DIALOG
Ausili per la Comunicazione

DIALOGO AAC

Manuale Utente

Rev.1

Dialogo Augmentative And Alternative Communication

Informazioni sul copyright

1. Oggetto del contratto e parti contraenti

1.1 Oggetto del contratto è il programma informatico "***Dialogo AAC***", per semplicità, di seguito denominato e richiamato con la dicitura "***Software***". Tutto il materiale elettronico consegnato unitamente al software o indirettamente quello disponibile online al supporto dell'utente (a titolo esemplificativo non esaustivo le pagine di aiuto, FAQ e/o forum), i cataloghi e manuali (cartacei o digitalizzati) delle varie interfacce componenti il Software costituiscono parte integrante dello stesso programma.

1.2 Il contratto viene stipulato tra la ***Dialog Ausili S.r.l.*** con sede legale sita in Marrubiu 09094 (OR), Via Praga 20 Zona P.I.P., per semplicità, di seguito denominata e richiamata come "***Dialog***" e l'utente utilizzatore del software, di seguito denominato e richiamato come "***Utente***". Tutte le Condizioni Generali come definite dalla ***Dialog*** sono parte integrante del presente contratto.

1.3 Il ***Software***, costituente l'oggetto del contratto, è soggetto a tutela dei diritti d'autore attraverso leggi nazionali, contratti internazionali e accordi così come specificati dal proprietario del ***Software***.

1.4 Alla stipula e finale accettazione del contratto, all'***Utente*** viene conferito il diritto non trasferibile e non esclusivo di utilizzare il Software conformemente alle disposizioni illustrate all'interno del presente contratto di licenza e come richiamate nel manuale d'uso a corredo.

1.5 La licenza associata al ***Software*** è una licenza per singolo utente e calcolatore elettronico, di seguito per semplicità definito e richiamato come ***"Hardware"***. Il ***Software*** non dovrà e non potrà essere installato su server o piattaforme di condivisione ovvero, in qualsivoglia maniera, disponibile ad una più vasta cerchia di utenti sfruttando qualsivoglia canale.

2. Seriali e chiave utente

2.1 Il ***Software*** è utilizzabile solo in associazione ad un suo codice prodotto, di seguito denominato e richiamato come ***"Seriale"***. Quest'ultimo viene rilasciato in formato cartaceo o su supporti digitali o telematici in rete e, comunque, sempre a corredo con il ***Software*** acquistato dall'***Utente***. Si fa obbligo all'***Utente*** di comunicare alla ***Dialog*** il predetto ***Seriale***, tramite procedure automatizzate integrate nell'installer del ***Software*** o via telefonica unitamente ad altre informazioni rese obbligatorie al fine di consentire una corretta attivazione della stessa copia utente. La ***Dialog***, previa verifica della sua validità, provvederà a rilasciare la relativa chiave utente di attivazione.

2 .2 L'***Utente*** ha diritto al ripristino del software, previo soddisfacimento di tutti i requisiti per i quali si rende valida tale procedura, e ciò fino a 3 (tre) volte per ciascun ***Seriale*** (ovvero per ciascun ***Software*** acquistato). L'***Utente*** è tuttavia tenuto a darne immediata comunicazione alla *Dialog* al fine di attivare tutte le procedure che saranno poste in essere per un ripristino del ***Software***.

3. Operazioni vietate e concesse

3.1 In qualsiasi forma e misura, sono vietate all'***Utente***: la memorizzazione, la conservazione o l'utilizzo simultaneo dello stesso ***Software*** e ***Seriale*** su più hardware.

3.2 Si concede, in unica misura, la creazione di una sola copia di Backup del ***Software***. Sarà obbligo dell'***Utente*** provvedere a porre in essere tutte quelle misure necessarie a garantire che la stessa copia non sarà diffusa, condivisa o trasmessa integralmente o parzialmente a terzi.

3.3 Durante tutto il periodo di validità del ***Software*** o, comunque, fino al suo termine di utilizzo così come definito e deciso dall'Utente, è possibile stabilire connessioni ad Internet al/ai server di Dialog per un collegamento bidirezionale (a titolo esemplificativo e non esaustivo: connessioni atte e destinate alla verifica dell'esistenza di aggiornamenti del Software, caricamento manuali utente e/o ottenimento di informazioni utili all'utente per un una quanto più adeguata fruizione dei servizi annessi e connessi al Software. Durante le connessioni ad Internet, i dati dell'utente potranno pertanto essere memorizzati sul server di Dialog, che s'impegna a garantirne un trattamento riservato così come definito, regolato ed accettato nella "Informativa sulla privacy".

4. Decompilazione, diffusione e modifiche del software

4.1 E' fatto divieto all'***Utente***, in qualsivoglia misura e maniera, di eseguire operazioni di reverse-translating del codice del ***Software***, in una, più o tutte le sue componenti, in altre forme di codice (decompilazione).

4.2 E' fatto divieto all'***Utente***, in qualsivoglia misura e maniera, la riconversione delle definite diverse fasi del processo di produzione e creazione del ***Software*** (reverse-engineering).

4.3 E' fatto divieto all'***Utente***, in qualsivoglia misura e maniera, l'integrazione di parti del ***Software*** oppure dell'output da essere rilasciato in un altro programma.

4.4 E' fatto assoluto divieto all'***Utente*** di porre in essere, in qualsivoglia maniera e misura, operazioni atte e destinate a rimuovere o limitare il sistema di antiriproduzione ed antipirateria integrato nel ***Software***.

4.5 In nessun caso si concede la possibilità di rimuovere o modificare, integralmente o parzialmente, le note dell'autore, i numeri di serie nonché le caratteristiche varie atte ad identificare il prodotto. Tali stesse disposizioni si rendono valide per la soppressione o modifica delle relative informazioni mostrate a schermo e negli eventuali report generati dal Software.

5. Ricorso per vizi del programma e responsabilità

5.1 Qualora il ***Software*** presenti vizi o difetti accertati e reputabili gravi tali da non permetterne un utilizzo fluido dello stesso (fatta eccezione per tutti quei vizi innati e non immediatamente sopprimibili in un software se non nelle sue normali fasi di aggiornamento a seguito di normale uso da parte dell'***Utente***), ***Dialog*** provvederà a rimborsare all'***Utente*** il prezzo integrale corrisposto per la licenza del ***Software***. Tale diritto di rimborso prevede, tuttavia, la segnalazione del vizio comprovato da parte dell'***Utente*** entro 30 giorni dalla cessione del ***Software***. A seguito di rimborso per vizi, il contratto deve considerarsi annullato, come di fatto si considererà annullato, e, pertanto, l'***Utente*** non sarà più autorizzato all'utilizzo del ***Software***. Sarà fatto obbligo all'***Utente*** di porre in essere tutte quelle misure necessarie ed obbligatorie al fine di distruggere ogni eventuale copia di Backup, unica copia concessa, e di provvedere alla totale disinstallazione del ***Software*** dall'***Hardware*** sul quale si è attivata la licenza cessata.

5.2 Fatto salvo quanto sopra esposto, l'***Utente*** non ha diritto a rivendicare ulteriori risarcimenti nei confronti di ***Dialog*** per eventuali evizioni e/o vizi materiali o immateriali del ***Software***. ***Dialog*** non offre alcuna garanzia per l'esenzione da vizi del ***Software*** in quanto, essi, innati ed immediatamente irremovibili in qualsivoglia tipologia di software. Analogamente, non potrà essere rivendicato alcun diritto nei confronti di terze persone, istituzioni o Enti che abbiano partecipato allo sviluppo o diffusione e/o commercializzazione del ***Software***.

5.3 ***Dialog*** non si assume inoltre alcuna responsabilità per danni diretti e indiretti subiti dall'***Utente*** a seguito di vizi del ***Software*** o comunque associati all'utilizzo dello stesso.

6. Terzi obblighi dell'Utente

6.1 Presa visione dei requisiti minimi del software, è fatto obbligo dell'***Utente*** accertarsi, e ciò antecedentemente l'acquisto del ***Software*** a mezzo di tutti i canali offerti dalla ***Dialog***, che il proprio hardware ed attuale configurazione software sia adeguata per un normale utilizzo dello stesso ***Software***. In assenza di ciò, per vizi e trascuratezze, l'***Utente*** non potrà avanzare alcuna forma di richiesta risarcitoria come sopra definite.

6.2 La ***Dialog*** si obbliga a porre in essere tutte quelle procedure ed interventi (bug fixing) necessari al fine di migliorare e quindi distribuire gli aggiornamenti del Software al riconoscimento di vizi nello stesso ***Software*** (bug).

7. Foro competente e diritto applicabile

- Per qualsiasi controversia inerente e/o derivante dal presente Contratto o dalla sua esecuzione sarà esclusivamente competente il Foro di Oristano.
- Nel caso di contratto stipulato da Consumatore sarà competente il Tribunale di domicilio o di residenza del Cliente.
- Il contratto è disciplinato secondo quanto emandato e definito nel diritto italiano, fatte salve tutte quelle Convenzioni Comunitarie e Mondiali ad oggi definite.

Manuale d'uso DIALOGO AAC

1. Benvenuti in "Dialogo AAC" ... 9

2. Requisiti di sistema ... 11

3. Primo utilizzo di Dialogo AAC ... 12

3.1 Installare Dialogo AAC ... 12

3.2 Avviare Dialogo AAC ... 18

3.3 Panoramica del software ... 18

4. Funzioni principali del Lato Amministratore ... 20

4.1 Funzione di backup ... 20

4.1.1 Creare un Backup ... 20
4.1.3 Eliminare un Backup ... 26

4.2 Menù strutture ... 27

4.2.1 Visualizza griglia ... 28
4.2.1.1 Stampa ... 30
4.2.1.2 Duplica ... 31
4.2.1.3 Elimina ... 31
4.2.2 Visualizza struttura ... 33
4.2.2.1 Stampa ... 34
4.2.2.2 Esporta ... 35
4.2.2.3 Duplica ... 36
4.2.2.4 Elimina ... 37

4.3 Menù Struttura attiva ... 38

4.4 Menù generale ... 40

4.4.1 Importa strutture ... 41
4.4.2 Opzioni input ... 42
4.4.2.1 Touch ... 43
4.4.2.3 Manuale ... 46
4.4.2.4 Puntamento oculare ... 49
4.4.3 Cambia Password ... 50

5. Lavorare con le strutture e le griglie ... 51

5.1 Creare una nuova struttura ... 51

5.1.1 Creare una griglia ... 53
5.1.2 Caricare una griglia ... 54
5.1.3 Caricare una struttura ... 57
5.1.4 Collegare una cella ad una griglia o struttura ... 59
5.1.5 Eliminare il collegamento tra una cella e una griglia o struttura ... 61
5.1.6 Rinominare una struttura ... 62

6. Lavorare con le griglie ... 64

6.1 Accedere all'editor della griglia - Modificare una griglia ... 64

6.2 Creare una cella ... 65

6.4 Caricare un sfondo ... 68

6.4.1 Ricerca locale ... 69
6.4.2 Ricerca web ... 70
6.4.3 Scatta foto ... 72
6.4.4 Disegna ... 73

6.4.4.1 Strumento Matita 74
6.4.4.2 Strumento Linea 74
6.4.4.3 Strumento Rettangolo e Ovale 75
6.4.4.4 Strumento Gomma 76
6.4.4.5 Strumento Seleziona Colore 76
6.4.4.6 Strumento Riempi 77
6.4.4.6 Strumento Tratto 77
6.4.4.7 Strumento Colori 78
6.4.4.8 Strumento Ripulisci 78
6.4.6 Salva immagine 80
6.4.7 Elimina immagine 81

6.6 Aumentare/diminuire numero di righe e colonne 82

6.7 Seleziona griglie predefinite 84

6.8 Reset griglia 88

6.9 Salva 89

6.10 Annulla 89

6.11 Ripeti 90

6.12 Rinominare una griglia 90

6.13 Duplicare una griglia 91

6.14 Eliminare una griglia 92

7. Lavorare con le celle 93

7.1 Tagliare o copiare una cella 93
7.1.1 Utilizzare gli appunti 93

7.2 Incollare una cella 94

7.3 Modificare contenuti 95
7.3.1 Testo 96
7.3.1.1 Aggiungere o modificare del testo 97
7.3.1.2 Modificare la posizione del testo 98
7.3.1.3 Stili testo 100
7.3.1.4 Cambiare il colore del testo 101
7.3.1.5 Scegliere un font e una dimensione 102
7.3.1.6 Testo sopra l'immagine 103
7.3.1.7 Comando rapido di lettura 104
7.3.2 Immagine 107
7.3.3 Comando 108
7.3.3.1 Aggiungere un comando 109
7.3.3.2 Modificare o eliminare un comando 110

7.4 Modificare uno stile 111
7.4.1 Colore sfondo 112
7.4.2 Cambiare bordo 113
7.4.3 Cambiare forma 114
7.4.4 Salvare uno stile 117
7.4.5 Caricare uno stile 118

7.5 Modificare la dimensione di una cella 120

7.6 Opzioni cella 122

7.7 Eliminare una cella 124

7.8 Imposta tipo (banco o cella) ... 125
7.8.1 Proprietà banco ... 126
7.9 Reset cella ... 127
7.10 Selezione multipla ... 128
8. Comandi ... 129
8.1 Base ... 129
8.1.1 Saltare ad una griglia o struttura ... 129
8.1.1.1 Salta a Struttura ... 130
8.1.1.2 Salta a Griglia ... 131
8.1.1.3 Salta a Home ... 133
8.1.1.4 Salta a Precedente ... 133
8.1.1.5 Salta a Successiva ... 134
8.1.2 Attendi ... 135
8.1.3 Avvia Applicazione ... 136
8.1.4 Leggi Testo ... 136
8.1.5 Riproduci Suono ... 137
8.1.6 Riposo ... 137
8.1.7 Gestione del volume di sistema e del sintetizzatore vocale ... 137
8.1.7.1 Volume Più, Volume Meno, Volume Muto ... 137
8.1.7.2 Aumenta Volume Voce e Diminuisci Volume Voce ... 137
8.2 Banco ... 137
8.2.1 Leggere il contenuto dei banchi ... 138
8.2.1.1 Leggi ... 138
8.2.1.2 Leggi ed Evidenzia Parola ... 138
8.2.1.3 Leggi ed Evidenzia Frase ... 138
8.2.1.4 Pausa Lettura, Riprendi Lettura, Stop Lettura ... 138
8.2.2 Scrivere sul banco ... 138
8.2.2.1 Scrivi ... 138
8.2.2.2 Cancella Carattere, Parola, Tutto ... 139
8.2.2.3 Annulla Cancella ... 139
8.2.3 Scorrere il testo ... 139
8.2.3.1 Scorri Su, Giù, Destra, Sinistra ... 139
8.2.3.2 Scorri all'inizio, Scorri alla fine ... 139
8.2.3 Salva Report ... 139
8.2.4 Gestire i Documenti ... 140
8.2.4.1 Visualizza Documenti ... 140
8.2.4.3 Carica Documento ... 141
8.2.4.2 Nuovo Documento ... 141
8.2.4.4 Salva Documento ... 141
8.2.4.5 Cancella Documento ... 141
8.2.4.6 Rinomina Documento ... 141
8.3 Cambia Banco ... 142
8.3.1 Banco Testo ... 142
8.3.2 Banco Simboli ... 142
8.3.3 Banco Calcoli ... 142
8.3.4 Banco Multimedia ... 142
8.4 Testo ... 142
8.4.1 Maiuscolo e Minuscolo ... 142
8.4.3 Centrato ... 142
8.4.4 Allinea Destra ... 142
8.4.5 Allinea Sinistra ... 143
8.4.6 Dimensione Testo ... 143
8.4.7 Corsivo ... 144

8.4.8 Grassetto 144
8.4.9 Sottolineato 144
8.4.10 Barrato 144
8.4.11 A Capo 144
8.4.12 Spazio 144

8.5 Calcolatrice 144
8.5.1 Risolvi 144
8.5.2 Somma 144
8.5.3 Sottrazione 144
8.5.4 Moltiplicazione 144
8.5.5 Divisione 144

8.6 Multimedia 145
8.6.1 Riprodurre un singolo file 145
8.6.2 Creare una coda di riproduzione 145
8.6.2.1 Aggiungi Video, Aggiungi Audio, Aggiungi Flash 145
8.6.2.2 Riproduci Precedente 146
8.6.2.3 Riproduci Successivo 146
8.6.3 Play 146
8.6.4 Pausa 146
8.6.5 Stop 147
8.6.6 Aumenta Volume 147
8.6.7 Diminuisci Volume 147

9. Contatti 148

1. Benvenuti in "Dialogo AAC"

Grazie di aver acquistato "Dialogo ACC".

Dialogo AAC è un software innovativo che offre un vero e proprio ambiente di sviluppo (intuitivo, semplice e funzionale) per la creazione di tabelle, strutture, libri comunicativi indirizzati a persone con difficoltà nel linguaggio verbale, caratteristica, per esempio, dei disturbi dello spettro autistico (DSA). L'obbiettivo del sistema Dialogo è quello di migliorare la qualità della vita delle persone affette da questa patologia che, per la frustrazione data dall'incapacità di capire e farsi capire, a sua volta da origine a comportamenti problematici.

Una soluzione è rappresentata da **DialogoAAC** che integra e utilizza al meglio la Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA), ovvero un sistema che utilizza scrittura, simboli, immagini, strumenti o gesti per compensare le difficoltà di comunicazione.

Il software è dotato di un pacchetto di PACS (Pictures Animated Communication Symbols), che oltre a diversi simboli classici comprende immagini animate, pensate per richiamare l'attenzione di un utente e aiutarlo a comprendere meglio il senso della figura che sta selezionando.

Inoltre **Dialogo AAC**, data la sua completezza e semplicità nella personalizzazione, è uno strepitoso strumento indirizzato a tutte quelle persone che soffrono di patologie neurodegenerative che limitano temporaneamente o permanentemente il linguaggio espressivo e/o la mobilità (SLA,SMA ecc.) utilizzando interfacce di accessibilità quali sensori, eyetracking, touch-screen e movie face.
Potrai così trasformare il tuo tablet Android in un dispositivo completo e strepitoso per la comunicazione.

Attraverso Dialogo AAC è possibile personalizzare completamente l'applicazione finale con la quale l'utente comunicherà, giocherà, studierà e si eserciterà con le persone che lo circondano.

Funzionalità base:

- Creazione di Strutture semplificata dalla modalità visuale dei collegamenti: ogni griglia viene visualizzata a sinistra e tutte le griglie ad essa collegate a destra, così da avere sempre a portata di mano lo schema logico che si sta realizzando. Durante la creazione è inoltre possibile creare direttamente i collegamenti dalle proprie celle alle griglie, nuove o scelte tra quelle già create.

- Creazione di Griglie totalmente personalizzabili: scegli il numero di righe e colonne, lo sfondo, la disposizione e il numero di celle, e le azioni che quella griglia eseguirà quando verrà visualizzata.

-Personalizzazione di ogni cella: puoi scegliere la sua forma, il suo stile, i suoi contenuti, e le azioni che quella cella eseguirà (da scegliere tra più di 50 comandi disponibili) una volta selezionata dall'utente. Potrai scegliere un'immagine dalla memoria locale o da altri servizi

cloud come Dropbox, oppure utilizzare le PACS, o ancora scegliere un'immagine attraverso un motore di ricerca sul web. L'immagine può inoltre essere creata da zero, o modificata, attraverso un editor di immagini integrato nell'applicazione.
Il testo può essere inserito in modo che sia separato dall'immagine oppure sovrapposto a essa, potrai sceglierne la posizione, la grandezza, il font, il colore e l'orientamento.

- Banchi di lavoro: permettono all'utente di scrivere documenti (con immagini o senza), eseguire calcoli matematici, ascoltare musica, guardare video, riprodurre contenuti flash e tanto altro!

- L'utente potrà interagire con l'app in diversi modi, scelti in fase di progettazione e in base al tipo di patologia: potrà utilizzare la selezione touch in modalità a un tocco o a due tocchi, oppure utilizzare qualsiasi sensore collegato al vostro dispositivo attraverso le scansioni (sequenziali, a blocchi, a righe e colonne) in modalità manuale o automatica.
Inoltre è possibile utilizzare la selezione con il puntamento oculare, qualora si disponga dell'hardware adatto.

- Condivisione di strutture: potrai creare le strutture su un dispositivo, esportarle, e importarle su un'altro. Questo permette di dare all'utente finale un dispositivo con Dialogo AAC mentre si lavora sull'altro.

Dialogo AAC è in continuo aggiornamento: oltre alle funzioni elencate stiamo lavorando per offrire sempre più funzionalità all'utente e migliorare le prestazioni.

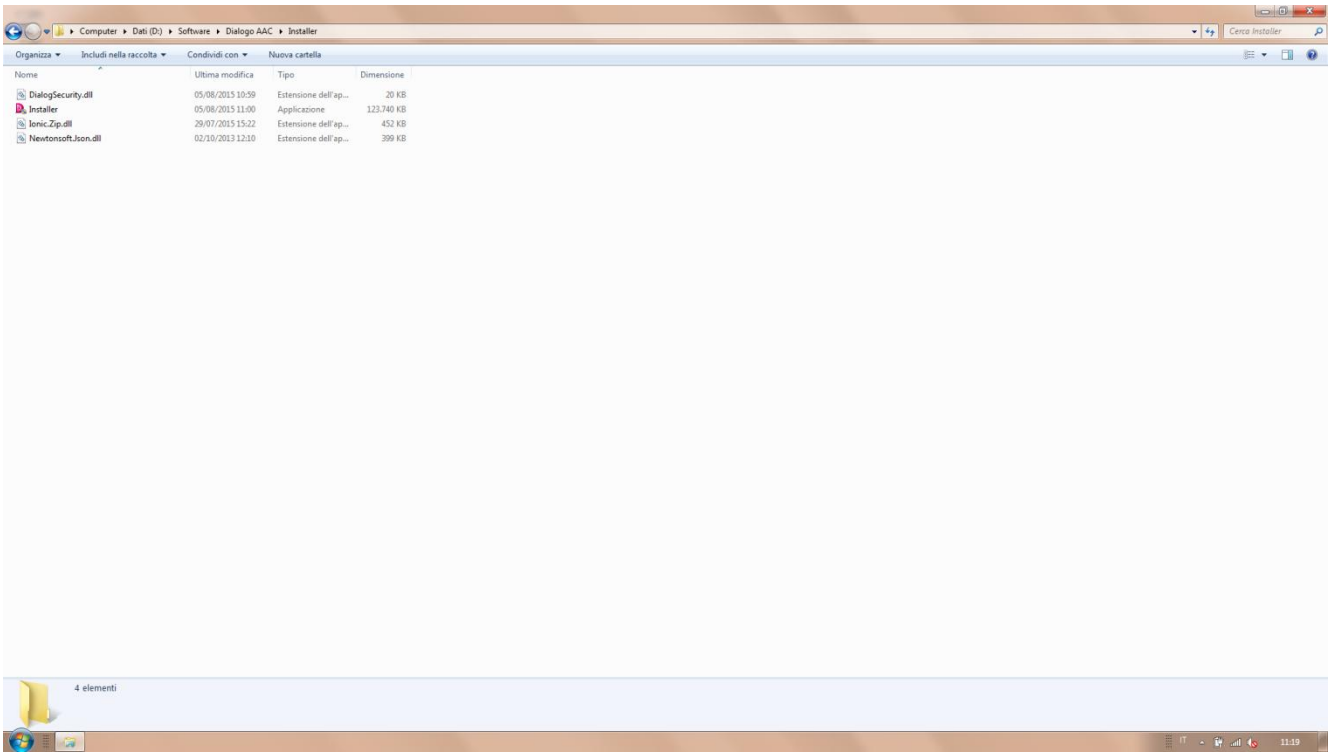
2. Requisiti di sistema

- Sistema operativo:Windows XP SP3, Windows Vista, Windows 7 SP1, Windows 8, Windows 8.1;
- processore: Intel Pentium Dual Core 1,5 GHz; AMD Athlon 64 X2 2,5 GHz;
- RAM: 1GB (consigliato 2GB);
- disco fisso: 150 MB di spazio libero;
- altro: lettore DVD.

3. Primo utilizzo di Dialogo AAC

3.1 Installare Dialogo AAC

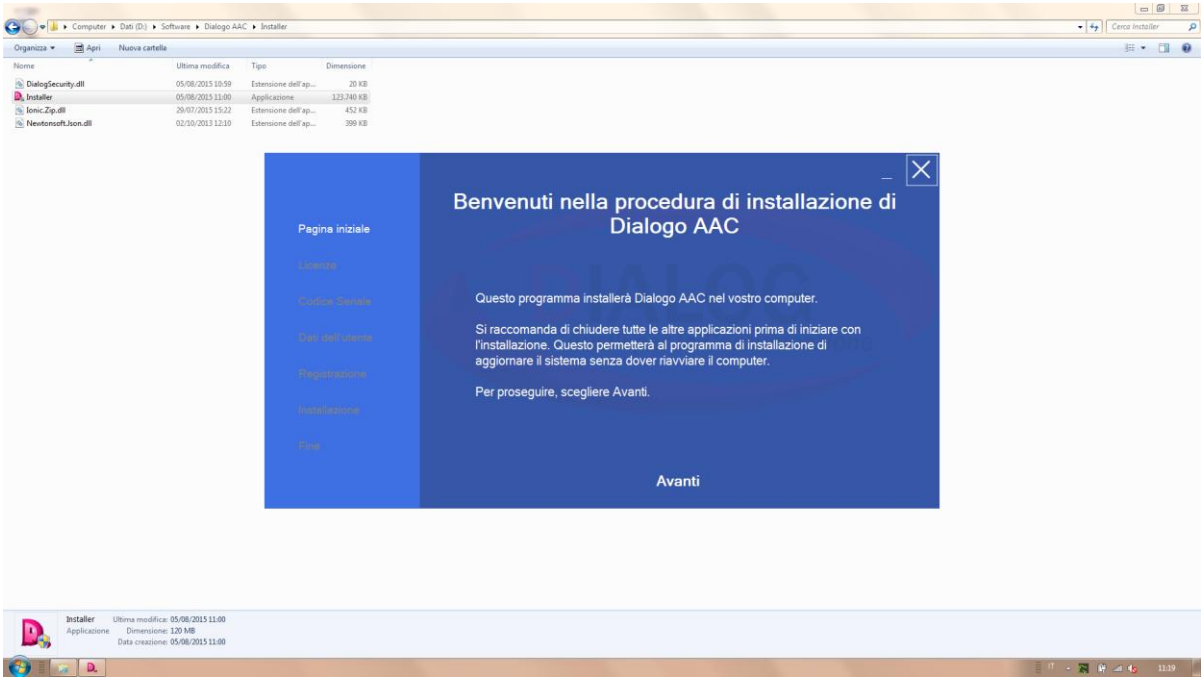
Cliccare due volte sul file "Installer. exe" per avviare la procedura di installazione del software ***"Dialogo AAC"*** sul PC dell'utente. La procedura di installazione prevede le fasi riportate di seguito.



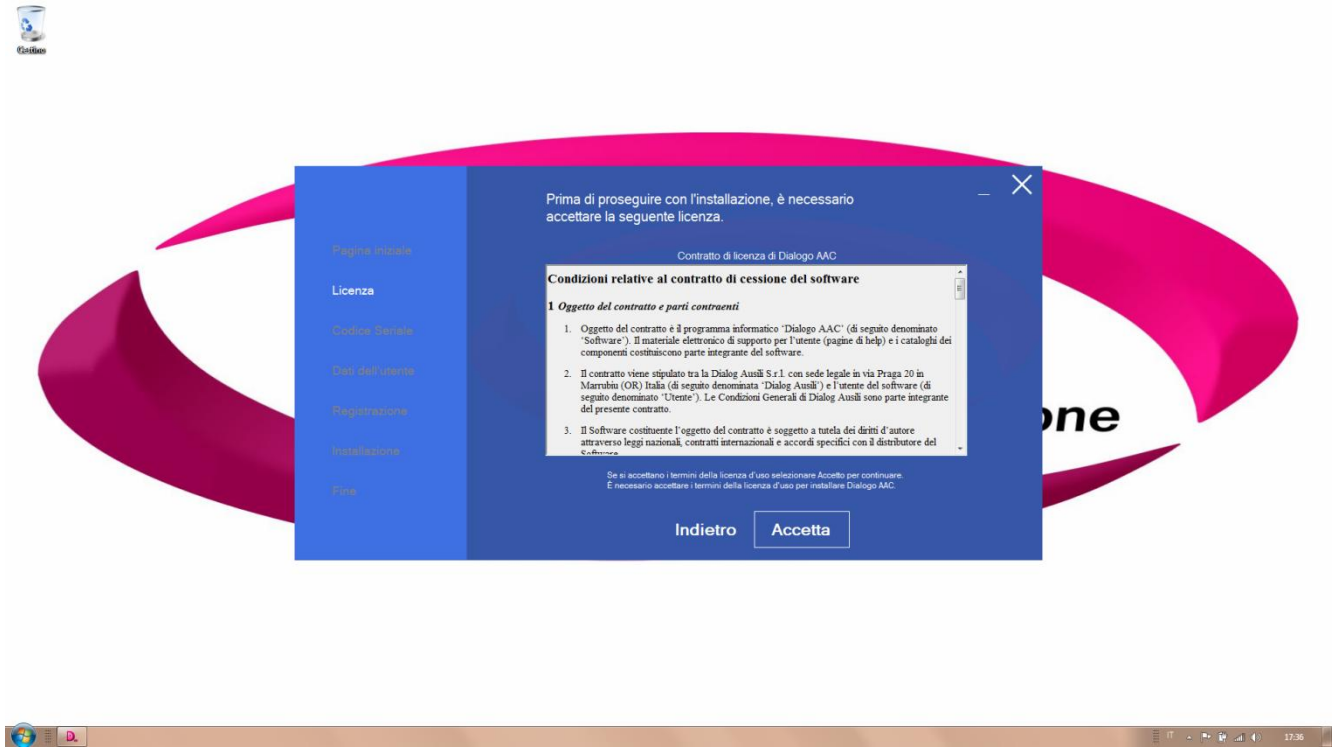
Verrà mostrata la finestra iniziale d'installazione.

	Si consiglia di chiudere tutte le applicazioni prima di avviare l'installazione.

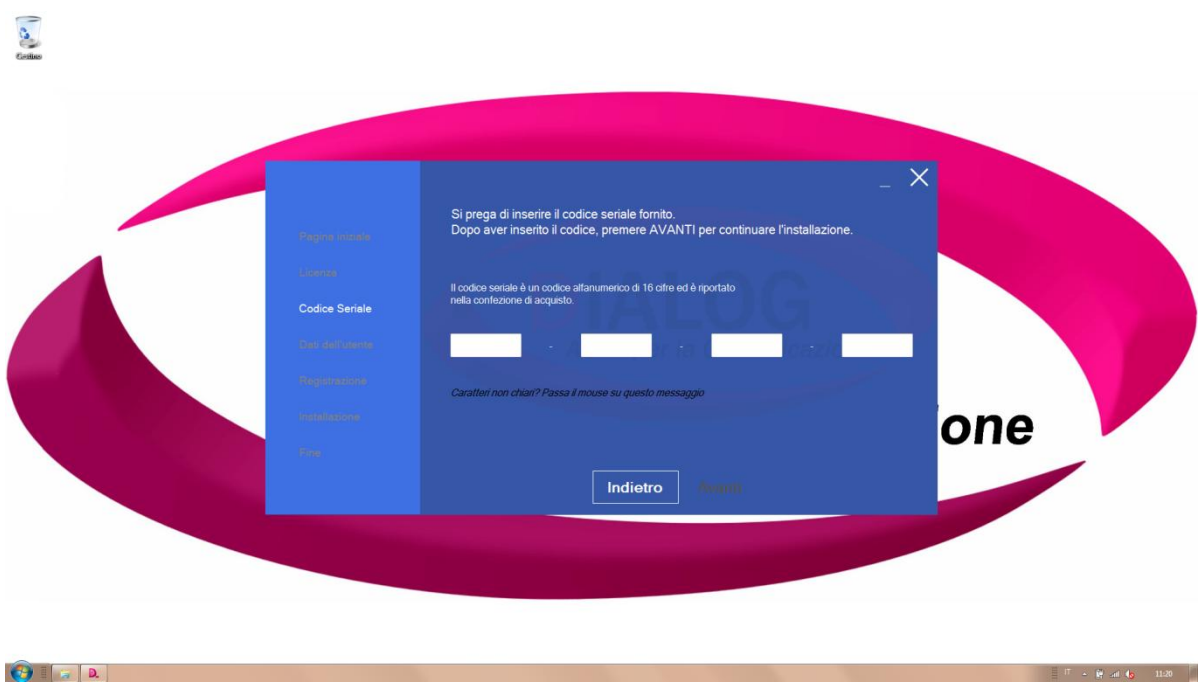
Cliccare su*"Avanti"*per procedere con l'installazione.



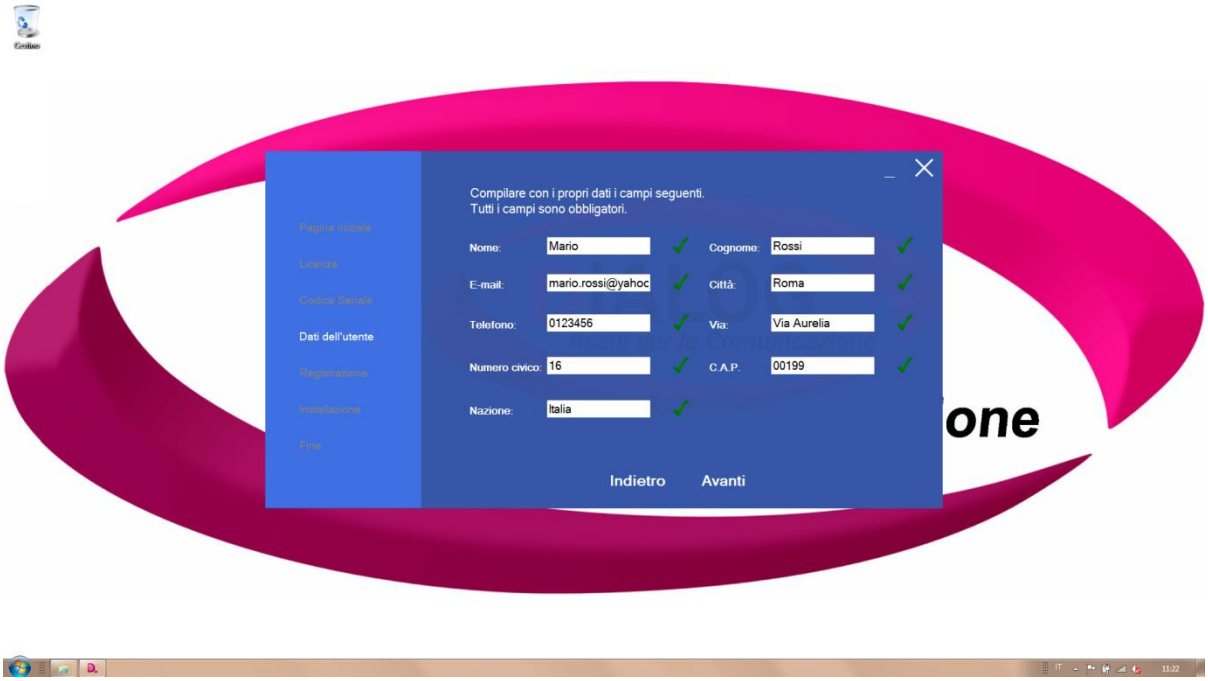
Verrà visualizzato il contratto di Licenza d'Uso. Si consiglia di leggerlo con attenzione. Ultimata la lettura cliccare sul bottone ***"Accetto"*** per poter procedere con l'installazione.



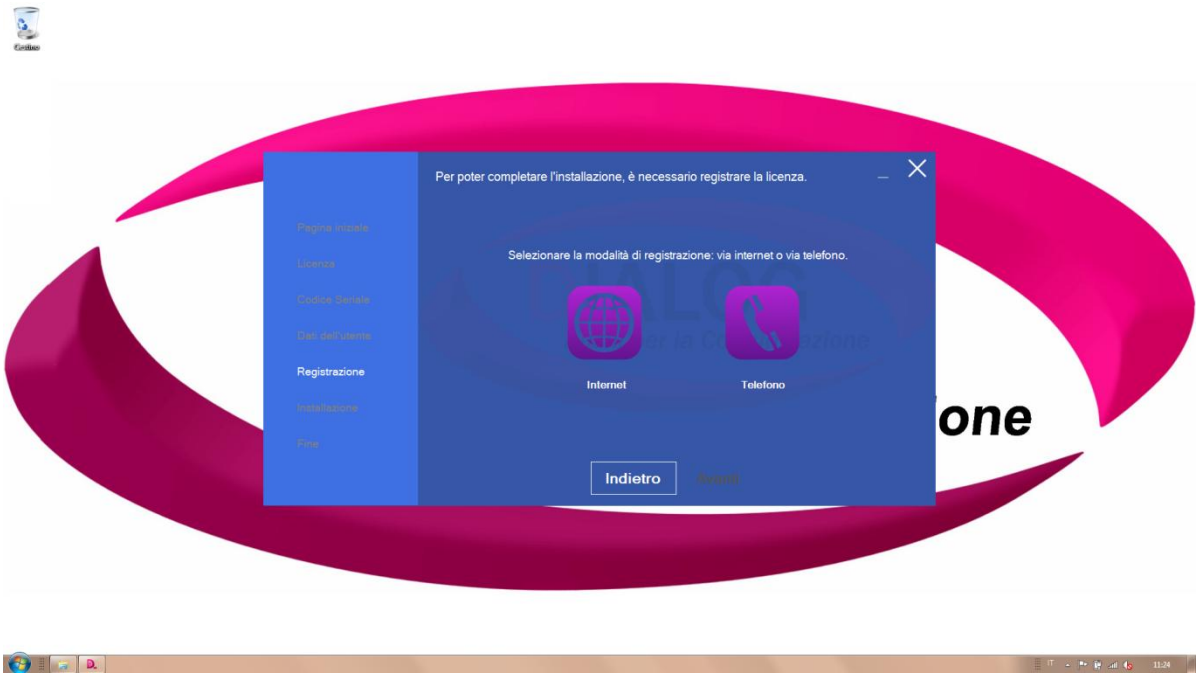
Inserire il seriale fornito con l'acquisto del software e premere ***"Avanti"***.



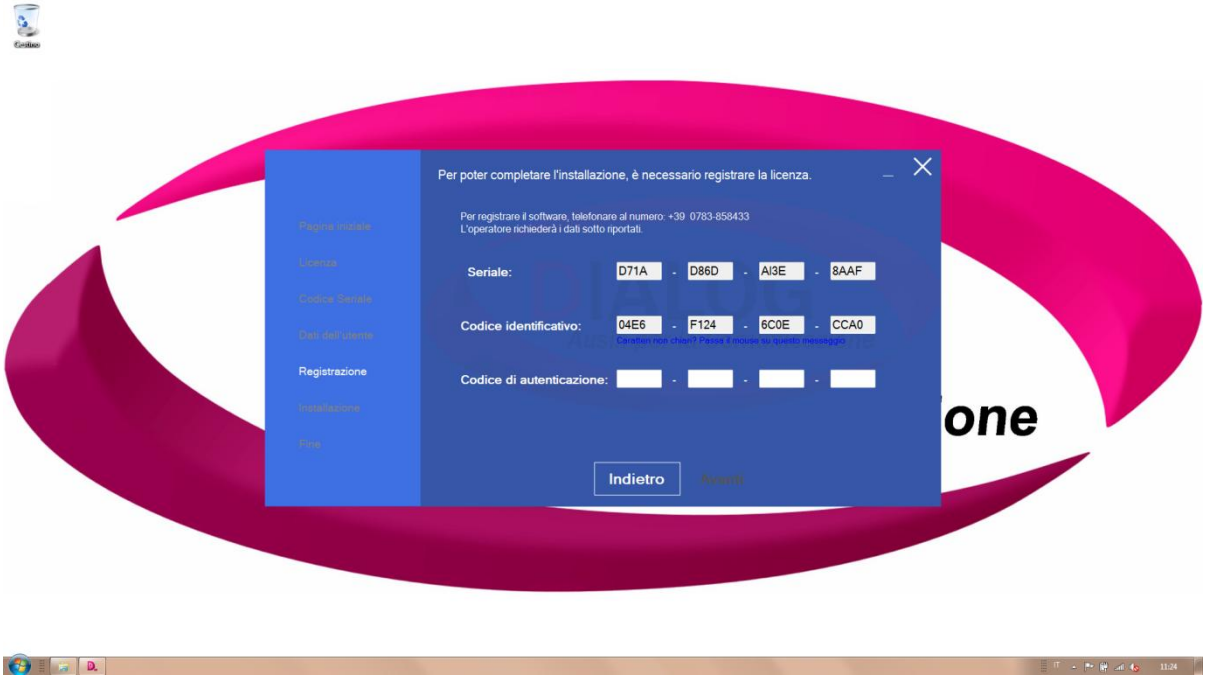
Inserire i propri dati anagrafici compilando ogni singola voce richiesta e premere ***"Avanti"***.



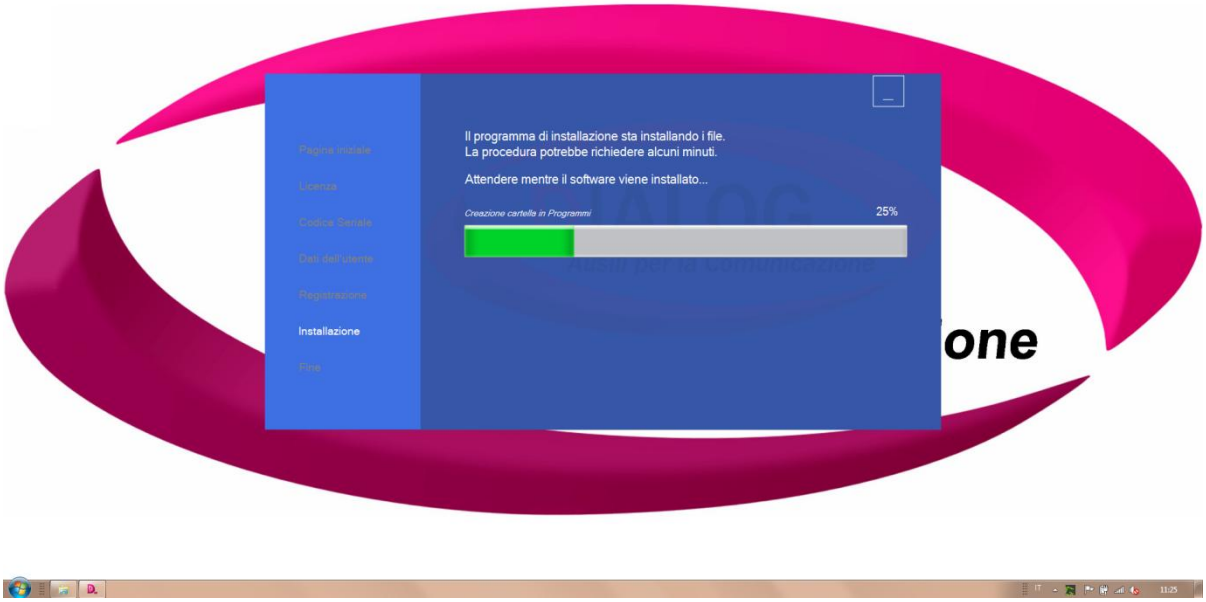
In questa schermata si avvia la procedura di registrazione della licenza del software.
Se si dispone di una connessione internet, cliccare sul pulsante "***internet***" altrimenti cliccare su "***telefono***".
Si consiglia di effettuare la registrazione online in quanto più veloce e completamente automatizzata.
La registrazione telefonica prevede un contatto diretto con un operatore.



Se è stata scelta l'attivazione online, attendere la registrazione automatica del software. Verranno inviati i dati relativi all'utente e al codice seriale ai server della ***"Dialog Ausili S.r.l"***che registreranno automaticamente la licenza.
Se è stata scelta l'attivazione telefonica, l'operatore richiederà la dettatura di tutti i dati riportati nella schermata visualizzata e la dettatura dei dati relativi all'utente. L'operatore comunicherà un codice da inserire nel campo ***"codice di autenticazione"***. Una volta inserito il codice, premere avanti per avviare la procedura di installazione.



Comparirà una finestra in cui sono sintetizzate tutte le fasi seguite nel corso dell'installazione.



A questo punto l'installazione di ***"Dialogo AAC"***è terminata. Premere il pulsante ***"Fine"*** ed attendere che venga avviato il software se si è selezionata la casella ***"Esegui Dialogo AAC".***

3.2 Avviare Dialogo AAC

E' possibile avviare Dialogo AAC scegliendo:
Start (icona Start) > (Tutti) Programmi >Dialogo AAC >Dialogo AAC.exe (procedura valida su Windows XP, Vista e 7) oppure premendo sull'icona,presente nel desktop, del software Dialogo AAC

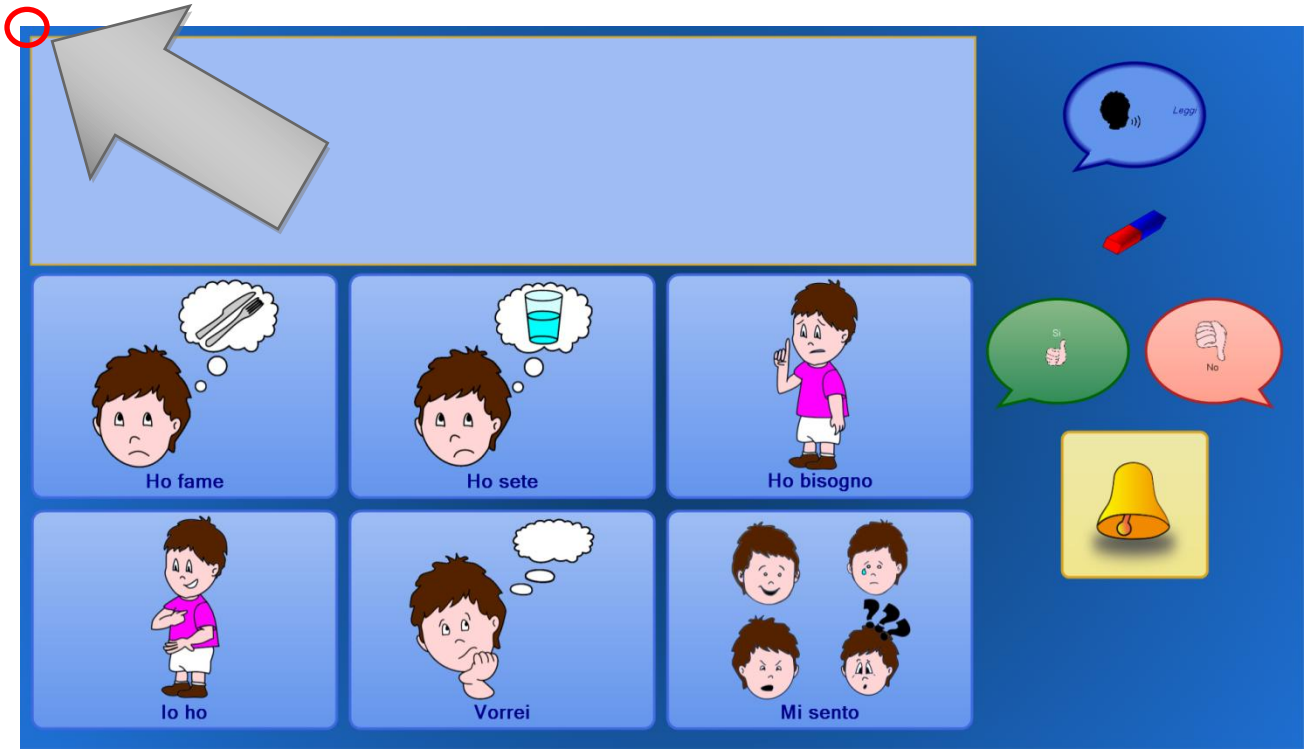
Su Windows 8 e 8.1 fare click su Start > Dialogo AAC.

3.3 Panoramica del software

"Dialogo AAC" è un software per la Comunicazione Alternativa Aumentata. L'utente con deficit nella comunicazione utilizzerà quella parte di software che permette la comunicazione. Questa parte prende nome di ***"Lato Utente"***.

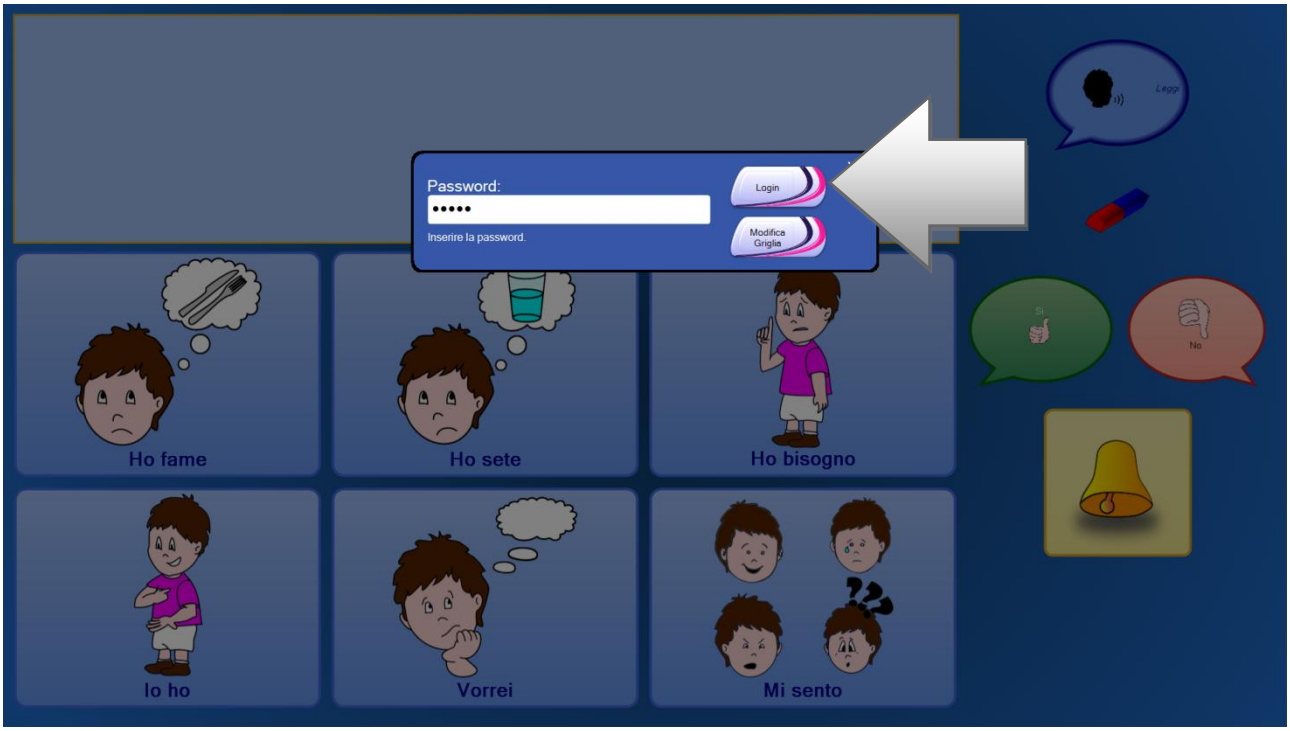
Il ***"Lato Utente"*** dovrà essere programmato in base alle esigenze dell'utente finale. Chi si occuperà di gestire questo lato, dovrà entrare nella sezione chiamata ***"Lato Amministratore"***.

Per passare dal ***"Lato Utente"*** al ***"Lato Amministratore"*** bisogna cliccare in alto a sinistra come indicato dalla freccia nella figura sottostante.

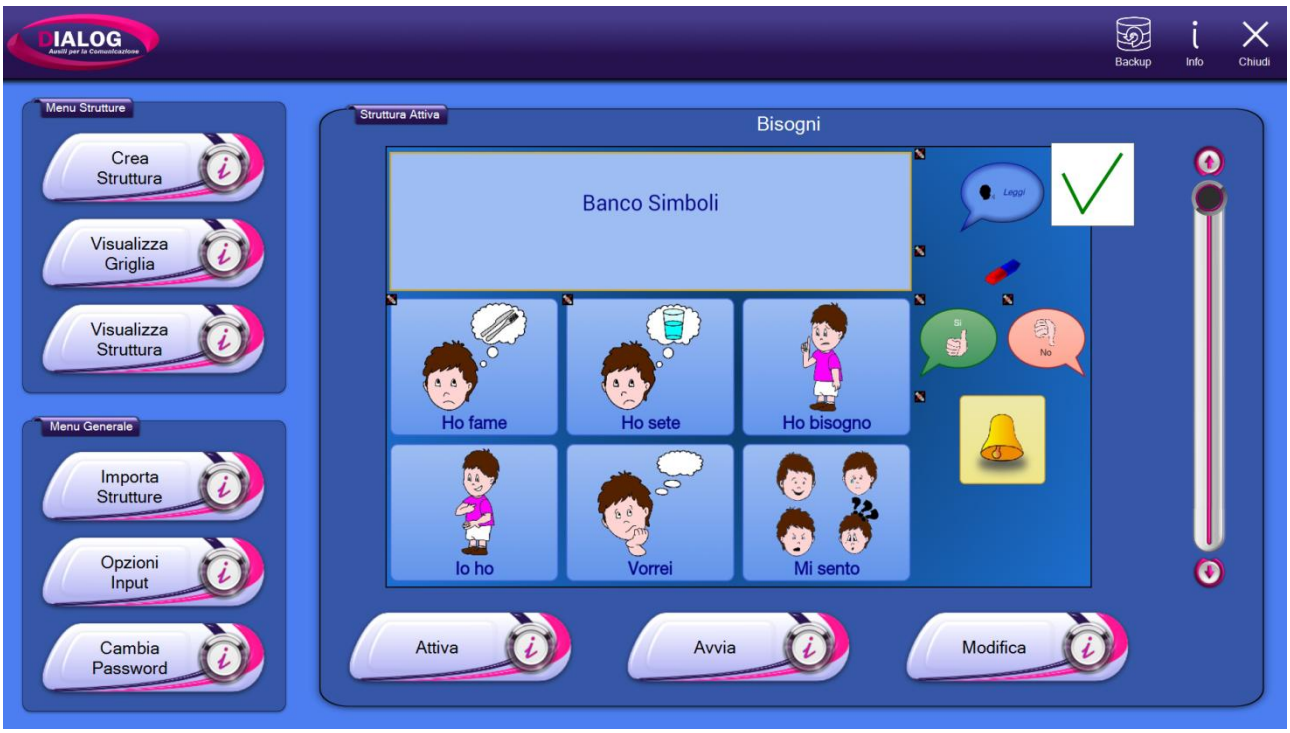


Una volta fatto ciò, verrà mostrata una finestra in cui verrà richiesto l'inserimento di una password. La password predefinita è ***"admin".***
Una volta inserita la password premere su ***"Login"***.

NB: è possibile accedere direttamente all'editor della griglia premendo sul pulsante "***Modifica Griglia***".



Se la password inserita è corretta, verrà aperto il ***"Lato Amministratore"***.



4. Funzioni principali del Lato Amministratore

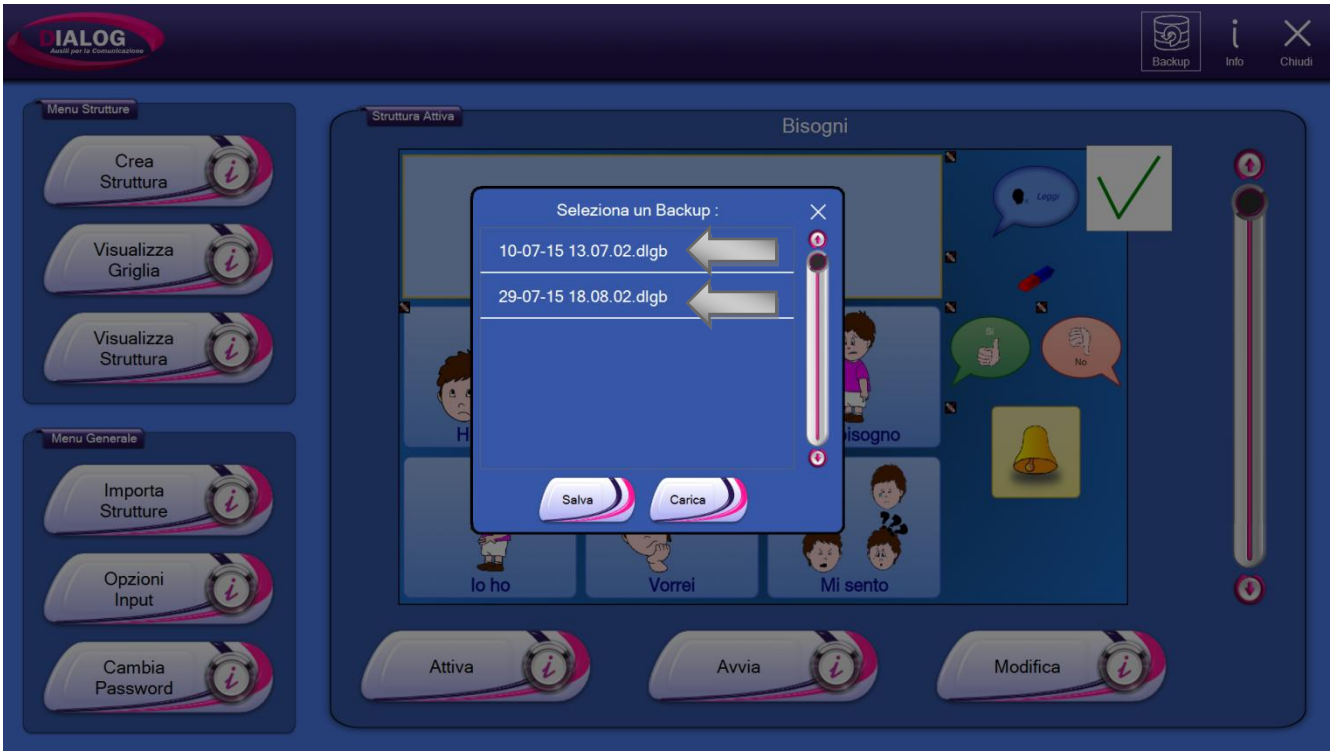
4.1 Funzione di backup

4.1.1 Creare un Backup

Per backup si intende una copia di riserva di file e cartelle presenti nel PC.
La funzione di backup di ***"Dialogo AAC"*** crea una copia delle strutture e delle griglie presenti nel software e, su richiesta dell'utente, ne permette il ripristino in un secondo momento.

Per utilizzare la funzione di backup premere sull'icona che si trova in alto a destra nella barra superiore.

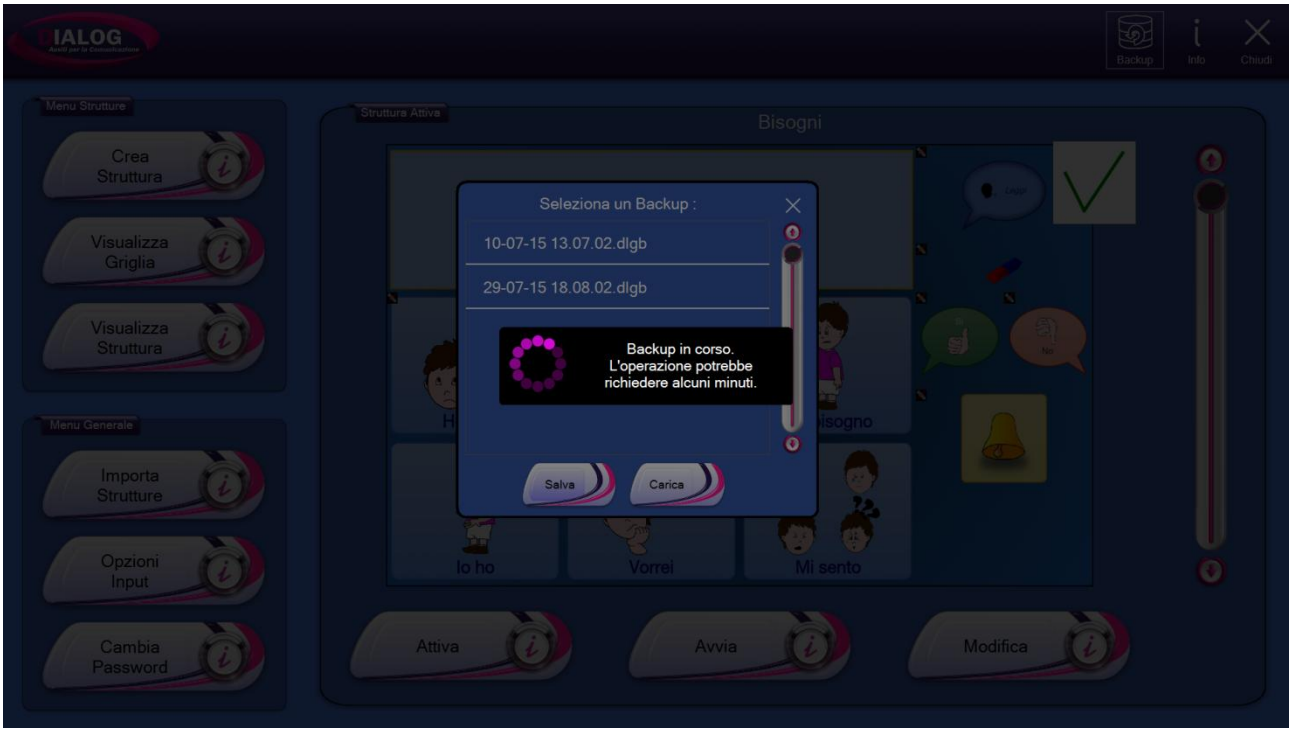
Verrà mostrata una finestra composta da una lista con i backup salvati in precedenza (nel caso mostrato in esempio sono due) e due pulsanti: il pulsante ***"Salva"*** e il pulsante ***"Carica"***.La lista dei backup riporta per ogni voce, la data e l'ora di creazione. Nell'esempio riportato, il primo backup risale al 17 luglio 2015 ed il secondo backup al 29 luglio 2015.



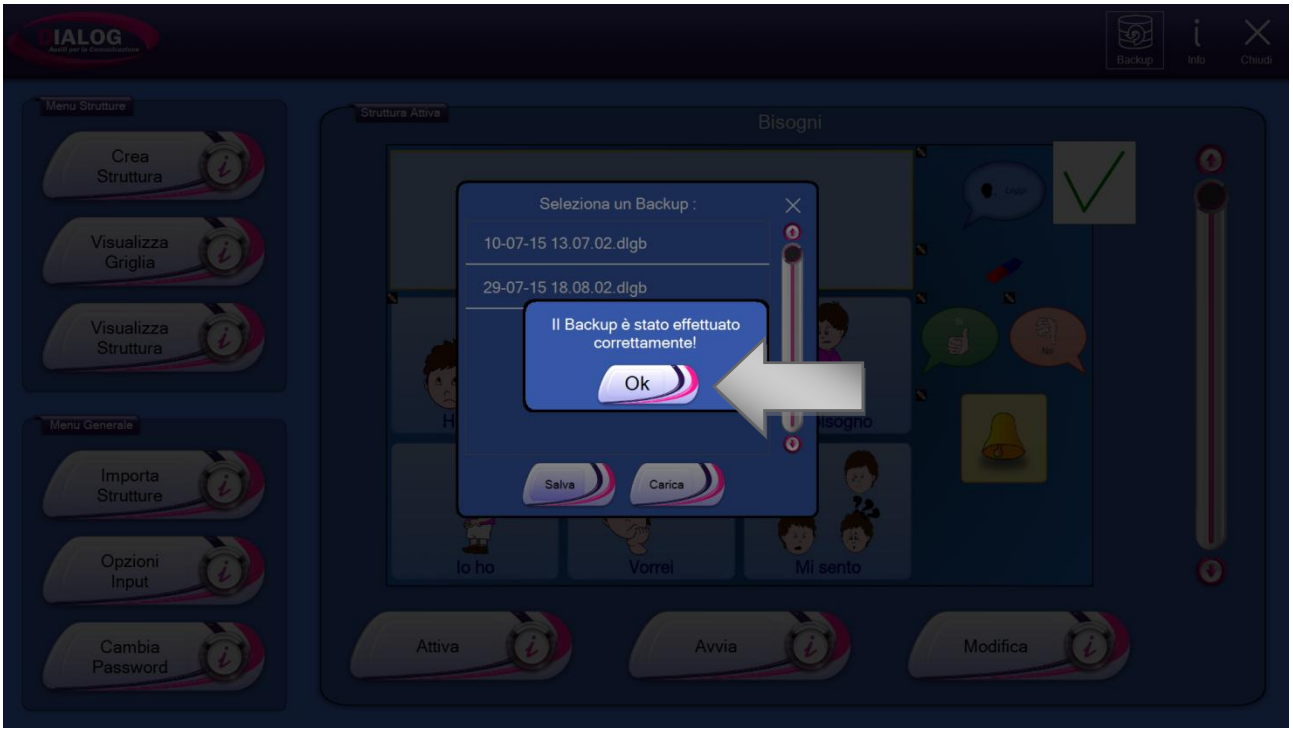
Il pulsante ***"Salva"*** permette di creare una nuova copia di backup.

Una volta premuto su ***"Salva"***è necessario attendere che il software crei la copia di backup delle strutture e delle griglie presenti.

Verrà mostrato un messaggio di attesa per tutta la durata dell'operazione di salvataggio del backup.



