



## Roteiro da atividade

<p>Título da animação: Cortes e vistas em planta baixa Autor: Carmen Tereza Pagy Felipe dos Reis, Celso de Oliveira Faria e Walter Spinelli</p>	<p>fase 1</p>
<p>Texto: Você já ouviu falar em cortes e vistas? Veja alguns exemplos. Clique nas figuras abaixo.</p>	<p>Gráfico</p> <p>Desenho de um prego</p>  

### Explicação sobre a ação:

Ao clicar em cada desenho da tela, abre as próximas telas.

<p>Cortes e vistas em planta baixa Autor: Carmen Tereza Pagy Felipe dos Reis, Celso de Oliveira Faria e Walter Spinelli</p>	<p>Tela do prego</p>
<p>Texto: Clique e veja como fica o desenho do prego nos seus vários tipos de cortes.</p>	<p>Gráfico</p> <p>Corte 1</p> <p>Corte 2</p> <p>Corte 3</p> <p>Desenho do prego/cadeira ou quarto</p> <p>Figura do corte</p> <p>Desenho do prego</p> <p>Desenho do quarto</p> <p>Desenho da cadeira</p>

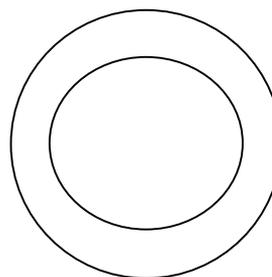
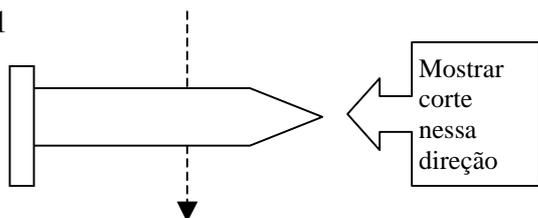


**Explicação sobre a ação:**

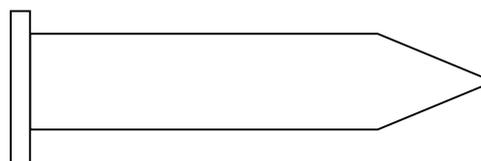
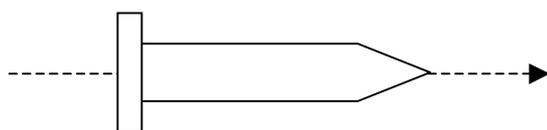
**Cena 1 - Pregos:** Quando o aluno clica em corte 1, uma lâmina em movimento passa cortando o prego. (Mesmo procedimento valerá nos cortes da cadeira e do quarto nas próximas telas). O objeto gira lentamente e termina na posição disposta ao lado.

**Descrição dos objetos:**

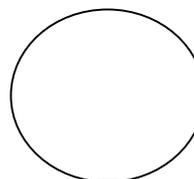
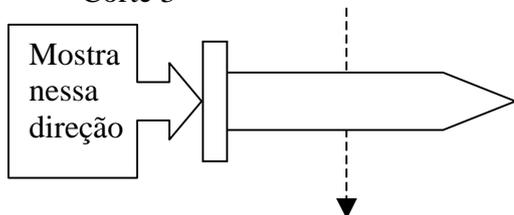
Corte 1



Corte 2



Corte 3

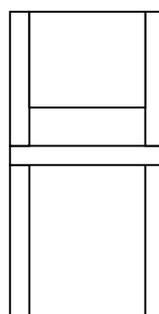
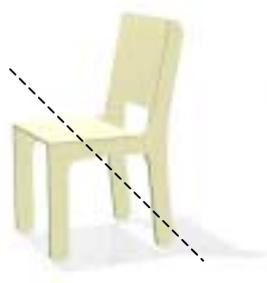


**Cena 2 - Cadeira** (vale o que está explicado na tela do prego)

Cena 2: Mesma disposição da cena 1.

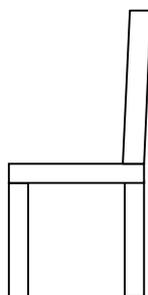
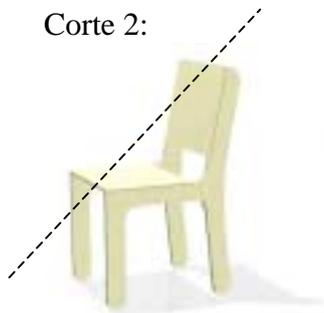
Trocar os botões inferiores para: prego, quarto e voltar.

