

Boardmaker 7 Editor

Manual do usuário

Manual do usuário Boardmaker 7 Editor

Versão 1.0.3

12/2021

Todos os direitos reservados.

Copyright © Tobii AB (publ)

Este documento não pode ser reproduzido, armazenado em sistemas de recuperação ou transmitido de nenhuma forma e por nenhum meio (eletrônico, fotocópia, gravação ou outros), sem o consentimento prévio por escrito do fabricante.

A proteção sobre os direitos autorais inclui todas as formas e tipos de materiais e informações permitidos por estatuto ou legislação, incluindo, sem limitação, a materiais gerados pelos programas de software exibidos na tela como captura de tela, menus, etc.

As informações contidas neste documento pertencem à Tobii Dynavox. É proibida a reprodução total ou parcial sem a autorização prévia por escrito da Tobii Dynavox.

Os produtos mencionados neste documento podem ser marcas registradas e/ou comerciais dos respectivos proprietários. O fabricante e o autor não se responsabilizam por essas marcas.

Tendo sido tomadas todas as precauções cabíveis na elaboração deste documento, o fabricante e o autor não se responsabilizam por erros ou omissões, ou ainda por danos resultantes do uso das informações neste contidas ou do uso de programas e código-fonte presentes. O fabricante e o autor não serão responsáveis, em nenhuma hipótese, por lucros cessantes ou outro tipo de prejuízo comercial causado ou considerado causado direta ou indiretamente por este documento.

Conteúdo sujeito a alterações sem aviso prévio.

Consulte o site da Tobii Dynavox

www.TobiiDynavox.com para obter atualizações deste manual.

Informações de Contato:

Tobii Dynavox AB
Karlsrovägen 2D
182 53 Danderyd
Suécia

+46 8 663 69 90

Tobii Dynavox LLC
2100 Wharton Street Suite 400
Pittsburgh, PA 15203
EUA

+ 1-800-344-1778

Tobii Dynavox Ltd.
Sheffield Technology Parks
Cooper Buildings
Arundel Street
Sheffield S1 2NS
Reino Unido

+46 8 663 69 90

TingDao Electronics Science & Technology (Suzhou) Co., LTD
Unit 11/12, Floor 3, Building B, No.5 Xinghan Street, SIP, Suzhou
P.R.China 215021

+86 512 69362880

Sumário

1	Introdução	6
2	Guia de inicialização	7
2.1	Entrar	7
2.2	Painel de controle	7
2.2.1	Painel de controle — Recentes	7
2.2.2	Painel de controle — My Boardmaker	7
2.3	Editor	9
2.4	Reprodução de atividades	9
2.4.1	Boardmaker 7 Student Center	9
2.4.2	Atividades do Boardmaker no TD Snap	10
3	Ferramentas e elementos essenciais	12
3.1	Editor	12
3.2	Barra de ferramentas	13
3.3	Painel de páginas	13
3.4	Configurações de atividade	14
3.5	Painel de propriedades	15
3.5.1	Alinhamento	15
3.5.2	Fonte	17
3.5.3	Tipo	18
3.5.4	Conteúdo	18
3.5.5	Plano de fundo	21
3.5.6	Estilo	21
3.5.7	Estado	21
3.5.8	Avançado	22
3.6	Painel de símbolos	22
3.7	Boardmaker 7 Editor Modos de software	23
3.8	Organização de atividades	24
3.8.1	Criar uma pasta e adicionar atividades	24
3.8.2	Renomear uma atividade	24
3.8.3	Renomear uma página	24
3.9	Atualização dos aplicativos Boardmaker 7	24
3.9.1	Gerenciamento de atualizações com o TD Updater	25
4	Modelos	26
4.1	Criar uma nova atividade	26
4.2	Criar uma nova página a partir de um modelo	27
4.3	Meu currículo escolar	27
4.3.1	Core First Communication Book	28
5	Abrir os arquivos do Boardmaker v5 e v6	29
6	Desenhar e organizar objetos de página	31
6.1	Propriedades da Página	31
6.2	Criar uma Grade de objetos	32
6.3	Ferramentas adicionais de edição	32
7	Botões	34
7.1	Adicionar um símbolo a um botão	34
7.2	Botões padrão	34
7.2.1	Propriedades do botão padrão	34

7.3	Botões de grupo.....	35
7.3.1	Criar um botão de grupo	35
7.3.2	Adicionar símbolos a um botão de grupo	36
7.3.3	Adicionar uma etiqueta a um botão de grupo.....	36
7.3.4	Redimensionar e reposicionar objetos em um botão de grupo	36
7.3.5	Propriedades do botão do grupo	37
7.4	Botões de representação.....	37
7.4.1	Desenhar um botão de representação	37
7.4.2	Propriedades do botão de representação	37
7.4.3	Alterar um símbolo de representação	38
7.5	Botões de previsão de palavras.....	38
7.5.1	Desenhar um botão de previsão de palavras.....	38
7.5.2	Propriedades do botão de previsão de palavras	39
7.6	Botões de destino	39
7.6.1	Desenhar um botão de destino	39
7.6.2	Propriedades do botão de destino	39
7.7	Botões de forma livre.....	39
7.7.1	Desenhar um botão de forma livre	39
7.7.2	Propriedades do botão de forma livre	39
7.8	Hotspots.....	39
7.8.1	Desenhar hotspots retangulares	40
7.8.2	Desenhar hotspots de forma livre	40
7.8.3	Propriedades do hotspot.....	40
7.9	Formas de botão.....	40
7.9.1	Ferramenta Formas	40
7.9.2	Configuração de forma - Propriedades do botão.....	40
8	Símbolos.....	41
8.1	Pesquisar símbolos.....	41
8.1.1	Configurações de pesquisa de símbolo	41
8.2	Propriedades do símbolo	42
8.3	Editar Símbolos	42
9	Etiquetas.....	45
9.1	Desenhar uma etiqueta	45
9.2	Propriedades da etiqueta.....	45
10	Linhas	46
10.1	Propriedades da linha.....	46
11	Objetos avançados.....	47
11.1	Janelas de mensagens.....	47
11.1.1	Desenhar uma Janela de mensagem	47
11.1.2	Propriedades da Janela de mensagem.....	47
11.2	Vídeos	48
11.2.1	Criar um objeto de vídeo.....	48
11.2.2	Propriedades de vídeo	48
11.3	Caixas de grupo.....	48
11.3.1	Propriedades da caixa de grupo.....	49
11.4	Caixas de seleção e botões de opção.....	49
11.4.1	Propriedades da caixa de seleção e do botão de opção	49
11.5	Caixas de texto	49
11.5.1	Propriedades da caixa de texto	49

11.6	Objetos de controle de guia	50
11.6.1	Propriedades de controle de guia	50
11.7	Ordem de digitalização	50
12	Criar PDF (Imprimir)	51
13	Editor de Rich Text.....	52
14	Ações.....	53
14.1	Adicionar ações a um objeto	53
14.2	Editor de ações	53
14.3	Categorias de ação	55
14.4	Pesquisa de ações	56
15	Propriedades da atividade.....	57
16	Configurações do usuário.....	58
17	Métodos de acesso.....	60
17.1	Toque simples.....	60
17.2	Entrada por toque	60
17.3	Saída por toque	60
17.4	Varredura	60
17.5	Pausa no mouse	61
17.6	Interação por olhar	61
Apêndice A	Ações	63
Apêndice B	Palavras comuns	65

1 Introdução

Bem-vindos ao Boardmaker 7 Editor, o futuro da família de softwares Boardmaker! Equipado com uma intensa coleção de modelos poderosos, uma interface eficiente para novos usuários, integração com o myBoardmaker.com, além de uma vasta gama de ferramentas que economizam tempo, o Boardmaker 7 Editor oferece tudo o que você precisa para atender rapidamente às necessidades dos seus alunos.

- **Fácil de aprender e usar** - Boardmaker 7 Editor conta com uma nova interface intuitiva e gerenciamento simples de páginas.
- **Crie rapidamente atividades envolventes** - Escolha dentre centenas de modelos poderosos e fáceis, escolha soluções rápidas para criar para seus alunos.
- **Uma nova versão de um antigo queridinho** - Importe seus quadros do Boardmaker Versão 5 e 6 e utilize o Boardmaker 7 Editor para editá-los, imprimi-los e compartilhá-los.
- **Integração sem fronteiras com o myBoardmaker.com** - Baixe seus arquivos online para editá-los no Boardmaker 7 Editor.

2 Guia de inicialização

2.1 Entrar

Se você já for assinante, selecione **Entrar** para inserir seu e-mail e sua senha.

Se você comprou uma licença vitalícia, selecione **Inserir chave de licença** para inserir as informações da sua licença.

Selecione **Teste grátis** para experimentar antes de comprar!



Alguns usuários distritais podem não receber a solicitação para entrar ou fornecer as informações da licença.

2.2 Painel de controle

O painel de controle é o centro principal de acesso e criação de atividades. Ele permite acesso às atividades armazenadas no seu computador e no myBoardmaker.com, bem como aos botões para as principais tarefas do Boardmaker 7 Editor:

- **Novo...** — cria uma nova atividade em branco ou uma nova atividade baseada em um modelo.
- **Abrir...** — abre uma atividade existente armazenada no seu computador.
- **Comunidade** — Abre o myBoardmaker.com no seu navegador, onde você pode encontrar atividades compartilhadas por outros membros da comunidade.



Você precisa estar logado na sua conta myBoardmaker.com para acessar a Comunidade. Você pode criar uma conta gratuitamente.

2.2.1 Painel de controle — Recentes

As atividades abertas mais recentemente são exibidas na tela Recentes do Painel de controle. Posicione o cursor sobre qualquer atividade para acessar as opções Editar e Reproduzir.

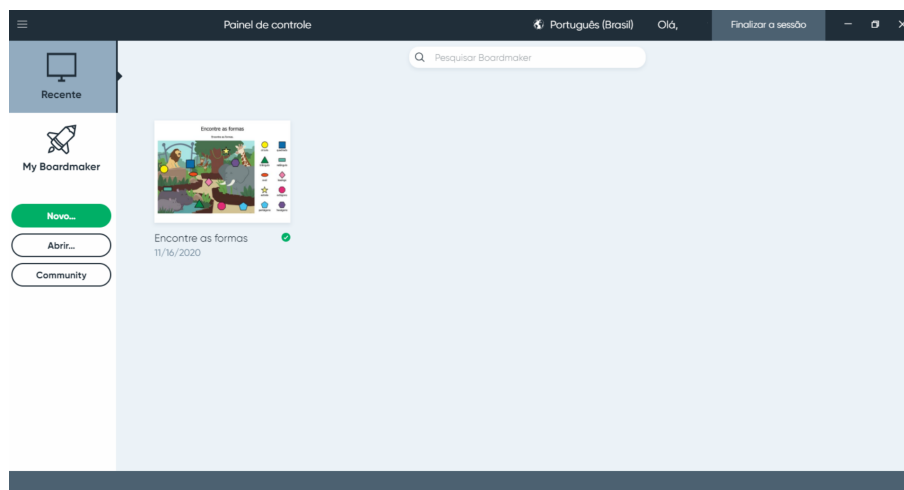


Figura 2.1 Painel de controle — Recentes

2.2.2 Painel de controle — My Boardmaker

O **My Boardmaker** mostra suas atividades armazenadas no seu myBoardmaker.com e/ou computador. Faça login usando o endereço de e-mail e senha associados à sua conta myBoardmaker.com para acessar suas atividades online. Caso você não tenha uma conta myBoardmaker.com, selecione **Criar conta** para criar uma conta gratuita.



A Tobii Dynavox unificou o acesso por conta a nossos sites e aplicativos tais como: GoBoardmaker.com, myTobiiDynavox.com, efunding.TobiiDynavox.com, myMessageBanking.com, Boardmaker 7 Student Center, TD Snap, Compass, Snap Scene e ALL. Se você tiver uma conta ativa em qualquer um destes sites ou aplicativos da Tobii Dynavox, o mesmo e-mail e senha podem ser utilizados para acessar o myBoardmaker.com.

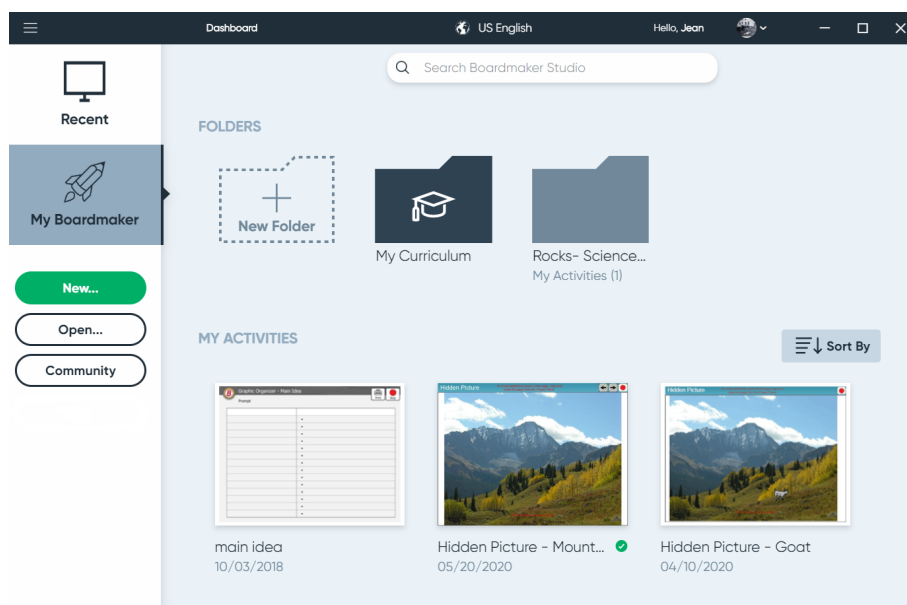


Figura 2.2 Painel de controle — My Boardmaker

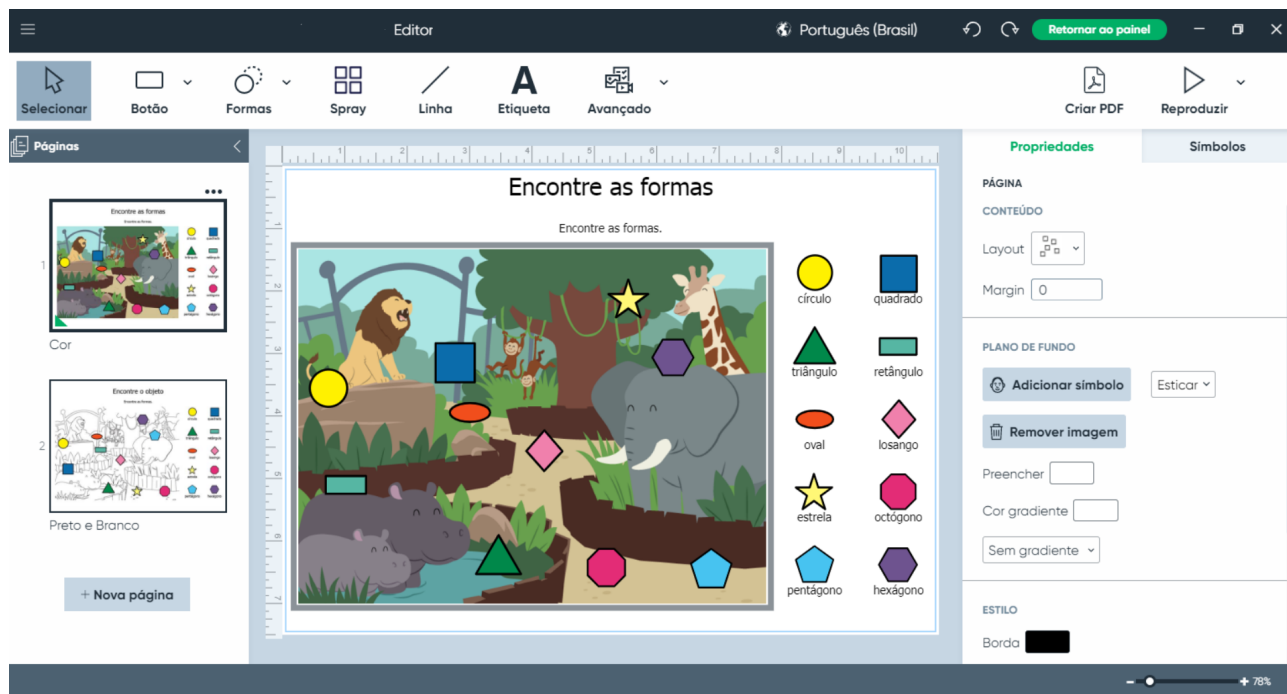
As atividades encontradas na seção *My Boardmaker* do painel de controle são os arquivos disponíveis na sua conta myBoardmaker.com.

- As pastas existentes no myBoardmaker.com também são exibidas em Painel de controle — My Boardmaker. Selecione uma pasta para pesquisar as atividades que estão nelas.
- As atividades com o ícone  estão disponíveis no myBoardmaker.com e no seu computador. Estas atividades estão prontas para reprodução ou edição no Boardmaker 7 Editor a qualquer momento, mesmo que você esteja offline. As alterações feitas nesses arquivos no Boardmaker 7 Editor serão sincronizadas com o arquivo no myBoardmaker.com da próxima vez que você estiver conectado à internet.
- As atividades que não tiverem o ícone  estarão apenas no myBoardmaker.com. Assim, ainda não é possível trabalhar com elas no Boardmaker 7 Editor ou acessá-las enquanto estiver offline. Para disponibilizar essas atividades para reprodução ou edição no Boardmaker 7 Editor, posicione o cursor sobre a atividade e selecione **Download**. Após um breve processo de conversão, a atividade será disponibilizada para reprodução ou edição.



Você deve ter uma conexão ativa com a Internet e estar logado em sua conta myBoardmaker.com.

2.3 Editor



O Editor é o espaço de trabalho no qual você pode editar, visualizar e reproduzir suas atividades.

2.4 Reprodução de atividades

Os modos Visualização e Reprodução Boardmaker 7 Editor foram criados para testar a atividade que você está editando ou apresentar instruções de grupo quando conectados a um quadro branco interativo.

Os alunos devem reproduzir as atividades pelos aplicativos Boardmaker 7 Student Center ou TD Snap.



Para gerenciar alunos e passar atividades no aplicativo Boardmaker 7 Student Center é necessário ser um assinante.

2.4.1 Boardmaker 7 Student Center

O aplicativo Boardmaker 7 Student Center foi projetado para ajudar os educadores a passar tarefas e encontrar atividades para seus alunos na web. Os alunos recebem acesso individual às atividades passadas e podem utilizar qualquer dispositivo no qual o aplicativo Boardmaker 7 Student Center esteja instalado.

Para informações mais detalhadas, consulte o Manual do usuário do Boardmaker 7 Student Center.