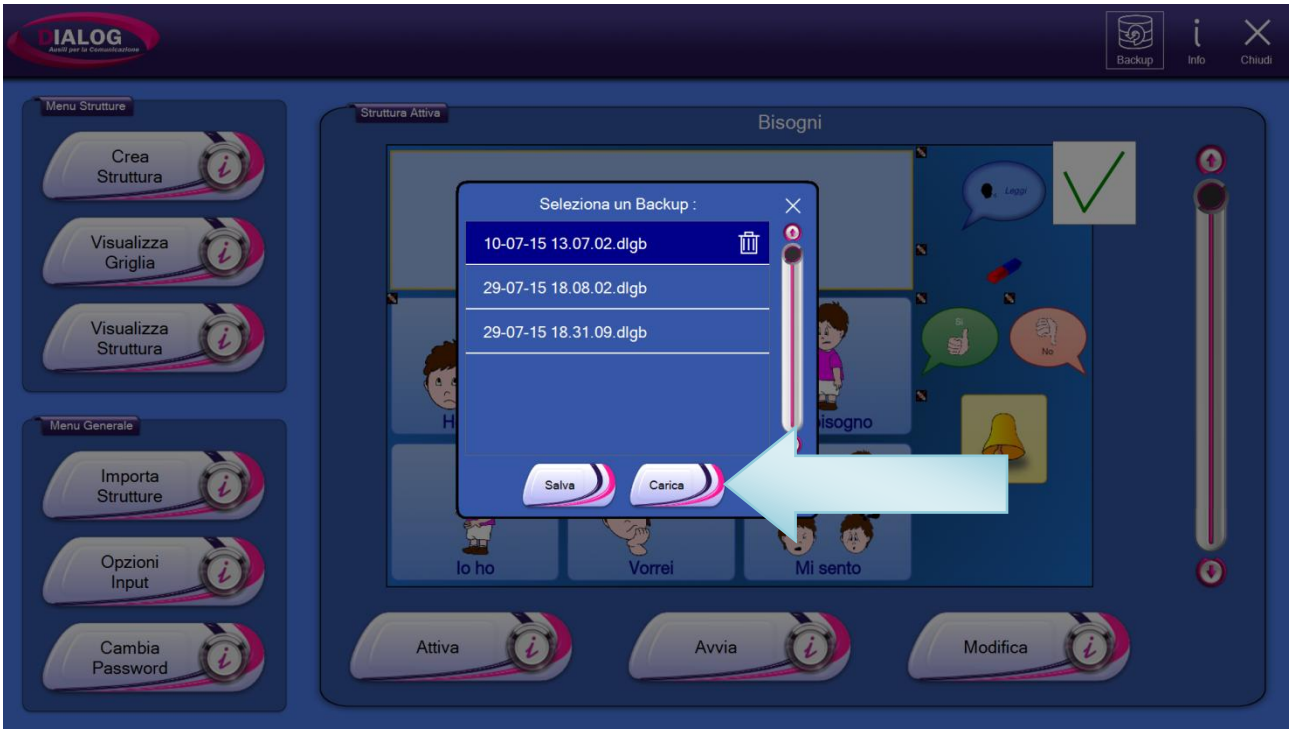
Terminata la procedura di creazione del backup,verrà visualizzato un messaggio tramite un pop-up.



Il backup appena creato verrà aggiunto alla lista dei backup esistenti.

4.1.2 Caricare un backup

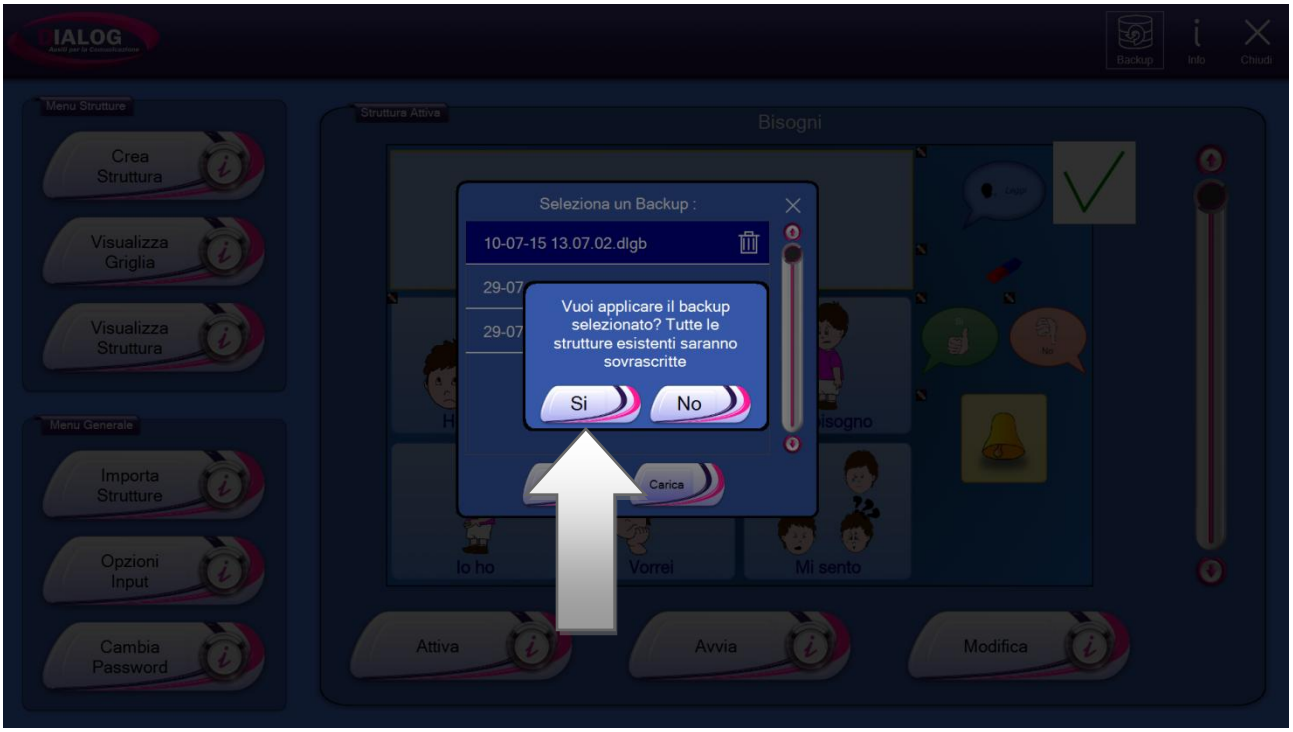
Per caricare un backup, cliccare su uno di quelli presenti nella lista e premere il tasto *"Carica"*.



Attenzione!!!

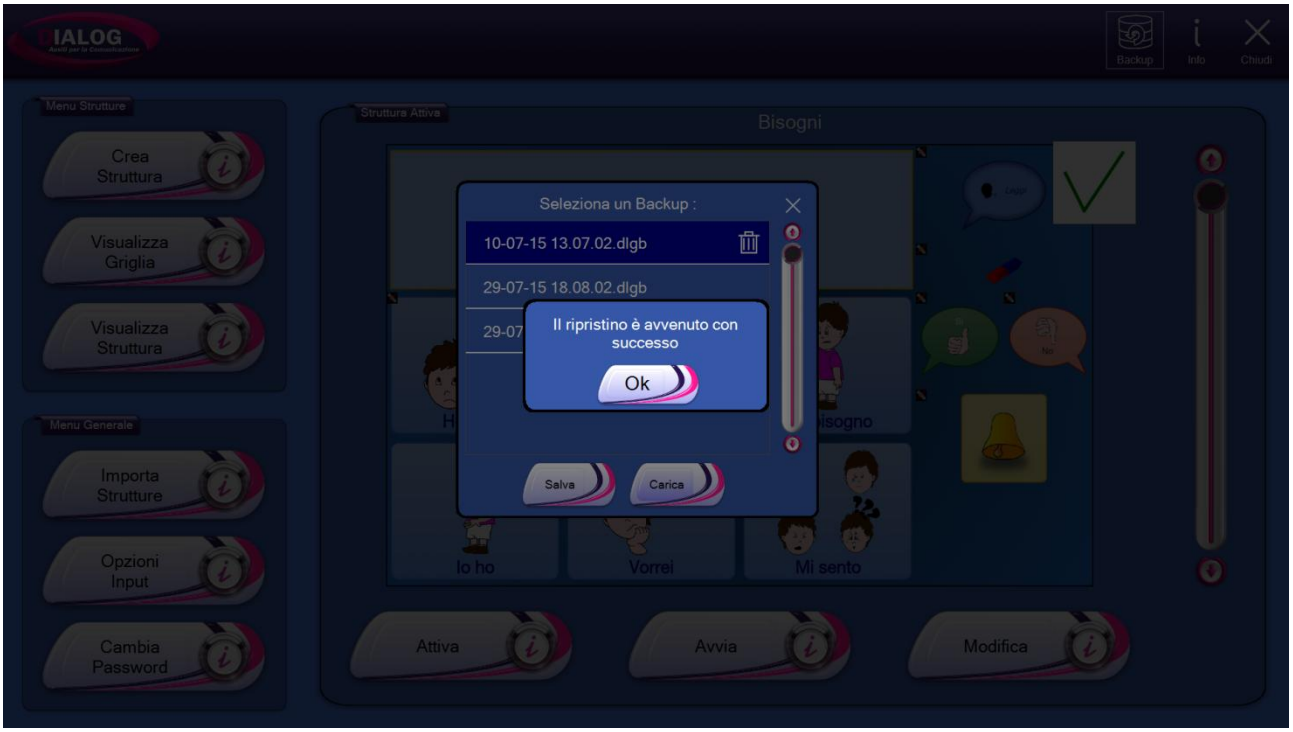
Il caricamento di un backup sovrascrive le strutture esistenti. Ciò significa che tutte le strutture presenti vengono eliminate prima del ripristino di quelle contenute nel backup.
Se si ha la necessità di salvare qualcuna di queste strutture, si consiglia l'utilizzo dello strumento di esportazione prima del backup e di importazione dopo il ripristino del backup.

Un pop-up chiederà conferma prima di applicare il backup selezionato. Premere il pulsante***"Si"*** e attendere che il software ripristini le strutture (l'operazione può richiede anche diversi minuti).



Terminato il processo di caricamento del backup,verrà visualizzato un pop-up con scritto ***"Il ripristino è avvenuto con successo"***. Premere il pulsante***"Ok".***

Nel menu principale saranno presenti le strutture ripristinate tramite il backup.



4.1.3 Eliminare un Backup

Per eliminare uno dei backup dalla lista, selezionarlo cliccandoci sopra, e poi cliccare sull'icona del cestino.

> ***Attenzione!!!***
> Un backup che viene eliminato non è più recuperabile.

4.2 Menù strutture

Il ***"Menù strutture"*** è quella sezione del ***"Lato Amministratore"*** dove sono presenti i pulsanti che permettono di lavorare con le strutture e le griglie.

1. Bottone ***"Crea Struttura"***: permette di creare una nuova struttura.

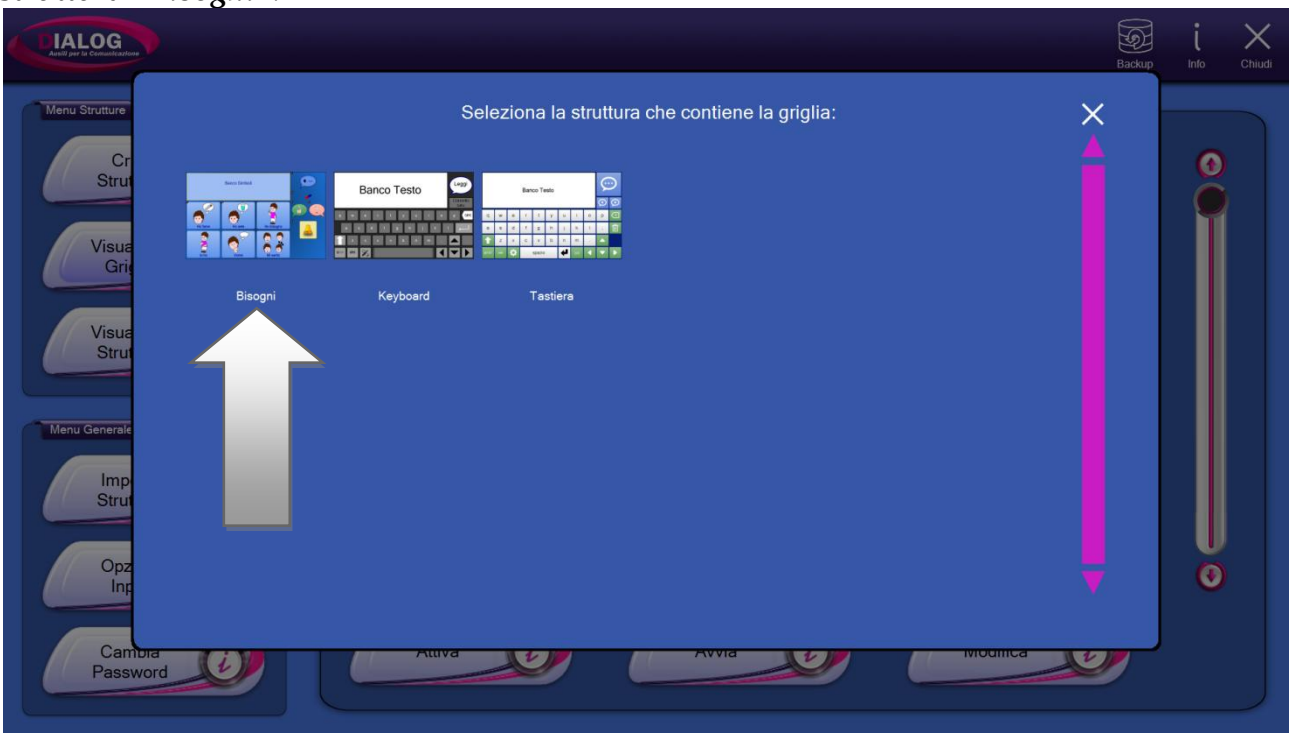
2. Bottone ***"Visualizza Griglia"***: permette di effettuare delle operazioni base quali: stampa, duplica, modifica ed elimina su una griglia scelta.

3. Bottone ***"Visualizza Struttura"***: permette di effettuare delle operazioni base quali:stampa, esporta, duplica, modifica ed elimina su una struttura scelta.

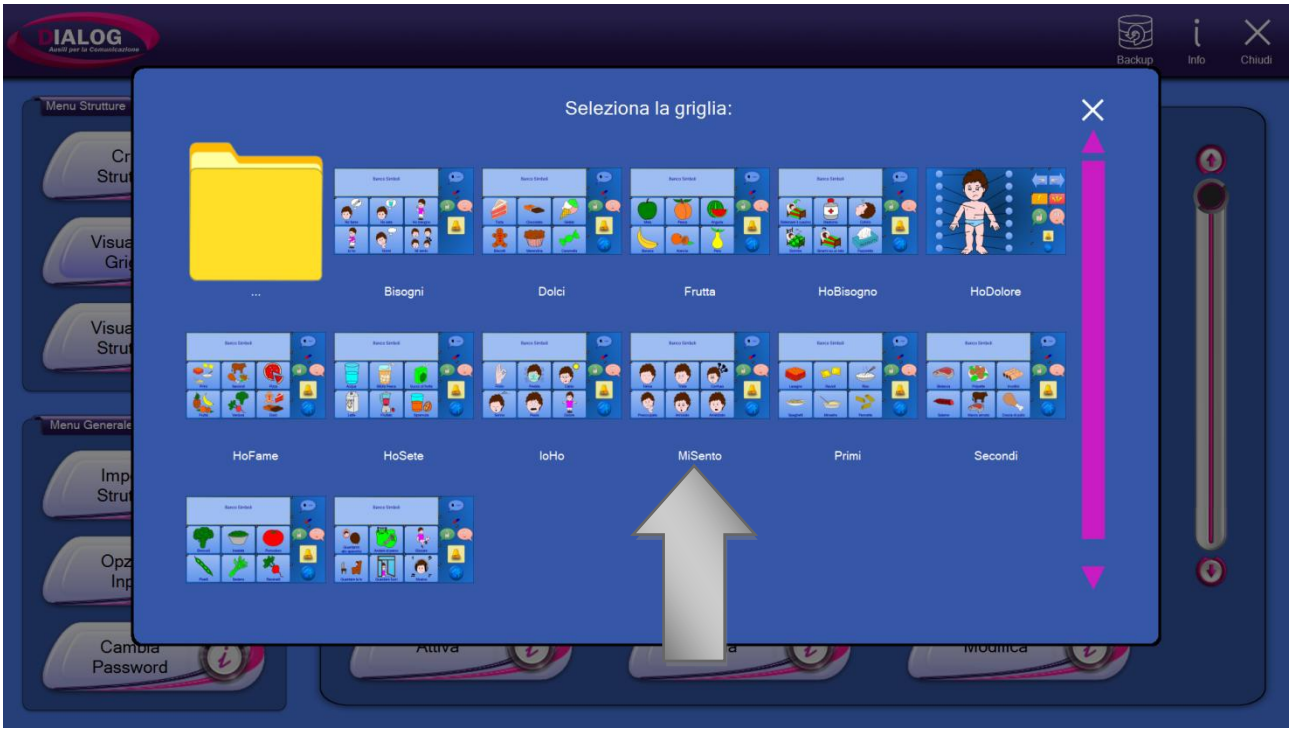
4.2.1 Visualizza griglia

Il pulsante ***"Visualizza griglia"*** permette di scegliere una struttura e di visualizzare le griglie che la compongono. Scegliendo una griglia si potrà duplicarla, stamparla, eliminarla o modificarla.

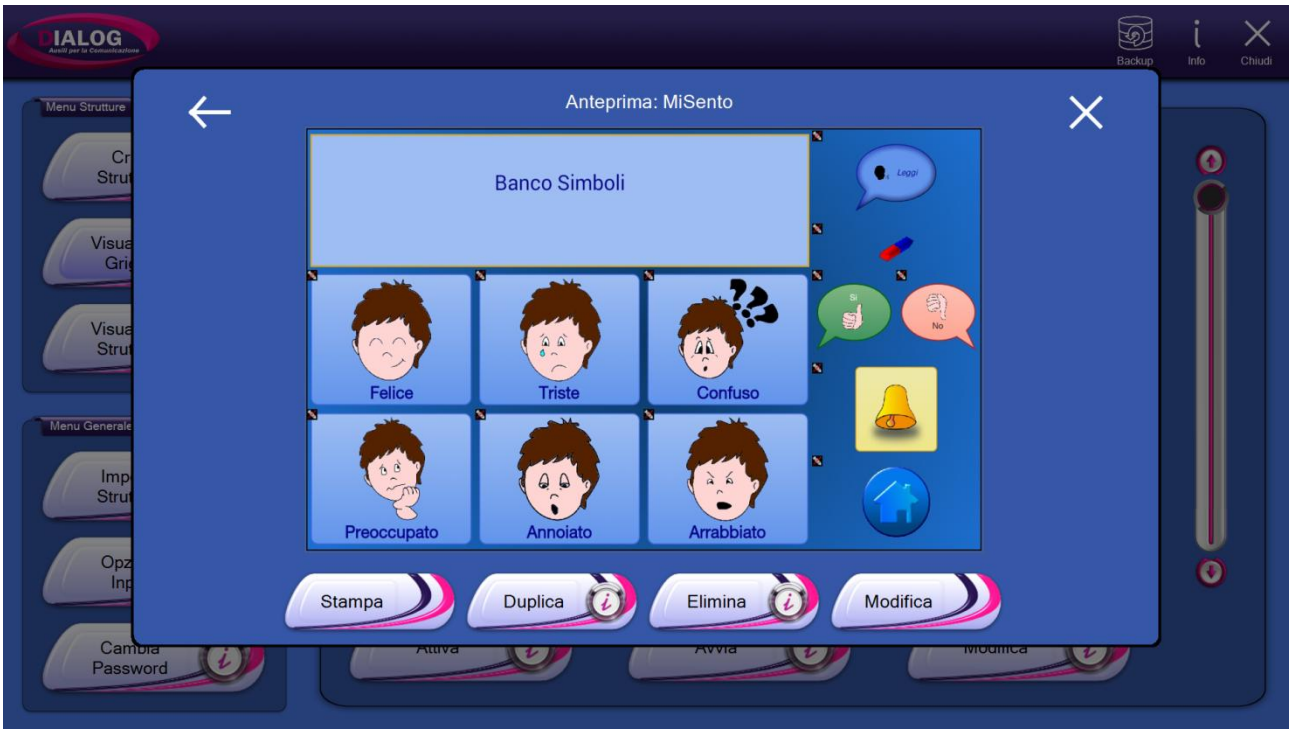
Una volta premuto sul bottone, verrà mostrata una finestra contenente tutte le strutture presenti nel software. A questo punto è possibile scegliere una struttura che contiene la griglia con la quale si desidera lavorare. Nell'esempio riportato si utilizza una griglia della struttura ***"Bisogni"***.



Cliccando sulla struttura ***"Bisogni"***verrà mostrata una finestra contenente tutte le griglie che compongono la struttura appena selezionata. Nell'esempio si seleziona la griglia ***"Mi sento"***.

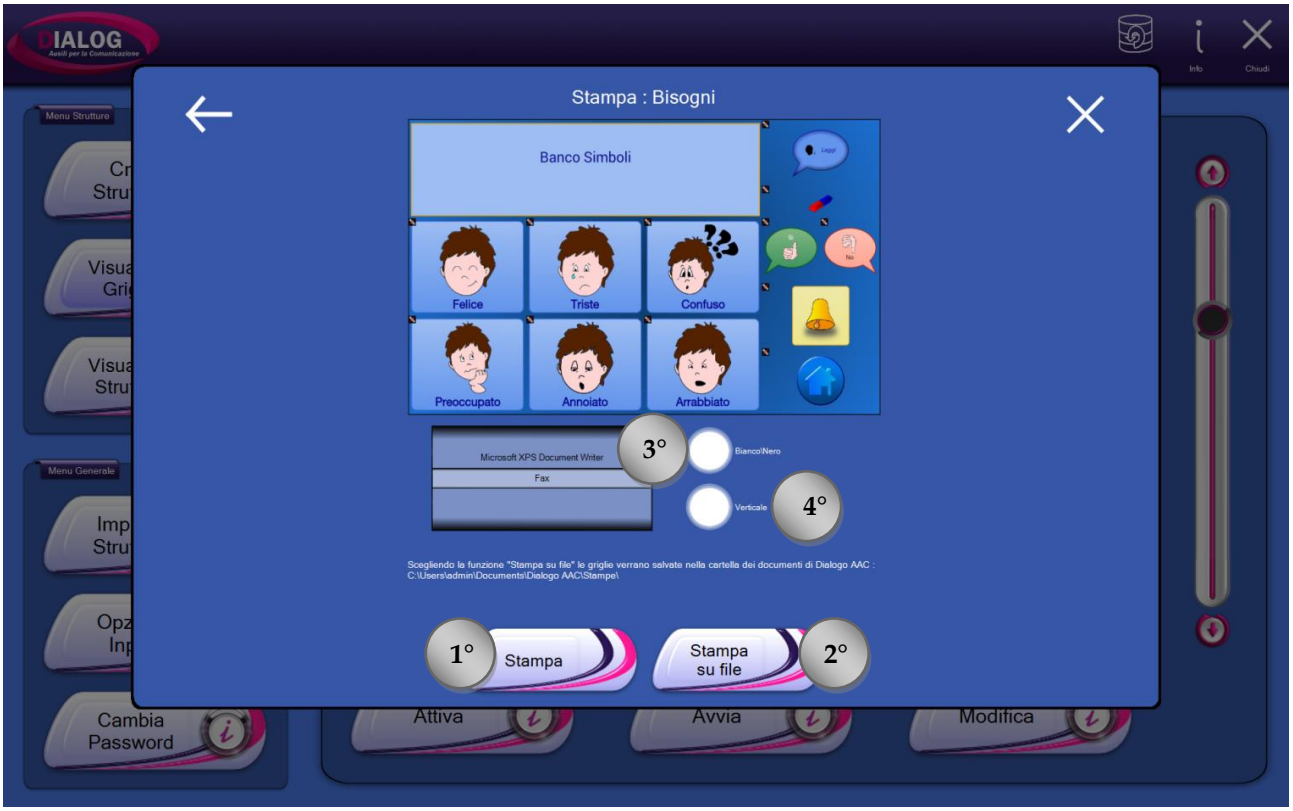


A questo punto, verrà mostrata una finestra attraverso la quale si possono effettuare operazioni di: stampa, duplicazione, eliminazione o modifica.
Ognuna di queste funzionalità è descritta nei paragrafi a seguire.



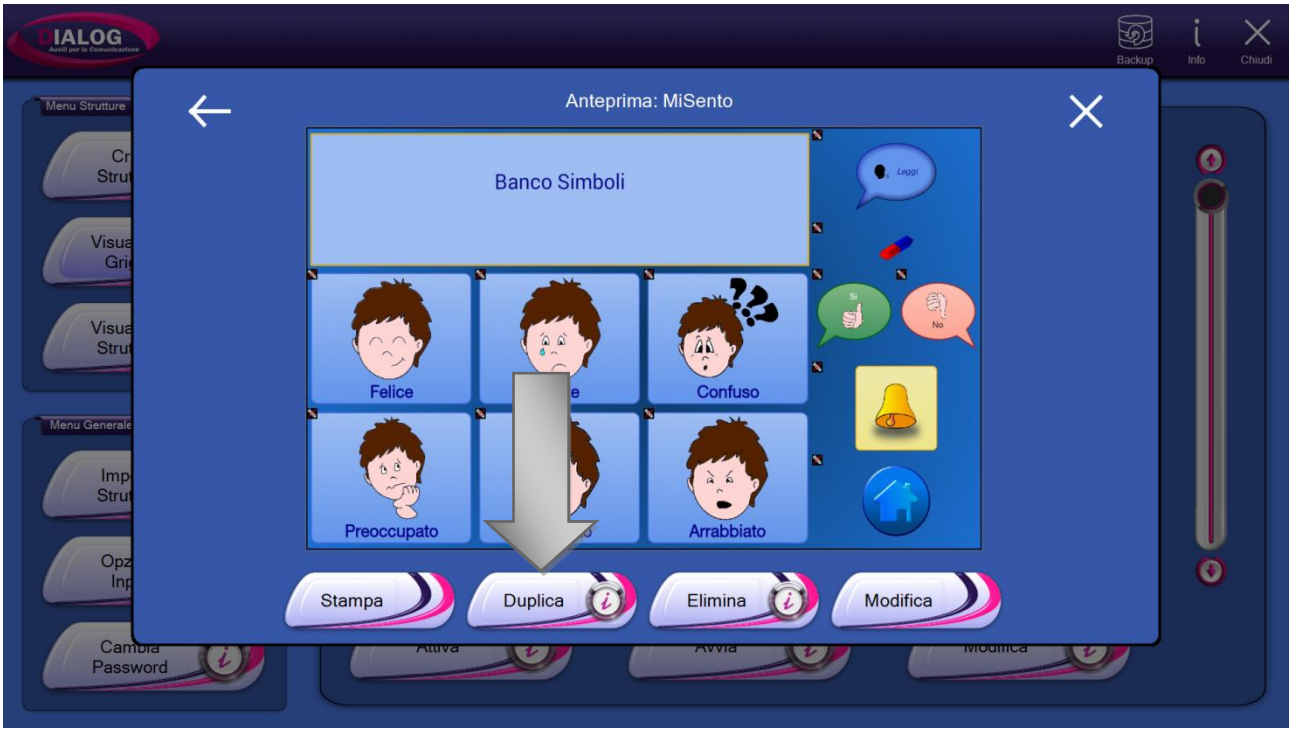
4.2.1.1 *Stampa*

Selezionando il bottone ***"Stampa"***, verrà mostrata una finestra di gestione nella quale è possibile effettuare una stampa cartacea (1) o una stampa su file (2).
La stampa cartacea, prevede l'utilizzo di una stampante precedentemente installata sul PC mentre la stampa su file genererà un'immagine della griglia.
È possibile selezionare due opzioni per la stampa: stampa in bianco\nero (3) oppure la stampa del documento in orizzontale o in verticale (4).



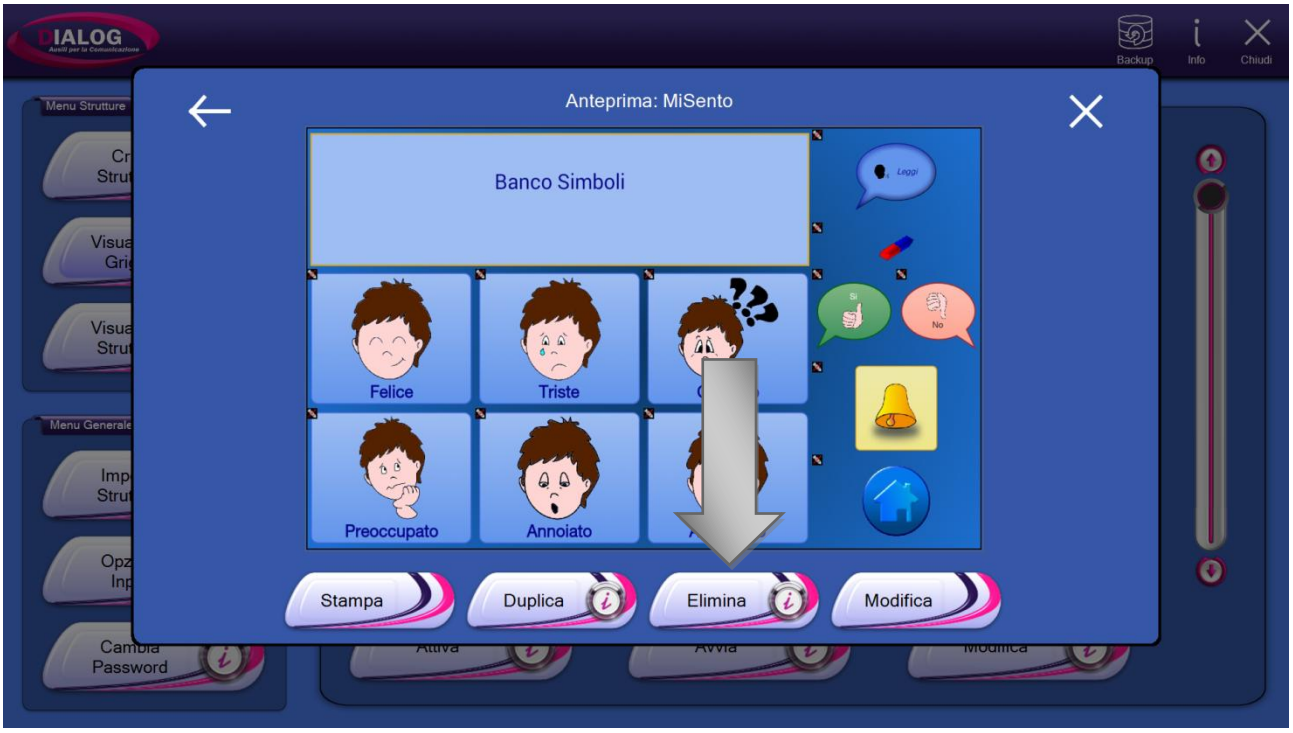
4.2.1.2 *Duplica*

Selezionando il bottone ***"Duplica"*** è possibile creare una copia della griglia scelta. La copia della griglia farà parte della struttura originale.



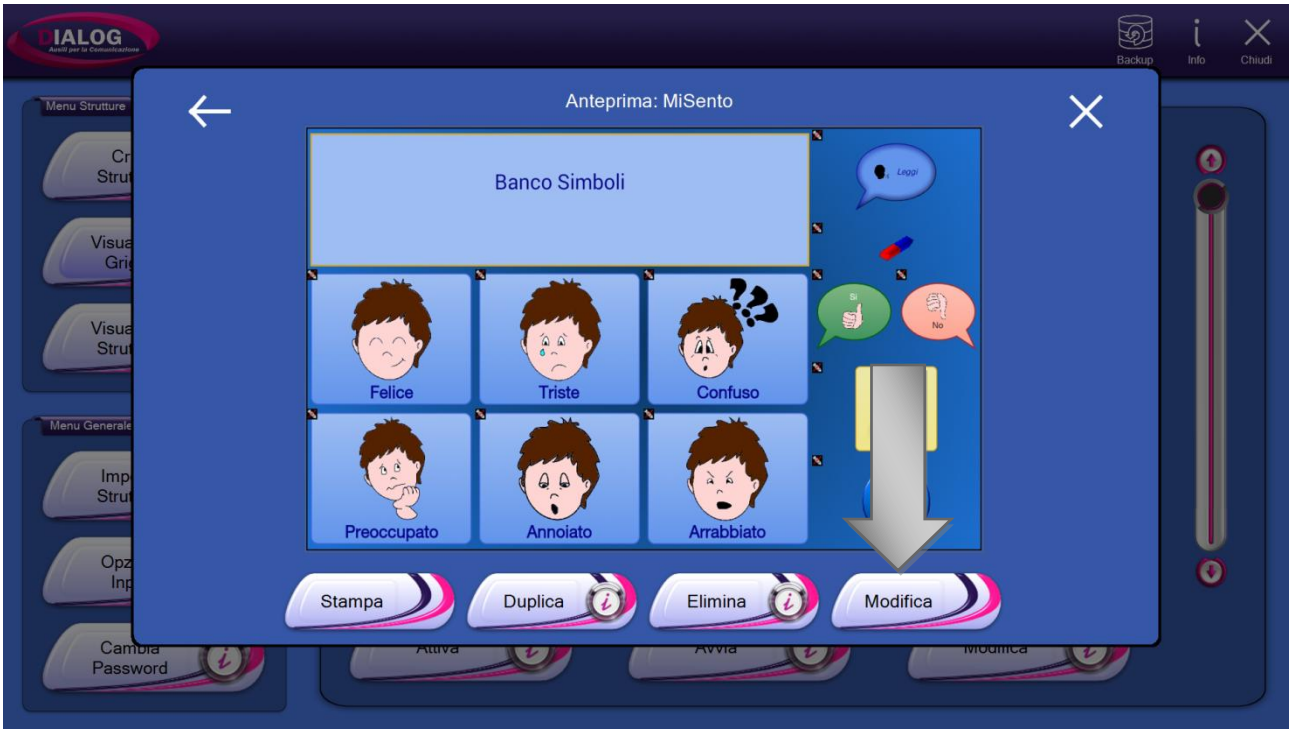
4.2.1.3 *Elimina*

Selezionando il bottone***"Elimina"***si potrà eliminare la griglia visualizzata.



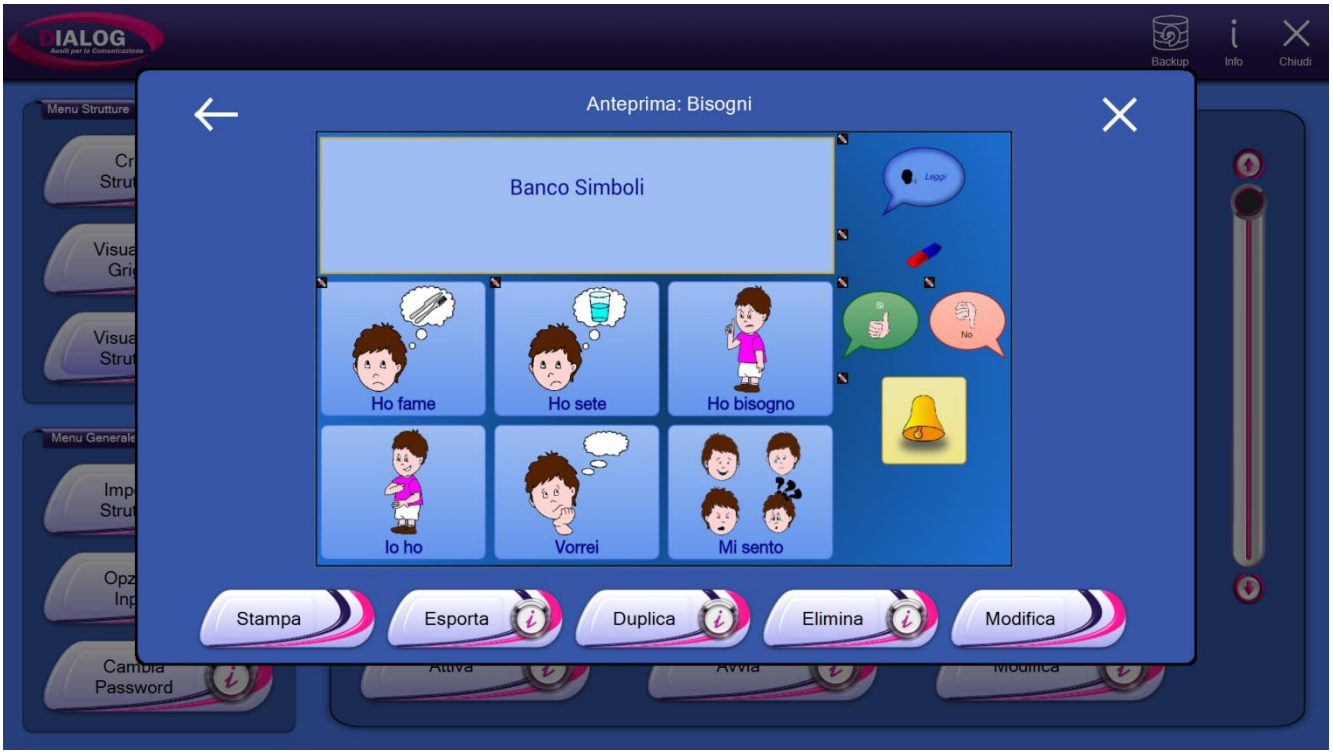
4.2.1.4 Modifica

Selezionando il bottone*"Modifica"*si viene riportati direttamente all'editor della griglia (cap 6).



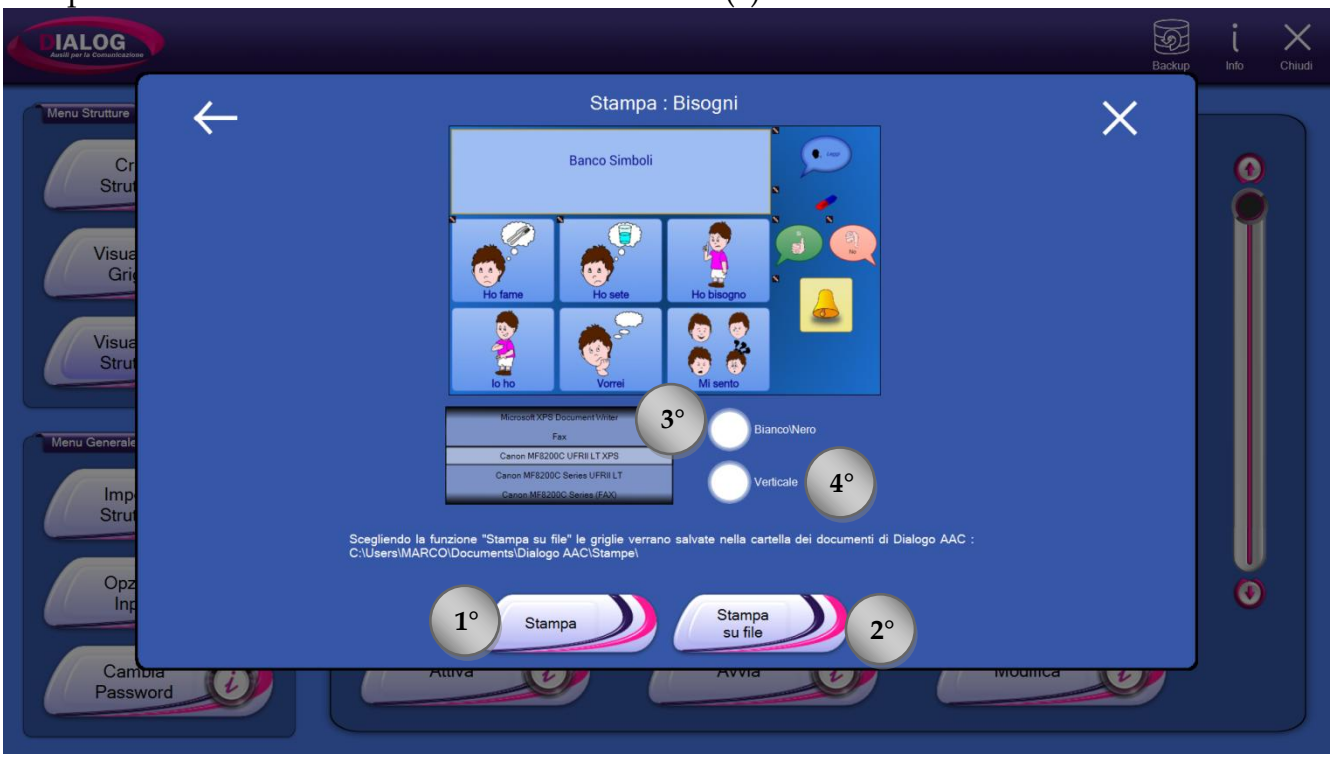
4.2.2 Visualizza struttura

Il pulsante ***"Visualizza struttura"*** permette di scegliere una struttura e duplicarla, stamparla, eliminarla, modificarla o esportarla.
Cliccando sul bottone si aprirà una schermata identica a quella di ***"Visualizza Griglia"*** descritta nel paragrafo precedente.
Nell'esempio sottostante, è stata selezionata la struttura ***"Bisogni"***.



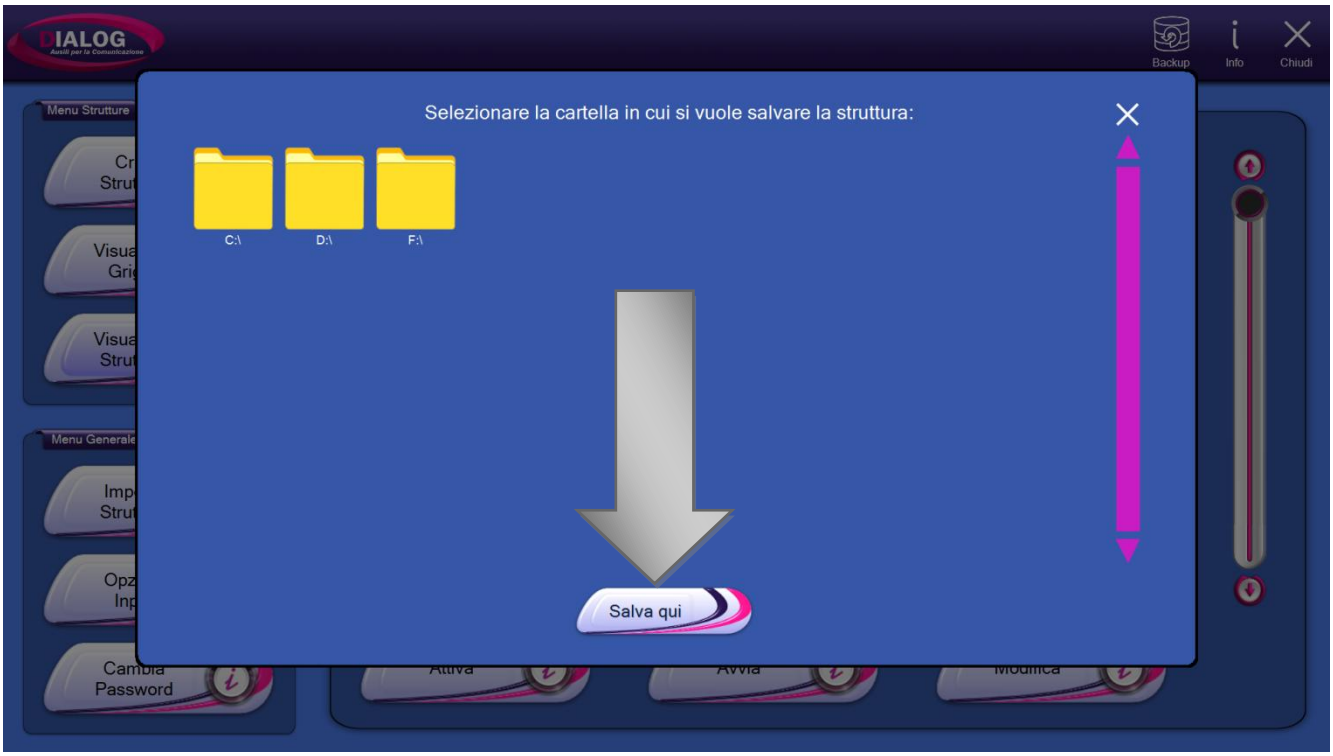
4.2.2.1 *Stampa*

Selezionando il bottone ***"Stampa"***, verrà mostrata una finestra di gestione nella quale è possibile effettuare una stampa cartacea (1) o una stampa su file (2).
La stampa cartacea, prevede l'utilizzo di una stampante precedentemente installata sul PC mentre la stampa su file genererà un'immagine della struttura.
È possibile selezionare due opzioni per la stampa: stampa in bianco\nero (3) oppure la stampa del documento in orizzontale o in verticale (4).



4.2.2.2 *Esporta*

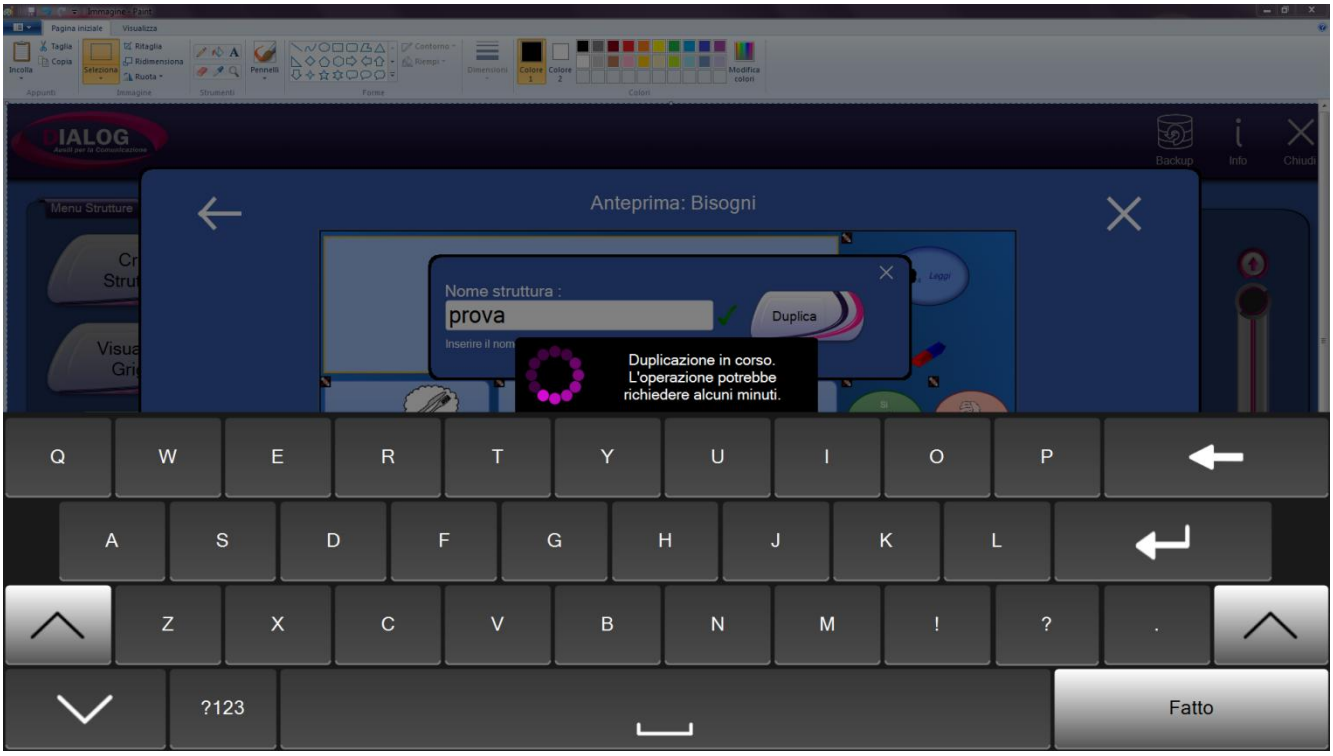
La funzione di esportazione permette la creazione e il salvataggio di un file speciale con estensione "***dlgs***". Una struttura esportata può essere importata in un in altro dispositivo ed è compatibile con la versione Android del software (e viceversa).
Premendo sul pulsante esporta, verrà visualizzata una finestra di navigazione in cui è possibile scegliere in quale cartella esportare la struttura.
Una volta che la cartella di destinazione è stata scelta, premere il pulsante ***"Salva qui"***.
L'esportazione di una struttura può richiedere diversi minuti. Apparirà un messaggio di attesa fino a completamento operazione.



4.2.2.3 *Duplica*

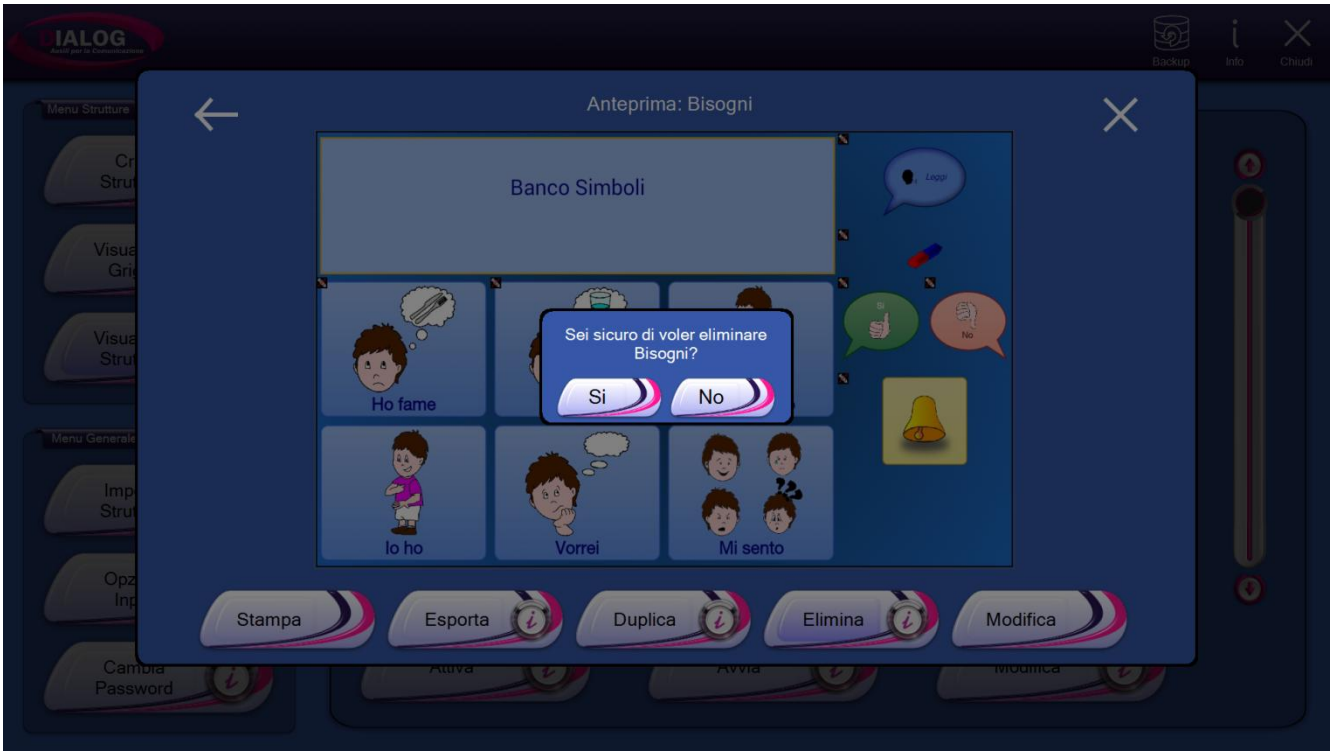
La funzione ***"Duplica"*** permette di duplicare la struttura selezionata ossia crearne una identica ma con diverso nome.
Una volta premuto il pulsante ***"Duplica"***,verrà visualizzata una finestra in cui è possibile inserire il nome da dare alla struttura duplicata. Scelto il nuovo nome, sarà sufficiente cliccare su ***"Duplica"***per avviare la procedura.

L'operazione di duplicazione può richiedere anche diversi minuti.
Verrà mostrato un messaggio di attesa per tutta la durata dell'operazione e un messaggio di conferma ad operazione terminata.



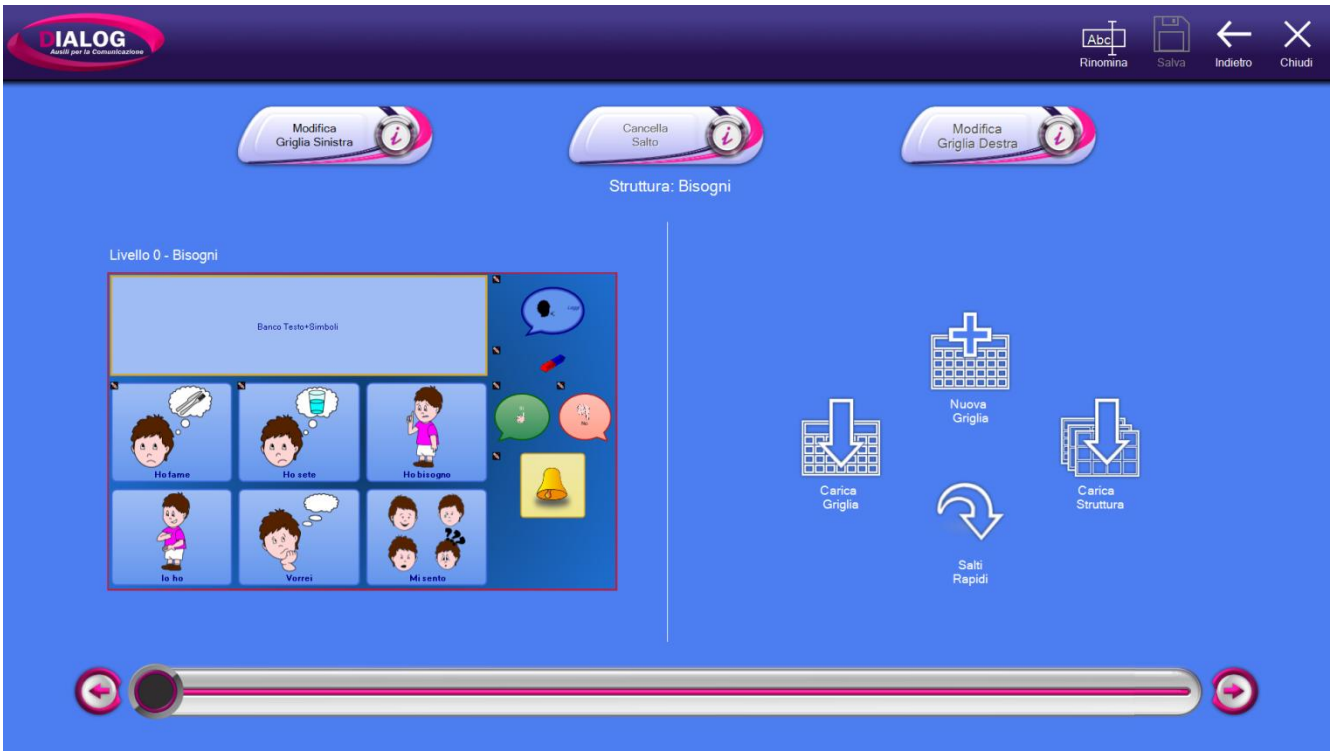
4.2.2.4 *Elimina*

Premendo sul pulsante ***"Elimina"***è possibile eliminare in modo definitivo la struttura selezionata.
Verrà mostrata una finestra di richiesta di conferma di eliminazione della struttura.



4.2.2.5 Modifica

Selezionando il tasto***"Modifica"***si accede all'editor di modifica della struttura in cui è possibile gestire i salti e le griglie della struttura.



4.3 Menù Struttura attiva

Il menù ***"Struttura Attiva"*** permette di vedere le anteprime delle strutture presenti nel programma.
In questo menù sono presenti tre pulsanti:

1. Attiva
2. Avvia
3. Modifica

Attiva
Attiva la struttura visualizzata. La struttura attiva verrà eseguita all'avvio del lato utente.

Avvia
Avvia il lato utente utilizzando la struttura attiva.

Modifica
Modifica la struttura visualizzata accedendo all'editor strutture.

DIALOG
Ausili per la Comunicazione
Backup
Info
Chiudi
Menu Strutture
Crea Struttura
Visualizza Griglia
Visualizza Struttura
Menu Generale
Importa Strutture
Opzioni Input
Cambia Password
Struttura Attiva
Bisogni
Banco Simboli
Leggi
Si
No
Ho fame
Ho sete
Ho bisogno
Io ho
Vorrei
Mi sento
Attiva
1
Avvia
2
Modifica
3

4.4 Menù generale

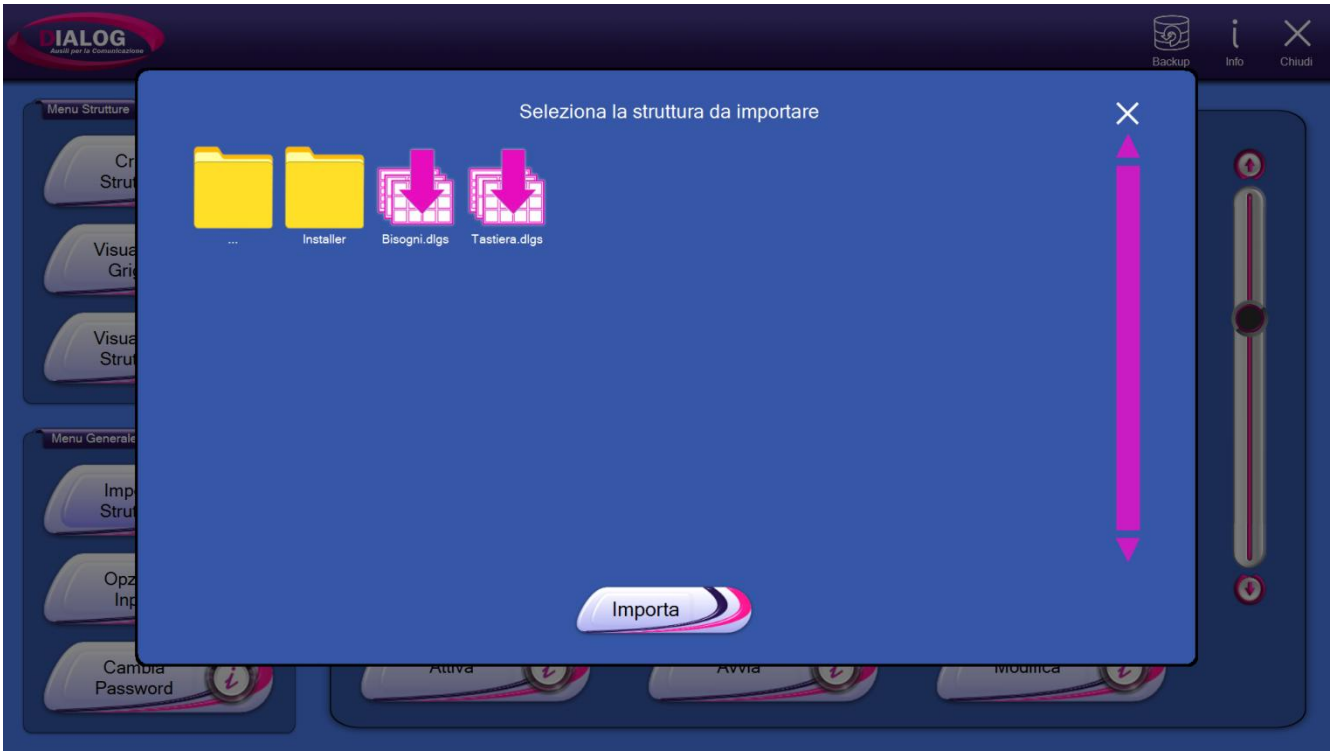
Il *"Menù generale"* contiene tre pulsanti, denominati:

1. Importa Strutture
2. Opzioni Input
3. Cambia Password

Le funzionalità di ogni singolo pulsante sono analizzate nei paragrafi successivi.

4.4.1 Importa strutture

La funzionalità di importazione di una struttura permette di importare all'interno del programma una struttura precedentemente esportata.
Una volta premuto il pulsante ***"Importa Strutture",*** verrà mostrata una finestra di navigazione attraverso la quale è possibile andare a ricercare nelle cartelle del dispositivo/computer la struttura desiderata.
I file contenenti le strutture hanno estensione ***".dlgs"***e sono riconoscibili facilmente perché hanno l'icona .
Per importare una struttura fare click sopra il file e poi sul pulsante ***"Importa".***



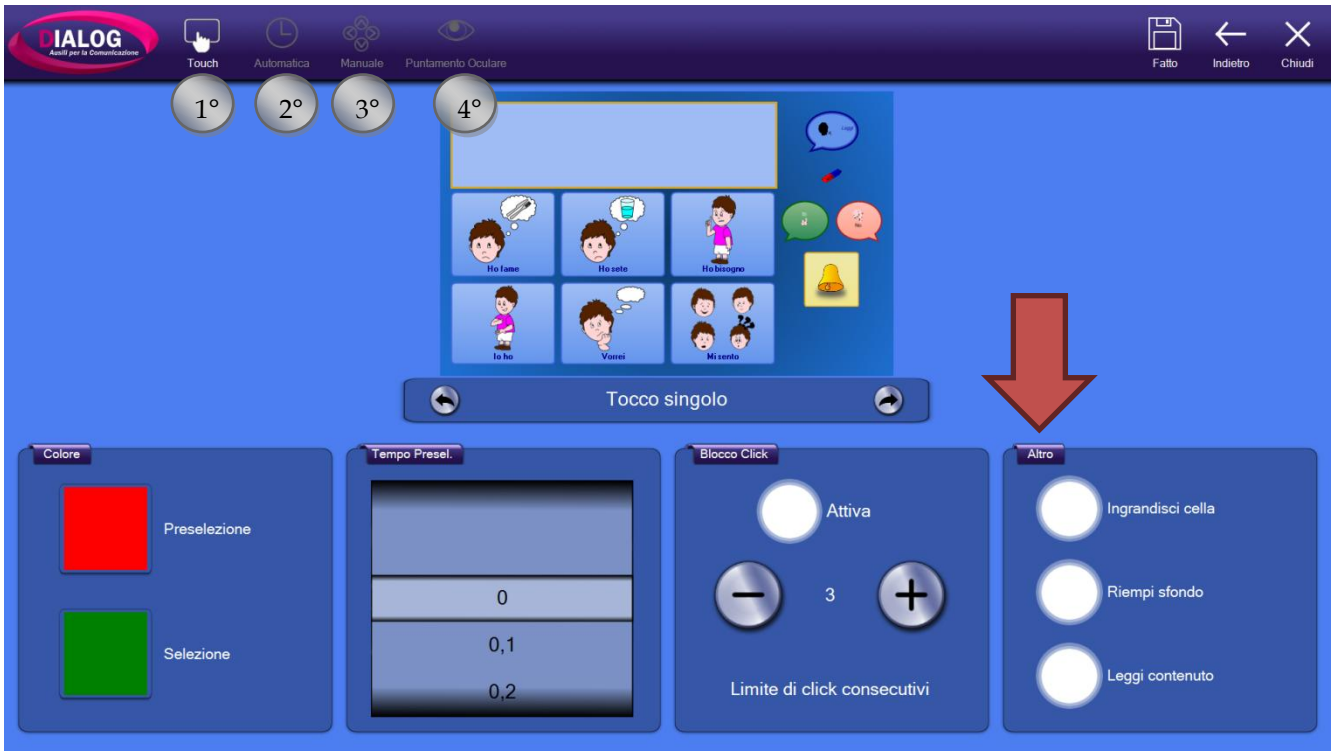
La procedura di importazione può durare anche diversi minuti. Un messaggio di attesa sarà visibile per tutta la durata dell'operazione.

4.4.2 Opzioni input

La pressione del pulsante ***"Opzioni input"*** mostrerà una finestra attraverso la quale è possibile scegliere e configurare tutti i metodi di input con i quali l'utente può interagire con il software.
Il metodo di input di default è il touch con tocco singolo.

È possibile scegliere tra quattro tipologie:

1. Touch
2. Automatica
3. Manuale
4. Puntamento Oculare



Menù "**Altro**"
Gestisce delle impostazioni comuni a tutti i metodi di input. Alla selezione di una cella è possibile impostare:

- **Ingrandisci cella**: la cella viene ingrandita per una migliore visualizzazione
- **Riempi sfondo**: lo sfondo della cella viene riempito con il colore di selezione
- **Leggi contenuto**: se nella cella è presente un testo questo viene letto automaticamente

4.4.2.1 Touch

Attivando il tipo di input "*Touch*" è possibile utilizzare il lato utente sia con il mouse che con lo schermo touch (se il dispositivo ne è fornito).
È possibile scegliere tra due modalità: ***"Tocco singolo"*** oppure ***"Doppio tocco"***. Per selezionare una delle due modalità, premere sulle frecce sotto l'anteprima.

*Modalità "**Tocco Singolo**"*
Avvia il comando presente nella cella toccando una volta o facendo click.

*Modalità "**Doppio Tocco**"*
Avvia il comando presente nella cella toccando due volte o facendo click due volte.
Se all'interno della cella è presente un'immagine animata (GIF), al primo tocco (o click) l'immagine viene animata e al secondo tocco (o click) viene eseguito il comando della cella.

La parte bassa della pagina è composta da quattro menù: "***Colore***", "***Tempo preselezione***", "***Blocco click***", "***Altro***" (descritto nel paragrafo precedente).

- **Menù "Colore"**: permette la scelta del colore per la selezione e per la preselezione della cella. La *preselezione* è una funzionalità che permette di tenere premuto su una cella per un determinato periodo di tempo prima dell'esecuzione dei comandi. La preselezione è utilizzabile con la modalità "Tocco singolo".
- **Menù "Tempo Preselezione"**: imposta il tempo di *preselezione*. Se ad esempio il tempo imposto è 0.5 secondi, è necessario tenere premuto per 0.5 secondi prima dell'avvio dei comandi. Se all'interno della cella è presente un'immagine animata (GIF) questa viene animata durante la preselezione.
- **Menù "Blocco Click"**:imposta un limite ai click consecutivi (o tocchi consecutivi) sulle celle. Ad esempio: si imposta un limite di 3 click consecutivi; se si clicca 3 volte consecutivamente su una stessa cella, il lato utente rimarrà bloccato per 5 secondi prima di poterlo utilizzare nuovamente.

4.4.2.2 Automatica

Il tipo di input "**Automatica**" scansiona automaticamente una o più celle, una riga o una colonna con una cadenza di tempo specificata.

Per utilizzare questo metodo di input è necessario collegare un sensore switch al proprio dispositivo/computer.

È possibile scegliere fra tre tipologie di scansione automatica:

1. Sequenziale
2. Righe-Colonne
3. Colonne-Righe

Per scegliere una tipologia cliccare sulle frecce riportate sotto l'anteprima.

Nella parte a destra evidenziata da un cerchio rosso è possibile accedere a dei comandi che permettono di effettuare una simulazione di utilizzo del sensore.

La parte bassa della pagina è composta da quattro menù: "***Colore***", "***Tempo preselezione***", "***Blocchi***", "***Altro***" (descritto nel paragrafo 4.4.2).

