O Manual do KLettres

Anne-Marie Mahfouf
Tradução: José Pires

O Manual do KLettres

Índice

1 Introdução **5**

2 Usar o KLettres **6**
2.1 Níveis 1 e 2 6
2.2 Nível 3 e 4 8
2.3 Janela de configuração 9
2.3.1 Acerca dos tipos de letra 9
2.3.2 Cronómetros 10
2.4 Obter uma nova língua 10

3 Referência de Comandos **12**
3.1 A Janela Principal do KLettres 12
3.1.1 O Menu Ficheiro 12
3.1.2 O Menu Nível 12
3.1.3 O Menu Língua 12
3.1.4 O Menu Ver 13

4 Adicionar Sons ao KLettres **14**

5 Perguntas e Respostas **15**

6 Créditos e Licença **16**

Resumo

O KLettres é uma aplicação desenhada especialmente para ajudar o utilizador a aprender o alfabeto numa nova língua e aprender a ler sílabas simples. O utilizador poderá ser uma criança nova de dois anos e meio até um adulto que queira aprender as bases de uma língua estrangeira.

Estão, de momento, disponíveis vinte e cinco línguas: Árabe, Português do Brasil, Checo, Dinamarquês, Holandês, Inglês Britânico, Inglês dos EUA, Francês, Inglês Fonético, Francês, Alemão, Hebraico, Húngaro, Italiano, Kannada, Baixo-Saxão, Bokmal Norueguês, Punjabi, Luganda, Malayalam, Hindu Romanizado, Russo, Espanhol, Eslovaco, Ucraniano e Telugu, mas somente o Inglês, o Francês e a sua língua, se estiver entre estas, é que são instalados por omissão.

O KLettres é realmente simples de usar. A língua poderá ser alterada no menu **Línguas**. O utilizador poderá também mudar o nível de 1 até 4 numa lista da barra de ferramentas ou através do menu **Nível**. Os **Temas** (cor de fundo e do texto) poderão ser alterados numa lista ou no menu **Ver** → **Temas**. Estão disponíveis três temas: **Infantil**, **Savana** e **Deserto**. Finalmente, pode-se mudar o modo de infantil para adulto com o menu **Ver**.

Capítulo 1

Introdução

O KLettres é uma aplicação muito simples que ensina uma criança ou um adulto a aprender o alfabeto e alguns sons simples na sua língua ou noutra língua. O programa escolhe uma letra ou sílaba aleatoriamente, esta é mostrada e o som é tocado. O utilizador deverá então escrever esta letra ou sílaba. O treino é feito nos níveis em que a letra/sílaba não é apresentada e só o som é que é tocado. O utilizador não precisa de saber como usar o rato, dado que só o teclado é que é necessário.

Existem vinte e cinco línguas disponíveis de momento: para tal, poderá consultar a lista acima. Se a sua língua do KDE for uma das mencionadas acima, então será usada por omissão, caso contrário será usado o Francês. Você poderá obter facilmente outras línguas adicionais se usar o menu **Ficheiro** e a opção **Obter um Alfabeto numa Nova Língua...**, desde que tenha o seu computador ligado à Internet.

Os dois modos diferentes permitem-lhe adaptar o KLettres às suas necessidades. Para uma criança, a barra de menu e o botão da língua não estão visíveis. Vamos assumir à partida que uma criança não pretende alterar ela própria a língua. Uma lista permite ao utilizador escolher os diferentes níveis. Para um utilizador mais velho, o fundo não é tão infantil e a barra do menu está presente no estilo Adulto. Existem três temas diferentes (**Infantil**, **Savana** e **Deserto**) para escolher um fundo diferente com tipos de letra também diferentes.

NOTA

Você não precisa mais da disposição de teclado da língua, dado que pode usar a barra dos **Caracteres Especiais** para escrever qualquer carácter especial em cada língua. No menu de **Configuração**, **Barras de Ferramentas Visíveis**, seleccione o **Caracteres**, para que apareça a barra de ferramentas na parte inferior do KLettres. Carregue na letra que deseja e esta será mostrada no campo de texto. Esta barra de ferramentas poderá ser arrastada para qualquer lado do ecrã.

