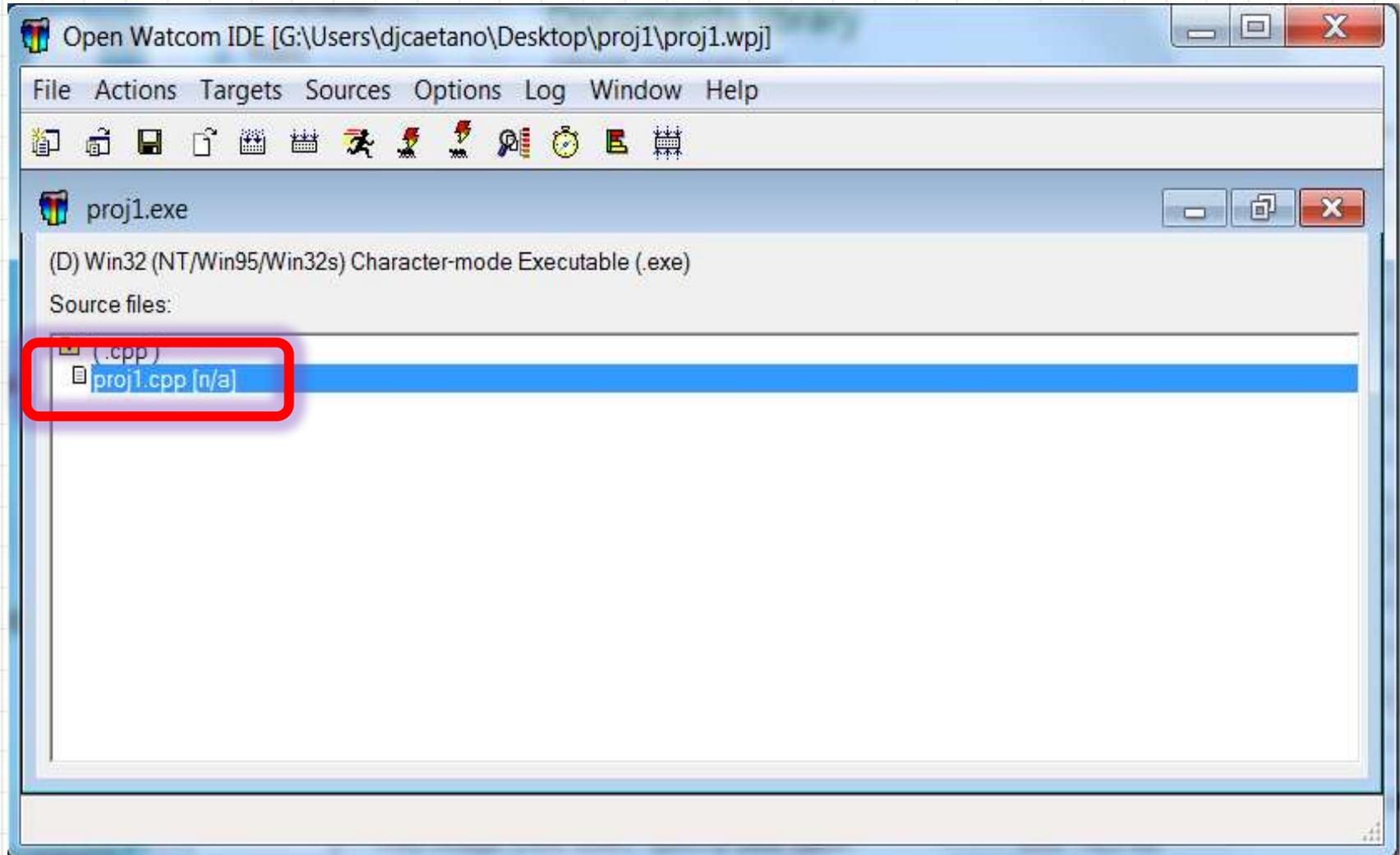
Criando um Projeto

- No projeto, surge o nome do arquivo



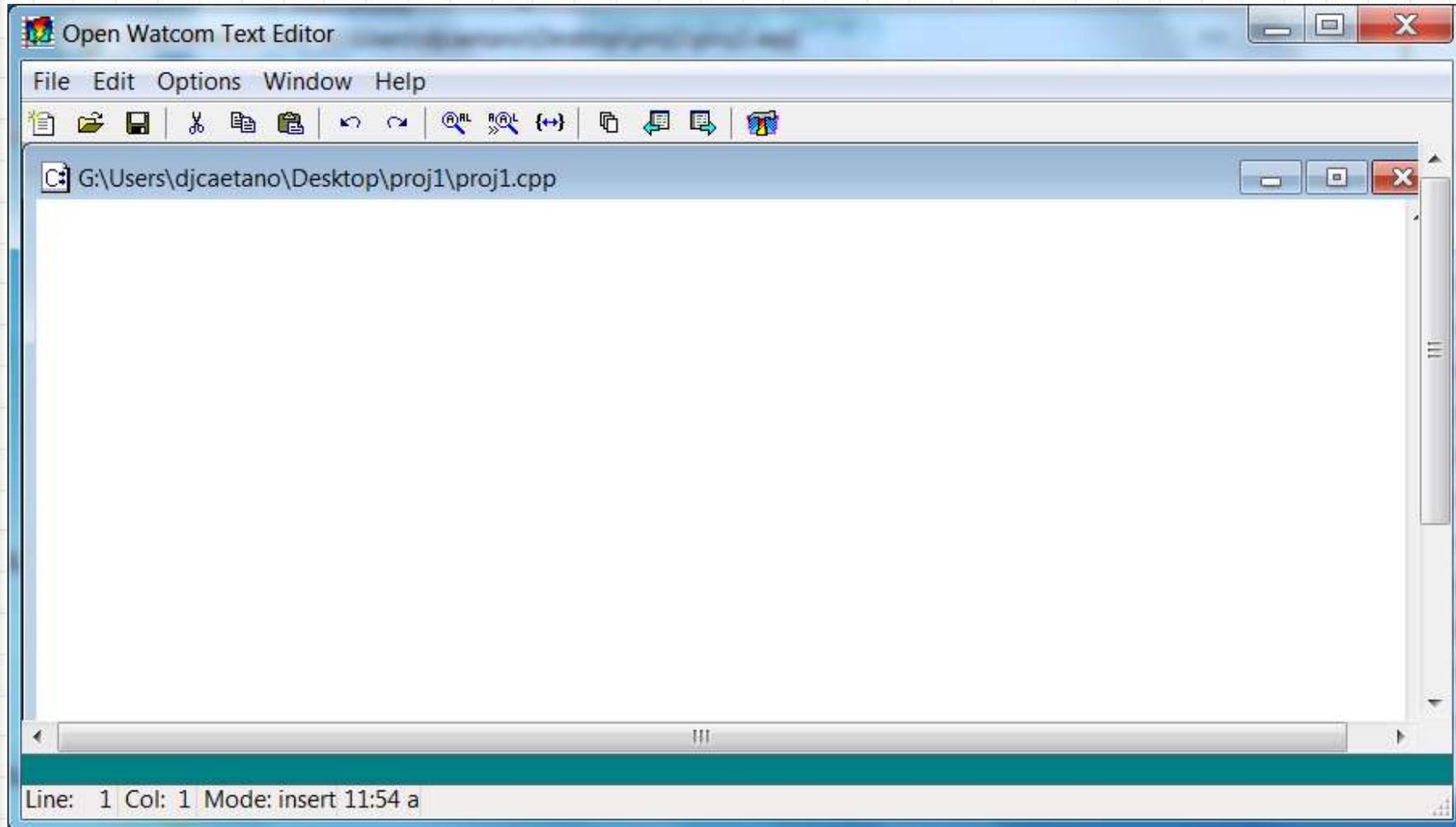
Criando um Projeto

- Clique duas vezes no nome do arquivo...



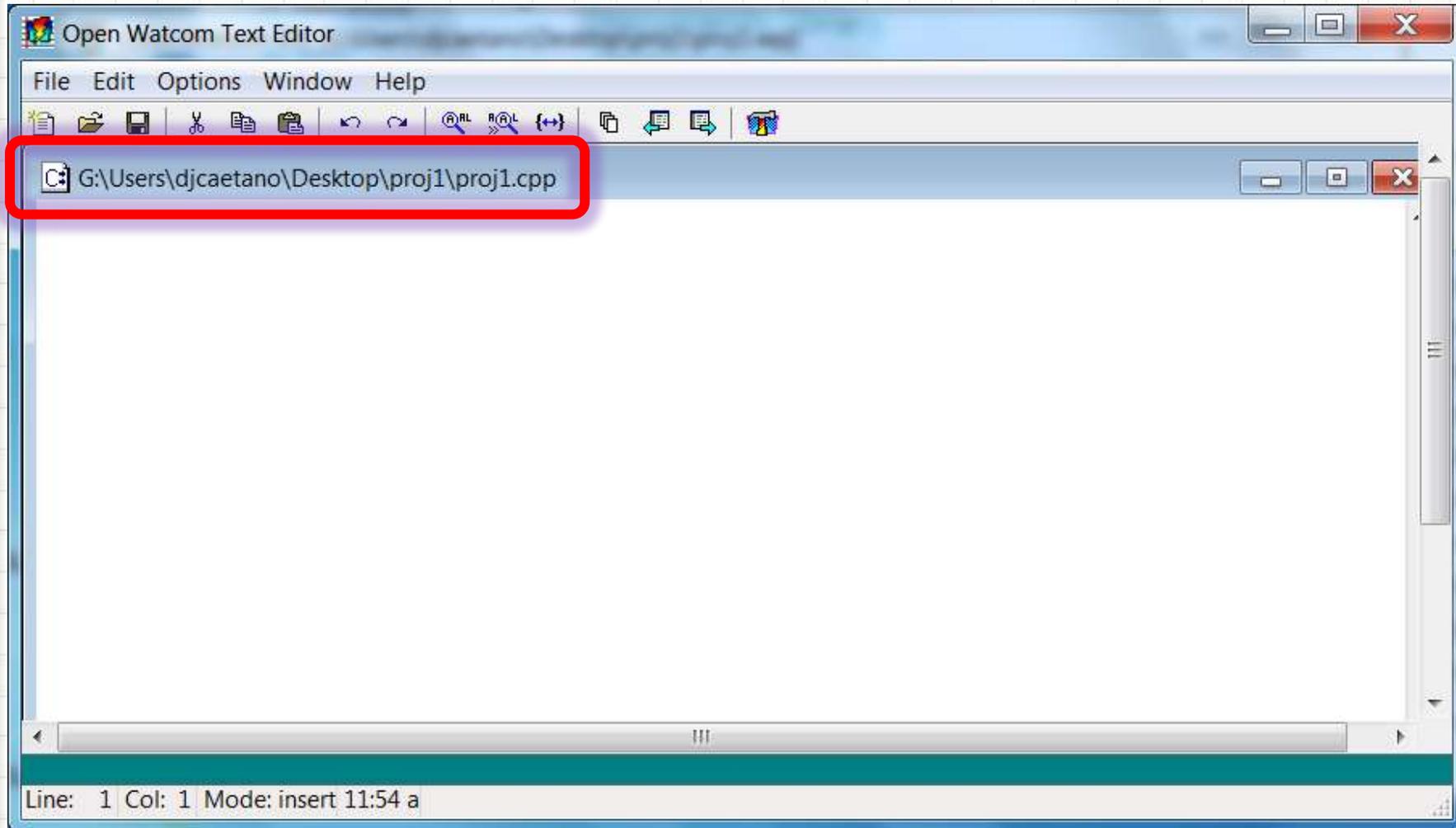
Criando um Projeto

- E a janela de edição se abre!



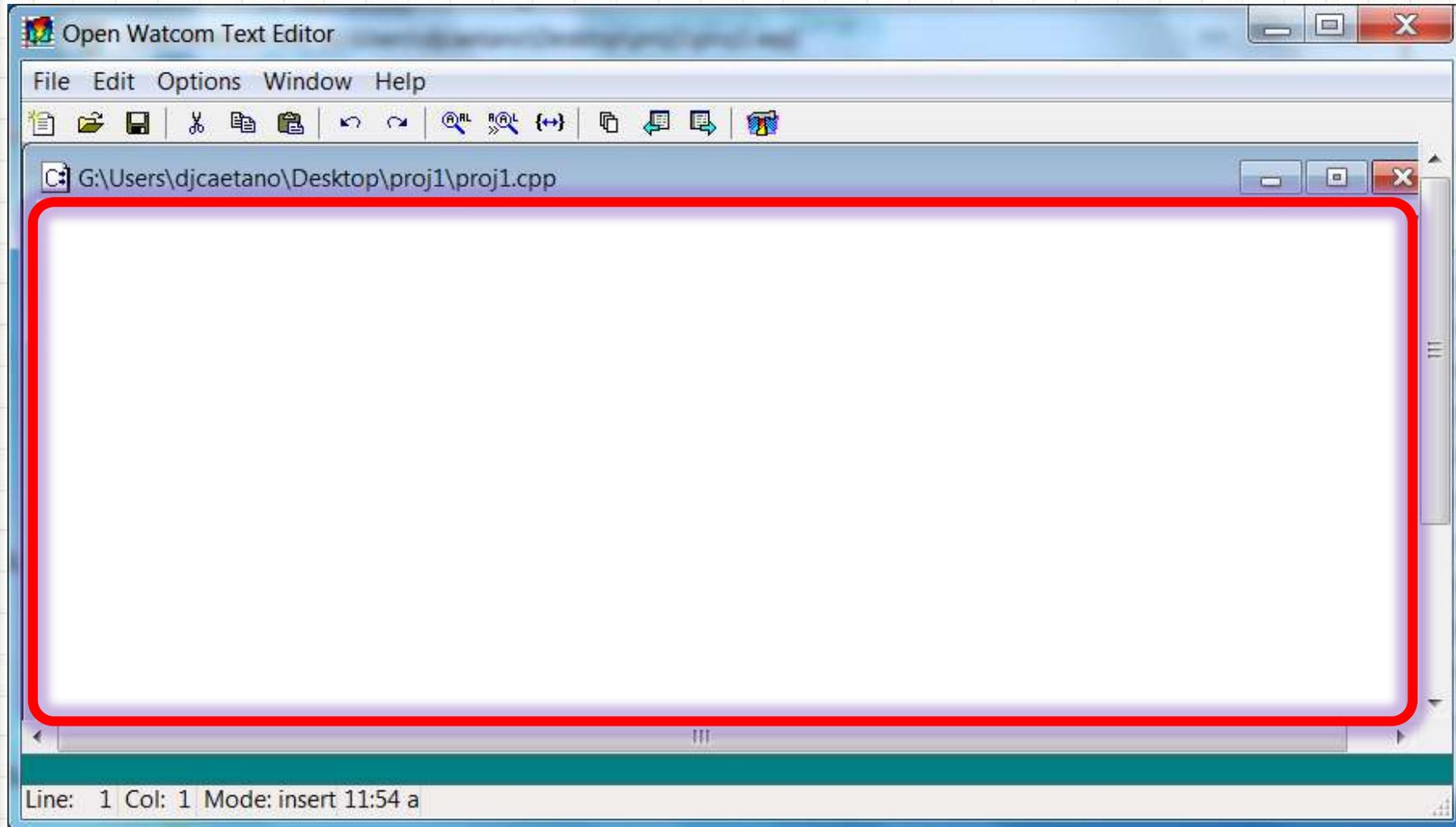
Criando um Projeto

- Observe o nome do arquivo:



