

# Modelos

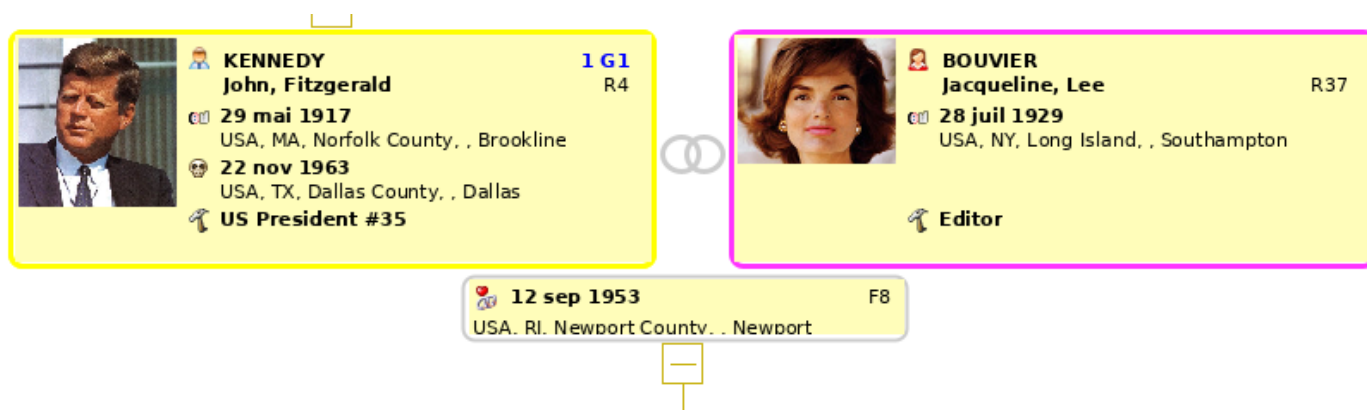
Um **modelo** é um conjunto de parâmetros que permitem personalizar a exibição de uma **entidade** em certas janelas do Ancestris.

## Janelas que utilizam modelos

Só as vistas seguintes utilizam modelos. Um exemplo permite ver a que se parecem os modelos em cada caso.

## Árvore dinâmica

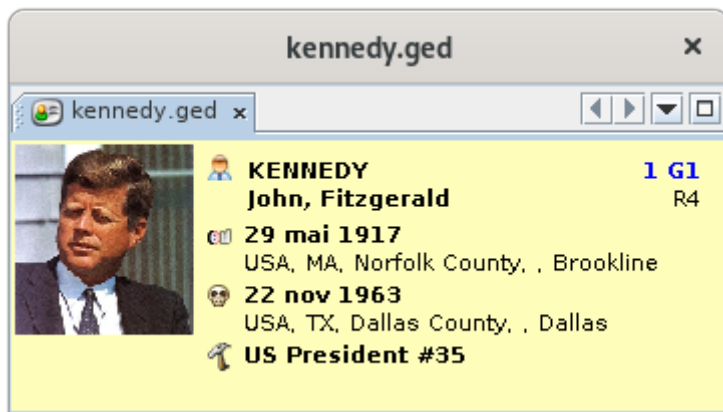
A **árvore dinâmica** utiliza os modelos para entidades e famílias. Os modelos aqui são as zonas no interior das respectivas caixas.



## Cartão de entidade

O **cartão de entidade** utiliza os modelos para todas as categorias de entidade.

Podemos ter o mesmo modelo individual que para a árvore dinâmica. Aqui, o modelo individual é o interior do cartão de entidade



## Navegador estendido

O **navegador estendido** utiliza os modelos para entidades individuais e familiares.

Aqui podemos ver os modelos para os indivíduos do casal seleccionado. Note que não são iguais. O modelo do cônjuge não mostra o número Sosa. Pode portanto, seleccionar diferentes modelos para cada um.



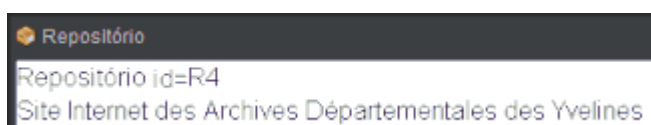
E um modelo para a família seleccionada:



## Editor Gedcom

O **editor Gedcom** utiliza os modelos na sua zona inferior (zona de edição) para todas as categorias de entidades.

Tal como para o cartão de entidade, o editor Gedcom utiliza modelos individuais e familiares, mas também outras entidades. Por exemplo, veja aqui um modelo para a entidade Repositório:



Ou um modelo simples de uma entidade multimédia:



Agora que já vimos como é que se parecem os modelos e onde são utilizados, vejamos como funcionam.

## Princípios gerais

Um modelo é uma *estrutura* que define **o que é necessário mostrar** de uma entidade e **como fazê-lo**.

Um modelo é **atribuído** a uma dada categoria de entidade (indivíduo, família, fonte, etc.) para uma dada janela (árvore dinâmica, cartão de entidade, etc.).

Pode **utilizar outros modelos** além dos pré-definidos e **já existentes** no Ancestris.

Existem vários modelos no Ancestris e já estão previamente seleccionados para cada uma das categorias de entidades e cada janela em causa. Assim, os modelos são uma opção simples no Ancestris. É livre de os ignorar e não é obrigatório fazer quaisquer alterações aos mesmos.

Pode mesmo **definir os seus próprios modelos**, ou seja, por um lado, **as informações** a mostrar para um indivíduo ou família (nome, morada, etc.) e para uma janela, por outro, **o aspecto visual** destas informações (cor, tipo de letra, alinhamento, disposição, etc.).

Se quiser fazer algumas alterações aos modelos, terá de aprender um pouco mais sobre eles. Este é o objectivo do que se segue neste tópico. Tecnicamente, um modelo é também uma peça de código em formato HTML escrita num ficheiro no seu disco. Consulte o parágrafo **Localização da pasta de modelos** para saber mais.

## Gestão dos modelos

A gestão de modelos consiste em dois tipos de actividades:

