Mapper Idea®

GUIA BÁSICO · CLI 1.0.8 · FREEMAPPER 1.0.23

Instalação e configuração do ambiente Mapper Idea

Do download do CLI ao primeiro código gerado: autorize a máquina, instale o plugin para o Claude Code e o Freemapper, e rode os comandos init, push e generate.

1 CLI 2 Plugin Claude Code 3 Freemapper 4 Comandos 5 Atalhos

INSTRUÇÃO GERAL

Nos pacotes do Freemapper para Windows e Linux não é preciso instalar o Java: ele já vem embutido. Só o pacote universal (para macOS, por exemplo) exige o Java 8 ou mais novo instalado; em Linux costumamos usar o sdkman para gerenciar as versões do Java.

01 Instalação do CLI do Mapper Idea

1. Baixe o CLI do Mapper Idea de acordo com o seu sistema operacional e arquitetura:

Linux AMD64 `mapperidea-cli-1.0.8-linux-amd64.zip`	**Linux ARM64** `mapperidea-cli-1.0.8-linux-arm64.zip`	**Mac Intel** `mapperidea-cli-1.0.8-mac-intel.zip`
Mac ARM64 `mapperidea-cli-1.0.8-mac-arm64.zip`	**Windows AMD64** `mapperidea-cli-1.0.8-windows-amd64.zip`	

2. Extraia o arquivo `.zip` baixado.
3. Coloque o executável extraído em uma pasta que esteja no seu PATH, para que o comando seja reconhecido em qualquer diretório do terminal:
   - **Mac/Linux:** por exemplo, em `/usr/local/bin`.
   - **Windows:** por exemplo, em `System32` ou em qualquer pasta de sua preferência, desde que essa pasta seja adicionada às variáveis de ambiente (PATH) do Windows.

4 Autorize sua máquina a usar o Mapper Idea:

```
$ mapperidea authorize seu@email.com nomeDaSuaMaquina all
```

EXEMPLO

```
$ mapperidea authorize mateus@neoinix.com.br MateusPC-Neoinix all
```

Nesse passo, será solicitada a senha cadastrada para você, que é enviada individualmente para o seu e-mail. O usuário de acesso é sempre o seu e-mail.

> **ATENÇÃO**
> O comando authorize só é necessário no primeiro acesso.

02 Plugin do Mapper Idea para o Claude Code

Para trabalhar com IA: o plugin ensina o Claude Code a escrever mapas `.mi`, a criar geradores e a rodar o CLI. Ele vale em qualquer editor (VS Code, por exemplo) e não depende do Freemapper.

1 Tenha uma conta do Claude com acesso ao Claude Code (planos Pro, Max, Team, Enterprise ou conta do Console) e o CLI do Mapper Idea autorizado, como na seção anterior.

2 Instale o Claude Code, se ainda não tiver:

LINUX E MACOS

```
$ curl -fsSL https://claude.ai/install.sh | bash
```

WINDOWS (POWERSHELL)

```
PS> irm https://claude.ai/install.ps1 | iex
```

Abra um terminal novo, rode `claude` e entre com a sua conta. O login fica guardado.

3 Instale os plugins do Mapper Idea, no terminal:

```
$ claude plugin marketplace add mapperidea/claude-plugins
$ claude plugin install agent-kit@mapperidea-iadd
$ claude plugin install iadd@mapperidea-iadd
```

O **iadd** traz o método, os agentes, a sintaxe `.mi` e os geradores por tecnologia; o **agent-kit** traz as proteções que o iadd usa. Instale os dois.

4 Abra uma sessão nova do Claude Code na pasta do seu projeto e prepare o projeto:

```
› /iadd:init
```

Ele converte mapas `.mm` que já existam, identifica o mapa principal e instala os agentes do Mapper Idea no projeto.

> **ATENÇÃO**
>
> - Uma sessão que já estava aberta não enxerga o plugin recém-instalado (aparece `Unknown skill`): abra uma sessão nova.
> - Para conferir, `/plugin` lista o que está instalado. Para atualizar: `/plugin marketplace update mapperidea-iadd`.
> - Documentação completa: github.com/mapperidea/claude-plugins.

