

Manual do KLetres

Anne-Marie Mahfouf

Tradução: Marcus Gama

Tradução: Luiz Fernando Ranghetti

Tradução: André Marcelo Alvarenga



Manual do KLetres

Conteúdo

1	Introdução	5
2	Usando o KLetres	6
2.1	Níveis 1 e 2	6
2.2	Níveis 3 e 4	8
2.3	Janela de configuração	9
2.3.1	Sobre as fontes	9
2.3.2	Temporizadores	9
2.4	Obtendo um novo idioma	10
3	Referência de comandos	12
3.1	A janela principal do KLetres	12
3.1.1	Menu Arquivo	12
3.1.2	Menu Nível	12
3.1.3	Menu Idioma	13
3.1.4	Menu Aparência	13
4	Adicionando sons ao KLetres	14
5	Perguntas e respostas	15
6	Créditos e licença	16

Resumo

O KLetres é um aplicativo especialmente desenvolvido para ajudar o usuário a aprender o alfabeto de um novo idioma e depois aprender a ler sílabas simples. O usuário pode ser uma criança de idade reduzida, a partir de dois anos e meio, ou até mesmo um adulto que só queira aprender as bases de um idioma estrangeiro.

Atualmente estão disponíveis vinte e cinco idiomas: Árabe, Português do Brasil, Tcheco, Dinamarquês, Holandês, Inglês Britânico, Inglês Americano, Inglês Fonético, Francês, Alemão, Hebraico, Húngaro, Italiano, Canarês, Baixo-Saxão, Malaiala, Dano-norueguês, Punjabi, Luganda, Hindi Romanizado, Russo, Espanhol, Eslovaco, Telugu e Ucrâniano, mas somente serão instalados por padrão o Inglês, o Francês e o seu idioma, caso esteja entre estes.

O KLetres é realmente simples de usar. O idioma pode ser alterado no menu **Idiomas**. O usuário pode também escolher o nível de 1 a 4 em uma lista da barra de ferramentas ou através do menu **Nível**. Os **Temas** (cor de fundo e do texto) podem ser alterados em uma lista ou no menu **Aparência** → **Temas**. Estão disponíveis três temas: **Infantil**, **Deserto** e **Savana**. Finalmente, pode-se alterar o modo de infantil para adulto no menu **Aparência**.

Capítulo 1

Introdução

O KLetres é um aplicativo muito simples, que ajuda uma criança ou um adulto a aprender o alfabeto e alguns sons simples no seu próprio idioma ou outro qualquer. O programa escolhe uma letra ou sílaba aleatoriamente, ela é mostrada e o som é reproduzido. O usuário deverá então escrever esta letra ou sílaba. O treinamento termina nos níveis onde a letra/sílaba não é apresentada e só o som é reproduzido. O usuário não precisa saber usar o mouse, pois apenas o teclado é necessário.

Atualmente estão disponíveis vinte e cinco idiomas: veja a lista acima. Se o seu idioma do KDE for um dos mencionados acima, então será usado por padrão, caso contrário, será usado o Francês. Você poderá obter facilmente outros idiomas adicionais se usar o menu **Arquivo** e a opção **Obter o alfabeto em novo idioma...**, desde que o seu computador esteja conectado à Internet.

Os dois modos diferentes permitem-lhe adaptar o KLetres às suas necessidades. Para uma criança, a barra de menus não ficará visível. Nós consideramos que uma criança não pretende alterar ela própria o idioma. Uma lista permite ao usuário escolher os diferentes níveis. Para um usuário com mais idade, o fundo não é tão infantil e a barra de menus está presente no estilo Adulto. Existem três temas (**Infantil**, **Deserto** e **Savana**) para escolher um fundo diferente com fontes e cores diferentes.

