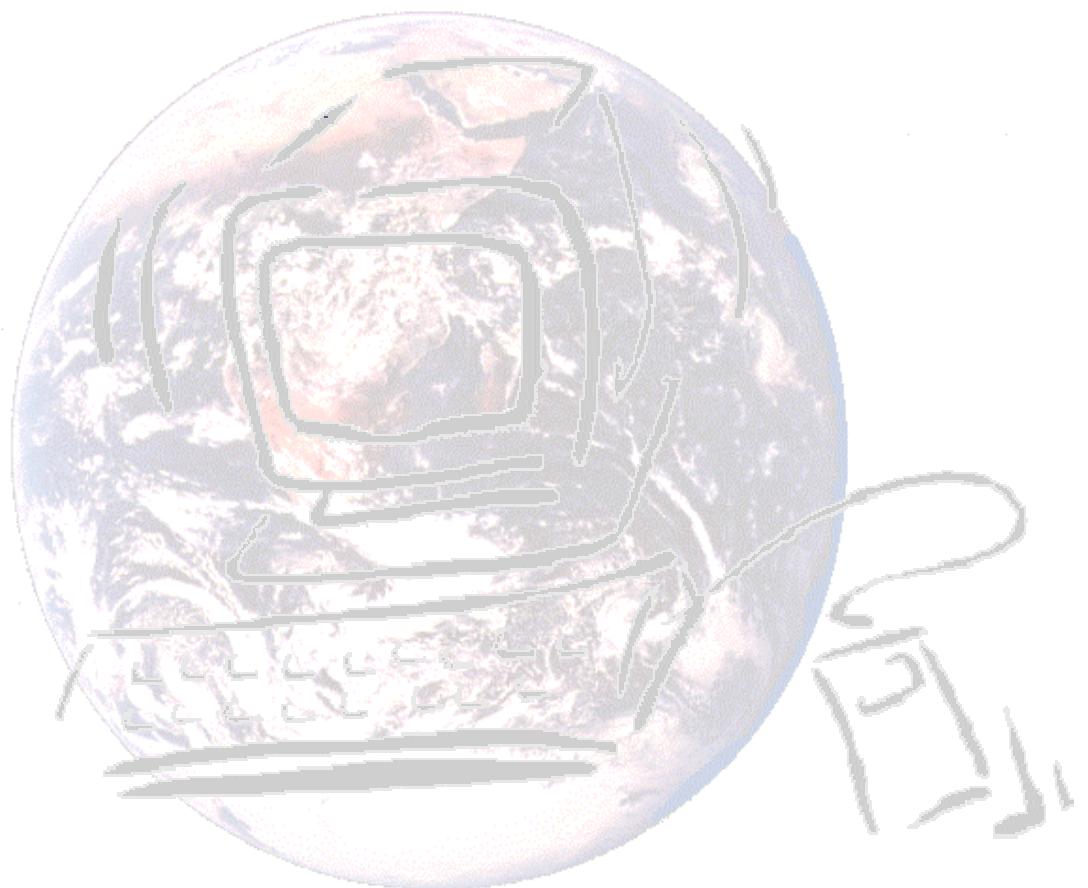
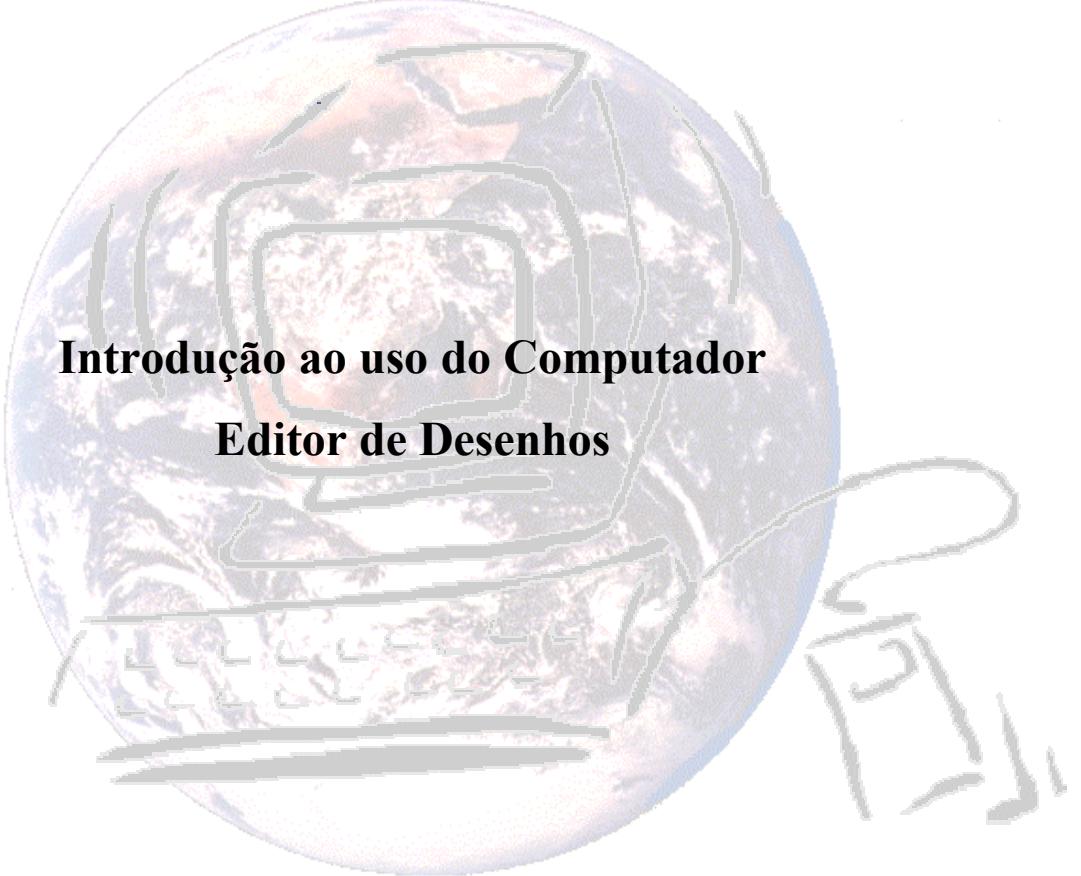


Primeiros Passos



Projeto Formação de Professores Via Telemática





Introdução ao uso do Computador
Editor de Desenhos



PALAVRAS INICIAIS

O computador é uma máquina que oferece inúmeras vantagens, permitindo a busca de informações, a comunicação entre pessoas de diferentes localidades, o armazenamento de dados, o tratamento específico de informações, a resolução de problemas, entre outras. Em qualquer desses casos, ele pode ser uma importante ferramenta de trabalho.

Para resolver um problema através do computador, é necessário analisar o que se quer solucionar (qual é o "problema" afinal?) e qual o melhor aplicativo para executar a tarefa (Editor de Textos?, Editor de Desenhos?, Editor Gráfico?). Nesse material, partindo de problemas propostos, usaremos alguns aplicativos para resolvê-los.

O usuário perceberá que a solução do problema pode ser a mesma, mas os caminhos escolhidos para se chegar a ela podem ser diferentes. Isso é interessante, pois cada um tem um modo próprio de pensar.

Para atingir o nosso objetivo - aprender os aplicativos, usando-os para resolver problemas - elaboramos um material que facilite as atividades dos usuários. Subdividido em módulos, cada um possui um conjunto próprio de atividades, com os seguintes itens:

Apresentação do Aplicativo: dependendo do aplicativo que será apresentado, haverá uma seção com informações mais técnicas: descrição geral do aplicativo, suas funções, modo de usá-las etc..

Passo a passo: apresenta uma solução possível para um problema e mostra detalhadamente os passos que a compõem. Essa atividade permite um primeiro contato com o aplicativo, indicando como utilizá-lo.

A passos largos: apresenta uma solução possível para um problema, indicando e descrevendo algumas das funções do aplicativo, passíveis de serem utilizadas. A solução é apresentada em blocos, possibilitando outras formas de resolução para o problema proposto.

Acertando o passo: apresenta sugestões de problemas e/ou expansões das atividades anteriores, permitindo ao usuário criar suas próprias soluções e buscar novas funções do aplicativo que possam ser úteis.

Parada obrigatória: após a exploração e aplicação de vários recursos do aplicativo é importante "parar para pensar" sobre tudo o que foi visto e feito. É o momento de tirar dúvidas, sugerir outros problemas, debater, comparar soluções.

