

Vamos Construir

Folha de Registos

Manual do utilizador

Folha de registros

Vamos Construir

Data: __/__/____

1º Registo

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

CONS - - SSPB

NOTAS: _____

Data: __/__/____

Transferências de Registo

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

CONS - - SSPB

NOTAS: _____

Data: __/__/____

IDENTIFICAÇÃO:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:

CONS - - SSPB

NOTAS: _____

Índice

Introdução.....	7
Instalação	7
<i>Instalação passo-a-passo</i>	7
<i>Registo do programa</i>	8
Remoção do programa	11
<i>Transferência da Licença</i>	11
Iniciar o programa	15
Menu Opções.....	16
<i>Estilo de Manipulo:</i>	16
Mais Opções/Criar novas actividades.....	17
Abrir e Guardar Actividades.....	19
Comandos por Teclado	20

Introdução

O **Vamos Construir** contém inúmeras actividades de causa-efeito.

O programa pode ser controlado através de um ou dois manípulos (pode ser usado um microfone como manípulo), joystick, ecrã táctil ou rato.

São ainda permitidos vários modos de acesso, tais como alternar dois manípulos, deixar de premir, modo cooperativo em que os dois manípulos têm de ser premidos ao mesmo tempo (este modo é usado para estimular a cooperação entre crianças ou com a professora).

Instalação

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

1 Utilizador: Esta licença permite a utilização do Vamos Construir em um único computador.

Mais licenças: Para instituições que precisem de instalar o programa Vamos Construir 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.

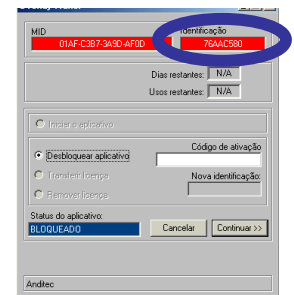
- 3) A instalação deverá iniciar-se em alguns segundos (acontecer deve executar o programa "X:\Instalar.exe" representa a letra da unidade de CD).
- 4) Siga as instruções de instalação.

Registo do programa

Ao abrir pela primeira vez o programa Vamos Construir, verificará que surge uma janela inicial indicando que o programa está bloqueado. Para activar a licença que adquiriu do Vamos Construir (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 após a instalação.** 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 Vamos Construir, abra o programa através de **Iniciar -> Sensory -> Vamos Construir**. O programa será iniciado e surgirá a janela de registo, tal como a 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:

IDENTIFICAÇÃO:							
1	F	4	5	B	6	9	3

3

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 Chave de Utilizador, a ANDITEC dar-lhe-á o **Código de Activação**.

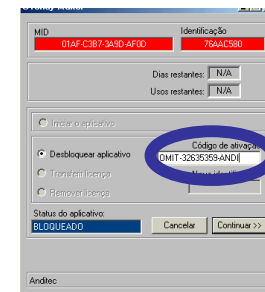
Anote este código de 16 dígitos na Folha de Registo do programa (que se encontra no interior da capa do CD), tal como no exemplo seguinte:

CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO:																	
C	O	N	S	-	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 Vamos Construir foi instalado, como assinalado na imagem seguinte.

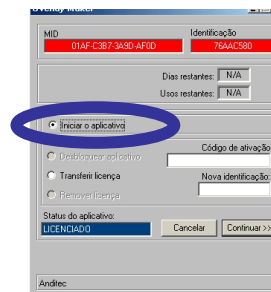
Verifique que escreve o código de 16 dígitos anotado acima, no ponto 4. Clique em *Continuar* e poderá iniciar o programa.

