

Tobii Communicator 4

Guia do Usuário



ISV/Software Solutions

Tobii Communicator 4

Tecnologia Assistiva de Comunicação e Controle

Finalidade

Use o software Tobii Communicator para criar, personalizar e executar conjuntos de páginas sob medida para usuários com deficiência física ou da capacidade de comunicação.

Os conjuntos de páginas podem apresentar finalidades que variam desde painéis até controles do ambiente. Jogos, auxílio para digitação e envio de mensagens, players de música, painéis pessoais e auxílio para execução de programas padrão do computador são outros usos comuns dos conjuntos de páginas do Communicator.

Requisitos do sistema

Para o Tobii Communicator 4 é necessário Windows XP ou mais recente, 1 GB RAM recomendado, até 200 MB de espaço livre de disco e tamanho de exibição de no mínimo 800 x 600 pixels (apesar de ser recomendada uma tela maior).

Para utilizar recursos lidos em voz alta nos conjuntos de páginas, também é necessário instalar a fala sintetizada, que necessita de 750 MB adicionais de espaço em disco.

Avisos Legais

Copyright Tobii Technology AB 2011

Todos os direitos reservados. É proibida qualquer forma ou meio de reprodução deste produto - gráfica, eletrônica ou mecânica, incluindo fotocópias, gravação ou armazenamento de informações e sistemas de recuperação - sem consentimento por escrito do fabricante.

Os produtos mencionados neste documento podem ser marcas registradas e/ou comerciais dos respectivos proprietários, e o fabricante e o autor não se responsabilizam pelas mesmas.

Tendo sido tomadas as precauções cabíveis na elaboração deste documento, o fabricante e o autor não se responsabilizam por erros ou omissões, ou ainda danos resultantes do uso das informações neste contidas ou 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.

Fabricantes das Bibliotecas do Tobii Communicator:

O Tobii Communicator 4 inclui a biblioteca de imagens SymbolStix da SymbolStix LLC.

Informações de Contato

*Tobii Technology Norway
Thormøhlensgate 55
5008 Bergen
Norway*

*Central de Atendimento: +47 5555 1060
E-mail: post@viking-software.com*

Índice Remissivo

Capítulo I Introdução

Versões Standard e Premium	12
O que é o Tobii Communicator?	13

Capítulo II Iniciar

Instalação do Communicator	16
Atualização do Communicator	19
Iniciar e Parar	20
Seleção da Exibição de Execução ou Exibição de Edição	22
Comparação entre a Exibição de Execução e Exibição de Edição	24
Teclas Úteis de Atalho	25
Menus na Exibição de Execução	26
Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos	30
Alteração de Botões em Conjuntos de Páginas	32
Assistente de Edição de Botões na Exibição de Execução	34
Alteração de Botões na Exibição de Edição	38

Capítulo III Configuração para Usuários

Uso do Assistente de Configuração	42
Seleção de Conjuntos de Páginas para Uso	44
Escolha da Página Inicial	47
Favoritos e Ordem na Página Inicial	49
Edição de Configurações do Usuário	53
Seleção do Conjunto de Páginas de Inicialização	57
Uso do Communicator com Eye Tracker	59
Alterar Configurações do CEye	59

Capítulo IV Como Fazer Seus Próprios Conjuntos de Páginas

Visão Geral	62
Tour Rápido da Exibição de Edição	63
Criação de Conjuntos de Páginas Básicos	68
Criação de Páginas	68
Salvar o Trabalho	71
Criação de Botões com Grade	72
Adição de Botões Através da Duplicação	75
Seleção do Conteúdo para Trabalhar	77
Uso de Comandos de Edição Padrão	80
Adição Rápida de Conteúdo	81
Inclusão de Texto em Botões	84
Inclusão de Som em Botões	90
Inclusão de Vídeo em Botões	93
Atribuição de Pressionamento de Tecla a Botões	95
Configuração da Primeira Página	96
Execução do Conjunto de Páginas	97
Localização do Conjunto de Páginas Posteriormente	100
Ligação de Páginas	103
Controle da Aparência	106
Plano de Fundo e Outras Propriedades Úteis de Páginas	106
Criação de Botões Personalizados	108
Cópia da Aparência de Botões	109
Texto ou Imagem Estático	110
Edição de Imagens	116
Organização com o Layout	119
Botões Invisíveis e Não Seleccionáveis	122
Seleção da Paleta de Cores	124
Organização de Páginas	129
Adição de Ações e Comportamento Inteligente	132
Modelos de Botões	136
Adição de Ações a Botões	140
Ações ao Entrar ou Sair de Páginas	143
Ações ao Executar Conjuntos de Páginas	144
Botões Inteligentes	145
Como Fazer Seus Próprios Botões Inteligentes	148
Uso de Páginas Pop-up para Seleções do Usuário	150
Reutilização do Trabalho	156

Cópia de Botões	156
Cópia Somente da Aparência ou Ações	158
Cópia Entre Conjuntos de Páginas	160
Basear um Novo Conjunto de Páginas em um Antigo	164
Importação de Arquivos do Boardmaker/SD Pro	167

Capítulo V Uso de Conjuntos de Páginas Predefinidos

Texto	172
Símbolos	175
Teclados	177
Jogos	179
Adição de tabuleiros de jogos individuais	180
Alteração de cartas de jogos	183
Propriedades dos Jogos	186
Visualizador de Imagens	188
Webcam	193
Player de Música	196
Mensagens de Texto (SMS)	200
Editor de Frases	204
E-mail	207
Chamadas do Telefone Celular	210
Chat (Mensagens Instantâneas)	212
Calendário	215
Controles Remotos	218

Capítulo VI Suporte para Usuários de Varredura

Sobre a Varredura	222
Alteração do Padrão de Varredura em Uma Página	225
Criação de Grupos de Varredura	227
Aparência do Cursor de Varredura	231

Configurações de Varredura	232
Emulação do Mouse	235
Varredura Tipo Radar ou Reticulado da Posição do Mouse	236
Ferramentas da Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse	239
Configurações de Emulação do Mouse	246
Execução da Emulação do Mouse	249
Aparência do Cursor de Varredura na Emulação do Mouse	251

Capítulo VII Ferramentas de Som e Imagem

Bibliotecas de Imagens	254
Adição de Bibliotecas de Imagens	254
Visualização do Conteúdo de Bibliotecas	259
Sobre os Sons	261
O Som Está Funcionando no Seu PC?	262
Ativação da Fala Sintetizada	263
Adição de Bibliotecas de Sons	264
Gravação de Sons	268
Configurações do Sinal Sonoro	270
Configurações do Recurso Ler ao Digitar	272

Capítulo VIII Ferramentas

Gerenciamento de Contatos	276
Gerenciamento de Frases	278
Dicionários	280
Gramática	282
Pronúncias Alternativas	284
Organização dos Meus Conjuntos de Páginas	287

Capítulo IX Configurações

Sobre as Propriedades e Configurações	290
Métodos de Entrada	293
Configurações de Varredura	294

Emulação do Mouse	295
Realce	296
Visualização de Links	298
Configurações do Som	300
Previsão de Palavras	301
Configurações do Layout do Teclado	305
Pastas de Dados	309
Configurações do Visualizador de Imagens	310
Configurações da Webcam	312
Configurações da Edição Premium	314
Configurações do Controle Remoto Infravermelho	314
Configurações de E-mail	327
Configurações do Player de Música	332
Configurações do Telefone Celular	333
Configurações do Chat	336
Configurações do Calendário	337

Capítulo X Gerenciamento de Diversos Usuários ou PCs

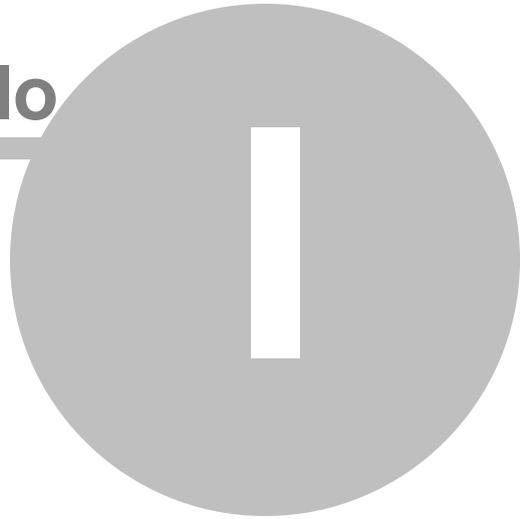
Perfis do Usuário	340
Uso de Dois PCs: Exportação e Importação	344
Exigências para Licença	350
Informações e Segurança do Conjunto de Páginas	351

Capítulo XI Impressão

Configuração de Impressão	358
---------------------------------	-----

Índice Remissivo

Capítulo



Introdução

Versões Standard e Premium

O Tobii Communicator 4 é oferecido em duas edições, Standard e Premium.

Recursos exclusivos da edição Premium:

- Conjuntos de Páginas e suporte a recursos de E-mail
- Conjuntos de páginas e suporte a recursos de Chamadas e Mensagens de Texto (SMS) em telefones celulares
- Conjuntos de páginas e suporte a recursos de Chat pela Internet
- Conjuntos de páginas e suporte a recursos de Calendário com Compromissos
- Suporte a Controles Remotos Infravermelhos

Esta documentação descreve as duas edições. Somente na edição Premium, os recursos disponíveis são marcados como segue: **Premium**.

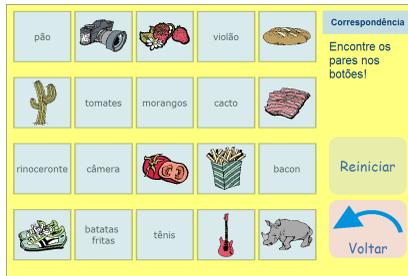
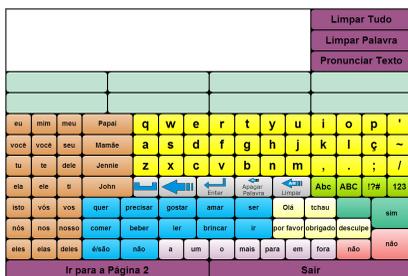
O que é o Tobii Communicator?

O Tobii Communicator é um programa destinado a computadores com Microsoft Windows ®.

O Tobii Communicator consiste de tecnologia assistiva destinada a usuários com deficiência física e/ou da capacidade de comunicação.

Os conjuntos de páginas predefinidos fornecidos com o Tobii Communicator incluem:

- Comunicação por texto
- Comunicação baseada em símbolos
- Teclados na Tela
- Jogos
- Player de Música, suporte à Webcam e Visualizador de Imagens
- Chamadas telefônicas e envio de mensagens de texto para celulares **Premium**
- Chat (mensagens instantâneas) via Internet **Premium**
- E-mail **Premium**
- Controles infravermelhos (IV) **Premium**
- Calendário **Premium**



Conjunto de páginas para comunicação por texto na tela e um conjunto de páginas do jogo de memória.

É possível aos usuários interagirem com um conjunto de páginas de várias maneiras, inclusive a entrada por head-mouse, eye tracking, varredura controlada por acionador, mouse ou joystick.



Cada usuário é diferente.

Os usuários podem usar o Tobii Communicator com sua seleção de conjuntos de páginas predefinidos.

Os terapeutas podem personalizar a interação de um usuário em específico. Além disso, é possível personalizar os conjuntos de páginas fornecidos, reaproveitar os elementos dos próprios conjuntos ou criar conjuntos a partir de rascunhos.

Capítulo



Iniciar

Instalação do Communicator

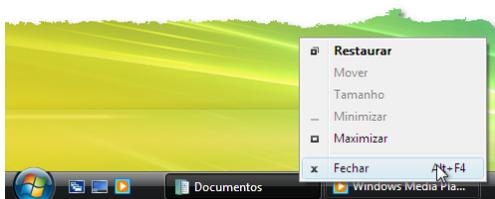
Primeiro é necessário preparar a instalação.

Preparação

1. Salve o trabalho e feche os programas abertos.

Precisa de ajuda? Procure a **Barra de Tarefas** do Windows na parte inferior da tela. Se visualizar mais botões compridos na barra, há ao menos um programa que deve ser fechado.

2. Para fechar um programa, posicione o ponteiro do mouse no botão e **clique com o botão direito**.
3. Clique em **Fechar** no menu exibido.



Fechar um programa

4. Se possuir itens não salvos no programa, você será questionado se deseja salvá-los. Responda Sim.

Se Possuir o CD do Tobii Communicator 4

1. Insira o CD do Tobii Communicator na unidade de CD do computador e aguarde.
2. O programa de instalação será iniciado automaticamente, e a seguinte tela de abertura será exibida:



Assistente de Instalação

3. Siga as instruções na tela, clicando em **Avançar** até que o programa de instalação conclua o procedimento.
4. Quando visualizar esta tela, clique em **Concluir** e retire o CD do Tobii Communicator.



Conclusão da instalação.

Se Possuir um Link para Fazer Download do Tobii Communicator

1. Verifique se o PC está conectado à Internet.
2. Clique duas vezes no link.
3. Será solicitado abrir ou salvar o arquivo. Responda **Salvar**, e observe o local no PC em que o arquivo será salvo.
4. Quando o arquivo for copiado (descarregado) no PC, utilize o Windows Explorer para localizá-lo e **clique duas vezes** no nome.
5. O programa de instalação será iniciado automaticamente.
6. Siga as instruções na tela, clicando em **Avançar** até que o programa de instalação conclua o procedimento.
7. Quando ver esta imagem, clique em **Concluir**.

Atualização do Communicator

A Tobii Technology regularmente lança versões aprimoradas do Communicator 4.

Sempre que seu PC estiver conectado à Internet, é possível verificar a versão mais recente do Communicator 4 e atualizar a sua instalação.

1. Se necessário, selecione **Arquivo > Salvar** para salvar seu trabalho.
2. Selecione **Verificar Atualizações**.
3. Será exibida uma mensagem informando que será necessário fechar o Communicator para verificar as atualizações.
4. Clique em **OK**.
5. Siga as instruções na tela.

Iniciar e Parar

O programa de instalação insere o seguinte ícone na área de trabalho do Windows:



Ícone do Communicator.

Para iniciar o Tobii Communicator, clique duas vezes no ícone.

Início com o Botão Iniciar

A maioria das pessoas possui o menu Iniciar do Windows no canto inferior esquerdo da Área de Trabalho. Para iniciar o Tobii Communicator com o Botão Iniciar:

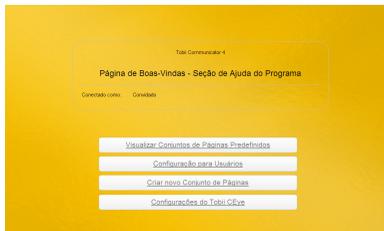
1. Clique no **Botão Iniciar**.



Botão Iniciar no Windows.

2. Selecione **Programas**.
3. Neste menu, escolha **Tobii Technology**,
4. Selecione **Communicator**.
5. Por último, clique em **Tobii Communicator 4**.

Até fazer alterações, o Communicator será iniciado com a **Página de Boas-Vindas** em execução.



Página de Boas-Vindas para terapeutas.

Para ver outra coisa primeiro, escolha um conjunto de páginas de inicialização diferente. Utilize o comando do menu **Configurações > Assistente de Configuração > Conjunto de Páginas de Inicialização**.

Parar o Communicator

Independente da maneira como parar o Communicator, se possuir trabalhos que não foram salvos, o programa irá solicitar salvá-los.

- Pressione **Alt + F4** no teclado do computador. Esta operação irá parar o Communicator independente do modo de exibição em que estiver.
- De outra forma, se visualizar a barra de menus, selecione **Arquivo > Sair do Communicator**.

Seleção da Exibição de Execução ou Exibição de Edição

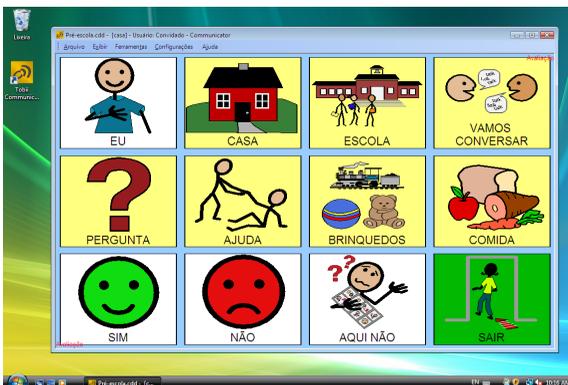
O Tobii Communicator funciona nas Exibições de Execução ou Edição.

A **Exibição de Execução** destina-se principalmente a usuários. Nesta exibição, o usuário pode utilizar os botões no conjunto de páginas com segurança, sem risco de alterar as páginas ou sair do conjunto de páginas por acidente. Um conjunto de páginas na Exibição de Execução pode abranger toda a tela:



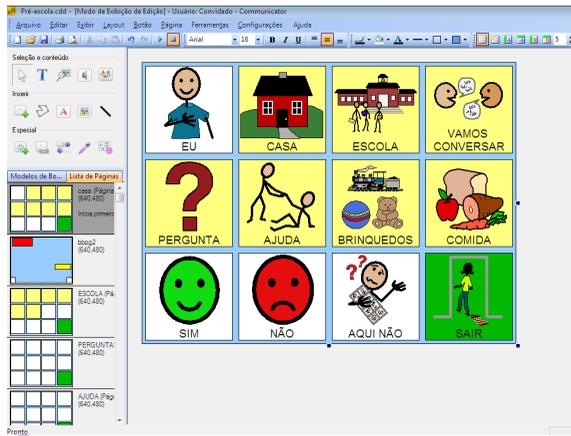
Conjunto de Páginas na Exibição de Execução, Tela Cheia.

ou pode ser exibido dentro de uma janela de qualquer tamanho, para que uma borda da janela e a barra de menus possam ser vistos:



Conjunto de Páginas na Exibição de Execução na visualização em janela.

A **Exibição de Edição** destina-se principalmente a terapeutas ou assistentes, e é usada para criar e modificar conjuntos de páginas, ajustando como estes aceitarão e responderão aos dados inseridos pelos usuários e gerenciando outras configurações.



Conjunto de Páginas na Exibição de Edição.

Consulte também:

[Qual a aparência do recurso na exibição de execução?](#)⁹⁷

Comparação entre a Exibição de Execução e Exibição de Edição

Exibição de Edição	Exibição de Execução
Os botões nas páginas não funcionam quando são pressionados.	Os botões funcionam quando são pressionados.
Os botões podem ser editados de qualquer maneira.	Os botões podem ser editados de forma limitada.
É possível criar novos botões e páginas.	É possível alterar o conteúdo do botão, mas não criar novos botões ou páginas.
É possível posicionar botões de forma livre ou automática.	Não é possível mover botões.
A borda da janela e o menu estão sempre visíveis.	Na Exibição de Execução, a borda da janela e a barra de menus podem ser ativadas ou desativadas. O conjunto de páginas pode cobrir toda a tela ou somente uma parte.
Principalmente para terapeutas e assistentes.	Principalmente para usuários.
Gerencia qualquer configuração.	Gerencia a maioria das configurações.

Teclas Úteis de Atalho

Objetivo	Atalho
Ir para a Exibição de Edição (a partir da Exibição de Execução)	Shift + F5
Ir para a Exibição de Execução (a partir da Exibição de Edição)	F5
Na Exibição de Execução (tela cheia): Ativar/Desativar a Barra de Menus	F10
Na Exibição de Execução: Voltar a Borda da Janela e Menus	Esc
Na Exibição de Execução: Editar um botão	Ctrl + Clique com o botão esquerdo do mouse
Menu pop-up (em qualquer exibição)	Clique com o botão direito do mouse
Imprimir	Ctrl + P
Abrir Conjunto de Páginas	Ctrl + O
Salvar Conjunto de Páginas	Ctrl + S
Sair do Tobii Communicator	Alt + F4

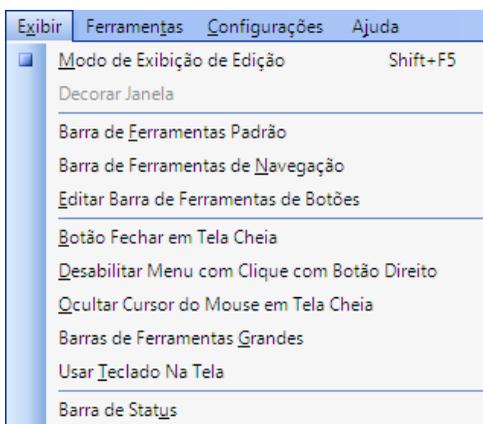
Menus na Exibição de Execução

Se um conjunto de páginas na Exibição de Execução estiver sendo executado em tela cheia, não é possível ver a barra de menus. Pressione **F10** para ver a barra de menus.

Os comandos do menu importantes na Exibição de Execução estão disponíveis: Os comandos nos menus Arquivo, Ferramentas e Configurações. Estes comandos funcionam conforme descrito anteriormente.

Os menus Botão, Layout e Página são omitidos, dado que não é possível criar páginas ou botões na Exibição de Execução.

O menu **Exibir** possui alguns comandos exclusivos na Exibição de Execução:



O menu Exibir possui esta aparência na Exibição de Execução.

Executar em Tela Cheia: Faz com que o conjunto de páginas cubra toda a tela, independente dos valores definidos em **Arquivo > Propriedades do Conjunto de Páginas** na guia [Como Executar](#)^[97].

Barra de Ferramentas Padrão: Ativa ou desativa esta versão menor da barra de ferramentas Padrão. Posicione o ponteiro do mouse em alguma ferramenta para visualizar uma dica.



Barra de ferramentas padrão na Exibição de Execução.

A **Barra de Ferramentas de Navegação** ativa esta barra de ferramentas. Navega por conjuntos de páginas, vai para páginas acessadas anteriormente, retorna na cronologia com o botão para avançar páginas e vai para a página inicial do usuário ao pressionar o botão correspondente.



Barra de ferramentas de navegação na Exibição de Execução.

Barra de Ferramentas de Edição de Botões: Ativa esta barra de ferramentas. Clique no botão Editar e selecione um botão na página para abrir o [Assistente de Edição de Botões](#)^[34].

Botão Fechar em Tela Cheia: Adiciona uma pequena janela flutuante que permite que você ou o usuário saiam de um modo de exibição em tela cheia sem utilizar o teclado.

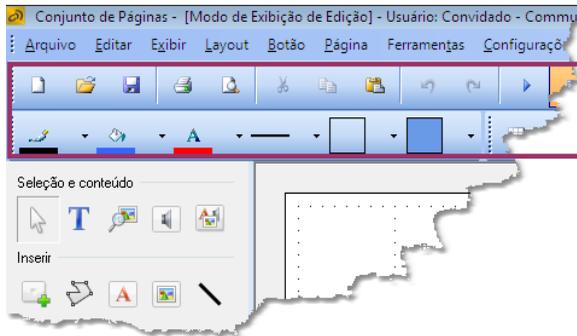


Botão Fechar em Tela Cheia.

Desativar Menu do Botão Direito: Quando esta opção está ativa, não é possível clicar com o botão direito e abrir o menu de contexto no Communicator.

Ocultar Cursor do Mouse em Tela Cheia: Ative esta opção para ocultar o cursor do mouse ao executar o Communicator no modo de tela cheia. O cursor aparecerá novamente se mover o mouse, e desaparecerá quando o primeiro não se mover por alguns segundos.

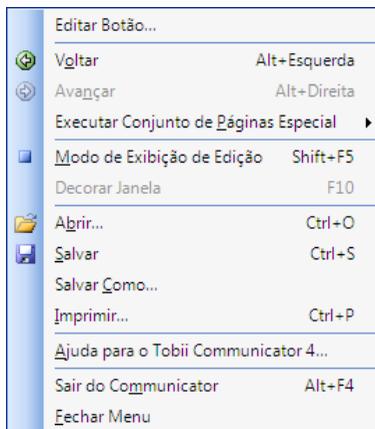
Barras de Ferramentas Grandes: Ao utilizar o Communicator em um dispositivo com tela de toque, pode ser difícil utilizar a Exibição de Edição devido ao tamanho pequeno da tela. Ao ativar as **Barras de Ferramentas Grandes**, o tamanho dos menus e barras de ferramentas é aumentado e possui esta aparência:



Teclado na Tela: Quando esta opção está ativa, um teclado na tela aparece sempre que o cursor está posicionado dentro do campo de texto em uma caixa de diálogo. Isto é útil quando em um dispositivo com tela de toque, sem mouse ou teclado conectados.

Menu do botão direito

Clique com o botão direito em qualquer lugar da página na Exibição de Execução para abrir este menu.



Menu do botão direito na Exibição de Execução.

Se estava apontando para um botão quando clicou com o botão direito, o menu incluirá o comando **Editar Botão** descrito [neste manual](#)^[34].

Os comandos restantes são uma seleção dos mais relevantes do conjunto completo de menus de comando para a Exibição de Execução.

Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos

O Tobii Communicator vem com uma seleção de conjuntos de páginas predefinidos, inclusive painéis de comunicação baseados em texto, comunicação baseada em símbolos, teclados na tela, jogos, players de música e mais.

Como Usar os Conjuntos de Páginas Predefinidos

1. Se não visualizar uma barra de menus, pressione **F10**.
2. Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Visualizar Grupos Predefinidos**.

A seguinte tela será exibida:



Verifique todos os conjuntos de páginas predefinidos.

Estas páginas atuam como um índice para todos os conjuntos de páginas predefinidos, bem como para todos os conjuntos de páginas armazenados na pasta padrão, **Meus Conjuntos de Páginas**.

Clique na guia de categorias, por exemplo **Jogos**, para ver o tipo de conjuntos de páginas em que está interessado.

Clique em uma **miniatura** para executar o conjunto de páginas que esta representa.

Observe que algumas categorias possuem mais de oito resultados - clique nos números das páginas na parte inferior direita.

3. Cada conjunto de páginas contém alguma forma de botão **Voltar** que o fará retornar para a visão geral. A aparência e posição dos botões Voltar pode variar.



Diversos botões Voltar o levam de volta para o conjunto de páginas anterior (Visualizar Grupo Predefinido.)

Alteração de Botões em Conjuntos de Páginas

A maioria dos terapeutas encontra algo entre os conjuntos de páginas predefinidos que atende as necessidades dos usuários - com poucas alterações!

Sugerimos salvar uma cópia e fazer alterações na mesma.

Como exemplo, mostramos como alterar o texto e símbolo de um botão no conjunto de páginas ***Eu gosto, eu não gosto***:



Antes: Pular na bola



Depois: Aula de equitação

Como Fazer Sua Cópia de um Conjunto de Páginas

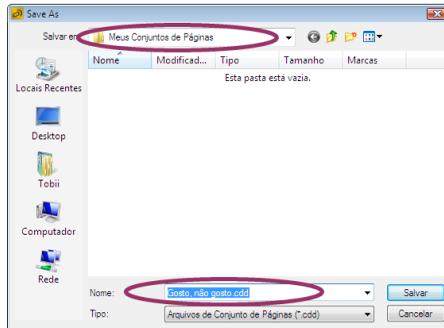
1. Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Visualizar Grupos Predefinidos**.
2. Na guia **Imagens**, clique em **Eu gosto, eu não gosto**. (Ou procure e clique no conjunto de páginas que deseja alterar.)



*Procure o conjunto de páginas para começar em **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Visualizar Grupo Predefinido**.*

3. O conjunto de páginas é aberto na Exibição de Execução. Se não visualizar a barra de menus, pressione **F10**.
4. Quando visualizar a barra de menus, selecione **Arquivo > Salvar Como**.

A caixa de diálogo Salvar Como padrão do Windows é aberta:



Verifique se possui a pasta correta para armazená-lo.

5. Verifique a pasta em que irá salvar na parte superior da caixa de diálogo.

Certifique-se de salvar seu trabalho em Meus Documentos > Tobii Communicator 4 > **nome de usuário** > Meus Conjuntos de Páginas, onde o **nome de usuário** é seu nome de usuário do TobiiCommunicator. Caso não tenha criado usuários adicionais, o nome de usuário será **Convidado**.

6. Na parte inferior da caixa de diálogo, insira um novo nome para o conjunto de páginas.
7. Clique em **Salvar**.

(Se o conjunto de páginas original foi selecionado como parte da página inicial do usuário, o Tobii Communicator questionará se deseja que a página inicial seja ligada ao conjunto de páginas modificado, o conjunto de páginas antigo ou ambos. Faça sua escolha e clique em OK.)

Agora você estará executando sua própria cópia do conjunto de páginas. Para ter certeza, verifique na barra de títulos.

Duas Formas de Modificar Botões

Neste momento, existem duas opções:

- Modificar os botões na Exibição de Execução com o [Assistente de Edição de Botões](#)^[34]. O assistente o guiará passo a passo pelo procedimento.
- Modificar os botões na Exibição de Edição com a [Ferramenta de Conteúdo do Botão](#)^[38]. A ferramenta de conteúdo é uma caixa de diálogo direta que permite alterar texto, imagens e sons em uma única operação.

Assistente de Edição de Botões na Exibição de Execução

Como exemplo, mostramos como alterar o texto e símbolo de um botão no conjunto de páginas **Eu gosto, eu não gosto** de *Pular na bola* para *Aula de equitação*.



Antes: Pular na bola



Depois: Aula de equitação

Como Modificar Botões

Você deve estar no Exibição de Execução com sua cópia de conjuntos de páginas. Para ver como fazer sua cópia, [consulte](#)^[32].

Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione F5.

1. Posicione o ponteiro do mouse no botão que deseja alterar. Pressione **CTRL + clique com o botão esquerdo**. Ou seja, mantenha pressionada a tecla CTRL no teclado enquanto clica no botão **esquerdo** do mouse.



O Assistente de Edição de Botões será aberto com uma imagem de introdução.

Clique na caixa de seleção para pular esta imagem no futuro.

2. Clique em **Avançar**.

O assistente vai para a etapa Texto do Botão:



Edite o texto nesta etapa.

4. Neste exemplo, digite **Aula de equitação**.

Observe que o texto atual do botão está selecionado (azul). O texto digitado substituirá o texto selecionado, de forma que não é necessário apagar o texto antigo antes de digitar o texto novo.

5. Clique em **Avançar**.

O assistente vai para a etapa Imagem:

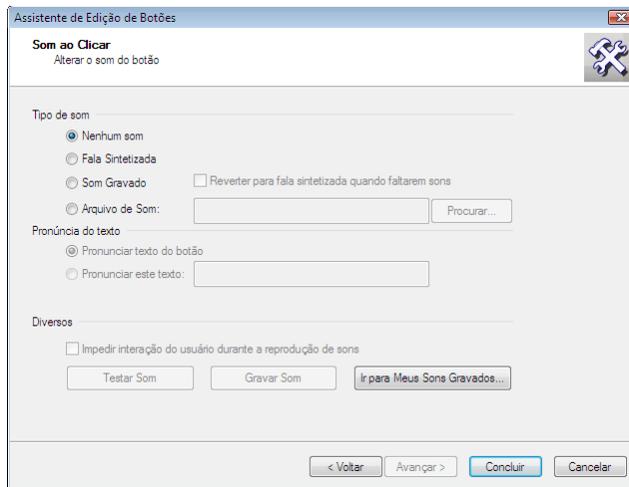
Clique no botão Procurar. A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Escolha uma imagem nesta etapa.

6. No campo de pesquisa, digite **cavalo**. Clique no botão de opções **Contém** - com maior número de imagens para escolher.
7. Clique na imagem desejada e em **Salvar**.
8. No Assistente, clique em **Avançar**.

O assistente vai para a etapa Som:



Nesta etapa você escolherá o som.

9. Selecione **Nenhum Som** neste exemplo. Caso deseje som no botão, é possível usar a voz sintetizada ou gravar seu próprio som.
10. Clique em **Concluir**.
O assistente é encerrado.
A página incluirá suas alterações.
11. Selecione **Arquivo > Salvar** (CTRL+S) para salvar seu trabalho.

Alteração de Botões na Exibição de Edição

Como exemplo, mostramos como alterar o texto e símbolo de um botão no conjunto de páginas **Eu gosto, eu não gosto** de *Pular na bola* para *Aula de equitação*.



Antes: Pular na bola



Depois: Aula de equitação

Como Modificar Botões

Você deve estar na Exibição de Edição com sua cópia de conjuntos de páginas. Para ver como fazer sua cópia acesse [aqui](#)^[32].

Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Clique para selecionar o botão que você deseja alterar.
2. Clique na Ferramenta de Conteúdo



Ferramenta de conteúdo.

A caixa de diálogo da Ferramenta de Conteúdo é exibida:



Aqui é possível alterar mais que imagens.

3. No campo **Texto do botão**, exclua *pular na bola* e digite *Aula de equitação*.

4. No campo **Pesquisar**, digite *cavalo*.

A área de imagens é atualizada com as imagens cuja descrição contém a palavra *cavalo*. (Usar a opção **Contém** oferece o maior número de imagens para escolher).



*Selecione a opção **Contém** para obter o maior número de resultados.*

5. Clique na imagem que deseja usar.
6. Este botão não possui som. Na área **Som**, clique no botão de opções de **Falar texto**, mas deixe o campo de texto em branco.
7. Clique em **Salvar**.
8. Clique em **Fechar**.
9. Selecione **Arquivo > Salvar** (CTRL+S) para salvar o conjunto de páginas.

Capítulo



Configuração para Usuários

Uso do Assistente de Configuração

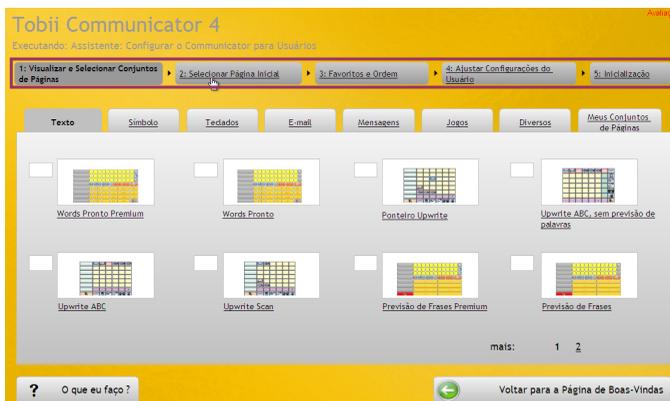
O conjunto especial de páginas denominado **Assistente de Configuração** o ajuda a deixar o Tobii Communicator pronto para um usuário específico.

Se o seu PC terá muitos usuários diferentes além do terapeuta, consulte a seção [Perfis do Usuário](#) para saber como criar diversos usuários. Em seguida, mude ao usuário para quem deseja criar um perfil, inclusive as configurações e os conjuntos de páginas.

Iniciando o Assistente de Configuração

1. Abra o Tobii Communicator.
2. Se não visualizar uma barra de menus, pressione **F10**.
3. Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Assistente de Configuração**.

A seguinte tela será exibida:



Procure as cinco etapas espalhadas na parte superior da tela.

Como é possível visualizar a partir dos botões numerados espalhados pela parte superior, o Assistente de Configuração o orientará por meio das cinco atividades necessárias de configuração.

A cada etapa, é possível clicar no botão **O que eu faço?** para obter dicas na tela. Para obter instruções mais detalhadas, veja abaixo.

As Cinco Etapas do Assistente de Configuração

Muitos usuários terão uma Página Inicial com link a uma variedade de diferentes conjuntos de páginas personalizados para diversos desafios diários. As primeiras três etapas ajudam a selecionar conjuntos de páginas para o usuário, criar o link para uma Página Inicial e organizar as escolhas.

- [Exibir e Selecionar Conjuntos de Páginas](#) ^[44]
- [Selecionar a Home Page do Usuário](#) ^[47]
- [Escolher Ordem e Favoritos](#) ^[49]

Muito poucos usuários, além dos terapeutas, utilizam o mouse para interagir com o Tobii Communicator. Alguns terapeutas usam acionadores e varredura, alguns usam outros dispositivos apontadores, telas de toque ou eye-tracking. Na etapa 4, determina-se como esse usuário vai interagir com os conjuntos de páginas na Exibição de Execução do Communicator.

Se escolheu conjuntos de páginas prontos para recursos opcionais como e-mail ou envio de mensagens de texto, é possível digitar as informações para fazer esses recursos funcionarem na etapa 4:

- [Edição de Configurações do Usuário](#) ^[53]

Na etapa final, seleciona-se o conjunto de páginas que será exibido na inicialização. O Tobii Communicator 4 acompanha a página de boas-vindas do terapeuta como conjunto de páginas de inicialização. Normalmente, configura-se a Página Inicial para executar automaticamente na inicialização, porém existem outras escolhas:

- [Inicialização.](#) ^[57]

Seleção de Conjuntos de Páginas para Uso

Esta seção trata de como configurar a quais conjuntos de páginas o usuário terá acesso a partir de sua página inicial. Não se preocupe se ainda não criou uma página inicial; este procedimento será tratado posteriormente.

Caso tenha mais de um usuário, será escolhido o conjunto de páginas do usuário selecionado. [Consulte a seção Perfis do Usuário](#)^[340].

Rever Conjuntos de Páginas Predefinidos

É necessário executar a etapa 1 do Assistente de Configuração do conjunto de páginas especial. Para saber como acessar, consulte a seção [Uso do Assistente de Configuração](#)^[42] acima.

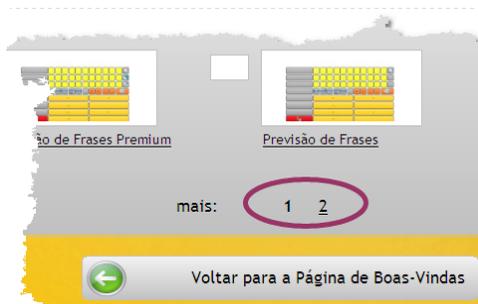
Você pode já ter revisado a coleção de conjuntos de páginas predefinidos. Caso ainda não o tenha feito, segue o procedimento:

1. Clique em uma das guias cinzas para visualizar uma categoria diferente de conjuntos de páginas

A guia **Meus Conjuntos de Páginas** pode estar vazia caso ainda não tenha armazenado conjuntos de páginas personalizados.



*Clique em **Imagens** ou **Teclados** para visualizar outros conjuntos de páginas.*



Algumas categorias possuem mais de 8 resultados. Clique em um número na parte inferior direita para obter mais resultados.

2. Clique na imagem em miniatura de qualquer conjunto de páginas para executá-lo.
3. Clique no botão **Voltar** no conjunto de páginas para voltar para o Assistente de Configuração. A aparência e posição dos botões Voltar pode variar.



Diversos tipos de botões Voltar

Seleção de Conjuntos de Páginas para Ligar à Página Inicial

1. Para selecionar um conjunto de páginas, clique na caixa de seleção ao lado da miniatura.



Os conjuntos de páginas escolhidos terão uma caixa de seleção amarela brilhante, e serão automaticamente ligados à Página Inicial.

2. Escolha quantos conjuntos de páginas desejar - um ou mais de cada guia.

Clique novamente em uma caixa de seleção para desmarcar um conjunto de páginas.

Veja abaixo a próxima etapa do Assistente de Configuração.

Outra Forma de Escolher Conjuntos de Páginas

Também é possível selecionar **Configurações > Assistente de Configuração > Conjuntos de Páginas Selecionados** para escolher conjuntos de páginas com uma caixa de diálogo do Windows.

E os Conjuntos de Páginas Criados Mais Tarde?

Se armazenar os conjuntos de páginas na pasta padrão, Meus Conjuntos de Páginas, será possível visualizá-los neste assistente e ligá-los a uma Página Inicial predefinida.

Escolha da Página Inicial

Nesta etapa é possível escolher um conjunto de páginas predefinido para a página inicial do usuário.

Caso tenha mais de um usuário, será escolhida a Página Inicial do usuário selecionado. ([Consulte a seção Perfis do Usuário](#)^[340].)

Escolha da Página Inicial

Você deve executar o Assistente de Configuração. Para saber como executá-lo, consulte a seção [Uso do Assistente de Configuração](#)^[42] acima.

1. Na parte superior da página, clique no botão de número **2: Selecionar Página Inicial do Usuário**.

Será exibida uma coleção de páginas iniciais predefinidas.



Os conjuntos de páginas da seção [Meus Conjuntos de Páginas](#) também estarão disponíveis para seleção.

Observe a barra de rolagem à direita se desejar visualizar mais páginas iniciais possíveis.

Se tiver criado uma página inicial personalizada e armazenado na pasta padrão Meus Documentos > Tobii Communicator 4 > **Nome de Usuário** > Meus Conjuntos de Páginas, será exibida aqui como alternativa. (caso não tenha criado usuários adicionais, o nome de usuário será **Convidado**.)

2. Clique na miniatura da página inicial predefinida mais adequada para o usuário.

O pop-up abaixo será exibido, com uma imagem maior da página e detalhes.



As páginas iniciais integradas acompanham uma descrição.

3. Clique em **Selecionar e Fechar** para selecionar esta página, ou em **Fechar** se não gostar da página.

A Página Inicial escolhida se tornará um dos conjuntos de páginas especiais. Sempre é possível abri-la com o comando do menu **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Página Inicial**.

Veja abaixo para obter a etapa seguinte no Assistente de Configuração.

Método Alternativo

Também é possível alterar as mesmas configurações na caixa de diálogo com o comando do menu **Configurações > Assistente de Configuração > Página Inicial**.

Favoritos e Ordem na Página Inicial

Nesta etapa é possível escolher a ordem em que os links para outros conjuntos de páginas serão exibidos na página inicial do usuário. Se selecionou mais de um conjunto de páginas na mesma categoria, por exemplo diversos teclados, é possível identificar um teclado *favorito*.

Caso tenha mais de um usuário, serão escolhidos a ordem e os favoritos do usuário selecionado. ([Consulte a seção Perfis do Usuário](#)^[340].)

Como Escolher um Favorito

Você deve executar o conjunto de páginas especial do Assistente de Configuração. Para saber como executá-lo, consulte a seção [Uso do Assistente de Configuração](#)^[42] acima. Neste exemplo, mostramos como o favorito do usuário pode ser identificado entre diversos conjuntos de comunicação.

1. Na linha superior, clique no botão **3: Favoritos e Ordem**.

A seguinte página será exibida:



A escolha dos favoritos é opcional.

2. Localize a linha da categoria onde o usuário terá diversos conjuntos de páginas - por exemplo, conjuntos de comunicação. Clique no botão **Alterar** à direita desta categoria.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Selecione o conjunto de comunicação padrão deste usuário.

A lista conterà todos os conjuntos de comunicação selecionados na etapa 1 do assistente. Além disso, conterà os conjuntos de páginas selecionados na pasta "Meus Conjuntos de Páginas", já que estes *poderão* ser conjuntos de comunicação personalizados.

3. Clique no nome de um conjunto de páginas de comunicação.
4. Clique em **OK**.

Como Modificar a Ordem

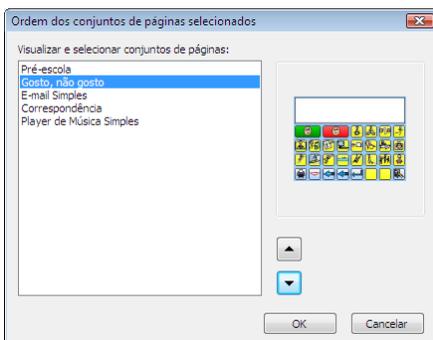
Use esta opção se a página inicial do usuário incluir uma lista de conjuntos de páginas. Você poderá determinar a ordem da lista; a etapa 3 do Assistente de Configuração ainda está em execução.

1. Clique no botão **Alterar Ordem** à direita da lista.



Alteração da ordem dos conjuntos de páginas adicionais acessados a partir da Página Inicial.

A seguinte caixa de diálogo será exibida.



Alteração da ordem dos Conjuntos de Páginas na Página Inicial.

A lista contém todos os conjuntos de páginas selecionados no [Assistente de Configuração Etapa 1](#) ⁴⁴.

2. Clique no nome de um conjunto de páginas. Para alterar a posição na lista, clique na seta **Para cima** ou **Para baixo**.
3. Clique em **OK**.

Método Alternativo

Também é possível ir até Favoritos e Ordem com o comando do menu **Configurações > Assistente de Configuração > Favoritos e Ordem**.

Veja abaixo a próxima etapa do Assistente de Configuração.

Edição de Configurações do Usuário

Como o usuário pressiona botões no Exibição de Execução dos Conjuntos de Páginas do Communicator: Acionador? Mouse? Teclado? Head Mouse? Eye-tracking? Nesta etapa será possível selecionar um Método de Entrada.

Caso tenha mais de um usuário, será criada uma configuração para o usuário selecionado. Consulte a seção [Perfis do Usuário](#)^[340].

Configuração do Método de Entrada

Você deve executar o conjunto de páginas especial do **Assistente de Configuração**. Para saber como executá-lo, consulte a seção [Uso do Assistente de Configuração](#)^[42].

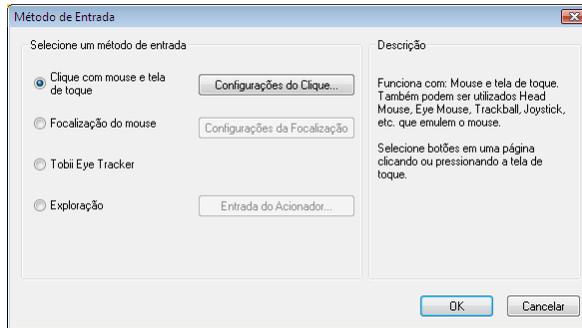
1. Na linha superior, clique no botão **4: Edição de Configurações do Usuário**



Faça uma escolha para o botão superior, Método de Entrada.

2. Clique no botão **Configurar Método de Entrada** na parte superior da coluna direita.

A seguinte caixa de diálogo será exibida.



Os Métodos de Entrada apresentam uma explicação do lado direito.

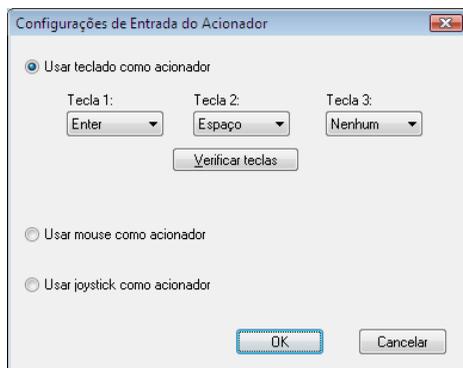
3. Selecione um método à esquerda para visualizar a explicação à direita.
4. Se selecionou **Clique do Mouse e Tela de Toque** ou **Focalização**, clique em **OK**.

Faça com que o usuário experimente utilizar o sistema.

Em seguida, retorne para esta caixa de diálogo e vá para **Configurações do Clique** ou **Configurações de Focalização** para editar e criar uma situação mais confortável para o usuário. Se observar as duas caixas de diálogo secundárias, as mesmas permitem ajustar o tempo e aparência do cursor de Focalização.

5. Se selecionar **Varredura**, clique em **Configurações de Entrada do Acionador**

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Atribuição das teclas a serem utilizadas por um acionador que emula o teclado ou por um usuário do teclado.

Indique se o acionador em uso emula o pressionamento das teclas ou cliques. Se o usuário controlar a varredura pelo teclado, escolha a opção baseada em teclas. Se controlar pelo mouse, escolha a interface do acionador baseada no mouse.

No caso de um acionador baseado em teclas enviar mais de um sinal, é necessário definir quais teclas devem contar como sinais do acionador.

6. Clique em **OK**.
7. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Método de Entrada.
8. Se estiver utilizando o Tobii P10 ou Tobii C12 com CEye, selecione **Tobii Eye Tracker** como método de entrada e clique em **Configurações do Eye Tracker**.

Este procedimento abrirá as **Opções de Controle Visual** no dispositivo de hardware, onde é possível modificar todas as configurações relacionadas ao eye tracking.

Outras Configurações do Usuário

Para **todos** os usuários, consulte:

[Gerenciar Contatos](#)^[276].

[Adicionar Frases](#) ^[278].

[Configurações do Player de Música](#) ^[332].

Para Som, [Ativação da Fala Sintetizada](#) ^[263], [Configurações do Sinal Sonoro](#) ^[270],
[Configurações do Recurso Ler ao Digitar](#) ^[272]

[Previsão de Palavras](#) ^[301].

[Layout do Teclado](#) ^[305].

[Configurações do Visualizador de Imagens](#) ^[310].

[Configurações da Webcam](#) ^[312].

Para usuários com **Varredura como método de entrada**, consulte:

[Configurações de Varredura](#) ^[232] e [Realce](#) ^[296]

Para usuários da edição **Premium**, consulte:

[Configurações de E-mail](#) ^[327].

[Configurações do Telefone Celular](#) ^[333].

[Configurações de Controles Infravermelhos](#) ^[314].

[Configurações do Chat](#) ^[336].

[Configurações do Calendário](#) ^[337].

Método Alternativo

Também é possível acessar a caixa de diálogo Método de Entrada inserindo o comando do menu **Configurações > Método de Entrada**

Veja abaixo a próxima etapa do Assistente de Configuração.

Seleção do Conjunto de Páginas de Inicialização

O que acontece quando o Tobii Communicator é iniciado?

Caso tenha mais de um usuário, as seleções serão realizadas para o usuário selecionado. ([Consulte a seção Perfis do Usuário](#) ³⁴⁰.)

Se deseja que o Tobii Communicator pergunte qual usuário usar cada vez que iniciar o programa, veja o comando do menu **Configurações > Usuários > Alterar Usuário de Inicialização**.

Como Escolher a Página de Inicialização

Você deve executar o conjunto de páginas especial do Assistente de Configuração. Para saber como executá-lo, consulte a seção [Uso do Assistente de Configuração](#) ⁴².

1. Na linha superior, clique no botão **5: Inicialização**.

A seguinte página será exibida:



Tudo o que você tem a fazer nesta página é escolher uma das três opções à esquerda!

2. Escolha uma das três opções à esquerda.

A **Página Inicial** mencionada é a selecionada na etapa 2: [Selecionar Página Inicial](#) ⁴⁷.

A **Página de Boas-Vindas** é a seguinte; um ponto de partida e introdução para terapeutas:



Página de boas-vindas do Terapeuta

Se selecionar **Iniciar na Exibição de Edição**, o Communicator irá iniciar com um novo conjunto de páginas em branco, da forma que o Microsoft Word inicia com um documento em branco.

3. Quando tiver feito a seleção, é possível sair e reiniciar o Communicator para ver o efeito. Selecione **Arquivo > Sair do Communicator**.

Acesso Alternativo às Configurações

Também é possível fazer estas seleções com o comando do menu **Configurações > Assistente de Configuração > Conjunto de Páginas de Inicialização**.

Uso do Communicator com Eye Tracker

Se você estiver usando o Tobii Communicator em um dispositivo de hardware que possua eye tracker, existe uma quarta opção na página de Boas-Vindas onde é possível abrir as Configurações do Tobii CEye. Aqui, é possível calibrar o eye tracker, alterar os tipos de clique e gerenciar os perfis dos usuários de eye tracker.

Alterar Configurações do CEye

Ao clicar no botão de Configurações do Tobii CEye, a seguinte página será exibida:



Neste conjunto de páginas, o usuário pode alterar as configurações de eye tracking através do Communicator

A página de Configurações do CEye possui 7 guias diferentes:

- **Básico:** Nesta guia é possível abrir a janela de status de eye-tracking para reposicionar o dispositivo de acordo com as preferências do usuário, e Calibrar para aprender o padrão do olhar.

- **Tipo de clique:** Existem três tipos de clique; Focalização, alternar ou piscar.
- **Focalização/Alternar/Piscar:** Dependendo do tipo de clique escolhido, é possível ir para a guia correspondente e mudar o tempo do clique, ou seja, a velocidade com que deseja que o hardware responda à sua seleção.
- **Retroalimentação:** Os movimentos de seus olhos são representados por um ponto na tela. Na guia de retroalimentação é possível alterar cor, tamanho e tipo de retroalimentação que deseja utilizar.
- **Perfis:** Perfis de eye tracking gerados ao salvar a calibração. Quando muitos usuários possuem acesso ao mesmo dispositivo, pode ser necessário disponibilizar diversos tipos de perfis de eye tracking com facilidade de acesso. Os perfis de eye tracking não são relacionados a perfis de usuários no Communicator.

Quando tiver escolhido as configurações, clique em Fechar e o Communicator retornará para a página de Boas-Vindas.

Capítulo



IV

**Como Fazer Seus
Próprios Conjuntos de
Páginas**

Visão Geral

Esta seção descreve como criar seus próprios conjuntos de páginas começando com páginas vazias.

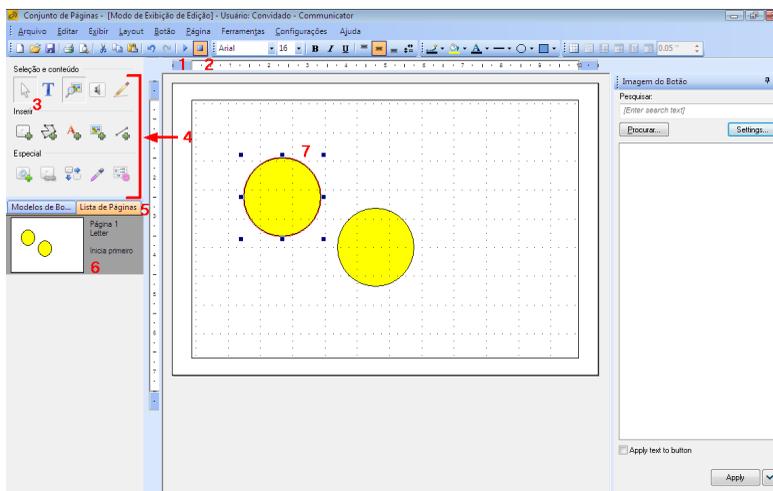
Você ficará surpreso com a rapidez e facilidade com que pode criar páginas incríveis e cheias de funções.

- O [Tour Rápido da Exibição de Edição](#)^[63] indica onde encontrar as ferramentas mais utilizadas.
- A [Criação de Conjuntos de Páginas Básicos](#)^[68] descreve os recursos necessários para criar páginas simples do Communicator e vinculá-las.
- O [Controle da Aparência](#)^[106] introduz as ferramentas e comandos que permitem personalizar a aparência de botões e páginas.
- Em [Adição de Ações e Comportamento Inteligente](#)^[132], aprenda como utilizar recursos das Guias de Recursos como E-mail, Jogos, Player de Música e outros em seus conjuntos de páginas.
- [Reutilização do Trabalho](#)^[156] apresenta a maneira como se copia de conjuntos de páginas predefinidos para seus conjuntos de páginas, ou como se reutiliza o próprio trabalho em conjuntos de páginas diferentes.

Tour Rápido da Exibição de Edição

A Exibição de Edição oferece as ferramentas necessárias para criar ou modificar seus conjuntos de páginas.

O Que Existe na Área de Trabalho?



Áreas realçadas na imagem acima:

1. Executar conjunto de páginas
2. Ir para a Exibição de Edição
3. Ferramenta Ponteiro
4. Caixa de Ferramentas de Edição
5. Lista de Páginas
6. Página selecionada
7. Botão selecionado

Ativação e Desativação de Barras de Ferramentas

1. Para ativar ou desativar barras de ferramentas diferentes ou recursos da janela, utilize o comando **Visualizar > Barras de Ferramentas**.
2. Selecione o nome da barra de ferramentas para ativá-la ou desativá-la.
3. Os recursos com caixas de seleção douradas serão ativados na janela do Communicator.

Aponte para o Ícone para Visualizar uma Dica de Ferramenta

Posicione o ponteiro do mouse em algum ícone para visualizar o que a ferramenta fará quando for clicada.

Ferramentas Importantes

Esta é a **Barra de ferramentas padrão**. Se reconhecer uma ferramenta do Windows, por exemplo Novo, Salvar, Imprimir, Desfazer ou Refazer - a ferramenta fará o mesmo no Communicator que em qualquer outro programa do Windows.

Observe a ferramenta para **Executar** o conjunto de páginas. Clicar no ícone Executar é o mesmo que inserir o comando do menu **Visualizar > Exibição de Execução** ou pressionar **F5**. Ao lado deste ícone está a ferramenta da Exibição de Edição - estamos neste modo de exibição, portanto o botão está selecionado.