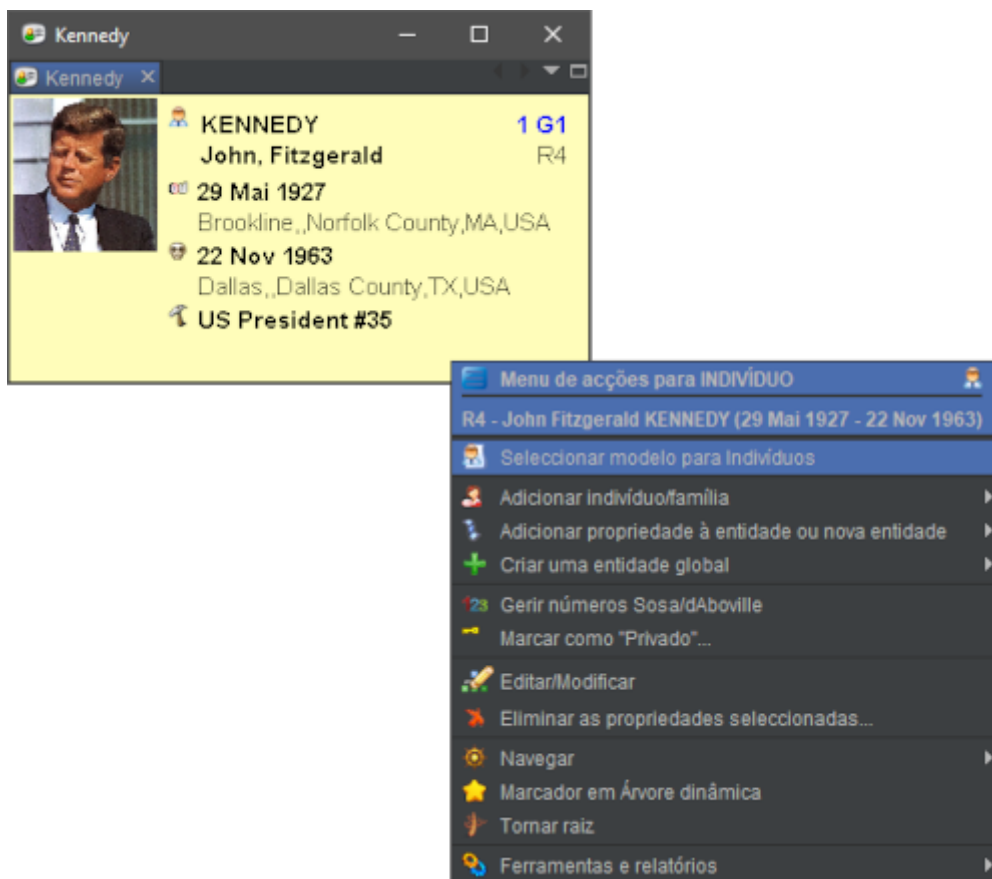
- atribuição de modelos a entidades e vistas;
- construção dos seus próprios modelos e eliminação de outros.

Esta gestão é feita utilizando a **janela de gestão de modelos**. Existe uma janela de gestão para cada categoria de entidade. Esta janela é a mesma, qualquer que seja o tipo de entidade em causa, com excepção dos modelos que a janela contém e da forma de acesso à janela.

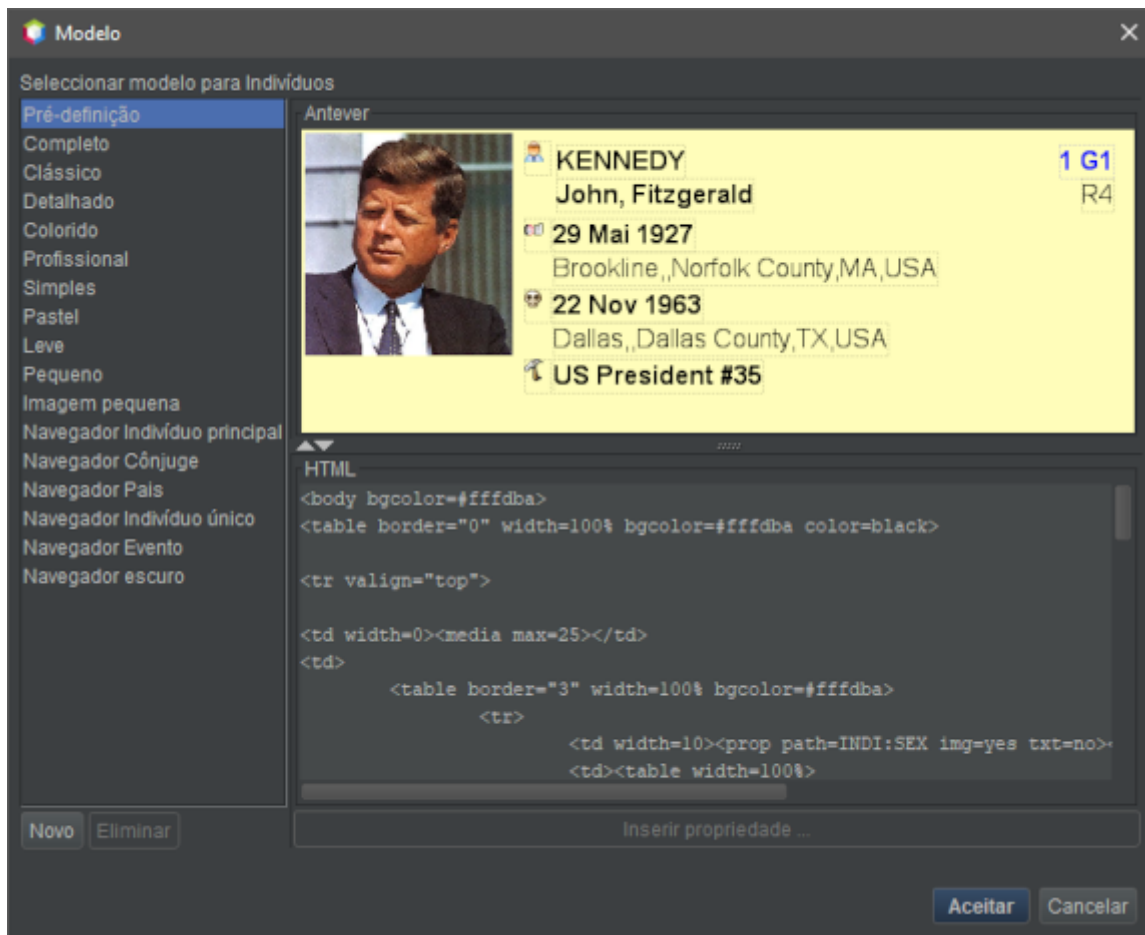
Para aceder à janela de uma categoria de entidade, utilize o menu contextual do Ancestris na categoria da entidade em questão:

- clique direito do rato sobre um indivíduo, depois a acção "**Seleccionar modelo para Indivíduos**" para abrir a janela de gestão de modelos dos indivíduos;
- clique direito do rato sobre uma família, depois a acção "**Seleccionar modelo para Famílias**" para abrir a janela de gestão de modelos familiares;
- o mesmo para Notas, Fontes, Multimédia, Repositórios, etc, podendo isto ser feito a partir do cartão de entidade ou do editor Gedcom para as entidades correspondentes.

Eis como aceder à janela de gestão de modelos para indivíduos, a partir do cartão de entidade: clique direito do rato no indivíduo e depois escolha "**Seleccionar modelo para Indivíduos**".



Verá a janela de gestão de modelos individuais:



Qualquer que seja a categoria de entidade, o funcionamento desta janela é idêntico, pelo que faremos a descrição para o caso de um modelo individual abaixo.