NOTA

Não é mais necessário utilizar o layout de teclado do idioma, uma vez que você pode usar a barra de **Caracteres especiais** para escrever qualquer caractere especial de cada idioma. No menu **Configurações**, **Barras de ferramentas exibidas**, selecione o item **Caracteres especiais**, para que a barra de ferramentas apareça na parte inferior do KLetres. Clique na letra desejada e ela será mostrada no campo de texto. Esta barra de ferramentas pode ser arrastada para qualquer lado da tela.

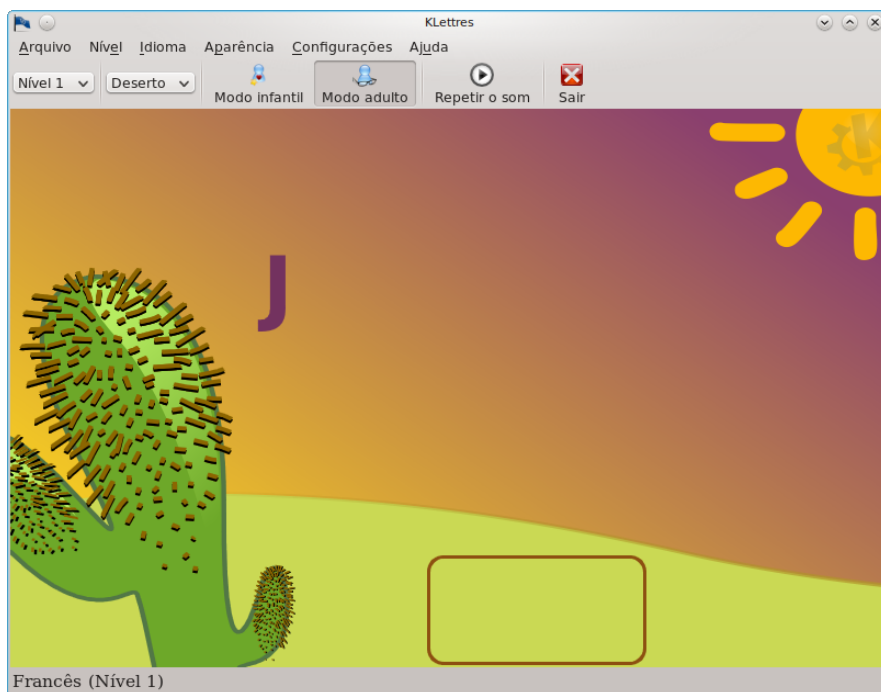
Se preferir ter o layout de teclado do idioma, use as Configurações do Sistema, na categoria **Hardware**, **Dispositivos de entrada** no item **Teclado** para configurar o layout de teclado correto.

Capítulo 2

Usando o KLetres

O KLetres possui 4 níveis. Os níveis 1 e 2 lidam com o alfabeto e os níveis 3 e 4 com as sílabas. Para uma criança de idade reduzida (entre dois anos e meio a quatro), sugere-se que ela esteja sentada no seu colo em frente ao computador e que você jogue junto com ela.

2.1 Níveis 1 e 2



O nível é o 1, o idioma é o Francês, o tema é o Deserto e o modo é de *adulto*.

NOTA

Se o seu idioma do KDE estiver entre os idiomas suportados, então ele será o idioma padrão na primeira vez que você executar o KLetres. Para os outros idiomas, o Inglês é usado por padrão. O KLetres vem com o Inglês, o Francês e com o seu idioma padrão, se estiver incluído na lista acima e você poderá obter mais idiomas através do menu **Arquivo** → **Obter o alfabeto em novo idioma...**, desde que tenha uma conexão com a Internet.

Manual do KLetres

No nível 1, o usuário vê a letra e ouve o som. Ele então terá que escrever a letra no campo de texto. Se estiver correta, a próxima letra irá aparecer (sem ter que pressionar **Enter** ou outra tecla qualquer). Se o usuário digitar a letra errada, ele irá ouvir o som novamente. Neste nível, o usuário irá memorizar as letras, associá-las com seu som e reconhecê-las no teclado.

