

CIBERINTERVENÇÃO URBANA INTERATIVA

Manual de Instalação

Versão 1.0. - Out/2010

Sumário

O que é CIURBI?.....	2
Programas Necessários.....	2
Instalando o Java.....	2
Instalando o Pure Data Extended.....	3
Instalando o CIURBI.....	3
Iniciando a Ciberintervenção Urbana Interativa.....	4
Parte Sonora.....	4
Parte Visual.....	5
Mapeamento dos Botões e Funções.....	9
Links.....	10
Contato.....	10

1. O que é CIURBI?

O CIURBI, Ciberintervenção Urbana Interativa, é um *software* gratuito resultado de um trabalho artístico desenvolvido no Laboratório de pesquisa em arte e realidade virtual da Universidade de Brasília (Mídialab), através do patrocínio da Petrobrás e realização da Funarte, edital Conexão Artes Visuais de 2010.

2. Programas Necessários

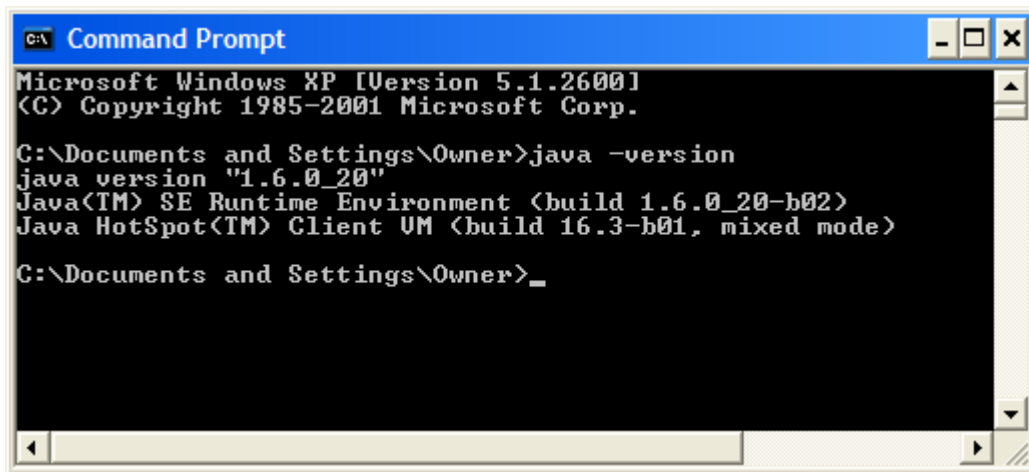
O aplicativo CIURBI foi desenvolvido utilizando a tecnologia Java, portanto, ele utiliza a máquina virtual Java, disponível gratuitamente no site oficial [1]. Internamente, o CIURBI realiza a renderização visual através da *engine* do Processing, *software opensource* que utiliza linguagem de programação Java para produção de *sketchbooks* visuais.

A parte sonora do sistema é sintetizada através do Pure Data Extended, *software opensource* gratuito disponível no site oficial da ferramenta [2]. Pure Data é um ambiente de desenvolvimento que utiliza uma linguagem de orientação à fluxo de dados, onde os objetos (classes e funções) se comunicam através do estabelecimento de um fluxo de dados entre elas.

2.1. Instalando o Java

Para a execução do sistema é necessário um ambiente virtual Java, que pode ser baixado através do site oficial. Antes de instalar o Java, verifique se o seu computador já o possui instalado pois ele é utilizado por outros sistemas e já pode estar presente.

Abra o terminal/prompt de comando e digite “java -version”. Se o java estiver corretamente instalado ele dirá a versão existente, conforme figura 1 abaixo.



```
C:\> Command Prompt
Microsoft Windows XP [Version 5.1.2600]
(C) Copyright 1985-2001 Microsoft Corp.

C:\Documents and Settings\Owner>java -version
java version "1.6.0_20"
Java(TM) SE Runtime Environment (build 1.6.0_20-b02)
Java HotSpot(TM) Client VM (build 16.3-b01, mixed mode)

C:\Documents and Settings\Owner>_
```

Figura 1: Verificando a versão Java instalada no sistema.

Caso não haja uma máquina virtual Java instalada, é necessário acessar o site oficial [1], realizar o download da última versão e instalar segundo instruções disponíveis também no site.