Corte 1:

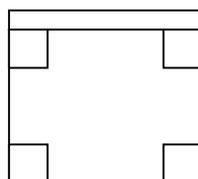
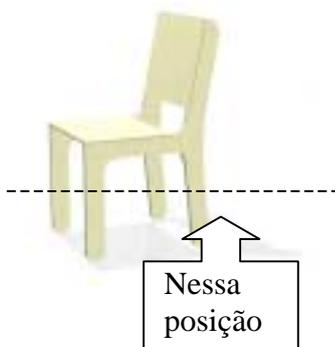




Corte 2:



Corte 3:



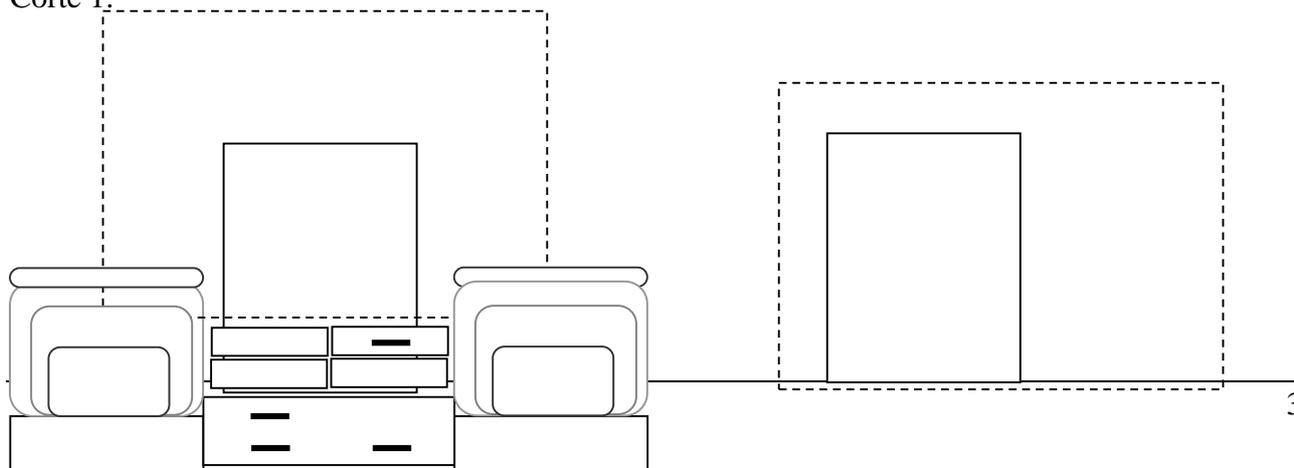
**Cena 3 - Quarto** (vale o que está explicado na tela do prego)

Cena 3: Mesma disposição da cena 1.

Trocar os botões inferiores para: prego, cadeira e voltar.

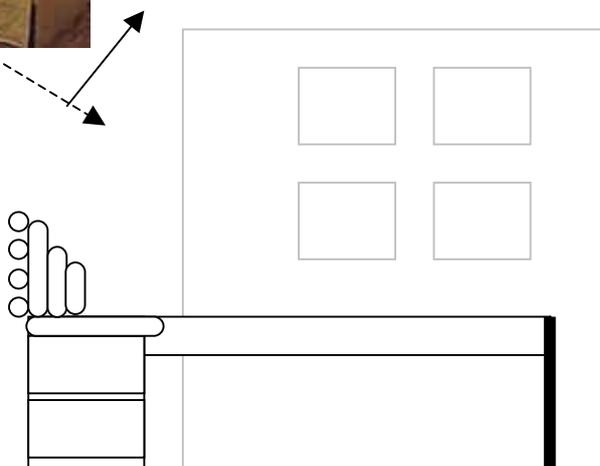
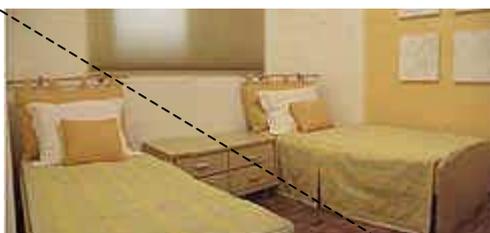