NOTA

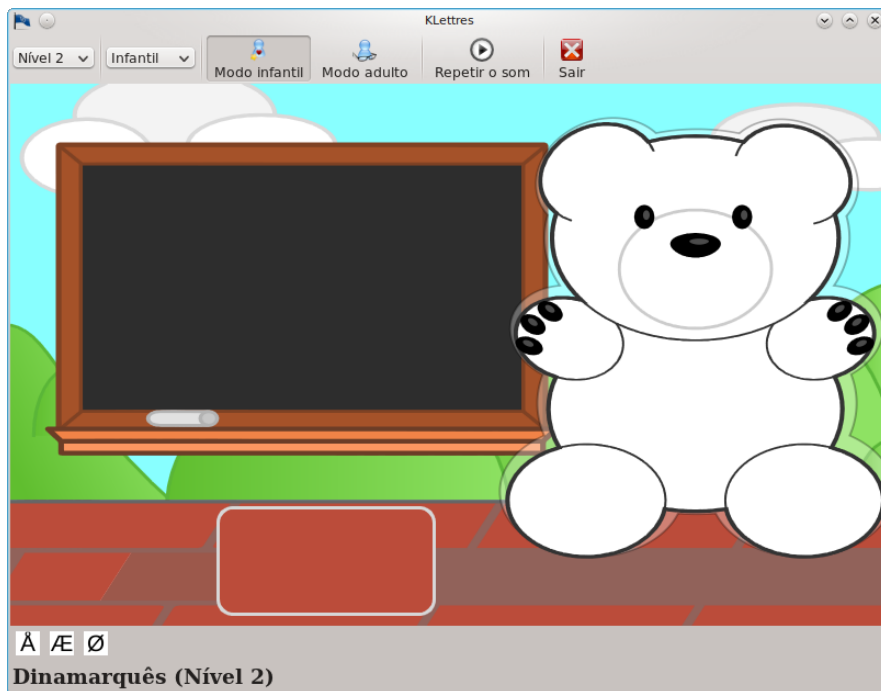
O usuário pode digitar em minúsculas ou maiúsculas. As letras são automaticamente colocadas em maiúsculas para que uma criança identifique-as no teclado. Ela só poderá digitar uma letra de cada vez.

Quando você digitar uma letra no campo de texto, não há necessidade de pressionar **Enter** e o programa espera durante alguns momentos antes de verificar se a letra está correta. Este tempo curto de espera é para dar tempo de uma criança perceber o que ela acabou de digitar, principalmente se for a letra errada. Você pode alterar este tempo usando o menu **Configurações Configurar o KLetres...** e a página **Temporizador**, que apresentará um diálogo onde podem ser configurados dois tempos diferentes: um para o **Modo infantil** e outro para o **Modo adulto**.

Depois da primeira execução, a configuração do idioma é armazenada em um arquivo de configuração ao fechar o KLetres e carregado na próxima vez, no nível onde você estava.

O modo (infantil ou adulto) é armazenado no arquivo de configuração e, como tal, é mantido até que você o altere.

As letras aparecem em ordem aleatória. Elas não seguem nenhuma sequência.



Aqui está uma imagem do nível 2 com o modo *infantil*, o tema *Infantil* e com o idioma Dinamarquês.