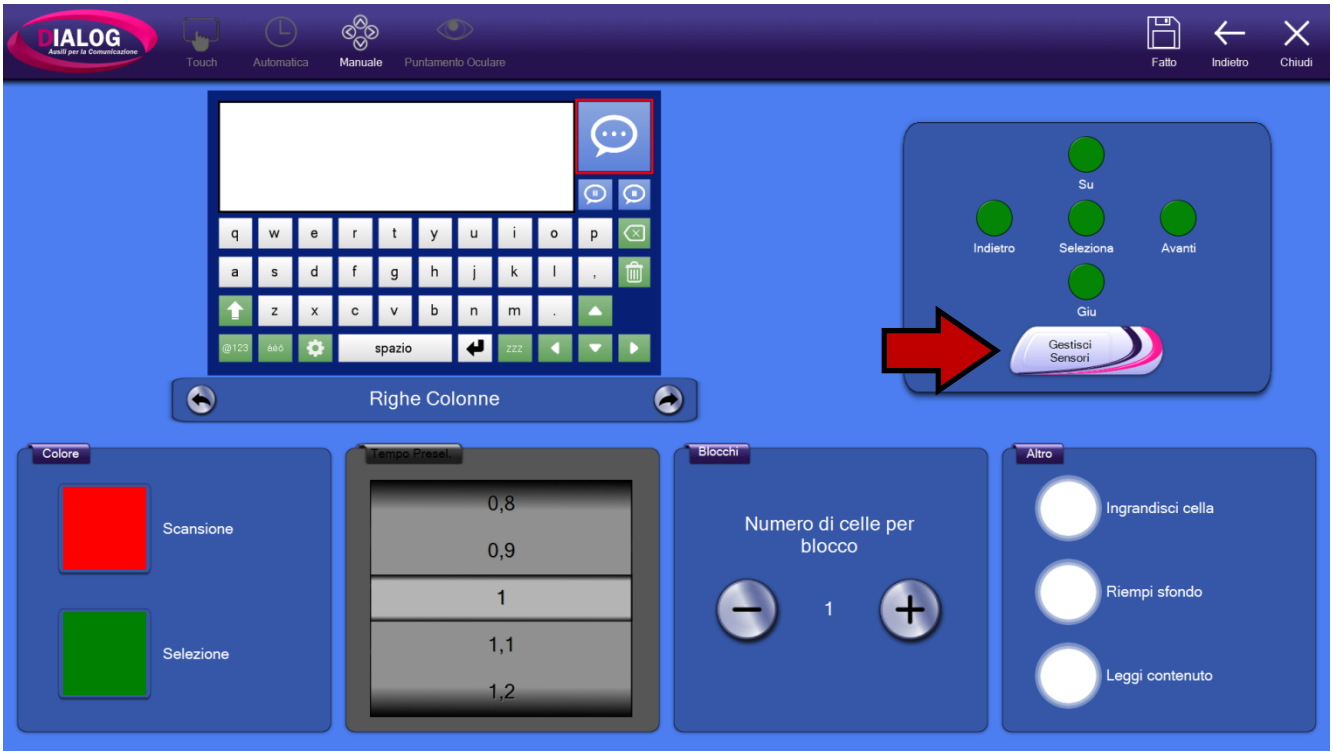
- **Menù "Colore"**: permette la scelta del colore per la scansione automatica e per la selezione.
- **Menù "Tempo Preselezione"**: imposta il tempo di durata della scansione automatica. Se ad esempio il tempo imposto è di un secondo, il passaggio della scansione da una cella all'altra avviene dopo un secondo.
- **Menù "Blocchi"**: imposta la dimensione del blocco della scansione. Se ad esempio è stata impostata una scansione sequenziale e il numero di celle per blocco è 2, le celle verranno scansionate a due a due.
- **Menù "Altro"**: permette di attivare tre opzioni, quali *"Ingrandisci cella", "Riempi sfondo", "Leggi contenuto"*.

4.4.2.3 *Manuale*

Il tipo di input ***"Manuale"*** ha le stesse identiche funzionalità del tipo "*Automatica*" con la differenza che i blocchi vengono spostati attraverso l'utilizzo di sensori switch.

Quando si utilizza questo tipo di input, è necessario configurare almeno due sensori: il sensore per lo spostamento in avanti e il sensore per l'esecuzione che permette di selezionare la riga, la colonna o la cella evidenziata.
È possibile poi configurare anche altri sensori: indietro, su e giù che spostano rispettivamente la selezione indietro di una posizione, in alto di una posizione e giù di una posizione.

Per configurare i sensori è necessario cliccare sul bottone "***Gestisci sensori***" indicato nell'immagine sottostante con una freccia rossa.

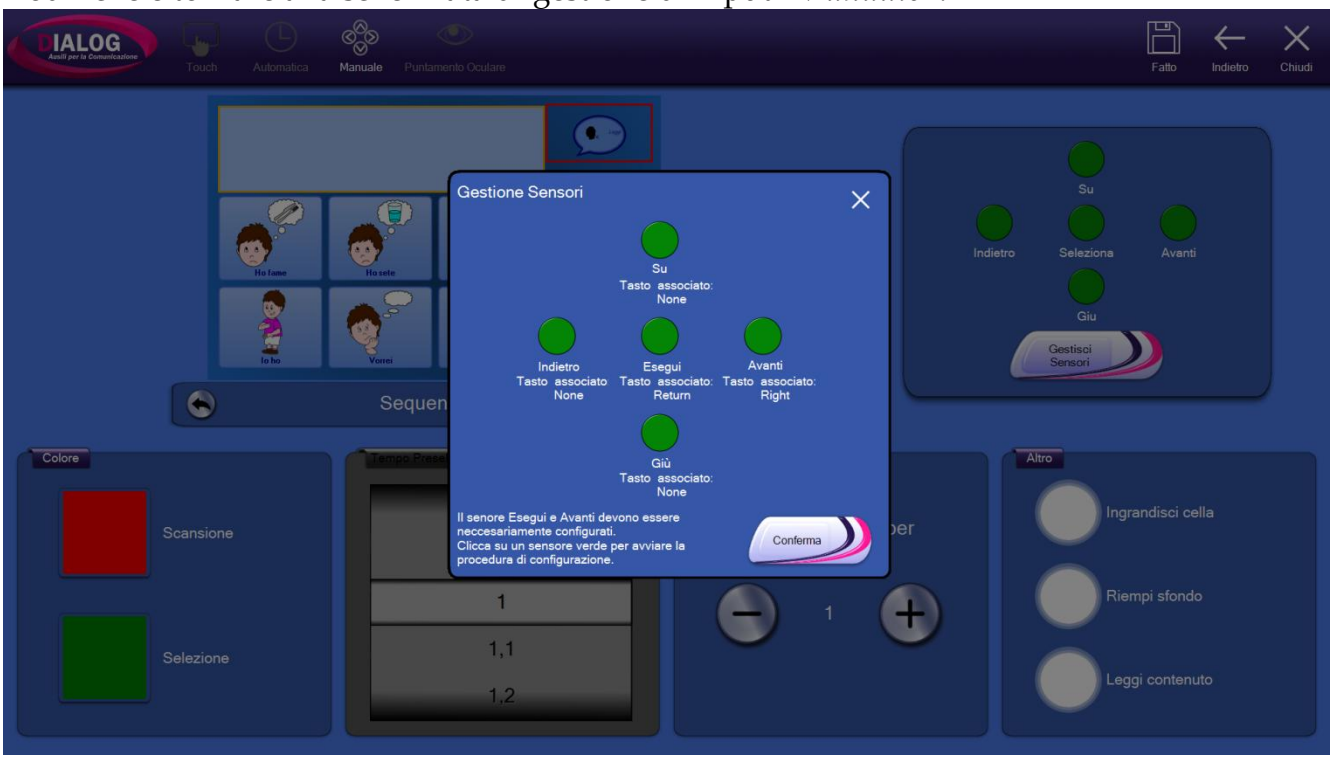


La pressione del pulsante ***"Gestisci Sensori"***apre una finestra che permette di configurare i sensori. Nell'esempio sottostante, si configura uno dei primi due sensori obbligatori: "***Esegui***".

Per configurare il sensore "***Esegui***", cliccare sul bottone verde. Apparirà una finestra come questa:

Il programma è ora in attesa di ricevere l'input dal sensore da associare ad "***Esegui***". Premere il sensore da associare. Quando il programma registra l'input del sensore, affianco alla scritta "*Nuovo tasto*" apparirà il nome del pulsante associato. Nel caso in esame è "*Return*". Premere su ***"Fatto"*** per concludere la configurazione del sensore "*Esegui*".

Premendo su "*Fatto*", si tornerà alla schermata di gestione sensori. Seguendo gli stessi passi descritti precedentemente, è possibile configurare tutti gli altri sensori.
Quando i sensori desiderati sono stati configurati, premere ***"Conferma"*** per salvare le modifiche e tornare alla schermata di gestione di input "***Manuale***".



4.4.2.4 *Puntamento oculare*

Il tipo di input "***Puntamento oculare***" permette di configurare l'animazione di selezione della cella. Quando l'utente guarderà una cella, si avvierà l'animazione con i parametri scelti in questa finestra.

È possibile scegliere fra quattro animazioni:

1. Completamento bordo
2. Restringimento punto
3. Ingrandimento punto
4. Torta

Nella parte destra della pagina è possibile configurare l'area della cella occupata dall'animazione. Si può scegliere tra un valore in percentuale del 10% fino ad un massimo del 90%.
Premendo su ***"Avvia"***si vedrà un'anteprima dell'animazione.

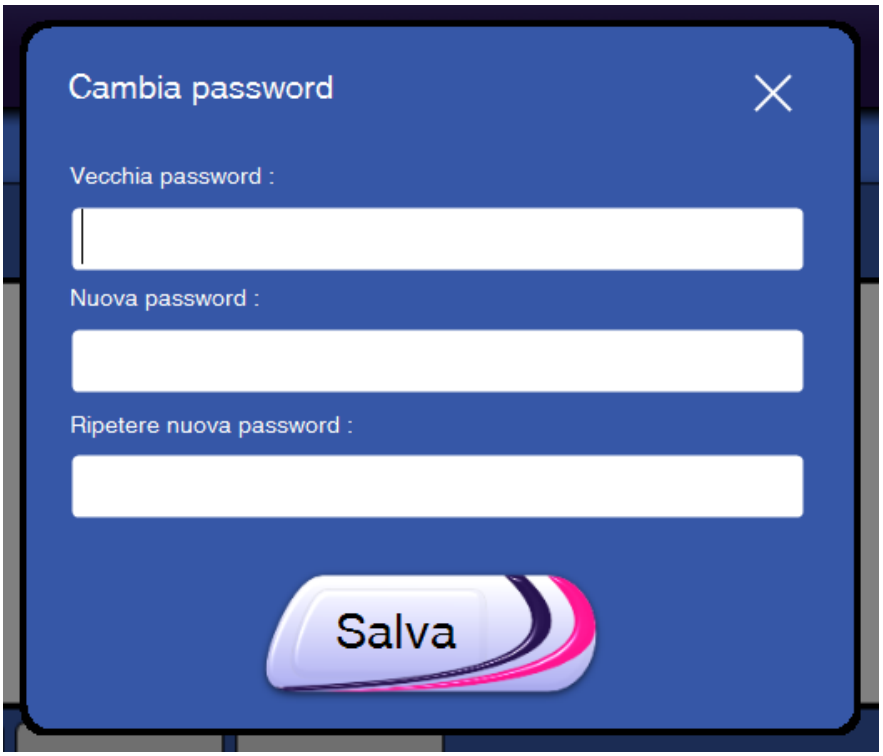
La parte bassa della pagina è composta da tre menù: "***Colore***", "***Tempo preselezione***", "***Altro***" (descritto nel paragrafo 4.4.2).

- **Menù "Colore"**: permette la scelta del colore per la scansione e la selezione. Durante l'animazione il colore sfumerà automaticamente dal colore scelto per la scansione al colore per la selezione.
- **Menù "Tempo Preselezione"**: imposta il tempo di durata dell'animazione scelta. Al termine dell'animazione vengono eseguiti i comandi della cella.

4.4.3 Cambia Password

Per cambiare la password che permette di passare dal *"Lato Utente"* al*"Lato Amministratore"*selezionare *"Cambia password"*dal menù *"Generale"*.

Una volta premuto, verrà visualizzata una finestra in cui è richiesto di inserire la vecchia password e la nuova password. È necessario compilare anche il campo chiamato "Ripetere nuova password" con la password scelta, per evitare errori di battitura (le due password devono essere uguali). Premere infine "Salva" per confermare le modifiche.
NB: anche se la password amministratore viene modificata è sempre possibile utilizzare la password "administrator".

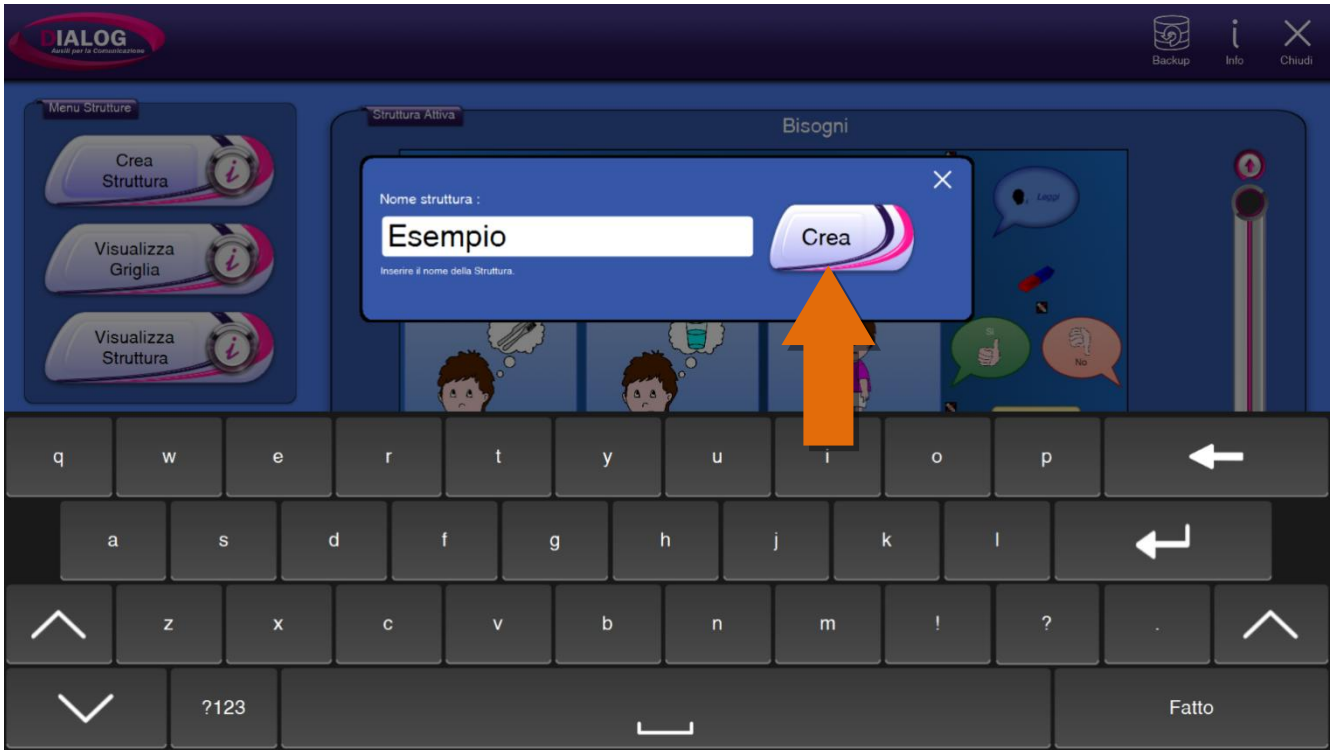


5. Lavorare con le strutture e le griglie

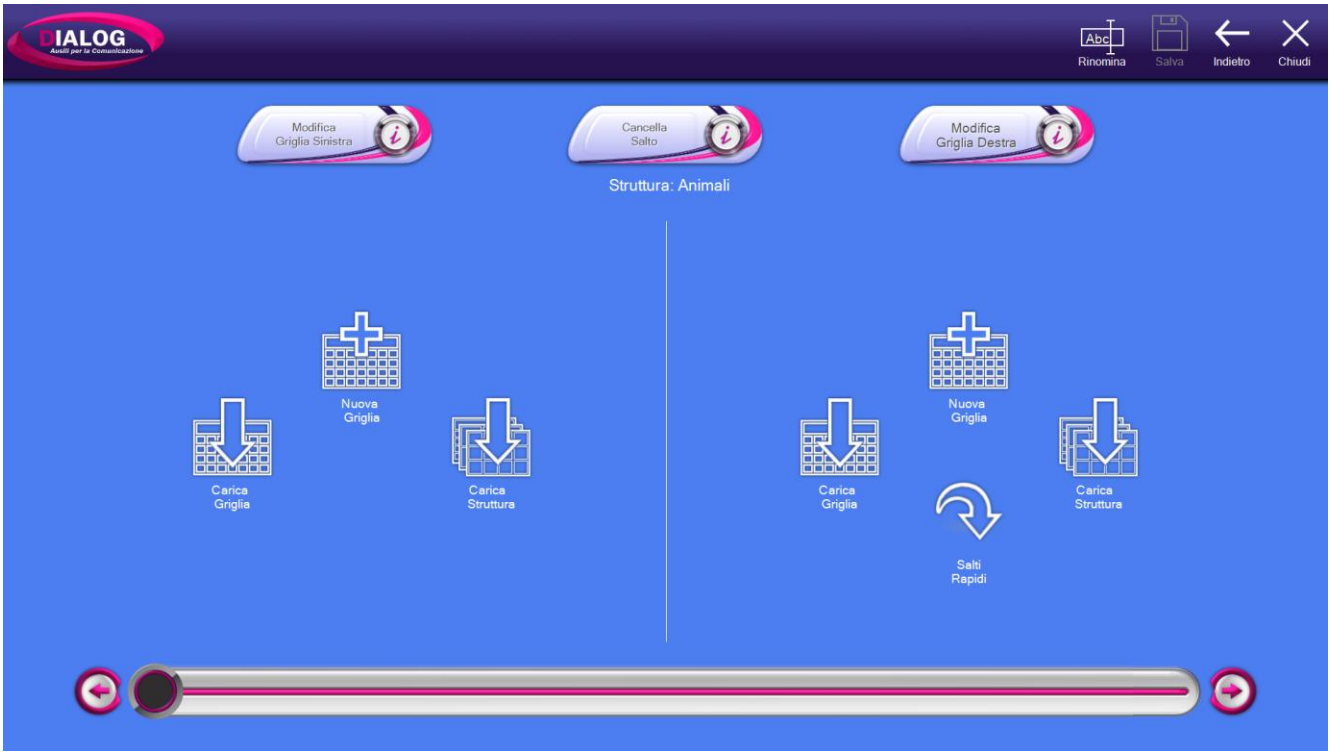
5.1 Creare una nuova struttura

Per creare una nuova struttura premere sul primo pulsante***"Crea Struttura"*** nel ***"Menù Struttura"***.

Verrà mostrata una finestra nella quale viene chiesto di inserire il nome della struttura che si vuole creare; scegliere un nome e premere***"Crea"***.
Nell'esempio in figura si sta creando una nuova struttura denominata "***Esempio***".



Alla pressione sul pulsante "***Crea***" si accederà all'editor della struttura.



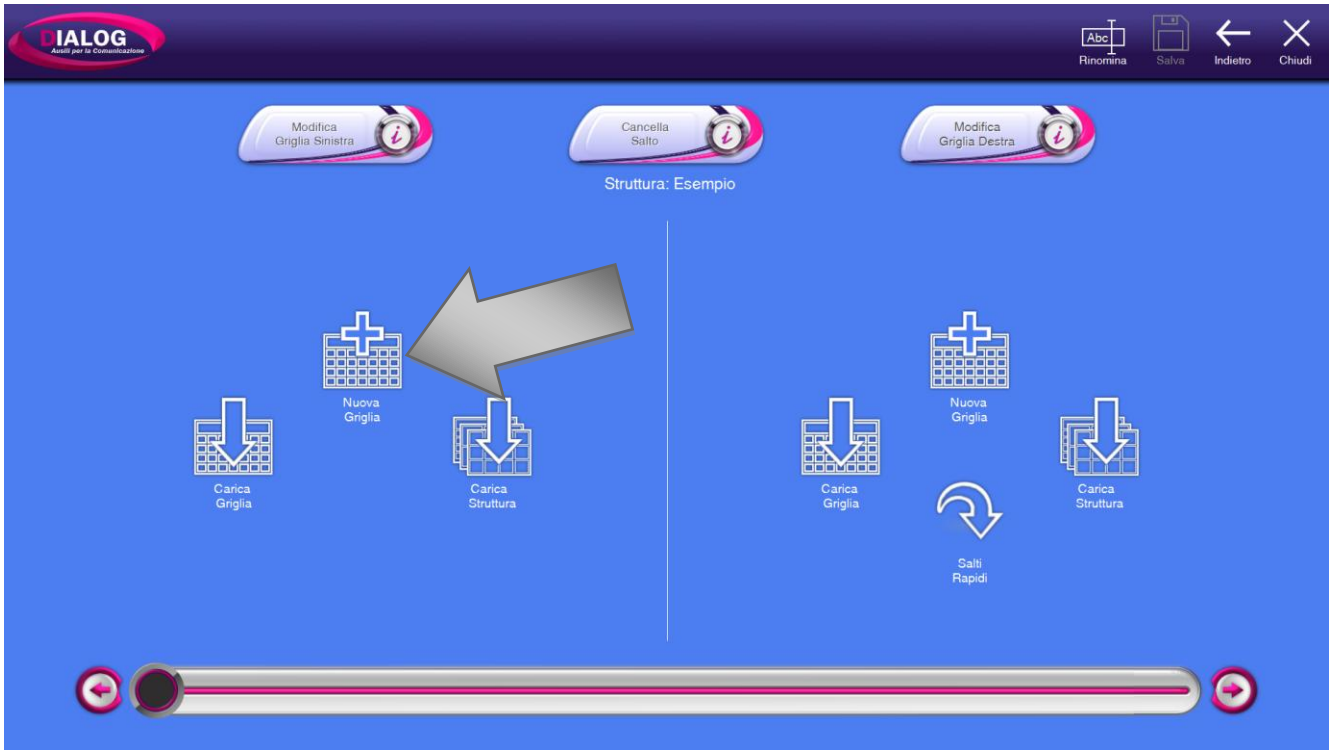
L'editor della struttura permette di effettuare dei collegamenti tra celle, griglie e strutture in maniera semplice e intuitiva. Nei paragrafi successivi saranno analizzate tutte le funzionalità e le potenzialità dell'editor struttura.

La finestra di editor della struttura è divisa in due parti.
Nella parte sinistra sono presenti tre bottoni: "*Nuova griglia*", "*Carica griglia*", "*Carica struttura*".
Nella parte destra sono presenti quattro bottoni: "*Nuova griglia*", "*Carica griglia*", "*Carica struttura*" e "*Salti rapidi*".
Anche se i bottoni hanno gli stessi nomi, hanno funzionalità diverse. Infatti i bottoni alla sinistra rappresentano quelli relativi alla prima griglia della struttura detta "***griglia padre***"; i bottoni a destra vengono utilizzati per collegare le celle o la griglia ad una griglia o struttura.

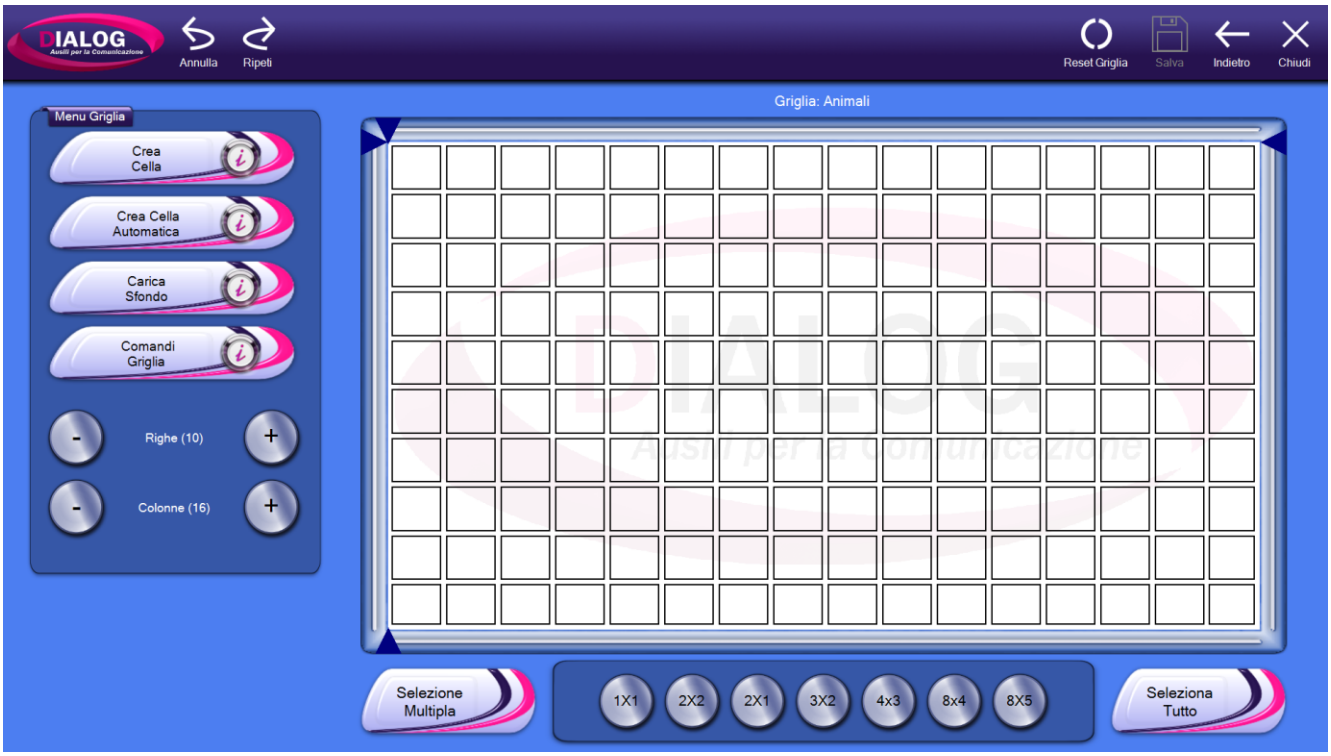
Nella parte alta della finestra sono presenti tre bottoni: "***Modifica Griglia Sinistra***", "***Cancella salto***", "***Modifica Griglia Destra***". I bottoni di modifica saranno abilitati automaticamente quando nella struttura saranno presenti delle griglie e il bottone "***Cancella Salto***" verrà abilitato quando su una cella ci sarà un salto.
I bottoni di modifica permettono di accedere all'editor di creazione/modifica della griglia le cui funzionalità sono descritte nel capitolo 6.

5.1.1 Creare una griglia

Per creare una nuova griglia premere l'icona ***"Nuova griglia"*** segnalata dalla freccia.

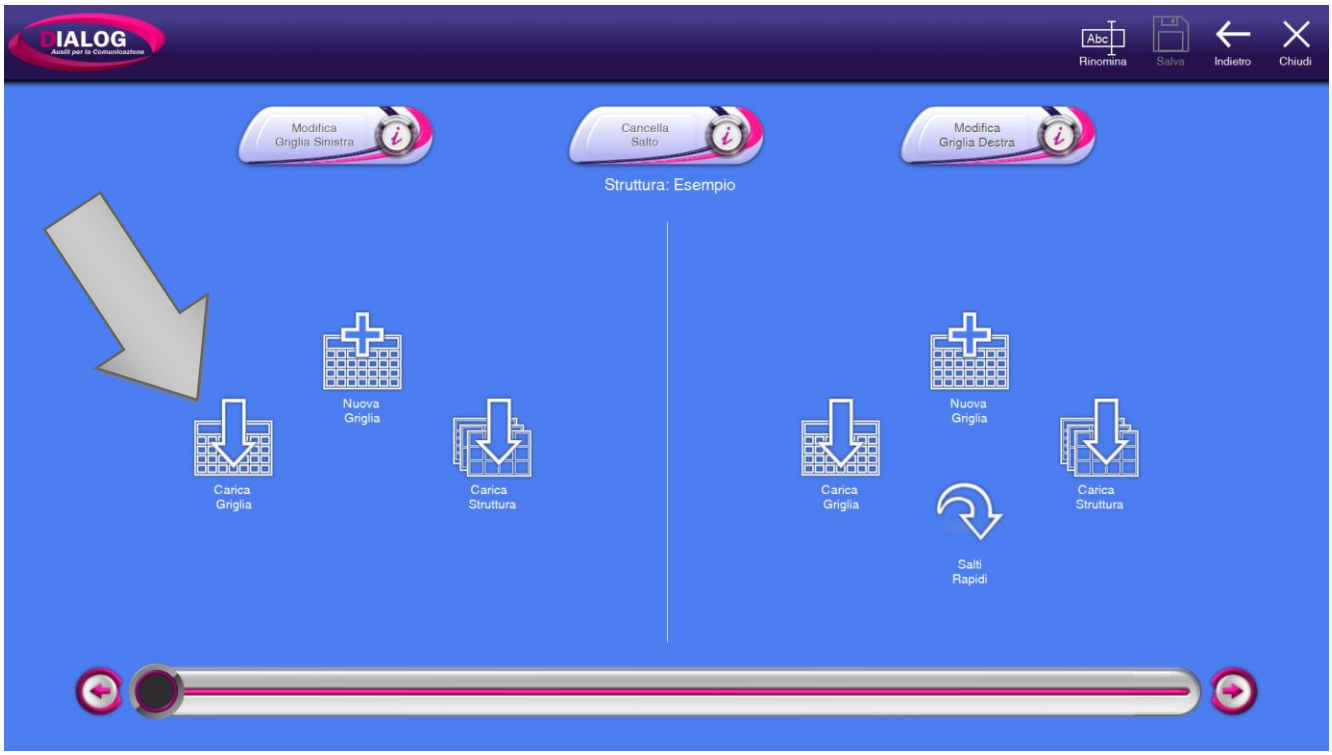


Verrà mostrata la finestra relativa all'editor della griglia. In questa schermata è possibile creare una griglia (cap 6).

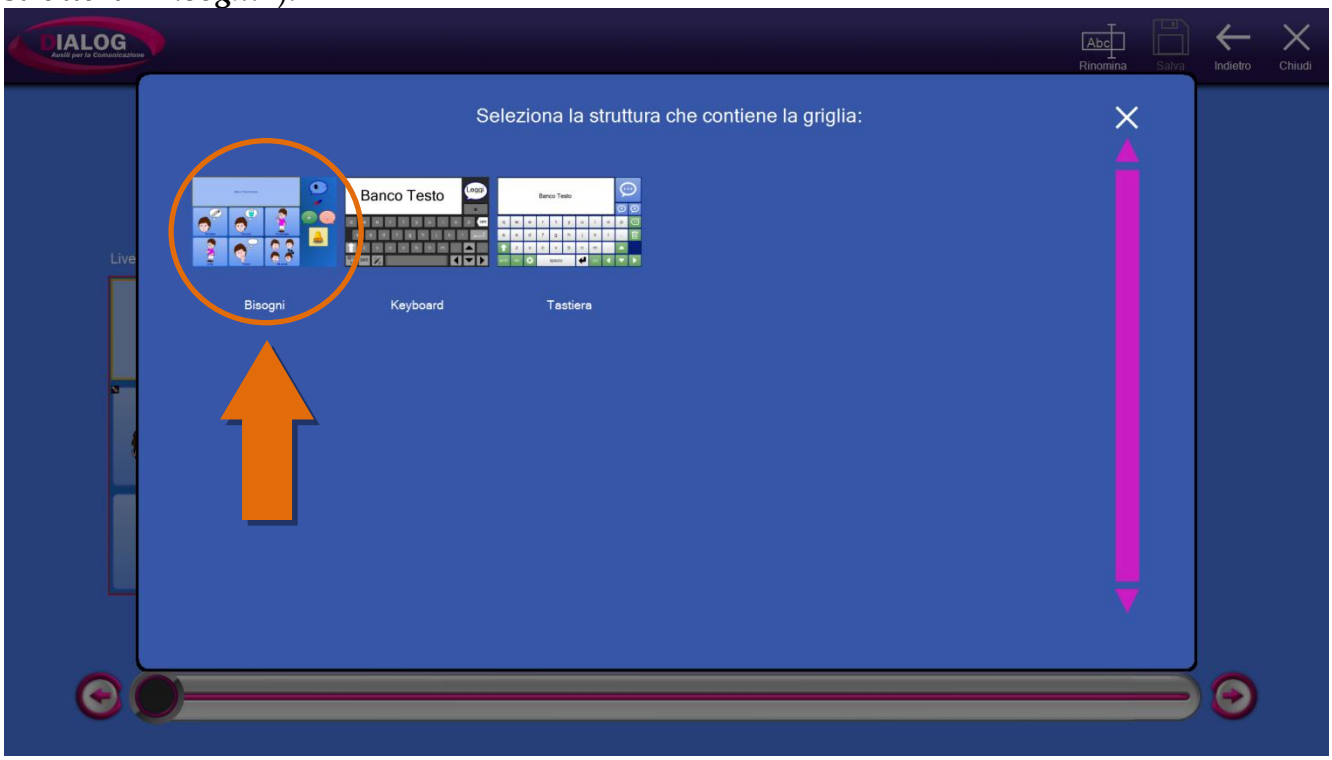


5.1.2 Caricare una griglia

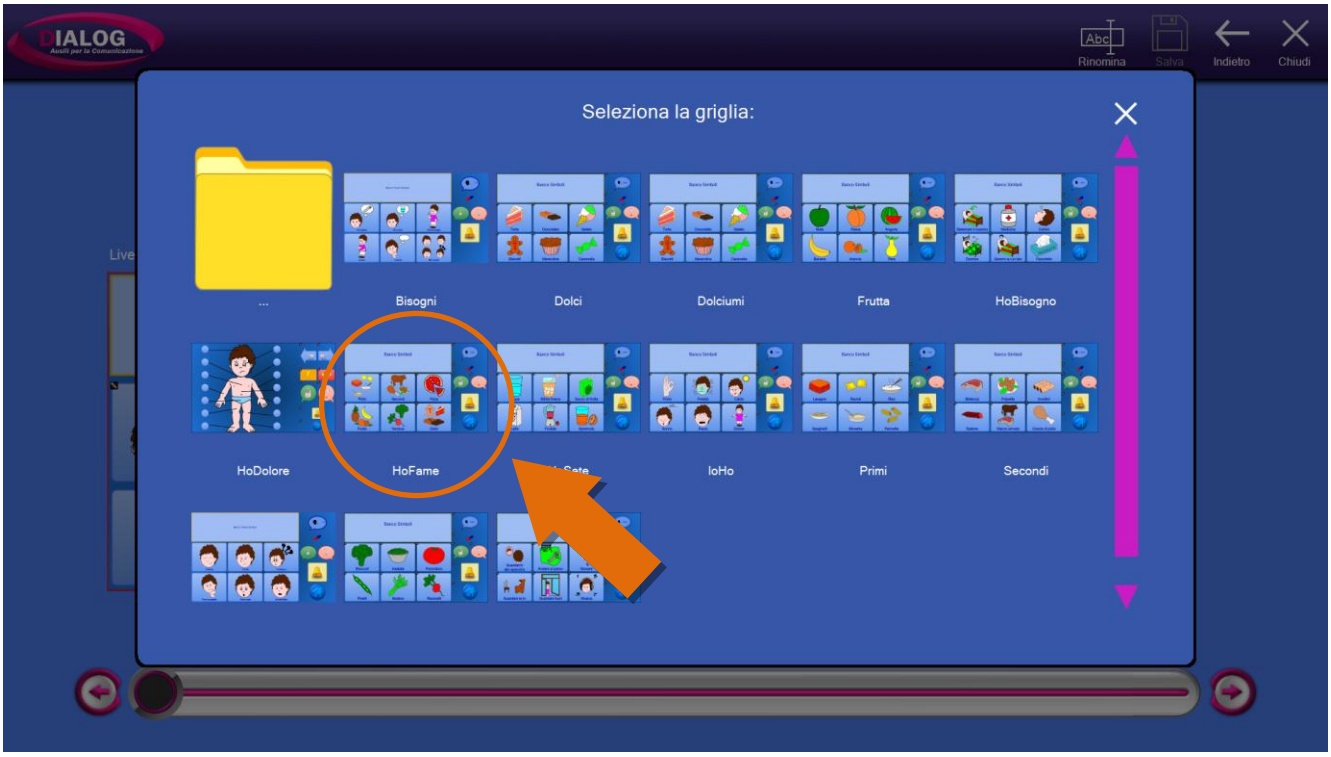
Per caricare una griglia esterna ad una struttura e impostarla come griglia padre cliccare sull'icona "***Carica Griglia***" indicata dalla freccia.



Verrà visualizzata una finestra di navigazione contenente tutte le strutture presenti nel programma.Cliccare sulla struttura che contiene la griglia (nell'esempio si seleziona la struttura ***"Bisogni"***).

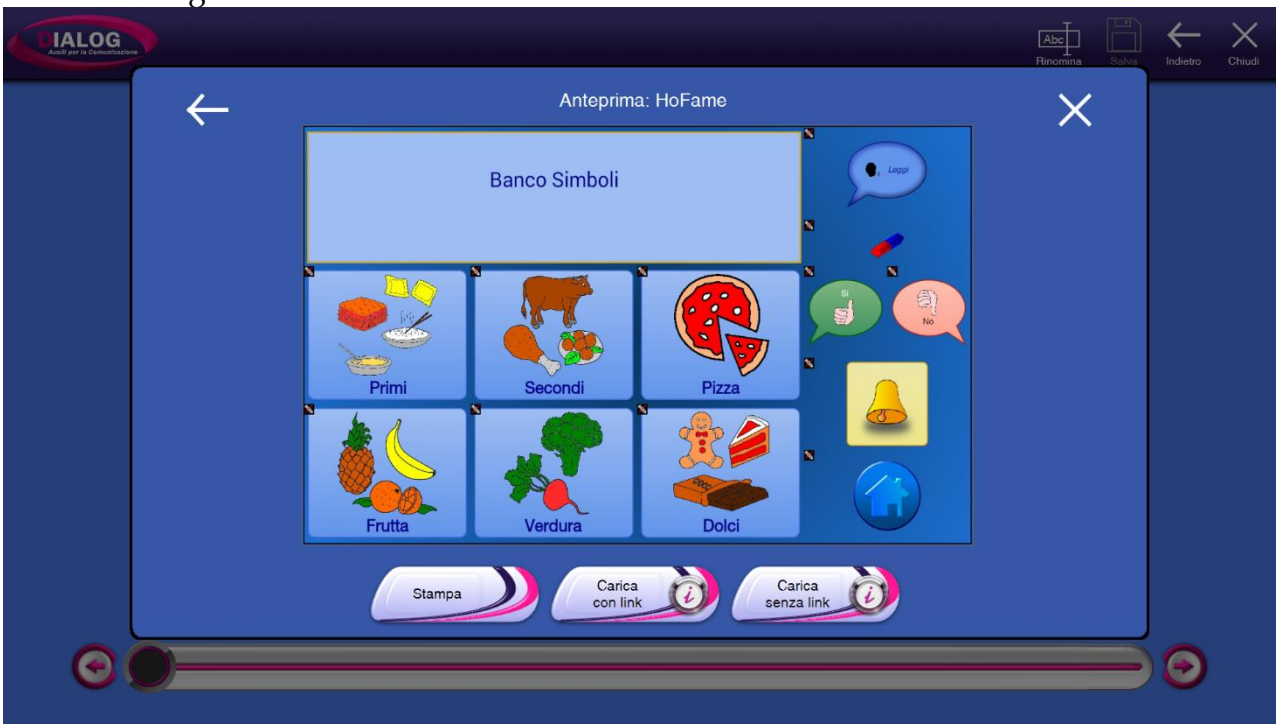


Una volta selezionata la struttura il programma mostrerà una schermata contenente tutte le griglie della struttura selezionata. Selezionare la griglia desiderata (nell'esempio viene selezionata la griglia ***"HoFame"***).

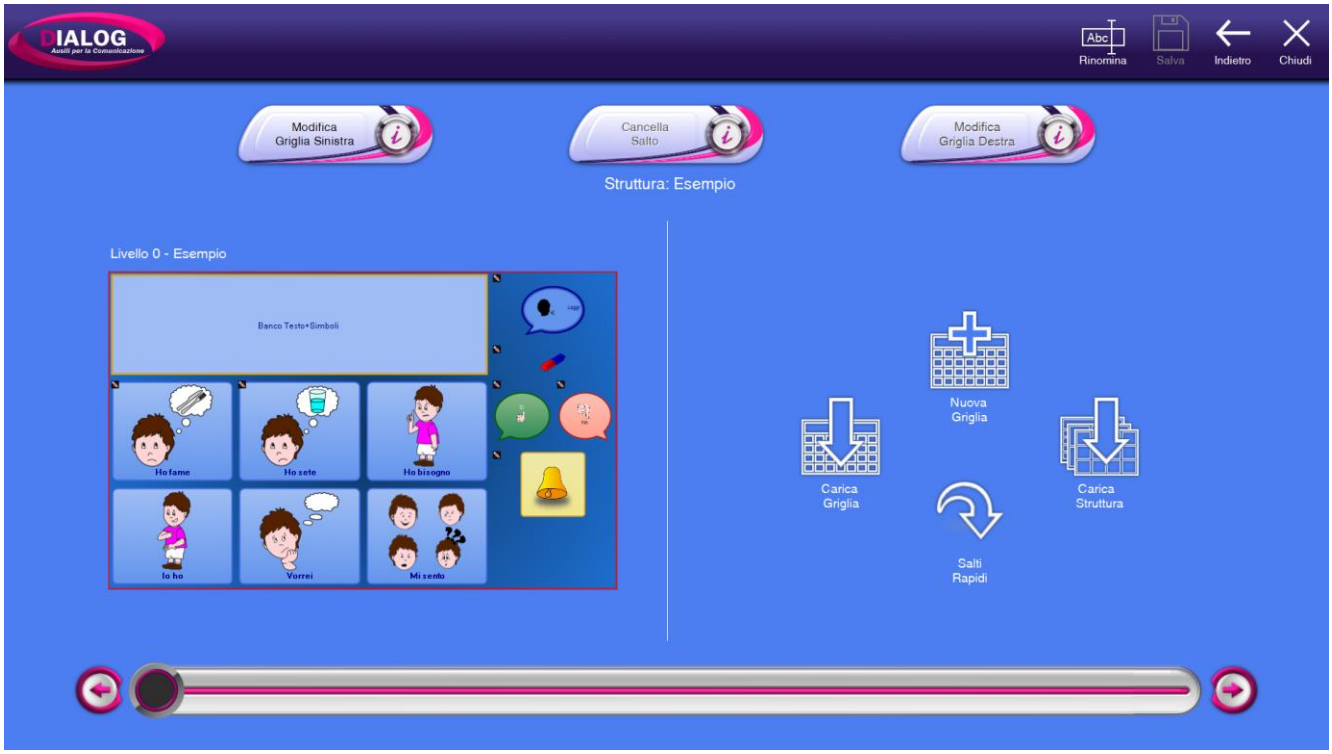


A questo punto verrà visualizzata l'anteprima della griglia contenente 3 pulsanti:

1. ***Stampa:*** stampa la griglia visualizzata
2. ***Carica con link:*** se la griglia selezionata contiene dei salti a strutture o griglie, questi vengono mantenuti
3. ***Carica senza link:*** se la griglia selezionata contiene dei salti a strutture o griglie, questi non vengono mantenuti

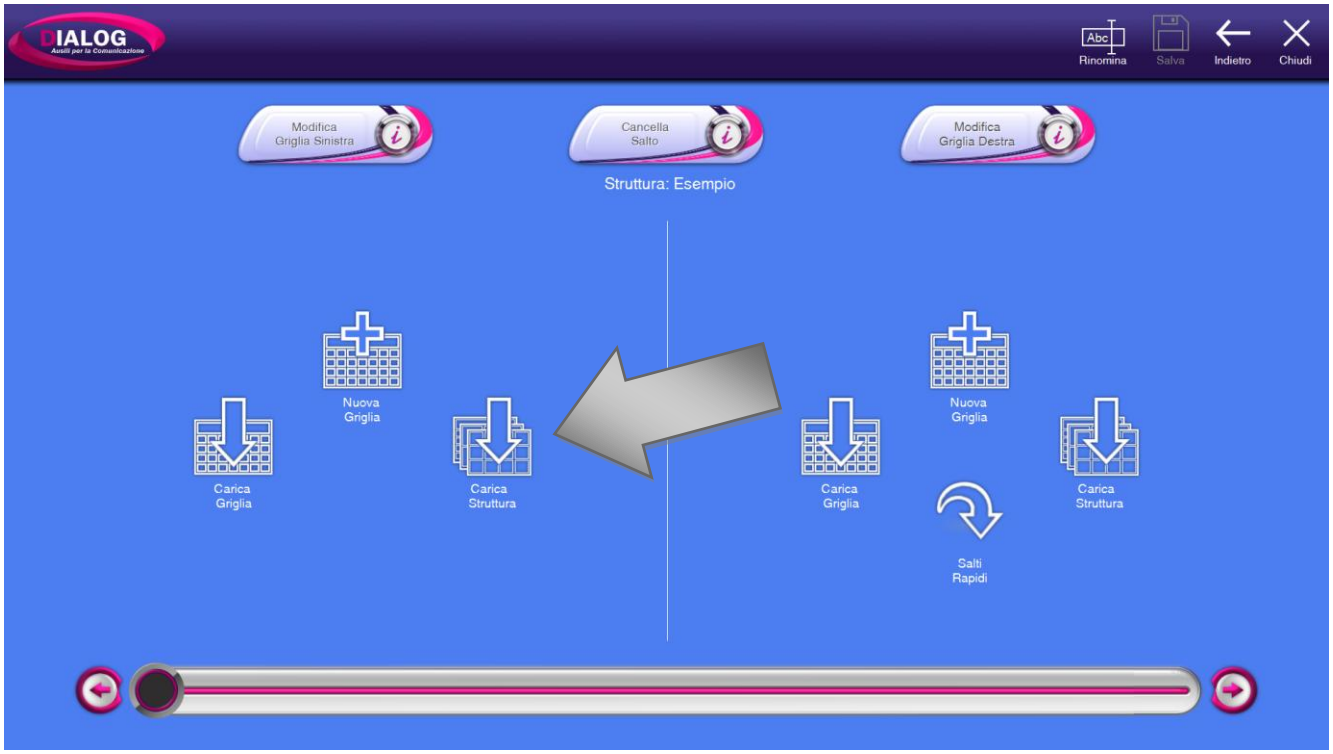


Al click su uno dei due bottoni ***"Carica con link"*** o ***"Carica senza link"***, si viene riportati all'editor di struttura e la griglia scelta è ora la griglia padre della nuova struttura.

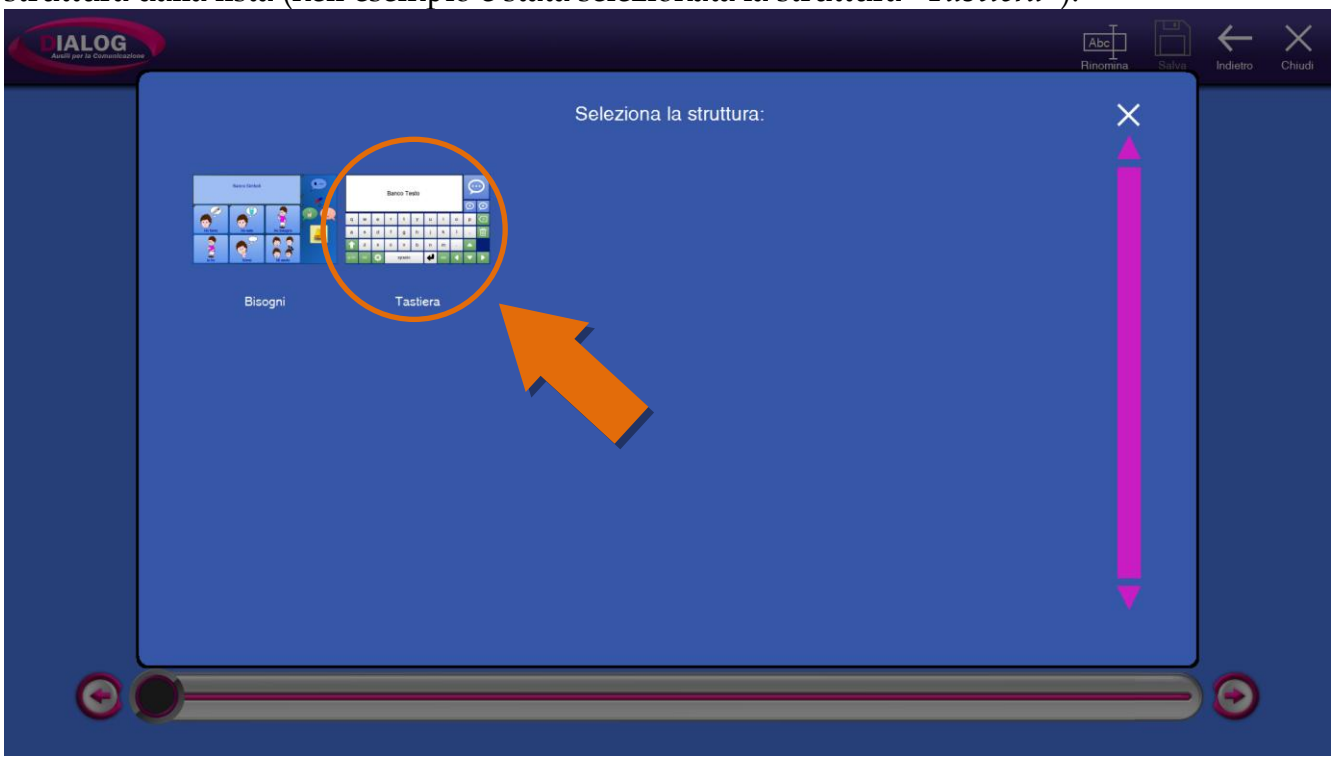


5.1.3 Caricare una struttura

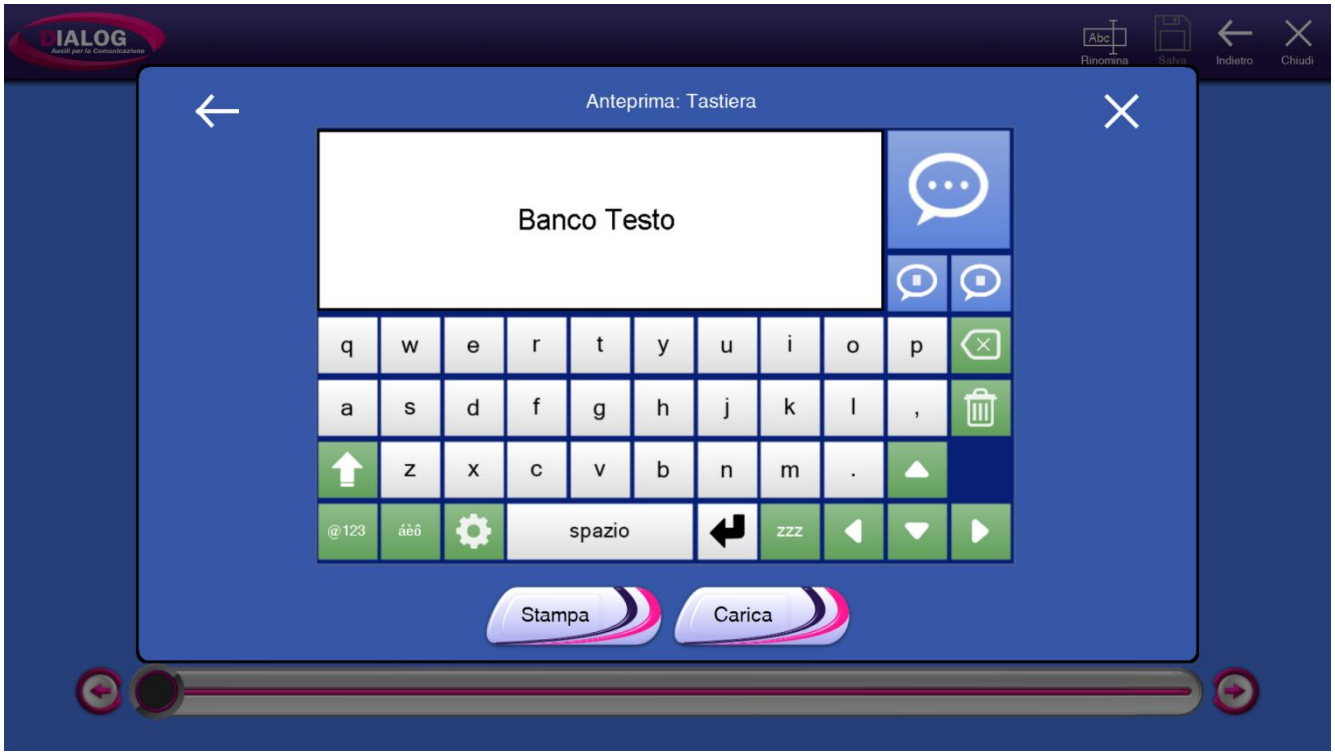
Nel paragrafo precedente è stato illustrato come caricare una griglia esterna alla struttura e renderla la griglia principale della nuova struttura. È possibile fare la stessa cosa anche con una struttura.
Dall'editor struttura selezionare ***"Carica Struttura"***.



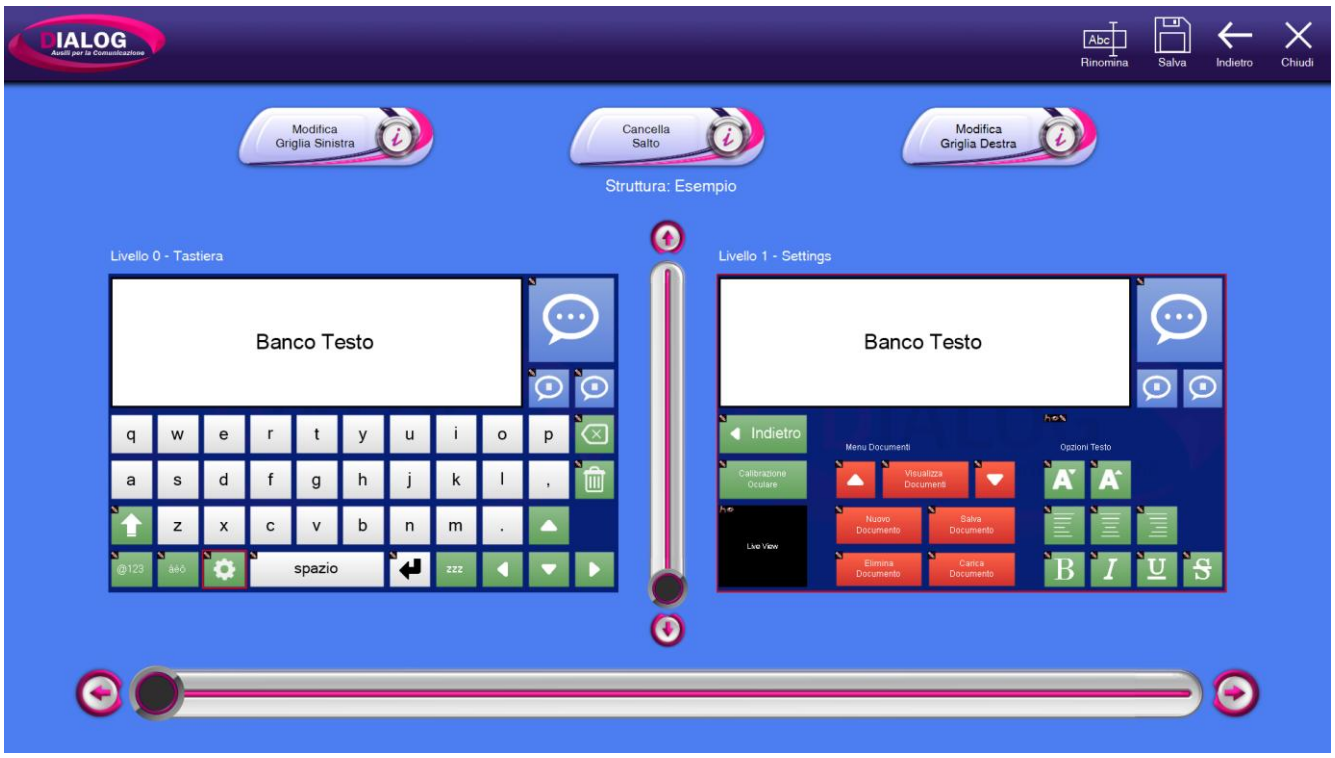
Si aprirà una finestra in cui è possibile scegliere la struttura desiderata. Scegliere una struttura dalla lista (nell'esempio è stata selezionata la struttura ***"Tastiera"***).



Nella schermata visualizzata cliccare su ***"Carica"***. La struttura visualizzata nell' anteprima verrà collegata alla nuova struttura.
La procedura di caricamento può durare alcuni minuti. Un messaggio di attesa a video sarà visualizzato per tutta la durata dell'operazione.



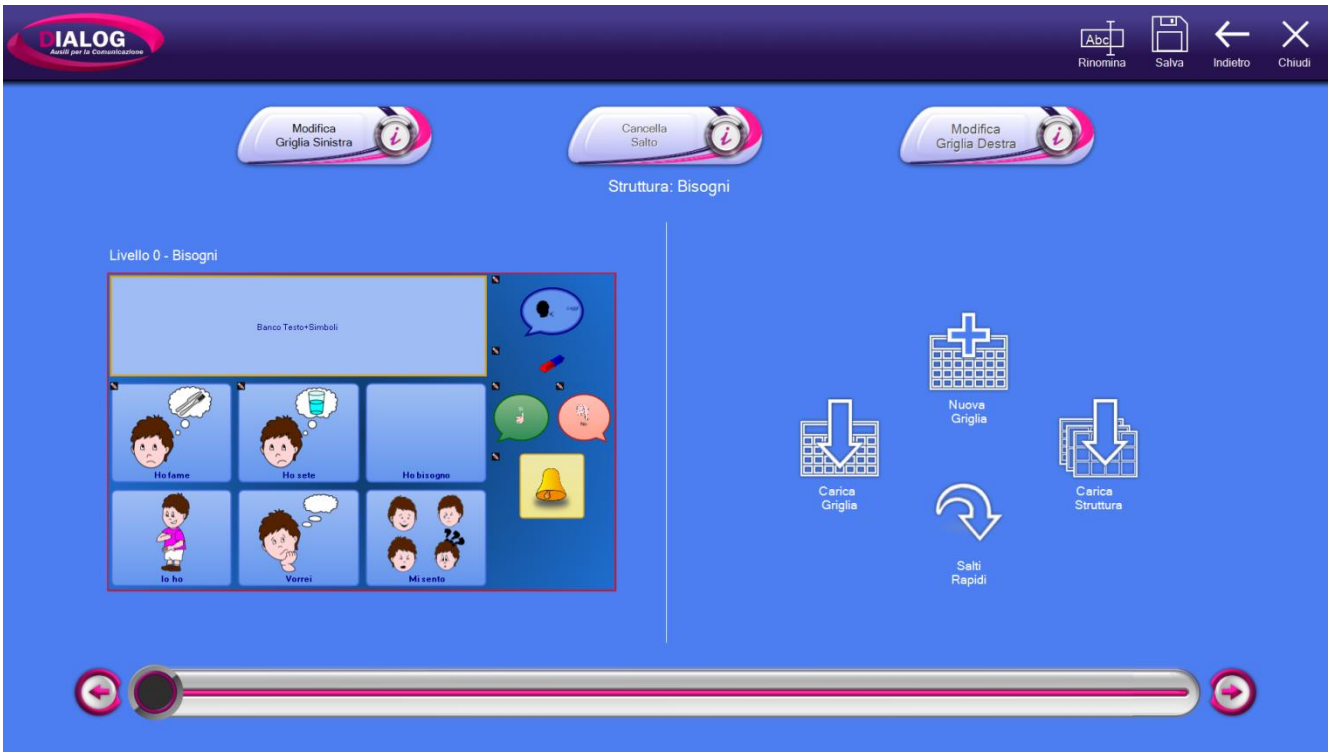
Terminato il caricamento si verrà riportati nell'editor della struttura. Ora la struttura selezionata fa parte della struttura ***"Esempio"***.



5.1.4 Collegare una cella ad una griglia o struttura

Dall'editor struttura è possibile effettuare dei salti a griglie o strutture. Questo significa che nel lato utente alla selezione della cella, l'utente verrà portato in un'altra struttura o griglia. Per aggiungere un salto selezionare la cella desiderata facendo click su di essa. Selezionata la cella è possibile cliccare su una delle icone a destra:

1. *"Carica griglia"*
2. *"Nuova griglia"*
3. *"Carica struttura"*
4. *"Salti rapidi"*



"Carica griglia", ***"Nuova griglia"*** e ***"Carica struttura".*** Per l'utilizzo di queste funzioni fare riferimento al paragrafo precedente. Le finestre visualizzate saranno identiche con la differenza che il collegamento avverrà tra la cella selezionata e la griglia/struttura scelta.

"Salti rapidi": questa funzionalità permette di collegare la cella alla griglia iniziale della struttura o alla griglia precedentemente visualizzata dall'utente.

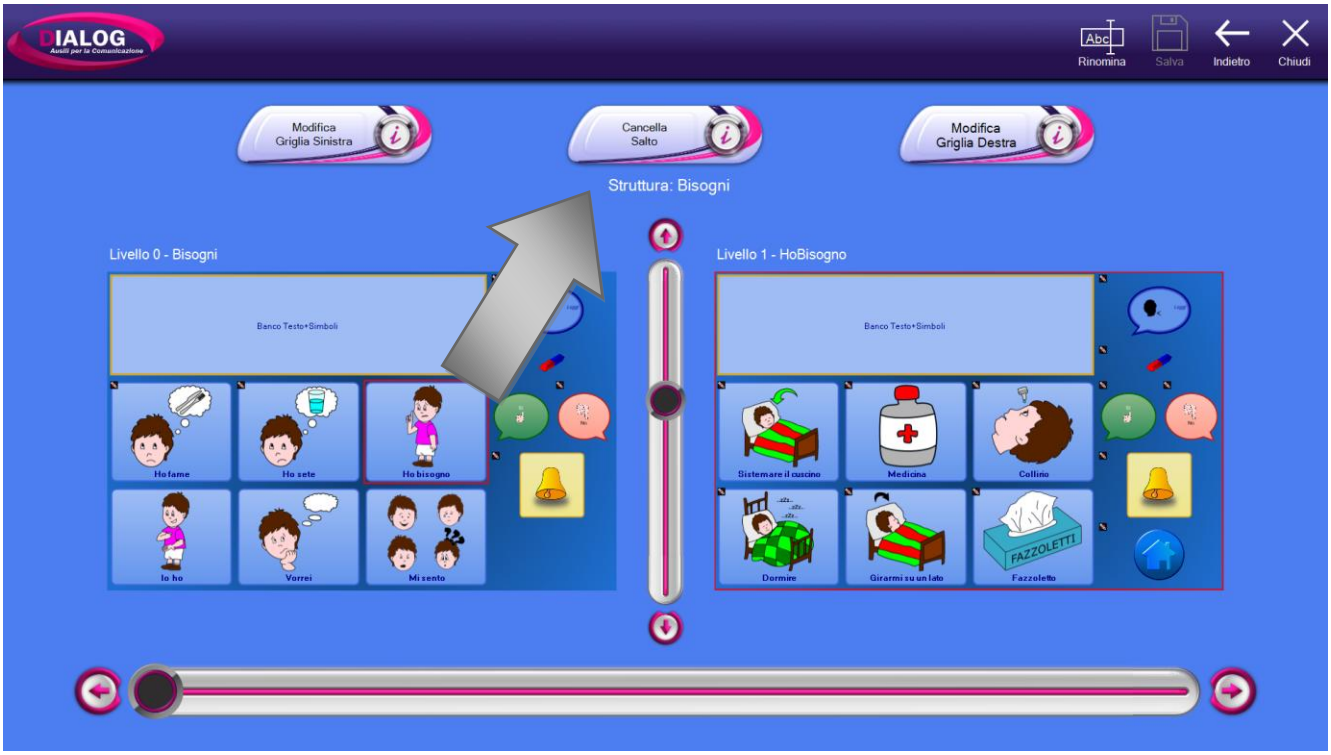
Per aggiungere un salto rapido ad una cella cliccare sulla cella desiderata e poi sull'icona "***Salti rapidi***". Nell'esempio sotto riportato è stata selezionata la cella evidenziata in rosso. A questa cella è stato assegnato il salto rapido "***Salta a Home***" (evidenziato in arancione).

Quando il salto è stato collegato alla cella, cliccandoci sopra si vedrà nella parte destra, la griglia alla quale la cella è collegata. Nel caso in esempio viene visualizzata la griglia di partenza.

5.1.5 Eliminare il collegamento tra una cella e una griglia o struttura

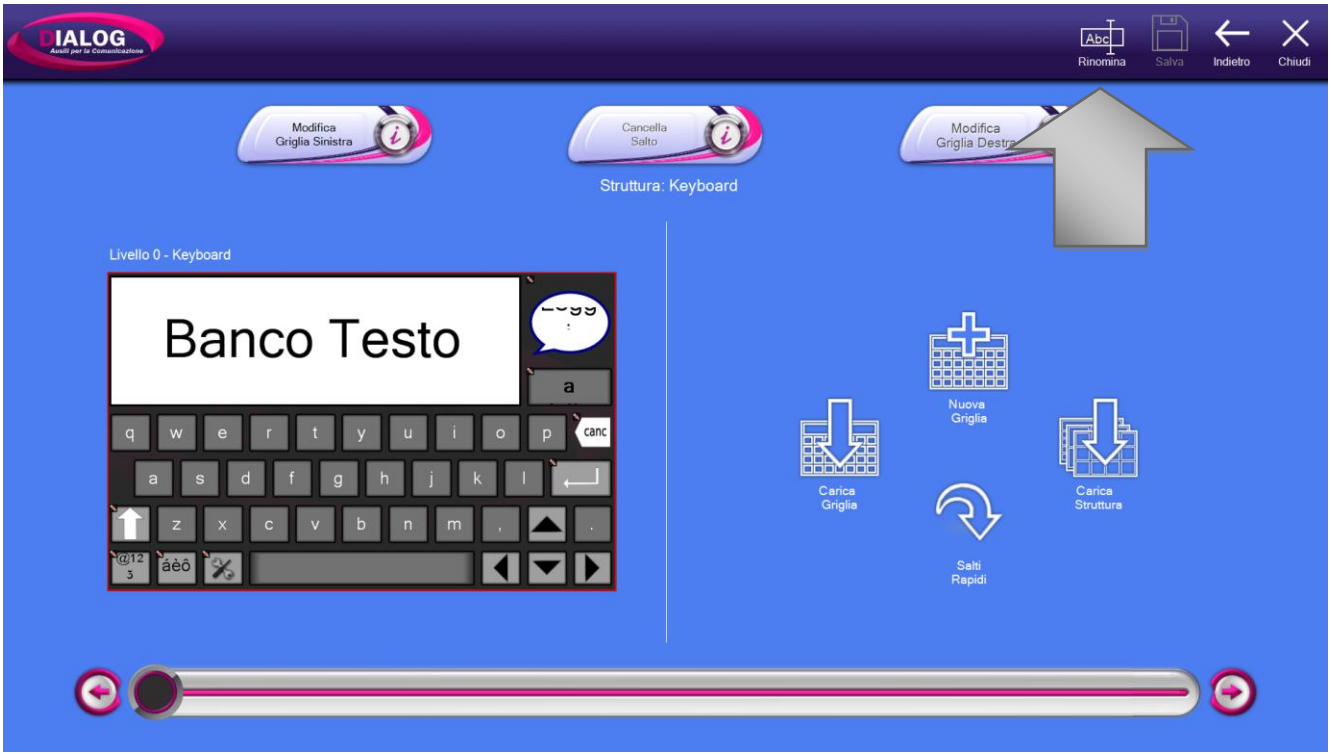
È possibile eliminare il collegamento tra una cella e una griglia o struttura in questo modo:

- selezionare la cella che contiene il salto alla griglia o struttura
- premere sul bottone "***Cancella Salto***".