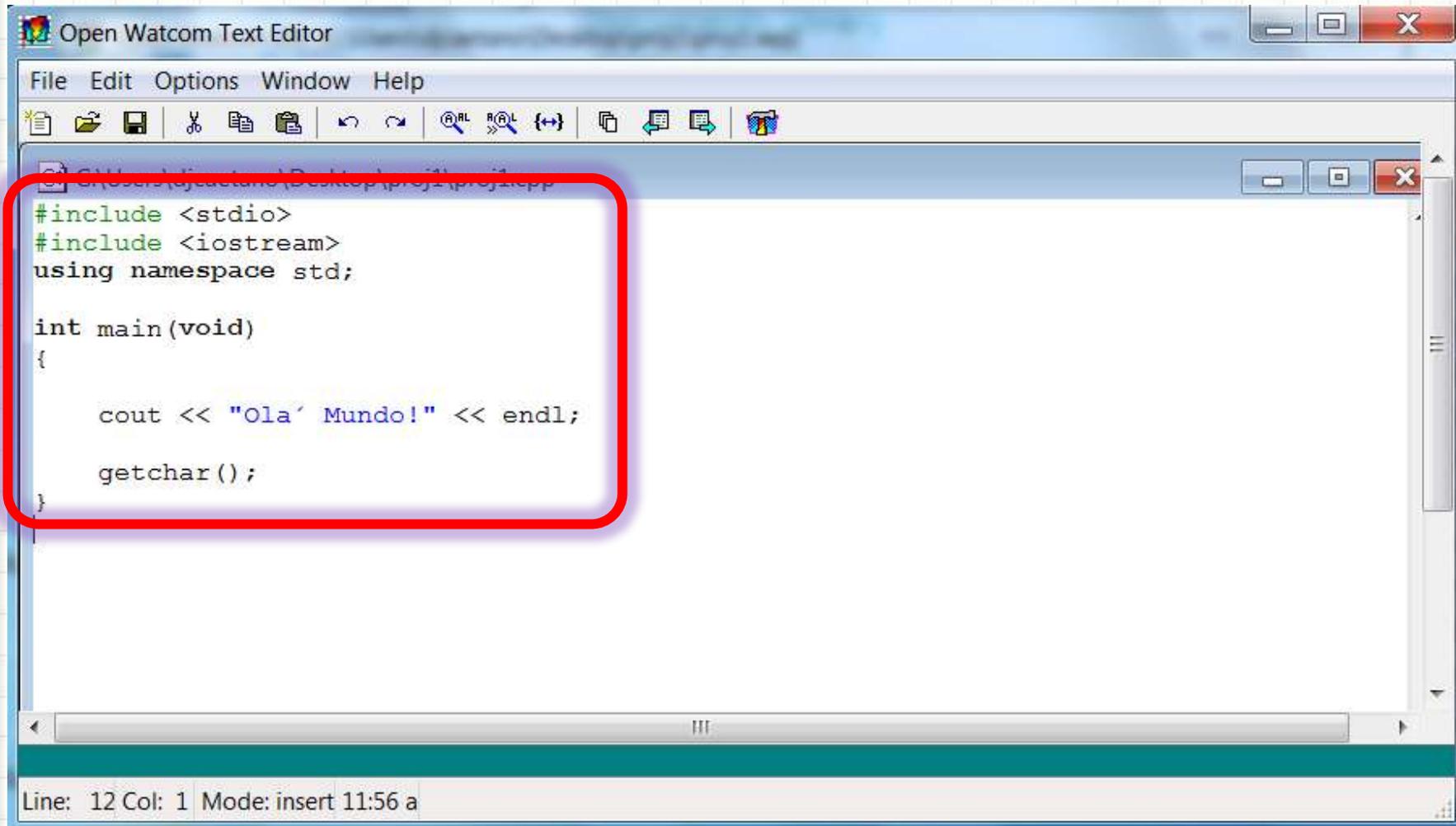
Criando um Projeto

- É nessa área que escreveremos o código



Criando um Projeto

- Digite o código a seguir:



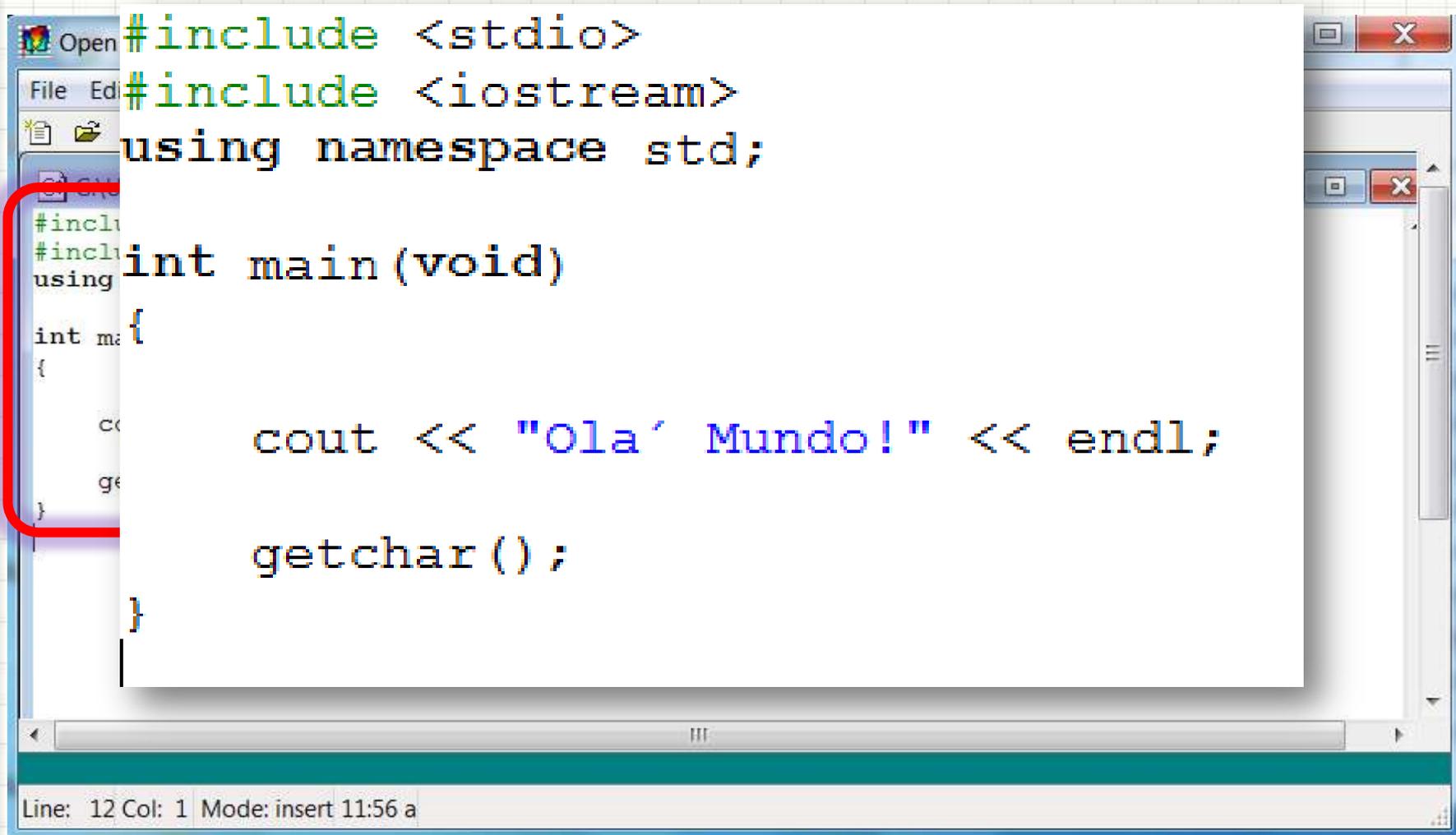
```
Open Watcom Text Editor
File Edit Options Window Help
[Icons]
C:\Users\jferreira\Desktop\proj1\proj1.cpp
#include <stdio>
#include <iostream>
using namespace std;

int main(void)
{
    cout << "Ola' Mundo!" << endl;
    getch();
}
```

Line: 12 Col: 1 Mode: insert 11:56 a

Criando um Projeto

- (Com Zoom, para facilitar!)



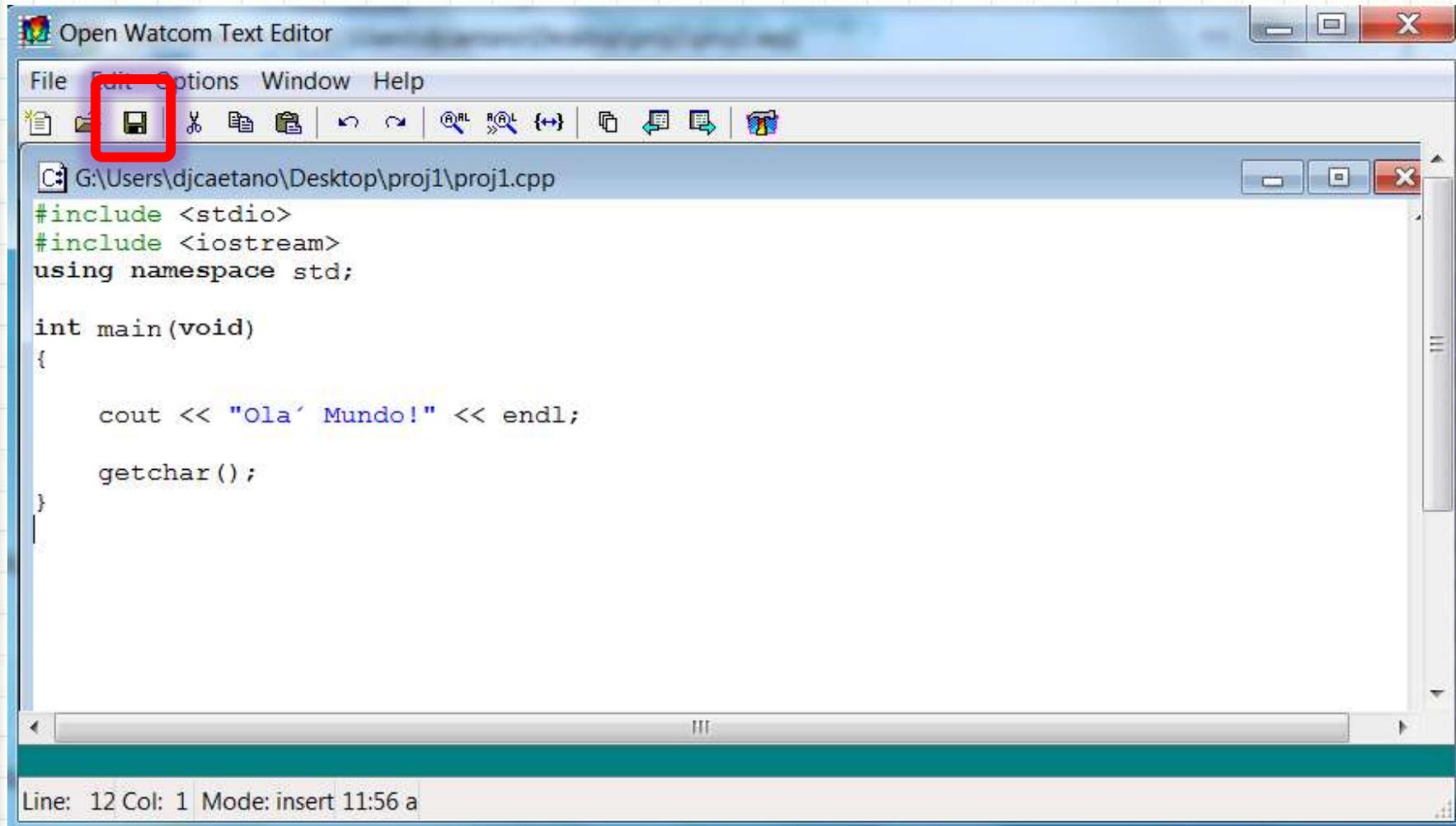
```
#include <stdio>
#include <iostream>
using namespace std;

int main(void)
{
    cout << "Ola' Mundo!" << endl;
    getch();
}
```

