

Conhecendo o Ambiente de Trabalho do Arena

Vamos agora conhecer o ambiente de trabalho do Arena: para isto carregue o Arena.

*Visto que se está utilizando a versão **Training** do Arena, Você notará que a unidade de disquete é acionada. E isto ocorrerá sempre que o Arena for carregado. O software está procurando a autorização para carregar a versão **Standard**, o que somente ocorre se o usuário possuir o disquete de autorização.*

Carregue agora o arquivo **Pedagio.doe** da seguinte forma:

- clique em *File* e escolha *Open*;
procure o diretório onde estão os exemplos relacionados neste livro. Conforme sugerido no Apêndice G. Baixe os arquivos de exemplo no site <http://mz..mmhost.pro.br> na opção *Acadêmico + Simulação*.
- escolha o arquivo *Pedagio*.

3.1 - Os Espaços do Arena

Na Figura 4.1 mostramos os principais espaços de trabalho do Arena. Observe, inicialmente, a existência de Linhas de Separação de Áreas. Estas linhas são móveis e podem aumentar ou diminuir o tamanho das áreas permitindo que, em determinadas situações, se tenha uma maior visão de uma das áreas. Para movimentar uma linha basta encostar o cursor nela e, mantendo o botão esquerdo do mouse pressionado, movimentar o cursor: a linha sofrerá um movimento seguindo o cursor.

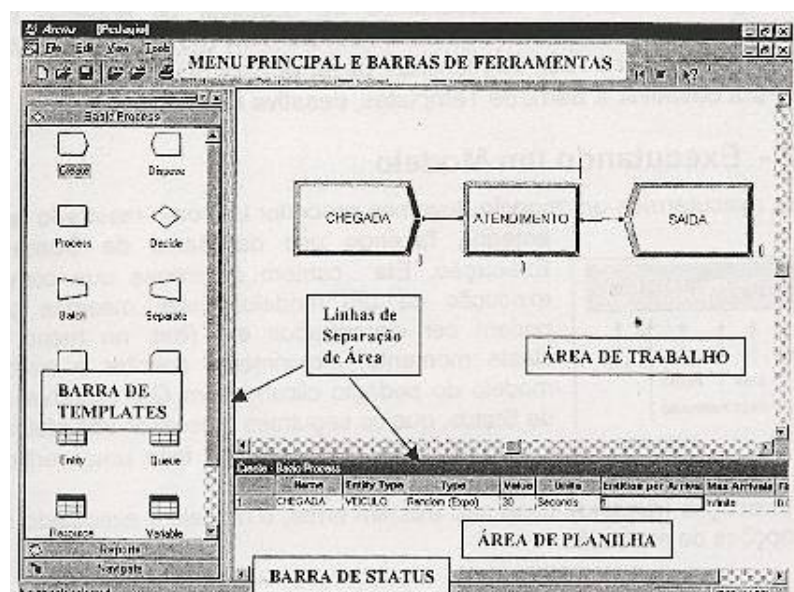


Figura 4.1 – O Ambiente de Trabalho do Arena (Pedágio.doe)

Conforme mostrado na Figura 4.1, são as seguintes as áreas:

- Área de Trabalho.
- Área de Planilhas
- Barra de Templates

Ativando uma Área Específica

Para ativar uma área qualquer, dê um clique em qualquer posição desta área. Preferencialmente, clique em um ponto vazio.

Área de Trabalho

Nesta área (citada como **Contents Area** nos manuais do *software*) são colocados:

- o fluxograma;
- a animação do modelo.

Quando este espaço está ativado, podemos inserir novos blocos ou efetuar alterações no conteúdo dos blocos existentes. As teclas do teclado, quando acionadas, efetuam funções que afetam esta área: as teclas de setas podem ser usadas para movimentar o modelo e as teclas + e - podem ser usadas para ampliar ou diminuir o espaço está sendo visualizado. Quando clicamos em um bloco, ele fica ativado e o conteúdo de seus campos aparece na Área de Planilha.

Área de Planilha

Aqui são mostrados os detalhes do módulo ativado tanto na Área de Trabalho como na Barra de Templates. No caso da Figura 4.1, temos:

- Foi ativado o módulo Create na Barra de Templates.
- A área de Planilhas mostra todos os módulos Create do modelo.

Certamente, quando você carregar o modelo Pedagio.doe, não aparecerá nada nesta área. Para isto, basta clicar no módulo Create da Área de Trabalho ou da Barra de Templates.

Generalizando:

Na Área de Planilha são mostrados os detalhes daquele bloco que se ativou na Área de Trabalho ou na Barra de Templates.

Quando este espaço está ativado; podemos efetuar alterações nos campos mostrados. As teclas do teclado, quando acionadas, efetuam funções que afetam esta área. Por exemplo, as teclas de setas podem ser usadas para se movimentar entre os campos. Para efetuar alterações em um campo de um determinado bloco da Área de Trabalho, faça:

- ative o bloco desejado na Área de Trabalho;
- ative a linha desejada na Área de Planilha;
- ative o campo desejado na Área de Planilha.