- Acessibilidade - personalize as configurações do método de acesso dos alunos uma única vez, e eles poderão acessá-las todas as vezes que entrarem no aplicativo.
- Monitoramento - os professores podem monitorar o progresso dos alunos quando aplicarem atividades ativas por desempenho.
- Ferramentas do professor - aplicar atividades, gerar relatórios e mais pelo myBoardmaker.com

- Uso gratuito - a instalação e uso do aplicativo Boardmaker 7 Student Center são gratuitos em um número ilimitado de dispositivos!

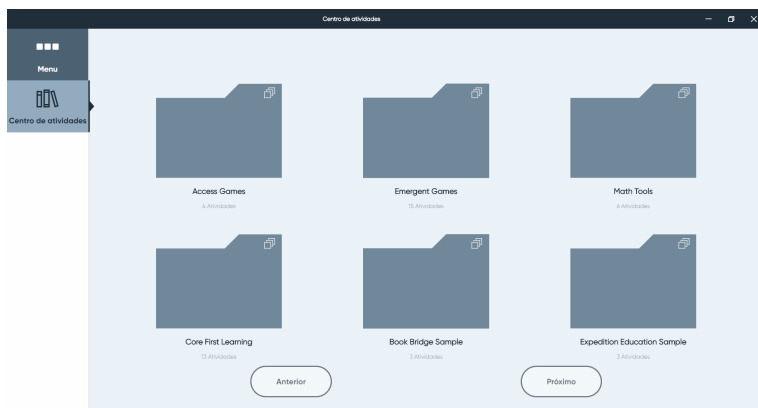


Figura 2.3 Boardmaker 7 Student Center

2.4.2 Atividades do Boardmaker no TD Snap



É altamente recomendado que todos os alunos reproduzam as atividades do Boardmaker no Boardmaker 7 Student Center. O Boardmaker 7 Student Center oferece muitos benefícios, incluindo listas de aplicação de atividades, monitoramento de desempenho e fidelidade de atividade superior à atividade.

Os alunos podem reproduzir as atividades do Boardmaker no TD Snap. O TD Snap importa as atividades do Boardmaker da pasta Atividades do Snap na conta Tobii Dynavox do aluno. Se você for um educador e quiser atribuir atividades para serem usadas no TD Snap, pode compartilhar as atividades com as contas Tobii Dynavox dos alunos ou com um grupo ao qual eles tenham acesso, e depois, pedir que os pais ou responsável movam essas atividades para uma pasta adequada.

Consulte o [Manual do usuário do Snap Core First](#) para detalhes e instruções sobre como reproduzir atividades do Boardmaker no TD Snap.



O monitoramento de atividades ativadas por desempenho não está disponível no TD Snap.

Algumas ações do Boardmaker não funcionam no TD Snap:

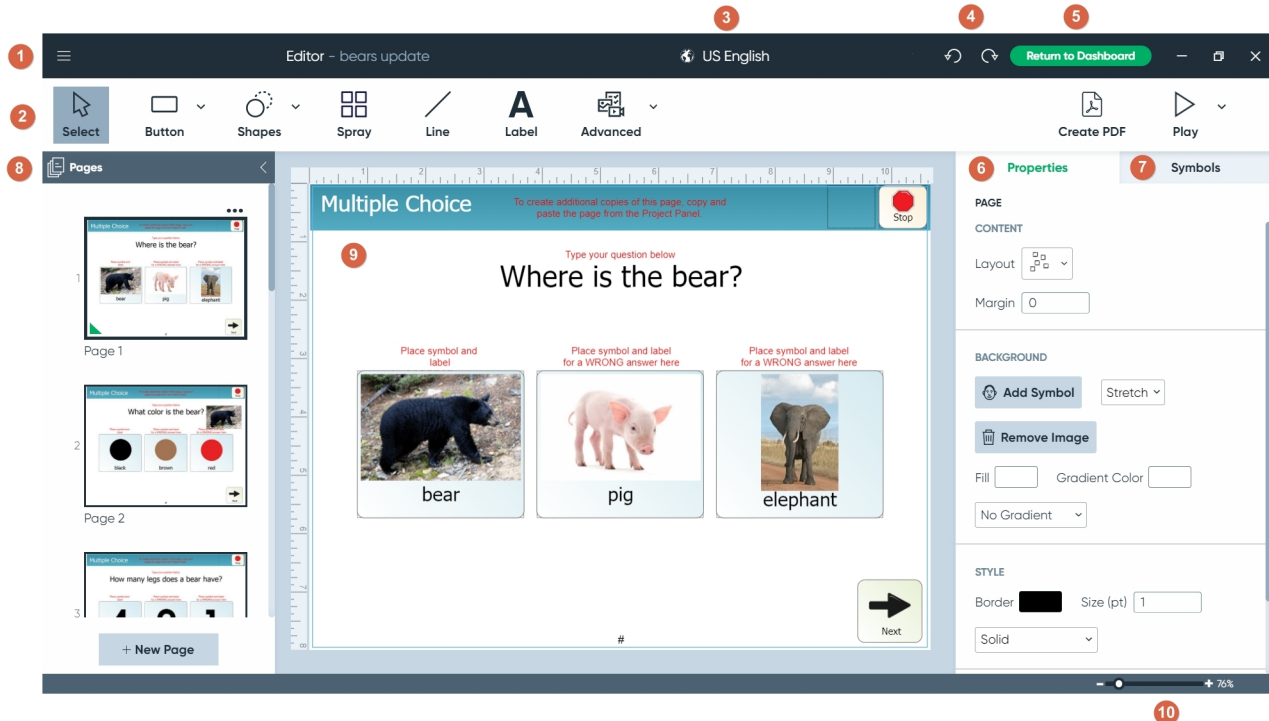
ApplySpeechStyle	Alcance
ChangeWordForm	Imprimir
ChangeWordVariant	PrintMessageWindow
DoEmphasis	PrintProject
DoPitch	Taxa
DoRate	SaveText
DoSpell	SaveTextAs
DoVoice	SaveToTextFile
DoVolume	SaveWordList
FileNew	SetAccessMethod
Fonte	SetBooleanSetting
FontFace	SetNumberSetting
GetMessageFileName	SetStringSetting
InsertImage	SetVoice
InsertPause	SpeechVolume

InsertSoundFile
InsertSpeechEffect
IsPartOfSpeech
IsWordInDictionary
LoadText
LoadTextAndSymbolate
LoadTextFromFile
LoadWordList
NewPageFromTemplate
NewSpeechStyle
PerfEvent

SpellCheck
SpellMode
SymbolateText
SymbolateWhat
SymbolateWords
SymbolsForWord
SymbolsFromTag
TransformWord
Voz
WordsFromTag
WriteTextToFile

3 Ferramentas e elementos essenciais

3.1 Editor



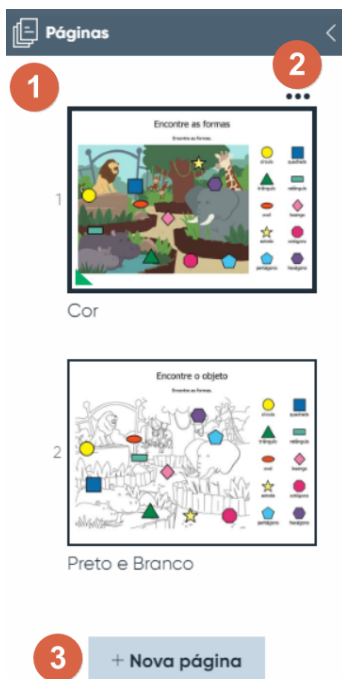
Nome	Descrição
1 Menu Arquivo	Salvar, Abrir, Importar, Configurações do usuário, Configurações e Propriedades de atividade, Ajuda, entre outras.
2 Barra de ferramentas	Contém as ferramentas de edição e desenho, além de Impressão e Reprodução.
3 Idioma	Define idioma do software.
4 Desfazer e refazer	Desfaz e refaz a última alteração feita na atividade.
5 Retornar ao painel	Fecha a atividade atual e vai para o Painel de controle.
6 Painel de propriedades	Visualiza e edita propriedades do(s) objeto(s) selecionado(s).
7 Painel de símbolos	Pesquisa símbolos, fotos na web ou imagens carregadas para a sua pasta Minha mídia no myBoardmaker.com para adicionar à sua atividade.
8 Painel de páginas	Exibe as páginas da atividade atual.
9 Espaço de trabalho do editor	Área onde você cria e edita sua(s) página(s).
10 Controle de zoom	Ajusta a visualização do espaço de trabalho.

3.2 Barra de ferramentas

Nome	Descrição
 Seletor 1	Selecione objetos na página ou a própria página.
 Botão 2	Cria um botão. Tipos de botões disponíveis: Padrão, Grupo, Previsão de palavras, Destino, Representação, Hotspot, Botão de forma livre, Hotspot de forma livre.
 Formas 3	Cria botões de diversos formatos.
 Spray 4	Reproduz as cópias de um objeto selecionado em uma grade.
 Linha 5	Desenha uma linha horizontal, vertical ou diagonal.
 Etiqueta 6	Cria uma nova etiqueta de texto.
 Avançado 7	Cria um dos seguintes objetos: Janela de mensagens, Vídeo, Caixa de grupo, Caixa de marcação, Botão de rádio, Caixa de texto, Controle de guia, Digitalização.
 Criar PDF 8	Cria um PDF da sua atividade. Depois, o PDF pode ser impresso.
 Reproduzir 9	Entre no Modo de reprodução para reproduzir sua atividade desde o início ou em Visualizar página para reproduzir apenas a página atual.

3.3 Painel de páginas

O Painel de páginas exibe as páginas da atividade atual. (Consulte a seção 3.8 *Organização de atividades*, página 24)



	Nome	Descrição
1	Páginas	Seleciona uma página para visualizar no espaço de trabalho.
2	Opções de página	 Selecione para fazer uma cópia da página, excluí-la ou editar as variáveis compartilhadas.
3	Nova página	Adiciona uma nova página à sua atividade. Você pode criar uma página em branco, copiar uma página de outra Atividade, ou copiar uma página de um modelo.



Selecione a seta para esquerda  para reduzir o Painel de páginas. Isso permite que você tenha uma visão maior da página atual no espaço de trabalho. Para expandir o Painel de páginas, selecione a seta para direita



3.4 Configurações de atividade

Algumas atividades na tela (interativas) possuem configurações que controlam o funcionamento da atividade. Em muitos casos, você vai personalizar e adicionar conteúdos a uma atividade através das Configurações de atividade, e não editando a página. Se você criou uma atividade na tela a partir de um modelo, certifique-se de verificar as Configurações de atividade antes de começar a editar as páginas.



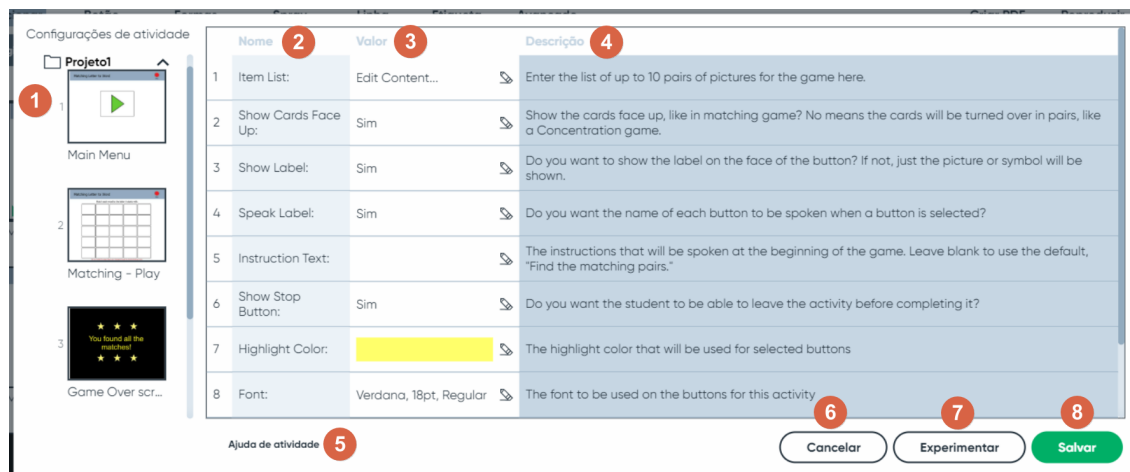
As atividades que usam as Configurações de atividade para os recursos principais abrirão automaticamente a caixa de diálogo Configurações de atividade quando você abrir a atividade no Editor.

1. Selecione **Menu Arquivo > Configurações de atividade** para abrir a caixa de diálogo *Configurações de atividade*.
2. Para cada configuração, selecione a coluna Valor para inserir um valor.



Pode existir configurações diferentes para cada página, bem como para diferentes níveis de atividade. Clique em cada página do Painel de atividades para visualizar as configurações da página (se houver).

3. Para testar suas configurações no Modo Visualização, selecione **Experimentar**.
4. Selecione **Salvar** para salvar suas alterações e retornar ao Editor.



	Nome	Descrição
1	Painel de atividades	Exibe a atividade e as páginas. Clique no nome da atividade na parte superior do Painel de atividades para visualizar as configurações do nível de atividade. Selecione uma página para visualizar as configurações.
2	Coluna nome	Exibe o nome de cada configuração de atividade.
3	Coluna valor	Exibe o valor atual para cada configuração de atividade.
4	Coluna descrição	Exibe uma descrição de cada configuração de atividade. A descrição informa como a configuração é usada na atividade para que você possa defini-la corretamente.
5	Ajuda	Exibe dicas de como usar esta atividade.
6	Botão Cancelar	Descarta suas alterações e retorna ao Editor.
7	Botão Experimentar	Visualiza a atividade no modo de reprodução para testar as configurações de atividade. Quando você terminar de testar e sair do modo de reprodução, a caixa de diálogo Configurações de atividades ainda estará aberta para o caso de você precisar fazer algum ajuste.
8	Botão Salvar	Salva suas alterações e retorna ao Editor.

3.5 Painel de propriedades

As opções encontradas no painel *propriedades* são usadas para personalizar objetos de tela. Quando um objeto (ou a própria página) é selecionado, o painel *propriedades* exibe as opções de propriedades disponíveis para esse objeto.



Os grupos do Painel de propriedades variam dependendo do objeto selecionado. Propriedades comuns que funcionam da mesma forma para diversos tipos de objetos são descritas embaixo. Propriedades exclusivas de cada tipo de objeto são descritas nas seções do objeto.

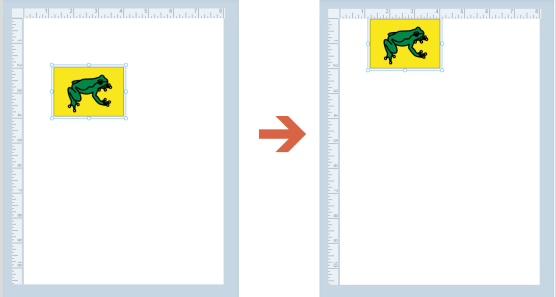
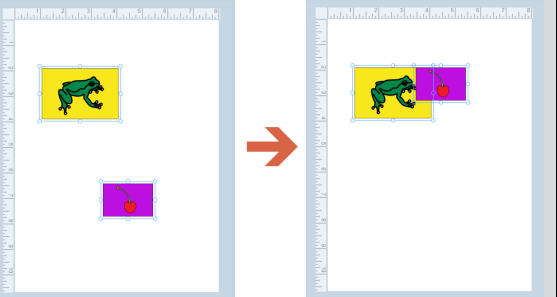
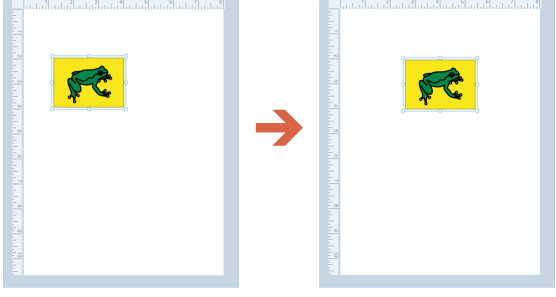
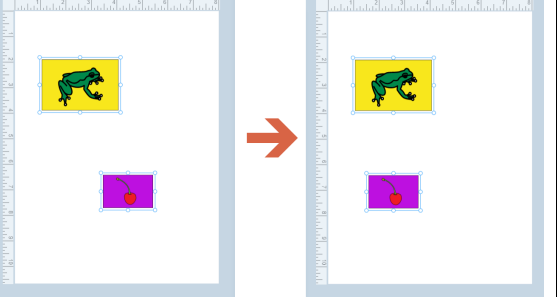
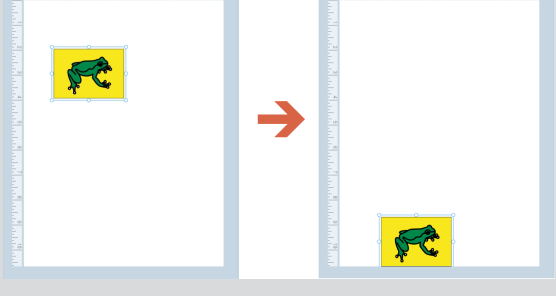
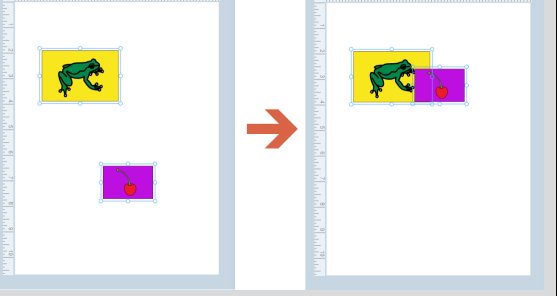
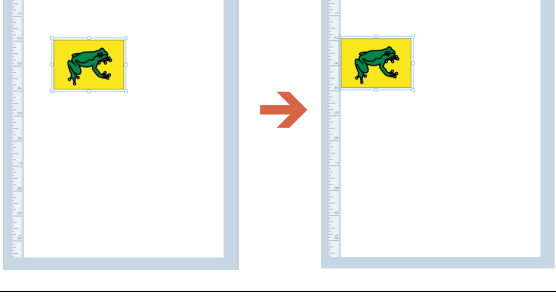
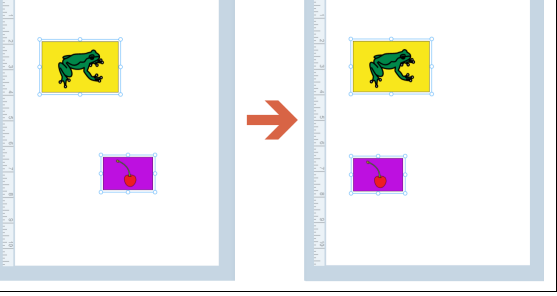
3.5.1 Alinhamento

