

Olha as Cores!

Folha de Registos
Manual do utilizador

Folha de registros

Olha as Cores

Data: __/__/____

1º Registo

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

-

NOTAS: _____

Data: __/__/____

Transferências de Registo

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

-

NOTAS: _____

Data: __/__/____

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

-

NOTAS: _____

Índice

| | |
|---|-------------------------------------|
| Folha de registos | 3 |
| Introdução | 7 |
| Instalação..... | 8 |
| <i>Instalação passo-a-passo</i> | 8 |
| <i>Registo do programa.....</i> | <i>Erro! Marcador não definido.</i> |
| Remoção do programa | 11 |
| <i>Transferência da Licença.....</i> | 11 |
| Iniciar o programa | 15 |
| Efeitos..... | 16 |
| <i>Cor.....</i> | 16 |
| <i>Velocidade</i> | 16 |
| <i>Tamanho</i> | 17 |
| <i>Misturar Cores.....</i> | 17 |
| Modo Automático ou Manual..... | 17 |
| Menus..... | 18 |
| <i>Menu Interfaces</i> | 19 |
| <i>Modo de Activação.....</i> | 19 |
| <i>Menu Sons.....</i> | 21 |
| Abrir e Guardar Configurações..... | 21 |
| Comandos por Teclado..... | 22 |
| Algumas aplicações para a sala de aulas | 22 |

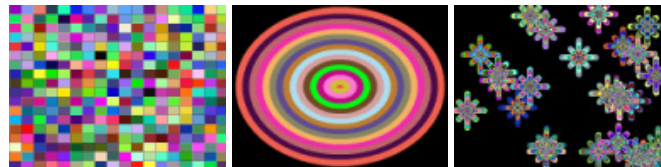
Introdução

O programa **Olha as Cores** é mais um programa da Sensory Software desenvolvido para estimulação sensorial. Pode ser usado apenas para olhar e ouvir (modo automático) ou para controlar com um ou dois manípulos (modo causa-efeito), podendo ainda ser activado por emissão de um som (manípulo de som).

Este programa foi desenvolvido com especial ênfase em crianças com deficiências múltiplas e profundas. No entanto, poderá também descobrir aplicações deste programa para adultos!

O programa **Olha as Cores** foi desenhado para estimulação visual. No entanto, o inclui também sons e pode ser controlado por manípulo. É possível configurar as actividades de acordo com o utilizador, podendo guardar-se estas configurações no seu computador por forma a serem utilizadas quando necessário.

É suposto que a terapeuta/professora/educadora esteja sentada ao lado da criança quando usar este programa, podendo a professora usar o rato, o teclado ou mesmo um manípulo para orientar as actividades.



Instalação

As licenças para instalação e utilização deste programa podem ser adquiridas em dois modos:

1 Utilizador: Esta licença permite a utilização do Olha as Cores em um único computador.

Mais licenças: Para instituições que precisem de instalar o programa Olha as Cores em mais do que um computador, contacte o seu distribuidor para saber as condições destas licenças.

Se ocorrer algum problema durante ou depois da instalação, favor contacte-nos, através de telefone (todos os dias úteis das 9h às 13h00 e das 14h às 18h) ou por email (info@anditec.pt).

Instalação passo-a-passo

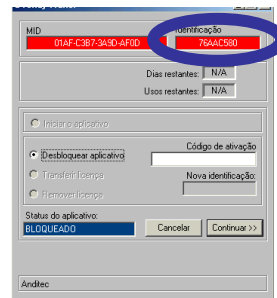
- 1) Ligue o computador e espere até este ter carregado o Windows.
- 2) Sem nenhum programa aberto, introduza o CD de instalação no leitor de CD do computador.
- 3) A instalação deverá iniciar-se em alguns segundos (se não acontecer deve executar o programa "X:\Instalar.exe" onde X representa a letra da unidade de CD).
- 4) Siga as instruções de instalação.

Registo do programa

Ao abrir pela primeira vez o programa Olha as Cores, surge uma janela inicial indicando que o programa está bloqueado. Para activar a licença que adquiriu do ANDITEC, Olha as Cores (ou seja, desbloquear o programa), proceda ao seu registo. O registo é feito por acesso a WWW.ANDITEC.PT. O registo terá de ser feito apenas uma vez. Depois de registado, o programa no seu computador poderá ser utilizado normalmente, sempre que quiser.

