



Sergio

**TRATAMIENTO DE TEXTOS
Y COMUNICADOR PARA DEFICIENTES
MOTÓRICOS**

*MARI CARMEN CARVAJAL
FÉLIX MÁÑEZ MOSCARDÓ*

**AQUARI SOFT TEL/FAX: (96) 3.85.03.81
C/MARTÍN EL HUMANO 25-12
46008 VALENCIA**

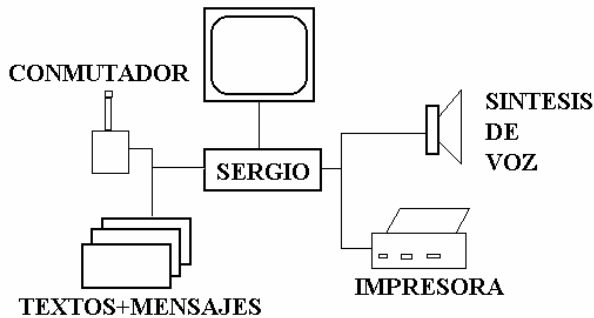
ÍNDICE

OBJETIVOS.....	3
ORGANIGRAMA.....	3
OPERACIONES QUE PUEDEN REALIZARSE.....	4
- como escribir.	
- como utilizar el diccionario.	
- como guardar o visualizar textos y mensajes.	
- uso del sintetizador.	
- caso de utilizar el programa para comunicarse.	
PAGINA DE SIGNOS.....	7
UTILIDADES.....	8
- mantenimiento del diccionario.	
- configurar el programa.	
- modificar el grupo de letras y signos para el conmutador.	
COMO CONSTRUIR UN CONMUTADOR.....	9
INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA.....	10
PROBLEMAS DE FUNCIONAMIENTO.....	11

Posibilitar la comunicación escrita a personas con graves dificultades motóricas que tengan ya adquirida la lectura.

Posibilitar la comunicación oral, usando síntesis de voz, a personas sin comunicación oral ni gestual.

ORGANIGRAMA



Utiliza para escribir, un conmutador conectado al puerto serie.

Puede obtenerse una copia impresa del texto en la impresora.

Opcionalmente puede utilizar el sintetizador de voz CIBER 232 para emitir mensajes hablados.

Utiliza un diccionario para acelerar la escritura.

Pueden guardarse los textos escritos y visualizarlos posteriormente.

OPERACIONES QUE PUEDEN REALIZARSE

COMO ESCRIBIR

Cuando se pone en marcha el programa, en la parte inferior de la pantalla se visualizan las letras y signos que pueden utilizarse para escribir.

Un rectángulo vertical se desplaza de izquierda a derecha proponiendo sucesivamente columnas de letras y signos.

El usuario deberá accionar el conmutador cuando la letra o signo que desee utilizar se encuentre en el interior de dicho rectángulo.

Si el conmutador es accionado de nuevo, un rectángulo horizontal se desplaza de arriba a bajo enmarcando una a una las letras y/o signos de la columna.

Si el conmutador es accionado, la letra se escribe, o caso de ser un signo, se activa la operación correspondiente a dicho signo.

La velocidad con que los rectángulos se desplazan depende de la velocidad del ordenador.

Para hacer que se desplace a la velocidad que convenga al usuario utilice la utilidad

CONFIGURAR EL PROGRAMA.

El usuario, no obstante, podrá variar esta velocidad aumentándola o disminuyéndola utilizando los signos CONMUTADOR (MAS VELOCIDAD) O CONMUTADOR (MENOS VELOCIDAD).

Cada vez que el usuario active uno de estos signos se producirá un aumento o disminución de la velocidad equivalente a un 10%.

Para operaciones de cursores, borrado, etc. consulte la página de signos.

Si desea utilizar el teclado para escribir, abandonando el uso del conmutador, pulse la letra T.

Podrá utilizar los cursores, tecla de borrado y demás teclas. Para finalizar la escritura y poder escribir de nuevo con el conmutador, pulse ESC.

COMO UTILIZAR EL DICCIONARIO

Tras escribir una letra, puede activarse el diccionario eligiendo el signo **ACTIVAR EL DICCIONARIO**.

El programa le propondrá palabras que comiencen por dicha letra.

Accionando el conmutador, cuando el programa le señale la palabra deseada, ésta se escribe.

Si el diccionario es activado tras escribir dos letras, el programa le propondrá palabras que comiencen por dichas letras. Lo mismo ocurrirá con 3 o más letras.

El nº de palabras que puede contener el diccionario no tiene límite.

Inicialmente el nº de palabras que contiene es muy pequeño con la intención que el diccionario sea alimentado sólo con las palabras que usa frecuentemente el usuario y no por otras innecesarias.

Puede ser alimentado tanto por el terapeuta con la utilidad **MANTENIMIENTO DEL DICCIONARIO**, como por el usuario eligiendo el signo **AÑADIR PALABRAS AL DICCIONARIO**.

Si este es el caso, el programa incorporará al diccionario todas las palabras del texto escrito en la pantalla despreciando aquellas que ya existan o aquellas con un nº de letras inferior a 4.

COMO GUARDAR O VISUALIZAR UN TEXTO

El nombre de cada texto es una letra, número o signo de puntuación.

Pueden guardarse tantos textos como letras (mayúsculas/minúsculas), números o signos de puntuación existan.

Una vez escrito el texto, el usuario elige el signo **GUARDAR TEXTO**. Se visualizará en el extremo superior derecho de la pantalla el signo ? esperando que a continuación se elija una letra o signo de puntuación.