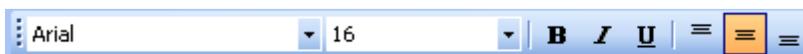
Barra de Ferramentas Padrão.

Esta é a **Caixa de Ferramentas de Edição**, a qual está sempre presente na Exibição de Edição e sempre no mesmo lugar.



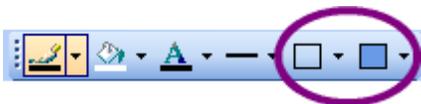
Clique na **Ferramenta Ponteiro** quando desejar selecionar e marcar objetos em sua página. Observe também a **Ferramenta Botão** para ajudá-lo a desenhar um botão na página, e a **Ferramenta de Conteúdo do Botão** que o ajudará a transformar rapidamente uma página de botões vazia em um conjunto de páginas de Comunicação.

Esta é a barra de ferramentas de **Fonte**: use-a para controlar a aparência do texto.



Barra de Ferramentas de Fonte.

Esta é a **Barra de Ferramentas de Aparência**, a qual controla cores, espessura da linha e outros. Observe especialmente que as ferramentas que permitem selecionar o **formato do botão** e **preenchimento do gradiente** se desenhar botões personalizados.



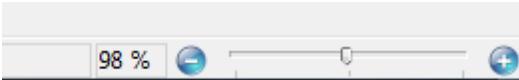
Barra de Ferramentas de Aparência.

Esta é a barra de ferramentas de **Página em Grade**. Observe as duas primeiras ferramentas. Clique na primeira para ativar ou desativar a **grade automática dos botões**. Clique na segunda e arraste a área colorida para **indicar quantos** botões deseja.



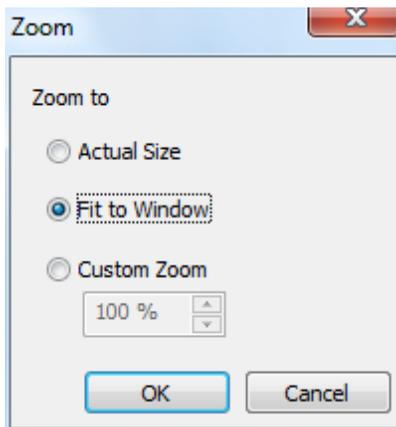
Barra de Ferramentas de Grade.

No canto inferior direito do Communicator, é possível regular o **Zoom** da página em que está trabalhando clicando nos botões mais ou menos ou arrastando o deslizador.



Zoom

A porcentagem do zoom é exibida ao lado do botão menos. Clique na porcentagem do zoom para abrir a caixa de diálogo Zoom.

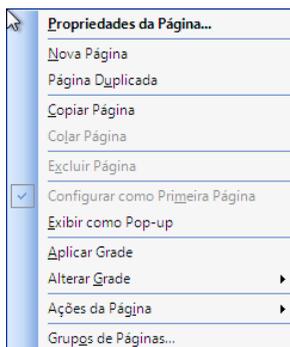


Na caixa de diálogo de Zoom, ajuste esta configuração para o Tamanho Real, Ajustar à Janela ou Zoom Personalizado.

Menus do Botão Direito

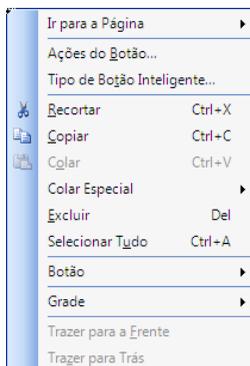
Para sua conveniência, os comandos usados com frequência estão disponíveis em dois menus do botão direito na Exibição de Edição. Os comandos destes menus estão descritos em outra seção.

Clique com o botão direito na Lista de Páginas para acessar este menu. Os comandos de uma página específica serão aplicados à página selecionada no momento.



Clique com o botão direito na Lista de Páginas.

Clique com o botão direito na área de trabalho do menu exibido abaixo. Observe que os comandos inseridos sobre botões serão aplicados aos botões selecionados no momento.

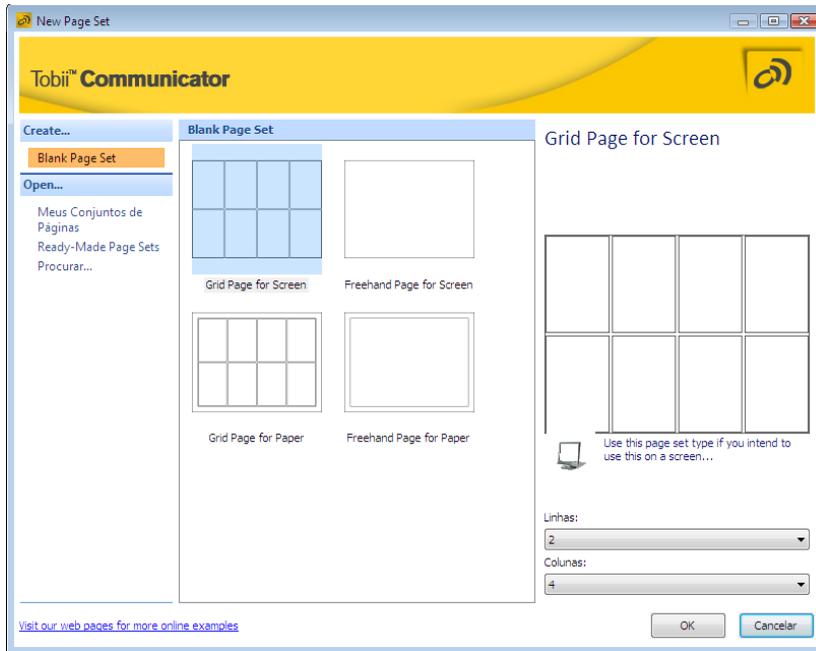


Clique com o botão direito na área de trabalho.

Criação de Conjuntos de Páginas Básicos

Criação de Páginas

Se selecionar **Criar Novo Conjunto de Páginas** na Página de Boas-Vindas ou clicar em **Arquivo > Novo** na Exibição de Edição, a janela **Novo Conjunto de Páginas** será exibida.



A janela Novo Conjunto de Páginas é exibida quando se cria um novo conjunto de páginas no Communicator

Modelos e Atividades

Nesta janela, é possível selecionar e visualizar modelos de páginas, bem como abrir Conjuntos de Páginas criados anteriormente e todos os predefinidos incluídos no software.

É exibida uma lista de origens disponíveis à esquerda da janela. Quando selecionar uma origem, todos os Conjuntos de Páginas nessa opção são exibidos e a página selecionada é visualizada do lado direito.

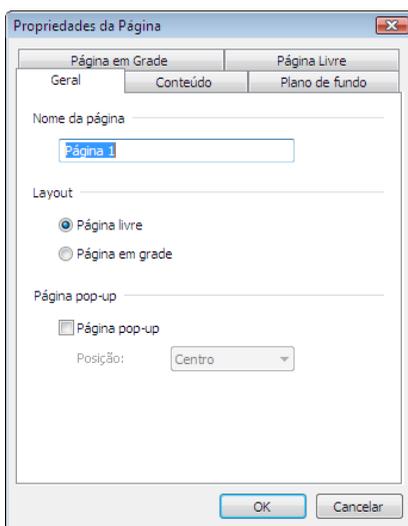
Se selecionar criar uma Página em Grade, escolha o número desejado de linhas e colunas à direita da janela Novo Conjunto de Páginas.

Clique em **OK** para abrir o modelo ou conjunto de páginas selecionado.

Nomear Páginas

As páginas são nomeadas automaticamente quando são criadas, porém com nomes desinteressantes (página 1, página 2).

1. Para dar à sua página um nome mais significativo, selecione **Página > Propriedades da Página**.
2. Insira um nome na primeira guia, **Geral**.



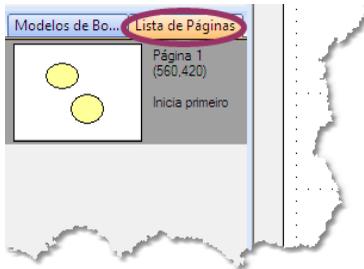
Se desejar, é possível renomear as páginas.

3. Clique em **OK**.
4. O novo nome será exibido na **Lista de Páginas**.

Lista de Páginas

As páginas são exibidas na Lista de Páginas, à esquerda da área de trabalho ao lado da Caixa de Ferramentas de Edição.

- Para trazer a Lista de Páginas para frente, clique na guia correspondente.
- Se não visualizar a lista, selecione **Visualizar > Lista de Páginas**.



Guia Lista de Páginas à direita da área de trabalho.

Exclusão de Páginas

Para excluir uma página, você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT + F5**.

1. Na **Lista de Páginas**, selecione a página que deseja excluir.
2. Selecione **Página > Excluir Página**

Consulte também:

Para alterar nomes de páginas: [Criação de Páginas](#)^[68]

Para alterar a ordem das páginas na Lista de Páginas: [Organização de Páginas](#)^[129]

[Criação de Botões com Grade](#)^[72]

[Uso de Páginas Pop-up para Seleções do Usuário](#)^[150]

[Propriedades da Página](#)^[106]

Salvar o Trabalho

Será mais fácil localizar e trabalhar com seus conjuntos de páginas caso os tenha salvado na mesma pasta do computador.

- Recomendamos salvar a pasta Meus Conjuntos de Páginas com seu nome de usuário do Communicator. Esta é a pasta que o Communicator irá sugerir automaticamente quando criar novos conjuntos de páginas.
- Se nenhum outro usuário tiver sido criado no Communicator, seu nome de usuário será Convidado.

Para obter mais informações sobre a criação e gerenciamento de usuários diferentes no Communicator, consulte a seção [Perfis do Usuário](#)^[340].

Salvar um Conjunto de Páginas

É necessário que o conjunto de páginas esteja em exibição no Communicator.

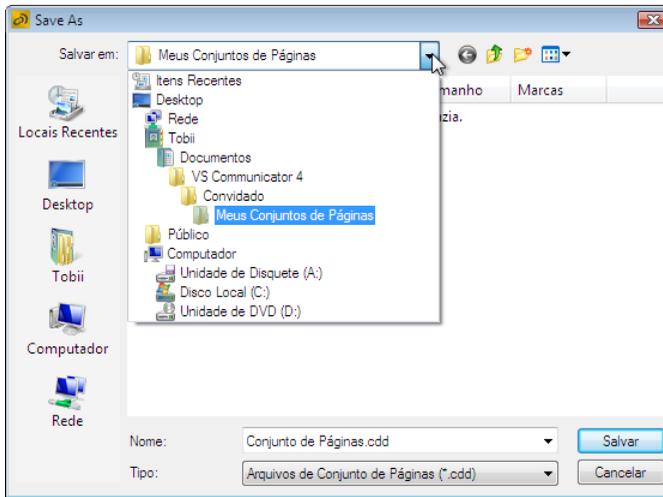
1. Selecione **Arquivo > Salvar**.

Caso tenha salvo o conjunto de páginas anteriormente, o processo foi concluído.

2. Se este for um conjunto de páginas novo, a caixa de diálogo padrão do Windows **Salvar Como** será exibida.

Verifique se está salvando na pasta correta.

3. Insira um nome de arquivo para o conjunto de páginas e clique em **OK**.



Salvar em Meus Conjuntos de Páginas simplifica o processo de busca posteriormente.

Consulte também:

[Localização do Conjunto de Páginas Posteriormente](#)^[100]

Criação de Botões com Grade

Aplicar uma grade permite criar diversos botões organizados e com formato definido. Os botões de grade ajustam o tamanho automaticamente para preencherem a página.

Se desejar criar e posicionar botões com mais tempo e maior liberdade de escolha, consulte a seção [Criação de Botões Personalizados](#)^[108].

Adição de Botões Aplicando Grades

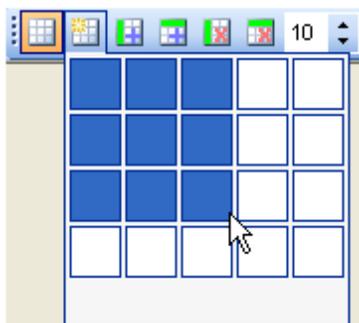
Verifique se está na Exibição de Edição e se a página exibida na área de trabalho é onde deseja adicionar botões.

1. Selecione **Página > Aplicar Grade**.

Ou clique na ferramenta de **Aplicar Grade** na barra de ferramentas de Grade.



2. O Communicator torna sua página uma página em grade, a qual é preenchida com botões organizados com formato definido.
3. Para alterar o número de botões, clique na ferramenta Tamanho da Grade. É exibida uma minigrade branca.
4. Mova o ponteiro do mouse para baixo e para a direita sobre a minigrade. São exibidos quadrados coloridos na grade para indicar quantos botões você deseja.



Indicação das dimensões da grade.

5. Clique na minigrade quando terminar.
6. Selecione **Arquivo > Salvar** para salvar o conjunto de páginas.

Mais Ferramentas de Grade



Ferramentas para adicionar e remover linhas e colunas na grade

Para aumentar ou reduzir o número de botões, também é possível adicionar ou remover linhas e colunas. Utilize as ferramentas restantes na **barra de ferramentas de Grade** ou execute os comandos do menu em **Página > Alterar Grade**.



Ferramenta para alterar o espaçamento de botões

Utilize a última ferramenta na barra de ferramentas de Grade para alterar o espaçamento dos botões.

Também é possível alterar o espaçamento com o comando do menu **Página > Propriedades da Página**. Escolha a guia **Página em grade** e ajuste o valor do espaçamento.

Reorganizar Botões na Grade

Quando tiver adicionado conteúdo aos botões da grade, observe que é possível utilizar o ponteiro do mouse para arrastar botões da grade pela página se desejar reorganizá-los.

Remover Todos os Botões da Página em Grade

Para remover todos os botões, transforme a página novamente em uma página comum:

- Selecione novamente **Página > Aplicar Grade**.
- A marca de seleção será removida do menu **Página**, indicando que a página ficou livre.

Agora é possível selecionar e excluir todos os botões.

Adição de Botões Através da Duplicação

Esta técnica é boa se deseja preencher uma página com botões que não são retangulares, ou se não desejar preencher uma página *inteira* como ocorre com a grade.

Adição de um botão individual para duplicação

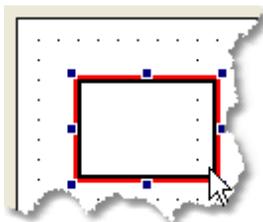
Verifique se está na Exibição de Edição e se a página exibida na área de trabalho é onde deseja adicionar botões.

1. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de botão**.



Ferramenta para adicionar botões

2. Observe que o ponteiro do mouse é "carregado" com um botão: O ponteiro muda de forma para um reticulado com um botão.
3. Aponte para onde o canto superior esquerdo do botão deve estar.
4. Pressione e segure o botão do mouse enquanto arrasta o ponteiro em direção ao canto inferior direito do botão desejado.



Arrastando com o ponteiro do mouse.

5. Solte o botão.

Seu novo botão será exibido, e estará selecionado.

Duplicação de botões

Utilize a ferramenta Duplicar Objetos na Caixa de Ferramentas para criar e posicionar muitas cópias de um botão personalizado.

1. Em uma página em branco, desenhe um botão na parte superior esquerda da página (Vide figura abaixo.)



Mude a forma do botão na Barra de Ferramentas Aparência.

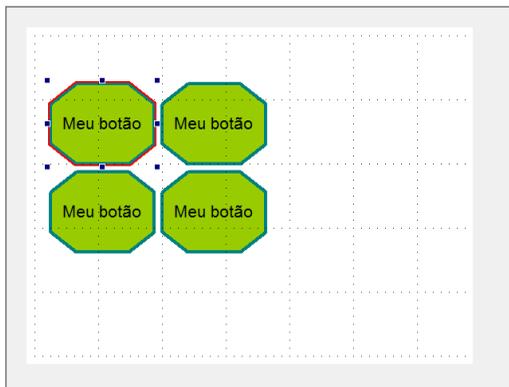
2. Selecione o novo botão (Lembre-se de mudar para a ferramenta Ponteiro).
3. Selecione a ferramenta Duplicar Objetos na Caixa de Ferramentas.



Ferramenta para duplicar objetos

4. Aponte no centro do novo botão e segure o botão do mouse.
5. Arraste até o canto oposto da página e solte o botão do mouse.

A página será preenchida com cópias do primeiro botão.



Resultado da ferramenta Duplicar

Também é possível arrastar direto na horizontal para criar uma linha de botões, ou na vertical para criar uma coluna.

Seleção do Conteúdo para Trabalhar

Quando trabalhar na Exibição de Edição, observe as marcas de seleção.

Estas seleções mostram a qual objeto seu próximo comando será aplicado (se inserir um comando ou clicar em uma ferramenta que tenha sentido para este objeto).

Você Está Tendo Problemas ao Selecionar?

- Você está na Exibição de Edição? Caso não tenha certeza, pressione **SHIFT + F5**.
- Qual ferramenta foi selecionada na Caixa de Ferramentas de Edição? Mude para a **ferramenta Ponteiro** e tente novamente.

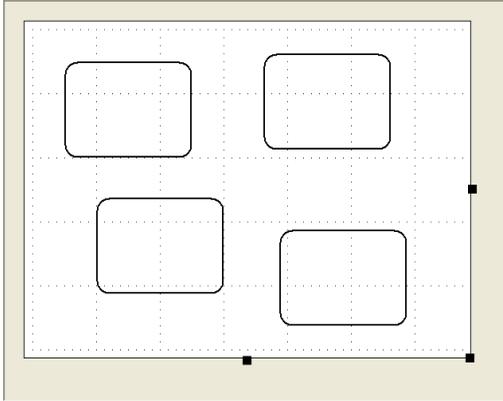


Utilize a ferramenta Ponteiro para selecionar.

Seleção da Tela da Página

Para selecionar a tela da página, clique na parte cinza da área de trabalho.

- Quando a tela da página ou o plano de fundo for selecionado, serão exibidas pequenas alças de seleção no canto inferior direito como estas.



O plano de fundo ou tela da página foram selecionados.

- Quando a tela da página for selecionada, escolha uma cor na barra de ferramentas de Aparência.
- Também é possível arrastar uma das alças de seleção para redimensionar a tela. Se sua página for pop-up, o tamanho da tela irá determinar o tamanho do pop-up. Para outras páginas, alterar as proporções da tela altera a aparência da página, entretanto a página sempre será expandida para preencher toda a janela ou tela onde está sendo executada. Consulte a seção [Execução do Conjunto de Páginas](#)^[97].

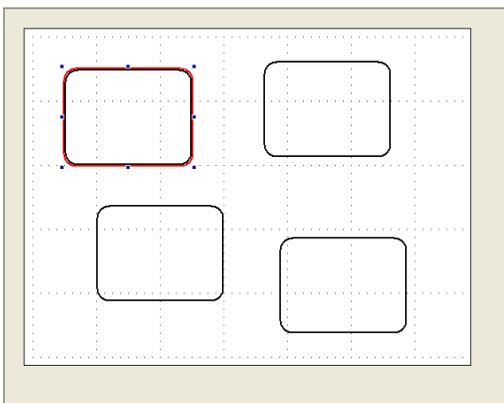
Seleção de Objetos na Tela

Para selecionar um botão, use a ferramenta Ponteiro para clicar no mesmo.



Ferramenta Ponteiro.

Um objeto selecionado possui ambas as marcas de seleção vermelhas, bem como pequenas alças de seleção pretas.



É fácil ver qual dos quatro botões foi selecionado.

- Quando um objeto é selecionado, arraste as alças de seleção para redimensioná-lo.
- Insira comandos na Barra de Menus, escolha uma barra de ferramentas de Aparência ou selecione ferramentas na Caixa de Ferramentas de Edição para modificar o objeto selecionado.
- Aponte para o centro do objeto e arraste para movê-lo.

Também é possível selecionar um texto, imagem ou linha **estáticos** posicionados diretamente na tela. Chamamo-nos "estáticos", pois estes objetos estão parados quando o conjunto de páginas é executado: o usuário não consegue pressioná-los ou clicar sobre eles, os quais também não executam ações.

Seleção de Diversos Objetos

Seguem três formas de selecionar mais de um objeto:

- Mantenha pressionada a tecla SHIFT enquanto clica em outros objetos.
- Selecione Editar > Selecionar Tudo para selecionar todos os objetos da página.

- Se os objetos que deseja estão muito próximos, aponte para fora de qualquer objeto para começar a arrastar. Será exibida uma linha pontilhada (laço) definindo a área de seleção. Arraste para o canto da diagonal oposta até que todos os objetos com que deseja trabalhar sejam selecionados.

Desmarcar Parte de um Grupo

Para desmarcar um objeto e deixar os outros selecionados, mantenha pressionada a tecla **SHIFT** enquanto clica no objeto para desmarcá-lo.

Uso de Comandos de Edição Padrão

Enquanto trabalha em suas páginas, ficará satisfeito em ter os seguintes comandos de edição padrão do Windows:

Editar > Copiar (CTRL+C)

Posiciona uma cópia do(s) item(ns) selecionado(s) na área de transferência do Windows, pronto para o comando Colar. Observe que esta operação *substitui* todo o conteúdo presente na área de transferência anteriormente

Editar > Recortar (CTRL+X)

Remove o(s) item(ns) selecionado(s) da página e os posiciona na área de transferência do Windows, pronto para o comando Colar. Observe que esta operação *substitui* todo o conteúdo presente na área de transferência anteriormente

Editar > Colar (CTRL+V)

Coloca o que foi inserido por último na área de transferência do Windows na página atual.

Editar > Desfazer (CTRL+Z)

Reverte a última ação sempre que possível.

Editar > Refazer (CTRL+SHIFT+Z)

Repete a última ação sempre que possível.

Editar > Excluir

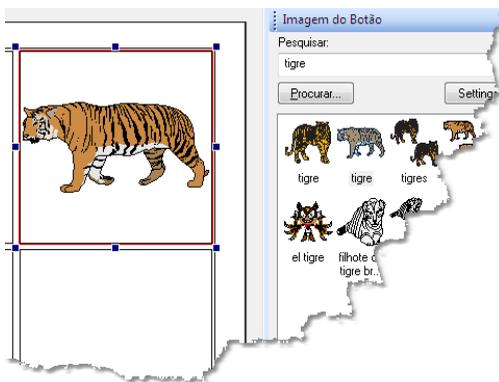
Remove o(s) item(ns) selecionado(s) da página sem alterar o que está na área de transferência.

Adição Rápida de Conteúdo

Na guia de pesquisa de imagens, é possível encontrar e adicionar imagens nas bibliotecas de imagens instaladas, ou fotos salvas no computador ou dispositivo portátil para botões da página. Também é possível adicionar texto e som a botões.

Adição de Imagens a Botões

1. Verifique se a guia **Pesquisa de Imagens** está ativa e foi exibida no lado direito. Esta guia pode ser ativada clicando na **Ferramenta de imagem** na Caixa de Ferramentas de Edição, ou selecionando **Pesquisa de Imagens** no menu **Visualizar**.
2. Insira sua busca no campo **Pesquisar**. Quando digitar, os resultados mais relevantes serão exibidos na caixa de resultado da busca.



Guia de pesquisa de imagens

3. Os resultados de sua pesquisa são classificados por relevância. As correspondências exatas aparecem primeiro, seguidas das correspondências que começam ou contêm o termo da pesquisa.

Pressione **Configurações...** para alterar as configurações de pesquisa.

Se marcar **Incluir resultados da categoria** o resultado da pesquisa também exibirá imagens que pertencem a uma categoria com um nome que corresponde ao texto de pesquisa. As correspondências de categoria estão enumeradas no final do resultado da pesquisa.

Também é possível selecionar se deseja usar imagens coloridas ou em preto e branco.

4. Selecione a imagem que deseja usar.
5. Clique em **Aplicar**. A imagem é adicionada ao botão, e o botão seguinte da página é selecionado.

Consulte [Adição de diversas imagens a botões](#)^[89] para obter informações sobre como executar este procedimento.

Os resultados de sua pesquisa permanecerão na caixa de resultados até realizar uma nova pesquisa.

6. Caso tenha marcado a caixa **Aplicar texto da imagem**, o nome da imagem será adicionado ao botão junto com a mesma.

Preencher Muitos Botões

Marque **Usar Salvar e Avançar** no canto inferior esquerdo da caixa de diálogo Ferramenta de Conteúdo do Botão.

Ao clicar em Salvar após trabalhar com o primeiro botão, a ferramenta avançará automaticamente para o botão seguinte. É possível usar as setas em cada lado da visualização para ir para o botão com que deseja trabalhar.

Lembre-se de que é necessário clicar em **Salvar** após fazer as alterações nos botões!

Uso de Imagens a Partir de Arquivos

É necessário estar na Exibição de Edição para usar a ferramenta Imagem. Caso não tenha certeza, pressione **SHIFT + F5**.

1. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de imagem**.

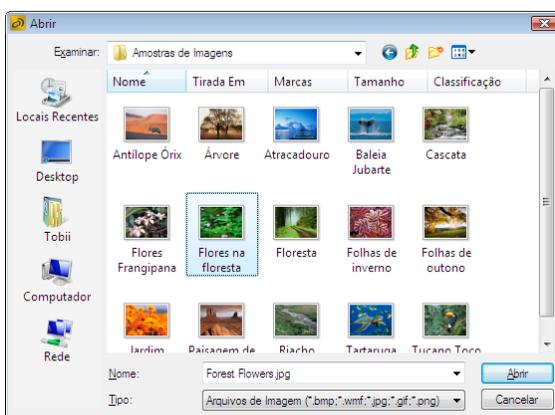


Ferramenta de imagem.

A caixa de diálogo da ferramenta de imagem é exibida. O botão selecionado será exibido na visualização na parte superior.

2. Caso nenhum botão for exibido, clique em **Botão seguinte** na área de visualização.
3. Clique no botão **Procurar**.

A caixa de diálogo padrão Abrir do Windows é exibida:



Caixa de diálogo Abrir

4. Selecione uma pasta que contenha imagens, selecione a imagem desejada e clique em **Abrir**.
5. A imagem é inserida em seu botão.

Remoção de Imagens

É possível remover uma imagem de um botão.

Você deve estar na **Exibição de Edição**. Caso não tenha certeza, pressione **SHIFT + F5**.

1. Selecione o botão.
2. Selecione **Botão > Remover Imagem**.

Inclusão de Texto em Botões

Se deseja adicionar ou editar o texto em um ou mais botões, a ferramenta de Texto é a mais rápida, e seleciona automaticamente somente o texto em cada botão. Ao pressionar Retornar (Enter), move-se para o botão seguinte.

Adição ou Modificação do Texto com a Ferramenta de Texto

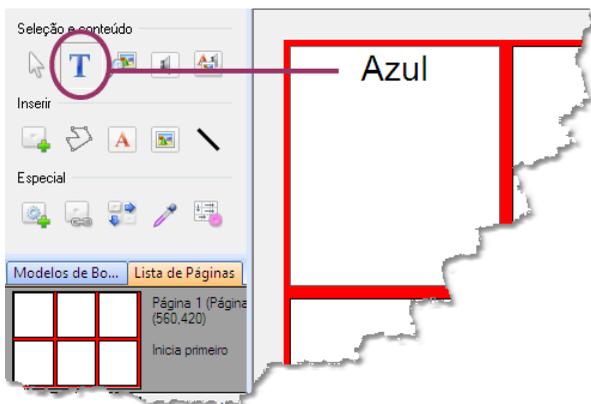
É necessário estar na Exibição de Edição para usar a ferramenta de Texto. Caso não tenha certeza, pressione SHIFT + F5.

1. Na Caixa de Ferramentas, clique na ferramenta de Texto.



Ferramenta de Texto.

2. Clique no botão que deseja modificar.



A ferramenta de Texto o direciona para o "modo de digitação"

O texto do botão escolhido é selecionado. Se o botão ainda não possuía texto, será exibido um ponto de inserção piscante (uma pequena linha vertical) no mesmo.

As imagens do botão ficarão *temporariamente* ocultas.

3. Digite o texto do botão.
4. Pressione Retornar para ir para o botão seguinte.
5. Para desativar a ferramenta de Texto, clique em outra ferramenta, como por exemplo Ponteiro.



Ferramenta Ponteiro.

6. Quando terminar com todos os botões, selecione **Arquivo > Salvar** para salvar o conjunto de páginas.

Alteração da Aparência do Texto

A aparência do texto é controlada em diversos locais:

- A **Barra de Ferramentas de Fontes** controla quais recursos são alterados com mais frequência, exceto
- A cor do texto, a qual é determinada pela **Barra de Ferramentas de Aparência**.
- Insira o comando **Botão > Propriedades do Texto** para ver outras escolhas de texto em botões.

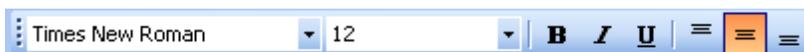
Observação: Todo o texto em um texto estático ou em um botão terão a mesma aparência.

Ao criar um texto *novo*, a aparência é determinada pelas escolhas exibidas na barra de ferramentas de Fonte e de Aparência. É possível utilizar as mesmas duas barras de ferramentas para alterar o aspecto do texto selecionado.

Barra de Ferramentas de Fonte

É necessário estar na Exibição de Edição para usar a barra de ferramentas de Fonte. Caso não tenha certeza do modo de exibição em que está, pressione **SHIFT + F5**.

Se não visualizar a barra de ferramentas de Fonte, selecione **Visualizar > Barra de Ferramentas de Fonte**.



Barra de Ferramentas de Fonte

Como Alterar a Aparência do Texto

1. Selecione o texto e botões para utilizar. (Consulte [Seleção do Conteúdo para Trabalhar](#)^[77].)
2. Faça a seleção na barra de ferramentas de Fonte. As seleções são, em ordem:
 - Fonte
 - Tamanho da fonte
 - Texto em negrito
 - Texto em itálico
 - Texto sublinhado
 - Posicionar texto na parte superior do botão (acima da imagem, se houver)
 - Posicionar texto no meio do botão (abaixo da imagem, se houver)
 - Posicionar texto na parte inferior do botão.

Barra de Ferramentas de Aparência

É necessário estar na Exibição de Edição para usar a barra de ferramentas de Aparência. Caso não tenha certeza do modo de exibição em que está, pressione **SHIFT + F5**.

Se não visualizar a barra de ferramentas de Aparência, selecione **Visualizar > Barra de Ferramentas de Aparência**.



Barra de ferramentas de Aparência - ferramenta de cor do texto selecionada

Como Alterar a Cor do Texto

1. Selecione o texto e botões para utilizar. Consulte [Seleção do Conteúdo para Trabalhar](#).
2. Clique na ferramenta de cor do texto.

É exibida uma paleta de cores.



Esta paleta de cores foi desencaixada, ou seja, afastada da barra de ferramentas, permanecendo aberta e flutuando acima da área de trabalho. Também é exibida uma paleta de cores personalizada, com cores suaves, na parte superior.

3. Clique na cor do texto desejada.

Consulte também:

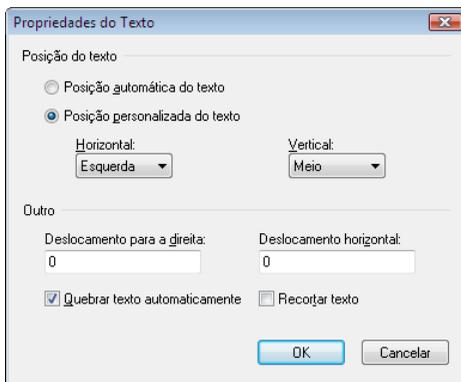
[Seleção da Paleta de Cores](#)^[124]

Configuração do Alinhamento, Quebra e Deslocamento do Texto a Partir da Borda do Botão

Existem algumas opções de alinhamento de texto em botões que raramente são alteradas, e que são reunidas na caixa de diálogo de Propriedades do Texto.

1. É necessário estar na Exibição de Edição para usar a caixa de diálogo de Propriedades do Texto. Caso não tenha certeza, pressione **SHIFT + F5**.
2. Selecione os botões para os quais deseja configurar propriedades.
3. Selecione **Botão > Propriedades do Texto**.

A caixa de diálogo de Propriedades do Texto é exibida:



Caixa de diálogo de Propriedades do Texto

4. Alinhe o texto do botão para a Esquerda ou Direita, como alternativa ao alinhamento automático no Centro; selecione **Posição personalizada do texto** e selecione um novo alinhamento com a opção **Horizontal**.

Caso tenha selecionado a posição Personalizada do texto, o **Alinhamento vertical** escolhido nesta seção também será aplicado. (O alinhamento vertical é a mesma propriedade que você escolheu com os últimos três botões na barra de ferramentas de Fonte.)

5. Para obter uma margem maior entre a borda do botão e o texto, configure os deslocamentos. As unidades são relativas: configure um número maior para obter uma margem maior. **Deslocamento para a direita** determina as margens laterais do botão. **Deslocamento vertical** determina as margens superior e inferior. O texto permanecerá o máximo dentro das margens possível.
6. Marque **Quebrar texto** e **Recortar texto** para fazer com que o texto seja exibido somente no botão. Do contrário, se houver excesso de texto, irá ultrapassar o botão e será exibido no plano de fundo ou entre os botões ao lado.
7. Clique em **OK**.

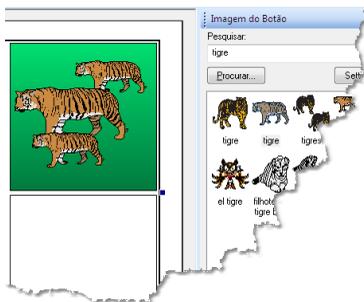
Suas seleções serão aplicadas a todos os botões selecionados ao inserir o comando, e aos botões criados deste momento em diante.

Adição de Diversas Imagens a Botões

Adição de Diversas Imagens a Botões

Siga este procedimento para adicionar uma segunda imagem a um botão:

1. Selecione o botão onde deseja adicionar outra imagem.
2. Na guia Busca de Imagens, selecione a imagem que deseja adicionar e clique na seta ao lado de Aplicar. Selecione **Adicionar** na lista suspensa.
3. A imagem é adicionada ao botão e as imagens nova e existente ficam em posição flutuante. É possível mover e redimensionar as imagens como desejar.
4. Continue este procedimento para adicionar mais imagens ao botão.



Adição de Diversas Imagens a Botões

Adição de Diversos Textos a Botões

Também é possível adicionar mais de um texto a um botão. É possível executar este procedimento usando a **Ferramenta de Texto Estático** para arrastar um novo objeto de texto estático para o botão.

Consulte [Texto ou Imagem Estáticos](#) ⁽¹¹⁰⁾ para ver como usar esta ferramenta.

Inclusão de Som em Botões

Esta seção trata de como utilizar a ferramenta de Som na Caixa de Ferramentas de Edição, para adicionar som a um botão utilizando a fala sintetizada, sons gravados ou arquivos de som presentes no computador.

Quando Utilizar o Som

Para usuários com perda da fala, o terapeuta pode criar botões que, quando pressionados, produzem palavras, frases ou outros sons.

Para usuários que não conseguem ler textos, o terapeuta pode utilizar sons como **sinais sonoros**. Ou seja, quando o usuário apontar para o botão, este "dirá alguma coisa" para indicar qual botão é. Para usuários com deficiência visual, consulte também **Ler ao Digitar** na caixa de diálogo **Configurações > Configurações do Som**.

Adição de Som a Botões

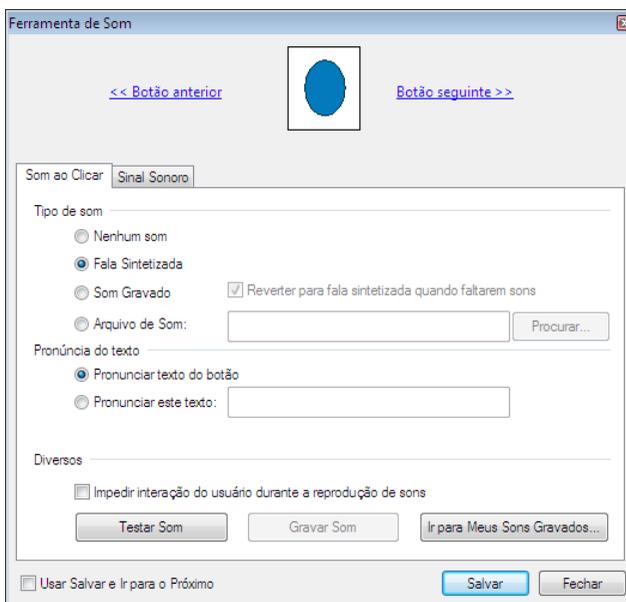
É possível adicionar som a botões na Exibição de Execução com o [Assistente de Edição de Botões](#)^[34]. Para utilizar a caixa de diálogo referida, você deve estar na **Exibição de Edição**. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de som**.



Ferramenta de som

A **caixa de diálogo Som do Botão** é exibida.



Caixa de diálogo Som do Botão.

2. Clique no botão que deseja modificar ou em **Botão seguinte >>** até que a visualização exiba o botão que deseja alterar.
3. Clique no tipo de som que deseja usar.

Fala sintetizada: Pode ser utilizada somente para ler texto do botão ou texto à medida que digitar: Você deve indicar o que falar.

Som gravado: O Communicator irá procurar um som gravado na biblioteca de sons com um nome que corresponda exatamente ao texto do botão (ou o texto especificado em Pronúncia do texto) e reproduzirá o som do arquivo. Para utilizar este recurso, é necessário ter nomeado seus sons gravados de acordo com o texto falado. Se não houver som correspondente ao texto do botão, clique em **Som Gravado** para adicionar seu próprio som para o texto. Observe que é necessário um microfone para gravar novos sons.

Reproduzir este arquivo de som: Sem a dificuldade de nomes iguais; escolha o nome do arquivo com o som desejado. Evidentemente é necessário saber onde o arquivo de som está armazenado no computador (não utilize esta opção ou mantenha todos os arquivos de som em uma pasta de Meus Conjuntos de Páginas caso planeje copiar este conjunto de páginas em outros computadores).

4. Caso tenha escolhido Fala sintetizada, selecione um texto para falar.

Para o botão exibido na ilustração, se selecionar **Falar texto do botão**, o computador dirá *azul* quando for pressionado.

Se selecionar **Falar este texto**, digite algo como *Que cor é esta? A cor é azul*.

5. Se o botão possui ações para serem realizadas, por exemplo ligar a outra página, é possível marcar **Aguardar a conclusão**.

A ação do botão não terá início até que o som seja concluído. Do contrário, o usuário poderá não ver o botão enquanto o som está sendo reproduzido.

6. Clique em **Salvar** para manter as alterações a este botão.

Se pretende trabalhar com diversos botões, é possível marcar **Usar Salvar e Avançar**. Cada vez que clicar em **Salvar**, a caixa de diálogo salvará as alterações e exibirá o botão seguinte.

7. Clique em **Fechar** quando terminar.
8. Selecione **Arquivo > Salvar** para salvar o conjunto de páginas.

Consulte também

[O Som Está Funcionando no Seu PC?](#)^[262]

[Gravação de sua própria biblioteca de sons](#)^[268]

[Adição Rápida de Conteúdo](#)^[81]

Inclusão de Vídeo em Botões

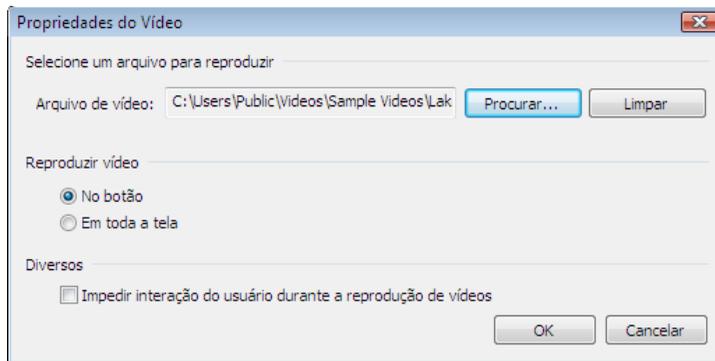
A opção de reprodução de vídeo em botões é nova no Tobii Communicator 4. O vídeo pode ser executado em uma área definida pelo tamanho do botão ou em tela cheia.

Se o usuário pressionar o botão novamente enquanto o vídeo está sendo reproduzido, este irá **parar** (não pausar). Pressionar outra vez iniciará o vídeo novamente desde o início.

Para incluir vídeo em um botão

1. Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.
2. Selecione o botão para incluir um vídeo.
3. Selecione **Botão > Vídeo**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida.



Caixa de diálogo de Propriedades do Vídeo

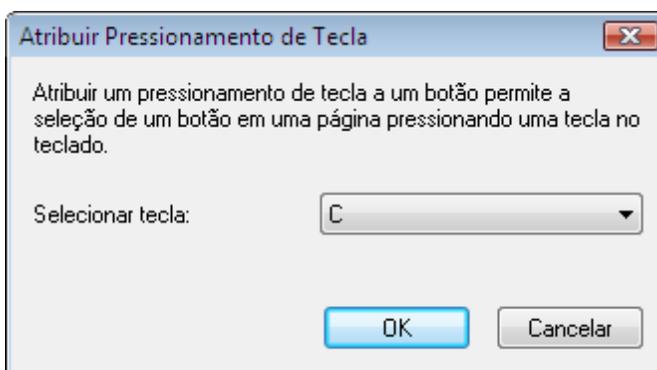
4. Clique no botão **Procurar**.
5. A caixa de diálogo padrão Abrir do Windows é exibida.
6. Selecione um vídeo localizado em seu PC. O tipo de arquivo pode ser AVI, MPEG, MPG ou MPE.
7. Clique em **Abrir**.
8. Na caixa de diálogo Botão, escolha como o vídeo deve ser reproduzido.
9. Clique em **OK**.

Atribuição de Pressionamento de Tecla a Botões

Caso deseje pressionar uma tecla para ativar um botão enquanto o conjunto de páginas estiver sendo executado, é possível atribuir um pressionamento de tecla ao botão.

1. Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.
2. Selecione um único botão.
3. Selecione **Botão > Atribuir Pressionamento de Tecla**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Um botão pode ser ativado pressionando uma tecla no teclado.

4. Na lista suspensa, escolha uma tecla.
5. Clique em **OK**.

Quando os conjuntos de páginas são executados, pressionar a tecla escolhida será equivalente a pressionar o botão com qualquer outro método de entrada do usuário.

Configuração da Primeira Página

Se seu conjunto de páginas possuir mais de uma página, considere qual conjunto o usuário verá primeiro e como este acessará as outras páginas.

Definir como Primeira Página

Qualquer página comum do conjunto de páginas pode ser transformada em primeira página. Entretanto, as páginas pop-up não podem ser selecionadas como a primeira página.

É necessário estar na Exibição de Edição para configurar a primeira página. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.

1. Na **Lista de Páginas**, selecione a página para ser a primeira página.
2. Selecione **Página > Definir como Primeira Página**.

Na lista de páginas, a página escolhida é movida para a parte superior da lista e marcada como primeira página:



A primeira página é movida para a parte superior da lista de páginas

Consulte também:

Para alterar nomes de páginas: [Criação de Páginas](#) ⁶⁸

Para alterar a ordem das páginas na Lista de Páginas: [Organização de Páginas](#) ¹²⁹

Execução do Conjunto de Páginas

Para executar seu conjunto de páginas, clique na **ferramenta de Execução** na barra de ferramentas Padrão.



Barra de ferramentas Padrão.

Se preferir, selecione **Exibir > Executar** ou pressione **F5**.

Decidindo Como o Conjunto de Páginas Será Executado

O conjunto de páginas pode ser executado em tela cheia ou em uma janela de qualquer tamanho, incluindo maximizada.

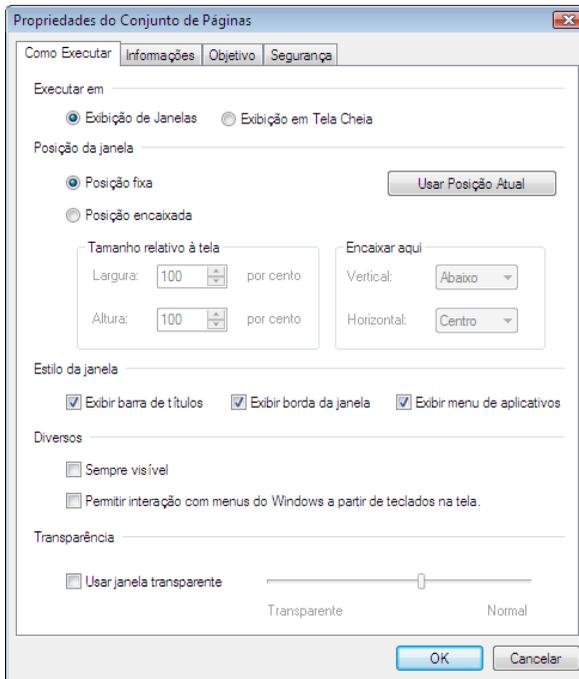
- Selecione **Tela Cheia** para usuários que podem clicar acidentalmente fora de uma janela e não conseguirem recuperá-lo.
- Selecione **Tela Cheia** para usuários que necessitam de uma tela mais simples possível.
- Selecione **Executar na Janela** se deseja que o conjunto de páginas inclua somente parte da tela. Esta opção pode ser adequada para teclados na tela ou telas criadas para permitir que o usuário interaja com outro programa.
- Selecione **Executar na Janela** se deseja a opção de disponibilizar a Barra de Menus enquanto o conjunto de páginas é executado.
- Selecione **Executar na Janela** se precisar mover o conjunto de páginas pela área de trabalho.

Uso da Guia Como Executar

Sempre é possível configurar suas escolhas para como o conjunto de páginas será executado, estando na Exibição de Execução ou de Edição.

1. Se não visualizar a barra de Menus, pressione **SHIFT + F10**.
2. Selecione **Arquivo > Propriedades do Conjunto de Páginas**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Suas escolhas determinarão como o conjunto de páginas será executado.

As configurações serão editadas na primeira guia, **Como Executar**.

3. Na seção **Executar em**, selecione **Exibição de Janelas** ou **Exibição em Tela Cheia**.

Se selecionar exibição em Tela Cheia, vá para a etapa 8.

4. Se selecionar Exibição de Janelas, escolha **Posição da janela**.

Posição fixa sempre abrirá a janela do conjunto de páginas com o mesmo tamanho e na mesma posição. O tamanho ou posição são configurados como exemplo: feche esta caixa de diálogo, execute o conjunto de páginas, ajuste o tamanho e posicione-o da forma desejada; em seguida, abra a caixa de diálogo novamente e clique em **Usar Posição Atual**.

Posição encaixada permite posicionar uma janela em uma página pequena junto à borda da exibição. O tamanho será ajustado como uma porcentagem do tamanho da exibição com os campos Espessura e Largura. Pegue a borda para encaixar e parte da borda (extremidade ou centro) para utilizar com os campos Vertical e Horizontal.

5. Se selecionar Exibição de Janelas, **as opções de Estilo da janela** controlam quanta flexibilidade o usuário possui quando abre o conjunto de páginas.

Exibir barra de títulos O conjunto de páginas pode ser movido quando estiver aberto arrastando a barra de títulos.

Exibir borda da janela O conjunto de páginas pode ser redimensionado quando estiver aberto arrastando uma borda ou canto.

Exibir o Menu (de comandos) de Programas A Barra de Menus da Exibição de Execução, uma versão menor da barra de menus da Exibição de Edição, ficará visível enquanto o conjunto de páginas é executado.

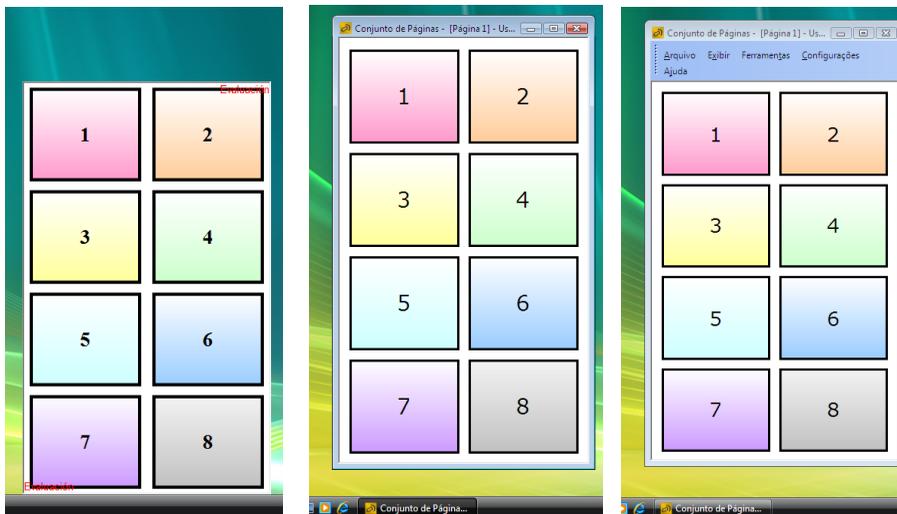
Observação: Na Exibição de Execução, pressione F10 para ativar as três opções. Pressione F10 novamente para retornar para as configurações salvas nesta caixa de diálogo.

6. Se selecionar Exibição de Janelas, considere também a opção **Diversos**.

Sempre visível Outras janelas não poderão cobrir o conjunto de páginas. Esta opção protege os usuários que não podem empilhar novamente as janelas se os conjuntos de páginas do Tobii Communicator se perderem.

Permitir interação Permite que o usuário insira comandos do menu em outro programa do Windows quando o conjunto de páginas contiver um teclado na tela.

7. **Transparência** torna o conjunto de páginas parcialmente visível, de modo que o usuário consiga acompanhar o que está sendo coberto pelo mesmo. É geralmente uma boa opção quando um conjunto de páginas pequeno está encaixado. Normalmente não é uma boa escolha para os usuários que necessitam do modo Tela Cheia.
8. Clique em **OK**.
9. Selecione **Arquivo > Salvar** para salvar o conjunto de páginas.



Três formas diferentes para executar o conjunto de páginas em uma janela.

A Encaixada, sem a Barra de Títulos, Barra de Menus ou borda do Windows.

B Mesmo se escolher Encaixado, se deixar a Barra de Títulos desta forma, o conjunto de páginas não pode ser movido.

C Com a Borda ativada, o conjunto de páginas pode ser redimensionado enquanto estiver em execução. Pressione F10 para deixá-lo neste estado, com a Barra de Títulos, menu e bordas ativados. Pressione F10 novamente para retornar para as configurações da caixa de diálogo.

Localização do Conjunto de Páginas Posteriormente

Para retornar para um conjunto de páginas do qual saiu, será necessário abri-lo.

Se salvou na pasta sugerida pelo Tobii Communicator, seus conjuntos de páginas geralmente estarão localizados na pasta **Meus Documentos > Tobii Communicator 4 > Convidado > Meus Conjuntos de Páginas**. (Caso tenha criado diversos usuários do Communicator e armazenado conjuntos de páginas para os mesmos, substitua o nome de usuário desejado por **Convidado**.)

Se escolheu uma pasta diferente para salvar, teremos de presumir que saiba como encontrá-la novamente. As instruções a seguir referem-se à situação normal.

Abrir um Conjunto de Páginas Usado Recentemente

1. Se o usuário for sempre **Convidado**, vá para a etapa 3.
2. Caso tenha criado diversos usuários, verifique se o Communicator está configurado para o usuário correto no conjunto de páginas que deseja recuperar. Para alterar o usuário, utilize o comando do menu **Configurações > Usuários > Alterar Usuário** e selecione o usuário adequado.
3. Selecione **Arquivo** para abrir o menu desta opção.
4. Procure os arquivos enumerados na parte inferior do menu. Se encontrar o arquivo desejado, pressione o número adequado: **1-4**.

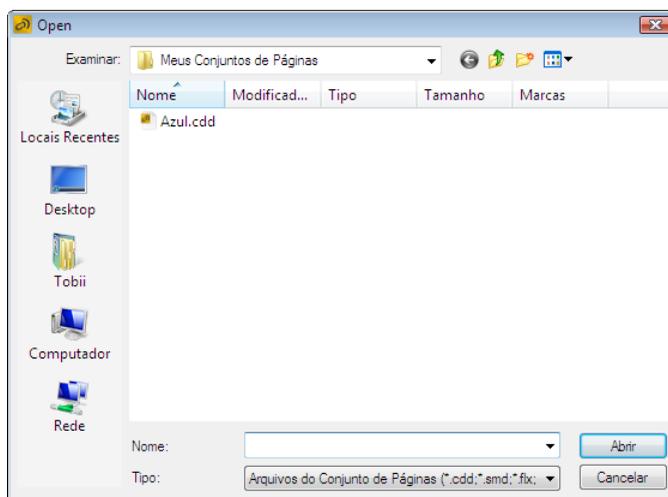
Caso contrário, execute o comando **Abrir**.

Abrir um Conjunto de Páginas com a opção Arquivo > Abrir

1. Se o usuário for sempre **Convidado**, vá para a etapa 3.
2. Caso tenha criado diversos usuários, verifique se o Communicator está configurado para o usuário correto no conjunto de páginas que deseja recuperar. Para alterar o usuário, utilize o comando do menu **Configurações > Usuários > Alterar Usuário** e selecione o usuário adequado.
3. Selecione **Arquivo > Abrir**.

A caixa de diálogo padrão Abrir do Windows é exibida.

O Tobii Communicator 4 irá sugerir a pasta padrão **Meus Conjuntos de Páginas** para o usuário atual.



Abrir um conjunto de páginas a partir da pasta padrão.

4. Selecione o conjunto de páginas que deseja abrir e clique em **Abrir**.

Ligação de Páginas

Em qualquer conjunto de páginas com mais de uma página, é necessário criar alguns botões para deslocar-se entre as mesmas.

Inclua imagens, texto ou sons de que goste nos botões, mas estes também devem conter uma **ação**: Um link para outra página. Se desejar, crie também links para páginas localizadas em diferentes conjuntos de páginas.

Esta seção descreve como ligar páginas. Para outros tipos de ações, consulte as seções [Adição de Ações e Comportamento Inteligente](#)^[140].

Modelos de Botão para Links

Alguns dos links mais comuns estão disponíveis como Modelos de Botão, os quais incluem Voltar, Página Inicial e Próximo/Anterior. Consulte a seção [Modelos de Botões](#)^[136].

Ligação para uma Página do Mesmo Conjunto de Páginas

Para criar links, você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT + F5.

1. Selecione o botão que será pressionado pelo usuário para fazer alterações.
2. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de Link**.



Ferramenta de Link

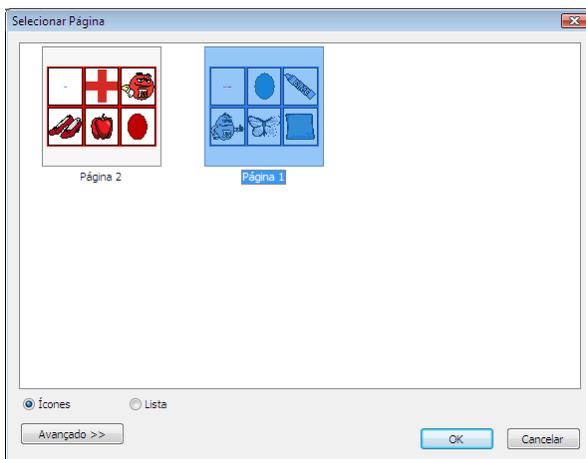
A caixa de diálogo da Ferramenta de Link é exibida.



Caixa de diálogo de Link de botões para ligação com outras páginas.

3. Selecione **Ir para a página** e clique em **Selecionar**

A caixa de diálogo Selecionar Página será exibida:



Escolha a página para mover.

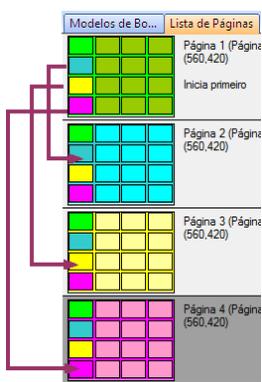
4. Clique na miniatura da página para ligar.