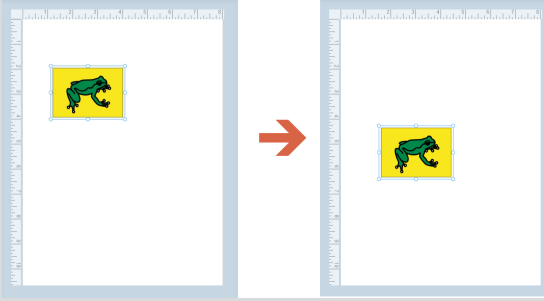
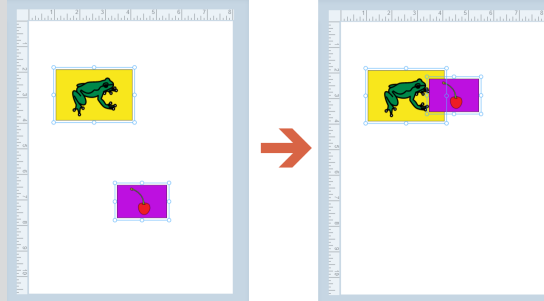
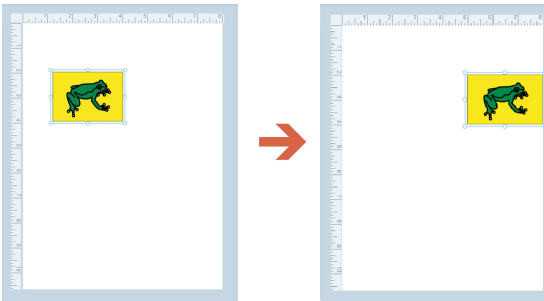
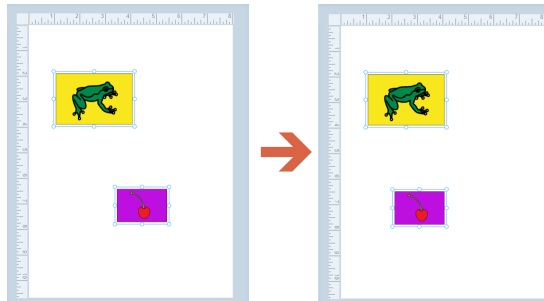
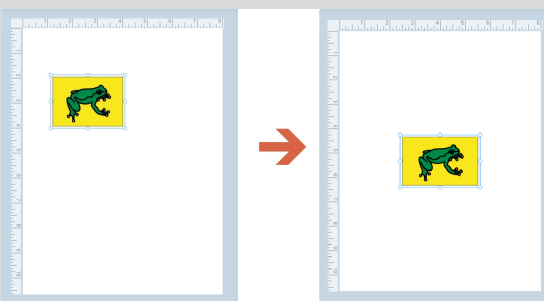
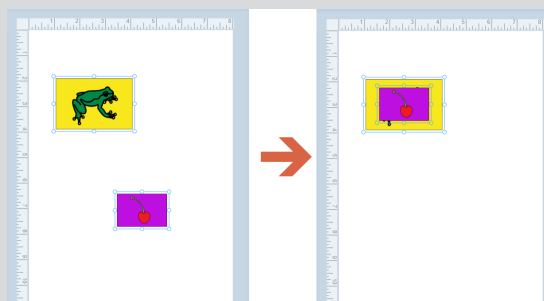
As propriedades de alinhamento orientam o(s) objeto(s) selecionado(s) em relação às dimensões da página ou entre si.

Quando apenas um objeto é selecionado, ele se orienta em relação às dimensões da página. Quando vários objetos são selecionados, eles se orientam em relação ao objeto que foi selecionado primeiro.



Figura 3.1 Ferramentas de alinhamento - superior, centro horizontal, inferior, esquerda, centro vertical, direita, centro, alinhar à grade

Ferra- menta	Um objeto	Vários objetos - botão amarelo selecionado primeiro
 Parte superior		
 Centro horizontal		
 Parte inferior		
 Esquerda		

Ferramenta	Um objeto	Vários objetos - botão amarelo selecionado primeiro
 Centro vertical		
 Direita		
 Centro		
 À grade*		

*A grade da página deve estar ativada. Consulte a seção 16 *Configurações do usuário*

3.5.2 Fonte

As propriedades encontradas na seção Fonte são usadas para definir o texto no objeto selecionado.

- **Fonte** - Escolhe uma fonte no menu.
- **Tamanho da fonte** - Escolhe um tamanho de fonte.
- **Estilo da fonte** - Define o texto atual como negrito, itálico e/ou sublinhado.
- **Alinhamento horizontal** - **Alinha** o texto atual à esquerda, ao centro ou à direita.
- **Alinhamento vertical** - Alinha o texto atual à parte superior, ao centro ou à parte inferior.
- **Cor da fonte** - Escolhe uma cor ou insere um valor hexadecimal ou RGBA para o texto atual.

- **Cor de realce da fonte** - Escolhe uma cor ou insere um valor hexadecimal ou RGBA para o realce atrás do texto atual.



Figura 3.2 Etiqueta com fonte preta e cor de realce verde

3.5.3 Tipo

Propriedade do tipo (apenas botões)

- Escolhe um tipo de botão:
 - *Grupo* - consulte a seção 7.3 *Botões de grupo*.
 - *Padrão* - consulte a seção 7.2 *Botões padrão*.
 - *Representação* - consulte a seção 7.4 *Botões de representação*.
 - *Previsão de palavras* - consulte a seção 7.5 *Botões de previsão de palavras*.

3.5.4 Conteúdo



As propriedades na seção Conteúdo do Painel de propriedades variam dependendo da configuração atual na propriedade Layout, se disponível.

Propriedades de conteúdo - Layout dos botões Padrão e Previsão de palavras

- **Layout** - Escolha o layout para o símbolo e a etiqueta: *Etiqueta na parte superior*, *Etiqueta na parte inferior*, *Apenas símbolo (sem etiqueta)*, *Etiqueta à esquerda*, *Etiqueta à direita*, *Apenas etiqueta (sem símbolo)*.

Propriedades de conteúdo - Layout de forma livre selecionado

- **Layout** - O Layout de forma livre não aplica nenhuma formatação automática. Os objetos podem ser organizados de qualquer maneira.



Figura 3.3 Layout de forma livre

- **Margem** - A quantidade de espaço, em pixels, a ser deixada entre os objetos e a borda da página ou objeto contido.

Propriedades de conteúdo - Layout de centralização automática selecionado

- **Layout** - O layout de centralização automática organiza automaticamente os objetos em linhas ou colunas, centralizados na página ou objeto contido.



Figura 3.4 Layout de centralização automática

- **Margem da grade** - A quantidade de espaço, em pixels, entre os objetos.
- **Organizador** - Organiza os objetos em linhas (horizontalmente) ou colunas (verticalmente).
- **Inserção dinâmica** - A Inserção dinâmica permite visualizar onde o objeto que você está arrastando será posicionado no layout.
 - *Apenas design* - Mostra a inserção dinâmica no Editor, mas não nos modos Visualização e Reprodução.
 - *Sempre* - Mostra a inserção dinâmica no Editor, Modo de Visualização e Modo de reprodução.
 - *Nunca* - Nunca mostra a inserção dinâmica.
- **Margem** - A quantidade de espaço, em pixels, a ser deixada entre os objetos e a borda da página ou objeto contido.

Propriedades do conteúdo da página - Layout de grade automática selecionado

- **Layout** - O Layout de grade automática organiza automaticamente os objetos em linhas ou colunas, começando do canto superior esquerdo.



Figura 3.5 Layout de grade automática

- **Margem da grade** - A quantidade de espaço, em pixels, entre os objetos.
- **Organizador** - Organiza os objetos em linhas (horizontalmente) ou colunas (verticalmente).
- **Inserção dinâmica** - A Inserção dinâmica permite visualizar onde o objeto que você está arrastando será posicionado no layout.
 - *Apenas design* - Mostra a inserção dinâmica no Editor, mas não nos modos Visualização e Reprodução.
 - *Sempre* - Mostra a inserção dinâmica no Editor, Modo de Visualização e Modo de reprodução.
 - *Nunca* - Nunca mostra a inserção dinâmica.
- **Margem** - A quantidade de espaço, em pixels, a ser deixada entre os objetos e a borda da página ou objeto contido.

Propriedades de conteúdo - Layout circular automático selecionado

- **Layout** - O Layout circular automático organiza automaticamente os objetos em um círculo ao redor do centro da página ou do objeto do grupo.

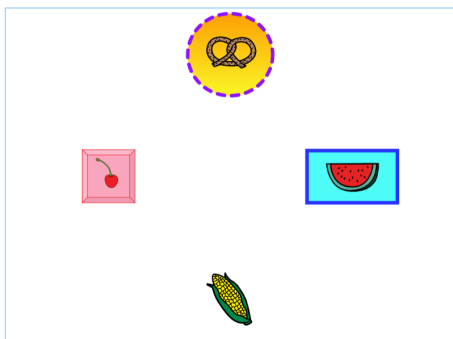


Figura 3.6 Layout circular automático

- **Margem da grade** - A quantidade de espaço, em pixels, entre os objetos.
- **Organizador** - Organiza os objetos em linhas (horizontalmente) ou colunas (verticalmente).
- **Inserção dinâmica** - A Inserção dinâmica permite visualizar onde o objeto que você está arrastando será posicionado no layout.
 - *Apenas design* - Mostra a inserção dinâmica no Editor, mas não nos modos Visualização e Reprodução.
 - *Sempre* - Mostra a inserção dinâmica no Editor, Modo de Visualização e Modo de reprodução.
 - *Nunca* - Nunca mostra a inserção dinâmica.
- **Margem** - A quantidade de espaço, em pixels, a ser deixada entre os objetos e a borda da página ou objeto contido.

Propriedades do conteúdo da página - Layout de grade automática selecionado

- **Layout** - o Layout de grade permite criar uma grade personalizada com um número especificado de colunas e linhas. Os objetos podem ser colocados em qualquer célula da grade.

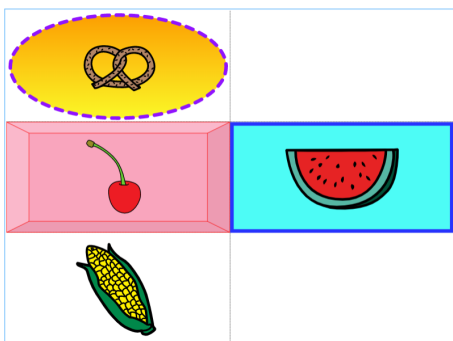


Figura 3.7 Layout da grade

- **Margem da grade** - A quantidade de espaço, em pixels, entre os objetos.
- **Colunas da grade** - O número de colunas na grade.
- **Linhas da grade** - O número de linhas na grade.
- **Tipo de inserção** - Escolha como os objetos na grade respondem quando um novo objeto é adicionado.
 - *Deslocar à direita* - Quando um objeto é colocado em uma célula que já contém um objeto, o primeiro objeto é deslocado uma célula à direita. A sequência de mudança continua da esquerda para a direita e de cima para baixo.
 - *Deslocar para baixo* - Quando um objeto é colocado em uma célula que já contém um objeto, o primeiro objeto é deslocado uma célula para baixo. A sequência de mudança continua de cima para baixo e da esquerda para a direita.
 - *Substituir* - quando um objeto é colocado em uma célula que já contém um objeto, o novo objeto substitui o primeiro.

- *Apenas vazio* - Um objeto só pode ser colocado em uma célula vazia.
- *Trocar* - Quando um objeto é colocado em uma célula que já contém um objeto, o novo objeto troca de lugar com o primeiro objeto, não afetando os outros objetos na grade.
- **Tipo de instantâneo** - Escolha como um objeto aparece quando é colocado na grade.
 - *Centralizar* - Centralize o objeto na célula sem alterar o tamanho do objeto.
 - *Preencher* - Redimensione o objeto para preencher a célula.
- **Linhas visíveis** - Escolha quando as linhas na grade serão visíveis.
 - *Apenas design* - Mostra as linhas da grade no Editor, mas não nos modos Visualização e Reprodução.
 - *Sempre* - Mostra as linhas da grade no Editor, e nos modos Visualização e Reprodução.
 - *Nunca* - Nunca mostra as linhas da grade.
- **Margem** - A quantidade de espaço, em pixels, a ser deixada entre os objetos e a borda da página ou objeto contido.

3.5.5 Plano de fundo

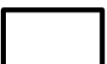
Propriedades do plano de fundo

- **Adicionar símbolo** - Escolha um símbolo ou imagem para mostrar como plano de fundo.
- **Layout do símbolo de fundo** - Escolha como o símbolo aparecerá no fundo.
 - *Real* - Exibe o símbolo em seu tamanho original.
 - *Esticar* - Estica o símbolo para caber em todas as dimensões da página ou objeto.
 - *Bloco* - Repete o símbolo na forma de blocos para preencher todas as dimensões da página ou objeto.
- **Remover imagem** - Remove o símbolo ou imagem do plano de fundo.
- **Preencher** - Escolha a cor do plano de fundo.
- **Cor do gradiente** - Escolha uma cor para o gradiente do plano de fundo.
- **Estilo de gradiente** - Escolha um estilo de gradiente para o plano de fundo.

3.5.6 Estilo

- **Cor da borda** - Escolha uma cor ou insira um valor hexadecimal ou RGBA para a borda.
- **Tamanho da borda** - Digite um valor numérico com vírgula para o tamanho da borda.
- **Estilo da borda** - Escolha um estilo para a borda.

Tabela 3.1 Estilos de borda

	Sólido		Ponto redondo
	Ponto quadrado		Traço redondo
	Traço quadrado		Ponto com traço redondo
	Ponto com traço quadrado		Redondo

3.5.7 Estado

- **Desativado** - Um objeto desativado está visível, mas não pode ser selecionado nos modos Visualização e Reprodução. Ele pode ser identificado visualmente por sua sobreposição de cor cinza.
- **Oculto** - Um objeto oculto não é visível ou selecionável nos modos Visualização e Reprodução.

- **Selecionável** - Quando um objeto está marcado como "Não selecionável", ele parece normal visualmente, mas não pode ser selecionado nos modos Visualização e Reprodução.
- **Bloqueado** - Um objeto bloqueado não pode ser selecionado clicando com o botão esquerdo no Editor. Isso protege o botão de ser movido ou editado inadvertidamente. Para desbloquear e editar um objeto bloqueado, clique com o botão direito do mouse no botão do Editor e selecione "Desbloquear" no menu.



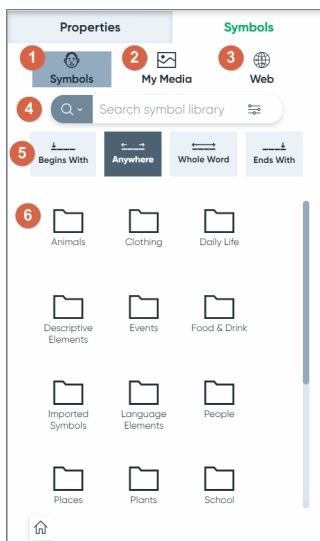
Um objeto bloqueado não segue as regras de layout de seu objeto pai. Por exemplo, se um botão bloqueado estiver em um botão de grupo com um layout diferente de forma livre, o botão bloqueado permanecerá em sua posição original quando outros objetos forem adicionados ao botão de grupo.

3.5.8 Avançado

- **Nome do objeto** - O nome do objeto é uma propriedade exclusiva que identifica o objeto para fins de programação. O software nomeia automaticamente cada objeto, mas pode ser mais simples alterar o nome para algo que você possa identificar facilmente.
- **Tipo de arrasto** - Use o menu Tipo de arrasto para escolher se o botão poderá ser movido para uma nova posição nos modos Reprodução e Visualização:
 - *Nenhum* - O objeto não pode ser movido.
 - *Mover* - O objeto pode ser movido.
 - *Copiar* - É criada uma cópia do objeto que poderá ser colocada em uma nova posição.
- **Destino Is** - Quando ativado, o objeto atual é definido como um destino que aceitará outros objetos de página que são arrastados ou copiados para ele nos modos Visualização e Reprodução. Quando desativado, os objetos que são arrastados ou copiados para ele nos modos Visualização e Reprodução voltarão à posição original.
- **Digitalização de destino** - Ao usar métodos de acesso diferentes do Simple Touch, você pode definir o comportamento do realce da digitalização.
 - *Digitalização* - Destaca o botão de grupo inteiro como um destino único. O objeto "arrastável" movido para dentro do botão Destino será colocado na próxima posição disponível conforme definido pelo layout do botão de destino.
 - *Digitalizar e posicionar* - Move o realce dentro do botão destino para uma posição específica conforme definido pelo layout do botão destino.
 - *Desativar* - O realce da digitalização passa sobre o botão Destino.
- **Sugestão de áudio** - Uma sugestão de áudio é uma mensagem curta para identificar um objeto quando o cursor ou o realce da digitalização se movem sobre o objeto. Digite no campo de texto da Sugestão de áudio o texto que será dito.
- **Ações** - Selecione para abrir o Editor de ações, onde você poderá visualizar, adicionar e editar as ações atribuídas ao objeto atual. Consulte a seção 14 Ações.

3.6 Painel de símbolos

Use o painel de Símbolos para localizar e adicionar símbolos e imagens à sua atividade.



	Nome	Descrição
1	Pesquisa de símbolos	Digite no campo de texto para pesquisar um símbolo. Você também pode navegar pelos símbolos por categoria clicando nas pastas.
2	Minha mídia	Acesse as imagens armazenadas na seção Minha mídia da sua myBoardmaker.com conta.  A função "Minha mídia" não está disponível para contas gratuitas na comunidade. É necessário ter uma conexão de rede para acessar o "Minha mídia".
3	Web	Pesquisa imagens que correspondam às palavras-chave inseridas no campo de texto de pesquisa na web.  É necessária uma conexão de rede para pesquisar na web.
4	Campo de busca	Digite sua consulta no campo de texto. Use os botões (opcionais) abaixo para especificar em quais partes da palavra pesquisar (Começa com, Qualquer lugar, Palavra inteira, Termina com).  Selecione o Tipo de pesquisa para escolher Normal, Rima com, Padrão ou Parece com.  Selecione Filtros para especificar a cor (ou preto e branco) e para alterar o idioma de pesquisa.
5	Configurações de pesquisa de etiqueta	Escolha onde deseja pesquisar nas etiquetas dos símbolos: • Começa com - Pesquise apenas a primeira parte da etiqueta. • Qualquer lugar - Pesquise em qualquer parte da etiqueta. • Palavra inteira - Pesquise apenas a palavra inteira, exatamente como você a digitou. • Termina com - Pesquise apenas a última parte da etiqueta.
6	Resultados da busca	Os resultados da sua busca aparecem aqui. Você também pode usar as pastas nesta área para procurar símbolos por categoria.