MÓDULO 1

**Equipe Consultora**

José Armando Valente
Rodolfo Miguel Baccarelli
Tadao Takahashi

Coordenação Geral

Odete Sidericoudes

Concepção Pedagógica

Fernanda Maria Pereira Freire
Maria Elisabette Brisola Brito Prado
Odete Sidericoudes

Execução

Márcia Maria Deotto
Rossano Pablo Pinto

Revisão

Nilze Maria Sabatini Nascimbem



INTRODUÇÃO AO USO DO COMPUTADOR

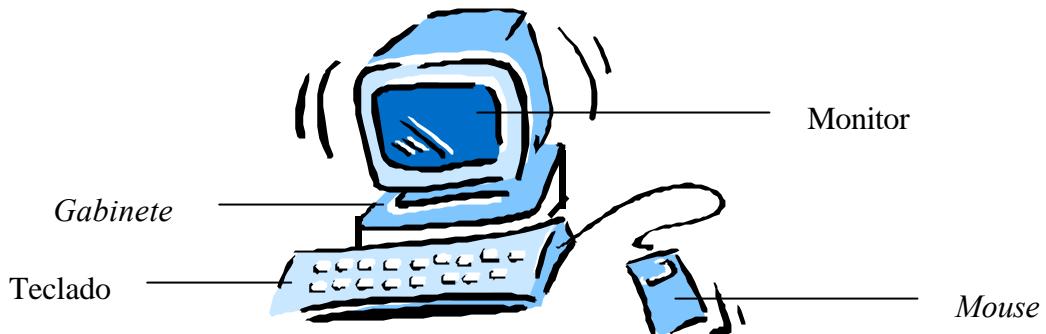
Nesse material apresentaremos algumas informações gerais importantes sobre como usar o computador.

OBJETIVOS

- Diferenciar *Hardware* de *Software*.
- Identificar os componentes principais de um computador - *mouse*, teclado, monitor e *CPU*.
- Identificar Discos e Disquetes.
- Identificar Impressora.
- Ligar e desligar um computador de forma segura.
- Apresentar a tela e alguns conceitos do *Windows* - ícone, arrastar, clicar, botão Iniciar, iniciar um aplicativo, salvar e imprimir um documento etc..

Identificando os componentes principais de um Computador

Um computador é composto de várias partes. Cada uma delas possui uma função específica. As partes externamente visíveis de um computador são apresentadas abaixo:



- **CPU** – localizado dentro do gabinete, é considerado o “cérebro” do computador. É responsável por todo o controle e execução de suas operações.
- **Teclado, Monitor e Mouse** - servem para você se comunicar com o computador.

Identificando Discos

Os discos servem para armazenar informações. Essas informações são o resultado de todo trabalho executado no computador. Existem dois lugares para armazená-las. Por exemplo:

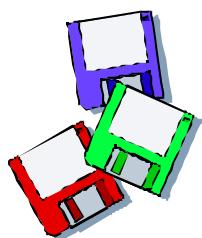


Figura de disquetes.

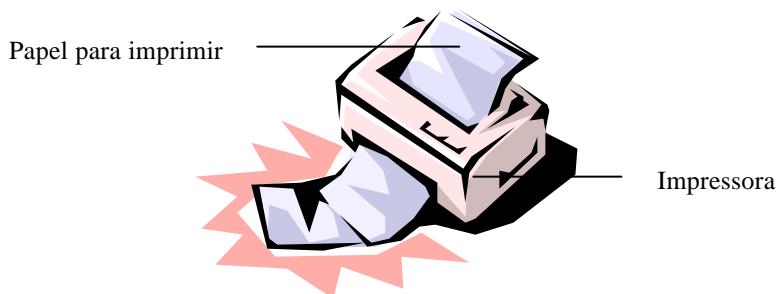
- **Disco rígido (Winchester)** - é um disco que se localiza dentro do gabinete e é identificado normalmente pela unidade C:. Dependendo do ambiente de trabalho, podemos encontrar outras unidades como E; F; G:.
- **Disquete** - é um disco bem menor que o disco rígido e pode ser transportado de um lugar para outro. É identificado pelas unidades A: ou B:.
- **CD-Rom** - é um disco com maior capacidade de armazenamento que os disquetes e normalmente é identificado pela unidade D:. Também pode ser transportado de um lugar para outro.

Diferenciando *Hardware* de *Software*

O Computador é formado por *Hardware* e *Software*. *Hardware* é tudo o que pode se ver e tocar no computador, ou seja, *CPU*, monitor, teclado, *mouse*. *Software* são os programas (*Windows 95*, *Word*, *Paint* etc.), responsáveis em dizer ao *hardware* o que fazer.

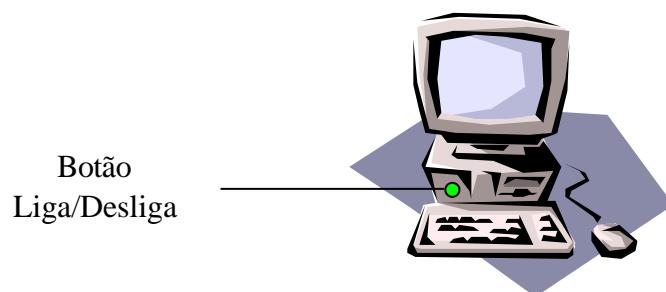
Identificando a Impressora

A impressora é um equipamento cuja finalidade é a de transportar para o papel, ou outro material, um texto ou figura criados no computador. A esse processo damos o nome de Imprimir e chamamos o resultado final de Impressão. A impressora é geralmente conectada a um computador por um cabo ligado à *CPU*.



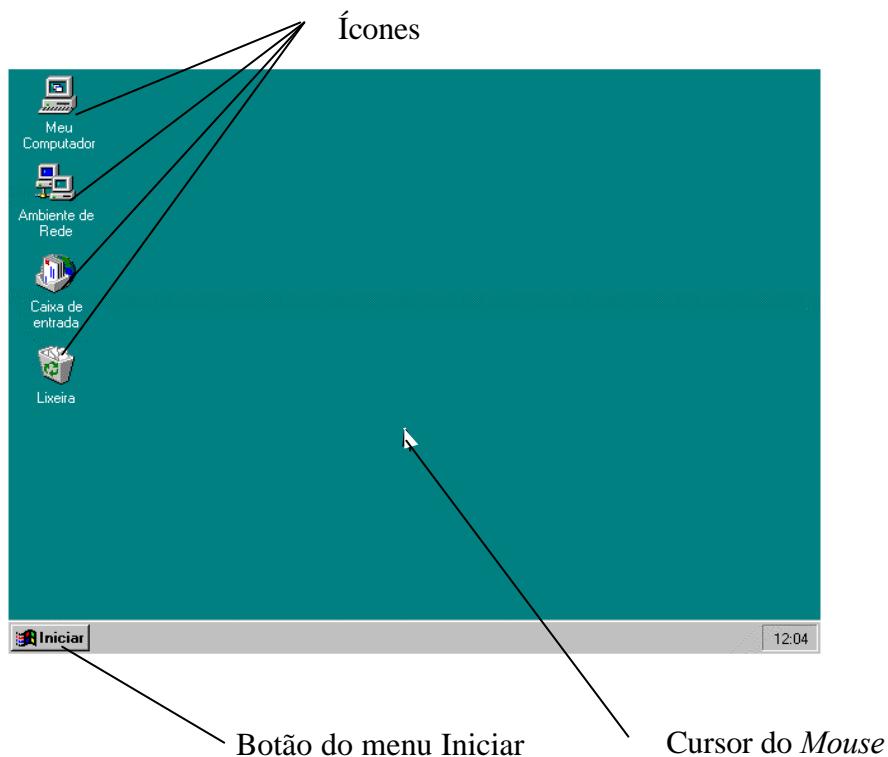
Ligando o Computador

Para ligar um computador basta apertar o botão **Liga/Desliga** da *CPU*. A partir dessa ação, o computador se encarregará de inicializar o Windows. O processo inverso, ou seja, o de desligar, ocorre de maneira diferente como descrito no tópico **Desligando um computador de forma segura**.



Apresentando a tela do Windows 95

Após ligar o computador, a tela apresentada será parecida com a figura abaixo. Segue-se uma breve descrição dos componentes da tela, sua utilização e alguns conceitos de operação do *mouse*.



Ícone

É o nome dado a uma pequena figura localizada na tela do Windows que está associada a algum objeto. Por exemplo: um documento, um programa, uma mensagem, uma foto.