5. Clique em **OK** na caixa de diálogo Selecionar Página.
6. Clique em **OK** na caixa de diálogo Ferramenta de Link.
7. Selecione **Arquivo > Salvar** para salvar o conjunto de páginas.

Modelos para Ligação de Conjuntos de Páginas

Em um conjunto de páginas simples, cada página é ligada a todas as outras.

Eis um esboço de um conjunto de páginas com 4 páginas. Cada página possui a mesma coluna de botões para mudar de página.



O usuário avançado em geral possui diversos conjuntos de páginas. Alguns são ativados a partir da Página Inicial, e alguns conjuntos de páginas ativam outros. Neste caso, pode ser adequado equipar todas as páginas ou conjunto de páginas com os botões **Voltar** e **Voltar para o Início**.

Consulte também:

[Uso de Páginas Pop-up para Seleções do Usuário](#)^[150]

[Adição da Visualização de Links a botões](#)^[298]

Controle da Aparência

Plano de Fundo e Outras Propriedades Úteis de Páginas

A caixa de diálogo Propriedades da Página reúne informações e opções que se aplicam a cada página individual.

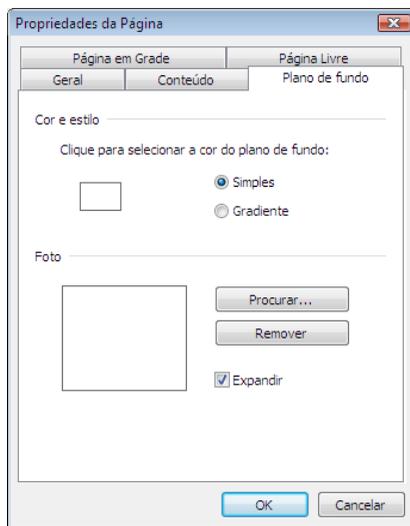
- Em páginas livres (sem grade de botões), observe que é possível controlar os pontos de posicionamento com a **guia Página Livre** nesta caixa de diálogo.

Incluir Imagens no Plano de Fundo

Você deve estar na Exibição de Edição para trabalhar com as Propriedades da Página. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Na **Lista de Páginas**, selecione a página com que deseja trabalhar.
2. Selecione **Página > Propriedades da Página**.

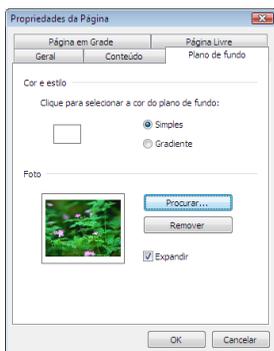
A caixa de diálogo Propriedades da Página será exibida:



Aqui é possível selecionar a cor ou imagem do plano de fundo.

3. Selecione a **guia Plano de Fundo**.
4. Para selecionar um arquivo de imagem no computador, clique no botão **Procurar**.
5. Localize o arquivo de imagem com a caixa de diálogo padrão Abrir do Windows, e clique no botão **Abrir**.

Na caixa de diálogo Propriedades da Página, poderá ser visualizada a imagem selecionada:



Quando selecionar uma imagem, será possível visualizá-la.

6. Tente marcar e desmarcar **Ajustar Imagem** para ver qual resultado é mais satisfatório.
7. Quando terminar, clique em **OK**.

A imagem selecionada é posicionada na tela da página, permanecendo atrás de objetos inseridos na página - não é possível selecioná-la.

Para Remover uma Imagem do Plano de Fundo

1. Selecione a página e vá para a caixa de diálogo Propriedades da Página, guia Plano de Fundo, conforme descrito acima.
2. Clique no botão **Remover**.

Criação de Botões Personalizados

Se desejar controlar o formato e posição do botão, não aplique uma grade à página. Deixe a página livre e crie seus próprios botões, movendo-os pela tela da forma que desejar!

Criação de Botões

Verifique se está na Exibição de Edição e se a página exibida na área de trabalho é onde deseja adicionar botões.

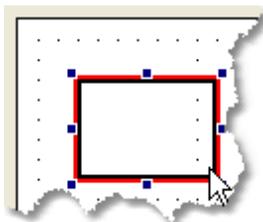
1. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de botão**.



Ferramenta para adicionar botões.

Observe que o ponteiro do mouse é "carregado" com um botão: O ponteiro muda de forma para um reticulado com um botão.

2. Aponte para onde o canto superior esquerdo do botão deve estar.
3. Pressione e segure o botão do mouse enquanto arrasta o ponteiro em direção ao canto inferior direito do botão desejado.



Criação de um botão.

4. Solte o botão do mouse.

Seu novo botão será exibido, selecionado e pronto para o próximo comando.

A Barra de Ferramentas de Aparência Dá Forma a Todos os Botões Novos

Quando cria um botão novo, sua aparência é determinada pelas configurações na barra de ferramentas de Aparência.



Barra de Ferramentas de Aparência

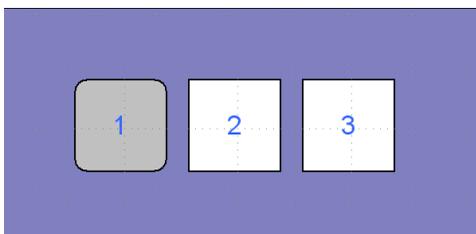
Cópia da Aparência de Botões

Suponha que tenha criado um botão incrível, e agora deseja outros sete botões iguais. É fácil.

Como Fazer Botões com a Mesma Aparência

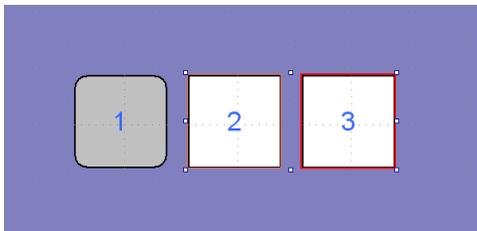
Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Selecione o modelo do botão. Este deve ser o único botão selecionado.



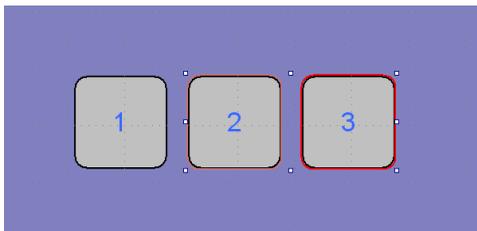
Selecione o modelo do botão.

2. Selecione **Editar > Copiar**.
3. Selecione um ou mais botões de destino. Para saber como selecionar vários botões, consulte [Seleção do Conteúdo para Trabalhar](#) [77].



Selecione os botões de destino.

4. Selecione **Editar > Colar Especial > Aparência**.



Três botões iguais.

5. Os botões de destino tomam a forma, bordas e preenchimento do modelo copiado.

Texto ou Imagem Estático

Os botões podem mostrar texto e imagem, mas destinam-se a serem pressionados.

Se somente deseja inserir um título em sua página ou uma imagem para decoração ou ilustração, utilize o **Texto estático** ou **Imagem estática**. Quando o conjunto de páginas for executado estas opções não podem ser selecionadas, examinadas ou pressionadas. Não realizam operações, somente permanecem em seu lugar: estáticas.

Criação de Texto Estático

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

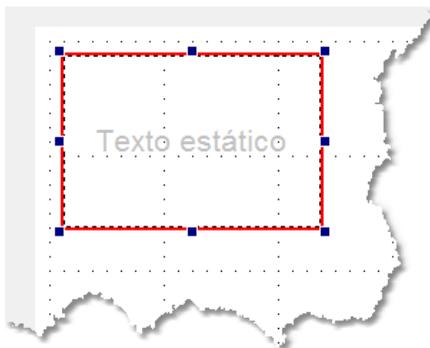
1. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de Texto Estático**.



Ferramenta de Texto Estático

O ponteiro do mouse é modificado para um retículo e retângulo.

2. Da mesma forma que ao desenhar um botão, inicie em um canto da área de texto planejada. **Mantenha o botão do mouse pressionado**.
3. **Arraste** até o canto oposto da área de texto e **solte** o botão do mouse.



A área de texto estática se parece com um botão, porém possui um texto restante de lembrete em cinza.

A nova área de texto é automaticamente selecionada.

4. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **ferramenta de Texto**.



Ferramenta de Texto.

Será exibido um ponto de inserção piscante na área de texto.

5. Digite o texto.
6. Clique na **ferramenta Ponteiro** quando terminar de digitar ou modificar o texto.

Na Exibição de Edição, é exibida uma linha tracejada em torno da área de texto estático.

O texto estático é criado automaticamente sem bordas e com preenchimento transparente, de modo que o plano de fundo possa ser visto. Tome muito cuidado antes de alterar estes atributos.

Quando o conjunto de páginas é executado, isto ajuda o usuário a indicar a diferença entre botões com texto que podem ser pressionados e texto de título que não pode ser pressionado.



O texto estático possui esta aparência na Exibição de Edição. Sem bordas e com preenchimento transparente.

É possível alterar a aparência do texto com a barra de ferramentas de **Fonte** e as outras ferramentas utilizadas para texto em botões. Consulte a seção [Alteração da Aparência do Texto](#)^[85].

Inclusão de Imagens Estáticas na Página

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

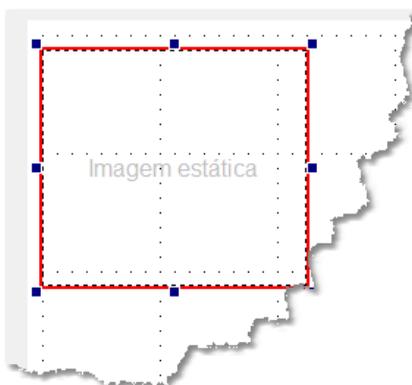
1. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de Imagem Estática**.



Ferramenta de Imagem Estática

O ponteiro do mouse é modificado para um retículo e retângulo.

2. Da mesma forma que ao desenhar um botão, inicie em um canto da área da imagem planejada. **Mantenha o botão do mouse pressionado.**
3. **Arraste** até o canto oposto da área da imagem e **solte** o botão do mouse.



A área da imagem estática se parece com um botão, porém possui um texto restante de lembrete em cinza.

4. A nova área de imagem é automaticamente selecionada.
5. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de imagem** (ou selecione Botão > Inserir Imagem.)

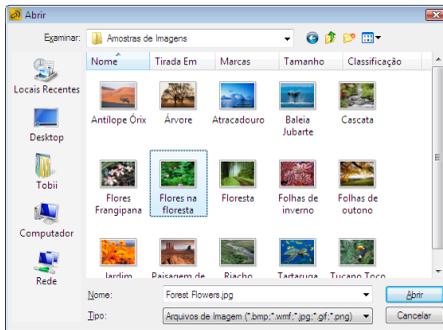


Ferramenta de Imagem.

A **caixa de diálogo Ferramenta de Imagem** é exibida.

6. Para selecionar uma foto no computador, clique no botão **Procurar**.

A caixa de diálogo padrão Abrir do Windows é exibida:



Uso da caixa de diálogo padrão Abrir do Windows para selecionar uma imagem.

7. Localize a imagem e clique em **Abrir**.
8. De volta à caixa de diálogo da Ferramenta de Imagem, clique em **Salvar** e em **Fechar**.

Na Exibição de Edição, é exibida uma linha tracejada em torno da área da imagem estática.

Esta área é criada automaticamente sem bordas e com preenchimento transparente, de modo que o plano de fundo possa ser visto. Tome muito cuidado antes de alterar estes atributos. Quando o conjunto de páginas é executado, isto ajuda o usuário a indicar a diferença entre botões com imagens que podem ser pressionados e imagens estáticas que não podem ser pressionadas.



A imagem estática pode possuir esta aparência na Exibição de Edição.

Imagem no Plano de Fundo

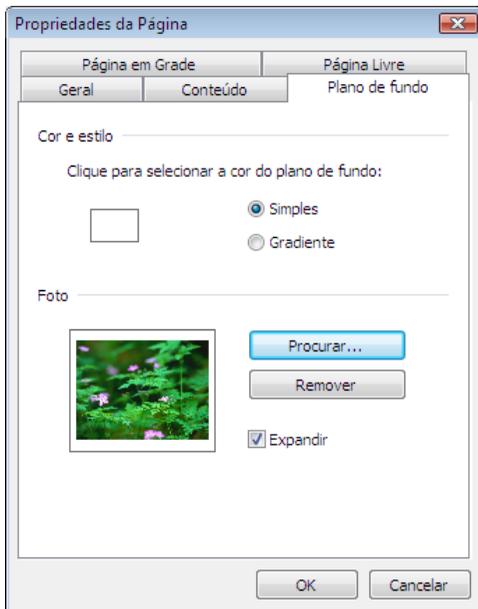
As imagens no plano de fundo da página são uma forma agradável de personalizar um conjunto de páginas do Communicator. Quando inserir uma imagem no plano de fundo, esta não será realmente selecionada quando estiver tentando selecionar um botão.

Lembre-se de que a poluição visual no plano de fundo pode tornar difícil para o usuário encontrar os botões, portanto verifique se existe um contraste adequado entre os botões e a imagem do plano de fundo.

Para inserir uma imagem no plano de fundo da página:

1. Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.
2. Na **Lista de Páginas**, selecione a página em que deseja inserir a imagem de fundo.
3. Selecione **Página > Propriedades da Página**.
4. Selecione a guia **Plano de Fundo**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Adição ou remoção de uma imagem na tela da página.

5. Clique em **Procurar**.
6. A caixa de diálogo padrão Abrir do Windows é exibida.
7. Selecione uma imagem no PC.
8. Na caixa de diálogo Abrir, clique em **OK**.
9. Na caixa de diálogo Propriedades da Página, clique em **OK**.

Edição de Imagens

Se desejar, é possível editar imagens ou criar suas próprias imagens com a Ferramenta de Edição de Imagens.

Edição de Imagens

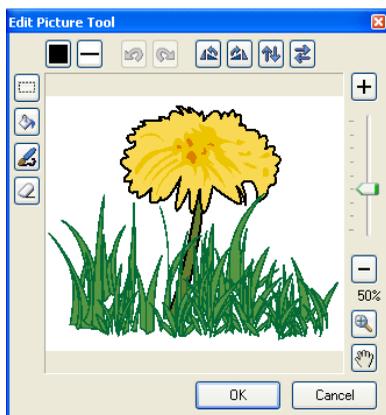
1. Selecione um botão com uma imagem.

2. Clique na ferramenta de Edição de Imagens na caixa de ferramentas de Edição.



Ferramenta de Edição de Imagens.

3. A caixa de diálogo Ferramenta de Edição de Imagens é aberta e a imagem selecionada é exibida.



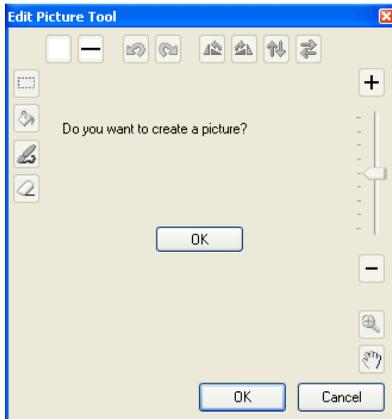
4. Selecione as ferramentas na parte superior esquerda da caixa de diálogo para editar a imagem.
5. Ao lado direito da caixa de diálogo, é possível ajustar o zoom e a panorâmica na imagem.
5. Clique em **OK** quando terminar ou em **Cancelar** para sair da ferramenta sem aplicar as alterações.

Criação de Imagens

Se selecionou um botão sem imagem e clicar na Ferramenta de Edição de Imagens, é possível desenhar suas próprias imagens.

1. Selecione um botão vazio.

2. Clique na ferramenta de **Edição de Imagens** na caixa de ferramentas de Edição.
3. A caixa de diálogo correspondente será aberta, e ao invés de visualizar uma imagem existente, é possível criar uma imagem.



4. Clique no **botão OK** no centro da caixa de diálogo. É exibido um botão em branco, e é possível desenhar sua própria imagem com as ferramentas disponíveis.
5. Clique em **OK** quando terminar ou em **Cancelar** para sair da ferramenta sem criar a imagem.

Organização com o Layout

Os comandos do menu Layout ajudam a dar um toque profissional e harmonioso às páginas. O tamanho, posição e espaço dos botões podem ser padronizados neste menu. É possível bloquear a posição dos botões, empilhar botões e outros elementos, e determinar como irão interagir com os pontos da grade de alinhamento.

Alinhamento ou Ajuste do Tamanho dos Botões

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.

1. Na caixa de ferramentas de Edição, clique na **ferramenta Ponteiro**.

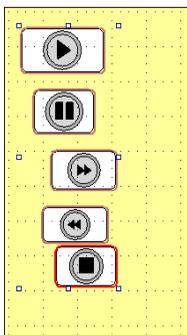


Ferramenta Ponteiro

2. Selecione todos os botões que deseja alinhar ou redimensionar.

É necessário selecionar ao menos dois botões para alinhar ou redimensionar.

Para selecionar diversos botões, clique no primeiro botão e mantenha pressionada a tecla **SHIFT** enquanto clica em cada botão adicional. Se preferir, mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta um laço de seleção em torno de todos os botões conforme exibido abaixo:



Os botões necessitam de comandos de Layout para se organizarem.

3. Insira um comando no menu **Layout**

O Tobii Communicator seleciona um botão e alinha ou redimensiona outros de acordo. O botão selecionado pode não ser o botão imaginado como "modelo". Após alinhar ou redimensionar, ainda existe um único conjunto de alças de seleção que se aplica a todos os botões.

4. Para ajustar a posição de todo o grupo selecionado: Posicione a **ferramenta Ponteiro** no centro de um botão e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta para a esquerda ou direita. Esta operação junta todos os botões selecionados.
5. Para ajustar o tamanho do botão em todo o grupo selecionado: Posicione a **ferramenta Ponteiro** em uma das alças de seleção e mantenha o botão do mouse pressionado enquanto arrasta. Esta operação redimensiona todos os botões da mesma forma.

Espaçar Botões de Maneira Uniforme

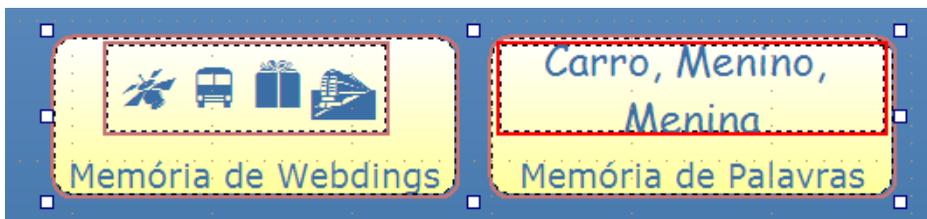
1. Mova o primeiro e último botão para uma posição aproximada.
2. Selecione todo o grupo para ser espaçado de forma uniforme (vide itens acima para obter dicas de seleção.)
3. Se desejar, insira comandos do menu para alinhar ou redimensionar os botões.
4. Selecione **Layout > Espaçado Uniforme > Horizontal** para criar uma linha uniforme de botões.

Selecione **Layout > Espaçado Uniforme > Vertical** para criar uma coluna uniforme de botões.

Empilhar e Trazer para a Frente

É possível utilizar os comandos **Layout > Trazer para a Frente** e **Layout > Trazer para Trás** para dispor os itens na ordem desejada quando achar necessário empilhá-los.

Eis um exemplo de página do conjunto de páginas predefinido Memória. Observe como o desenvolvedor do jogo utilizou texto estático em um botão comum de texto. Os comandos **Trazer para a Frente** e **Trazer para Trás** ajudam a obter o resultado desejado quando executar uma operação como esta.

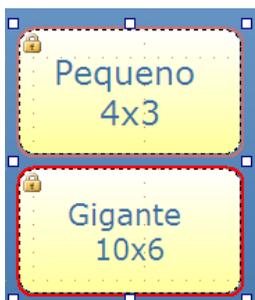


As marcas de seleção mostram que cada botão é composto de dois elementos.

Bloquear Posição

Quando organizar os itens como desejar, insira o comando **Layout > Bloquear Posição** para impedir movimentos acidentais.

Os itens bloqueados possuem um pequeno ícone de bloqueio na Exibição de Edição:



Botões com posição bloqueada.

Para remover o bloqueio, selecione os objetos e **Layout > Bloquear Posição** novamente.

Layout > Alinhar > Ajustar à Grade

Se os botões ficarem desalinhados, pode ser útil selecionar um grupo de botões e executar o comando **Layout > Alinhar > Ajustar à Grade**. Os botões moverão conforme necessário para se alinharem com a grade de alinhamento.

A grade de alinhamento é representada pelos pontos exibidos na página quando estiver na Exibição de Edição. Para configurar o espaçamento destes pontos, selecione **Página > Propriedades da Página** e selecione a guia **Página livre**.

Botões Invisíveis e Não Seleccionáveis

Por Que Ocultar um Botão?

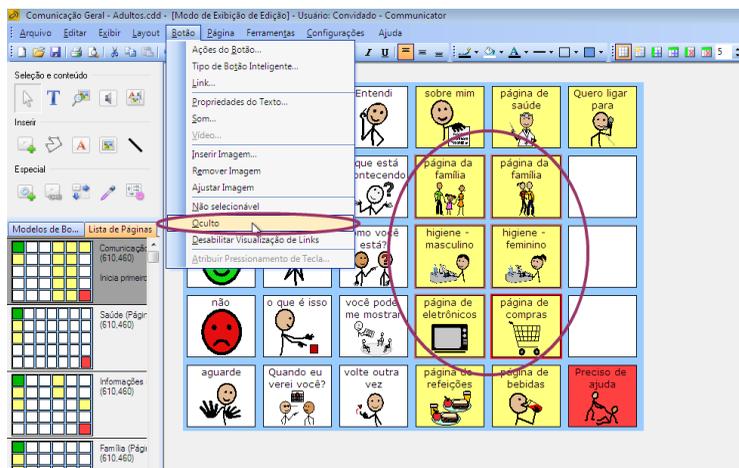
Os terapeutas por vezes criam extensas páginas de Comunicação para usuários que ainda não estão prontos para utilizar todos os botões. A ação Ocultar Botão permite que o terapeuta oculte botões até que o usuário esteja pronto para utilizá-los. Então é muito fácil revelar outros botões - que podem até levar a páginas adicionais.

Quando um botão é ocultado, não pode ser selecionado (substituindo a propriedade não seleccionável).

Como Tornar um Botão Invisível

Você deve estar na Exibição de Edição para ocultar botões. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

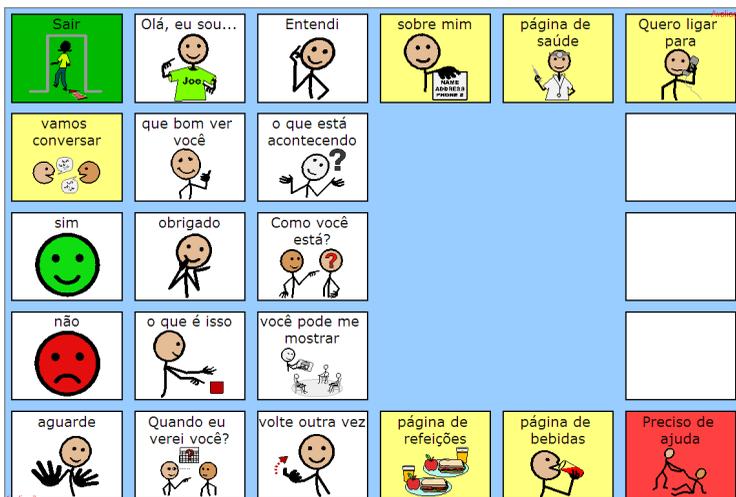
1. Selecione os botões que deseja que fiquem invisíveis.



Neste exemplo, iremos ocultar cinco dos seis botões circutados.

2. Selecione **Botão > Oculto**.
3. O comando será marcado no menu - esta é a única forma com que é possível ver que o botão foi ocultado quando estiver na Exibição de Edição.

4. Abra o conjunto de páginas. O botão não estará mais visível:



Os botões ainda existem, mas estão ocultos na Exibição de Execução.

Tornando um Botão Não Seleccionável: Ajuda a Usuários de Varredura

Também é possível criar botões que não podem ser selecionados.

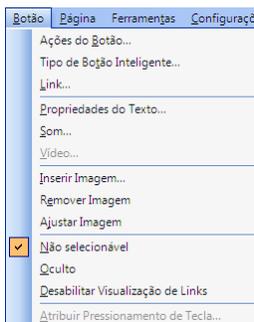
Por que fazer isto? Os botões inteligentes descritos nas seções Adição de Ações e Comportamento Inteligente às vezes estão presentes somente para exibir informações atualizadas, por exemplo o número de e-mails não lidos. Não é preciso pressioná-los, e os usuários de varredura certamente não precisam aguardar enquanto estes botões são examinados.

Observação: A propriedade Oculto substitui a propriedade não seleccionável. Os botões ocultos nunca podem ser selecionados na Exibição de Execução.

Você deve estar na Exibição de Edição para tornar um botão não seleccionável. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Selecione o botão com que deseja trabalhar.
2. Selecione **Botão > Não seleccionável**.

3. O comando será marcado no menu - esta é a única forma com que é possível ver que o botão não pode ser selecionado quando estiver na Exibição de Edição.



Como identificar um botão não selecionável.

Consulte também: [Suporte para Usuários de Varredura](#)^[22]

Seleção da Paleta de Cores

Para uma impressão atraente e profissional, você pode planejar e limitar as cores usadas em botões, texto e plano de fundo dentro de um ou um grupo de conjuntos de páginas.

Um conjunto de cores ou paleta adequados contêm cores distintas ao usuário. Ao mesmo tempo, as cores devem trabalhar juntas, sem grandes contrastes visuais como rosa shocking junto a muitos tons escuros e fortes.

Alguns sites de design profissional possuem em geral paletas de cores bem planejadas e combinadas. Você pode, por exemplo, visitar diversos sites e copiar um esquema de cores que lhe agrade.

Acesse www.web-eze.com e obtenha ideias na seção Resources, Color Scheme Assistant.

Paletas de Cores Básica e Personalizada no Communicator

Quando clicar no menu suspenso em uma das ferramentas de cores, por exemplo preenchimento de cores, será exibida a paleta de cores básica do Communicator com 40 cores.

- Caso tenha criado e selecionado uma paleta de cores, suas cores personalizadas serão exibidas na parte superior como segue:



Paleta personalizada.

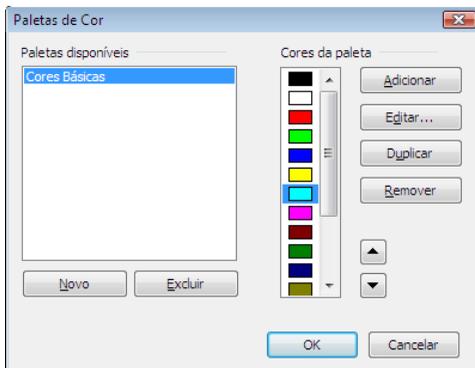
- Caso tenha mais de uma paleta personalizada, escolha qual usar com o comando do menu **Ferramentas > Paletas de Cores**. Ou se preferir clique no **botão Alterar/Editar** na base da paleta padrão.

Criação de Paletas Novas e Vazias

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Selecione **Ferramentas > Paletas de Cores**.

A caixa de diálogo Paleta de Cores será exibida:



Crie e preencha uma nova paleta aqui.

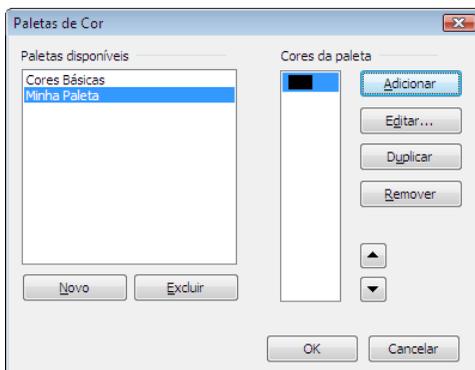
2. Clique no botão **Novo**.
3. Na caixa de diálogo seguinte, digite um nome para a paleta e clique em **OK**.
A nova paleta será enumerada em Paletas disponíveis, e não conterá cores.

Adição de Cores à Sua Paleta

É possível adicionar e remover cores em uma paleta personalizada ou na paleta básica.

1. Na caixa de diálogo Paletas de Cores apresentada acima, selecione a paleta que deseja alterar.
2. No lado direito, clique em **Adicionar**.

Um novo espaço para cor é adicionado à paleta.



O primeiro espaço para cor na nova paleta.

3. Clique em **Editar** para alterar a cor.

A caixa de diálogo Cor padrão do Windows é aberta:



Preencha os espaços na parte inferior com suas cores personalizadas.

4. Clique em uma das cores para selecioná-la.
5. Clique em **OK** para adicionar a cor à paleta.

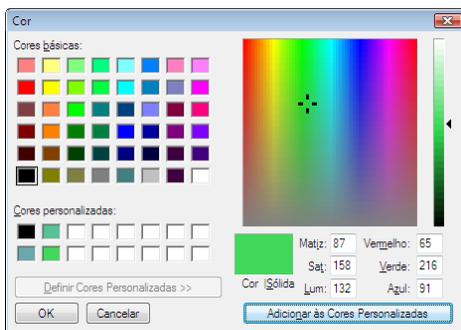
Você retornará para a caixa de diálogo de Paletas de Cores, tendo adicionado uma cor à paleta.

6. Clique em **Adicionar** para incluir cores, em seguida clique em **Editar** e repita o processo de seleção de cores.

Adição de Cores Personalizadas à Paleta

Você pode ter notado que, nas instruções acima, estava selecionando as mesmas cores encontradas na paleta básica. Caso esteja fazendo sua própria paleta, provavelmente desejará definir algumas cores padrão.

1. Siga as instruções acima, porém clicando em Definir Cores Personalizadas.
2. A caixa de diálogo é estendida com um seletor de cores à direita:



Caixa de diálogo estendida. Primeiro escolha um espaço à esquerda!

3. Use o lado correto para selecionar uma cor: Arraste os dois seletores pretos até ver a cor desejada no campo de amostra.
4. Clique em **OK**.
5. Na caixa de diálogo de Paletas de Cores, a cor personalizada foi adicionada à lista na paleta na seção Cores.

Organização de Páginas

Quando estiver trabalhando com um conjunto de páginas que contenha muitas páginas, esta seção pode ser útil.

A ordem e grupos de páginas da Lista de Páginas não alteram o que o usuário visualiza quando o conjunto de páginas é executado. O importante é o que foi [configurado como primeira página](#)^[96] e o local ligado pela página.

Entretanto, é possível utilizar o comando Grupos de Páginas para reorganizar as páginas, caso deseje que estejam em uma ordem diferente na Exibição de Edição, e agrupá-las para navegar na Lista de Páginas.

Neste exemplo, adicionamos grupos de Páginas ao jogo de Memória a partir dos conjuntos de páginas predefinidos.



- Barras de títulos de grupos aparecem na Lista de Páginas.
- Você pode expandir ou recolher um grupo de Páginas clicando no símbolo à esquerda do nome do grupo.

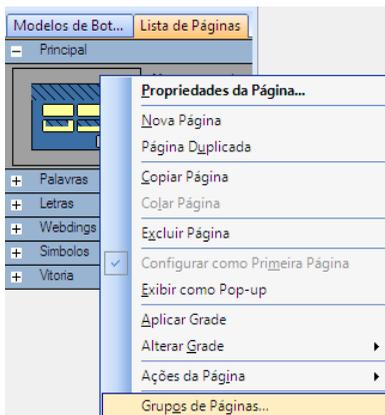
Como Agrupar Páginas ou Alterar a Ordem

Cada grupo deve possuir ao menos uma página, portanto não comece a criar grupos até ter criado a maioria das páginas.

Você deve estar na Exibição de Edição para criar grupos de páginas. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

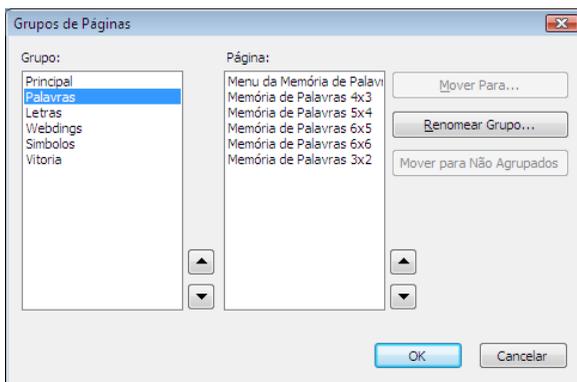
1. Com a ferramenta Ponteiro, aponte para qualquer lugar na **Lista de Páginas** e **clique com o botão direito**.

O menu de objetos da Lista de Páginas é exibido:



2. Clique em **Grupos de Páginas**

A caixa de diálogo Grupos de Páginas será exibida.



Use esta caixa de diálogo para grupos e ordem das páginas.

3. À direita, selecione uma ou mais páginas para incluir no novo grupo.

Caso já possua grupos de páginas, pode ser necessário primeiro escolher um grupo à esquerda para encontrar as páginas desejadas.

Observe que, quando selecionar uma única página na lista à direita, é possível utilizar os botões de seta para mover a página, **alterando a ordem** na Lista de Páginas. Caso deseje alterar a ordem, clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Grupos de Páginas.

4. Para continuar e criar um novo grupo, clique em **Mover para**.
5. Na lista suspensa, selecione **Novo grupo**.
6. Digite um nome que descreva o novo grupo.
7. Clique em **OK** para retornar para a caixa de diálogo Grupos de Páginas.
8. Para criar outro grupo, repita a operação a partir da etapa 4.
9. Quando terminar, clique em **OK** na caixa de diálogo Grupos de Páginas.

A Lista de Páginas será exibida com os nomes dos novos grupos.

Adição de Ações e Comportamento Inteligente

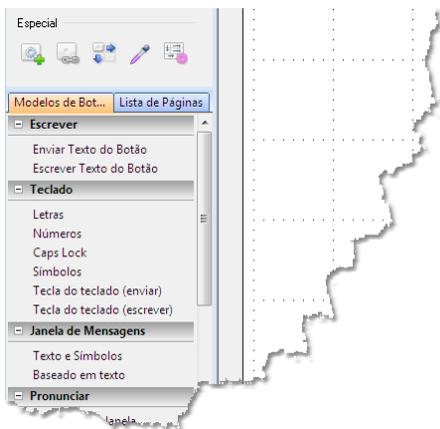
Adicione ações aos botões e dê maior poder aos seus usuários.

Existem duas ações básicas já explicitadas em outra seção: [Reproduzir som](#)^[90] e [Link para outra página](#)^[103].

Modelos de Botões

A lista de Modelos de Botões é o atalho para os botões de ação mais usados e também para os Botões Inteligentes.

Resumindo: Selecione um botão com a ação ou funcionalidade de Botão Inteligente. Da lista de Modelos de Botões, clique no nome adequado do botão. A ação, ou o tipo e a ação do botão inteligente escolhido são colados no botão selecionado.



Busque no canto inferior esquerdo os Modelos de Botão.

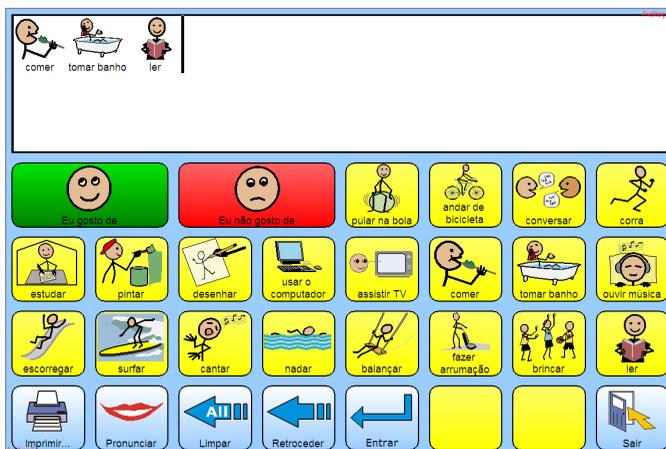
Botões de Ação

Algumas das ações que podem ser acrescentadas a um botão incluem:

- Reproduzir, Parar, Pausar, Próxima ou Anterior no Player de Música.
- Os comandos Novo, Abrir, Salvar ou Salvar Como para trabalhar com arquivos de texto.

- Escreva ou Pronuncie o texto do botão na janela de Mensagens de uma página de Comunicação.

Use o comando do menu **Botão > Ações do Botão** para colocar uma ou mais ações em um botão, ou selecione-o e clique no seu nome na lista de Modelos de Botão.



Nos conjuntos de páginas de teclados, baseados em símbolos ou em textos, geralmente existe um botão na janela de mensagens. Muitos dos outros botões dispõem de uma ação "escrever na janela de mensagens" que ocorre quando o usuário o pressiona.

Botões Mais Inteligentes

O Tobii Communicator também permite criar **Botões Inteligentes** que reaproveitam a funcionalidade programada dos conjuntos de páginas predefinidos.

São exemplos de Botões Inteligentes:

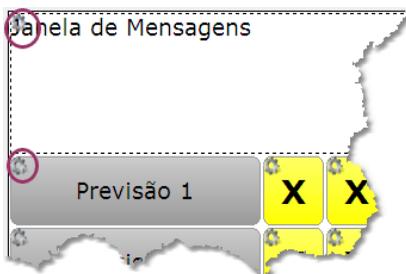
- A Janela de Mensagens, que pode receber tanto texto quanto símbolos e exibe um ponto de inserção de texto (posição do cursor).
- Botões das teclas que exibem e escrevem tanto em caixa alta como em caixa baixa.
- Botões que retornam e mostram informações como quantas mensagens não lidas existem no e-mail ou no telefone celular.

- Encaixa os itens no Jogo de Match que entendem quando eles se encaixam.
- Botões de Item de Palavra Prevista que automaticamente alteram a palavra que mostram, baseando-se no que o usuário está digitando e no dicionário ativo.

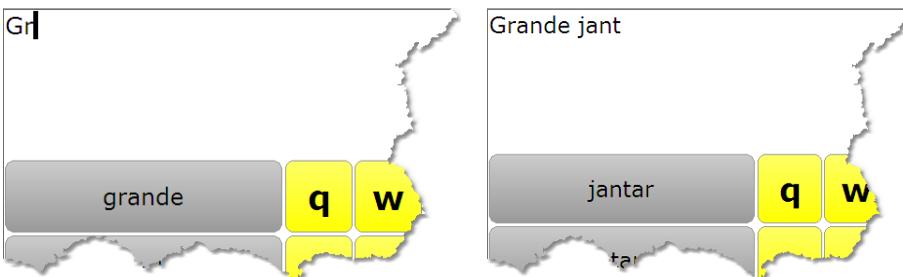
Você encontra todos os Botões Inteligentes na caixa de diálogo **Botão > Tipos de Botões Inteligentes**.

Botões Inteligentes e Ações

Muitos Botões Inteligentes são em geral utilizados com certas ações. Por exemplo, o Botão Inteligente de Item de Previsão de Palavras em geral possui uma ação de escrita.



Na **Exibição de Edição**, os símbolos de engrenagem mostram que o Item de Previsão de Palavras e a Janela de Mensagens são Botões Inteligentes.



Na **Exibição de Execução**, o botão prevê palavras diferentes a todo o momento, baseando-se na digitação do usuário.

Como muitos Botões Inteligentes, ele adivinha seu próprio conteúdo. Não é uma boa ideia colocar um texto ou uma imagem em um botão inteligente antes de verificar qual é o conteúdo que ele gerará sozinho!



Na **Exibição de Execução**, ao pressionar o Botão de Previsão de Palavra, ocorre a ação (escrever), e a palavra prevista, jantar, é adicionada na janela de mensagens.

Cada botão possui nenhum ou apenas um tipo de Botão Inteligente (jamais mais de um). Entretanto, cada um deles poderá dispor de tantas ações quanto desejar.

Na caixa de ferramentas de edição, clique no **Tipo de Botão Inteligente e ferramenta Ação** para visualizar uma caixa de diálogo com uma visão geral dos tipos e das ações..



Tipo de Botão Inteligente e ferramenta Ação

Para obter mais detalhes, consulte

[Modelos de Botões](#) ^[136]

[Adição de Ações a Botões](#) ^[140]

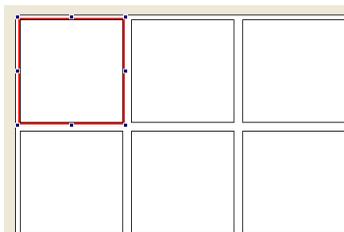
[Ações ao Entrar ou Sair de Páginas](#) ^[143]

[Ações ao Executar Conjuntos de Páginas](#) ^[144]

[Botões Inteligentes](#) ^[145]

[Como Fazer Seus Próprios Botões Inteligentes](#) ^[148]

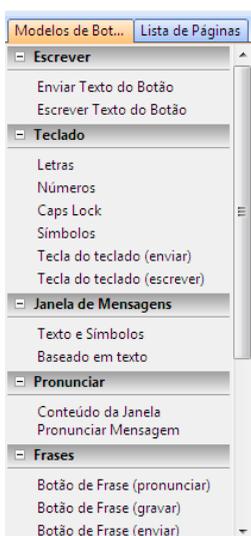
As marcas de seleção são exibidas no botão.



Um botão selecionado em uma grade.

2. À esquerda na tela, abaixo da Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **guia Modelos de Botão**, tornando-a visível em frente da Lista de Páginas..

Se você não visualizar a guia de Modelos de Botão, selecione **Visualizar > Modelos de Botão**.



Clique em um botão e em um modelo de botão. Não existe nada mais fácil!

Para visualizar quais ações estão contidas em um modelo, posicione o ponteiro do mouse por um instante sobre o nome do modelo. Aparecerá uma dica com uma explicação.

3. Clique no **nome do modelo** na guia Modelos de Botão.

As ações são copiadas no botão selecionado. O [Tipo de Botão Inteligente](#) [145] também pode ser copiado.

4. Alguns tipos de botão inteligente apresentam um texto no espaço reservado. Você não conseguirá ver o texto real antes de **executar** o conjunto de páginas.

Nos demais modelos, você não verá diferença no botão, e será necessário executar o conjunto de páginas experimentando o botão a fim de visualizar se o processo funcionou.



As teclas se parecem na Exibição de Edição



As mesmas teclas na Exibição de Execução

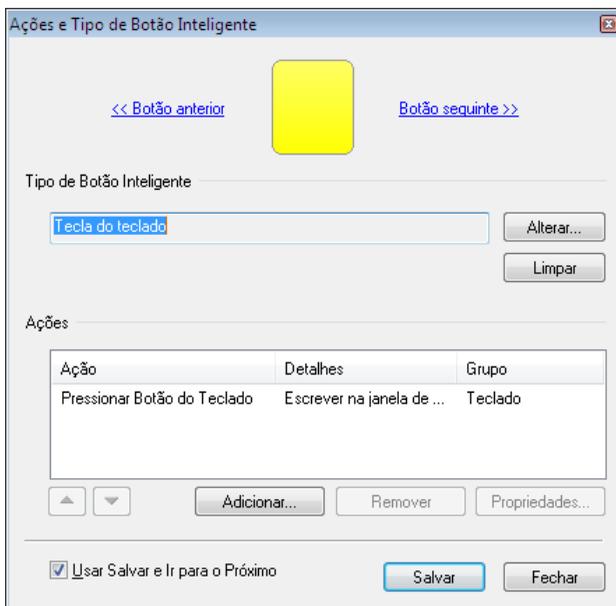
Investigando as Ações do Modelo

1. Para visualizar o que o modelo acrescentou a um botão, selecione-o e clique na **Tipo de Botão Inteligente e ferramenta Ação**.



Tipo de Botão Inteligente e ferramenta Ação

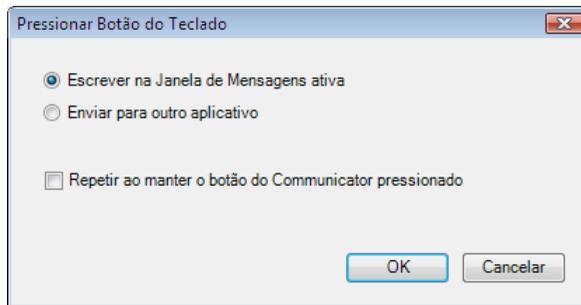
A caixa de diálogo Tipo de Botão Inteligente e ferramenta Ação é exibida:



Para alterar o tipo de Botão Inteligente, clique em Alterar. Para adicionar mais ações, clique em Adicionar.

Tipo de Botão Inteligente mostra a origem da guia Recursos no comportamento do botão - quase sempre no texto e nas ações padrão. A seção **Ações** mostra quais ações foram acrescentadas ao botão.

2. Clique em uma das ações.
3. Se a ação possui propriedades ou escolhas que se podem fazer com relação à ação que será tomada, é possível visualizar quais são clicando em **Propriedade**.
4. No caso de uma tecla, é possível selecionar para indicar qual sua letra na Janela de Mensagens do Communicator ou na janela aberta de outro programa do Windows:

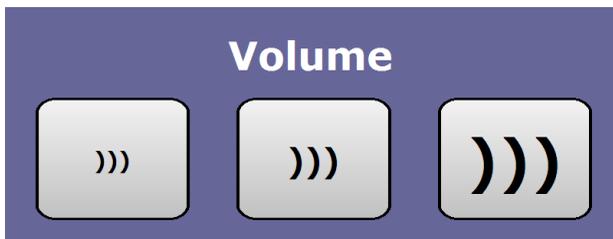


Espere diferentes caixas de diálogo ao adicionar ações diferentes.

Adição de Ações a Botões

Nesta seção demonstramos como criar botões de ação.

Por exemplo, são utilizados botões de ação para criar este controle de volume maior e mais acessível, para sons reproduzidos no Windows tais como músicas no Windows Media Player:



Os botões de ação reduzem, configuram para o nível normal e aumentam o volume do som no PC.

Criação de Botões de Ação

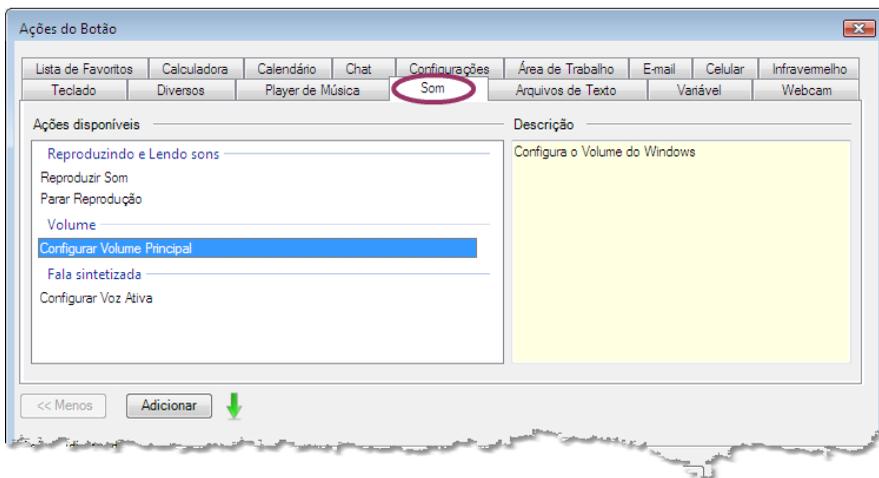
É necessário estar na Exibição de Edição para adicionar ações a botões. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.

1. Desenhe os botões desejados.
2. Selecione um botão.

3. Selecione **Botão > Ações do Botão**.

A caixa de diálogo **Ações do Botão** será exibida.

4. Na parte superior, selecione uma das Guias de Recursos. Para este exemplo, selecione **Som**:



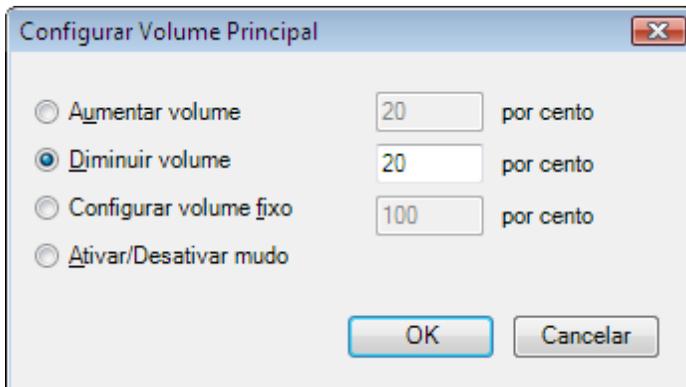
Todas as ações são originadas das guias de Recursos.

5. Na guia Som, selecione a ação **Configurar Volume Principal** conforme ilustrado acima.

Caso não veja a guia Som, marque a caixa **Exibir todas as ações** na parte inferior da caixa de diálogo

6. Clique em **Adicionar**.

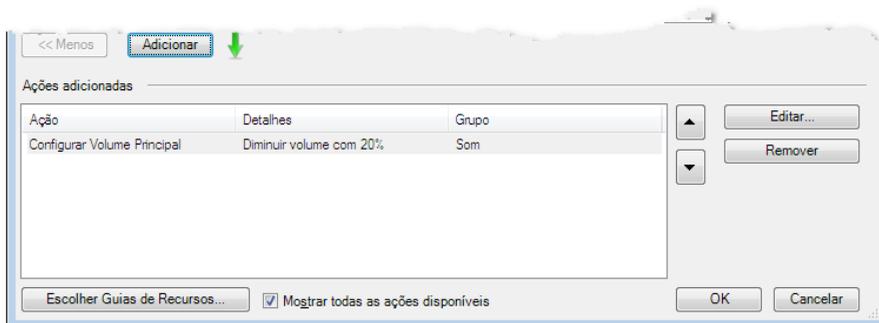
Uma caixa de diálogo é exibida perguntando a alteração desejada do volume.



Adicionar ações diferentes abrirá caixas de diálogos diferentes nesta seção.

7. Selecione se o botão irá definir um volume fixo, aumentar ou reduzi-lo um nível ao ser pressionado.
8. Clique em **OK**.

A ação será adicionada ao botão.



Todas as ações realizadas pelo botão serão exibidas na lista na parte inferior da caixa de diálogo Editar Ações do Botão. É bastante comum que um botão possua somente uma ou duas ações.

9. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo.

É possível inserir qualquer imagem ou texto no botão que tenha sentido para o usuário.

10. Para testar o novo botão de ação, pressione **F5** para executar o conjunto de páginas.

Ações ao Entrar ou Sair de Páginas

Podem ocorrer algumas ações quando uma página é aberta ou fechada.

Por exemplo, é possível adicionar um contador a uma página para informar ao usuário quantas vezes ele jogou algum jogo.

- Cada vez que o usuário sair da página, o contador aumenta 1 ponto.
- Cada vez que o usuário retornar para a página, é possível utilizar uma janela de mensagem para exibir o novo valor.

Para associar ações à página

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Na **Lista de Páginas**, selecione a página para adicionar uma ação.
2. Insira um destes comandos do menu

Página > Ações da Página > Ao Mostrar a Página ou

Página > Ações da Página > Ao Sair da Página.

3. Selecione e defina ações conforme demonstrado em [Adição de Ações a Botões](#)^[140].

A diferença principal é que existem menos ações importantes para selecionar.

Também é possível definir ações que ocorrem quando o conjunto de páginas é executado ou fechado. Consulte [Ações ao Executar Conjuntos de Páginas](#)^[144]

Ações ao Executar Conjuntos de Páginas

Podem ocorrer algumas ações quando um conjunto de páginas é aberto ou fechado.

Por exemplo, se o conjunto de páginas for destinado a um jogo, é possível adicionar uma ação para armazenar a pontuação do usuário quando este sair do conjunto de páginas, e para exibir a pontuação anterior quando o usuário executar o conjunto de páginas novamente.

Outro uso comum é restaurar o tipo de entrada para um conjunto de páginas especial. Talvez o usuário geralmente use um acionador, mas esteja treinando com o mouse.

É possível fazer um jogo de motivação para ser usado com o mouse, e definir o tipo de entrada do mesmo quando o jogo for iniciado, redefinindo o tipo para entrada do acionador/exploração quando o usuário sair do jogo.

Para associar ações ao conjunto de páginas

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Insira um destes comandos do menu

Arquivo > Ações do Conjunto de Páginas > Ao Executar o Conjunto de Páginas ou

Arquivo > Ações do Conjunto de Páginas > Ao Fechar a Página.

2. Selecione e defina ações conforme demonstrado em [Adição de Ações a Botões](#)^[140].

A diferença principal é que existem menos ações importantes para selecionar.

Também é possível definir ações que ocorrem quando o conjunto de páginas é executado ou fechado. Consulte [Ações ao Executar Conjuntos de Páginas](#)^[144].

Botões Inteligentes

Os Botões Inteligentes são botões com funcionalidades configuráveis além das ações.

O Tobii Communicator permite criar **Botões Inteligentes** que reaproveitam a funcionalidade programada dos conjuntos de páginas predefinidos.

São exemplos de Botões Inteligentes:

- A Janela de Mensagens, que pode receber tanto texto quanto símbolos e exibe um ponto de inserção de texto (posição do cursor).
- Botões das teclas que exibem e escrevem tanto em caixa alta como em caixa baixa.
- Botões que retornam e mostram informações como quantas mensagens não lidas existem no e-mail ou no telefone celular.
- Itens correspondentes no Jogo de Match que entendem quando se encaixam.
- Botões de Item de Palavra Prevista que automaticamente alteram a palavra que mostram, baseando-se no que o usuário está digitando e no dicionário ativo.

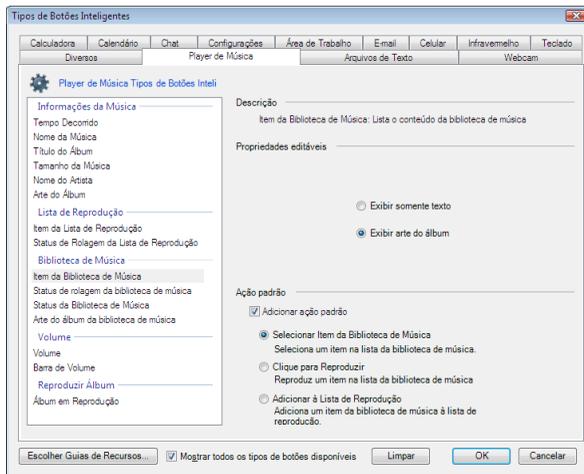
Você encontra todos os Botões Inteligentes na caixa de diálogo **Botão > Tipos de Botões Inteligentes**.



Todos os Botões Inteligentes dispõem do pequeno ícone de engrenagem no canto superior esquerdo.

Como Crio Botões Inteligentes?

Utilizando um [Modelo de Botão](#)^[136] que também é um Botão Inteligente, ou então selecionando o tipo de Botão Inteligente para o seu botão na respectiva caixa de diálogo:



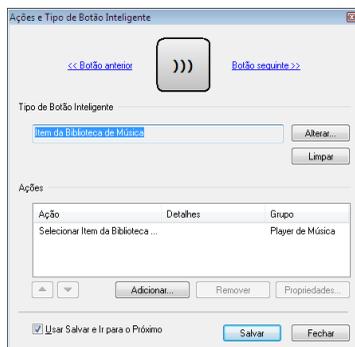
Como Consigo Verificar se o Botão é Inteligente ou Não?

1. Selecione um botão - a partir de um conjunto de páginas predefinido, ou um criado por você com um [Modelo de Botão](#)^[136].
2. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique no **Tipo de Botão Inteligente e ferramenta Ação**.



A ferramenta de nome maior.

3. Observe o campo abaixo do Tipo de Botão Inteligente:



É possível Alterar o tipo ou Adicionar ações a partir dessa caixa de diálogo.

Apenas Um Tipo de "Recursos Inteligentes" por Botão

Um botão só pode ter **um tipo** de funcionalidade de botão inteligente: : O mesmo botão não pode ser um item do Match e de uma lista de reprodução, por exemplo. A maior parte dos tipos de botão inteligente dispõe de uma ou mais ações padrão.

Entretanto, é possível adicionar **tantas ações** ao botão quanto for necessário.