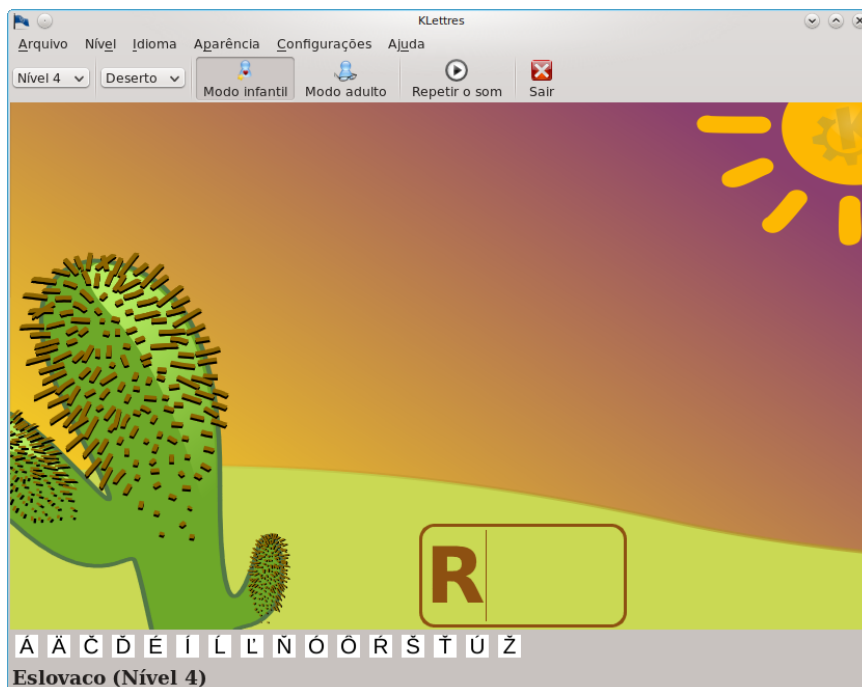
Clicar na lista de níveis e escolher o **Nível 2** ou usar o menu **Nível** irá para o nível 2. Nesse nível, o usuário só ouve o som da letra e terá que digitá-la. Se estiver errada, a letra aparecerá para ajudá-lo.

2.2 Níveis 3 e 4



Aqui você pode ver o nível 3 do KLetres, com o modo *adulto*, o tema *Savana* e o idioma Tcheco.

No nível 3, o usuário vê a sílaba e ouve o som. Ele então terá que escrever as letras no campo de texto. Se a primeira letra do som estiver errada, o usuário não poderá escrever a segunda. A letra irá desaparecer e ele terá que tentar novamente. São duas ou três letras, dependendo do idioma.



Aqui você poderá ver o nível 4 do KLetres, com o modo *infantil*, o tema *Deserto* e o idioma Eslovaco.

Os sons aparecem em ordem aleatória.

Clicar na lista de níveis ou usar o menu **Nível** da barra de menus e escolher o **Nível 4** levará você ao nível 4. Nesse nível, o usuário só ouve o som da sílaba e terá que digitar as letras corretamente. Este nível é bastante difícil para uma criança.

2.3 Janela de configuração

A janela de configuração possui duas páginas: uma para as **Configurações da fonte** e outra para o **Temporizador**.

