

Splodge!

Folha de Registos
Manual do utilizador

Folha de registros

Splodge!

Data: __/__/____

1º Registo

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

SPLG - - SSPB

NOTAS: _____

Data: __/__/____

Transferências de Registo

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

SPLG - - SSPB

NOTAS: _____

Data: __/__/____

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

SPLG - - SSPB

NOTAS: _____

Índice

Folha de registos Splodge!.....	3
Índice	5
Introdução.....	6
Instalação	7
Instalação passo-a-passo.....	7
Registo do programa.....	7
Remoção do programa	10
Transferência da Licença.....	10
Iniciar o programa	14
Seleccionar um tema.....	14
Configurações da Actividade	15
Imprimir imagens	16

Introdução

Splodge é um programa divertido que permite aos utilizadores carimbar imagens no ecrã, acompanhadas por sons correspondentes.

O programa dispõe de grande variedade de carimbos e imagens de fundo, organizados em 10 temas diferentes.



O Splodge pode ser controlado por rato, joystick ou por manipuladores. No entanto, ao utilizar manipuladores, o utilizador não pode escolher o ponto no ecrã onde quer colocar o carimbo.



O Splodge inclui várias opções que permitem adaptar as actividades aos diferentes utilizadores.



O Splodge utiliza som estereofónico nas suas actividades, isto é, ao carimbar no lado esquerdo do ecrã, o utilizador ouvirá o som correspondente na coluna de som esquerda, e vice-versa.



O Splodge pode ser utilizado com um microfone (microfone), ou seja sempre que o utilizador fizer um barulho, surge um carimbo no ecrã.



O Splodge funciona particularmente bem com dispositivos táctil ou outros dispositivos apontadores.

Instalação

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

1 Utilizador: Esta licença permite a utilização do Splodge! em um único computador.

Mais licenças: Para instituições que precisem de instalar o programa Splodge! em mais do que um computador, contacte o seu distribuidor para saber as condições deste tipo de licenças.

Se ocorrer algum problema durante ou depois da instalação, por 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

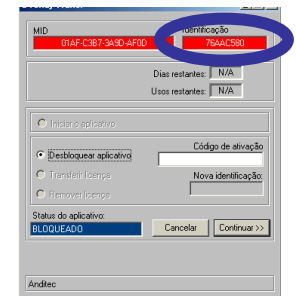
- 1) Ligue o computador e espere até este ter carregado totalmente o Windows.
- 2) Sem nenhum programa aberto, introduza o CD de instalação no leitor de CD do computador.
- 3) A instalação deverá iniciar-se em alguns segundos (se isso não acontecer deve executar o programa "X:\Instalar.exe" em que X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

Registo do programa

Ao abrir pela primeira vez o programa Splodge!, verificará que surge uma janela inicial indicando que o programa está bloqueado. Para activar a licença que adquiriu do programa Splodge! (ou seja, desbloquear o programa), terá de proceder ao seu registo. O registo é feito por acesso ao site **WWW.ANDITEC.PT**. O registo terá de ser feito apenas 1 vez. Depois de registado, o programa no seu computador, poderá utilizá-lo normalmente, sempre que quiser.

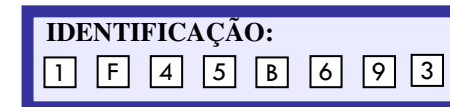
Para registar o programa, siga as instruções passo a passo:

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



1. No canto superior direito, está uma janela de registo 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) como no exemplo seguinte:



2. Aceda ao site **WWW.ANDITEC.PT**, onde encontrará o formulário de acesso à página para registar o seu programa. No formulário de registo ser-lhe-á pedido para escrever a sua função **Utilizador** (código escrito na parte de trás da caixa do programa) e o seu código de **Identificação** (certificado com 8 dígitos).

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

- Depois de receber o código de Identificação e Chave de 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 no exemplo seguinte:

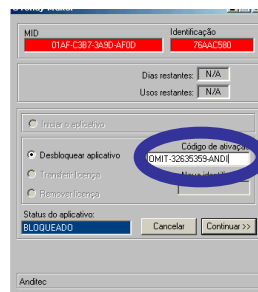
CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:																	
S	P	L	G	-	3	2	6	5	3	5	9	3	-	S	S	P	B

Escreva o **Código de activação** na Janela de Registo, no computador onde o Splodge! foi instalado, como assinalado na imagem seguinte.

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

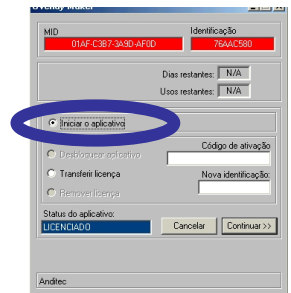
- Escreva o **Código de activação** na Janela de Registo, no computador onde o Splodge! foi instalado, como assinalado na imagem seguinte.

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



5. O Splodge! ficou registado e desbloqueado!

Sempre que iniciar o programa surgirá durante 3 segundos a janela de registo. Poderá verificar que a janela inicial do programa está licenciado e a opção *Iniciar aplicação* está automaticamente seleccionada. Esta janela será necessária sempre que precisar de transferir a licença do programa para outro computador para outro (Veja a seguir em Transferência de licença).



Remoção do programa

Como o programa está registado, antes de removê-lo, é necessário transferir a licença para outro computador.

Transferência da Licença

Ao registar o programa Splodge! num computador, a licença do programa fica atribuída a esse computador. No entanto, é necessário transferir a sua licença para outro computador, fazendo-o através da janela de registo.

