



Modelo de Netbook do Bardo

Cárlisson Galdino

Netbook **Sistema**
Daemon

Saudações

Este modelo está sendo feito para facilitar a vida dos netbookers para o Sistema Daemon. Você pode utilizá-lo à vontade, mas precisará do OpenOffice.org instalado para lidar com o arquivo **STW**.

É apresentado também um pequeno manual de uso para este modelo que, espero, esclarecerá e permitirá seu uso.

Dificuldades? Dúvidas? Sugestões? Entre em contato!

-- Cárlisson Galdino

*Pra que reinventar a roda se há tanta coisa por fazer que
ninguém fez ainda?*

Modelo de Netbook do Bardo

Versão atual: **0.2**

Data de Publicação: **13 de dezembro de 2004**

Classificação: **Modelo OpenOffice.org**

Autor: **Cárlisson Galdino**

Contato: **bardo@swissinfo.org**

Editora Daemon - <http://www.daemon.com.br>
Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior.

Índice

Entendendo o OpenOffice.org.....	4
Como Tudo Começou.....	4
Nasce o OpenOffice.org.....	5
Recursos:.....	5
Dados técnicos:.....	5
Modelo Netbook para OpenOffice.org.....	7
Introdução.....	7
Imagens.....	7
Índice.....	8
Controle de Versões do Documento.....	8
Utilizando Duas Colunas.....	9
Duas Colunas?.....	9
Inserindo Duas Colunas.....	9
Inegável Enchimento de Lingüiça.....	9
Personalizando o Modelo.....	10
Caracteres, Parágrafos.....	10
Modificando Estilos.....	10
Planilhas de Personagem.....	11
Personagens.....	11
Ficha de Personagem - Annie Belomont.....	12

Entendendo o OpenOffice.org

Antes de mais nada, este modelo está sendo desenvolvido para OpenOffice.org, uma suíte livre de programas para escritório. Este capítulo explica o que é exatamente esta ferramenta, seu valor social e técnico.

Como Tudo Começou...

Há mais de duas décadas, o mundo da tecnologia era território dos hackers. Não hackers no sentido que a imprensa lhes impõe. Hacker no sentido inicial, original e correto: pessoas apaixonadas pelo conhecimento, capazes de estudar a fundo e descobrir coisas novas apenas por prazer.

Um programa de computador é como um artefato mágico: efetua suas tarefas mas não diz como foi feito. O processo utilizado para construir um programa de computador (as fórmulas) é o que chamamos de código-fonte. Somente com o código-fonte é possível fazer modificações no funcionamento de um programa de computador. Pois bem, naquela época era comum o compartilhamento de código-fonte entre os hackers. Por exemplo, se Andrew estava escrevendo um programa para análise de dados que precisa coletar dados de uma unidade de cartões perfurados, ele poderia pedir para usar o código-fonte que o James havia desenvolvido há 3 meses como parte de um programa que ele estava fazendo na época. James ficaria feliz em poder ajudar.

As coisas funcionavam dessa forma até que alguém começou a questionar isso e dizer que "programadores precisavam de incentivo para trabalharem". Esse incentivo dizia respeito a monopólio sobre programas por eles escritos. Foi nessa época que pessoas começaram a "fechar o código-fonte" dos programas que faziam. Era como se eles quisessem vender os artefatos mágicos por um preço muito alto, escondendo todo o processo que resultou em sua criação.

Se você considerar que o código-fonte é conhecimento, ciência, e que todas as grandes invenções não passaram de evoluções - ou mesmo interpretações diferentes - de invenções e idéias que já existiam, não é difícil perceber o quanto tal atitude pode representar um atraso para a humanidade em função de retorno financeiro imediato e descontrolado para poucos.

Um cara chamado Richard Stallman, que trabalhava no MIT, pediu demissão quando se viu diante de

um documento de confidencialidade que teria que assinar (que o obrigava a seguir as "novas regras" para tratar de programas de computador) e fundou a Fundação do Software Livre, tentando voltar àqueles tempos. Agora, utilizando a lei como apoio.