Line: 12 Col: 1 Mode: insert 11:56 a

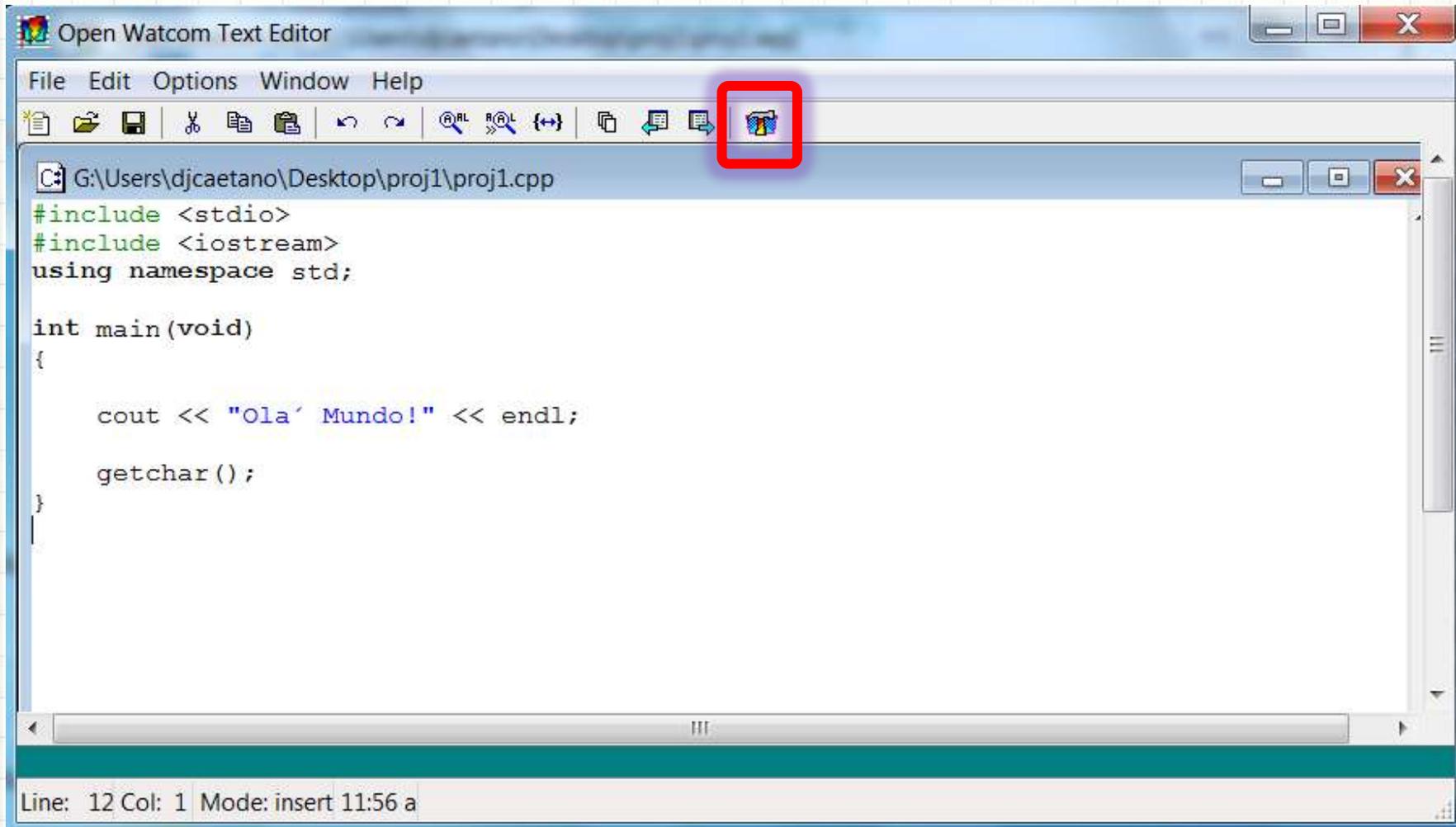
Criando um Projeto

- Quando terminar, **grave** as alterações



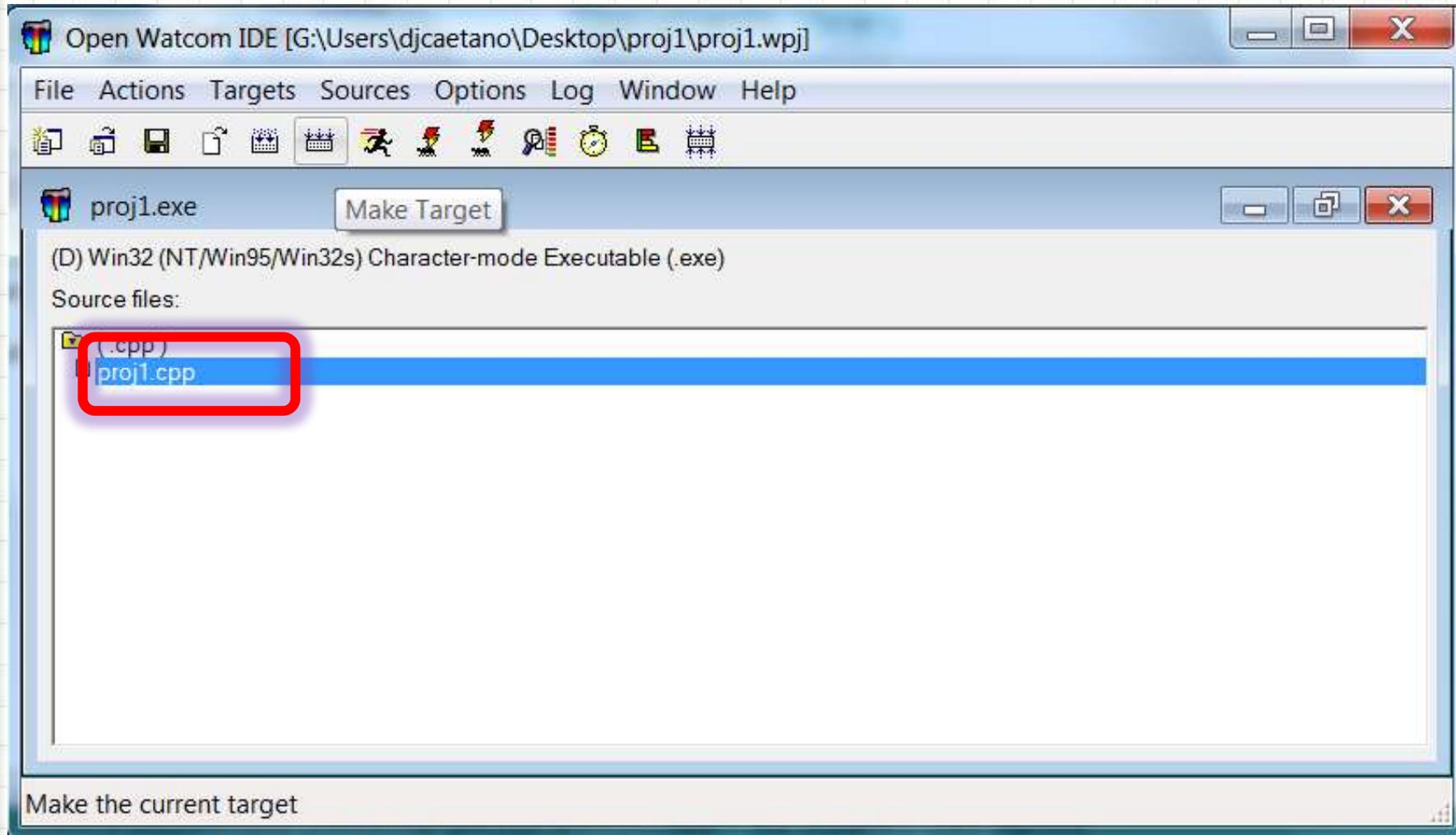
Criando um Projeto

- E clique neste botão para voltar ao projeto:



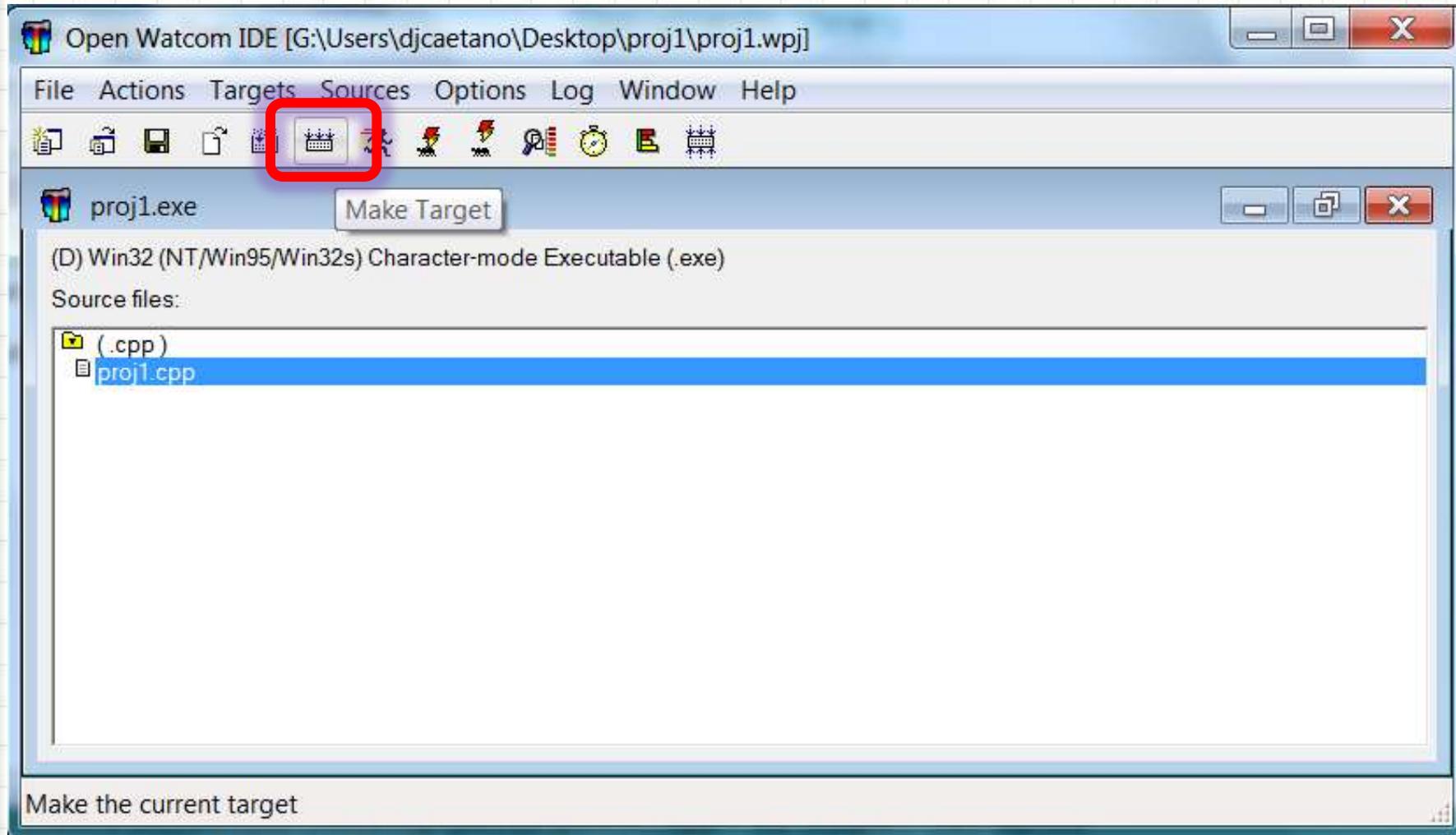
Criando um Projeto

- Observe que agora não tem mais o [n/a]



