JCLIC AUTHOR

ATIVIDADE DE MEMÓRIA



🎽 JClic 🗡	ther			
Ficheiro ramentas AO CLICAR NA		AO CLICAR NA ABA FICHEIR	O SE INICIA UM	
🍫 Projecto	🔒 Biblioteca de recursos			
▼ Descrição		NOVOT KOJETO.		
Título:				
Descrição:				
▼ Criação				
Autores:				
	+ - 🖤 🐟 😒			
Centro/s:				
	+ - 🖉 🐟 😒			
Revisões:				
l	+			
Descritor	es			
Níveis				
Áreas	:			
Descritores	:			
Idiomas	:			
	+-			
➡ Interface	e de utilizador			
Cam	ada: 🔽	Secretaria M	unicipal da Educação de Curitiba	
Sons de eve	ento:	Secretaria		

🔀 JClic author		
Ficheiro Edição Inserir Ferramentas	Ver Ajud	la
📑 🕵 Novo projecto	1+N	ades 📮 Sequências
📾 Abrir ficheiro	Ctrl+O	
🎯 Abrir URL	Ctrl+U	
💾 Guardar	Ctrl+G	
🗐 Guardar como	Ctrl+A	
😲 Sair	Ctrl+X	
1. quebra_cabecas.jclic	Alt+1	
2. 1.jelie.zip	Alt+2	
3. quebra.jclic.zip	Alt+3	
4. diversos2.jclic.zip	Alt+4	
5. diversos.jclic.zip	Alt+5	
6. quebra_cabecas.jclic.zip	Alt+6	
7. relacionando_as_musicas.jclic.zip	Alt+7	
8. jogo_da_memoria.jclic.zip	Alt+8	
+-\$		
Revisões:		
+		
- Descritores		
Níveis:		
Areas:		

🎽 JClic a	uthor	
Ficheiro Ed	lição Inserir Ferramentas Ver Ajuda	
🧼 Projecto	🤊 🎲 Biblioteca de recursos 😜 Actividades 🔎 🛋 Sequências	
🗢 Descriçã	0	
Título:		UM PROJETO PODE TER VÁRIAS ATIVIDADES, ASSIM
Descrição:		COMO ESTE NO OUAL ESTAMOS TRABALHANDO
▼ Criação		
Autores:		
	+ - 🖤 🔦 🗸	🔰 Criação de um novo projecto JClic 🛛 🔀
Centro/s:		Nome do projecto: PROJETO1
		Nome do ficheiro: projeto1 .jclic.zip
l l		Pasta: C:\Program Eiles\]Clic\projects\projeto1
Revisões:		
l l	+	
 Descritor 	res	
Níveis	:	IVIUITO INIPORIANTE OBSERVAR A PASIA NA QUAL SUA
Áreas	:	ATIVIDADE SERÁ SALVA PARA PODER ABRIR
Descritores	:	POSTERIORMENTE PARA JOGAR OU ENVIAR O
Idiomas	:	
		ARQUIVO POR E- IVIAIL.
▼ Interface	e de utilizador	
Carr Sons de our	Secr	ecretaria Municipal da Educação de Curitiba
Joins de eve		

🞽 JClic author - projeto1
Ficheiro Edição Inserir Ferramentas Ver Ajuda
🗇 Projecto 🔀 Biblioteca de recursos 🗡 🔤 Sequências
🚯 👜 👕 🐲 🗐 Gestà de imagens e outros recursos utilizados no projecto.
Tipo de ficheiros: Todos os ficheiros multimédia

A BIBLIOTECA DE RECURSOS SERÁ O ESPAÇO ONDE ARMAZENAREMOS AS MÍDIAS.







INCORPORADAS AO PROJETO.