03 Instalação do Freemapper

1. Faça o download do Freemapper 1.0.23 de acordo com o seu sistema:

   Windows
   `com o Java embutido`

   Linux
   `com o Java embutido`

   Outros sistemas, como macOS
   `exige o Java 8 ou mais novo`

   Código-fonte
   `software livre, GPL v3 ou posterior`

2. **No Linux:** extraia o zip em uma pasta sua e, dentro dela, rode `bash instalar-atalho.sh` uma vez. O Freemapper passa a aparecer no menu de aplicativos. Também dá para abrir direto com `bash freemind.sh`, que é o caminho no macOS.

3. **No Windows:** extraia o zip em uma pasta sua, dê duplo clique em `criar-atalho.bat` e abra o Freemapper pelo atalho criado na área de trabalho (ou direto pelo `Freemapper.exe`). Na primeira vez, o Windows mostra o aviso "O Windows protegeu o computador": clique em "Mais informações" e depois em "Executar assim mesmo". O aviso não volta a aparecer nessa máquina.

4. O guia de uso do Freemapper, com os atalhos e as funções novas, abre pelo menu Ajuda do programa ou por este link: Guia de uso do Freemapper.

5. Recomendamos que você baixe o arquivo a seguir e abra-o no Freemapper para verificar se os ícones estão funcionando corretamente: Mapa mental de exemplo e demonstração.

6. Se os ícones aparecerem no Freemapper assim que o programa for aberto, o setup foi feito corretamente.

7. Retorne para o seu terminal e entre na pasta em que você deixou seu mapa mental salvo.

8. Com a máquina autorizada, o primeiro passo é iniciar um projeto: digite o comando `init` e siga as instruções a seguir.

04 Comandos do Mapper Idea

`init` inicializa um projeto

- É o único comando que precisa ser feito no mesmo diretório do arquivo (o mapa mental alvo).
- Precisa ser feito somente uma vez por projeto, a menos que você mude o local do mapa.
- Organize uma pasta apenas para os arquivos de mapa (`.mm` ou `.mi`).

```
$ mapperidea init nomeprojetoexemplo com.mapamental.mm
```

> **ATENÇÃO**
>
> - `nomeprojetoexemplo` é o nome que você quiser dar para o projeto; é o nome que você precisa lembrar sempre que quiser trabalhar nele.
> - `com.mapamental.mm` é para você mudar para o nome do arquivo do mapa (o que você baixou e tem os ícones, no passo acima).
> - Os mapas em formato `.mi` também funcionam com o init, o push e o generate: basta usar o nome do arquivo .mi no lugar do arquivo .mm.

`push` envia o mapa para a nuvem do Mapper Idea

Rode esse comando toda vez que fizer uma alteração no mapa mental e, também, sempre depois de inicializar um novo projeto.

```
$ mapperidea push nomedoprojeto
```

> **ATENÇÃO**
>
> `nomedoprojeto` é o nome dado ao projeto no comando init.

`generate` usa os geradores do mapa mental

```
$ mapperidea generate nomedoprojeto nomedalinguagem nomedogerador
parametroDoGerador=valorDoParametro
```

> **ATENÇÃO**
>
> `nomedoprojeto` é o nome dado ao projeto no comando init. Os demais passos são explicados no curso do Mapper Idea:
>
> Introdução ao Mapper Idea | Fundamentos do Mapper Idea

Execute este comando para ver o gerador funcionando, colocando o nome do seu projeto na parte indicada:

```
$ mapperidea generate nomeprojeto JS domainModel className=Roda
```

`authorize` já feito no começo; fica registrado o exemplo

```
$ mapperidea authorize seu@email.com nomeDaSuaMaquina all
```

> **ATENÇÃO**
>
> - `seu@email.com` é o seu e-mail.
> - `nomeDaSuaMaquina` é um nome com que você identifique a sua máquina. `all` é o servidor; neste momento, o servidor é fixo para os usuários.

05 Atalhos dos ícones no Freemapper

1. Para criar atalhos para os ícones que você mais usa, entre em **Extras › Preferências**.
2. Em Preferências, acesse **Teclas de atalho**.
3. Procure os ícones com os nomes da tabela abaixo e insira o atalho correspondente:

`bullet_key` **k**	`Descriptor.bean` **b**	`Descriptor.class` **c**
`Descriptor.grouping` **g**	`element` **e**	`elementOutput` **x**
`Mapping.directMap` **h**	`Mapping.directToField` **d**	`Mapping.manyToOne` **m**
`Mapping.oneToMany` **o**	`Mapping.oneToOne` **r**	`Package` **p**
`tag_green` **v**	`tag_yellow` **y**	`textNode` **t**

Consulte também o Guia de referência das funções do Mapper Idea.