Corte 1:

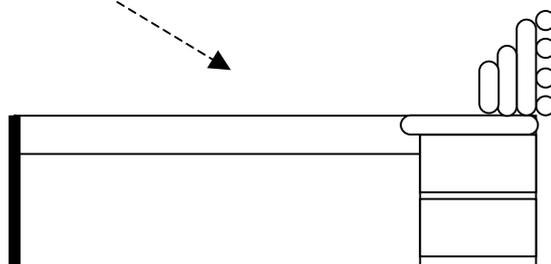
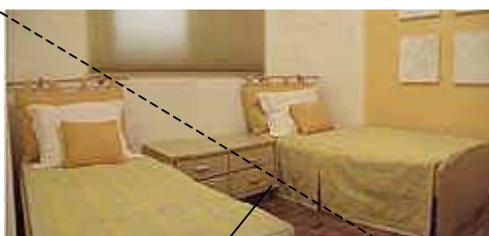




Corte 2

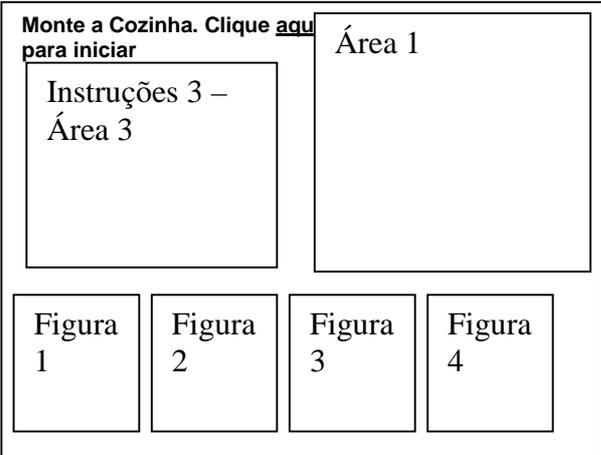


Corte 3:



Título da animação:	fase 2
---------------------	--------



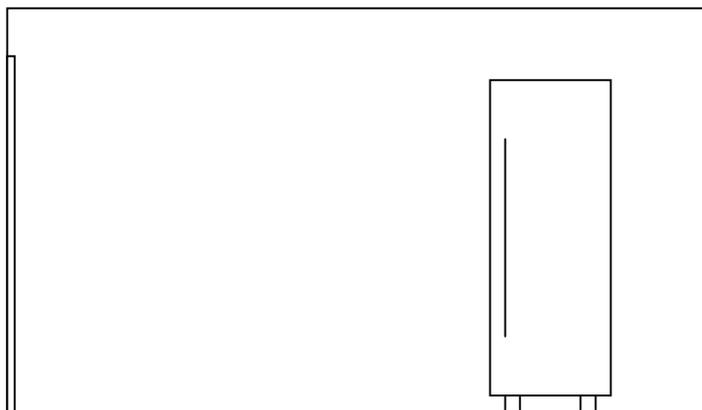
<p>Cortes e vistas em planta baixa</p> <p>Autor: Carmen Tereza Pagy Felipe dos Reis, Celso de Oliveira Faria e Walter Spinelli</p>	
<p>Texto:</p> <p>Montamos uma cozinha com os seguintes objetos: uma pia, um fogão, uma geladeira, um armário e uma mesa com duas cadeiras.</p> <p>Fizemos alguns cortes nessa cozinha. Preste atenção neles. Sua tarefa será reproduzir a vista superior(não será apenas a vista , mas os cortes também; daí a necessidade dos objetos vistos de lado de frente etc...) dessa cozinha”</p>	<p>Gráfico</p> 

