

Come procedere per iniziare ad usare i setups di accesso a Mindstorms-NXT e installare AccessX

Per usare i setups di accesso all'applicativo MindStorms-NXT si deve disporre del dispositivo MiniUsbKey oppure USBKey. E' stata preparata anche una versione Demo. (vedi sotto)

Il CD "**Accessibilità_Mindstorms**", in seguito denominato CD contiene le cartelle con i files seguenti:

Applicativi Accessibilità

AccessX User Manual V1.3.7.pdf
AccessX V1.3.7 DEMO Setup.exe.zip
AccessX_AmicoRobot_V1.3.7.zip
DriverHASP_V5.20.zip
DriverHASP_V5.86.zip
QuickTime713.exe
USBKey Configurator (cartella)

Descrizione_setups_Mindstorms

Cartella Direct:
DW_Dir.doc
Tast_Dir.doc
Nber_Dir.doc

Cartella Multiple Scanning:

C.doc
Tastiera.doc
C1.doc
D.doc
Main_A.doc
Main_A1.doc
Numbers.doc

Valutazione_Mndstrsm

Avanti_continua_test.rbt
Test per l'utilizzo dei setups di accesso a Mindstorms.doc
Avanti_continua.rbt

Immagini

contiene 3 cartelle con varie immagini nel formato .bmp, .jpg e .png con un documento descrittivo

Mappe

contiene varie mappe concettuali che descrivono il sistema di accesso

Mindstorms_Setups

MindStorm_G_Main_AI Folder
Mindstorms_C Folder
Mindstorms_C1 Folder
Mindstorms_D Folder
MindStorms_DW_Dir Folder
MindStorms_G_C Folder
MindStorms_G_C1 Folder
MindStorms_G_D Folder
MindStorms_G_Main_A Folder
Mindstorms_G_Number Folder
MindStorms_G_Tast Folder
MindStorms_Main_A Folder
Mindstorms_Main_AI Folder
Mindstorms_Nber_Dir Folder
MindStorms_Numbers Folder
Mindstorms_Tast_Dir Folder
Mindstorms_tastiera Folder
Z_Mindstorms_accenti e dieresi Folder

Testi_Mndstrsm

0 Introduzione.doc
1 Come iniziare e installare AccessX.doc
2 Descrizione_setups_Mindstorms (cartella)
3 Collegamento con l'interfaccia MiniUSBKey o USBKey.doc
4 Reports_Setups.doc
5 Elenco Setups MindStorms.doc
6 Faq's su AccessX.doc
7 Guida_Allievo (cartella)
8 MiniUSBKey_USBKey.doc

Se utilizzate la versione di AccessX "**Amico Robot Special Edition**" la chiave di protezione Hasp **non** è necessaria (quindi è inutile procedere all'installazione dei relativi drivers) ma si deve invece disporre del dispositivo hardware MiniUSBKey e collegarlo al computer prima di ogni operazione.

Questo dispositivo è fornito dalla ditta AUXILIA di Modena

(<http://www.auxilia.it>)

Per un uso con la versione protetta dalla chiave hardware (HASP) occorre prima di tutto installare (scompattare il file *DriverHASP_V5.20.zip* e poi lanciare *DriverHASP_V5.20*) il driver della chiave **Hasp**. Successivamente la chiave di protezione (verde) va inserita in una porta USB. Un piccolo led rosso si accenderà.

Nelle versioni protette degli applicativi del CID (Centro Informatica Disabilità, <http://www.fipdp.com>) questa chiave è sempre necessaria.

Se sul vostro computer non è stato installato l'applicativo Quicktime procedete, in ogni caso, alla sua installazione utilizzando e avviando il file QuickTime713.exe. Si consiglia la disattivazione dello screensaver.

Collegate il dispositivo **USBKey** o **MiniUSBKey** (per la versione speciale "Amico Robot Special Edition") con un cavo USB al vostro computer.

Per collegare in modo corretto i sensori utilizzati dall'utente con i dispositivi MiniUSBKey o USBKey seguite le informazioni contenute nel documento :

Collegamento con l'interfaccia MiniUSBKey o USBKey.*doc*

Procedete, in seguito, all'installazione di **AccessX_AmicoRobot_V1.3.7** estraendo i files dal documento compresso (*AccessX_AmicoRobot_V1.3.3.zip*) ed in seguito doppiocliccando su **AccessX Amico Robot V1.3.7 Setup.exe**

Terminata questa operazione troverete sul vostro desktop i collegamenti con gli applicativi **AccessX** e **AccessX Editor** (vedi i documenti **Faq's su AccessX** per conoscerne le differenze).

Cliccare (avviare) per la prima volta **AccessX Editor** (ricordarsi di inserire prima anche la chiave di protezione Hasp se lavorate con una versione protetta). In questo modo nella vostra cartella Documenti (utente) verranno create due cartelle :

AccessX Settings
AccessX Setups

Chiudere l'applicativo AccessX Editor senza salvare e copiare tutte le cartelle con i setups contenuti nella cartella Mindstorms_Setups situata nel vostro CD nella cartella AccessX Setups appena creata.

Si consiglia di utilizzare per l'attchement (Cfr. **Faq's**) con Mindstorms il setup contenuto nella cartella **MindStorms_Main_A Folder** nel caso in cui il giovane con disabilità ha la possibilità di accedere all'applicativo utilizzando uno o due segnali e dispone di una buona capacità visiva. Nel caso in cui si dovesse osservare una lieve difficoltà visiva l'attchement può essere stabilito con il setup contenuto nella cartella **MindStorm_G_Main_A Folder**. In ogni modo i due gruppi di setups sono collegati tra di loro e quindi l'utente potrà facilmente passare tra i setups di piccola grandezza e quelli dimensione maggiore.