3.7 Boardmaker 7 Editor Modos de software

Boardmaker 7 Editor modos:

- **Painel de controle** - navegue por suas atividades e modelos.
- **Editor** - edite atividades adicionando conteúdo às páginas.

- **Reprodução** - veja sua atividade da maneira que seus alunos verão. A atividade é reproduzida a partir da primeira página (não necessariamente a página que está aberta no Editor).
- **Página de visualização** - reproduz a página atual para que você possa vê-la da mesma forma que o aluno verá.



Quando você estiver no modo Reprodução ou Visualização, use o botão **Parar** ou a tecla <Esc> no teclado para retornar ao Editor.

Boardmaker 7 Editor foi projetado para criar e editar atividades. Os alunos deverão reproduzir as atividades do Boardmaker na tela que você cria no Boardmaker 7 Student Center.

3.8 Organização de atividades

- As **Pastas** são usadas para organizar suas atividades. Crie pastas diretamente na área My Boardmaker do Painel de controle ou no myBoardmaker.com
- **Atividades** são arquivos que contêm páginas usadas em conjunto. Esses arquivos são similares a um livro com várias páginas.
- As **páginas** são similares com as páginas de um livro - é onde está o conteúdo que os usuários irão ler (ou com o qual vão interagir). Esse conteúdo consiste em objetos como botões, janelas de mensagens, símbolos e assim por diante.

3.8.1 Criar uma pasta e adicionar atividades

1. Vá para a seção **My Boardmaker** do Painel de controle.
2. Selecione **Nova pasta**.
3. Digite um nome para sua nova pasta.
4. Selecione **Criar**.
5. Clique e arraste atividades para a pasta.



Ao salvar uma atividade recém-criada, você poderá escolher a pasta de destino.

3.8.2 Renomear uma atividade

1. Vá para a seção **My Boardmaker** do Painel de controle.
2. Posicione o cursor sobre a atividade que deseja renomear.
3. Selecione o ícone de três pontos.
4. Selecione **Renomear**.
5. Digite o novo nome.
6. Selecione **Renomear**.

3.8.3 Renomear uma página

1. Abra a atividade no editor.
2. No Painel de páginas no lado esquerdo da tela, clique no nome da página.
3. Use as teclas do teclado para excluir o nome da página existente e digitar o novo nome.
4. Clique em qualquer lugar fora do texto do nome da página para salvar suas alterações.

3.9 Atualização dos aplicativos Boardmaker 7



As informações abaixo se aplicam apenas às versões de desktop Windows e Mac do Boardmaker 7 Editor. Os aplicativos do Chromebook recebem todas as atualizações por meio da Google Play Store.

O Boardmaker 7 Editor verifica se há atualizações automaticamente*. Quando uma atualização estiver disponível para o Boardmaker 7 Editor, uma caixa de diálogo pop-up aparecerá quando você iniciar o aplicativo. Você pode escolher baixar e instalar a atualização imediatamente ou adiar para mais tarde. Se você optar por adiar a instalação da atualização, poderá iniciá-la quando quiser usando o botão **Atualização disponível** no painel.

*Por padrão, o Boardmaker 7 Editor verifica automaticamente se há atualizações, no entanto, é possível desativar esse recurso. Consulte a seção 3.9.1 *Gerenciamento de atualizações com o TD Updater*

3.9.1 Gerenciamento de atualizações com o TD Updater

O TD Updater oferece opções mais avançadas para gerenciar as atualizações do Boardmaker.



As atualizações do aplicativo Boardmaker e as configurações do TD Updater podem ser administradas remotamente em sistemas gerenciados. Consulte o [Guia de implantação de TI do Boardmaker 7](#) para obter detalhes.

3.9.1.1 Abra o TD Updater

- Windows: no lado direito da barra de tarefas do Windows (próximo à exibição de data/hora), selecione a seta para cima para expandir a área de notificação e selecione o ícone do **TD Updater**.
- Mac: selecione o ícone do **TD Updater** no lado direito da barra de menu do Mac (próximo à exibição de data/hora).



3.9.1.2 Versão do software e opções de reparo

Na visualização de aplicativos do TD Updater, há várias opções disponíveis para seus aplicativos Boardmaker. Selecione

o menu  para ver as opções disponíveis para cada aplicativo Boardmaker 7 instalado.

- Atualizar*: se uma atualização de software estiver disponível, selecione essa opção para iniciar a atualização.
- Reparar: resolva problemas com o software Boardmaker que podem ser causados por arquivos que foram movidos, excluídos ou corrompidos.
- Reverter*: remove a última atualização e retorna à versão anterior do software.

*Essa opção estará disponível apenas quando for aplicável.

3.9.1.3 Configurações de atualização de software

Selecione o menu do TD Updater , e escolha **Configurações...**

- Verificação automática de atualizações: escolha se o software Boardmaker 7 deve verificar se há atualizações automaticamente. Se desativada, você deve verificar se há atualizações manualmente em cada aplicativo.
- Download automático de atualizações: escolha se o software Boardmaker 7 deve baixar automaticamente os arquivos de atualização quando eles estiverem disponíveis.



As configurações de atualização podem ser definidas remotamente por um administrador em sistemas gerenciados. Consulte o [Guia de implantação de TI do Boardmaker 7](#) para obter detalhes.

4 Modelos

Os modelos fornecem a estrutura para criar suas próprias atividades. Os modelos são projetados para serem preenchidos com seu próprio conteúdo de forma rápida e fácil. Alguns modelos também têm uma versão de amostra, preenchida previamente com conteúdos que você poderá usar imediatamente ou editar para atender às suas necessidades.

Quando você cria uma nova atividade ou página com base em um modelo, as páginas do modelo são copiadas para sua nova atividade/página e você pode ajustar o conteúdo como desejar.

Os modelos estão disponíveis para os seguintes tipos de atividades:

- **Arte e Criatividade** - Desenvolva a criatividade e a expressão artística.
- **Livros e apresentações** - Desenvolva habilidades de leitura e apresente novas informações.
- **Calendários** - Analise os próximos eventos e desenvolva habilidades matemáticas e temporais.
- **Rotinas de sala de aula** - Modelos para frequência diária e cadastro de alunos.
- **Sobreposições de dispositivo** - Crie sobreposições para uma ampla gama de dispositivos de comunicação digitalizados.
- **Explorar** - Explore novas informações, imagens e símbolos por meio de atividades sem erros.
- **Cartões didáticos** - Construa e domine o vocabulário.
- **Jogos** - Reforce conceitos e conhecimentos em formatos divertidos e envolventes.
- **Organizadores gráficos** - Crie ciclos, mapas de listas, storyboards, árvores e teias para visualizar relacionamentos.
- **Etiquetas** - Identifique as partes do todo com etiquetas.
- **Correspondência** - Combine palavras com imagens ou itens relacionados.
- **Matemática** - Desenvolva habilidades matemáticas em áreas como contagem, padrões, dinheiro e gráficos.
- **Pergunta e resposta** - Reforce e avalie o conhecimento em uma determinada área.
- **Sequenciamento** - Sequencie itens na ordem correta.
- **Classificação** - Classifique os itens em dois, três ou quatro grupos.
- **Cronogramas visuais** - Introduza e analise eventos diários e transições planejadas.
- **Estudo de palavras** - Desenvolva o conhecimento das letras e seus sons correspondentes e a compreensão de como grupos de letras e sons formam as palavras.
- **Escrita** - Desenvolva habilidades iniciais de composição e sintaxe.



Muitos dos modelos interativos na tela também podem monitorar o desempenho do aluno e relatar os resultados quando as atividades forem usadas por alunos associados a uma conta de assinante myBoardmaker.com.

Esses modelos habilitados para desempenho são indicados por um ícone . Para usar o recurso de rastreamento de desempenho, a atividade deve ser atribuída ao aluno e, em seguida, reproduzida por ele no .

4.1 Criar uma nova atividade

1. No Painel de controle, selecione **Novo....** A janela *Nova atividade* será aberta.
2. Selecione uma categoria de modelo no lado esquerdo da tela para visualizar os modelos deste tipo disponíveis. Para Activities-to-Go, selecione **Para impressão** e, em seguida, **Activities to Go**.

Se aplicável, selecione um tópico e um subtópico para refinar sua pesquisa.

3. Selecione um modelo.



Opcional: Selecione o botão **Tornar favorito** na parte inferior da tela para adicionar o modelo selecionado à categoria Favoritos. Vá para a categoria **Favoritos** a qualquer momento para encontrar os modelos favoritos rapidamente.

4. Selecione **Criar** (usa o modelo vazio) ou **Criar a partir da amostra** (usa o modelo de amostra preenchido previamente) para criar sua atividade. As páginas incluídas no modelo serão adicionadas à atividade e aparecerão no painel de *Páginas*.



Comece a personalizar e adicionar conteúdo à sua nova atividade baseada em um modelo usando as Configurações de atividade e/ou Edição no local. Consulte as seções 3.4 *Configurações de atividade* e 7.1 *Adicionar um símbolo a um botão*.

4.2 Criar uma nova página a partir de um modelo

Escolha uma página específica de um modelo para adicionar à sua atividade.

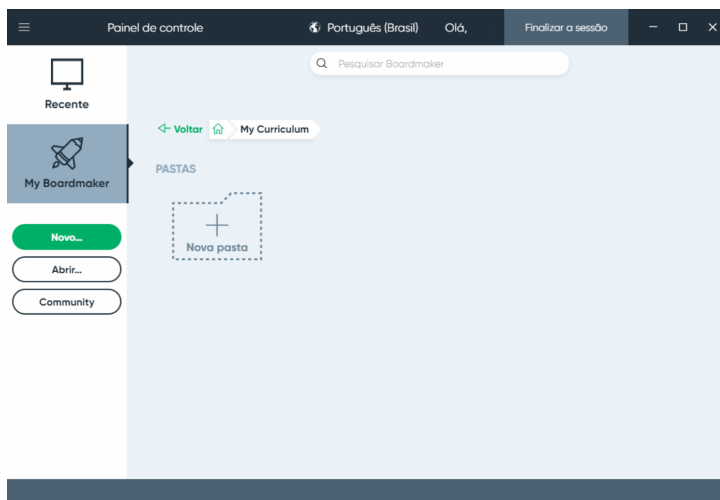
1. Abra sua atividade no Editor.
2. No painel de *Páginas*, selecione **+ Nova página**.
3. Na barra de ferramentas flutuante, selecione **Nova página a partir de um modelo**.
4. Selecione um modelo na lista.
5. Selecione **Selecionar**.
6. Selecione uma página do modelo para copiar para sua atividade.
7. Selecione **Selecionar**.

4.3 Meu currículo escolar



Conjuntos de currículos escolares completos estão disponíveis atualmente em inglês dos EUA e inglês do Reino Unido

A pasta Meu currículo escolar é onde você encontrará nosso currículo escolar projetado por especialistas: Activities-to-Go e Core First Communication Book. Quando você adiciona atividades ao Meu currículo escolar, as atividades são baixadas para que estejam disponíveis no Boardmaker 7 Editor para Editar, Imprimir ou Reproduzir, mesmo sem uma conexão com a Internet.



Adicionar atividades ao Meu currículo escolar

1. No Painel de controle, selecione **My Boardmaker**.
2. Selecione **Meu currículo escolar**.



3. Selecione **Adicionar currículo escolar**.
4. Escolha um **Currículo escolar**.
5. Navegue pelas pastas até encontrar atividades que gostaria de adicionar ao Meu currículo escolar.
6. Selecione **Adicionar unidade ao meu currículo escolar** para adicionar todas as atividades contidas na pasta atual. Certas pastas permitem que você selecione uma atividade específica e a adicione individualmente.
7. Navegue em uma pasta diferente para continuar adicionando ao Meu currículo escolar ou selecione **Fechar** para terminar.

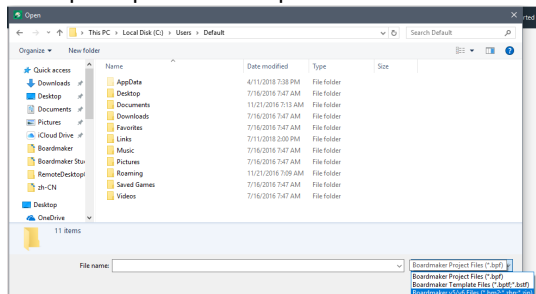
4.3.1 Core First Communication Book

O Core First Communication Book é um livro de comunicação para impressão e com guias, que reflete o vocabulário do aplicativo TD Snap. Inclui uma página principal, Listas de palavras, QuickFires (gatilhos rápidos), teclado e tópicos. Está disponível nos tamanhos de grade 6x6 e 7x9. As instruções para a montagem do livro podem ser encontradas na primeira página do arquivo.

5 Abrir os arquivos do Boardmaker v5 e v6

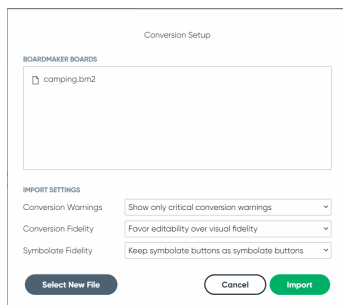
Você pode importar quadros, pacotes de quadros e *arquivos* .zip que foram criados nas Boardmaker versões 5 e superior. Depois de importados, esses arquivos ficam disponíveis para editar, imprimir e reproduzir.

1. Selecione o botão **Abrir...** na tela do painel de controle.
2. Na janela do navegador de arquivos que é aberta, selecione o menu suspenso de tipo de arquivo e escolha o tipo de arquivo que você está procurando.



3. Navegue até o diretório que contém o arquivo desejado.
4. Selecione o arquivo .bm2, .zbp ou .zip que deseja importar.
5. Selecione **Abrir**.

A caixa de diálogo *Boardmaker Conversion Setup* (Configurações de conversão do Boardmaker) será aberta.



Selecione **Selecionar novo arquivo** para retornar à sua pasta de arquivos e escolher um arquivo diferente.

6. (Opcional) Selecione as configurações "Avisos de conversão", "Fidelidade de conversão", e Fidelidade de representação" nas listas suspensas.
7. Selecione **Importar**. A atividade é salva como um novo arquivo de atividade do Boardmaker 7 Editor e abre no Editor.



Se você selecionou **Mostrar todos os avisos de conversão** na caixa de diálogo Configurações de conversão, a caixa de diálogo Avisos de conversão será aberta, informando que os arquivos foram convertidos com sucesso e listando quaisquer inconsistências no processo de conversão. Selecione **OK** para fechar a caixa de diálogo Aviso de conversão.

Algumas ações herdadas não são compatíveis com o Boardmaker 7 Editor :

- Access Method
- Cancel Speech
- Hibernate
- Infrared actions
- Lock Board
- Normal Volume Down
- Normal Volume Up
- Pause Speech
- Preview Text
- Preview Volume Up
- Preview Volume Down
- Quick Record
- Ler variáveis
- Read With Highlighting (Both)
- Rest Toggle
- Reiniciar
- Scan Next
- Scan Sequence
- Set Brightness
- Set Label Live
- Shutdown
- Speak File
- Stopwatch
- svButtonHasText
- svTimer
- Use Loud Settings
- Use Soft Settings
- Voice 1
- Voice 2
- Voice 3
- Voice 4
- Write Text To File
- Write Variables

6 Desenhar e organizar objetos de página

Desenhar um objeto:

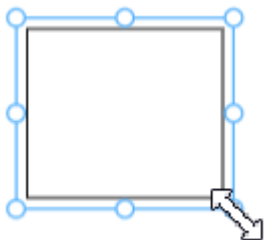
1. Selecione a ferramenta para o objeto que deseja desenhar. Consulte a seção 3.2 *Barra de ferramentas* para aprender sobre as ferramentas de objeto na barra de ferramentas.
2. Mova o cursor para o espaço de trabalho onde deseja colocar o objeto.
3. Clique e arraste na diagonal. (Para desenhar um objeto perfeitamente quadrado, mantenha pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta.)



Você também pode adicionar um objeto a uma página clicando na ferramenta e arrastando para a página ou selecionando a ferramenta e clicando na página.

Para redimensionar o objeto:

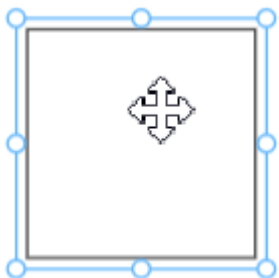
- a. Selecione o objeto.
- b. Passe o cursor sobre um dos círculos que aparecem na borda ou no canto do objeto (aparecerá uma seta dupla).



- c. Clique e arraste até atingir o tamanho desejado do objeto.

Para mover o objeto:

- a. Selecione o objeto.
- b. Arraste-o para qualquer posição no espaço de trabalho (aparecerá um vetor com quatro setas).



4. Use o painel Propriedades para personalizar a aparência, a programação e o comportamento do objeto. As opções no painel Propriedades variam dependendo do tipo de objeto que você desenhou. Para obter informações sobre o painel Propriedades, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

6.1 Propriedades da Página

A página em si é um objeto com propriedades próprias. Experimente diferentes layouts, cores e planos de fundo para criar atividades atraentes!



Para obter informações sobre as Propriedades da página, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

6.2 Criar uma Grade de objetos



Você pode criar uma grade de objetos idênticos usando a ferramenta **Spray**.

1. Selecione a ferramenta **Spray** na barra de ferramentas.
2. Posicione o cursor sobre o objeto que você deseja replicar.
3. Clique e arraste para criar uma linha ou grade de objetos idênticos.
4. Libere a seleção quando tiver criado o número desejado de objetos.



As propriedades que você atribuiu ao objeto original (símbolo, estilo, ações, etc.), serão copiadas para os outros objetos na grade.

6.3 Ferramentas adicionais de edição

O menu do botão direito contém uma grande variedade de ferramentas para ajudá-lo a ajustar os objetos na página.



As opções do menu do botão direito variam dependendo do objeto selecionado.