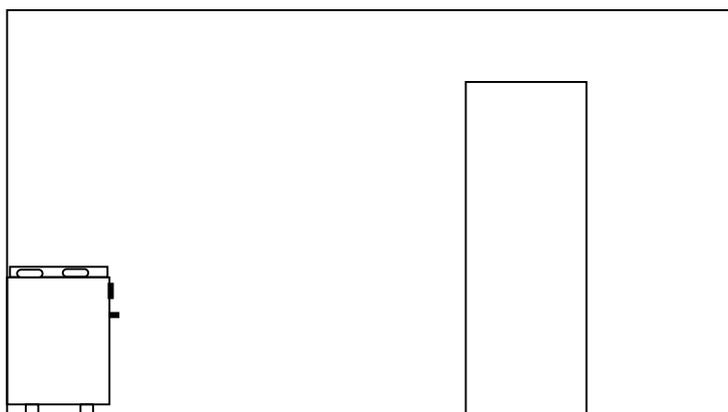
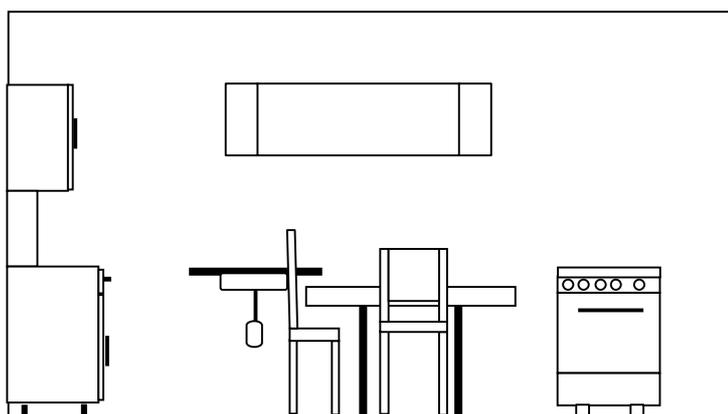
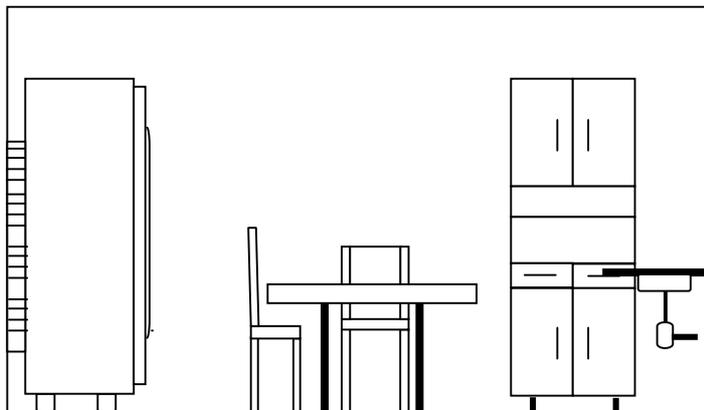
Explicação sobre a ação:

Quando o aluno inicia essa parte da atividade, o programa sorteia uma das três cozinhas mostrando suas vistas nas figuras 1, 2, 3 e 4, de forma randômica.

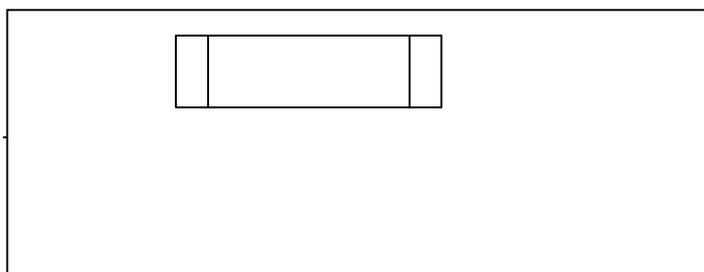
### Descrição dos objetos:

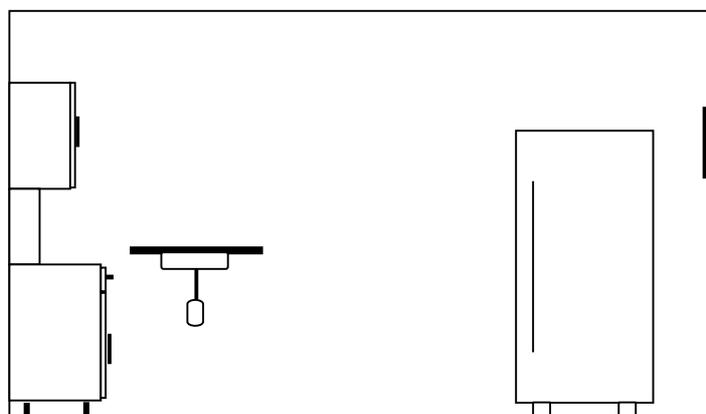
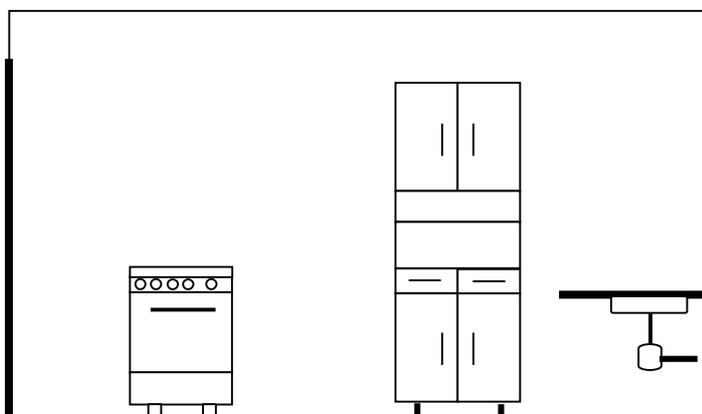
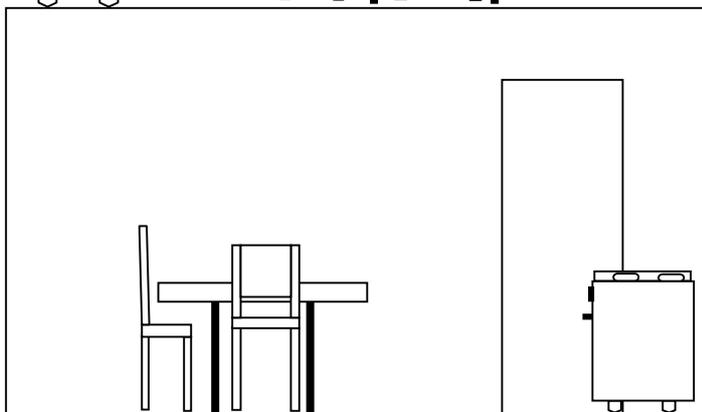
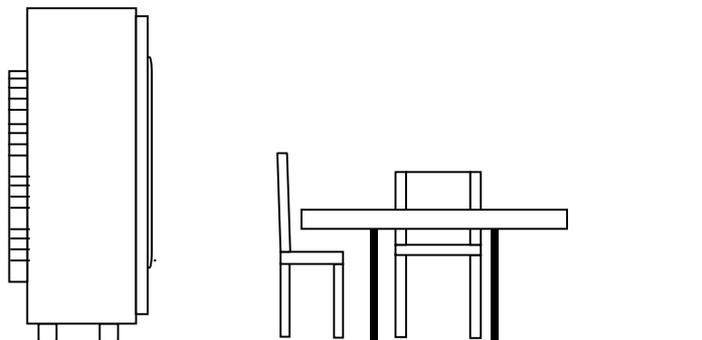
#### Cozinha 1