## Descrição

A janela de gestão de modelos contém as seguintes áreas:

- **alista de modelos** à esquerda mostra os modelos actualmente disponíveis para a categoria de entidade previamente seleccionada. É a partir desta lista que o utilizador é convidado a seleccionar um modelo;
- a **área de antevisão** no canto superior direito, que permite antever o modelo seleccionado na lista à esquerda;
- o **editor HTML** no canto inferior direito, que mostra o código HTML do modelo seleccionado na lista à esquerda e permite ao utilizador modificá-lo, se necessário. Se não o vir, utilize a barra de separação horizontal, deslocando-a para cima com o rato;
- uma série de botões na parte inferior:
  - o botão **Novo** adiciona uma cópia do modelo actualmente seleccionado na lista da esquerda e convida o utilizador a atribuir um nome a este novo modelo, que se torna então o modelo a modificar;
  - o botão **Eliminar** elimina o modelo seleccionado da lista;
  - o botão **Inserir propriedade** insere uma etiqueta no código HTML actualmente mostrado no editor HTML, na posição do cursor;

- o o botão **Aceitar** fecha a janela, validando as alterações;
- o o botão **Cancelar** fecha a janela sem validar as alterações.

Esta janela pode ser redimensionada.

A área de antevisão e a área do editor de texto podem ser ajustadas movendo o separador entre estas duas áreas com o rato ou clicando nas setas do separador no lado esquerdo das áreas:



## Utilização geral

A janela cobre os seguintes requisitos:

- **Consulta dos modelos disponíveis** - para ver como são os diferentes modelos disponíveis sem os activar (isto é, sem fechar o painel), clique sucessivamente em cada um deles na lista à esquerda e veja o resultado na área de antevisão;
- **Mudar de modelo** - para atribuir um novo modelo à categoria de entidade actualmente seleccionada numa das vistas, clique no modelo desejado na lista à esquerda e valide clicando em **Aceitar**;
- **Modificação de um modelo** - por razões de segurança, os modelos que já estão disponíveis não podem ser modificados. Para modificar um modelo existente, deve primeiro fazer uma cópia do mesmo. Selecciono-o na lista à esquerda, clique em **Novo** e dê-lhe um novo nome. As diferentes modificações terão então de ser feitas no **editor HTML**;
- **Novo** - para criar um novo modelo, recomenda-se começar a partir de um modelo existente, seleccionando-o da lista à esquerda e depois clicar em **Novo**. Uma vez renomeado este novo modelo, as várias modificações terão de ser feitas no **editor HTML**;
- **Eliminação de um modelo** - para remover um modelo da lista, selecione-o e clique no botão **Eliminar**. Ser-lhe-á então pedido que confirme a eliminação do modelo em questão, que será definitiva;
  - o Nota: por razões de segurança, os modelos que já estão disponíveis não podem ser eliminados.

Em geral, quando estiver prestes a fechar o painel validando as possíveis modificações através do botão **Aceitar**, certifique-se de seleccionar previamente na lista à esquerda o modelo seleccionado para a exibição da categoria da entidade seleccionada na árvore dinâmica.

## Caso prático

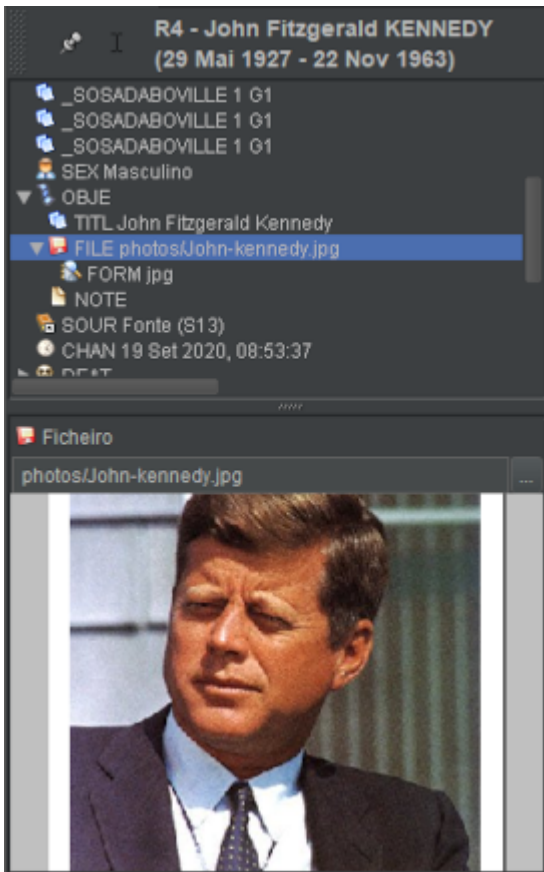
Suponhamos que temos um modelo simples sem fotografia para os indivíduos na árvore dinâmica e queremos inserir a sua fotografia. Os passos são os seguintes:

1. localizar onde se encontram as fotografias dos indivíduos nos dados das entidades individuais;
2. abrir a janela de gestão de modelos a partir do local onde o modelo será finalmente aplicado;

3. criar um novo modelo, copiando o modelo simples sem imagem e dando-lhe um novo nome "Novo\_Modelo\_Individual\_Árvore";
4. modificar o modelo para inserir a propriedade *Fotografia* localizada acima e ajustar o seu tamanho na moldura graças à antevisão;
5. gravar o modelo e observar o resultado.

## Localizar onde se encontram as fotografias dos indivíduos

A abertura do editor Gedcom permite-lhe ver onde estão as fotografias para cada indivíduo. Pode ver que está na etiqueta INDI:OBJE:FILE. Era isto que queríamos saber.



