

# 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. 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 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.

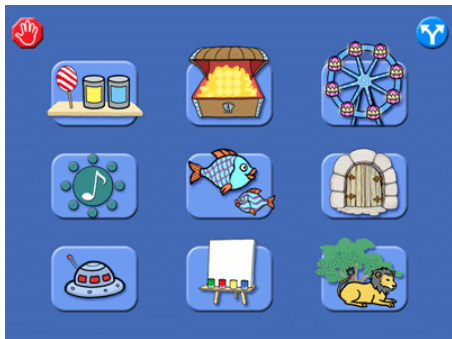
### **Utilizar o Teclado**

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 blue rectangular interface for creating a user profile. At the top, there are two white input fields labeled 'Nome' and 'Palavra-passe'. Below the 'Nome' field are two small square icons: one of a boy and one of a girl. To the right of these icons are three buttons labeled '3', '4', and '5', each with a small grid icon below the number. Below the 'Palavra-passe' field is a numeric keypad with buttons for '1', '2', '3', '8', '9', and '10'. At the bottom right of the interface are two buttons: one with a red 'X' and another 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.

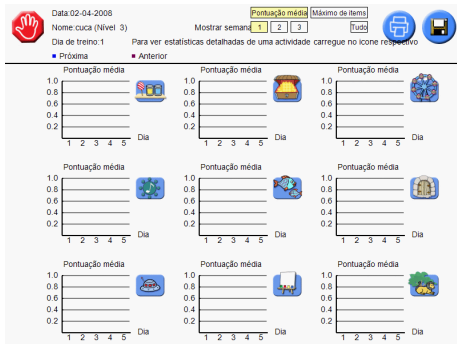
## Teste Inicial



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



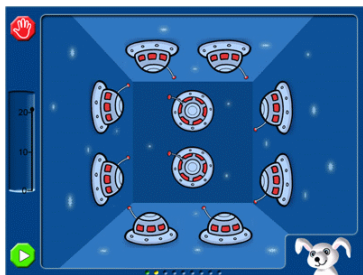
Ouça a sequência de cores. Clique nas latas com as cores correspondentes na mesma ordem em que as ouviu. Se escolher a sequência correcta, aparece uma imagem no quadro.

## 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.