

089

MÉTODOS DE EDIÇÃO DE IMAGENS PARA A FERRAMENTA JALE. *Cátia Brondani, Leandro Soares Indrusiak, Ricardo A. da Luz Reis* (Departamento de Informática Aplicada, Instituto de Informática, UFRGS).

A ferramenta Jale (Java Application Layout Editor) faz parte do projeto CAVE e visa possibilitar o uso da Web para a concepção de circuitos integrados. Com o intuito de permitir a utilização da WWW, a implementação é feita na linguagem Java. A edição de arquivos gráficos é uma parte fundamental no uso da ferramenta, pois é constante o uso de imagens e, conseqüentemente, de técnicas de manipulação das mesmas. Uma imagem pode ser movida de uma posição inicial para uma nova posição (translação), ter seu tamanho alterado (escala), receber operações de espelhamento ou de rotação. Para possibilitar a realização dessas alterações, seleciona-se o objeto e trabalha-se com seu ponto inicial (x,y), alterando os seus valores ou com as suas dimensões, dependendo da operação a ser realizada. Para translação, o ponto inicial (x,y) tem seus valores alterados. Já para mudar o tamanho de um objeto, pode-se trabalhar com os cantos da figura ou com os pontos médios dos seus lados. O espelhamento é realizado através da transferência de pontos de uma imagem para outra e então a nova imagem é mostrada na tela. A rotação é semelhante ao espelhamento, exceto por receber a informação relativa ao ângulo de rotação. Dessa forma, torna-se possível editar imagens no Editor de Layout Jale.(CNPq)