

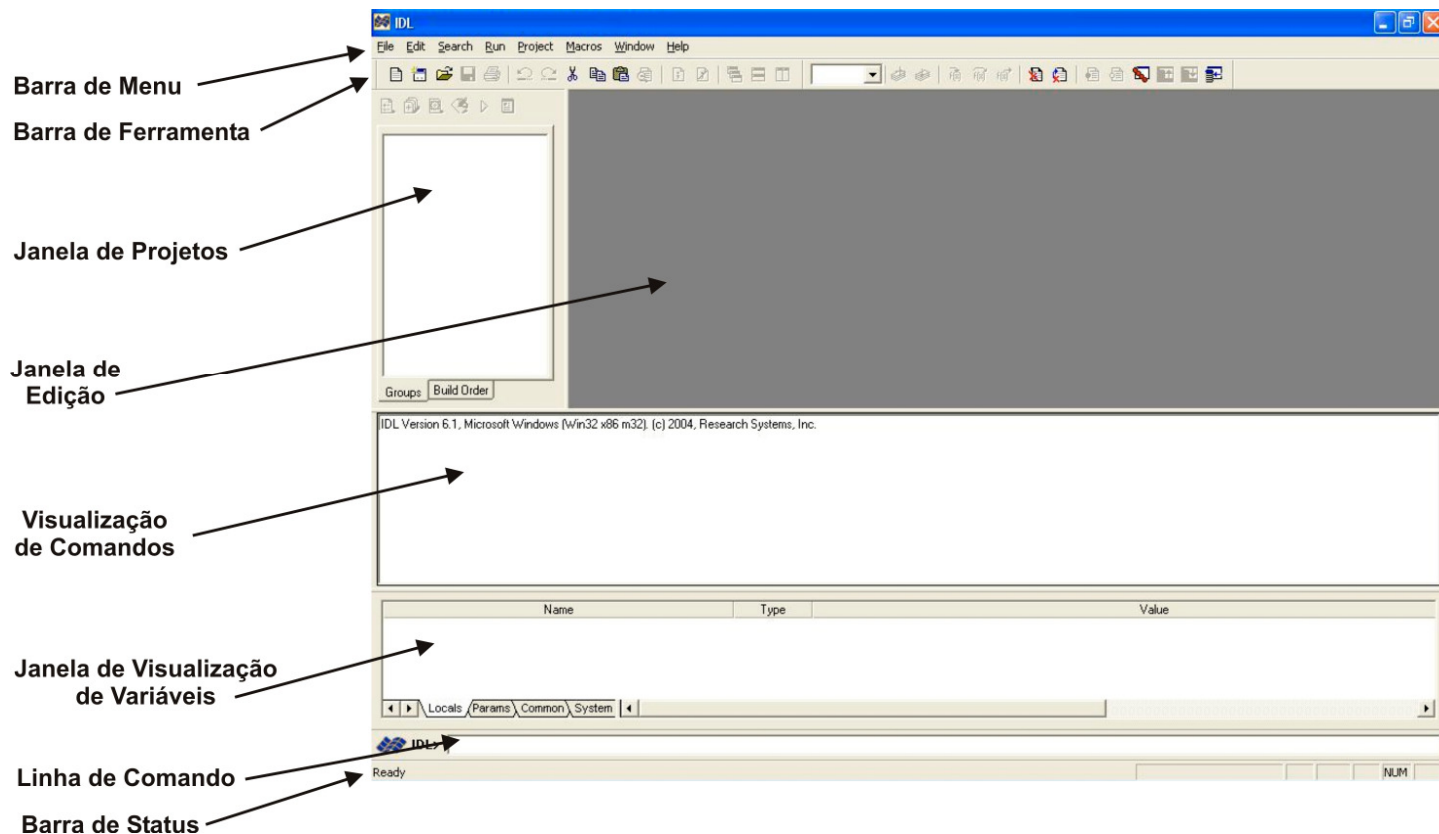
## Organização do Manual

Esta é uma tentativa de facilitar a compreensão deste manual de IDL. Foi utilizado um estilo de manual típico, como segue abaixo.

Área	Formatação Manual
Código do Programa IDL	A fonte em minúsculo é usada neste manual para os programas de IDL. Códigos escritos em um programa do arquivo ou em uma mudança de código existente é escrito em <b>negrito</b> .
Código da Linha de Comando	O código a ser digitado pelo usuário na Linha de Comando do IDL é apresentado com <b>IDL</b> .
Unidades do programa	Quando referenciado no texto, os programas em IDL ou escritos pelo usuário estarão em maiúsculo e em itálico; ex: <i>PLOT, HELP, PRINT</i> .
Arquivos	Arquivos e diretórios do computador são listados em negrito; ex: <b>cindex.pro, training</b> .
Variáveis	Quando referenciadas no texto, as variáveis e variáveis de sistema serão definidas com o itálico; ex: <i>pstate, !pi</i> .
Palavras chaves	Quando referenciado no texto, palavras chaves e palavras chaves reservadas estarão em maiúsculo; ex: <b>XSIZE, TITLE</b> .
Comentários	Os Comentários são marcados com ponto e vírgula (;)
Espaço	Endentação e linhas vazias são usadas para ajustar deliberadamente o código fora das seções relacionadas.
Continuação da Linha	O sinal do dólar \$ no final da linha indica que a instrução atual continua na próxima linha. O sinal do dólar \$ pode aparecer e qualquer lugar exceto dentro de uma palavra ou entre o nome de uma função e o primeiro parênteses aberto. É permitido um número ilimitado de continuação de linhas.
Componentes do IDLDE	Os componentes do IDLDE estarão em negrito e itálico; ex: <b><i>Barra de Menu, Linha de Comando</i></b> .
Tipo de Variáveis	Quando referenciadas no texto, os tipos variáveis serão definidas com fonte arial e itálico; ex: <i>undefined, integer</i> .

