

SSC0102 - Lab. de Introdução à Ciência da Computação I - Turma 3

Prof.: Vanderlei Bonato

Aluno PAE: Luiz Henrique Kiehn

Projeto T2 – Editor de texto (Parte 2)

Data da apresentação e entrega: 28/06/2010 (início às 14:00hs no SAP-1 – preparar-se para ficar até depois do horário da aula)

Grupo: até 3 alunos

Implemente um editor de texto que permita ao usuário realizar as seguintes operações:

- Abrir uma janela para a inserção, edição e remoção de texto;
- Copiar e colar blocos de texto;
- Realizar a verificação ortográfica a partir de um dicionário de palavras corretas em português previamente definido. Caso a palavra não exista no dicionário, a mesma deverá ser destacada numa cor diferenciada;
- Procurar por palavras no texto;
- Salvar o texto completo em arquivo, incluindo a sua formatação quando houver, onde o nome do arquivo é informado pelo usuário;
- Carregar o texto completo de arquivo de nome informado pelo usuário. O texto deverá ser apresentado ao usuário de modo idêntico ao que foi salvo;
- Ao fechar o editor, o programa deverá perguntar ao usuário se deseja salvar o texto sempre que houver alguma mudança que ainda não foi salva;
- A memória necessária para armazenar o texto do editor deverá ser alocada dinamicamente somente no momento de sua utilização, evitando com isso desperdício de espaço de memória. A memória que não for mais utilizada deverá ser desalocada.

As teclas de comando para a realização dessas operações e de saída do editor deverão ser definidas pelo grupo desenvolvedor, procurando manter uma interface de fácil utilização.

Restrições:

- A janela do editor deverá ter no mínimo 640x480 pixels;
- A digitação do texto deverá sempre estar visível;
- Para implementar a janela do editor utilize a biblioteca Borland Graphics Interface (BGI) disponível em:
<http://www.cs.colorado.edu/~main/bgi/dev-c++/>

Na correção do trabalho serão considerados:

- Corretude (faz o que foi pedido?)
- Legibilidade e documentação do código (nomes de variáveis, estruturação do código, comentários)
- Facilidade de uso do editor;
- Modularização do código fonte (principalmente o uso de funções);
- Organização do projeto;
- Apresentação e entrega do projeto completo (arquivos fontes) no prazo estabelecido (redução de 2 pontos por dia de atraso);