2.2. Instalando o Pure Data Extended

Posto que a síntese sonora é realizada pelo PD (Pure Data), é necessário instalar o ambiente Pure Data Extended. É possível realizar facilmente a instalação do PDExtended baixando a última versão disponível no site oficial [2] e seguindo as instruções disponíveis também no site oficial.

2.3. Instalando o CIURBI

Após realizar o download da última versão disponível no site oficial do CIURBI [3], basta descompactar o arquivo .zip para uma pasta de sua preferência. Uma vez descompactado, deve-se ver o conteúdo ilustrado na figura 2.

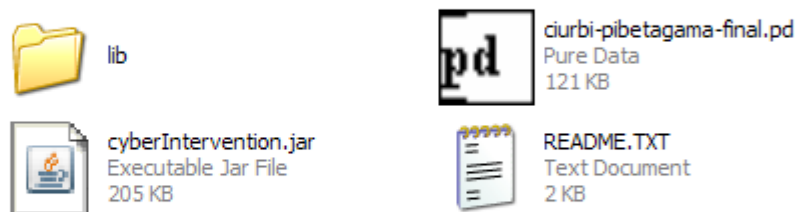


Figura 2: Arquivos contidos no arquivo compactado CIURBI.zip

3. Iniciando a Ciberintervenção Urbana Interativa

3.1. Parte Sonora

Antes de iniciar todo o sistema necessário a execução do CIURBI, conecte todos os equipamentos que irá utilizar: caixas de som e o outro monitor ou projetor. Uma vez conectados os outros dispositivos, execute o arquivo *ciurbi-pibetagama-final.pd* através de dois cliques ou execute o Pure Data e através do menu *File*, escolha a opção *Open*, escolhendo como arquivo a ser aberto o *ciurbi-pibetagama-final.pd*. A seguir, deverá ser aberto o patch de PD que realizará a síntese sonora, ilustrado na figura 3.