Itens do menu do botão direito

- **Ferramentas - Ferramentas** de seleção, spray, ordem de digitalização e visualização da página:
 - *Ferramenta de seleção* -
 - *Ferramenta de seleção rápida* -
 - *Spray retangular* - Espalha cópias do(s) objeto(s) selecionado(s) em um layout de grade retangular.
 - *Spray circular* - Espalha cópias do(s) objeto(s) selecionado(s) em um layout circular.
 - *Ferramenta de ordem de digitalização* - Usa a Ferramenta de ordem de digitalização para definir a ordem na qual os objetos são digitalizados. Para obter mais informações, consulte a seção 11.7 *Ordem de digitalização*.
 - *Tamanho real* - Altera o zoom para visualizar a página nas dimensões reais.
 - *Ajustar à tela* - Altera o zoom para que a página inteira caiba na janela.
- **Editar ações** - Edita ações para o objeto selecionado no momento. Para obter mais informações, consulte a seção.
- **Selecionar conteúdos** - Seleciona os conteúdos do objeto selecionado no momento.
- **Limpar conteúdos** - Limpa todo o conteúdo do objeto selecionado no momento.
- **Selecionar pai** - Seleciona o objeto pai do objeto selecionado no momento.
- **Desfazer** - Desfaz a última edição.
- **Refazer** - Refaz a edição que foi desfeita.
- **Excluir** - Remove o objeto selecionado.
- **Cortar** - Remove o objeto selecionado e armazena-o na área de transferência para ser colado em outro lugar.
- **Copiar** - Copia o objeto selecionado para a área de transferência.
- **Colar** - Cola o objeto recortado ou copiado da área de transferência.
- **Copiar estilo** - Copia os valores de forma, cor e borda.
- **Colar estilo** - Aplica os valores de estilo copiados ao objeto selecionado.
- **Trazer para a frente** - Coloca o objeto selecionado na frente de quaisquer objetos sobrepostos.
- **Enviar para trás** - Envia o objeto selecionado para trás de qualquer objeto sobreposto.
- **Bloquear** - Bloqueia o objeto selecionado para protegê-lo de edições acidentais.
- **Alinhar** - Para saber mais sobre o alinhamento, consulte a seção
- **Centralizar** - Centraliza o objeto:
 - *Horizontal* - Centraliza o objeto no eixo horizontal.
 - *Vertical* - Centraliza o objeto no eixo vertical.
 - *Ambos* - Centraliza o objeto nos eixos vertical e horizontal.

- **Dimensionar** - Redimensiona o objeto:
 - *Largura total* - Redimensiona o objeto para a largura máxima possível na página.
 - *Altura total* - Redimensiona o objeto para a máxima altura possível na página.
 - *Tamanho total* - Redimensiona o objeto para a altura e largura máximas possíveis na página.
 - *Para a grade* - Redimensiona o objeto para caber na grade.

7 Botões

Selecione a seta ao lado da ferramenta Botão  para criar qualquer um dos seguintes tipos de botão:

- **Botão padrão** - Blocos de construção básicos, que podem conter um símbolo, uma etiqueta e ações.
- **Botão de grupo** - Pode conter vários símbolos ou outros objetos.
- **Botão de previsão de palavras** - Conforme o usuário digita na janela de mensagem, o botão de previsão de palavras antecipa as escolhas do usuário.
- **Botão de destino** - Botão de grupo que foi pré-configurado como destino para um botão "arrastável".
- **Botão de representação** - As palavras em um botão de representação são simbolizadas automaticamente. O texto do botão de representação é inserido no modo Editar e funciona como "somente leitura" nos modos Reprodução e Visualização.



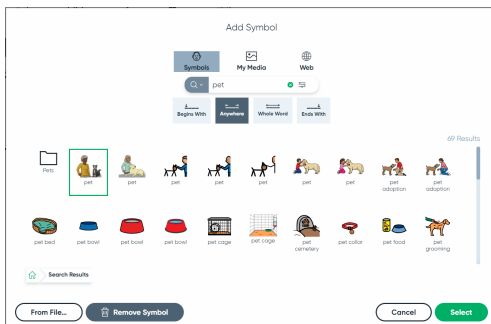
Para textos representados que possam ser editados nos modos Reprodução e Visualização, use uma Janela de mensagem representada.

- **Hotspot** - Um botão invisível que geralmente é colocado sobre imagens ou certas regiões para torná-las interativas.
- **Botão de forma livre** - Desenha um botão de qualquer formato.
- **Hotspot de forma livre** - Desenha um Hotspot de qualquer formato.

7.1 Adicionar um símbolo a um botão

Basta digitar uma etiqueta e escolher um símbolo - é muito fácil!

1. Desenhe um botão padrão ou de formato livre no espaço de trabalho.
2. Mantenha o botão selecionado e digite a etiqueta desejada. A etiqueta aparece no botão.
3. Ao terminar de digitar a etiqueta, pressione a tecla **Enter** no teclado. A janela *Adicionar símbolo* será aberta.



Os símbolos que correspondem ao texto da etiqueta que você inseriu serão exibidos.

4. Selecione o símbolo desejado.
5. Selecione **Selecionar**. O símbolo e a etiqueta aparecem no botão.

7.2 Botões padrão

Os botões padrão são os objetos mais usados do Boardmaker. Cada botão padrão pode conter um smartsym (símbolo e etiqueta) e pode ser personalizado extensivamente em termos de aparência e função usando o Painel de Propriedades e ações.

7.2.1 Propriedades do botão padrão

- **Editar símbolo** - Consulte a seção 8.3 *Editar Símbolos*.

- **Editar texto** - Consulte a seção 13 *Editor de Rich Text*.

Para obter informações sobre o restante das Propriedades do botão padrão, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

7.3 Botões de grupo

Um botão de grupo é um botão no qual você pode colocar outros objetos - ele atua como um recipiente para outros objetos. Você pode colocar vários símbolos (SmartSyms) em um botão de grupo, adicionar uma etiqueta (ou etiquetas) e organizar os objetos no botão de grupo da maneira que desejar.



Figura 7.1 Botão de grupo (layout de grade) com dois botões, uma etiqueta e um SmartSym.

Quando os objetos são colocados em um botão de grupo, eles mantêm suas propriedades originais, de modo que cada objeto no botão de grupo possa ser redimensionado ou reposicionado (ou programado) individualmente sem afetar as propriedades de seu “pai” - o botão de grupo.

Os botões de grupo também podem ser usados para criar grupos de digitalização e podem ser designados como “destinos” para que outros objetos possam ser arrastados para eles. Consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*

7.3.1 Criar um botão de grupo

1. Selecione a seta ao lado da ferramenta Botão na barra de ferramentas.
2. Selecione o  **grupo**.
3. Desenhe um botão de grupo em qualquer lugar da página. Consulte a seção 6 *Desenhar e organizar objetos de página*.



Você também pode usar o menu Tipo no painel Propriedades do botão para transformar um botão padrão, de representação ou de previsão de palavras existente em botão de grupo.

7.3.2 Adicionar símbolos a um botão de grupo

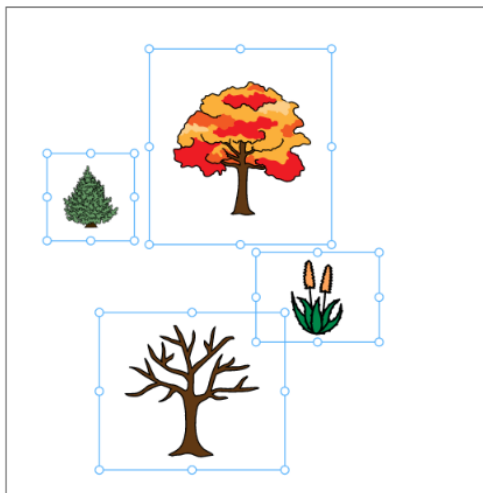


Figura 7.2 Botão de grupo - vários símbolos selecionados

1. Procure um símbolo. Consulte a seção 8.1 *Pesquisar símbolos*.
2. Arraste um símbolo do painel *Símbolos* e solte-o no botão de grupo.
3. Repita as etapas 1 e 2 para adicionar mais símbolos ao botão de grupo. (Você pode adicionar quantos símbolos desejar).



Quando você adiciona um símbolo a um botão que já contém um ou mais símbolos, é exibida uma mensagem perguntando se deseja adicionar ou substituir o(s) símbolo(s) existente(s). Escolha uma das seguintes opções:

- **Adicionar a**, caso queira manter o(s) símbolo(s) existente(s) e adicionar o novo símbolo.
- **Substituir**, se quiser substituir o(s) símbolo(s) existente(s) pelo novo símbolo.
- **Cancelar** para deixar o botão como está, sem adicionar o novo símbolo.

7.3.3 Adicionar uma etiqueta a um botão de grupo

1. Desenhar uma etiqueta no botão do grupo. Consulte a seção 6 *Desenhar e organizar objetos de página*.
2. Inserir e formatar o texto da etiqueta. Consulte a seção 9 *Etiquetas*.

7.3.4 Redimensionar e reposicionar objetos em um botão de grupo

Você pode reposicionar e redimensionar manualmente os objetos dentro de um botão de grupo da mesma forma que faria se eles estivessem na página. Para redimensionar vários objetos simultaneamente, segure a tecla **Ctrl** e clique em todos os objetos que deseja selecionar. Quando os objetos desejados forem selecionados, redimensione qualquer um para redimensionar todos eles.



O layout padrão (Forma livre) oferece controle total para dimensionar e posicionar manualmente os objetos no botão de grupo da maneira que desejar. Use o menu suspenso Layout nas Propriedades do botão de grupo para organizar automaticamente o conteúdo do botão de grupo de diferentes maneiras. Consulte a seção 3.5.4 *Conteúdo*.

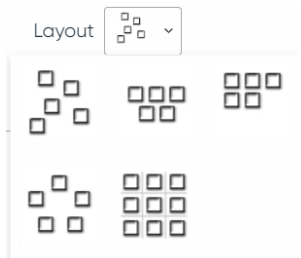


Figura 7.3 Menu suspenso de Layout do botão do grupo

7.3.5 Propriedades do botão do grupo

Para obter informações sobre as propriedades do botão de grupo, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

7.4 Botões de representação

Conforme você digita em um botão de representação, os símbolos para as palavras que você digita aparecem automaticamente. O texto nos botões de representação é definido no Editor, e não pode ser editado no modo Reprodução.



Se desejar que o texto representado seja editável no modo Reprodução, crie uma Janela de mensagem e defina o modo Representação como Ligado.

7.4.1 Desenhar um botão de representação

1. Selecione o menu suspenso Botão na barra de ferramentas.
2. Selecione **Representação**.
3. Desenhe um botão de representação em qualquer lugar da página.
Consulte a seção 6 *Desenhar e organizar objetos de página*.
4. Selecione o botão de representação.
5. Use os controles no painel **Propriedades do botão** para personalizar o botão de representação.

7.4.2 Propriedades do botão de representação

Propriedades de conteúdo

- **Margem** - A quantidade de espaço, em pixels, a ser deixada entre o texto/símbolos e a borda do botão.
- **Representação** - Escolha os tipos de palavras a serem representadas.
 - *Todos* - Representam todas as palavras que possuem símbolos.
 - *Substantivos* - Representam apenas substantivos.
 - *Verbos* - Representam apenas verbos.
 - *Adjetivos* - Representam apenas adjetivos.
 - *Palavras de conteúdo* - Representam apenas palavras de conteúdo. Palavras de conteúdo incluem substantivos, verbos, adjetivos e alguns advérbios comuns, como “rapidamente” e “lentamente”.
 - *Palavras na lista* - As palavras da lista de palavras que você selecionou são representadas (consulte Propriedade da **lista de palavras**).
 - *Palavras que não estão na lista* - Representam todas as palavras que possuem símbolos, exceto as palavras da lista de palavras (consulte Propriedade da **lista de palavras**).
 - *Palavras não-comuns* - Representam apenas as palavras que não estão na lista de palavras comuns. Consulte *Apêndice B Palavras comuns*.

- **Localização do símbolo** - Escolha onde o símbolo será exibido em relação à palavra com a qual está emparelhado.
- **Altura do símbolo** - Digite um número inteiro entre 10 e 100 para definir a altura dos símbolos em pixels.
- **Todos com a mesma largura** - Quando ativado, os símbolos são exibidos em uma largura uniforme, de forma que as palavras tenham espaçamento igual entre si.
- **Lista de palavras** - Esta opção só estará disponível quando a propriedade Representação estiver definida como *Palavras na lista* ou *Palavras fora da lista*. Selecione o botão Lista de palavras para adicionar palavras manualmente ou carregar uma lista de palavras de um arquivo.

Para obter informações sobre Alinhamento, Tipo, Fonte, Plano de fundo, Estilo, Estado e Propriedades avançadas do botão de representação, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

7.4.3 Alterar um símbolo de representação

Boardmaker 7 Editor usa combinações predefinidas de palavras/símbolos. Às vezes, o primeiro símbolo que aparece pode não ser apropriado para o contexto no qual está sendo usado. Nesse caso, você pode alterar o símbolo da combinação palavra-símbolo.

1. Clique com o botão direito no símbolo (não na palavra) que deseja alterar. A caixa de diálogo *Adicionar símbolo* será aberta.
2. Selecione o símbolo que deseja usar.
3. Selecione **Selecionar**. O símbolo da palavra será substituído pelo símbolo que você escolheu.

7.5 Botões de previsão de palavras

A previsão de palavras pode ser muito útil para ajudar os usuários no processo de escrita. Boardmaker 7 Editor usa a previsão de linguagem natural, que examina as duas palavras anteriores inseridas na janela de mensagem e, em seguida, prevê a próxima palavra com base nas palavras que normalmente seguiriam as duas palavras que o usuário inseriu.

Conforme o usuário escreve uma mensagem na janela de mensagem, o recurso de previsão de palavras antecipa as escolhas de palavras do usuário e exibe várias opções nos botões de previsão de palavras. Então, o usuário poderá selecionar um botão de previsão de palavras, e a palavra no botão será enviada imediatamente para a janela de mensagem.

O recurso de previsão de palavras economiza tempo e esforço, liberando o usuário de ter que digitar cada letra, de cada palavra na janela de mensagem.

7.5.1 Desenhar um botão de previsão de palavras

Normalmente, os botões de previsão de palavras são usados em uma linha com quatro ou cinco, localizados diretamente acima, abaixo ou ao lado de uma janela de mensagem. Primeiro, crie o botão de previsão de palavras inicial e defina suas propriedades. Em seguida, faça quantas cópias quiser do botão - as cópias terão a mesma aparência e propriedades do primeiro botão.

1. Selecione a seta à direita da ferramenta Botão na barra de ferramentas.
2. Selecione **Previsão de palavras**.
3. Mova o cursor para a área abaixo ou ao lado da janela de mensagem, onde desejar colocar o primeiro botão. (A precisão não é importante - você pode mover o botão para outro local mais tarde).
4. Mantenha o botão do mouse pressionado e arraste na diagonal. (Para desenhar um botão quadrado, mantenha pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta).
5. Solte o botão do mouse quando a Previsão de palavras alcançar o tamanho e a forma desejados.



Depois de criar o botão de previsão de palavras inicial e definir as propriedades, use a ferramenta Spray para criar cópias idênticas do botão.

7.5.2 Propriedades do botão de previsão de palavras

Para obter informações sobre as propriedades do botão de previsão de palavras, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

7.6 Botões de destino

Um botão de destino é um botão de grupo com a propriedade *Destino* *Is* pré-atribuída. Os botões de destino permitem que o usuário mova outros objetos na página para o botão nos modos Visualização e Reprodução. Você pode, por exemplo, criar uma atividade na qual o usuário combine formas ou cores arrastando objetos de uma forma ou cor específica para um botão de grupo. Em seguida, você pode programar o botão de grupo com ações para reproduzir um som ou falar uma frase quando o usuário mover o objeto para o botão (*trompete* - "Isso é um quadrado, parabéns!" Ou "Desculpe, tente novamente").

7.6.1 Desenhar um botão de destino

1. Selecione o menu suspenso Botão na barra de ferramentas.
2. Selecione  **destino**.
3. Desenhe um botão de destino em qualquer lugar da página.
Consulte a seção 6 *Desenhar e organizar objetos de página*.
4. Use os controles no painel **Propriedades do botão** para personalizar o botão de destino.

7.6.2 Propriedades do botão de destino

Para obter informações sobre as propriedades do botão de destino, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

7.7 Botões de forma livre

7.7.1 Desenhar um botão de forma livre

1. Selecione o menu suspenso Botão na barra de ferramentas.
2. Selecione o  **Botão de forma livre**.
3. Desenhar a forma do botão de forma livre desejada na página:
 - Para desenhar um botão à mão livre: Clique e arraste conforme desejado para criar a forma do botão. Solte o botão do mouse para finalizar o botão. O botão fechará automaticamente a forma com uma linha reta entre o primeiro e o último pontos do desenho.
 - Para desenhar um botão poligonal: Mantenha a tecla **Ctrl** pressionada e clique para definir o canto do botão. Continue pressionando a tecla **Ctrl** e clique novamente para definir cada canto do polígono. Solte a tecla **Ctrl** quando o polígono chegar à forma desejada.
 - Para desenhar um botão de forma livre com lados retos e à mão livre: Mantenha pressionada a tecla **Ctrl**, clique e arraste para desenhar o primeiro lado reto do polígono. Continue pressionando a tecla **Ctrl** e clique novamente para definir o próximo canto do polígono (se desejar). Solte a tecla **Ctrl** e arraste para completar a parte de forma livre do botão. Solte o botão do mouse quando o botão estiver no formato desejado.

7.7.2 Propriedades do botão de forma livre

Para obter informações sobre as Propriedades do botão de forma livre, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

7.8 Hotspots

Use a ferramenta Hotspot na lista suspensa Botão para criar um "hotspot" retangular. Um hotspot pode ter ações atribuídas a ele, mas é invisível nos modos de Visualização e Reprodução. Não tem bordas, cor, símbolo ou outras características visíveis.

Os hotspots geralmente são colocados sobre imagens ou cenas em uma página. O hotspot poderá, então, ser programado para que, quando for selecionado, uma ação seja executada (por exemplo, um som seja reproduzido, uma mensagem seja falada ou uma página seja aberta).

7.8.1 Desenhar hotspots retangulares

1. Selecione a seta à direita da ferramenta Botão na barra de ferramentas e selecione **Hotspot**.
2. Clique e arraste na diagonal no espaço de trabalho. (Para desenhar um hotspot quadrado, mantenha pressionada a tecla **Shift** enquanto arrasta.
3. Solte o botão do mouse quando o novo hotspot chegar ao tamanho e forma desejados.

7.8.2 Desenhar hotspots de forma livre

1. Selecione a seta à direita da ferramenta Botão na barra de ferramentas e selecione **Hotspot de forma livre**.
2. No espaço de trabalho, clique, segure e arraste para criar o hotspot na forma desejada.
3. Solte o botão do mouse para fechar automaticamente o hotspot com uma linha reta entre a posição atual do mouse e o ponto em que você começou a desenhar o hotspot.

7.8.3 Propriedades do hotspot

Para obter informações sobre as Propriedades do hotspot, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

7.9 Formas de botão

Os botões Padrão, Grupo, Representação e Previsão de palavras podem ser criados em diversos formatos. Existem duas maneiras de criar formas diferentes de botão: a ferramenta Formas na barra de ferramentas e a configuração Forma no painel Propriedades do botão.

7.9.1 Ferramenta Formas

1. Selecione a ferramenta Formas  na barra de ferramentas.
2. Selecione uma forma.
3. Desenhe um botão em qualquer lugar da página.
Consulte a seção 6 *Desenhar e organizar objetos de página*.
4. Use os controles no painel **Propriedades do botão** para personalizar o botão.