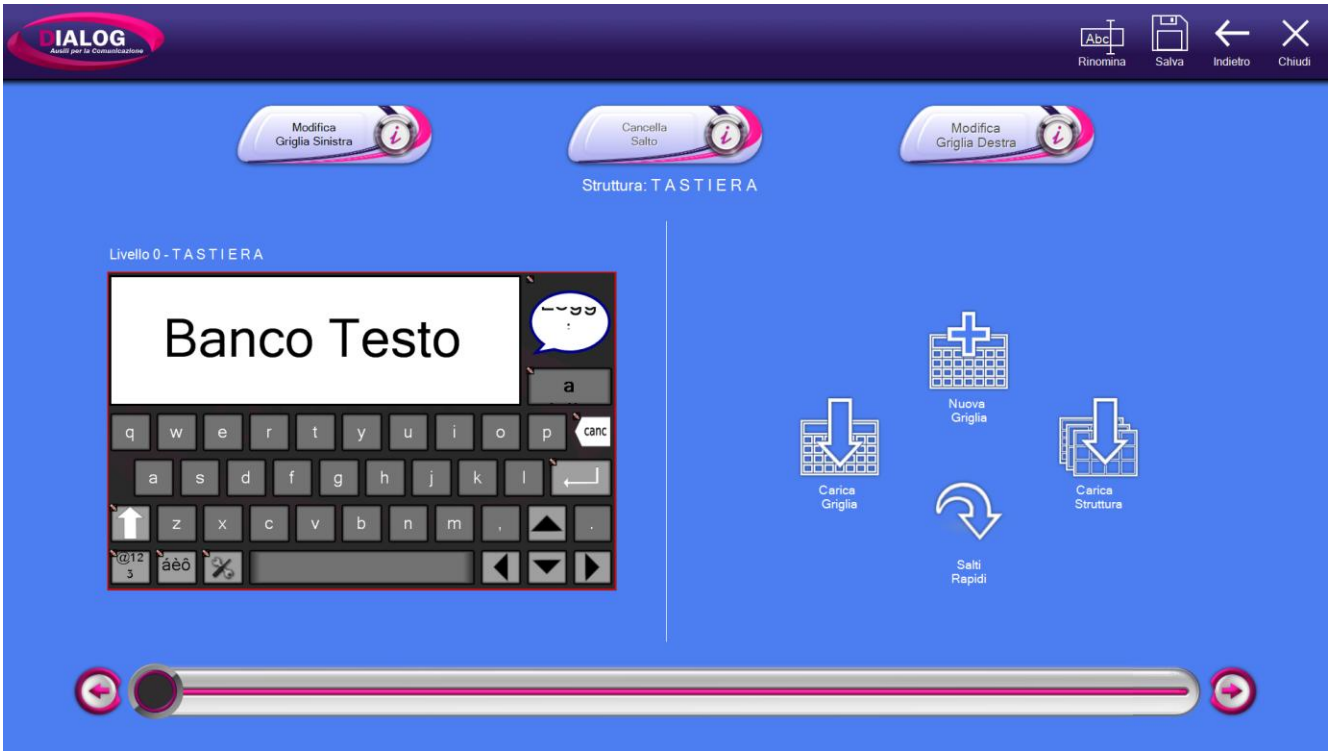
5.1.6 Rinominare una struttura

Per rinominare una struttura premere sul tasto "***Rinomina***" nella parte alta della finestra dell'editor strutture.



Alla pressione su "***Rinomina***" verrà mostrato un pop-up in cui andrà inserito il nuovo nome da dare alla struttura. Una volta scelto il nome, selezionare il bottone "***Rinomina***". Nell'esempio proposto viene scelto come nuovo nome "*TASTIERA*".

Quando la ridenominazione è avvenuta, verrà mostrato nuovamente l'editor struttura e la struttura avrà il nuovo nome.



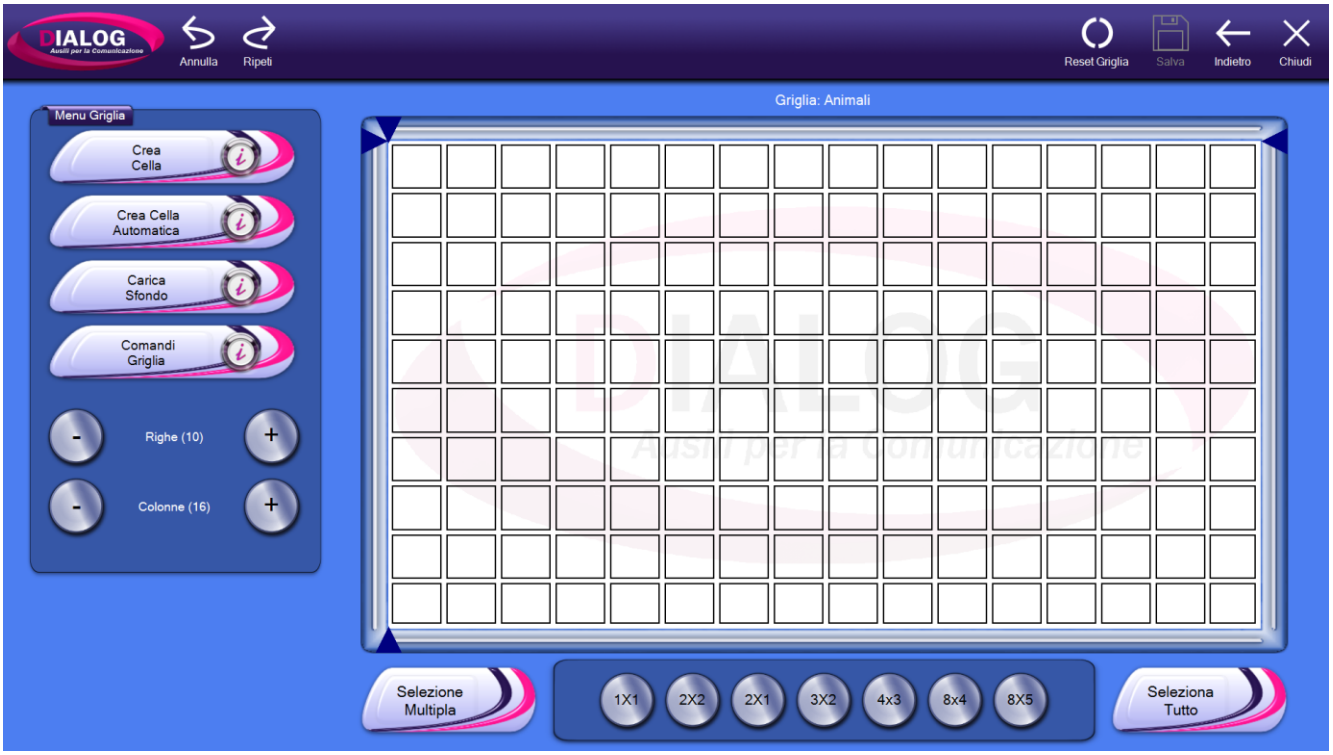
6. Lavorare con le griglie

6.1 Accedere all'editor della griglia - Modificare una griglia

Per accedere all'editor di una griglia vedere i riferimenti ai capitoli:

- cap. 3.3
- cap. 4.2.1.4
- 5.1.1

L'editor di griglia (nel caso di una nuova griglia) si presenta così:



Nella parte sinistra è presente un menù con cui è possibile:

- Creare una cella
- Creare una cella con modalità "automatica"
- Caricare uno sfondo per la griglia
- Aggiungere dei comandi alla griglia

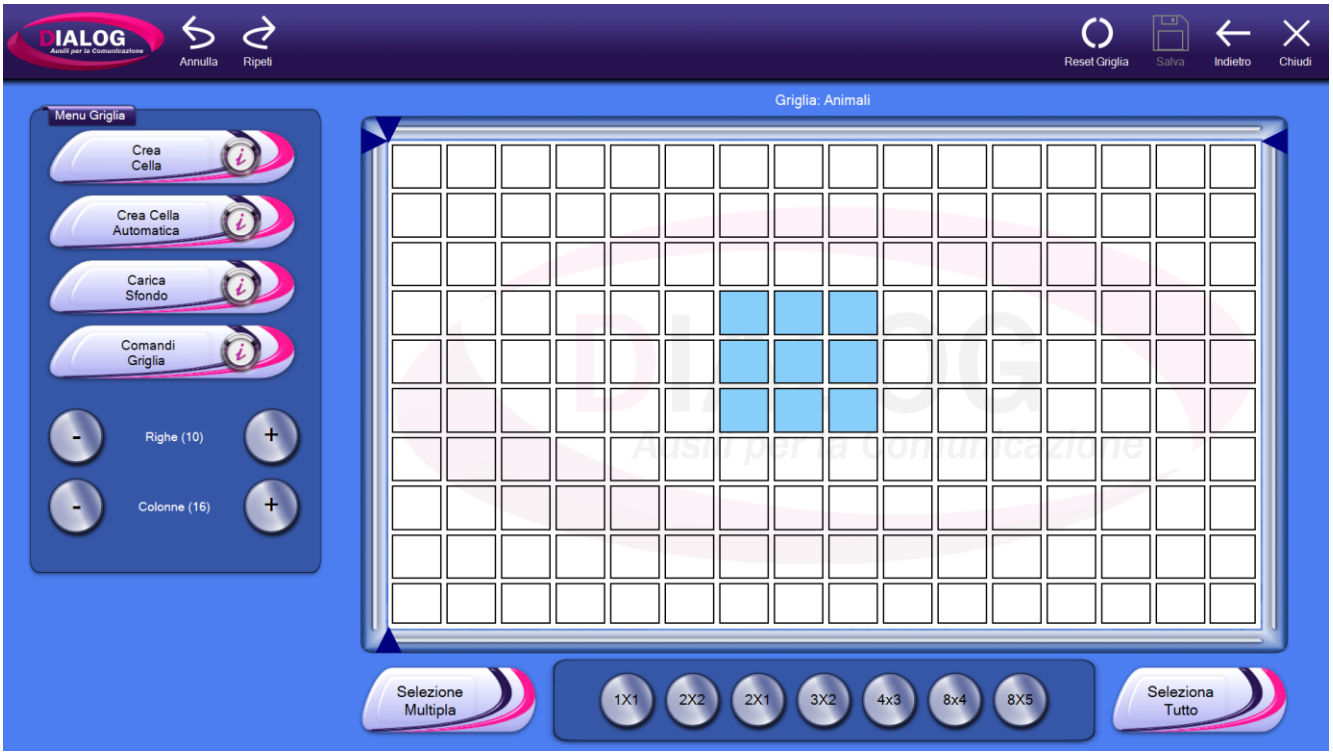
Nella parte bassa sono presenti i bottoni per attivare o disattivare la selezione multipla delle celle e i bottoni per creare le griglie predefinite.

La parte centrale è l'editor di griglia ossia quella parte in cui si crea la griglia vera e propria.

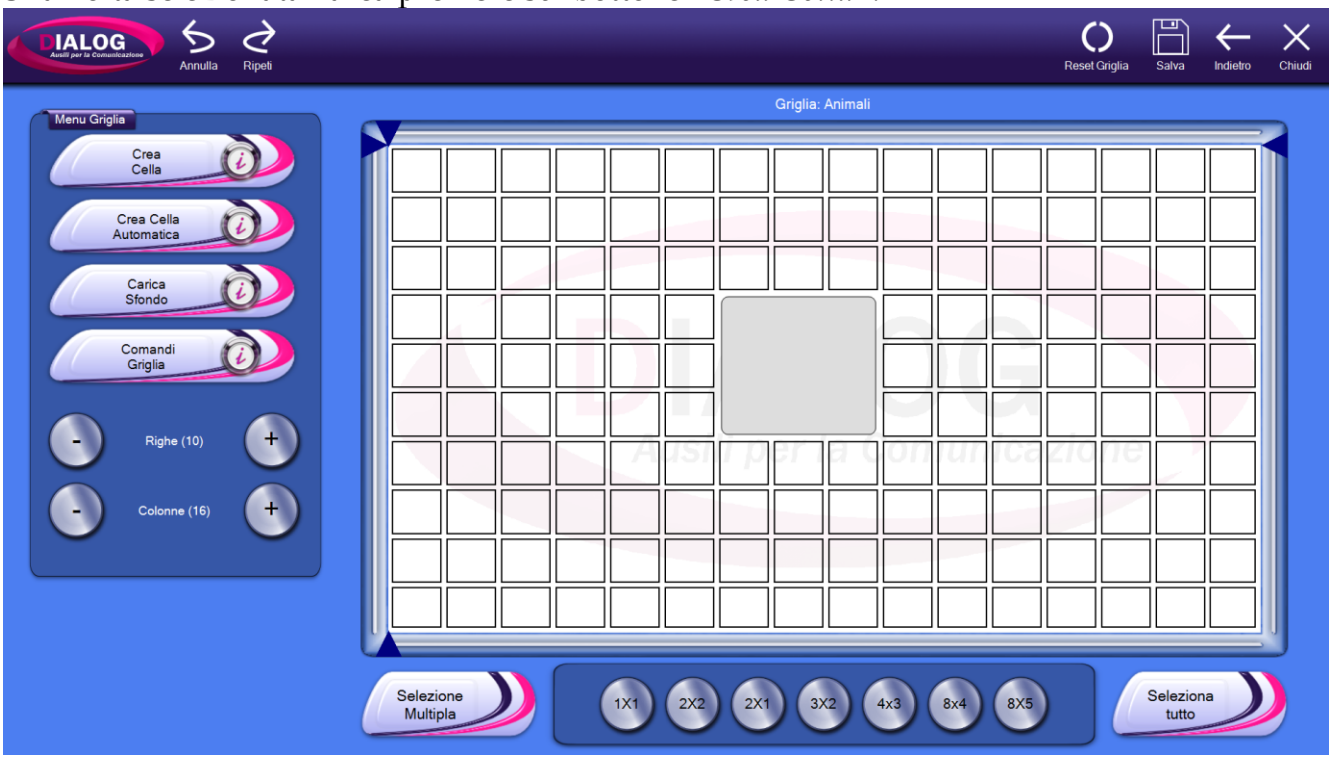
Le singole funzionalità dei bottoni sono analizzate nei paragrafi successivi.

6.2 Creare una cella

Per creare una cella selezionare con il mouse l'area interessata. La selezione può avvenire facendo click con il mouse su ogni singolo quadratino dell'area che comporrà la cella oppure è possibile selezionare l'area tenendo premuto con il mouse e trascinando.

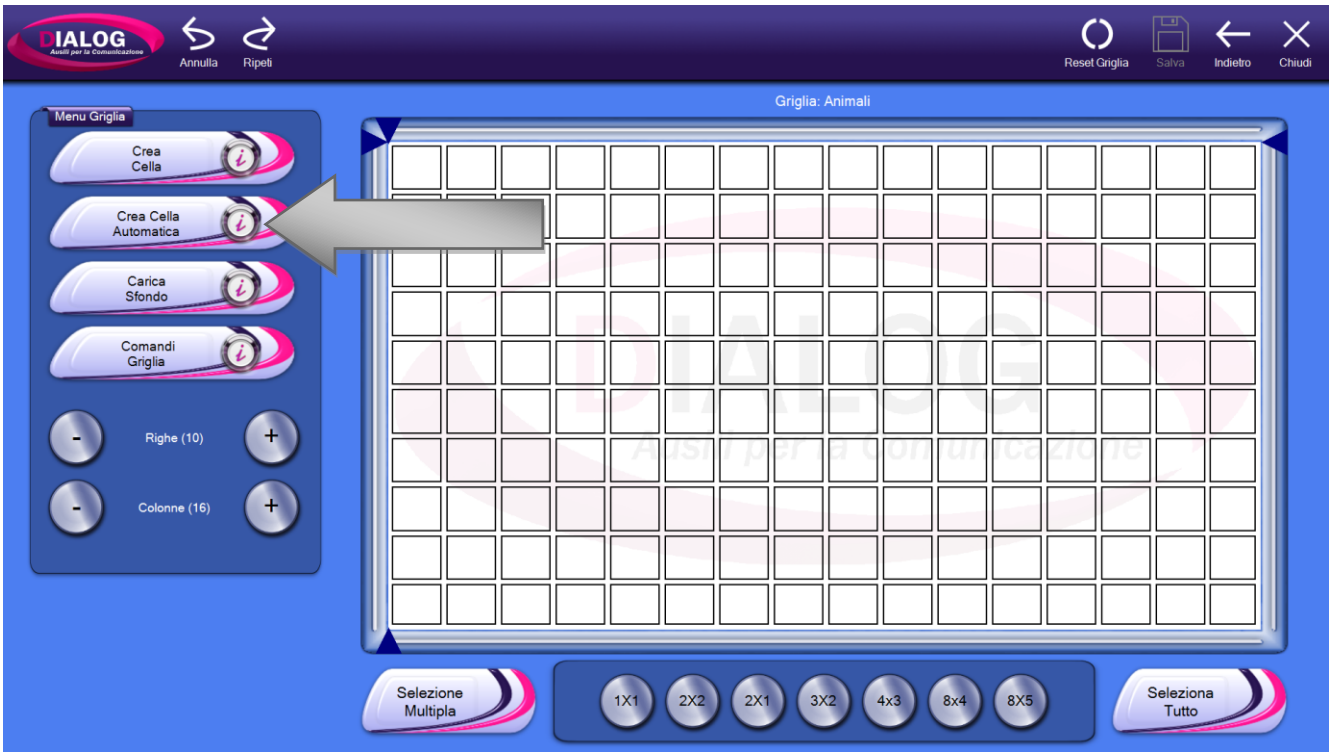


Una volta selezionata l'area premere sul bottone "*Crea Cella*".

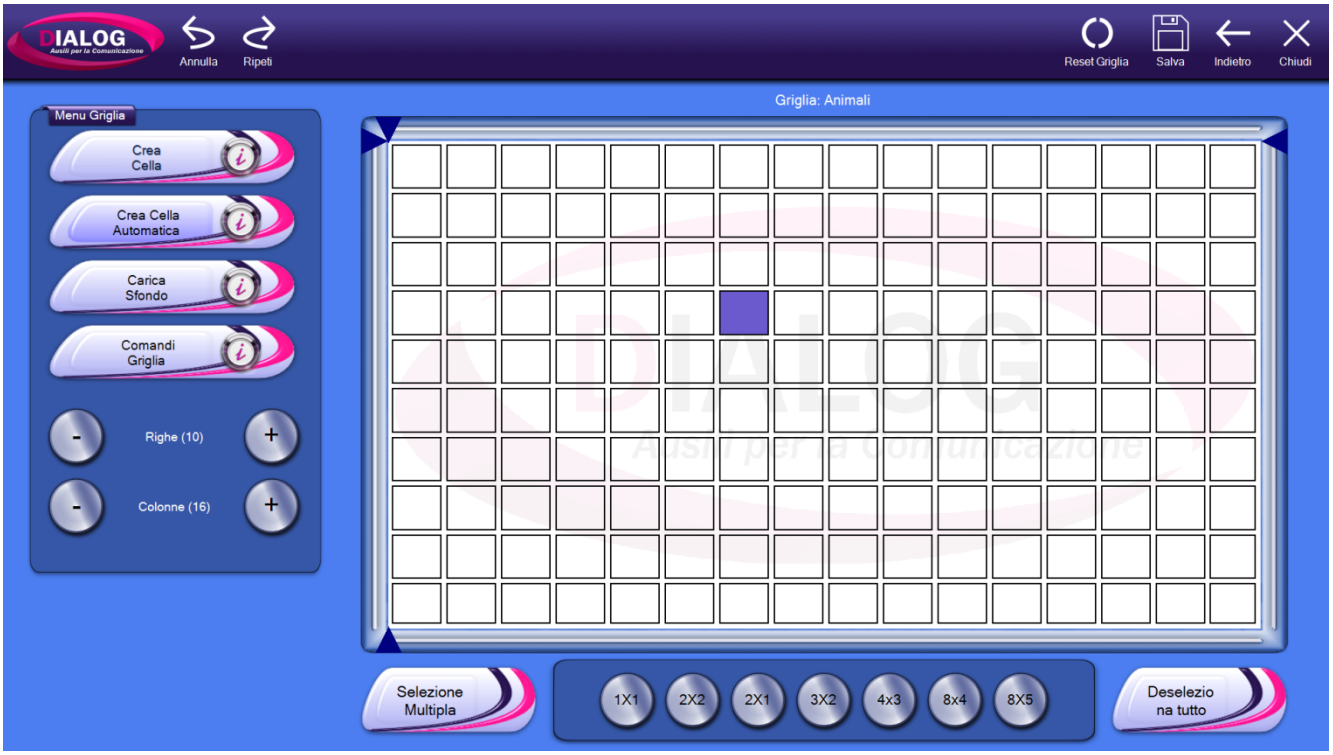


6.3 Creare una cella in modo automatico

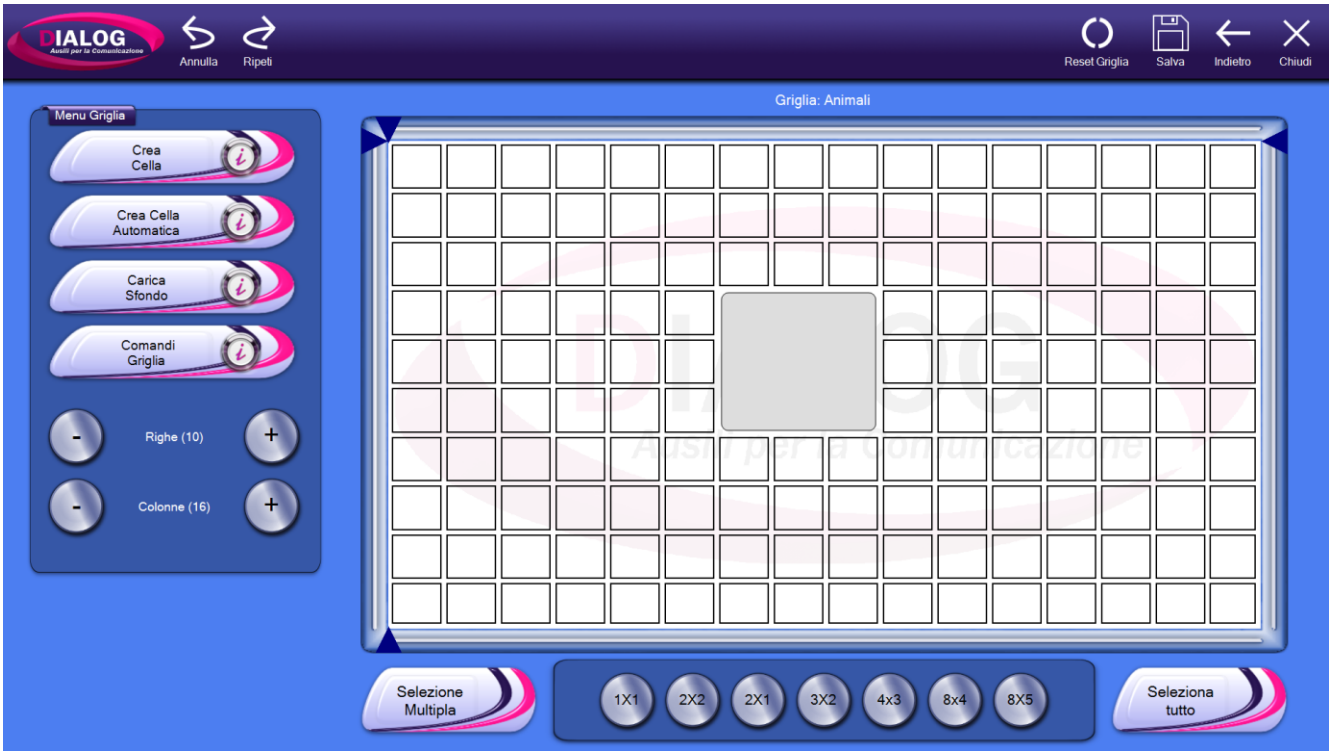
La modalità di creazione automatica permette di creare le celle in un modo diverso da quello descritto nel paragrafo precedente; infatti anziché scegliere l'area che comporrà la cella, sarà sufficiente selezionare due quadratini: uno per la parte alta della cella e uno per la parte bassa della cella.
Per attivare questa funzionalità premere sul bottone "***Crea Cella Automatica***".



Selezionare il quadratino che sarà l'angolo superiore sinistro della cella. Il quadratino selezionato sarà di colore viola.



Selezionare ora il quadratino che sarà l'angolo inferiore destro della cella. Alla pressione di quest'ultimo verrà caricata automaticamente la cella.

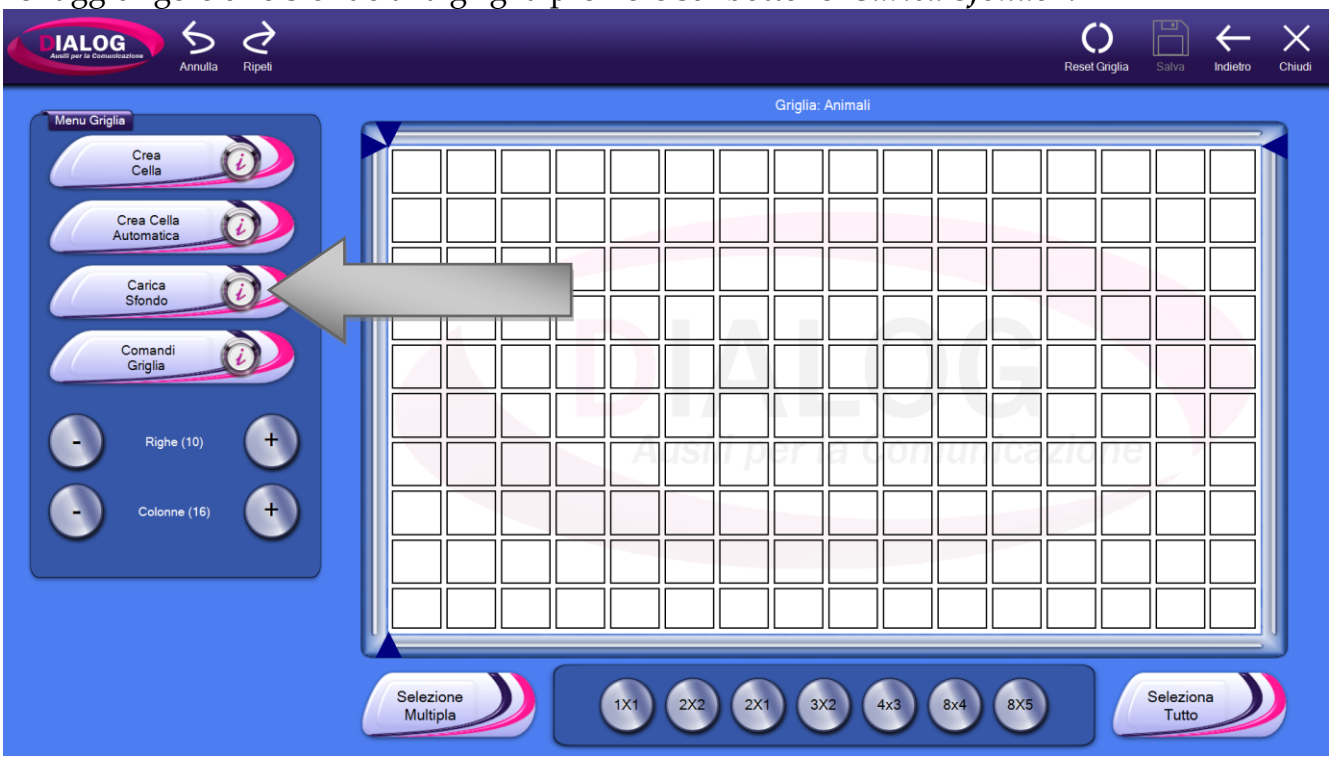


Finché la modalità di creazione automatica rimane attiva è possibile creare continuamente delle celle seguendo il semplice procedimento descritto sopra.

Per disabilitare la funzionalità di creazione automatica della cella premere nuovamente sul bottone "***Crea Cella Automatica***".

6.4 Caricare un sfondo

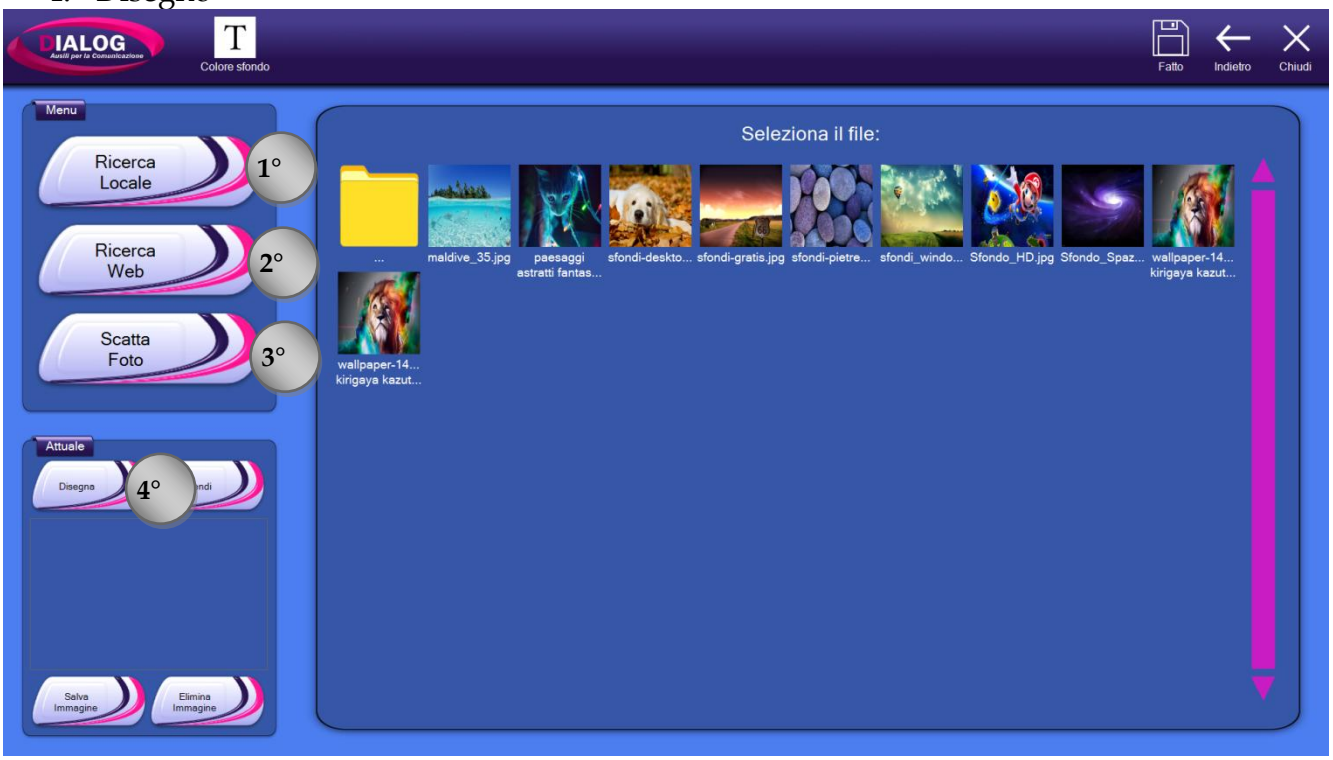
Per aggiungere uno sfondo alla griglia premere sul bottone*"Carica Sfondo"*.



Verrà visualizzata una finestra in cui si ha la possibilità di scegliere l'immagine da usare come sfondo.

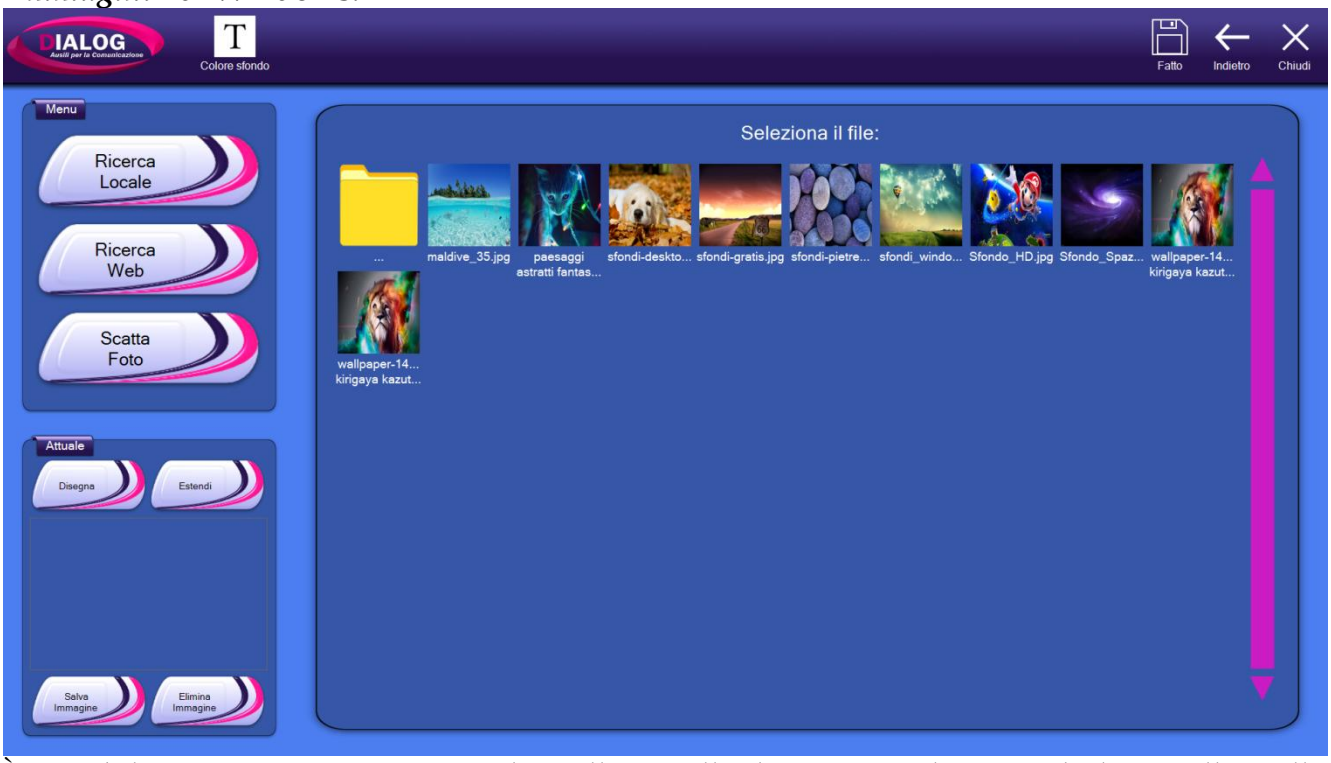
L'immagine potrà essere scelta in quattro modi:

1. Ricerca locale (sul dispositivo)
2. Ricerca e download dal web
3. Acquisizione da webcam
4. Disegno

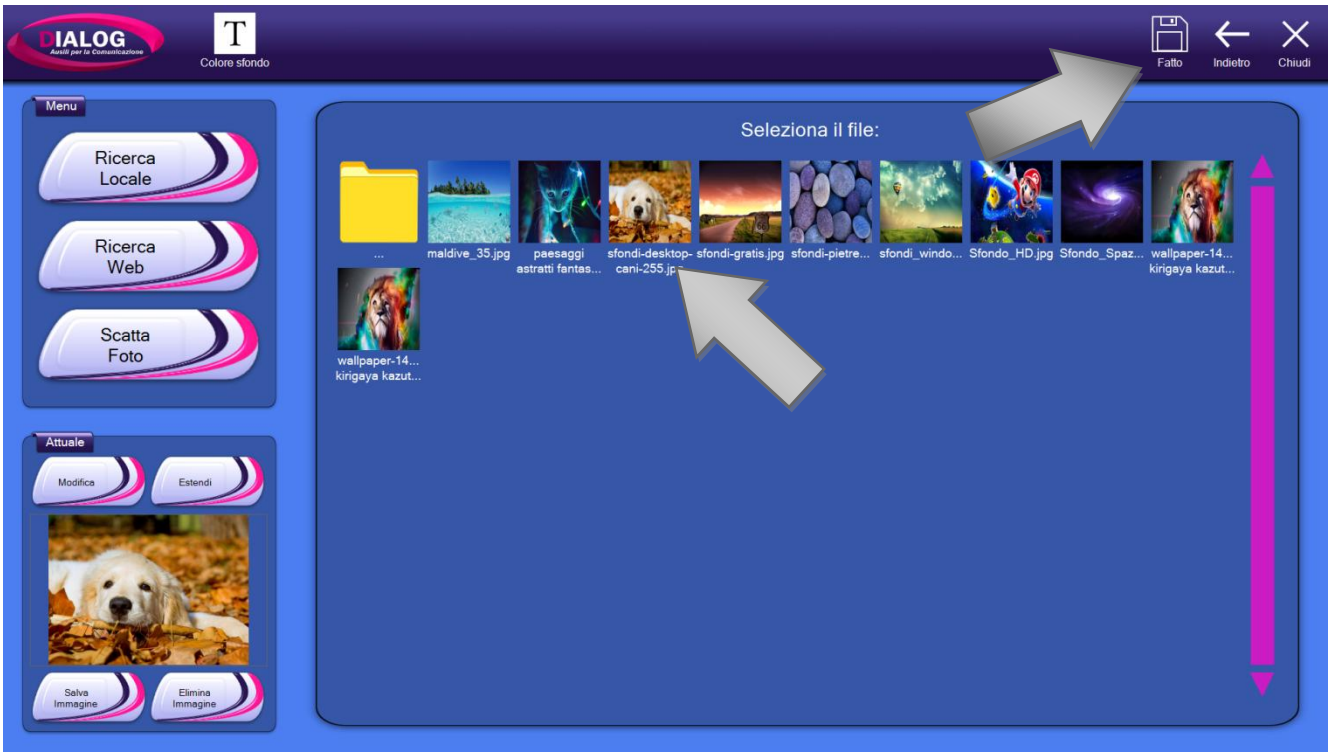


6.4.1 Ricerca locale

All'apertura della finestra per selezionare un'immagine, la modalità preimpostata è quella di "***Ricerca locale***". Vengono mostrate le anteprime delle immagini presenti nella cartella ***"Immagini"*** di Windows.

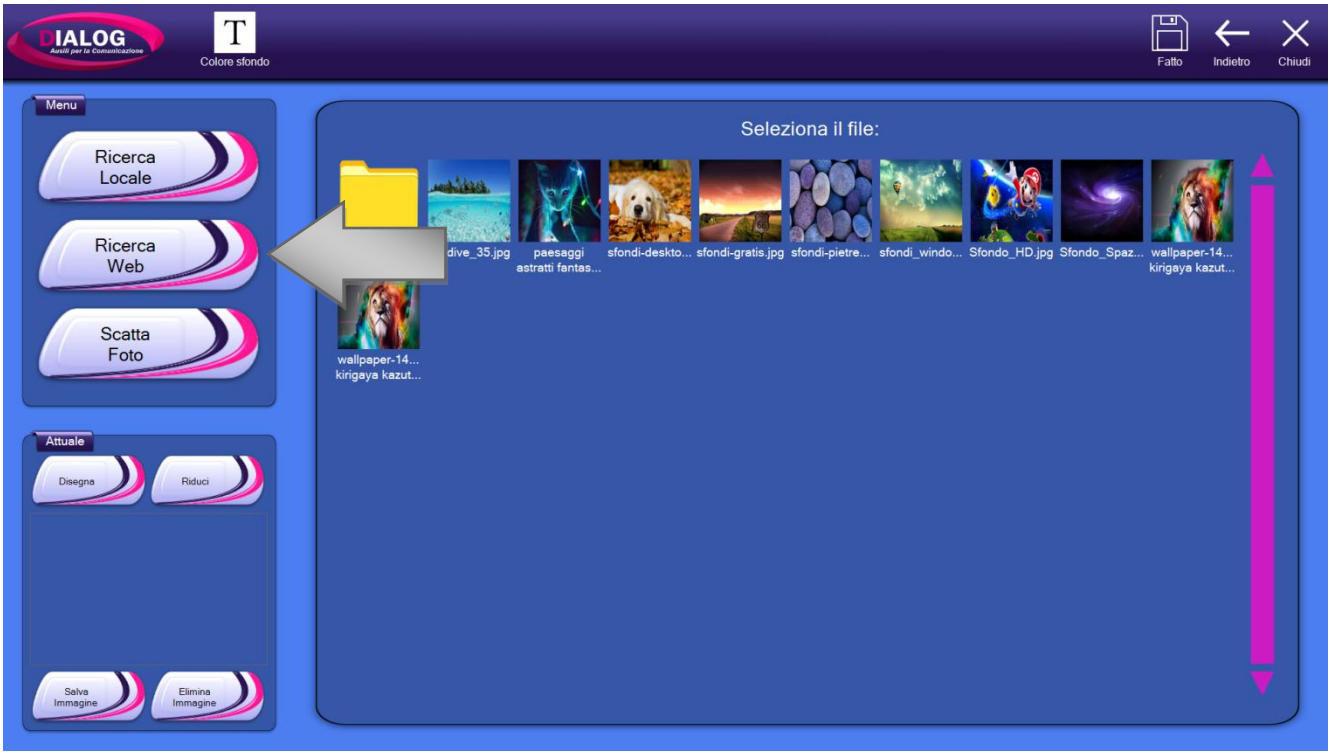


È possibile comunque navigare anche nelle cartelle di sistema selezionando la cartella gialla presente in alto a sinistra. Per scegliere un'immagine da impostare come sfondo fare click sull'anteprima della stessa. Nell'esempio viene scelta l'immagine indicata dalla freccia. Cliccare sul bottone "***Fatto***" in alto a destra se la modifica dello sfondo è finita.

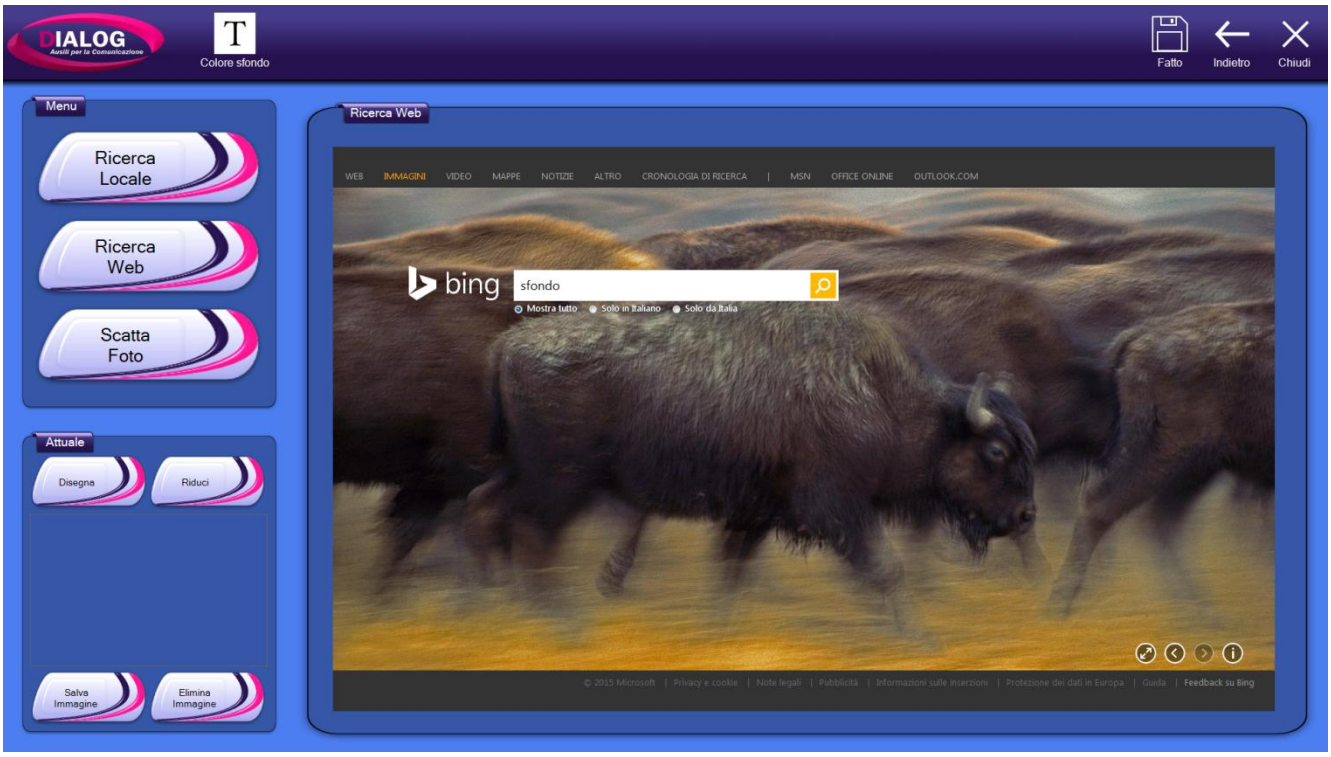


6.4.2 Ricerca web

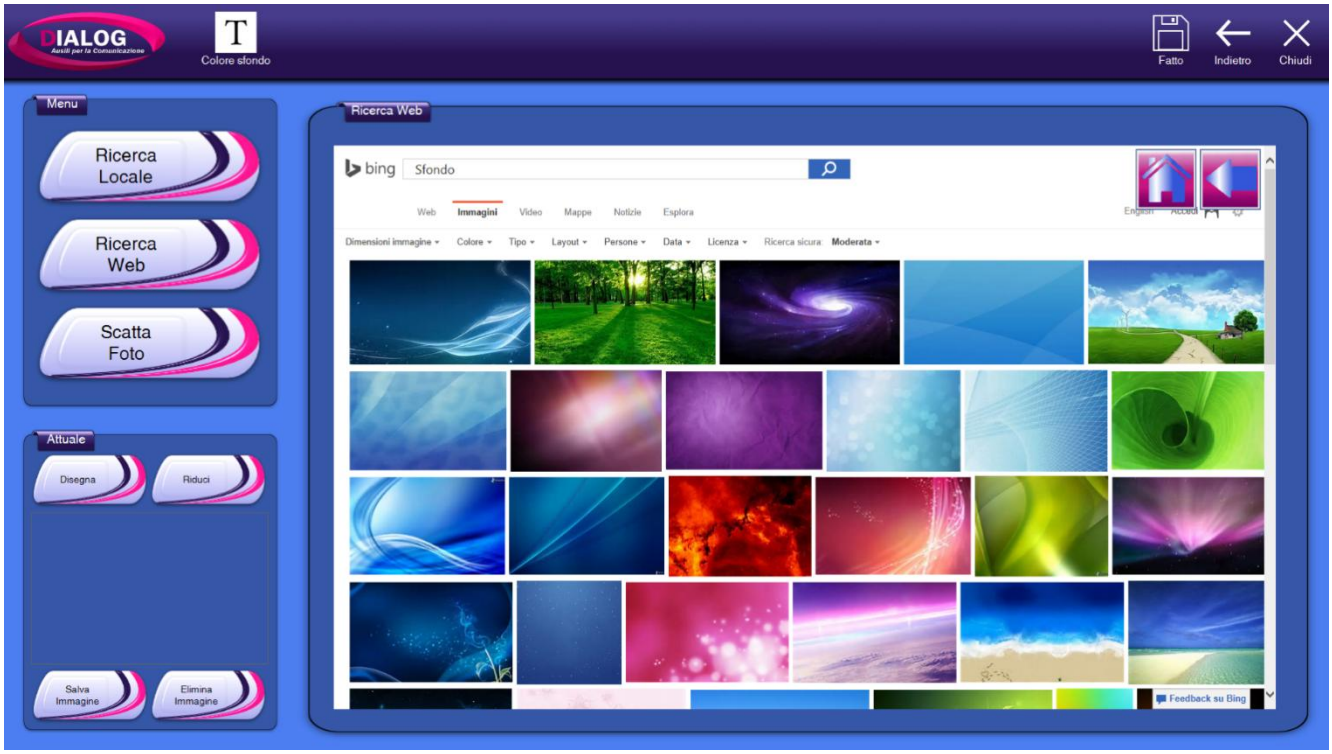
Per ricercare e scaricare un'immagine dal web premere sul bottone "***Ricerca Web***".



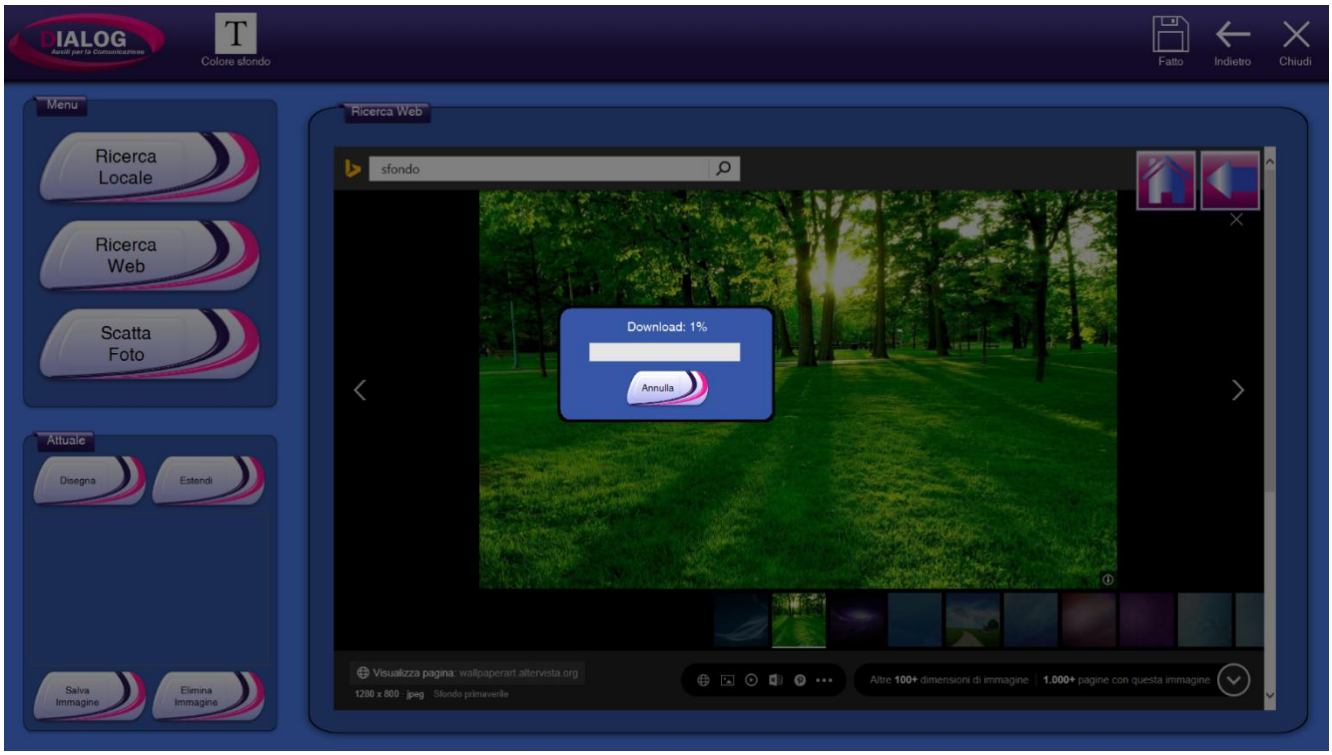
Verrà visualizzata la pagina iniziale del motore di ricerca ***"Bing immagini"***. Nella textbox di ricerca inserire la parola chiave dell'immagine da ricercaree premere sul pulsante rappresentato una lente di ingrandimento oppure premere invio.



Una volta ultimata la ricerca, verranno mostrati i risultati. Selezionare l'immagine desiderata per ingrandirla.



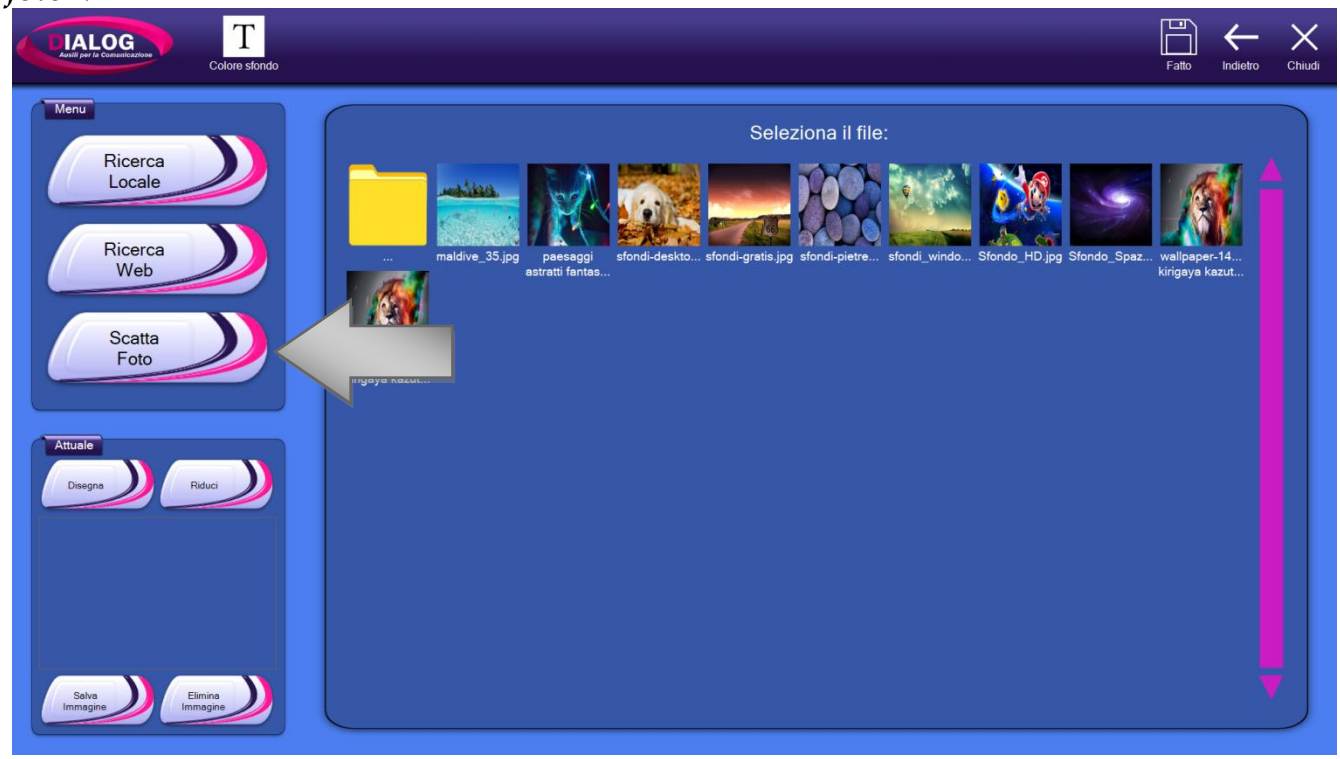
Cliccare sull'immagine ingrandita per far partire il download.



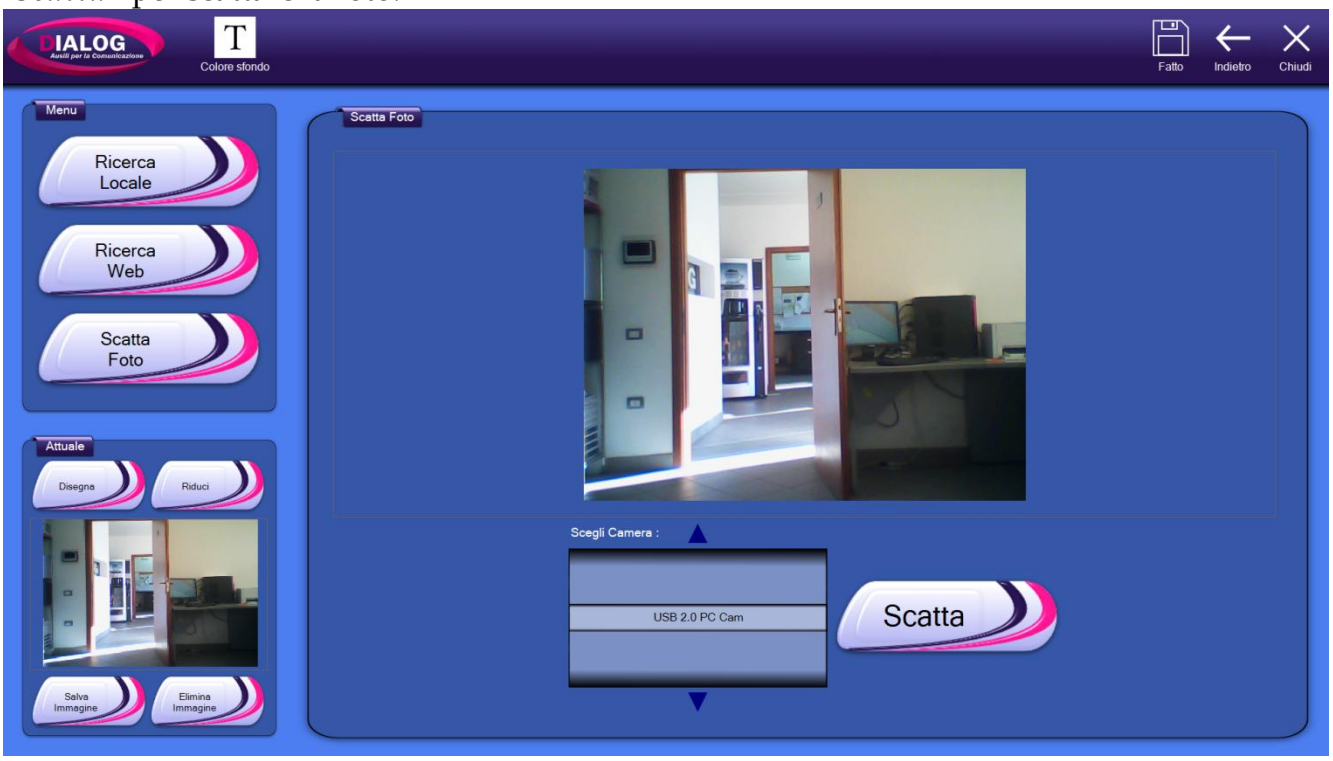
Una volta terminato il download premere su "***Fatto***" per tornare all'editor della griglia.

6.4.3 Scatta foto

Per scattare una foto dalla webcam e impostarla come sfondo, premere sul bottone "***Scatta foto***".



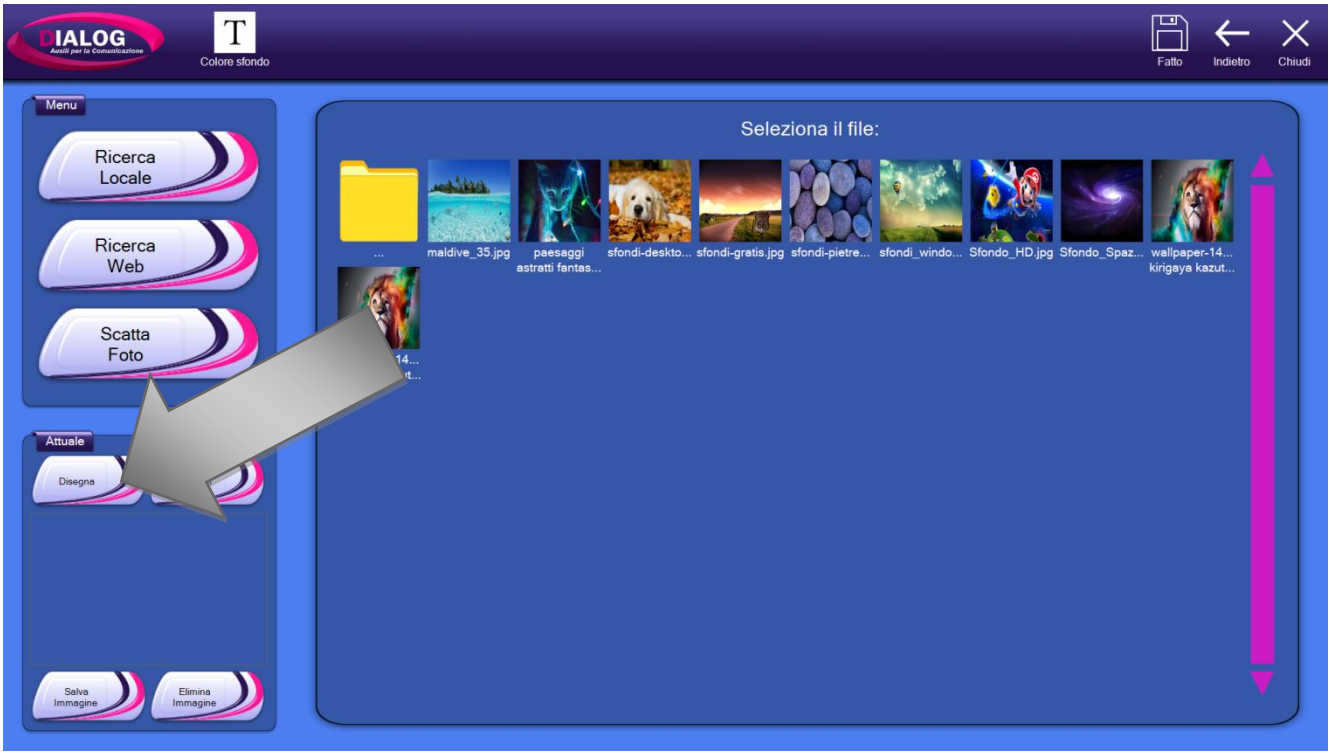
Verrà visualizzata una finestra in cui è possibile scegliere quale camera utilizzare e al centro della finestra verrà visualizzata l'anteprima della relativa camera scelta. Premere sul bottone "***Scatta***" per scattare la foto.



Premere infine su "***Fatto***" per impostare la fotografia come immagine di sfondo e tornare nell'editor della griglia.

6.4.4 Disegna

Dialogo AAC ha integrato al suo interno uno strumento molto semplice di editing immagine. Attraverso l'utilizzo di questo strumento è possibile disegnare una nuova immagine oppure modificarne una già esistente.
Per accedere all'editor delle immagini cliccare sul bottone "***Disegna***" indicato dalla freccia.



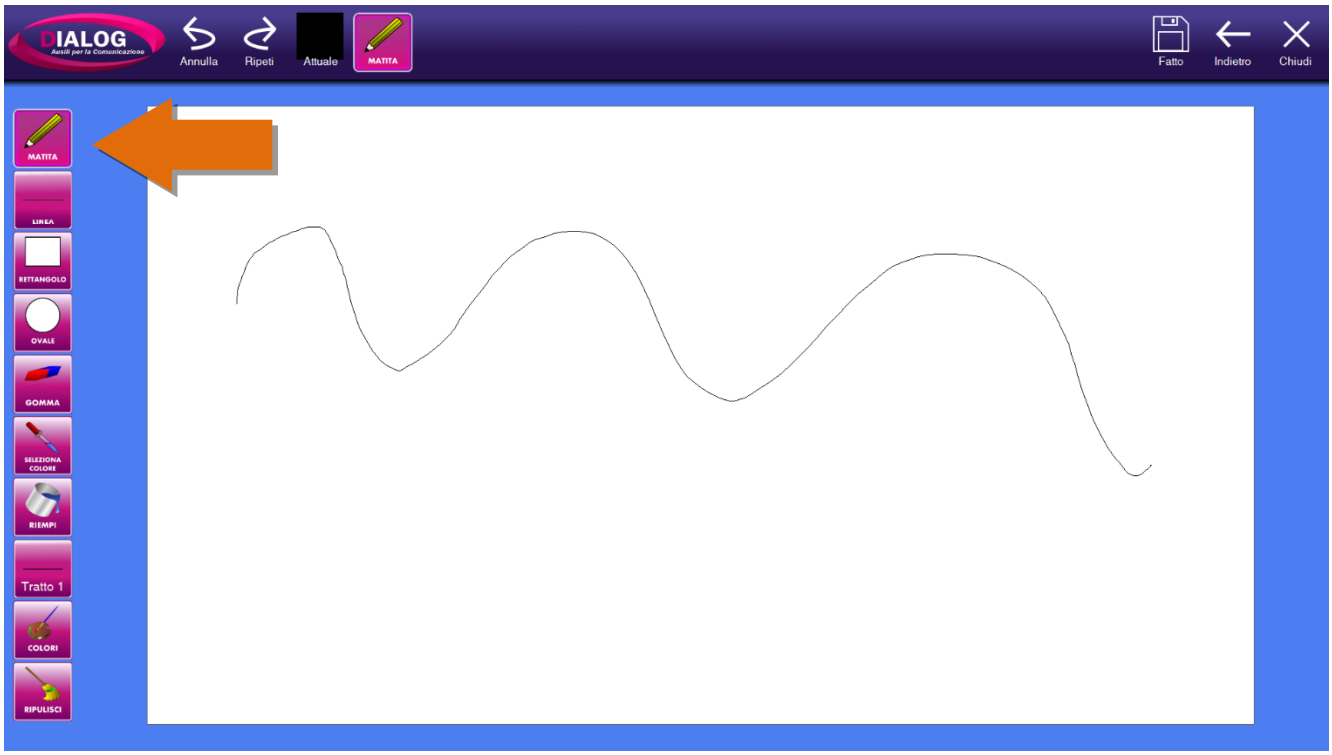
L'editor di immagini mette a disposizione dell'utente vari strumenti per poter disegnare e modificare un'immagine. Tali strumenti sono riportati nella parte sinistra della pagina e sono:

- ***Matita***
- ***Linea***
- ***Rettangolo***
- ***Ovale***
- ***Gomma***
- ***Seleziona Colore***
- ***Riempi***
- ***Tratto***
- ***Colori***
- ***Ripulisci***

Nei paragrafi successivi verranno descritti tutti gli strumenti.