Disso concluímos que:

Quando você adquire um programa de computador em caixinha (ou um jogo), você não está comprando a caixinha e o jogo, mas a "licença de uso", que geralmente lhe permite instalá-lo apenas em uma máquina, às vezes até com mais limitações do que esta.

Um Software Livre é aquele que oferece também o código-fonte (se você souber programar, poderá modificá-lo diretamente), com permissão para utilizar (sem restrições, em quantas máquinas quiser e como quiser), modificar e redistribuir (tendo modificado ou não). Geralmente a licença exige que, se chegar a redistribuir o programa, você ofereça os mesmos direitos que recebeu.

Parece utopia? Acontece que ferramentas livres já existem e já é possível há anos usar um computador só com ferramentas livres (só em raros casos ainda não é possível). O Projeto Telecentros, em São Paulo, o Grupo Pão de Açúcar e tantos outros casos são prova disso. E essa é a verdade que eles não querem que você saiba: a maioria de nós não precisa mais deles para viver.

Isso não é um cenário: é a realidade.

Mais da metade dos servidores na Internet (não sei estatísticas exatas) utiliza o programa Apache para servir páginas, que é livre. O Mozilla Firefox é um programa de navegação seguro, com muitos recursos brilhantes, e livre que está crescendo bastante. O OpenOffice.org é um conjunto de programas livres para escritório: editor de documentos de texto, planilha eletrônica, apresentação de slides, desenho vetorial, editor de páginas HTML e editor de fórmulas matemáticas.

Quer sentir esse novo mundo? Tente o Kurumin

(<http://www.guiadohardware.net/kurumin/>), uma versão do GNU/Linux que roda direto do CD (quando você reinicia o computador com o CD dele no drive), sem precisar instalar.

Nasce o OpenOffice.org

Havia uma empresa chamada Star Division. Ela desenvolvia um suíte de escritório (um office) e o comercializava. Adotando a velha estratégia de liberar para pessoas físicas e cobrar das jurídicas, o StarOffice era gratuito para uso doméstico.

Acontece que, à época do StarOffice 5.0, o GNU/Linux começava a ganhar força. Uma das grandes dificuldades na época era a falta de um programa office para ele. Aí que o StarOffice cresceu: além de ser gratuito para uso doméstico, havia versão para GNU/Linux desse programa.

A Sun Microsystems terminou comprando a Star Division e logo de cara tornou o programa gratuito para todo mundo. Passados longos meses, eis que surgia a notícia de que a Sun havia tornado livre o StarOffice. Criou-se o projeto OpenOffice.org (e a Fundação OpenOffice.org) para tratar deste software livre.

Recursos:

O pacote oferece:

- Um editor de documentos
- Um editor de planilha eletrônica
- Um editor de apresentações de slides
- Um editor de fórmulas matemáticas
- Um editor de desenhos vetoriais

Quanto a idéias e recursos, considero bastante interessantes:

- Capacidade de exportar para PDF - a partir dele, simplesmente clicando em um botão;
- Facilidades no de estilos - é uma forma bem mais eficiente e prática (apesar de mais trabalhosa no início) de se fazer um documento;

- Compatibilidade com arquivos do MS Office - é possível abrir e salvar arquivos do MS Office
- Integração com bancos de dados, entre eles o MySQL (apesar de não ter ainda um equivalente ao MS Access - está previsto um para a versão 2.0, à metade de 2005)
- Suporte a macros
- Formatos têm especificações públicas e abertas (mantidos pela OASIS)

Dados técnicos:

O OpenOffice.org passou por um longo caminho até atingir a maturidade na versão 1.0. Hoje se encontra na versão 1.1.3, tendo versões disponíveis para GNU/Linux, MS Windows e FreeBSD (além de Solaris e Mac, na versão em Inglês). Temos uma equipe voluntária e eficaz de tradução desta ferramenta para português brasileiro, de modo que temos a versão mais recente devidamente traduzida.