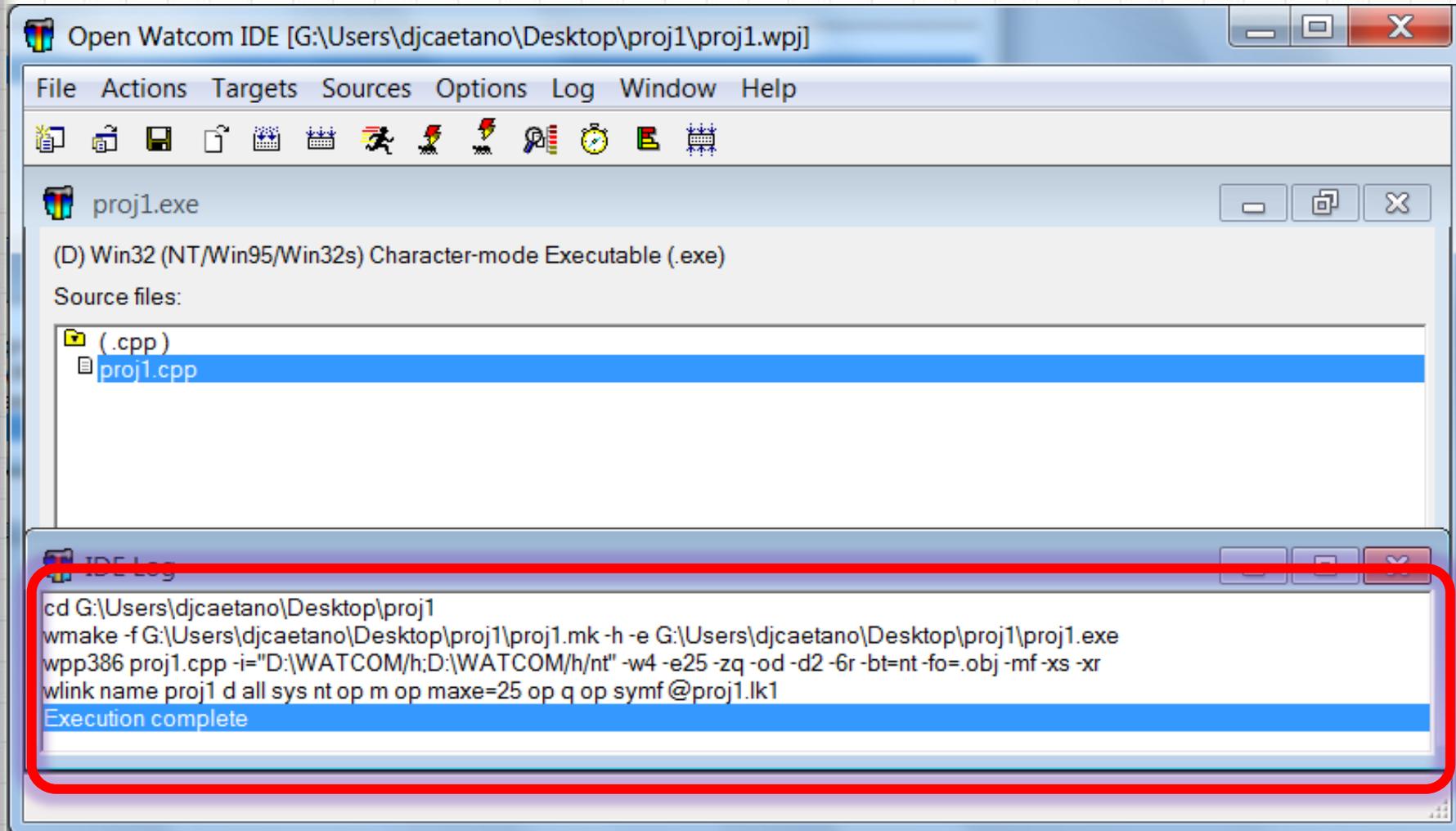
Criando um Projeto

- Clique no **“Make Target”** para gerar o programa



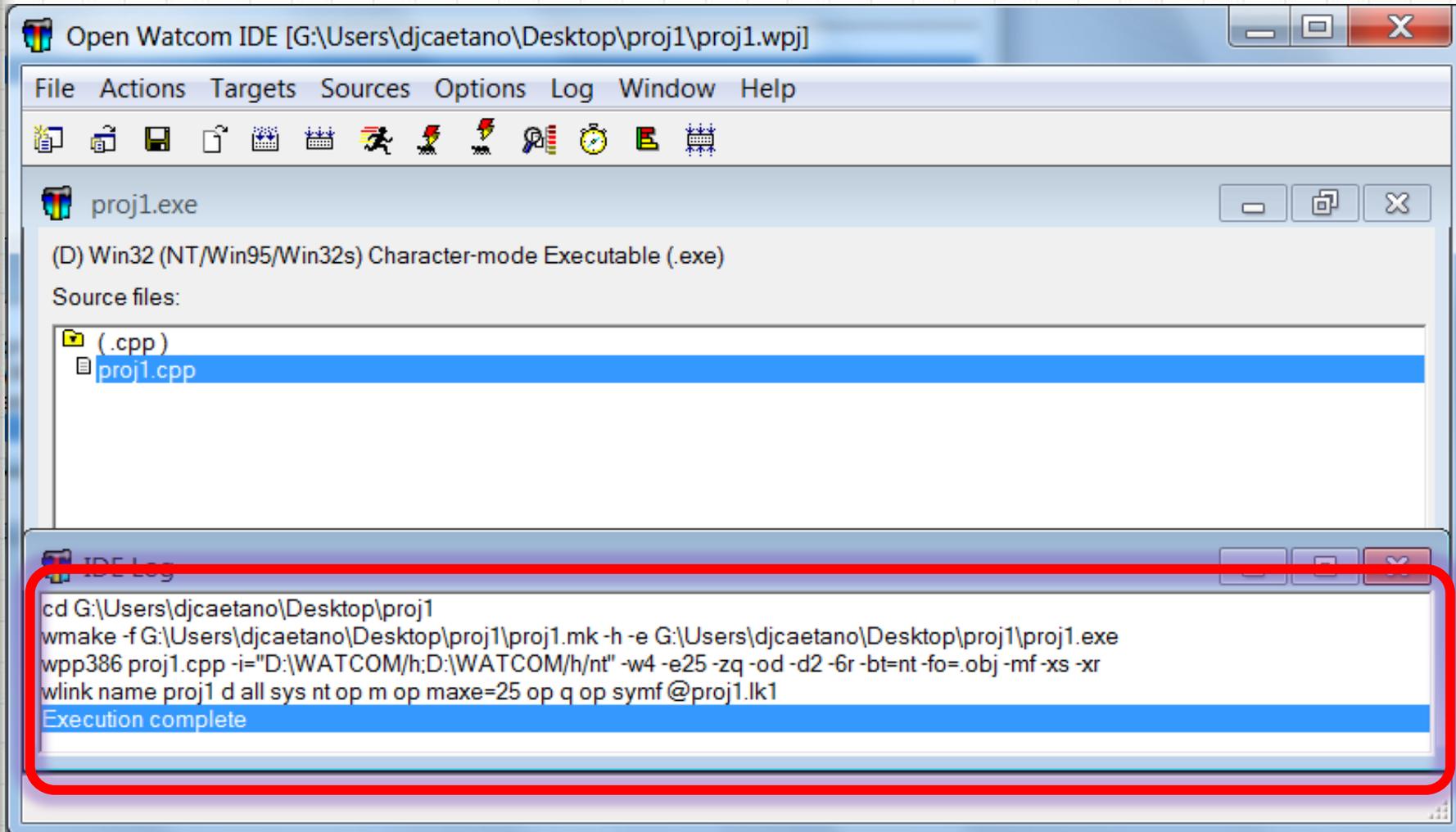
Criando um Projeto

- Observe a área de mensagens...



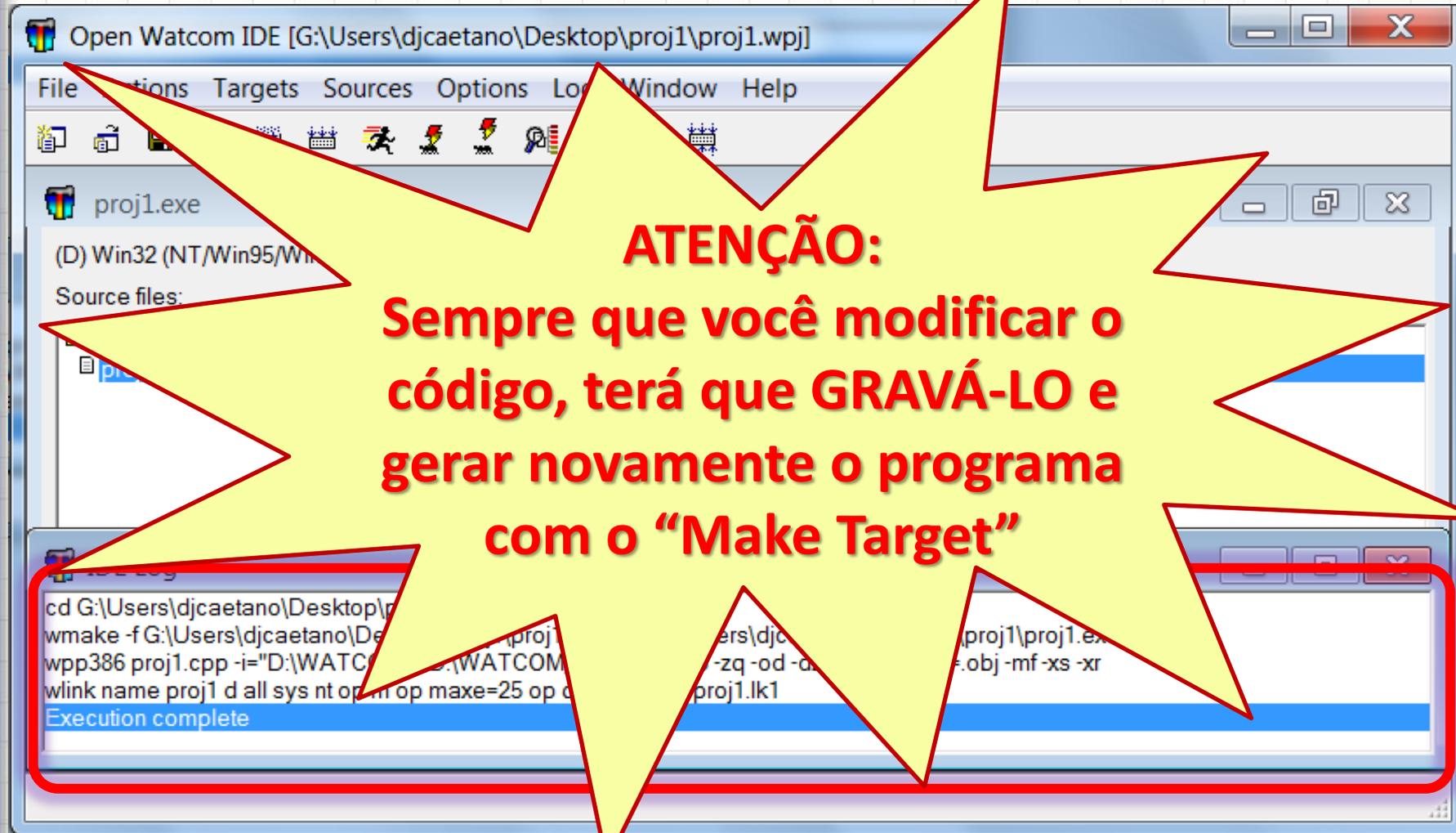
Criando um Projeto

- Se houver algum “ERROR”, volte ao código...



Criando um Projeto

- Se houver algum “ERROR”, volte ao código...



The image shows a screenshot of the Open Watcom IDE. The window title is "Open Watcom IDE [G:\Users\djcaetano\Desktop\proj1\proj1.wpj]". The menu bar includes "File", "Options", "Targets", "Sources", "Options", "Log", "Window", and "Help". The toolbar contains various icons for file operations and compilation. The main workspace shows a project named "proj1.exe" with a target "(D) Win32 (NT/Win95/Win98)". Below this, there is a "Source files:" section. A console window at the bottom displays the following command and output:

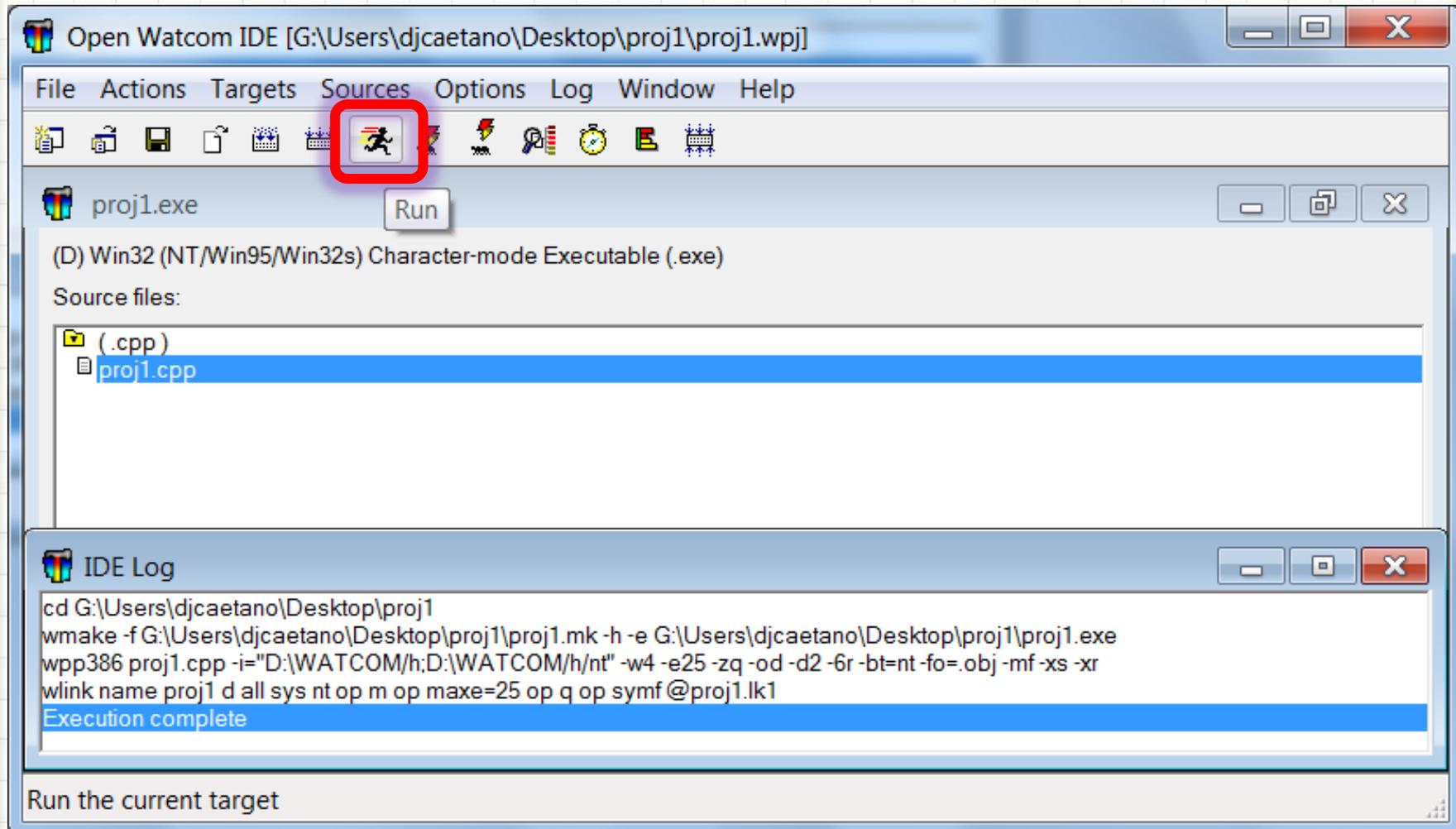
```
cd G:\Users\djcaetano\Desktop\proj1
wmake -f G:\Users\djcaetano\Desktop\proj1\proj1.wpp386 proj1.cpp -i="D:\WATCOM\BIN\WATCOM386\wlink name proj1 d all sys nt op m op maxe=25 op c
proj1.lk1
Execution complete
```

A large yellow starburst with a red outline is overlaid on the center of the IDE window. Inside the starburst, the text reads:

ATENÇÃO:
Sempre que você modificar o código, terá que GRAVÁ-LO e gerar novamente o programa com o “Make Target”

