

Labirintos 2

Folha de Registos
Manual do utilizador

Folha de registos

Labirintos 2

Data: __/__/____

1º Registo

IDENTIFICAÇÃO: <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO: L A B I - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - S S P B

NOTAS: _____

Data: __/__/____

Transferências de Registo

IDENTIFICAÇÃO: <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO: L A B I - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - S S P B

NOTAS: _____

Data: __/__/____

IDENTIFICAÇÃO: <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
CÓDIGO DE ACTIVAÇÃO: L A B I - <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> - S S P B

NOTAS: _____

Índice

Folha de registos Labirintos 2.....	3
Índice	5
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>	<i>11</i>
Iniciar o programa	15
Dispositivos de entrada e outras opções.....	16
Comandos por Teclado	17
Algumas aplicações para a sala de aulas	18

Introdução

O programa **Labirintos 2** é um programa que permite criar ambientes labirínticos e brincar com os mesmos. Nesta aplicação, os labirintos são actividades em que existe a tarefa de manobrar um objecto através de um determinado ambiente, tendo como objectivo final, conduzir esse objecto ao seu local de destino. O tipo de ambiente pode ser configurado, sendo bastante flexível.

O Labirintos:

- pode gerar sons animações à medida se percorre o labirinto e/ou quando se alcança o destino;
- permite criar uma sequência de labirintos após terminar um labirinto pode-se iniciar outro;
- permite ser utilizado através de diferentes acessos: rato, ecrã táctil, teclado ou manípulos.

Este programa foi desenvolvido com especial fôcus em crianças. No entanto, pode ser utilizado por adultos. Neste caso, leia-se a palavra “adulto” onde a palavra “criança” está escrita.

O Labirintos 2 tem bons resultados quando da sua utilização com um ecrã táctil ou qualquer outro dispositivo de acesso que controle o rato (no restante documento, a palavra “rato” será utilizada para todos os dispositivos que controlem o ponteiro do rato). Também funciona com varrimento, com 1 ou 2 manípulos.

Instalação

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

1 Utilizador: Esta licença permite a utilização do Labirintos 2 em um único computador.

Mais licenças: Para instituições que precisem de instalar o programa Labirintos 2 em mais do que um computador, contacte o seu distribuidor para saber as condições deste tipo de licença.

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

Instalação passo-a-passo

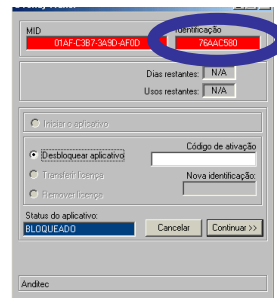
- 1) Ligue o computador e espere até este ter carregado o Windows.
- 2) Sem nenhum programa aberto, introduza o CD de instalação no leitor de CD do computador.
- 3) A instalação deverá iniciar-se em alguns segundos (se não acontecer deve executar o programa "X:\Instalar.exe" onde X representa a letra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

Registo do programa

Ao abrir pela primeira vez o programa Labirintos 2, surge uma janela inicial indicando que o programa está bloqueado. Para activar a licença que adquiriu do programa Labirintos 2 (ou seja, desbloquear o programa), terá de fazer o seu registo. O registo é feito por acesso ao endereço WWW.ANDITEC.PT. O registo terá de ser feito apenas uma vez. Depois de registado, o programa no seu computador pode ser utilizado normalmente, sempre que quiser.

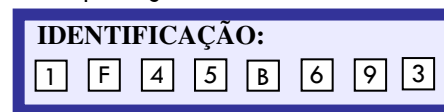
Para registar o programa, siga as instruções passo-a-passo:

Após a instalação do programa Labirintos 2, abra o programa através de **Iniciar -> Sensory -> Labirintos 2**. 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 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:

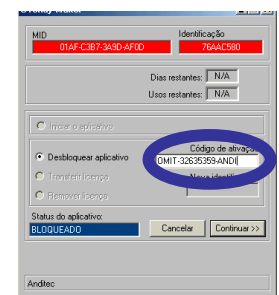
L A B I - 3 2 6 5 3 5 9 3 - S

Escreva o **Código de activação** na Janela de registo do computador onde o Labirintos 2 foi instalado, como na imagem seguinte.

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

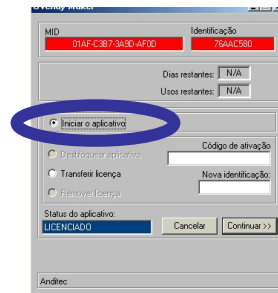
4. Escreva o **Código de activação** na Janela de registo do computador onde o Labirintos 2 foi instalado, como na imagem seguinte.

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



5. **O Labirintos 2 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 Labirintos 2 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 para o computador B.

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

Passo 1

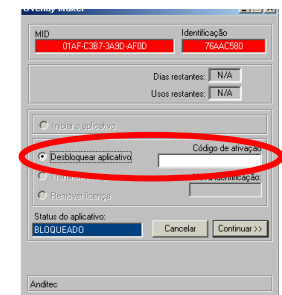
Instale o Labirintos 2 no **computador B**.

Passo 2

Tente abrir o programa através do menu **Iniciar->Programas->Sensory->Labirintos 2**

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 no registo **no computador A**.

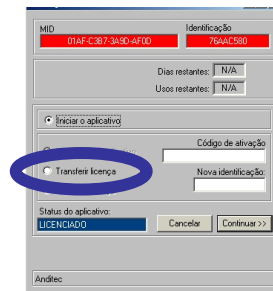
Para desbloquear o Labirintos 2 **no computador B**, necessita introduzir o **Código de Activação para o computador A** e obter este código, prossiga passo-a-passo as instruções.