Os Botões Inteligentes em Geral Sabem o Que Dizer

Muitos Botões Inteligentes sabem automaticamente qual texto exibir, então nem é sempre adequado colocar seu texto em um botão inteligente. Execute o conjunto de páginas primeiro e verifique a aparência do botão antes de decidir inserir texto no mesmo.

Botões Inteligentes Permanecem Juntos

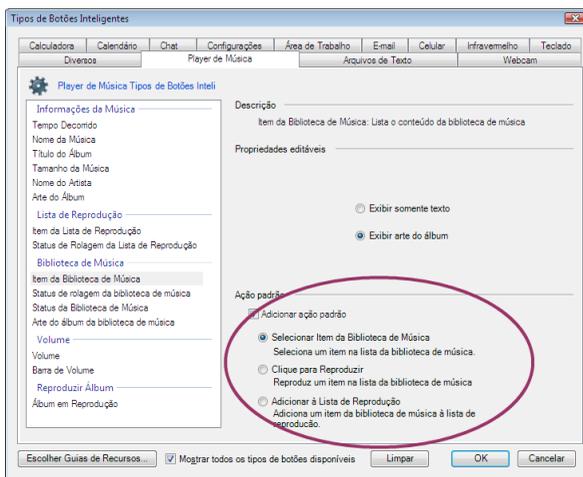
Muitos Botões Inteligentes possuem funcionalidade ou ações só funcionam adequadamente se outros Botões Inteligentes de tipos específicos estiverem na mesma página.

Por exemplo, as Teclas do Teclado possuem como ação padrão o envio de mensagem a uma Janela de Mensagens. Se utilizar Botões Inteligentes de Teclas do Teclado em uma página sem Janela de Mensagens, é muito provável que não funcionem como deveriam.

Investigando os Botões Predefinidos

Existem duas formas de se descobrir quais botões são utilizados juntos:

- Executar os conjuntos de páginas predefinidos para visualizar como trabalham juntos os botões.
- Selecione o botão e o verifique com o comando **Botão > Tipo de Botão Inteligente**:



Como Fazer Seus Próprios Botões Inteligentes

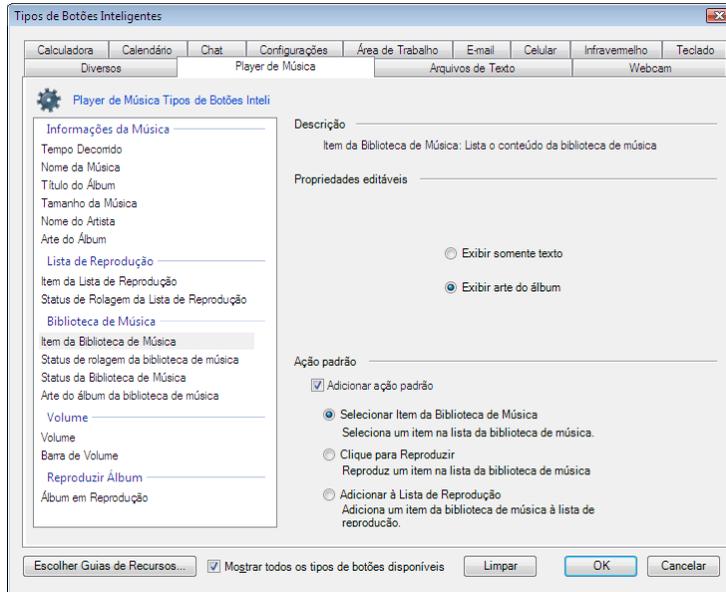
Os Botões Inteligentes são botões com funções e ações configuráveis. Saiba mais sobre os Botões Inteligentes na seção anterior.

Como Criar Botões Inteligentes

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.

1. Selecione um botão para trabalhar. Você pode selecionar diversos botões para esta tarefa.
2. Selecione **Botão > Tipo de Botão Inteligente**.

A caixa de diálogo Tipo de Botão Inteligente será exibida:



3. Na parte superior, escolha uma **Guia de Recursos** relacionada ao tipo de botão desejado.
4. Na caixa de lista, verifique os tipos de Botões Inteligentes disponíveis.

Clique em um para ler sua descrição à direita. Observe que tipos diferentes de botão possuem propriedades para configurar e ações padrão diferentes.
5. Clique para selecionar o tipo de botão inteligente desejado.
6. Reveja e edite suas opções do lado direito da caixa de diálogo.
7. Quando terminar, clique em **OK**.

Agora é necessário adicionar outros botões inteligentes que julgou necessários, e tentar executar o conjunto de páginas. Lembre-se de não adicionar texto a um botão inteligente até ver o que este fará na exibição de execução.

Botões Inteligentes Instantâneos

Alguns dos Modelos de Botão são modelos de Botões Inteligentes.

- Para utilizar um modelo, selecione o botão para adicionar o tipo de Botão Inteligente e ações, em seguida clique no nome do modelo.
- Utilize o Tipo de Botão Inteligente e ferramenta Ação para investigar qual modelo foi adicionado ao botão.



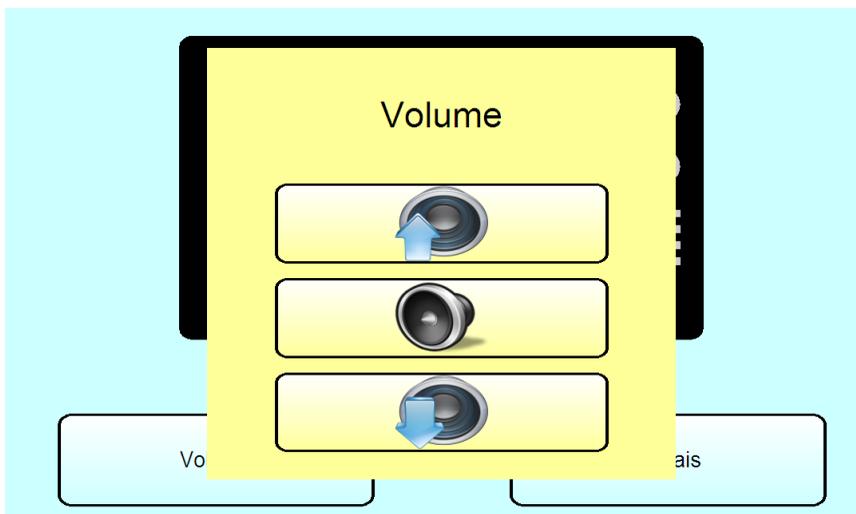
Tipos de Botão Inteligente e ferramenta Ação.

Uso de Páginas Pop-up para Seleções do Usuário

O que é uma Página Pop-up?

O controle de volume desta página é um exemplo de página pop-up.

- Como uma caixa de diálogo do Windows, quando é aberta uma página pop-up não é possível escolher nada fora dela.
- Como em uma caixa de diálogo, a página pop-up só cobre parte da página de onde foi iniciada, o que ajuda a maioria dos usuários entender o que está acontecendo.

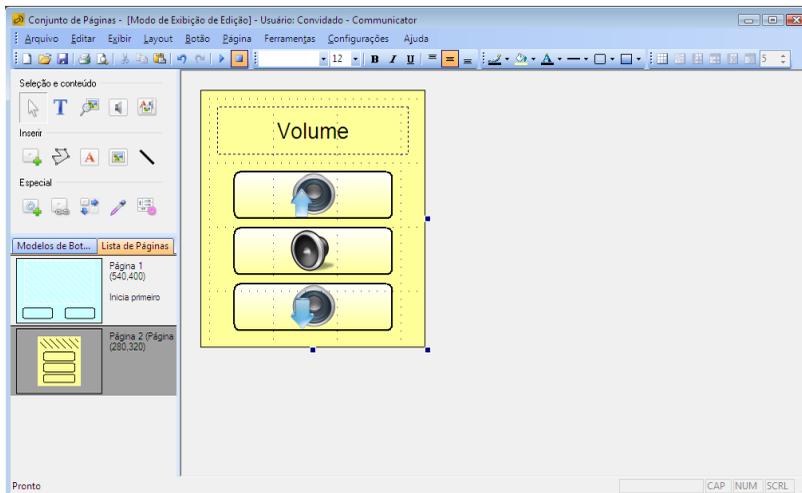


Como criar uma Página Pop-up para Seleções do Usuário

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Na Lista de Páginas, selecione a página que será o pop-up.

Aqui, selecionamos a Página de Volume em um conjunto de páginas de controle de TV.

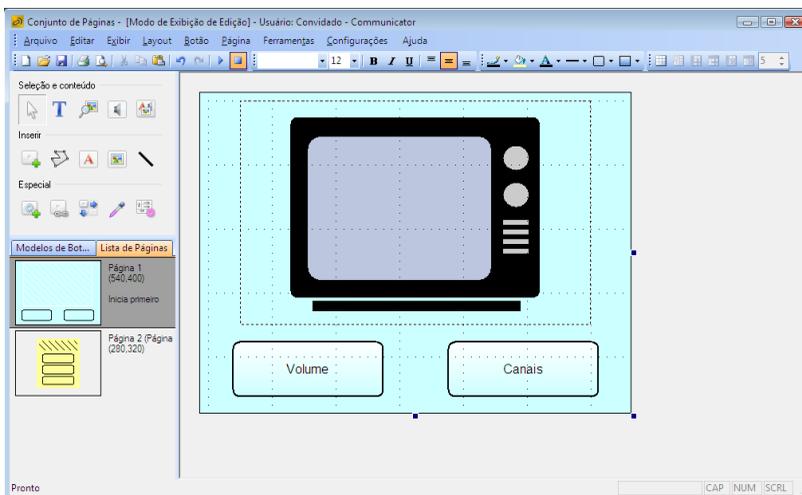


Este exemplo possui três botões que enviam sinais infravermelhos por meio de um controle GEWA para a TV:

Observe que as páginas pop-up são menores do que as normais, de maneira que a página de origem será exibida *atrás* do pop-up na Exibição de Execução.

É possível construir uma página menor clicando no fundo da página para selecioná-la, e arrastando-a para a parte de baixo do canto da direita em direção ao centro da página.

2. Selecione **Página > Mostrar como Pop-up**.
3. Vá para a página de origem, a página que será visível atrás do pop-up.
Neste exemplo, a página de origem será a página principal da TV.
4. Selecione o botão que fará link com a página de pop-up.
Neste exemplo, é o botão de volume.



Esta é a página de origem.

5. Selecione **Botão > Link**.

A caixa de diálogo Link é exibida:



Caixa de diálogo Link.

6. Selecione **Ir para a página** e clique em Selecionar.

7. Na caixa de diálogo Selecionar Página, escolha a página pop-up da lista e clique em **OK**.
8. Na caixa de diálogo da ferramenta de Link, marque **Voltar após uma seleção**.

Neste caso, isto significa que quando o usuário pressionou o botão de nível de volume, este executa a ação necessária e o pop-up desaparece.

9. Selecione **Arquivo > Salvar** para salvar seu trabalho.

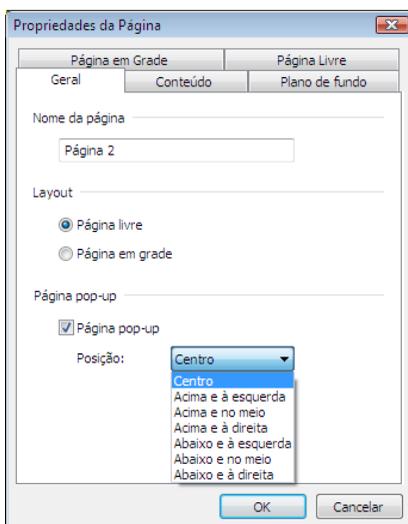
Onde se posiciona o pop-up?

Se você abre o Pop-up de estilo de assistente a partir de outro pop-up, é irrelevante. Se abrir o pop-up a partir de uma página comum, é possível determinar mais ou menos onde será posicionado, conforme segue:

1. Selecione **Página > Propriedades da Página**.

Na primeira guia, **Geral**, é possível ver que o pop-up está marcado. (Além disso, é possível transformar uma página em um pop-up marcando esta caixa.)

2. Afim de controlar onde será posicionado o pop-up ao abrir, selecione uma posição da lista suspensa dentro da página pop-up.



Posicionando o pop-up.

3. Clique em **OK**.

Criando um Assistente

Ao criar o link de um pop-up para outra página de pop-up, a caixa de seleção **Utilizar estilo de assistente** se torna disponível.

Um assistente é um grupo de caixas de diálogos em que uma é substituída pela próxima. Geralmente damos ao usuário os botões **Anterior** e **Próximo** para mover entre as páginas do Assistente.. No Tobii Communicator, existem os exemplos do [Assistente de Edição de Botões](#) ^[34] na Exibição de Execução, e o assistente iniciado com [Ferramentas > Gravar Novo Som](#) ^[268].

Se marcar Utilizar estilo de assistente, existem duas diferenças:

- O Pop-up dois (destino) será dimensionado e posicionado automaticamente, preenchendo de maneira exata o mesmo espaço de tela do pop-up um (origem).
- O Pop-up um (origem) será fechado automaticamente ao abrir o pop-up dois.

Reutilização do Trabalho

Esta seção oferece uma visão geral das diferentes formas de reutilizar botões e conjuntos de páginas no Tobii Communicator 4.

- Em uma página, é possível [duplicar botões](#)^[75].
- Em um conjunto de páginas é possível duplicar uma página. Selecione **Página > Duplicar Página**. Esta operação copia a página e todo o conteúdo da mesma em uma nova página dentro do conjunto de páginas.
- Com os comandos padrão do Windows, é possível **copiar** um ou mais botões e **colá-los** em outro lugar da página, em outra página do mesmo conjunto de páginas ou em outro conjunto de páginas. Consulte a seção [Cópia de Botões](#)^[156].
- Quando colar um botão faça-o na parte vazia da página. Entretanto, também é possível colar [somente as ações](#)^[158] ou [somente a aparência](#)^[109] do botão original em um botão de destino.
- Abra um conjunto de páginas e [salve-o com um novo nome de arquivo](#)^[71], fazendo as alterações e adicionando novas páginas.
- Neste momento não há como unir dois ou mais conjuntos de páginas existentes em um único arquivo. Mas se estiver em um novo conjunto de páginas e desejar adicionar todos os recursos do conjunto antigo, crie um [link](#)^[103] com este conjunto de páginas ou salve uma cópia do mesmo e crie um link para a cópia.

Cópia de Botões

Copiar e Colar Seguindo o Padrão do Windows

Copiar e Colar no Tobii Communicator 4 são comandos padrão do Windows: Copiar insere um ou mais botões selecionados em uma área de transferência imaginária, e Colar devolve o conteúdo da área de transferência para a página selecionada.

A área de transferência apenas lembra o comando Copiar mais recente. Se selecionar e copiar o Botão A, em seguida selecionar e copiar o Botão B, este substituirá o primeiro na área de transferência. Ao inserir o comando de colar, o Botão B será colado.

Quando Copiar

Copiar botões é uma abordagem adequada quando possui um grupo de botões que deseja reutilizar. Para fazer muitas cópias de um botão na mesma página, consulte [Duplicar botões](#)^[75].

A cópia de um botão sempre copia:

- **Aparência do botão:** formato, cor de preenchimento, largura e cor da borda; fonte, cor e tamanho da fonte do botão.
- **Conteúdo do botão:** imagens, texto e sons.
- **Ações do botão:** links, ações e tipo de Botão Inteligente - se houver.

Quando colar um botão com o comando comum de colar, todos os itens acima serão colados. Para visualizar alternativas, consulte [Colar Especial](#)^[158].

Como Copiar Botões

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Selecione os botões que deseja copiar.

Para selecionar mais de um botão, segure a tecla SHIFT enquanto clica em outros botões. Ou se preferir, mantenha pressionado o botão do mouse enquanto arrasta para criar um laço de seleção em torno de um grupo de botões.

2. Selecione **Editar > Copiar**. Ou se preferir, clique em Copiar na barra de ferramentas Padrão.



Ferramenta Copiar.

3. Se desejar copiar para uma página diferente, selecione a página de destino na Lista de Páginas.
4. Selecione **Editar > Colar**. Ou se preferir, clique em Colar na barra de ferramentas Padrão.



Ferramenta Colar.

O último material copiado será colado no novo local.

Posicionamento de Objetos Colados

Observe que, ao colar, os botões são acompanhados de marcas de seleção. Caso necessite ajustar a posição do botão ou grupo colados, aponte para o centro de um botão. Mantenha pressionado o botão do mouse enquanto arrasta para a posição desejada.

Cópia Somente da Aparência ou Ações

A cópia de um botão sempre copia:

- **Aparência do botão:** Formato, cor de preenchimento, largura e cor da borda; fonte, cor e tamanho da fonte do botão.
- **Conteúdo do botão:** Imagens, texto e sons.
- **Ações do botão:** Links, ações e tipo de Botão Inteligente - se houver.

O que acontece ao copiar e colar não depende totalmente do conteúdo copiado, mas da quantidade de informações coladas.

Cópia da Aparência com o Recurso Colar Especial

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Selecione o botão que deseja usar de modelo.

2. Selecione **Editar > Copiar**. Ou se preferir, clique em Copiar na barra de ferramentas Padrão.



Ferramenta Copiar.

3. Se desejar copiar para uma página diferente, selecione a página de destino na Lista de Páginas.
4. Selecione um ou mais botões para usar como destino. Estes botões serão alterados para que se pareçam com seu modelo.

Para selecionar mais de um botão, segure a tecla SHIFT enquanto clica em outros botões. Ou se preferir, mantenha pressionado o botão do mouse enquanto arrasta para criar um laço de seleção em torno de um grupo de botões.

5. Selecione **Editar > Colar Especial > Aparência**.

Os botões selecionados são alterados para corresponderem ao modelo.

Ações de Cópia com o Recurso Colar Especial

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

1. Selecione o botão individual que deseja usar de modelo.
2. Selecione **Editar > Copiar**. Ou se preferir, clique em Copiar na barra de ferramentas Padrão.



Ferramenta Copiar.

3. Se desejar copiar para uma página diferente, selecione a página de destino na Lista de Páginas.
4. Selecione um ou mais botões para usar como destino. Estes botões apresentarão as mesmas ações que o modelo. Se o modelo for um Botão Inteligente, o mesmo tipo de botão será aplicado ao destino.

Para selecionar mais de um botão, segure a tecla SHIFT enquanto clica em outros botões. Ou se preferir, mantenha pressionado o botão do mouse enquanto arrasta para criar um laço de seleção em torno de um grupo de botões.

5. Selecione **Editar > Colar Especial > Ações e Tipo de Botão Inteligente**.

Os botões selecionados são alterados para corresponderem ao modelo.

Cópia Entre Conjuntos de Páginas

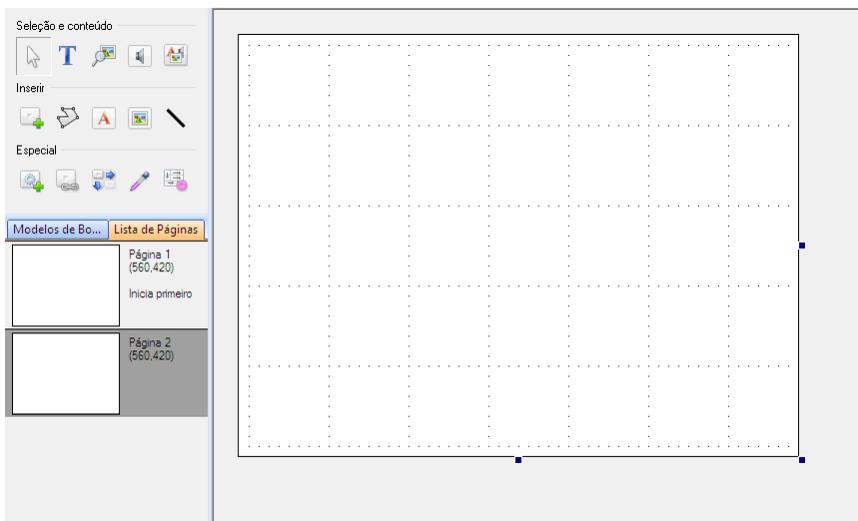
O Tobii Communicator 4 não possui um comando para copiar páginas inteiras de um conjunto de páginas para outro.

Entretanto, é possível copiar todo o **conteúdo** de uma página no conjunto de páginas original para uma página do novo conjunto de páginas.

Como Copiar Entre Conjuntos de Páginas

Neste exemplo, copiamos uma página do conjunto de páginas predefinido **Causa e Efeito** para a segunda página de um novo conjunto de páginas em branco.

1. Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.
2. Comece no conjunto de páginas novo. Insira o comando **Página > Novo** para criar uma nova página em branco como o destino.



Crie uma página de destino em branco.

3. Selecione **Arquivo > Salvar** ou pressione (**CTRL+S**) para salvar o conjunto de páginas de destino.
4. Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Visualizar Grupos Predefinidos**.

Caso tenha armazenado seus conjuntos de páginas conforme indicado aqui, estes também estarão disponíveis na última guia, Meus Conjuntos de Páginas.

5. Clique na guia que contém o conjunto de páginas de onde deseja copiar.
Escolhemos Causa e Efeito na guia de Imagens.



Escolha de um conjunto de páginas para copiar.

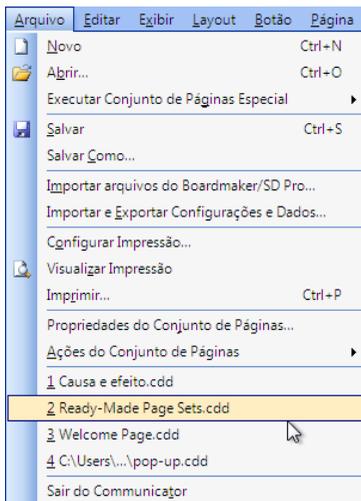
6. Clique no conjunto de páginas de onde deseja copiar.
O conjunto de páginas é aberto na Exibição de Execução.
7. Pressione **SHIFT+F5** para ir para a Exibição de Edição.
8. Na lista de páginas, clique na página de onde deseja copiar.
Observe o tamanho da página, exibido na lista.



Na Lista de Páginas, observe as dimensões.

9. Selecione **Editar > Selecionar Tudo. (CTRL+A)**
Todo o conteúdo da página é selecionado, incluindo botões, texto e imagens estáticas, mas não imagens de plano de fundo ou outros atributos da página.

10. Selecione **Editar > Copiar. (CTRL+C)**
11. No menu Editar, visualize a lista de arquivos recentes (escolhas numeradas) para localizar o conjunto de páginas de destino. Clique no nome para abri-lo.

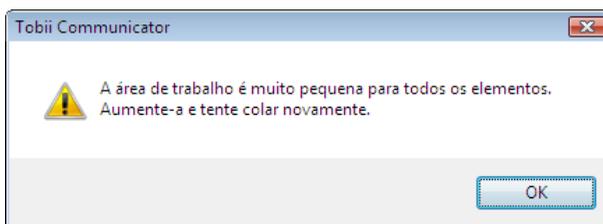


Conjuntos de páginas abertos recentemente no menu Arquivo.

O novo conjunto de páginas de destino é aberto na Exibição de Edição.

12. Na Lista de Páginas, selecione a página de destino
13. Selecione **Editar > Colar. (CTRL+V)**

Se a seleção copiada for maior que a página de destino, será exibida a seguinte mensagem:



A página de destino deve possuir ao menos o mesmo tamanho que a página original.

14. Expanda a página de destino acima das dimensões de que se lembrar na etapa 8 e repita o comando **Editar > Colar**.

É possível reduzir o tamanho da página para que corresponda à seleção após ser colada.

15. Selecione **Arquivo > Salvar** para salvar seu trabalho.

Cópia de uma Página em Grade

Mesmo se planeja copiar a partir de uma página em grade, inicialmente não aplique a grade à sua página de destino. Deixe esta página em branco ou livre.

Quando copiar a partir de uma página em grade, os botões se *parecerão* com uma grade. Se necessário, redimensione a página de destino para adequar-se aos botões, em seguida selecione **Página > Aplicar Grade**.

Basear um Novo Conjunto de Páginas em um Antigo

Caso deseje adicionar algumas páginas a um dos conjuntos de páginas predefinidos, crie seu novo conjunto com base no antigo.

Como Criar um Novo Conjunto de Páginas a Partir de um Existente

1. Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Visualizar Grupos Predefinidos**.

A seguinte tela será exibida:



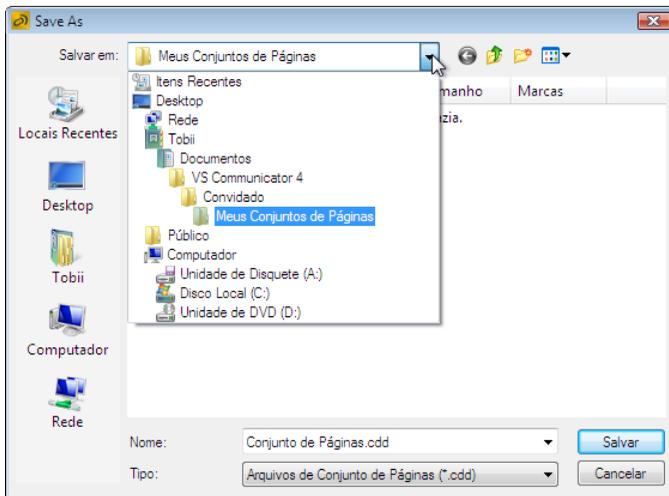
Selecionando o conjunto de páginas para começar.

2. Selecione a guia que contém o conjunto de páginas que deseja utilizar como base.

Caso tenha salvo seus conjuntos de páginas na pasta sugerida, estes estarão disponíveis na última guia, Meus Conjuntos de Páginas.

3. Clique na miniatura do conjunto de páginas que deseja usar.
4. O conjunto de páginas é aberto no Exibição de Execução.
5. Selecione **Arquivo > Salvar Como**.

A caixa de diálogo Salvar Como padrão do Windows é aberta:



Nomeando sua cópia.

6. Verifique a pasta para salvar.

Se necessário, selecione Meus Documentos > Tobii Communicator > **nome de usuário** > Meus Conjuntos de Páginas, onde o **nome de usuário** é seu nome de usuário do Tobii Communicator. Consulte [Salvar o Trabalho](#)⁷¹.

7. Na parte inferior da caixa de diálogo, insira um nome para o novo conjunto de páginas.
8. Clique em **Salvar**.

Na barra de títulos, o nome do conjunto de páginas é alterado para o novo nome.

Agora você está pronto para adicionar suas páginas e botões.

Importação de Arquivos do Boardmaker/SD Pro

Caso já possua uma biblioteca de conjuntos de páginas criada com o Boardmaker ou SD Pro, é possível importá-los e salvá-los como conjuntos do Tobii Communicator.

1. Selecione **Importar arquivos do Boardmaker/SD Pro**.

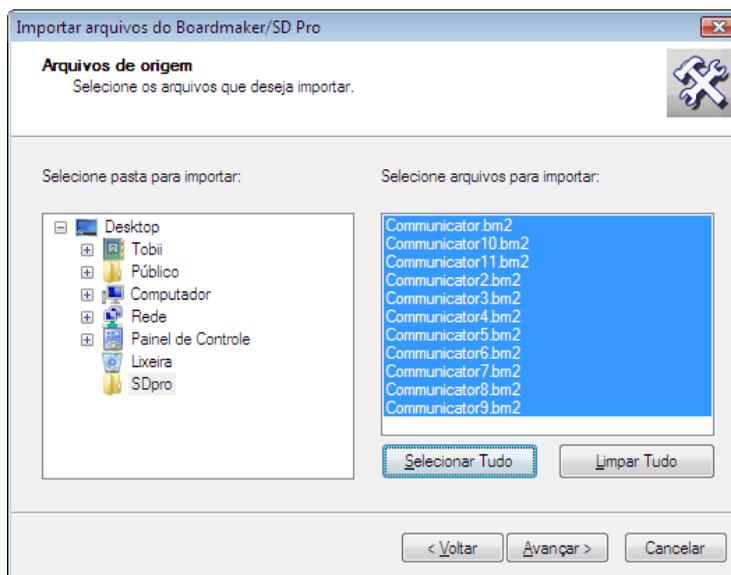
A tela de introdução do Assistente de Importação é exibida.

2. Clique em **Avançar**.

A caixa de diálogo de aviso legal é exibida.

3. Leia as informações, marque que concorda e clique em **Avançar**.

A tela de Arquivos de Origem será exibida:

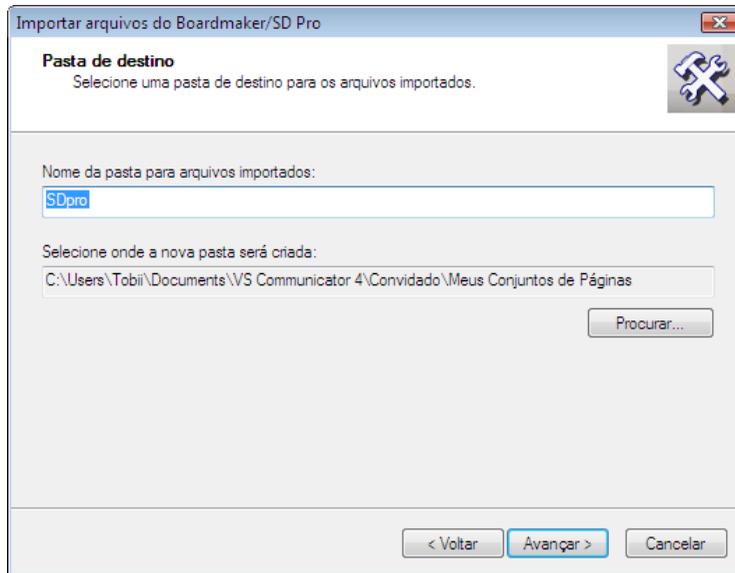


4. À esquerda, escolha a pasta em que estão localizados seus arquivos do Boardmaker.
5. À direita, clique nos arquivos que deseja importar.

Para selecionar diversos arquivos, mantenha pressionada a tecla **SHIFT** enquanto clica em outros nomes de arquivos.

6. Quando tiver selecionado os arquivos desejados nesta pasta, clique em **Avançar**.

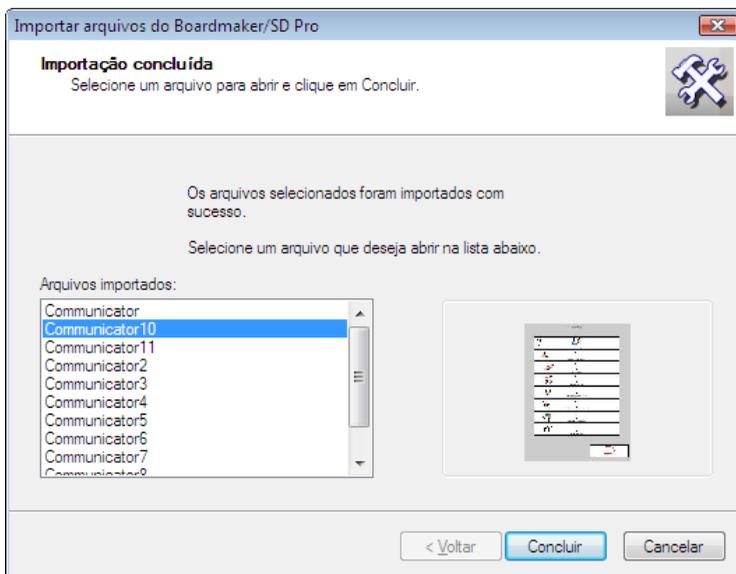
A seguinte tela será exibida:



7. Digite o nome da nova pasta e clique em **Avançar**.

Haverá uma breve pausa enquanto os arquivos estão sendo convertidos.

A seguinte tela será exibida:



8. Selecione o arquivo que deseja executar e clique em **Concluir**.

Os arquivos serão convertidos com o maior número de comandos intactos possível, porém não há garantia de 100%. Pode ser preciso abri-los na Exibição de Edição e adicionar, remover ou modificar comandos para que sejam executados como antes.

Capítulo



Uso de Conjuntos de Páginas Predefinidos

Texto

Os Conjuntos de Páginas de Texto Ajudam os Usuários a Falar

Estes conjuntos de páginas ajudam os usuários a escrever com facilidade, mesmo os que apresentam dificuldade de digitação. Apesar disso, os usuários destas páginas não precisam saber soletrar.

A maioria dos conjuntos de páginas inclui a previsão de palavras, a qual reduz o número de letras a serem digitadas. Consulte a seção [Previsão de Palavras](#)^[301].

As palavras digitadas podem ser lidas em voz alta pela fala sintetizada.

Os usuários da edição **Premium** podem enviar o texto como mensagem de texto ou e-mail.

Tipos de Conjuntos de Páginas de Texto

Considere o **método de entrada** do usuário ao escolher um conjunto de páginas de Texto.

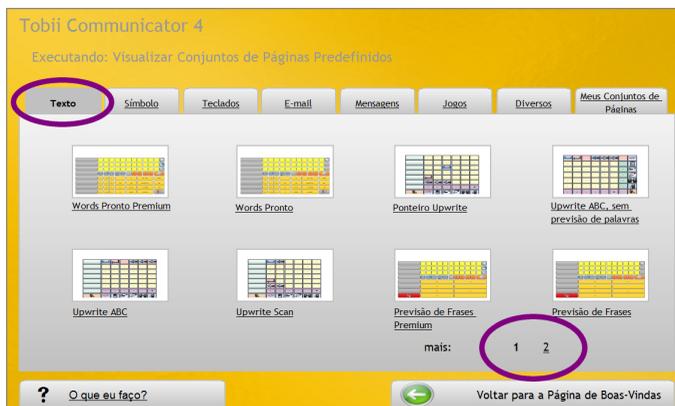
- Se o conjunto de páginas incluir um método de entrada: *Ponteiro*, *Varredura* ou *Monitoramento visual*, este funciona melhor para estes tipos de entrada do usuário.
- Outros conjuntos de páginas de texto são compatíveis com a entrada por ponteiro ou para varredura para usuários com boa visão.

Considere também o conhecimento do usuário sobre o [teclado](#)^[305].

- Se o nome do conjunto de páginas incluir um layout do teclado (ou seja, *QWERTY*, *Varredura* ou *ABC*), a página sempre terá este layout.
- Outros conjuntos de páginas, por exemplo o *Painel Expressivo*, utilizarão a configuração de layout do teclado selecionada com o comando do menu **Configurações > Layout do Teclado**.

Uso dos Conjuntos de Páginas de Texto

Este conjunto de páginas está localizado na primeira guia da tela de conjuntos de páginas predefinidos:



Clique no número 2 no canto inferior direito para ver mais conjuntos de páginas de texto.

Para ver como executar esta tela, consulte a seção [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#) | 30 |.

Adição de Conjuntos de Páginas à Página Inicial do Usuário

1. Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Assistente de Configuração**.
2. No Assistente de Configuração, selecione o botão cinza grande **1: Visualizar e Selecionar Conjuntos de Páginas**.
3. Na primeira guia, **Texto**, clique para inserir uma marca de seleção ao lado do conjunto de páginas que deseja adicionar.



4. Para obter mais informações sobre a configuração da página inicial do usuário, consulte [Escolha da Página Inicial](#)^[47] e [Favoritos e Ordem na Página Inicial](#)^[49].

É possível adicionar Conjuntos de Páginas de qualquer guia para a página inicial da mesma forma como descrito nesta seção.

Símbolos

Os Conjuntos de Páginas de Símbolos Ajudam Não-Leitores a se Comunicar

Os conjuntos de páginas de Símbolos são auxílios à comunicação ou educacionais para usuários que não lêem ou escrevem, e utilizam imagens e símbolos com ou sem texto. O usuário seleciona imagens e o computador pronuncia as palavras ou frases correspondentes em voz alta utilizando a fala sintetizada.

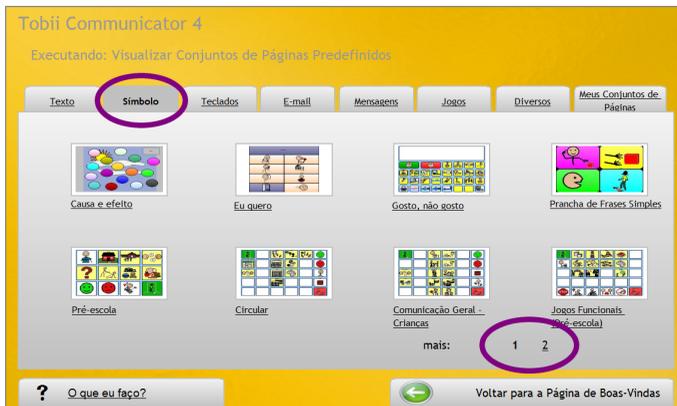
Tipos de Conjuntos de Páginas de Símbolos

Os conjuntos de páginas de Símbolos indicam a quem e a qual finalidade o conjunto de páginas é apropriado, por exemplo *Comunicação Geral - Adultos* ou *Lendo para Crianças de Educação Infantil e Ensino Fundamental*.

- A maioria dos conjuntos de páginas de símbolos consiste de muitas páginas individuais. Um botão amarelo geralmente move o usuário para um novo conjunto de páginas de símbolos. Consulte a seção [Ligação de Páginas](#)^[103].
- A maioria dos conjuntos de páginas de símbolos possui alguns botões livres prontos para que você os personalize: botões vazios em branco. Consulte a seção [Alteração de Botões em Conjuntos de Páginas](#)^[32].

Uso dos Conjuntos de Páginas de Símbolos

Os Conjuntos de Páginas de Símbolos estão na **segunda** guia da tela de conjuntos de páginas predefinidos:



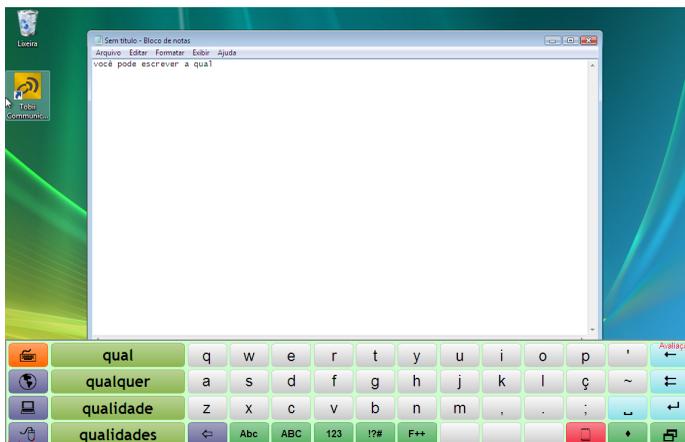
Clique no número 2 no canto inferior direito para ver mais conjuntos de páginas de símbolos.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#) [30].

Teclados

Teclados para Trabalhar em Outros Programas

Os conjuntos de páginas de teclado são executados em uma pequena seção da tela, e são utilizados para inserir texto ou comandos em outros programas. Por exemplo, digitar uma palavra na janela de um processador de texto ou digitar **Alt + A** para abrir o menu Arquivo.



Uso do teclado na tela para digitar no WordPad.

O recurso de previsão de palavras está incluído na maioria dos conjuntos de páginas do teclado; desta forma, o trabalho de digitar é reduzido. No exemplo acima, as palavras previstas aparecerão nos botões verdes à esquerda do teclado. Consulte a seção [Previsão de Palavras](#)^[30] para obter mais informações.

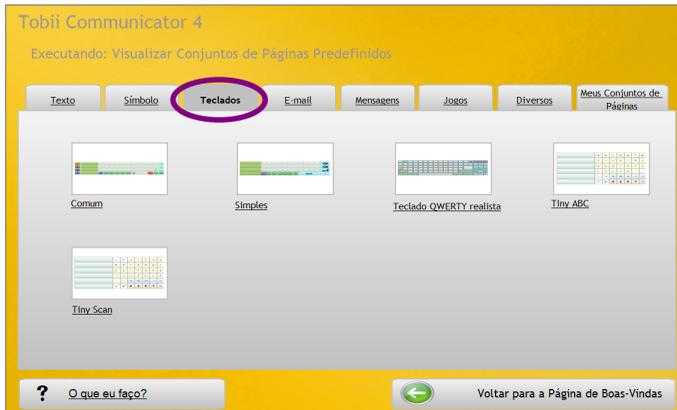
Tipos de Teclados na Tela

Considere o conhecimento do usuário sobre o [layout do teclado](#)^[30].

- Se o nome do conjunto de páginas incluir *QWERTY*, *Varredura* ou *ABC*, o teclado sempre terá este layout.
- Outros conjuntos de páginas, por exemplo o *Simples*, utilizarão a configuração de layout do teclado selecionada com o comando do menu **Configurações > Layout do Teclado**.

Uso dos Teclados

Os Teclados estão na terceira guia da tela de conjuntos de páginas predefinidos:



Os teclados na tela estão na terceira guia.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#) [30].

Jogos

Jogos para Diversão e Aprendizado

Os conjuntos de páginas predefinidos de Jogos oferecem um desafio cognitivo e entretenimento para os usuários.

Tipos de Jogos

Memória - o usuário vira duas cartas com imagens por vez, e tenta lembrar as cartas que formam pares. As cartas de Memória estão disponíveis com símbolos, palavras ou letras. Você pode escolher o tamanho certo para o usuário: No mínimo três pares e no máximo 30.

O **Quebra-Cabeça** é a versão do computador para o jogo, com um espaço vazio. Deslize as peças no quadro para colocar os números em ordem ou montar uma imagem. Da mesma forma que a Memória, o Quebra-Cabeça apresenta diversos tamanhos para diferentes capacidades.

Fiver - variação do clássico jogo de lógica Othello (Reversi), também disponível em diversos tamanhos.

Match - uma variedade de jogos de memória, para leitores ou não leitores.

e finalmente, o tradicional e popular **Jogo da Velha**.

Jogar

Os Conjuntos de Páginas de Símbolos estão na **sexta** guia da tela de conjuntos de páginas predefinidos:



Clique em um dos conjuntos de páginas para selecionar a dificuldade do jogo.

Para ver como executar esta tela, consulte a seção [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#)^[30].

Consulte também:

Para salvar o tamanho do jogo escolhido pelo usuário: [Adição de tabuleiros de jogos individuais](#)^[180].

Para inserir suas próprias palavras ou imagens nas cartas de memória ou match: [Alteração de Cartas de Jogos](#)^[183].

Para ajustar o tempo do jogo, aparência das cartas ou página de vitória: [Propriedades dos Jogos](#)^[186].

Adição de tabuleiros de jogos individuais

Você pode desejar usar um jogo predefinido, mas não é necessário que o usuário tenha de selecionar o tamanho do jogo ou tipo de carta antes de jogar.

Uma solução fácil é selecionar uma nova [Primeira página](#)^[96] para o conjunto de páginas do jogo. Somente escolha o tabuleiro do jogo que deseja que o usuário veja, e defina esta página como primeira página.

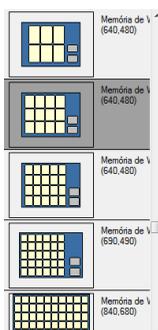
- O jogo será iniciado diretamente na página escolhida como a primeira página.

- Quando o usuário vencer, e pressionar Reiniciar ou Voltar, a exibição continuará a ser como se o tabuleiro escolhido fosse o único.

Quando o usuário se tornar mais hábil, somente altere qual tabuleiro será definido como primeira página.

Fazer com que um jogo seja iniciado diretamente no tabuleiro correto

1. Se não visualizar o menu, pressione **SHIFT + F10**.
2. Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Visualizar Grupos Predefinidos**.
3. Na guia **Jogo**, clique na miniatura para iniciar o jogo que deseja usar.
4. Insira o comando no teclado **SHIFT + F5** para mudar para a Exibição de Edição.
5. Procure a **Lista de Páginas** à esquerda. Caso não encontre, selecione **Visualizar > Lista de Páginas**.
6. Role pela **Lista de Páginas** até encontrar o tabuleiro que deseja usar.

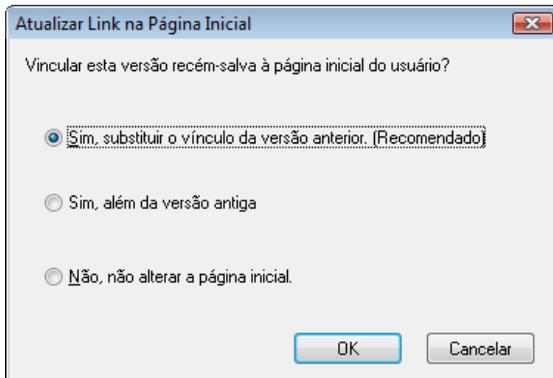


Encontre a página com o tabuleiro que deseja usar.

7. **Clique com o botão direito** na miniatura da página presente na lista.
8. No menu do botão direito, selecione **Definir como Primeira Página**.

9. Salve o conjunto de páginas modificado com o próprio nome de arquivo. Consulte *Como Fazer Sua Cópia de um Conjunto de Páginas* em [Alteração de Alguns Botões no Conjunto de Páginas](#)^[32].

Caso já tenha escolhido o conjunto de páginas do jogo como parte da página inicial do usuário, será exibida esta caixa de diálogo:



Com estas seleções, o Communicator ajuda a manter a página inicial do usuário em funcionamento.

Caso veja esta caixa de diálogo, selecione **Sim** e clique em **OK**.

Alteração de cartas de jogos

Os jogos predefinidos podem ficar mais divertidos com imagens pessoais ou que sejam significativas para o usuário. Você gostaria de modificar as imagens ou palavras que serão buscadas ou memorizadas?

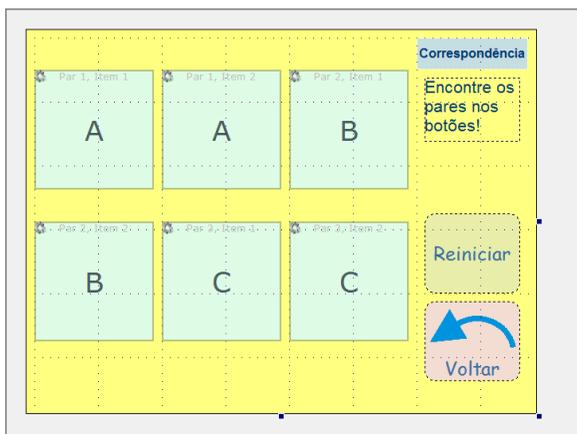
Alteração do Conteúdo ou das Cartas de Memória

1. Para modificar um dos conjuntos de páginas predefinidos, consulte as instruções para criar sua cópia do conjunto de páginas aqui: [Alteração de Botões em Conjuntos de Páginas](#)^[32].
2. Use a Ferramenta de Conteúdo



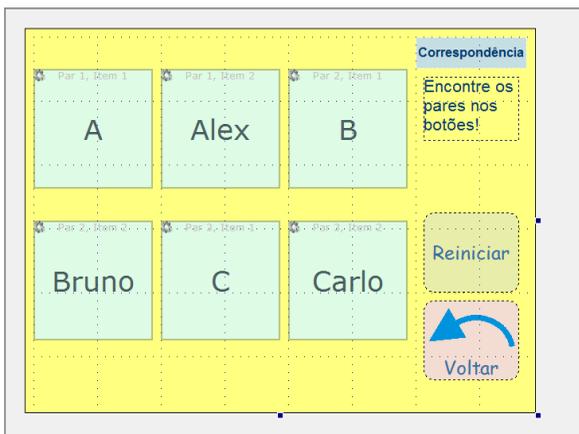
para modificar a imagem ou texto do botão na Exibição de Edição. Para obter mais detalhes consulte [Alteração de Botões na Exibição de Edição](#)^[38].

3. Não adicione ou remova cartas. Siga os pares que já foram criados para você. Veja o texto em cinza claro na parte superior de cada carta:



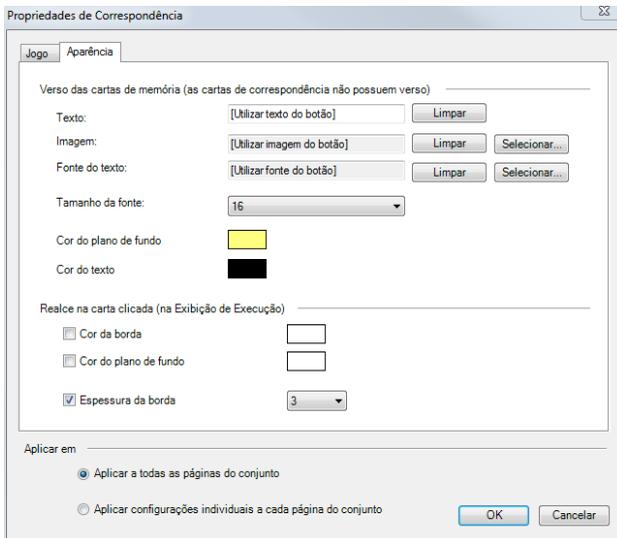
Verifique se as cartas novas formam pares como descrito na parte superior de cada carta.

Após as alterações. Estas cartas formarão pares corretos durante o jogo:



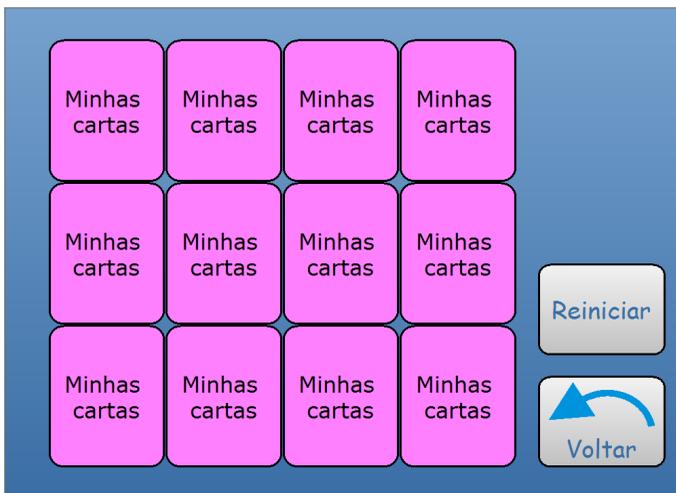
Alteração do Verso das Cartas (somente Memória)

1. Na Exibição de Edição, **clique com o botão direito** na Correspondência ou no botão de Memória, e selecione **Propriedades de Correspondência...** para ver esta caixa de diálogo de propriedades:



A primeira guia permite controlar o tipo e tempo de jogo. A segunda guia permite selecionar a aparência do verso da carta.

Verso da carta personalizado no jogo da Memória:



Propriedades dos Jogos

Não existem caixas de diálogo de Configurações específicas para jogos. Entretanto, os conjuntos de páginas de jogos possuem caixas de diálogo de Propriedades. Consulte também a seção [Sobre as Propriedades e Configurações](#) [29].

Propriedades do Quebra-Cabeça

É possível mudar as cores do botão e a página de vitória de uma página ou conjunto de páginas do Quebra-Cabeça.

Para encontrar a caixa de diálogo:

- Σελεχιονε [Abrir](#) [30] um conjunto de páginas do Quebra-Cabeça,
- Vá para a [Exibição de Edição](#) [22],
- Clique com o botão direito em um botão do Quebra-Cabeça.
- Selecione **Propriedades do Quebra-Cabeça** no menu do botão direito.

Propriedades do Match (válidas também para Memória)

Para um conjunto de páginas ou uma única página que utiliza cartas do Match, é possível alterar o tempo do jogo, página de vitória e tipo do jogo Match ou Memória. No jogo de Memória é possível alterar a aparência do verso das cartas. Nos dois jogos, as cores de destaque da carta clicada.

Para encontrar a caixa de diálogo:

- Σελεχιονε [Abrir](#) [30] um conjunto de páginas do Match ou Memória,
- Vá para a [Exibição de Edição](#) [22],
- Clique com o botão direito em um botão de carta,
- Selecione **Propriedades do Match** no menu do botão direito.

Propriedades do Fiver

Em uma página ou conjunto de páginas bom botões do Fiver, é possível mudar o comportamento da página de vitória.

Para encontrar a caixa de diálogo:

- Σελεχιονε [Abrir](#)^[30] um conjunto de páginas do Fiver,
- Vá para a [Exibição de Edição](#)^[22],
- Clique com o botão direito em um botão do Fiver,
- Seleccione **Propriedades do Fiver** no menu do botão direito.

Propriedades do Jogo da Velha

Em uma página ou conjunto de páginas bom botões do Jogo da Velha, é possível alterar os dois jogadores padrão e suas cores.

Para encontrar a caixa de diálogo:

- Σελεχιονε [Abrir](#)^[30] um conjunto de páginas do Jogo da Velha,
- Vá para a [Exibição de Edição](#)^[22],
- Clique com o botão direito em um botão do Jogo da Velha,
- Seleccione **Propriedades do Jogo da Velha** no menu do botão direito.

Visualizador de Imagens

O Visualizador de Imagens ajuda um usuário a analisar suas fotos no PC reunindo fotos de pastas ou fontes diferentes em uma única interface. As imagens podem ser visualizadas de formas diferentes:



Visualização de imagens na exibição em Lista.



Visualização de imagens como Tira de filme. As imagens podem ser giradas.

Os botões à esquerda permitem que o usuário escolha as imagens para visualizar ou abrir uma imagem individual:



Abra uma imagem individual para adicionar uma descrição ou excluí-la.

As imagens individuais podem ser giradas, excluídas ou receber comentários. Excluir ou girar uma imagem no Visualizador de Imagens altera ou exclui o arquivo original no computador do usuário.

O Visualizador de Imagens pode ser utilizado junto com o conjunto de páginas predefinido Meus Álbuns. Utilize-o para organizar grupos de imagens relacionadas.

Prerrequsitos para o Uso do Visualizador de Imagens

Para utilizar o Visualizador de Imagens, deve haver alguns arquivos de imagem no computador do usuário. O Visualizador de Imagens funciona com os formatos mais comuns de arquivos de imagem: JPG, GIF, PNG etc.

Estes arquivos devem ser localizados dentro de uma pasta indicada na [caixa de diálogo de Configurações do Visualizador de Imagens](#)^[310] (os arquivos de imagem podem estar localizados em subpastas de uma pasta indicada).

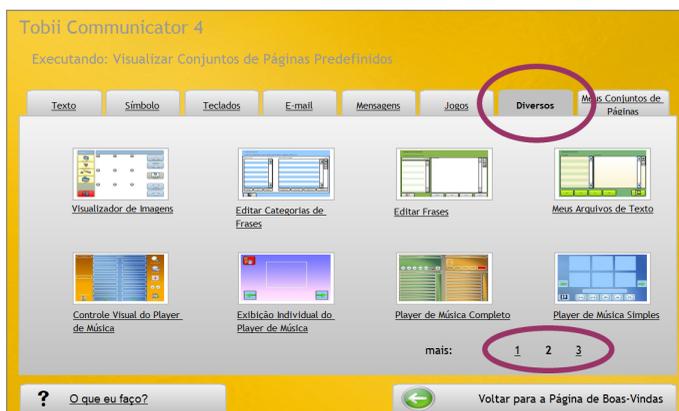
O Visualizador de Imagens inclui Álbuns

Os conjuntos de páginas de criação de álbuns e organização de imagens podem ser abertos quando executar o conjunto de páginas do Visualizador de Imagens. Não existem Propriedades ou Configurações separadas para os Álbuns.

Uso do Visualizador de Imagens

O Visualizador de Imagens está localizado na guia **Diversos** da tela de conjuntos de páginas predefinidos.

Pode ser necessário clicar no número de uma página no canto inferior direito para ver mais opções de **Diversos**.



Os conjuntos de páginas do Visualizador de Imagens estão na guia Diversos.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#) ^[30].