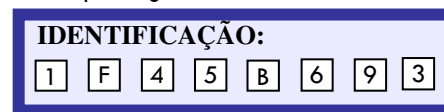
Para registar o programa, siga as instruções passo-a-passo:

Após a instalação do programa Olha as Cores, abra o programa através de **Iniciar -> Sensory -> Olha as Cores**. O programa será iniciado e surgirá a janela de registo, tal como na imagem seguinte:



1. No canto superior direito, está uma janela de texto com o código de **Identificação**. Este código identifica o computador onde o programa foi instalado (ver imagem).

Anote este código de 8 dígitos na Folha de Registo do programa (que se encontra na **pág. 3** deste manual), tal como no exemplo seguinte:



2. Aceda ao site **WWW.ANDITEC.PT**, onde encontrará a opção de acesso à página para registar o seu programa. Na página de registo ser-lhe-á pedido para escrever a **Chave de Utilizador** (código escrito na parte de trás da capa do programa) e o seu código de **Identificação** (certifique-se que tem 8 dígitos).

Para qualquer esclarecimento, poderá escrever um email para registos@anditec.pt

3. Depois de receber o código de Identificação e o Utilizador, a ANDITEC dar-lhe-á o **Código de Activação**.

Anote este código de 16 dígitos na Folha de Registo do programa (na **página 3** deste manual), tal como na imagem seguinte:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

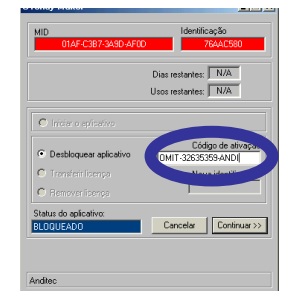
O L C O - 3 2 6 5 3 5 9 3 - S

Escreva o **Código de activação** na Janela de registo do computador onde o Olha as Cores foi instalado, tal como assinalado na imagem seguinte.

Verifique que escreve o código de 16 dígitos anotado no ponto 4. Clique em **Continuar** e poderá iniciar o programa.

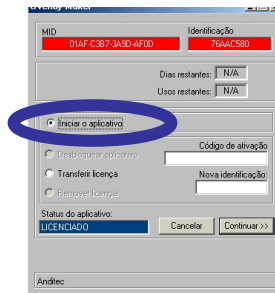
4. Escreva o **Código de activação** na Janela de registo do computador onde o Olha as Cores foi instalado, tal como assinalado na imagem seguinte.

Verifique que escreve o código de 16 dígitos anotado no ponto 4. Clique em **Continuar** e poderá iniciar o programa.



5. O Olha as Cores ficou registado e desbloqueado!

Sempre que iniciar o programa surgirá durante 3 segundos a janela de registo. Poderá verificar que a janela indica que o programa está licenciado e a opção *Iniciar aplicativo* fica automaticamente seleccionada. Esta janela será necessária se precisar de transferir a licença do programa de um computador para outro (Veja a seguir em *Transferir uma licença*).



Remoção do programa

Como o programa está registado, antes de removê-lo, transfira a licença para outro computador!

Transferência da Licença

Ao registar o programa Olha as Cores num computador, a licença deste programa fica atribuída a esse computador. No entanto, se necessitar de transferir a sua licença para outro computador, pode fazê-lo através da janela de registo.

Esta operação não necessita do contacto com a ANDITEC, sendo feita automaticamente pelo programa de transferência da licença.

EXEMPLO:

A licença está registada no computador A (desbloqueio Código de Activação A) e pretende transferir a licença Cores para o computador B.

Para transferir a licença registada no **computador computador B**, siga as seguintes instruções passo-a-passo.

Passo 1

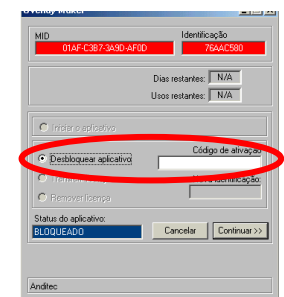
Instale o Olha as Cores **no computador B**.