O tipo de botão padrão é Padrão. Você pode alterar o tipo de botão para Grupo, Representação ou Previsão de palavras usando o menu Tipo no Painel de propriedades.

7.9.2 Configuração de forma - Propriedades do botão

1. Desenhe ou selecione um botão de Padrão, Grupo, Representação ou Previsão de palavras.
2. No painel Propriedades, role para baixo até a seção Estilo.
3. Selecione o menu Forma e escolha uma forma.

8 Símbolos

SmartSyms são pares de símbolo/etiqueta que se comportam como um único objeto. Você pode colocar um SmartSym diretamente em uma página, em um objeto em uma página ou usar um SmartSym como fundo da página. SmartSyms também podem ter ações atribuídas.

8.1 Pesquisar símbolos

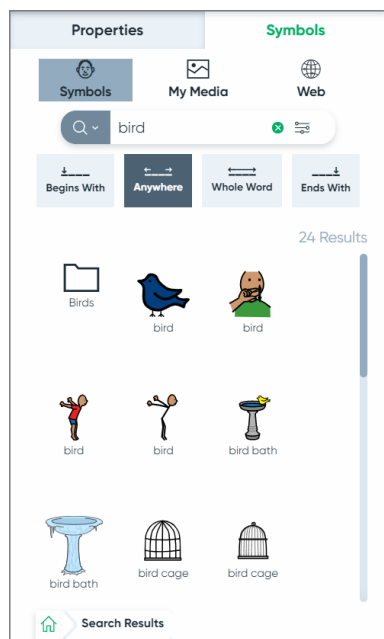


Figura 8.1 Pesquisa por “pássaro”, mostrando a pasta da categoria e os resultados dos símbolos individuais.

Você pode encontrar símbolos no painel *Símbolos* ou na janela *Adicionar símbolo*.

Navegar no painel de *Símbolos*:

1. Selecione a guia **Símbolos** no lado direito da tela.

Navegar na janela *Adicionar símbolo*.

1. Selecione a página ou um objeto que pode conter um símbolo (Botão padrão, Botão de grupo, etc).
2. No painel Propriedades, selecione **Adicionar símbolo**. A janela Adicionar símbolo será aberta.



Você também pode abrir a janela Adicionar símbolo por meio de “editar no local” - selecione ou crie um botão em branco, digite uma palavra e pressione a tecla Enter. A janela Adicionar símbolo será aberta e exibirá os símbolos relacionados à etiqueta.

8.1.1 Configurações de pesquisa de símbolo

Tipo de pesquisa de símbolos

1. No painel Símbolos, selecione  **Tipo de pesquisa**.
2. Escolha uma opção:
 - **Normal** - pesquise a consulta exata que você digitou no campo de pesquisa.
 - **Rima com** - pesquise palavras que rimam com a que você está pesquisando.
 - **Padrão** - pesquise palavras CVC, CCVC ou CVCC.

- **Som de** - pesquisar por sons. Faça uma pesquisa (por ex.: "play") e, em seguida, escolha quais sons dessa consulta serão incluídos na pesquisa (por ex.: p, l, e).

Filtros de pesquisa de símbolo



1. No painel Símbolos, selecione **Filtros**.
2. Selecione as opções de menu **Cor do símbolo** para escolher a pesquisa de símbolos coloridos ou preto e branco.
3. Selecione o menu **Idioma da pesquisa** para definir o idioma que deseja usar para pesquisar os símbolos.
4. Selecione **Aplicar** para usar os filtros selecionados.



Selecione **Redefinir Filtros** para restaurar as configurações de filtro padrão.

Modificadores de pesquisa de símbolo

- **Começa com** - retorna apenas os resultados que começam com a palavra consultada. Por exemplo, a pesquisa com a palavra "carta" retornará resultados que incluem "cartas" e "cartas de baralho", mas não "castelo de cartas".
- **Em qualquer lugar** - retorna os resultados que contêm a palavra consultada em qualquer lugar da etiqueta. Por exemplo, a pesquisa com a palavra "carta" retornará resultados que incluem "cartas de baralho" e "castelo de cartas".
- **Palavra inteira** - retorna apenas correspondências de consulta exatas. Por exemplo, a pesquisa com a palavra "carta" retornará apenas símbolos com a etiqueta exata "carta" e não "cartas" ou "cartas de baralho".
- **Termina com** - retorna apenas os resultados que terminam com a palavra consultada. Por exemplo, a pesquisa com a palavra "carta" retornará resultados que incluem "cartas" e "castelo de cartas", mas não "cartas de baralho".

8.2 Propriedades do símbolo

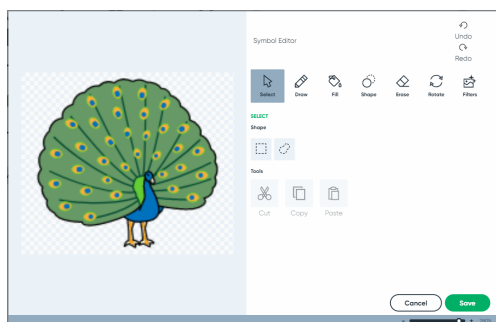
- **Manter aspecto** - quando ativado, o símbolo retém sua proporção de aspecto original quando é redimensionado.
- **Tipo de seleção** - Escolha a área selecionável para o símbolo.
 - *Nenhum* - o símbolo não pode ser selecionado nos modos de visualização e reprodução.
 - *Retângulo* - Clique em qualquer lugar dentro do retângulo delimitador ao redor do símbolo para selecioná-lo nos modos Visualização e Reprodução.
 - *Conteúdo* - O usuário deve clicar no símbolo ou no texto da etiqueta para selecionar o símbolo nos modos Visualização e Reprodução.

Para obter informações sobre as outras Propriedades do símbolo, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

8.3 Editar Símbolos

Com o Boardmaker 7 Editor, você pode usar o Editor de símbolos para personalizar qualquer símbolo para atender às suas necessidades e preferências.

1. Clique com o botão direito no símbolo que deseja personalizar e escolha **Editar no Editor de símbolos**. A janela do Editor de símbolos será aberta.



O Editor de símbolos também pode ser acessado no painel Propriedades. Selecione um símbolo na página e selecione Editar símbolo no painel Propriedades.

2. Use as ferramentas na barra de ferramentas do Editor de símbolos para personalizar o símbolo.
3. Selecione **Salvar** para aplicar as alterações ao símbolo ou Cancelar para descartar as alterações.



As alterações feitas em um símbolo no Editor de símbolos se aplicam apenas a essa instância do símbolo.

Tabela 8.1 Ferramentas do Editor de símbolos

Ferramenta	Descrição
 Selecionar	Selecione uma área do símbolo.  Use as opções do painel Forma para determinar a forma da área que você está selecionando.  Use a ferramenta Recortar para remover uma área selecionada do símbolo e armazená-la na área de transferência. Use a ferramenta Copiar para copiar a área selecionada para a área de transferência. Selecione Colar para colar da área de transferência.
 Desenhar	Desenha uma linha de forma livre no símbolo. Use as opções Pincel e Cor para personalizar a largura e a cor da linha.
 Preencher	Selecione uma cor no símbolo e todos os pixels da mesma cor (dentro de uma área limitada) serão preenchidos com uma nova cor. Selecione a opção Cor para personalizar a nova cor. Para preencher cada pixel da mesma cor no símbolo (ignorando as áreas delimitadas), marque a caixa de seleção Preencher tudo.
 Forma	Desenha uma forma. Use o painel de ferramentas Forma para selecionar uma forma específica e selecione Cor para escolher uma cor.
 Apagar	Selecione a ferramenta Apagar para apagar parte do símbolo. Use o painel Pincel para selecionar o tamanho e a forma da ferramenta de apagar.
 Girar	Muda a orientação do símbolo: Colocar na horizontal, Colocar na vertical, Girar para a esquerda ou Girar para a direita.
 Filtros	Adiciona filtros de cor ao símbolo: Inverso, cinza, sépia e preto e branco. É possível usar vários filtros na mesma imagem.

**Ferra-
menta****Descrição**

Desfaz a última alteração do símbolo. O histórico da ferramenta Desfazer é apagado quando você seleciona Salvar ou Cancelar.

Desfazer

Refazer sua última ação desfeita. O histórico da ferramenta Refazer é apagado quando você seleciona Salvar ou Cancelar.

Refazer

Use o controle deslizante de escala no canto inferior direito da janela do Editor de símbolos para ampliar o símbolo.

9 Etiquetas

Use a ferramenta Etiqueta para colocar o texto em qualquer lugar da página. Você pode usar uma Etiqueta para colocar um título em uma página ou objeto, para dar instruções ou escrever uma descrição ou história. Você pode atribuir ações a uma etiqueta, representar o texto da etiqueta com símbolos e muito mais!



Se você colocar uma etiqueta em qualquer tipo de botão, ela manterá suas propriedades e não se tornará parte do botão.

9.1 Desenhar uma etiqueta

1. Selecione a **ferramenta Etiqueta** na barra de ferramentas.
2. Desenhe a caixa delimitadora da etiqueta na página.
Para obter mais informações, consulte *6 Desenhar e organizar objetos de página, página 31*.
3. Digite o texto que deseja inserir na etiqueta.
4. Use os controles no painel Propriedades da etiqueta para definir as propriedades da etiqueta.

9.2 Propriedades da etiqueta

- **Modo de representação** - Escolha se deseja representar as palavras na etiqueta com um símbolo.
 - *Desligado* - Não representa com símbolos as palavras na etiqueta.
 - *Ligado* - Representa com símbolos as palavras na etiqueta.
 - *Transferir* - Segue a configuração de representação do objeto pai.
- **Aumento automático** - Escolha como o texto da etiqueta se ajusta à caixa delimitadora.
 - *Nenhum* - A caixa delimitadora não se expande automaticamente para acomodar o texto da etiqueta. A parte do texto que não couber na etiqueta será cortada.



Se o Aumento automático estiver definido como *Nenhum*, nenhuma indicação visual será fornecida se o texto não couber na caixa delimitadora e, portanto, for cortado.

- *Largura* - A caixa delimitadora se alarga para acomodar o texto da etiqueta.
- *Altura* - A caixa delimitadora fica mais alta para acomodar o texto da etiqueta.
- *Ambos* - A caixa delimitadora fica mais larga e mais alta para acomodar o texto da etiqueta.

Tipo de seleção - Escolha a área selecionável para a etiqueta.

- *Nenhum* - A etiqueta não pode ser selecionada nos modos Visualização e Reprodução.
- *Retângulo* - Clique em qualquer lugar dentro do retângulo delimitador ao redor da etiqueta para selecioná-lo nos modos Visualização e Reprodução.
- *Conteúdo* - O usuário deve clicar no texto da etiqueta para selecioná-lo nos modos Visualização e Reprodução.

Para obter informações sobre as outras Propriedades da etiqueta, consulte a seção *3.5 Painel de propriedades*.

10 Linhas

A ferramenta Linha permite desenhar linhas retas à mão livre.

1. Selecione a  **ferramenta Linha** na barra de ferramentas.
2. Clique, segure e arraste para desenhar uma linha.



A linha que é desenhada a partir de um botão fica cortada na borda do botão.

3. Use os controles no painel Propriedades para personalizar a linha.

10.1 Propriedades da linha

Para obter informações sobre as Propriedades da linha, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

11 Objetos avançados

11.1 Janelas de mensagens

As janelas de mensagens são usadas principalmente para exibir ou redigir textos. Botões e outros objetos podem ser programados com ações que enviam textos, símbolos e arquivos de som para a janela de mensagens, ou que controlam seu comportamento.

11.1.1 Desenhar uma Janela de mensagem

1. Selecione a  ferramenta **Avançado** na barra de ferramentas.
2. Selecione  **Janela de mensagem**.
3. Desenhar uma Janela de mensagem em qualquer lugar da página.



Você pode desenhar mais de uma Janela de mensagem em uma página.

4. Selecione a Janela de mensagem. O painel Propriedades da janela de mensagens é aberto.
5. Use os controles no painel Propriedades da janela de mensagens para definir a Janela de mensagem.

11.1.2 Propriedades da Janela de mensagem

- **Modo de representação** - Escolha se as palavras na janela de mensagens exibirão seu símbolo associado.
 - *Desligado* - não exibe símbolos com palavras na Janela de mensagens.
 - *Ligado* - mostra símbolos com palavras na Janela de mensagens.
 - *Transferir* - usa a regra de representação conforme definido pela configuração do usuário. Consulte a seção **16 Configurações do usuário Configurações padrão da janela de mensagens**.
- **Salvar no modo Reprodução** - Quando ativado, armazena o conteúdo da janela de mensagens após o encerramento do Boardmaker. Da próxima vez que a atividade for aberta, o conteúdo da Janela de mensagem será restaurado automaticamente.
- **Tipo de resposta** - Defina o comportamento da Janela de mensagem quando ela for selecionada:
 - *Falar* - o texto atual da Janela de mensagem é falado.
 - *Mover cursor* - coloque o cursor no local selecionado no texto.
 - *Falar palavra* - a palavra selecionada é falada.
 - *Mostrar símbolo* - exibe o símbolo da palavra selecionada no momento.
- **Modo de rolagem** - Defina como a Janela de mensagem rola o texto:
 - *Linha por linha* - Role o texto da janela de mensagens uma linha por vez.
 - *Página por página* - Role o texto da janela de mensagens por páginas inteiras.
- **Modo(s) de edição** - Escolha qual(is) modo(s) de software permite(m) que o texto seja inserido na Janela de mensagem.
- **Modo ortográfico** - Defina a preferência de verificação ortográfica para a Janela de mensagem:
 - *Nenhum* - a verificação ortográfica é desativada.
 - *Mostrar* - palavras com erros ortográficos são sublinhadas em vermelho.
 - *Mostrar e sugerir* - sublinha palavras com erros ortográficos e mostra as substituições sugeridas. (No modo Design, clique com o botão direito na palavra com erro ortográfico para ver sugestões.)
- **Intenção do teclado** - Use um teclado especial na tela ao inserir textos na janela de mensagem.
 - *Texto*
 - *Rich Text*
 - *Número*
 - *Internet*

- *Telefone*
- *Data/hora*
- *Nenhum* - Use o teclado padrão.

Para obter informações sobre as outras propriedades da Janela de mensagem, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

11.2 Vídeos

Adicionar um vídeo a uma página pode tornar suas atividades mais envolventes para os alunos.

11.2.1 Criar um objeto de vídeo

1. Selecione a  ferramenta **Avançado** na barra de ferramentas.
2. Selecione  **Vídeo**.
3. Use a **ferramenta Vídeo** para desenhar um objeto de vídeo em qualquer lugar da página.
Para obter mais informações, consulte 6 *Desenhar e organizar objetos de página*, página 31



Figura 11.1 Objeto de vídeo

4. Selecione o objeto de vídeo. O painel Propriedades de *Vídeo* será aberto.
5. No painel Propriedades, selecione **Navegar**.
6. Selecione o arquivo de vídeo que deseja reproduzir no objeto de Vídeo, e selecione **Abrir**.
7. Use os controles no painel Propriedades de *Vídeo* para definir as propriedades do vídeo.

11.2.2 Propriedades de vídeo

- **Vídeo por controle de toque** - Quando ativado, o usuário pode selecionar o modo de reprodução do vídeo para reproduzir ou pausar. Quando desativado, o vídeo deve ser reproduzido ou pausado por outro objeto programado com a ação apropriada.
- **Repetir vídeo** - Quando ativado, o vídeo se repete até ser interrompido por uma ação ou a página ser fechada.
- **Mostrar controles** - Quando ativado, os controles de reprodução de vídeo são exibidos abaixo do vídeo.

Para obter informações sobre as outras Propriedades de vídeo, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

11.3 Caixas de grupo

Uma caixa de grupo atua como um contêiner para grupos de botões, caixas de seleção, botões de opção ou outros objetos. Os objetos na caixa de grupo - desenhados na caixa ou movidos para ela - mantêm suas propriedades individuais, mas se moverão como uma unidade quando a caixa de grupo for movida. As caixas de grupo podem ser designadas como destinos, e outros objetos podem ser movidos para elas - permitindo que você crie atividades interativas desafiadoras.

Um dos principais usos das caixas de grupo é criar grupos de digitalização - uma coleção de botões (ou outros objetos) podem ser agrupados dentro da caixa de grupo. Quando o usuário seleciona a caixa de grupo, o padrão de digitalização percorre todos os objetos na ordem de digitalização definida por você.

11.3.1 Propriedades da caixa de grupo

Para obter informações sobre as propriedades da caixa de grupo, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

11.4 Caixas de seleção e botões de opção

Você pode usar botões de opção e caixas de seleção para criar listas de verificação, atividades de perguntas e respostas, formulários simples e muito mais. Por padrão, cada botão de opção ou caixa de seleção inclui um quadro no qual um símbolo aparecerá quando for selecionado. Os botões de opção e as caixas de seleção são desenhados exatamente da mesma maneira e compartilham as mesmas propriedades. A principal diferença entre eles é que apenas uma seleção é permitida em cada grupo de botões de opção. Ou seja, cada vez que um botão de opção é marcado em um grupo (em um botão de grupo ou caixa de grupo ou em uma página), os outros botões de opção ficarão desmarcados. Os botões de opção são muito úteis para perguntas simples do tipo "sim/não" ou para qualquer atividade (especialmente atividades de múltipla escolha) em que haja apenas uma resposta correta.

As caixas de seleção são tratadas individualmente e não afetam as outras caixas de seleção. As caixas de seleção devem ser utilizadas quando forem permitidas várias seleções, como em uma lista.

11.4.1 Propriedades da caixa de seleção e do botão de opção

- **Tipo** - Escolha *Caixa de seleção* ou *Botão de opção*.
- **Símbolo marcado** - Escolha o símbolo que aparecerá dentro da caixa de seleção ou botão de opção quando estiver marcado.
- **Símbolo desmarcado** - Escolha o símbolo que aparecerá dentro da caixa de seleção ou botão de opção quando estiver desmarcado.
- **Iniciar com marcação** - Quando ativado, a caixa de seleção ou botão de rádio será marcado quando a atividade for iniciada.
- **Manter aspecto** - Quando ativado, a caixa de seleção ou botão de opção mantém as proporções de seu aspecto original ao ser redimensionado.
- **Mostrar quadro** - Quando ativado, o limite ao redor do botão de seleção ou opção (não o texto) ficará visível.

Para obter informações sobre outras propriedades da caixa de seleção e do botão de opção, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

11.5 Caixas de texto

As caixas de texto são semelhantes às janelas de mensagem, pois exibem mensagens de texto inseridas pelo teclado nos modos Visualização e Reprodução. Mas elas são diferentes das janelas de mensagem, porque as caixas de texto são usadas para entradas de texto curtas - apenas uma palavra ou linha de texto. As caixas de texto também diferem das janelas de mensagem, porque não possuem propriedades de representação.