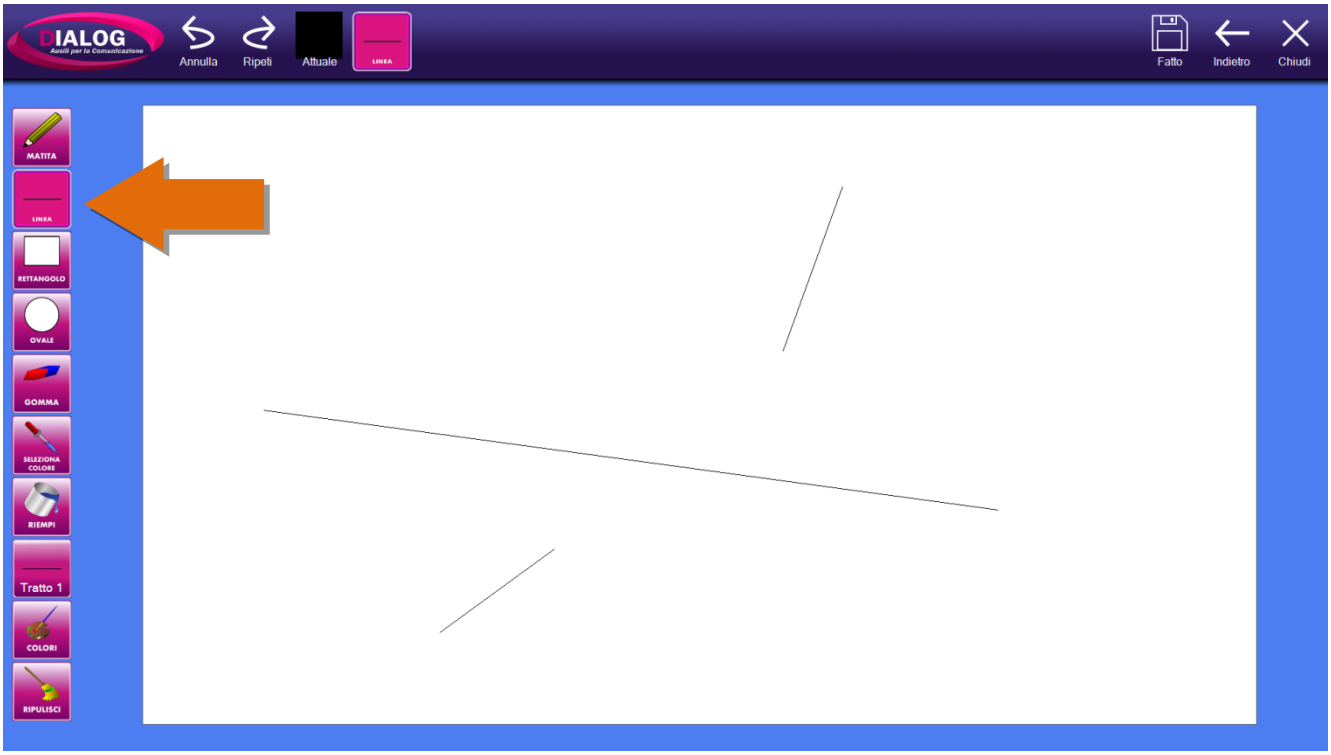
6.4.4.1 Strumento Matita

Selezionare lo strumento “Matita” fare click sul foglio e trascinare il mouse tenendo premuto.



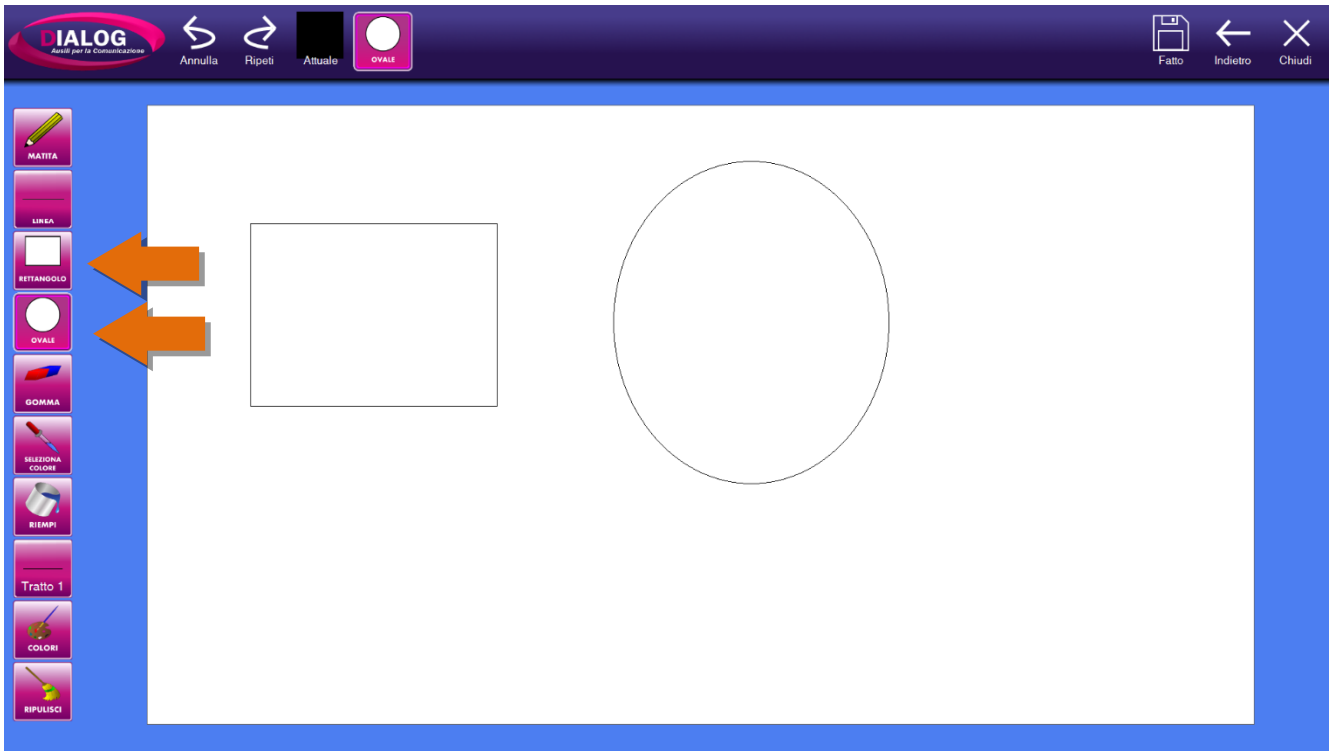
6.4.4.2 Strumento Linea

Permette di disegnare linee rette. Selezionare lo strumento, fare click sul foglio trascinare il mouse fino al punto desiderato.



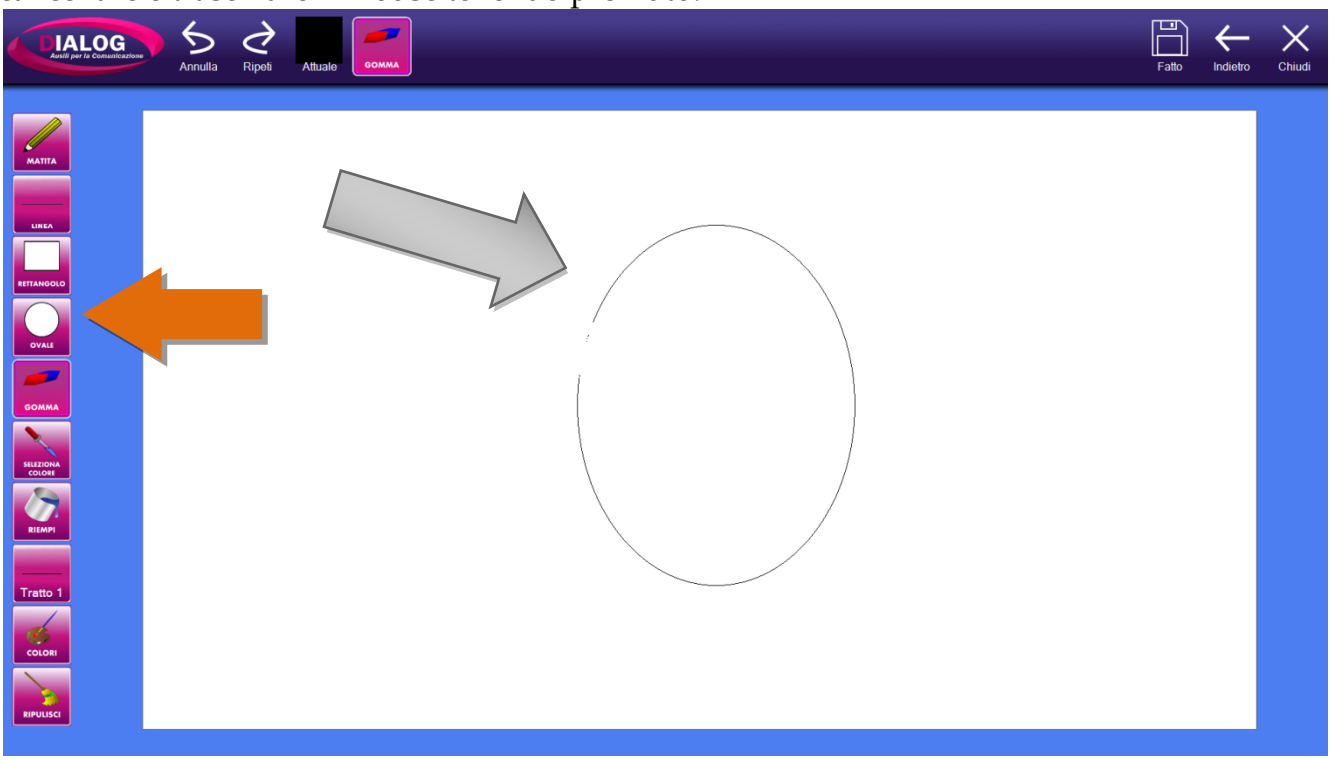
6.4.4.3 Strumento Rettangolo e Ovale

Lo strumento ***"Rettangolo"***e lo strumento ***"Ovale"*** possono essere utilizzati per disegnare rispettivamente rettangoli/quadrati o figure ovali/concentriche. Selezionare uno dei due strumenti, fare click sul foglio trascinare il mouse fino al punto desiderato.



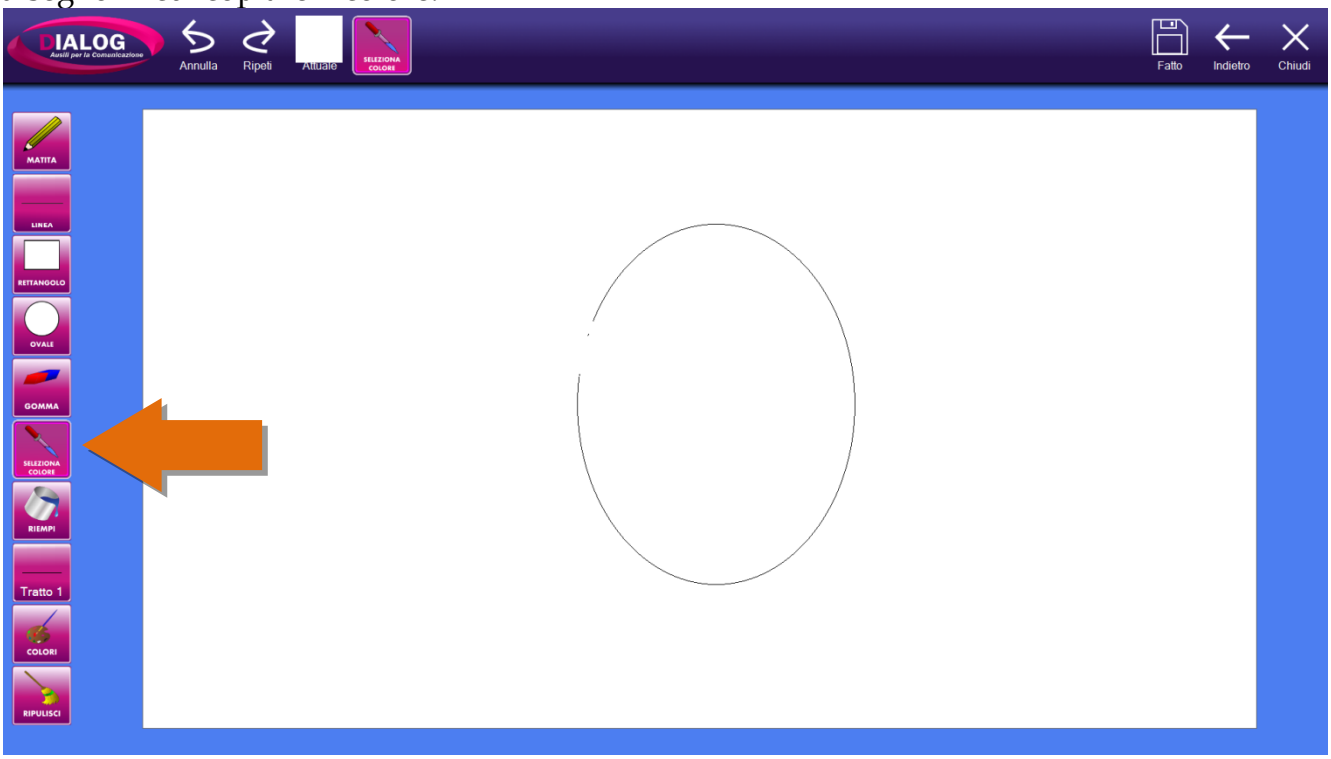
6.4.4.4 *Strumento Gomma*

Lo strumento ***"Gomma"*** serve per cancellare parti dell'immagine. Fare click sulla parte da cancellare e trascinare il mouse tenendo premuto.



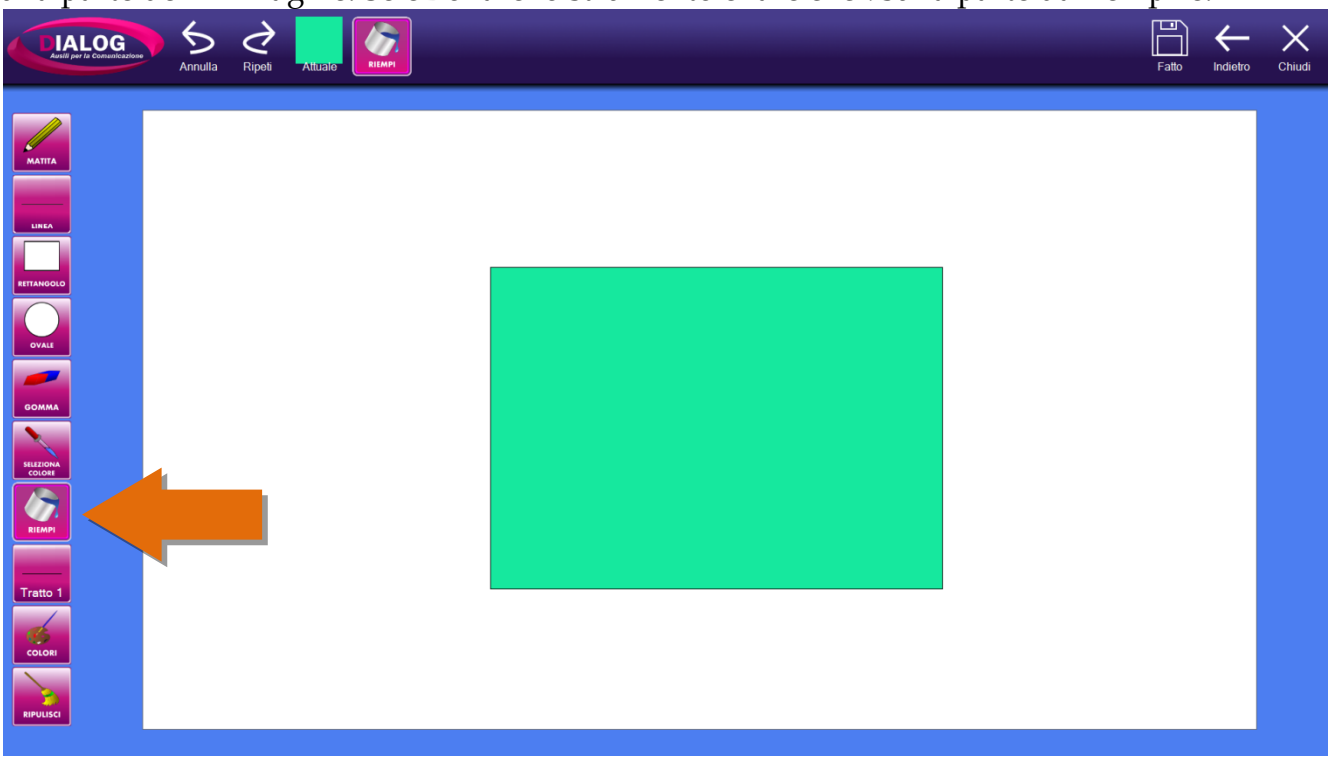
6.4.4.5 *Strumento Seleziona Colore*

Lo strumento "Seleziona Colore" permette di poter copiare un colore da una parte dell'immagine facendoci click sopra. Selezionare lo strumento e fare click sul punto del disegno in cui copiare il colore.



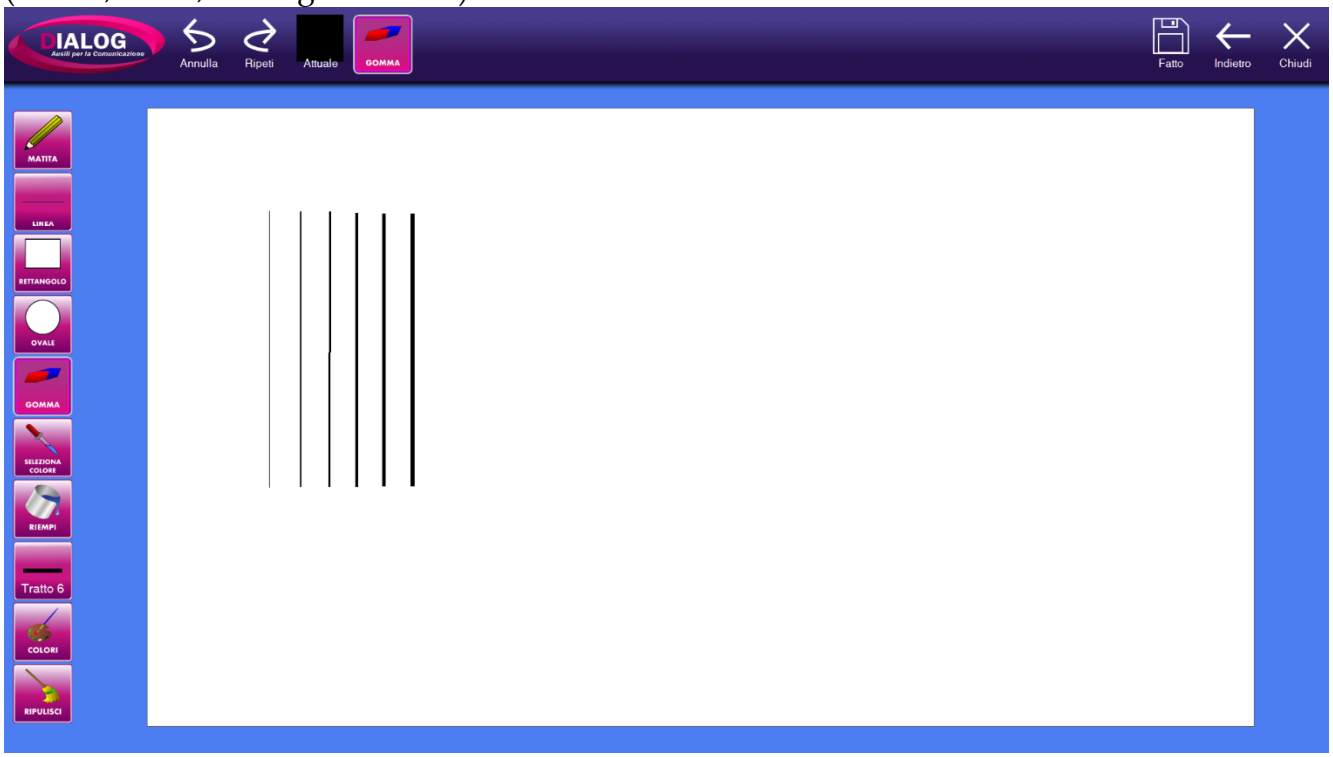
6.4.4.6 Strumento Riempi

Lo strumento ***"Riempi"***serve per riempire una figura chiusa oppure per cambiare il colore ad una parte dell'immagine. Selezionare lo strumento e fare click sulla parte da riempire.



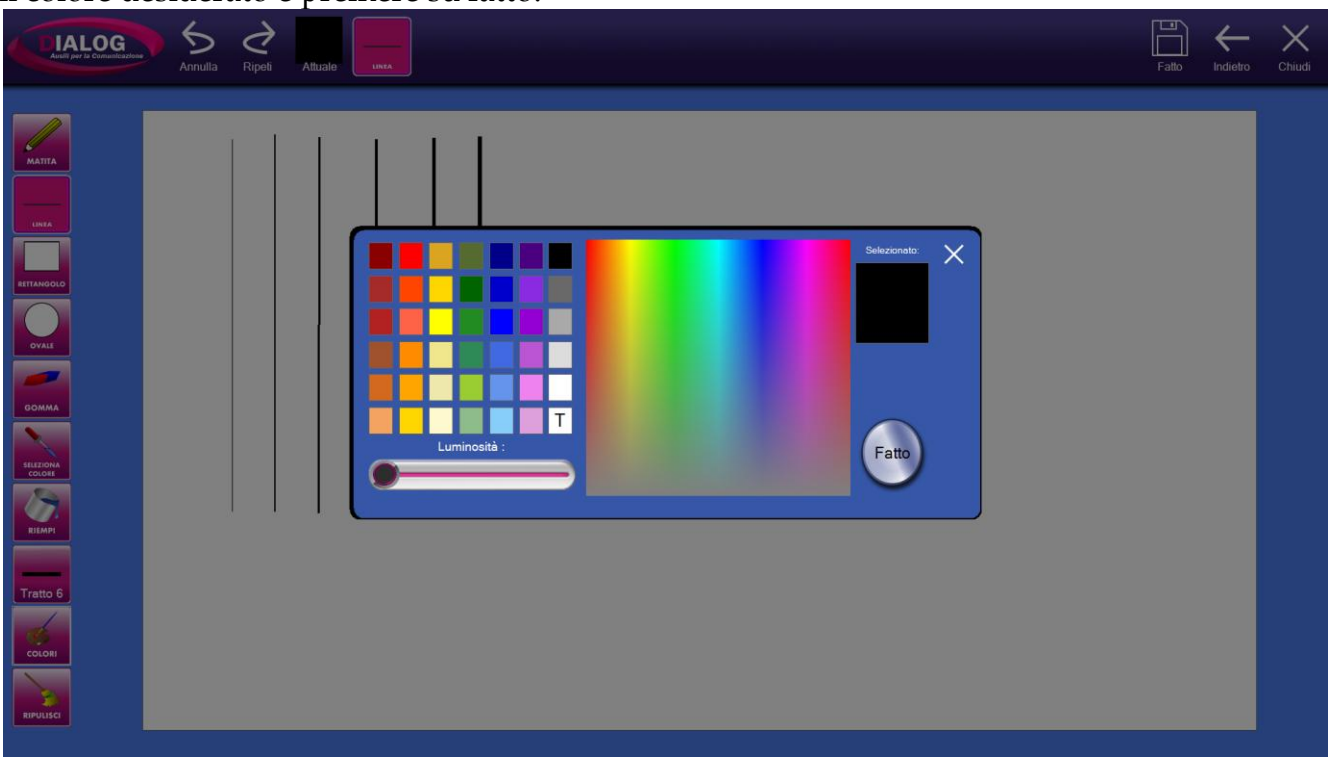
6.4.4.6 Strumento Tratto

Lo strumento ***"Linea"***serve per impostare lo spessore del tratto degli strumenti di disegno (matita, ovale, rettangolo e linea).



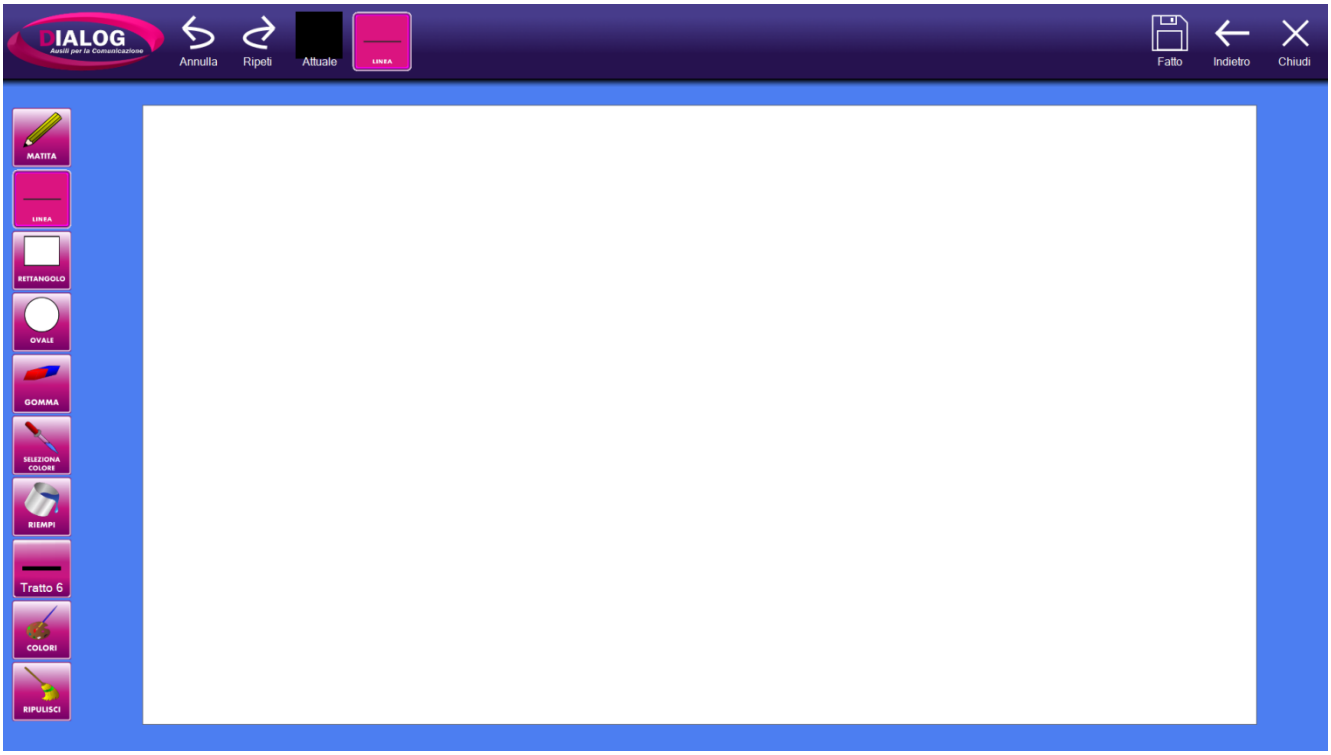
6.4.4.7 Strumento Colori

Lo strumento ***"Colori"***serve per impostare il colore da utilizzare con gli strumenti. Scegliere il colore desiderato e premere su fatto.



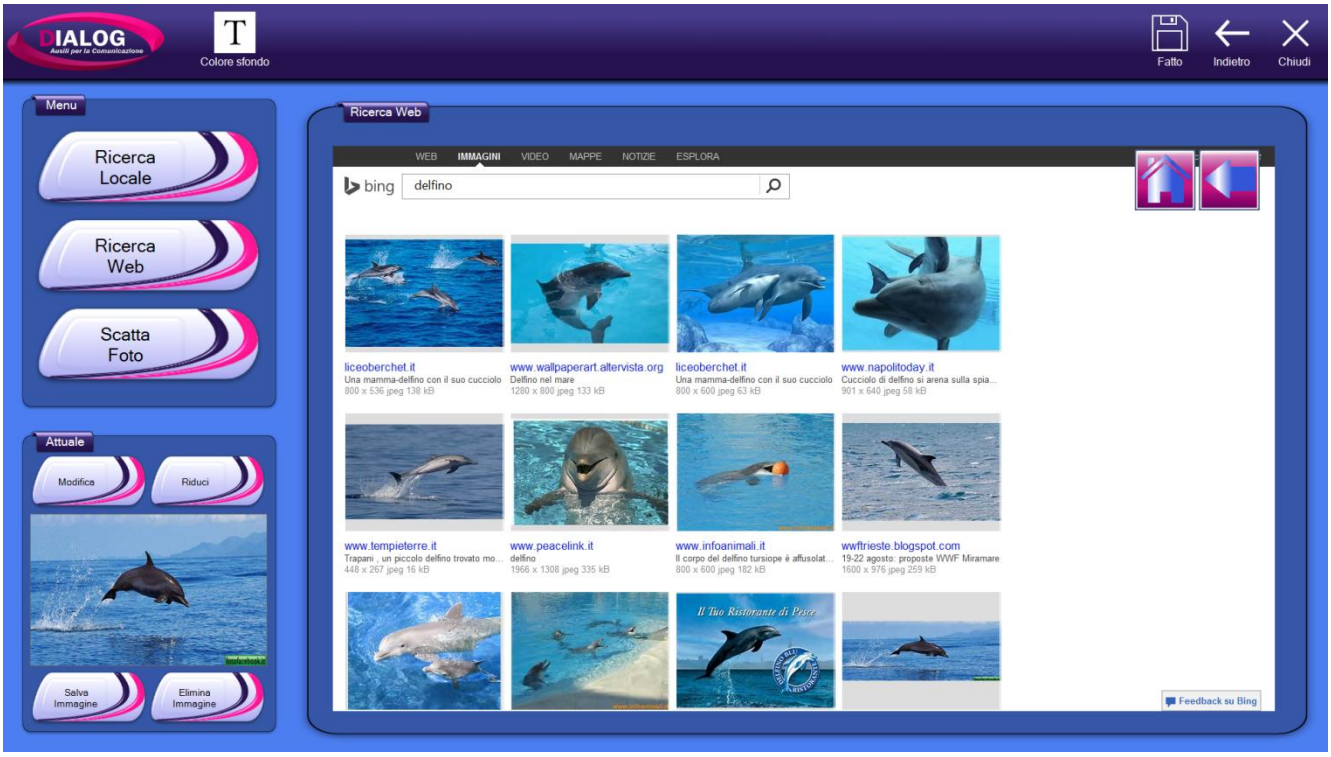
6.4.4.8 Strumento Ripulisci

Lo strumento ***"Ripulisci"***serve per cancellare tutto ciò che è presente nell'area di lavoro, quindi permette di tornare allo stato iniziale.



6.4.5 Estendi

Il pulsante ***"Estendi"*** permette di estendere l'immagine a tutta l'area disponibile. Nel caso di uno sfondo adatta l'immagine all'intera area della griglia.

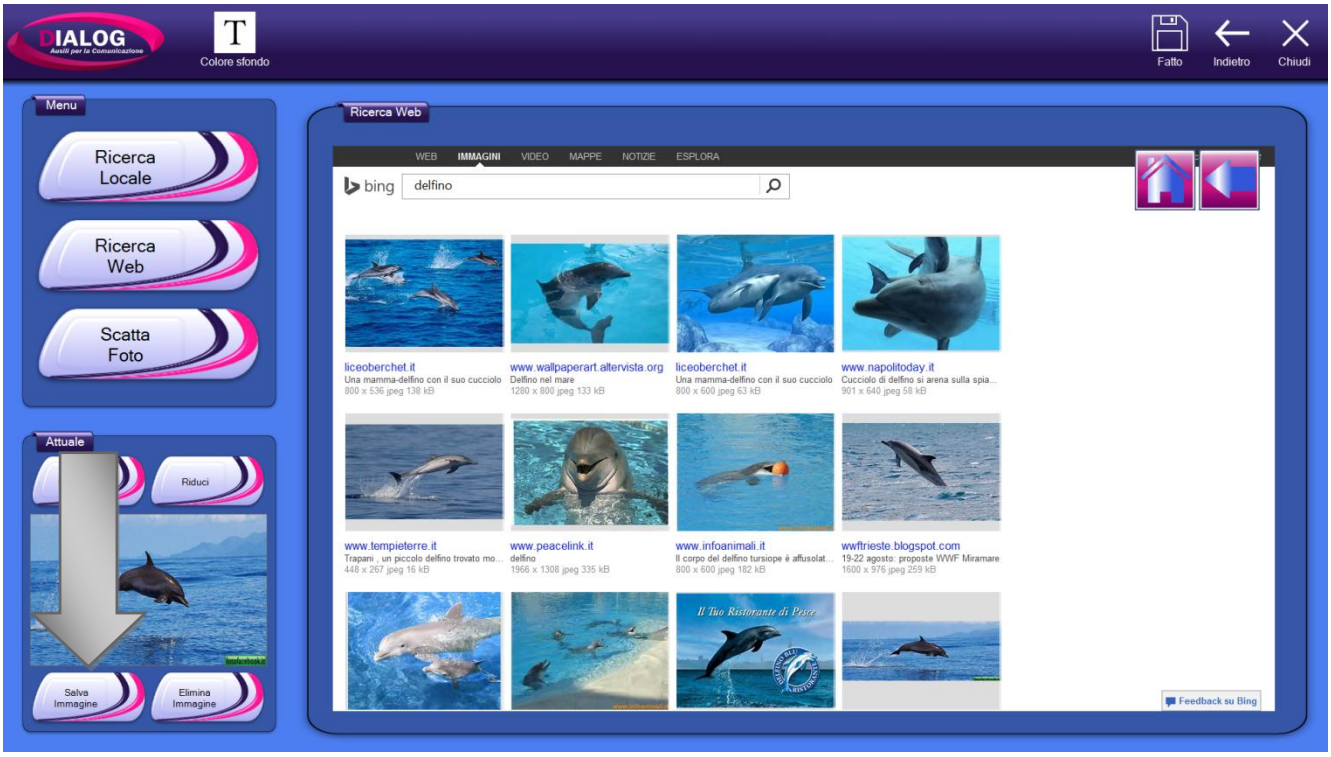


Nell'immagine sottostante viene riportato l'esempio di un'immagine estesa utilizzata come sfondo e la stessa immagine non estesa.

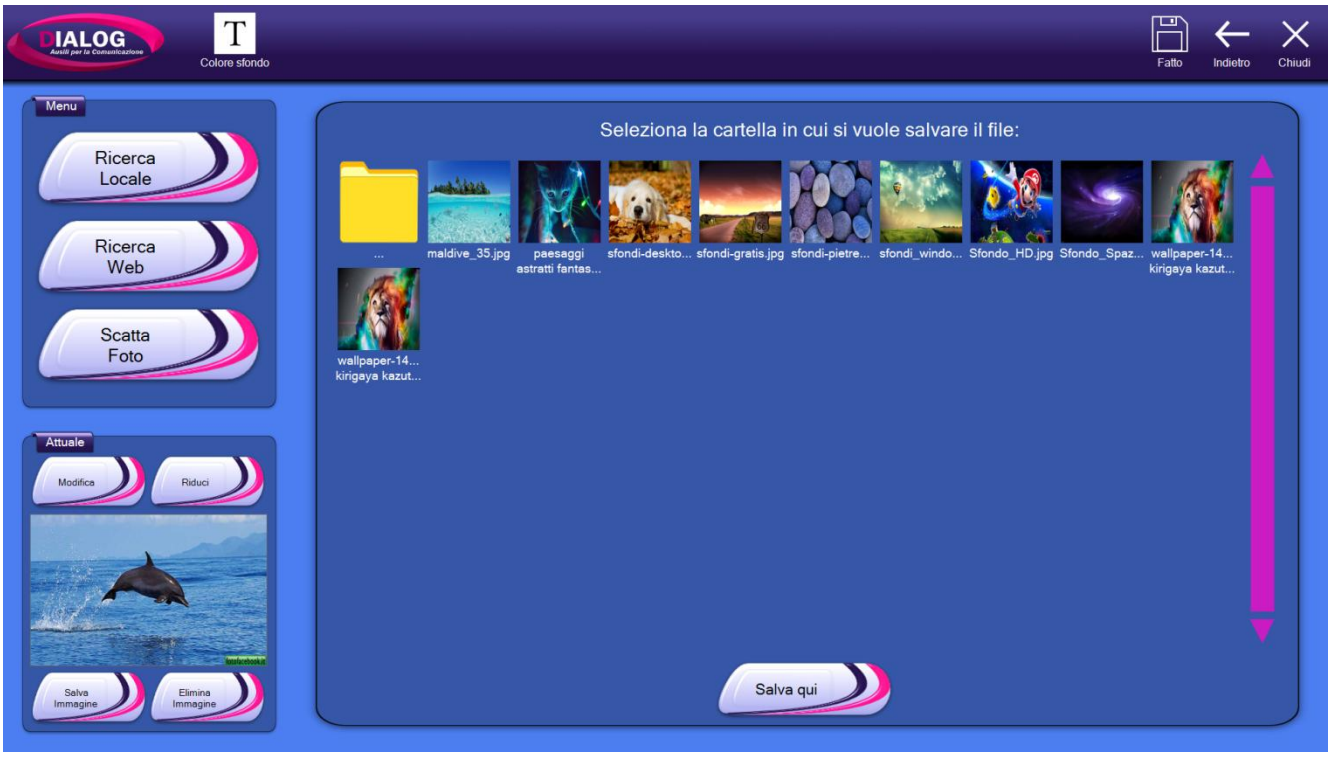
Editor Griglia con immagine estesa e non estesa utilizzata come sfondo.

6.4.6 Salva immagine

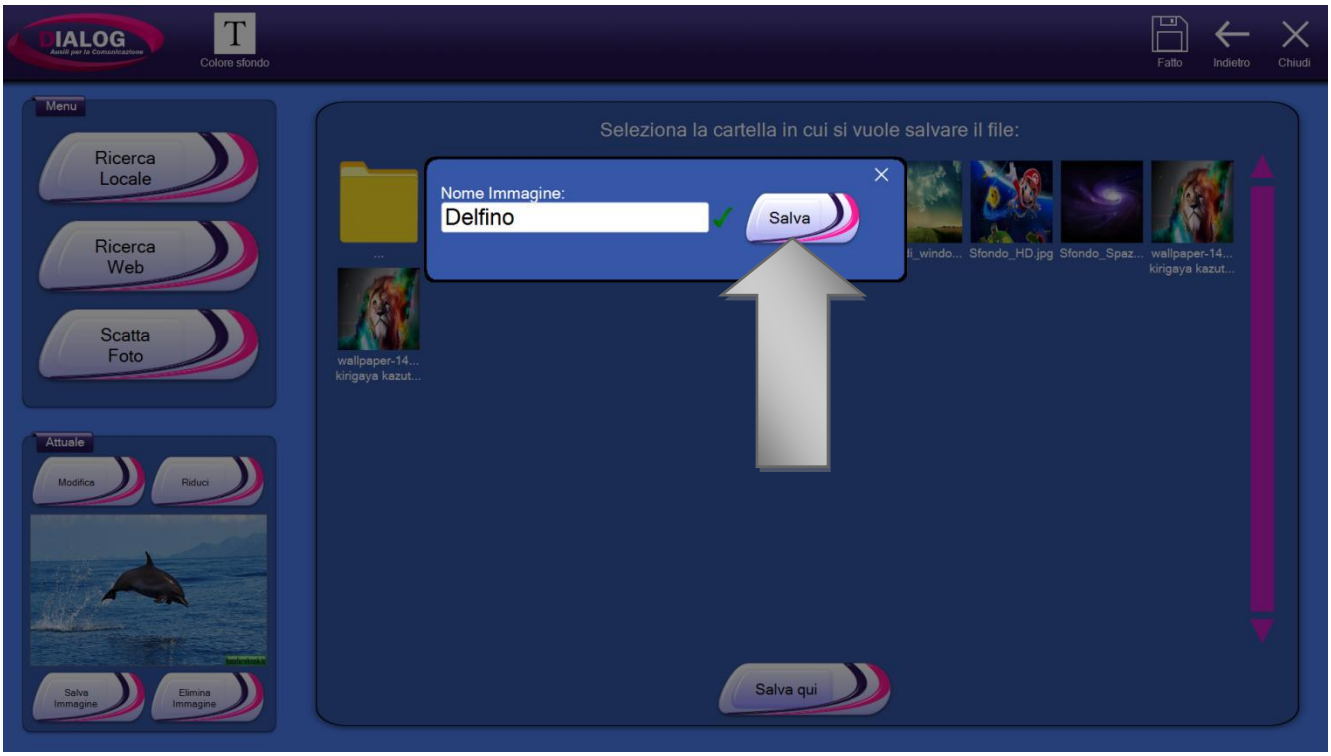
Il bottone ***"Salva immagine"*** salva su disco l'immagine riportata nell'anteprima in basso a sinistra.



Al click sul bottone verrà mostrata una finestra di navigazione in cui è necessario scegliere in quale cartella salvare l'immagine. Una volta scelta premere il pulsante ***"Salva qui"***.

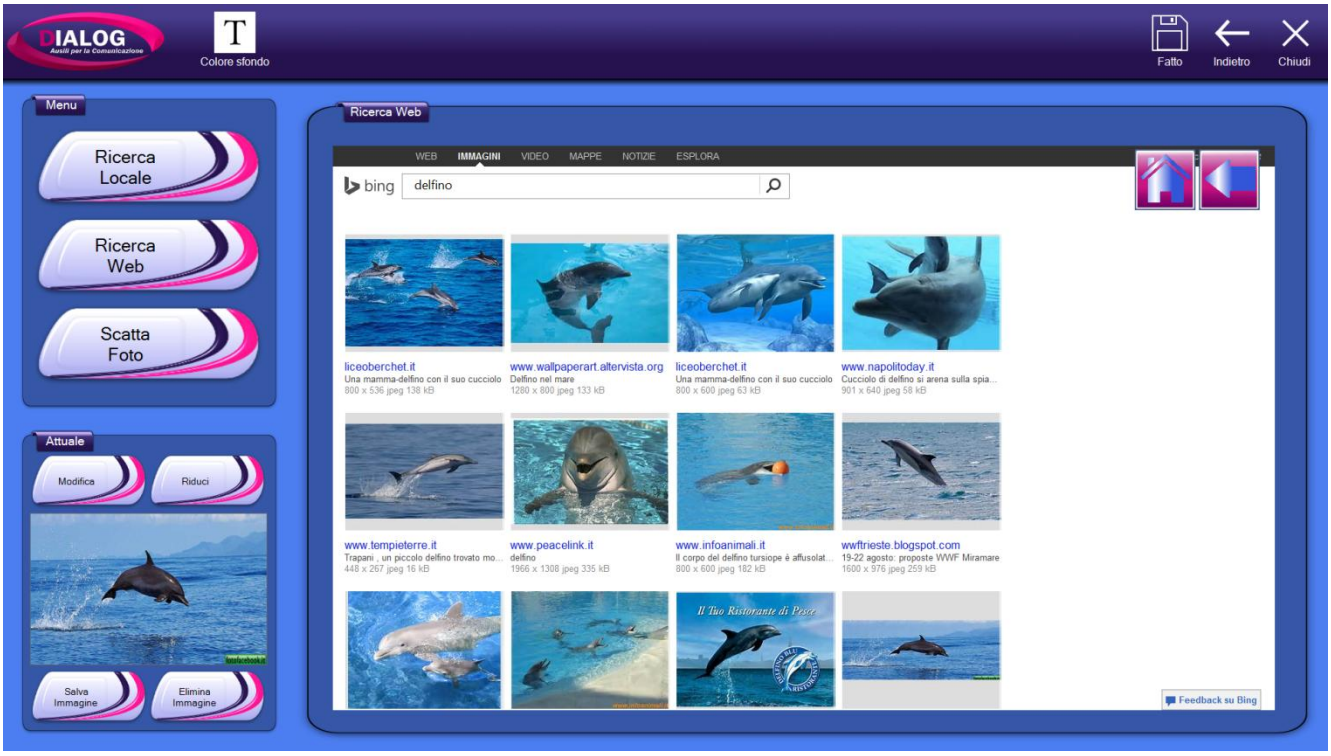


Scegliere un nome per l'immagine e cliccare su ***"Salva"***.



6.4.7 Elimina immagine

Per eliminare un'immagine presente nello sfondo della griglia o in una cella dobbiamo premere il pulsante ***"Elimina Immagine"***.



6.5 Comandi griglia

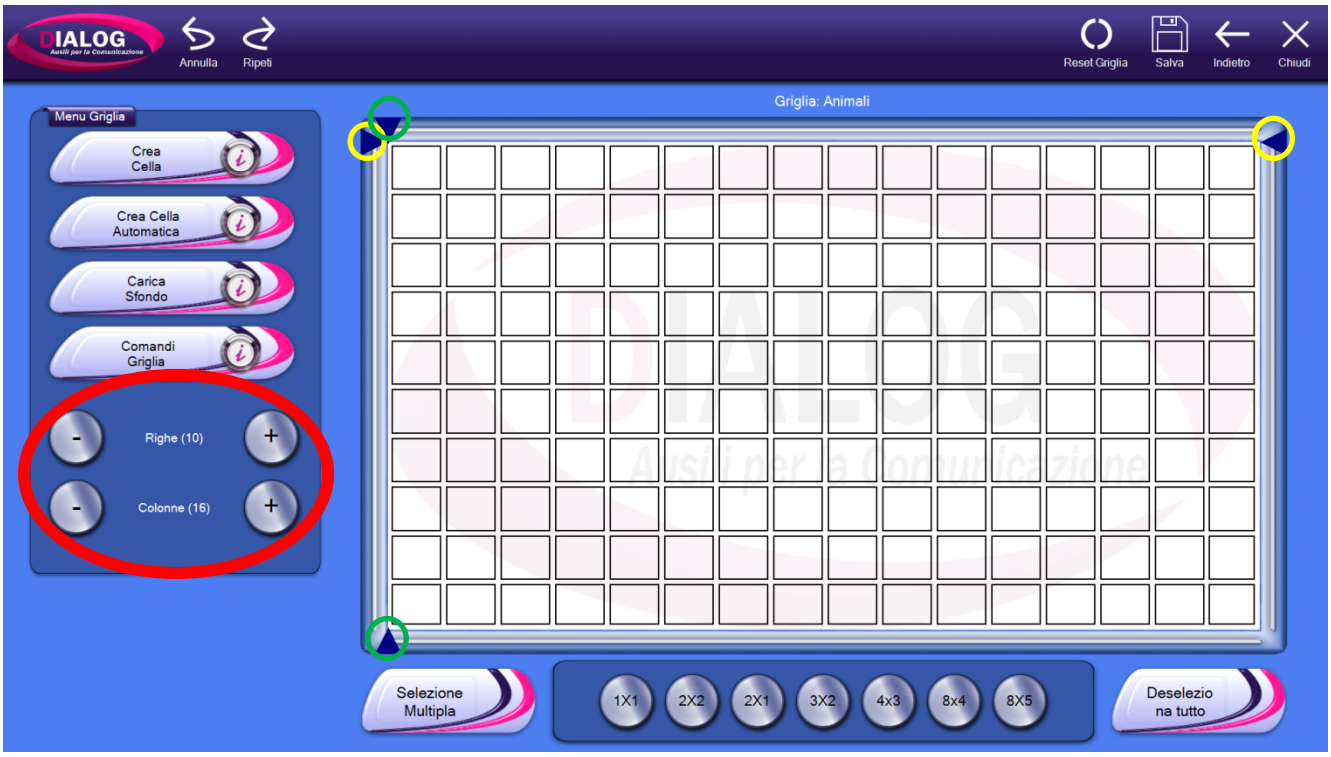
È possibile associare uno o più comandi alla griglia. I comandi griglia verranno eseguiti nel lato utente all'apertura della griglia stessa.

Per la lista e la descrizione di tutti i comandi assegnabili fare riferimento al **Capitolo 8**.

6.6 Aumentare/diminuire numero di righe e colonne

L'editor di griglia è personalizzabile ed è possibile modificare il numero di righe e colonne ai fini di aumentare o diminuire la dimensione di ogni singolo quadratino che compone la matrice in cui si possono creare le celle.

I bottoni utili a modificare il numero di righe e colonne sono evidenziati in rosso mentre sono evidenziati in giallo gli indicatori che puntano alla zona della matrice in cui modificare il numero di righe e sono evidenziati in verde quelli per il numero di colonne.

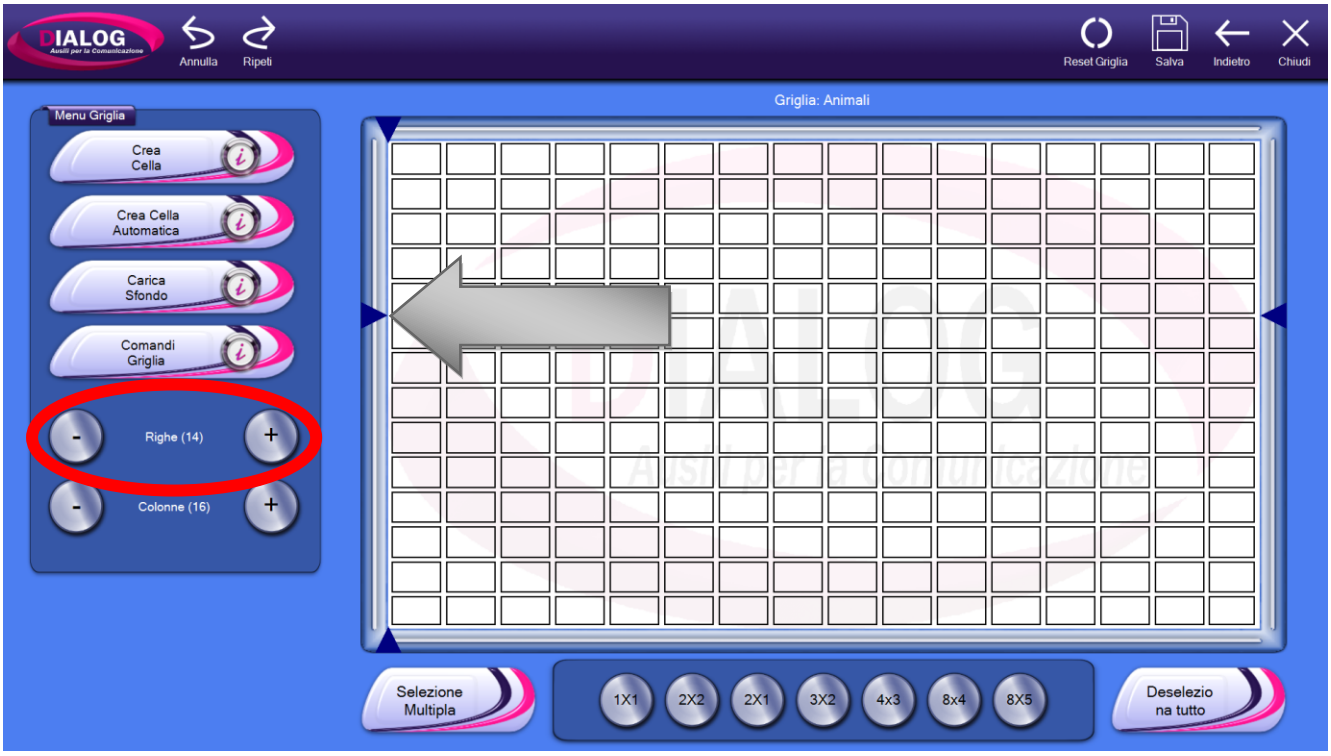


Per modificare il numero di righe e colonne spostare uno degli appositi indicatori e cliccare su uno dei bottoni indicati in rosso.

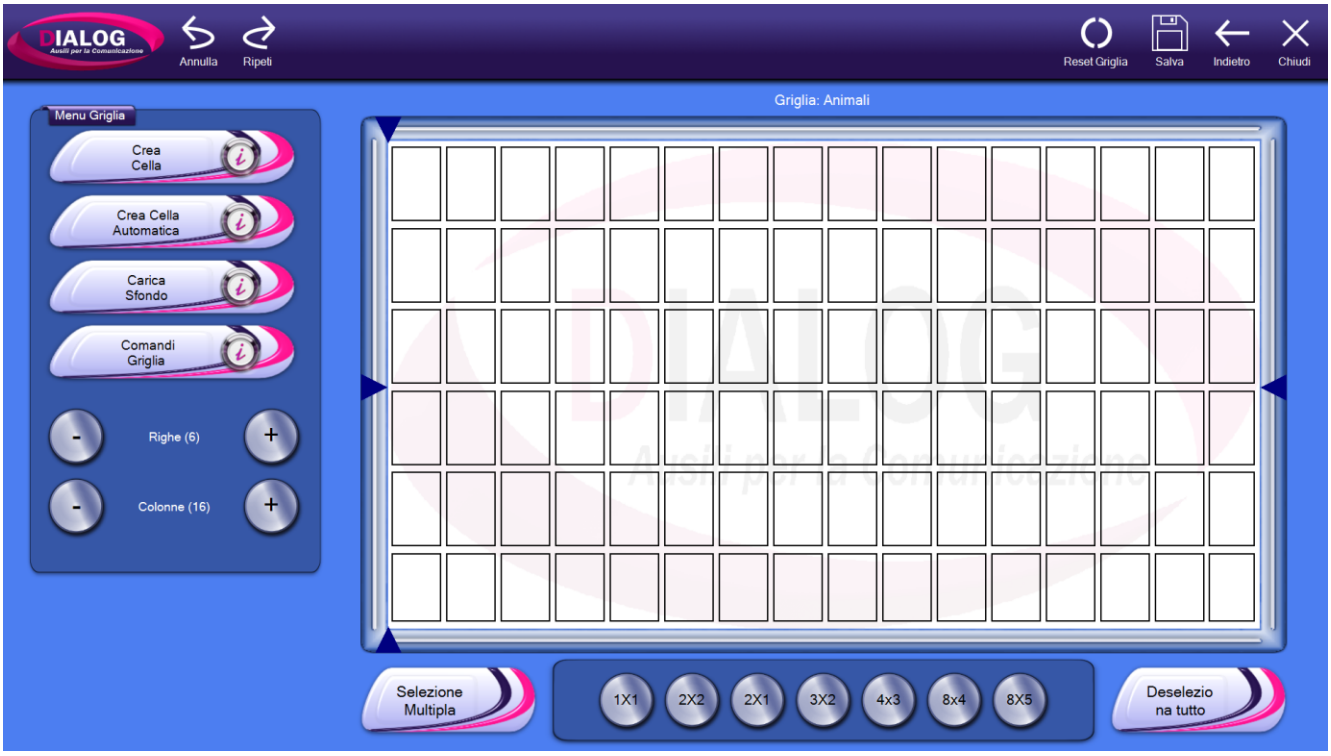
NB: il numero di righe e colonne può essere modificato anche se ci sono delle celle nella griglia. Il programma ridimensionerà automaticamente le celle.

Nell'esempio riportato sotto verrà mostrato come modificare il numero di righe.

L'indicatore per le righe è stato spostato (trascinandolo) nel punto desiderato. A questo punto premendo uno dei due pulsanti all'interno della zona evidenziata di rosso è possibile aumentare o diminuire il numero di righe.

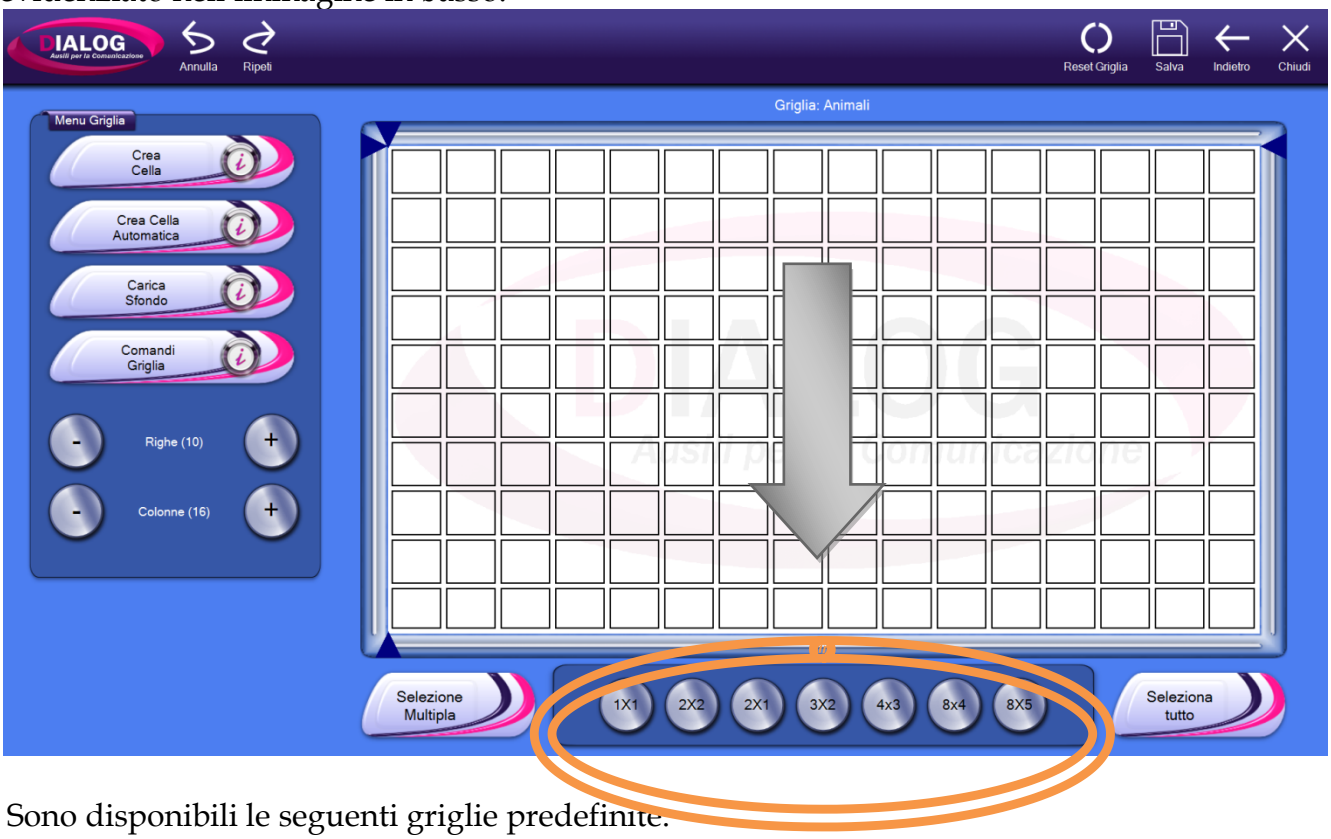


Nell'immagine sottostante è riportato il risultato di una diminuzione del numero di righe sulla griglia di partenza.



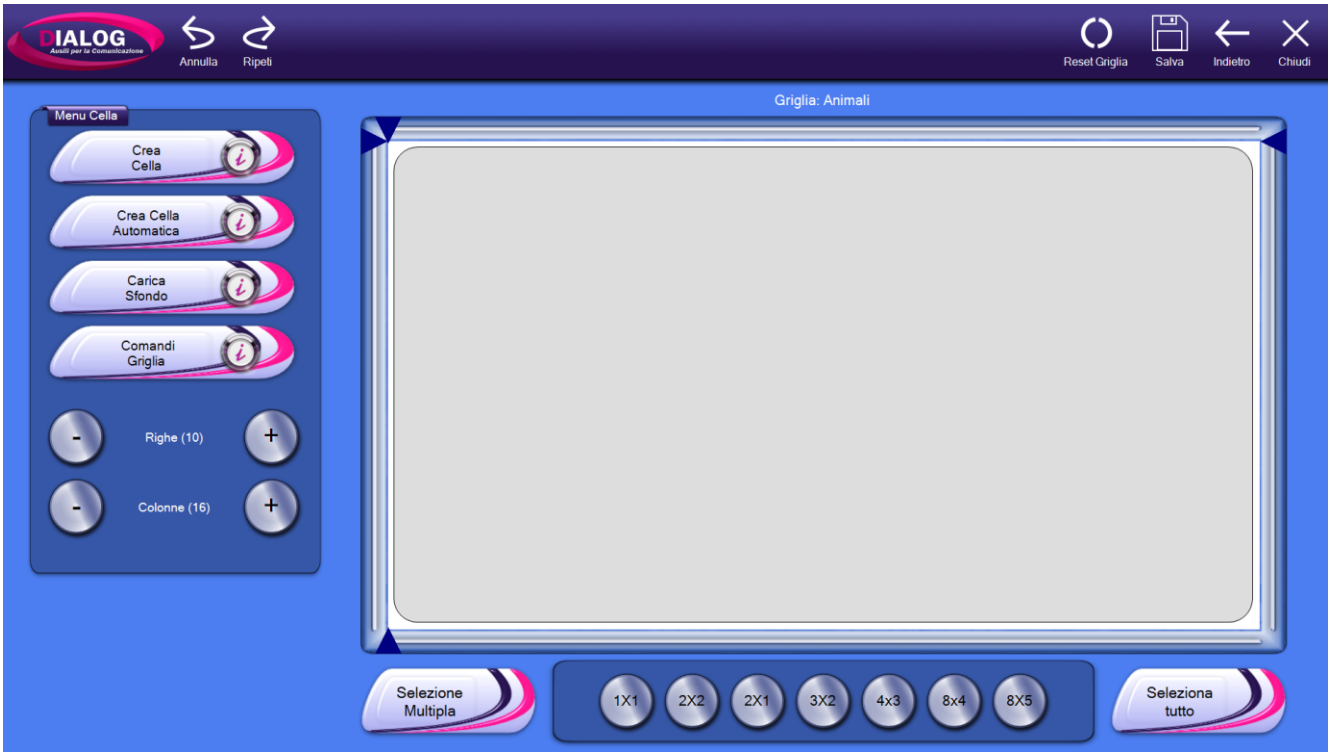
6.7 Seleziona griglie predefinite

Ai fini di costruire una griglia è possibile, oltre a creare manualmente ogni singola cella, utilizzare le griglie predefinite. Per utilizzare le griglie predefinite selezionarne una dal menù evidenziato nell'immagine in basso.