Cursor

O cursor do *mouse* pode assumir diferentes formatos de acordo com a ação que está sendo executada. Por exemplo: uma seta, uma ampulheta, um traço vertical.

Clicar

Corresponde ao movimento de apertar e soltar o botão do *mouse* para executar uma operação.

Arrastar

É uma ação realizada através do *mouse* com os objetos na tela do computador. Para arrastar qualquer objeto deve-se:

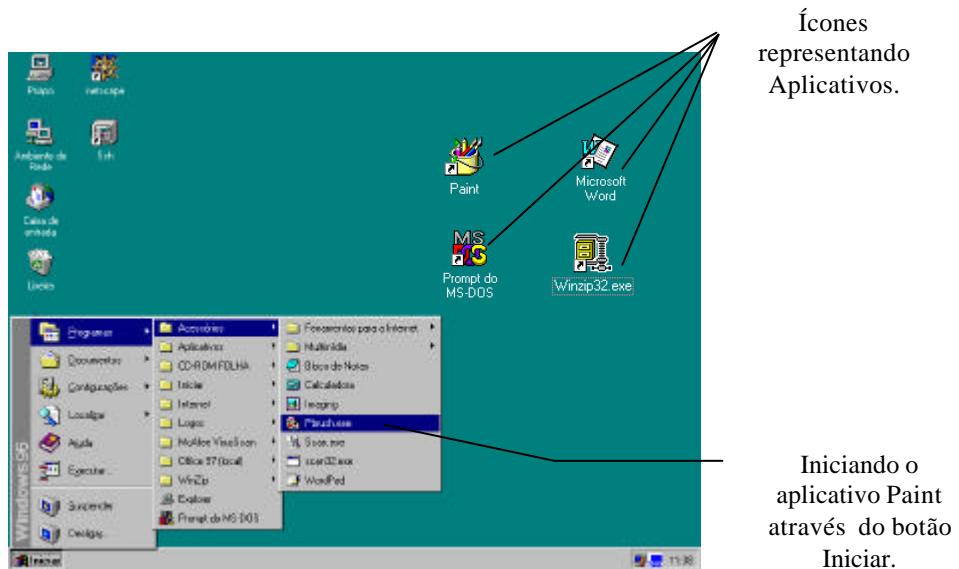
1. Posicionar o cursor do *mouse* sobre o objeto.
2. Pressionar o botão esquerdo do *mouse*.
3. Com o botão do *mouse* pressionado, arrastar o objeto até a posição desejada.
4. Soltar o botão do *mouse*.

Iniciando um aplicativo no Windows

Aplicativos são programas de aplicação prática que realizam várias tarefas.

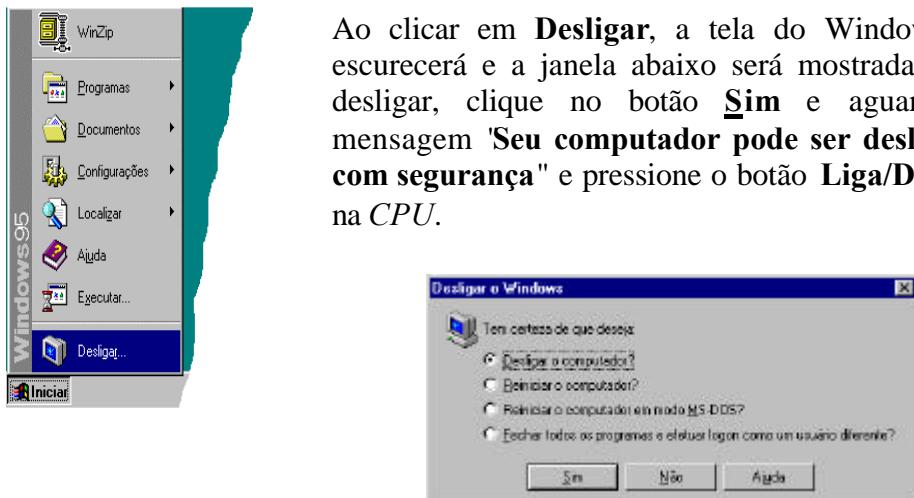
Os aplicativos do Windows podem ser iniciados de várias maneiras. Veremos apenas duas formas:

- Clicando duas vezes rapidamente no ícone que corresponde ao aplicativo na tela do Windows.
- Clicando no botão **Iniciar** da Barra de Tarefas, no item de menu **Programas** e em seguida sobre o aplicativo desejado.



Desligando um computador de forma segura

Clicar no botão **Iniciar** da Barra de Tarefas e em seguida escolher o item de menu **Desligar**, como segue abaixo:



Ao clicar em **Desligar**, a tela do Windows se escurecerá e a janela abaixo será mostrada. Para desligar, clique no botão **Sim** e aguarde a mensagem '**Seu computador pode ser desligado com segurança**' e pressione o botão **Liga/Desliga** na **CPU**.



ATENÇÃO

Se o computador for desligado de maneira incorreta, poderá:

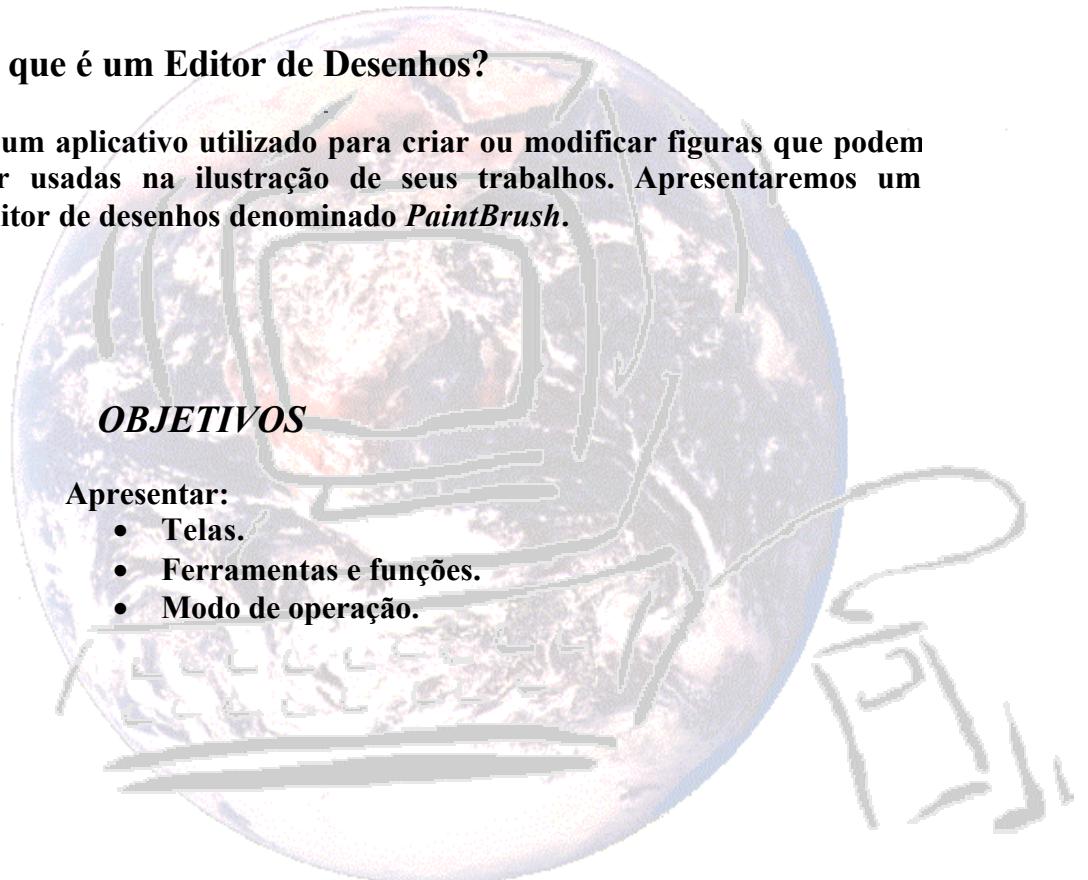
- perder informações gravadas;
- não funcionar direito;
- ou até mesmo não funcionar mais.