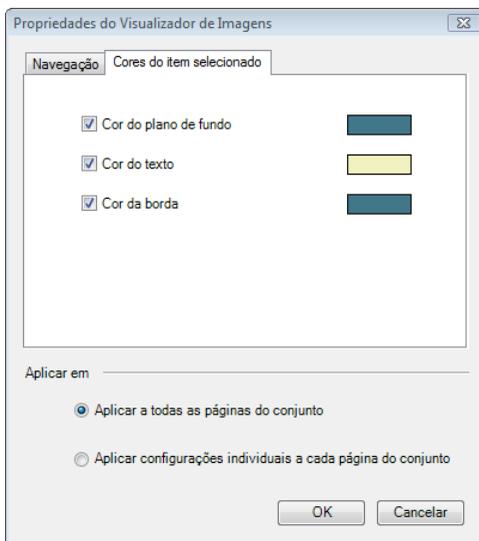
Propriedades e Configurações do Visualizador de Imagens

A [caixa de diálogo de Configurações do Visualizador de Imagens](#) ^[31] informa ao Communicator onde (em quais pastas) procurar arquivos de imagem. Caso nenhuma imagem esteja disponível ao executar o Visualizador de Imagens ou você não visualizar as imagens desejadas, utilize a caixa de diálogo de Configurações do Visualizador de Imagens.

Utilize a **caixa de diálogo de Propriedades do Visualizador de Imagens** se desejar alterar o realce da imagem selecionada em uma página ou conjunto de páginas. Para encontrar esta caixa de diálogo:

- Σελεχίονε [Abrir](#) ^[30] um conjunto de páginas do Visualizador de Imagens.
- Vá para a [Exibição de Edição](#) ^[22].
- **Clique com o botão direito** em um botão inteligente do Visualizador de Imagens.
- Selecione **Propriedades do Visualizador de Imagens...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Procurar

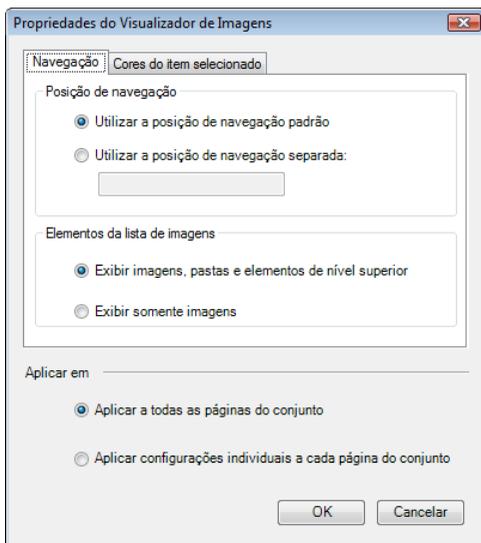
É possível procurar imagens em diversos conjuntos de páginas, tais como Meus Álbuns e Visualizador de Imagens.

Por padrão, se procurar em uma pasta (ex. Pasta Minhas Imagens) utilizando o conjunto de páginas do Visualizador de Imagens e em seguida for para o conjunto de páginas Meus Álbuns, este será aberto na pasta em que estava quando saiu do primeiro conjunto de páginas (Pasta Minhas Imagens). Isto ocorre devido a ambos utilizarem a **posição de navegação padrão**.

Entretanto, em outros casos este efeito não é necessário. Ao invés disso, você deseja poder procurar dentro de um conjunto de páginas sem afetar a posição de pesquisa em todos os outros conjuntos de páginas. (Pense no Windows Explorer. Se possuir duas janelas do Explorer abertas você quer estar em pastas diferentes em cada janela, não é?)

Nestes casos, você pode indicar que uma página possui uma posição de navegação separada ao selecionar "Utilizar a posição de navegação separada".

É necessário nomear a posição de navegação, como por ex.: "posição de navegação 1". Caso tenha experiência com programação de computadores, pense no nome como uma variável, e a pasta em que estiver a qualquer momento como valor da variável.



Consulte também:

[Configurações do Visualizador de Imagens](#) ^[310]

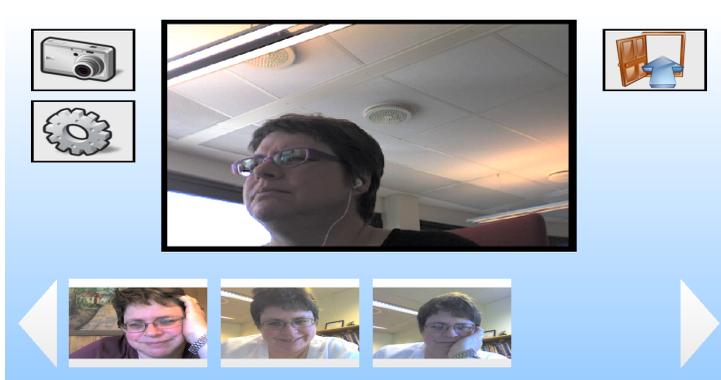
Webcam

Requisitos

O usuário deve ter uma ou mais webcams, integradas ou conectadas ao PC, a fim de usar os conjuntos de página predefinidos da Webcam.

Conjuntos de Páginas da Webcam

O conjunto de páginas predefinido da webcam permite ao usuário olhar pelo visualizador da câmera, tirar instantâneos e revê-los.



Conjunto de páginas da webcam.

Uso do Conjunto de Páginas da Webcam

O conjuntos de páginas da Webcam está na guia **Diversos** da tela de conjuntos de páginas predefinidos.



As webcams estão na guia Diversos.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#) ^[30].

Propriedades e Configurações da Webcam

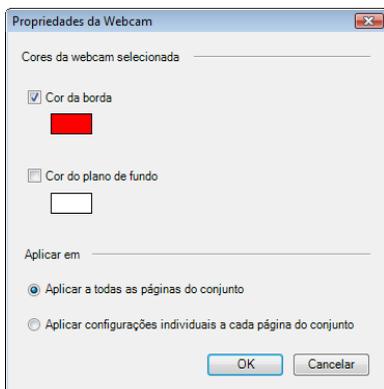
A [caixa de diálogo de Configurações da Webcam](#) ^[31] é utilizada para identificar qual webcam utilizar. Se o conjunto de páginas da webcam não funciona, tente usá-lo para reconectar a webcam no Communicator.

Utilize a **caixa de diálogo de Propriedades da Webcam** se desejar alterar o realce de uma webcam selecionada em uma página ou conjunto de páginas.

Para encontrar a caixa de diálogo de propriedades da Webcam:

- Σελήχτονε [Abrir](#) ^[30] um conjunto de páginas da Webcam,
- Vá para a [Exibição de Edição](#) ^[22],
- **Clique com o botão direito** no botão de visualização da Webcam.
- Selecione **Propriedades da Webcam...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Player de Música

Estão disponíveis diversos conjuntos de páginas do Player de Música para auxiliar o usuário a ouvir músicas armazenadas no PC no Windows Media Player versão 10 ou mais recente.

Estes variam de conjuntos de páginas bastante fáceis de utilizar, com recursos limitados, até um player de música completo adequado para usuários avançados.



O Player de Música simples permite que o usuário selecione um álbum para reproduzir.



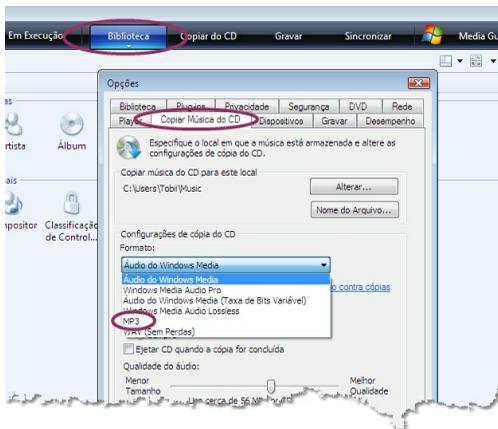
O Player de Música completo permite que o usuário configure listas de reprodução.

A Música é Reproduzida no Plano de Fundo

Como com o Windows Media Player, quando o usuário utiliza um conjunto de páginas do Player de Música para iniciar uma lista de reprodução, a música continuará sendo reproduzida até que a lista termine ou até que o usuário retorne para o player e o encerre.

Adição de Músicas

- Você deve utilizar o Windows Media Player versão 10 ou mais recente.
- No Windows Media Player, selecione o formato mp3; desta forma, o álbum, música e informações sobre o artista serão visíveis no Tobii Communicator.



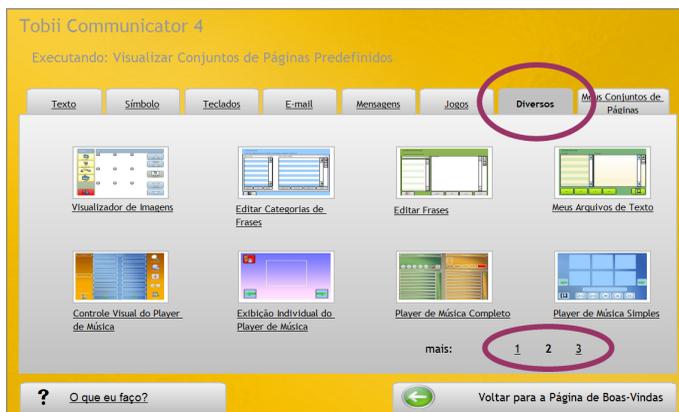
Configure o formato para mp3 antes de copiar!

- Copie alguns arquivos de música do CD para o computador do usuário na biblioteca de música do Windows Media Player versão 10 ou mais recente.
- Verifique se a caixa de diálogo [Configurações do Player de Música](#)^[332] aponta para a pasta superior onde a Biblioteca de Música do Windows Media Player está localizada.

Uso do Player de Música

Busque um dos conjuntos de páginas cópias do Player de Música na guia **Diversos** da tela de conjuntos de páginas predefinidos.

Pode ser necessário clicar no número de uma página no canto inferior direito para ver mais opções de **Diversos**.



Os conjuntos de páginas do Player de Música estão na guia Diversos.

Para ver como executar esta tela, consulte a seção [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#)^[30].

Propriedades e Configurações do Player de Música

As [Configurações do Player de Música](#)^[32] informam ao Communicator onde (em quais pastas) procurar músicas. Se não houver álbuns ou músicas disponíveis quando iniciar um conjunto de páginas do Player de Música, verifique esta caixa de diálogo.

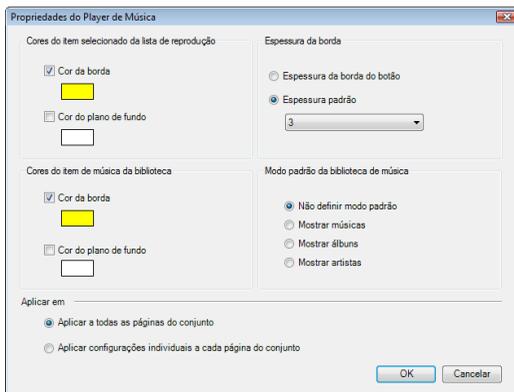
Utilize a **caixa de diálogo Propriedades do Player de Música** para configurar quais elementos o player de música focará (músicas, álbuns, etc.), e caso necessite alterar o realce de um elemento selecionado em uma página no conjunto de páginas.

Para encontrar a caixa de diálogo Propriedades do Player de Música:

- Σελήχιονε [Abrir](#)^[30] um conjunto de páginas do Player de Música.
- Vá para a [Exibição de Edição](#)^[22].
- **Clique com o botão direito** em um botão inteligente do Player de Música.

- Selecione **Propriedades do Player de Música...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Mensagens de Texto (SMS)

O Sistema de Mensagens de Texto no celular é um recurso da edição **Premium**. Este recurso ajuda os usuários a se comunicarem; os usuários que podem ler e soletrar podem criar suas mensagens. Considere que outros usuários podem beneficiar-se de poder enviar mensagens de texto com conteúdo predefinido para assistentes, familiares ou amigos.

Prerrequisitos para o uso das mensagens

Os prerrequisitos para mensagens de texto e [chamadas do telefone celular](#)^[210] são os mesmos.

1. Para utilizar mensagens de texto, o usuário deve possuir um telefone celular compatível ligado e conectado ao PC.

Para obter a lista de telefones celulares e tipos de conexão compatíveis, consulte www.viking-software.com/products/04/mobiles.php.

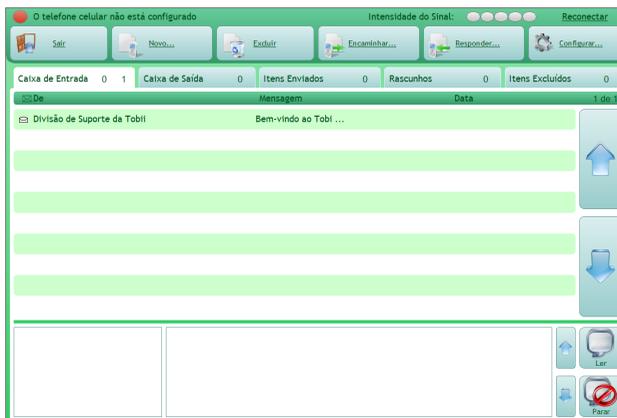
2. Os drivers do Windows do telefone devem estar instalados: a instalação de drivers será iniciada automaticamente na primeira vez que conectar o telefone.
3. Quando o telefone estiver conectado e instalado no Windows, use a caixa de diálogo [Configurações > Configurações do Telefone Celular](#)^[333] (guia Geral) para conectar o telefone ao Communicator.
4. Finalmente, forneça acesso ao usuário ao conjunto de páginas predefinido para mensagens de texto.

Tipos de conjuntos de páginas de Sistema de Mensagens

Existem dois conjuntos de páginas predefinidos para mensagens de texto com celulares:



O sistema de mensagens de texto simples possui menos funções e botões para escolher.



O sistema de mensagens de texto completo inclui acesso a mensagens enviadas e recebidas armazenadas.

Uso do Conjunto de Páginas de Sistema de Mensagens

Este conjunto de páginas está localizado na guia Sistema de Mensagens da tela **Conjuntos de páginas predefinidos**.



Os conjuntos de páginas de Sistema de Mensagens possuem uma guia própria.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidas](#) ^[30].

Lembre-se de que primeiro é necessário conectar um telefone celular. Consulte a parte superior desta página.

Propriedades e Configurações do Sistema de Mensagens

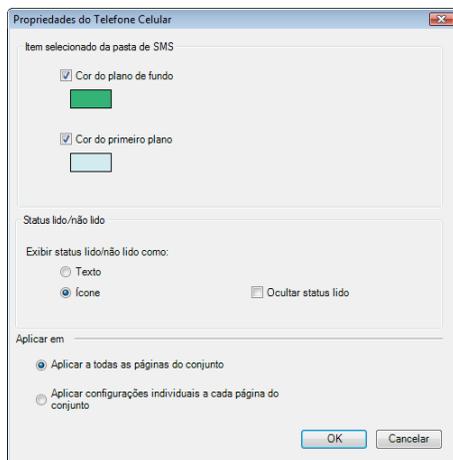
A caixa de diálogo [Configurações do Telefone Celular](#) ^[33] é utilizada para conectar um celular ao Communicator, e administrar como as mensagens serão descarregadas e quando serão excluídas. Se o celular não estiver funcionando no Communicator, verifique a caixa de diálogo de configurações.

Utilize a **caixa de diálogo de Propriedades do Sistema de Mensagens** se desejar alterar o realce de elementos selecionados em uma página ou conjunto de páginas.

Para encontrar a caixa de diálogo de Propriedades do E-mail:

- Σελεχίονε [Abrir](#) ^[30] um conjunto de páginas de E-mail,
- Vá para a [Exibição de Edição](#) ^[22],
- **Clique com o botão direito** em um botão inteligente específico de Sistema de Mensagens, tal como o botão Visualização da Mensagem.
- Selecione **Propriedades do Telefone Celular...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Editor de Frases

As frases são utilizadas para que os usuários digitem mais com mais rapidez e facilidade em alguns conjuntos de páginas de Comunicação por texto, E-mail e Sistema de Mensagens. Você pode adicionar ou editar frases quando desejar.

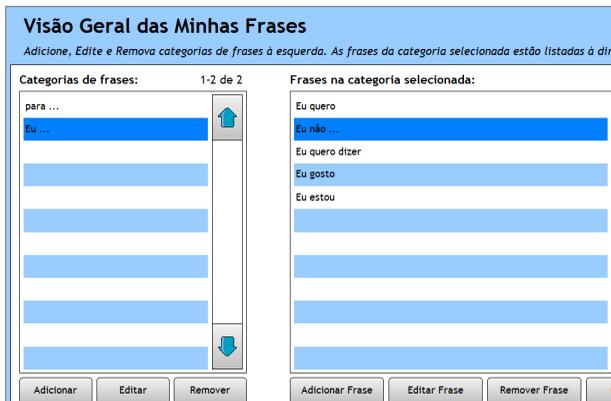
Os terapeutas e assistentes provavelmente preferirão utilizar a caixa de diálogo Ferramentas > Minhas Frases; consulte a seção [Gerenciamento de Frases](#) [276].

Dois conjuntos de páginas predefinidos permitem que o usuário adicione, exclua e edite frases diretamente.

- **Editar Frases** é um conjunto de páginas simples que permite que o usuário edite a lista de frases padrão (a lista padrão foi configurada pelo assistente ou terapeuta na caixa de diálogo **Ferramentas > Minhas Frases**).



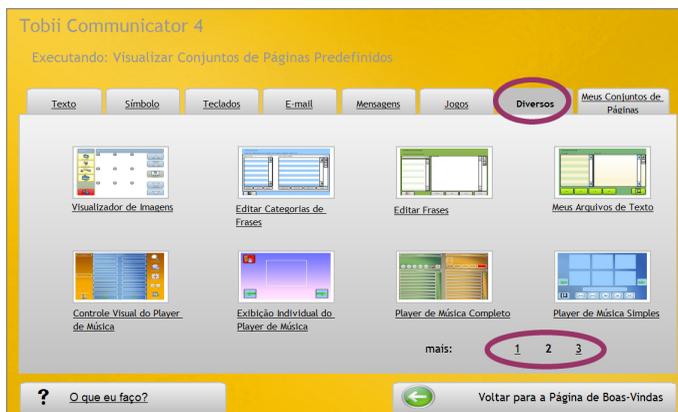
- **Editar Categorias** permite que usuários mais avançados criem e excluam listas de frases, e criem, editem e excluam frases sozinhos.



Uso do Editor de Frases

Busque um dos conjuntos de páginas do Editor de Frases na guia **Diversos** da tela de conjuntos de páginas predefinidos.

Pode ser necessário clicar no número de uma página no canto inferior direito para ver mais opções de **Diversos**.



Os conjuntos de páginas do Editor de Frases estão na guia **Diversos**.

Para ver como executar esta tela, consulte a seção [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#) [30].

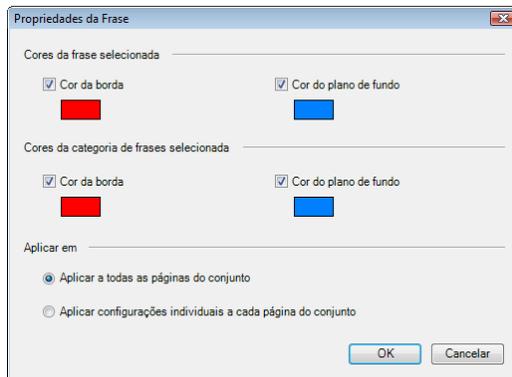
Caixas de diálogo de edição de frases

Utilize a caixa de diálogo **Ferramentas > Minhas Frases** para criar e editar listas de frases rapidamente com o teclado do computador. Também é possível configurar a lista de frases padrão aqui; é a única lista que aparece no conjunto de páginas simples Editar Frases. Consulte a seção [Gerenciamento de Frases](#) [278].

A caixa de diálogo de propriedades de Frases permite configurar as cores da borda e plano de fundo de frases e listas de frases selecionadas.

- Σελήχιονε [Abrir](#) [30] um conjunto de páginas do editor de Frases.
- Vá para a [Exibição de Edição](#) [22].
- **Clique com o botão direito** em um botão inteligente de item de Frase.
- Selecione **Propriedades da Frase...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



E-mail

Requisitos

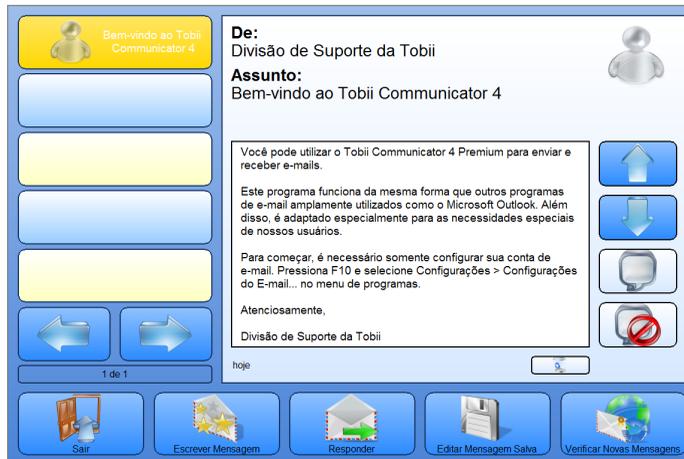
O E-mail é um recurso da edição **Premium**.

É necessário possuir conexão com a Internet e uma conta de e-mail (um endereço de e-mail e senha de usuário) para utilizar o e-mail com o Tobii Communicator.

E-mail com o Communicator

Se um usuário não conseguir utilizar um teclado tradicional, os conjuntos de páginas de e-mail do Communicator oferecem uma forma alternativa de utilizar este recurso. Se a entrada do usuário for realizada por mouse, varredura ou eye-tracking, o e-mail do Communicator é acessível.

- Fala sintetizada integrada para leitura de mensagens recebidas em voz alta.
- Conjunto de páginas de texto integrado, com previsão de palavras para criar e editar mensagens.
- Opção de e-mail simples para troca de mensagens com poucos correspondentes e esforço de entrada mínimo, ou e-mail completo que inclui anexos, responder a todos e etc... para o usuário com maior habilidade.



Conjunto de páginas de e-mail simples. O usuário está lendo um e-mail recebido.

Uso do Conjunto de Páginas de E-mail

Os conjuntos de páginas de E-mail estão localizados na guia E-mail da tela **Conjuntos de páginas predefinidos**.



Os conjuntos de páginas de E-mail possuem uma guia própria.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#) [30].

Propriedades e Configurações de E-mail

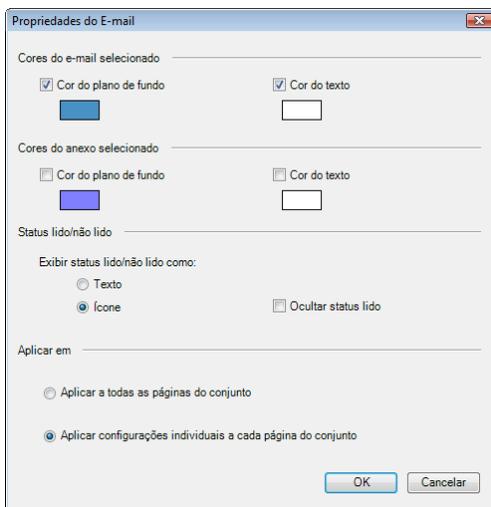
A [caixa de diálogo de configurações de e-mail](#)^[32] é utilizada para conectar o Communicator a uma conta de e-mail e administrar como as mensagens serão descarregadas e quando serão excluídas. Se o e-mail não estiver funcionando no Communicator, verifique a caixa de diálogo de configurações.

Utilize a **caixa de diálogo de Propriedades do E-mail** se desejar alterar o realce de elementos selecionados em uma página ou conjunto de páginas.

Para encontrar a caixa de diálogo de Propriedades do E-mail:

- Σελεchioue [Abrir](#)^[30] um conjunto de páginas de E-mail,
- Vá para a [Exibição de Edição](#)^[22],
- **Clique com o botão direito** em um botão inteligente específico de E-mail, tal como o botão Mensagem Seleccionada,
- Seleccione **Propriedades do E-mail...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Chamadas do Telefone Celular

O suporte a chamadas do telefone celular é um recurso da edição **Premium**.

Destina-se a usuários que estão utilizando um cartão de telefone PCMCIA inserido no PC como telefone, e um headset conectado ao cartão PCMCIA para microfone e áudio.

Se o usuário possui um telefone conectado ao PC por cabo ou Bluetooth, o Communicator é principalmente utilizado para mensagens de texto (SMS) ao invés de chamadas telefônicas.

Prerrequisitos para o suporte a chamadas de telefones celulares

1. Para realizar ou receber chamadas do telefone celular, o usuário deve possuir um cartão de telefone sem fio PCMCIA instalado no PC, com um headset ou microfone conectado ao cartão.

Para obter a lista de cartões PCMCIA compatíveis, consulte www.viking-software.com/products/04/mobiles.php.

2. Os drivers do Windows do telefone devem estar instalados: a instalação de drivers será iniciada automaticamente na primeira vez que inserir o cartão.
3. Quando o cartão for inserido e instalado corretamente no Windows, use a caixa de diálogo **Configurações > Configurações do Telefone Celular** (guia Geral) para conectar o telefone ao Communicator. Use a guia **Telefonia** para controlar como o Communicator trabalha com o telefone.
4. Finalmente, forneça acesso ao usuário ao conjunto de páginas predefinido para Chamadas do Telefone Celular.

Uso do Conjunto de Páginas de Chamadas do Telefone

O conjunto de páginas de Chamadas do Telefone é uma das páginas da guia Diversos na tela **Conjuntos de páginas predefinidos**.



Pode ser necessário usar um número de página diferente (canto inferior direito) para encontrar o conjunto de páginas de chamadas do telefone

Para ver como executar esta tela, consulte a seção [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#)^[30].

Lembre-se de que primeiro é necessário conectar um telefone celular. Consulte a parte superior desta página.

Propriedades e Configurações de Chamadas do Telefone

A caixa de diálogo [Configurações do Telefone Celular](#)^[33] é utilizada para conectar um celular ao Communicator e administrar como as chamadas serão realizadas e recebidas. Se o telefone não estiver funcionando no Communicator, verifique a caixa de diálogo de configurações (guia Geral).

A [caixa de diálogo de Propriedades do Telefone Celular](#)^[20] não é utilizada no conjunto de páginas de chamadas do telefone celular.

Chat (Mensagens Instantâneas)

O Chat é um recurso da edição **Premium**.

O Chat ou *mensagens instantâneas* é uma função amplamente utilizada na Internet.

Permite aos usuários escrever mensagens uns aos outros em uma janela.

O Chat pode ser uma boa forma para alguns usuários se comunicarem com os amigos e família. Se é mais fácil para o usuário digitar que falar, considere se um conjunto de páginas de Chat pode ser útil.

Conjuntos de Páginas de Chat

O Communicator possui diversos conjuntos de páginas de Chat, adequados para usuários com habilidades básicas ou usuários mais experientes. Há um conjunto de páginas de Chat otimizado para uso com eye-tracking.



Uso do conjunto de páginas de Chat com recursos completos. Outros conjuntos de páginas são mais simples.

Prerrequsitos para o Uso do Chat

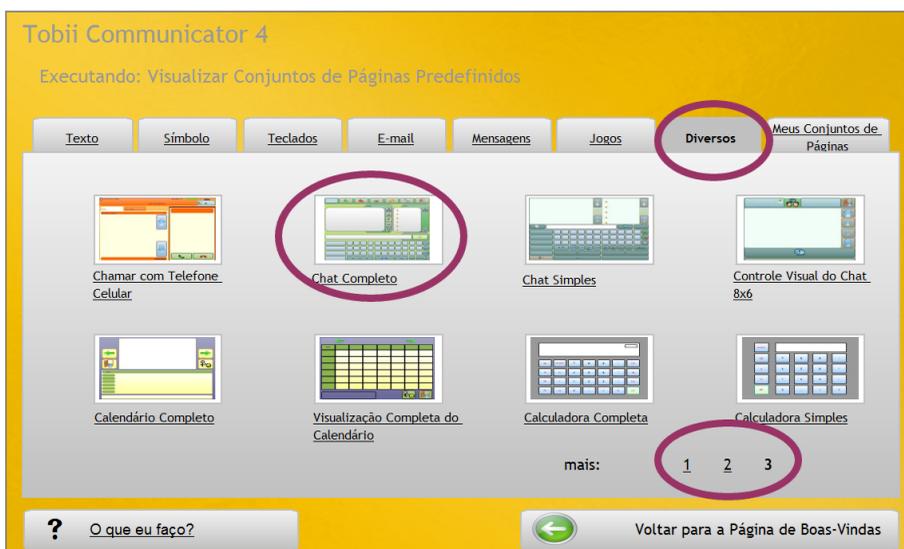
- O PC do usuário deve possuir conexão com a Internet.
- O usuário deve possuir uma conta do MSN, AOL (AIM) ou ICQ.

- As informações da conta devem ser inseridas na caixa de diálogo do Communicator [Configurações do Chat](#)^[336].
- Quando o usuário iniciar o conjunto de páginas de chat, o Communicator fará login na conta do chat.

Uso do Conjunto de Páginas de Chat

Busque um dos conjuntos de páginas de Chat na guia **Diversos** da tela de conjuntos de páginas predefinidos.

Clique em um dos três conjuntos de páginas de Chat:



Os conjuntos de páginas do Player de Música estão na guia Diversos.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidos](#)^[30].

Propriedades e Configurações do Chat

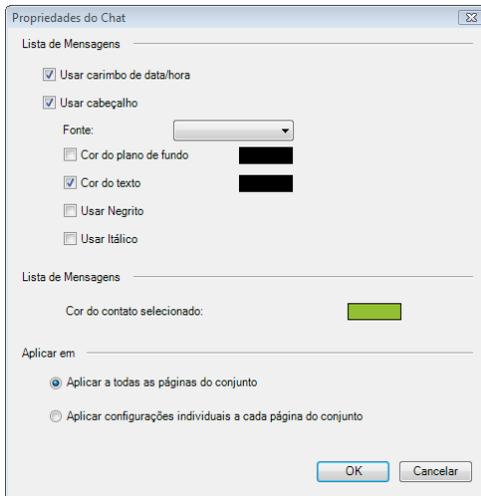
A [caixa de diálogo de Configurações do Chat](#)^[336] diz ao Communicator como conectar-se à conta de mensagens instantâneas, e como tratar das mensagens recebidas. Caso o Chat pare de funcionar, consulte esta caixa de diálogo.

Use a **caixa de diálogo de Propriedades do Chat** para alterar a apresentação da lista de mensagens na página de chat.

Para encontrar a caixa de diálogo de Propriedades do Chat:

- Σελεχione [Abrir](#)^[30] um conjunto de páginas de Chat.
- Vá para a [Exibição de Edição](#)^[22].
- **Clique com o botão direito** em um botão inteligente do Chat.
- Seleccione **Propriedades do Chat...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:

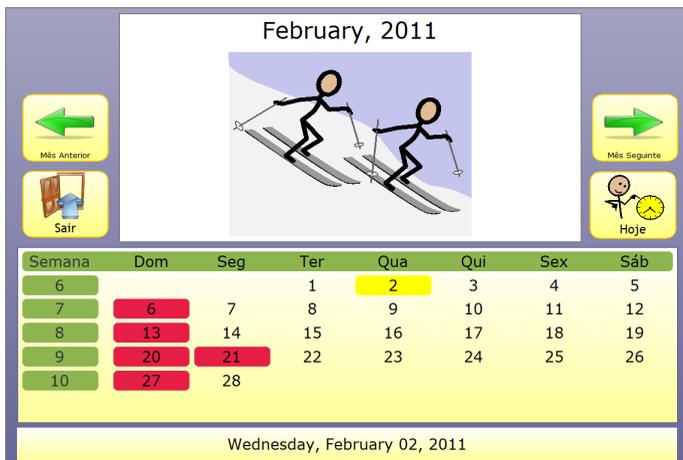


Calendário

O Calendário é um recurso da edição **Premium**.

Através deste recurso, os usuários podem monitorar deveres e compromissos.

Atualmente estão disponíveis dois calendários predefinidos, um geral e um otimizado para eye-tracking.



Conjunto de Páginas de Calendário

Uso do Conjunto de Páginas de Calendário

Busque um dos conjuntos de páginas de Calendário na guia **Diversos** da tela de conjuntos de páginas predefinidos.

Pode ser necessário clicar no número de uma página no canto inferior direito para ver mais opções de **Diversos**.



Os conjuntos de páginas do Player de Música estão na guia Diversos.

Para ver como executar esta tela, consulte [Uso dos Conjuntos de Páginas Predefinidas](#) [30].

Dicas para Uso do Calendário

- Para criar um compromisso, selecione (clique em) uma data.
- Para alterar da exibição de mês para semana, selecione (clique) o número da semana.
- Vá para a data atual (de hoje), clique no botão:



Propriedades e Configurações do Calendário

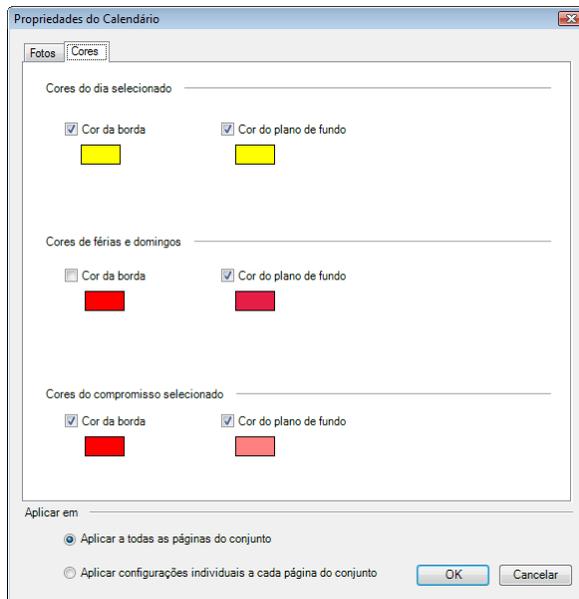
A [caixa de diálogo de Configurações do Calendário](#) [337] diz ao Communicator quais sons e gráficos usar para lembretes de compromissos, e quais feriados nacionais marcar.

Use a **caixa de diálogo de Propriedades do Calendário** para escolher imagens de cada mês, e para configurar as cores e realçar compromissos e feriados.

Para encontrar a caixa de diálogo de propriedades do Calendário:

- Σελεχιονε [Abrir](#)^[30] um novo conjunto de páginas de Calendário.
- Vá para a [Exibição de Edição](#)^[22].
- **Clique com o botão direito** em um botão inteligente do Calendário.
- Selecione **Propriedades do Calendário...** na parte inferior do menu do botão direito.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Controles Remotos

A edição **Premium** do Tobii Communicator 4 é compatível com o controle infravermelho do ambiente. Os controles do GEWA e Tira2 também são compatíveis. Para obter mais detalhes, acesse www.viking-software.com.

Finalidade dos conjuntos de páginas de controle remoto

Se o usuário conectou um controle infravermelho universal, é possível fornecer um ou mais conjuntos de páginas que permitem que o usuário envie sinais.

Os conjuntos de páginas de controle remoto são fornecidos para que não seja necessário criar os controles.

Contudo, os conjuntos de páginas ainda não estão prontos para o usuário.

É necessário selecionar e editar um deles: Adicione sinais como ações em botões e salve sua versão do conjunto de páginas. Desta forma, o conjunto de páginas funcionará como um controle remoto para o usuário. Para obter mais informações sobre esta operação, consulte a seção [Configurações do Controle Remoto Infravermelho](#)^[314].

Prerrequisitos dos conjuntos de páginas de controle remoto

É necessário que um controle infravermelho geral compatível (GEWA ou Tira-2) esteja conectado ao computador. Caso possua a unidade MyTobii P-10, existe uma unidade GEWA integrada.

É necessário ter criado uma biblioteca de sinais dos controles remotos individuais específicos como da TV, DVD player ou outros que deseja utilizar com um conjunto de páginas.

Onde Encontrar os Conjuntos de Páginas de Controle Remoto

Ao abrir a opção [Visualizar Conjuntos de Páginas Predefinidos](#)^[301], é possível visualizá-los na guia Diversos.



Os Controles Remotos foram criados para você, mas é preciso editar os sinais.

Consulte também

[Configurações do Controle Remoto Infravermelho](#)³¹⁴ para saber como criar uma biblioteca de sinais e como programar o GEWA ou Tira2.

Capítulo

VI

Suporte para Usuários de Varredura

Sobre a Varredura

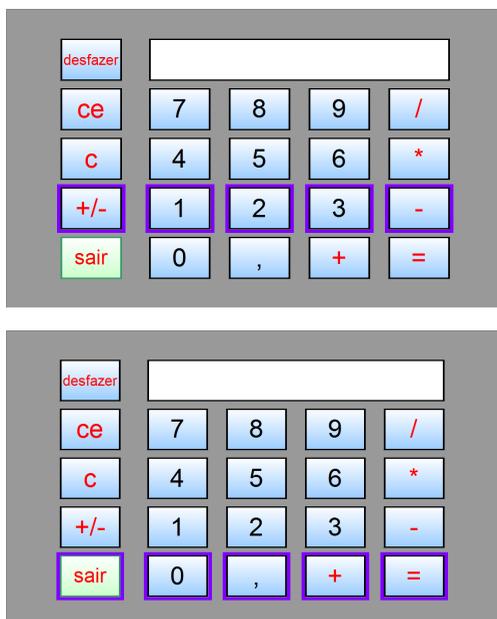
A varredura é um método de entrada para os usuários que apresentam dificuldade de mover um ponteiro. Como os usuários possuem capacidades e tempos de reação muito diferentes, as [Configurações de Varredura](#)^[232] do Tobii Communicator são extremamente flexíveis.

Varredura em Conjuntos de Páginas

Quando o [Método de Entrada estiver configurado como Varredura](#)^[53] e o conjunto de páginas estiver em execução, o Communicator move automaticamente um cursor de varredura pela página. Quando o cursor de varredura estiver posicionado em algo que o usuário desejar selecionar ou pressionar, este opera um acionador (ou usa um botão do mouse como acionador).

Os grupos de varredura ajudam a economizar tempo.

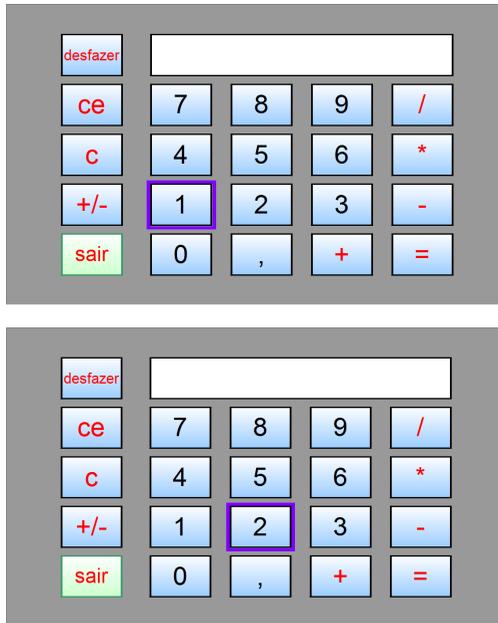
Em geral (mas não sempre) estes grupos funcionam de forma que o usuário nunca deverá esperar que o cursor passe por cada item da página. Eis um exemplo de uma forma comum de funcionamento da varredura:



O cursor de Varredura primeiro move de grupo em grupo.

Nesta calculadora, o [cursor de varredura](#)^[23] primeiro move de grupo em grupo (de linha em linha). Você consegue ver o cursor de varredura roxo realçando uma linha por vez na ilustração acima? Cada conjunto de botões realçados é um [grupo de varredura](#)^[22].

Quando o usuário indicar qual grupo de varredura deseja por meio da operação de um acionador, o cursor de varredura começa a mover de botão em botão no grupo:



Quando parar em um grupo, começa a mover dentro do grupo.

Para saber mais, consulte:

[Alteração do Padrão de Varredura em Uma Página](#)^[225]

[Criação de Grupos de Varredura](#)^[227]

[Aparência do Cursor de Varredura](#)^[231]

[Configurações de Varredura](#)^[232]

Emulação do Mouse para Usuários de Varredura

A Emulação do Mouse é uma ferramenta integrada do Tobii Communicator que oferece aos usuários de varredura acesso a todos os aplicativos da Área de Trabalho do Windows.

Consulte [Emulação do Mouse](#)^[295].

Alteração do Padrão de Varredura em Uma Página

Ao selecionar Varredura como Método de Entrada, verá um destes modelos como padrão ou procedimento normal de varredura. (Consulte [Configurações de Varredura](#)^[232].)

- Linha, em seguida Coluna
- Coluna, em seguida Linha
- Linear (todos os itens um a um).

Você ou o usuário poderão achar que o método padrão não é eficaz em algumas páginas.

É possível alterar o padrão de varredura da página ou, caso nenhum padrão comum sirva para a finalidade, é possível [criar grupos de varredura personalizados](#)^[227].

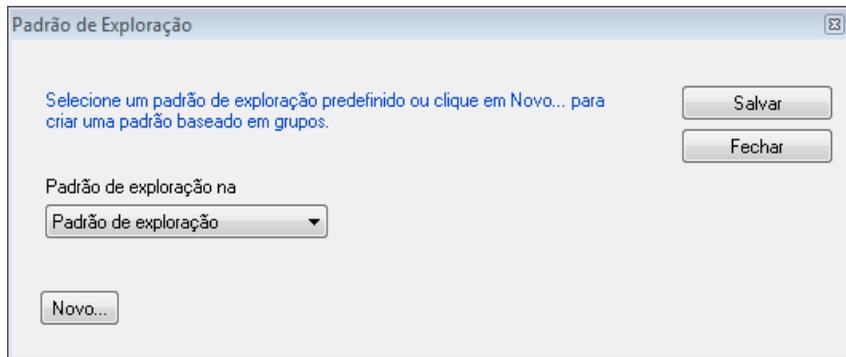
Como Alterar o Padrão de Varredura em Uma Página

1. Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT + F5**.
2. Na **Lista de Páginas**, selecione a página onde deseja criar grupos de varredura.
3. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na **Ferramenta de grupos de varredura**.



Ferramenta de grupos de varredura.

A caixa de diálogo Padrão de Varredura será exibida:



Altere o padrão de varredura da página atual.

4. Selecione o novo padrão na lista suspensa.
5. Clique em **Salvar**.

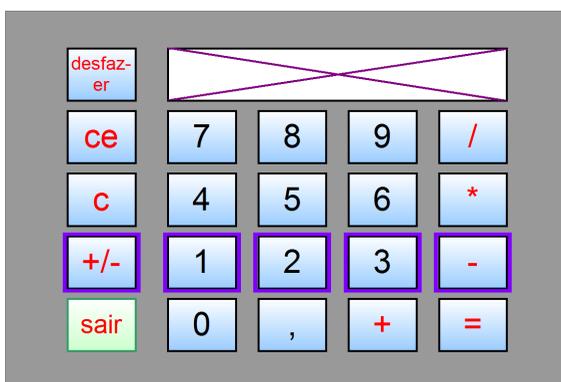
Consulte também

[Criação de Grupos de Varredura](#)²²⁷

Criação de Grupos de Varredura

Em alguns casos, o padrão de varredura comum (mais fácil de aplicar) não é útil ao usuário.

Por exemplo, observe esta calculadora: Não há necessidade de que o cursor de varredura visite a janela de mensagens (display da calculadora), pois nada ocorrerá se o usuário clicar na mesma. É possível somente configurar a propriedade Não selecionável da Janela de Mensagens para impedir que o Communicator a destaque durante a varredura (consulte [Botões Invisíveis e Não Selecionáveis](#)^[122]). Para fins do exemplo, definiremos grupos de varredura padrão para este conjunto de páginas.



Não é necessário possuir a janela de resultados da Calculadora no grupo de varredura.

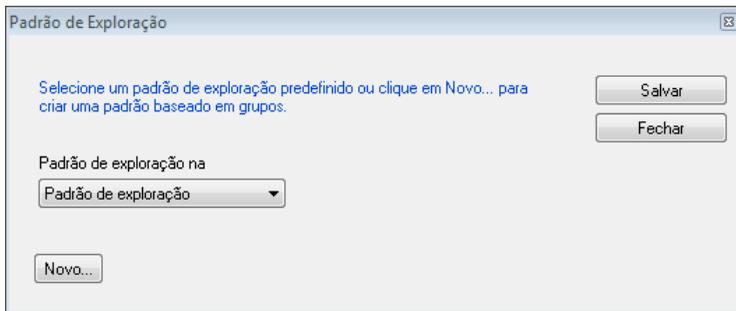
Como Criar Grupos de Varredura

1. Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT + F5**.
2. Na **Lista de Páginas**, selecione a página onde deseja criar grupos de varredura.
3. Na Caixa de Ferramentas de Edição, clique na ferramenta **Grupos de Varredura**.



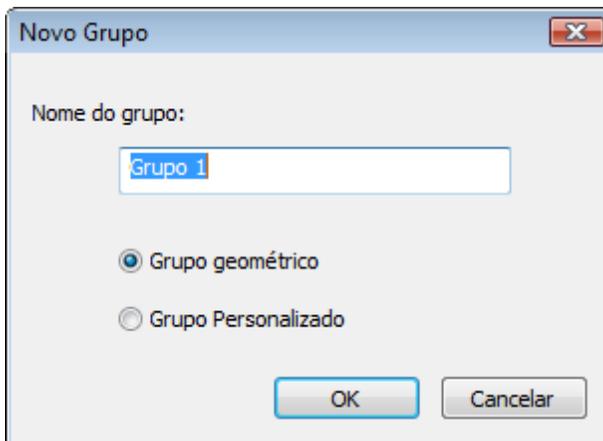
Ferramenta de grupos de varredura.

A caixa de diálogo Padrão de Varredura será exibida.



4. Clique em **Novo**.

A caixa de diálogo Novo Grupo será exibida:



O Communicator sugere um nome de grupo padrão.

5. Para economizar tempo, aceite o nome padrão, Grupo 1.

Se conseguir desenhar um retângulo em torno dos botões que deseja no grupo, selecione **Grupo geométrico**.

Se deseja selecionar botões individuais para o grupo, clique em **Grupo Personalizado**.

6. Clique em **OK**. A caixa de diálogo Grupos de Varredura é exibida.

Se selecionar Grupo geométrico, visualizará uma caixa verde com alças de seleção.

Arraste as alças até que a caixa indique quais botões serão incluídos no grupo.



É possível ajustar a caixa verde enquanto a caixa de diálogo Grupos de Varredura está aberta.

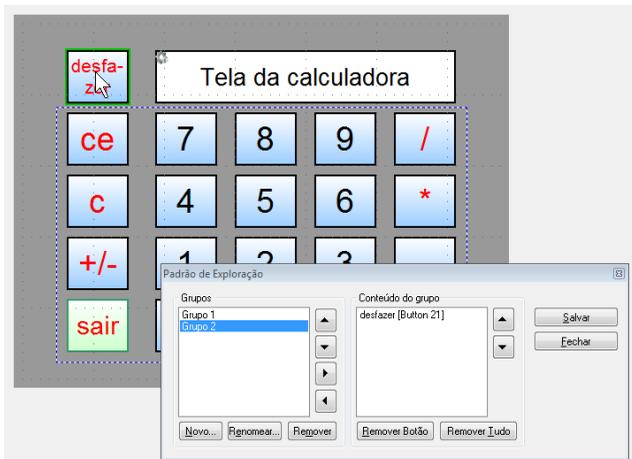
Clique em **Aplicar Alterações**.

Os botões de um grupo Geométrico são examinados automaticamente, mas se houver mais de uma coluna ou linha é possível determinar o padrão.

7. Se selecionar **Grupo Personalizado**, será exibida uma nova caixa de lista na caixa de diálogo.

Com a caixa de diálogo aberta, clique nos botões da página um a um e em seguida adicione-os ao grupo de varredura.

É possível alterar a ordem de varredura alterando a ordem dos nomes dos botões na lista à direita.



É possível clicar em cada botão desejado do grupo enquanto a caixa de diálogo Grupos de Varredura está aberta.

Quando terminar, clique em **Aplicar Alterações**.

8. Clique no botão **Fechar** no canto superior direito para fechar a ferramenta Grupos de Varredura.

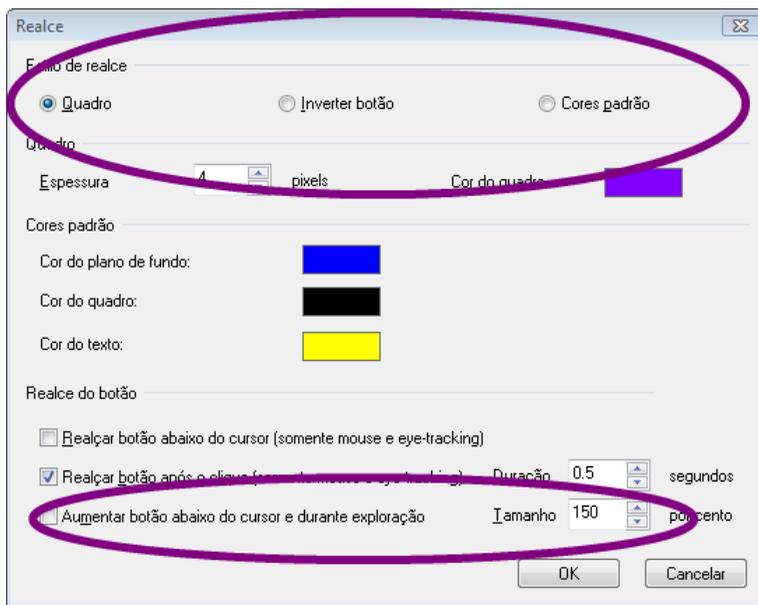
Você poderá observar que existem botões (setas para a esquerda e direita) para criar subgrupos dentro de um grupo de varredura, e com os quais é possível criar padrões de varredura ainda mais complexos em diversos níveis. Apesar de este procedimento ser possível, deve ser usado com cuidado. O usuário pode achar difícil navegar em padrões de varredura de diversos níveis.

Aparência do Cursor de Varredura

Torne mais fácil ao usuário visualizar o Cursor de varredura.

Selecione **Configurações > Realce** para controlar a aparência do cursor de varredura.

As configurações que afetam o cursor de varredura estão marcadas:



Observe que também é possível utilizar esta caixa de diálogo para determinar a aparência do cursor para usuários com Método de Entrada de Focalização e Clique.

Para usuários do MyTobii, o menu original MyTobii controla o realce.

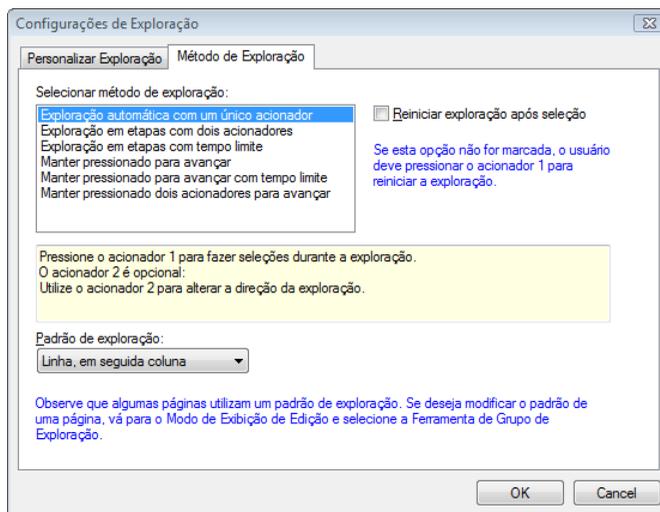
Configurações de Varredura

Se o método de entrada do usuário for Varredura, use a caixa de diálogo Configurações de Varredura para configurar a interação deste método.

As Configurações de Varredura são aplicadas ao *usuário*. Isto significa que as mesmas configurações são aplicadas a todos os conjuntos de páginas abertos pelo usuário.

Configuração do Método de Varredura

1. Se não visualizar um menu, pressione **F10**.
2. Selecione **Configurações > Configurações de Varredura**.
3. Vá para a segunda guia, **Método de Varredura**.



A varredura do Communicator é bastante flexível. A caixa de diálogo explica como cada método de Varredura funciona.

4. Na lista na parte superior da caixa de diálogo, selecione um **Método de Varredura**.

Agora observe a área do texto logo abaixo da lista: Você verá uma explicação de como o método de varredura selecionado é utilizado.

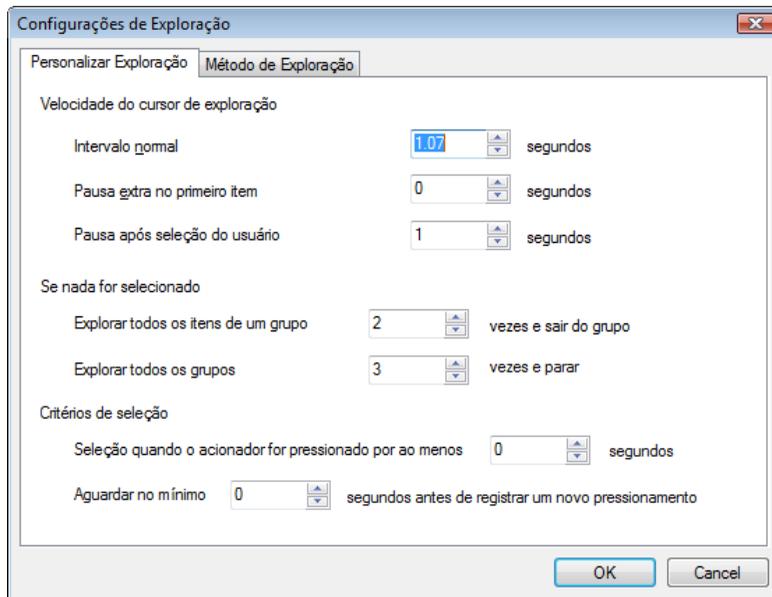
Reveja as opções do método de varredura até encontrar uma mais adequada às habilidades do usuário e equipamento do acionador.

5. Observe a caixa de seleção **Reiniciar varredura** na parte superior direita. Para alguns métodos de varredura, selecione se a mesma será reiniciada automaticamente (marque a caixa) após uma seleção. Caso a caixa esteja ativada e deixá-la desmarcada, o usuário terá de reiniciar a varredura após cada seleção.
6. Na caixa suspensa **Padrão de Varredura**, selecione como a varredura funcionará nas páginas sem configurações ou grupos padrão de varredura. As colunas ou linhas devem ser utilizadas como o grupo padrão? Se selecionar Linear nesta lista suspensa, a varredura seguirá item por item sem grupos.
7. Quando terminar, clique em **OK**.

Personalização do Movimento do Cursor de Varredura

Quando selecionar um método de varredura, volte para a primeira guia de Configurações de Varredura para ajustar o comportamento de tempo e seleção.

1. Se não visualizar um menu, pressione **F10**.
2. Selecione **Configurações > Configurações de Varredura**.
3. Clique na primeira guia, **Personalizar Varredura**.



Ajuste o tempo de modo a se adequar ao tempo de reação do usuário.

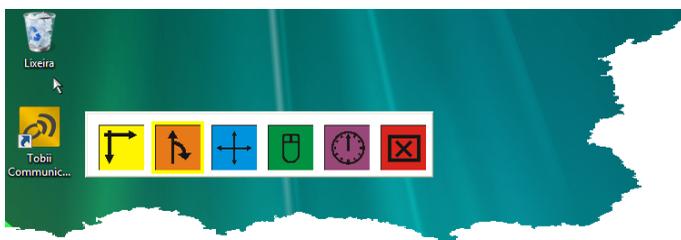
4. As opções nesta guia devem ser autoexplicatórias, já que será necessário testar as configurações numéricas com frequência até que a varredura funcione de maneira confortável para o usuário.
5. Quando terminar, clique em **OK**.

Emulação do Mouse

A Emulação do Mouse oferece aos usuários de varredura acesso a todos os aplicativos na área de trabalho do Windows.

Com este recurso, o usuário do acionador pode controlar o cursor do mouse através da varredura. Com a Emulação do Mouse e o teclado na tela, não existem limites de operações do usuário de varredura nos aplicativos do Windows.

Quando a Emulação do Mouse estiver ativa, é exibida uma barra de ferramentas flutuante como esta na Área de Trabalho do Windows. O cursor de varredura se move entre as ferramentas no painel. Quando o usuário faz uma seleção, são exibidas novas ferramentas.



Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse na Área de Trabalho do Windows.

Ao ativar as ferramentas adequadas, o usuário de varredura pode selecionar qualquer ponto na tela e enviar um clique, clique duplo, clique com o botão direito ou ação de arrastar para este ponto.

A Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse é exibida acima, e pode ser personalizada com configurações para uma variedade de opções adequadas para o usuário.

Consulte também:

[Varredura Tipo Radar ou Reticulado da Posição do Mouse](#)^[236]

[Ferramentas da Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse](#)^[239]

[Configurações de Emulação do Mouse](#)^[246]

[Execução da Emulação do Mouse](#)^[249]

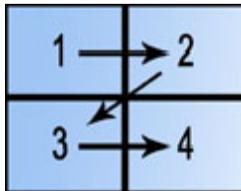
[Aparência do Cursor de Varredura na Emulação do Mouse](#)^[251]

Varredura Tipo Radar ou Reticulado da Posição do Mouse

Na seção Emulação do Mouse há duas formas com que o usuário pode mover o ponteiro do mouse: Varredura Tipo Reticulado e Radar.

Movimentação do Ponteiro do Mouse com a Varredura Tipo Reticulado

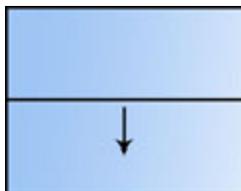
O usuário faz com que duas linhas se cruzem onde desejar que o ponteiro do mouse se mova. Esta operação pode ser realizada com um único acionador.



1. Selecione o quadrante (opcional).

Os quatro quadrantes da tela serão realçados um a um. O usuário pressiona um acionador para selecionar um quadrante; As etapas restantes ocorrem dentro do quadrante selecionado, sendo mais rápidas de serem realizadas.

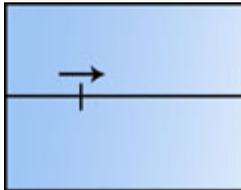
Este recurso é ativado ou desativado na caixa de diálogo [Configurações de Emulação do Mouse](#)^[246].



2. Posicione uma linha horizontal (obrigatório).

A linha horizontal desliza pela tela. O usuário pressiona o acionador quando a linha estiver na altura do alvo, e então esta pára.

Se o freio de precisão estiver ativado, o usuário pressiona uma vez para reduzir a velocidade da linha em movimento (a velocidade varia de normal até freio de precisão). O segundo pressionamento do acionador pára a linha.



3. Posicione uma linha vertical (obrigatório).

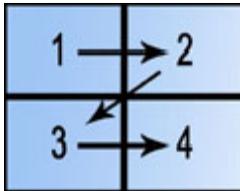
Quando a linha horizontal for interrompida, uma pequena linha vertical começa a deslizar da esquerda para a direita. O usuário pressiona o acionador quando as duas linhas se encontrarem no ponto de destino.

Se o freio de precisão estiver ativado, o usuário pressiona uma vez para reduzir a velocidade da linha em movimento e novamente para pará-la.

O ponteiro do mouse move para a posição selecionada, e a Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse é alterada para o Modo de Exibição de Clique do Mouse. O ponteiro começa a examinar as opções de operações do mouse (Clique, Clique com o botão direito, Clique duplo, Arrastar com o botão principal).

Movimentação do Ponteiro do Mouse com a Varredura Tipo Radar

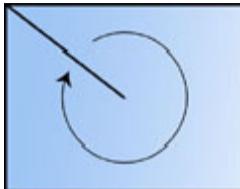
O usuário seleciona um ponto na tela escolhendo uma linha e um ponto em sua extensão. Esta operação pode ser realizada com um único acionador.



1. Selecione o quadrante (opcional).

Os quatro quadrantes da tela serão realçados um a um. O usuário pressiona um acionador para selecionar um quadrante; As etapas restantes ocorrem dentro do quadrante selecionado, sendo mais rápidas de serem realizadas.

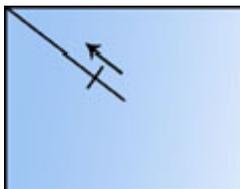
Este recurso é ativado ou desativado na caixa de diálogo [Configurações de Emulação do Mouse](#)^[246].



2. Selecione a linha reta (obrigatório).

Uma linha do centro até a margem da tela irá girar da mesma forma que o ponteiro dos minutos no relógio. Para parar a linha, o usuário pressiona um acionador.

Se o freio de precisão estiver ativado, o usuário pressiona uma vez para reduzir a velocidade da linha em movimento (a velocidade varia de normal até freio de precisão). O segundo pressionamento do acionador pára a linha.



3. Escolha a distância do centro (obrigatório).

Um pequeno reticulado desliza pela linha. Para pará-lo, o usuário pressiona o acionador.

Se o freio de precisão estiver ativado, o usuário pressiona uma vez para reduzir a velocidade do reticulado e novamente para pará-lo.

O ponteiro do mouse move para a posição selecionada, e a Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse alterna para o Modo de Exibição de Clique do Mouse, começando a examinar opções de varredura para operações do mouse. (Clique, Clique com o botão direito, Clique duplo, Arrastar com o botão principal).

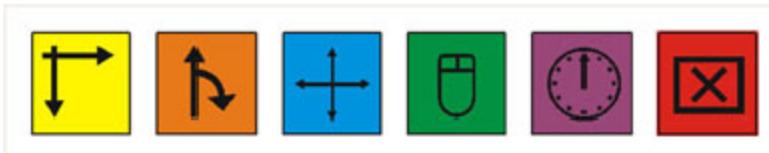
Ferramentas da Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse

A janela de Emulação do Mouse pode ser alterada entre diversos modos de exibição:

- O [Modo de Exibição Principal de Emulação do Mouse](#)^[240], usada para iniciar a varredura para uma posição desejada e acessar outras exibições.
- O [Modo de Exibição de Clique do Mouse](#)^[241], exibido quando a posição desejada for alcançada.
- O [Modo de Exibição de Arrastar o Mouse](#)^[242], inserido a partir do Modo de Exibição de Clique do Mouse quando Arrastar for selecionado.
- O [Modo de Exibição de Ajuste da Posição do Mouse](#)^[243], disponível no Modo de Exibição Principal ou Modo de Exibição de Clique do Mouse.
- O [Modo de Exibição de Configurações do Usuário](#)^[244], o qual permite que o usuário selecione a Velocidade e Precisão da Varredura.
- O Modo de Exibição de [Configurações de Propriedades](#)^[245], disponível em Configurações do Usuário, usado para alterar a velocidade ou precisão.

O Modo de Exibição Principal de Emulação do Mouse

O Modo de Exibição Principal de Emulação do Mouse sob medida para o usuário ao omitir botões. (vide a seção Configuração de Emulação do Mouse abaixo). Este *pode* conter todos os botões a seguir.



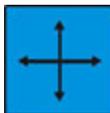
Iniciar varredura tipo reticulado (Opcional, mas é necessário selecionar esta opção ou Iniciar varredura tipo radar)

Quando uma nova posição é selecionada, o Modo de Exibição de Clique do Mouse é aberto.



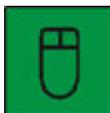
Iniciar varredura tipo radar (Opcional, mas é necessário selecionar esta opção ou Iniciar varredura tipo reticulado)

Quando uma nova posição é selecionada, o Modo de Exibição de Clique do Mouse é aberto.



Ajuste da Posição do Mouse (opcional)

Abre o Modo de Exibição de Ajuste da Posição do Mouse, onde pequenos ajustes na posição do ponteiro do mouse poderão ser aplicados.



Clique do mouse (obrigatório)

Abre o Modo de Exibição de Clique do Mouse, onde é possível aplicar o clique.



Configurações do usuário (opcional)

Abre o Modo de Exibição de Configurações do Usuário, onde o usuário pode alterar como a Emulação do Mouse funciona.



Sair (obrigatório)

Sai da Emulação do Mouse e restaura o Tobii Communicator.

O Modo de Exibição de Clique do Mouse

O Modo de Exibição de Clique do Mouse pode ser personalizado sob medida para o usuário ao omitir botões. (vide a seção Configuração de Emulação do Mouse abaixo). Este *pode* conter todos os botões a seguir.



Executa um **clique com o botão esquerdo** na posição atual do ponteiro do mouse. (obrigatório)

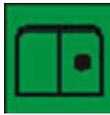


Executa um **clique duplo com o botão esquerdo** na posição atual do ponteiro do mouse. (obrigatório)

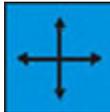


Arrastar com o botão principal (opcional)

Abre o Modo de Exibição de Arrastar o Mouse, onde o ponteiro (e o que estiver embaixo) pode ser arrastado da posição atual para outra posição.



Executa um **clique com o botão direito** na posição atual do ponteiro do mouse. (opcional)



Ajuste da posição do mouse (opcional)

Abre o Modo de Exibição de Ajuste da Posição do Mouse para pequenos ajustes na posição do ponteiro.

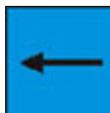


Concluído (obrigatório)

Selecione este botão quando terminar para retornar para o Modo de Exibição Principal de Emulação do Mouse.

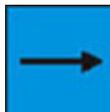
O Modo de Exibição de Arrastar o Mouse

O Modo de Exibição de Arrastar o Mouse contém os seguintes botões.



Mover para a Esquerda (obrigatório)

Move o ponteiro do mouse e o objeto selecionado para a esquerda enquanto o acionador é mantido pressionado.



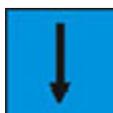
Mover para a Direita (obrigatório)

Move o ponteiro do mouse e o objeto selecionado para a direita enquanto o acionador é mantido pressionado.



Mover para Cima (obrigatório)

Move o ponteiro do mouse e o objeto selecionado para cima enquanto o acionador é mantido pressionado.



Mover para Baixo (obrigatório)

Move o ponteiro do mouse e o objeto selecionado para baixo enquanto o acionador é mantido pressionado.



Soltar o botão do mouse (obrigatório)

Solta o botão do mouse e abre o Modo de Exibição Principal de Emulação do Mouse.

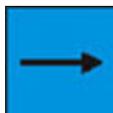
O Modo de Exibição de Ajuste da Posição do Mouse

O Modo de Exibição de Ajuste da Posição do Mouse contém os seguintes botões.



Ajustar para a Esquerda (obrigatório)

Ajusta o ponteiro do mouse para a esquerda enquanto o acionador é mantido pressionado.



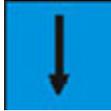
Ajustar para a Direita (obrigatório)

Ajusta o ponteiro do mouse para a direita enquanto o acionador é mantido pressionado.



Ajustar para Cima (obrigatório)

Ajusta o ponteiro do mouse para cima enquanto o acionador é mantido pressionado.



Ajustar para Baixo (obrigatório)

Ajusta o ponteiro do mouse para baixo enquanto o acionador é mantido pressionado.



Abre o Modo de Exibição de Clique do Mouse (obrigatório)



Concluído (obrigatório)

Selecione este botão quando terminar para retornar para o Modo de Exibição Principal de Emulação do Mouse.

O Modo de Exibição Principal de Configurações do Usuário

O Modo de Exibição Principal de Configurações do Usuário permite que o usuário altere a velocidade, freio de precisão e velocidade de ajuste. Pode ser personalizado para o usuário ao omitir botões. (vide a seção Configuração de Emulação do Mouse abaixo). Este *pode* conter todos os botões a seguir.



Abre o Modo de Exibição de Configurações de Propriedades na **velocidade normal do reticulado** (opcional)



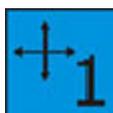
Abre o Modo de Exibição de Configurações de Propriedades na **velocidade do freio de precisão do reticulado** (opcional)



Abre o Modo de Exibição de Configurações de Propriedades na **velocidade normal de varredura do radar** (opcional)



Abre o Modo de Exibição de Configurações de Propriedades na **velocidade normal de freio de precisão da varredura do radar** (opcional)



Abre o Modo de Exibição de Configurações de Propriedades na **velocidade de ajuste da posição do mouse** (opcional)

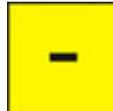


Concluído (obrigatório)

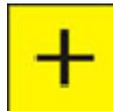
Selecione este botão quando terminar para retornar para o Modo de Exibição Principal de Emulação do Mouse.

O Modo de Exibição de Configurações de Propriedades

Este modo de exibição permite ao usuário alterar a velocidade de forma crescente. A velocidade a ser alterada é escolhida antes de entrar no modo de exibição. O modo de exibição contém os seguintes botões:



Reduzir velocidade
(obrigatório)



Aumentar velocidade
(obrigatório)



Concluído (obrigatório)

Selecione este botão
quando terminar para
retornar para o Modo
de Exibição Principal
de Emulação do
Mouse.

Configurações de Emulação do Mouse

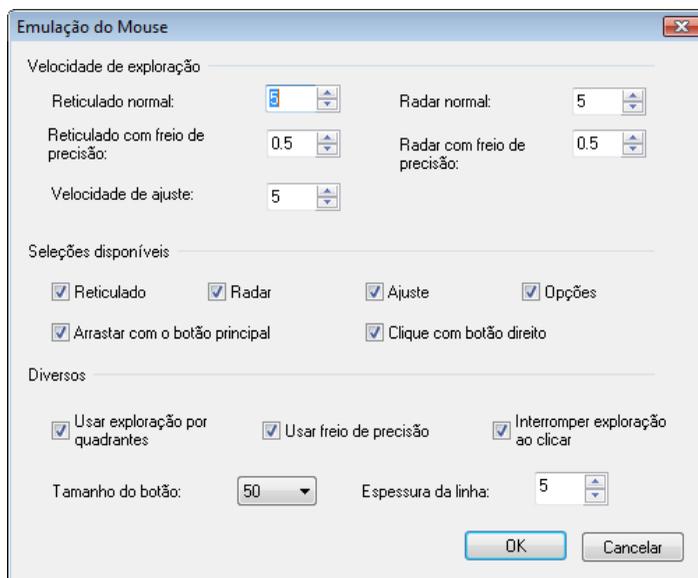
Estas configurações são importantes somente para os usuários de Varredura, e comandam o comportamento de Emulação do Mouse: Velocidade da varredura de posições e ferramentas oferecidas ao usuário na barra de ferramentas flutuante de Emulação do Mouse.

As configurações são aplicadas ao usuário, ou seja, a emulação do mouse funciona da mesma maneira para este usuário, independente do conjunto de páginas de onde se originou.

Ajuste de Configurações

1. Se não visualizar o menu, pressione **F10**.
2. Selecione **Configurações > Emulação do Mouse**

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



As seleções disponíveis determinam quais ferramentas exibir na barra de ferramentas de Emulação do Mouse.

3. Ajuste a **Velocidade de varredura e velocidade do freio de precisão** na seção superior.

O freio de precisão é a menor velocidade utilizada quando o usuário sinalizar que a varredura está aproximando o alvo. Verifique se a velocidade do Freio de precisão está configurada com um número menor (mais lento) que a velocidade Normal do reticulado ou do Radar Normal.

4. Em **Seleções disponíveis**, marque as ferramentas que poderão aparecer na Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse e em suas diversas exibições.

Todas as ferramentas exibidas nesta seção são opcionais; contudo, é necessário **marcar Reticulado ou Radar** para garantir que o usuário possui acesso a ao menos um tipo de varredura.

Ajuste: Permite realizar ajustes à posição do mouse, e aparecerá em muitas exibições caso seja selecionado.

Opções: Permite que o usuário modifique as configurações de Emulação do Mouse.

Arrastar com o botão principal e Clique com botão direito referem-se a operações do mouse. Se estas opções não forem marcadas, o usuário poderá somente apontar, clicar e clicar duas vezes.

5. Ajuste das Configurações Diversas

Usar varredura por quadrantes: Quando uma nova varredura de posição é iniciada, os quatro quadrantes da tela são realçados individualmente. O usuário pressiona o acionador para selecionar um quadrante. A varredura reticulada ou de radar é então realizada no quadrante da tela.

Usar freio de precisão: Altera a varredura de posição. Quando esta opção é ativada, o usuário pressiona o acionador uma vez para reduzir a velocidade do indicador de normal para freio de precisão. O usuário pressiona uma segunda vez para parar totalmente o indicador. A opção dobra o número de pressionamentos necessários para selecionar um ponto, porém reduz a necessidade de ajustar a posição do mouse após a seleção.

Interromper varredura ao clicar: Se marcada esta opção, a Barra de Ferramentas de Emulação do Mouse desaparece após cada clique. O usuário pressiona o acionador para reativá-la.

Tamanho do botão: Determina o tamanho dos botões na janela de Emulação do Mouse.

Espessura da linha: Determina a espessura das linhas dos indicadores nas varreduras em Reticulado e Radar.

6. Quando terminar, clique em **OK**.

Execução da Emulação do Mouse

Observação: A Emulação do Mouse destina-se a ser utilizada com o Método de Entrada de Varredura. Portanto, é possível iniciar a Emulação do Mouse somente se o método de entrada for Varredura.

Execução da Emulação do Mouse em um teclado na tela predefinido

Ao menos um teclado na tela predefinido incluso no Tobii Communicator possui um botão que executa a Emulação do Mouse. O botão geralmente possui esta aparência:



Execução da Emulação do Mouse

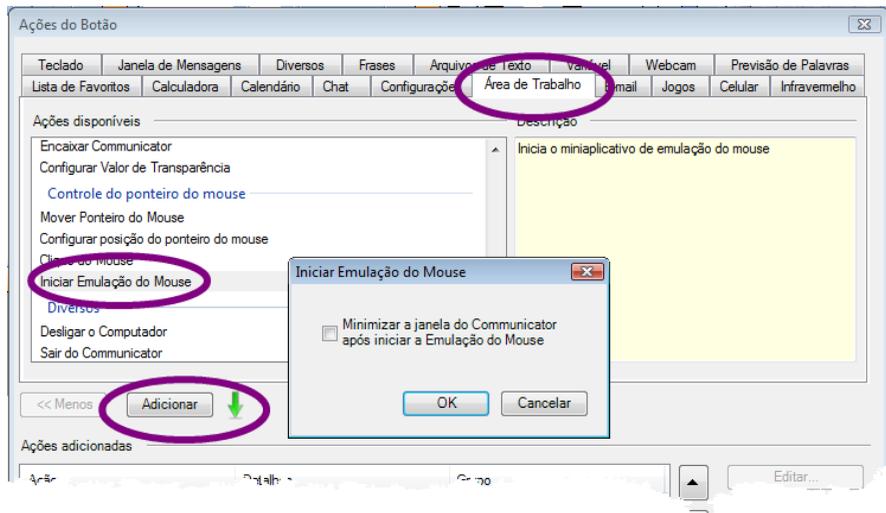
Veja por exemplo o teclado Tiny Scan.

Execução da Emulação do Mouse a Partir de Seu Conjunto de Páginas

Se desejar adicionar a Emulação do Mouse a uma tela nova ou existente, é possível criar seu próprio botão para iniciar este processo.

1. Vá para a Exibição de Edição. (Shift+F5)
2. Abra o conjunto de páginas.
3. Selecione um botão para iniciar a Emulação do Mouse.
4. Selecione **Botão > Ações do Botão**.

A caixa de diálogo Editar Ações do Botão será exibida:



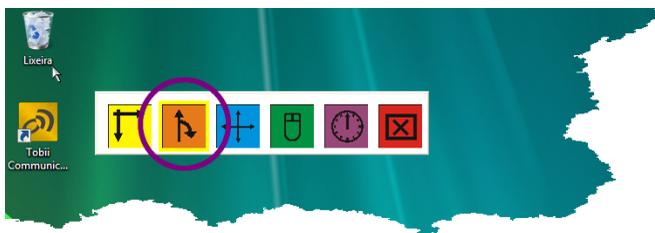
Adição da ação de Iniciar emulação do mouse a um botão no conjunto de páginas.

5. Clique na guia de Recursos da **Área de Trabalho**.
 6. Na lista de Ações, role para baixo até encontrar **Iniciar Emulação do Mouse**, e selecione esta opção.
 7. Clique em **Adicionar**.
- A caixa de diálogo Iniciar Emulação do Mouse é exibida.
8. Selecione **Minimizar** se deseja que a janela do Tobii Communicator não atrapalhe enquanto o usuário está trabalhando na área de trabalho.
 9. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Iniciar Emulação do Mouse.
 10. Clique em **OK** para fechar Editar Ações do Botão.
 11. Selecione **Arquivo > Salvar** para salvar as alterações ao conjunto de páginas.

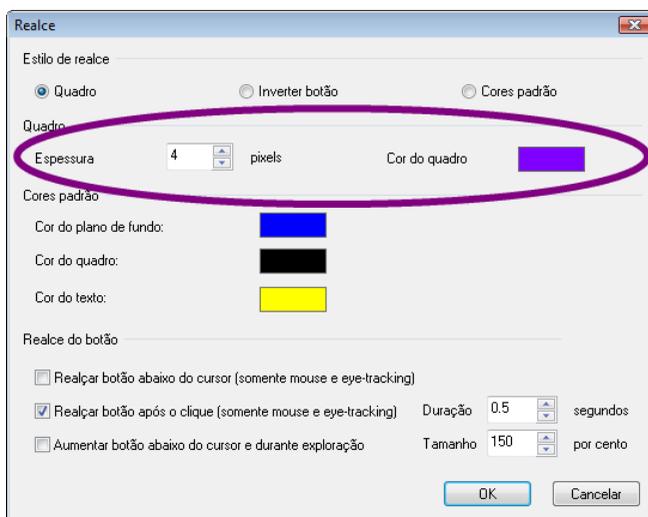
Caso esteja executando o conjunto de páginas e o Método de Entrada estiver configurado como Varredura, a Emulação do Mouse será iniciada.

Aparência do Cursor de Varredura na Emulação do Mouse

O cursor de varredura na janela Emulação do Mouse *sempre* aparece como um quadro em torno do botão, mesmo se selecionou inverter o botão ou cores padrão para este cursor no Communicator.



Para alterar a aparência do cursor de varredura na Emulação do Mouse, selecione **Configurações > Realce** e ajuste as duas propriedades Espessura e Cor do Quadro.



É possível alterar o cursor de varredura na barra de ferramentas de Emulação do Mouse da mesma forma que outros cursores de varredura.

Capítulo

VII

Ferramentas de Som e Imagem

Bibliotecas de Imagens

É possível adicionar qualquer imagem com formato de arquivo BMP, WMF, GIF ou JPG a uma página ou botão. Utilize o botão **Procurar** em qualquer caixa de diálogo que o ajude a adicionar uma imagem.

Entretanto, é mais fácil adicionar uma imagem de uma Biblioteca de Imagens. Não é necessário identificar a pasta primeiro, e pode ser usada uma palavra ou parte da palavra para procurar a imagem desejada.

O Communicator já contém algumas bibliotecas de imagens como SymbolStix e Símbolos do Communicator.

Para ver o conteúdo das bibliotecas, consulte a seção [Visualização do Conteúdo de Bibliotecas](#)^[259].

Para saber como adicionar uma biblioteca própria e fazer com que seja possível procurá-la, consulte a seção [Adição de Bibliotecas de Imagens](#)^[254].

Adição de Bibliotecas de Imagens

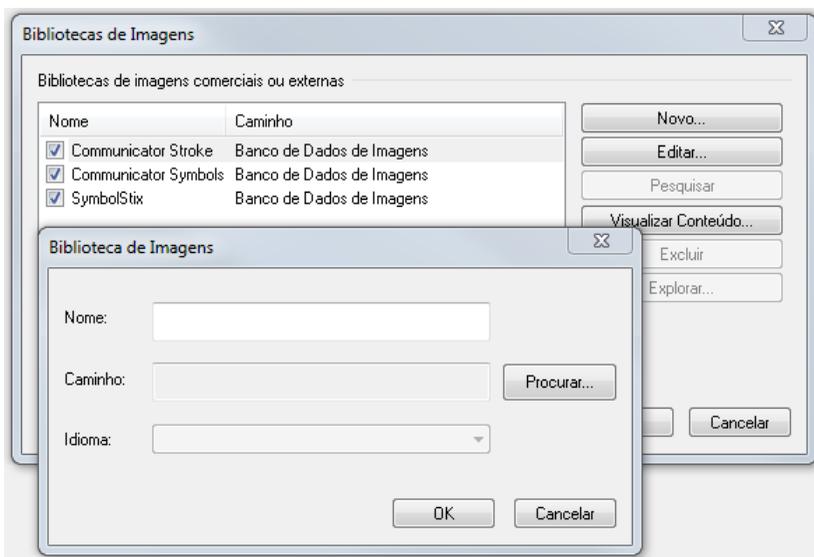
Se houver uma pasta no PC que contenha muitas imagens que deseja usar, é possível dizer ao Tobii Communicator que considere-a como Biblioteca de Imagens.

Fazer com que a pasta seja transformada em biblioteca de imagens não altera o conteúdo da pasta.

Somente as imagens com os seguintes formatos de arquivo estarão visíveis no Tobii Communicator: BMP, WMF, GIF, JPG.

1. Selecione **Ferramentas > Bibliotecas de Imagens**.
2. Nesta caixa de diálogo, clique em **Nova**.

A caixa de diálogo Biblioteca de Imagens será exibida:



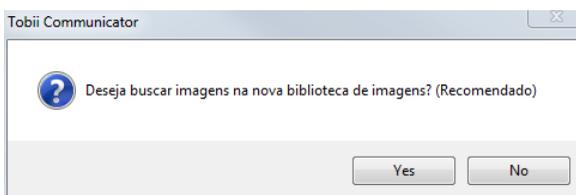
Nomeie a nova Biblioteca de Imagens.

3. Digite um nome para a biblioteca e clique em **Procurar**.

A caixa de diálogo padrão Abrir do Windows é exibida.

4. Selecione a pasta que deseja ser a biblioteca de imagens. O Communicator buscará as imagens nesta pasta e subpastas.
5. Na caixa de diálogo Abrir, clique em **OK**.

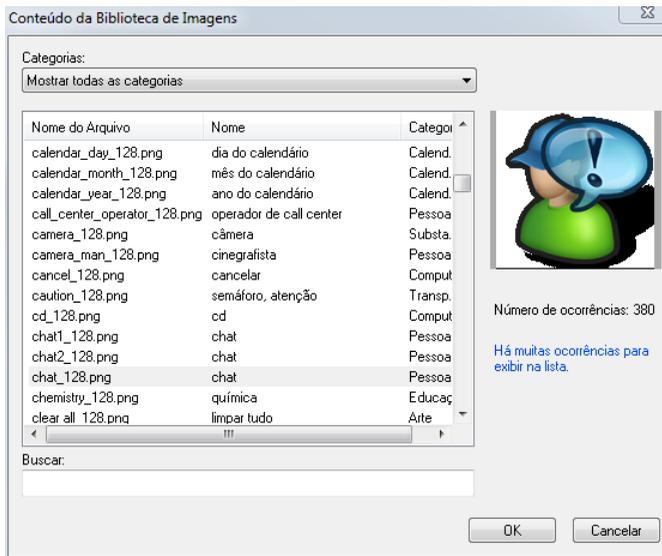
O Communicator pergunta se deseja buscar imagens:



Diga sempre sim!

6. Clique em **Sim**.

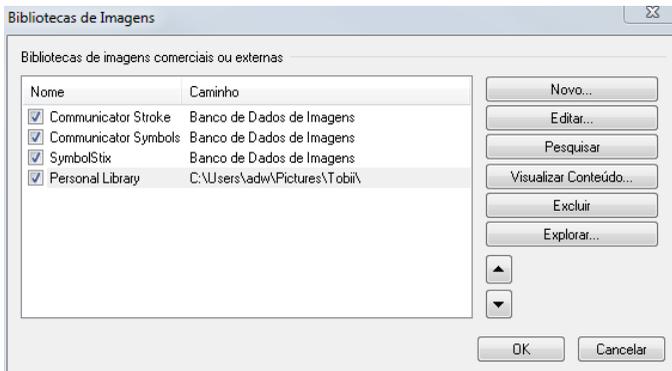
Após um momento, será exibida a caixa de diálogo Conteúdo da Biblioteca de Imagens, mostrando as imagens encontradas pelo Comunicador.



Observe como os nomes dos arquivos se tornam os nomes de busca das imagens.

7. Clique em **OK**.

Você retornará para a caixa de diálogo Biblioteca de Imagens, onde poderá ver a nova biblioteca na caixa da lista.



As imagens das bibliotecas mais ao topo da lista são mais fáceis de encontrar.

8. Clique em **OK**.

Quando houver uma marca de seleção ao lado da Biblioteca de Imagens na caixa de diálogo, a biblioteca é pesquisada junto com as bibliotecas originais do Communicator. Contudo, suas imagens serão exibidas por último nos resultados, exceto se usar os botões de seta para alterar a ordem das bibliotecas na lista.

Tornando suas imagens mais fáceis de serem localizadas

Quando o Communicator busca imagens em uma biblioteca adicionada, o nome de cada imagem é correspondente às palavras-chave. Se os nomes de arquivo forem algo como w344235.wmf, não será possível encontrar suas imagens.

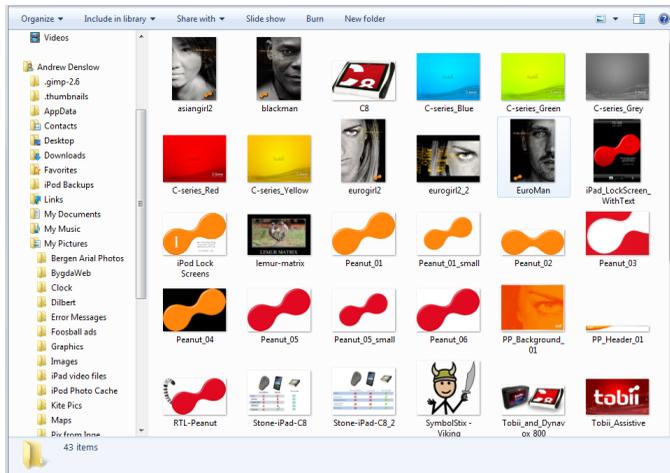
Se desejar melhorar os nomes de suas imagens, execute o procedimento:

1. Selecione **Ferramentas > Bibliotecas de Imagens**.
2. Na caixa de diálogo Biblioteca de Imagens, selecione o nome de sua biblioteca.
3. Clique em **Explorar**.

O Windows Explorer abre sua pasta da biblioteca.

4. Selecione **Visualizar > Miniaturas**.

Suas imagens serão exibidas:



Será possível visualizá-las como miniaturas no Windows Explorer.

O nome de arquivo está abaixo de cada imagem.

5. Aponte para o nome do arquivo, **clique com o botão direito** e selecione **Renomear** no menu.

O nome do arquivo se torna editável.

6. Substitua o nome antigo por várias palavras-chave individuais.

Se ver o tipo de arquivo (neste caso é .jpg), não altere esta parte do nome.

7. Clique fora do nome do arquivo quando terminar de fazer a edição.

8. Clique no botão Fechar no canto superior direito da janela do Explorer quando terminar.



Botão Fechar do Windows.

9. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Bibliotecas de Imagens.

Visualização do Conteúdo de Bibliotecas

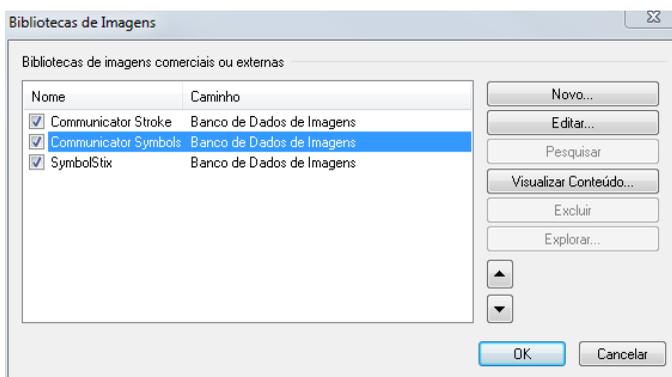
Ao usar imagens, pode ser difícil saber o que buscar se não conhecer o conteúdo da biblioteca.

Eis como visualizar o conteúdo da biblioteca SymbolStix.

1. Selecione **Ferramentas > Bibliotecas de Imagens**.

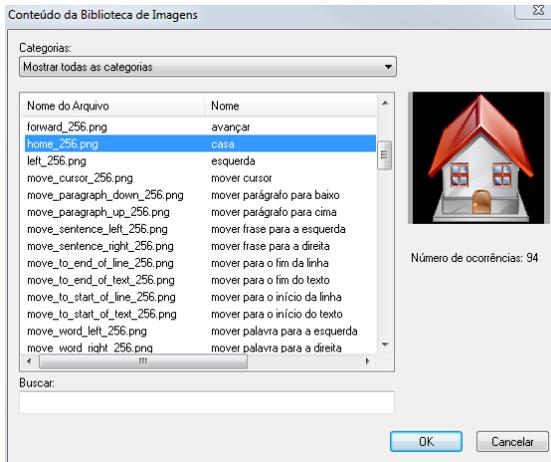
A caixa de diálogo Biblioteca de Imagens será exibida:

2. Na caixa de lista, selecione SymbolStix.



3. Clique em **Visualizar Conteúdo**.

A caixa de diálogo Conteúdo de Biblioteca de Imagens será exibida:



A caixa de diálogo Conteúdo de Biblioteca de Imagens permite verificar o conteúdo da biblioteca e seu nome.

4. Abra a lista suspensa na parte superior para exibir as categorias e subcategorias.
5. Selecione uma subcategoria para exibir as imagens contidas.

Também é possível pesquisar na biblioteca com o campo de entrada na parte inferior da caixa de diálogo.

6. Quando terminar, clique em **OK**.

Sobre os Sons

O Communicator permite adicionar sons a conjuntos de páginas. Existem três finalidades principais para o som:

- Para usuários que possuem dificuldades da fala, adicione sons a botões para criar palavras que o usuário deseja que o computador pronuncie.
- Para usuários que possuem dificuldades de visão ou leitura, use um **Som como sinal sonoro** para fazer com que o computador pronuncie a característica de um botão ou grupo de varredura antes que o usuário tome a decisão de selecionar ou não um item.
- Para usuários com dificuldade de visão, **Ler ao Digitar** ajuda a identificar e remover erros de digitação.

Existem três fontes de som:

- **Fala sintetizada:** O computador lê um texto em voz alta.
- **Bibliotecas de sons:** Coleções de palavras, frases e efeitos sonoros gravados.
- **Meus Sons Gravados:** Biblioteca de sons criada por você.

Esta seção abrange os seguintes tópicos do som:

- [Verificação do funcionamento do som no PC](#)^[262]
- [Ativação da fala sintetizada](#)^[263]
- [Adição de Bibliotecas de Sons](#)^[264]
- [Gravação de Sons](#)^[268]
- [Configuração de Sinais Sonoros](#)^[270]
- [Configuração do Recurso Ler ao Digitar](#)^[272]

Para saber como adicionar sons a botões, consulte [Inclusão de Som em Botões](#)^[90].

O Som Está Funcionando no Seu PC?

O PC deve estar equipado com saída de som com alto-falantes integrados ou externos. Se você geralmente ouve um som quando inicia o Windows, possui saída de som e portanto pode pular o resto desta seção.

O Tobii Communicator inclui os drivers necessários de som e fala, os quais são instalados automaticamente na instalação do Communicator.

Verificação do Som

1. Clique no ícone de alto-falante do lado direito da barra de tarefas do Windows.



Será exibido um pequeno controle de volume:



Controle de volume do Windows na bandeja do sistema.

2. Se houver uma marca de seleção ao lado de **Mudo**, remova-a.
3. Arraste o controle deslizante do volume um pouco para cima.
4. Clique no controle deslizante.

Se ouvir um som de “donk” (ou qualquer som), você possui som.

5. Se não ouvir o som, verifique se o controle de volume dos alto-falantes integrados ou externos está desligado ou no mínimo.
6. Se possuir alto-falantes externos, verifique se estão conectados a uma fonte de alimentação.
7. Clique novamente no controle deslizante. Se ouvir algo agora, você possui som.

Caso contrário, entre em contato com o fornecedor do PC para obter assistência.

Ativação da Fala Sintetizada

A fala sintetizada é uma forma fácil de fazer com que o computador pronuncie o texto em voz alta. Quando são adicionados sons a botões com a fala sintetizada, não é necessário preocupar-se em monitorar uma biblioteca de sons se mover o conjunto de páginas.

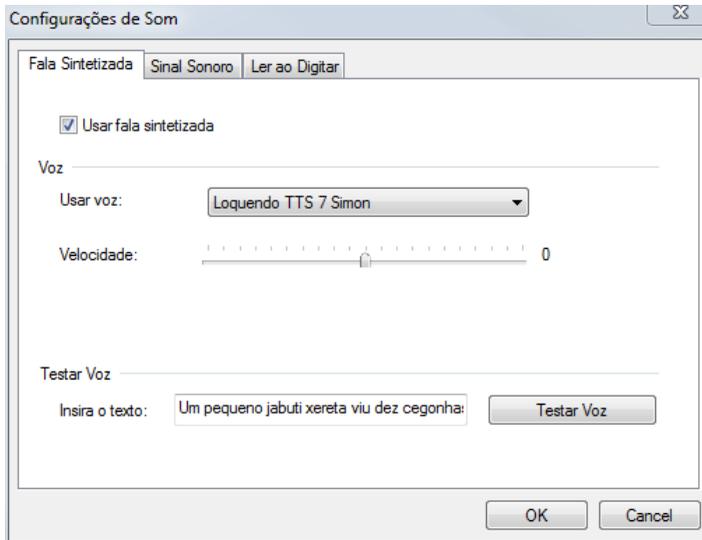
Siga as instruções neste tópico para tornar a fala sintetizada uma escolha viável para ler texto em botões ou Ler ao Digitar.

Em alguns computadores, a fala sintetizada deve estar instalada e ativada para utilizá-la. Se você possuir Windows XP ou Vista, este recurso provavelmente já estará instalado.

Como Ativar a Fala Sintetizada

1. Se não visualizar a barra de menus, pressione **F10**.
2. Selecione **Configurações > Som**.

A caixa de diálogo Configurações do Som será exibida:



Guia Fala Sintetizada.

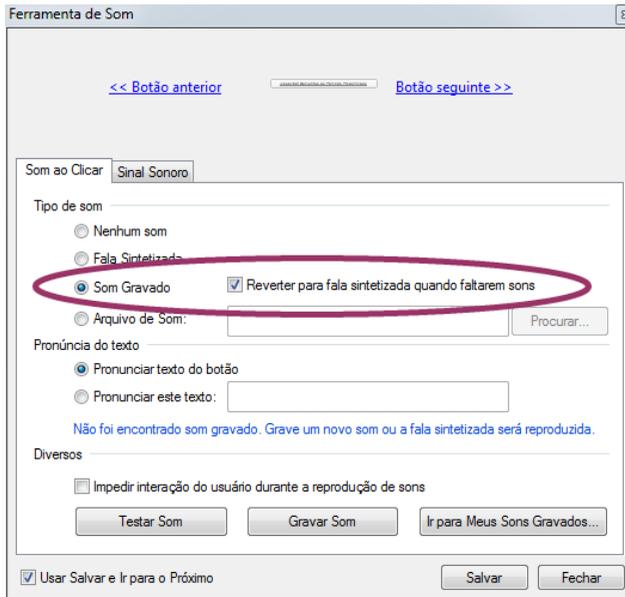
3. Insira uma marca de seleção próximo a **Usar fala sintetizada**.
4. Na lista suspensa **Escolha a voz**, escolha a voz desejada.
5. Caso não haja vozes na lista, é necessário instalá-las para instalar a fala sintetizada do CD incluído no Tobii Communicator 4.
6. Clique no botão **Testar Voz** para ouvir a voz escolhida. Se não ouvir nada, consulte a seção [O Som Está Funcionando?](#)^[262]
7. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Configurações do Som.

Adição de Bibliotecas de Sons

A biblioteca de sons é um conjunto de arquivos de som. Cada arquivo é nomeado pelo som (geralmente uma palavra ou frase falada) que contém. Os arquivos podem ser organizados em pastas.

As bibliotecas de sons e os Meus Sons Gravados podem ser usados ao invés da fala sintetizada para produzir um som mais natural.

Quando tiver ao menos uma biblioteca de sons, pode ser útil escolher o som Gravado na caixa de diálogo Som do Botão ao adicionar este recurso a um botão:



*Caso selecione **Som gravado**, marque também **Reverter para fala sintetizada**.*

Observe que para reproduzir um som gravado, o Communicator busca um arquivo de som correspondente ao botão, exceto se selecionar **Reproduzir este arquivo de som** e especificar um nome de arquivo. Caso não sejam encontrados nomes de arquivo correspondentes, a fala sintetizada pode ser usada para pronunciar o texto do botão.

Por que adicionar uma biblioteca de sons?

Adicione suas Bibliotecas de Sons ao Communicator para que o programa possa buscar automaticamente a fala gravada para ligar-se aos nomes ou textos dos botões digitados, ou para ler o texto do botão durante a varredura.

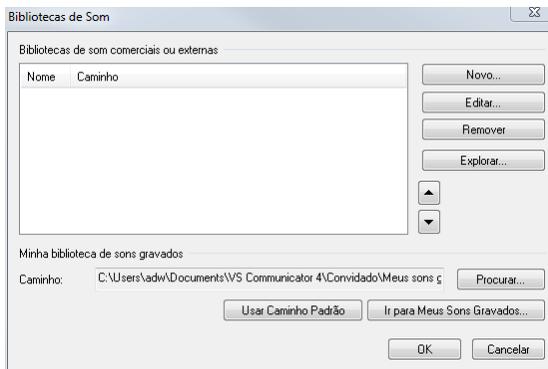
Também é possível criar sua própria biblioteca chamada [Meus Sons Gravados](#)

[268]

Como adicionar uma biblioteca de sons

1. Se não visualizar a barra de menus, pressione **F10**.
2. Selecione **Ferramentas > Bibliotecas de Sons**.

A caixa de diálogo Biblioteca de Sons será exibida:



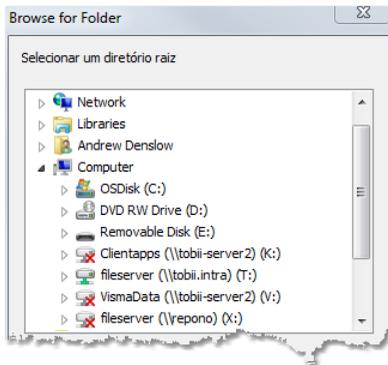
Nesta captura de tela ainda não foram adicionadas bibliotecas.

3. Clique em **Novo**.

A caixa de diálogo Propriedades da Biblioteca de Sons será exibida.

4. Clique em **Procurar**.

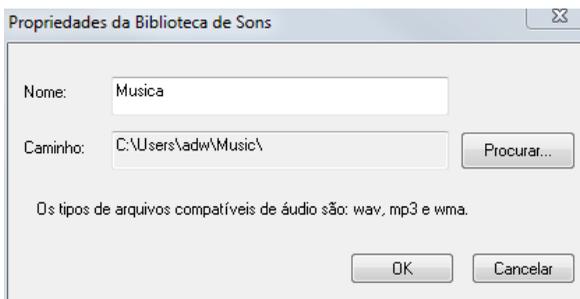
A caixa de diálogo de pesquisa de pastas será exibida:



Procurando uma pasta.

5. Selecione uma pasta que contenha arquivos de som e clique em **OK**.

Você irá retornar para a caixa de diálogo Propriedades da Biblioteca de Sons:



Escolha o formato dos arquivos de som da biblioteca.

6. Nomeie a biblioteca.
7. Clique no botão de opção que descreve qual tipo de arquivos de som esta biblioteca contém.

O Communicator pode trabalhar com mais rapidez quando é especificado o formato do arquivo.

8. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Propriedades da Biblioteca de Sons.

9. Clique em **OK** para fechar a caixa de diálogo Biblioteca de Sons.

Gravação de Sons

É necessário um microfone no computador para gravar novos sons. Observe que muitos laptops já possuem microfone integrado.

Sons Gravados de uma biblioteca disponível para todos seus conjuntos de páginas.

1. Se não visualizar o menu, pressione F10.
2. Selecione **Ferramentas > Meus Sons Gravados**.

A caixa de diálogo Sons Gravados é exibida.

3. Clique em **Novo Som...** para adicionar um som.

O assistente de gravação de sons é exibido:

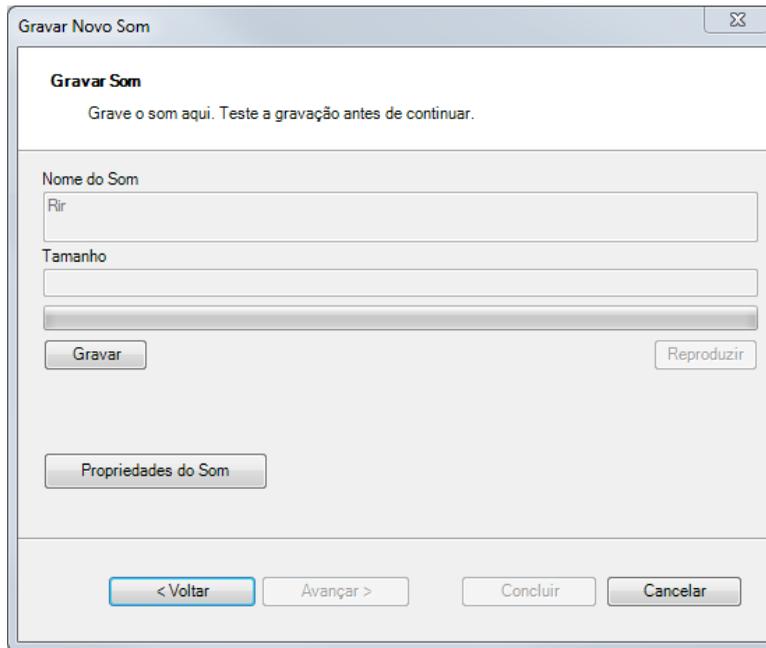


Nomeie a gravação.

4. Insira um nome para o som.
Se estiver gravando fala, digite o que irá dizer.
Se estiver gravando outros sons, tente deixar o nome curto e descritivo.
5. Clique em **Avançar**.

Se o botão Avançar estiver cinza, foi utilizado um caractere inválido no Nome do Som; tente escrever de outra forma.

Você chegou à etapa de Gravar Som do assistente:



Grave o som.

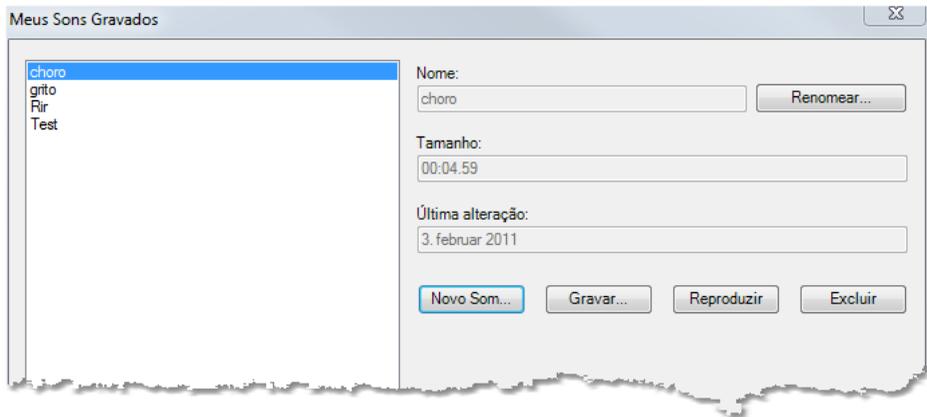
6. Clique em **Gravar** (o botão será alterado imediatamente para o botão Parar, e desta forma você poderá deixar o mouse no mesmo lugar).
7. Fale ou reproduza o som.
8. Clique em **Parar**.
9. Clique em **Reproduzir** para verificar se o som está da maneira como desejava.
10. Quando terminar, clique em **Avançar**.

A página final do assistente de gravação de sons é exibida.

11. Para gravar outro som, clique em **Avançar**. Quando terminar, clique em **Concluir**.

Trabalhar com sons gravados

Quando tiver gravado alguns sons, a caixa de diálogo terá esta aparência:



É importante nomear os sons gravados com o texto que deseja utilizar no botão.

Selecione um som na lista à esquerda e use os botões **Reproduzir**, **Renomear** ou **Excluir** do lado direito.

Configurações do Sinal Sonoro

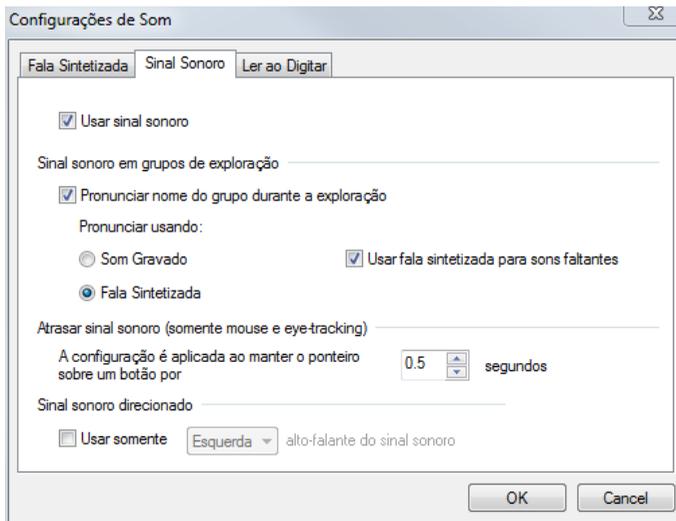
Para usuários que possuem dificuldades de visão ou leitura, use o **Som como sinal sonoro** para dizer a característica de um botão ou grupo de varredura antes que o usuário tome a decisão de selecionar ou não um item.

Som como sinal sonoro é uma configuração destinada ao *usuário*; isto significa que a configuração terá efeito em todos os conjuntos de páginas executados pelo usuário.

Ativação e Desativação de Sinais Sonoros

1. Se não visualizar um menu, pressione **F10**.

2. Selecione **Configurações > Configurações de Som**.
3. Nesta caixa de diálogo, clique na guia **Sinal Sonoro**.



As configurações de som se aplicam a todos os conjuntos de páginas abertos pelo usuário.

4. Para ativar os sinais sonoros para este usuário, marque **Usar sinal sonoro**. Remova a marcação para desativar o sinal sonoro.
5. Se o usuário utilizar a varredura, pode ser necessário marcar **Falar nome do grupo durante a exploração**.
6. Utilize **Atrasar Sinal Sonoro** para usuários de entrada do mouse (Focalização ou clique). Esta configuração ajuda a impedir o uso de sinais sonoros completos pela metade à medida que o usuário move o mouse de um botão para outro.
7. Considere utilizar **Sinal sonoro direcionado** se o usuário também optar por Falar texto em botões. O sinal sonoro é um som destinado ao usuário, ao passo que o som no pressionamento de botões é direcionado aos indivíduos no ambiente. Ao enviar os dois sons por alto-falantes diferentes - e ajustando o volume e direção de cada alto-falante separadamente - o ruído e confusão são reduzidos.

8. Quando terminar, clique em **OK**.

Configurações do Recurso Ler ao Digitar

Para usuários que possuem dificuldades de visão, leitura ou cognição, **Ler ao Digitar** pode ser útil.

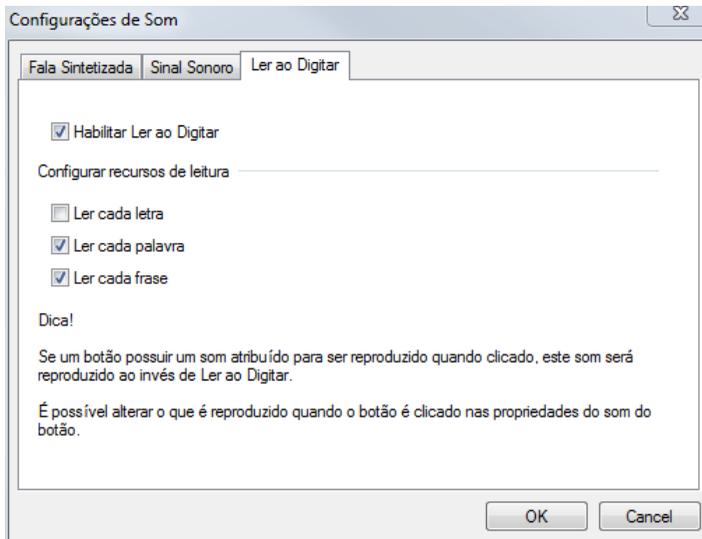
Esta opção será utilizada junto com conjuntos de páginas com uma janela de Sistema de Mensagens: Texto e Teclados, Sistema de Mensagens e E-mail.

Esta é uma configuração destinada ao usuário: isto significa que a configuração terá efeito em todos os conjuntos de páginas executados pelo usuário.

Ler ao Digitar funciona somente se ativar a fala sintetizada. Consulte a seção [Ativação da Fala Sintetizada](#)^[263].

Ativação e Desativação da Opção Ler ao Digitar

1. Se não visualizar um menu, pressione **F10**.
2. Selecione **Configurações > Configurações do Som**.
A caixa de diálogo Configurações do Som será exibida.
3. Clique na guia **Ler ao Digitar**.



As configurações do som se aplicam a todos os conjuntos de páginas abertos pelo usuário.

4. Para ativar o recurso, marque **Habilitar Ler ao Digitar**. Para desativá-lo, desmarque a opção.
5. Adicione ou remova as marcas de seleção para mostrar quais pontos o Communicator deve ler em voz alta.
6. Quando terminar, clique em **OK**.

Capítulo



Ferramentas

Gerenciamento de Contatos

A edição **Premium** do Tobii Communicator 4 contém um cliente de e-mails completo e suporte de mensagens em celulares.

Se o usuário beneficiar-se de ambos estes recursos, considere inserir ou [importar os contatos do usuário](#)^[333].

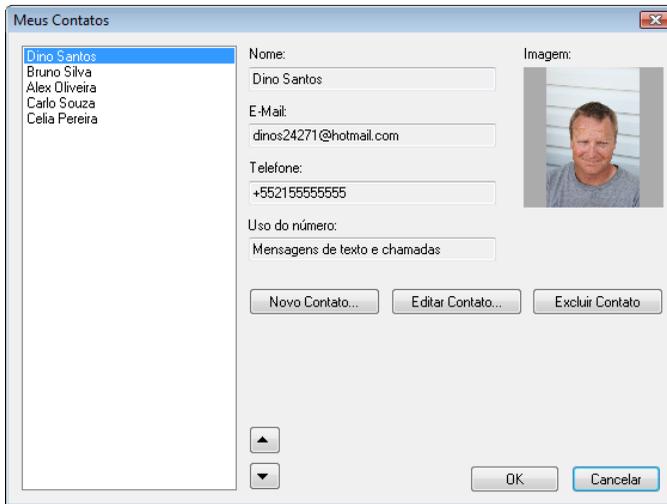
Abrir Meus Contatos

Existem duas formas de abrir Meus Contatos para poder inserir ou editar Contatos.

- Selecione **Ferramentas > Meus Contatos**.
- Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Assistente de Configuração**. Na linha superior de botões, clique em **4: Edição de Configurações do Usuário**.
- Clique no botão **Gerenciar Meus Contatos**

Caixa de Diálogo Meus Contatos.

Esta caixa de diálogo se parecerá com a seguinte quando tiver inserido ou importado alguns dados.



Gerenciar Contatos - Lista de Endereços do Communicator.

- Para adicionar uma nova pessoa, clique em **Novo Contato**.
- Para visualizar os dados de uma pessoa, clique no nome na lista à esquerda. Os dados serão exibidos à direita.
- Para excluir um contato, clique no nome na lista à esquerda. Em seguida, clique em **Excluir Contato**.

Gerenciamento de Frases

As frases são utilizadas para apressar a entrada do usuário em alguns conjuntos de páginas de Comunicação por texto, E-mail e Sistema de Mensagens; adicione ou edite frases quando desejar.

- Se o usuário preencher formulários online, insira dados solicitados como nome, endereço e telefone como frases.
- As mensagens de texto padrão também podem ser inseridas como frases. "Bom dia mãe, eu acabei de acordar e está tudo bem." "Oi mãe, você pode me ligar?"

Observe que alguns conjuntos de páginas utilizam uma única categoria de frases. Neste caso, a categoria configurada como **padrão** foi utilizada.