11.5.1 Propriedades da caixa de texto

- **Senha Is** - Quando ativada, a caixa de texto funcionará como um campo de senha.
- **Intenção do teclado** - Use um teclado especial na tela ao inserir textos na janela de mensagem.
 - *Texto*
 - *Rich Text*
 - *Número*
 - *Internet*
 - *Telefone*
 - *Data/hora*
 - *Nenhum* - Use o teclado padrão.

Para obter informações sobre outras propriedades da caixa de texto, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

11.6 Objetos de controle de guia

Use a ferramenta Controle de guia para criar um novo controle de guia em uma página. Os controles de guia são muito semelhantes às guias de pasta de arquivo, e permitem criar múltiplas camadas. Você pode colocar objetos como símbolos, botões ou etiquetas, no painel da guia para cada guia no Controle de guia, além de poder escolher um estilo único para cada guia: cada guia pode ter um layout, etiqueta, símbolo e sugestão de áudio diferentes.

11.6.1 Propriedades de controle de guia

- **Adicionar guia** - Crie uma nova guia no Controle de guia.
- **Excluir guia** - Exclua a guia selecionada no Controle de guia no momento. Deve haver pelo menos uma guia no Controle de guia o tempo todo. Portanto, a última (única) guia não pode ser excluída.
- **Largura da guia** - Defina a largura (em pixels) da(s) guia(s) no Controle de guia.
- **Altura da guia** - Defina a altura (em pixels) da(s) guia(s) no Controle de guia.

Para obter informações sobre outras Propriedades de controle de guia, consulte a seção 3.5 *Painel de propriedades*.

11.7 Ordem de digitalização

Quando a Digitalização for o método de seleção escolhido, o software padroniza a ordem de digitalização por linha/coluna. Os objetos na página são verificados linha por linha, da esquerda para a direita e, em seguida, de cima para baixo. Se você deseja verificar os objetos em uma ordem específica em uma página, use a ferramenta Ordem de digitalização para especificar a ordem em que os objetos serão verificados.

1. Selecione a  ferramenta **Avançado** na barra de ferramentas.
2. Selecione  **Digitalização**.
3. Clique nos objetos da página na ordem em que deseja que sejam verificados.

12 Criar PDF (Imprimir)

1. Selecione **Criar PDF** na barra de ferramentas. A caixa de diálogo Criar PDF será aberta.
2. Use as configurações para personalizar a criação do seu PDF. Caso deseje visualizar seu PDF da maneira certa, ative **Abrir após criar**.
3. Selecione **Criar**. O navegador de arquivos será aberto.
4. Navegue até o diretório onde deseja salvar o PDF e selecione **Selecionar**. Será criado um arquivo PDF de sua atividade.



Caso deseje imprimir sua atividade em papel, abra o arquivo PDF em um visualizador de PDF, como o Adobe Acrobat, e use a função Imprimir no visualizador de PDF para enviar a atividade para sua impressora.

13 Editor de Rich Text

Use o *Editor de Rich Text* para adicionar uma formatação especial ao texto que você colocou em um objeto. Para abrir o *Editor de Rich Text*, selecione o botão **Editar Texto** no grupo Propriedades de *Conteúdo* para um objeto que possa receber a inserção de texto.

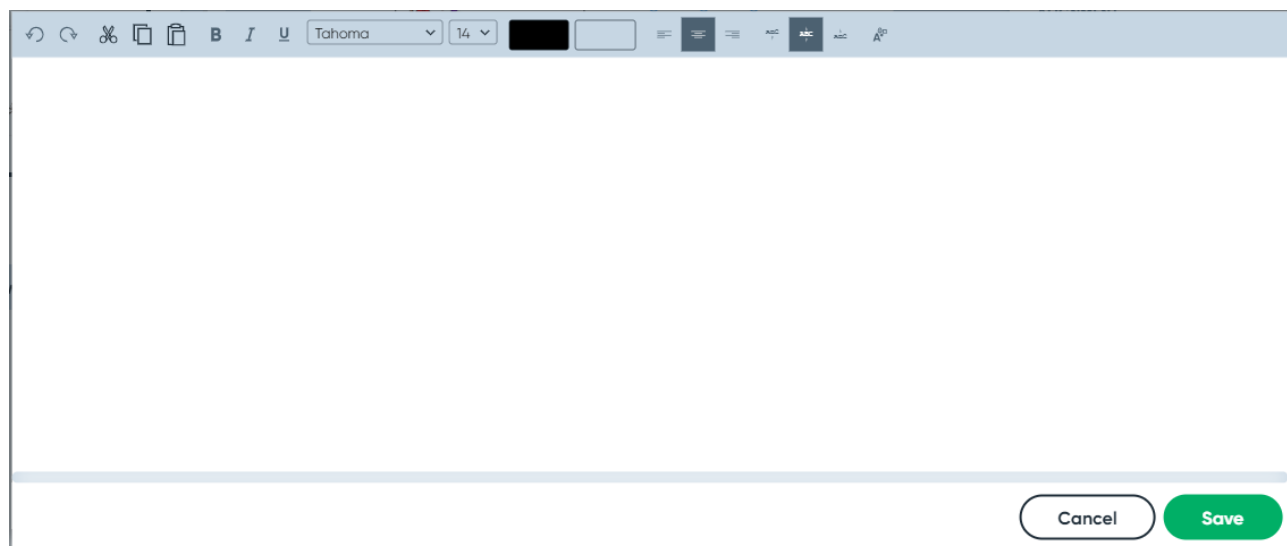


Figura 13.1 Editor de Rich Text

14 Ações

Ações são comandos muito simples que tornam suas atividades em tela interativas. É fácil programar um objeto no Boardmaker 7 Editor usando ações. Basta adicionar uma ou mais ações a um objeto usando o *Editor de ações*.



Se você não se sentir confortável em trabalhar com o Editor de ações, lembre-se de que os modelos interativos são pré-programados para você!

14.1 Adicionar ações a um objeto

1. Selecione o objeto (ou a própria página) ao qual deseja adicionar ações. O painel Propriedades desse objeto será aberto.
2. Selecione o botão **Ações** na seção Avançado do painel Propriedades. O *Editor de ações* será aberto, exibindo todas as ações atribuídas ao objeto no momento.



Você também pode clicar duas vezes no objeto para abrir o Editor de ações.

3. Selecione **+Adicionar ação**. Você pode:
 - Procurar uma ação. Consulte a seção 14.4 *Pesquisa de ações*.
 - Navegar usando a Lista de categorias de ação. Consulte a seção 14.3 *Categorias de ação*.

Selecione uma ação para atribuí-la ao objeto.



Se a ação que você selecionou precisar de mais informações - por exemplo, o nome de uma página a ser aberta ou um som a ser reproduzido - será aberto um menu ou caixa de diálogo. Você deve selecionar ou inserir as informações necessárias para concluir a ação.

4. Selecione **Salvar e Fechar**.

14.2 Editor de ações

Use o *Editor de ações* para atribuir ações a um objeto ou página, ou para editar ações já atribuídas.

Para acessar o *Editor de ações*:

- Selecione o botão **Ações** no painel Propriedades de qualquer objeto programável ou

- Clique duas vezes diretamente em um objeto.

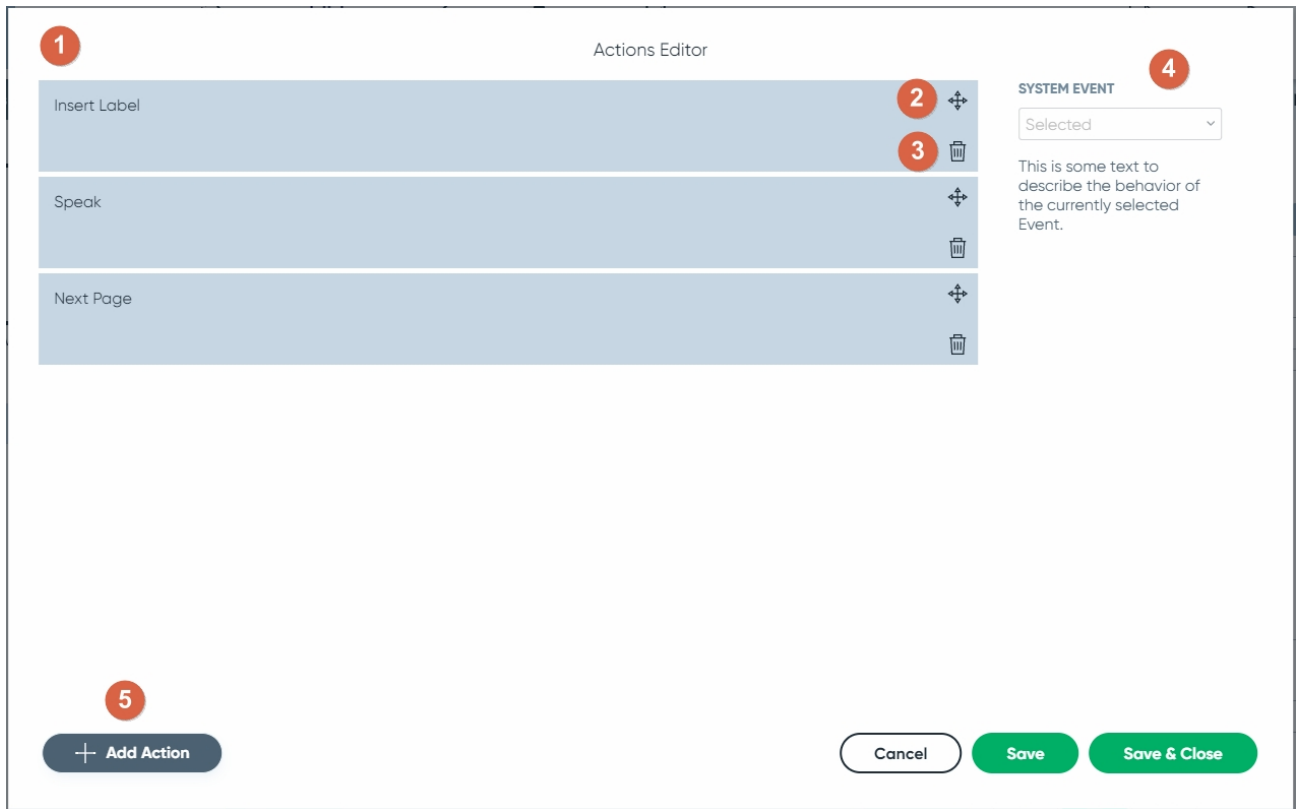


Figura 14.1 Editor de ações

	Nome	Descrição
1	Lista de ações atribuídas	Exibe todas as ações atribuídas ao objeto atual. (As ações são realizadas na sequência em que estão listadas).
2	Mover	Clique e arraste para mover a ação para cima ou para baixo na lista.
3	Excluir	Remove a ação do objeto.

	Nome	Descrição
4	Evento do sistema	Um evento do sistema é uma ocorrência que aciona a execução das ações atribuídas. Selecione um evento ao qual deseja adicionar ações (como “ <i>Selecione</i> ” ou “ <i>PageOpen</i> ”). Você pode ter vários tipos de eventos, cada um com ações diferentes, para um objeto.
5	Adicionar Ação	Abra a janela Adicionar ação para pesquisar ou navegar pelas ações a serem adicionadas ao objeto.

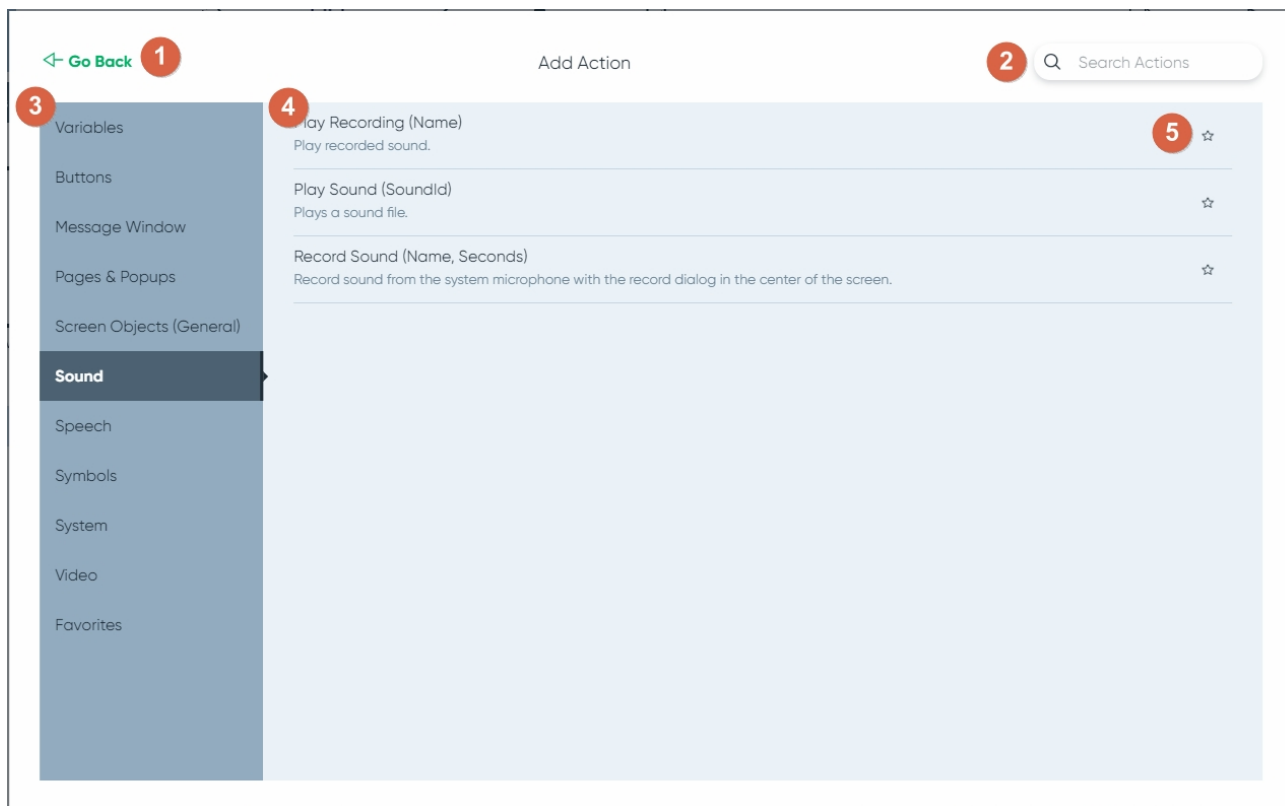


Figura 14.2 Adicionar Ação

	Nome	Descrição
1	Voltar	Retorna ao Editor de ações.
2	Caixa de texto de pesquisa	É onde você insere seu critério de busca. Pressione a tecla Enter para realizar sua pesquisa.
3	Lista de categorias	Lista de categorias de ação, organizadas por grupo de categorias.
4	Ações	Ações na categoria selecionada no momento. Selecione uma ação para atribuí-la ao objeto.
5	Favoritar	Selecione a estrela ao lado de qualquer ação para adicioná-la à categoria Favoritos.

14.3 Categorias de ação

Você pode navegar pelas ações usando a lista de categorias no lado esquerdo da janela *Adicionar ação*.

Selecione uma categoria de ação para visualizar todas as ações dessa categoria - incluindo uma breve descrição de cada uma delas. Selecione uma ação para adicioná-la ao script de ação para o objeto ou página que você está programando.



Selecione a estrela ao lado de qualquer ação para adicioná-la à categoria *Favoritos* .

14.4 Pesquisa de ações

Use o campo de texto Pesquisar ações para pesquisar ações por palavra-chave.

1. No Editor de ações, digite uma palavra-chave na caixa de texto **Pesquisar ações**.
2. Pressione a tecla **Enter** para exibir os resultados da pesquisa.
3. Selecione uma ação nos resultados da pesquisa para atribuí-la ao objeto que você está programando.



Selecione a estrela ao lado de qualquer ação para adicioná-la à categoria *Favoritos* .

Para ver a lista completa de ações disponíveis, consulte *Apêndice A Ações*.

15 Propriedades da atividade

Para definir as propriedades do modelo, abra o menu Arquivo e escolha Propriedades da atividade:

- **Nome** - este campo exibe o nome do arquivo da atividade. Você não pode editar o nome neste campo. Se você deseja renomear a atividade, salve-a com um nome de arquivo diferente.
- **Autor** - Se necessário, digite seu nome. Este campo é opcional, mas se você planeja compartilhar com outros usuários ou usar as atividades de outros usuários, talvez seja uma boa ideia adicionar seu nome para que possa identificar suas atividades no futuro.
- **Descrição** - Insira uma descrição para a atividade. Se você planeja compartilhar a atividade com outros usuários, certifique-se de incluir uma descrição das características da atividade.
- **Tags** - Insira uma ou mais tags de pesquisa para ajudar você ou outros usuários do Boardmaker a encontrar a atividade em uma pesquisa. Separe as tags com vírgula (.). Por exemplo, se o modelo for para um livro sobre atividades escolares comuns, você pode inserir as seguintes tags: livro, escola, matemática.

As tags de pesquisa servem para que você e outros usuários do Boardmaker possam encontrar atividades com mais facilidade. Ao pesquisar em *myBoardmaker.com*, a pesquisa retornará todos os modelos que possuam tags correspondentes aos critérios de pesquisa.

Ao escolher tags para a atividade, tente incluir as que descrevam o cenário ou tipo de atividade em que um usuário deseja usar a atividade.



Ao inserir uma tag, você pode usar letras, números e sublinhados (_). Você não pode usar espaços ou pontuação.

- **Versão** - (*Opcional*) Digite um número de versão para a atividade.
- **Tipo de conteúdo** - Defina se a atividade deverá ser realizada na tela ou impressa.
- **Miniatura** - Escolha a imagem em miniatura para a atividade. Selecione **Alterar** para navegar até uma imagem em seu computador. Para usar a miniatura padrão, selecione Redefinir.

16 Configurações do usuário

Para editar as configurações do usuário, selecione o menu **Arquivo** e escolha **Configurações do usuário**.

Geral

- **Na inicialização** - Defina o modo ou atividade a ser aberta na Boardmaker inicialização (painel ou último projeto).
- **Som** - Defina o dispositivo a ser usado para entrada de áudio.
- **Configurações de rede avançadas**: opções para substituir o proxy do sistema, definir o nome de usuário e senha do proxy e desativar o SSL restrito.