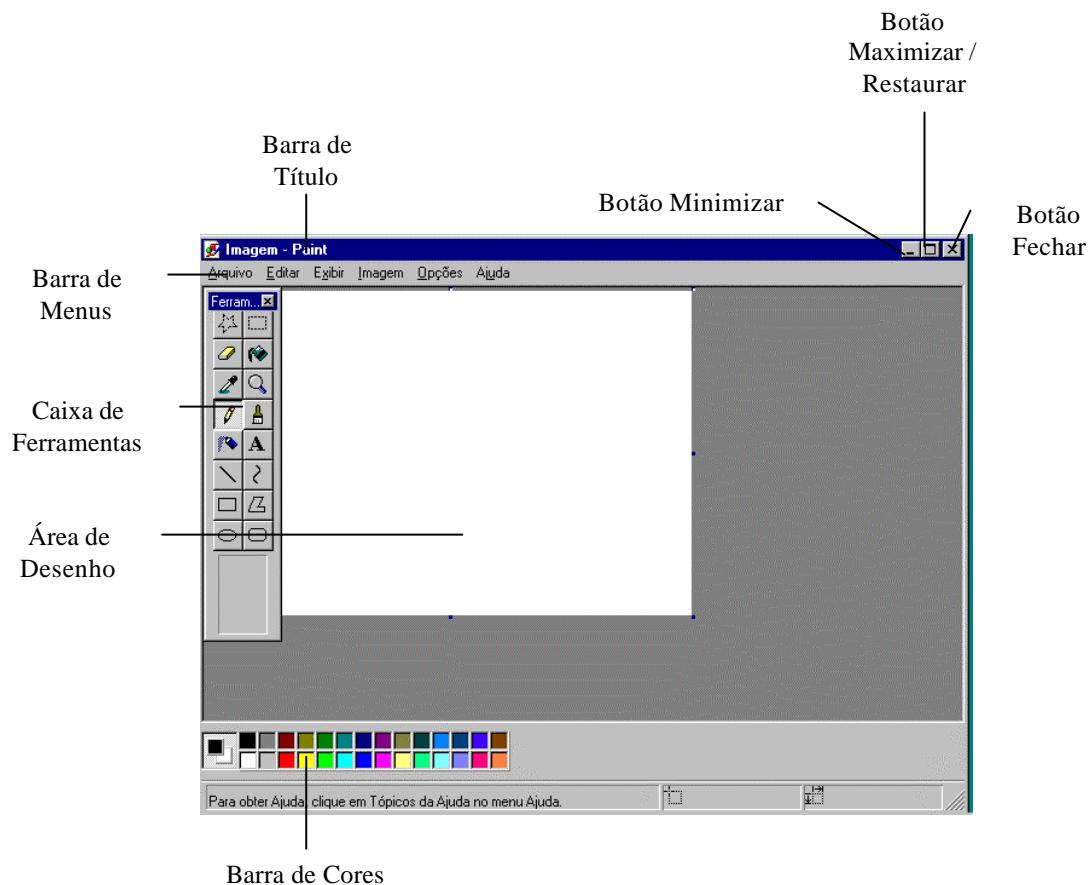
EDITOR DE DESENHOS

O que é um Editor de Desenhos?

É um aplicativo utilizado para criar ou modificar figuras que podem ser usadas na ilustração de seus trabalhos. Apresentaremos um editor de desenhos denominado *PaintBrush*.



Tela Principal



Barra de Título



Mostra o nome do aplicativo e do arquivo em uso.

Botão Minimizar



Reduz um programa ou uma janela a um botão de tarefas mantendo-o disponível. O botão **Restaurar** desfaz essa operação.

Botão Restaurar



Restaura um programa ou uma janela ao seu tamanho e posição anteriores.

Botão Maximizar



Aumenta o tamanho de um programa ou janela, preenchendo a tela.

Botão Fechar



Fechá um programa ou uma janela, desativando-a.



Se o seu trabalho já estiver salvo, ele será fechado. Caso contrário, o aplicativo abrirá uma caixa de diálogo, perguntando se você quer ou não salvá-lo antes de fechar.

Barra deMenus

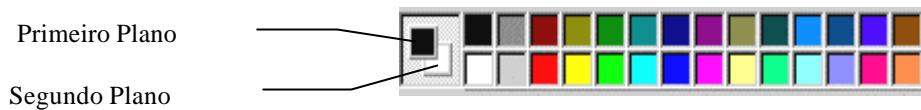


Mostra os menus do aplicativo tais como: **Arquivo**, **Editar**, **Exibir**, **Imagen**, **Opções** e **Ajuda**. Cada uma dessas opções exibe uma lista de comandos.

Área de Desenho

É o lugar onde são criados desenhos através do uso das diferentes ferramentas.

Barra de Cores

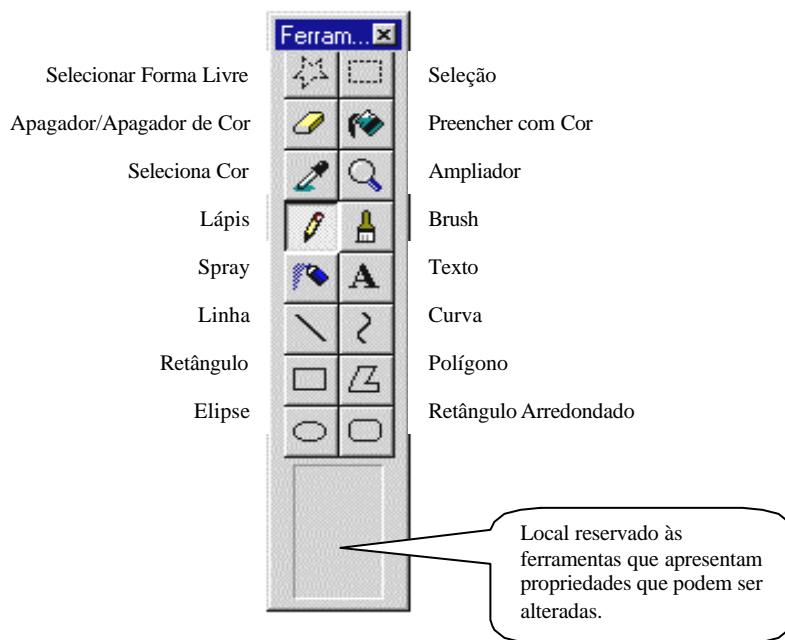


Mostra as cores e padrões disponíveis para as ferramentas de desenho e para o fundo da área de desenho. A cor ativada fica aparente no quadrado à esquerda da Barra de Cores, em primeiro plano.



*A cor exibida em segundo plano à esquerda da Barra de Cores refere-se à cor da Área de Desenho. Outra possibilidade para usar cores é através do menu **Opções**, no item de menu **Editar Cores**.*

Caixa de Ferramentas



Apresenta as ferramentas disponíveis para a criação do desenho: formas livres, borracha, lápis, figuras geométricas entre outras. Passando o cursor do *mouse* por cima de cada um dos ícones da Caixa de Ferramentas, você obtém o nome de cada uma delas.

Propriedades da ferramenta selecionada

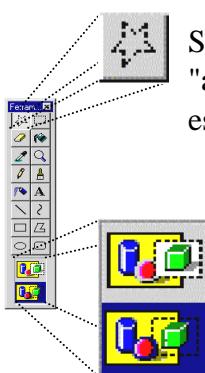
Encontra-se na parte inferior da Caixa de Ferramentas. Contém as propriedades de algumas ferramentas e são apresentadas quando estiverem ativadas. Se a ferramenta não possuir propriedades, a parte reservada para sua apresentação será mostrada vazia.

Para ativar uma determinada ferramenta: leve o *mouse* até ela e clique uma vez com o botão esquerdo. Imediatamente, a ferramenta ficará em destaque, pronta para ser utilizada.

Para utilizar a ferramenta: ative a ferramenta e leve o *mouse* para a Área de Desenho. O cursor se transformará em um pequeno ícone referente à ferramenta em uso. Clique o botão esquerdo do mouse e arraste-o, executando a sua função.

A seguir, uma breve descrição das funções das ferramentas apresentadas e de suas respectivas propriedades, quando existentes:

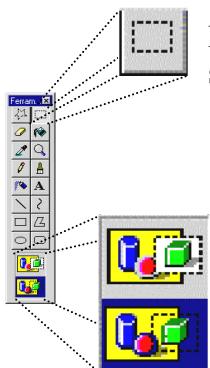
Selecionar forma livre



Seleciona uma parte irregular de uma figura, definindo uma "área de corte". Assim, pode-se recortar, copiar ou modificar essa área.

Essas propriedades permitem selecionar o fundo do objeto (segundo plano) e a área desenhada (opção superior) ou selecionar apenas o objeto (opção inferior), optando pelo primeiro plano.