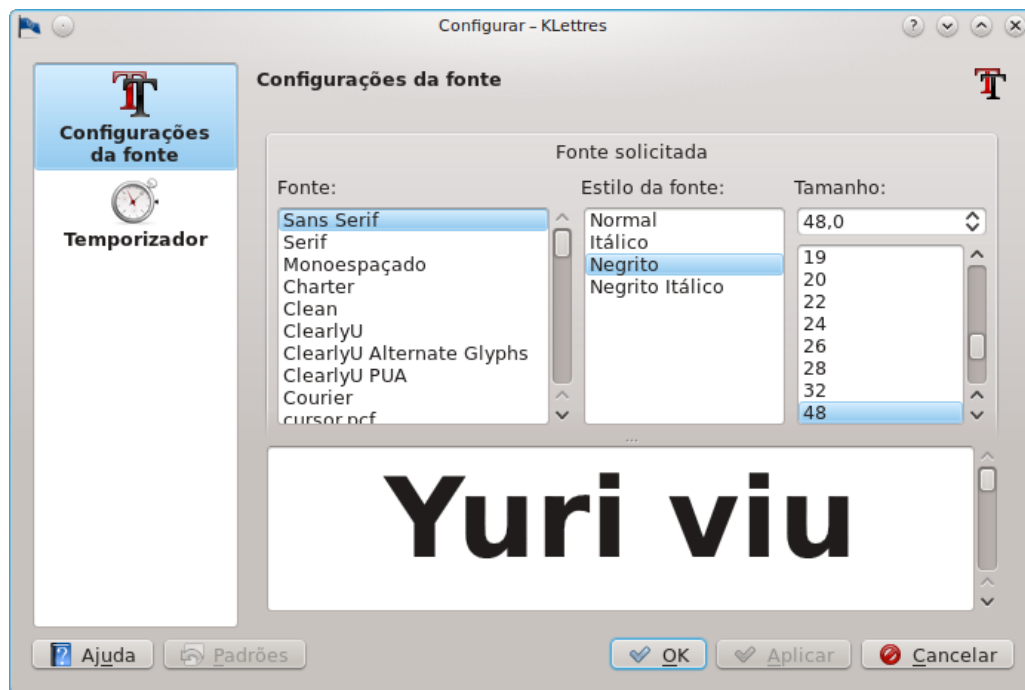
2.3.1 Sobre as fontes

Você poderá alterar facilmente a fonte usada para exibição das letras. Em algumas distribuições, a fonte padrão usada no sistema é realmente feia. No modo adulto, no menu **Configurações**, na opção **Configurar o KLetres...**, você encontrará uma página com as **Configurações da fonte** que lhe mostrará uma janela de seleção de fontes. A nova fonte será aplicada às letras/sílabas apresentadas e ao campo do usuário.

ATENÇÃO

A alteração da fonte é também interessante, uma vez que algumas fontes (a Helvetica, por exemplo) não mostram corretamente os idiomas do Leste Europeu, como o Tcheco e o Eslovaco. Se algumas letras ou sílabas não forem exibidas, altere a fonte e escolha a Arial, por exemplo.

Você pode escolher o tamanho que achar melhor. Este tamanho será mantido na configuração.

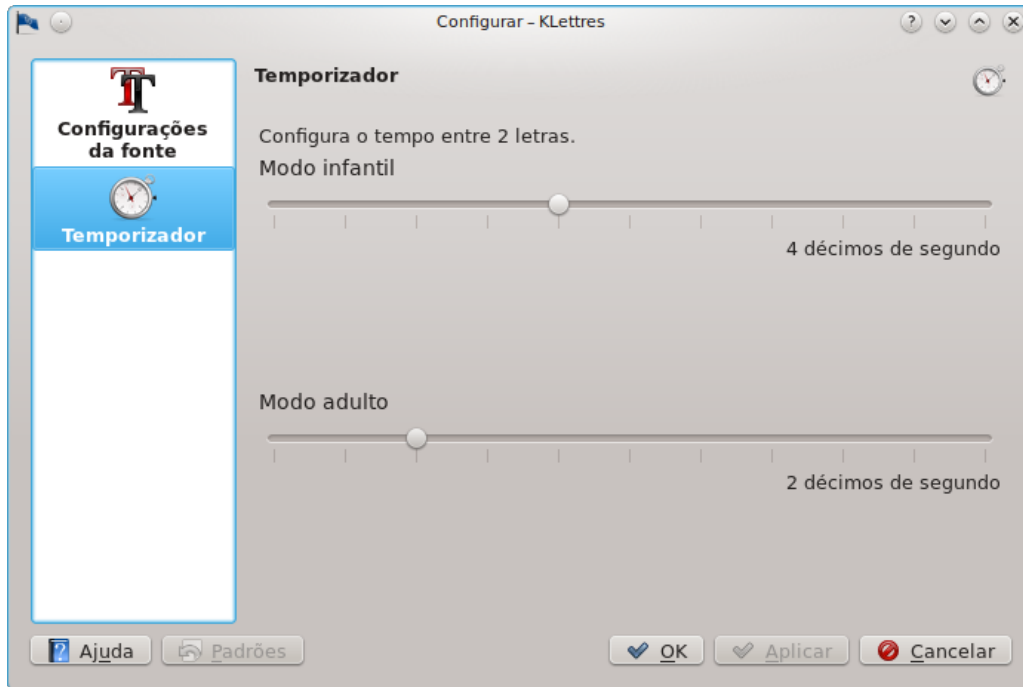


Aqui você pode ver a página de seleção de fonte do KLetres.