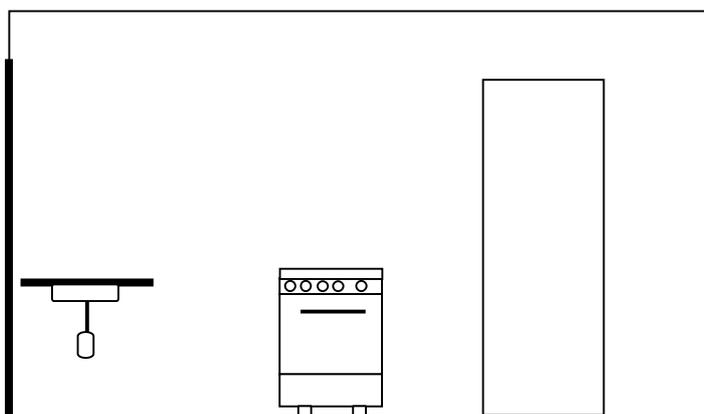
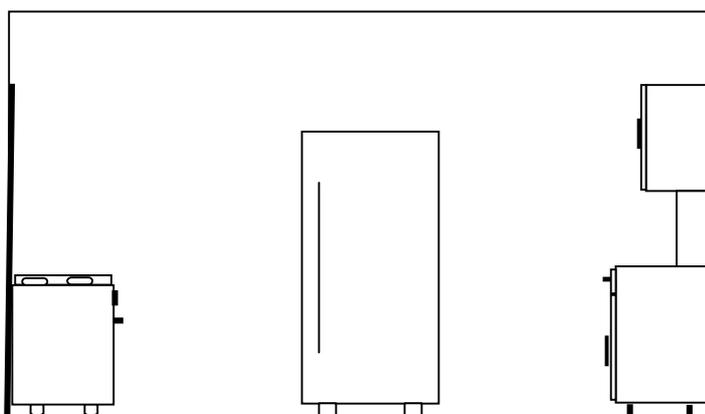
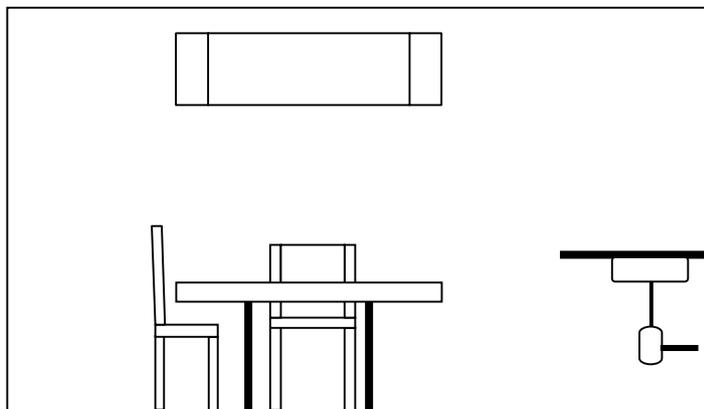
**Cozinha 2**

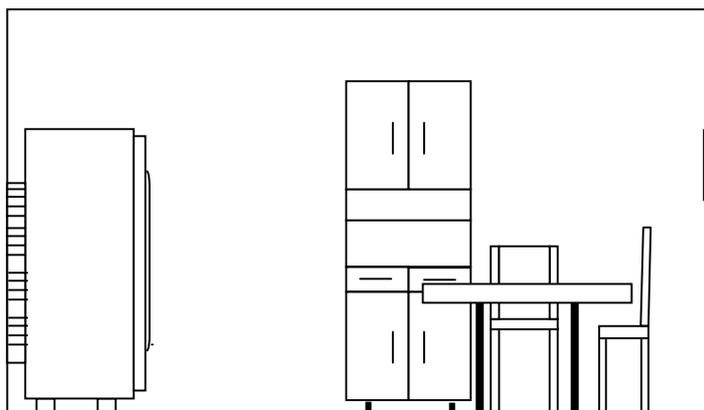






### Cozinha 3



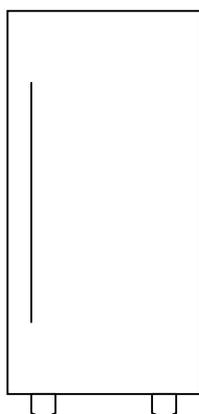


### Na área 1:

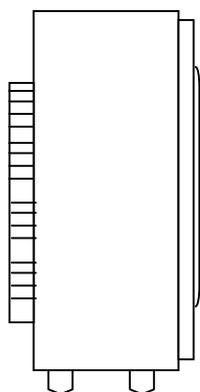
Disponibilizar os móveis e objetos da cozinha em escala menor na parte inferior da área 1. Quando o aluno clicar em um móvel, ele aumenta e aparece centralizado na área. Assim, o aluno poderá girar o móvel clicando em botão de giro. Os giros serão de 90° em 90°.