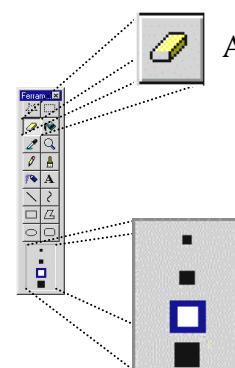
Seleção



Idem a **Selecionar Forma Livre**. Usada quando a parte selecionada for um retângulo ou um quadrado.

Idem a **Selecionar Forma Livre**.

Apagador



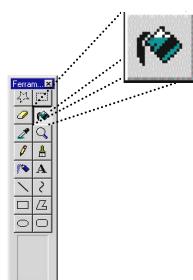
Apaga uma pequena área do desenho.

A ferramenta **Apagador** pode assumir diferentes espessuras.



*A cor utilizada pelo **Apagador** está aparente no quadrado em segundo plano à esquerda da Barra de Cores (referente à cor da Área de Desenho). Para modificar a cor atual, clique em outra cor com o botão direito do mouse.*

Preencher com Cor

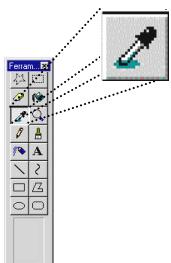


Preenche uma área delimitada com a cor atual. Para modificar a cor, utilize a Barra de Cores e clique na cor desejada. Clique na área ou objeto a ser preenchido(a). Para preencher com a cor de primeiro plano, clique na área com o botão esquerdo do mouse. Para preencher com a cor de segundo plano, clique na área com o botão direito do mouse.



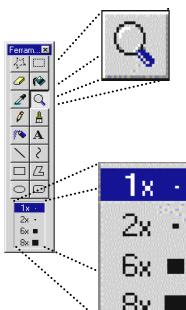
Se a borda da forma que está sendo preenchida tiver qualquer falha, a cor de preenchimento vazia por essa abertura, preenchendo o restante da Área de Desenho.

Seleciona cor

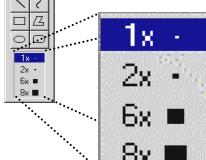


Função semelhante a da **Preencher com Cor**. Também copia a cor de um objeto e a reutiliza em outro.

Ampliador

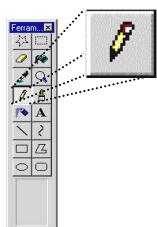


Aumenta ou diminui o *Zoom* de uma figura, ou parte de uma figura.



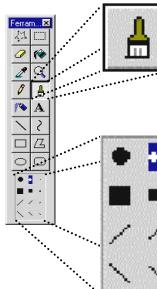
O desenho pode ser aumentado em 1, 2, 6 ou 8 vezes conforme a lista de propriedades. O **Ampliador** possibilita que sejam feitas alterações ponto a ponto.

Lápis



Desenha uma linha de forma livre com a cor atual.

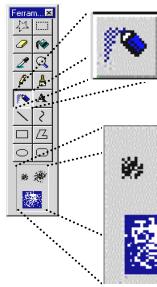
Brush



Deixa diferentes tipos de marcas, com a cor atual, de acordo com a escolha do tipo do pincel.

Essas propriedades possibilitam adequar a ponta do pincel de acordo com a figura que vai ser desenhada.

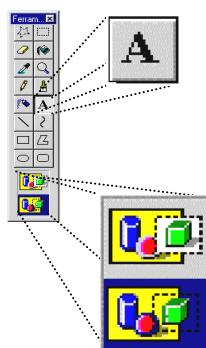
Spray



Produz jatos de *spray* com a cor atual.

Permite selecionar o tipo de jato de *spray*.

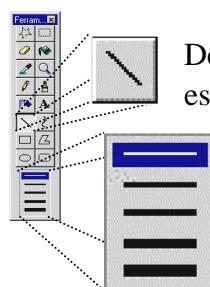
Texto



Permite a digitação de um texto dentro de um espaço delimitado, denominado caixa de texto.

Idem a **Selecionar Forma Livre**.

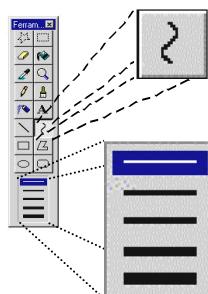
Linha



Desenha uma linha reta com a cor atual e com diferentes espessuras.

Permite selecionar a espessura da linha a ser desenhada.

Curva



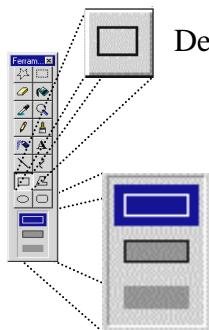
A princípio desenha uma linha reta. Um ponto dessa linha será o arco da curva desejada.

Permite selecionar a espessura da linha empregada na curva.



Cada linha reta comporta apenas um único arco.

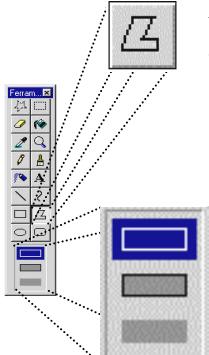
Retângulo



Desenha um retângulo ou quadrado.

Há três possibilidades dadas pela lista de propriedades: desenhar só o contorno; desenhar o contorno e preencher com a cor escolhida via botão direito do *mouse*; desenhar colorido sem contorno.

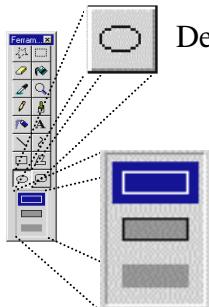
Polígono



Desenha uma figura fechada com qualquer número de ângulos e lados.

As propriedades disponíveis são as mesmas da ferramenta **Retângulo**.

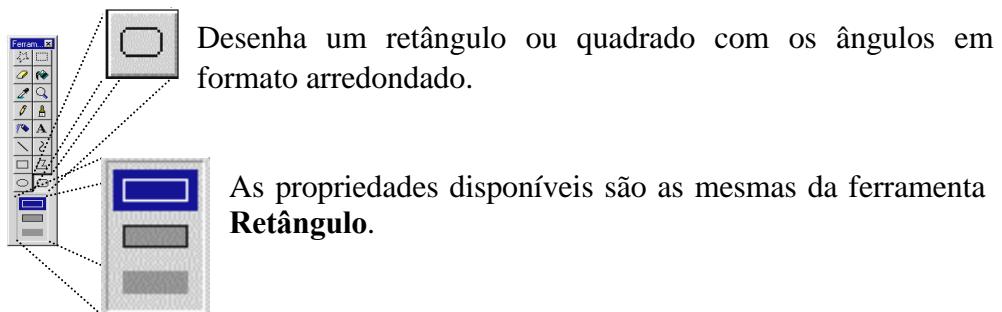
Elipse



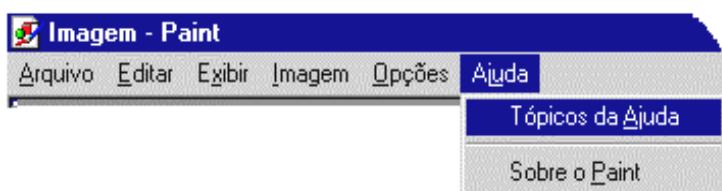
Desenha uma figura fechada arredondada.

As propriedades disponíveis são as mesmas da ferramenta **Retângulo**.

Retângulo Arredondado



*Consulte o item de menu **Tópicos da Ajuda** no menu Ajuda sempre que houver alguma dúvida. Assim você obterá maiores detalhes sobre as ferramentas.*





PASSO A PASSO

Nessa parte trataremos da demonstração detalhada da resolução de um problema, utilizando o Editor de Desenhos *Paintbrush*.

OBJETIVOS

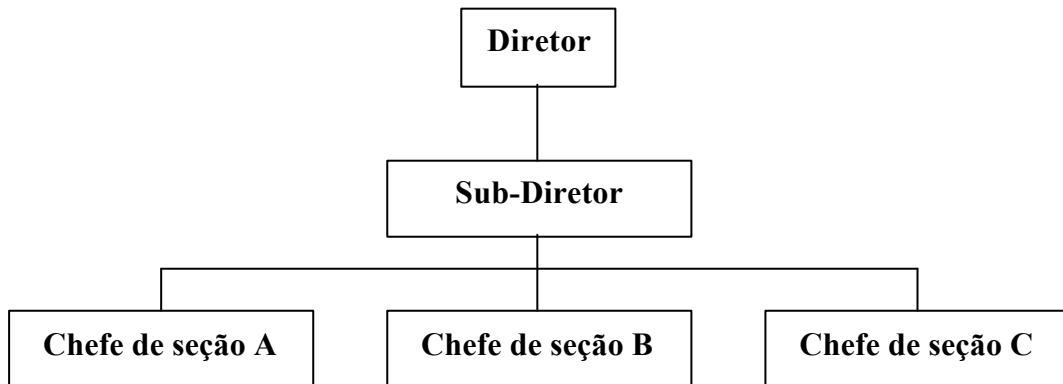
- Manusear o *mouse*.
- Utilizar a Caixa de Ferramentas.
- Criar um desenho.
- Salvar e Imprimir o desenho.