Computador B

Passo 3

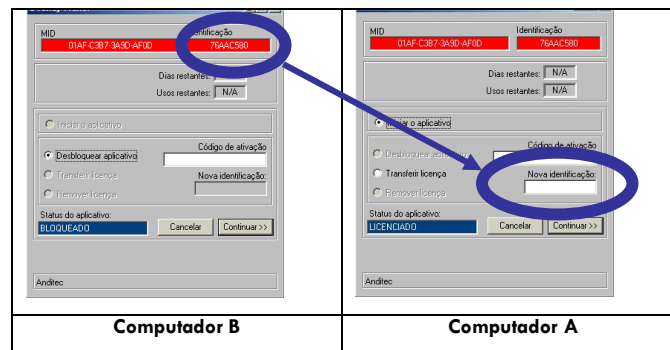
Abra o programa Labirintos 2, **no computador A**. Surgirá a janela de registo, como na figura abaixo. Selecciona a opção **Licença** (assinalado na figura seguinte).



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).

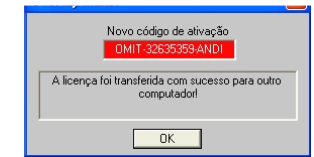
Escreva na **Nova Identificação** a identificação da janela de registo no **computador B**.



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

Passo 4

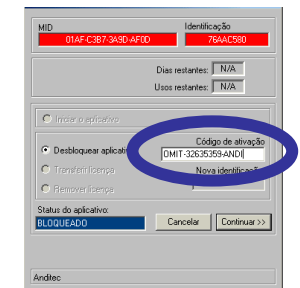
Surgirá uma janela com o código de activação para o computador B, tal como na figura seguinte. **Anote o código na folha de registo do Labirintos 2 (na página 3 deste manual).**



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 o status do programa ficando então bloqueado no **computador A**.

Iniciar o programa

Depois de instalar e registar o Labirintos 2, pode correr o programa, através do menu:

Iniciar->Programas->Sensory->Labirintos 2

O Labirintos 2 aparecerá e, depois de uma animação, o respectivo ecrã principal:



Escolha o nível de dificuldade (1, 2 ou 3) e clique num dos botões desse nível, para experimentar um dos labirintos.



Para voltar ao ecrã principal, carregue na tecla Esc.

O Labirintos traz diversos labirintos, com vários temas, que pode experimentar.



Para se familiarizar com as potencialidades e funcionamento do programa Labirintos 2, experimente abrir outros labirintos disponíveis.

Dispositivos de entrada e outras opções

Há três formas de controlar o Labirintos 2. Estas opções estão configuradas no menu Opções (no canto superior direito do ecrã principal).



Usando o **rato**, **ecrã tátil** ou qualquer outro dispositivo de entrada.



Usando o **teclado de conceitos**;

Para usar o teclado de conceitos, escolha o símbolo do teclado de conceitos. O Labirintos 2 inclui as grelhas necessárias para a utilização do teclado de conceitos, de acordo com os comandos de teclado descritos na página 17 deste manual.



Usando **1 ou 2 manípulos**.

Se estiver a usar apenas um manípulo, o tempo de varrimento permite estabelecer o tempo de atraso do manípulo. Para tal, escreva o tempo (em segundos) entre cada passo.



É possível com esta opção, activar ou desactivar o som nas actividades dos Labirintos. A opção predefinida é *Ligado*.

Comandos por Teclado

Para controlar o programa Labirintos 2 através de um teclado, pode usar os seguintes comandos:

Escape	Esta tecla permite sair do menu actual e voltar ao anterior. Se continuar a pressioná-la, o programa regressará, eventualmente, ao ecrã principal.
1	Manípulo 1
2	Manípulo 2
^ ou 6	Mover o objecto para cima.
v ou V	Mover o objecto para baixo.
< ou ,	Mover o objecto para a esquerda.
> ou .	Mover o objecto para a direita.
F1	Esta tecla pode ser usada para chamar a Ajuda do programa.

Algumas aplicações para a sala de aulas

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

Educação

A capacidade deste programa em desenvolver actividades específicas, associando imagens e sons, permite ser utilizado num conjunto de actividades pedagógicas. A facilidade de utilização e sons apropriados a acontecimentos, como o começo de uma actividade, a colisão com obstáculos ou o prémio final, reforça a aprendizagem pedagógica. Como tal, várias actividades podem ser desenvolvidas, de forma a serem utilizadas numa variedade de qualquer grupo específico. O uso de vários dispositivos de som permite a criação de aplicações mais sofisticadas e adaptadas. Todos os exercícios propostos no programa Labirintos ajudam a desenvolver a coordenação óculo-motora, as capacidades de orientação e seguimento visual, e o desenvolvimento da literacia.

Como ferramenta de acesso

O Labirintos permite trabalhar e desenvolver uma variedade de capacidades visuais. O utilizador tem de varrer o ecrã para identificar o objecto que irá mover, bem como o local de destino do mesmo. Pode também treinar-se a discriminação de objectos. Por exemplo, um carro pode ser o objecto que se move, estando o local de destino situado num cenário com vários objectos, o que exige a capacidade de selecção da imagem correcta e o seguimento visual dos objectos em movimento no ecrã, e as capacidades de orientação dos utilizadores. A organ

labirintos em 3 níveis de complexidade permite determinar a evolução da funcionalidade do utilizador, na maior parte dos pontos previamente focados.

Para diversão!

Variando as imagens, a complexidade dos caminhos, os prémios e os sons, o Labirintos pode ser usado com carácter lúdico e.g. o que acontecerá quando eu chegar ao destino?