Abrir Minhas Frases

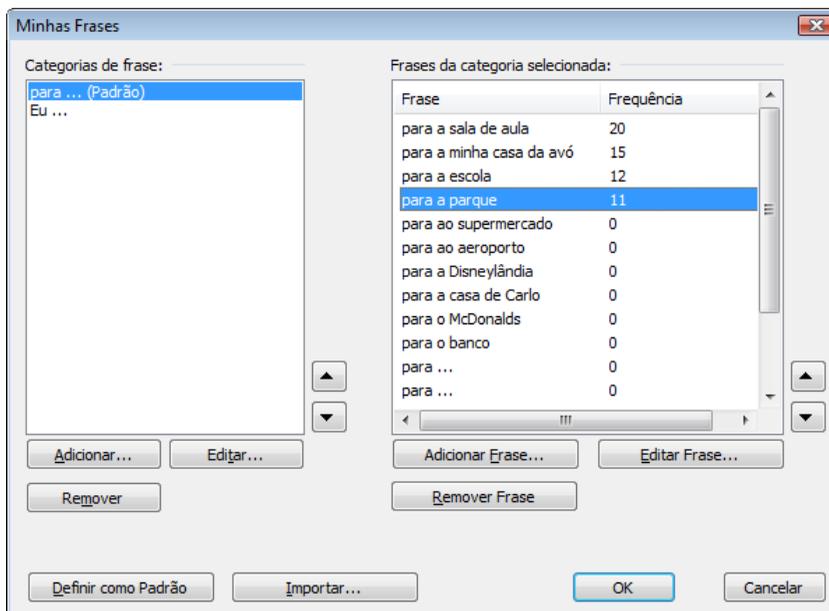
Existem duas formas de abrir Minhas Frases para poder inserir ou editar frases.

- Selecione **Ferramentas > Minhas Frases**.
- Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Assistente de Configuração**. Na linha superior de botões, clique em **4: Ajustar Configurações do Usuário**. Clique no botão **Gerenciar Minhas Frases**.

Caixa de Diálogo Minhas Frases

Esta caixa de diálogo permite adicionar, alterar e remover categorias de frases. Na categoria de frases, adicione, edite ou remova frases.

Quando editar uma frase, também é possível configurar um valor para a frequência. A configuração frequência determina como esta frase será priorizada com relação a frases que começam com as mesmas palavras. Frases com prioridade alta são exibidas primeiro na lista de "frases sugeridas".



As frases ajudam a economizar tempo para o usuário durante a entrada de texto.

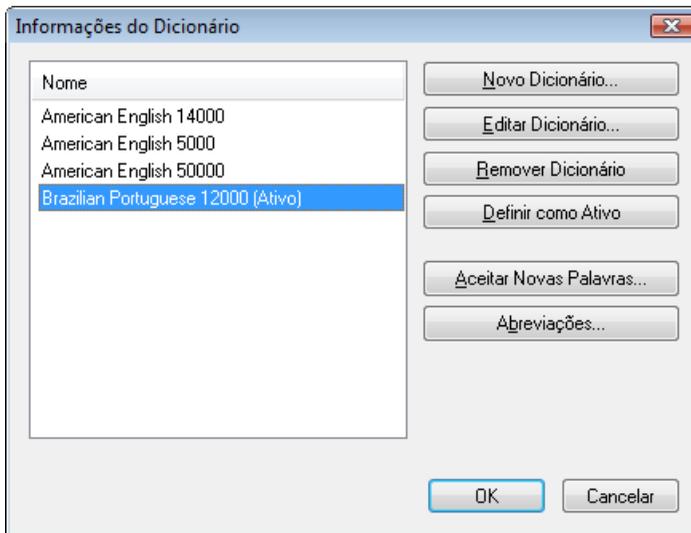
Dicionários

Os dicionários são utilizados no Communicator em conjuntos de páginas de e-mail, mensagens de texto e comunicação - em qualquer lugar onde a Previsão de Palavras esteja em uso.

Aqui é possível ver a Previsão de Palavras em uso: O usuário inseriu **med**, os Botões Inteligentes de previsão de palavras estão buscando no **dicionário** e na lista de frequência interna para sugerir palavras possíveis que comecem com **med**, como **medo**:



Selecione **Ferramentas > Dicionários** para trabalhar com um Dicionário.



Somente um dicionário pode estar ativo por vez.

Definição do Dicionário Ativo

A opção mais importante pode ser definir o **Dicionário Ativo**, pois o Communicator utiliza somente um dicionário por vez.

- Clique no nome de um dicionário na lista.
- Clique em **Definir como Ativo**.

Aceitar Nova Palavras

Se a [Previsão de Palavras](#) ^[30] estiver configurada como **Aprender Novas Palavras**, o Communicator irá manter uma lista de palavras que o usuário digitou e não apagou, mas que não aparecem no dicionário.

- Para visualizar estas palavras, clique em **Aceitar Novas Palavras**.
- Reveja a lista, aceitando as palavras com ortografia correta e excluindo as com ortografia incorreta. As palavras aceitas são adicionadas ao dicionário do usuário.

Gramática

A guia Recursos de Gramática permite criar conjuntos de páginas de comunicação que podem conjugar verbos para o usuário.

Por exemplo:

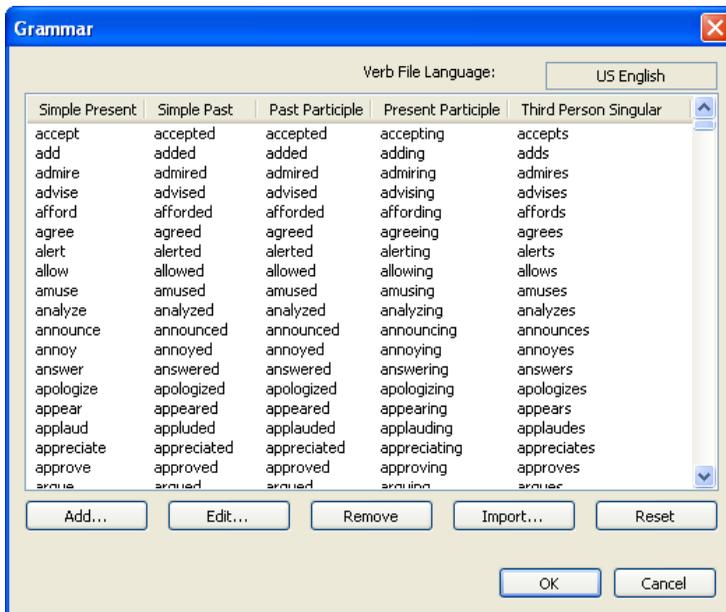
- O usuário pressiona botões **Ele** e **Ir**, mas o conjunto de páginas escreve "Ele vai" na janela de mensagens.
- O botão **Ele** possui ações de gramática que definem o tempo verbal como presente e terceira pessoa do singular.
- O botão **Ir** poderá incluir a ação do verbo conjugado.

Os recursos de gramática permitem que os usuários se comuniquem com precisão enquanto economizam espaço necessário para muitas formas verbais na tela.

Os Recursos de Gramática dependem de um arquivo de verbo

A ferramenta Gramática permite importar ou editar um arquivo de verbo, o qual inclui os diversos tempos verbais.

Selecione **Ferramentas > Gramática** para visualizar esta caixa de diálogo:



O arquivo de verbos é usado junto com ações da guia de ações de Gramática, na caixa de diálogo Ações do Botão, para conjugar palavras digitadas em uma janela de mensagens.

Pronúncias Alternativas

Para usuários de fala sintetizada, o erro recorrente na pronúncia pode se tornar irritante.

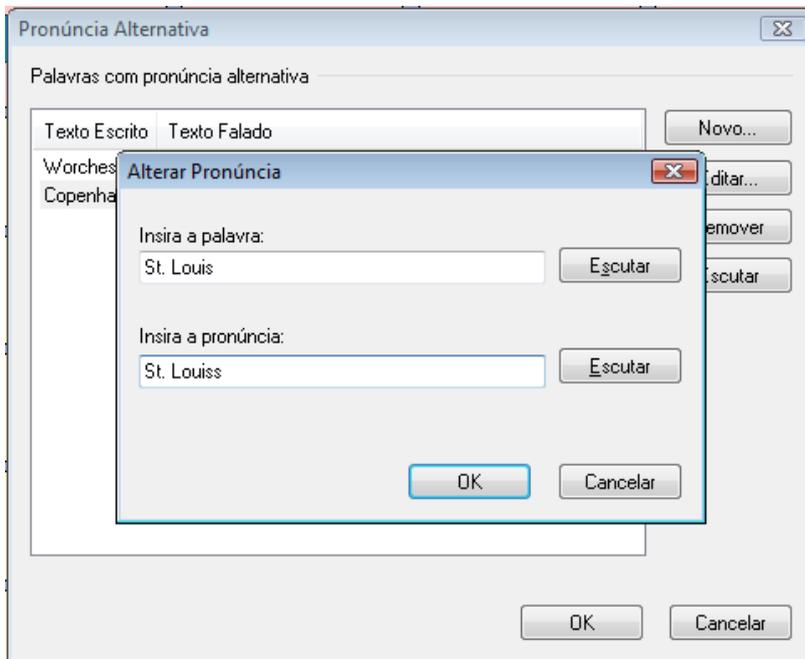
Use a ferramenta de pronúncias alternativas para "treinar" o sintetizador de voz em como pronunciar palavras específicas.

A fala deve estar ativada no computador; consulte [Ativação da Fala Sintetizada](#) [263].

Adição da Pronúncia Desejada

1. Se não visualizar um menu, pressione **F10**.
2. Selecione **Ferramentas > Pronúncias Alternativas**.

A caixa de diálogo Pronúncias Alternativas será exibida:



Em geral é necessário realizar a tentativa e erro - mas você não precisa conhecer um alfabeto específico!

3. Para adicionar uma pronúncia, clique em **Novo**.
4. Insira a palavra como é soletrada, pois o computador a encontrará desta forma.
5. Clique em **Escutar** para verificar se existe um problema de pronúncia.

Neste exemplo, a voz sintetizada diz *Saint Loyis*.

6. Digite a palavra de forma fonética informal. Ou seja, digite-a da forma como deseja escutá-la. A tentativa e erro é necessária.

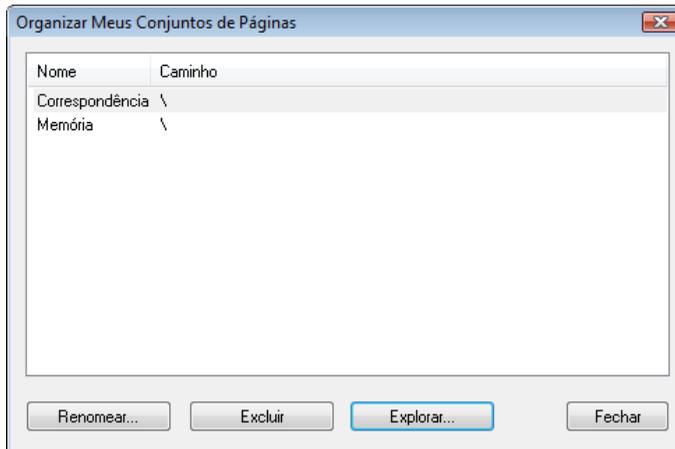
Tentamos *St. Looiss*, porém resultou em *Loo oy iss*.

Retirar o segundo o e manter o s adicional fez com que a máquina pronunciasse a cidade corretamente (a não ser que queira dizer St. Louie!).

7. Clique em **Escutar** para ver se escolheu uma grafia que a síntese da voz interprete de acordo com a pronúncia desejada.
8. Quando terminar, clique em **OK**.

Organização dos Meus Conjuntos de Páginas

Insira o comando **Ferramentas > Organizar Meus Conjuntos de Páginas** para visualizar a caixa de diálogo a seguir.



Um lugar útil para renomear conjuntos de páginas.

A caixa de diálogo permite excluir ou renomear conjuntos de páginas. Entretanto, não renomeie um conjunto de páginas vinculado a outros, pois o link não funcionará mais.

Uma característica útil desta caixa de diálogo é o botão Explorar, que o levará diretamente para a pasta (e subpastas), onde seus conjuntos de páginas devem estar localizados de acordo com o comando **Configurações > Pastas de Dados**. Por outro lado, caso tenha salvo um conjunto de páginas em outro lugar, não será possível visualizá-lo aqui.

Capítulo



IX

Configurações

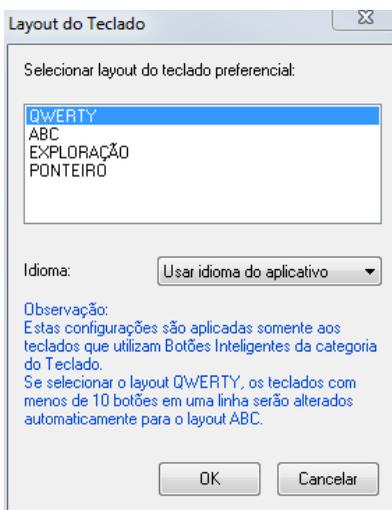
Sobre as Propriedades e Configurações

Para muitos tipos de conjuntos de páginas predefinidos ou tipos de botões inteligentes existem *tanto* as caixas de diálogo de Propriedades como de Configurações - dois lugares diferentes para fazer seleções.

Por quê?

As caixas de diálogo de **Configurações** permitem registrar automaticamente as seleções que se aplicam a todos os conjuntos de páginas de determinado tipo, tal como o Layout do Teclado preferido se aplica a todos os teclados dinâmicos do usuário.

- Use o **menu Configurações** para localizar todas as configurações.



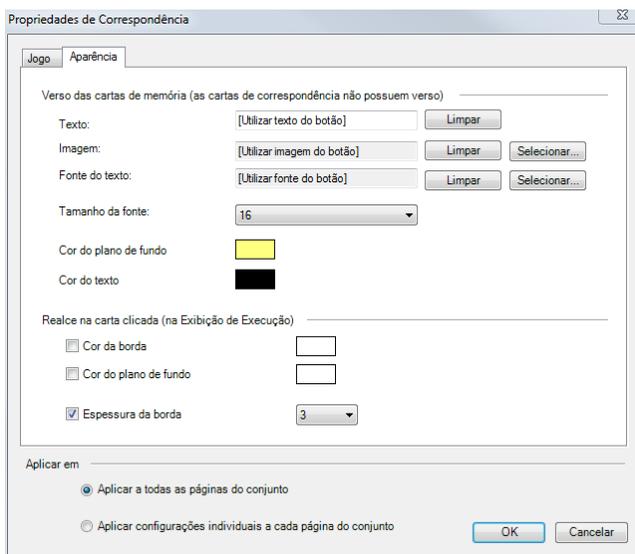
Configurações do Layout do Teclado - uma caixa de diálogo comum, encontrada no menu Configurações.

As caixas de diálogo de **Propriedades** permitem fazer seleções que se aplicam a uma única página ou conjunto de páginas, por exemplo ícones e cores.

- Abra o conjunto de páginas na Exibição de Edição. **Clique com o botão direito** em um Botão Inteligente. O comando de **propriedades** será exibido no final do menu do botão direito.



Selecione um Botão Inteligente no Conjunto de Páginas do Editor de Frases, clique com o botão direito e o comando Propriedades de Frases será exibido.



Abra um conjunto de páginas do jogo de Memória na exibição de Edição, clique com o botão direito em um dos botões de carta e selecione as propriedades correspondentes para visualizar esta caixa de diálogo de Propriedades.

Métodos de Entrada

Consulte [Edição de Configurações do Usuário](#)^[53] na seção Configuração para Usuários.

Configurações de Varredura

As Configurações de Varredura são discutidas aqui: [Configurações de Varredura](#)
[232].

Emulação do Mouse

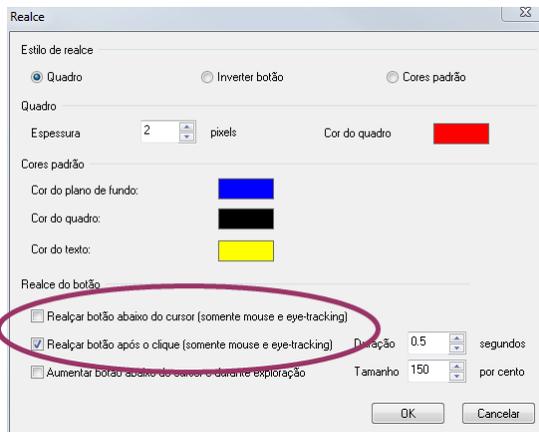
A Emulação do Mouse é discutida na seção: [Emulação do Mouse](#)^[295]

Realce

Para os **usuários do MyTobii**, os menus originais do monitor do MyTobii controlam o realce do ponto de focalização do olhar do usuário. Para os usuários cujo método de entrada é a **Varredura**, esta caixa de diálogo controla a aparência do cursor de varredura. Consulte a seção [Aparência do Cursor de Varredura](#)^[231]. Para os usuários de **clique do mouse** e **Focalização**, esta caixa de diálogo pode ser utilizada para controlar o realce do botão quando o mouse passar sobre o mesmo ou quando um botão é clicado.

Como Configurar o Realce

1. Para localizar a caixa de diálogo, selecione **Configurações > Realce**.



O realce deve oferecer bastante contraste com botões e planos de fundo.

2. Selecione uma opção em **Realce do Botão** na parte inferior da caixa de diálogo.

Se pretende utilizar o realce, é necessário selecionar uma das duas opções circuladas.

3. Selecione **Estilo de Realce** na parte superior da caixa de diálogo.

Se selecionar **Estilo de Realce do Quadro**, selecione a Espessura e Cor do quadro na seção Quadro.

Se selecionar **Inverter botão** não é necessário fazer outras escolhas.

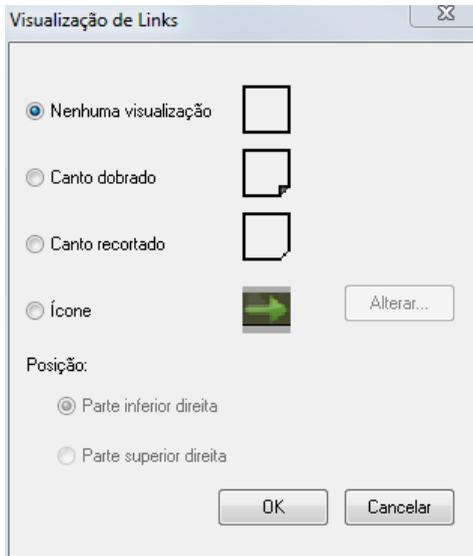
Se selecionar a opção **Cores padrão** na parte superior, selecione as cores na seção central da caixa de diálogo de mesmo nome.

4. Quando terminar, clique em **OK**.

Visualização de Links

Ao ativar a Visualização de Links, é possível mostrar quais botões ligam outras páginas.

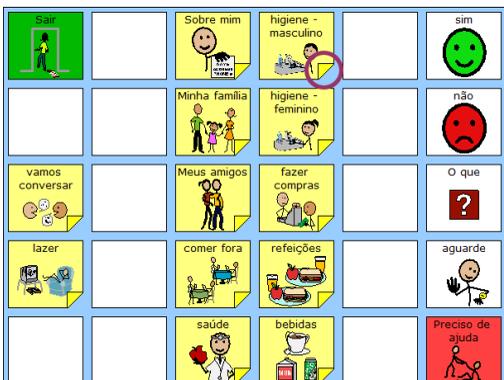
1. No menu Configurações, selecione Visualização de Links. A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Os links podem ser visualizados através de cantos dobrados ou recortados, ou um ícone pode ser adicionado a cada botão que contém um link.

2. Selecione um tipo e posição da visualização, clique em OK e execute a página (Ctrl+F5).

Na imagem acima escolhemos o Canto dobrado, cujo resultado segue abaixo:



Configurações do Som

Para saber mais sobre as Configurações do Som, consulte as seções:

[Ativação da Fala Sintetizada](#)^[263]

[Configurações do Sinal Sonoro](#)^[270]

[Configurações do Recurso Ler ao Digitar](#)^[272]

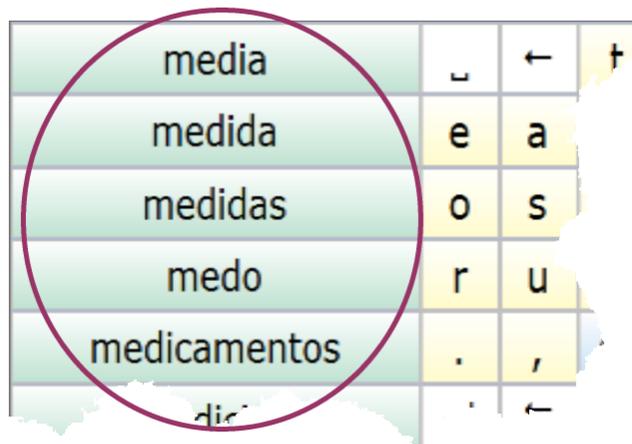
Previsão de Palavras

Assim como outras configurações, as Configurações de Previsão de Palavras se aplicam ao usuário. Isto é, as opções desta caixa de diálogo influenciarão o modo como a Previsão de Palavras reagirá para esse usuário em qualquer conjunto de páginas em que estiver presente. Não é possível fazer escolhas sobre a Previsão de Palavras para um conjunto de páginas e opções diferentes para outro.

A Previsão de Palavras usa um dicionário e uma tabela de frequência para prever qual palavra o usuário utilizará no processo de fala.

Para muitos usuários do Communicator, a Previsão de Palavras poupa muito tempo e esforço.

Os Botões Inteligentes de Previsão de Palavras são usados em muitos conjuntos de páginas predefinidos para a comunicação por texto, para o envio de mensagens de texto e para e-mails.



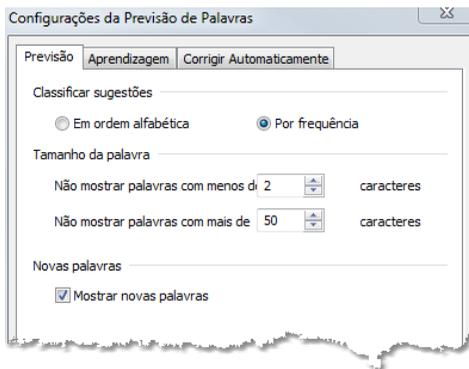
*Previsão de Palavras em uso em uma exibição de conjunto de páginas predefinido. O usuário digita **med** e os botões de Previsão de Palavras sugerem **medidas**, **medo** e **medicamentos**.*

Configuração da Previsão de Palavras

1. Se não visualizar a barra de menus, pressione **F10**.

2. Selecione **Configurações > Previsão de Palavras**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Este recurso não funciona na previsão de palavras curtas.

Separar as sugestões determina quais palavras são mais possíveis de aparecer. A maioria dos conjuntos de páginas que utiliza a Previsão de Palavras possuem somente alguns botões de Previsão de Palavras.

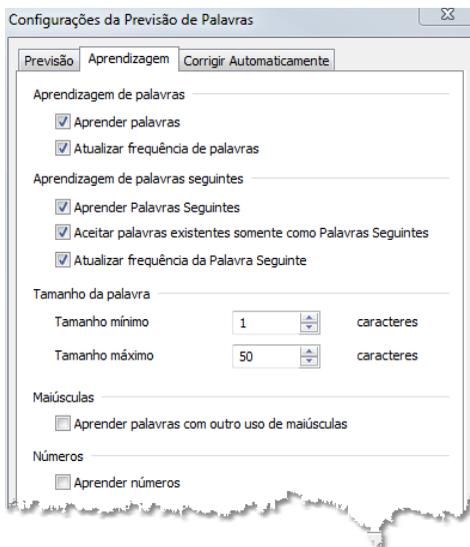
O tamanho da palavra classifica as palavras que são tão fáceis de digitar que a Previsão de Palavras não é útil, e aquelas que são tão compridas que podem significar teclas "embaralhadas", em vez de digitação com algum objetivo.

Observe a caixa de seleção para Exibir novas palavras. As novas palavras são as que já foram digitadas pelo usuário, mas que ainda não fazem parte do dicionário. Assim, este grupo pode conter algumas palavras mal escritas ou indesejadas.

(As novas palavras podem ser analisadas e aceitas ou excluídas na [caixa de diálogo Configurações do Dicionário](#)^[280].)

3. Faça suas seleções e clique na guia **Aprendizagem**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



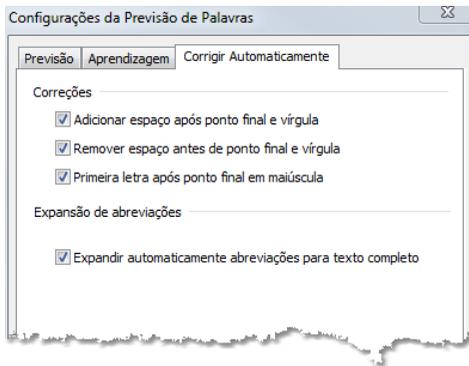
Estas configurações farão com que a Previsão de Palavras "aprenda" e seja ampliada.

Para uma melhor usabilidade, recomendamos o uso das marcas de seleção exibidas acima para **Aprendizagem de palavras** e **Atualizar frequência de palavras**. Estas opções farão com que a Previsão de Palavras seja ampliada - deste modo, se a plataforma do PC do usuário for bastante limitada, pode ser um motivo para retirar as marcas de seleção.

Aprender palavras com outro uso de maiúsculas significa considerar uma nova palavra em maiúscula de forma diferente que constitua uma palavra diferente: O sistema aprenderia que, por exemplo, *Ter* como uma nova palavra na primeira vez que o usuário a digitasse, mesmo se a palavra *ter* já seja conhecida.

4. Faça suas seleções e clique na guia **Corrigir Automaticamente**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Exibida com as marcas de verificação sugeridas.

Estas opções de autocorreção organizam os detalhes típicos de digitação.

Observe especialmente a opção feita por **Expansão de abreviações**. Para visualizar ou editar a lista de Abreviações e expansões, selecione [Ferramentas > Dicionários](#) ²⁸⁰.

5. Ao terminar suas opções em todas as três guias, clique em **OK**.

Configurações do Layout do Teclado

A ordem das letras em alguns dos teclados predefinidos pode ser reorganizada para adequar-se automaticamente a usuários com métodos de entrada e familiaridade diferentes. No momento de escrever, a configuração se aplica aos seguintes conjuntos de páginas:

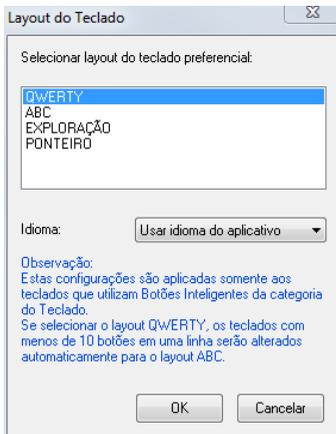
- Em Texto: *Words Pronto*, *Words Pronto Pro*, *Painel Expressivo*, *Previsão de Frases* e *Previsão de Frases Pro*.
- Em Teclados: *Simples* e *Comum*.
- Se criar seu próprio teclado utilizando Botão Inteligente tipo Tecla do Teclado, os principais botões criados também responderão às Configurações do Layout do Teclado.

Configuração Preferencial do Layout

1. Configure o layout preferencial do teclado na caixa de diálogo Layout do Teclado, o que pode ser realizado de duas formas:

- Selecione **Configurações > Layout do Teclado**.
- Ou se preferir, selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Assistente de Configuração**. Na linha superior de botões, clique em **4: Edição de Configurações do Usuário**. Clique no botão **Layout do Teclado**.

A caixa de diálogo correspondente será exibida:



Muitos teclados podem alterar a ordem das letras com seu comando!

2. Faça sua seleção na lista e clique em **OK**. Visualize as opções abaixo.

Layout de VARREDURA do Teclado

Para usuários de varredura, selecione o layout de **VARREDURA** do teclado. As teclas são dispostas em grupos de varredura para minimizar etapas de varredura para o usuário. As letras ou teclas mais frequentes estão no primeiro grupo. Em cada grupo de varredura, os itens mais utilizados aparecem primeiro.



Layout do teclado para usuários de varredura.

Layout de PONTEIRO do Teclado

Para os usuários que utilizam o Focalização do mouse como método de entrada, por exemplo com um head mouse ou unidade de eye-tracking, selecione **PONTEIRO**. Aqui, os itens utilizados com maior frequência são agrupados no centro, de modo que o usuário não necessite mover muito o ponteiro. O usuário da tela com bom controle motor também pode ficar satisfeito com o **PONTEIRO**.



Layout para eye-tracking.

Layouts QWERTY e ABC do Teclado

Para usuários que trabalham com facilidade com o mouse, trackball ou joystick, ou usuários da tela de toque ou head mouse que acharem movimentos maiores mais fáceis de controlar que movimentos menores, selecione **QWERTY** ou **ABC**, dependendo do layout com que esteja mais familiarizado.



Teclado QWERTY padrão.



Teclado ABC.

Pastas de Dados

Consulte [Uso de Dois PCs: Exportação e Importação](#)^[344].

Configurações do Visualizador de Imagens

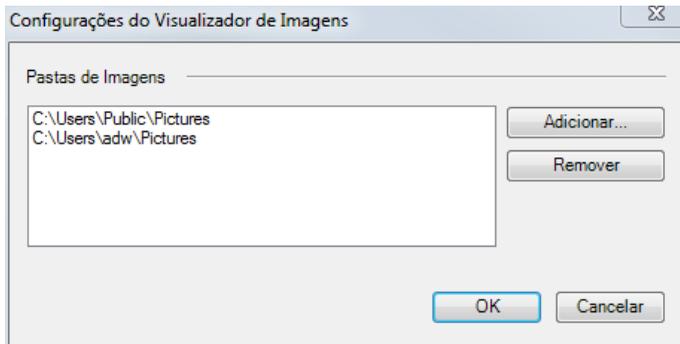
Estas configurações são aplicadas ao conjunto de páginas predefinido do Visualizador de Imagens, e também aos conjuntos de páginas personalizados criados com os Tipos de Botões Inteligentes e/ou ações específicas do Visualizador de Imagens.

As configurações afetam quais pastas são utilizadas como origem das imagens no visualizador. A pasta deve estar enumerada aqui para que as imagens sejam exibidas. As imagens presentes em pastas não listadas não serão visíveis no Visualizador de Imagens.

Tornando as Pastas de Imagens Visíveis no Visualizador

1. Se não visualizar o menu, pressione SHIFT + F10.
2. Selecione **Configurações > Visualizador de Imagens**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



A caixa de diálogo de Configurações do Visualizador de Imagens é utilizada para controlar pastas de imagens de origem.

3. Para adicionar outra pasta de imagens no computador, clique no botão **Adicionar**.
4. Selecione uma pasta que contenha imagens na caixa de diálogo padrão do Windows e clique em **OK**.
5. Você irá retornar para a caixa de diálogo de Configurações do Visualizador de Imagens. Clique em **OK** novamente.

Consulte também

[Visualizador de Imagens](#)^[188] na seção *Uso de Conjuntos de Páginas Predefinidos*

Configurações da Webcam

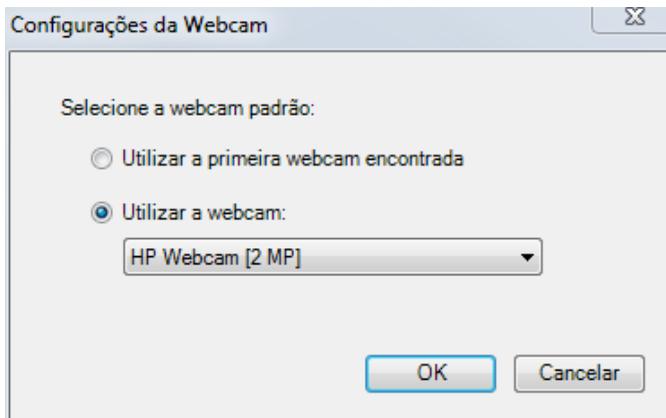
As configurações de webcam são usadas pelo conjunto de páginas predefinido da Webcam.

Use essa caixa de diálogo para conectar suas webcams ao Tobii Communicator.

Conexão da Webcam

1. Se não visualizar o menu, pressione SHIFT + F10.
2. Selecione **Configurações > Configurações da Webcam**.

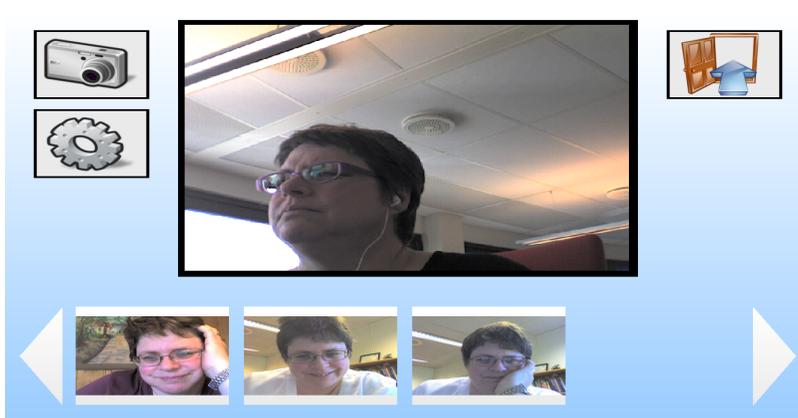
A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Conectando uma webcam ao Communicator.

3. Selecione a câmera a ser usada e clique em **OK**.

Ao executar o conjunto de páginas predefinido da webcam, você poderá verificar se a câmera está conectada corretamente:



O desenho grande é o que a lente da webcam abrange no momento.

Consulte também

Propriedades da Webcam em [Webcam](#)^[193] na seção *Uso de Conjuntos de Páginas Predefinidos*.

Configurações da Edição Premium

A Edição **Premium** inclui:

[Configurações de Controles Infravermelhos](#)^[314]

[Configurações de E-mail](#)^[327]

[Configurações do Player de Música](#)^[332]

[Configurações do Telefone Celular](#)^[333]

[Configurações do Chat](#)^[336]

[Configurações do Calendário](#)^[337]

Configurações do Controle Remoto Infravermelho

A edição **Premium** do Tobii Communicator 4 é compatível com o controle infravermelho do ambiente. Os controles do GEWA e Tira2 também são compatíveis. Para obter mais detalhes, acesse www.viking-software.com. Observe que o MyTobii P-10 possui um dispositivo Gewa integrado compatível com o Tobii Communicator 4.

Os controles do ambiente podem ser utilizados para ativar eletrônicos como TVs e DVD players, abrir cortinas, virar páginas, abrir portas, etc. Contudo, a maioria dos usuários não consegue carregar muitos controles remotos diferentes, portanto utilizamos controles IV universais como GEWA ou Tira2.

No entanto, os controles universais não podem possuir um botão separado para cada recurso; os mesmos botões são reutilizados diversas vezes. Se um usuário consegue lembrar como configurar o controle universal em "Modo TV" e lembrar das funções dos botões neste modo, sem problemas. Um conjunto de páginas do Communicator será mais fácil para a grande maioria dos usuários.

O GEWA é um controle infravermelho universal comum. Você consegue adivinhar o que irá acontecer se pressionar a tecla 2 agora?



O conjunto de páginas do Communicator pode possuir páginas diferentes e botões especializados para cada função.



Quatro Etapas para Simplificar Controles Remotos

1. As **Configurações de Controles Infravermelhos** ajudam a conectar um dispositivo GEWA ou Tira2 ao PC.
2. As seções **Configurações de Controles Infravermelhos**, **Gerenciar Controles Remotos** orientam como utilizar o controle remoto infravermelho universal para seguir outros controles e armazenar os sinais IV necessários (as seções **Configurações de Controles Infravermelhos** e **Gerenciar Dispositivo**^[325] também orientam como programar o GEWA).
3. Na **Exibição de Edição**, crie conjuntos de páginas com os botões específicos de que o usuário necessita.
4. Finalmente, use a Guia de Recursos **Infravermelhos** na caixa de diálogo **Editar Ações do Botão** para incluir um sinal IV em um botão do Communicator.

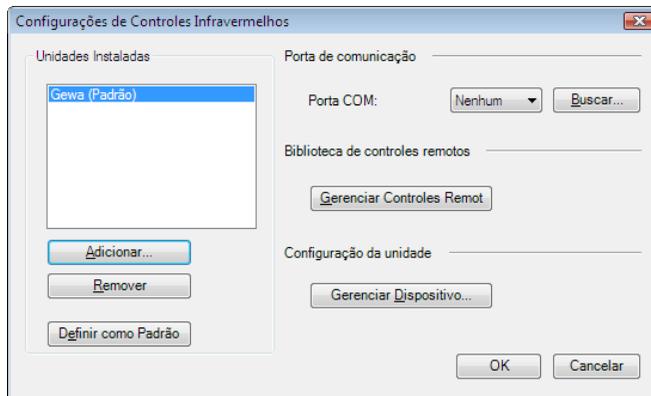
Quando o usuário executa o conjunto de páginas com recursos do controle remoto, pressiona um botão na tela do PC. O Communicator envia informações ao controle remoto universal conectado ao PC, e este emite o sinal correto direcionado para um dos dispositivos controlados por raios infravermelhos do usuário.

Etapa 1: Conecte o controle IV universal

1. Siga a documentação do controle para conectá-lo ao PC. Em seguida, abra a caixa de diálogo **Configurações de Controles Infravermelhos** de uma das duas maneiras a seguir:

- Selecione **Configurações > Configurações de Controles Infravermelhos**.
- Ou se preferir, selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Assistente de Configuração**. Na linha superior de botões, clique em **4: Edição de Configurações do Usuário**. Clique no botão **Configurar Infravermelho**.

A caixa de diálogo Configurações de Controles Infravermelhos será exibida:



Usada com GEWA ou controle Tira2.

2. Em **Unidades Instaladas**, clique em **Adicionar** e selecione o tipo de unidade instalada.
3. Clique em **OK**.

4. Em **Porta de comunicação**, selecione a porta de conexão no menu suspenso ou clique em **Pesquisar** para que o Communicator encontre a porta.

Teste da conexão GEWA

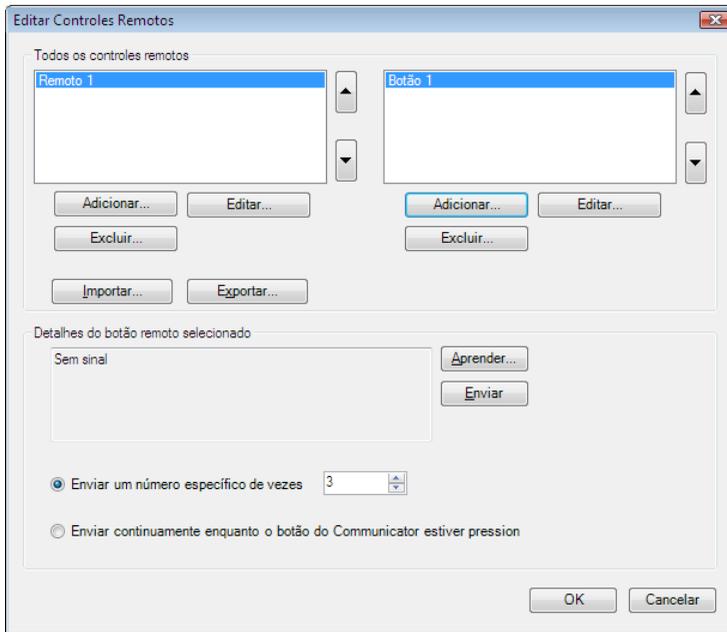
Caso tenha conectado um dispositivo GEWA, clique em **Gerenciar Dispositivo**.

O GEWA está conectado corretamente se não houver mensagens vermelhas de erro na parte superior desta caixa de diálogo. Pule para a Etapa 2.

Teste da Conexão do Tira 2

1. Clique em **Gerenciar Controles Remotos** na caixa de diálogo exibida acima.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



É necessário ensinar algo ao Tira2 para verificar se está conectado de forma correta.

2. Na lista à esquerda, clique em **Adicionar** e em **OK** para adicionar um nome fictício para um controle remoto.
3. Na lista à direita, clique em **Adicionar** e em **OK** para adicionar um nome fictício para um botão.

O botão Aprender está ativado.

4. Clique em **Aprender**.

A conexão entre o Communicator e o Tira2 foi testada.

- Se *não* recebeu uma mensagem de erro, o Tira2 está conectado corretamente.

- Caso *tenha* recebido uma mensagem de erro, verifique a documentação do Tira2 para saber como conectá-lo ao PC.

Etapa 2: Verifique os sinais com a opção Gerenciar Controles Remotos

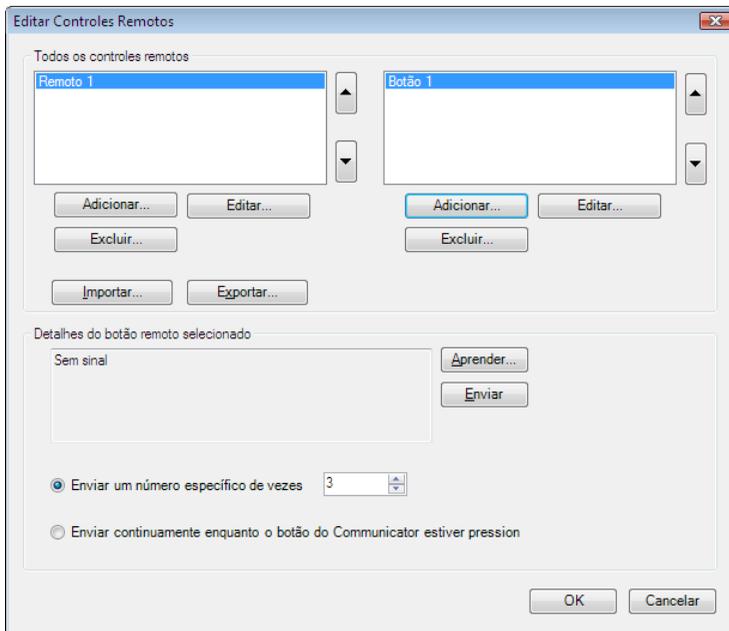
Se possuir um controle infravermelho Tira2 IR, esta etapa é **obrigatória**. O Tira2 não memoriza sinais, desta forma é necessário obtê-los, armazená-los no Communicator e enviá-los *através* do Tira2.

Você **pode** utilizar um controle infravermelho GEWA da mesma maneira, se desejar que o conjunto de páginas do Communicator funcione independente do controle IV conectado ou como este está programado. No entanto, o controle GEWA possui uma memória muito grande com diversos níveis para armazenar sinais. Se possui um GEWA, pule esta etapa se desejar. Consulte a seção **Gerenciar Dispositivo** para visualizar o que está programado no GEWA ou para programá-lo.

Primeiro é necessário alguns locais nomeados para armazenar sinais:

1. Na **caixa de diálogo Configurações de Controles Infravermelhos** exibida acima, clique em **Gerenciar Controles Remotos**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Caixa de diálogo para obter sinais infravermelhos.

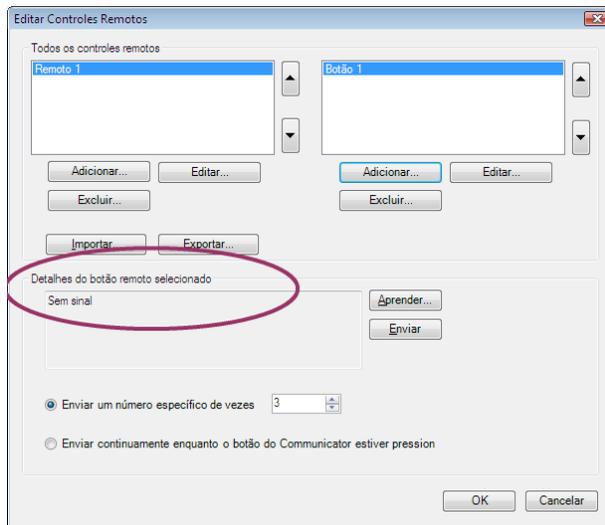
2. Se possuir um arquivo XML com definições de sinais de um controle remoto como o de TV, clique em **Importar**.
3. Na lista à esquerda, adicione um nome para cada controle remoto individual (como o de TV) que deseja substituir pela combinação do Communicator + controle infravermelho universal.
4. Escolha o nome de um controle remoto na lista à esquerda. Na lista à direita, adicione um nome para cada botão do controle remoto que o usuário possa "pressionar".

Quando tiver organizado todas as posições, você está pronto para começar a armazenar sinais:

1. Selecione o nome de um controle remoto na lista à esquerda. Na lista à direita, selecione um botão para o controle remoto.

2. Agora aponte o controle remoto físico para o controle IV universal conectado ao PC.
3. Na caixa de diálogo, clique em Aprender.
4. No controle remoto real, pressione o botão cujo nome foi selecionado.

Se o Tira2 ou GEWA conseguirem capturar o sinal, o mesmo será descrito na área de informações:



Teste do Sinal

1. Clique em Enviar para testar o que ocorre quando envia o sinal de volta. Você deverá visualizar a mesma resposta que se tivesse pressionado o botão relacionado no controle remoto físico. Caso não visualize, tente obter o sinal novamente.
2. Repita as etapas 1-4 acima para o botão seguinte.
3. Quando terminar de obter todos os sinais de um controle, clique em **Exportar** e salve um arquivo com informações - se observar o arquivo, não será mais necessário repetir o trabalho do controle remoto.
4. Repita o procedimento para cada controle.

5. Clique em **OK** quando terminar.

Etapa 3: Crie Seu Conjunto de Páginas

Em seguida, crie as páginas e botões que substituirão os controles remotos físicos do usuário.

Consulte a seção [Como Fazer Seus Próprios Conjuntos de Páginas](#)^[68].

Etapa 4: Botões de ação que simulam botões remotos

Na Exibição de Edição, se selecionar **Botão > Ações do Botão** e observar a guia de recursos **Infravermelho**, verá que existem duas ações que enviam sinais infravermelhos:

Enviar Sinal Infravermelho. Esta ação pode ser adicionada a qualquer botão comum. Veja abaixo.

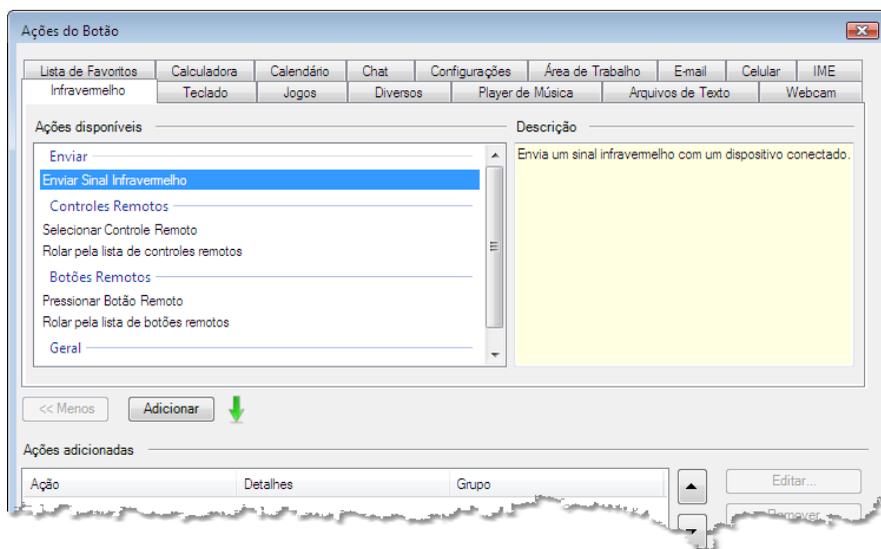
Pressionar Botão Remoto. Esta ação pode ser adicionada somente a um **Botão inteligente** do tipo Item do Botão Remoto. Consulte a seção [Como Fazer Seus Próprios Botões Inteligentes](#)^[148]. Esta operação funciona somente com o GEWA programado e conectado ao PC.

Adição da Ação Enviar Sinal Infravermelho

Você deve estar na Exibição de Edição. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione SHIFT+F5.

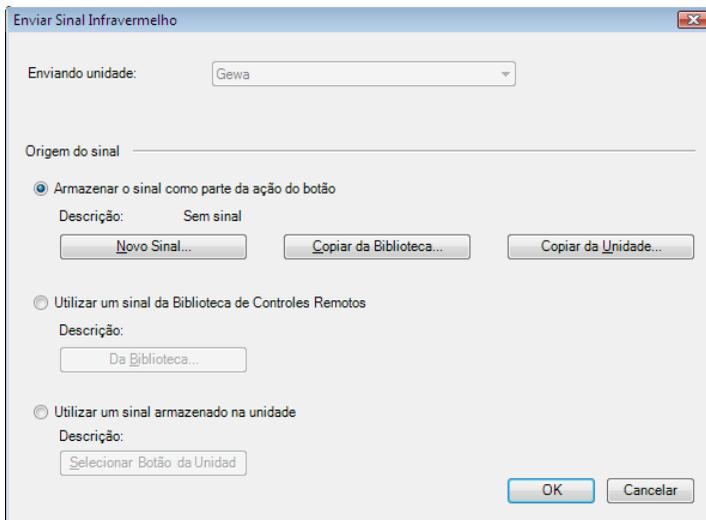
1. Abra um conjunto de páginas com botões que deseja que funcionem como botões de controle remoto.
2. Clique em um botão para selecioná-lo.
3. Selecione **Botão > Ações do Botão**.

A caixa de diálogo Ações do Botão será exibida.



4. Selecione a guia de recursos **Infravermelho**.
5. Selecione a ação **Enviar Sinal Infravermelho**.
6. Clique em **Adicionar**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Esta é a opção recomendada. Caso possua o GEWA, deixe os dois níveis internos livres se utilizar esta opção.

7. Na parte superior, selecione a unidade de envio (GEWA ou Tira2). Sua seleção determinará se serão visualizadas duas ou três opções.
8. Agora escolha a fonte do sinal que será enviado:

Do Chamador de Ação Significa que o botão do Communicator irá armazenar o sinal IV. Recomendamos esta opção na maioria dos casos. Com os sinais armazenados nos botões, copie o conjunto de páginas para outro PC e ainda funcionarão da mesma maneira, desde que o GEWA ou Tira2 estejam conectados (não é necessário ser o mesmo tipo de controle!).

Da Biblioteca de Controles Remotos Esta opção busca um sinal da biblioteca criada na Etapa 2, e funcionará desde que a biblioteca não seja editada ou o conjunto de páginas não seja movido. Se mover o conjunto de páginas para outro PC, lembre-se de exportar a biblioteca para um arquivo XML, copiá-la para o novo PC e importá-la de volta para o Communicator com a caixa de diálogo Gerenciar Controles Remotos.

Pressionar Botão na Unidade Esta seleção está disponível somente com o GEWA conectado.

9. Quando selecionar a origem do sinal, clique no botão subordinado para identificar qual sinal utilizar. Clique em **OK** na caixa de diálogo secundária.
10. Clique em **OK** na caixa de diálogo **Enviar Sinal Infravermelho**.
11. Clique em **OK** na caixa de diálogo **Ações do Botão**.

Administração do GEWA com a Seção Gerenciar Dispositivo

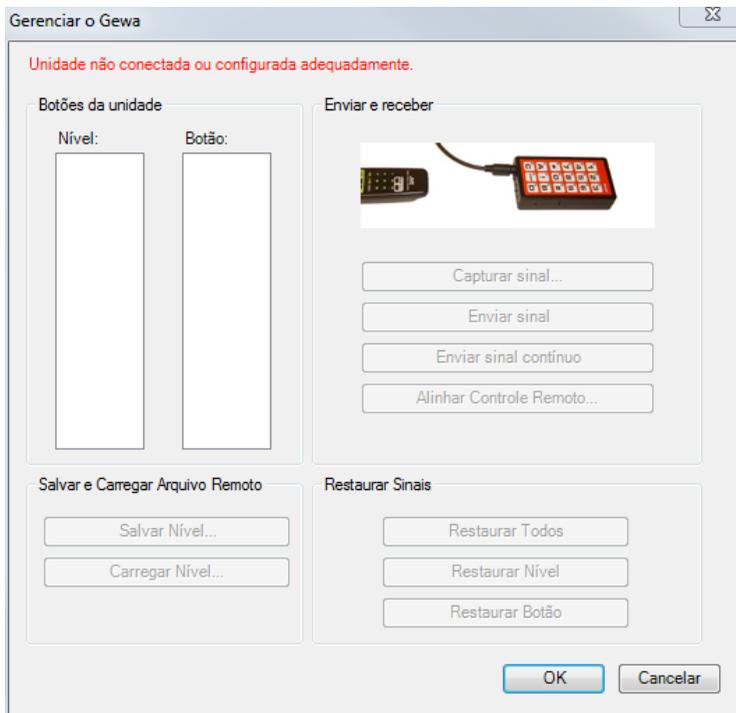
O Controle Infravermelho GEWA possui uma memória em diversos níveis. É possível utilizar o Tobii Communicator Edição **Premium** ou o software fornecido com o GEWA para visualizar o conteúdo da memória e gerenciar níveis e conteúdo dos mesmos.

Observação: Recomenda-se deixar os dois níveis mais altos ou avançados do GEWA **sem programação**. Esta opção permite utilizar o GEWA de forma flexível, como "remetente" de sinais armazenados na Biblioteca de Controles Remotos ou armazenados em um botão do Communicator. Consulte [Configurações de Controles Infravermelhos](#)^[262].

Como Gerenciar o GEWA

1. O GEWA deve estar conectado de forma correta ao PC. Consulte a seção [Configurações do Controle Remoto Infravermelho](#)^[314], Etapa 1.
2. Selecione **Configurações > Configurações de Controles Infravermelhos**.
3. Na caixa de diálogo Configurações de Controles Infravermelhos, clique em **Gerenciar Dispositivo**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Gerenciamento do controle infravermelho universal GEWA.

Botões da Unidade: Na parte superior esquerda desta seção existe uma lista de níveis. Selecione um nível para ver como os botões são definidos. Além disso, o nível e botão selecionados aqui serão programados, restaurados ou salvos com uma das outras seções desta caixa de diálogo.

Enviar e Receber: O botão **Capturar sinal** permite "treinar" o GEWA enviando sinais para o mesmo de outro controle físico remoto como o da TV. Observe que o sinal será salvo em qualquer botão selecionado à esquerda. Quando achar que capturou o sinal, teste-o clicando em **Enviar sinal** ou **Enviar sinal contínuo**.

Restaurar Sinais: Use esta seção com cuidado; a mesma permite apagar os sinais salvos em todo o GEWA de um nível ou botão selecionado.

Salvar e Carregar Arquivo Remoto: Com estes botões é possível salvar um nível programado do GEWA como um arquivo XML no PC. Também é possível carregar um nível salvo no GEWA.

4. Quando terminar de gerenciar o GEWA, clique em **OK**. Clicar em Cancelar somente fecha a caixa de diálogo; as alterações realizadas à programação do GEWA na primeira não são desfeitas.

Configurações de E-mail

A edição Premium do Tobii Communicator 4 contém um cliente de e-mails completo.

- Se o usuário for enviar/receber e-mail via POP3 / SMTP com a ajuda de um conjunto de páginas do Communicator, é necessário configurar o cliente de e-mail.
- Se o usuário utilizar um serviço comum baseado em e-mail como Gmail, este deverá fornecer acesso aos servidores POP3 e SMTP para funcionar com o recurso de E-mail do Communicator.
- Caso ainda não tenha feito isto, selecione um conjunto de páginas de e-mail para o usuário - consulte [Seleção de Conjuntos de Páginas para Uso](#)^[44].

Inserção das Configurações de E-mail

1. Caso tenha criado mais de um usuário do Communicator, verifique se o usuário para quem deseja configurar o e-mail é o atual. Consulte a seção [Perfis do Usuário](#)^[340].
2. Selecione **Configurações > Configurações de E-mail**.
3. Verifique as configurações em cada guia conforme descrito abaixo.
4. Clique em **OK** para salvar as configurações.

Guia Conta

As informações que devem ser preenchidas na primeira guia, Conta, geralmente são fornecidas pelo Provedor de Internet.