Definição do Problema

- Desenhar um organograma que represente a organização funcional de uma empresa, utilizando o aplicativo *Paintbrush*. Depois de concluído o desenho, salvá-lo e imprimi-lo.

Um organograma é um esquema que representa uma organização. Exemplificando: as relações entre os cargos de diretor, vice-diretor e chefes de seção de uma determinada empresa podem ser representadas da seguinte maneira:



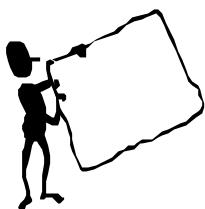


Solução Proposta para o Problema

Cada usuário tem um modo próprio de resolver problemas, solucionando-os de formas diferentes. A solução que propomos é apenas uma dentre as possíveis. O resultado final poderá até mesmo ser idêntico, mas o processo de construção do organograma poderá ser bem diferenciado.

Para facilitar a compreensão do uso do aplicativo vamos considerar que o resultado final do organograma que representa a empresa tenha o seguinte formato:



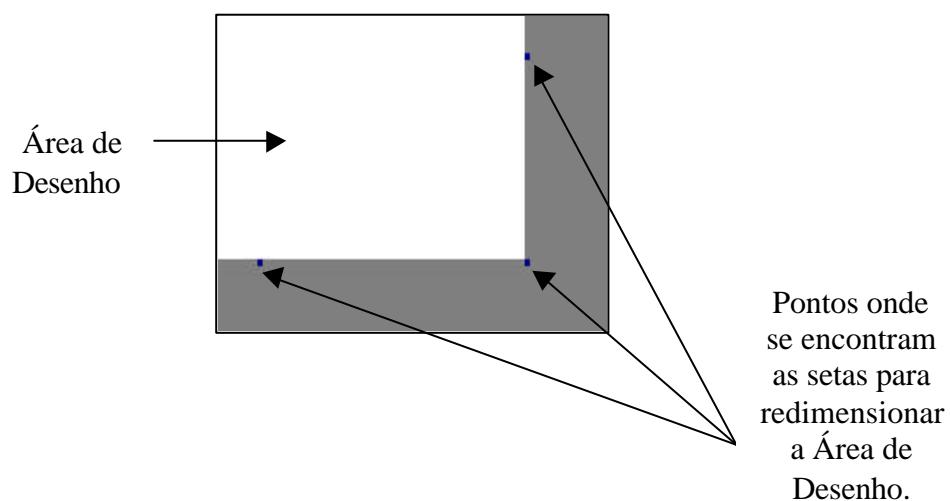


Descrição da Solução Proposta

A estratégia utilizada para a resolução do problema obedece a seguinte ordem: Desenhamos o retângulo superior do organograma e em seguida os traços que compõem o mesmo com os três retângulos inferiores utilizando as ferramentas Retângulo e Linha. Em seguida, retornamos ao início do organograma e digitamos os textos em cada um dos retângulos utilizando a ferramenta Texto.



Ao iniciar o trabalho, você poderá aumentar a Área de Desenho passando o mouse no canto direito inferior da mesma até aparecer uma flecha indicando os dois sentidos. Arraste-a até obter o tamanho desejado. O mesmo vale para diminuir a Área de Desenho.





Resolução Passo a Passo



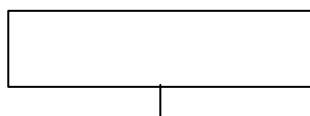
1º Passo



*Use o item de menu **Desfazer** no menu **Editar** sempre que você precisar: essa função desfaz a última operação realizada.*



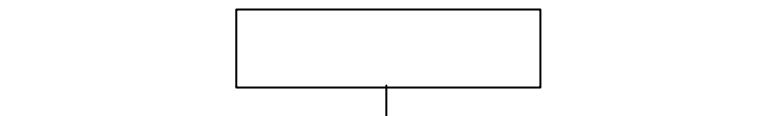
2º Passo



**3º Passo**

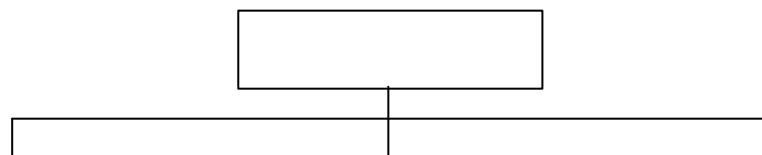
Traçar uma linha perpendicular a anterior.

Proceda de forma semelhante ao passo anterior.

**4º Passo**

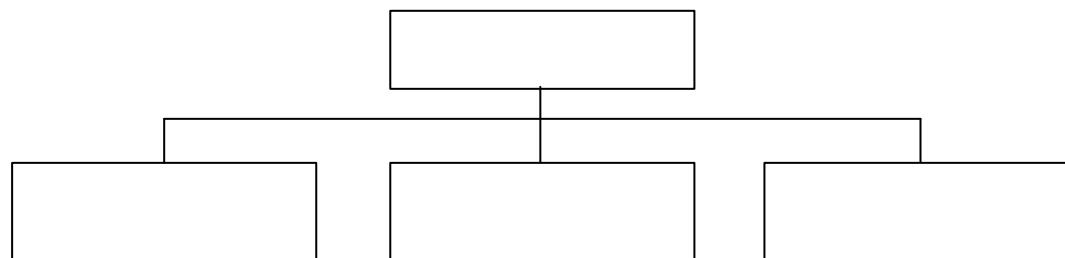
Desenhar três linhas perpendiculares à anterior.

Utilize os mesmos procedimentos do 2º e 3º passo, obtendo a figura a seguir:

**5º Passo**

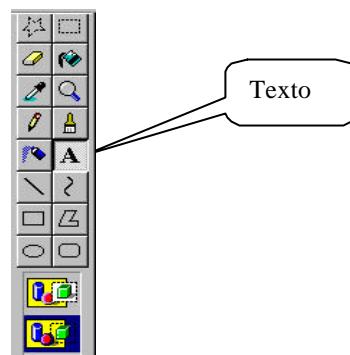
Desenhar três retângulos localizados no final de cada linha vertical.

Selecione a ferramenta Retângulo e proceda de forma semelhante ao que fez no 1º passo.

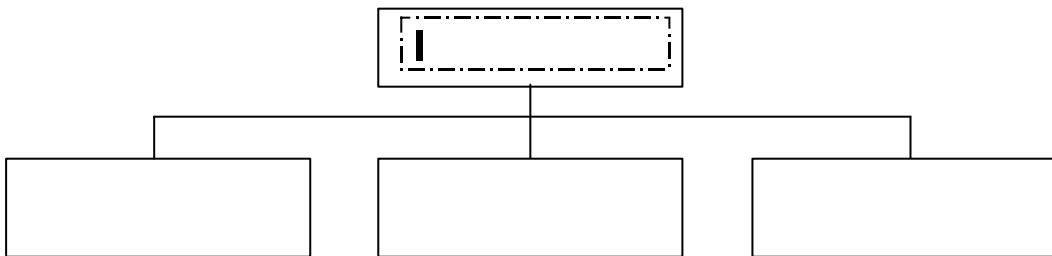


 **6º Passo**

Escrever “Direção” no retângulo superior do organograma.
Selecione a ferramenta Texto na Caixa de Ferramentas.



Mova o cursor até o retângulo superior do organograma de modo que a caixa de texto fique dentro dele. Pressione o botão do *mouse* para fixar a localização da caixa de texto. O cursor estará pronto para você digitar.

 **7º Passo**

Digitar a palavra Direção na caixa de texto.
Digite a palavra Direção dentro da caixa de texto. Em seguida, clique o botão do *mouse* fora da caixa de texto.





Observe que embora a caixa de texto tenha moldura para orientar a dimensão do mesmo ela desaparece tão logo você digite o texto e clique o botão esquerdo do mouse.