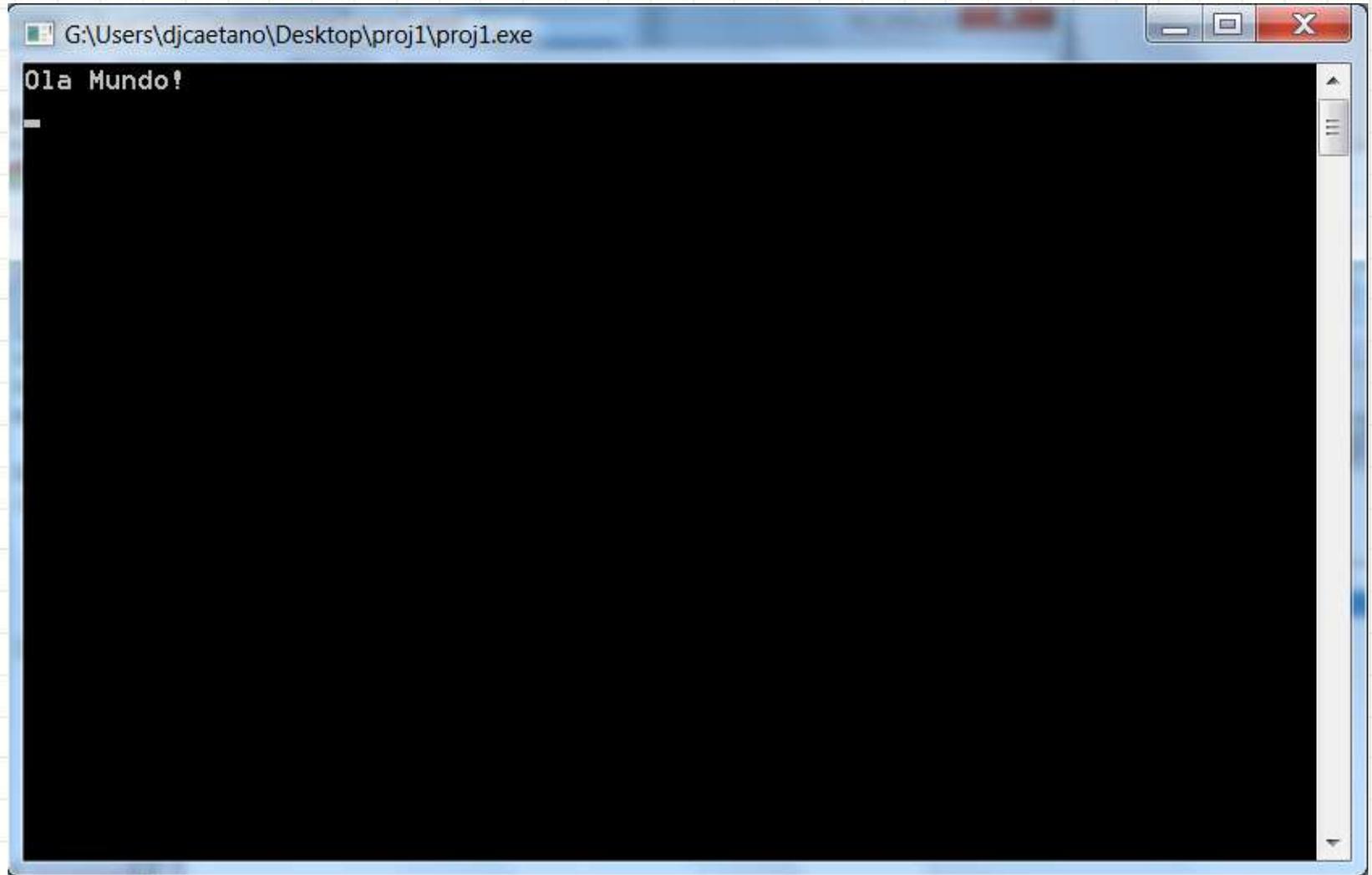
Criando um Projeto

- Se não houve nenhum erro, clique em “Run”



Criando um Projeto

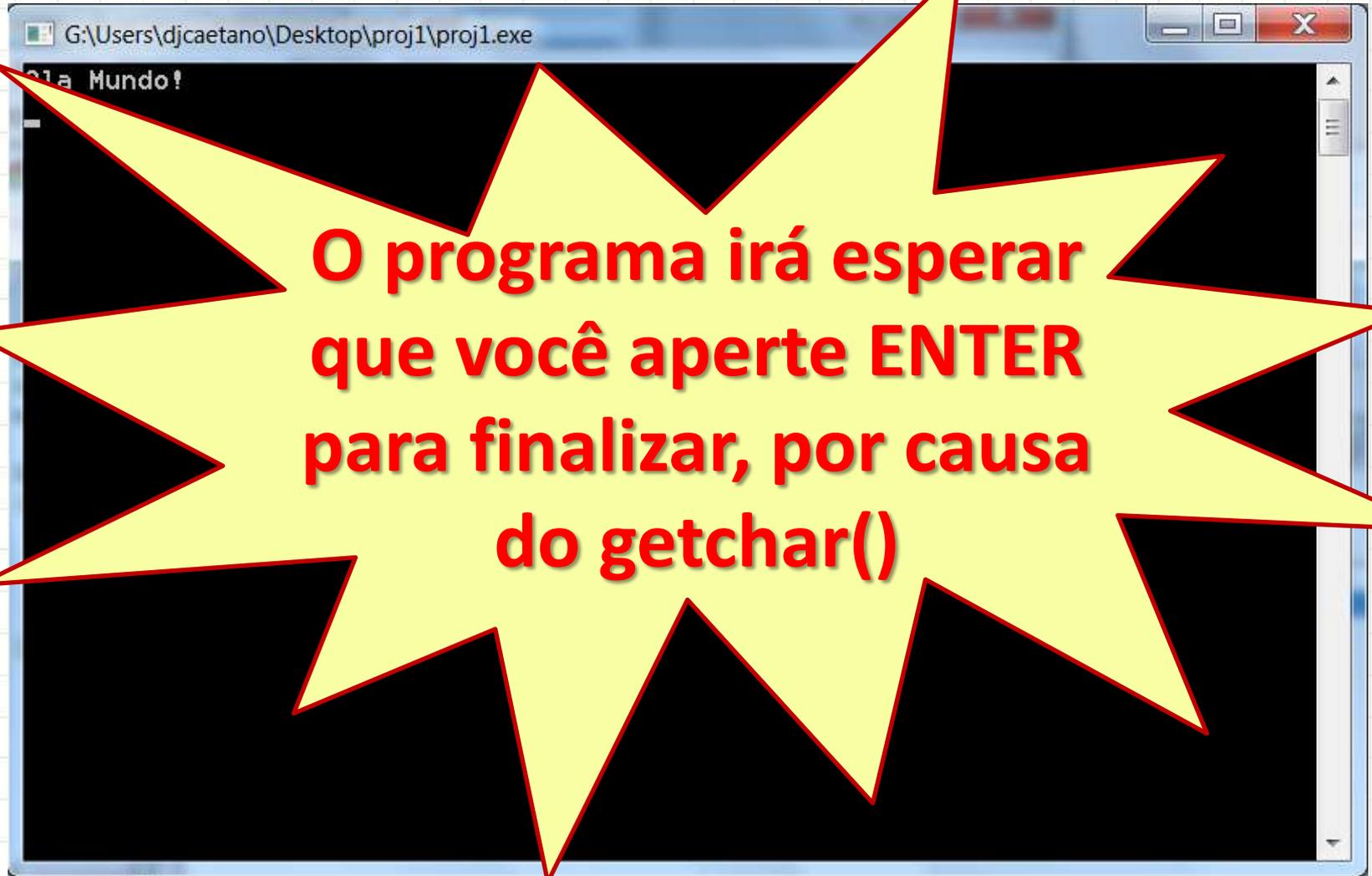
- Se tudo correu bem, o resultado é esse!



A screenshot of a Windows command prompt window. The title bar shows the file path: G:\Users\djcaetano\Desktop\proj1\proj1.exe. The window contains the text "01a Mundo!" on the first line, followed by a blank line. The window has standard Windows window controls (minimize, maximize, close) in the top right corner.

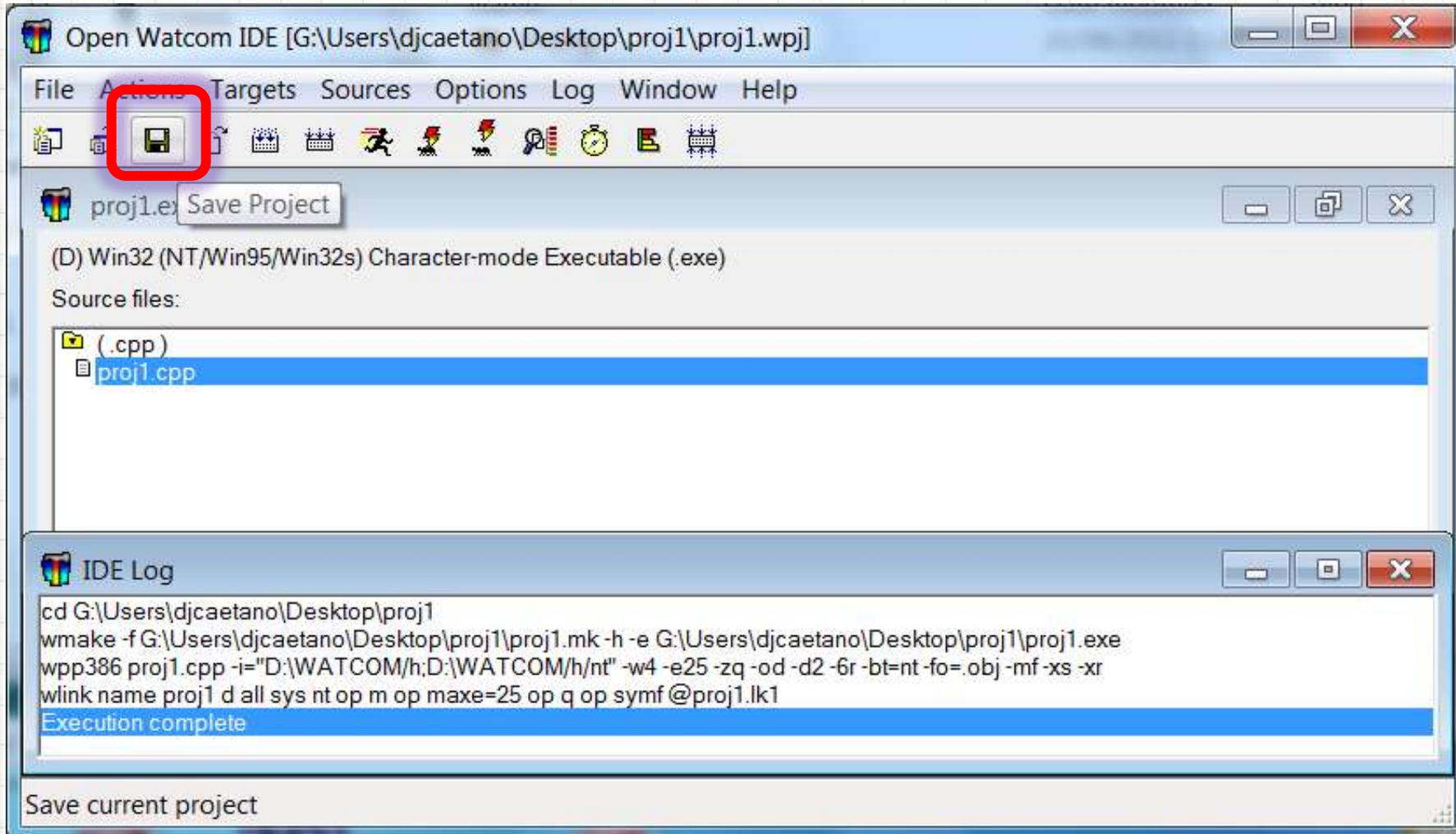
Criando um Projeto

- Se tudo correu bem, o resultado é esse!



