

Signe2

Introducció

Signe és un editor de llenguatge signat que permet crear textos en llenguatge escrit i traduir-los a llenguatge gràfic o de signes. El programa es proposa un doble objectiu:

- proporcionar un eina a les persones sordes para facilitar la lectura de textos
- agilitar la preparació de materials educatius en llenguatge signat als mestres i logopedes

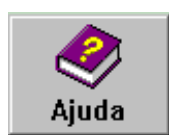
El programa incorpora inicialment un diccionari amb el llenguatge signat per a sords però, canviant aquest vocabulari, es pot utilitzar com a suport de qualsevol llenguatge gràfic (SPC, MIC...)

Signe és compon de dos mòduls:

- el gestor de gràfics, que permet mantenir el diccionari del programa afegint, modificant o eliminant paraules i dibuixos. El gestor de gràfics permet incorporar, a més del pictograma del signe, la seva filmació i el dibuix de l'objecte representat.
- el gestor de frases que després d'escriure, o importar un text, confegeix les planes amb la traducció signada del text escrit.

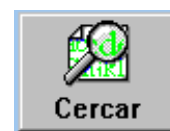
Iniciar el programa

En engegar el programa la primera pantalla presenta quatre icones per accedir a les diferents opcions.



Gestor de gràfics

Activant el **Gestor de gràfics** s'accedeix al diccionari de signes. En ell es poden escriure les paraules per cercar el seu signe, veure el vídeo i també el dibuix que representa la paraula. No totes aquestes opcions estan inicialment disponibles per a totes paraules de la llista, tot i que com a mínim tenen el seu corresponent signe.



Des del **gestor de gràfics** es poden cercar, afegir i suprimir paraules. Per incorporar una nova paraula cal escriure prèviament el seu nom i activar la icona **Nou**. A continuació cal buscar el dibuix en format **.BMP** del signe que no pot ser major de 125 x 125 pixels. Si en aquest moment tenim el fitxer



.AVI del signe al directori **\VIDEOS** amb el mateix nom i també tenim al directori **\DIBUIX** el fitxer **.GIF** (125 x 125 pixels com a màxim) amb el nom del signe amb un 7 davant (per exemple del signe **casa.bmp** el dibuix **7casa.gif** i el fitxer **casa.avi**) automàticament s'introduiran els tres elements al programa.

En cas de no disposar d'aquests fitxers o d'algun d'ells es podran incorporar posteriorment des les opcions del **Menú Fitxer**.

El botó **Suprimir** permet eliminar el signe triat, així com els seus fitxers **.GIF** i **.AVI** associats.



Amb el botó **Exportar** o al **Menú Fitxer/Exportar pictograma del signe** s'exporta el fitxer del signe triat al directori **\SIGNE2** on queda amb el nom **EXPORT.BMP**

Quan s'introdueix una nova paraula cal seguir el procés de classificació de la mateixa al **Menú Fitxer**:

- En primer lloc cal anar a **Configurar Categories** per relacionar la nova paraula dins d'alguna de les categories i escriure les diferents paraules que correspondran al mateix signe.
- En cas de tractar-se d'un **VERB** cal fer el segon pas al **Menú Fitxer** amb l'opció **Configurar Verbs** per tal d'establir les conjugacions del verb (en principi del passat, present i futur) de forma correcta.

Si tenim un signe introduït podem posteriorment afegir-li la seva filmació i també el dibuix de l'objecte de forma individual. Per fer-ho cal després de seleccionar el signe ja introduït, accedir al **Menú Fitxer/Importar dibuixos d'objectes** i seleccionem el fitxer **.GIF** del directori **\DIBUIX** que tindrà el mateix nom que el signe però amb un **7** davant (per exemple de casa **7casa.gif**)

El mateix fem amb el **Menú Fitxer/Importar filmacions de signes** adquirint el fitxer **.AVI** del directori **\VIDEOS** que tindrà el mateix nom que el signe que representa. (per exemple de casa **casa.avi**)