🎽 JClic author - projeto1 COM TODAS AS MÍDIAS CARREGADAS, CLIQUE NA Ficheiro Edição Inserir Ferramentas Ver Ajuda 😰 Biblioteca de recursos 🏻 🎦 Actividades 🛛 🧮 Seguências V Projecto **ABA ATIVIDADE.** 創 £ a Tipo de ficheiros: Todos os ficheiros multimédia ×

araara4.jpg

ARARA.jpg

BEIJA FLOR.jpg arara2.jpg

beija-flor.jpg

cães.jpg





CAVALO.jpg





CHIMPANZÉ.jpg

chita.jpg



2-resized.jpg



COBRA.jpg

cobra2.jpg



CORUJA.jpg



crocodilo.jpg



cão e gato, jpg







CÃO.jpg

leão6.jpg



ELEFANTE.jpg





Ficheiro: 2-resized.jpg







1

1

coruja4.gif



Em uso por:

🕑 Editar...







LEÃO.jpg



leão1-resized.jpg





MORCEGO.jpg







Tipo de recurso: Imagem

Tamanho do ficheiro: 65 Kb

Guardar em ficheiro ZIP

















🎽 JClic author - projeto1

Sciic autilior - projeto i	
icheiro Edição Inserir Ferramentas Ver Ajuda	PARA NOVA ATIVIDADE, CLIQUE NA ABA ATIVIDADES –
≽ Projecto 🛾 🄀 Biblioteca de recursos 🛛 💛 Actividades 🛛 🤕 Sequências	ADICIONAR NOVA ATIVIDADE E SELECIONE JOGO DA
	ti MEMÓRIA.
Addicionar uma nova actividade ao projecto Addicionar uma nova actividade ao projecto Coscição Tipo: associations.SimpleAssociation Coscição Relatórios Relatórios Relatórios Registar também as acções Tinterface de utilizador Camada: Sons de evento: Camada: Camad	Iti MEMÓRIA. Tipo de actividade: Associação complexa Associação complexa Associação simples Jogo de memória Cada uma das peças (de uma imagem escolhida) Exploração Cada uma das peças (de uma imagem escolhida) Identificar células Cada uma das peças (de uma imagem escolhida) Ecrã de informação Cada uma das peças com as faces voltadas para Quebra-cabeças duplo Caso não formem um par (não sejam iguais), Quebra-cabeças de troca Caso não formem um par (não sejam iguais), Quebra-cabeças com lacuna Caso so spares. Texto: Completar texto Classe Java: @memory.Memory.Game Texto: Ordenar elementos Resposta escrita Palavras Cruzadas Sopa de letras Cutrac Nome da actividade
Contador de tempo Tempo máximo: – 0 + Contagem regressiva	nta OK Cancelar
Contador de tentativas Tentativas máx.: – 0 + Contagem regressiva	ertos
Contador de acertos	



Image: Comparison Image: Comparison Image: Comparison Image: Comparison	CLIQUE SOBRE CADA CÉLULA E ADICIONE UMA IMAGEM A ELA. (ANOTE A SEQUÊNCIA DAS IMAGENS, POIS SERÁ NECESSÁRIO POSTERIORMENTE).
Conteúdo da célula Texto:	
OK Cancelar	Set ☐ Janela © Mensagens © Painel Iha © Dist Selecção do objecto multimédia Image: Company of the selection of the selec



目: -

⊕: -

3

100

DEPOIS QUE TODAS AS CÉLULAS JÁ ESTIVEREM COM **IMAGENS, FORMATE AS LINHAS E FUNDO CLICANDO** NO BOTÃO ESTILO.

Misturar

Ajustar a

de letra das células







🖺 Opções 🛃 Janela 🐻 Mensagens 🔂 Painel	AO CLICARMOS EM ALT, A GRELHA FICARA COMO SE
🗄 Grelha 🗖 Distribuição	NÃO TIVESSE NENHUMA IMAGEM, E SOBRE CADA
수: Rectangular 💽 Misturar	CÉLULA DEVEMOS ESCREVER OS NOMES DOS
目: - 3 + Ⅲ: - 3 + Imagem:	
↔ : - 100 + ↓ Estilo: ✓ Limite	AINIMAIS, CONFORME A SEQUENCIA EM QUE
	FORAM COLOCADAS AS IMAGENS.
III Opções 居 Jane	la 🕼 Mensagens 🔁 Painel
🖽 Grelha 🗅 Distri	buição
섬: Rectangular	
	Z Estilo
ZEBRA	Cor de fundo: Gradiente: Transparente
	Tipo: Arial Black 💌 Tamanho: 22 💌 📘 💈
	Cor do texto: Cor alternativa: Margem in Negrito 6 +
	Sombra Cor da sombra:
	Cor do limite: Espessura do limite:
	Cor de estado inactivo: Espessura do marcador:
	OK Cancelar



