



# Colorare

versione senza sintesi vocale

- 1) Breve descrizione
- 2) caratteristiche tecniche del programma
- 3) Requisiti tecnici
- 4) Regolazioni varie prima dell'uso
- 5) Note tecniche per l'insegnante
- 6) Procedure per la personalizzazione
- 7) Informazioni su ...Colorare

## 1) Breve descrizione

Disegni da colorare

## 2) Caratteristiche tecniche del programma

- Il software può essere predisposto, in maniera specifica, per ogni singolo alunno
  - Personalizzando la palette dei colori da utilizzare
    - numero dei colori
    - colori da utilizzare
  - Attivando/ disattivando i suoni
  - Rispetto alle periferiche di input, scegliendo tra mouse, tastiera (spazio e invio) e scansione manuale/automatica, in base alle capacità motorie del bambino

## 3) Requisiti tecnici

Il programma gira in Win 98 o superiori. Per funzionare, richiede necessariamente l'installazione e/o la registrazione dei seguenti files nella cartella system di Windows:

1. runtimes VisualBasic 6 (già presenti in windows XP)
2. richtx32.ocx
3. flash.ocx http

#### 4) Regolazioni prima dell'uso

- la risoluzione grafica dello schermo deve essere almeno di 800x600 pixel (in caso di risoluzioni maggiori il programma si ridimensionerà automaticamente, mentre potrebbero esserci oggetti non visualizzati se il programma viene avviato a 640 x 480)

#### 5) Note tecniche per l'insegnante

##### *Informazioni generali*

La procedura di installazione del programma comporta la creazione di una directory principale di programma (che può essere dislocata in qualsiasi posizione e con qualsiasi nome) in cui vengono collocate i seguenti files e sottocartelle:

- 1) file eseguibile di nome **coloraressv.exe**
- 2) cartella **\Incolorare** contenente i files **LangSetting.ini** e **Italiano.Ing** (files di linguaggio)
- 3) eventuali altri files di linguaggio
- 4) **coloraressv.pdf**: questo file, che è richiamabile anche dall'interno del programma
- 5) **documento.pdf**: documento del progetto Qualisoft
- 6) **\SUONI** cartella contenente i suoni
- 7) **\SWF** cartella contenente i disegni da colorare

##### *Eeguire Colorar*

- All'avvio del programma selezionare il disegno da colorare

#### 6) Procedure per la personalizzazione

- Dall'interno del menù Impostazion è possibile
  - ▣ Configurare i colori
    - ▣ quanti e quali colori utilizzare
  - ▣ scegliere la posizione della barra dei colori
  - ▣ impostare l'utilizzo del mouse oppure scansione mono / bitasto

(in questo caso scegliere il colore per la scansione e se indicare la parte selezionata colorandone il solo profilo o l'intera area)

- I file di configurazione vengono salvati nella cartella  
c:\impostazioniprogrammiivana\coloraressv

#### *Per la traduzione in altre lingue...*

1. aprire il file italiano.lng con un editor di testo
2. modificare nella lingua conosciuta le parole dopo il segno =
3. salvare il file con un altro nome mantenendo l'estensione \*.lng (ad esempio french.lng)
4. il nuovo linguaggio viene riconosciuto automaticamente all'avvio del programma ed aggiunto alla lista dei linguaggi disponibili
- 5.
6. per inserire nel programma alcune informazioni (ad esempio "tradotto in... da ....." ) inserire nel file \*.lng come ultime righe  
9996= testo da inserire nelle informazioni  
9997= testo da inserire nelle informazioni  
9998= testo da inserire nelle informazioni  
9999= testo da inserire nelle informazioni
7. E' possibile inserire fino a 4 righe (numerare come da esempio), ma non è necessario inserirle tutte: le righe possono essere presenti o non esserlo.

## **7) Informazioni sul programma**

**QualiSOFT** | [www.qualisoft.org](http://www.qualisoft.org)  
■ **didattico** ■

L'autore

Aziz Rouame – [arouame@ausilioteca.org](mailto:arouame@ausilioteca.org)

Ivana Sacchi – [www.ivana.it](http://www.ivana.it) - [ivana@ivana.it](mailto:ivana@ivana.it)

Modalità di distribuzione

Questo software può essere copiato, distribuito ed utilizzato liberamente  
Se ne esclude la decompilazione e qualsiasi utilizzo a scopo di lucro