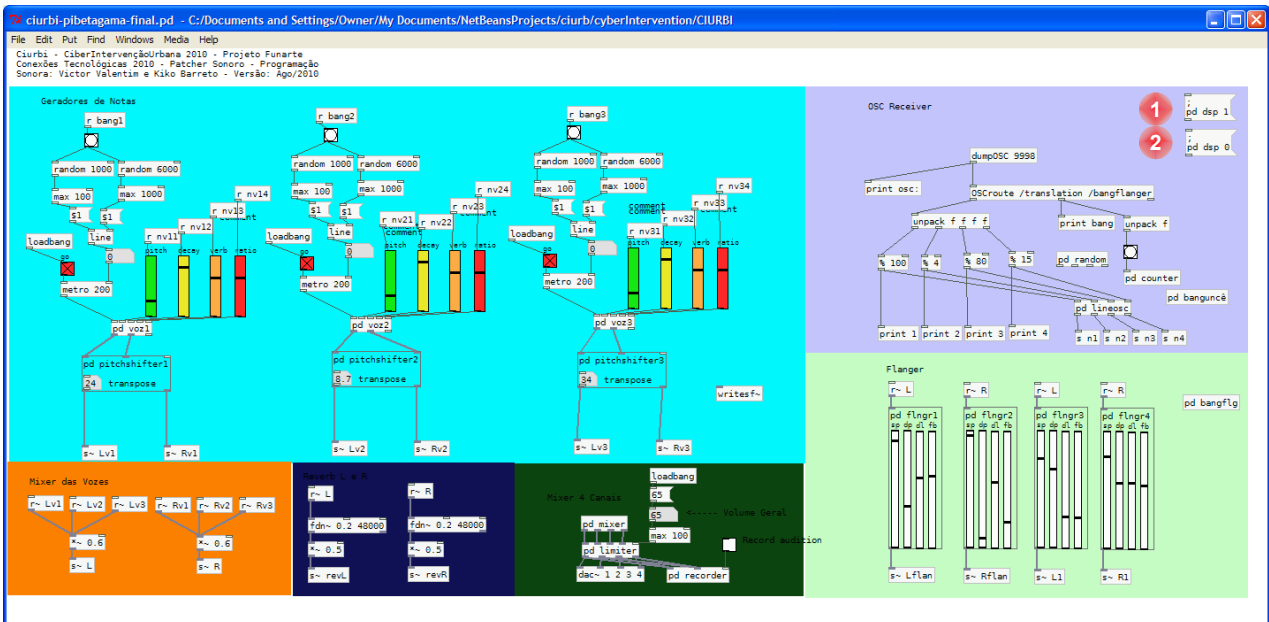


Figura 3: Patch sonoro *Pibetagama* versão final

Uma vez aberto o *Pibetagama*, é necessário configurar a saída de áudio padrão a ser utilizada pela programação sonora. Para tal, através do menu *Media*, escolha a opção *Asio* (via portaudio). Uma janela, semelhante a exibida na figura 4, será aberta onde poderá configurar mais precisamente que interface de áudio deverá ser utilizada, se necessário.

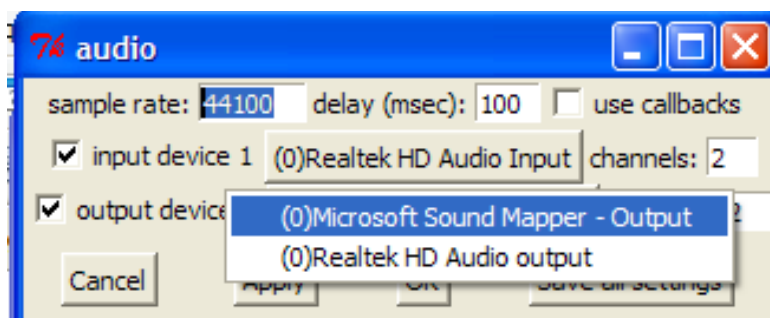


Figura 4: Configurações avançadas de áudio.

Configurada a saída do áudio pode-se agora testá-lo habilitando a saída. Para isso, basta clicar no botão 1, indicado na figura 3. Caso não funcione, habilite a saída manualmente através do menu *Media*, opção *audio ON*.

3.2. Parte Visual

Para iniciar o sistema da ciberintervenção, basta executar o arquivo *cyberIntervention.jar* disponível no arquivo compactado. Pode-se executar o arquivo através de dois cliques no arquivo ou através do terminal/prompt, para modo de verbose. No terminal/prompt acesse a pasta onde encontra-se o arquivo e execute o comando *java -jar cyberIntervention.jar*.

Uma janela será aberta, figura 5, onde se deve escolher em que modo o CIURBI será executado: *online* ou *offline*. O modo *online* busca as mensagens no *twitter*, direto da internet fazendo com que o sistema utilize as mensagens da rede. Já o modo *offline* exibe mensagens definidas pelo usuário sem a necessidade de conexão com a Internet.

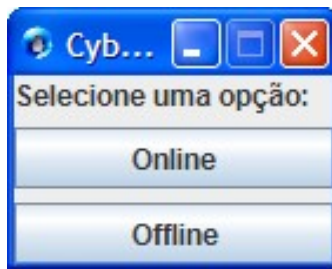


Figura 5: Escolha do modo de execução

a) Online

O modo online realiza conexão com *twitter* através da Internet e busca as menções relacionadas ao usuário que está registrado. Para permitir este tipo de acesso é necessário que a aplicação seja autorizada por um usuário do twitter. A autorização, figura 6, é feita através da página do *twitter* (figura 7), que é aberta automaticamente. Caso isso não aconteça, clique em *abrir pagina da web* 3 para abrir o navegador ou copie e cole o endereço que consta na janela 1 no seu navegador e realize sua autenticação.

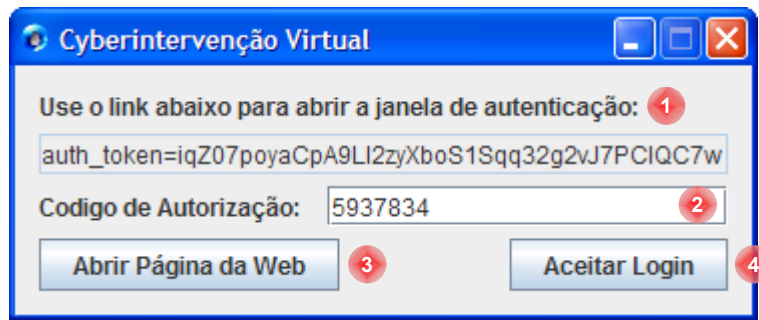


Figura 6: Permitindo o acesso da aplicação

Ao abrir a pagina do *twitter*, realize seu *login* identificando seu nome de usuário (5) e senha (6), clicando em *Allow* (7) para gerar o código PIN (8), figura 8, que permitirá o acesso. Uma vez gerado o código PIN, informe-o na janela do sistema no espaço reservado (2).