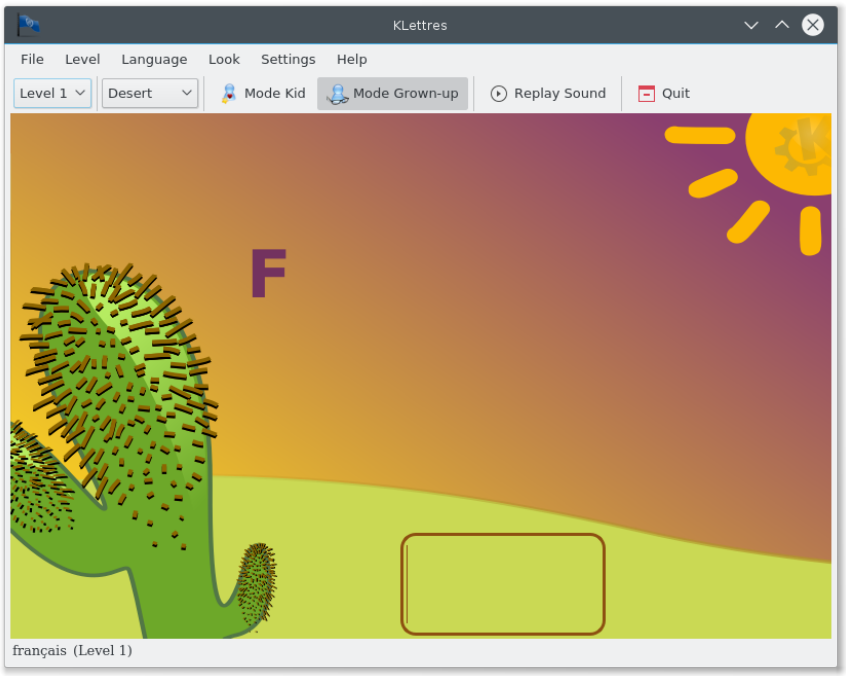
Se preferir ter a disposição do teclado da língua, por favor use o Configuração do Sistema, na secção **'Hardware'**, **Dispositivos de Entrada** e na página **Teclado**, para poder configurar a disposição de teclado correcta.

Capítulo 2

Usar o KLettres

O KLettres tem 4 níveis. Os níveis 1 e 2 lidam com o alfabeto e os 3 e 4 dizem respeito às sílabas. Para uma criança muito nova (2 1/2 a 4), sugere-se que ele/ela esteja sentado ao seu colo em frente ao computador e que você jogue com ele em conjunto.

2.1 Níveis 1 e 2



O nível é o 1, a língua é o Francês, o tema é o Deserto e a aparência é de *adulto*.

NOTA
Se a sua língua do KDE estiver entre as línguas suportadas, então esta será a língua por omissão da primeira vez que você correr o KLettres. Para as outras línguas, o Inglês é usado por omissão. O KLettres vem com o Inglês, Francês e com a sua língua por omissão, se estiver incluída na lista acima e você poderá obter mais línguas através de **Ficheiro Obter um Alfabeto numa Nova Língua...**, desde que tenha uma ligação à Internet.

No nível 1, o utilizador vê a letra e ouve o som. Ele então terá de escrever a letra no campo de texto. Se estiver correcta, a próxima letra irá aparecer (sem ter de carregar em **Enter** ou noutra tecla qualquer). Se o utilizador escrever a tecla errada, ele irá ouvir o som de novo. Neste nível, o utilizador irá memorizar as letras e reconhecê-las no teclado.