Cuando esto ocurre, se guarda el texto.

Si la letra elegida, número o signo, hubiera sido ya utilizada para guardar otro texto, éste sería borrado.

Para visualizar un texto debe activarse el signo **VISUALIZAR UN TEXTO**.

Se visualizará entonces un * esperando que a continuación el usuario elija la letra donde está guardado el texto.

Cuando esto ocurre, se visualiza el texto en la pantalla.

EL USO DEL SINTETIZADOR

Dispone de dos opciones: leer la línea donde está situado el cursor o leer todo el texto. Una u otra opción se activan eligiendo el signo correspondiente.

CASO DE UTILIZAR EL PROGRAMA PARA COMUNICARSE

Puede comunicarse un mensaje de varios modos:

Escribiéndolo en la pantalla.

Escribiéndolo en la pantalla y leyéndolo usando el sintetizador de voz.

Visualizando en la pantalla un texto que contenga un mensaje.

Visualizando en la pantalla un texto que contenga un mensaje y leyéndolo usando el sintetizador de voz.

Visualizando en la pantalla un texto que contenga varios mensajes y señalar con el cursor aquel que se desea comunicar.

Idem anterior y leyéndolo usando el sintetizador de voz.

Las letras A y E contienen textos con algunos mensajes.

PÁGINA DE SIGNOS

⌞ activar el diccionario.

- ⌘ añadir palabras al diccionario.
- « borrado izquierda.
- » borrado derecha.
- ⋮ llamar al terapeuta.
- cambiar mayúsculas/minúsculas.
- ←↑↓ cursores
- ⇧ cambia de línea.
- ⇨ borrar pantalla.
- ± impresora
- 1 conmutador (más velocidad).
- 2 conmutador (menos velocidad)
- ° final del programa.
- ⌘ guardar texto.
- ⌘ visualizar texto.
- ⌘ leer línea (voz)
- = leer pantalla (voz).
- !! activar movimiento cursores izquierda-derecha.

UTILIDADES

MANTENIMIENTO DEL DICCIONARIO

Esta utilidad permite al terapeuta incorporar nuevas palabras al diccionario así como borrarlas.

Tras introducir una palabra, si no existe en el diccionario, la añade y si existe avisa dando la opción de bórrala.

CONFIGURAR EL PROGRAMA

Puede elegir entre varias opciones:

1. MONITOR COLOR O BLANCO Y NEGRO.
2. PUERTO SERIE DONDE CONECTAREMOS EL CONMUTADOR.

Inicialmente el conmutador debe conectarlo al puerto SERIE 1 y el sintetizador, caso de utilizarlo, a al puerto SERIE 2.

No obstante en el caso de desear conectar el conmutador al puerto SERIE 2, además de indicarlo en esta utilidad, deberá cambiar el fichero SERGIO.BAT substituyendo la línea GMOUSE 1 por GMOUSE 2.

3. VELOCIDAD DEL CONMUTADOR.

La velocidad con que los rectángulos se desplazan, señalando las letras y signos para escribir con el conmutador, depende de la velocidad del ordenador. Para hacer que se desplace a la velocidad que convenga al usuario elija cambiar la velocidad e introduzca un nº.

Cuanto mayor sea dicho nº mas lento funcionará.

A modo de orientación para un ordenador de 25 MHZ de velocidad deberá introducirse un valor aproximado al 6.500.

Cuando ponga en marcha el programa verá si la velocidad es adecuada y decidirá si aumentarla o disminuirla.

4. USO DEL SINTETIZADOR

Que irá conectado siempre al puerto SERIE 2.

5. AUTOMATISMO DE CURSORES Y BORRADO.

MODIFICAR EL GRUPO DE LETRAS Y SIGNOS PARA EL CONMUTADOR.

Podrá preparar un grupo de letras y signos para el conmutador adecuado a sus necesidades.

Esta utilidad dispone de una ayuda y una información sobre como utilizarla.

COMO CONSTRUIR UN CONMUTADOR

Para usar un conmutador su ordenador debe disponer de al menos un puerto serie.

La conexión de este puerto puede ser de 9 patillas o de 25 patillas. El tipo de conexión es macho.

Para construir un conmutador precisará de un cable de 4 hilos, un conector hembra y un conmutador (un timbre de una puerta) que al dejar de actuar sobre él recupere la posición inicial.

El conector hembra debe ser del mismo tamaño que la conexión macho que tenga su ordenador.

Las conexiones en el caso del conector hembra correspondiente al conector de 9 patillas son las siguientes:

- 2 y 3 punteados.
- 7.....2 hilos (verde y blanco)
- 8.....1 hilo (rojo)
- 9.....1 hilo (amarillo)

Las conexiones en el caso del conector hembra correspondiente al conector de 25 patillas son las siguientes:

- 9.....1 hilo (rojo)
- 10.....2 hilos (verde y blanco)
- 11 y 12 punteados.
- 17.....1 hilo (amarillo)

Los hilos verde y amarillo se conectarán respectivamente a cada uno de los bornes del conmutador.

Si desea utilizarse un segundo conmutador, conecte los hilos rojo y blanco al segundo conmutador.

REQUISITOS DE SOFTWARE.

Su ordenador debe tener instalado la versión 6.2 o superior del MS-DOS. 590 K de memoria RAM libre.

REQUISITOS DE HARDWARE

Funciona en ordenadores compatibles (procesador 286 o superior).

Tarjeta gráfica VGA.

Disco duro (1 MG libre).

640 K de memoria RAM.

Un puerto serie para el conmutador y otro, caso de usar el sintetizador de voz.