

Jogos de Memória



Jogos de Memória

O programa Jogos de Memória destina-se ao treino da memória. O programa inclui nove actividades diferentes, cinco das quais são visuo espaciais e quatro visuo auditivas. O treino deve ser feito durante 3 ou 5 semanas, 5 dias por semana. O nível de dificuldade adapta-se automaticamente aos resultados do utilizador. Os Jogos de Memória incluem instruções sonoras. O software foi desenhado para crianças entre os 6 e 10 anos de idade e contém diversos sistemas de recompensa para que a criança se sinta motivada e estimulada durante o treino.

Este programa foi desenhado de modo a que os técnicos ou pais possam facilmente controlar o treino, e de modo a que várias crianças o possam usar em paralelo.

Como instalar

1. Ponha o CD na unidade de CDs
2. Clique em “Iniciar”, “Executar”, e “Procurar”.
3. Seleccione a unidade de CDs no “Meu Computador”.
4. Clique no ficheiro “setup.exe” e em “OK”.
5. Escolha o idioma no menu.
6. Responda às perguntas durante a instalação.
7. Reinicie o computador quando a instalação tiver terminado.
8. Para iniciar o programa, clique no ícone dos Jogos de Memória que está no ambiente de trabalho.

Requisitos mínimos do Sistema

PC Pentium 233 Mhz

64 Mb RAM

Windows 98 ou mais recente

Espaço em disco: 45 MB

Placa de som, unidade de CDs

Resolução de ecrã de 800x600 ou mais que 16 bits

Modo de Acesso

Pode utilizar o rato, um ecrã táctil, o teclado, um ou dois manípulos ou um teclado de conceitos como o Intellikeys.

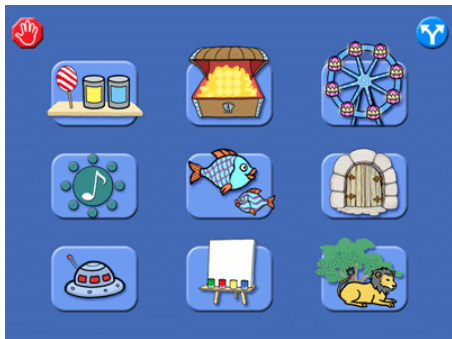
Utilizar o Teclado

Utilize as teclas numéricas, <Espaço>, ou <Enter>

Carregue no <Espaço> para se posicionar nas diversas opções.

Carregue no <Enter> para escolher os números ou activar o objecto seleccionado.

Menu Principal



Encontram-se disponíveis as seguintes opções:

Botão vermelho Sair do programa.

Botão azul Alterar os parâmetros.

Escolha a actividade clicando na imagem correspondente.

Parâmetros



Na janela dos parâmetros encontram-se disponíveis as seguintes opções:

1. Sair e voltar ao ecrã principal.
2. Resultados. Poderá ver os resultados do treino para todas as actividades. Pode também guardar e imprimir os resultados.
3. Menu com música ligada/desligada.
4. Música de introdução ligada/desligada.
5. Dois manípulos. Pode escolher se deseja trabalhar com dois manípulos.
6. Um manípulo. Pode escolher se deseja trabalhar com um manípulo.
7. Tempo de varrimento. Quando é escolhido um manípulo.
8. Cursor extra.
9. Voltar às definições iniciais.
10. Acerca dos Jogos de Memória.
11. Sistema de recompensas ligado/desligado.
12. Visualização da resposta correcta. Pode ligar ou desligar.

13. Visualização do botão de stop ligada/desligada. Se desejar sair do programa sem este botão visível, carregue no <Esc>.
14. Ver o coelho (ajuda) nas actividades.
15. Ver as imagens do diploma criadas durante o treino.
16. Definições especiais. Pode retirar os exercícios que não considerar indicados para a criança.

Perfil do utilizador – Entrada



No menu de entrada poderá escolher as seguintes opções:

- **Apresentação** – enquanto percorre o programa pode ouvir as explicações para aprender a trabalhar correctamente.
- **Nível de Teste 2** – área de teste. Pode utilizar o programa sem que os resultados sejam guardados.
- **Sinal de adição** – criar um novo perfil de utilizador.

- **Sinal de subtracção** – apagar um perfil de utilizador.
- **Alterar imagem** – clique para escolher uma nova imagem do perfil.
- **Teste inicial** – teste para escolher o nível de dificuldade.