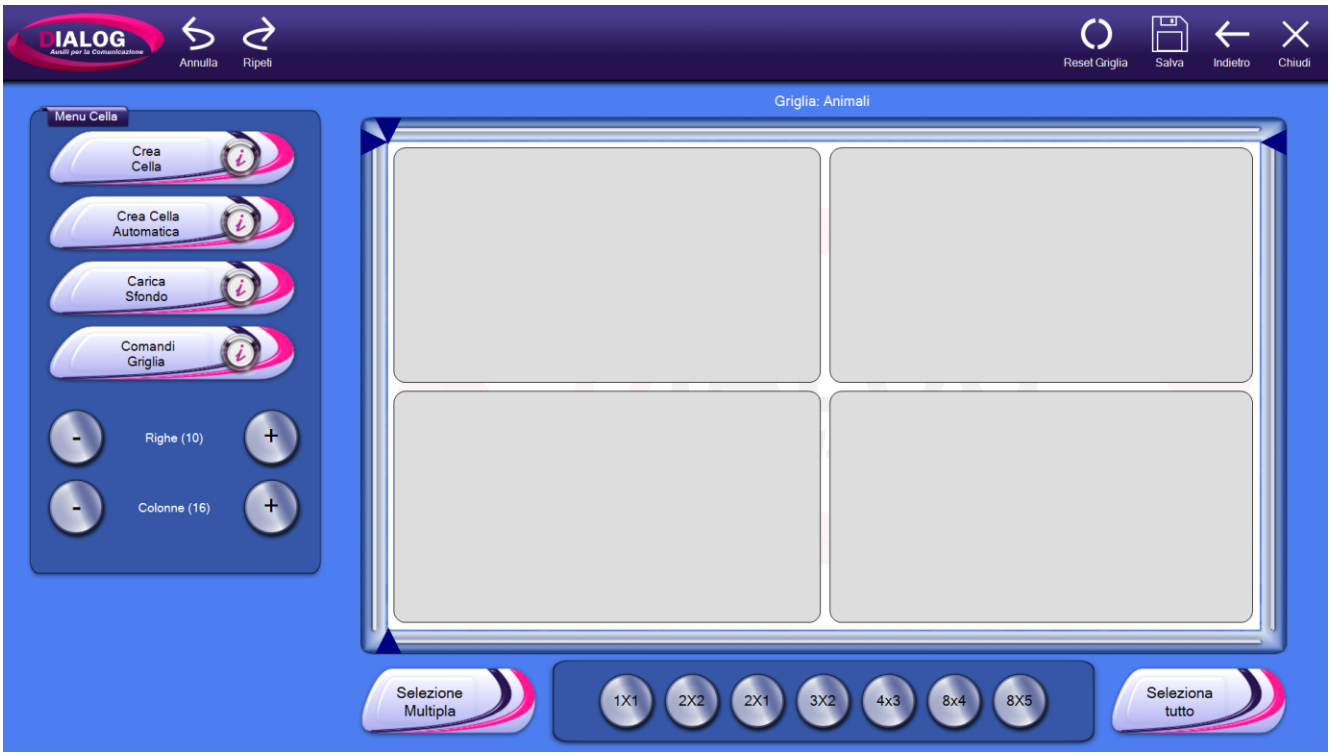


Sono disponibili le seguenti griglie predefinite:

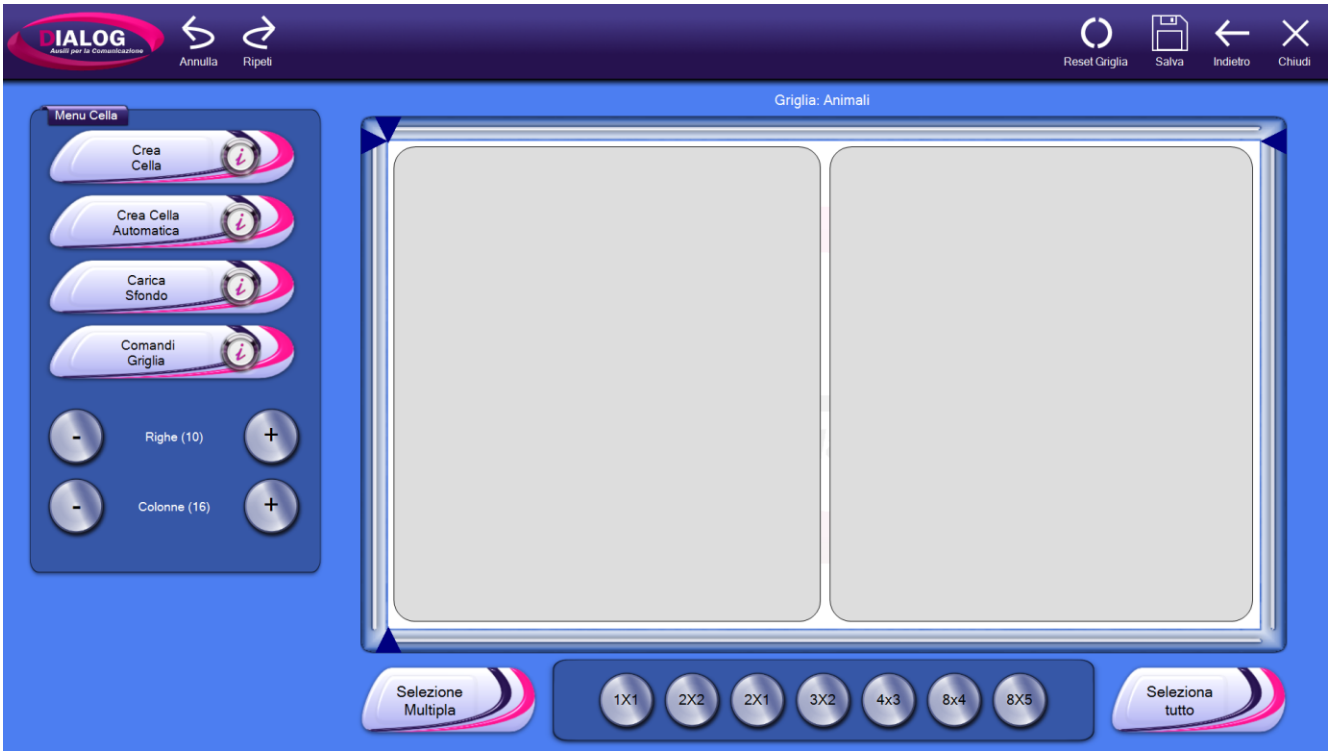
- 1x1



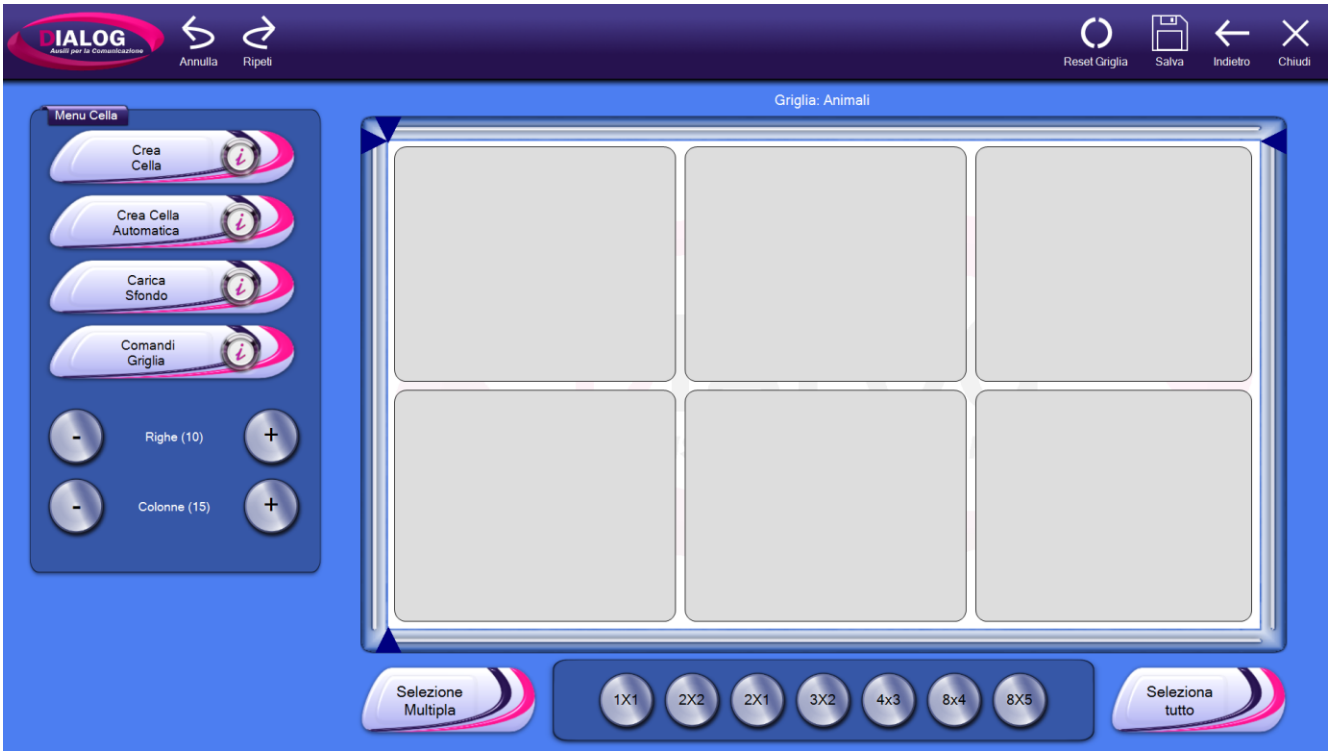
❖ 2x2


DIALOG
Ausili per la Comunicazione
Annulla
Ripeti
Reset Griglia
Salva
Indietro
Chiudi
Menu Cella
Crea Cella
Crea Cella Automatica
Carica Sfondo
Comandi Griglia
Righe (10)
Colonne (16)
Griglia: Animali
Selezione Multipla
1X1
2X2
2X1
3X2
4x3
8x4
8X5
Seleziona tutto

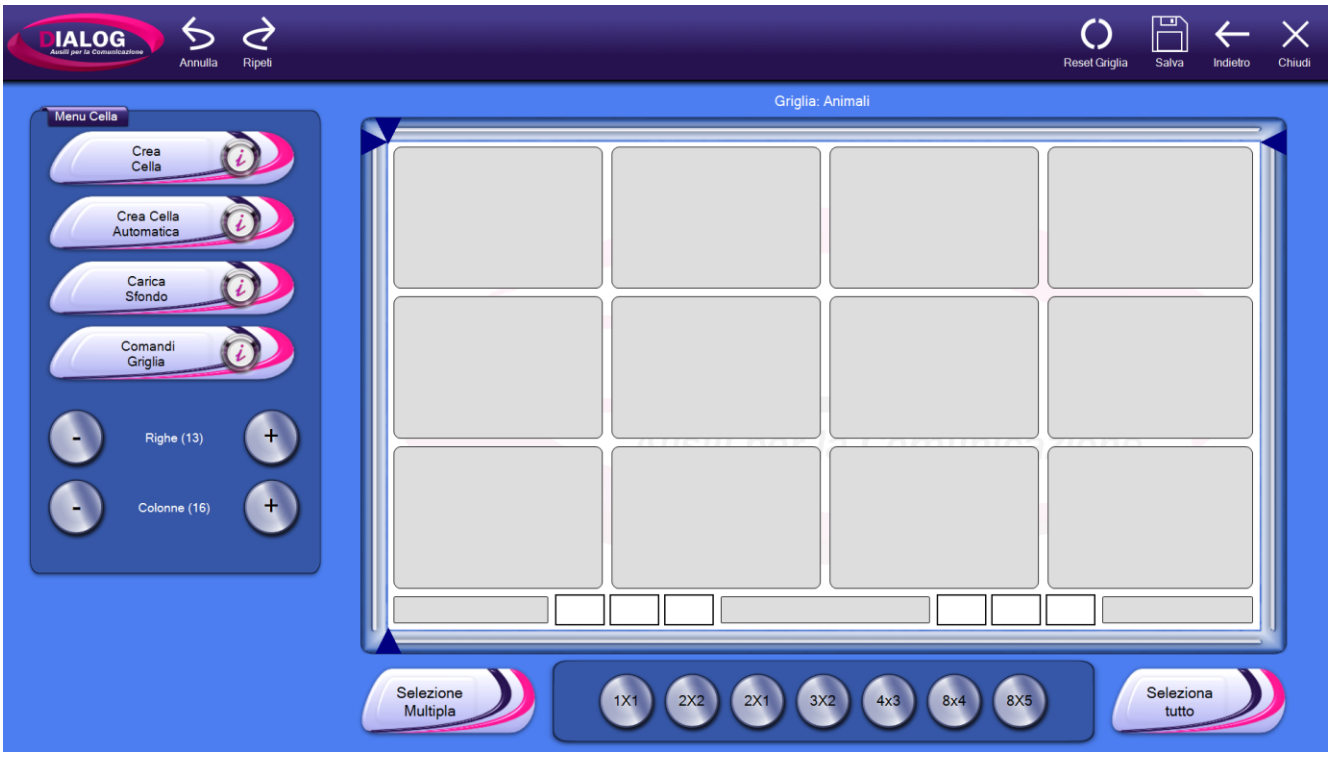
❖ 2x1


DIALOG
Ausili per la Comunicazione
Annulla
Ripeti
Reset Griglia
Salva
Indietro
Chiudi
Menu Cella
Crea Cella
Crea Cella Automatica
Carica Sfondo
Comandi Griglia
Righe (10)
Colonne (16)
Griglia: Animali
Selezione Multipla
1X1
2X2
2X1
3X2
4x3
8x4
8X5
Seleziona tutto

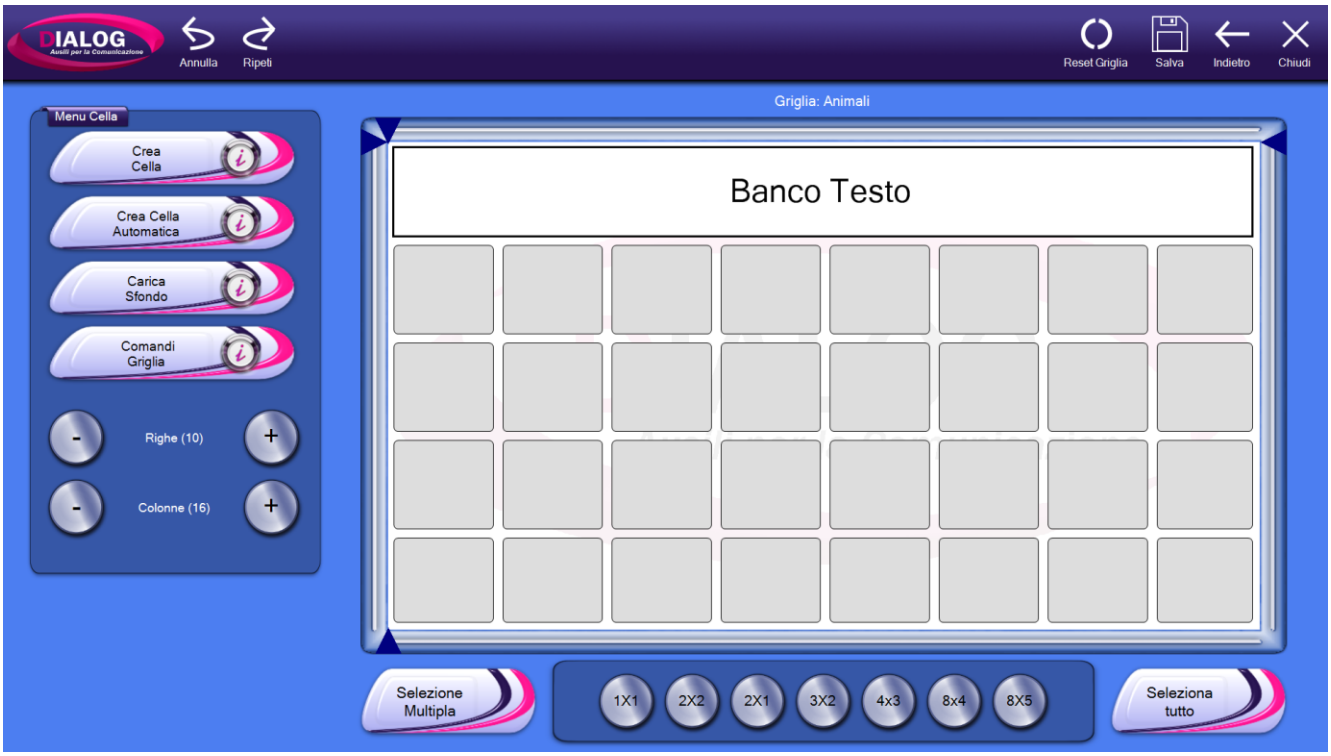
❖ 3x2


DIALOG
Ausili per la Comunicazione
Annulla
Ripeti
Reset Griglia
Salva
Indietro
Chiudi
Menu Cella
Crea Cella
Crea Cella Automatica
Carica Sfondo
Comandi Griglia
Righe (10)
Colonne (15)
Griglia: Animali
Selezione Multipla
1X1
2X2
2X1
3X2
4x3
8x4
8X5
Seleziona tutto

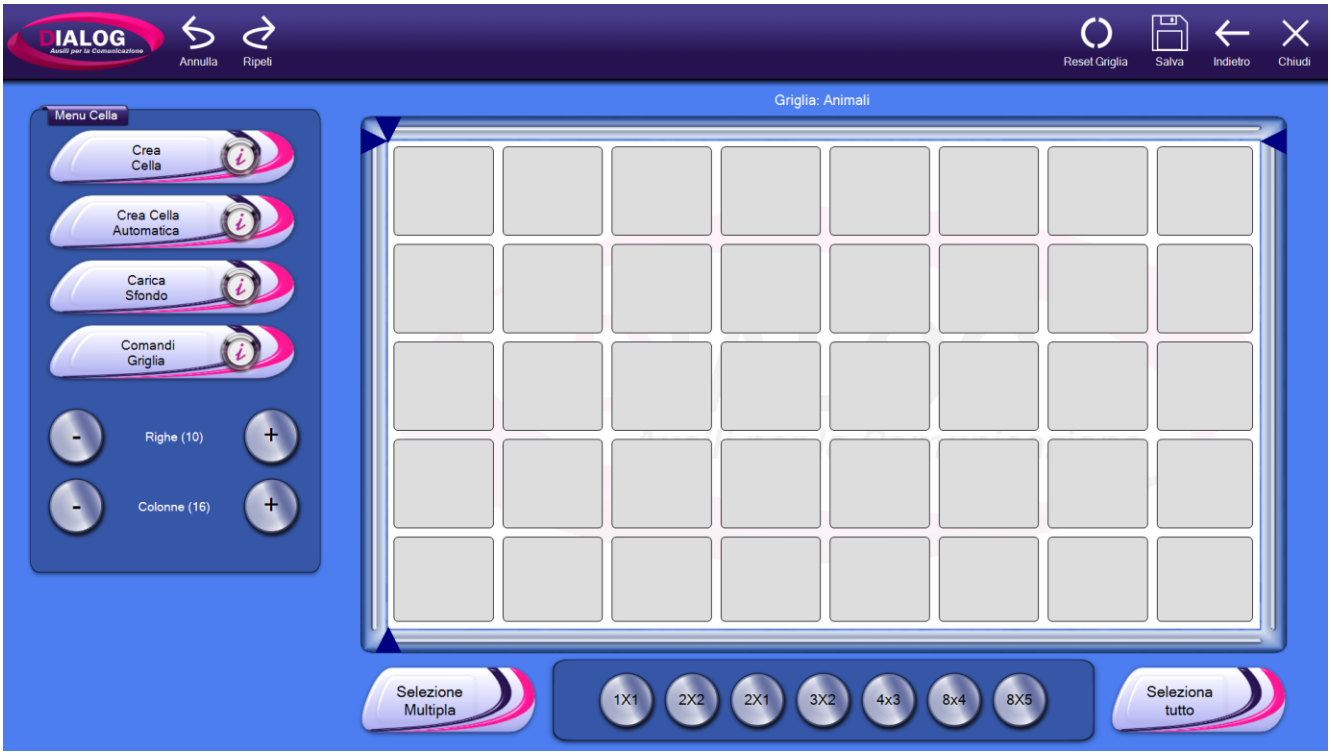
❖ 4x3


DIALOG
Ausili per la Comunicazione
Annulla
Ripeti
Reset Griglia
Salva
Indietro
Chiudi
Menu Cella
Crea Cella
Crea Cella Automatica
Carica Sfondo
Comandi Griglia
Righe (13)
Colonne (16)
Griglia: Animali
Selezione Multipla
1X1
2X2
2X1
3X2
4x3
8x4
8X5
Seleziona tutto

❖ 8x4


DIALOG
Ausili per la Comunicazione
Annulla
Ripeti
Reset Griglia
Salva
Indietro
Chiudi
Menu Cella
Crea Cella
Crea Cella Automatica
Carica Sfondo
Comandi Griglia
Righe (10)
Colonne (16)
Griglia: Animali
Banco Testo
Selezione Multipla
1X1
2X2
2X1
3X2
4x3
8x4
8X5
Seleziona tutto

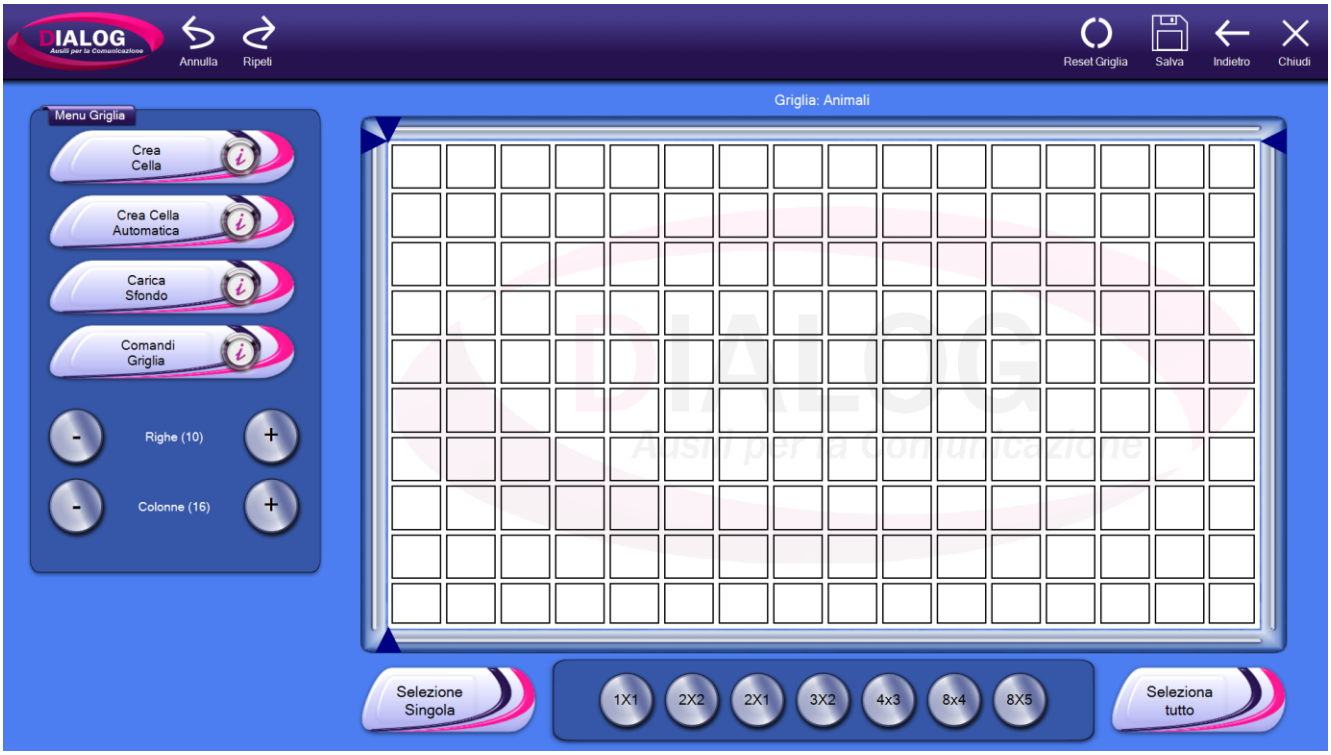
❖ 8x5


DIALOG
Ausili per la Comunicazione
Annulla
Ripeti
Reset Griglia
Salva
Indietro
Chiudi
Menu Cella
Crea Cella
Crea Cella Automatica
Carica Sfondo
Comandi Griglia
Righe (10)
Colonne (16)
Griglia: Animali
Selezione Multipla
1X1
2X2
2X1
3X2
4x3
8x4
8X5
Seleziona tutto

6.8 Reset griglia

Per resettare una griglia, ovvero per riportare l'editor allo stato inziale, premere il pulsante*"Reset Griglia"* in alto a destra.

Verrà mostrata una finestra di conferma. La griglia verrà quindi resettata e riportata allo stato iniziale.



6.9 Salva

Per rendere effettiva ogni modifica è necessario salvare la griglia premendo sul bottone "*Salva*" indicato dalla freccia.

6.10 Annulla

Il pulsante *"Annulla"* serve per annullare le precedenti azioni effettuate.

6.11 Ripeti

Il pulsante ***"Ripeti"*** serve per ripetere un'azione appena annullata.

6.12 Rinominare una griglia

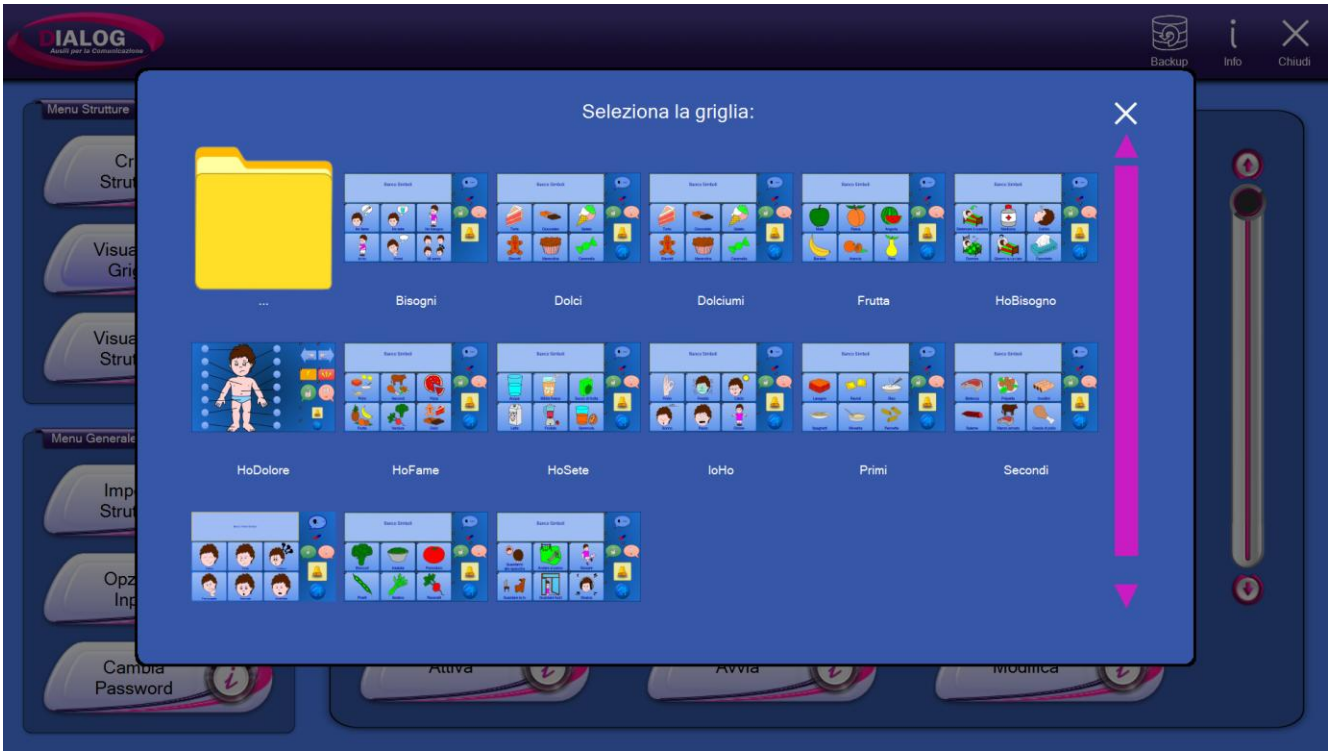
Per rinominare una griglia premere sul pulsante ***"Rinomina Griglia"***nella barra superiore. Verrà visualizzata una finestra in cui inserire il nuovo nome.

6.13 Duplicare una griglia

Per accedere alla finestra in cui è presente l'opzione di duplicazione, fare riferimento al capitolo 4.2.1.2.

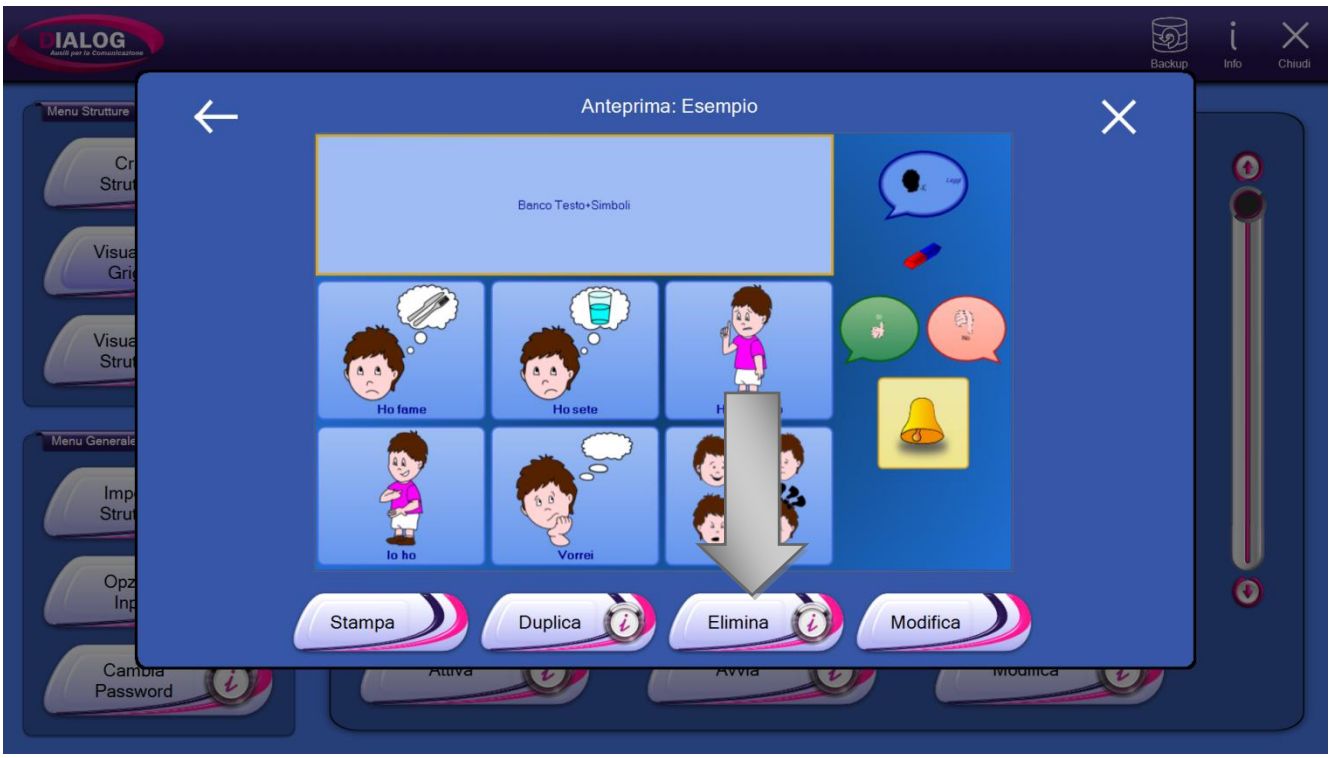
Alla pressione del pulsante "Duplica" verrà richiesta la scelta del nuovo nome. Inserire il nuovo nome e premere sul pulsante ***"Duplica"***.

A duplicazione avvenuta verranno mostrate tutte le griglie presenti nella struttura scelta. Sarà presente quindi anche la griglia duplicata.



6.14 Eliminare una griglia

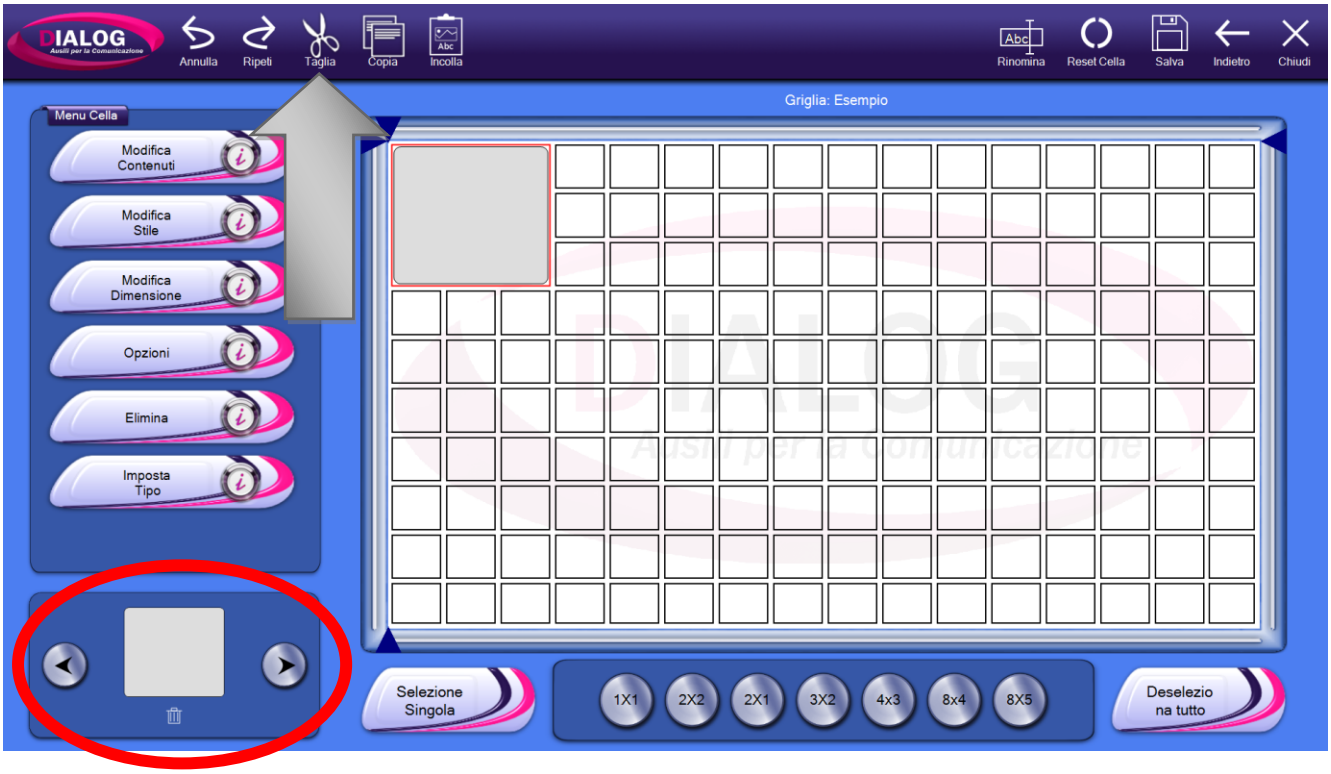
Per accedere alla finestra in cui è presente l'opzione di eliminazione, fare riferimento al capitolo 4.2.1.3.



7. Lavorare con le celle

7.1 Tagliare o copiare una cella

Per tagliare o copiare una cella, selezionare la cella desiderata e premere su uno dei bottoni "***Taglia***" o "***Copia***".
Tagliare una cella significa eliminarla dalla griglia e aggiungerla agli ***Appunti*** mentre copiarla significa inserirla negli ***Appunti***. È possibile copiare e tagliare anche più di una cella.
La parte della pagina relativa agli***Appunti*** è evidenziata in rosso nell'immagine sottostante.



7.1.1 Utilizzare gli appunti

Gli appunti, riportati nella parte bassa sinistra della finestra, rappresentano un insieme di celle precedentemente copiate o tagliate.
Gli appunti sono globali all'interno del software; ciò significa che cambiando griglia gli appunti vengono trasportati da una griglia all'altra ed è sempre possibile incollarli, eliminarli o aggiungerne di nuovi.

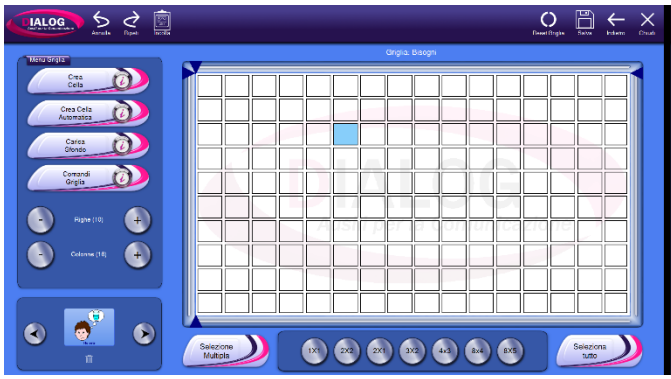
Per scorrere gli appunti utilizzare le due frecce laterali. Al di sotto di ogni appunto è presente un'icona "cestino" che permette di eliminare l'appunto visualizzato.

7.2 Incollare una cella

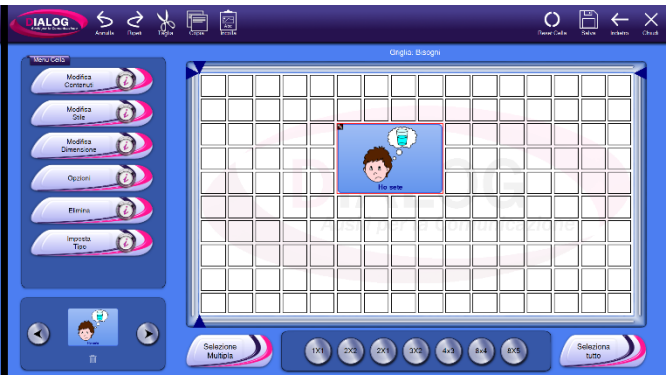
È possibile incollare una cella in due modi:

- In un nuovo punto della griglia.
- All'interno di un'altra cella.

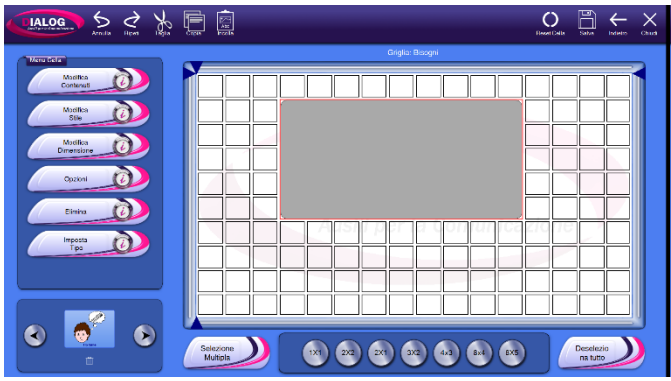
Per incollare la cella in un nuovo punto della griglia, selezionare un quadratino e premere incolla; Per incollare la cella in un'altra cella cliccare su una cella già esistente e premere incolla.
Quando una cella viene incollata all'interno di un'altra cella vengono copiati i contenuti e lo stile dagli appunti mentre rimane invariata la forma.



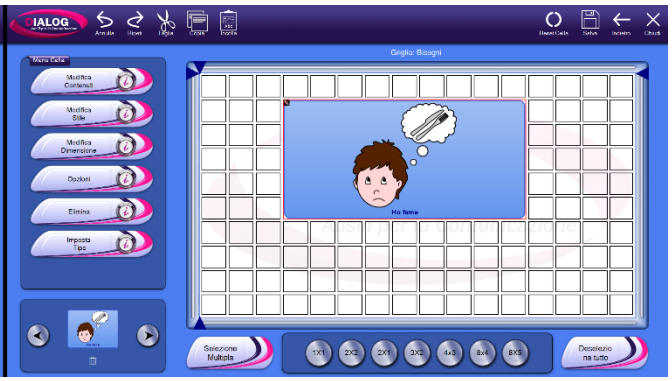
Selezione di un punto sulla griglia nel quale incollare una Cella.



Cella incollata nel punto selezionato



Selezione di una cella in cui incollare un appunto.



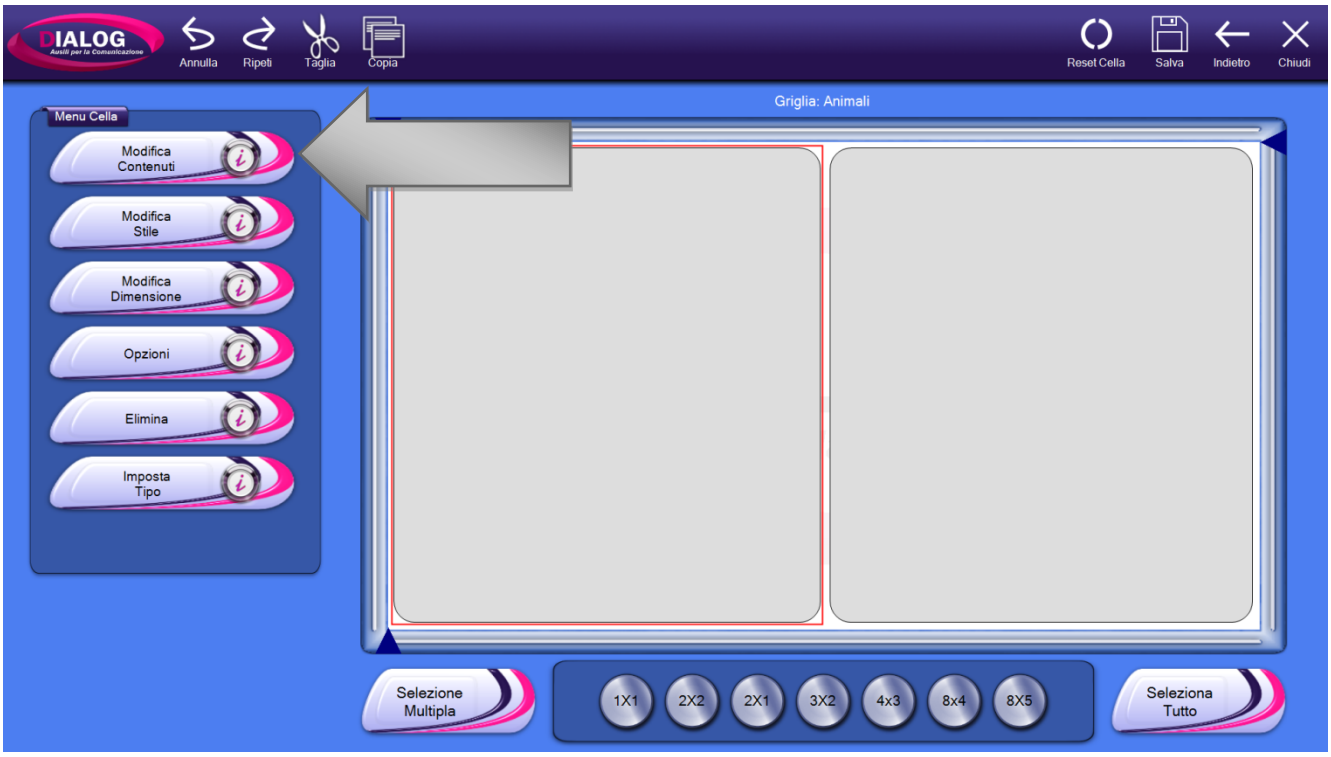
Appunto incollato sulla cella esistente.

7.3 Modificare contenuti

I contenuti di una cella sono rappresentati da:

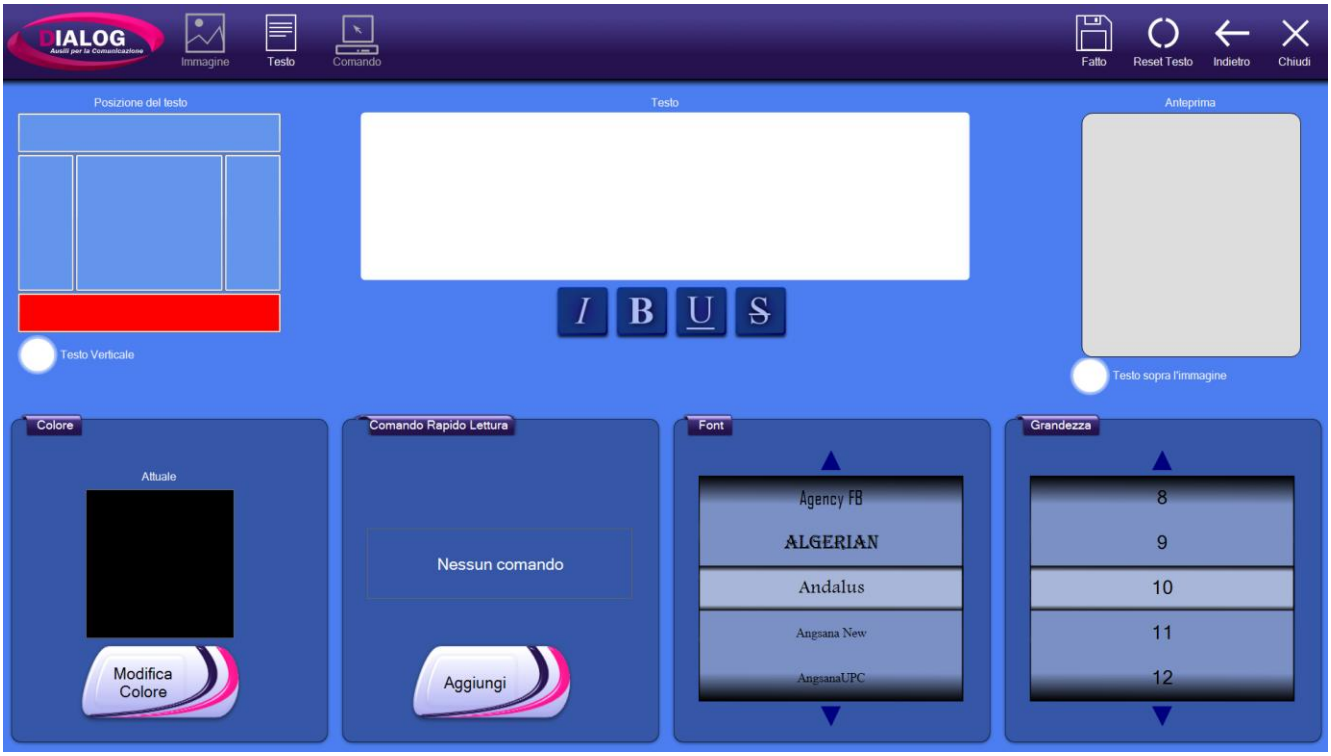
- Testo
- Immagine
- Comandi

Per accedere alla schermata di gestione dei contenuti di una cella, selezionare la cella e premere sul pulsante ***"Modifica Contenuti"***.



7.3.1 Testo

All'apertura della finestra di modifica dei contenuti, viene mostrata la parte relativa alla gestione del testo.



Modifica contenuti: gestione del testo

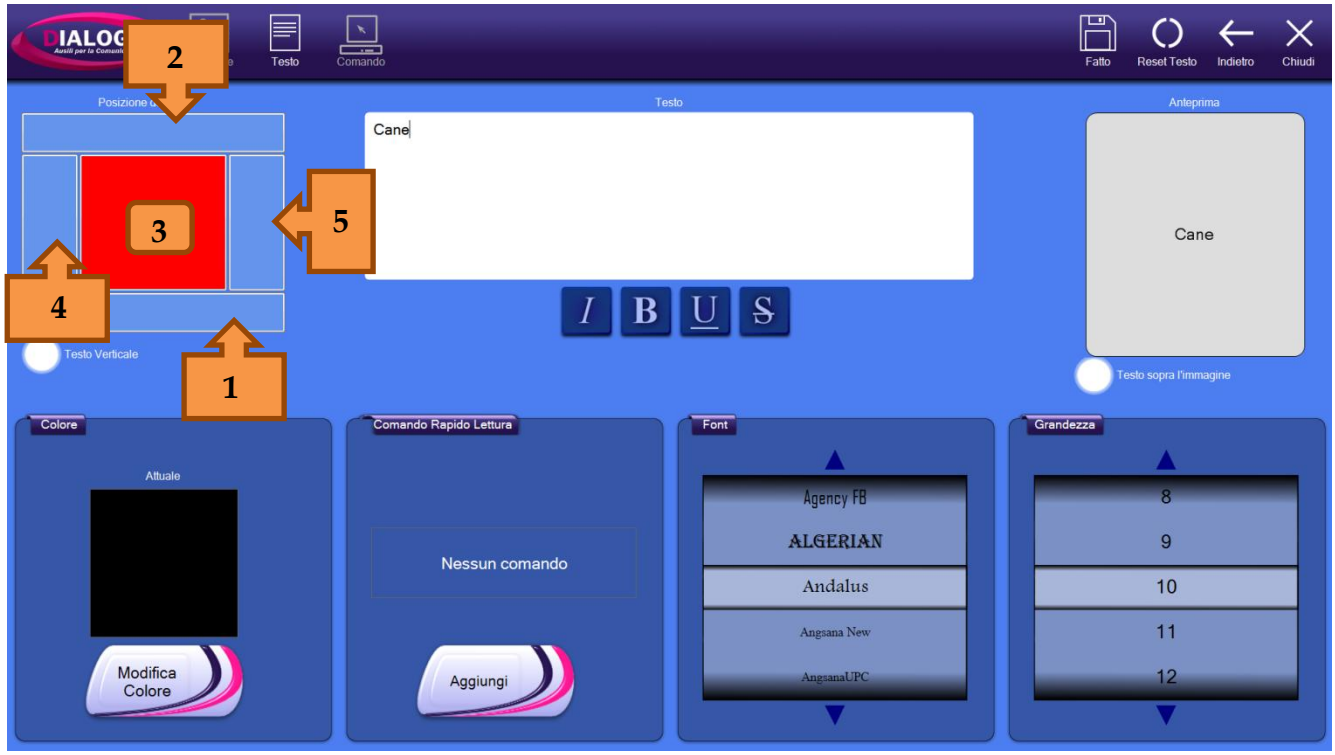
7.3.1.1 *Aggiungere o modificare del testo*

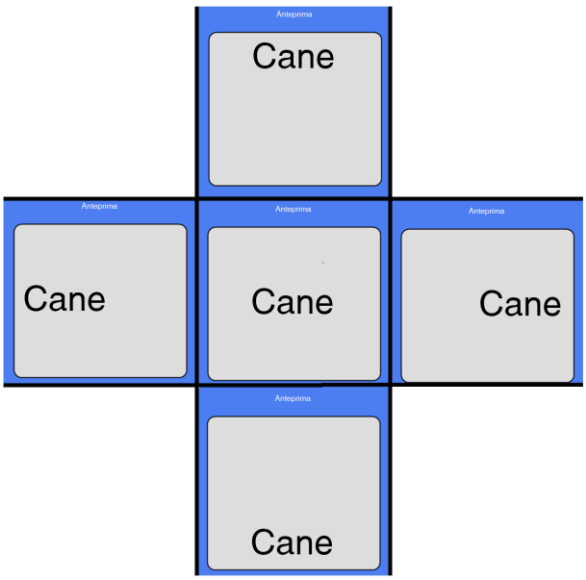
Nella parte centrale della finestra è presente una casella di testo in cui è possibile inserire il testo da assegnare alla cella.
Nell'esempio riportato sotto viene inserito il testo "Cane"

7.3.1.2 *Modificare la posizione del testo*

Quando viene inserito un testo per la prima volta all'interno della cella, la posizione del testo è fissata in basso al centro.
È possibile modificare la posizione del testo facendo click sui bottoni "***Posizione del testo***" nella parte sinistra della finestra.
È possibile posizionare il testo:

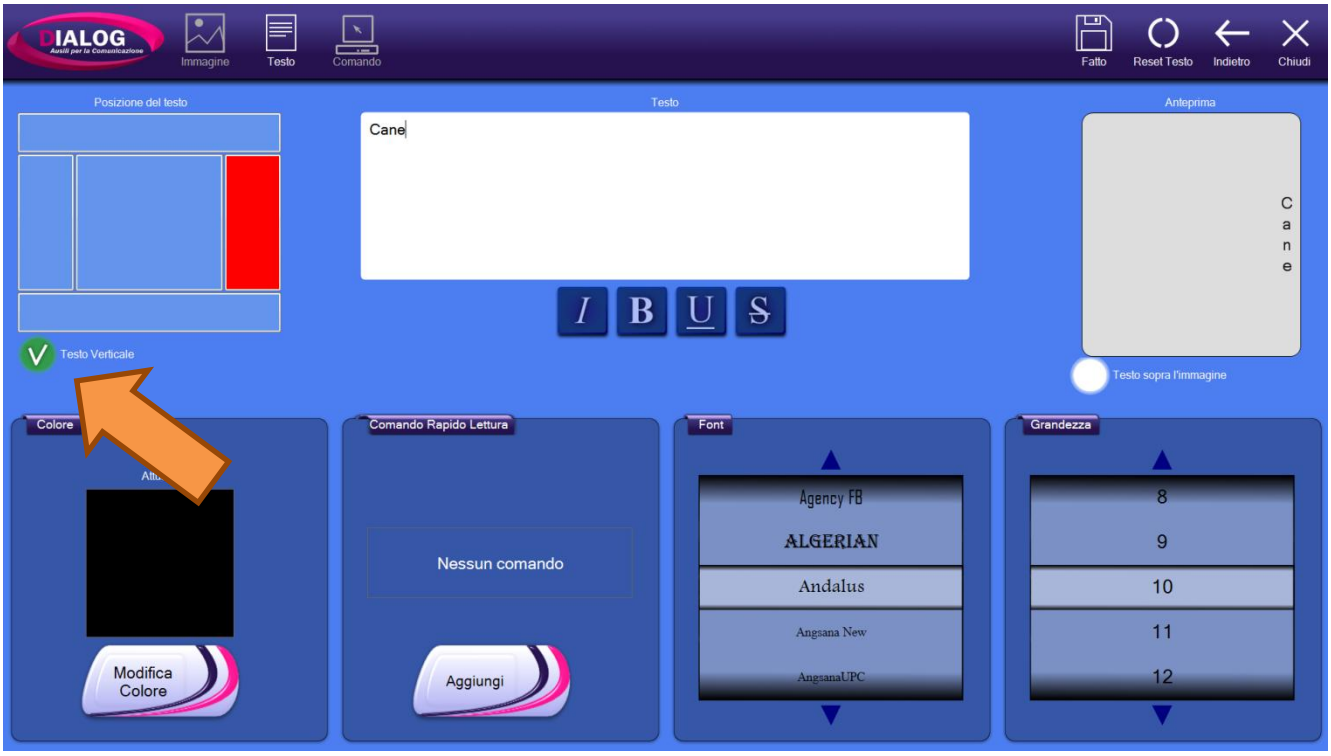
1. **In basso al centro**
2. **In alto al centro**
3. **Al centro**
4. **A sinistra**
5. **A destra**





Esempio di posizionamento del testo nella cella

Al di sotto dello schema che permette di selezionare in quale punto della cella inserire il testo, vi è una check-box che rende il testo verticale.
Il testo verticale può essere posizionato all'interno della cella come nell'esempio precedente.



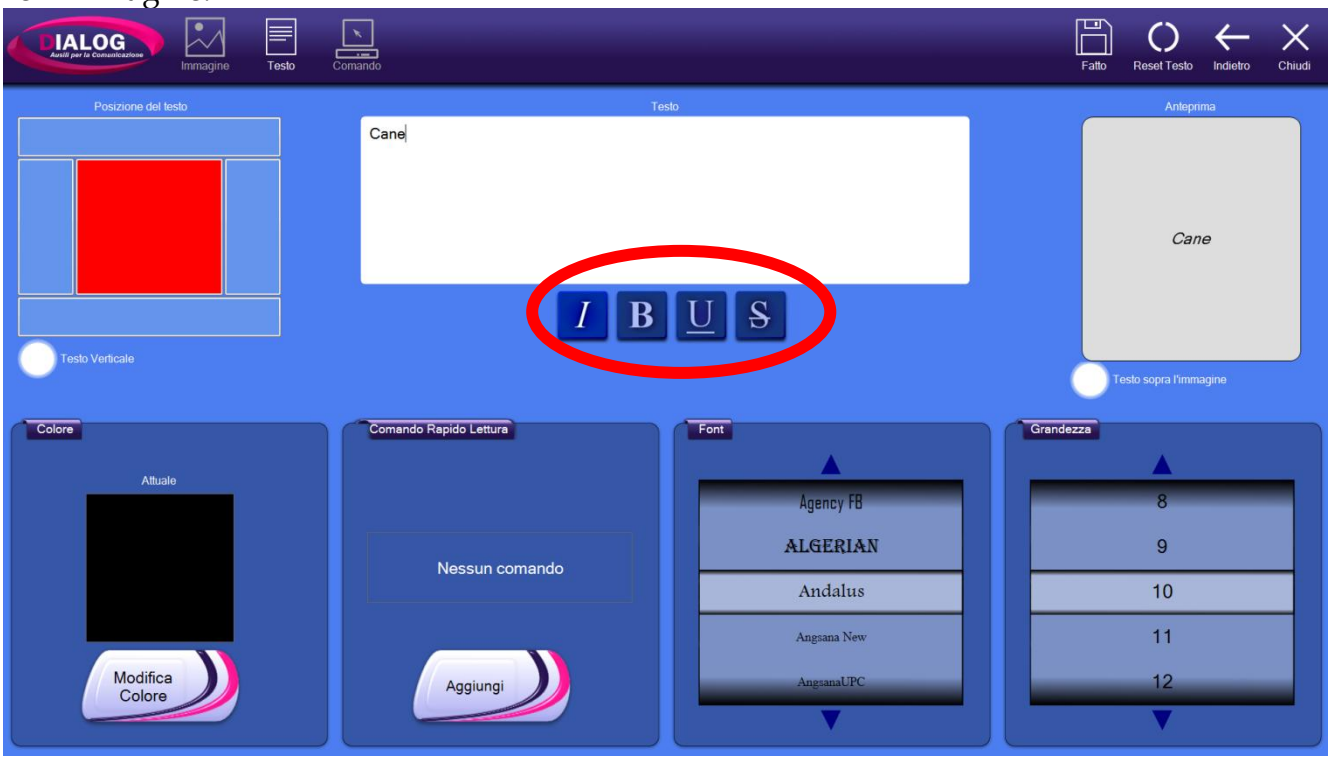
7.3.1.3 Stili testo

È possibile selezionare quattro stili per il testo:

- Corsivo
- Grassetto
- Barrato
- Sottolineato

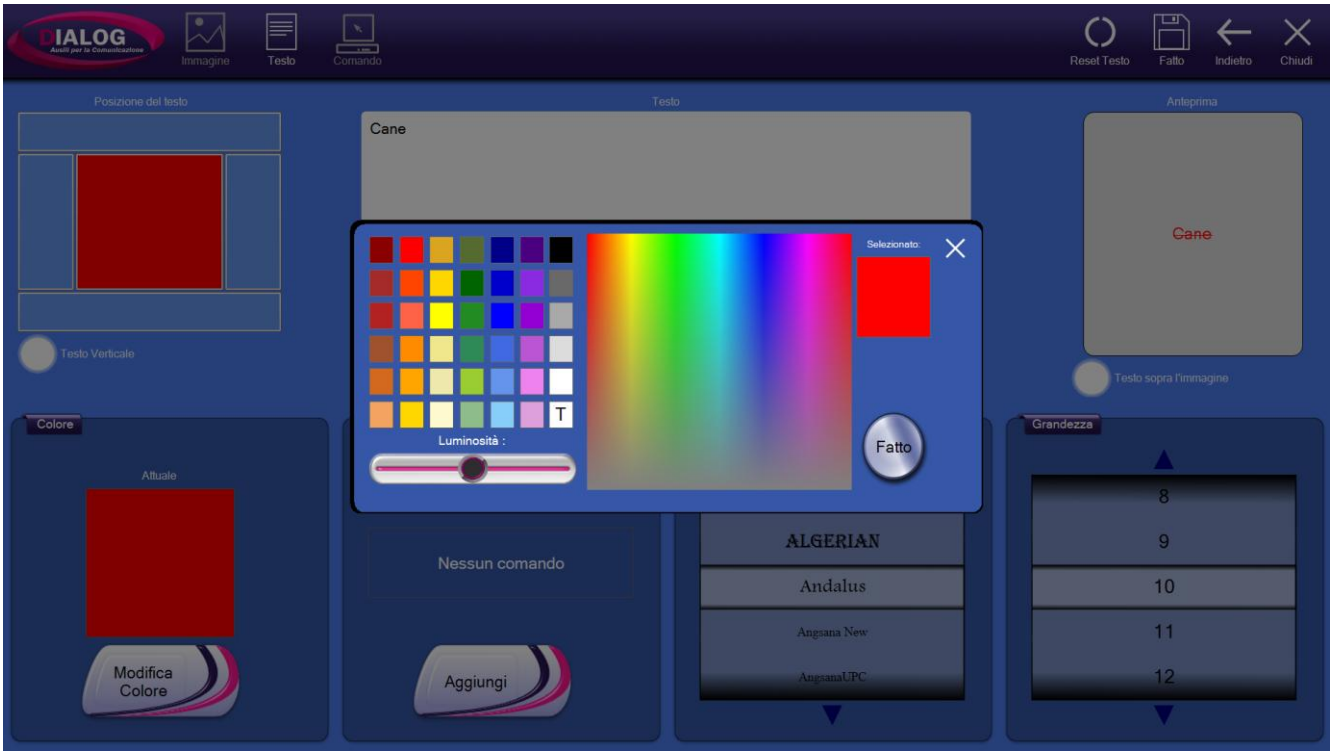
Gli stili del testo sono combinabili tra loro; questo significa che è possibile, ad esempio, impostare un testo in corsivo, grassetto, sottolineato e barrato.

Per selezionare uno stile per il testo cliccare sulle icone corrispondenti evidenziate in rosso nell'immagine.



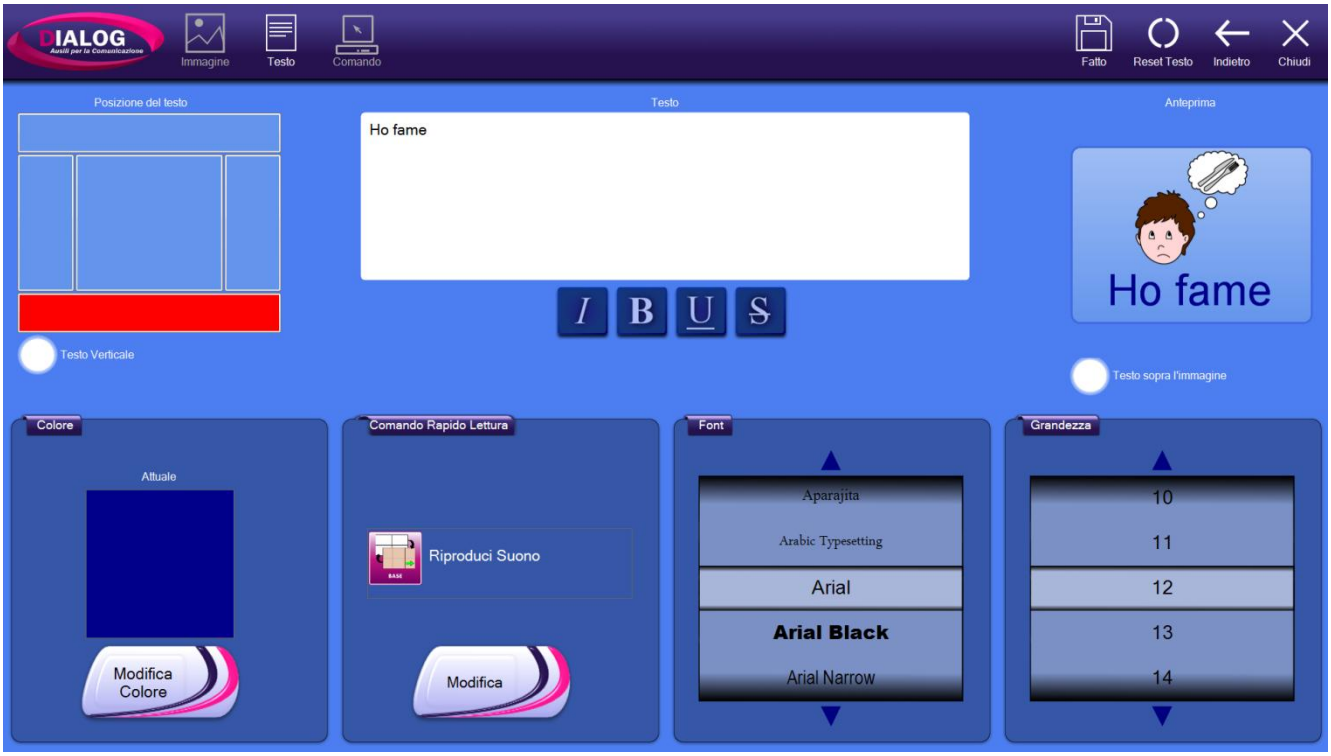
7.3.1.4 *Cambiare il colore del testo*

Per cambiare il colore al testo premere il quadrato presente nel menù ***"Colore"*** oppure il bottone ***"Modifica Colore"***.
Verrà visualizzata la finestra di gestione del colore: selezionare il colore desiderato e premere sul pulsante ***"Fatto"***.



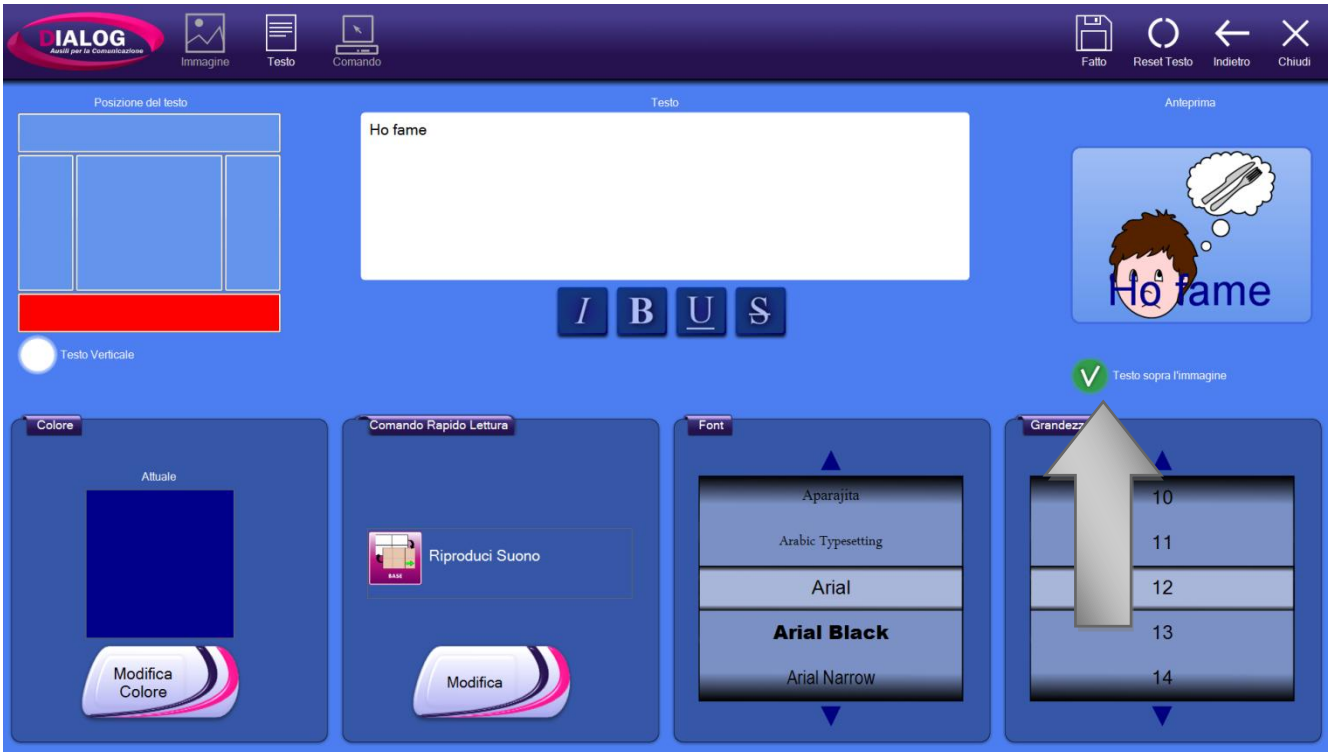
7.3.1.5 *Scegliere un font e una dimensione*

Per modificare il font e la dimensione del font, scorrere le due liste "***Font***" e "***Grandezza***" indicate dalle frecce. La modifica sul testo è immediata.



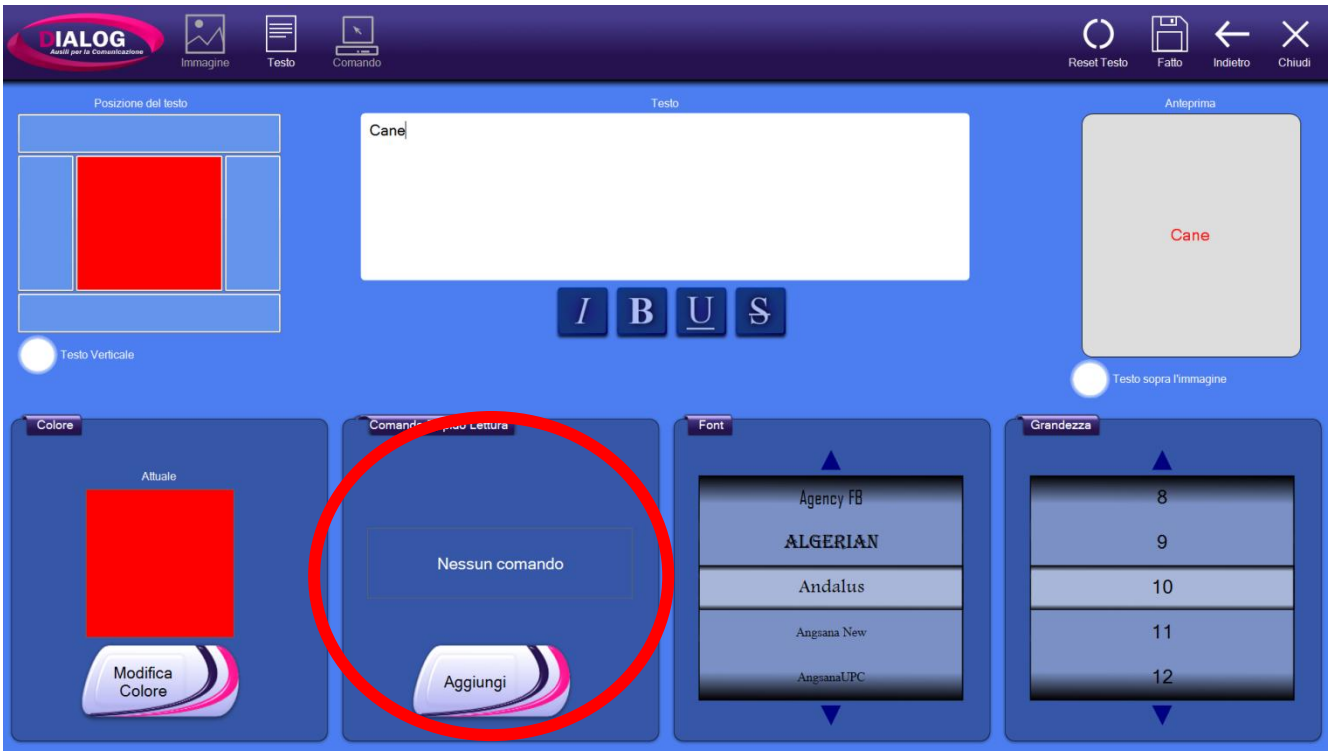
7.3.1.6 *Testo sopra l'immagine*

Di default, quando si inserisce un testo in una cella, questo non viene posto sopra l'immagine. Cliccando però sulla check-box ***"Testo sopra l'immagine"*** è possibile farlo.