O arquivo instalador ocupa de 62M a 77M, dependendo da plataforma, e pode ser pego em <http://www.openoffice.org.br> ou adquirir um CD-ROM em bancas de revista (é comum uma ou outra revista vir com OpenOffice.org – é só checar), ou ainda adquirir um CD-ROM gravado (o que é legal) de um site como o <http://www.linuxmall.com.br>.

Enfim...

Utilizo esta ferramenta há anos e trabalho (no sentido emprego) num projeto de migração para Software Livre. Estou desenvolvendo um projeto de modelo para OpenOffice.org que facilite a construção de netbooks Daemon (ver tópico vizinho - Modelo de Netbook).

E assim, apresentado o background da ferramenta, recomendo seu uso por quem tiver interesse e tempo para conhecê-la melhor. Qualquer dúvida sobre o uso de OpenOffice.org para a criação de netbooks, podem postar por aqui; dúvidas sobre uso geral do OpenOffice.org, podem consultar o Rau-Tu da Unicamp - <http://www.rau-tu.unicamp.br/openoffice/> ; ou, se preferirem, entrem em contato comigo diretamente.

Modelo Netbook para OpenOffice.org

No espírito hacker, não devemos perder tempo com coisas mecânicas, mas do contrário, empregá-lo nas atividades que melhor sabemos desempenhar. Pois cada um de nós recebeu um dom e tem o dever social de utilizá-lo da melhor forma.

Introdução

Este modelo é feito para facilitar a criação de netbooks para o Sistema Daemon. Utilizá-lo é a coisa mais fácil do mundo. Basta substituir os textos nas páginas iniciais e tomar algumas providências enquanto estiver editando e criando as páginas internas:

1. Para iniciar um novo parágrafo não dê vários ENTERs seguidos. Ao invés disso, dê apenas 1 ENTER e escreva o nome do capítulo. Em seguida mude o estilo do parágrafo para **Título 1** ou **Heading 1** (para OOO em inglês e português, respectivamente).
2. O parágrafo seguinte será um texto introdutório do capítulo. Escreva uma citação que *passa o clima*.
3. Em seguida começamos o capítulo com um subcapítulo. Escreva o título, dê ENTER e comece a escrever.
4. Quando quiser criar um subcapítulo, simplesmente escreva o título em uma nova linha e mude o estilo dessa linha para **Título 2** ou **Heading 2**.

Não se esqueça de escrever o título do livro também em **Arquivo -> Propriedades...** Isso facilitará bastante seu trabalho.

Imagens

Você pode adicionar imagens onde e como quiser. Só peço que respeite os *copyright* associados. Considero Propriedade Intelectual uma idéia bem estúpida, mas é uma idéia estúpida que tem *amparo legal* e, portanto, não convém ser ignorada.

Há sites onde se pode adquirir imagens sob licenças livres, embora eu ainda não tenha encontrado um bom site para imagens com temática medieval. De qualquer forma, veja sites como <http://www.creativecommons.org>.

Ao inserir uma imagem no texto, o OpenOffice.org ainda oferece alguns recursos interessantes. Selecione a imagem (já inserida no texto) e clique com o botão direito. Âncora define onde a imagem ficará *ancorada*. Regra geral, imagens de capa devem estar ancoradas na página enquanto imagens que apareçam no meio do texto devem estar ancoradas em parágrafo (quando postas junto ao texto – ao lado do texto ou sendo por texto contornadas) ou *como caracteres* para imagens grandes, quando não haverá texto aos lados, somente acima e abaixo. Há inclusive a opção de contorno, que faz o texto invadir a área branca ou transparente da imagem.

É bom procurar os recursos que são oferecidos: tal conhecimento pode ser útil a qualquer momento.

Índice

O índice é gerado de maneira totalmente automática, a partir dos parágrafos que você definiu como **Título 1** e **Título 2**.

Para atualizar o índice, basta clicar no índice com o botão direito e escolher **Atualizar Índice** ou **Update Index/Table**. Isso deve ser feito no fim de todo o trabalho (pode ser feito, durante a edição, quantas vezes você quiser), antes de gerar o PDF, ou o índice pode ficar inconsistente (com referência às páginas erradas).