## Abrir a janela de gestão de modelos a partir do local onde o modelo será finalmente aplicado

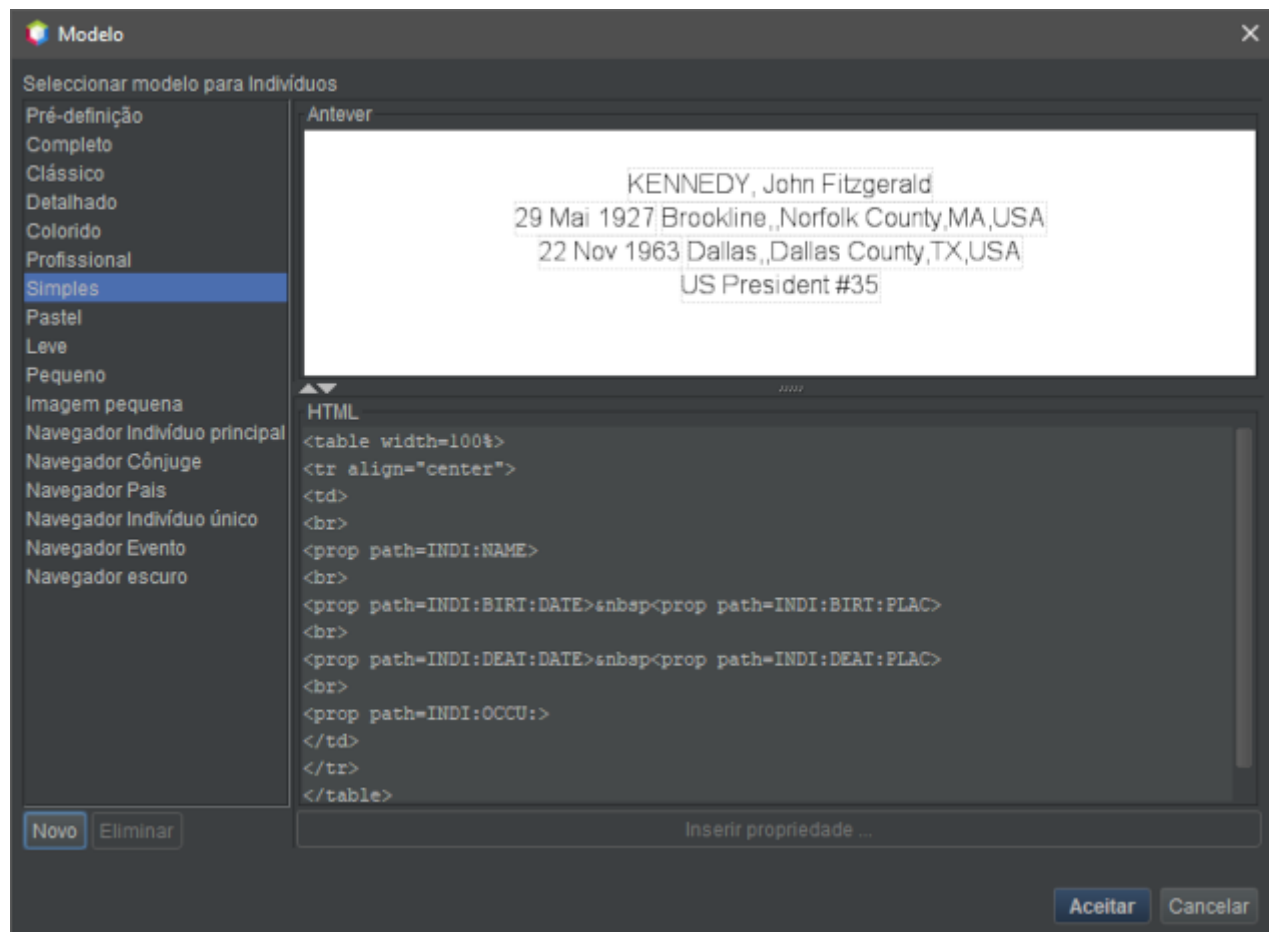
Uma vez que queremos mudar o modelo de indivíduos para a árvore, é aqui que chamamos a janela de gestão de modelos.

Assim, a partir da árvore, clique com o botão direito do rato sobre um indivíduo. No menu contextual, escolhemos "**Seleccionar modelo para** Indivíduos".



## Criar um novo modelo

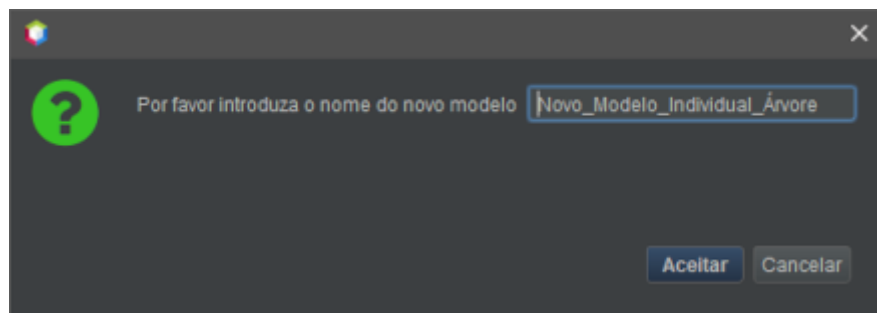
Aparece a janela de gestão pretendida.



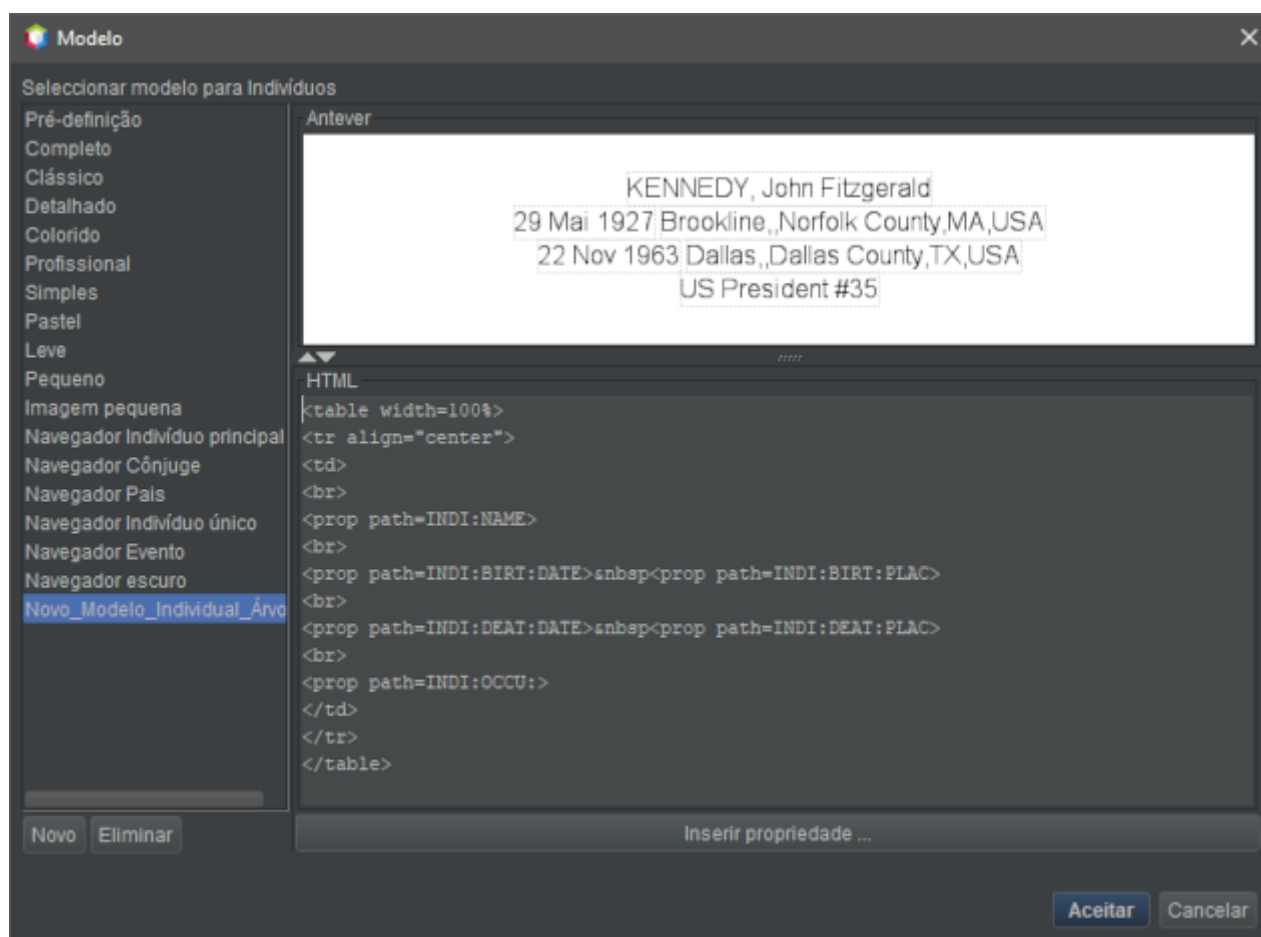


Como queremos criar um novo modelo, criamo-lo, por exemplo, a partir do modelo "Simples". É mais simples!