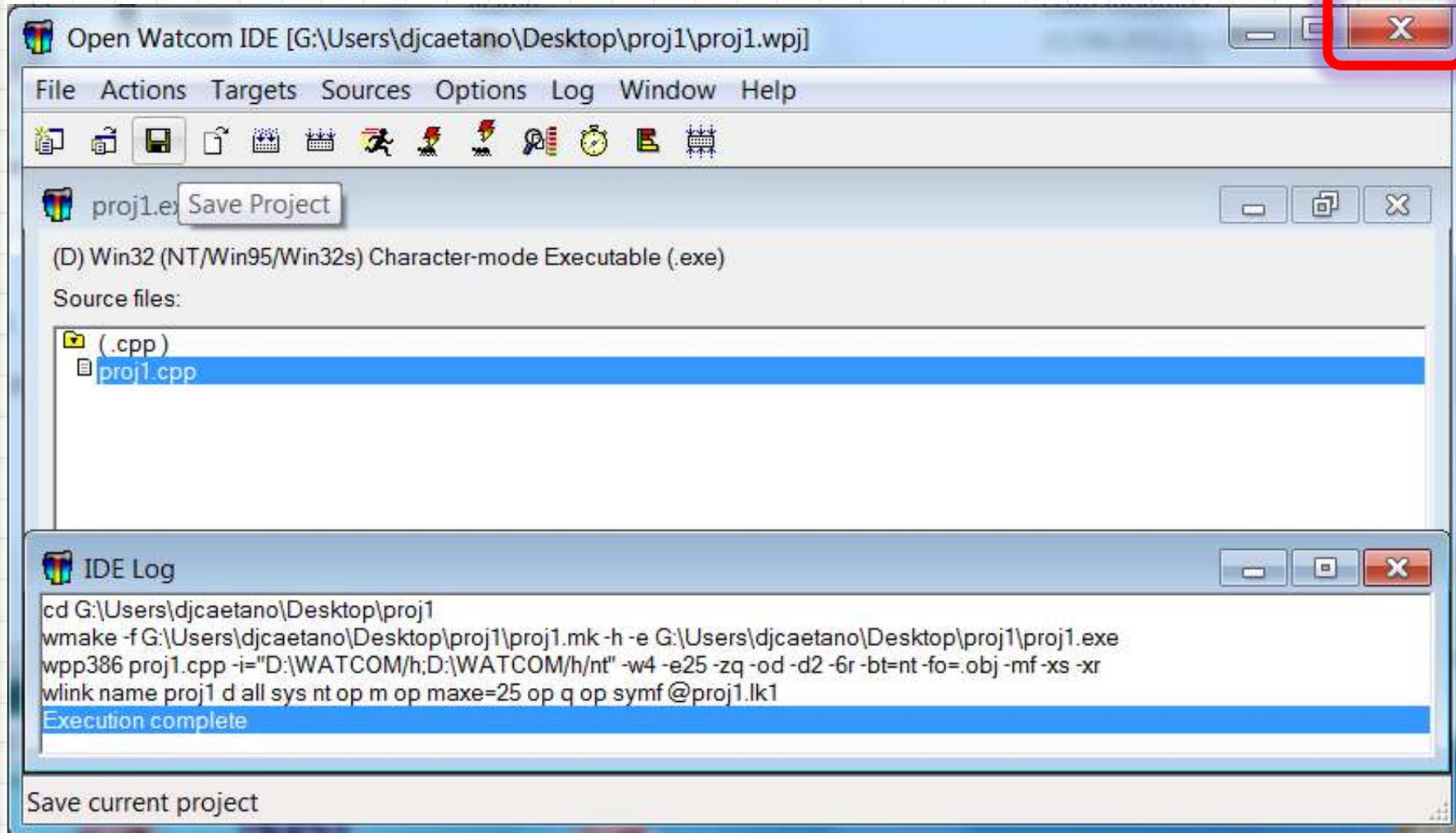
Criando um Projeto

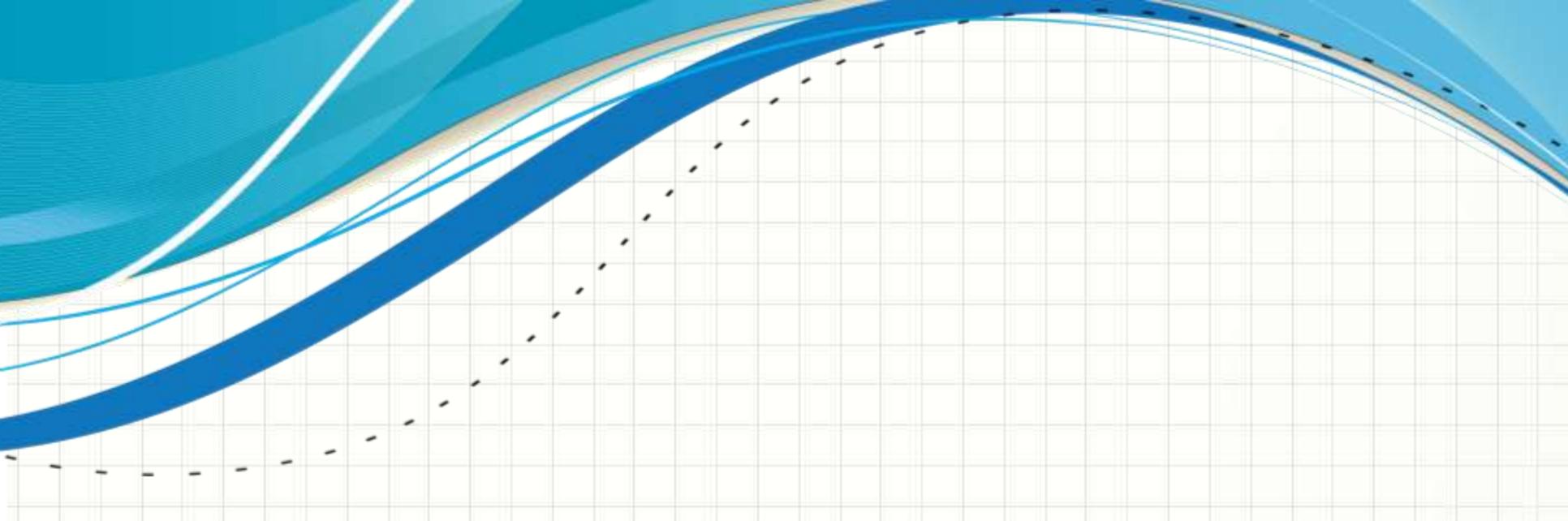
- Finalizada a atividade, grave o projeto



Criando um Projeto

- E pode fechar o OpenWatcom!

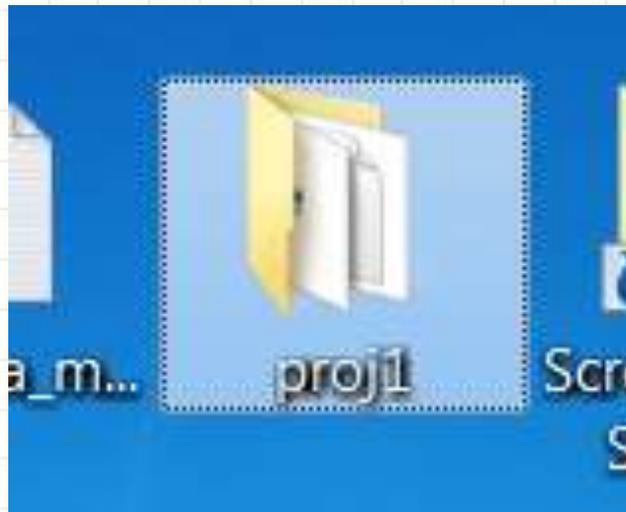




CONTINUANDO UM PROJETO

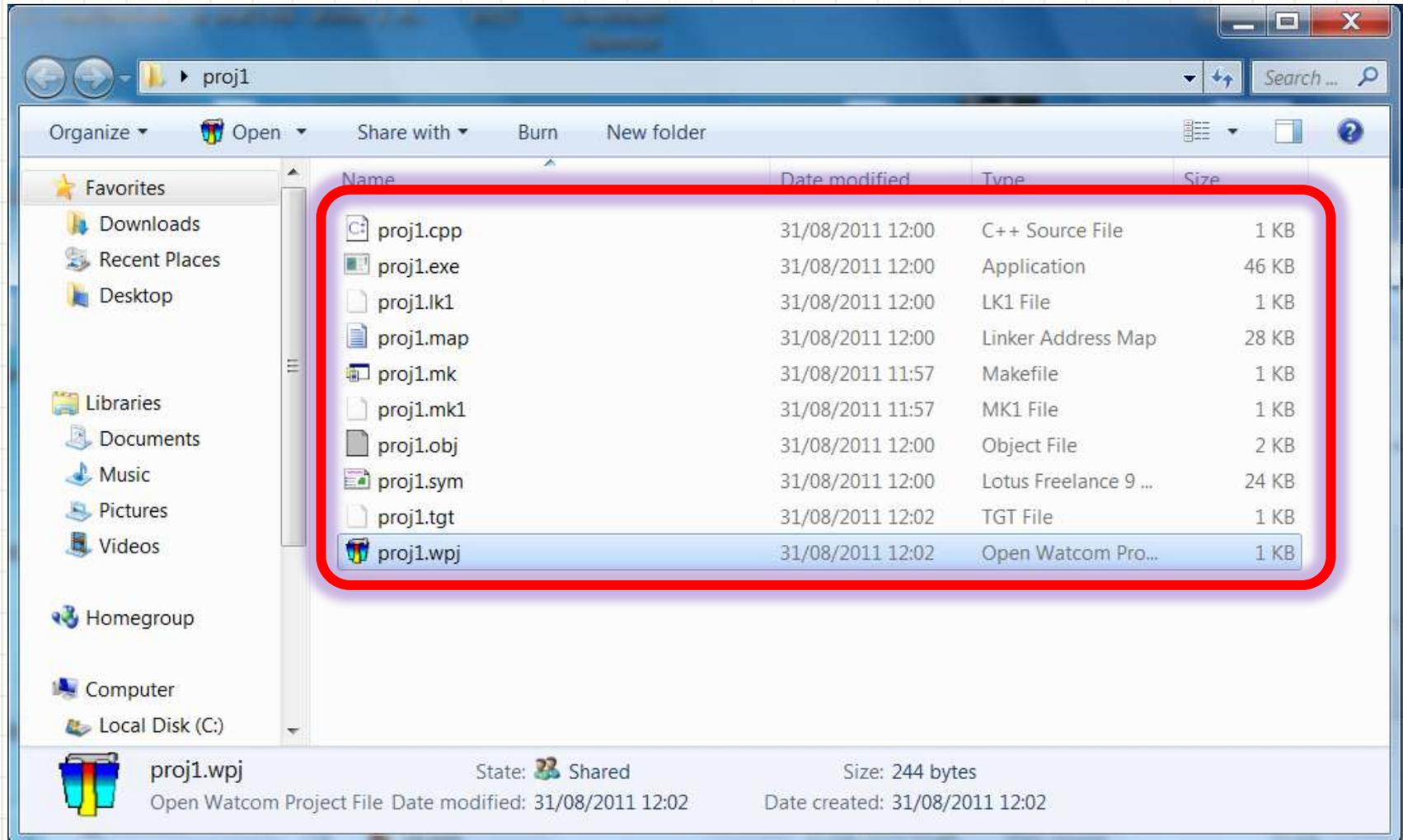
Continuando um Projeto

- Sempre que você quiser continuar um projeto, vá até a pasta que criou para armazenar o projeto
- No exemplo deste tutorial, é a pasta **proj1** que foi criada na área de trabalho



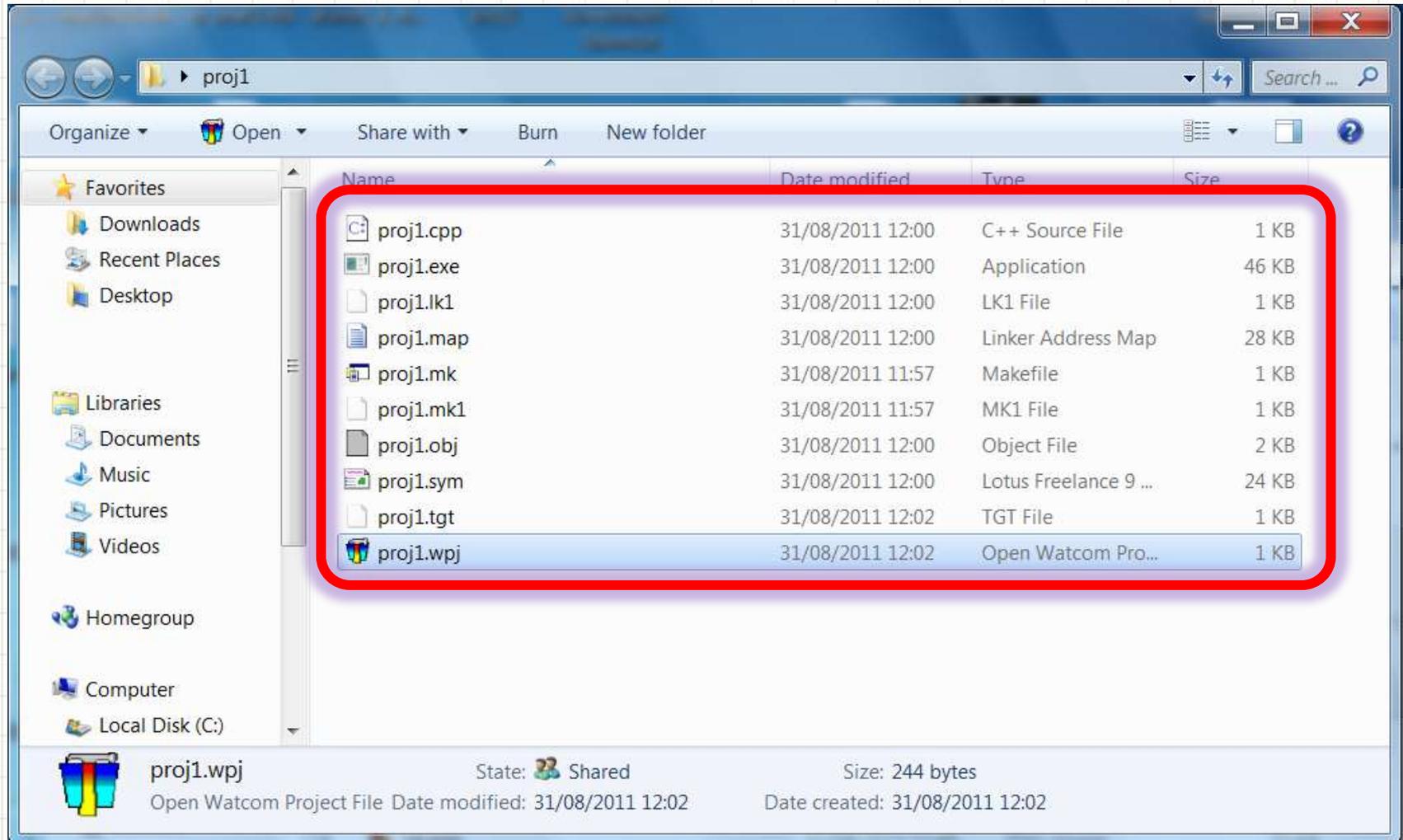
Continuando um Projeto

- Nesta pasta, há vários arquivos



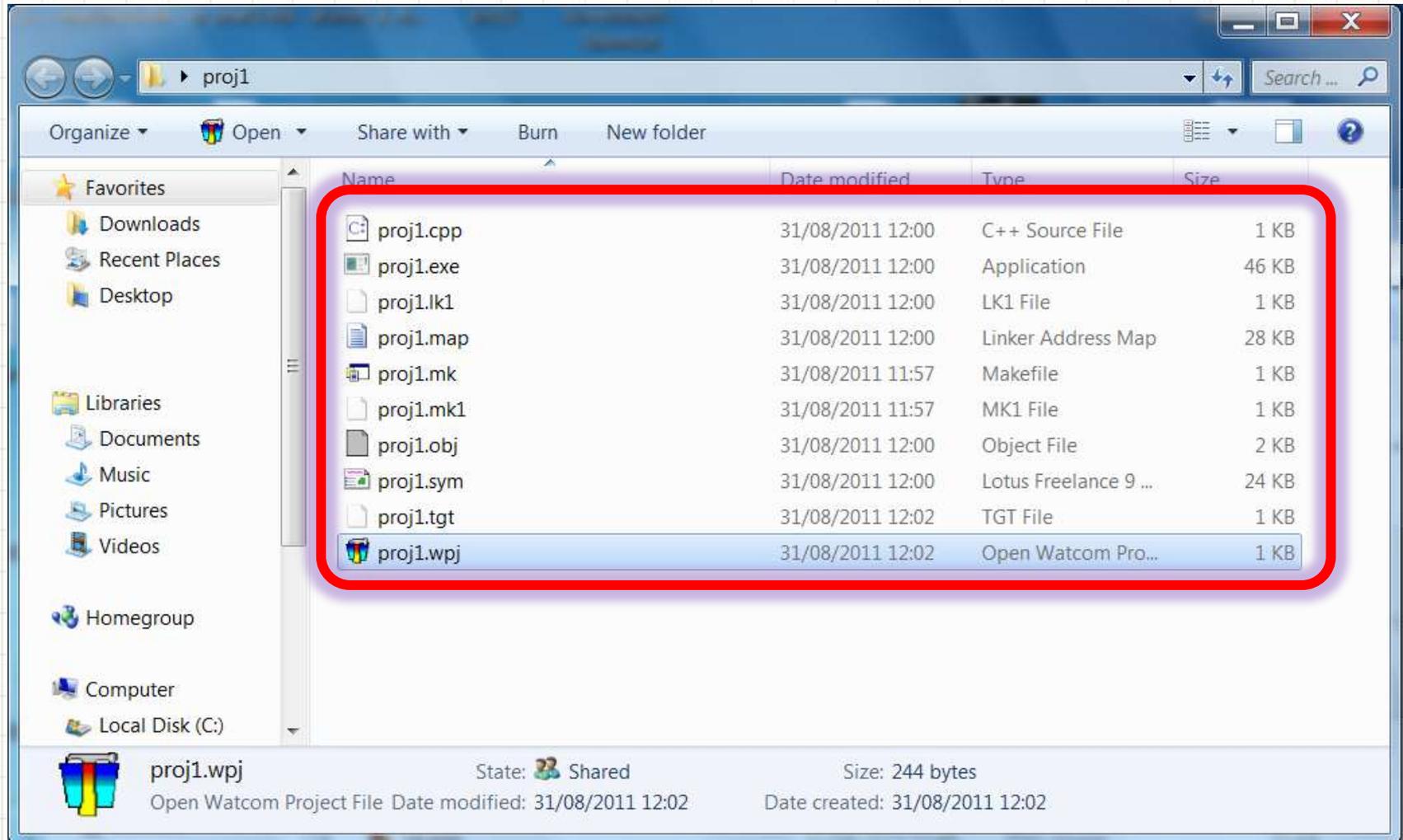
Continuando um Projeto

- A maioria não nos interessa muito...