NOTA

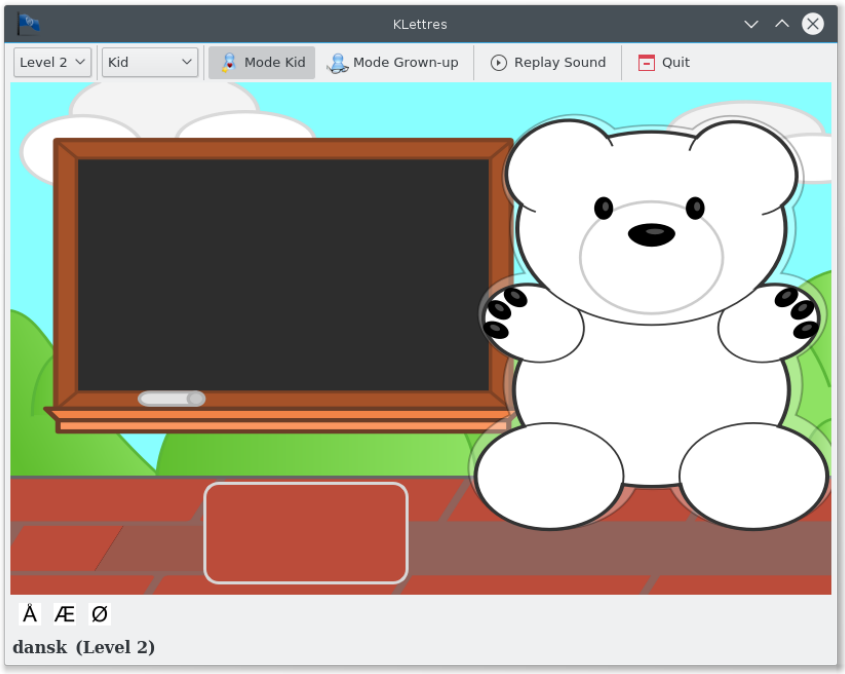
O utilizador pode escrever tanto em minúsculas como em maiúsculas. As letras são automaticamente colocadas em maiúsculas para que uma criança faça a correspondência delas no teclado. Só poderá escrever uma letra de cada vez.

Quando você escrever uma letra no campo de texto, não há necessidade de carregar em **Enter**; o programa irá esperar durante alguns momentos até testar se a letra está correcta. Este tempo curto de espera é para dar tempo a uma criança de perceber o que é que ela acabou de carregar, principalmente se é a letra errada. Você poderá alterar este tempo se usar o menu **Configuração Configurar o KLettres...**, em que aparecerá uma página **Temporizador**, onde poderá configurar dois tempos diferentes: um para o **Modo Infantil** e outro para o **Modo Adulto**.

Depois da primeira vez, a configuração da língua é guardada num ficheiro de configuração quando o KLettres é fechado e é carregada da próxima vez no nível em que você se encontrava.

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

As letras aparecem por ordem aleatória. Elas não são iguais consecutivamente.



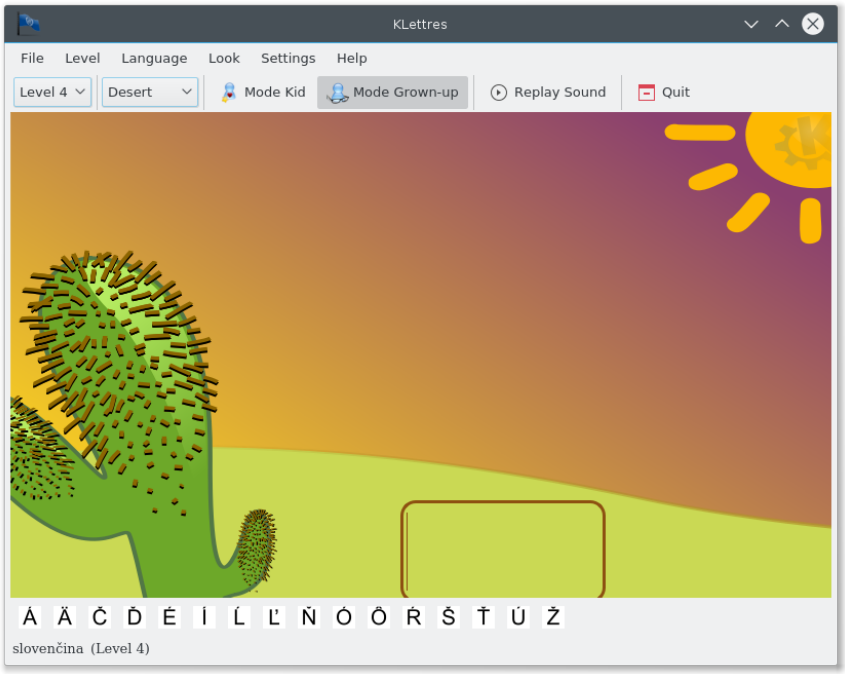
Aqui está uma imagem do Nível 2 com o visual *infantil*, o tema *Infantil* e com a língua Dinamarquesa.