Quando houverem muitos utilizadores, utilize as setas para percorrer a lista.

Para sair do programa, utilize o botão vermelho.

Perfil do Utilizador

The image shows a user profile configuration screen with a blue background. At the top, there are two text input fields labeled 'Nome' and 'Palavra-passe'. Below the input fields, there are two square icons for profile pictures, each showing a different character. To the right of the icons are three buttons labeled '3', '4', and '5', each with a small grid icon below the number. Below these are six buttons labeled '1', '2', '3', '8', '9', and '10', each with a small grid icon below the number. At the bottom right, there are two buttons: one with a red 'X' and one labeled 'OK'.

Podem:

1. Escrever o nome do utilizador.
2. Escolher uma palavra passe para limitar o acesso. Noutro caso, deixe em branco.
3. Escolher o nível de dificuldade. O nível 1 é o mais fácil.
4. Escolher se o utilizador é um rapaz ou uma rapariga.
5. Escolher o número de exercícios por actividade.

- Escolher o número de semanas que vai durar o treino.

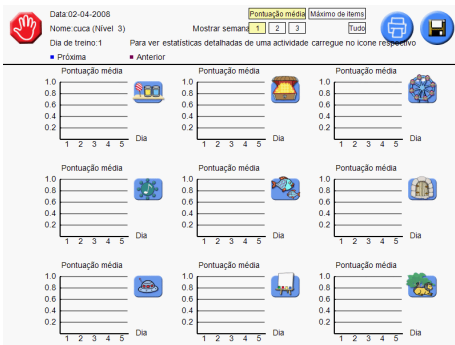
Prima OK para terminar.

Teste Inicial



Antes de criar um novo utilizador, pode fazer um teste inicial à criança. Este teste consiste em ouvir números de 1 a 9. A criança terá que carregar nos números na mesma ordem em que os ouviu. Após esta sequência, a criança terá que carregar nos números na ordem inversa em que os ouve. O teste termina quando a criança chega ao seu limite (começa a errar). No fim do teste, é indicado o nível mais adequado para a criança. É claro que há que ter em conta com outros factores, como o modo como a criança lida com as derrotas. Se for negativo, é aconselhável começar por um nível mais fácil.

Resultados



O ecrã dos resultados pode ser visualizado a partir do ecrã dos parâmetros. Os resultados podem ser guardados no disco ou impressos.

Pode ver a pontuação média ou o máximo de itens conseguido.

Pode ver cada semana ou os resultados totais para todas as semanas.

Clique no ícone de cada actividade para ver os resultados.

Exercícios

Latas



As latas piscam numa determinada ordem. Recorde a ordem e clique nas latas na mesma ordem.

Baú do Tesouro



Depois de ouvir os números, clique nos números na mesma ordem. Passado um pouco, ser-lhe-á pedido para clicar nos números na ordem inversa em que os ouviu.

Roda Gigante



Enquanto a roda gigante roda, as cabines acendem a luz numa determinada ordem. Recorde-se da ordem e clique nas cabines na mesma ordem em que acenderam as respectivas luzes.

Sons de Animais



Quando acende uma luz, ouve-se o som de um animal. Tente lembrar-se em que ordem ouve os diferentes sons. Clique na luz correspondente ao som do animal que está no centro do ecrã.

Aquário



Os peixes deitam bolhas numa ordem específica. Tem que carregar nos peixes na mesma ordem em que eles deitaram as bolhas.

O Pintor



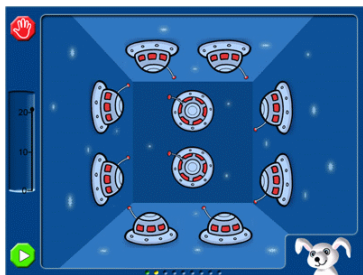
Ouça a sequência de cores. Clique nas latas com as cores correspondentes na mesma ordem em que as ouviu. Se escolher a sequência correcta, aparece uma imagem no quadro.

Casa Assombrada



Recorde a ordem em que ouviu os números, e selecione-os na ordem inversa.

Naves Espaciais



As naves espaciais acendem as luzes com uma determinada sequência. Clique nas naves na mesma ordem em que as luzes acenderam.

Jardim Zoológico



Os animais movem-se e emitem um som por uma determinada ordem. Clique nos animais na mesma ordem.