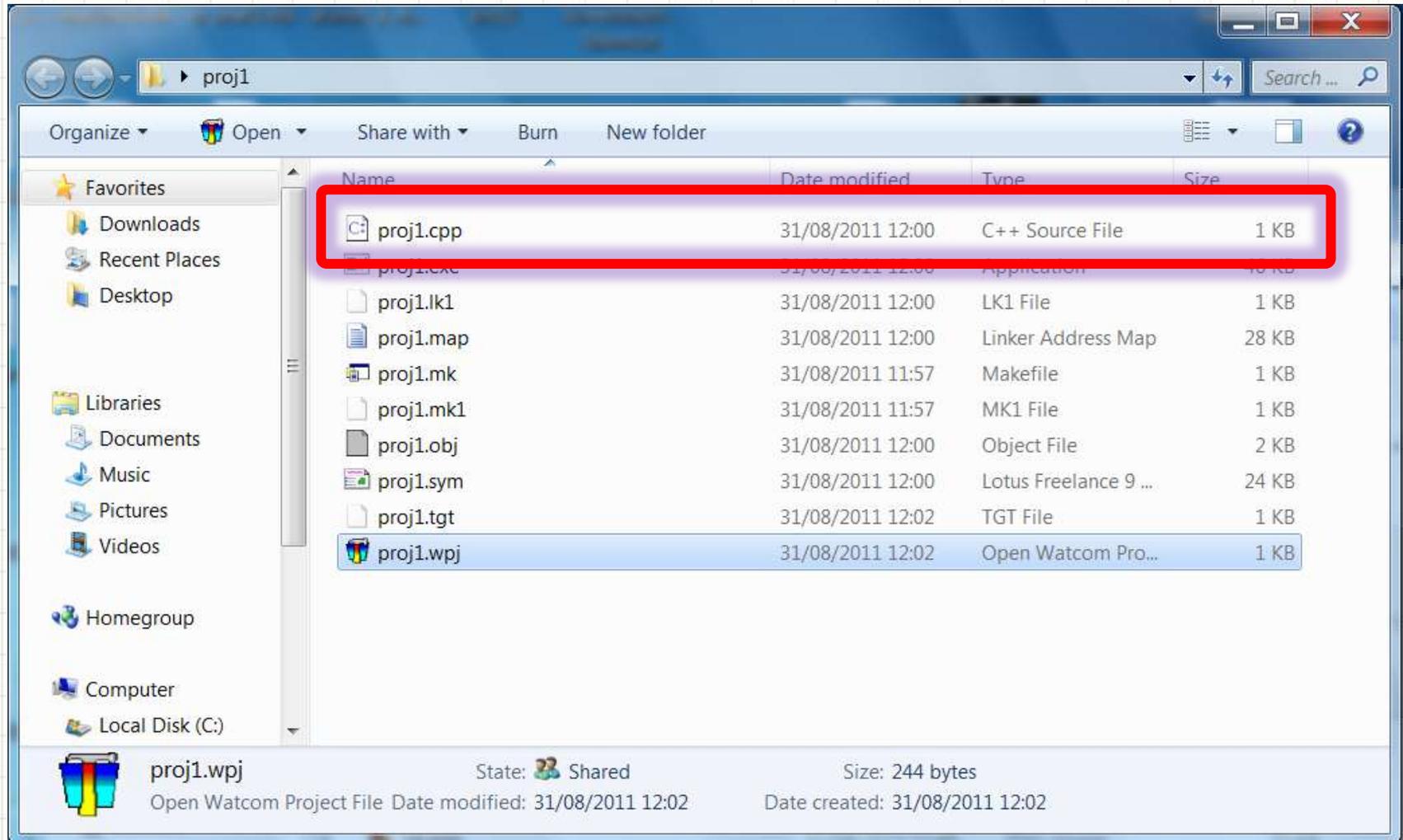
Continuando um Projeto

- Mas alguns são importantes!



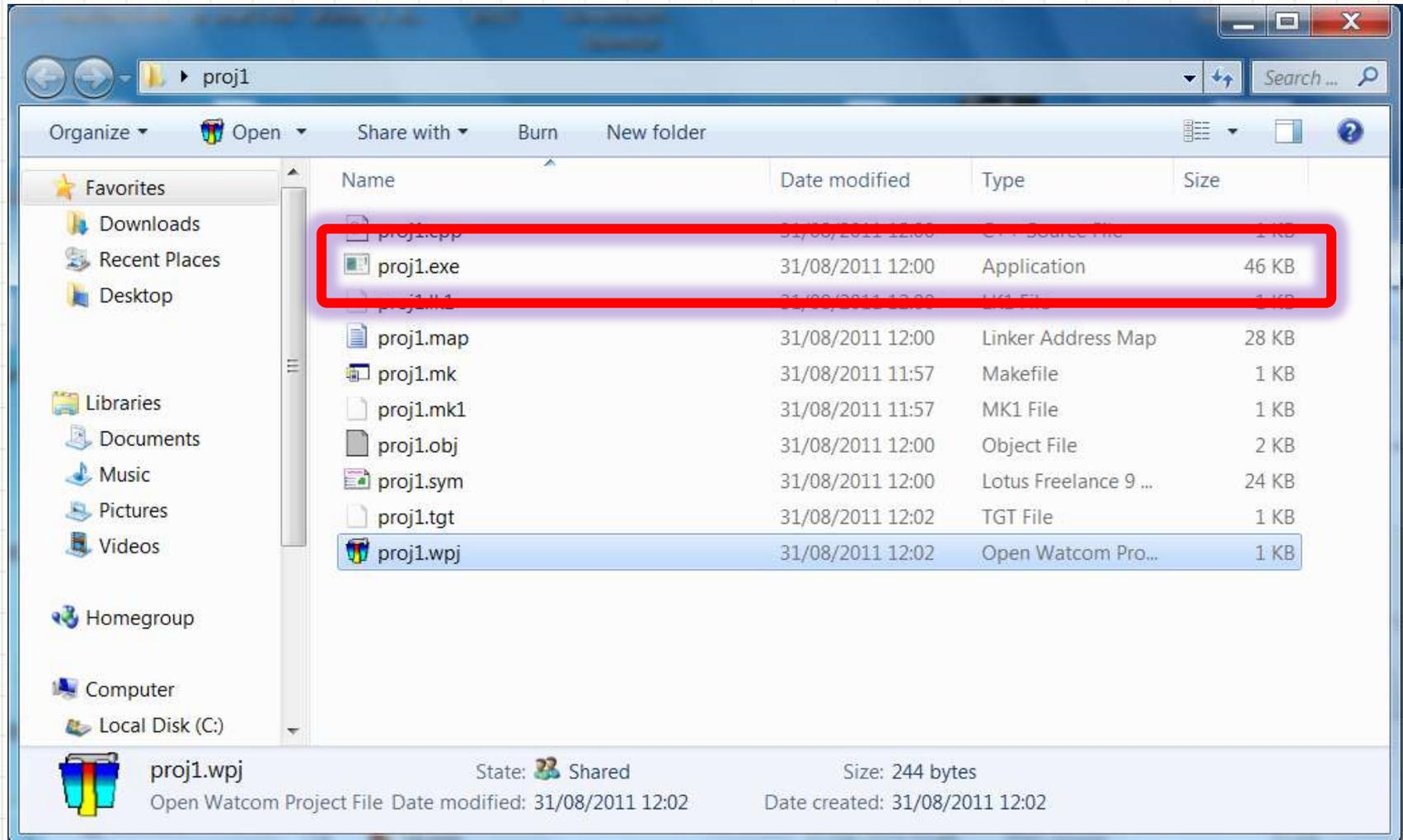
Continuando um Projeto

- **proj1.cpp** é o arquivo “fonte”, o nosso código



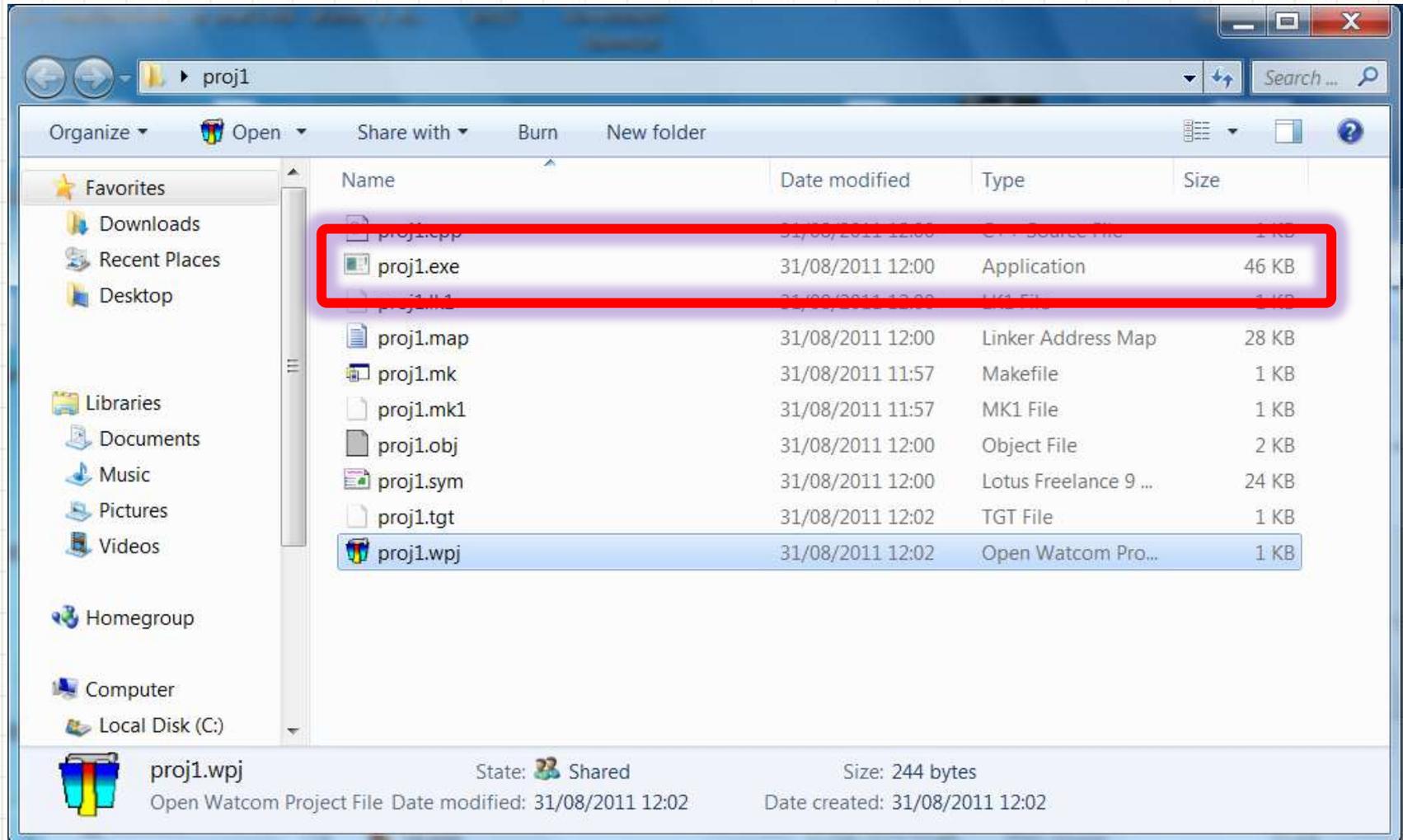
Continuando um Projeto

- **proj1.exe** é o executável...