## Ambiente de Desenvolvimento do IDL

O ambiente de desenvolvimento do IDL (IDLDE) é uma interface gráfica que fornece ao usuário ferramentas para edição e depuração de erros para o IDL.



Uma breve descrição da funcionalidade dos componentes do IDLDE estão listados na tabela abaixo.

<b>Componentes IDLDE</b>	<b>Funcionalidade</b>
<b>Barra de Menu</b>	Menus para aberturas, edição, compilação e execução de programas em IDL.
<b>Barra de Ferramentas</b>	Controles gráficos com a funcionalidade similar da <b>Barra de Menu</b> .
<b>Janela de Projetos</b>	Uma ferramenta para facilitar o agrupamento dos programas e arquivos de dados do IDL.
<b>Janela de Edição</b>	Onde os programas de IDL são escritos e editados.
<b>Visualização de Comandos</b>	Usado pelo IDL para retornar ao usuário informações sobre execuções.
<b>Janela de Visualização de Variáveis</b>	Apresenta todas as variáveis que estão atualmente abertas na sessão do IDL.
<b>Linha de Comando</b>	O lugar onde são inseridos comandos que não fazem parte da Janela de Edição.
<b>Barra de Status</b>	Indica o status atual do IDLDE.

## Observações do IDL em plataformas com base UNIX

Nas plataformas com base UNIX, o IDLDE pode ser executado digitando  
\$ idlde

em uma janela de comando. Uma versão de linha de comando do IDL pode ser executada digitando  
\$ idl

com a versão de linha de comando, você pode usar seu editor favorito para criar e ou editar programas do IDL.

## IDL Online Help

O IDL é equipado com um sistema de documentação extensivo, que é denominado IDL Online Help. Com essa ferramenta, você terá uma documentação detalhada de todas as rotinas do IDL também de suas palavras-chave, facilitando assim a forma de aprendizado desta linguagem, por outro lado o IDL Online Help é todo em inglês.

Para executar esta ferramenta basta você digitar um ponto de interrogação na **Linha de Comando** do IDLDE.

IDL> ?

IDL Online Help

Conteúdo | Índice | Pesquisar | Favoritos

IDL

IDL Online Help

**Popular Topics:**

- [New Features in IDL 6.1](#)
- [Functional List of IDL Routines](#)
- [Setting IDL Preferences](#)
- [Solutions to Common IDL Tasks](#)

**On The Web:**

- [RSI Home Page](#)
- [IDL Home Page](#)
- [ION Home Page](#)
- [IDL User-Contributed Library](#)
- [IDL User Forum](#)

**IDL Online Documentation:**

- [Getting Started with IDL](#)
- [Using IDL](#)
- [iTool User's Guide](#)
- [Building IDL Applications](#)
- [Image Processing in IDL](#)
- [Medical Imaging in IDL](#)
- [iTool Developer's Guide](#)
- [External Development Guide](#)
- [ION Script User's Guide](#)
- [ION Java User's Guide](#)
- [More...](#)

**Other Sources of Information:**

ou selecionar **Help > Contents...** na **Barra de Menu** do IDLDE.

Nas plataformas com base UNIX, a ferramenta pode ser iniciada digitando em uma janela de comando:

```
$ idlhelp
```

Na página inicial do IDL Online Help temos links para arquivos em PDF contendo mais informações de um determinado assunto se precisar-mos, ao meu ver esta é uma das ferramentas mais úteis do IDL para quem está começando a trabalhar com ele.

## Comandos de Execução

Comandos de execução são instruções utilizadas para compilar, executar, executar passo a passo e parar os procedimentos, funções e programas principais.

Comando	Descrição
.compile	Compila os módulos do programa
.continue	Continua a execução de um programa que havia sido interrompido devido a algum erro, uma instrução de parada, ou uma interrupção pelo teclado.
.edit	Abre os arquivos na <b>Janela de Edição</b> do IDLDE.
.go	Executa um programa previamente compilado.
.out	Continua a execução do programa até que o módulo atual retorne ao seu chamador.
.reset_session	Reinicia sistema de memória do IDL, removendo variáveis, funções e procedimentos compilados do usuário.
.return	Continua a execução até uma instrução de retorno ser encontrada.
.run	Compila procedimentos, funções e programa principal do IDL, executa programa; se o arquivo for chamado sem um nome, ele pode ser usado para editar, compilar e rodar um programa de nível principal na <b>Linha de Comando</b> .
.rnew	Similar ao .run, exceto por todas as variáveis do usuário serem apagadas antes do novo programa principal ser executado.
.skip	Pula sobre um específico número de instruções no programa atual.
.step	Executa um específico número de instruções no programa atual, até que pare.
.stepover	Chama outra unidade de programa.
.trace	Similar ao .continue, mas ele indica cada linha do código antes dele ser executado.