4. Escreva o **Código de activação** na Janela de Registo do computador onde o Vamos Construir foi instalado, 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 Vamos Construir ficou registado e desbloqueado

Sempre que iniciar o programa surgirá durante 3 segundos a janela de registo. Poderá verificar que a janela de registo do programa está licenciado e a opção *Iniciar aplicativo* 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 Transferir a 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 Vamos Construir 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 (desbloqueada com o Código de Activação A) e pretende transferir a licença do Vamos Construir 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

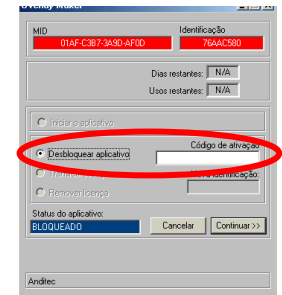
Instale o Vamos Construir **no computador B**.

Passo 2

Tente abrir o programa através do menu **Iniciar->Programas->Sensory->Vamos Construir**

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**.

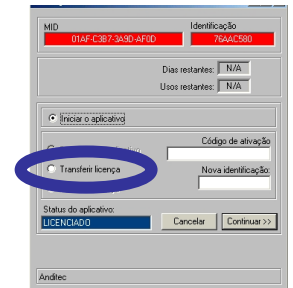
Para desbloquear o Vamos Construir **no computador B**, necessitará de introduzir o **Código de Activação do computador B**. Para obter este código, prossiga passo-a-passo as instruções.



Computador B

Passo 3

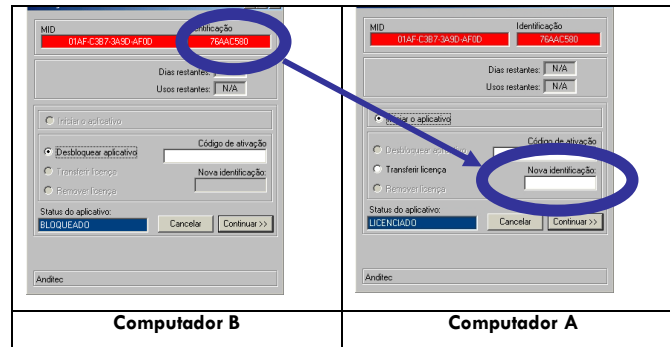
Abra o programa Vamos Construir, **no computador A**. Siga a janela de registo, como na figura abaixo. Selecione a opção **Transferir Licença** (assinalado na figura seguinte).



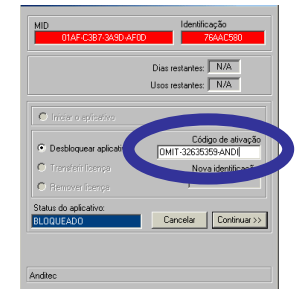
Computador A

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

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



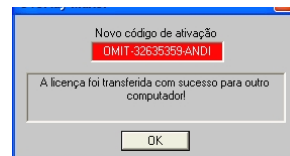
Clique, na janela de registo do **computador A**, em “Continuar”.



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**.

Passo 4

Surgirá uma janela com o código de ativação para o computador B, tal como na figura seguinte. **Anote o código na folha de registo do Vamos Construir.**



Computador A

Passo 5

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

Iniciar o programa

Depois de instalar o Vamos Construir pode experimentar!



Escolha vários tópicos e clique em várias actividades para experimentar e ter uma ideia das múltiplas actividades que este programa lhe oferece.

Além das muitas actividades que o Vamos Construir inclui, é ainda possível alterá-las e construir novas actividades.

Menu Opções

Estilo de Manípulo:

Por defeito: manípulo no modo normal.

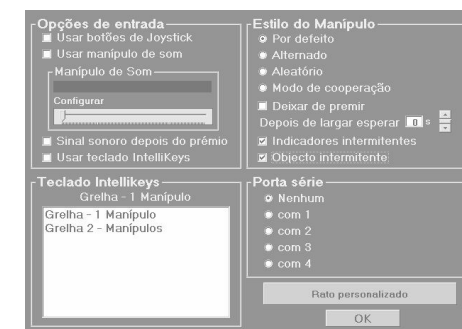
Alternado e Aleatório: força o utilizador a escolher dois manípulos (existe um sinal no ecrã a indicar o apropriado).