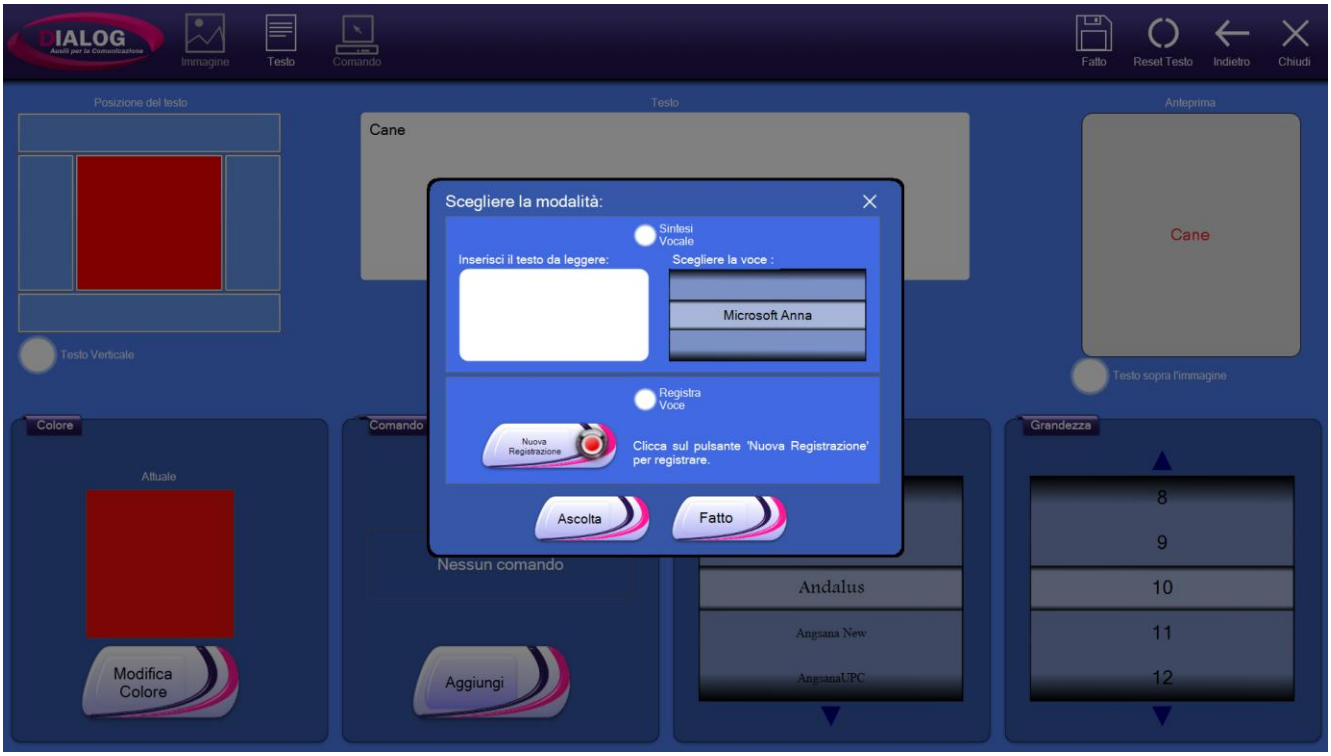


7.3.1.7 *Comando rapido di lettura*

Il ***"Comando Rapido lettura"*** permette di inserire in pochi passi un testo o una registrazione da riprodurre alla selezione della cella.
Per utilizzare questa funzionalità premere sul bottone "***Aggiungi***".

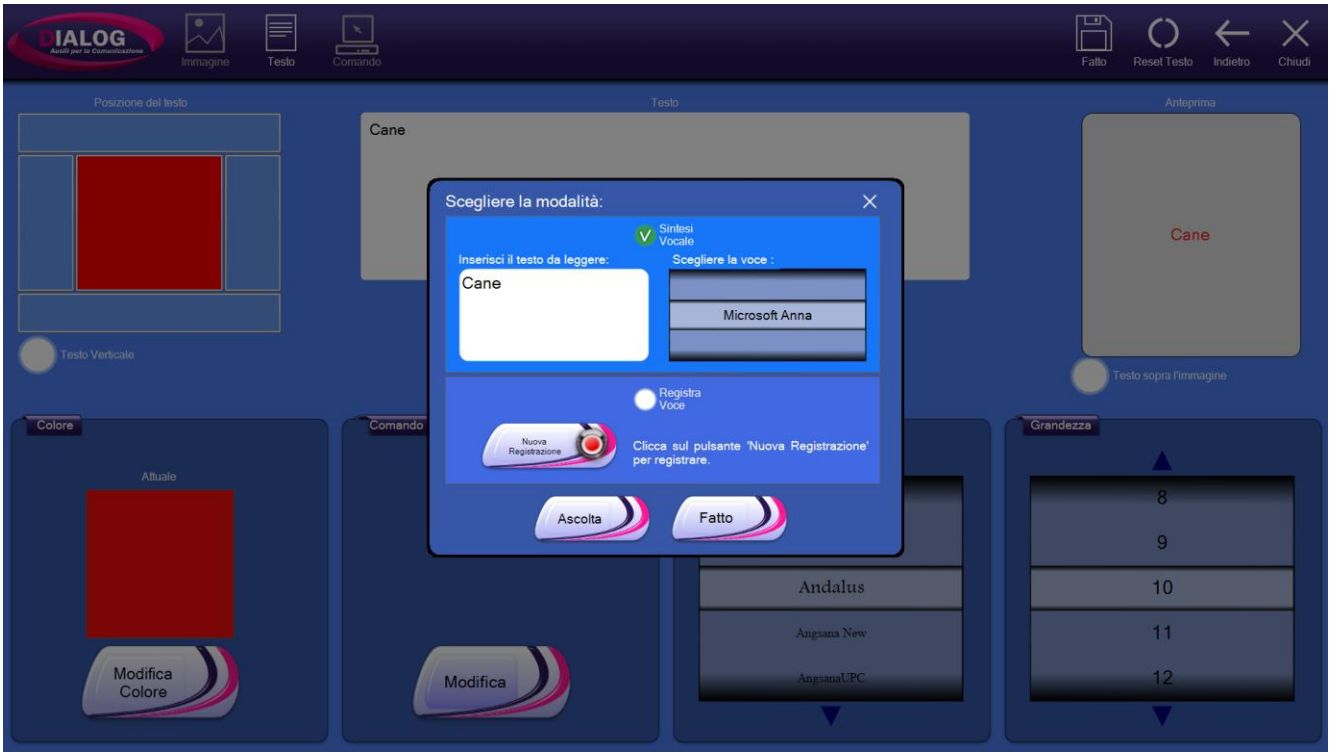


Alla pressione sul bottone***"Aggiungi"*** verrà mostrata una finestra suddivisa in due parti: la parte superiore in cui è possibile configurare la lettura di un testo e la parte inferiore in cui è possibile aggiungere una registrazione.

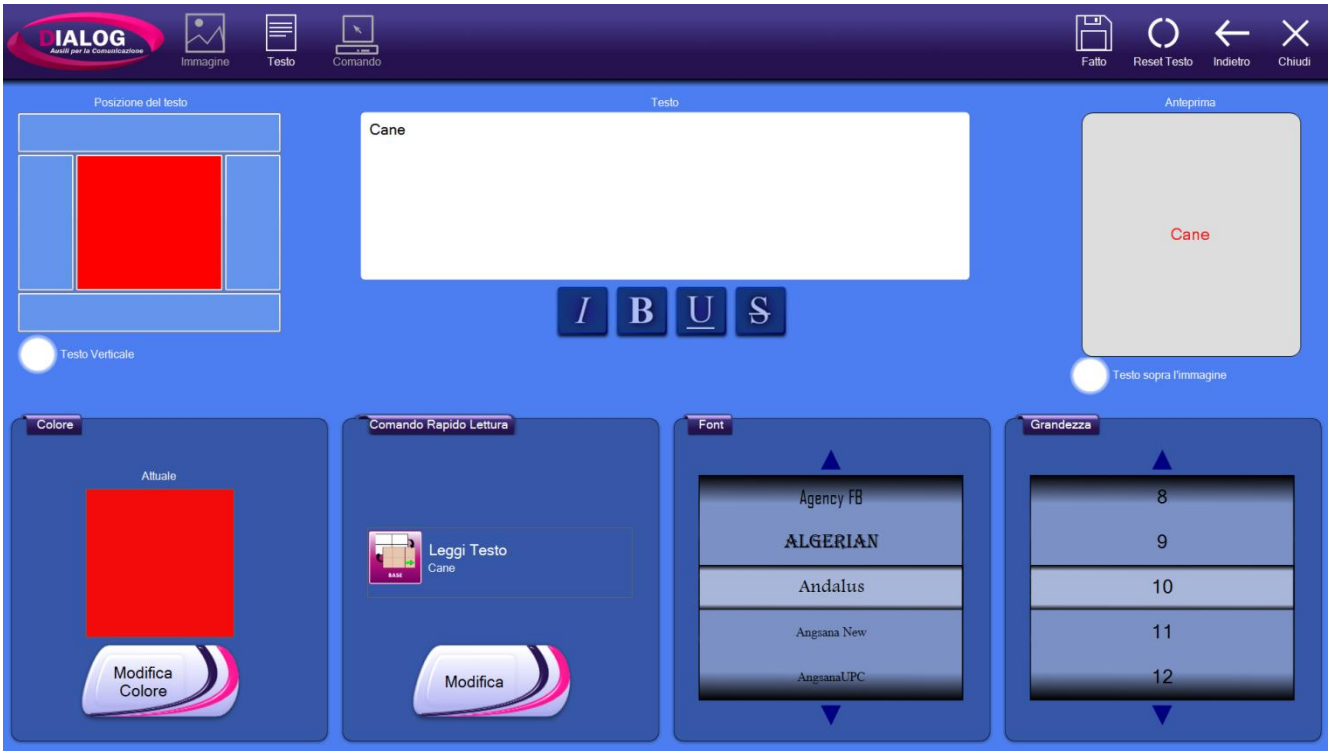


Sintesi Vocale

Selezionando quest'opzione è possibile inserire in testo da leggere alla selezione della cella. Inserire il testo nell'apposito spazio e premere il bottone "***Fatto***. Cliccando su "***Ascolta***" è possibile sentire un'anteprima della lettura con la voce selezionata.



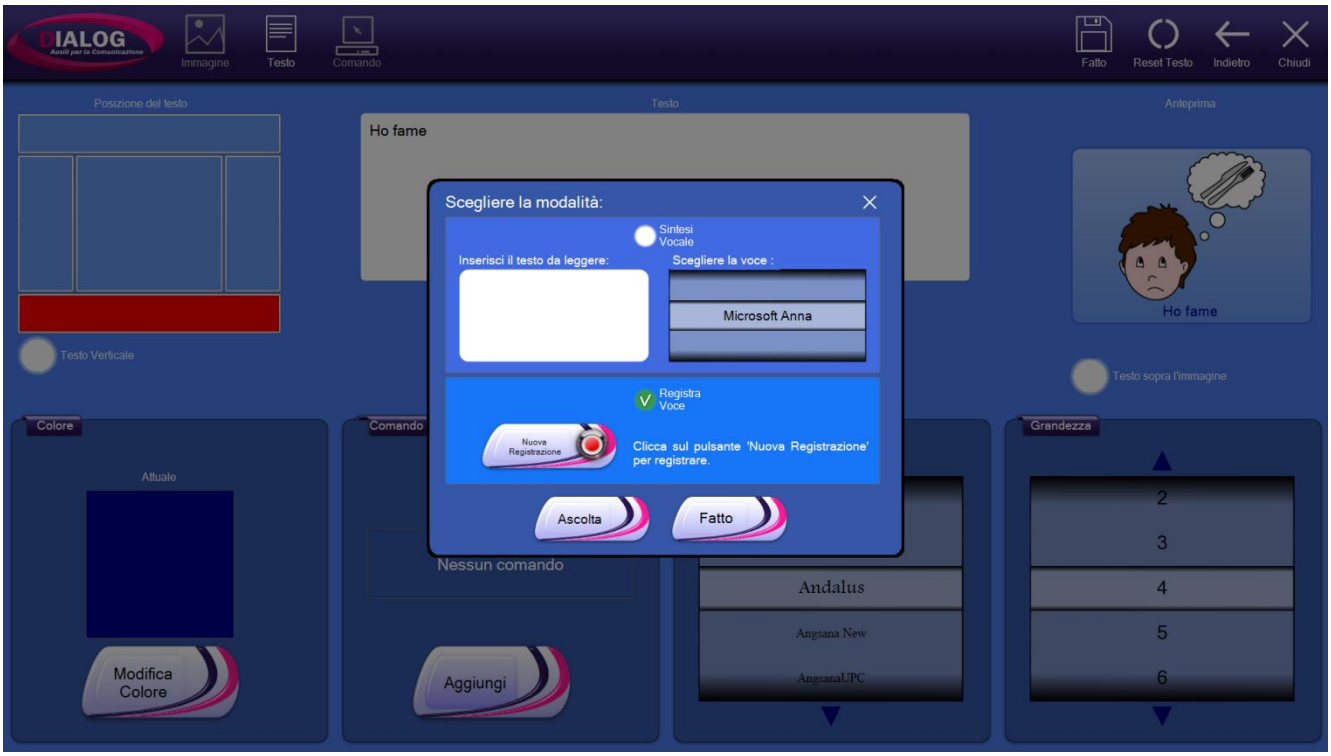
Alla pressione su "***Fatto***" il comando viene aggiunto al menù. È possibile modificare il comando inserito cliccandoci sopra e poi su "***Modifica***".



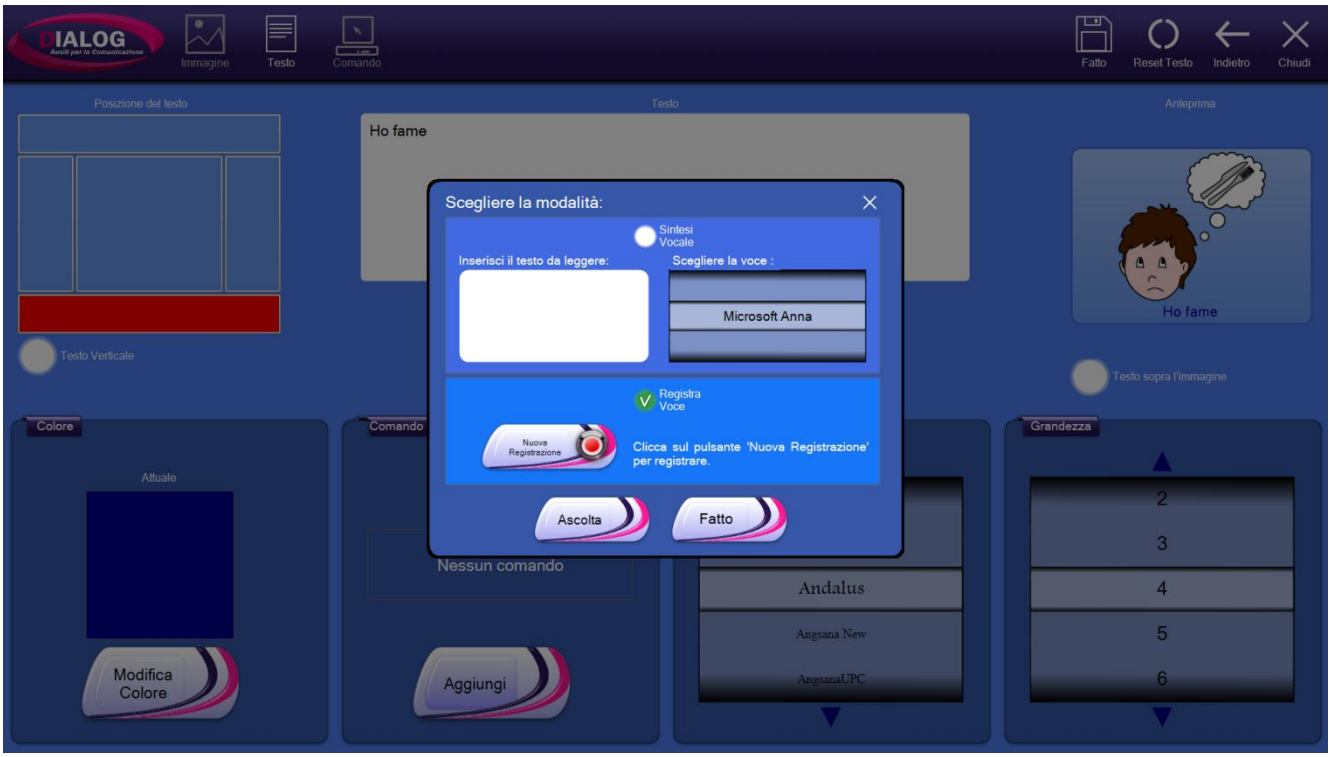
Registra Voce

Selezionando***"Registra Voce"***è possibile registrare un suono da riprodurrealla selezione della cella.

Per iniziare la registrazione premere il pulsante ***"Nuova Registrazione"***; per fermare la registrazione premere lo stesso pulsante che sarà però denominato "***Ferma Registrazione***".

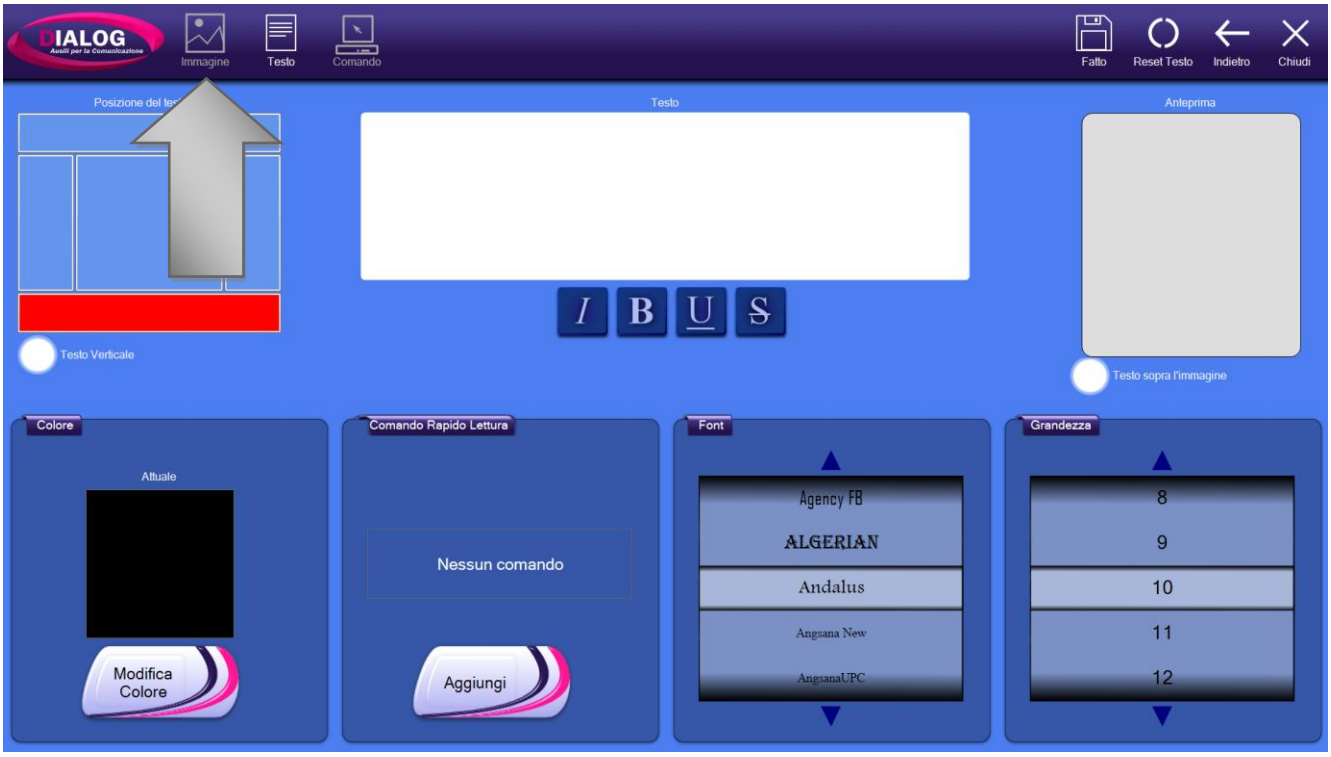


Cliccando su "***Ascolta***" è possibile sentire un'anteprima della registrazione appena effettuata. Al termine della registrazione selezionare il bottone "***Fatto***" per aggiungere il comando alla cella.

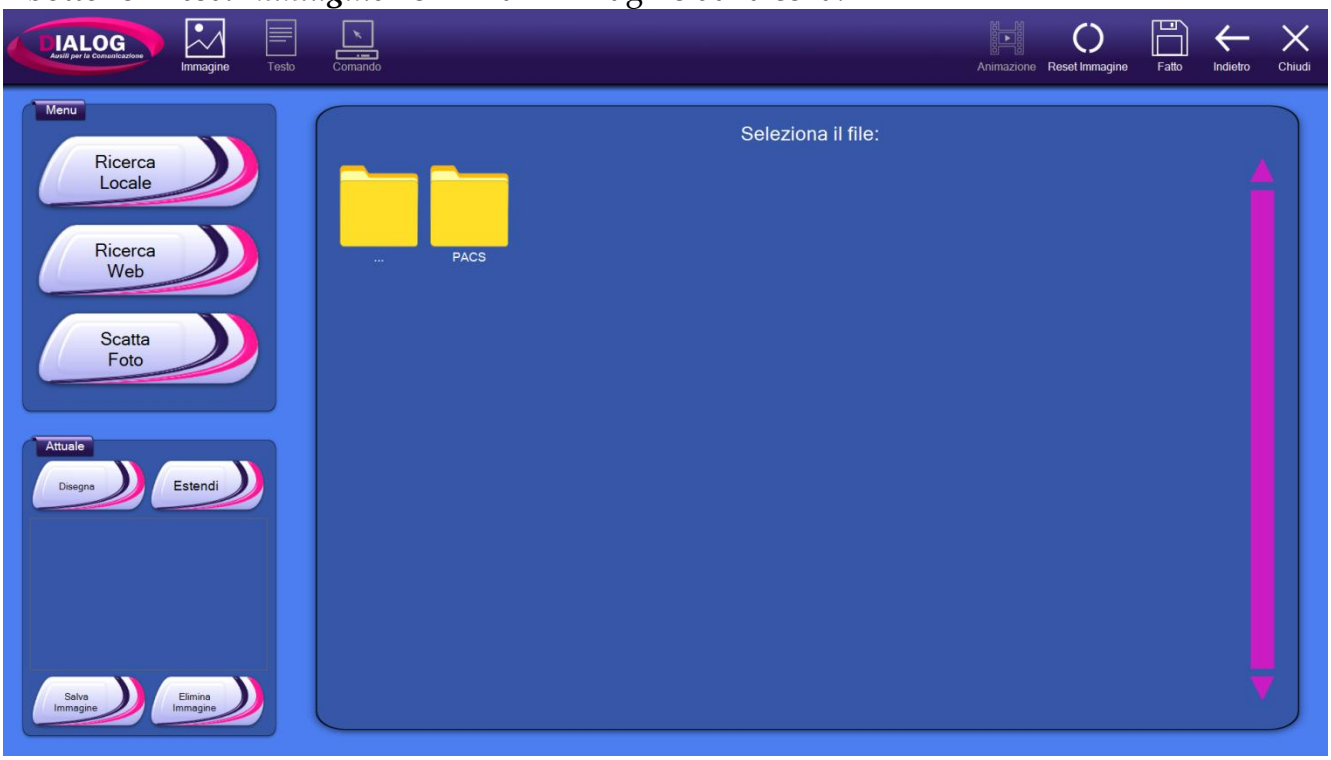


7.3.2 Immagine

Per inserire un'immagine all'interno di una cella cliccare sull'icona "***Immagine***" nella barra superiore.

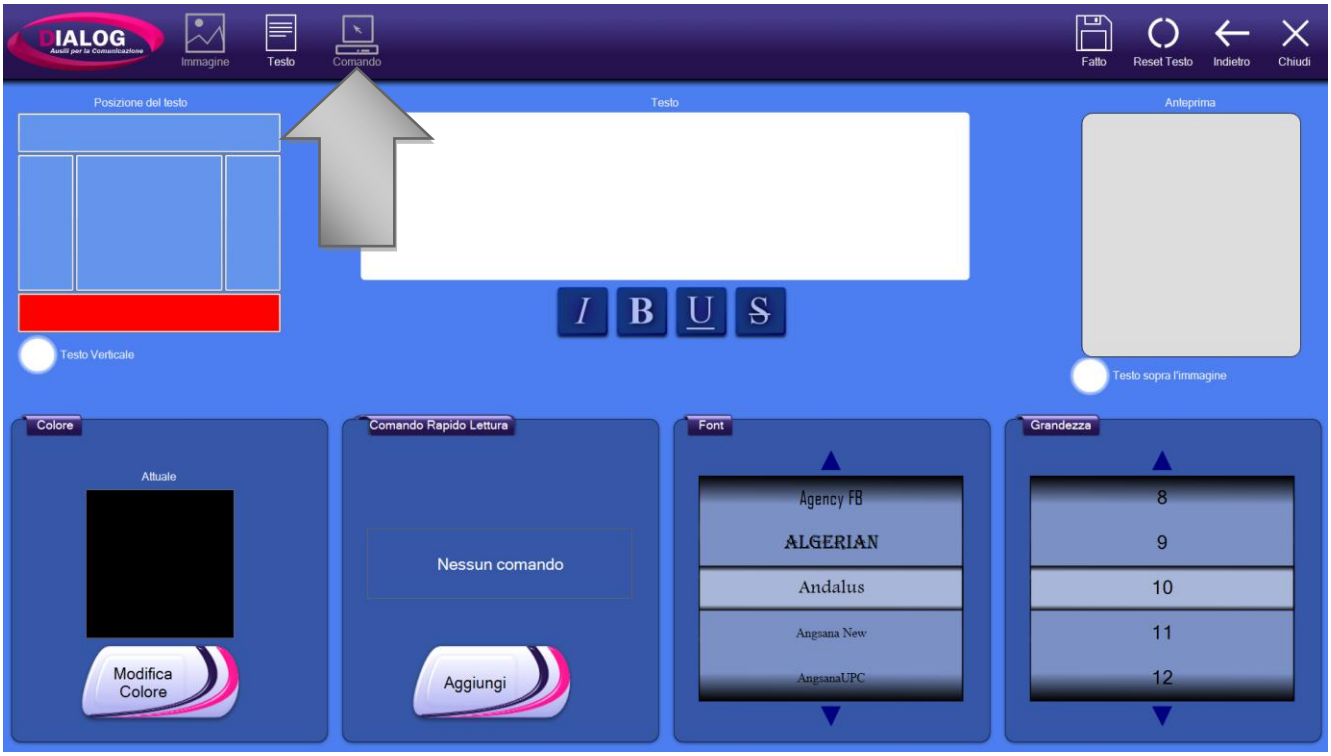


Verrà mostrata una finestra di gestione identica a quella spiegata nel capitolo **6.4 Cambiare lo sfondo.**Nella barra superiore è presente il bottone "***Animazione***". Premendolo è possibile scegliere se animare o no un'immagine GIF all'interno della cella.
Il bottone "***Reset Immagine***" elimina l'immagine dalla cella.



7.3.3 Comando

Per aggiungere, modificare e/o eliminare dei comandi da una cella, selezionare l'icona "***Comando***".
Verrà mostrata una finestra in cui è possibile gestire i comandi.



7.3.3.1 *Aggiungere un comando*

Per aggiungere un comando scorrere la lista desiderata e premere sul bottone "***Aggiungi***".
Per conoscere le funzionalità di ogni comando presente nelle liste fare riferimento al **Capitolo 9**.

7.3.3.2 *Modificare o eliminare un comando*

Nella parte sinistra vengono riportati i comandi della cella (se presenti).
Per modificare o eliminare un comando, premere sul simbolo dell'ingranaggio (evidenziato in rosso nell'immagine).
NB: alla selezione della cella i comandi vengono eseguiti in ordine a partire da quello più in alto.

Alla pressione sul pulsante di modifica verrà mostrato un piccolo menù di questo tipo:

Dove:

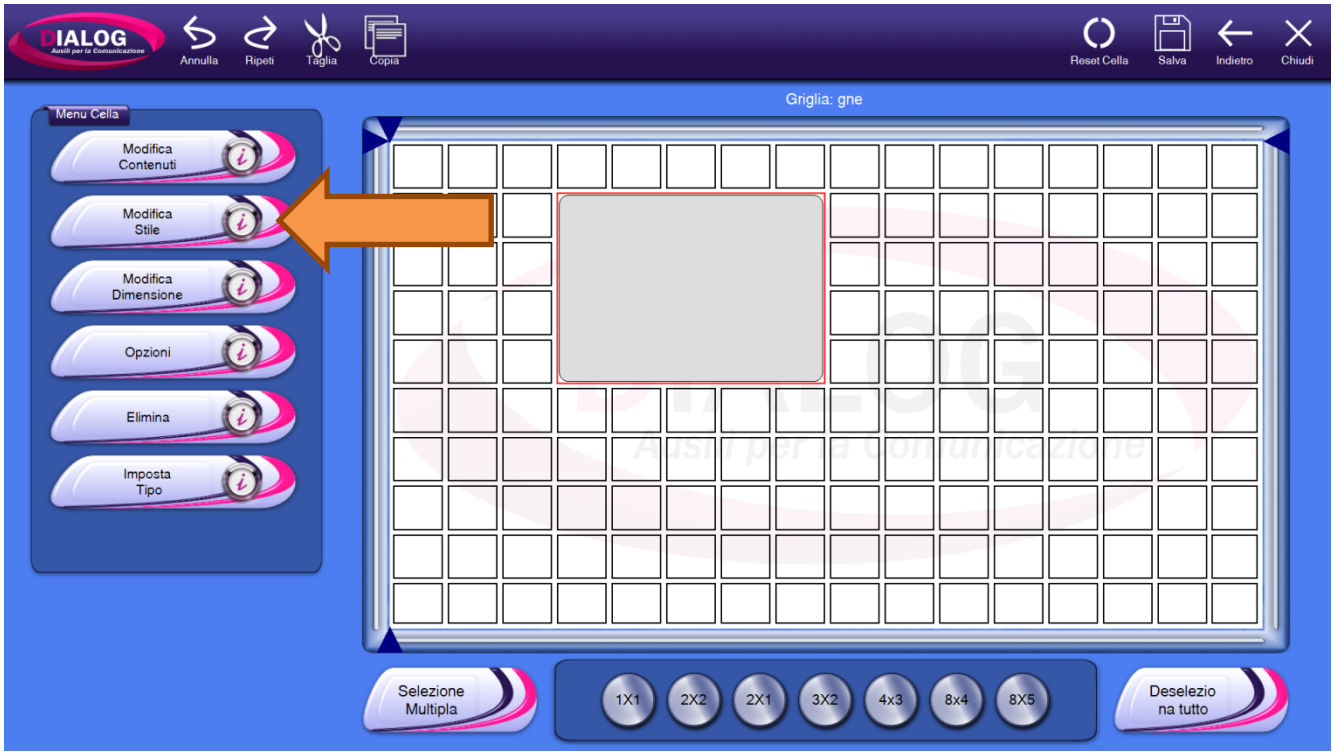
1. ***Sposta il comando in su di una posizione***
2. ***Sposta il comando in giù di una posizione***
3. ***Modifica il comando (è attivo solo se il comando è modificabile)***
4. ***Elimina il comando***
5. ***Apre/chiude il menù di modifica comando***

7.4 Modificare uno stile

Lo stile di una cella è composto da:

- Colore sfondo
- Bordo
- Forma

Per modificare lo stile di una o più celle, selezionare le celle desiderate e premere su "*Modifica Stile*".
Verrà mostrato un pop-up per la gestione dello stile.

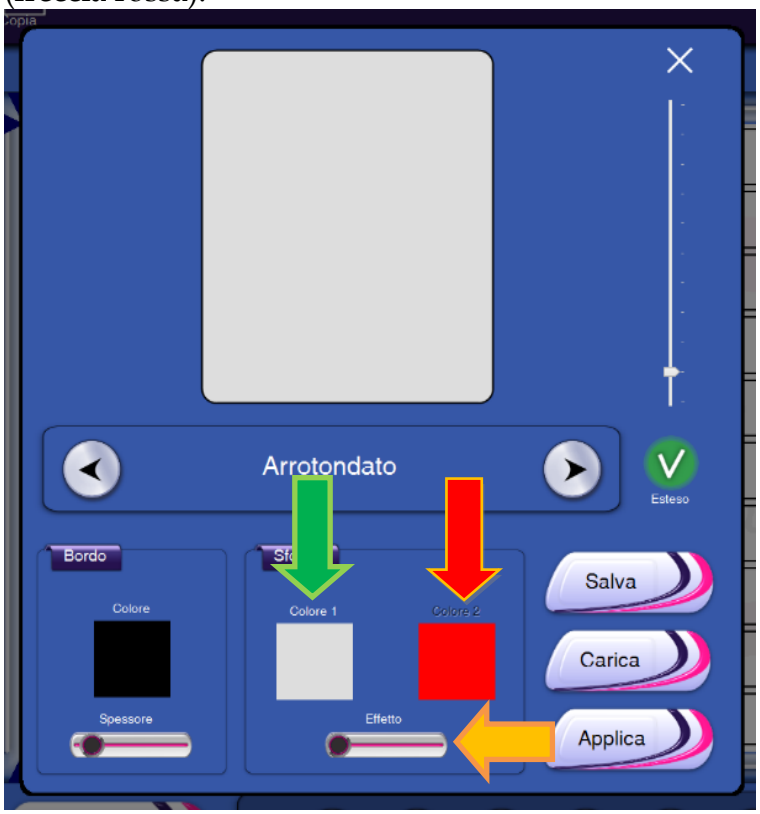


7.4.1 Colore sfondo

È possibile assegnare diverse colorazioni ad una cella:

1. Un colore unico
2. Due colori con sfumatura verticale
3. Due colori con sfumatura orizzontale
4. Effetto 3D

Per modificare la tipologia di colorazione dello sfondo spostare il cursore "***Effetto***" (freccia gialla) a destra o sinistra.
Per modificare i colori cliccare sulle anteprime di "***Colore 1***" (freccia verde) e "***Colore 2***" (freccia rossa).



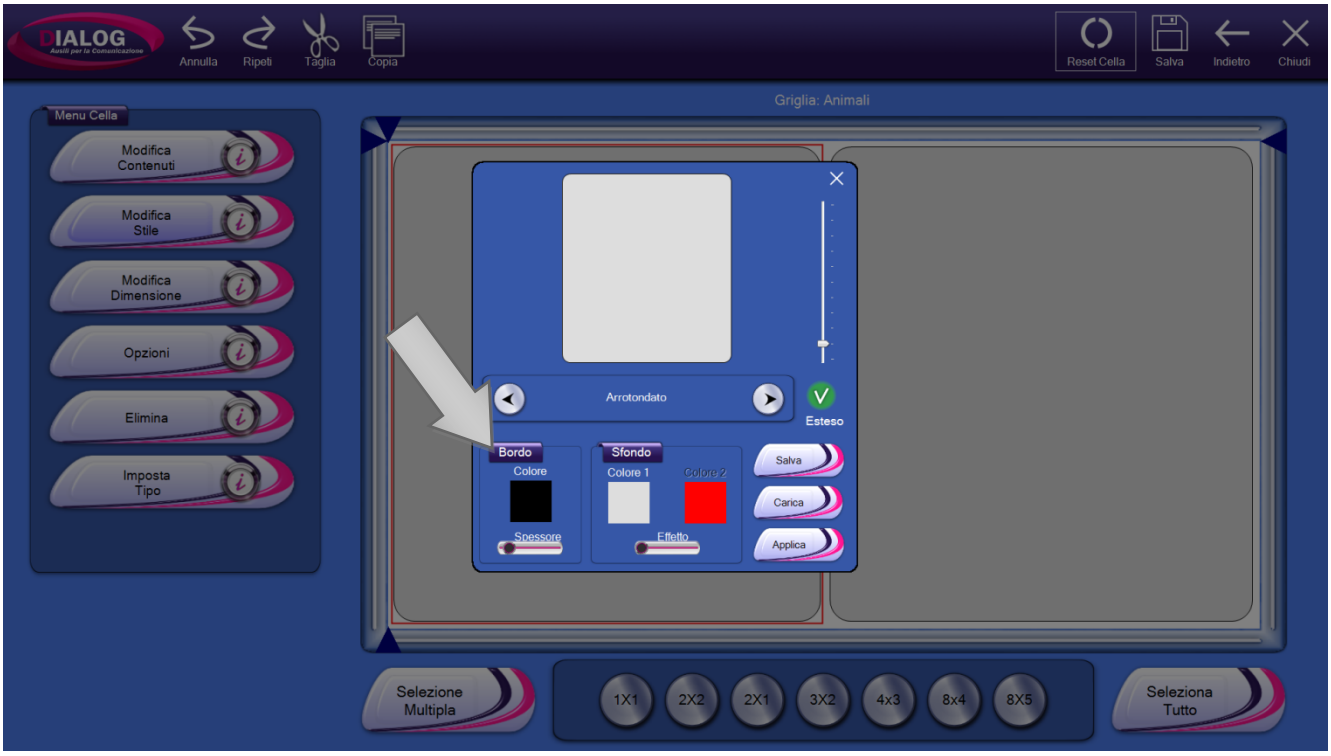
Pop-up gestione stili con sfondo colore unico

Nelle immagini sottostanti vengono riportati degli esempi relativi alle colorazioni dello sfondo della cella.

Due colori con sfumatura verticale **Due colori con sfumatura orizzontale** **Effetto 3D**

7.4.2 Cambiare bordo

Utilizzando le funzioni del menù "***Bordo***" è possibile modificare il colore del bordo e lo spessore.
Per modificare il colore cliccare sul quadratino colorato sotto la scritta "***Colore***".
Per modificare lo spessore spostare a destra o a sinistra il cursore "***Spessore***".

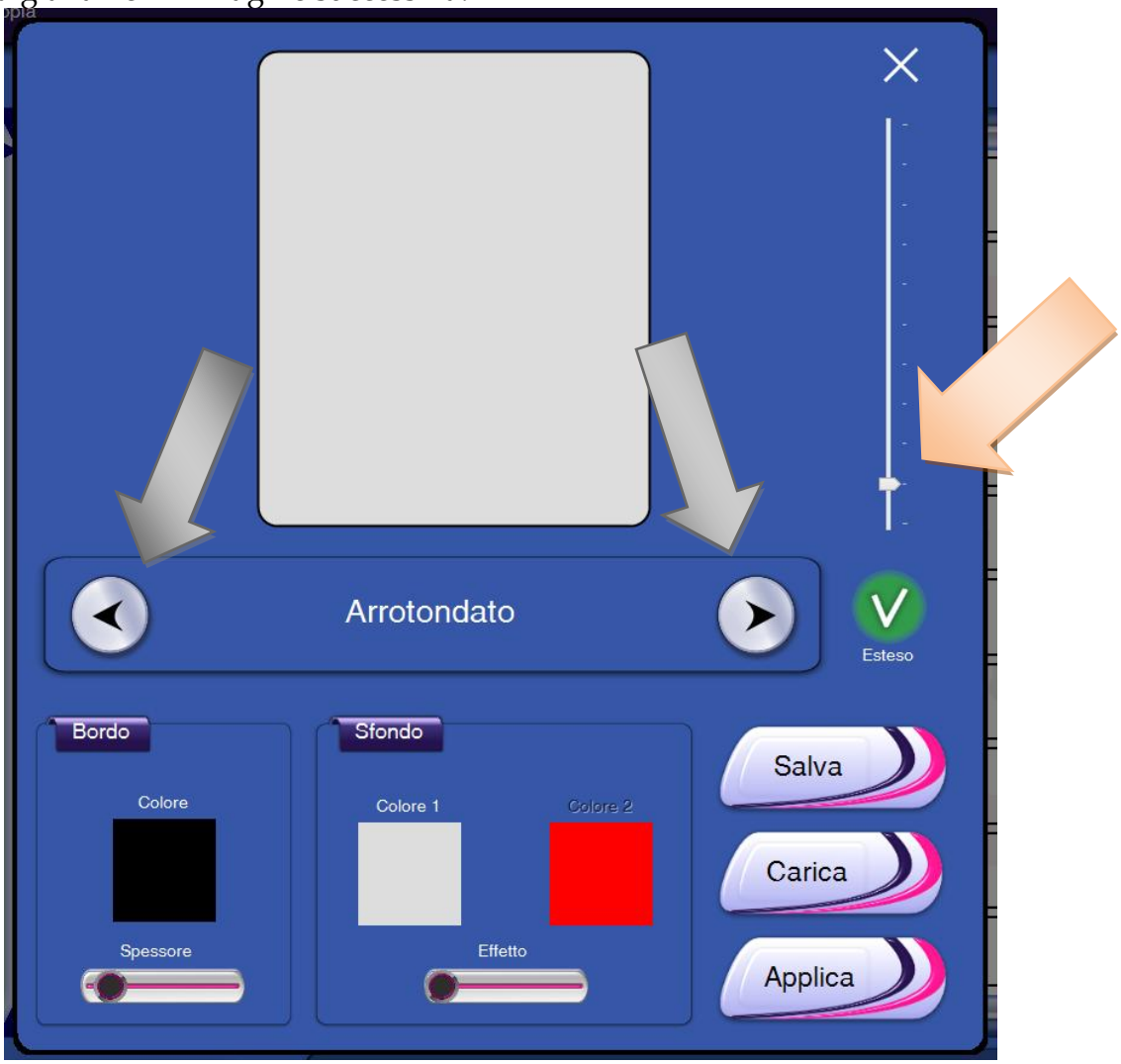


7.4.3 Cambiare forma

Esistono diverse forme da poter assegnare alle celle:

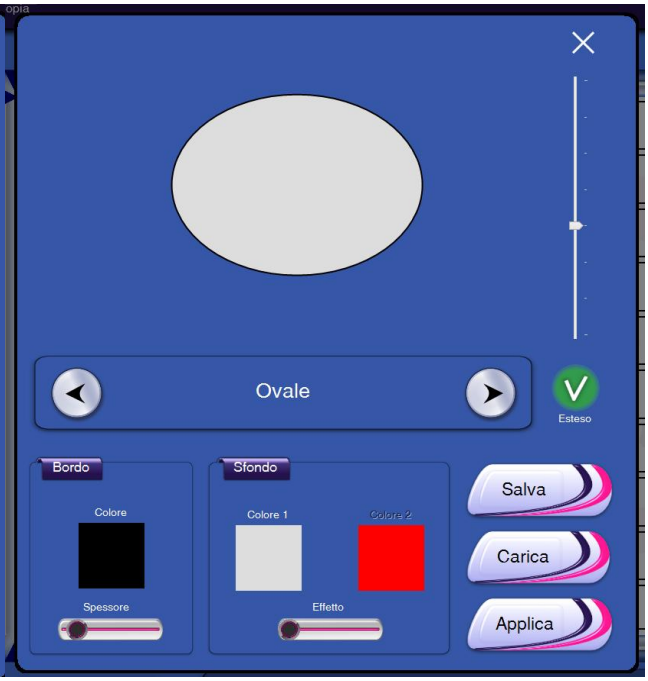
- Arrotondato
- Ovale
- Frecce
- Poligoni
- Fumetto
- Cartella
- Cuore
- Stelle

Per scegliere una forma da assegnare alla cella utilizzare le frecce indicate dalle frecce nere nell'immagine sottostante.
Tutte le forme (tranne il cuore) possono essere a loro volta modificate accentuando o meno angoli e dimensione. Per modificare questa caratteristica, spostare su o giù il cursore indicato dalla freccia gialla nell'immagine successiva.

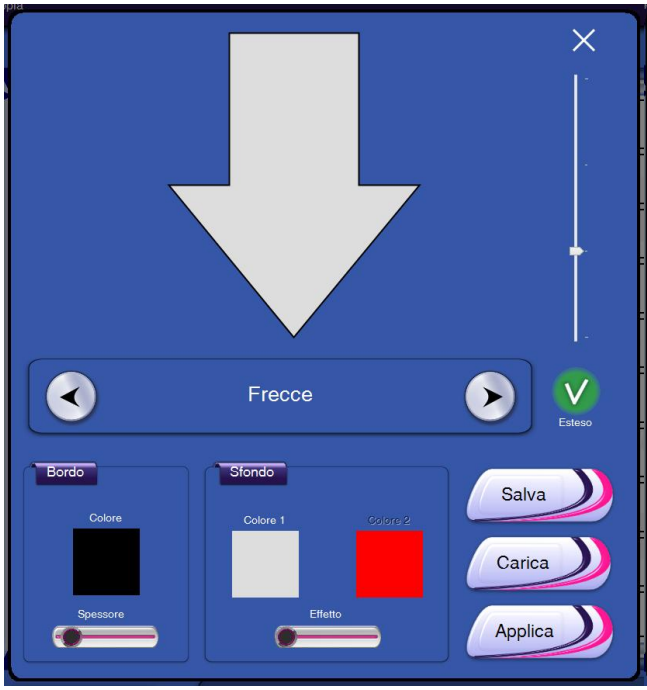


Nelle immagini successive verrà riportato un esempio per ogni forma assegnabile alle celle.

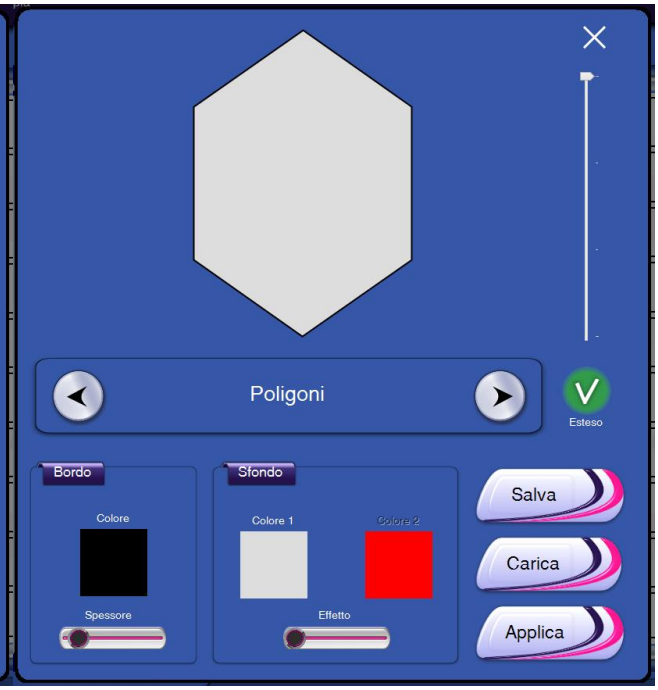
Arrotondato



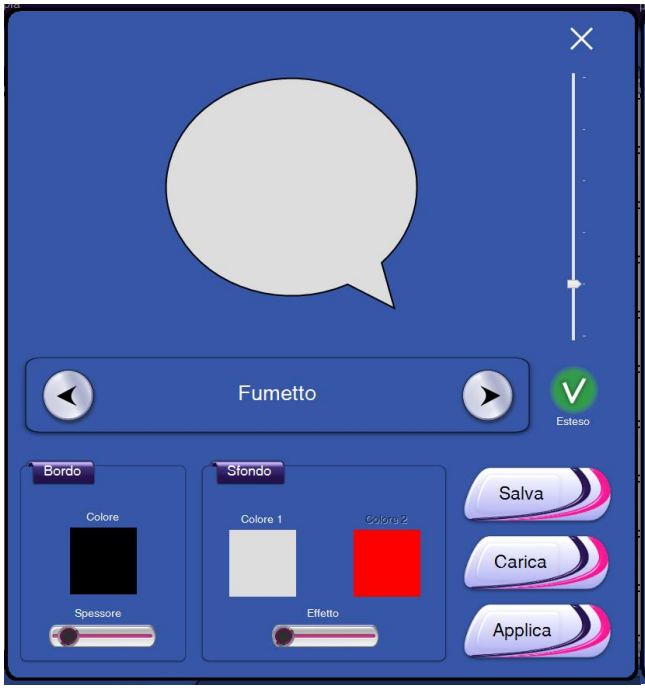
Ovale



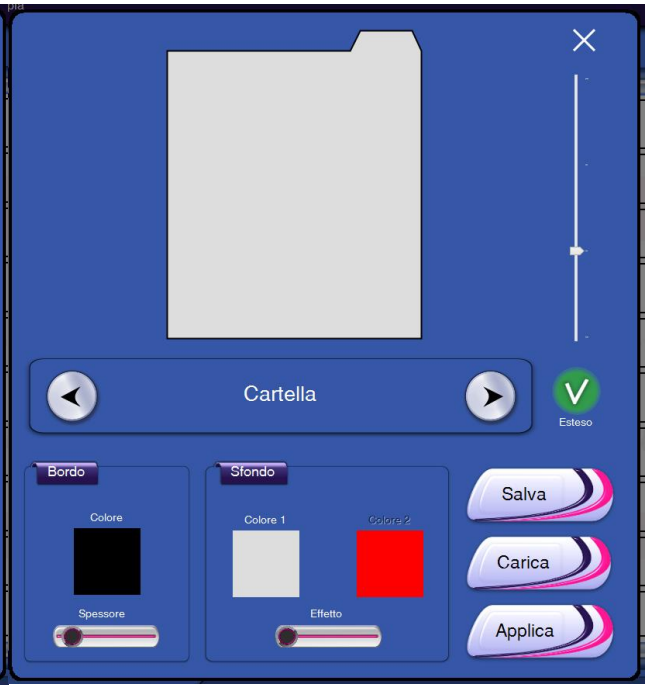
Frecce



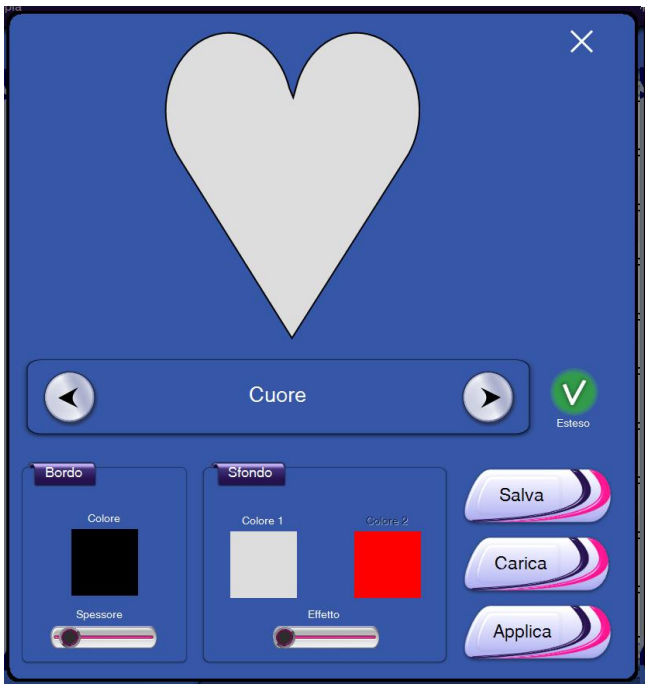
Poligoni



Fumetto



Cartella

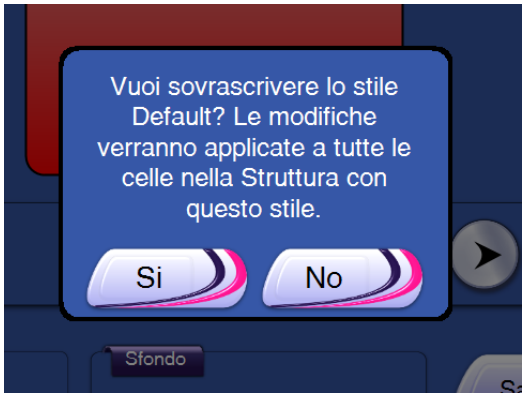


Cuore

Stelle

7.4.4 Salvare uno stile

Dopo aver effettuato modifiche su colori, forme e bordi è possibile salvare lo stile creato per poterlo usare in seguito su altre celle anche di strutture diverse.
Per salvare uno stile premere sul bottone "***Salva***".
Al click su "Salva" apparirà una finestra in cui verrà richiesto se salvare lo stile "***Default***".

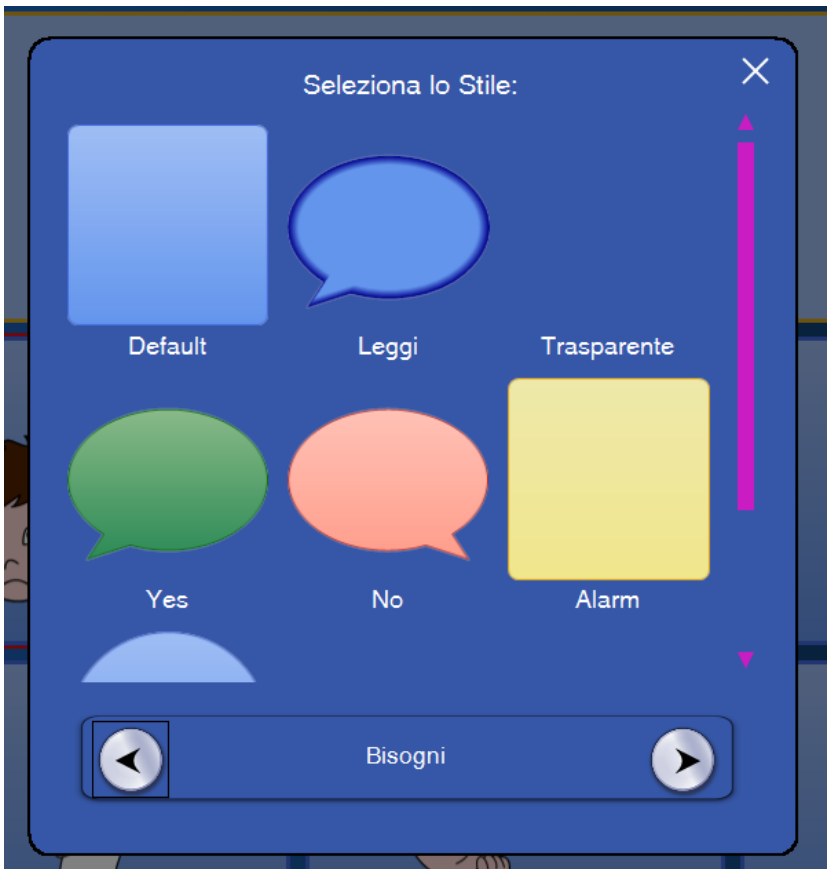


Scegliendo "***Si***" tutte le nuove celle create o quelle già create senza impostare uno stile, avranno lo stile di default appena salvato.

Scegliendo "***No***" verrà richiesto l'inserimento di un nome da assegnare allo stile da salvare.

7.4.5 Caricare uno stile

Dopo aver salvato uno o più stili, è possibile assegnarli alle celle o alla cella selezionata premendo sul bottone "Carica".
Alla pressione del bottone verrà aperta una finestra dove, per ogni struttura presente nel programma, verranno mostrati gli stili salvati.



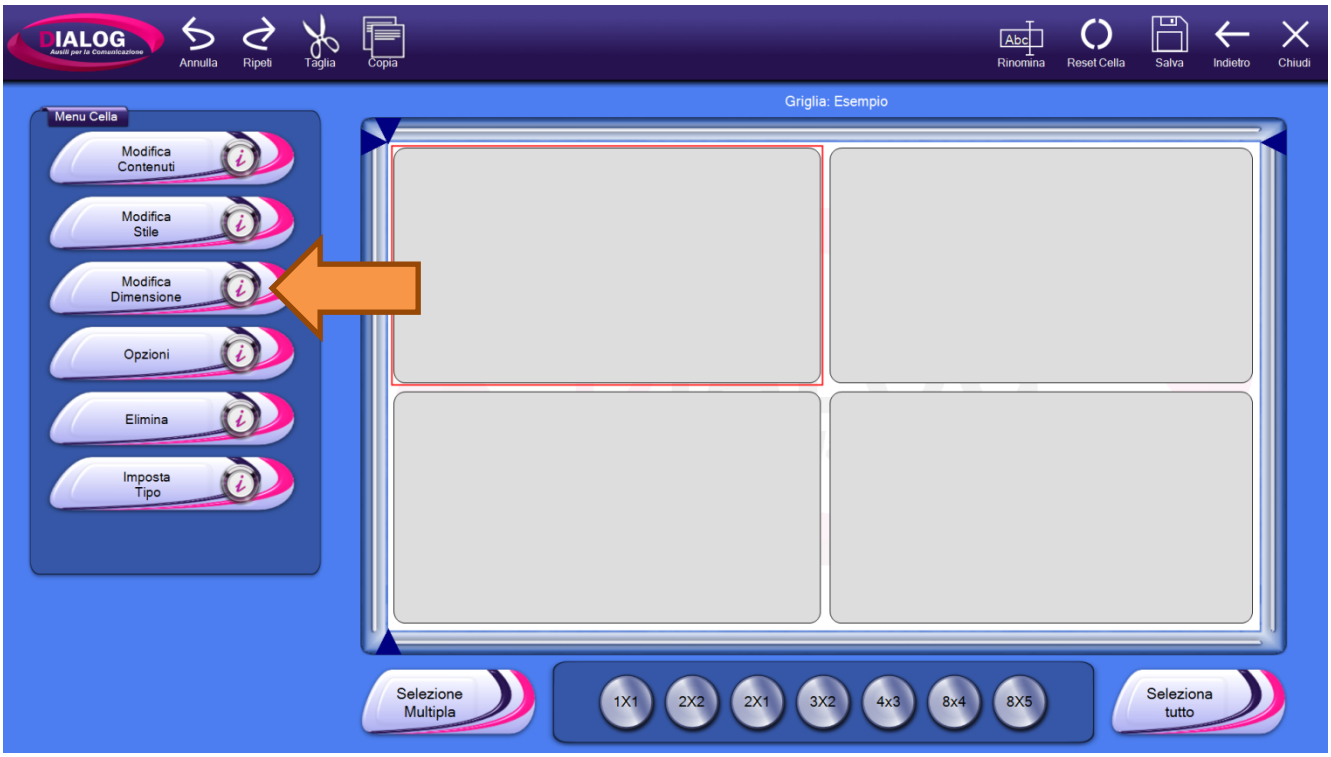
Esempio di stili salvati per la struttura "Bisogni".

Cliccando su uno stile verrà mostrata la finestra di modifica dello stile con lo stile appena scelto. A questo punto si potrà modificare lo stile oppure applicarlo alle celle selezionate premendo su "***Applica***".

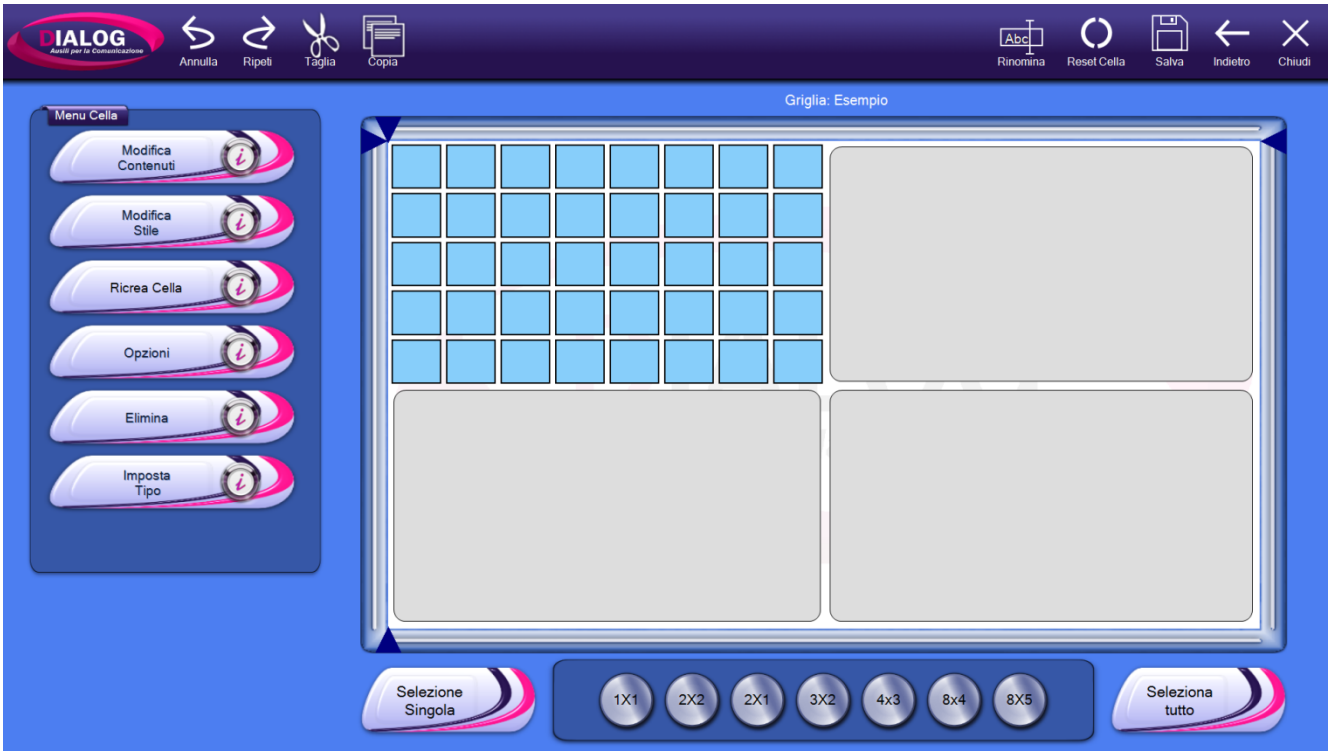
Esempio di caricamento dello stile "Alarm".

7.5 Modificare la dimensione di una cella

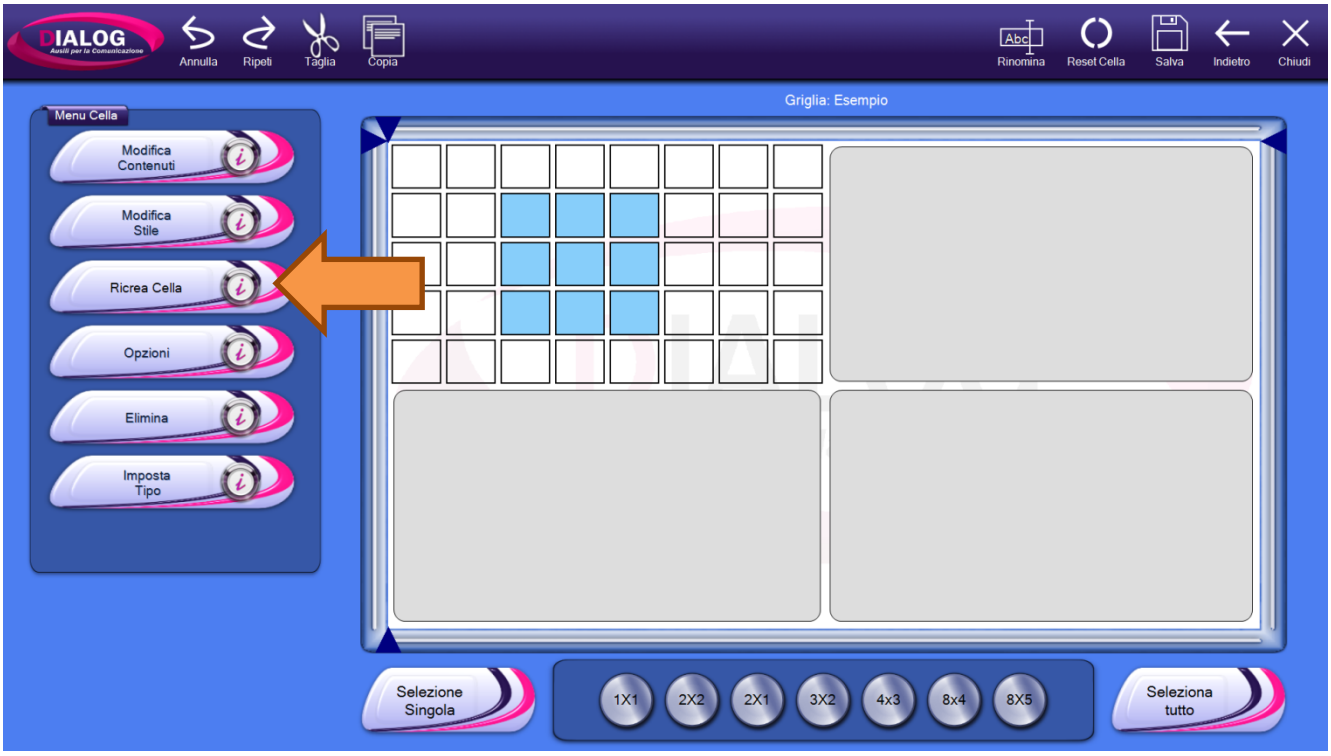
Per modificare le dimensioni di una cella selezionarle e premere il bottone*"Modifica Dimensione"*.



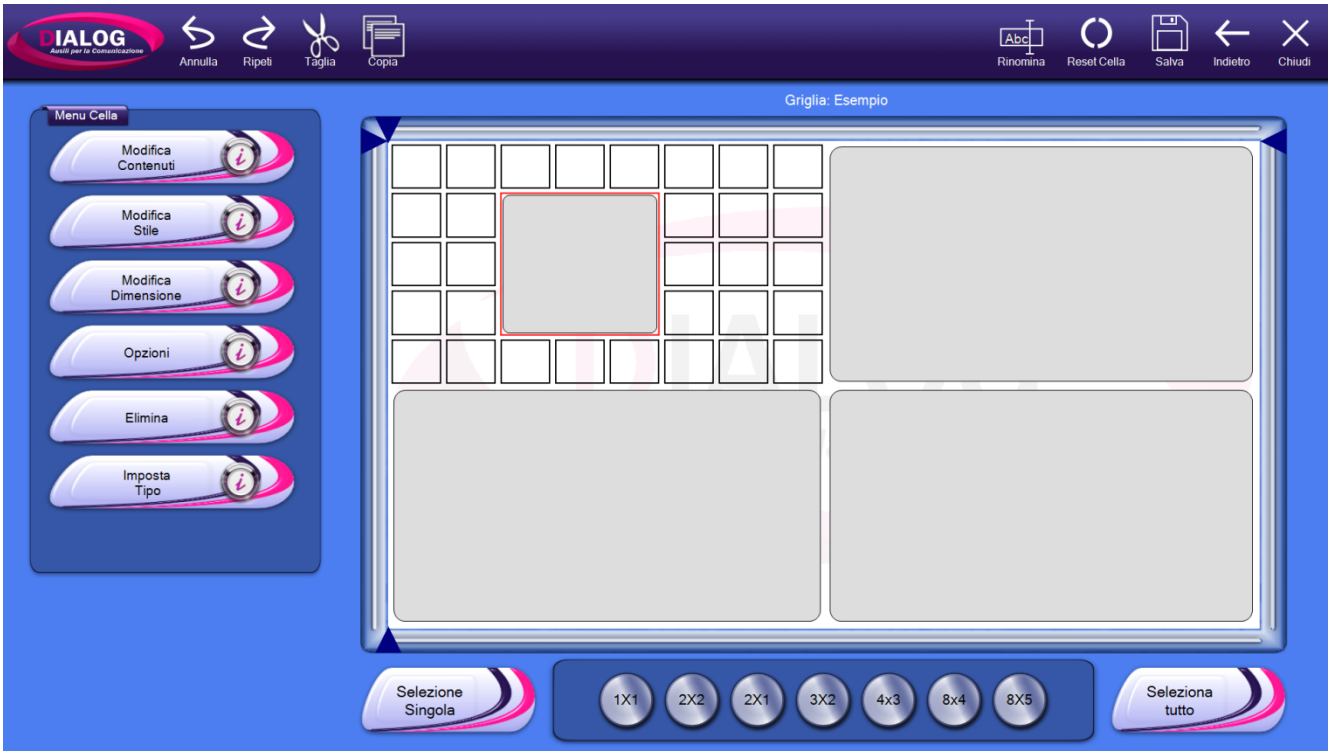
Una volta premuto il bottone verranno mostrati i quadratini che compongo la cella.