📲 Opções 🖶 Janela 🗟 Mensagens 🔽
Mensagem inicial:
Mensagem final:
A Estilo

NA ABA MENSAGENS, ESCREVA AS MENSAGENS DE INÍCIO, FINAL E ERRO, SE NECESSÁRIO.

	Z Estilo		
Mensagem de erro	. Cor de fundo: Gradiente: Cor de fundo:		
	Tipo: Arial Black 🔽 Tamanho: 24 🔽 b i		
	Cor do texto: Cor alternativa: Margem interna: - 6	Ð	
	Sombra Cor da sombra:		
	Cor do limite: Espessura do limite: 🔍		
	Cor de estado inactivo: Espessura do marcador:		
	OK Cancelar		
🗄 Opções 🔁 Janela 🦉	Mensagens Painel		
Mensagem inicial:			
	LIGUE		
💌 Mensagem final:			
	🗾 Conteúdo da célula 🛛		
💌 Mensagem de erro:	Texto: TENTE DE NOVO!		
	Imagem:		
	Secretaria Municipal da Educação de Curitiba		

Ī					
	🖺 Opções 🖶 Janela 🐻 Mensagens 🔒 Painel				
Mensagem inicial:					
	LIGUE				
	Mensagem final:				
	LEGAL!!				
	TENTE DE NOVO!				

Ficheiro Edição Inserir Ferramentas Ver Ajuda Projecto Biblioteca de recursos Actividades Sequências Image: Sequências Image: Sequências JOGO1 JOGO2 Image: Sequências
Projecto Biblioteca de recursos Actividades Construction Construc
Image: Solution of the second sec
JOGO1 JOGO3 JOGO2 JOGO2 JOGO2 JOGO3 JOGO3 JOGO3 JOGO3 JOGO3 JOGO3 JOGO3 JOGO3 JOGO3 JOGO3
JOGO1 JOGO3 JOGO2 ✓ Descris Opções da actividade Tipo: memory.MemoryGame Nome: JOGO3 Descrição:
JOGOS JOGO2 → Descriç Opções da actividade Tipo: memory.MemoryGame Nome: JOGO3 Descrição:
Tipo: memory.MemoryGame Nome: JOGO3 Descrição:
Nome: JOGO3 Descrição:
Nome: JOGO3 Descrição:
Descrição:
▼ Relatórios
Incluir esta actividade pos relatórios - Código:
Registar também as acções
▼ Interface de utilizador
Camada: 🔽
Sons de evento:
✓ Gerador de conteúdo
Gerador automático de conteúdo: Nenhum 🗸 Definições
▼ Contadores
Contador de tempo máximo: = 0 + Contagem regressiva
Contador de tentativas Tentativas máx.: — 0 🕂 Contagem regressiva
Contador de acertos
- Botőes
Ajuda
O Mostrar esta mensagem:

BE Op	pções	🖶 Janela 🛛 🐻 M	ensagens 🔒 Painel		
🔽 De	escrição	I			
	Tipo: (memory.MemoryG	ame 📝		
N	Jome: (JOGO3			
Descr	rição:				
🔽 Re	latórios	5			
V I	ncluir e	sta actividade nos r	elatórios Código:		
P	Registar	r também as acções			
🔽 Int	terface	de utilizador			
	Cama	ada:			
Sons	Sons de evento:				
🔽 Ge	erador o				
Gerad	Gerador automáti @mini.xml nhum Image: Contadores Definições Image: Contadores @blue.xml Image: Contador de tentativas Image: Contado				
Co					
. 🔽 🗸					
	Contador de acertos				
🖵 Bo	▼ Botões				
□ A	Ajuda				
	/lostrar	esta mensagem:			
• M	/lostrar	a solução	Secretaria Municipal da Educação de Curitiba		