2.3.2 Temporizadores

Os temporizadores definem o tempo entre duas letras, isto é o tempo durante o qual uma letra é exibida. As unidades são décimos de segundos.

A página **Temporizador** na opção **Configurações** → **Configurar o KLetres...** possui duas configurações de temporizador: uma para o **Modo infantil** e outra para o **Modo adulto**. Por padrão, são 4 décimos de segundos para o **Modo infantil** e 2 décimos para o **Modo adulto**. Ao aumentar esses valores, você terá mais tempo para ver os seus erros.



2.4 Obtendo um novo idioma

Você pode querer usar o KLetres para ajudá-lo a aprender um novo idioma. Ao usar o **Arquivo** → **Obter o alfabeto em novo idioma...**, será exibida uma nova janela com a lista de idiomas disponíveis (você precisa estar conectado à Internet para usar esta funcionalidade).



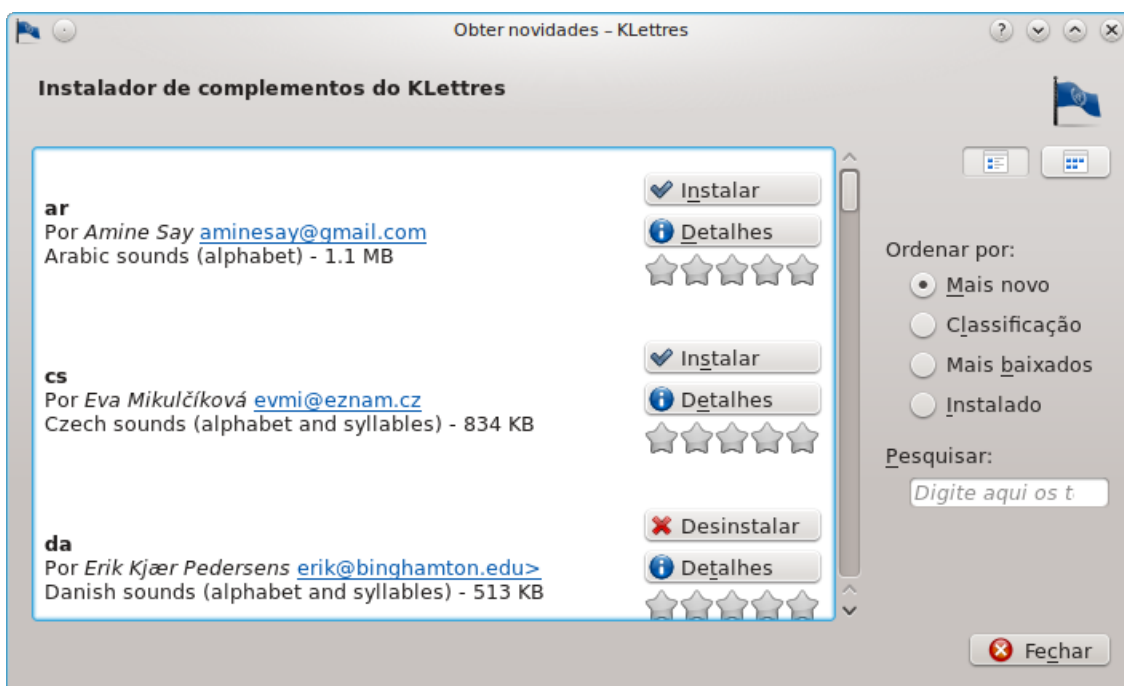
Clique no botão **Instalar** à direita do idioma que deseja instalar.

Perceba que alguns arquivos possuem vários MB, por isso poderá demorar um pouco, dependendo da sua conexão.

O arquivo será instalado automaticamente quando a transferência for concluída e, ao fechar a janela de **Obter novidades**, o novo idioma estará disponível no menu **Idioma**, podendo ser usado imediatamente.

Quando um idioma é baixado, você poderá ver o botão **Instalar** alterado para **Desinstalar**.