Interface

- **Exibir unidades** - Escolha as unidades a serem exibidas na régua no espaço de trabalho.
- **Grade** - Quando ativada, uma grade é exibida no espaço de trabalho no modo Editar.
- **Ajustar à grade** - Quando ativado, os objetos se encaixam na posição mais próxima na grade.
- **Espaçamento da grade** - Defina o tamanho da grade da página.
- **Espaçamento de spray** - Defina o espaçamento padrão entre objetos ao usar a ferramenta Spray.
- **Régua** - Quando ativada, uma régua é exibida nas bordas do espaço de trabalho no editor.

Modo reprodução

- **Método de acesso** - Escolha o método de acesso para usar no modo Reprodução. Consulte a seção 17 *Métodos de acesso* para descrições e detalhes de configuração.
- **Sugestão de áudio** - Quando ativado, os sinais de áudio são reproduzidos (para objetos que os possuem) quando o objeto é destacado.
- **Configurações padrão da janela de mensagem**: note que, ajustando as propriedades dos objetos, algumas dessas configurações podem ser substituídas em objetos individuais da janela de mensagem.
 - *Capitalização automática* - Coloque automaticamente em letra maiúscula a primeira palavra na janela de mensagem e a primeira palavra de cada frase.
 - *Espaçamento automático* - Insira automaticamente um espaço entre cada palavra na janela de mensagem.
 - *Usar símbolos* - Representa as palavras na janela de mensagem com símbolos.
 - *Inserção por fala* - Quando o texto é inserido na janela de mensagem, ele também é falado.
 - *Limpar após fala* - Limpe o conteúdo da janela de mensagem depois de falar nela.
 - *Cursor Espesso* - Aumente o cursor da janela de mensagem para que seja mais fácil enxergá-lo.
 - *Orientação de impressão* - Defina a orientação padrão ao imprimir.
 - *Margens de impressão* - Defina as margens padrão da página ao imprimir.
- **Estado "hover"** - Quando ativado, os objetos selecionáveis são realçados quando o cursor se move sobre eles. (O realce do estado "hover" aparece apenas nos modos Reprodução e Visualização).

Texto em fala

- **Voz** - A voz a ser usada para conversão de texto em fala.
- **Taxa de voz** - A velocidade em que o texto é falado. Isso pode precisar ser ajustado alterando a configuração de voz.
- **Tipo de realce** - Escolha a forma como o texto e os símbolos serão destacados quando o texto for falado. Para desativar o realce, selecione Nenhum.
- **Estilo de realce** - Escolha o estilo e a cor de realce.

Símbolo e idioma

- **Gerenciamento de símbolos** - Escolha as bibliotecas de símbolos para usar com o Boardmaker 7.
- **Ordem de pesquisa de símbolo** - Priorize os símbolos para que os símbolos de sua preferência apareçam primeiro na pesquisa específica.
 - **Ordem de apresentação** - Selecione um conjunto de símbolos e use os botões Para cima e Para baixo para movê-lo para cima ou para baixo na lista. Os conjuntos de símbolos próximos ao topo aparecerão primeiro nos resultados da pesquisa de símbolos.
 - **Forma** - O estilo de representação de preferência dos seres humanos nos símbolos.
 - **Gênero** - O gênero preferido dos seres humanos nos símbolos.
 - **Cor da pele** - O tom de pele preferido dos seres humanos nos símbolos.

- **Idade** - A idade preferida dos seres humanos nos símbolos.
- **Cor do símbolo** - Escolha as configurações padrão da cor do símbolo: símbolos coloridos ou preto e branco. Essa configuração pode ser substituída nos filtros do painel Símbolos.
- **Filtragem de conteúdo** - Escolha Mostrar todos os símbolos (sem filtragem de conteúdo), Ocultar símbolos explícitos (a arte do símbolo é explícita, ou seja, desenhada com clareza e precisão) ou Ocultar símbolos de palavras adultas (símbolos relacionados a temas adultos).

17 Métodos de acesso

17.1 Toque simples

Esta é a configuração padrão do software. O objeto é selecionado imediatamente quando você clica nele.

17.2 Entrada por toque

A Entrada por toque funciona de forma semelhante ao Toque simples, em que você clica para selecionar. A Entrada por toque tem a vantagem de permitir que você ajuste os tempos de retenção e liberação para evitar seleções acidentais para o suporte de movimentos motores.

Este é um bom método de acesso para um aluno que é consegue usar um mouse, mas que pode ter habilidades motoras prejudicadas que reduzem a precisão.

Configurações da entrada por toque

- **Tempo de espera** - Para evitar fazer seleções não intencionais, você clica em um objeto e mantém o botão do mouse pressionado por um período de tempo especificado (tempo de espera) para selecionar o objeto. O Tempo de espera é o período de tempo em que você deve manter contato com um objeto de tela (mantenha pressionado o botão do mouse) antes de ser selecionado.
- **Tempo de liberação** - O tempo de liberação é a janela de tempo após a seleção de um objeto de tela durante a qual o software não aceitará uma nova seleção. Isso pode ajudar a prevenir seleções acidentais. A contagem regressiva do tempo de liberação começa quando o botão do mouse é liberado. Se outro objeto for selecionado antes que a janela de tempo de liberação feche, o relógio será reiniciado

17.3 Saída por toque

Neste tipo de saída, você clica em um objeto, mantém o botão do mouse pressionado por um período de tempo especificado (tempo de espera) e, em seguida, solta o botão do mouse. O objeto será selecionado após a liberação do botão do mouse. Você também pode ajustar o tempo de liberação para este método de acesso.

Esse é um bom método de acesso para alunos com deficiências motoras.

Configurações de saída por toque

- **Tempo de espera** - Para evitar fazer seleções não intencionais, você clica em um objeto e mantém o botão do mouse pressionado por um período de tempo especificado (tempo de espera) para selecionar o objeto. O Tempo de espera é o período de tempo em que você deve manter contato com um objeto de tela (mantenha pressionado o botão do mouse) antes de ser selecionado.
- **Tempo de liberação** - O tempo de liberação é a janela de tempo após a seleção de um objeto de tela durante a qual o software não aceitará uma nova seleção. Isso pode ajudar a prevenir seleções acidentais. A contagem regressiva do tempo de liberação começa quando o botão do mouse é liberado. Se outro objeto for selecionado antes que a janela de tempo de liberação feche, o relógio será reiniciado.
- **Realce** - Escolha o estilo e a cor do realce mostrado quando um objeto é selecionado.

17.4 Varredura

Se suas habilidades motoras impedem o uso de um dos métodos de seleção de toque, a varredura é o método de seleção ideal. Quando a digitalização estiver ativa, os objetos na tela serão destacados em um padrão específico.

Tipo de digitalização

- **1 Acionar digitalização automática** - O software digitaliza automaticamente a página na velocidade e no padrão de digitalização selecionados.
- **2 Acionar digitalização** - Um acionador (uma tecla ou botão do mouse) é usado para avançar o realce da digitalização, e um segundo acionador (tecla ou botão do mouse) é usado para fazer seleções.

Entrada do acionador

- O acionador é o modo pelo qual o usuário fará as seleções. Você definirá uma entrada do acionador para o Tipo de digitalização 1 - Acionar digitalização automática. O Tipo de digitalização 2 requer que você defina duas entradas de acionamento diferentes.

Outras configurações de digitalização

- **Velocidade** - a velocidade na qual o realce da digitalização se moverá pelos objetos na página (apenas digitalização automática).
- **Tempo de transição** - o tempo de pausa entre os níveis em um padrão de digitalização (apenas digitalização automática).
- **Tempo de espera** - Para evitar fazer seleções não intencionais, você clica em um objeto e mantém o botão do mouse pressionado por um período de tempo especificado (tempo de espera) para selecionar o objeto. O Tempo de espera é o período de tempo em que você deve manter contato com um objeto de tela (mantenha pressionado o botão do mouse) antes de ser selecionado.
- **Ativar voltar** - Quando ativado, o botão Voltar aparece e pode ser acessado por meio da digitalização.
- **Ativar redefinir** - Quando ativado, o botão Redefinir aparece e pode ser acessado usando a digitalização.
- **Começar digitalização com voltar e redefinir** - Quando ativado, o padrão de digitalização sempre começa com o (s) botão(ões) Voltar e/ou Redefinir.
- **Padrão de digitalização** - a ordem em que os objetos serão digitalizados - por linhas, colunas ou linearmente (começando no canto superior esquerdo, movendo para a direita e depois para baixo).
- **Número de passagens** - Defina quantas vezes uma linha ou coluna será digitalizada sem realizar uma seleção.
- **Depois** - Escolha o que acontece quando a digitalização automática completa o número de passagens designado (não disponível para passagens infinitas)..
- **Realce** - Escolha o estilo e a cor do realce mostrado quando um objeto é selecionado.
- **Zoom** - Quando ativado, os objetos da tela serão ampliados conforme forem digitalizados. Ao digitalizar vários objetos (linhas ou colunas), o botão que estiver em primeiro no padrão será ampliado, e os outros botões serão realçados conforme especificado pela configuração Estilo de Realce.

17.5 Pausa no mouse

Selecione um objeto movendo o cursor sobre o objeto e fazendo uma pausa por um período de tempo determinado. Quando o tempo determinado acabar e o cursor continuar pausado no objeto, o objeto será selecionado. Esta é uma boa opção de método de acesso se você puder operar um mouse, mas tiver dificuldade em pressionar o botão do mouse para fazer uma seleção.

Configurações de pausa do mouse

- **Realce** - Escolha o estilo e a cor do realce mostrado quando um objeto é selecionado.

17.6 Interação por olhar

Mova o cursor usando os olhos. As seleções são feitas olhando para um objeto por um determinado período de tempo (Permanência) ou ativando um acionador.



Este método de acesso requer hardware compatível de interação por olhar.

Interação por olhar - Configurações de espera

- **Tempo de espera** - Defina por quanto tempo o olhar deve permanecer em um objeto para selecioná-lo.
- **Tipo de feedback** - Feedback de olhar é uma sugestão visual que mostra ao usuário onde, com que consistência e por quanto tempo seu olhar está sendo registrado na tela. Defina o estilo, a cor e o tamanho do Feedback de Olhar.

Interação por olhar - Configurações do acionador

- **Tempo de espera do acionador** - A quantidade de tempo que o usuário deve esperar entre as ativações do acionador. Quaisquer ativações adicionais do acionador serão ignoradas antes que esse intervalo termine.

- **Tipo de feedback** - Feedback de olhar é uma sugestão visual que mostra ao usuário onde, com que consistência e por quanto tempo seu olhar está sendo registrado na tela.
Defina o estilo, a cor e o tamanho do Feedback de Olhar.

Apêndice A Ações

As ações podem ser encontradas navegando nas categorias de ação à esquerda da caixa de diálogo *Adicionar ação* ou por consulta de palavra-chave no campo de pesquisa de ações. Para obter instruções detalhadas, consulte a seção 14 *Ações*.

Ação	Descrição
BackPage()	Exibe a página anterior no histórico da página.
ClearMessagewindow()	Limpa o conteúdo da janela de mensagem.
DesymbolateAll(object)	Remove todos os símbolos do texto representado no objeto de tela selecionado.
Disable(object)	Desativa o objeto de tela selecionado.
Enable(object)	Ativa o objeto de tela selecionado.
ExitApplication()	Sai do aplicativo atual e volta para o lugar em que estava antes.
Hide(object)	Oculto o objeto de tela designado.
InsertLabel()	Insere o texto da etiqueta do objeto que contém esta ação na janela de mensagem.
InsertLabel(object)	Insere o texto da etiqueta do objeto selecionado na Janela de mensagem.
InsertSymbol()	Insere o símbolo do objeto que contém esta ação na janela de mensagem.
InsertSymbol(object)	Insere o símbolo do objeto selecionado na janela de mensagem.
InsertText(text)	Insere o texto selecionado na janela da mensagem.
LaunchApplication(applicationName)	Inicializa um aplicativo externo.
LaunchFile(fileName)	Inicializa um arquivo usando o aplicativo associado a ele.
LaunchWebSite(webAddress)	Abre o site selecionado usando seu navegador padrão.
LoadTextAndSymbolate()	Solicita um arquivo de texto e, em seguida, insere e representa o texto do arquivo na janela de mensagem por símbolos na posição atual do cursor.
NextPage()	Vai para a próxima página na atividade atual.
OpenVideoPlayer(videoID)	Abre a ferramenta de reprodução de vídeo que contém o arquivo de vídeo selecionado.
PauseVideo(object)	Pausa o vídeo atual no objeto de vídeo selecionado.
PictureSound(SoundID)	Insere a etiqueta e o símbolo deste objeto na janela de mensagem, mas reproduz o arquivo de som selecionado em vez de falar a etiqueta.
PictureSpeech(speechText)	Insere a etiqueta e o símbolo deste objeto na janela de mensagem, mas fala o texto especificado em vez de falar a etiqueta.
PlayRecording(name)	Reproduz o som gravado selecionado.
PlaySound(soundId)	Reproduz o som selecionado.
PlayVideo(object)	Reproduz o vídeo carregado no momento no objeto de vídeo especificado.
PopupVideo(videoID)	Reproduz o vídeo especificado em uma pop-up em tela cheia. A pop-up fecha automaticamente quando o vídeo termina.
PopupVideo(videoID, margin)	Reproduz o vídeo especificado em uma pop-up. Especifique a margem, em pixels, ao redor da pop-up de vídeo em tela cheia. A pop-up fecha automaticamente quando o vídeo termina.
PreviousPage()	Abre a página anterior na atividade atual.
Print()	Imprime a atividade atual.

Ação	Descrição
PrintMessageWindow()	Imprime o conteúdo da janela de mensagem atual.
ReadAndHighlight(object)	Fala e realça o texto no objeto selecionado.
RecordSound(name, seconds)	Grava o som do microfone do sistema usando a caixa de diálogo de gravação no centro da tela. Especifique o nome do arquivo de gravação e o número máximo de segundos para gravar.
SetHidden(object, value)	Define o estado oculto/visível do objeto de tela selecionado. Para ocultar o objeto, defina o valor = TRUE. Para tornar o objeto visível, defina o valor = FALSE.
SetObjectProp(object, propertyName, value)	Define uma propriedade personalizada com nome para o objeto de tela selecionado. Os objetos de tela podem armazenar qualquer número das propriedades personalizadas, que são acessíveis por um nome de texto. propertyName = nome da propriedade personalizada value = valor para a propriedade personalizada
SetText(object, text)	Define o texto no objeto de tela selecionado.
SetVolume(object, value)	Define o volume (0–100) do objeto de vídeo selecionado.
Show(object)	Torna o objeto de tela selecionado visível.
ShowSymbolWindow()	Mostra a janela de símbolo ampliada para a palavra na posição atual do cursor da janela de mensagem.
Sleep(seconds)	Pausa pelo número determinado de segundos antes de executar a próxima ação.
Speak()	Fala o conteúdo da janela de mensagem atual.
Speak(contentType)	Fala o tipo de texto especificado na janela da mensagem atual. ContentType = "Todos", "Seleção", "Palavra", "Frase" ou "Parágrafo"
SpeakLabel()	Fala a etiqueta do objeto atual.
SpeakLabel(object)	Fala a etiqueta do objeto selecionado.
SpeakLabel(object, wait)	Fala a etiqueta do objeto selecionado e aguarde o número especificado de segundos antes de executar a próxima ação.
SpeakText(text)	Fala o texto especificado.
SpeakText(text, wait)	Fala o texto indicado e aguarda o número especificado de segundos antes de executar a próxima ação.
StopAllSound()	Para todos os sons que estiverem sendo reproduzidos no momento.
StopVideo(object)	Para o vídeo no objeto de vídeo selecionado.
SymbolateAll(object)	Representa por símbolos todo o texto no objeto selecionado.
ToggleMute(object)	Ativa/desativa a opção "mudo" no objeto de vídeo selecionado.
ToggleRepeat(object)	Ativa/desativa a repetição da reprodução no objeto de vídeo selecionado.
variable [= value]	Cria uma instrução para a atribuição de variável. variable = nome exclusivo da variável value = valor a ser atribuído à variável nomeada

Apêndice B Palavras comuns

São consideradas "palavras comuns" as palavras amplamente utilizadas em conversas normais. Ao definir as propriedades de representação de uma janela de mensagem, etiqueta ou botão de representação, você terá a opção de representar "palavras comuns" ou "palavras não comuns".

Tabela B.1 Palavras comuns

a	chamar	engraçado	apenas	só	parar	por quê
sobre	veio	deu	manter	abrir	pegar	vai
depois	poder	obter	tipo	ou	contar	desejar
novamente	carregar	dar	saber	nosso	dez	com
tudo	limpar	ir	rir	fora	depois	trabalhar
sempre	frio	vão	permitir	acima	lá	seria
sou	venha	indo	leve	próprio	estes	escrever
um	poderia	bom	gostar	escolher	eles	
e	cortar	obteve	pequeno	jogar	pensar	
qualquer	fiz	verde	viver	por favor	aqueles	
são	fazer	crescer	comprido	bonito	três	
cerca de	fez	teve	olhar	puxar	para	
como	concluído	tem	feito	colocar	hoje	
perguntar	não	seja	fazer	correu	juntos	
em	para baixo	ele	muitos	ler	também	
comeu	desenhar	ajudar	pode	vermelho	tentar	
longe	beber	ela	mim	passar	dois	
ser, estar	comer	aqui	muito	certo	por baixo	
porque	oito	ele	dever	ver	para cima	
foi, esteve	todos	dele	meu	sete	sob	
antes	outono	segurar	mim	deverá	nós	
melhor	longe	quente	nunca	ela	usar	
melhor	rápido	como	novo	exibir	limpar	
grande	buscar	machucado	não	cantar	nós	
preto	primeiro	l	não	sentar	bem	
azul	cinco	se	agora	seis	foi	
ambos	voar	em	de	sono	foram	
trazer	para	em	desligado	pequeno	o que	
marrom	encontrou	é	velho	então	quando	
mas	quatro	isto	sobre	algum	onde	
comprar	de	seu	só	logo	qual	
por	cheio	pular	um	início	quem	

Copyright ©Tobii Dynavox AB. Nem todos os produtos e serviços são oferecidos em todos os mercados locais. As especificações estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Todas as marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos.

Assistência para o seu Dispositivo Tobii Dynavox

Obter ajuda online

Consulte a página de Assistência específica do dispositivo Tobii Dynavox. Ela contém informações atualizadas sobre problemas e dicas e truques relacionados ao produto. A página de Assistência está disponível em: www.TobiiDynavox.com/support-training

Entre em contato com o seu consultor ou revendedor de soluções

Em caso de dúvidas ou problemas relacionados ao produto, entre em contato com o seu consultor de soluções ou revendedor autorizado da Tobii Dynavox para obter auxílio. O revendedor está mais familiarizado com as suas configurações pessoais e poderá auxiliá-lo com dicas e treinamentos referentes ao produto. Os dados para contato estão disponíveis em www.TobiiDynavox.com/contact