Controle de Versões do Documento

O OpenOffice também oferece um controle de versões para o documento. Com ele é possível revertermos o documento para qualquer versão anteriormente registrada. Para utilizar o controle de versões, vá em **Arquivo**, opção **Versões**. Há botão para salvar nova versão, recuperar versão anterior e comparar versões (esse recurso em especial é muito bom e poupou muito tempo do meu orientador no trabalho de conclusão de curso).

E, já que está acabando o documento, espero que tenham gostado e que este arquivo seja útil. Dúvidas? Sugestões? Entrem em contato!

Utilizando Duas Colunas

Um das características da maioria dos netbooks disponíveis no site da Editora Daemon é justamente o uso de duas colunas para apresentação do conteúdo.

Duas Colunas?

Simples! Fica assim, ué? Como você está vendo! O texto fica dividido em duas colunas ao invés de ser colocado em uma extensa coluna só.

Não é exigido que o seu netbook siga esse padrão de duas colunas: você pode fazer seu netbook em estilo mais simples. Na verdade, você nem mesmo precisa usar este modelo! Ele existe apenas como um facilitador para o seu trabalho, o que significa que você tanto pode utilizá-lo como também pode modificar algumas coisas que não tenha gostado (mais à frente falaremos sobre isso).

Inserindo Duas Colunas

Infelizmente o tratamento de duas colunas ainda não é algo automatizado, coberto pelo estilo do modelo (se alguém souber como fazer isso, me avisa!). Portanto, para que o capítulo se apresente no formato de duas colunas, faz-se necessário seguir um procedimento simples:

1. Após escrever o *mote do capítulo* – esse texto em itálico que aparece abaixo do título -, vá até o menu **Inserir** e escolha a opção **Sessão**.
2. Na janela de diálogo que aparece, clique na aba **Colunas** e escolha a opção de 2 colunas de tamanho igual.
3. Se quiser que haja um espaço entre uma coluna e outra (algo altamente recomendável), modifique o valor de **Espaçamento** (0,20cm deve funcionar bem).
4. Pronto! Escreva o restante do capítulo usando duas colunas!

Para sair da seção, um truque legal é pressionar a tecla ENTER enquanto segura a tecla ALT. Feito isso, já sabe... É só modificar o estilo de parágrafo para Título 1 e começar tudo de novo. ;)

Inevável Enchimento de Linhas

Ao utilizarmos duas colunas, convém ter-se muito cuidado pois há uma chance de a coluna simplesmente acabar antes do fim, o que muitas vezes força o autor a colocar diversas palavras a princípio desnecessárias no intuito apenas de preencher o espaço que ficou faltando.

A sessão terá tamanho variável, dependendo do conteúdo, o que pode resultar em textos feios caso o conteúdo não chegue a preencher toda a página. Para remediar isso, você pode inserir uma *quebra de coluna* definindo um fim para a primeira coluna. Assim, você não precisa escrever a segunda coluna até o final. Este texto é um exemplo disso.

Para inserir uma quebra de coluna aperte **CTRL+SHIFT+ENTER**.

Personalizando o Modelo

Tudo que é fornecido junto com permissão para mudanças tem mais valor. Ou, de que vale o carro, se você não pode sequer ver o motor?

Caracteres, Parágrafos...

No OpenOffice.org, tudo é regido por estilo. Portanto, é importante mudar a forma de pensar para a forma por ele adotada (você notará vantagens nisso).

Primeiro, vejamos um documento de texto. Como ele é composto? Pode-se dizer que um documento é formado por:

- **Caracteres**, que podem ser letras, números e sinais gráficos como o *maior-que* e o *asterisco*. Eles podem ter formatação de fonte, cor, sublinhado... Eles se agrupam em:
- **Parágrafos**, que são seqüências de caracteres, que podem ter, por exemplo, formatação de espaçamento entre linhas e alinhamento (esquerda, direita, centralizado ou justificado).
- **Páginas**, agrupam parágrafos ou partes de parágrafos. Uma página pode ter formatação de margens, cabeçalho e rodapé.