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

EXEMPLO:

A licença está registada no computador A (desbloqueada com o Código de Ativação A) e pretende transferir a licença do Splodge! para o computador B.

Para transferir a licença registada no **computador A** para o **computador B**, siga as seguintes instruções passo-a-passo:

Passo 1

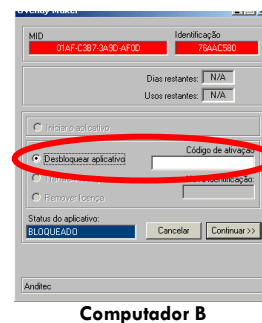
Instale o Splodge! no computador B.

Passo 2

Tente abrir o programa através do menu **Iniciar->Programas->Sensory->Splodge!**

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

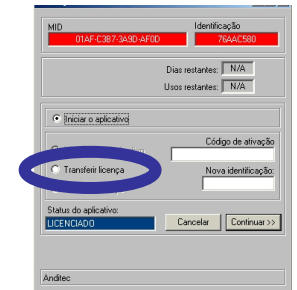
Para desbloquear o Splodge! **no computador B**, necessitará de introduzir o **Código de Ativação para o computador B**. Para obter este código, prossiga passo-a-passo as instruções.



Computador B

Passo 3

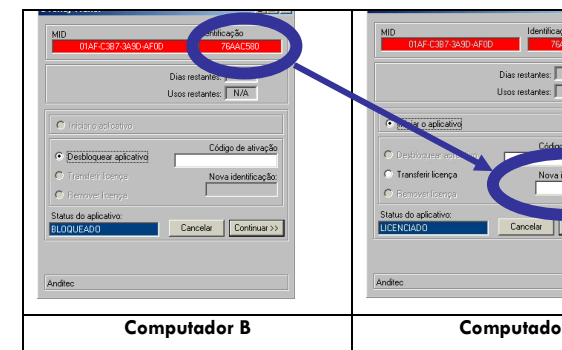
Abra o programa Splodge!, **no computador A**. Surgirá a janela de registo, como na figura abaixo. Selecione a opção **Licença** (assinalado na figura seguinte).



Computador A

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

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



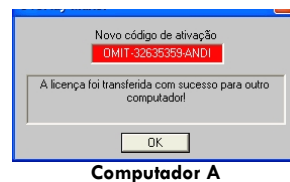
Computador B

Computador A

Clique, na janela de registo do **computador A**, em "Continuar >>".

Passo 4

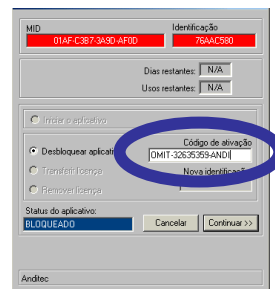
Surgirá uma janela com o código de activação para o computador B, tal como na figura seguinte. **Anote o código na folha de registo do Splodge! (na página 3 deste manual).**



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**, tendo sido a licença transferida para este computador. Poderá verificar que o programa ficará então bloqueado no **computador A**.

Iniciar o programa

Depois de instalar e registar o programa **Splodge!**, pode iniciar o programa, através do menu:

Iniciar->Programas->Sensory-> Splodge!

O programa aparecerá e, depois de uma animação, o ecrã principal:



Seleccionar um tema

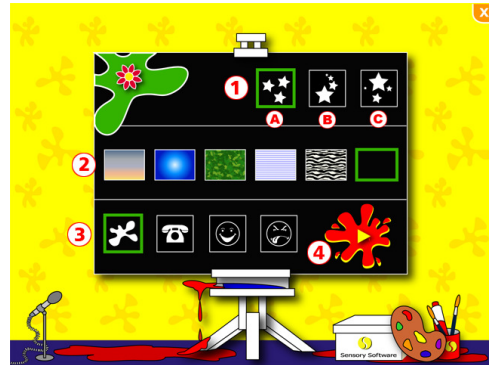
① Estão incluídos os seguintes temas: borboletas, rectângulos, balões, submarino, fantasmas, splodges, veículos, flores e animais da quinta. Clique num dos temas.

② Ao clicar no microfone, activa a opção de Activação de voz. Esta opção permite utilizar o microfone como um *manípulo*. Se o volume subir acima do valor de patamar definido, o programa equivale a premir um manípulo.

③ Sair do programa.

Para regressar ao ecrã principal, prima a tecla **Espace** no teclado.

Configurações da Actividade



Pode escolher executar a actividade clicando logo em ④ ou pode alterar várias configurações:

① **Tamanho:** ① todos os carimbos do **mesmo tamanho** ② os carimbos variam de tamanho, dando a noção de **desenho em perspectiva** ③ carimbos com **tamanhos diferentes** (tamanhos proporcionais: por exemplo, o cavalo é maior do que o coelho).

② **Imagem de Fundo:** cada tema tem 6 imagens de fundo como opção.

③ **Sons:** Em cada tema pode optar por um de 4 esquemas de efeitos sonoros, adequados ao tema. No total, o Splodge! inclui no total 12 esquemas de efeitos sonoros: animais, bolhas, palhaço, divertido, gargalhadas, ferramentas, toques de telefone, medo, carimbos, espaço, grosseiros e veículos.

Selecione uma de cada opção e clique em ④ para iniciar a actividade. Sempre que quiser limpar o ecrã e reiniciar, prima a tecla Espaço, no teclado do computador. Para desligar o som, prima F2 e para regressar ao ecrã inicial, prima ESCAPE.

Imprimir imagens



Para imprimir uma imagem, antes ou depois de a ter pintado, prima a tecla F12.