Se carregar na lista de níveis e escolher o **Nível 2** ou usar o menu **Nível** irá para o nível 2. Nesse nível, o utilizador só ouve o som da letra e terá de a escrever. Se estiver errada, a letra aparecerá para ajudar.

2.2 Nível 3 e 4

Aqui você poderá ver o nível 3 do KLettres, com o modo *adulto*, o tema *Savana* e na língua Checa.

No nível 3, o utilizador vê a sílaba e ouve o som. Ele então terá de escrever as letras no campo de texto. Se a primeira letra do som estiver errada, o utilizador já não poderá escrever a segunda. A letra irá desaparecer e ele terá de tentar de novo. O número de letras é dois ou três e depende da língua.



Aqui você poderá ver o nível 4 do KLettres, com o visual *Infantil*, o tema *Deserto* e na língua Eslovaca.

Os sons aparecem por ordem aleatória.

Se carregar na lista de níveis ou usar o menu **Nível** da barra de menu e escolher o **Nível 4** irá parar ao nível 4. Nesse nível, o utilizador só ouve o som da sílaba e terá de escrever correctamente as letras. Este nível é bastante difícil para uma criança.

2.3 Janela de configuração

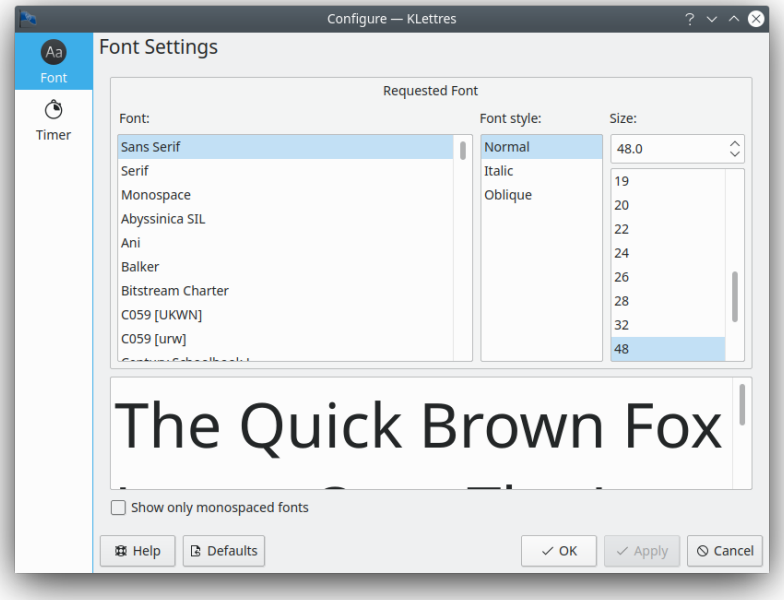
A janela de configuração tem duas páginas: uma para os **Tipos de Letra** e outra para o **Relógio**.

2.3.1 Acerca dos tipos de letra

Existe mais uma opção que você poderá alterar facilmente: o tipo das letras apresentadas. Em algumas distribuições, o tipo de letra usado do sistema é realmente feio. No estilo Adulto, no menu **Configuração**, na opção **Configurar o KLettres...**, existe uma página **Tipos de Letra** que lhe mostrará uma janela de selecção do tipo de letra. O tipo de letra novo será tanto aplicado às letras/sílabas apresentadas como ao campo do utilizador.

> ATENÇÃO
> A mudança do tipo de letra é também bom, dado que alguns tipos de letra (como o Helvetica) não mostram bem as línguas da Europa de Leste, como o Checo e o Eslovaco. Se algumas letras ou sílabas não forem mostradas, por favor mude o tipo de letra e escolha o Arial, por exemplo.