Por isso, seleccionamo-lo. Na antevisão, vemos então o que este modelo mostra para um indivíduo. Um texto simples sem fotografia. O que queremos fazer é adicionar a fotografia. Por isso, criamos uma cópia, porque não podemos modificar este. Para tal, clicamos em "**Novo**". Depois aparece esta janela:



Inserimos o nome do novo modelo e clicamos em **Aceitar**. Voltamos então à janela de gestão anterior com um novo modelo, que pode ser modificado.



Temos o novo modelo seleccionado à esquerda, a mesma antevisão no canto superior direito e o código HTML no canto inferior direito. Podemos ver que este modelo é modificável, porque os botões **Eliminar** e **Inserir propriedade** estão clicáveis.

Vamos agora alterar o código HTML para adicionar a fotografia.

## Modificar o modelo

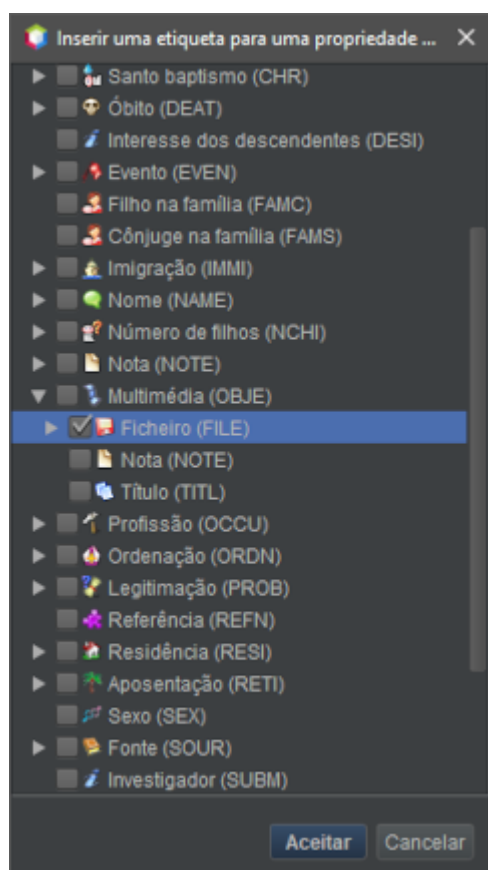
Podemos ver 4 linhas de propriedades no código HTML: nome, nascimento, óbito, profissão.

A etiqueta HTML `<prop>` e tudo que ela contém é uma especificação do Ancestris, que nos permite manipular os dados genealógicos no ficheiro Gedcom.

Queremos colocar a fotografia abaixo, por isso queremos inserir outra propriedade, a localizada acima: `INDI:OBJE:FILE`, depois das quatro já presentes.

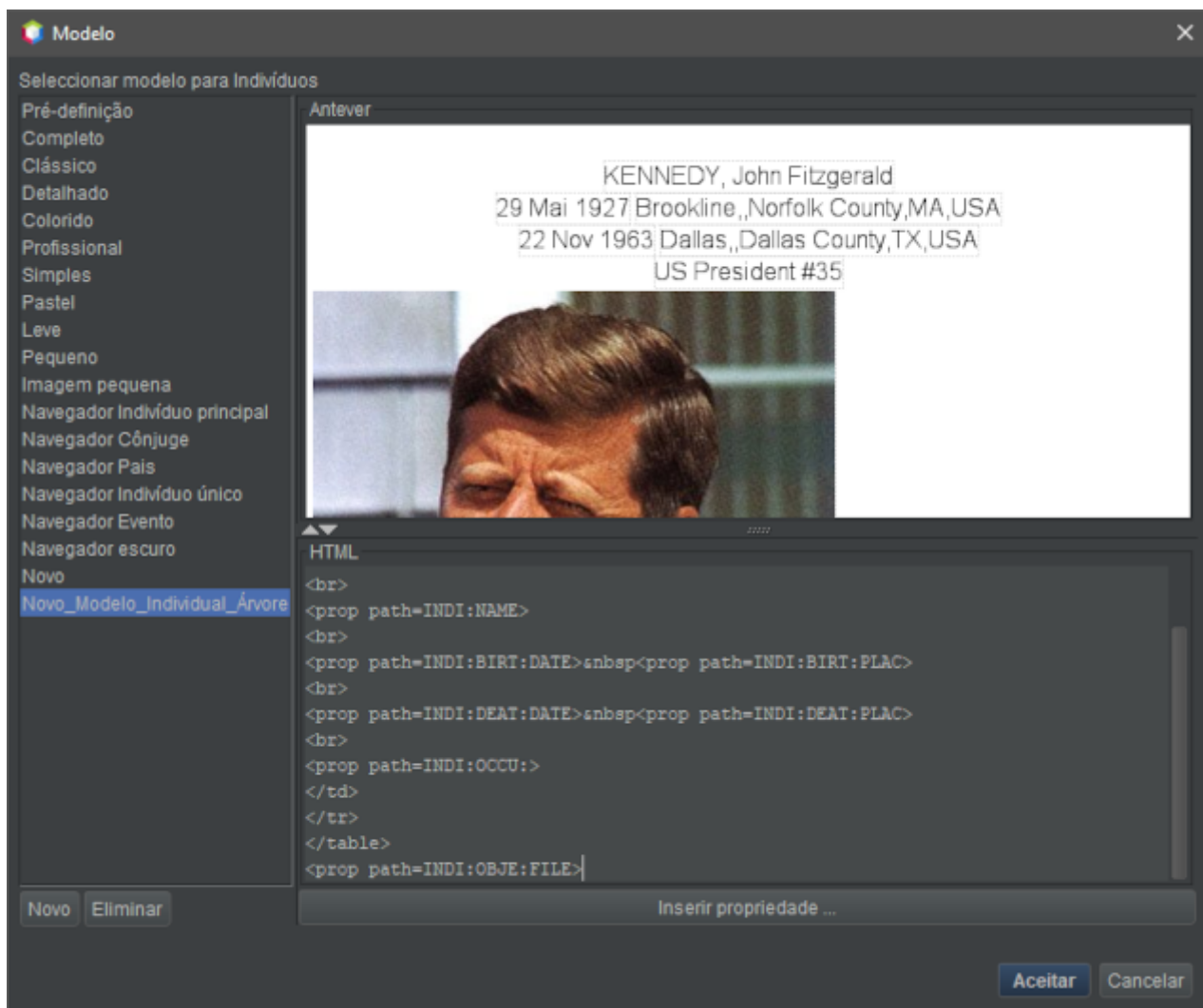
Colocamos o cursor sob `</table>`, a etiqueta que marca o fim de uma tabela.