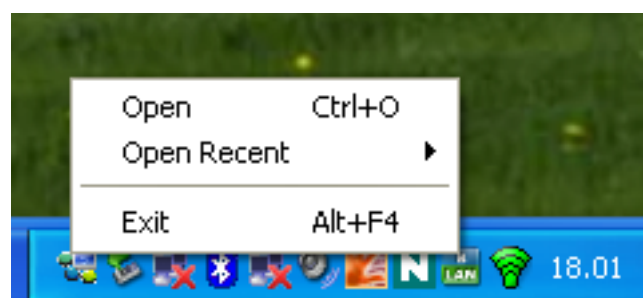
In caso di accesso in modalità diretta è necessario utilizzare il setup contenuto nella cartella **Mindstorms_Tast_Dir Folder**.

Dopo aver scelto la modalità di accesso e il setup che intendete utilizzare all'inizio delle attività con MindStorms procedete, dopo aver riavviato AccessX Editor, ad effettuare l'attachement fra il setup e l'applicativo Mindstorms. (cfr. le spiegazioni date in **Faq's su AccessX**: che cosa è un "attachement", Come si procede per stabilire un "attachement"). Alla fine di questa procedura chiudere, senza necessariamente salvare il documento vuoto, l'applicativo AccessX Editor.

Accertatevi che Mindstorms e AccessX Editor siano chiusi. Avviate AccessX (da non confondere con l'Editor) e solo successivamente riavviate Mindstorms. **AccessX è un applicativo che lavora in background** e non mostra quindi nessuna finestra propria; per essere certi che AccessX sia stato avviato controllate nella barra delle applicazioni (in basso a destra) verificando se l'icona di AccessX è presente. Nell'immagine seguente l'icona, in piccolo, di AccessX si trova a sinistra.



Cliccando su questa icona con il tasto destro potrete accedere direttamente ad alcune funzionalità (attivazione di un setup e uscita dall'applicativo) di AccessX:



L'attivazione di un setup attraverso questo menu è utile quando si vuole procedere ad una verifica delle funzionalità implementate durante la preparazione o la modifica di un setup.

Quando avete avviato l'applicativo MindStorm, AccessX attiverà a sua volta il setup scelto nell'attachement e lo mostrerà sullo schermo.

Il setup previsto e definito nell'attachement con Mindstorms contiene anche alcune zone che stabiliscono (ed effettuano quando sono selezionate) tutti i collegamenti (links) con gli altri setups necessari. Una visione delle relazioni (link) tra i vari setups è descritta, visivamente, nei documenti contenuti nella cartella Mappe. Chi non possiede l'applicativo Kidspiration può consultare le immagini (.jpg). che si trovano nella cartella *mappe* utilizzando un normale applicativo per la grafica (Paint ad. esempio):

Mappa_2_sensori_left_G.jpg
Mappa_layouts.kid
Mappa_2_sensori_left.jpg
Mappa_acc_Dir.jpg
Mappa_acc_Dir.kid
Mappa_layouts_G.jpg
Mappa_layouts_G.kid
Mappa_layouts.jpg

I setups (tastiere) sono stati sviluppati e ottimizzati per un display con la risoluzione **1280 x 800 pixels**. Per definire una posizione iniziale esatta di ogni setups, qualora si volesse utilizzare una risoluzione diversa è consigliabile aprire il documento con il setup, usando AccessX Editor, posizionare la finestra dove si desidera che appaia quando viene attivata e salvare. E' necessario ripetere, una sola volta, questa operazione per ogni setup.

Capita a qualche utente che sta utilizzando i setups di eseguire inavvertitamente alcune azioni (premere i modificatori, i pulsanti del mouse ecc.) trovi delle difficoltà a rimettere nello loro stato iniziale questi tasti e il mouse; in queste situazioni **premendo il pulsante di selezione (P3) per oltre 5 secondi il sistema resetta lo stato** e rimette l'applicativo AccessX nella situazione iniziale (modificatori, pulsanti del mouse non premuti).

Per facilitare una prima conoscenza delle tastiere (setups) viene fornita una speciale versione dell'applicativo AccessX che non utilizza la tecnologia Phantom Keys. Questa versione è destinata a coloro che non dispongono ancora di un interfaccia e dei relativi sensori per rilevare i segnali dell'utente ma desiderano comunque dare uno sguardo ai setups e al loro funzionamento con l'applicativo MindStorms. La versione Demo (la durata del funzionamento è di 30 minuti) permette di simulare l'UsbKey o la MiniUSBKey attraverso il tastierino numerico. Per installare questa versione si proceda come descritto precedentemente utilizzando il file AccessX V1.3.7 DEMO Setup.exe

Con:

Numeric Keypad 2 : si ottiene l'attivazione di un setups e/o la selezione di una zona o di un gruppo di zone.

Numeric Keypad 1 : permette di evidenziare la zona precedente.

Numeric Keypad 0 : permette di evidenziare la zona successiva.

Ricordiamo che nelle tastiere piccole (portatili ad. es.) per ottenere l'equivalente dei tasti indicati sopra (tastierino numerico) deve essere premuto **Num Lk** .