Você poderá escolher o tamanho que achar melhor. Este tamanho será registado na configuração.

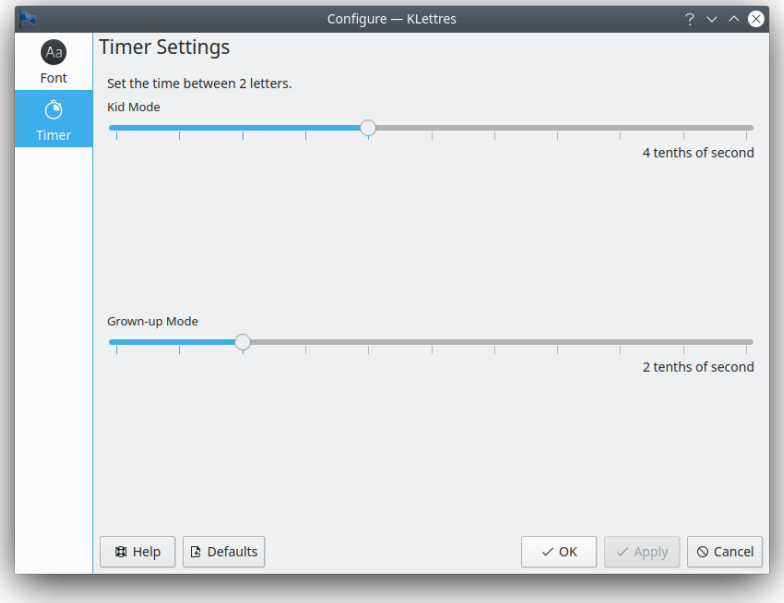


Aqui você poderá ver a Janela de Selecção de Tipos de Letra do KLettres.

2.3.2 Cronómetros

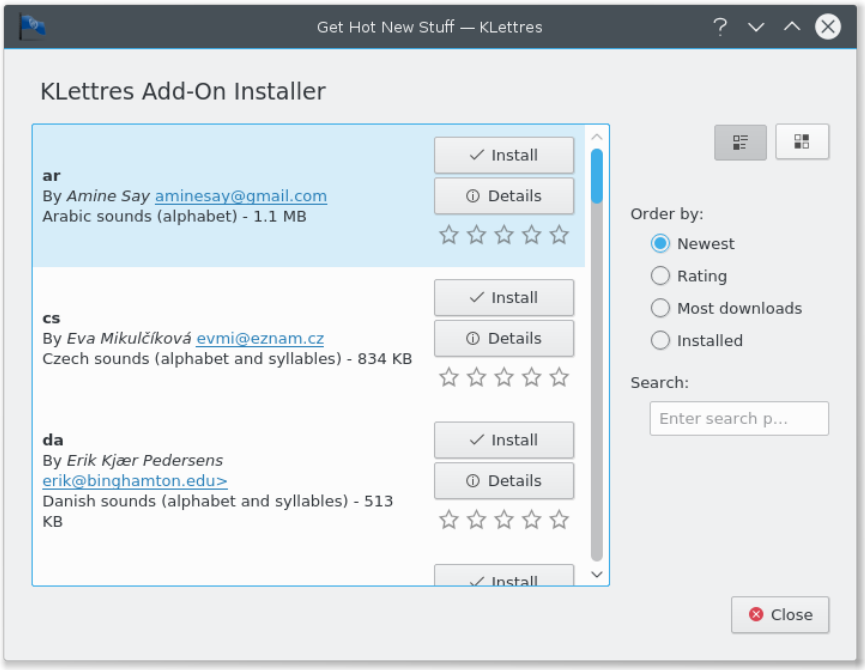
Os relógios ou cronómetros definem o tempo entre duas letras, isto é o tempo durante o qual é mostrada uma letra. As unidades são décimos de segundos.

A página de **Cronómetros** na opção **Configuração** → **Configurar o KLettres...** tem duas configurações de cronómetros: uma para o **Modo Infantil** e outra para o **Modo Adulto**. Por omissão, são 2 décimos de segundos para o **Modo Infantil** e 4 décimos para o **Modo Adulto**. Se aumentar o tempo, fica com mais tempo para ver os seus erros.