Passo 2

Tente abrir o programa através do menu **Iniciar->Programas->Sensory->Olha as Cores**

Surgirá a janela de registo, indicando que o programa está bloqueado. Poderá verificar que o código de **Identificação computador B** é diferente da Identificação exibida no registo **no computador A**.

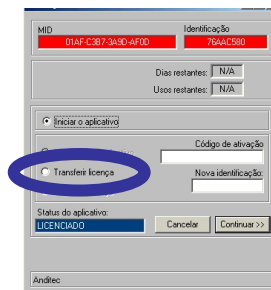
Para desbloquear o Olha as Cores **no computador B**, de introduzir o **Código de Activação para o computador B** e obter este código, prossiga passo-a-passo as instruções.



Computador B

Passo 3

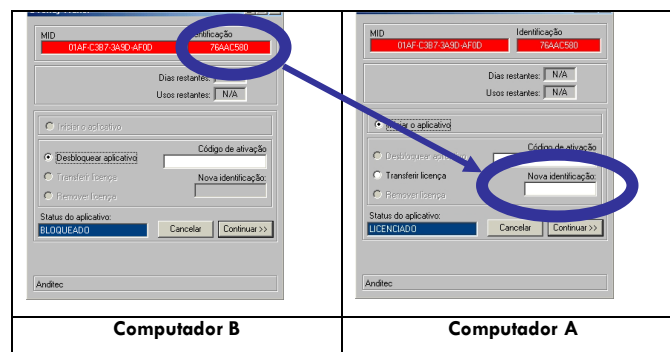
Abra o programa Olha as Cores, **no computador A**. Surgirá a janela de registo, como na figura abaixo. Selecione a opção **Transferir Licença** (assinalado na figura seguinte).



Computador A

Escreva o **Código de Activação do computador A** na janela de texto respectiva. (O código de activação foi fornecido pela ANDITEC, aquando do primeiro registo. Veja na sua *Folha de Registo*, no interior da capa do CD).

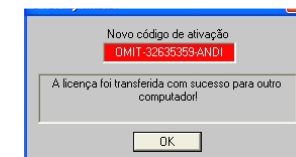
Escreva na **Nova Identificação** a identificação da janela de registo no **computador B**.



Clique, na janela de registo do **computador A**, em “Continuar”.

Passo 4

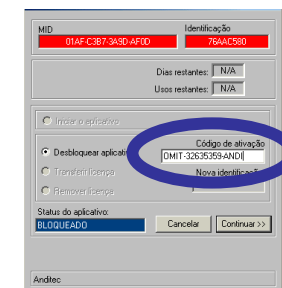
Surgirá uma janela com o código de activação para o computador B, tal como na figura seguinte. **Anote o código na folha de registo do Olha as Cores (na página 3 deste manual).**



Computador A

Passo 5

Escreva na janela de registo do **computador B**, o novo código de activação. Clique em “Continuar”.



O programa será desbloqueado no **computador B**, e a licença transferida para este computador. Poderá verificar se o programa ficará então bloqueado no **computador A**.

Iniciar o programa

Depois de instalar e registar o Olha as Cores, pode correr o programa, através do menu:

Iniciar->Programas->Sensory->Olha as Cores

Surgirá o ecrã principal do Olha as Cores:



Para começar, clique no botão **Cobra**.

Poderá ver uma cobra com muitas cores a mover-se no ecrã. Esta é uma das actividades de estimulação visual. Poderá alterá-la, modificando a velocidade da cobra, as cores, a cor de fundo, o tamanho, etc., como descrito mais à frente.

Para voltar ao ecrã principal, carregue na tecla Esc.

O Olha as Cores inclui diversos efeitos visuais, que pode experimentar.

Efeitos

Durante qualquer actividade, se carregar no botão da rato, surge o menu Efeitos:



Este menu permite manipular as seguintes opções:

Cor

- **Usar 1 Cor:** pode escolher uma só cor para os efeitos que surgem no ecrã.
- **Sombras:** efeitos visuais com cores sombreadas.
- **Várias:** efeitos visuais com várias cores.
- **Pintura:** cor para a opção Usar 1 Cor;
- **Fundo:** cor de fundo do ecrã.
- **Limpar ecrã:** opção de “limpar” o ecrã depois do efeito terminar e antes do próximo efeito começar.