### Geladeira

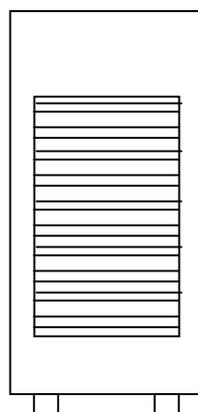
Vista de frente



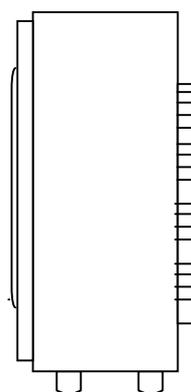
Vista lateral



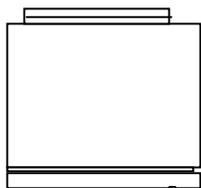
Vista de fundo



Vista lateral



### Vista de cima



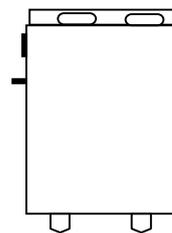
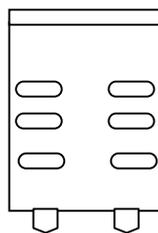
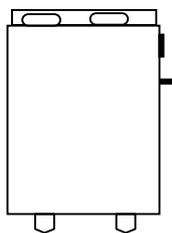
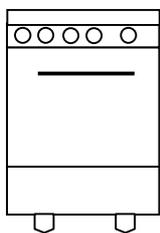
### Fogão

