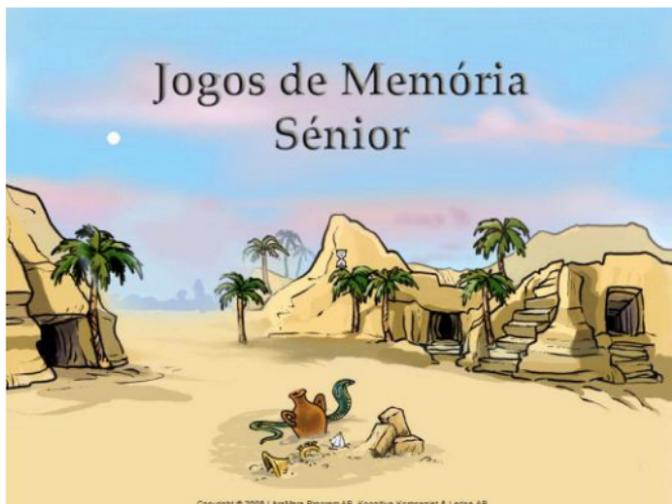


Jogos de Memória Sénior



Jogos de Memória Sénior

O programa Jogos de Memória Sénior 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, 4 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 jovens adultos e contém diversos sistemas de recompensa para que o utilizador se sinta motivado e estimulado 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 vários utilizadores o possam usar em paralelo.

Como instalar

1. Ponha o CD na unidade de CDs
2. Clique em “Iniciar”, “Executar”, e “Procurar”.
3. Selecciona 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 Sénior 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, o teclado standard, um ecrã táctil, 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

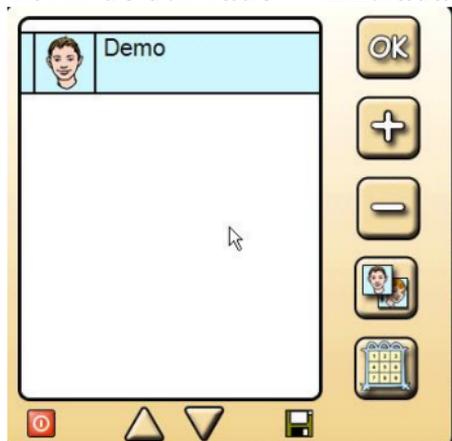


Na janela dos parâmetros encontram-se disponíveis as seguintes opções:

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. O melhor do dia. Pode ver os resultados do dia, a melhor evolução e a pontuação total.
4. Menu com música ligada/desligada.
5. Música de introdução ligada/desligada.
6. Sistema de recompensas ligado/desligado.
7. Visualização do botão de stop ligada/desligada. Se desejar sair do programa sem este botão visível, carregue no <Esc>.
8. Visualização da resposta correcta. Pode ligar ou desligar.
9. Visualização das teclas na actividade do piano.
10. Ver pontuação.

11. Definições especiais. Pode retirar os exercícios que não considerar indicados para o utilizador.
12. Acerca dos Jogos de Memória Sénior.
13. Voltar às definições iniciais.

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

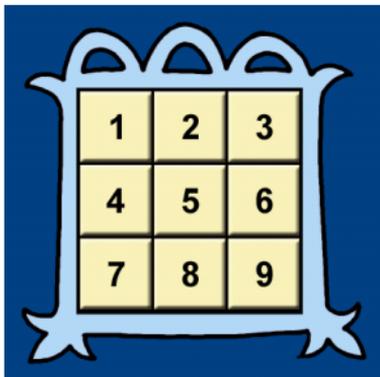


Pode:

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

Prima OK para terminar.

Teste Inicial



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

Resultados



Data 03-10-2008

Nome Demo (Nível 3)

Dia de treino: 4

Para ver estatísticas detalhadas de uma actividade carregue no ícone respectivo

Pontuação média

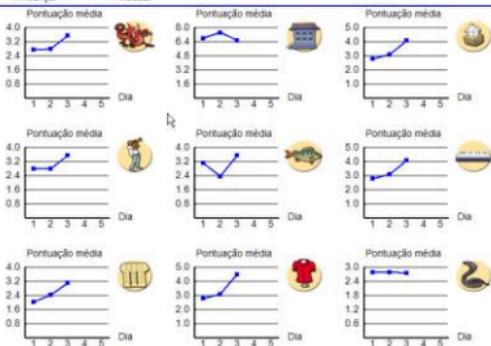
Máximo de itens

Mostrar semana: 1 2 3 4 5 Total



Avançar

Recuar



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

Lâmpadas Chinesas



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

Casa



Depois de ouvir os números, clique nos números na mesma ordem em que os ouviu.

Sarcófago



Vai ouvir letras e números alternadamente. Terá que clicar primeiro nas letras pela ordem em que as ouviu, e depois nos números também na ordem em que os ouviu.

Músicos



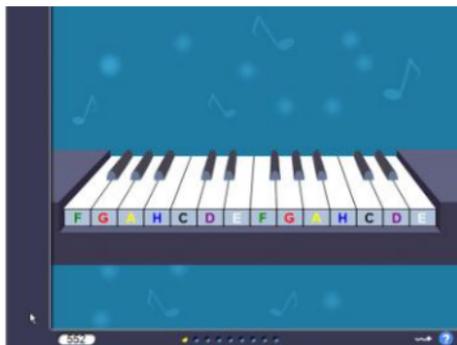
Veja os músicos a tocar. Clique nos músicos na mesma ordem em que eles tocaram.

Aquário



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

Piano



Reproduza a sequência de teclas.

Hieróglifos



Recorde a ordem em que os hieróglifos são seleccionados, e reproduza essa sequência.

Loja de Vestuário



Ouçã a sequência de cores. Clique nas peças de vestuário com as cores correspondentes na mesma ordem em que as ouviu.

Selva



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

Final



No final do dia, tem a recompensa que é jogar um jogo. Terá tantas mais vidas para utilizar quanto for melhor o resultado.