Velocidade

Determina a velocidade a que os padrões são escritos na tela. Os valores vão de devagar a rápido.

- **Variável:** esta opção pode ser usada para variar a velocidade de uma forma variável (sendo sempre a velocidade escolhida na opção anterior).

- **Mostrar todos:** nesta opção, os efeitos ocorrem todos de uma vez, havendo uma pausa entre cada novo efeito visual.

Tamanho

Esta opção permite escolher a espessura dos traços dos efeitos visuais.

- **Variável:** nesta opção, a espessura do traço varia, durante um efeito visual (sendo sempre a espessura máxima a escolhida na opção anterior).

Misturar Cores

Esta opção permite misturar e inverter cores, criando efeitos visuais engraçados.

Modo Automático ou Manual

O Olha as Cores pode funcionar em dois modos: automático ou manual. Há várias actividades predefinidas em ambos os modos, que podem ser seleccionadas no ecrã principal do programa, na lista no canto inferior direito:



Nas actividades no **modo Automático**, os efeitos visuais ocorrem automaticamente, sem que seja necessário "activá-los".

Escolha a uma das actividades em modo automático (por exemplo, Automático – Colorido). Em seguida, experimente vários efeitos visuais carregando nos botões do ecrã principal: Explodir, Impulsão, etc..

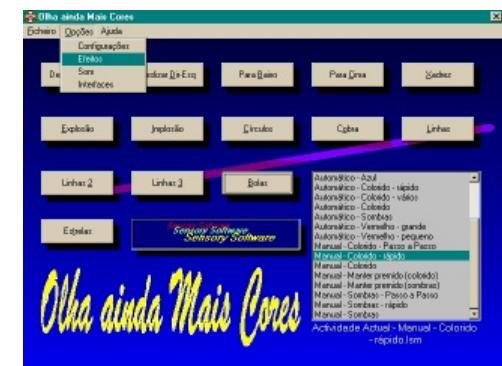
Escolha depois uma actividade em **modo Manual** (por exemplo, Manual – Colorido) e experimente os vários efeitos visuais premindo o Manípulo 1 (ou a tecla 1 do teclado normal). O efeito visual escolhido é activado, transformando o Olha as Cores num programa de Causa-Efeito!

Prima a tecla 2 ou o Manípulo 2 (neste caso, terá de escolher uma porta série dos manípulos). Repare que as actividades visuais mudam de estilo cada vez que carregar no manípulo 2.

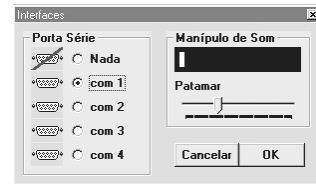
O controlo do segundo manípulo pode ficar a cargo da criança para controlar o efeito visual, ou pode preferir dar esse controlo a uma criança.

Menus

Há 4 menus para a configuração das opções do Olha as Cores.



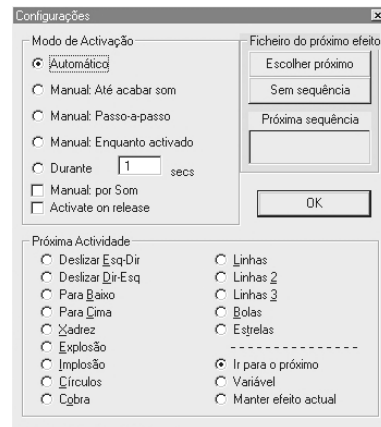
Menu Interfaces



Neste menu, pode configurar a porta série em que o manipulo está ligado. Se não tiver nenhum manipulo ligado a uma porta série do seu computador, escolha Nenhum.

Se estiver a usar um manipulo de som (um microfone que funciona como manipulo: o som emitido no microfone funciona como uma activação com um manipulo), pode ajustar o patamar, isto é, o volume de som a emitir a partir do qual haverá uma activação.

Modo de Activação



Estas opções determinam o modo de activação de um efeito visual.

O **modo de activação** pode ser automático ou manual. No caso de activação manual, a “activação” pode fazer-se através de um manipulo ligado à porta série, de um manipulo de som, do rato, de uma tecla ou mesmo de um ecrã táctil.