Tendo tal estrutura em mente, fica mais fácil compreender o funcionamento do estilo do OpenOffice.org, pois ele oferece conjuntos de estilos diferentes para esses três tipos de fragmentos de um documento de texto.

Assim, temos como exemplos:

- **Estilos de caracteres:** *padrão* e *endereço de página/internet*;
- **Estilos de parágrafos:** *título 1 (capítulo)*, *título 2 (subcapítulo)*, *corpo do texto*, *texto pré-formatado* e *rodapé*;
- **Estilos de página:** *padrão*, *envelope*, *primeira página* e *página ímpar (direita)*.

Modificando Estilos

Você precisa acionar a ferramenta conhecida como **Estilista**, que pode ser ativada através do menu **Formatar**, opção **Estilista** (ou simplesmente **F11**). A série de botões no topo da janela divide os estilos em categoria por estilos de parágrafo, caracteres... Abaixo desses botões é apresentada uma lista com os estilos disponíveis. Selecione o estilo que deseja alterar e clique com o botão direito, escolhendo a opção **Modificar**.

Na janela que aparece será permitido mudar várias informações referentes ao estilo escolhido, como cor, borda, plano de fundo, fonte...

Para aplicar um estilo a um parágrafo de maneira rápida basta clicar no parágrafo e dar um duplo clique sobre o estilo na janela do estilista.

Planilhas de Personagem

*Uma forma mais elegante de se colocar uma planilha de personagem em um netbook (embora a forma clássica de **tudo em um parágrafo** continue sendo muito útil, até por questões de espaço)*

Personagens

Na próxima página oferecemos um modelo de planilha de personagem. Se quiser utilizá-lo, basta copiar toda a página e colar, modificando os valores para o caso específico do seu personagem.

Os estilos utilizados estão um pouco diferentes do restante do documento para que o espaço seja melhor aproveitado, mas a essência permanece.

Ficha de Personagem - Annie Belomont

Nome	Annie Belomont			Nascimento	20 de Março de 397		
Local de Nascimento	Reino de Faaon	Sexo	Feminino	Altura	1,70m	Peso	
Classe social	Princesa	Nível	1	Idade aparente	20	Idade Real	18
Idiomas	Comum				Religião	Kin-Rá	

Atributos

Constituição (CON)	12	-	48
Força (FR)	10	-	40
Destreza (DEX)	15	-1	60
Agilidade (AGI)	15	-	60
Inteligência (INT)	12	-	48
Força de Vontade (WILL)	13	-	52
Percepção (PER)	13	-	52
Carisma (CAR)	11	-	44

Dados Adicionais

Pontos de Vida	12
Pontos Heróicos	0
Índice de Proteção	1

Perícias com Armas (DEX)

Briga	45/55	1d6+2
--------------	-------	-------

Aprimoramentos

Classe Social	3 pt
Presença Invisível	2 pt
Sono Leve	1 pt
Teimosia	-1 pt

Perícias

História	0	30	30
Teologia	0	10	10
Etiqueta	CAR	40	51
Idioma Nativo	30	30	60
Empatia	INT	40	52
Montaria	AGI	20	35

Equipamento

Sabre	1 un	\$\$\$
Corselete de Tecido	1 un	\$\$\$

Aparência

De corpo esbelto, porém de uma beleza discreta. Com olhos negros, cabelos negros e longos, pele morena clara. Traz um ar geralmente sério e de riso difícil. Tem um jeito objetivo e direto, que pode parecer um pouco rude a um primeiro contato.

Background

Annie Belomont é filha do Conde Vinícius Belomont com Melissa Belomont. De espírito guerreiro, teimoso e reservado, é bastante comum que seus pais esqueçam que ela existe. Ela não se importa com isso.

Por conta própria aprendeu a usar o sabre com amigos da guarda e sonha um dia deixar os limites daquele pequeno castelo e partir pelo mundo em busca de aventuras.