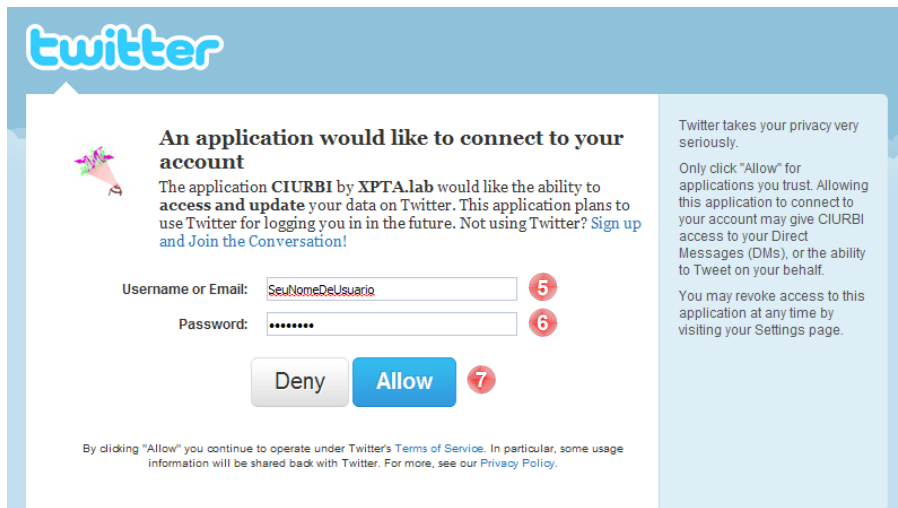


Figura 7: Autenticação no twitter.

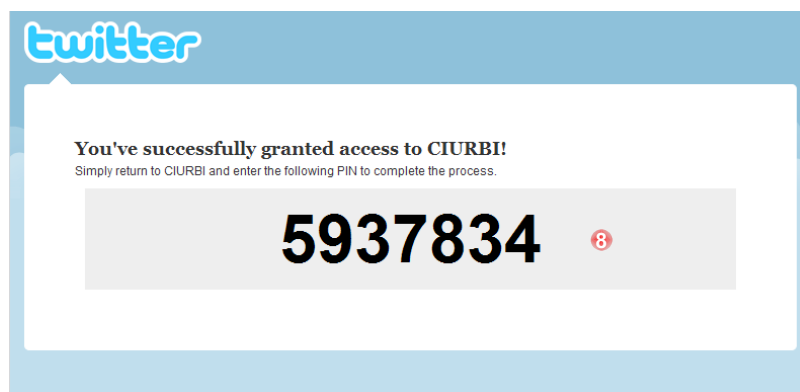


Figura 8: Código PIN gerado pelo twitter.

Após informar o código, o CIURBI leva alguns segundos para conseguir autenticar

o código e prosseguir com a execução. O CIURBI se divide em duas janelas, basicamente: a janela de controle (figura 9) a renderização (figura 10).