Amb l'opció del **Menú Fitxer/Importar grups de signes** es pot agilitar la introducció dels signes entrant-los en grup. Per fer-ho cal tenir els fitxers **.BMP** dels signes en un directori o a més hi haurà un fitxer **.TXT** amb el nom d'aquests signes separats entre comes. En fer aquest procés també s'activen les seves correspondències amb el fitxers **.GIF** de la carpeta **\DIBUIX** amb el mateix nom precedit per un **7** i els fitxers **.AVI** de la carpeta **\VIDEOS** amb el mateix nom que el signe. Tot i això quan una paraula té més de vuit caràcters no entrarà automàticament i el programa obra l'opció per cercar manualment el fitxer **.BMP** del signe, però en aquest cas no s'incorporaran els fitxers **.GIF** i **.AVI** associats a ell, que caldrà entrar posteriorment de forma individual tal i com s'ha explicat anteriorment. Es recomanable que les llistes dels grups de signes a incorporar no siguin excessivament llargues, unes 20 ó 25 paraules són les adequades.

El programa incorpora els fitxers **.BMP** dels signes, de manera que un cop adquirits els fitxers externs es poden eliminar, però en cap cas s'han d'eliminar els fitxes **.GIF** de la carpeta **\DIBUIX** i els **.AVI** de la carpeta **\VIDEOS** perquè els programa els va a buscar de manera externa.

Qualsevol dels canvis que es realitzi no tindrà efecte per a properes sessions si no es guarden des del **Menú Fitxer/Anomena i Desa** o al **Menú Fitxer/Desa** o bé seguint les instruccions abans de sortir del programa.

Editor de frases

A l'**editor de frases** es componen els textos escrivint directament amb el teclat, important fitxers **.TXT** o bé triant algun dels **contes i històries** introduïts al programa. Els textos no poden contenir signes de puntuació a excepció de punt (.). El programa elimina la major part d'aquest signes de puntuació de forma automàtica.

Un cop escrit o adquirit el text l'opció **Llegir** permet fer una lectura paraula a paraula de tot el text. La lectura pot ser amb els **pictogrames dels signes** o bé amb les seves **filmacions**.



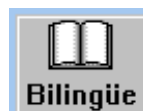
El menú categories permet accedir a les paraules introduïdes dins de les diverses categories on prèviament s'han classificat les paraules.

Triar un conte o història permet accedir a les històries ja fetes que també poden tenir animacions que s'activen amb el botó **Anima**.



A través del **Menú Fitxer/Afegir/treure contes i històries** es gestionen els contes i històries de què disposa el programa, eliminant-les i incorporant noves. Per fer-ho cal buscar un fitxer **.TXT** a la carpeta **\CONTES** i si és el cas a la mateixa carpeta pot haver un fitxer **.AVI** amb la corresponent animació. Ambdós fitxers han de tenir el mateix nom, que no pot ser més llarg de vuit caràcters.

Un cop compost o adquirit un text el darrer pas és veure la seva traducció a la llengua de signes amb el botó **Bilingüe** o l'opció del **Menú/Anar a ..**



Editor de text bilingüe

L'**editor de text bilingüe** presenta la traducció en llengua de signes del text introduït. Es poden fer modificacions als textos escrits i també amb les opcions del **Menú Pàgina** es poden eliminar les paraules escrites o els pictogrames de la pàgina. També es poden aplicar canvis del tipus de lletra des del **Menú Lletra**. Es poden aplicar diferents tipus de lletra a les caselles per tal d'imprimir la pàgina amb el tipus i format triats. A l'editor també es pot escriure directament les paraules en cada casella de text i a continuació utilitzant el tabulador anar a la següent paraula mentre apareix el pictograma de la paraula escrita.



va



gener



tot



L'editor admet 5.082 paraules, amb 121 pàgines que tenen 42 paraules cada una. A través del **Menú Pàgina** naveguem pel text fins arribar al final del mateix. També es pot escriure directament a l'editor paraula a paraula, utilitzant el tabulador per passar a la següent paraula, de manera que podem escriure a les caselles i al prémer la tecla **tabulador** apareix la paraula al quadre corresponent.

El **Menú Fitxer/Configurar impressora** permet configurar la impressora ajuntant la direcció i qualitat d'impressió. Per imprimir **tot el text bilingüe** cal haver arribat fins el final del text passant totes les seves pàgines i activar el **Menú Fitxer/Imprimir el text** o bé només imprimir la pàgina actual amb **Menú Fitxer/Imprimir la pàgina**.