📲 Opções 🔡	岩 Janela 🐻 Mensagens 🚯 Painel
🕶 Descrição	
Tipo: m	nemory.MemoryGame
Nome: J	10G03
Descrição:	
🕶 Relatórios	
✓ Incluir esta☐ Registar ta	a actividade nos relatórios Código:
✓ Interface de	e utilizador
Camad	
Sons de event	
▼ Gerador de	; conteúdo
Gerador autom	nático de conteúdo: Nenhum V Definições
- Contadores	5
🔽 Contador	de tempo Tempo máximo: - 31 + 🔍 Contagem regressiva
🔽 Contador	de tentativas 🛛 Tentativas máx.: 🗕 0 🛨 📄 Contagem regressiva
Contador	de acertos
🕶 Botões	
📃 Ajuda	
 Mostrar es Mostrar a 	solução

				acertos tenta	ativas tempo
? ()	JClic	LIG	UE		0 29







📲 Opções	🖶 Janela	🐻 Mensagens	Painel	
Previsualiz	ar:			
		Grad	iente	Cor inicial:
Janela prir	ncipal:			Janela de jogo:
Cor de fur	ido:			Cor de fundo: Gradiente: Cor de fundo: Gradiente: Cor de fundo:
Gradier	nte: 🔽	l		Limite Margem: - 8 +
Imag	em:)		Posição: 💿 Centrada 🚫 Posição absoluta
	💌 Em n	nosaico		

E Opções	🖶 Janela	B Mensagens	🔒 Painel	
Previsualiza	ir:			
Janela prin	ipal:			Janela de jogo:
Cor de fund				Cor de fundo: Gradiente: Cor de fundo: Gradiente:
Image				Limite Margem: - 8 Utilizar um gradiente de cores
Inage		- Ann		Posição: (•) Centrada (·) Posição absoluta
				Constante Municipal de Educe eñe de Cuvitiles



					1
•		LIG	UE	acertos	entativas 0

🎽 JClic author - projeto1			
Ficheiro Edição Inserir Ferramentas	Ver	Ajuc	la
💽 Novo projecto	Ctrl-	+Ν	ades
🚭 Abrir ficheiro	Ctrl	+0	7
🥱 Abrir URL	Ctrl	+U	
🖺 Guardar	Ctrl	+G	
🗐 Guardar como.	Ctrl	+A	Pr
👽 Sair	Ctrl	+Χ	
PARA SALVAR O PROJETO P PRIMEIRA VEZ, BASTA CLICAL FICHEIRO – GUARDAR COMO – (IRÁ A UMA JANELA QUESTIONAN SOBRE MÍDIAS NÃO UTILIZA NÃO ELIMINE-AS)	ELA R EM BRIR NDO NDO	l:	

Previsualizar:	
Remoção de objectos multimédia não utilizados 🔀	
Os seguintes objectos da mediateca não são utilizados directamente em nenhuma actividade:	
2-resized.jpg araara4.jpg ARARA.jpg arara2.jpg beija-flor.jpg BOI.jpg CHIMPANZÉ.jpg	
Deseja eliminá-los?	

<mark>계</mark> Guardar fict	neiro				
Salvar em:	🛅 projeto1		DEFINA A PA	STA, ALTERE O N	OME DO
Documentos recentes) projeto 1 . jelic		ARQUIVO SE	NECESSÁRIO, E C GUARDAR.	LIQUE EM
Desktop					
Meus documentos					
Meu computador					
Meus locais de	Nome de arquivo:	projeto1.jclic.zip			Gu er
rede	Arquivos de tipo:	Projectos JClic con	n <mark>r midos (* ic</mark> lic.zip)	~	Cancelar
pal:			Janela de jog	D:	