Clicamos em **Inserir propriedade**. Aparece uma janela listando uma escolha de propriedades disponíveis:



Nesta janela, encontramos a linha Multimédia (OBJE), expandimo-la para fazer aparecer o seu conteúdo e vemos a linha Ficheiro (FILE). Marcamos a caixa. E clicamos em **Aceitar**.

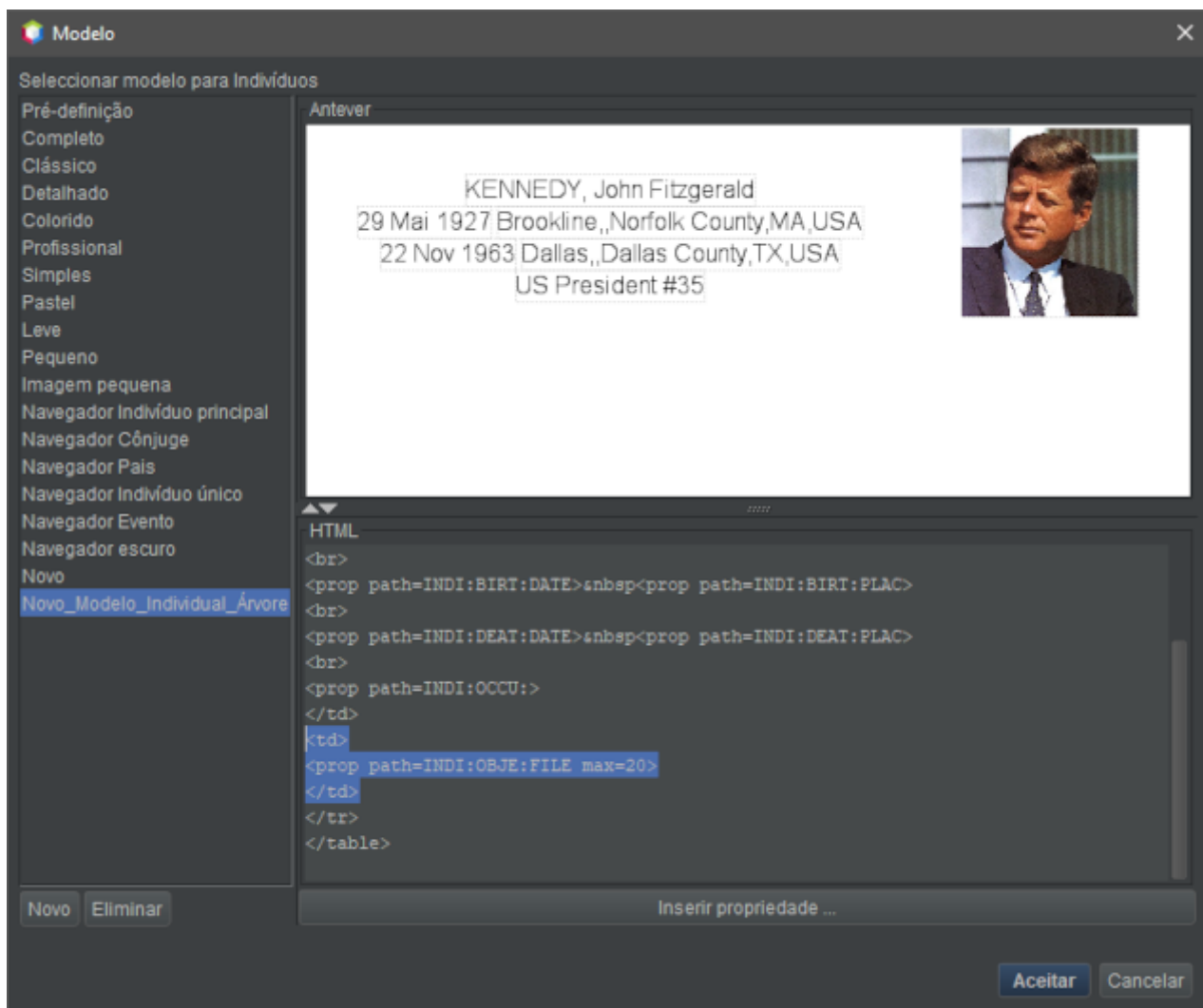
Vejamos agora o que mudou:



Mas ainda não é isto, porque na antevisão pode ver-se que a imagem é demasiado grande. E talvez seja melhor colocá-lo no canto superior direito do texto.

Uma vez que o texto foi estruturado numa tabela, é necessário colocar a imagem numa caixa da tabela, a criar à direita do texto. Para o fazer, modificamos o código HTML da seguinte forma: movemos a linha que acabamos de inserir para a estrutura da tabela, adicionando uma célula através das etiquetas <td> e </td>.

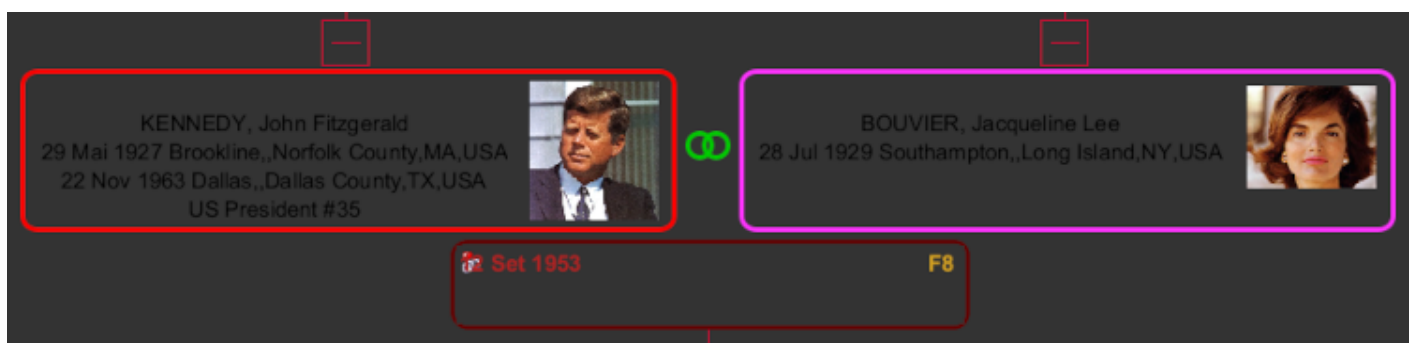
Como também queremos limitar o tamanho da imagem, adicionamos uma especificação do Ancestris: "max = 20" no final, dentro da etiqueta <prop ... >, o que significa limitar o tamanho da imagem a 20% da largura disponível. A antevisão muda à medida que se altera o código. O que é muito útil e permite ver imediatamente se o que está a fazer está correcto. Uma vez alterado o código, a antevisão já parece correcta e a janela tem o seguinte aspecto:



O código realçado em azul fez o seu papel: a fotografia está agora numa célula da tabela e limitada a 20% da largura.