Modo Cooperação: força os dois manípulos a serem premidos ao mesmo tempo.

Deixar de Premir: activa o manípulo ao deixar de

Tempo de Aceitação: pode ser usado para ignorar movimentos involuntários do utilizador.

A opção **Indicadores Intermitentes** força os botões indicadores (no caso dos modos Aleatório e alternado) a aparecerem e ficarem intermitentes



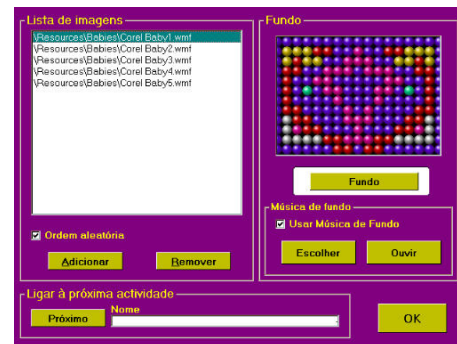
Pode usar o **IntelliKeys** como interface de acesso a este programa. O IntelliKeys poderá ter uma ou duas áreas (para 1 ou 2 manípulos).

Pode escolher outro **ponteiro** do rato, além do ponteiro normal.

Porta série: porta para ligar o(s) manípulo(s).

Mais Opções/Criar novas actividades

A melhor forma de criar uma nova actividade é partir de uma actividade já existente e modificá-la. Escolha **Configurar Actividade**. Pode modificar toda a actividade através deste menu:



As opções disponíveis são:

Lista de Imagens

Esta lista contém os nomes das imagens que serão exibidas quando se premir o manípulo. Poderá definir o modo como as imagens surgem, no editor de actividades (ver no último capítulo do manual).

Nota:

Se clicar com o botão da direita do rato em cima do nome destes ficheiros, surgirá uma caixa de diálogo onde poderá alterar o movimento e a música do prémio dessa actividade.

Ordem aleatória

As imagens surgem sem ordem definida.

Fundo

Este botão permite alterar a cor de fundo.

Se clicar em cima da imagem de fundo, surgirá uma caixa de diálogo em que poderá escolher o ficheiro da imagem para o fundo.

Nota:

Só faz sentido alterar a cor de fundo se não tiver nenhuma imagem para o fundo.

Usar Música de Fundo

Se escolher esta opção, poderá escolher um ficheiro para ouvir uma música de fundo durante a actividade.

Escolher/Ouvir

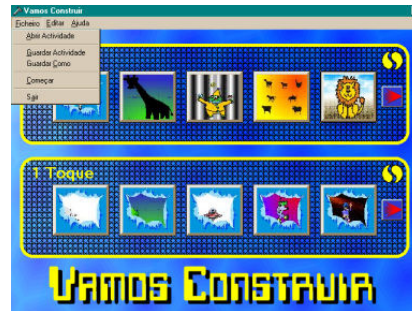
Para escolher e ouvir a música de fundo.

Ligar à próxima actividade

Nesta opção pode escolher a actividade que se seguirá após o utilizador ter “passado por” todas as imagens desta actividade.

Abrir e Guardar Actividades

Pode abrir e guardar as actividades do **Vamos Construir** através do menu Ficheiro.



Ao guardar uma nova actividade, tenha em atenção que deve especificar o tópico em que a nova actividade se insere. Cada Tópico fica guardado numa pasta de ficheiros diferente. Para criar um novo tópico, basta criar uma nova pasta.

Para associar um desenho para o botão do novo tópico crie um ficheiro .gif ou .jpg file (tamanho 90 x 75 pixels) com o mesmo nome da pasta do tópico. O mesmo se passa para o botão de cada actividade_ a imagem deverá ter o mesmo nome da actividade.

Comandos por Teclado

Escape	Para voltar ao ecrã anterior.
Espaço ou 1	Manípulo 1.
Enter ou 2	Manípulo 2.