A imagem a seguir mostra o Dinamarquês instalado.



Capítulo 3

Referência de comandos

3.1 A janela principal do KLetres

3.1.1 Menu Arquivo

Arquivo → Novo som (Ctrl+N)

Reproduz um novo som

Arquivo → Repetir o som (F5)

Reproduz novamente o mesmo som

Arquivo → Obter alfabeto em novo idioma...

Abre a janela **Obter novidades**, para baixar um novo idioma para o KLetres

Arquivo → Sair (Ctrl+Q)

Sai do KLetres

3.1.2 Menu Nível

Nível → Nível 1

Escolhe o nível 1 (letra apresentada e som)

Nível → Nível 2

Escolhe o nível 2 (sem letra apresentada, mas com som)

Nível → Nível 3

Escolhe o nível 3 (sílabas apresentadas e som)

Nível → Nível 4

Escolhe o nível 4 (sem sílabas apresentadas, mas com som)

3.1.3 Menu Idioma

Idioma → Inglês

Escolhe o idioma inglês

Idioma → Francês

Escolhe o idioma francês

3.1.4 Menu Aparência

Aparência → Temas

Muda para o tema Infantil, Deserto, Savana ou Água

Aparência → Modo infantil (Ctrl+K)

Muda para o modo infantil: sem menu

Aparência → Modo adulto (Ctrl+G)

Muda para o modo adulto: interface normal

O KLetres possui os itens dos menus **Configurações** e **Ajuda**, comuns do KDE. Para mais informações, consulte as seções sobre o [Menu Configurações](#) e o [Menu Ajuda](#) dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 4

Adicionando sons ao KLetres

Se você quiser adicionar sons ao seu próprio idioma, é muito fácil fazê-lo. Grave os sons do alfabeto e coloque-os em uma pasta chamada 'alpha'. Depois grave as sílabas mais comuns e coloque-as em uma pasta 'syllab'.

Crie um arquivo de texto `sounds.xml`, de preferência com o editor Kate, ou com outro que suporte codificações diferentes. Neste arquivo, escreva todos os sons do alfabeto e das sílabas que gravou, como neste exemplo para o idioma tcheco:

```
<kletres>
<language code="cs">
  <menuitem>
    <label>&Czech</label>
  </menuitem>
  <alphabet>
    <sound name="A" file="cs/alpha/a.ogg" />
    ...
  </alphabet>
  <syllables>
    <sound name="BA" file="cs/syllab/ba.ogg" />
    ...
  </syllables>
</language>
</kletres>
```

Substitua o "cs" pelo código de duas letras e o "Czech" pelo nome do seu idioma. Escreva os nomes dos sons, com os caracteres especiais do seu idioma em maiúsculas e UTF-8.

Além disso, você poderá informar as letras especiais do seu idioma, para que seja possível gerar a barra de ferramentas especial de **Caracteres especiais**. Crie um arquivo de texto `cs.txt` (substitua o "cs" pelo código de duas letras do seu idioma) com cada um dos caracteres especiais em letras maiúsculas, um em cada linha. Salve ambos os arquivos com a codificação 'utf8' (a lista superior direita no Kate permite fazer isso)

Os sons deverão estar no formato OGG e ter um tamanho suficiente para o reproduzidor de áudio reproduzi-los (entre 1,5 e 2 segundos de duração; adicione algum silêncio se forem muito curtos). Depois, crie um pacote com tudo e envie para a lista de discussão kde-edu@kde.org.

Veja o [site do KLetres](#) para informações mais atualizadas sobre como adicionar um novo idioma.

Capítulo 5

Perguntas e respostas

1. *A imagem de fundo não aparece.*

Se você mesmo compilar o KLetres, é necessário configurar com a opção `--prefix` definida para a sua pasta do KDE ou adicionar esta pasta ao seu PATH.

2. *Eu não ouço nenhum som*

Certifique-se de que o Phonon está funcionando no seu sistema. Para isso, abra as Configurações do Sistema e na categoria **Hardware**, clique em **Multimídia**.