## Gravar o modelo e observar o resultado

Podemos gravar. Clique em **Aceitar** e voltará à árvore dinâmica. O modelo individual modifica-se.



Está bom, temos aquilo que queríamos, para o Senhor e para a Senhora!

## Para ir mais longe

Evidentemente, a parte mais difícil ainda é conhecer a linguagem HTML por um lado e conhecer as especificidades acrescentadas pelo Ancestris para manipular dados genealógicos, por outro.

Quanto à linguagem HTML, existem muitas páginas para o ajudar.

Quanto às especificidades do Ancestris, as etiquetas adicionadas ao HTML são:

- <prop> ou <ifvalue>;
- <name> ou <i18n>;
- <mark>.

Os parágrafos seguintes tentam explicá-las.

## Etiquetas <prop> ou <ifvalue>

```
<prop | ifvalue path="caminho:para:propriedade" [default="caminho:para:outra:propriedade"] [format="formato"] [max="n"] [img="yes"] [txt="no"]>
```

Mostra a propriedade da entidade definida pelo *caminho*. Se for indicado outro *caminho*, é este o utilizado se a primeira propriedade não for encontrada.

Para **múltiplas propriedades**, pode ser indicada uma posição no caminho usando "?i", onde i é a posição da propriedade. Após este número, pode indicar o resto do caminho, se o houver. Veja o exemplo abaixo com as profissões

**format** e **max** são explicados abaixo.

O parâmetro **img** pode ser definido como "yes" ou "no" para mostrar o ícone da propriedade. A pré-definição é "no".

O parâmetro **txt** pode ser definido como "yes" ou "no" para mostrar ou não a propriedade. A pré-definição é "yes".

Os parâmetros entre parênteses rectos são opcionais.

## Caso dos nomes (propriedade NAME)

Para personalizar a exibição do nome, podemos utilizar as suas sub-propriedades.

Por exemplo: `<prop path=INDI:NAME > dit : <prop path=INDI:NAME:NICK>` mostrará o nome completo, seguido do diminutivo.

Assim: **DUPONT dit : DUDUCHE**

## Caso dos locais (propriedade PLAC)

É possível forçar precisamente a jurisdição que desejamos ver nos locais. A sintaxe da linha a inserir no editor HTML é como se segue:

```
<prop path=INDI:BIRT:PLAC format="1 (6)">
```

onde 1 e 6 são os ordinais das jurisdições, tal como definidas no formato dos locais. Por exemplo, suponhamos que os nossos locais estão formatados como se segue na etiqueta PLAC:

```
Local, Código postal, Freguesia, Concelho, Distrito, Região, País
```

Para saber o ordinal, contamos começando em 0, donde 1 é o código postal e 6 o país.

Neste caso, podemos dizer que:

- `<prop path=INDI:BIRT:PLAC format="1 (6)">` mostrará **Código postal (País)**
- `<prop path=INDI:BIRT:PLAC format="1, 0">` mostrará **Código postal, Local**
- `<prop path=INDI:BIRT:PLAC format="1 (4)">` mostrará **Código postal (Distrito)**

## Caso de propriedade múltipla, tal como profissões (propriedade OCCU)

No caso de existirem múltiplas propriedades, é possível forçar a posição de uma propriedade.

A sintaxe da linha a inserir no código HTML é como segue:

```
<prop path=INDI:OCCU?2>
```

Assim, é possível mostrar as primeiras 5 profissões de cada indivíduo. No modelo pré-definido, o código seria alterado inserindo os 5 blocos da seguinte forma:

```
<tr>
  <td><prop path=INDI:OCCU?1 img=yes txt=no></td>
  <td valign="top">
    <b><prop path=INDI:OCCU?1 max=67></b>&nbsp;<br>
  </td>
</tr>
<tr>
  <td><prop path=INDI:OCCU?2 img=yes txt=no></td>
  <td valign="top">
    <b><prop path=INDI:OCCU?2 max=67></b>&nbsp;<br>
  </td>
</tr>
<tr>
```

```

<td><prop path=INDI:OCCU?3 img=yes txt=no></td>
<td valign="top">
<b><prop path=INDI:OCCU?3 max=67></b>&nbsp;<br>
</td>
</tr>
<tr>
<td><prop path=INDI:OCCU?4 img=yes txt=no></td>
<td valign="top">
<b><prop path=INDI:OCCU?4 max=67></b>&nbsp;<br>
</td>
</tr>
<tr>
<td><prop path=INDI:OCCU?5 img=yes txt=no></td>
<td valign="top">
<b><prop path=INDI:OCCU?5 max=67></b>&nbsp;<br>
</td>
</tr>

```

Para um indivíduo com três profissões, utilizando o código acima, deveria ver o seguinte na árvore:



## Outros casos de formatação

- `format="$D"` : mostra a data completa de um evento;
  - Exemplo: `<prop path="INDI:BIRT" format="{ $D }">` mostrará **10 fév 1876**;
- `format="$y"` : mostra o ano da data de um evento;
  - Exemplo: `<prop path="INDI:BIRT" format="{ $y }">` mostrará **1876**;
- `format="$P"` : mostra o local completo de um evento;
  - Exemplo: `<prop path="INDI:BIRT" format="{ $P }">` mostrará **Lyon, 69002, Rhône, France**;
- `format="$p"` : mostra a freguesia de um evento;
  - Exemplo: `<prop path="INDI:BIRT" format="{ $p }">` mostrará **Lyon**;

- `format="$n"` : mostra o nome da entidade ligada, se existir:
  - Exemplo: `<prop path="INDI:CHR:XREF" format="{ $n }">` mostrará **Marie STUART**, a madrinha de baptismo;
- `format="$N"` : mostra o nome completo da entidade ligada, se existir:
  - Exemplo: `<prop path="INDI:CHR:XREF" format="{ $N }">` mostrará **STUART, Marie (° 30 mars 1909 + 16 décembre 2008) (I0298)**;
- `format="$v"` : mostra o nome completo da entidade ligada, se existir com a sua natureza:
  - Exemplo: `<prop path="INDI:CHR:XREF" format="{ $v }">` mostrará **Marraine : STUART, Marie (° 30 mars 1909 + 16 décembre 2008) (I0298)**;
- `format="$V"` : mostra só o número de entidade:
  - Exemplo: `<prop path="INDI:CHR:XREF" format="{ $V }">` mostrará **I0298**;
  - Exemplo: `<prop path="INDI:BIRT:SOUR" format="{ $V }">` mostrará **S134**, o identificador da fonte de nascimento;
- `format="texto{$e}"` : mostra o texto "texto" se os dados existirem, nada se não;
  - Exemplo: `<prop path="INDI:NAME:SOUR" format="{ (*) $e }">` mostrará **(\*)** se INDI:NAME:SOUR existe, nada se não;
- `max="n"` : limita a exibição a n% da largura disponível. Válido para imagens ou texto;
  - Exemplo: `<prop path="INDI:NAME" max=10">` mostrará o nome completo truncado a 10% da largura disponível.