8º Passo

Escrever os componentes pertencentes ao quadro organizacional da empresa.
Faça os mesmos procedimentos realizados nos 6º e 7º passos.

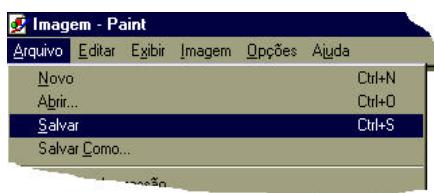




9º Passo

Salvar o trabalho realizado.

O desenho do organograma da unidade escolar está pronto e deve ser guardado.



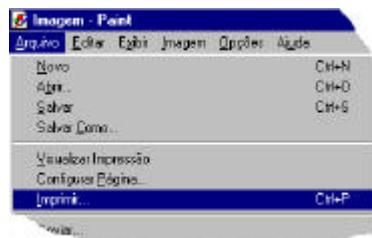
Clique em **Arquivo** na Barra de Menus e selecione o item de menu **Salvar**.

Abrirá uma janela de diálogo para você escolher a unidade onde o desenho será guardado. Digite o nome escolhido para o desenho.



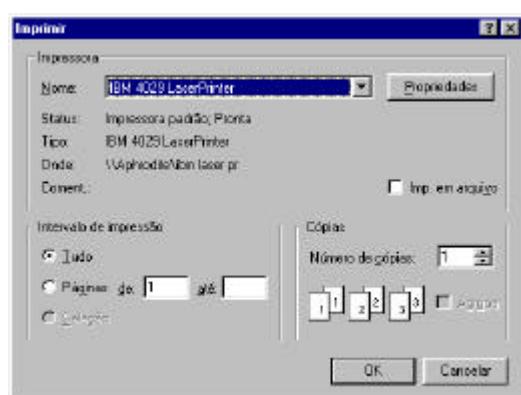
10º Passo

Imprimir o desenho.



Clique em **Arquivo** na Barra de Menus e selecione o item de menu **Imprimir**.

Será apresentada uma caixa de diálogo contendo os dados da Impressora. Para efetuar a impressão clique sobre o botão **OK**.





A PASSOS LARGOS

Nessa parte do material será proposto um novo problema para você resolver, utilizando o Editor de Desenhos Paint. Estamos considerando que você já tenha trabalhado com algumas das ferramentas e funções do aplicativo. Após a definição do problema, faremos comentários sobre uma possível forma de resolução, apontando as ferramentas adequadas para a solução do mesmo.

OBJETIVOS

- Manusear o *mouse*.
- Utilizar a Caixa de Ferramentas.
- Criar um desenho.
- Salvar e Imprimir o desenho.

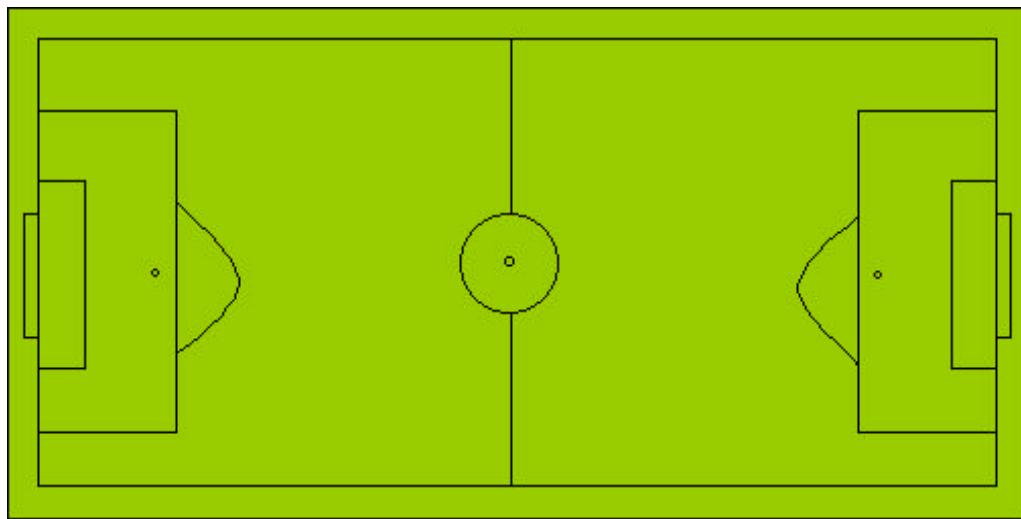


Definição do Problema

- Desenhar um campo de futebol. Depois de concluído, salvar e imprimir o desenho.

Provavelmente cada um de vocês já pensou em como resolver o problema proposto - desenhar um campo de futebol - utilizando o Editor de Desenhos. Com o trabalho realizado anteriormente, algumas das ferramentas do aplicativo tornaram-se conhecidas.

É possível que cada um de vocês, ao pensar em desenhar o campo de futebol, imaginou um mesmo desenho. Podemos, então, considerar que o resultado final seja o seguinte:





Comentários Gerais

O que cada um planejou para desenhar o campo de futebol pode ter sido diferente, pois cada pessoa tem uma maneira de resolver o mesmo problema. Mas o resultado final - o desenho do campo de futebol - será igual para todos, independente das estratégias utilizadas por cada um para resolver o problema. Isso mostra que para um mesmo problema há várias soluções.

Portanto, cada maneira de resolver um problema resulta em diferentes formas de usar o aplicativo. Dependendo da forma da resolução haverá maior ou menor dificuldade para se chegar ao resultado final.

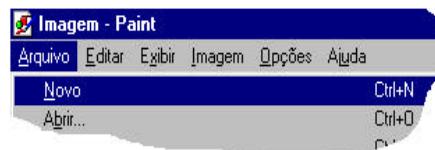
Como serão possíveis várias soluções para esse problema, apontaremos aqui algumas sugestões de uso das ferramentas e funções consideradas apropriadas para desenvolver a atividade.

Mas, lembre-se: *A sua maneira de resolver o problema pode não ser igual a que vamos descrever abaixo.*

São apenas sugestões. Logo no final da sessão você poderá apresentar a sua maneira de resolvê-lo.

Como primeira sugestão, é preciso ter uma nova Área de Desenho para dar início a esta atividade.

Para isso, clique em **Arquivo** na Barra de Menus e escolha o item de menu **Novo**. Aparecerá uma nova Área de Desenho.



A descrição do campo de futebol pode ser de várias maneiras, dependendo de como olhamos para a figura, como por exemplo: de fora para dentro, de dentro para fora, como uma figura que tem as duas metades iguais etc..

Poderíamos citar mais algumas das inúmeras formas de descrever a mesma figura, assim como também você deve ter a sua. Mas com base nestas e em outras

descrições e conhecendo as ferramentas disponíveis do Editor de Desenhos que estamos trabalhando, de imediato recorremos às ferramentas Retângulo, Linha, Curva e Elipse. Como já identificamos as ferramentas a serem utilizadas para realizar o desenho, o momento agora é pensar e executar o plano de ação para conseguir o desenho do campo de futebol.

Você pode desenhá-lo, seguindo os mesmos passos da descrição que você fez do desenho. A nossa resolução proposta parte do desenho do círculo central do campo utilizando a ferramenta Elipse. Isso porque torna-se muito trabalhoso e complicado colocá-lo no centro depois dele estar concluído. Em seguida, com a ferramenta Retângulo, traçamos o contorno do campo e suas linhas laterais e de fundo, tendo o cuidado de deixar o círculo no centro dos retângulos. Com a ferramenta Linha traçamos a linha intermediária do campo.



Para desenhar o retângulo e a linha que divide o campo você pode escolher uma cor de sua preferência, selecionando-a na Barra de Cores e também escolher a cor para pintar o interior do seu campo de futebol.

Selecione a cor desejada na Barra de Cores e em seguida a ferramenta para colorir o desenho.

Com o contorno e o centro do campo já desenhados, optamos por desenhar a área do gol, a marca do pênalti, a grande e a pequena área do lado direito do campo com a ferramenta Retângulo. Para finalizar, com a ferramenta Curva, desenhamos o meio círculo da grande área.

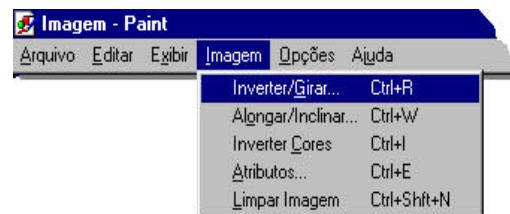


Para desenhar uma curva, selecione a ferramenta e leve o cursor do mouse até o lugar onde a curva terá início. Desenhe uma linha reta e clique no lugar onde a curva terá fim. Em seguida, clique no local onde o arco da curva deve ficar e, em seguida, arraste o cursor do mouse para ajustar a curva.