3. *Não vejo algumas letras nos ícones da barra de **Caracteres especiais**. Em vez disso, vejo retângulos ou os ícones são muito pequenos para alguns idiomas.*

O KLetres em Tcheco e Eslovaco necessita da fonte Arial e, caso não tenha esta fonte instalada, peça ao suporte da sua distribuição para saber como instalar.

Se você tiver o Windows® na sua máquina, pode-se usar as fontes TTF do Windows® (a Arial é uma delas) através do item **Gerenciamento de fontes** na categoria **Aparência** das Configurações do Sistema e adicione a pasta de fontes do Windows®.

4. *Porque só existem vinte e cinco idiomas?*

Para poder adicionar um novo idioma, precisamos dos sons do alfabeto e de algumas sílabas básicas. É preciso que alguém que fale o idioma nativamente grave esses sons no formato OGG. Para os níveis 3 e 4, as sílabas precisam ser escolhidas por um professor ou por alguém que saiba como as crianças aprendem: elas deverão ser as sílabas que você terá que aprender após o alfabeto, para conhecer bem as bases desse idioma. Por favor, envie um e-mail para kde-edu@kde.org se estiver disposto a fazer isso. Veja no [site da Internet do KLetres](#) algumas informações mais detalhadas sobre como adicionar um novo idioma.

Capítulo 6

Créditos e licença

KLetres

Direitos autorais do programa 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Muito obrigado às pessoas a seguir, que tiveram uma valiosa contribuição:

- Sons em português brasileiro: Lindonjohnson Monte (pai) e Michelle Monte 09 anos (filha) lindon_johnson@brturbo.com.br
- Sons em tcheco: Eva Mikulčíková evmi@seznam.cz
- Sons em dinamarquês: Erik Kjaer Pedersen erik@binghamton.edu
- Sons em holandês: Geert Stams geert@pa3csg.myweb.nl
- Sons em inglês: Robert Wadley robntina@juno.com
- Sons em francês: Ludovic Grossard grossard@kde.org
- Sons em alemão: Helmut Kriege h.kriege@freenet.de
- Sons em hebraico: Assaf Gorgon assafgordon@gmail.com
- Sons em italiano: Pietro Pasotti pietro@itopen.it
- Sons em canarês: Vikram Vincent vincentvikram@gmail.com
- Sons em baixo-saxão: Manfred Wiese e Sönke Dibbern s_dibbern@web.de
- Sons em luganda: John Magoye e Cormac Lynch cormaclynch@eircom.net
- Sons em hindi romanizado: Vikas Kharat kharat@sancharnet.in
- Sons em espanhol: Ana Belén Caballero e Juan Pedro Paredes neneta@iquis.com
- Sons em eslovaco: Silvia Motyčková e Jozef Říha silviamotycka@seznam.cz
- Sons em telugu: Pavithran Shakamuri pavithran.s@gmail.com
- Ícones originais: Primoz Anzur zerokode@yahoo.com
- Suporte e apoio no código: Robert Gogolok mail@robert-gogolok.de
- Ícone SVG: Chris Luetchford chris@os11.com
- Código para gerar os ícones dos caracteres especiais: Peter Hedlund peter@peterandlinda.com
- Migração para o KConfig XT, ajuda na codificação: Waldo Bastian bastian@kde.org

Manual do KLetres

- Ícones em SVG para crianças e adultos, tema Deserto: Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk
- Widget de configuração do temporizador: Michael Goettsche michael.goettsche@kdeemail.net

Direitos autorais da documentação 2001-2006 Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Tradução de Marcus Gama marcus.gama@gmail.com, Luiz Fernando Ranghetti elchevive@opensuse.org e André Marcelo Alvarenga alvarenga@kde.org

Esta documentação é licenciada sob os termos da [Licença de Documentação Livre GNU](#).

Este programa é licenciado sob os termos da [Licença Pública Geral GNU](#).