2.4 Obter uma nova língua

Poderá querer usar o KLettres para o ajudar a aprender uma nova língua. Ao usar o **Ficheiro Obter um Alfabeto numa Nova Língua....**, irá ver uma janela nova com a lista de línguas disponíveis (precisa de estar ligado à Internet para usar esta funcionalidade).



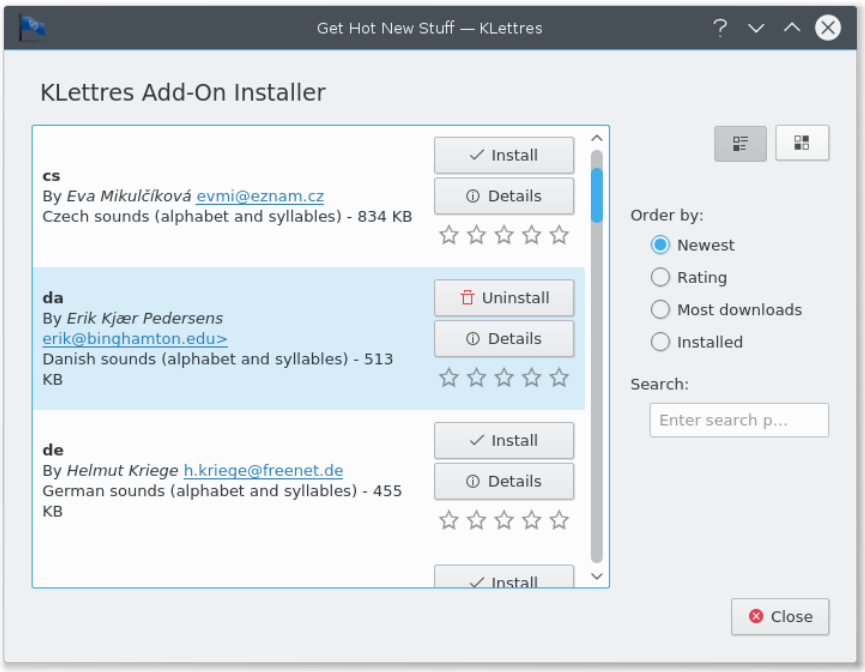
Carregue no botão **Instalar** à direita da língua que deseja instalar.

Repare que alguns ficheiros têm vários MB; por isso, poderá ser um pouco lento, dependendo da sua ligação.

Depois de transferir o ficheiro, este é automaticamente instalado e, quando fechar a janela para **Obter Coisas Novas**, irá ver a língua nova no menu **Língua**, podendo-a usar imediatamente.

Quando for transferida uma língua, poderá ver o botão **Instalar** a mudar para **Desinstalar**.

A imagem seguinte mostra o Dinamarquês instalado.



Capítulo 3

Referência de Comandos

3.1 A Janela Principal do KLettres

3.1.1 O Menu Ficheiro

Ficheiro → **Novo Som (Ctrl+N)**
Toca um som novo

Ficheiro → **Repetir o Som (F5)**
Toca outra vez o mesmo som

Ficheiro → **Obter um Alfabeto numa Nova Língua...**
Abre a janela para **Obter Coisas Novas**, para obter uma nova língua para o KLettres

Ficheiro → **Sair (Ctrl+Q)**
Sai do KLettres

3.1.2 O 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 (sílaba apresentada e som)

Nível → **Nível 4**
Escolhe o nível 4 (sem sílaba apresentada mas com som)

3.1.3 O Menu Língua

Língua → **Inglês**
Escolhe a língua Inglesa

Língua → **Francês**
Escolhe a língua Francesa

3.1.4 O Menu Ver

Ver → **Temas**

Muda para o tema Infantil, Deserto, Savana ou Água

Ver → **Modo Infantil (Ctrl+K)**

Muda para o modo infantil: sem menu

Ver → **Modo Adulto (Ctrl+G)**

Muda para o modo adulto: interface normal

Para além disso, o KLettres tem os menus de **Configuração** e **Ajuda** normais do KDE; para mais informações, leia as secções sobre os menus de Configuração e Ajuda dos Fundamentos do KDE.