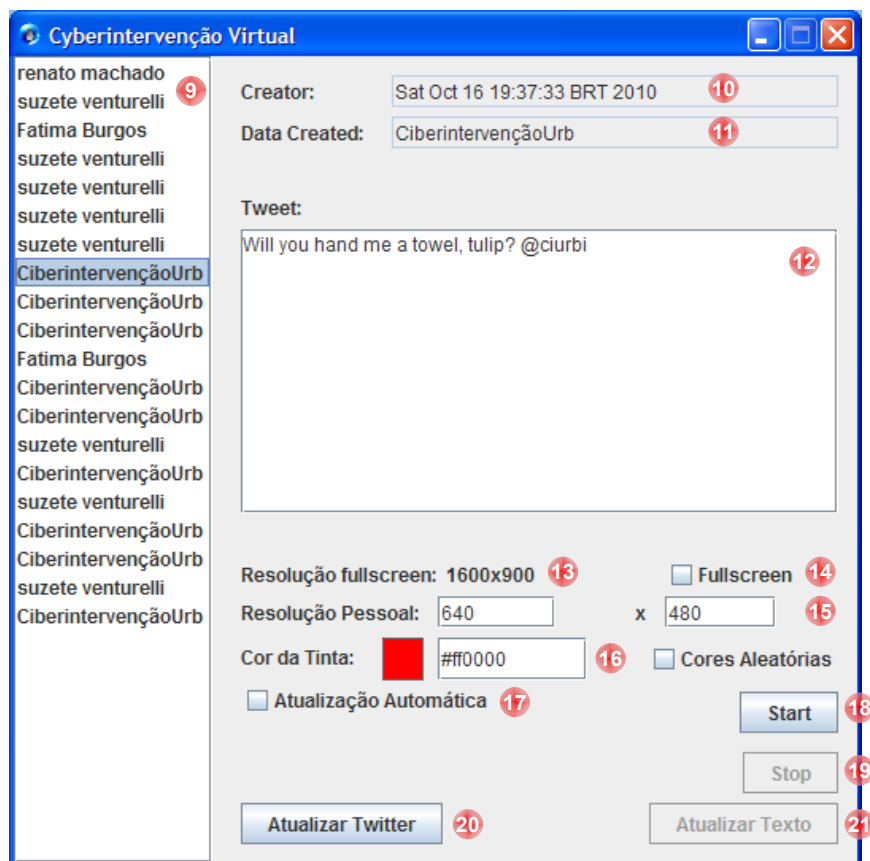


Figura 9: Interface do usuário para manipulação do sistema

A janela de controle permite escolher o *twittie* a ser exibido através da seleção entre uma lista de *twitties* 9. Quando um *twittie* é selecionado, do lado esquerdo da janela, o seu conteúdo é exibido do lado direito 12, além do nome do quem enviou 10 e a data de criação/postagem 11.

O tamanho da janela de renderização, figura 10, pode ser configurado como *fullscreen* (tela cheia) 14, não excedendo a resolução máxima do dispositivo em uso 13. Há também a possibilidade de configurar manualmente a resolução da janela de renderização 15. Além disso, deve-se escolher se a atualização da lista de *twitties* será atualizada de forma automática ou manual 17. Caso seja escolhida a atualização manual, pode-se atualizar a lista de *twitties* através do botão *Atualizar Twitter* 20 e pode-se atualizar a mensagem que está sendo exibida através do botão *Atualizar Texto* 21. Para iniciar ou parar a renderização, clique em *Start* ou *Stop*, respectivamente.

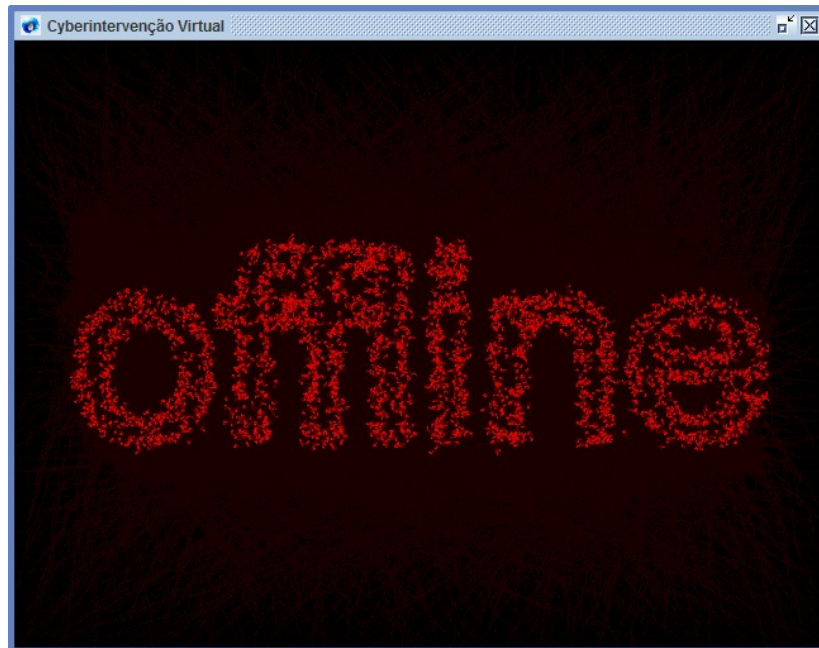


Figura 10: Janela onde ocorre a renderização das partículas.

b) Offline;

Caso o acesso à internet disponível, pode-se utilizar o sistema em modo *offline*, que permite a exibição de uma mensagem ²² pré-determinada pelo usuário. Esta mensagem pode ser modificada sempre que necessário e atualizada através do botão *Atualizar Texto* ²⁹.

