



## SCRIVERE IN INGLESE LE PROPRIE APPLICAZIONI MULTIMEDIALI

*Un corso di 20 ore per imparare il linguaggio di programmazione più facile del mondo! RevMedia è un software che ti consente di sviluppare applicazioni per il web e per tutte le piattaforme (mac, windows e linux) utilizzando un linguaggio di programmazione simile all'inglese. Giochi, simulazioni, software didattico e professionale possono essere realizzati con una facilità ed una velocità straordinaria. RevMedia permette di gestire in maniera ottimale gli elementi grafici con bellissimi effetti, processare i file di testo in ogni modo.... e molto altro ancora. Non serve essere programmatori per imparare ad usare revMedia e realizzare le proprie applicazioni!*

Programma del corso.

### MODULO 1

#### L'AMBIENTE DI SVILUPPO REVMEDIA

- 1.1 - Cosa è un ambiente di sviluppo
- 1.2 - Da Hypercard a Revolution: la programmazione in lingua inglese
- 1.3 - Presentazione del software RevMedia
- 1.4 - L'installazione del software RevMedia
- 1.5 - La barra dei menu e la paletta degli strumenti
- 1.6 - Le modalità 'Modifica' e 'Esegui'

*Attività pratica: I corsisti verranno invitati ad installare e prendere confidenza con l'ambiente di sviluppo RevMedia*

### MODULO 2

#### GLI ELEMENTI DELLA VOSTRA PRIMA APPLICAZIONE

- 2.1 - Progettare un' applicazione con RevMedia
- 2.2 - Cards, Stacks e Files
- 2.3 - Gli oggetti
- 2.4 - L'applicazione nel suo insieme: The application Browser
- 2.5 - Realizzare l'applicazione "hello world" (e qualcosa di più)
- 2.6 - Creare applicazioni per il web e per le diverse piattaforme ( Mac, Windows e Linux)

*Attività pratica: I corsisti verranno invitati a realizzare la loro prima applicazione*

### MODULO 3

#### COSTRUIRE L'INTERFACCIA UTENTE

- 3.1 - Creare e organizzare gli oggetti
- 3.2 - Le finestre
- 3.3- I bottoni – per eseguire delle azioni
- 3.4 - I campi – per mostrare o inserire del testo
- 3.5 - I menu – per fare delle scelte
- 3.6 - Elementi grafici, immagini, Audio e Video – per il multimedia
- 3.7 - Le proprietà degli oggetti
- 3.8 - Allineamento, livelli ed organizzazione degli oggetti

*Attività pratica: I corsisti verranno guidati nella realizzazione di una applicazione che richiede l'utilizzo degli strumenti illustrati in questo modulo*

**NEOL SRL** – Società partecipata da **Università di Padova**

Sede Legale ed Operativa: Via Redipuglia, 22 - 35131 PADOVA

P. IVA e n. iscr. Reg. Imprese di PD: 03910960289 – C.S. Euro 119.000 i.v.

Tel. +39-049-2953430 - Fax.+39-049-7964386 - <http://www.neol.it> info@neol.it



## MODULO 4

### IL LINGUAGGIO "RevTalk"

- 4.1 - Breve introduzione alla programmazione con Revolution
- 4.2 - "Lo Script Editor"
- 4.3 - La struttura di uno script e la sintassi del linguaggio RevTalk
- 4.4 - Il percorso dei messaggi (The Message Path)
- 4.5 - Comandi e funzioni
- 4.6 - Le variabili

*Attività pratica: I corsisti verranno guidati nella realizzazione di una applicazione che richiede l'utilizzo di brevi e semplici script*

## MODULO 5

### SCRIVERE IL CODICE

- 5.1 - Come organizzare il codice RevTalk in una applicazione
- 5.2 - Contenitori e fonti di valore
- 5.3 - Gli operatori
- 5.4 - I controlli
- 5.4 - Array
- 5.5 - Lavorare con i testi

*Attività pratica: I corsisti verranno guidati nella realizzazione di una applicazione che richiede la scrittura del codice e l'utilizzo degli elementi esposti nei moduli precedenti.*