Capítulo 4

Adicionar Sons ao KLettres

Se quiser adicionar sons à sua própria língua, é muito fácil fazê-lo. Grave os sons do alfabeto e coloque-os numa pasta chamada 'alpha'. Depois, grave as sílabas mais comuns e coloque-as numa pasta 'syllab'.

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

```
<klettres>
<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>
</klettres>
```

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

Para além disso, poder-me-á dizer as letras especiais da sua língua, para que eu possa gerar a barra de ferramentas especial dos **Caracteres Especiais**. Crie um ficheiro de texto `cs.txt` (substitua o "cs" pelo código de duas letras da sua língua) com cada um dos caracteres especiais, em maiúsculas, em cada linha. Grave depois ambos os ficheiros 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 leitor de áudio os tocar (entre 1,5 e 2 segundos de duração; adicione algum silêncio se forem demasiado curtos). Depois, crie um pacote com tudo e envie-o para a lista de correio kde-edu@kde.org.

Veja a página Web do KLettres para informações mais actualizadas sobre como adicionar uma nova língua.

Capítulo 5

Perguntas e Respostas

1. *A imagem de fundo não aparece.*

   Se compilar você mesmo o KLettres, precisa de configurar com a opção `--prefix` configurada para a pasta do seu KDE ou de adicionar esta pasta à sua PATH.

2. *Não oiço quaisquer sons*

   Certifique-se que o Phonon está a funcionar no seu sistema. Para o fazer, abra o Configuração do Sistema e em **'Hardware'**, carregue em **Multimédia**.

3. *Não vejo algumas letras nos ícones da Barra de **Caracteres Especiais**. Em vez disso, vejo rectângulos ou os ícones são demasiado pequenos para algumas línguas.*

   O KLettres em Checo e Eslovaco necessita do Arial e, se não tiver esse tipo de letra instalado, por favor peça ao suporte da sua distribuição para saber como instalá-lo.

   Se tiver o Windows® na sua máquina, você poderá usar os tipos de letra TTF do Windows® (o Arial é um deles) através do Configuração do Sistema em **Aparência** e **Gestão de Tipos de Letra**, adicionando depois a pasta dos tipos de letra do Windows®.

4. *Porque é que só existem vinte e cinco línguas?*

   Para o autor poder adicionar uma nova língua, ele precisa dos sons do alfabeto e de algumas sílabas básicas. É preciso alguém que fale a língua nativamente gravar esses sons no formato OGG. Para os níveis 3 e 4, as sílabas precisam de ser escolhidas por um professor ou por alguém que saiba como é que as crianças aprendem: estas deverão ser as sílabas que você terá de aprender a seguir ao alfabeto para aprender bem as bases dessa língua. Por favor envie um e-mail se estiver disposto a fazer isso. Veja na página Web do KLettres algumas informações mais detalhadas sobre como adicionar uma nova língua.

Capítulo 6

Créditos e Licença

KLettres

Programa com 'copyright' 2001-2007 de Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org

Muitos agradecimentos às seguintes pessoas, cuja contribuição foi bastante valiosa:

- Sons em Português do Brasil: Lindonjohnson Monte (Pai) e Michelle Monte - 09 anos (Filho) lindon_johnson@brturbo.com.br
- Sons em Checo: 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 Kannada: 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
- Mudança para o KConfig XT, ajuda na codificação: Waldo Bastian bastian@kde.org

- Ícones de SVG para miúdos e graúdos, tema Deserto: Danny Allen dannya40uk@yahoo.co.uk
- Item de configuração do cronómetro: Michael Goettsche michael.goettsche@kdemail.net

Documentação com 'copyright' 2001-2006 de Anne-Marie Mahfouf annma@kde.org
Tradução de José Nuno Pires zepires@gmail.com
A documentação está licenciada ao abrigo da GNU Free Documentation License.
Este programa está licenciado ao abrigo da GNU General Public License.