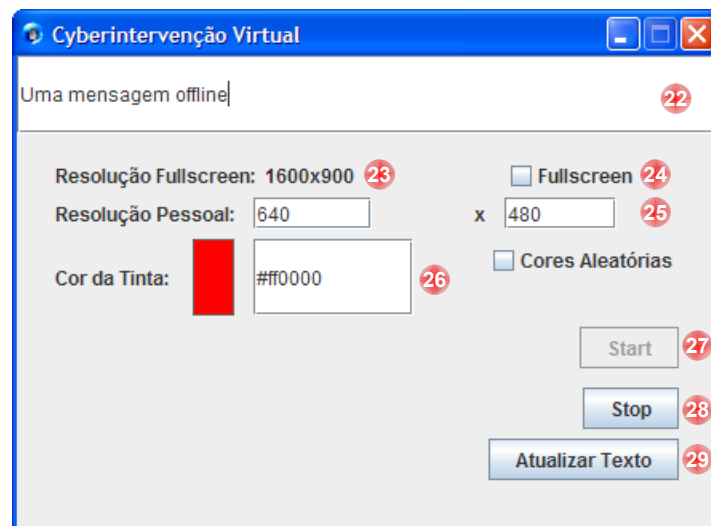


Figura 11: Interface do usuário para utilização offline.

4. Mapeamento dos Botões e Funções

Figura 6

- 1 Link para autenticação;
- 2 Caixa de entrada para o código de autorização do *twitter*;
- 3 Abrir a página de autenticação no navegador;
- 4 Aceitar a autenticação do *twitter*;

Figura 7

- 5 Espaço reservado para nome de usuário do *twitter*;
- 6 Espaço reservado para senha do *twitter*;
- 7 Autorizar o CIURBI a acessar os dados do *twitter*;

Figura 8

- 8 Código de autorização gerado pelo *twitter*;

Figura 9

- 9 Lista de *twitties* disponíveis;
- 10 Nome do usuário que criou a mensagem;
- 11 Data de criação/envio da mensagem;
- 12 Conteúdo do *twittie*;
- 13 Resolução máxima do dispositivo utilizado;
- 14 Opção de tela cheia, *fullscreen*;
- 15 Resolução manual;
- 16 Cor das partículas;
- 17 Opção de atualizar automaticamente a lista de *twitties*;
- 18 Iniciar renderização;
- 19 Parar renderização;
- 20 Atualizar manualmente a lista de *twitties*;
- 21 Atualizar mensagem corrente sendo exibida;

Figura 10

- 22 Mensagem a ser exibida;

- 23 Resolução máxima do dispositivo utilizado;
- 24 Opção de tela cheia, *fullscreen*;
- 25 Resolução manual;
- 26 Cor das partículas;
- 27 Iniciar renderização;
- 28 Parar renderização;
- 29 Atualizar mensagem corrente sendo exibida;

5. Links

- 5.1. **Java:** http://www.java.com/pt_BR/download/index.jsp
- 5.2. **Pure Data:** <http://puredata.info/downloads>
- 5.3. **CIURBI:** <http://ciurbi.wordpress.com/>

6. Contato



ciurbi@gmail.com



twitter.com/ciurbi

www.ciurbi.wordpress.com

Autores:

- Claudia Loch
- Felipe Modesto
- Francisco Barretto
- Renato Perotto
- Ronaldo Ribeiro da Silva
- Suzete Venturelli
- Victor Hugo Soares Valentim

**Mídia
Lab**
Laboratório de arte e realidade virtual



Universidade de Brasília - UnB

Voluntário para realização do projeto:

-Camille Venturelli

Patrocínio



FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
funarte
MINISTÉRIO DA CULTURA