Configurações do E-Mail

Conta Recepção Entrega Avançado

Informações do usuário

Nome:

Endereço de e-mail:

Informações do servidor

Servidor de recebimento de e-mails (POP3):

Servidor de envio de e-mails (SMTP):

Dados de login

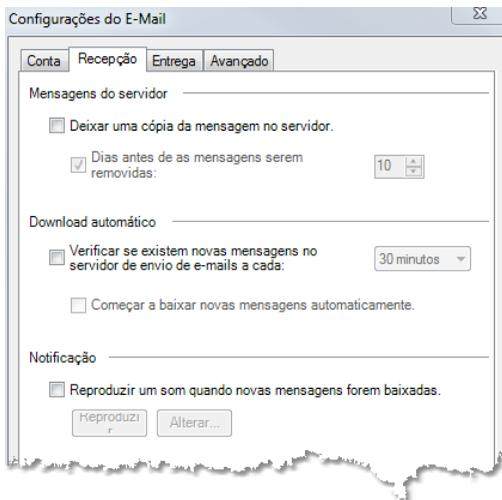
Nome de usuário (POP3):

Senha (POP3):

As informações necessárias são originadas do ISP do usuário.

Guia Recepção

Esta guia informa o que ocorre quando o usuário recebe e-mails.



Configurações do E-Mail

Conta Recepção Entrega Avançado

Mensagens do servidor

Deixar uma cópia da mensagem no servidor.

Dias antes de as mensagens serem removidas: 10

Download automático

Verificar se existem novas mensagens no servidor de envio de e-mails a cada: 30 minutos

Começar a baixar novas mensagens automaticamente.

Notificação

Reproduzir um som quando novas mensagens forem baixadas.

Reproduzi Alterar...

Considere o quanto o usuário consegue lidar com interrupções.

Selecionar **Deixe uma cópia da mensagem no servidor** poderá fazer com que o espaço de armazenamento dedicado à conta do usuário se esgote, e desta forma as cópias não devem ser armazenadas por muito tempo. Entretanto, deixar uma cópia no servidor por alguns dias significa que se o usuário acidentalmente exclui ou perde um e-mail importante, é possível recuperá-lo.

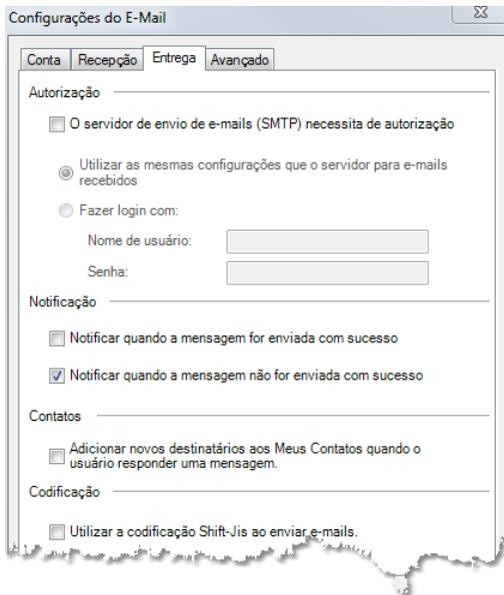
Se deixar a opção **Verificar se existem novas mensagens no servidor de envio de e-mail desmarcada**, o usuário terá de apertar um botão para verificar e fazer download de novos e-mails. Se o usuário esquecer de pressionar o botão, os e-mails não chegarão.

Contudo, a ação que se tornou automática quando **selecionou a opção Verificar se existem novas mensagens no servidor de envio de e-mail** necessita de conexão com a Internet. Se o computador possui conexão sempre aberta (banda larga) o período de verificação pode ser frequente – poucos minutos. Do contrário, se o computador utiliza um modem para acessar a Internet, cada acesso poderá interromper o usuário. Considere em configurar muitos minutos ou algumas horas para a verificação automática de mensagens.

Reproduzir um som quando novas mensagens forem baixadas. Selecione esta opção se o computador possui conexão com a Internet sempre aberta, e se selecionou a opção de verificação de mensagens.

Guia Entrega

Esta guia descreve o que ocorre com os e-mails enviados.



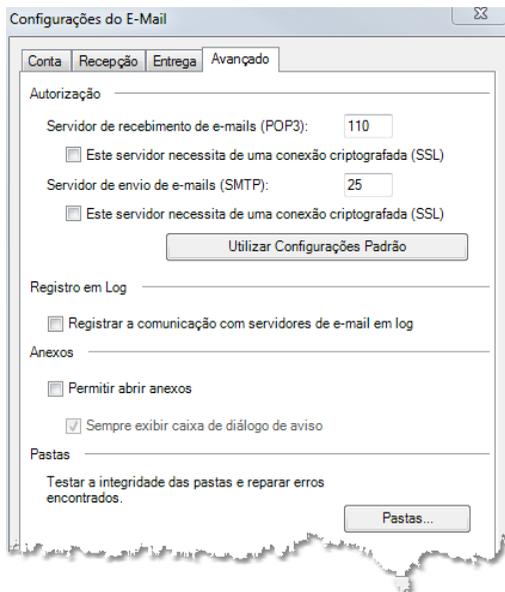
Guia Entrega para configurações de e-mail.

As **Informações de autorização** devem ser fornecidas pelo Provedor de Internet.

Notificação: Considere se o usuário receberá cada notificação como apoio ou interrupção.

Contatos: É necessário marcar esta opção para evitar o esforço do usuário de inserir endereços. Geralmente é muito mais fácil excluir muitos endereços indesejados que inserir um único endereço desejado.

Guia Avançado



Mais configurações de e-mail.

Autorização: Novamente, estas informações devem ser fornecidas pelo Provedor de Internet.

Registrar comunicação: Deixe desmarcado, exceto se souber como acessar e interpretar os logs, o que está fora da abrangência desta documentação.

Anexos: O usuário consegue julgar a segurança dos anexos, ou o computador está bem protegido com softwares antispam, antivírus ou (se necessário) de proteção para crianças? Em caso afirmativo, marque Permitir abrir anexos.

Pastas: Use o botão de pastas para esvaziar pastas de e-mail cheias ou tentar recuperar pastas que não estão funcionando.

Consulte também

Propriedades de e-mail no final no final do assunto [E-mail](#)^[207] em *Uso de conjuntos de páginas predefinidos*.

Configurações do Player de Música

Se o usuário utiliza um dos conjuntos de páginas do Player de Música na edição **Premium**, utilize as Configurações do Player de Música para definir quais pastas do computador contêm a biblioteca de música.

Há duas formas de abrir as Configurações do Player de Música:

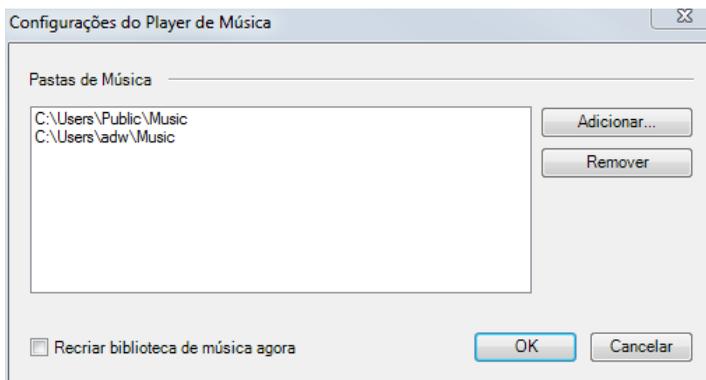
- Selecione **Configurações > Configurações do Player de Música**.
- Selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Assistente de Configuração**. Na linha superior de botões, clique em **4: Ajustar Configurações do Usuário**. Clique no botão **Configurar Player de Música**.

Configuração do Player de Música

Em Configurações do Player de Música, clique em **Adicionar** para selecionar uma pasta onde os arquivos de música estão localizados.

Selecione um caminho e pasta na lista e clique em **Remover** para indicar que a pasta não deve ser utilizada para criar a Biblioteca de Música.

Observação! Você *não* precisa recriar a biblioteca quando adicionar ou remover uma pasta. O Tobii Communicator procura automaticamente novas músicas ou pastas nas pastas de músicas selecionadas.



Adicione quantas pastas desejar na Biblioteca de Música.

Marque **Recriar biblioteca de música agora** se editou as tags (informações de álbum, artista e músicas, por exemplo) para sua biblioteca de música com um programa de edição externo. Recriar atualizará todas as tags, não somente a música.

Configurações do Telefone Celular

A edição **Premium** do Tobii Communicator 4 é compatível com:

- Mensagens de texto (SMS) no telefone celular.
- Chamadas do telefone realizadas com um headset conectado ao cartão de telefone celular PCMCIA inserido no PC (lembre-se de preencher o formulário Telefonia na caixa de diálogo de Configurações; vide abaixo).

Quais telefones?

Para obter a lista atualizada de telefones e cartões PCMCIA compatíveis, consulte www.viking-software.com/products/04/mobiles.php.

Seleção de Conjuntos de Páginas

Caso ainda não tenha realizado esta operação, selecione ou crie um conjunto de páginas para o usuário que utilize o recurso de mensagens de texto ou chamadas telefônicas.

Inserir Configurações do Telefone Celular

1. Para qual usuário deseja fazer configurações? Caso já tenha criado mais de um usuário do Communicator, verifique se o usuário correto está conectado. Caso seja necessário, consulte [Alteração do usuário](#)^[342] em Perfis do Usuário.
2. Selecione **Configurações > Configurações do Telefone Celular**.

Também é possível acessar estas configurações como segue: Selecione **Arquivo > Executar Conjuntos de Páginas Especiais > Assistente de Configuração**. Na linha superior de botões do Assistente de Configuração, clique no botão **4: Edição de Configurações do Usuário**. Clique no botão **Configurar Telefone Celular**.

3. Verifique e defina as configurações em cada guia conforme descrito abaixo.



A guia Geral é sempre necessária.

4. Clique em **OK** para salvar as configurações.

Guia Geral: Conexão do Telefone

Utilize esta guia para estabelecer se o Communicator pode "ver" o telefone celular conectado.

Selecione Automaticamente:

Siga as instruções do Celular para conectá-lo ao PC.

Em seguida, inicie o Communicator e pressione o botão para que o programa localize o telefone ou cartão de telefone.

A conexão pode ser por Bluetooth ou USB, PC card, etc., desde que seja representada para o PC como uma porta COM - física ou virtual. Se o Communicator não "ver" o telefone apesar de o PC detectá-lo, consulte a documentação do telefone para saber como definir uma porta COM virtual.

Mensagens Enviadas e Recebidas

Preencha estes dois formulários se o usuário utilizará mensagens de texto (SMS) no telefone ou cartão de telefone.

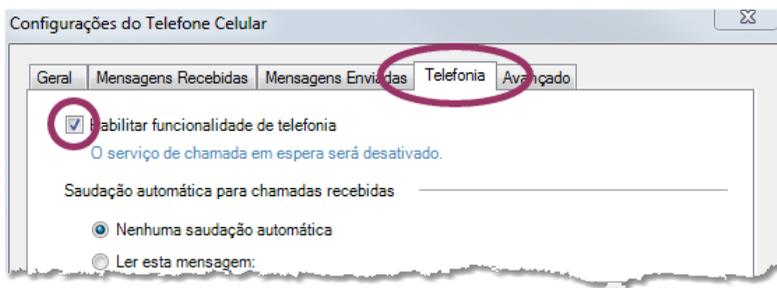
Tenha em consideração as habilidades do usuário ao responder a perguntas sobre como as mensagens devem ser excluídas ou se o usuário deve ser notificado. O usuário consegue excluir as mensagens sozinho? A notificação de mensagens enviadas perturba o usuário ao invés de ajudá-lo?

Se o telefone celular é um PC card, é necessário selecionar para que o programa mantenha a memória do telefone vazia.

Telefonia (Chamadas do Telefone Celular)

É necessário preencher este formulário se o usuário possui um cartão de telefone sem fio com um headset conectado ao PC.

1. Marque a caixa: Habilitar funcionalidade de telefonia.



O Communicator desativa a chamada em espera quando o cartão do telefone é utilizado para fazer chamadas de voz.

2. Preencha o restante do formulário com as preferências do usuário.
3. Clique em OK.

Avançado

A guia Avançado permite registrar ações do telefone, se necessário problemas técnicos ou uso incorreto.

Configurações do Chat

A edição Premium do Tobii Communicator 4 é compatível com o Chat.

Consulte também [Chat \(Mensagens Instantâneas\)](#)^[212] para obter os requisitos completos e saber como usar o Chat.

Para que os conjuntos de páginas de Chat funcionem, as informações sobre a conta de chat preexistente **devem** ser inseridas na caixa de diálogo de Configurações do Chat, na guia Conta.

Para encontrar esta caixa de diálogo no Tobii Communicator, selecione **Configurações > Configurações do Chat**.

A caixa de diálogo 'Configurações do Chat' possui três guias: 'Conta', 'Contatos' e 'Notificações'. A guia 'Conta' está selecionada. O formulário contém os seguintes elementos:

- Rede: menu suspenso com 'MSN' selecionado.
- ID do Usuário: campo de texto.
- Senha do usuário: campo de texto.
- Fazer login automaticamente.
- Status de Conexão: campo de texto.
- Ícone de usuário: uma imagem de um avatar com o texto 'Offline' abaixo.
- Botões 'Login' e 'Logoff'.
- Botões 'OK' e 'Cancelar' na base da caixa.

Selecione uma rede de Chat (MSN, ICQ ou AIM/AOL) e insira o login do usuário nas informações da rede.

Se o usuário ainda não possuir uma conta, primeiro acesse www.aim.com, www.msn.com ou www.icq.com e crie a conta. Observe que as configurações de proteção de privacidade realizadas no site comercial onde criou a conta afetarão quem pode entrar em contato com o usuário.

Se o usuário não desejar login automático, observe que esta caixa de diálogo pode ser usada para fazer login e logoff com facilidade da rede de chat, sem fazer parte de um conjunto de páginas de chat.

Contatos

A guia de Contatos enumera os contatos somente do Chat, não do e-mail ou telefone. É necessário conhecer o nome que aparece na tela do contato de chat para adicionar a pessoa nesta guia.

Notificações

A guia de Notificações permite controlar quanto o Chat interrompe o usuário.

Configurações do Calendário

A edição Premium do Tobii Communicator 4 inclui o recurso de Calendário.

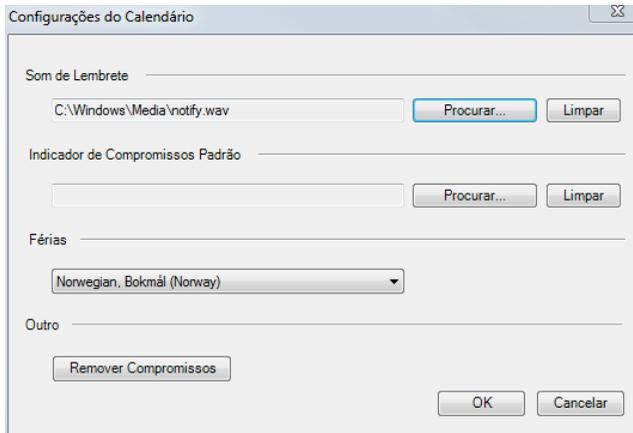
Para obter informações sobre como encontrar e utilizar conjuntos de páginas de Calendário, consulte [Calendário](#)^[215] em Uso de Conjuntos de Páginas Predefinidos.

A caixa de diálogo do Calendário controla o som do lembrete de compromissos, o símbolo usado para indicar um compromisso e os feriados nacionais marcados no calendário.

Como Alterar as Configurações do Calendário

1. Para qual usuário deseja fazer configurações? Caso já tenha criado mais de um usuário do Communicator, verifique se o usuário correto está conectado. Caso seja necessário, consulte [Alteração do usuário](#)^[342] em Perfis do Usuário.
2. Selecione **Configurações > Configurações do Calendário**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



A caixa de diálogo de configurações do Calendário determina quais feriados nacionais são exibidos.

3. Selecione um arquivo de som para que o Tobii Communicator reproduza quando o horário do compromisso chegar.
4. Se desejar, selecione seu próprio gráfico para indicar compromissos em determinada data. Se deixar este campo em branco, o Communicator irá usar um asterisco (*) para indicar o compromisso na data.
5. Se desejar que os feriados públicos sejam marcados em vermelho no calendário, selecione o conjunto de feriados nacionais a serem aplicados.
6. Se desejar remover todos os compromissos, clique em Remover Compromissos.
7. Clique em **OK**.

Consulte também

Controle de [Propriedades do Calendário](#)^[216] realçadas no calendário.

Capítulo



Gerenciamento de Diversos Usuários ou PCs

Perfis do Usuário

Uma única instalação do Tobii Communicator é comumente usada por um ou mais terapeutas e um ou mais usuários. Ou então, pode ser necessário que a sua instalação emule a de um usuário de maneira que seja possível testar o funcionamento de um grupo de página a um usuário específico.

O Tobii Communicator permite a sua definição de quantos usuários são necessários para a mesma instalação (um PC com o Communicator).

Cada usuário pode ter suas próprias configurações: Por exemplo, o terapeuta pode entrar dados com o mouse, enquanto o usuário, no mesmo PC, utiliza a varredura e um acionador.

Cada usuário consegue acessar seus próprios grupos de páginas, sua própria conta de e-mail e assim por diante.

Se houver apenas um usuário, seu nome é *Convidado*

Caso não seja necessário separar os usuários do Tobii Communicator, é possível continuar a usar o sistema com um único perfil de usuário.

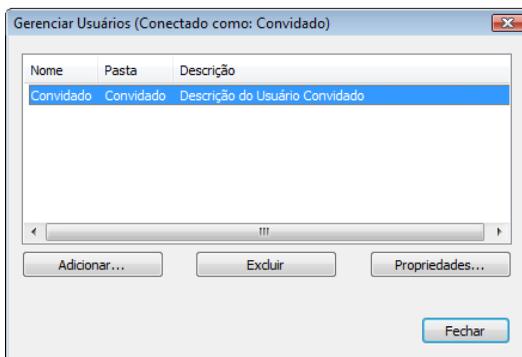
Esse perfil de usuário é criado automaticamente ao instalar o Communicator, e recebe o nome de **Convidado**.

A não ser que se criem usuários adicionais, o Tobii Communicator sugerirá o armazenamento de todos os materiais criados pelo usuário, como conjuntos de páginas e Meus Sons Gravados, em Meus Documentos/Tobii Communicator/Convidado.

Como Criar um Novo Usuário

1. Se não visualizar o a barra de menus, pressione **F10**.
2. Para criar um usuário adicional. selecione **Configurações > Usuários > Gerenciar Usuários**.

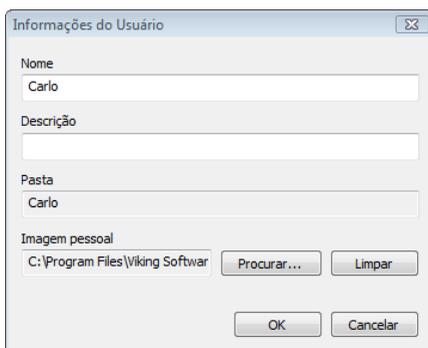
A seguinte caixa de diálogo será exibida:



O usuário Convidado sempre se faz presente.

3. Clique em **Adicionar**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Descreva cada usuário.

4. Digite um nome e a descrição do usuário.
5. Caso você tenha uma foto do usuário, ou algum símbolo que o represente, clique em **Procurar**.

A caixa de diálogo padrão Abrir do Windows é exibida.

6. Localize e escolha o arquivo de imagem ou símbolo.
7. Na caixa de diálogo Abrir, clique em **Abrir**.

8. Na caixa de diálogo Informações do Usuário, clique em **OK**.

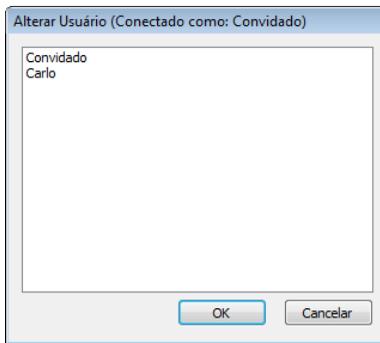
O Communicator cria uma pasta para este usuário e uma subpasta para os seus conjuntos de páginas: Meus Documentos/Tobii Communicator/Johnny/Meus Conjuntos de Páginas.

Alteração do Usuário Atual

1. Selecione **Configurações > Usuários > Alterar Usuário**.

Ou se preferir, selecione **Arquivo > Executar Conjunto de Páginas Especial > Alterar Usuário**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Escolha um novo usuário e clique em OK.

2. Clique no nome do usuário para o qual deseja alterar.
3. Clique em **OK**.

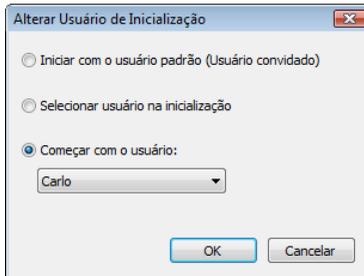
Como Configurar um Usuário de Inicialização

Suponha que o terapeuta LAR e o usuário Johnny usam o Communicator no mesmo PC da escola. Johnny é um usuário do acionador, e é mais difícil para ele compreender e dar comandos ao programa.

LAR configura Johnny como o usuário de inicialização, assim, sempre que se iniciar o Communicator, é executada a Página Inicial de Johnny e seus métodos de entrada entram em efeito.

1. Se não visualizar a barra de menus, pressione **F10**.
2. Selecione **Configurações > Usuários > Alterar Usuário de Inicialização**.

A seguinte caixa de diálogo será exibida:



Se tiver vários usuários, a opção do meio pode ser a melhor.

3. Para configurar um usuário específico como de Inicialização, clique em **Iniciar com este usuário**.
4. Escolha o nome do usuário na lista suspensa.
5. Clique em **OK**.

Também é possível escolher um usuário a cada inicialização, o que pode funcionar nos casos em que diversos usuários acessam o mesmo computador.

Uso de Dois PCs: Exportação e Importação

Na versão 4.2 adicionamos o recurso simples e poderoso Exportar/Importar solicitado pelos clientes.

Agora é *muito fácil* mover um usuário de um PC para outro ou criar conjuntos de páginas e configurações no PC, e transferi-los para a máquina do usuário.

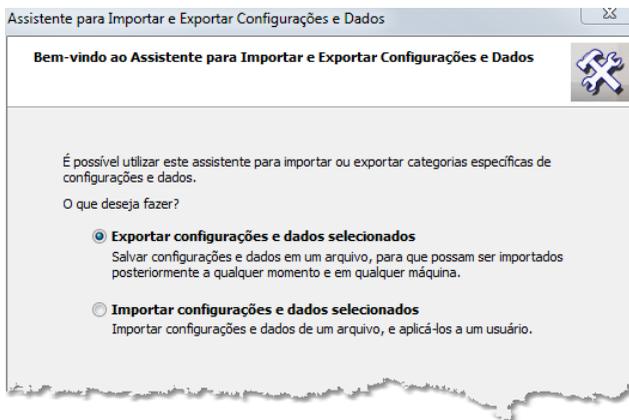
As configurações e dados (conjuntos de páginas, contatos e outros) são exportados e importados de um **arquivo morto**. O nome de arquivo morto possui o tipo **.vse**.

Exportar: Cópia as Informações do Usuário para um Arquivo Morto

Para copiar os conjuntos de páginas do usuário para outro PC, ou para outro usuário do mesmo PC, proceda da seguinte maneira:

1. Para qual usuário deseja criar um arquivo morto? Caso já tenha criado mais de um usuário do Communicator, verifique se o usuário correto está conectado. Caso seja necessário, consulte [Alteração do usuário](#)^[342] em Perfis do Usuário.
2. Selecione **Arquivo > Importar e Exportar Configurações e Dados**.

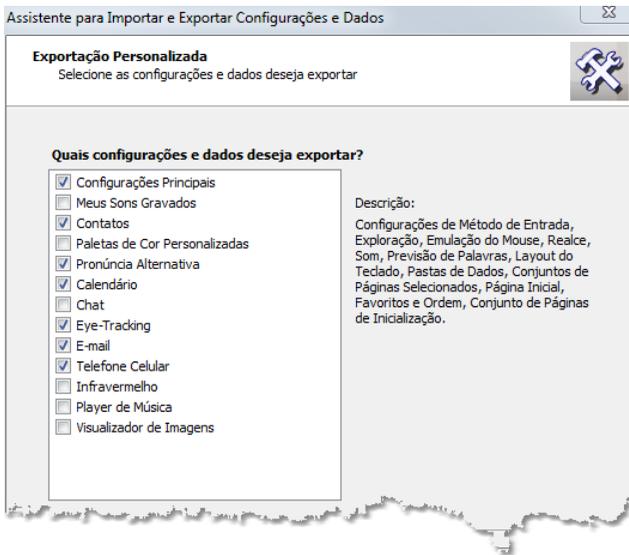
O assistente de importação/exportação é aberto a seguinte caixa de diálogo é exibida:



Selecione Exportar.

3. Selecione **Exportar** e clique em **Avançar**.
4. Na etapa seguinte do assistente, será solicitado selecionar um tipo de exportação. Se não tiver certeza, selecione **Exportação personalizada** e clique em **Avançar**.

Na caixa de diálogo de seleção da Exportação personalizada, todas as informações que podem ser exportadas são exibidas. Quando clicar em uma linha da lista, obterá mais detalhes do lado direito.



Esta etapa será exibida se selecionar Exportação personalizada, com mais informações sobre cada opção.

Clique nas caixas de seleção para indicar o que deseja incluir. Quando terminar, clique em **Avançar**.

5. Na etapa seguinte, digite um nome para o arquivo morto e selecione uma pasta para incluí-lo, ou aceite a pasta sugerida pelo sistema (é necessário conhecer este local para copiar o arquivo ou importá-lo).



Nomeie o arquivo morto e escolha a pasta para armazená-lo.

6. Clique em **Avançar**.

O status e mensagens de progresso são exibidos. Quando o arquivamento for concluído, será exibida uma mensagem.

7. Clique em **Concluir**.

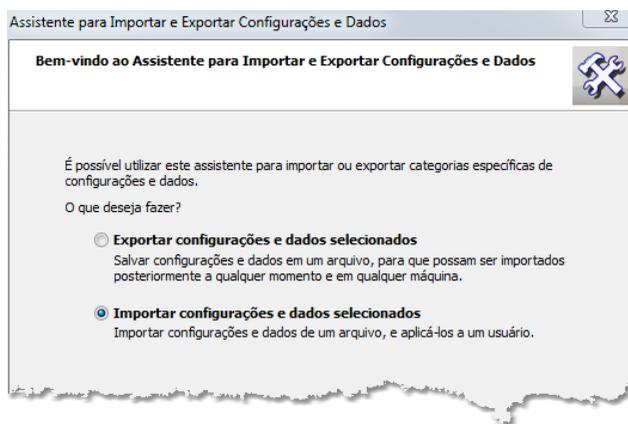
Importação de Configurações e Dados de um Arquivo Morto

Quando tiver armazenado conjuntos de páginas e/ou configurações em um arquivo morto, é possível:

- Copiar o arquivo para um disco removível ou enviá-lo como anexo de e-mail para movê-lo para outro PC.
- Importar as configurações e dados do Arquivo Morto para outro usuário, neste PC ou outro com o Tobii Communicator instalado.

1. Selecione **Arquivo > Importar e Exportar Configurações e Dados**.

O assistente de importação/exportação é aberto e a seguinte caixa de diálogo é exibida:



Primeira etapa do assistente de importação/exportação.

3. Selecione **Importar** e clique em **Avançar**.

O Tobii Communicator tenta exibir os arquivos mortos (tipo .vse) no computador.

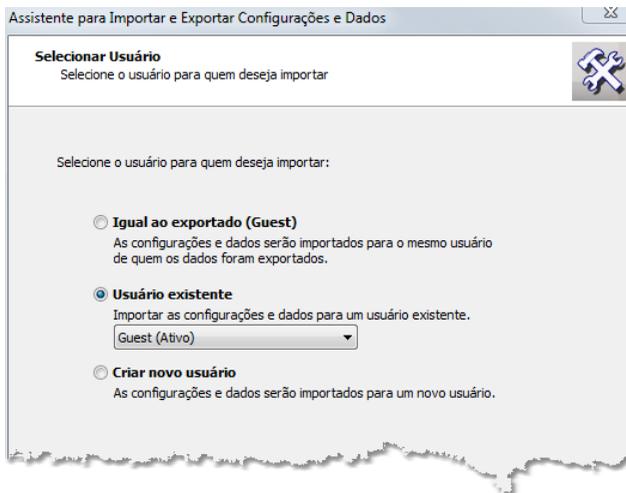
Pode ser necessário utilizar a árvore de pastas à esquerda para localizar a pasta onde armazenou ou copiou o arquivo morto:



Selecione a pasta e o arquivo morto para importar.

4. Selecione a pasta onde o arquivo está localizado. Escolha o arquivo morto para importar. Clique em **Avançar**.

A etapa de seleção do usuário será exibida.



O Tobii Communicator exibe todos os usuários do PC.

5. Escolha um usuário existente ou crie um novo usuário do Communicator neste PC. Para obter mais informações sobre usuários diferentes, consulte a seção [Perfis do Usuário](#)^[340].

6. Clique em **Avançar**.

As mensagens de progresso são exibidas. Quando a importação for concluída, será exibida uma mensagem de confirmação.

7. Clique em **Concluir**.

Exigências para Licença

A licença do Communicator destina-se a um usuário: o indivíduo que precisa executar os conjuntos de páginas.

O terapeuta pode utilizar a licença de usuário.

Cópia de avaliação

É possível obter uma cópia de avaliação do Tobii Communicator 4 sem custo. Qualquer um pode utilizar uma cópia de avaliação dentro do limite de tempo.

Terapeutas e Assistentes Pessoais

Os terapeutas e assistentes pessoais podem utilizar uma cópia de avaliação no PC sem limite de tempo, desde que com a finalidade de auxiliar usuários que possuem uma cópia licenciada do programa.

Desativação

Se necessita utilizar uma licença em dois PCs diferentes, instale em ambos, mesmo se somente uma instalação possa ser ativada por vez. Insira o comando **Ajuda > Desativar** para desativar uma instalação antes de ativar a outra com a chave do produto.

Repita este procedimento quantas vezes achar necessário.

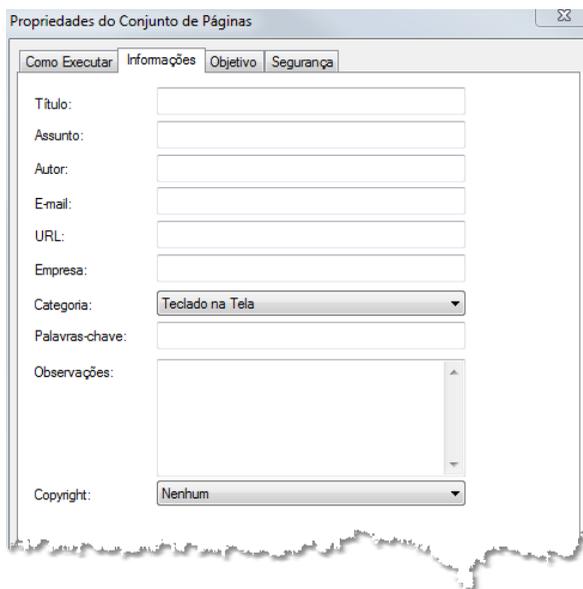
Informações e Segurança do Conjunto de Páginas

A caixa de diálogo de Propriedades possui três guias. As guias Informações e Objetivo contêm campos que podem ser utilizados para se identificar, fornecer informações de contato e explicar a exibição.

Quando tiver criado uma exibição bem desenhada e funcional, é possível compartilhá-la com outras pessoas ou vender seu trabalho.

Contudo, quando outras pessoas usarem sua criação, você não estará por perto para explicá-la.

Adicione informações de descrição aos seus arquivos com o comando **Arquivo > Propriedades do Conjunto de Páginas**. Utilize a **guia Informações** e a **guia Objetivo** para enviar documentação "integrada" e informações de contato em seu conjunto de páginas:



Propriedades do Conjunto de Páginas

Como Executar | **Informações** | Objetivo | Segurança

Título:

Assunto:

Autor:

E-mail:

URL:

Empresa:

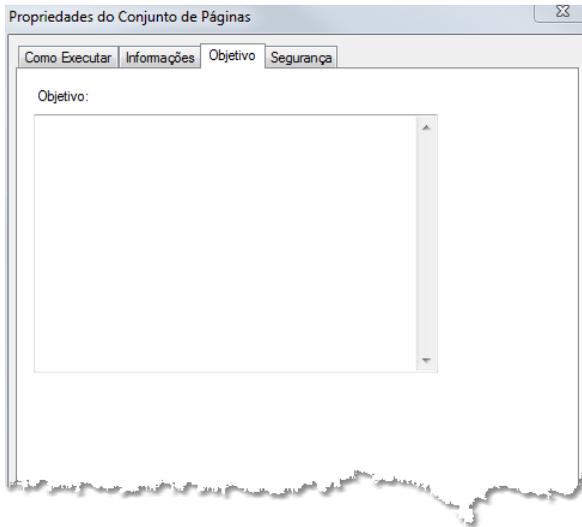
Categoria:

Palavras-chave:

Observações:

Copyright:

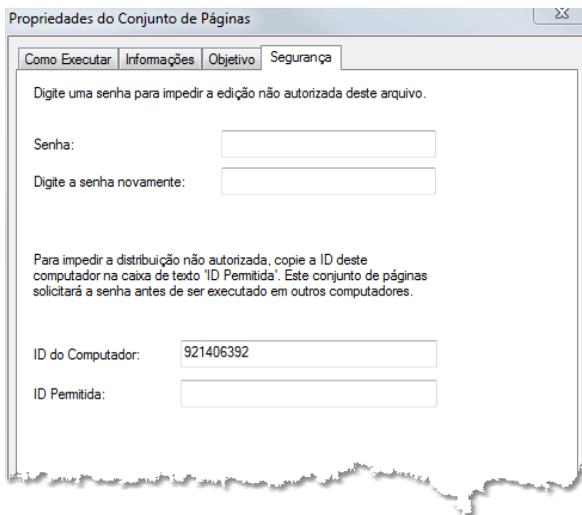
É recomendável preencher a guia se pretende distribuir o conjunto de páginas.



A guia Objetivo possui bastante espaço para detalhes.

A quarta guia é a de Segurança.

Utilize esta **guia** para proteger contra alterações acidentais ou não autorizadas à sua exibição. Também é possível proteger o arquivo contra a distribuição não autorizada.



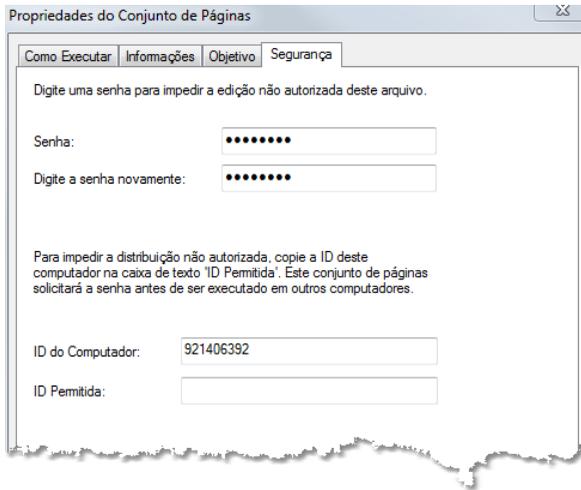
A guia Segurança permite controlar quem pode utilizar o conjunto de páginas.

Prevenção Contra a Edição Não Autorizada

Se você proteger o conjunto de páginas com senha, você (ou qualquer pessoa) que tentar editar o arquivo deverá inserir a senha. A exibição ainda poderá ser utilizada na Exibição de Execução sem inserir senha.

Para proteger o conjunto de páginas com senha:

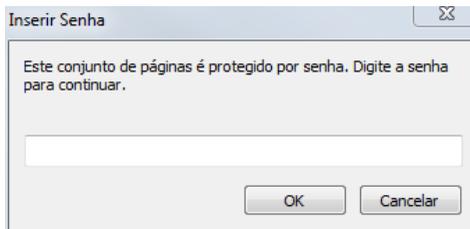
1. Você deve estar na **Exibição de Edição**. Caso não saiba em qual modo de exibição está, pressione **SHIFT+F5**.
2. Selecione **Arquivo > Propriedades do Conjunto de Páginas**.
3. Vá para a **guia de Segurança**.
4. Digite a mesma senha duas vezes:



Criação da senha no conjunto de páginas.

5. Clique em **OK**.

Qualquer pessoa que tentar abrir o conjunto de páginas na Exibição de Edição irá visualizar esta caixa de diálogo.



Proteção com senha para edição.

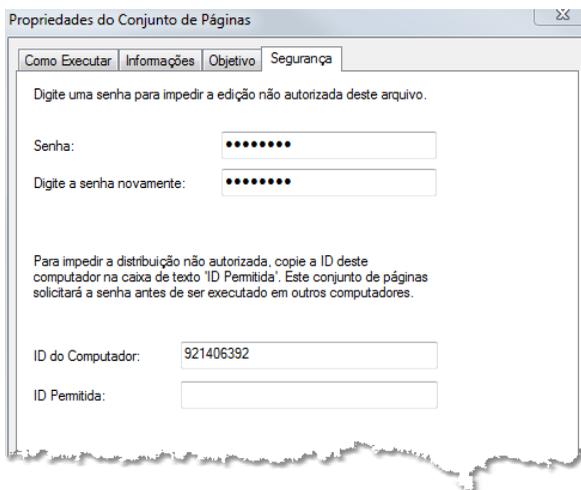
Prevenção Contra Cópias Não Autorizadas

A senha também possui papel de prevenir contra a distribuição não autorizada.

1. Proteja o conjunto de páginas com senha, inserida duas vezes, conforme descrito acima.

O campo **ID do Computador** sempre mostra a ID do computador em que você está trabalhando.

2. **Realce a ID** no campo cinza e pressione **CTRL+C** para copiá-la.



Adicione a ID do computador para impedir que cópias não autorizadas sejam executadas em outros computadores.

3. Posicione o cursor no campo **ID Permitida** e pressione **CTRL+V** para colar a ID.
4. Clique em **OK**.

Agora o conjunto de páginas irá funcionar na exibição de execução neste computador sem solicitar senha. Para trabalhar com o conjunto de páginas na Exibição de Edição, é necessário fornecer a senha.

Se o arquivo for copiado para outro computador sem seu conhecimento ou assistência, o campo ID do Computador será alterado para se adequar ao computador com a falsificação.

Contudo, o valor no campo ID Permitida não será alterado. Já que os dois campos são preenchidos mas não correspondem, a senha *também* será solicitada antes que o conjunto de páginas funcione na Exibição de Execução. Da mesma forma, somente alguém que sabe a senha poderá alterar a guia Segurança e remover a proteção.

Capítulo

XI

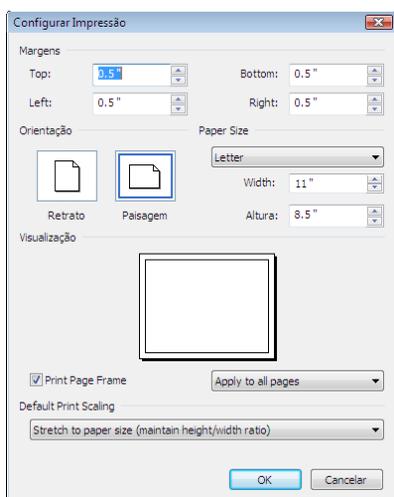
Impressão

Configuração de Impressão

Nesta caixa de diálogo, é possível ajustar as configurações de impressão da página.

Impressão das Páginas

A caixa de diálogo de Configuração de Impressão está localizada em **Arquivo > Configurar Impressão**. Nesta caixa de diálogo, ajuste as margens e orientação da página, bem como o tamanho e o dimensionamento do papel. O dimensionamento é aplicado quando desejar imprimir em um tamanho de página diferente do definido na caixa de diálogo **Configuração de Impressão**.



Caixa de diálogo Configurar Impressão.

Também é possível alterar o dimensionamento na caixa de diálogo Imprimir em **Arquivo > Imprimir**, contudo esta configuração está disponível somente para a sessão de impressão atual.

Os modelos de dispositivo imprimirão no tamanho adequado ao dispositivo escolhido e serão alinhados acima e à esquerda na página. Após imprimir, é possível recortar a página para adequar-se ao dispositivo caso seja necessário.

Índice

- A -

- Abrir um Conjunto de Páginas 100
- Acionador, configurações 232
- Acionador, cursor de varredura 231
- Acionador, entrada do usuário 53
- Acionador, sinais sonoros ao usar 270
- Ações ao entrar/sair de uma página 143
- Ações da página 143
- Ações de Conjuntos de Páginas 144
- Ações do botão 140
- Ações, copiar 158
- Adicionar biblioteca de imagens 254
- Adicionar sons 264
- Ajuda > Verificar Atualizações 19
- Ajustar à Grade 119
- Ajustar tamanho dos botões 119
- Alinhamento de botões 119
- Alinhamento de texto 85
- Alinhamento de texto no botão 85
- Alterar exibições 25
- Altere um botão na Exibição de Edição 38
- Altere um botão no Ex. de Execução 34
- Alternar, uso no Windows 235
- Alto-falante, utilizar um 270
- Aparência da carta 85
- Aparência do cursor 296
- Aparência do cursor de varredura 231, 296
- Aparência do texto 85
- Aparência, copiar 109, 158
- Aplicar Grade 72
- AppScan 235
- Área de Transferência 80
- Área de transferência do Windows 80
- Armazenar seu trabalho 71
- Arquivo > Abrir 100
- Arquivo > Ações do Conjunto de Páginas 144
- Arquivo > Importar 167
- Arquivo > Novo 68
- Arquivo > Salvar 71
- Arquivo > Salvar Como 164
- Arquivo > Utilizado recentemente 100
- Arquivos AVI 93
- Arquivos do Boardmaker 167
- Arquivos do SD Pro 167
- Arquivos MPE 93
- Arquivos MPEG 93
- Arquivos MPG 93
- Assistente de Configuração 42
- Assistente de Edição de Botões 34, 38
- Assistente, conversão do Boardmaker 167
- Assistente, Edição de Botões 34
- Ativar a fala sintetizada 263
- Atualizar Communicator 19

- B -

- Barra de ferram. de navegação, Ex. de Execução 26
- Barra de Ferramentas de Aparência 108
- Barra de Ferramentas de Edição de Botões 26
- Barra de ferramentas padrão 63
- Barra de ferramentas padrão, Ex. de Execução 26
- Barra de Ferramentas, Aparência 85
- Barra de Ferramentas, Fonte 85
- Barras de ferram. de emulação do mouse 239
- Barras de ferramentas 63
- Barras de Ferramentas Grandes 26
- Biblioteca de imagens 254
- Biblioteca de imagens, ver conteúdo 259

- Biblioteca de música 332
- Biblioteca de sons 264
- Biblioteca, imagem 254
- Biblioteca, música 332
- Biblioteca, sons 264
- Borda, remover 108
- Botão > Ações do Botão 140
- Botão > Atribuir Pressionamento de Tecla 95
- Botão > Link 103
- Botão > Não selecionável 122
- Botão > Oculto 122
- Botão > Propriedades do Texto 85
- Botão > Som 90
- Botão > Tipo de Botão Inteligente 148
- Botão > Vídeo 93
- Botão cursor 296
- Botão Inteligente 145, 148
- Botão Inteligente, criar 148
- Botão invisível 122
- Botão não selecionável 122
- Botões automáticos 72
- Botões de ação 140
- Botões inteligentes, o que são 145
- Botões invisíveis 122
- Comandos ao entrar/sair de uma página 143
- Comandos de botões 140
- Comandos de Conjuntos de Páginas 144
- Comparação da Exibição de Edição 24
- Comparação da Exibição de Execução 24
- Comparação entre a Ex. de Execução e a Ex. de Edição 24
- Computadores, cópias entre 344
- Comunicação por texto 278
- Configuração de Impressão 358
- Configurações > E-mail 327
- Configurações > Emulação do Mouse 235, 246
- Configurações > GSM 333
- Configurações > Layout do Teclado 305
- Configurações > Método de Entrada 53
- Configurações > Pastas de Dados 309
- Configurações > Player de Música 332
- Configurações > Previsão de Palavras 301
- Configurações > Realce 296
- Configurações > Som 263, 270, 272
- Configurações > Telefone Celular 333
- Configurações > Usuários > Alterar usuário 340
- Configurações > Usuários > Gerenciar usuários 340
- Configurações de Controles Infravermelhos 314
- Configurações de E-mail 327
- Configurações de emulação do mouse 246
- Configurações de mensagem de texto 333
- Configurações de previsão de palavras 301
- Configurações de SMS 333
- Configurações de Varredura 232
- Configurações do controle remoto infrav. 314
- Configurações do eye tracker 59
- Configurações do GEWA 314
- Configurações do GSM 333
- Configurações do player de música 332
- Configurações do sinal sonoro 270
- Configurações do sistema de mensagens 333
- Configurações do telefone celular 333

- C -

- Caixa de diálogo Editar Ações do Botão 140
- Caixa de diálogo Gerenciar Dispositivo 325
- Caixa de Ferramentas de Edição 63
- Caixa de Ferramentas, Editar 63
- Caminho de dados do usuário 309
- Caminhos para os dados do Communicator 309
- Centralizar botões 119
- Colar aparência 109
- Colar especial 158
- Coluna, adicionar ou remover 72

Configurações do Tira2 314
 Configurações do Tobii CEye 59
 Conjugações 282
 Conjunto de Página, predefinido 30
 Conjunto de Páginas de Inicialização 57
 Conjunto de Páginas, abrir 100
 Conjunto de Páginas, inicialização 57
 Conjunto de Páginas, senha 351
 Conjuntos de Páginas de Texto 172
 Conjuntos de Páginas para o usuário 44
 Conjuntos de Páginas Predefinidos 30
 Conjuntos de Páginas, cópias entre 160
 Conjuntos de Páginas, local de armazen. 309
 Conjuntos de Páginas, organizar 287
 Contatos, gerenciar 276
 Conteúdo do botão 81
 Controle do ambiente 314
 Controle Remoto 314
 Controle, remoto 314
 Conversão de arquivos do Boardmaker 167
 Cópia da aparência de botões 109
 Cópia de avaliação 350
 Cópia do botão 156
 Cópia Entre Conjuntos de Páginas 160
 Copiar (duplicar) botões 75
 Copiar ações 158
 Copiar aparência 158
 Copiar botão 156
 Copiar modelos de botões 136
 Cópias entre computadores 344
 Cor da borda 108
 Cor da página 106
 Cor de preenchimento 108
 Cor do cursor 296
 Cor do texto 85, 108
 Cor, página 106
 Cor, texto 85

Cor: Texto, Borda e Preenchimento 108
 Criar usuário 340
 Cursor de varredura 231
 Cursor de varredura, emulação do mouse 251
 Cursor, emulação do mouse 251
 Cursor, varredura 231

- D -

Definir como Primeira Página 96
 Desativar Menu do Botão Direito 26
 Desenho do botão 108
 Deslocamento do texto 85
 Deslocar texto no botão 85
 Deslocar-se pelos Conjuntos de Páginas 103
 Dicionários 280
 Digitação 301
 Digitar 172
 Digitar, ler em voz alta 272
 Dispositivo IV, gerenciar 325
 Duplicar botões 75
 Duplicar objetos 75

- E -

Edição de botões na Exibição de Edição 38
 Edição de botões no Ex. de Execução 34
 Edição Premium 12, 314
 Editar > Colar 156
 Editar > Colar Especial > Ações etc. 158
 Editar > Colar Especial > Aparência 158
 Editar > Copiar 156
 Editar > Selecionar Tudo 77
 Editar os comandos do menu 80
 Editar texto do botão 84
 Edite um botão na Exibição de Edição 38
 Edite um botão no Exibição de Execução 34

Emulação do mouse 235
 Emulação do mouse, iniciar 249
 Emulação, mouse 235
 Encaixar um Conjunto de Páginas 97
 Endereços de e-mail 276
 Entrada de clique do mouse 53
 Entrada de focalização do mouse 53
 Entrada do teclado 95
 Escolha da Página Inicial 47
 Escrever 172
 Escrever no botão 84
 Estilo de preenchimento sombreado 108
 Estilo do texto 85
 Excluir página 68
 Executar Conjunto de Páginas 25, 97
 Executar Conjunto de Páginas Especial 30, 47
 Executar na Janela 97
 Executar o Communicator 20
 Exibição de Configuração (termo antigo) 22
 Exibição de Edição 22
 Exibição de Execução 22
 Exibição em Tela Cheia 97
 Exibições, predefinidos 30
 Eye-tracking como método de entrada 53
 Eye-tracking, layout do teclado 305

- F -

Fala digital 263
 Fala sintética, pronúncias 284
 Fala sintetizada 90, 263
 Fala, pronúncias 284
 Fala, sintetizada 263
 Falar texto do botão 90
 Favoritos e Ordem na Página Inicial 49
 Ferramenta Botão 108
 Ferramenta de conteúdo 81

Ferramenta para duplicar botões 75
 Ferramenta Ponteiro 63
 Ferramentas > Bibliotecas de Imagens 254
 Ferramentas > Bibliotecas de Sons 264
 Ferramentas > Dicionários 280
 Ferramentas > Gramática 282
 Ferramentas > Gravar Novo Som 268
 Ferramentas > Meus Contatos 276
 Ferramentas > Meus Sons Gravados 268
 Ferramentas > Minhas Frases 278
 Ferramentas > Paleta de cores 124
 Ferramentas > Pronúncias Alternativas 284
 Fonte 85
 Formato do botão 108
 Formato, botão 108

- G -

Gerenciamento de frases 278
 Gerenciamento do GEWA 325
 Gerenciar contatos 276
 Grade de alinhamento 119
 Grade de botões 72
 Grade, botões 72
 Grade, pontos de alinhamento 119
 Gradiente 108
 Gramática 282
 Gravar sons 268
 Grupo de varredura, criar 227
 Grupo, varredura 227
 Grupos de páginas 129
 Grupos, página 129
 Guia Página Livre 119
 Guias de Recursos 140

- H -

Hyperlinks 103

- I -

ID, usuário 340

Imagem no plano de fundo 110

Imagem, estática 110

Índice da biblioteca de imagens 259

Iniciar emulação do mouse 249

Iniciar o Communicator 20

Instalação do Communicator 16

Ir para a página 103

IV (Infravermelho) 314

- J -

Joystick, entrada do usuário 53

- L -

Layout > Ajustar Tamanho 119

Layout > Alinhar 119

Layout > Alinhar > Ajustar à Grade 119

Layout > Espaçado Uniforme 119

Layout do teclado 305

Layout do teclado ABC 305

Layout QWERTY 305

Layout, teclado 305

Ler em voz alta ao digitar 272

Ler em voz alta, pronúncia 284

Licença 350

Licença do programa 350

Licença do software 350

Ligação de páginas 103

Ligações de páginas 103

Linha, adicionar ou remover 72

Lista de endereços 276

Lista de frases 278

Lista de Páginas 96

Lista de Páginas, organizar 129

Lista de verbos 282

Lista, contatos 276

Listas de Palavras 280

Listas, palavras 280

Local de armazen. dos Conjuntos de Páginas 309

Local dos dados 309

Localização de um Conjunto de Páginas 100

- M -

Marcação 77

Marcação no Ex. de Execução 296

Marcador para emulação do mouse 251

Margem no botão, ver deslocamento 85

Materiais inclusos 30

Menus da Exibição de Execução 26

Menus do botão direito 26, 63

Menus na Exibição de Execução 26

Método de entrada 53

Método de entrada do usuário 53

Método de entrada, varredura 222, 232

Método de varredura 232

Meus Sons Gravados 268

Modelos de Botões 136, 145

Modelos, botão 136

Modifique um botão na Exibição de Edição 38

Modifique um botão no Ex. de Execução 34

Mover para o novo computador 344

MP3 player 332

MyTobii como método de entrada 53

- N -

Navegação pelos Conjuntos de Páginas 103
 Nome das páginas 129
 Nomear páginas 68, 129
 Nomes de contatos 276
 Nomes de usuário, informações 340
 Nova página 68
 Novo usuário 340
 Número das páginas 129

- O -

Ocultar botões 122
 Ocultar o Cursor na Ex. de Execução 26
 Ordem das páginas 129
 Ordem das teclas no teclado 305
 Ordem de varredura 227
 Organizar botões 119
 Organizar Meus Conjuntos de Páginas 287

- P -

Página > Alterar Grade 72
 Página > Duplicar Página 156
 Página > Excluir 68
 Página > Mostrar como Pop-up 150
 Página > Novo 68
 Página > Propriedades da Página 68, 106
 Página anterior, ir para 103
 Página em branco 68
 Página Inicial 44
 Página Inicial do Usuário 44
 Página inicial do usuário, escolher 47
 Página inicial, escolher 47
 Página inicial, favoritos e ordem 49

Páginas de números 129
 Páginas pop-up 150
 Páginas predefinidas, reutilização 164
 Paleta de cores 124
 Paleta de cores personalizada 124
 Paleta, cores 124
 Parar o Communicator 20
 Pastas 100
 Pastas de Dados 309
 Perfis, usuário 340
 Plano de fundo da página 106
 Pontos na Exibição de Edição 119
 Pop-up de estilo de assistente 150
 Posição de execução fixa 97
 Posição pop-up 150
 Previsão de Palavras 280
 Previsão de Palavras, frases 278
 Previsão, frases 278
 Primeira página 96
 Prioridade de varredura 227
 Pronúncia para fala sintética 284
 Propriedades da página 106
 Propriedades do Conjunto de Páginas 97, 351
 Propriedades do texto 85
 Próprios sons, gravar 268
 Próxima página, ir para 103

- R -

Realce 296
 Remover borda 108
 Renomear um Conjunto de Páginas 164
 Replicar botão 156
 Reprodução de vídeo 93

- S -

Salvar e Avançar	81
Salvar um Conjunto de Páginas	71
Salvar, local	309
SAPI	263
Segurança	351
Seleção	77
Seleção de Conjuntos de Páginas	44
Selecionar o método de entrada	53
Senha em Conjuntos de Páginas	351
Símbolo de engrenagem	145, 148
Sinal, sonoro	270
Solução de problemas do som	262
Som em botões	90
Som, ativação	262
Som, gravar	268
Som, ler ao digitar	272

- T -

Tamanho, ajustar botões	119
Teclado na Tela	26
Teclados	172
Teclas de atalho	25
Tela da página	106
Tela de toque, entrada do usuário	53
Telas, predefinida	30
Telefones	276
Texto do botão	84
Texto em negrito	85
Texto estático ou imagem estática	110
Texto no botão	84
Texto no plano de fundo	110
Texto, estático	110
Tipos de Botão Inteligente	145

Trackball, entrada do usuário	53
Trocar de usuário, varredura	222

- U -

Usar botões não selecionáveis	122
Usuário convidado	71, 340
Usuário de inicialização	340
Usuário, varredura	222

- V -

Varredura	122
Varredura tipo radar	236
Varredura tipo reticulado	236
Varredura, layout do teclado	305
Varredura, método de entrada	53, 222
Varredura, sinais sonoros durante	270
Velocidade de varredura	232
Ver o que há na biblioteca de imagens	259
Versão mais recente do Communicator	19
Vídeo	93
Visão geral dos sons	261
Visualização de links	298
Visualizar > Barra de Ferramentas	63
Visualizar > Exibição de Edição	22
Visualizar > Exibição de Execução	22
Visualizar > Modelos de Botões	136
Visualizar biblioteca	259

Atalhos Úteis no Exibição de Execução

Ir para a Exibição de Edição	Shift + F5
Ativar/Desativar Executar em Tela Cheia	F10
Sair de Executar em Tela Cheia	Esc
Edição de Botões na Exibição de Execução	Ctrl + Clique
Menu Pop-up	Clique com o Botão Direito
Imprimir	Ctrl + P
Abrir um Conjunto de Páginas	Ctrl + O
Salvar	Ctrl + S
Sair do Communicator	Alt + F4