Por tratar-se de uma figura simétrica, isto é, uma figura que apresenta duas partes iguais, utilizamos um recurso que o aplicativo oferece para copiar e colar uma parte já desenhada. Como o desenho do lado direito estava pronto, optamos por copiá-lo e girá-lo para colá-lo no lado esquerdo do campo. Dessa maneira os dois lados ficariam iguais. Com a ferramenta Seleção, recortamos a área a ser copiada,

clicamos no menu **Editar**, selecionando o item de menu **Copiar**. Em seguida, clicamos na área de desenho para as marcas do recorte desaparecerem, clicamos no menu **Editar** e selecionamos o item de menu **Colar**. Apareceu no canto superior esquerdo da área de desenho a parte selecionada. Passando o *mouse* sobre a parte colada apareceu uma cruz e pressionando o botão do *mouse* movimentamos a mesma para o lugar desejado.

No nosso caso, a figura para ser colada precisou ser invertida, portanto clicamos no menu **Imagen** no item de menu **Inverter/Girar**, apareceu uma janela com algumas opções.



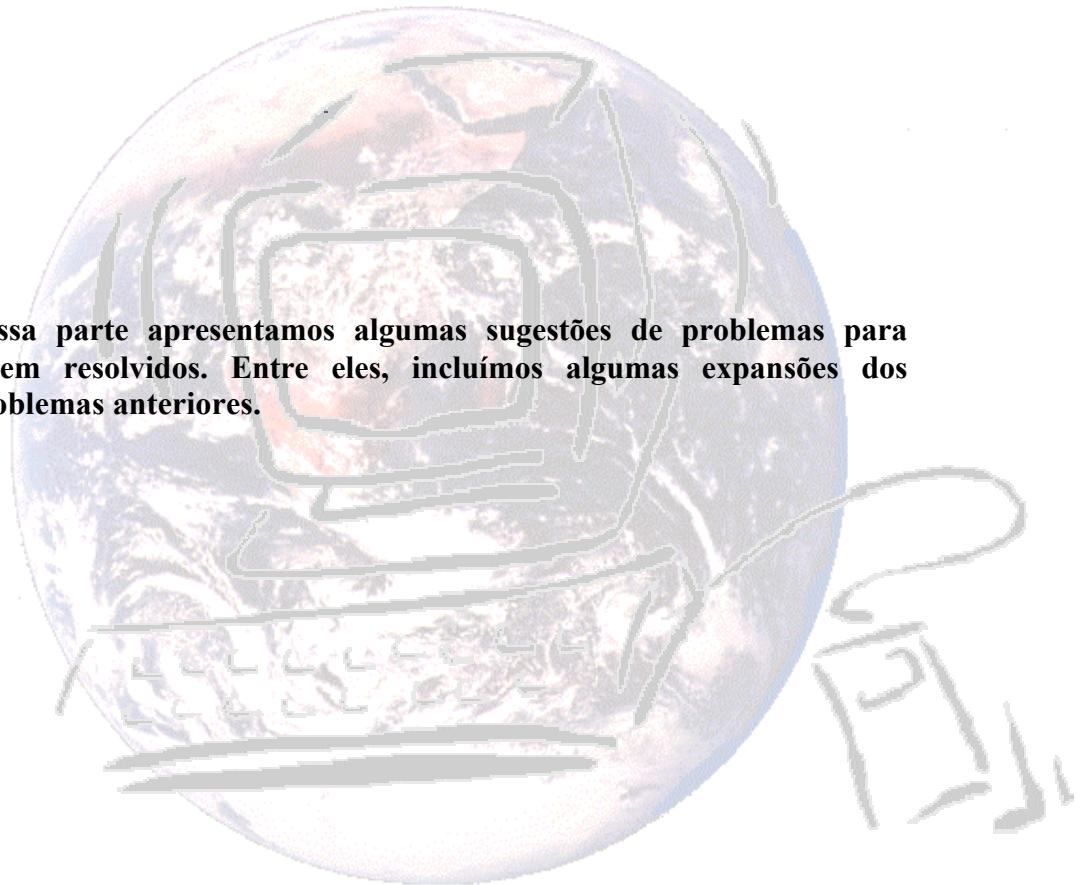
Escolhemos as opções **Girar por ângulo** e **180°**. A figura foi invertida em 180° e ficou pronta para ser colocada no lugar desejado.

Quando o seu desenho estiver concluído, salve e imprima.



ACERTANDO O PASSO

Nessa parte apresentamos algumas sugestões de problemas para serem resolvidos. Entre eles, incluímos algumas expansões dos problemas anteriores.





Problema 1

Pensando na Estética do Organograma

Vários procedimentos poderiam ter sido feitos para se obter um organograma mais bonito, do ponto de vista estético. Para tanto, é necessário usar uma combinação de diferentes ferramentas, dependendo do efeito desejado. Por exemplo:

- os retângulos poderiam ter outra forma;
- os retângulos poderiam ter espessuras diferentes;
- as linhas poderiam ter espessuras e cores diferentes;
- as figuras geométricas poderiam ser preenchidas com cor;
- o texto poderia ter diferentes tipos de letras e tamanhos.

Faça a sua versão do organograma, variando as ferramentas.



Para modificar a fonte, você deve selecionar a ferramenta Texto e antes de digitar a palavra desejada, clique no menu Exibir, escolha o item de menu Barra de Ferramentas de Texto. Aparecerá uma janela onde você poderá escolher o tipo da fonte e o tamanho da letra a ser digitada, como segue abaixo.





Problema 2

Escalando a Seleção Brasileira

Você pode expandir o problema do campo de futebol das seguintes maneiras:

- 1- Escalar a seleção brasileira de sua preferência e escrever os nomes dos jogadores nas suas respectivas posições.



Para escrever os nomes dos jogadores utilize a ferramenta Texto.

- 2- Desenhar uma figura de jogador e posicioná-la ao lado de cada nome.



Desenhe um único jogador e utilize os itens de menu Cortar e Colar para multiplicá-lo no campo.



Problema 3

Chegando à sua Residência

- 1- Desenhar um mapa simplificado do bairro em que está situada a sua residência. Indicar no mapa os principais pontos de referência próximos a ela. Esse mapa pode ser usado para você ensinar a uma pessoa como chegar à sua residência.



Crie alguns símbolos (desenhos) para representar os pontos de referência.

- 2- Desenhar sobre o mapa anterior o trajeto que você faz da praça do seu bairro até a sua residência.



PARADA OBRIGATÓRIA

Nessa sessão foram manipulados os principais componentes do computador e utilizados uma série de recursos de um Editor de Desenhos. Num primeiro momento o objetivo é que cada usuário tenha desenvolvido uma noção geral de como ligar e desligar o computador, acessar um aplicativo, fazer um desenho usando o *mouse*, salvar e imprimir seu trabalho. Estas ações são básicas no trabalho com o computador.

Com o desenvolvimento dos problemas sugeridos pode-se perceber que há várias maneiras de se resolver um mesmo problema. É importante que cada um de vocês reflita sobre a sua resolução, destacando as estratégias empregadas (descrição da solução do problema, forma de encaminhamento da solução, dificuldades encontradas etc.) e os recursos do aplicativo usados. A comparação entre as diferentes soluções pode ajudar a cada um a ampliar os conhecimentos envolvidos nas atividades dessa sessão.

Ao final de cada sessão uma reflexão se faz necessária: pensar sobre o próprio trabalho. O que foi aprendido? O que gostaria de rever? Quais as dificuldades?

O auxílio de colegas e/ou de um Orientador pode ser útil nesse momento. Converse com eles, exponha as suas dúvidas, releia o material, repense nas atividades. O trabalho em conjunto permitirá um melhor aproveitamento no decorrer do curso.



BIBLIOGRAFIA E SUGESTÕES PARA CONSULTA

- Acessórios do Windows. In: *Help Aplicativos. Guia Prático do Usuário*, O Estado de São Paulo, 1997.
- OFFICE 97 - *Curso Prático para Iniciantes*, Série Passo a Passo Lite, MAKRON Books do Brasil Editora Ltda., 1997.
- MS Windows 95 - Volume I, *People Brasil Educação Ltda.*, 1997.