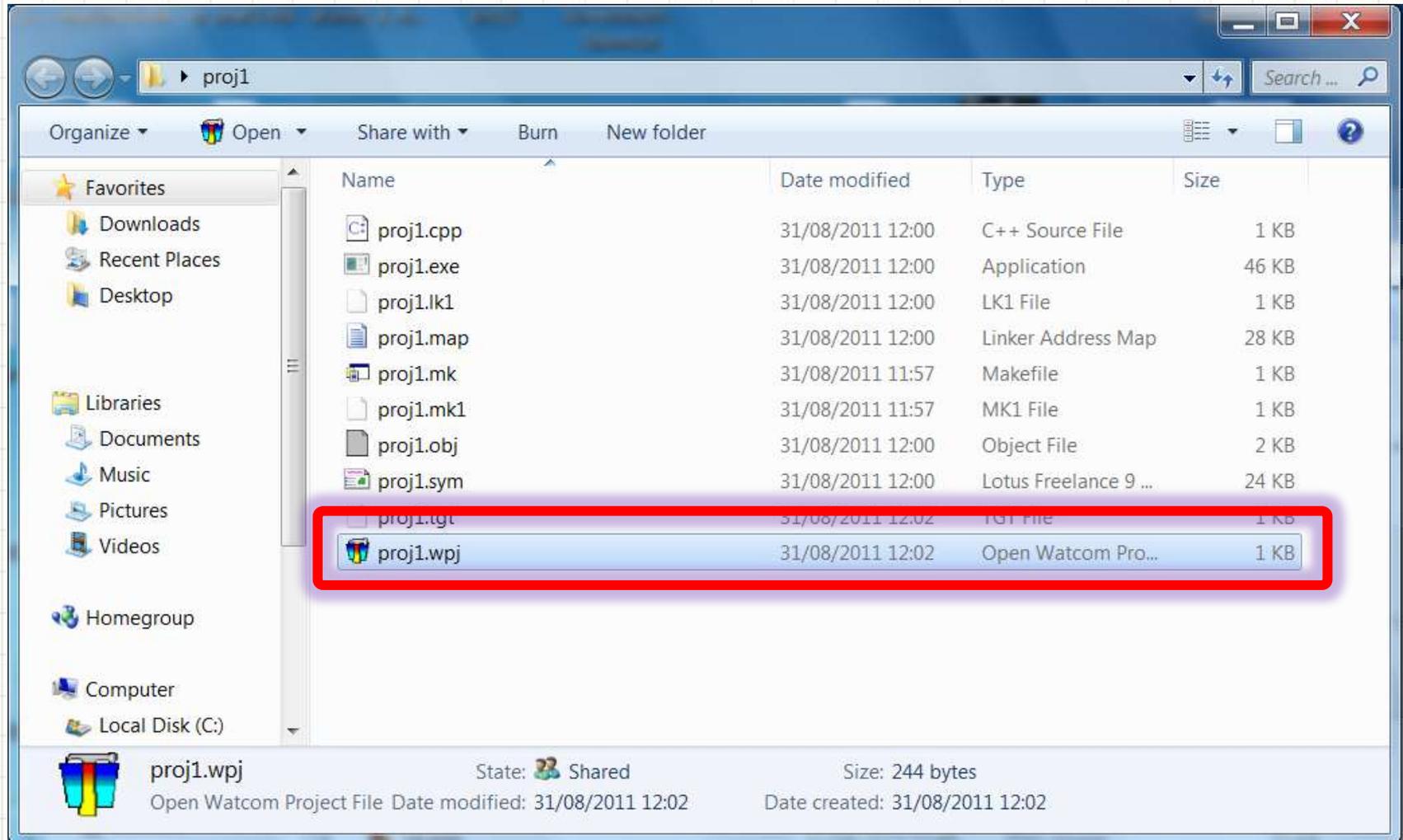
Continuando um Projeto

- Dê um duplo clique para executar o programa



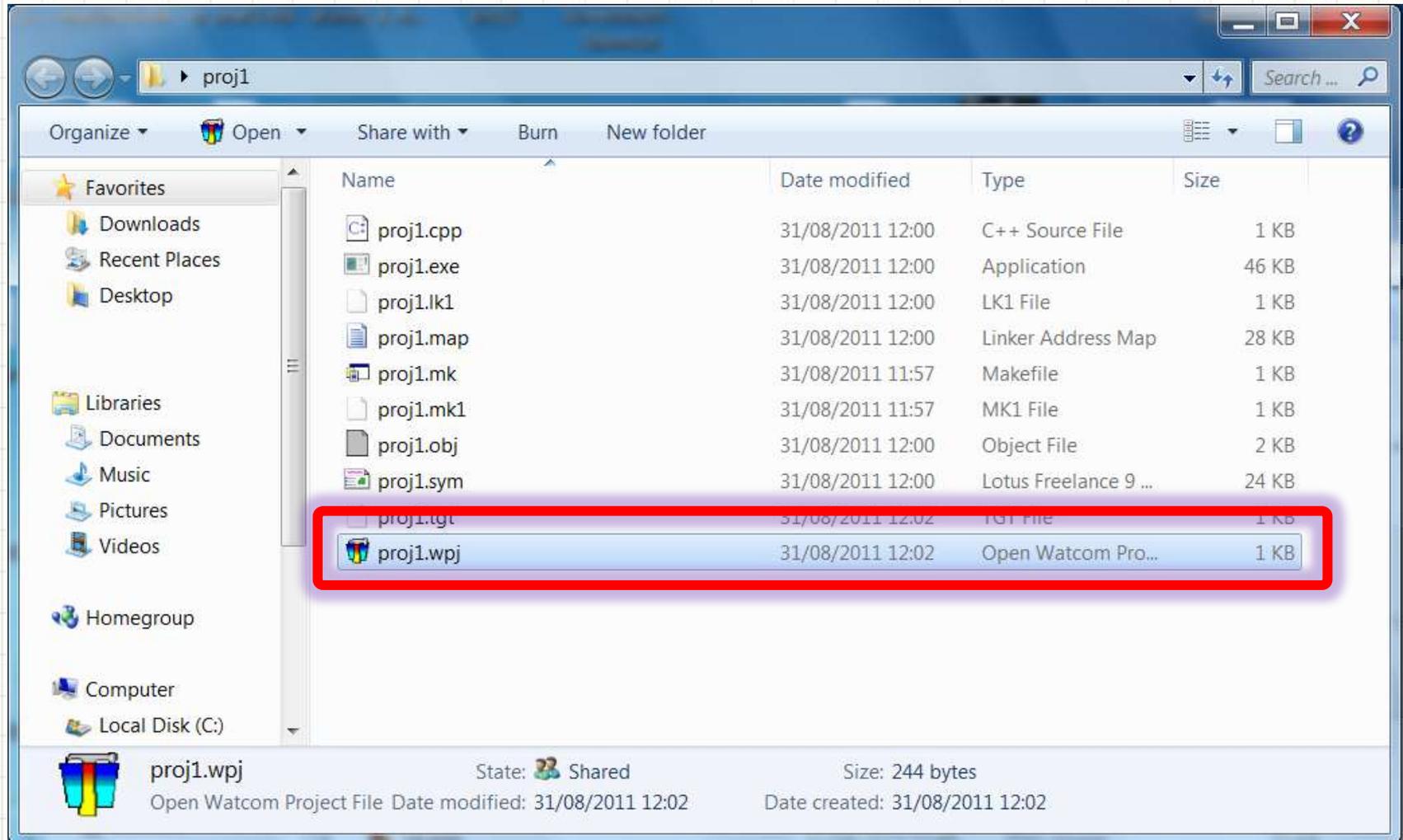
Continuando um Projeto

- Finalmente, **proj1.wpj** é o arquivo de projeto



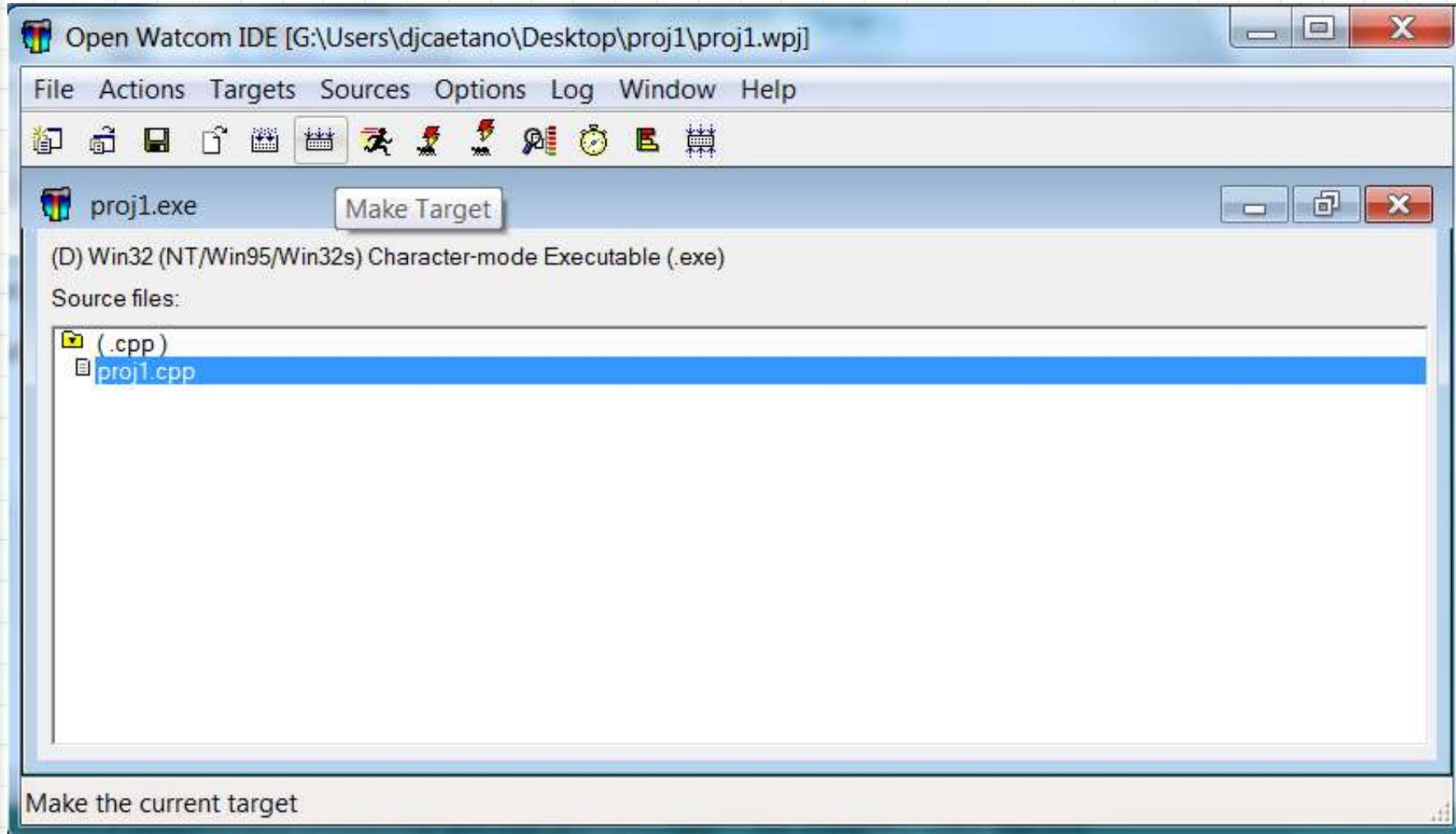
Continuando um Projeto

- Um duplo clique nele abre o projeto...



Continuando um Projeto

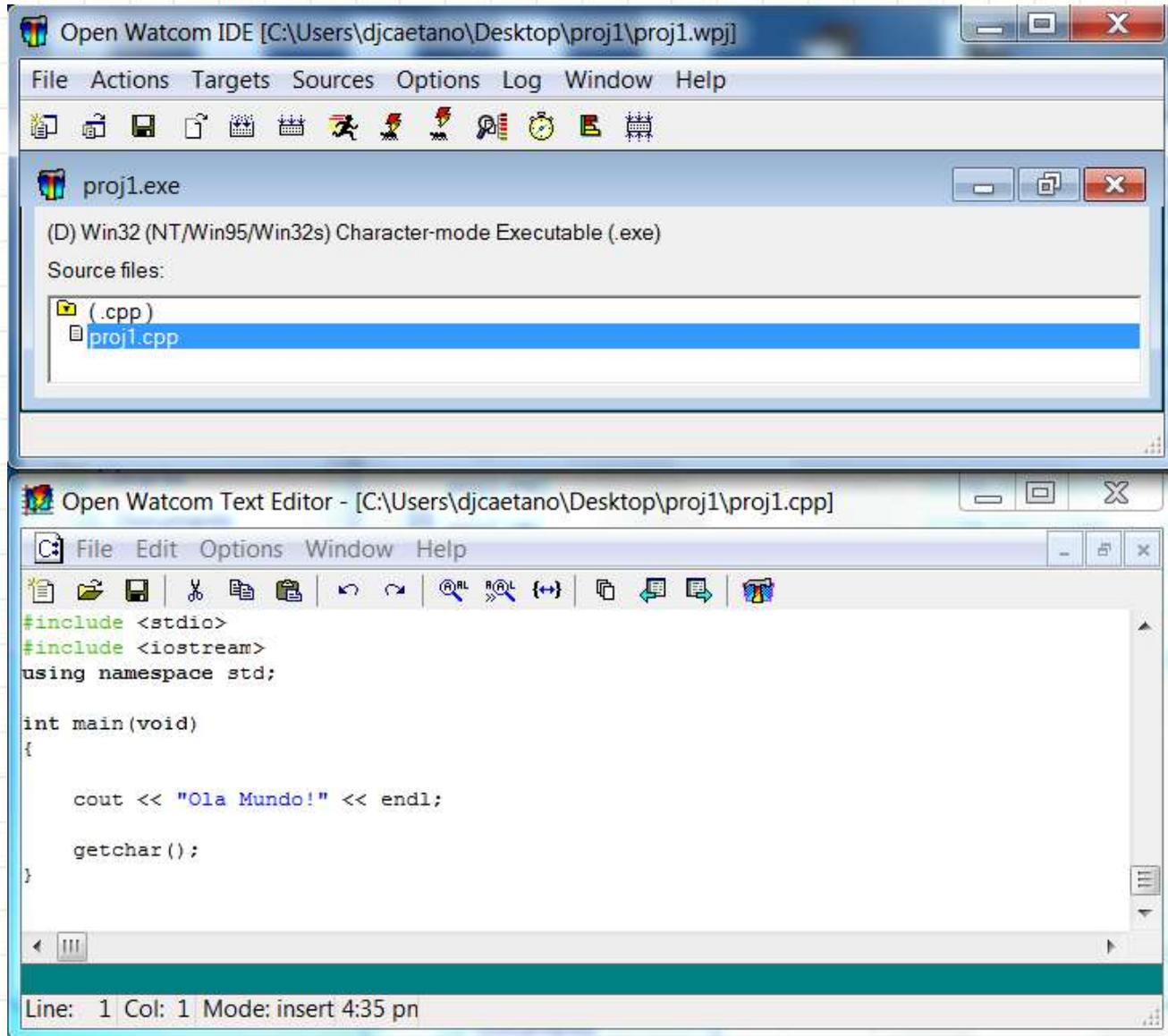
- E você pode continuar a trabalhar!





SUGESTÃO!

Organize as janelas desta forma!



Organize as janelas desta forma!

- Assim você pode editar o código e ter acesso à janela de projeto mais facilmente!