Selezionare o deselezionare i quadratini desiderati e premere sul pulsante ***"Ricrea cella"***.



Alla pressione su "***Ricrea Cella***" la cella verrà ricreata con la nuova dimensione mantenendo contenuti e stili precedenti.



7.6 Opzioni cella

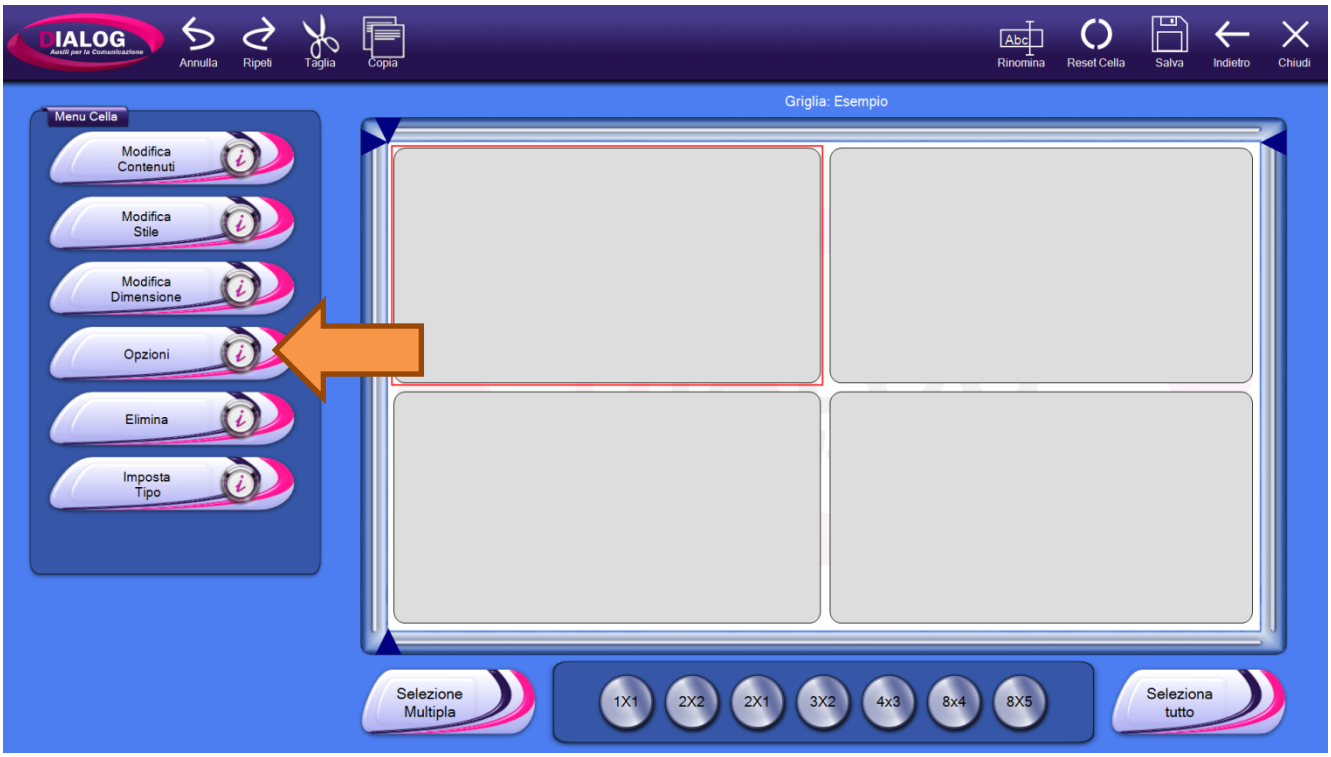
Ad ogni singola cella èpossibile assegnare delle opzioni che ne modificheranno il comportamento nel lato utente.

Le opzioni sono:

- ***Selezionabile***: la cella può essere selezionata
- ***Scansionabile***: la cella può essere scansionata
- ***ScritturaBanco***: il contenuto della cella ("testo" nel caso in cui sia presente un banco testo e "testo + immagine" nel caso di banco simboli) viene riportato automaticamente nel banco.
- ***Nascosto***: la cella non sarà visibile nel lato utente.

Attenzione!!!
Se nella cella è presente un comando di scrittura su banco, e viene attivata l'opzione "Scrittura Banco", entrambi i testi verranno scritti sul banco.

Per assegnare una o più opzioni alla cella o alle celle desiderate, selezionare le celle e premere sul pulsante ***"Opzioni"***.



Verrà mostrato un pop-up in cui è possibile scegliere le opzioni da assegnare.

Esempio in cui una cella sarà selezionabile e scansionabile.

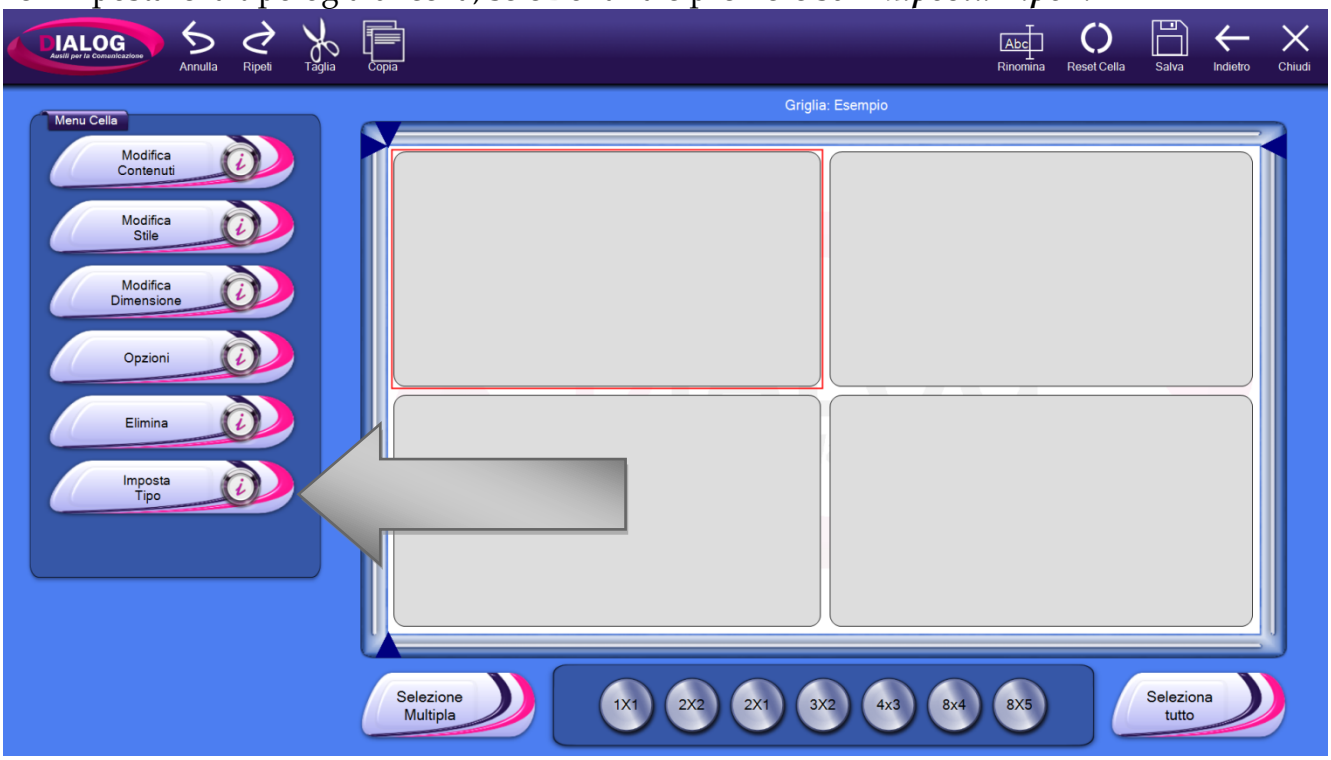
Dopo aver selezionato le opzioni desiderate, premere su "***Salva***" per tornare all'editor griglia.

7.7 Eliminare una cella

Per eliminare una o più celle, selezionarle e premere "*Elimina*".

7.8 Imposta tipo (banco o cella)

Le celle possono essere impostate come banchi o come celle speciali.
Per impostare la tipologia di cella, selezionarla e premere su "*Imposta Tipo*".

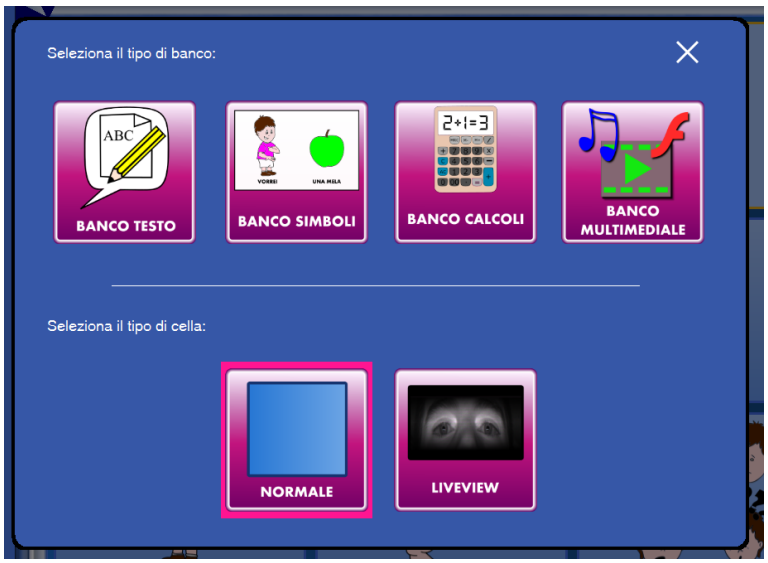


Verrà aperta una finestra in cui è possibile scegliere tra quattro tipologie di banco e due di cella.Per quanto riguarda i banchi è possibile scegliere tra:

- *Banco Testo*
- *Banco Simboli*
- *Banco Calcoli*
- *Banco Multimediale*

Per quanto riguarda le celle è possibile scegliere tra:

- *Cella Normale*
- *Cella live view*



7.8.1 Proprietà banco

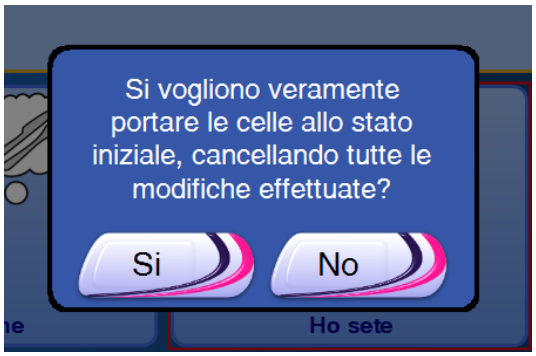
I banchi "***testo***" e "***simboli***" possono essere personalizzati. È possibile infatti cambiare il font, la dimensione, il colore del testo e lo sfondo.
Per modificare queste caratteristiche selezionare il banco e premere su "***ProprietàBanco***".

Verrà mostrata una finestra in cui è possibile personalizzare le varie caratteristiche del banco.
Dopo aver scelto le proprie preferenze premere "***Fatto***" per tornare all'editor di griglia.

7.9 Reset cella

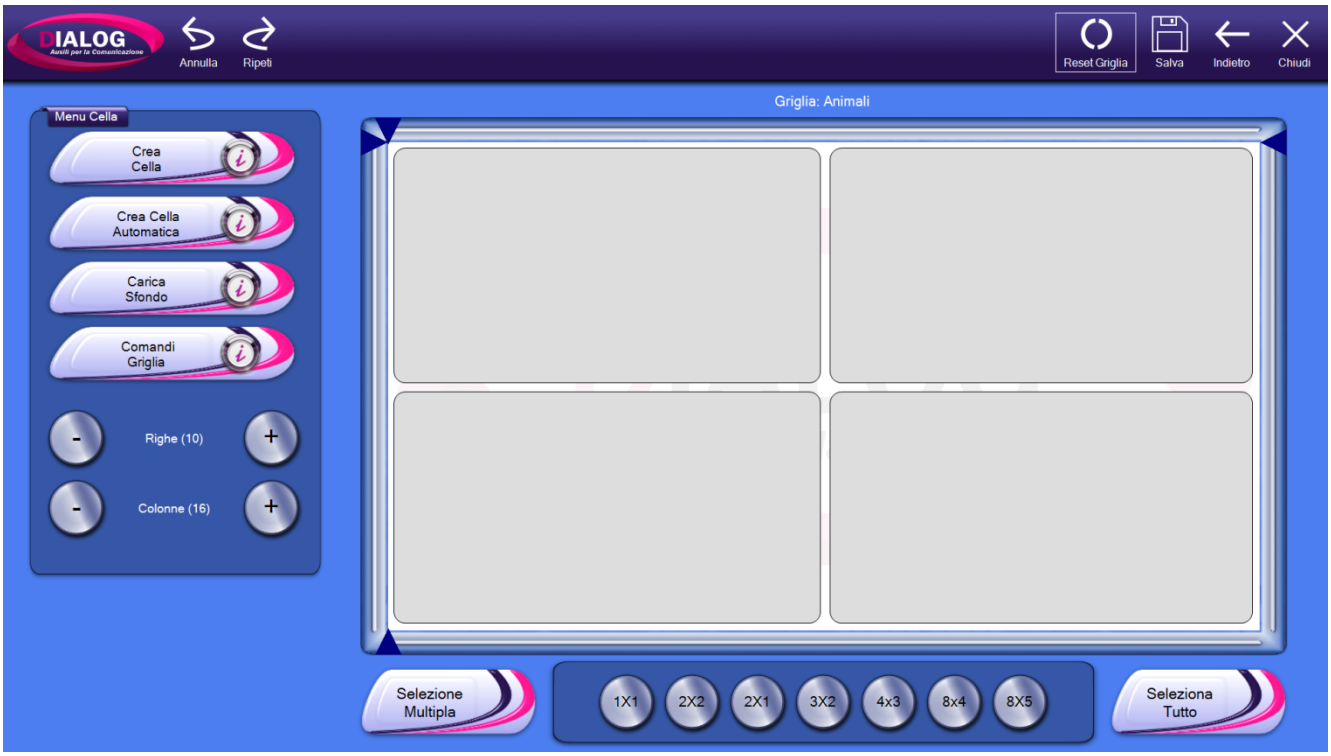
Il bottone *"ResetCella"* permette di azzerare i contenuti della cella: testo, immagini e comandi.

Verrà mostrata una finestra di conferma e la cella verrà resettata premendo su *"Si"*.



7.10 Selezione multipla

Il programma Dialogo AAC permette la selezione contemporanea di più celle. Per far ciò si possono utilizzare i bottoni ***"Selezione Multipla"*** e ***"Seleziona Tutto"*** posti nella parte bassa della finestra.
Cliccando sul bottone ***"Selezione Multipla"*** sarà possibile selezionare le celle con un click oppure, cliccando sul bottone ***"Seleziona Tutto"***, sarà possibile selezionare tutte le celle contemporaneamente. Per disattivare questa funzionalità premere sugli stessi bottoni i cui nomi saranno ***"Selezione Singola"*** e ***"Deseleziona Tutto".***



Quando più celle sono selezionate le operazioni effettuate si rifletteranno su ogni cella selezionata.
Le operazioni possibili sono:

- Modifica Stile
- Opzioni
- Elimina
- Reset

8. Comandi

In questo capitolo verranno analizzati tutti i comandi assegnabili a **griglie e celle**.
Per ogni comando ne viene spiegato in dettaglio il funzionamento e la configurazione.

I comandi sono stati suddivisi in macro categorie:

- ***Base***
- ***Banco***
- ***Cambia Banco***
- ***Testo***
- ***Calcolatrice***
- ***Multimedia***

Per aggiungere un comando scorrere la lista desiderata e premere il bottone "Aggiungi" sotto la lista desiderata. Quando un comando viene aggiunto, questo viene riportato nella parte sinistra della finestra.
Per modificare un comando esistente fare riferimento al cap.*7.3.3.2 Modificare o eliminare un comando.*

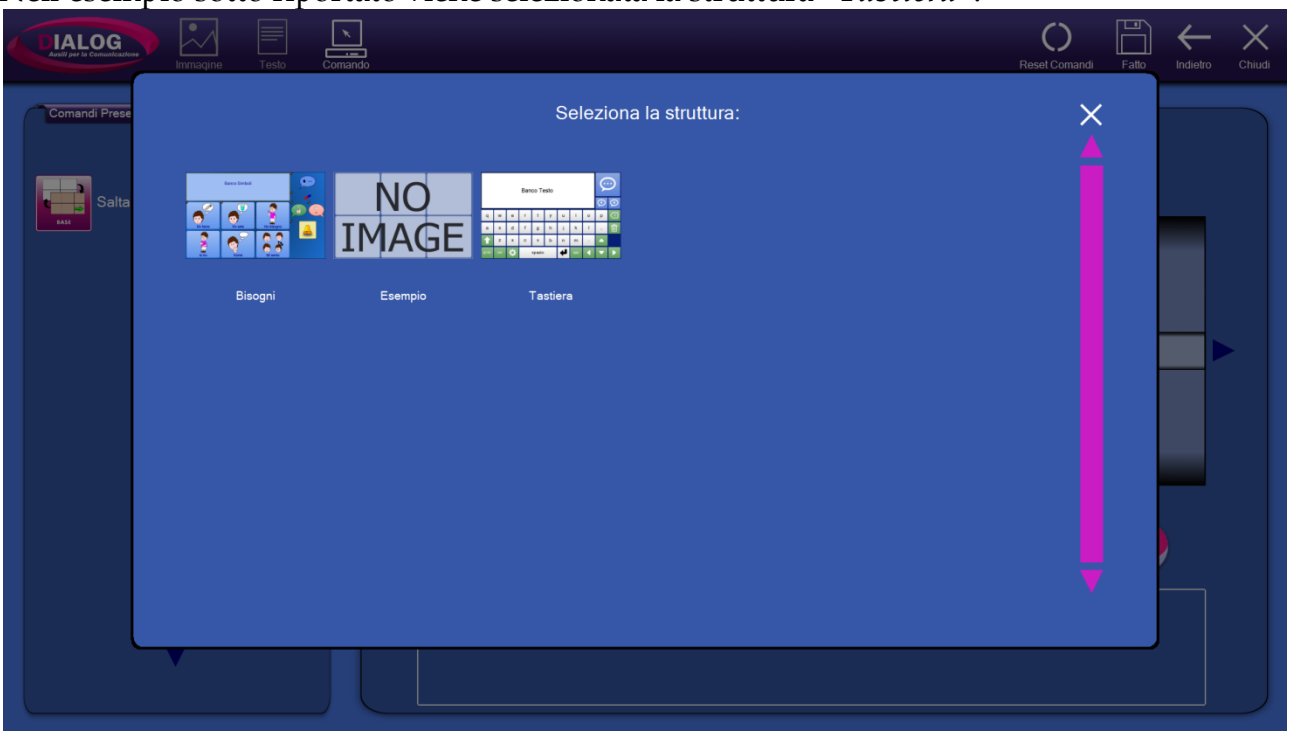
8.1 Base

La macro categoria "***Base***" permette di aggiungere comandi riguardanti la gestione di salti a griglie o strutture, riproduzione di un suono, gestione volume di sistema e avvio di applicazioni.

8.1.1 Saltare ad una griglia o struttura

8.1.1.1 *Salta a Struttura*

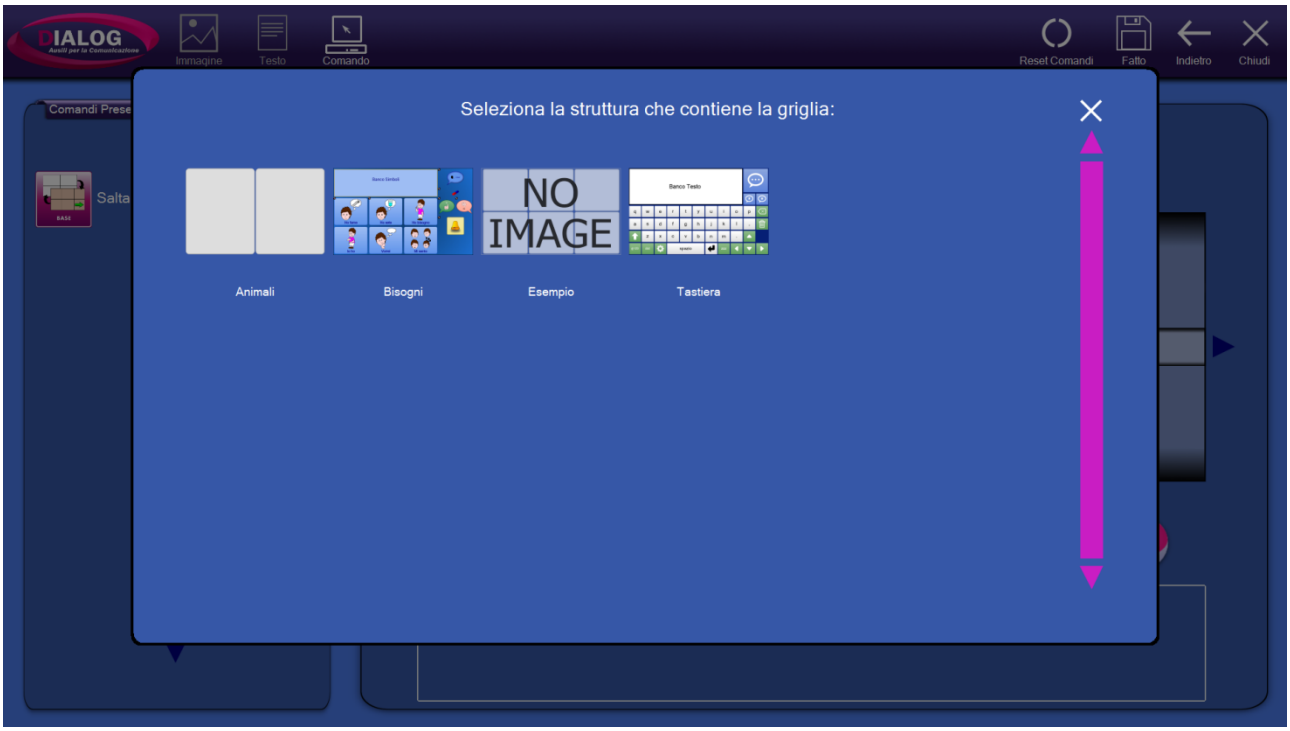
Il comando***"Salta a Struttura"***permette di saltare ad un'altra struttura. Premendo su "***Aggiungi***" verrà mostrata una finestra che permette la scelta della struttura alla quale saltare.
Nell'esempio sotto riportato viene selezionata la struttura "***Tastiera***".



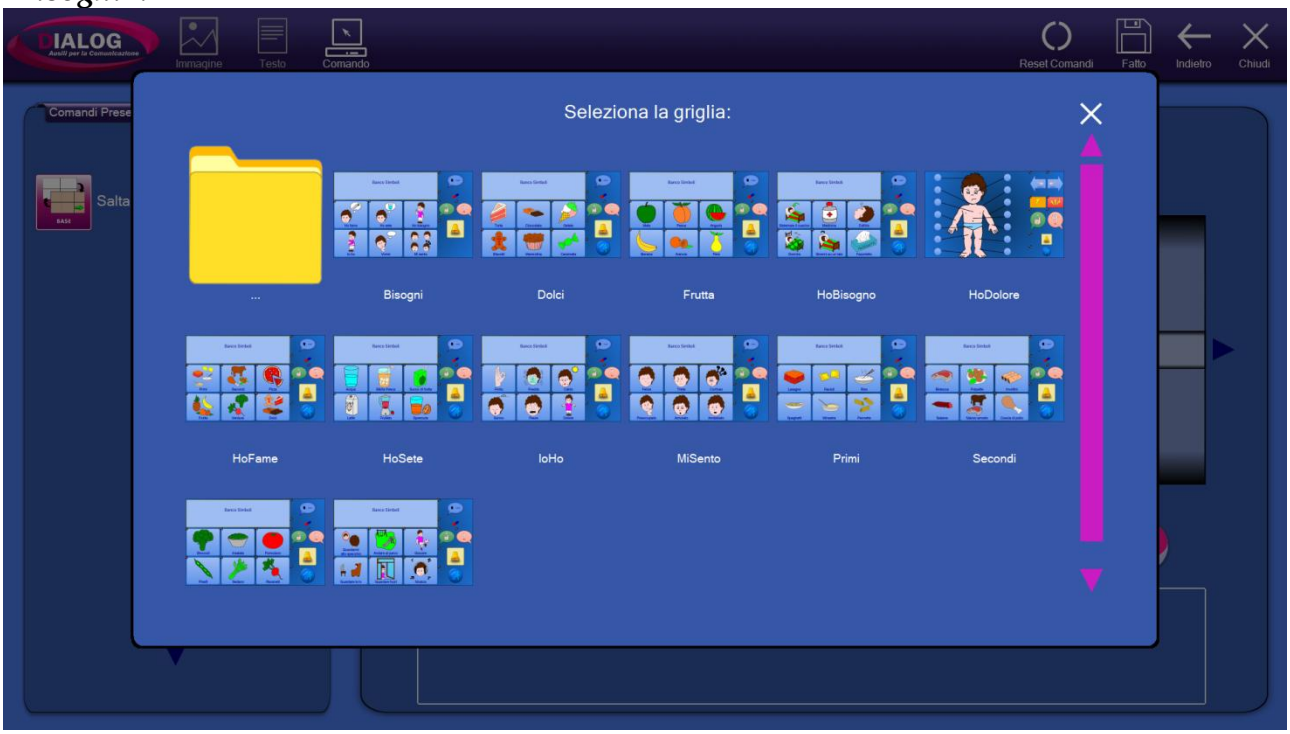
Dopo aver selezionato la struttura verrà mostrata un'anteprima della struttura scelta. Cliccare su "***Scegli***" per aggiungere il comando con un salto a questa struttura.

8.1.1.2 *Salta a Griglia*

Il comando***"Salta a Griglia"*** permette di saltare ad un'altra griglia. Premendo su "***Aggiungi***" verrà mostrata una finestra che permette la scelta della struttura che contiene la griglia alla quale si vuole saltare.
Nell'esempio sotto riportato viene selezionata la struttura***"Bisogni"***.

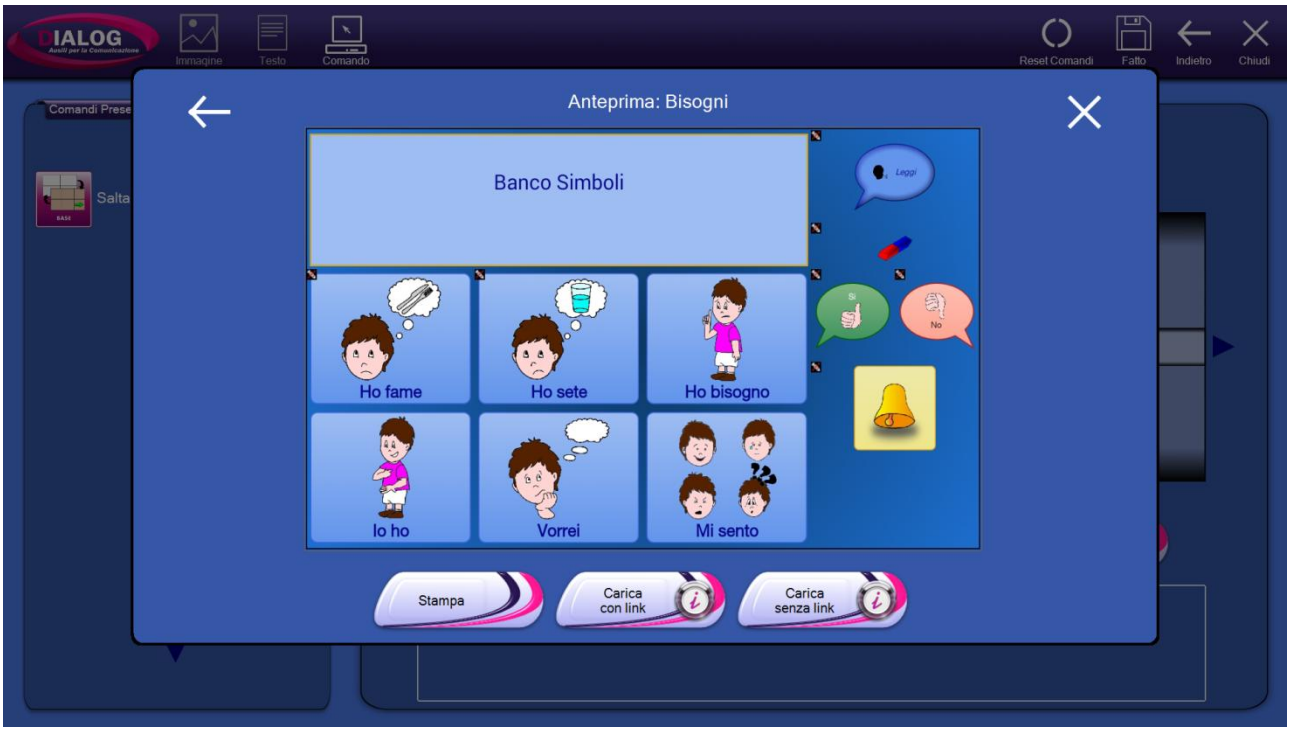


Dopo aver selezionato la struttura che contiene la griglia, verrà mostrata una finestra con la lista di tutte le griglie della struttura selezionata. Per selezionare una griglia è sufficiente cliccarci sopra .Nell'esempio sotto riportato viene selezionata la griglia denominata "***Bisogni***".



A questo punto verrà visualizzata l'anteprima della cella seguita da 3 pulsanti:

1. ***Stampa:*** stampa la griglia visualizzata
2. ***Carica con link:*** se la griglia selezionata contiene dei salti a strutture o griglie, questi vengono mantenuti
3. ***Carica senza link:*** se la griglia selezionata contiene dei salti a strutture o griglie, questi non vengono mantenuti



Al click su uno dei bottoni *"Carica con Link"* o *"Carica senza Link"* il comando verrà aggiunto.

8.1.1.3 *Salta a Home*

Il comando ***"Salta a Home"*** salta alla griglia principale della struttura.

8.1.1.4 *Salta a Precedente*

Il comando ***"Salta a Precedente"*** salta alla griglia visualizzata precedentemente.

8.1.1.5 Salta a Successiva

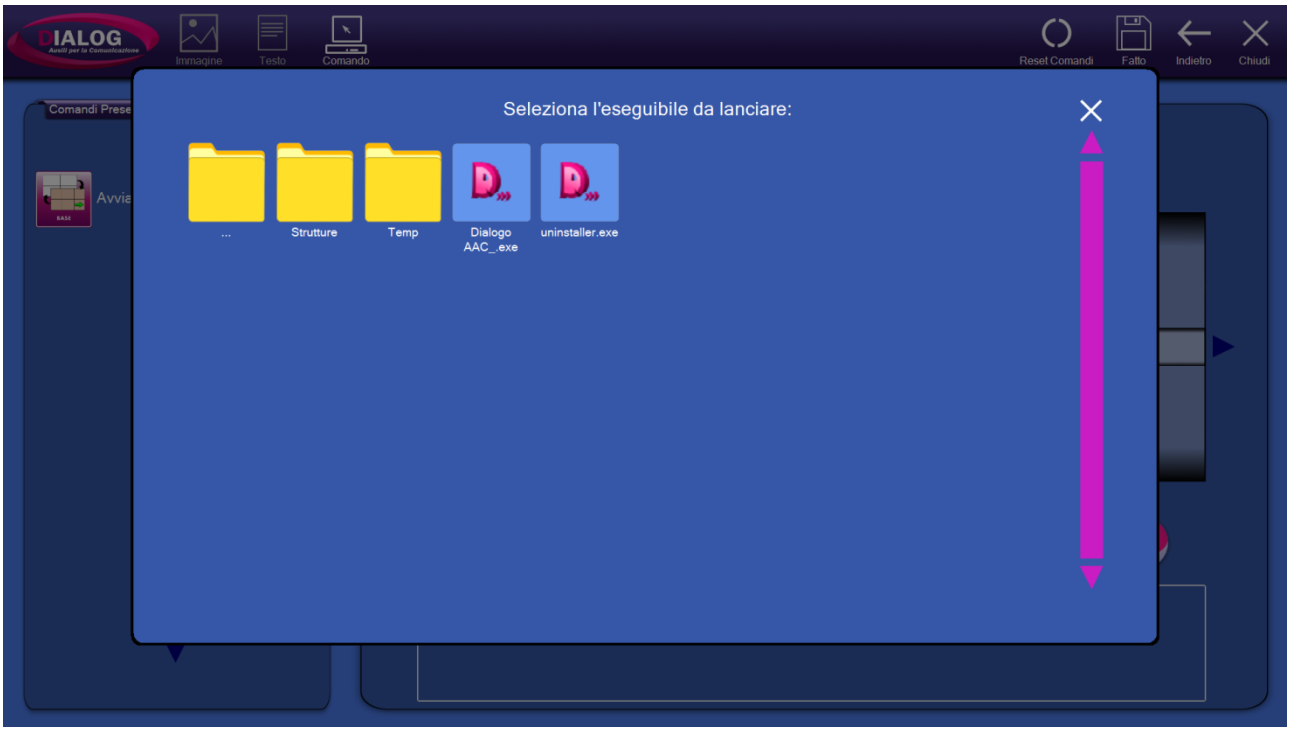
Il comando***"Salta a Successiva"***permette di saltare alla griglia successiva.

8.1.2 Attendi

Il comando ***"Attendi"***permette di attendere un determinato tempo prima dell'avvio del prossimo comando.
Alla pressione su "***Aggiungi***, verrà visualizzata una finestra nella quale è possibile scegliere l'intervallo di tempo prima che venga eseguito il comando successivo.

8.1.3 Avvia Applicazione

Il comando ***"Avvia Applicazione"*** può essere utilizzato se si necessita l'utilizzo di un'applicazione esterna a Dialogo AAC.
Al click su aggiungi verrà mostrata una finestra di navigazione in cui è possibile andare a ricercare l'applicazione.
Al click sul nome dell'applicazione scelta, il comando viene aggiunto.



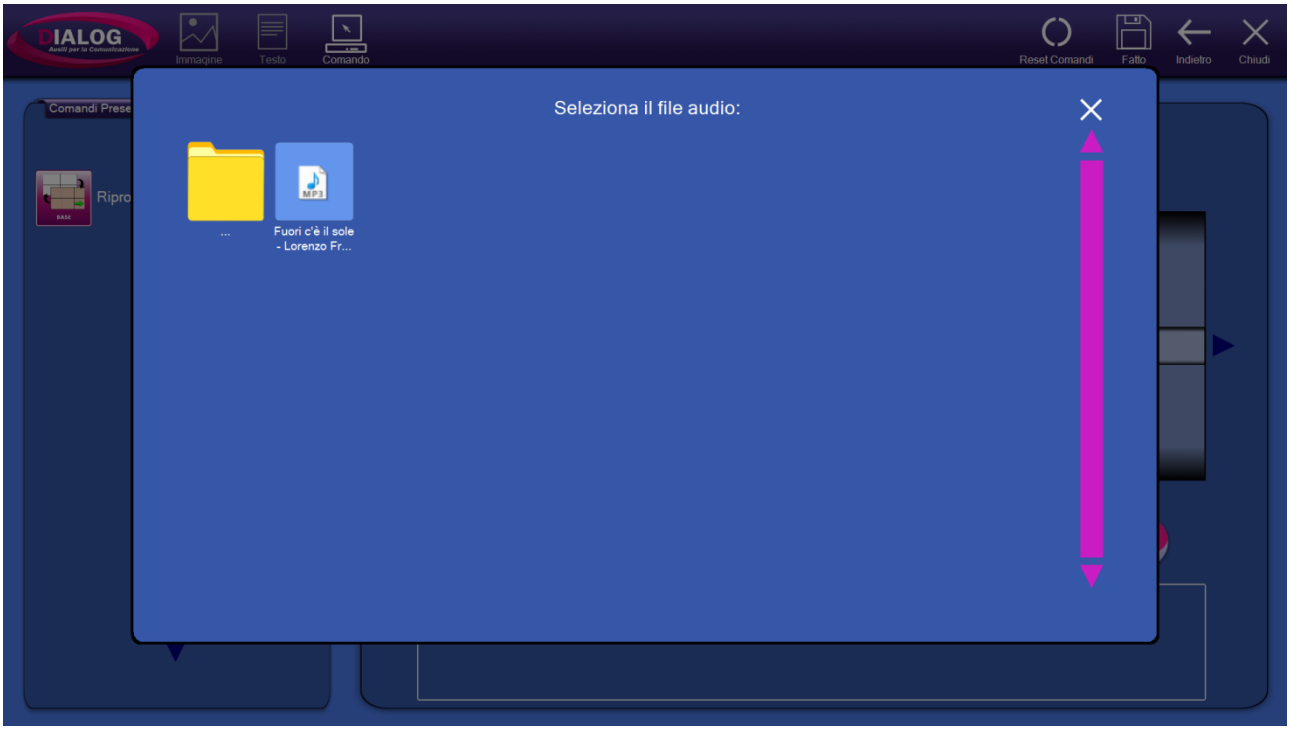
8.1.4 Leggi Testo

Il comando ***"Leggi Testo"***legge uno specifico testo.
Premendo su "***Aggiungi***" verrà mostrata una finestra in cui è possibile inserire il testo da leggere e scegliere la voce.

Il comando viene aggiunto premendo su "***Fatto***".

8.1.5 Riproduci Suono

Il comando "***Riproduci Suono***" riproduce un suono scelto.
Per scegliere il suono da riprodurre cliccare su "Aggiungi" e scorrere le cartelle fino a trovare il file desiderato. Al click sul file il comando verrà aggiunto.



8.1.6 Riposo

Il comando ***"Riposo"*** interrompe o riprende la selezione con puntamento oculare nel ***"Lato Utente"***.

8.1.7 Gestione del volume di sistema e del sintetizzatore vocale

8.1.7.1 Volume Più, Volume Meno, Volume Muto

I comandi "***volume più***", "***volume meno***" e "***volume muto***", modificano il volume di sistema.

8.1.7.2 Aumenta Volume Voce e Diminuisci Volume Voce

I comandi***"Aumenta Volume Voce"*** e***"Diminuisci Volume Voce"***, modificano il volume della voce del sintetizzatore vocale prima dell'avvio della lettura.

8.2 Banco

Nella macro categoria "Banco" sono presenti tutti quei comandi utili a gestire i banchi: lettura dei contenuti del banco, scrittura sul banco, scorrimento del testo e gestione dei documenti.

8.2.1 Leggere il contenuto dei banchi

8.2.1.1 Leggi

Il comando ***"Leggi"***, legge il contenuto all'interno di un Banco Testo, Banco Simboli o Banco Calcoli. Il sintetizzatore vocale utilizzato sarà quello di default del sistema operativo.

8.2.1.2 Leggi ed Evidenzia Parola

Il comando ***"Leggi e Evidenzia Parola"*** legge il contenuto all'interno di un Banco Testo, Banco Simboli o Banco Calcoli ed evidenzia con uno sfondo la parola in lettura.

Testo di esempio utilizzato per la lettura.

8.2.1.3 Leggi ed Evidenzia Frase

Il comando ***"Leggi e Evidenzia Frase"*** legge il contenuto all'interno di un Banco Testo, Banco Simboli o Banco Calcoli ed evidenzia con uno sfondo la frase in lettura.

Frase numero 1. Frase numero 2. Frase numero 3.

8.2.1.4 Pausa Lettura, Riprendi Lettura, Stop Lettura

Il comando ***"Pausa Lettura"***mette in pausa la lettura del contenuto del banco. Questo comando è utile se si desidera mettere in pausa la lettura avviata da uno dei comandi "***leggi***", "***leggi ed evidenzia parola***" e "***leggi ed evidenzia frase***". Quando la lettura è in pausa non è possibile selezionare altre celle. Sarà possibile riprendere la lettura con il comando "***Riprendi Lettura***".
Se si desidera interrompere la lettura, utilizzare il comando "***Stop Lettura***".

8.2.2 Scrivere sul banco

8.2.2.1 Scrivi

Il comando ***"Scrivi"*** scrive un testo scelto in fase di progettazione, all'interno di un Banco Testo, Banco Simboli o Banco Calcoli.
Una volta premuto il pulsante ***"Aggiungi"***, verrà mostrata una finestra nella quale inserire il testo che verrà scritto nel banco.

8.2.2.2 Cancella Carattere, Parola, Tutto

Il comando ***"Cancella Carattere"*** cancella un carattere dal Banco Testo, Banco Simboli o Banco Calcoli a partire dalla posizione del cursore.
Il comando ***"Cancella Parola"***cancella inveceun'intera parola dal Banco; nel caso di Banco Simboli viene cancellato l'ultimo simbolo inserito.
Il ***"Comando Cancella"*** cancella tutto il contenuto presente nel Banco.

8.2.2.3 Annulla Cancella

Il comando ***"Annulla Cancella"***, ripristina il testo appena cancellato dal Banco Testo, Banco Simboli o Banco Calcoli.

8.2.3 Scorrere il testo

I comandi di scorrimento permettono di spostare il cursore all'interno di un Banco Testo, Simboli o Calcoli.
Questi comandi possono essere utilizzati anche per scorrere la selezione di un documento.

8.2.3.1 Scorri Su, Giù, Destra, Sinistra

I comandi "***Scorri Su***", "***Scorri Giù***", "***Scorri Destra***", "***Scorri Sinistra***", muovono il cursore rispettivamente su di una riga, giù di una riga, a destra e a sinistra.

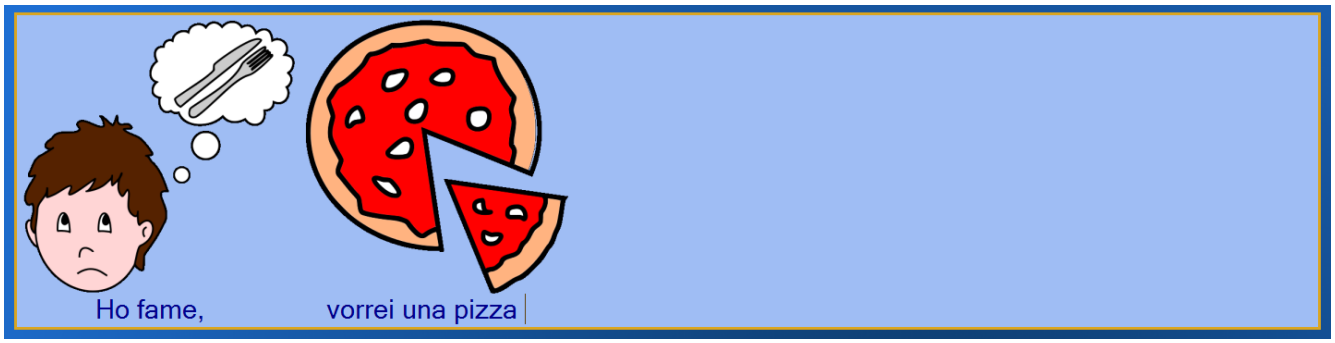
8.2.3.2 Scorri all'inizio, Scorri alla fine

Il comando ***"Scorri all'inizio"*** sposta il cursore nella prima posizione del banco; il comando "***Scorri alla fine***" porta il cursore all'ultima posizione del banco.

8.2.3 Salva Report

Il comando "***Salva Report***" salva un file html di report dell'attuale contenuto del banco simboli.
Il file di report potrà essere visualizzato nella cartella Documenti/Dialogo AAC/Report Simboli e avrà un nome composto da data di creazione e orario di creazione.

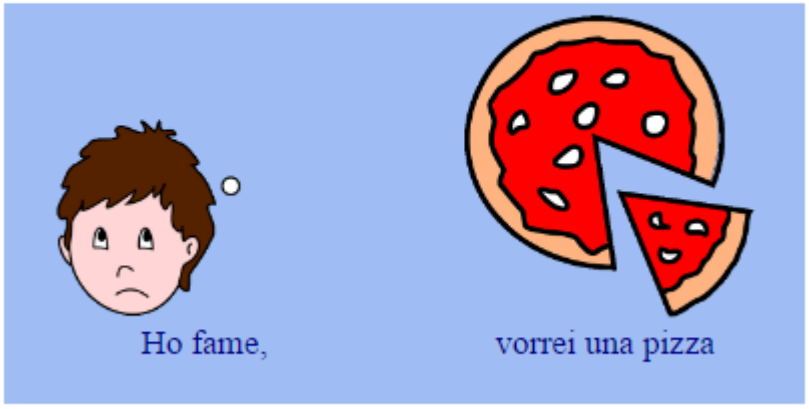
Nell'esempio successivo viene mostrato un banco Simboli con due simboli e nell'immagine successiva un esempio di report su quel banco.



Esempio di un banco Simboli con due simboli

Report 04-09-15 12.45.42

Structure: Bisogni

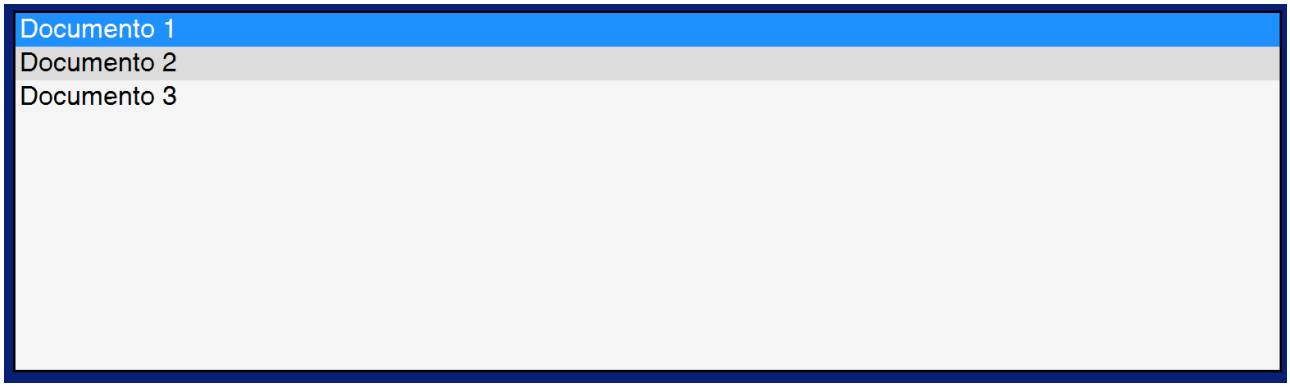


Esempio di report

8.2.4 Gestire i Documenti

8.2.4.1 Visualizza Documenti

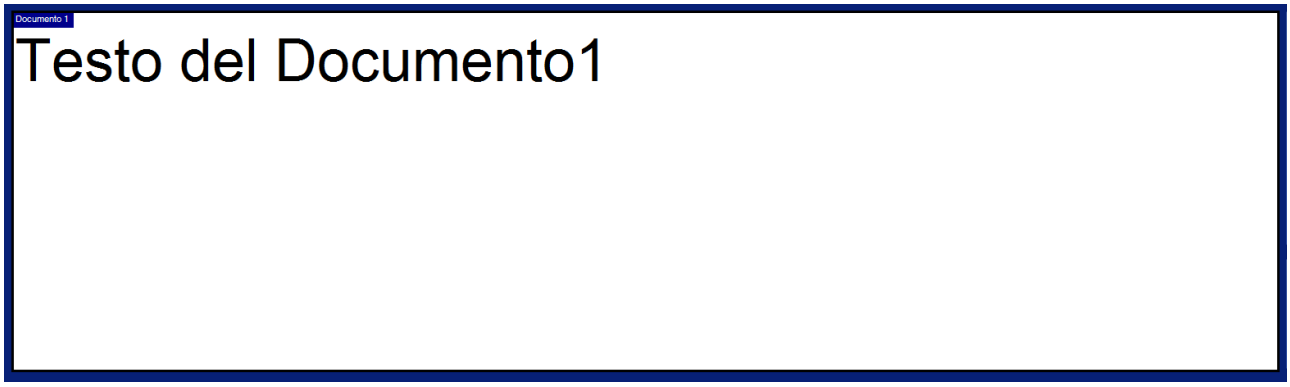
Il comando ***"Visualizza Documenti"*** apre o chiude (nel lato utente) una schermata per la gestione dei documenti. La schermata viene inserita nel banco visualizzato.
Nell'esempio sotto riportato sono presenti tre documenti. Per scorrere la selezione del documento è necessario utilizzare i comandi "***Sposta giù***" e "***Sposta su***".



Schermata di visualizzazione dei documenti nel Lato Utente.

8.2.4.3 Carica Documento

Il comando ***"Carica Documento"*** carica nel bancoil contenuto del documento selezionato.
Per caricare un documento spostare la selezione come spiegato nel paragrafo precedente e selezionare la cella con il comando "***Carica Documento***".
Nell'esempio riportato sotto, viene caricato il documento denominato "*Documento 1*" in un banco Testo.



8.2.4.2 Nuovo Documento

Il comando ***"Nuovo Documento"*** crea un nuovo documento. Questo comando cancella il contenuto del banco.

8.2.4.4 Salva Documento

Il comando ***"Salva Documento"***salva il contenuto del documento correntemente aperto; se non c'è un documento aperto, il programma assegna automaticamente un nome.

8.2.4.5 Cancella Documento

Il comando ***"Cancella Documento"***elimina definitivamente il documento selezionato.

8.2.4.6 Rinomina Documento

Il comando ***"Rinomina Documento"*** rinomina il documento selezionato.

8.3 Cambia Banco

I comandi della categoria "Cambia Banco", permettono di modificare la tipologia di banco attuale in un'altra.Se ad esempio in una griglia è presente un banco Simboli, con il comando "***Banco Testo***" è possibile convertire il banco Simboli nel banco Testo.

8.3.1 Banco Testo

Il comando ***"Banco Testo"*** converte il Banco corrente in un Banco Testo.

8.3.2 Banco Simboli

Il comando ***"Banco Simboli"*** converte il Banco corrente in un Banco Simboli.

8.3.3 Banco Calcoli

Il comando ***"Banco Calcoli"*** converte il Banco corrente in un Banco Calcoli.

8.3.4 Banco Multimedia

Il comando ***"Banco Multimedia"*** converte il Banco correte in un Banco Multimediale.

8.4 Testo

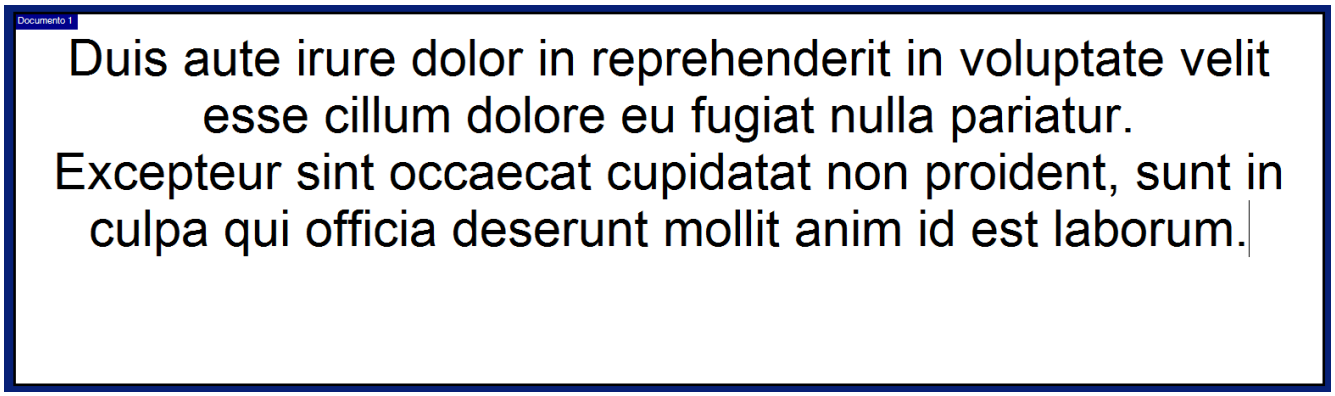
In questa macro categoria si possono trovare tutti i comandi utili alla formattazione del testo (font, stile posizionamento).

8.4.1 Maiuscolo e Minuscolo

Il comando ***"Maiuscolo"*** scrive in maiuscolo i caratteri all'interno del Banco Testo. Quando viene attivato questo comando, tutti i caratteri scritti dal momento dell'attivazione in poi, saranno scritti in maiuscolo. Viceversa, il comando "***Minuscolo***" permette di scrivere i caratteri in minuscolo.

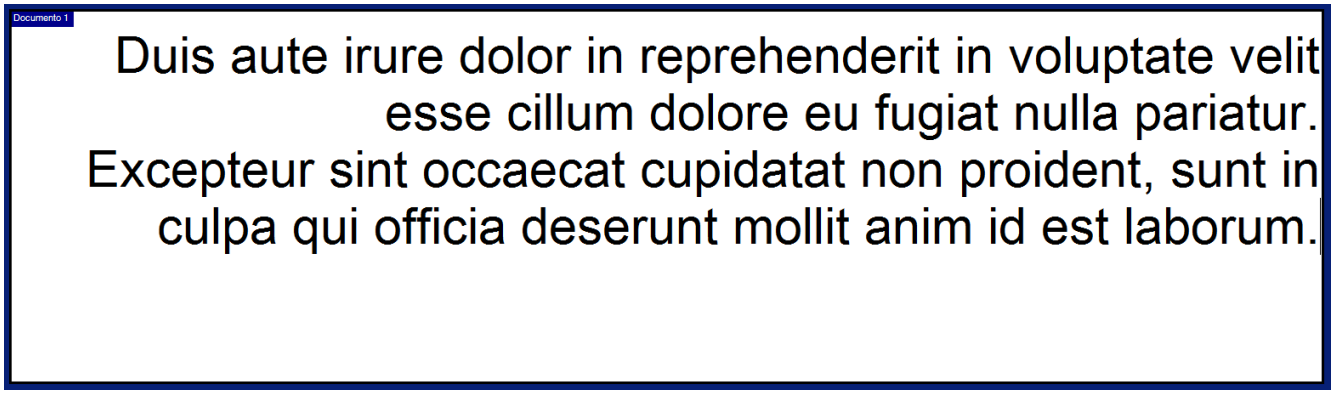
8.4.3 Centrato

Il comando ***"Centrato"*** centra il testo all'interno del Banco Testo.



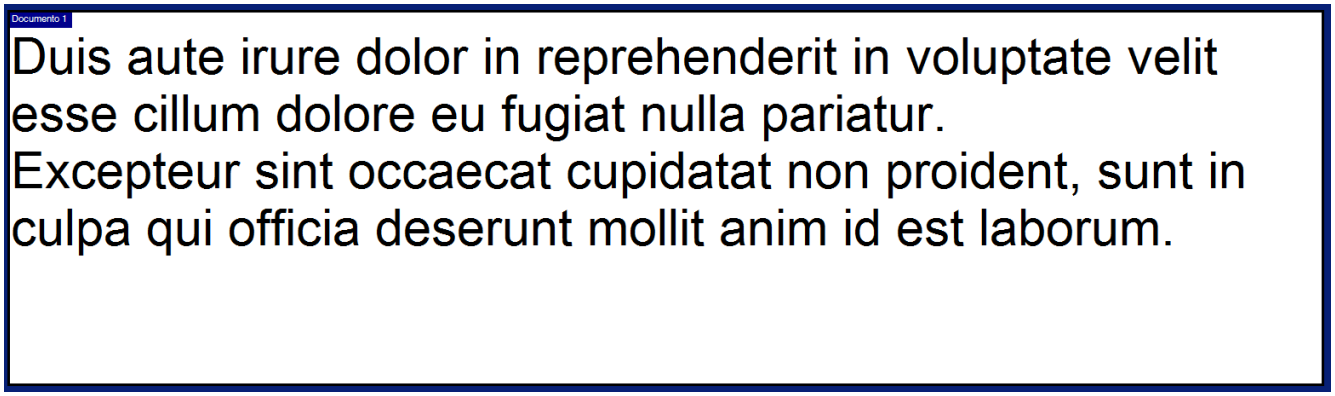
8.4.4 Allinea Destra

Il comando ***"Allinea Destra"***allinea a destra il testo all'interno del Banco Testo.



8.4.5 Allinea Sinistra

Il comando ***"Allinea Sinistra"*** allinea a sinistra il testo all'interno del Banco Testo.



8.4.6 Dimensione Testo

Il comando "***Dimensione Testo***" modifica la dimensione del testo del Banco Testo, attraverso le modalità: incrementa, decrementa e manuale.
Modalità incrementa: ad ogni selezione della cella la dimensione del testo cresce.
Modalità decrementa: ad ogni seleziona della cella la dimensione del testo diminuisce.
Modalità Manuale: il testo assumerà la dimensione impostata.

8.4.7 Corsivo

Il comando ***"Corsivo"*** scrive tutto il testo del banco in *corsivo*.

8.4.8 Grassetto

Il comando ***"Grassetto"*** scrive tutto il testo del banco in **grassetto**.
A questo punto il comando è stato aggiunto.

8.4.9 Sottolineato

Il comando ***"Sottolineato"***sottolinea tutto il testo del banco.

8.4.10 Barrato

Il comando ***"Barrato"***~~barra~~ tutto il testo del banco.

8.4.11 A Capo

Il comando "***A Capo***" va a capo in un Banco Testo.

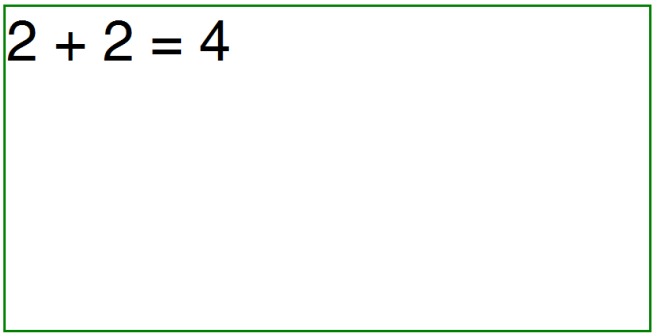
8.4.12 Spazio

Il comando ***"Spazio"*** scrive il carattere spazio nel Banco Testo.

8.5 Calcolatrice

8.5.1 Risolvi

Il comando "***Risolvi***" valuta l'espressione scritta nel Banco Calcoli e scrive il risultato.



8.5.2 Somma

Il comando ***"Somma"*** inserisce l'operazione di somma nel Banco Calcoli.

8.5.3 Sottrazione

Il comando ***"Sottrazione"***, inserisce l'operazione di sottrazione nel Banco Calcoli.

8.5.4 Moltiplicazione

Il comando ***"Moltiplicazione"***, inserisce l'operazione di Moltiplicazione nel Banco Calcoli.

8.5.5 Divisione

Il comando ***"Divisione"***, inserisce l'operazione di Divisione nel Banco Calcoli.

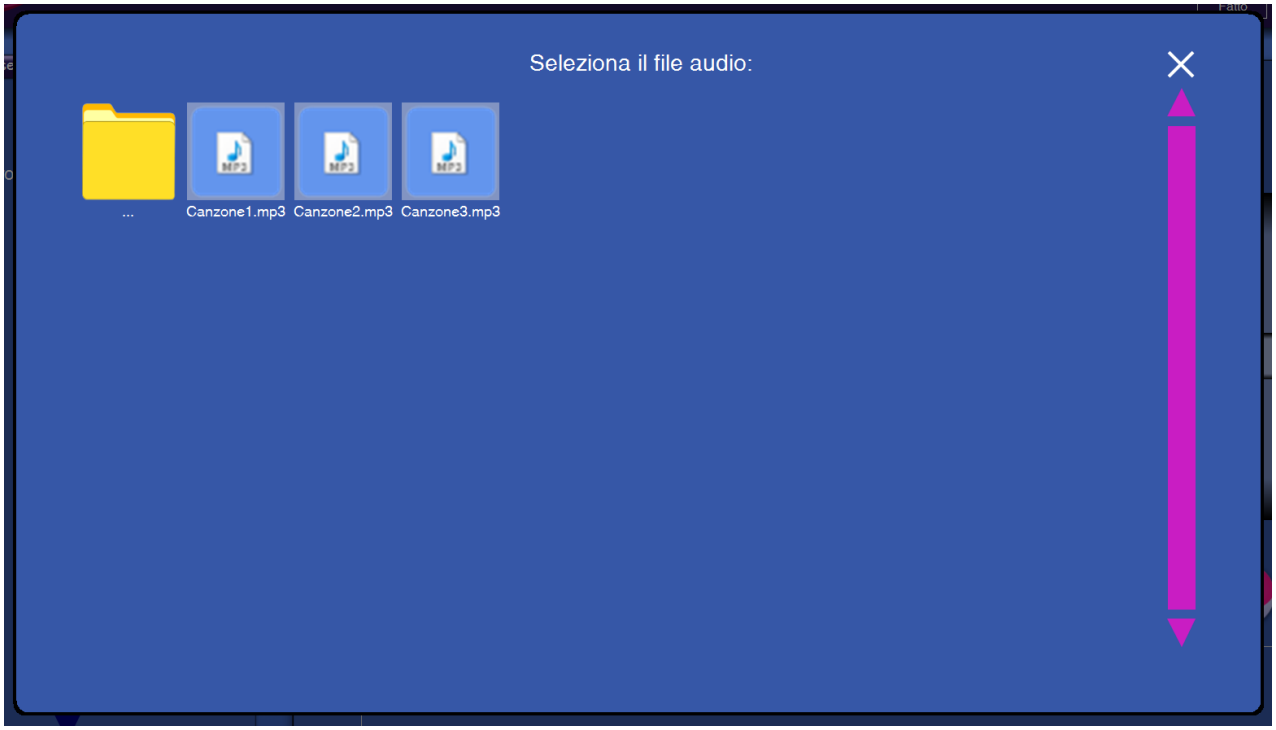
8.6 Multimedia

Il banco multimediale può essere utilizzato per riprodurre audio, video e file in formato flash.

8.6.1 Riprodurre un singolo file

Se si desidera riprodurre un singolo file audio, video o flash alla selezione della cella o all'avvio di una griglia, è possibile utilizzare i comandi "***Riproduci Audio***", "***Riproduci Video***", "***Riproduci Flash***".

Al click sul bottone "***Aggiungi***" verrà mostrata una finestra in cui scegliere il file da riprodurre sul banco. Nell'esempio riportato viene mostrata la finestra di navigazione per l'aggiunta di un file audio.



8.6.2 Creare una coda di riproduzione

Oltre a riprodurre un singolo file alla selezione di una cella o all'apertura di una griglia, è possibile creare una coda di riproduzione.
La coda di riproduzione può essere composta da file audio, video e flash e può essere sfogliata con i comandi "***Riproduci Precedente***" e "***Riproduci Successivo***".
La coda di riproduzione può essere assegnata al banco in due modi: all'apertura della griglia o alla selezione della cella.
Se si desidera assegnare la coda di riproduzione all'apertura della griglia, assegnare i comandi "*Aggiungi*" come comandi griglia altrimenti inserirli in una cella.

8.6.2.1 Aggiungi Video, Aggiungi Audio, Aggiungi Flash

I comandi "***Aggiungi Video***", "***Aggiungi Audio***" e "***Aggiungi Flash***" aggiungono alla coda di riproduzione un file Video, Audio o Flash.
Alla pressione su "***Aggiungi***" verrà mostrata una finestra in cui scegliere il file.
Nell'esempio successivo verrà mostrato il risultato dell'utilizzo di questi comandi. È stata creata una coda di riproduzione contenente: tre canzoni, un file flash e un video.

Esempio di coda di riproduzione

8.6.2.2 Riproduci Precedente

Il comando ***"Riproduci Precedente"*** riproduce il file precedente nella coda di riproduzione del Banco Multimediale.

8.6.2.3 Riproduci Successivo

Il comando ***"Riproduci Successivo"*** riproduce il file successivo nella coda di riproduzione del Banco Multimediale.

8.6.3 Play

Il comando "***Play***" avvia la riproduzione della coda. Nel caso preso in esempio verrà riprodotta il file audio denominato "***Canzone1***". Se in precedenza era stato utilizzando uno dei comandi "***Riproduci***" verrà riprodotto l'ultimo file oppure viene ripresa la riproduzione dopo una pausa.

8.6.4 Pausa

Il comando ***"Pausa"*** mette in pausa il file in riproduzione nel Banco Multimediale. Per riprendere la riproduzione è sufficiente riselezionare "***Pausa***" oppure selezionare "***Play***".

8.6.5 Stop

Il comando ***"Stop"***interrompe la riproduzione nel Banco Multimediale. Per riprendere la riproduzione è sufficiente selezionare "***Play***".

8.6.6 Aumenta Volume

Il comando ***"Aumenta Volume",*** aumenta il volume di riproduzione dei contenuti del Banco Multimediale.

ATTENZIONE: questo comando modifica il volume del solo banco multimediale e non il volume del sistema operativo. Per modificare il volume del sistema fare riferimento al capitolo8.1.7.

8.6.7 Diminuisci Volume

Il comando ***"Diminuisci Volume",*** diminuisce il volume di riproduzione dei contenuti del Banco Multimediale.

9. Contatti

Dialog Ausili S.r.l.
Via Praga 20, Marrubiu 09094 (OR), Italia
Help desk: 0783 19 25 646
E-mail: assistenza@dialog.it

Dialog Ausili S.r.l.

Via Praga 20, Zona Industriale

09094 - Marrubiu (OR),Italia

0783 85 84 33 - 0783 19 25 658

info@dialogausili.com - assistenza@dialogausili.com

www.dialogausili.com

DIALOG AUSILI SRL