Barra de Template

Aqui são mostrados os templates ativados para o modelo (os manuais do Arena citam este espaço como Panel Area). Cada *template* contém um conjunto de módulos e um modelo é constituído de um fluxograma (colocado na Área de Trabalho) confeccionado a partir dos módulos existentes nos *templates*. Para ativar um *template*, basta clicar no ícone *Template Attach* da barra de ferramentas. Ao se clicar neste ícone, recebemos a tela mostrada na Figura 4.2 que relaciona todos os templates do software que estão disponíveis no diretório:

c:\Arquivos de programas\Rockwell Software\Arena\Templates.

O uso destes *templates* será apresentado nos capítulos seguintes. O subdiretório "OldArena Templates" contém os seguintes *templates* da versão 3.5 do Arena:

- Common
- Suport

- Transfer

Estes *templates* não mais são utilizados a partir da versão 4 do Arena. São fornecidos para manter a compatibilidade em modelos desenvolvidos em versões anteriores.

3.2 - O Conceito de Ativação

Conforme pôde-se perceber pelo texto acima, utilizamos diversas vezes o termo "ativar" que, no ambiente Windows, significa clicar em algum objeto. No ambiente do Arena é importante conhecer corretamente a aplicação deste termo. Alguns exemplos:

- Ao clicarmos em qualquer ponto de uma das três áreas, ativamos aquela área.
- Ao clicarmos em qualquer objeto de uma das três áreas, ativamos aquele objeto e aquela área. Eventualmente, as outras áreas são alteradas para mostrar detalhes daquele objeto. Exemplo:
 - Ao clicarmos em um módulo qualquer da Área de Trabalho, ativamos aquele bloco na Área de Trabalho e os seus correspondentes detalhes na Área de Planilhas. Além disso, a Área de Planilhas mostra os detalhes de todos os módulos daquele tipo no modelo.
- Ao clicarmos em um campo da Área de Planilha, ativamos esta área e aquele campo. As informações que são mostradas na área de Planilha podem ser alteradas diretamente (basta digitar os novos valores diretamente nos campos existentes).

Desativando Espaços

Em algumas situações necessitamos de desativar os espaços mostrados anteriormente. Para efetuar isto, basta acessar *View* (no menu principal) e:

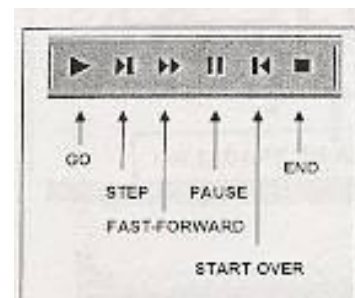
- Para desativar a Área de Planilhas, desative *Split Screen*.
- Para desativar a Barra de Templates, desative *Project Bar*.

Solicite agora a execução do modelo *Pedagio.doe*. Ao final do tempo de simulação (36.000 segundos), surge a mensagem *The simulation has run to completion. Would you like to see the results?* Ela indica que o modelo foi executado sem erros e que os resultados estão disponíveis. Neste momento escolha a opção *Não*

3.3 - Executando um Modelo

Para executarmos um modelo devemos proceder tal como mostrado no capítulo anterior, fazendo uso da **Barra de Comandos de Execução**. Ela contém os ícones que comandam a execução de um modelo. Estes mesmos comandos podem ser encontrados em *Run*, no menu principal. Neste momento, experimente solicitar a execução do modelo do pedágio clicando em *Go*. Observe, na Barra de Status, que os seguintes processos são efetuados:

- Inicialização (*initializing*): é feita uma verificação no modelo à procura de erros.
- Execução (*running*): caso não existam erros, o modelo é executado conforme opções de execução.



Solicite agora a execução do modelo *Pedagio.doe*. Ao final do tempo de simulação (36.000 segundos), surge a mensagem ***The simulation has run to completion. Would you like to see the results?*** Ela indica que o modelo foi executado sem erros e que os resultados estão disponíveis. Neste momento escolha a opção *Não*.

Encerrando uma execução

Neste momento, o modelo ainda está ativo e é possível acessar dados internos da execução (muito útil em situação de procura de erros, conforme mostrado no capítulo "Ferramentas Úteis"). Para encerrar o modelo, clique no ícone *End* da Barra de Comandos de Execução.

As Opções de Execução

Conforme veremos no próximo capítulo, antes de executarmos um modelo podemos escolher as opções da execução disponíveis em *Run* (menu principal).

Fechando um Arquivo

Quando não mais se deseja trabalhar com um modelo, ele pode ser fechado. Tal como em qualquer *software* do ambiente do Windows, basta clicar em *File* e escolher *Close*.