## Etiqueta <media>

```
<media [path="caminho:para:multimédia"] [max="n"]>
```

Mostra multimédia de uma entidade. Se for indicado um *caminho*, é utilizada a multimédia correspondente, caso contrário, é mostrada a primeira encontrada.

O parâmetro "max" limita o tamanho da largura, como acima.

Os parâmetros entre parênteses rectos são opcionais.

## Etiqueta <name> ou <i18n>

```
<name|i18n [tag="etiqueta"] [path="caminho:para:propriedade"] [entity="etiqueta"] >
```

Mostra o nome da etiqueta dada por **tag**, **path** ou **entity**.

Tem de especificar um dos três atributos. **tag** tem prioridade sobre **path**, que tem prioridade sobre **entity**.



Exemplos:

- `<name tag="NAME">` mostrará **Nome**.
- `<name path="INDI:NAME">` mostrará **Nome**.
- `<name entity="SUBM">` mostrará **Investigador**.

## Etiqueta `<mark>`

```
<mark path="caminho:para:propriedade" [test="value"] [repeat="n"] >
```

Esta etiqueta é utilizada para mostrar um marcador num modelo. O marcador é mostrado se a propriedade denotada pelo atributo **path** estiver presente para a entidade.

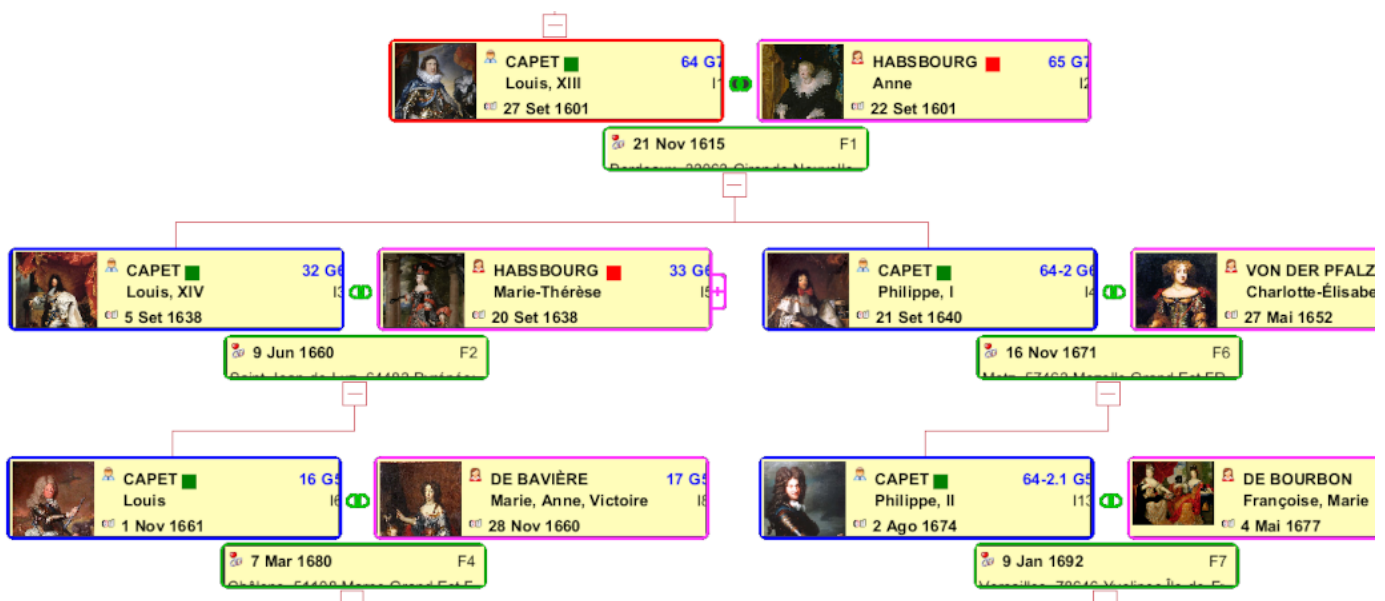
Se o atributo **test** estiver presente, o marcador só será mostrado se o valor da propriedade for idêntico ao valor de **test**.

O atributo **repeat** permite definir o tamanho em número de caracteres do marcador.

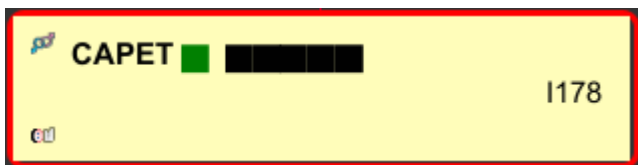
Por exemplo, o seguinte código permite mostrar um marcador verde em indivíduos cujo apelido é Capet e um marcador vermelho se o apelido for Habsbourg:

- `<font color=green><mark path=INDI:NAME:SURN test=CAPET></font>`: mostra um marcador verde em indivíduos com apelido CAPET;
- `<font color=red><mark path=INDI:NAME:SURN test=HABSBOURG></font>`: mostra um marcador vermelho em indivíduos com apelido HABSBOURG;

O que resulta nos marcadores verdes e vermelhos abaixo:



`<mark path=INDI:SEX test=Desconhecido repeat=5>`: mostra uma barra de 5 caracteres quando o sexo do indivíduo é "Desconhecido":



# Localização da pasta de modelos

Os modelos são gravados na **pasta do utilizador**, numa sub-pasta denominada "**ancestris/blueprints**".

A pasta **blueprints** contém várias sub-pastas, cada uma delas com o título da etiqueta correspondente à entidade em questão: é em cada uma destas sub-pastas que se encontram os diferentes modelos:

- **INDI** para os modelos de entidades **Indivíduos**
- **FAM** para os modelos de entidades **Famílias**
- **OBJE** para os modelos de entidades **Multimédia**
- **NOTE** para os modelos de entidades **Notas**
- **SOUR** para os modelos de entidades **Fontes**
- **SUBM** para os modelos de entidades **Fornecedores de informação**
- **REPO** para os modelos de entidades **Repositórios**

Como se trata de ficheiros em formato HTML, pode abri-los com o seu navegador da Internet favorito. E pode mesmo partilhá-los com a **comunidade** Ancestris! Desde já agradecemos.

## B-A BÁ

Há um B-A-BÁ pedagógico sobre os modelos, em formato PDF. Pode **transferi-lo**.

---

Revision #11

Created 10 August 2020 08:06:29 by pedro

Updated 13 December 2020 04:26:26 by pedro