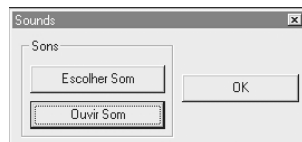
- **Automático**
sem activação do utilizador;

- **Manual: até acabar som**
nesta opção, o efeito visual dura desde que é activado até ao som associado terminar;
- **Manual: passo-a-passo**
o efeito visual “desenrola-se” cada vez que houver uma activação manual;
- **Manual: enquanto activado**
esta opção é equivalente à opção “manter premido”, ou seja, a utilização de manipulos. O efeito visual funciona enquanto houver activação manual.
- **Durante**
nesta opção, o efeito visual funcionará x segundos após a activação manual.
- **Manual: por som**
se esta opção estiver activada, a activação de um efeito visual faz-se através de um manipulo de som: um microfone ligado a um som funciona como o premir de um manipulo). Na esta forma, pode activar um efeito visual cada vez que a activação fizer um barulho, ou continuar o efeito visual enquanto houver cantar uma canção, etc.
NOTA: em alguns computadores poderá acontecer, nesta opção, ficar sem saída de som no seu computador – o que há algumas placas de som que não têm capacidade para receber e emitir som ao mesmo tempo!
- **Deixar de Premir:** nesta opção, o efeito visual é activado ao terminar a activação (por exemplo, no caso de um manipulo de som, o efeito visual é activado ao deixar de premir o manipulo). Esta opção é obviamente inválida nas opções Automático e Manual: enquanto activado.

As restantes opções determinam o que acontece ao premir o **segundo manipulo** (apenas para o caso de se usar dois manipulos).

- **Ficheiro do Próximo Efeito**
Nesta opção, escolha o efeito visual que será activado ao premir o segundo manípulo. Escolha através do botão **Escolher Próximo**. Para eliminar esta opção clique no botão **Sem Sequência**.
- **Próxima actividade**
Independentemente de escolher o Ficheiro do Próximo Efeito, pode escolher uma Próxima Actividade. Pode escolher explicitamente uma actividade, ou pode escolher uma das últimas 3 opções, inclusivé manter a actividade corrente.

Menu Sons



Este menu permite escolher o som para acompanhar a estimulação visual.

Escolha o som com um clique do rato sobre o botão **Escolher** e escolha um

ficheiro WAV. Pode, em seguida, ouvir o som, através do botão **Ouvir**.

Abrir e Guardar Configurações

Para abrir e guardar novas configurações, escolha no menu Ficheiro uma das opções: Abrir Configurações, Guardar Configurações ou Guardar Como.

Nota:

As configurações são guardadas em ficheiros (*.lsm), na pasta onde o programa foi instalado (normalmente, C:\Programas\Sensory\Olha as Cores).

Comandos por Teclado

Para controlar o programa Olha as Cores através de teclado, pode usar os seguintes comandos:

| | |
|--------------------|---|
| F1 | Para ler o ficheiro de Ajuda |
| Espaço ou 1 | Manípulo 1 |
| 2 | Manípulo 2. (Mover para a actividade/mudar de actividade – ver página 10) |
| Enter | Limpar de ecrã |
| F2 | Ligar/Desligar |
| Escape | Esta tecla é usada para regressar ao ecrã principal ou para sair de um menu |

Algumas aplicações para a sala de aulas

Apresentam-se aqui algumas aplicações possíveis para o programa Labirintos. Estas sugestões foram dadas por outros professores, outras instituições, e indivíduos que ajudaram no desenvolvimento deste programa. Se encontrar outras aplicações possíveis, ideias/sugestões que queira partilhar com os outros utilizadores do Labirintos, por favor envie-nos os seus comentários.

Educação

Este programa pode ser usado para desenvolver os conceitos de cor, formas e tamanhos, além de ajudar a desenvolver as capacidades visuais. Pode introduzir também os conceitos de

velocidade e tamanho, escolhendo os diferentes efeitos. A opção de usar manípulos oferece ainda inúmeras actividades de causa-efeito.

Para divertimento!

Pode ainda usar o microfone como manípulo, tornado divertido e encorajando a emissão de sons.