Vista de frente

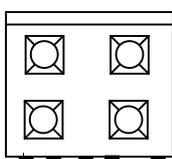
Vista lateral

Vista de fundo

Vista lateral

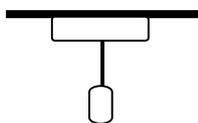


**Vista de cima**

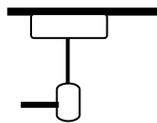


**Pia**

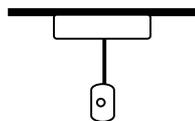
**Vista de frente**



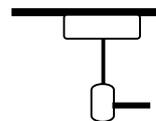
**Vista lateral**



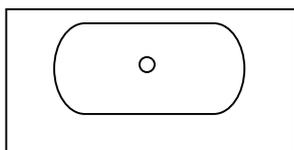
**Vista de fondo**



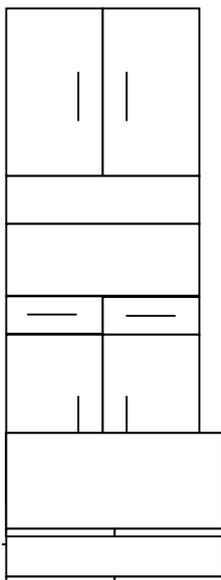
**Vista lateral**



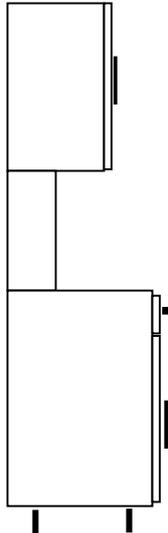
**Vista de cima:**



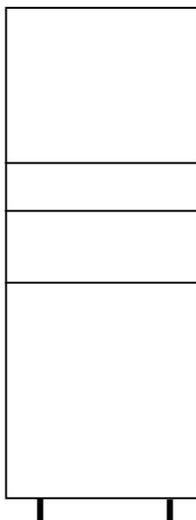
**Vista de frente**



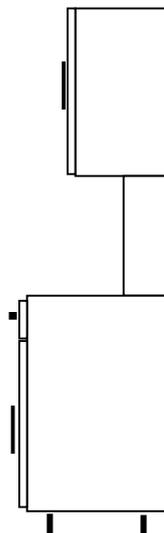
**Vista lateral**



**Vista de fondo**



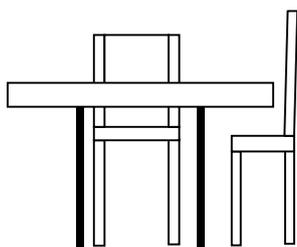
**Vista lateral**



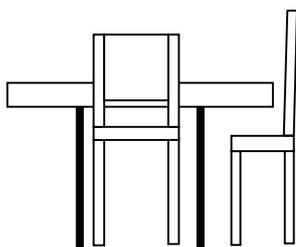


**Mesa**

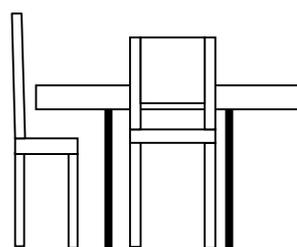
**Vista de frente**



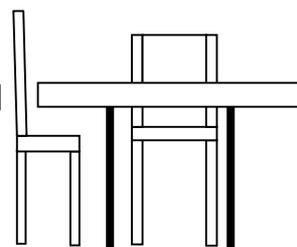
**Vista lateral**



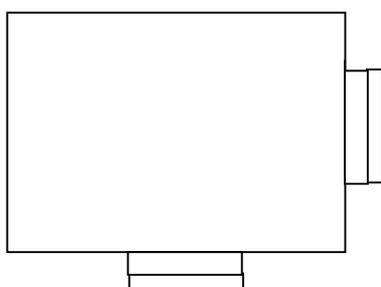
**Vista de fundo**



**Vista lateral**

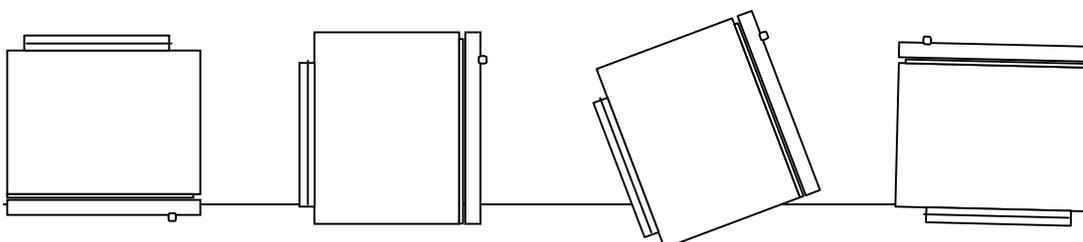


**Vista de cima:**



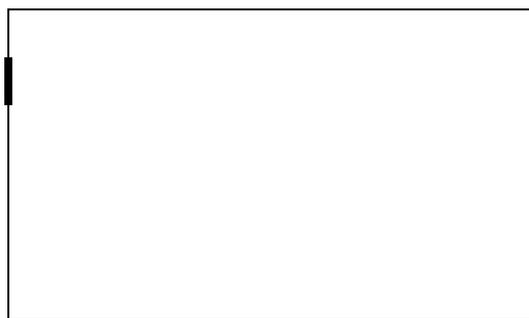
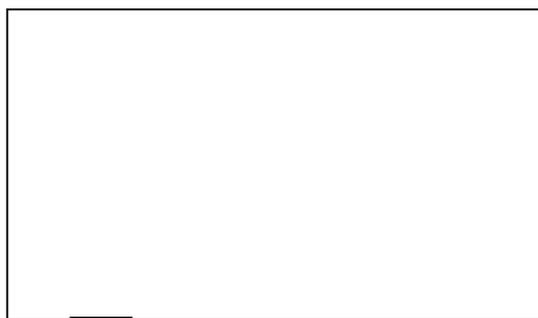
**Instruções 3**

Na área 3, o aluno montará a cozinha em planta baixa a partir das vistas apresentadas na área 2. Na parte inferior da área 3, deverão estar dispostos os objetos da cozinha com as vistas de cima (conforme mostrada nas instruções 1). Deverá haver uma seta para que o aluno gire o móvel visto de cima. Por exemplo, a geladeira:





Na parte central da região 3, deverá estar disposto apenas um retângulo que fará as vezes de uma planta baixa inicial, sem nenhum objeto. Para iniciar, o programa perguntará: “ Vamos montar a vista superior( novamente aqui...não será apenas a vista superior) da cozinha? Em qual parede você quer colocar a porta? Clique sobre sua opção”. O aluno clicará na parede, e a porta aparecerá em uma das seguintes posições:

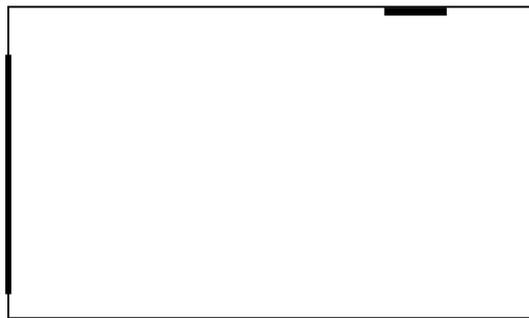


Quando escolher , aparece

rá uma segunda pergunta:

“ Agora você vai colocar a janela. Há um lugar certo para ela, que depende do lugar em que você colocou a porta. Clique sobre a parede em que você acredita que a janela deva estar..”

O aluno deverá clicar na parede em que ele pensa que está a janela. A posição da janela está relacionada com a posição da porta. Apresentamos abaixo as soluções corretas. Se clicar errado, apresentar a mensagem “Verifique as vistas e redefina a posição da janela”.

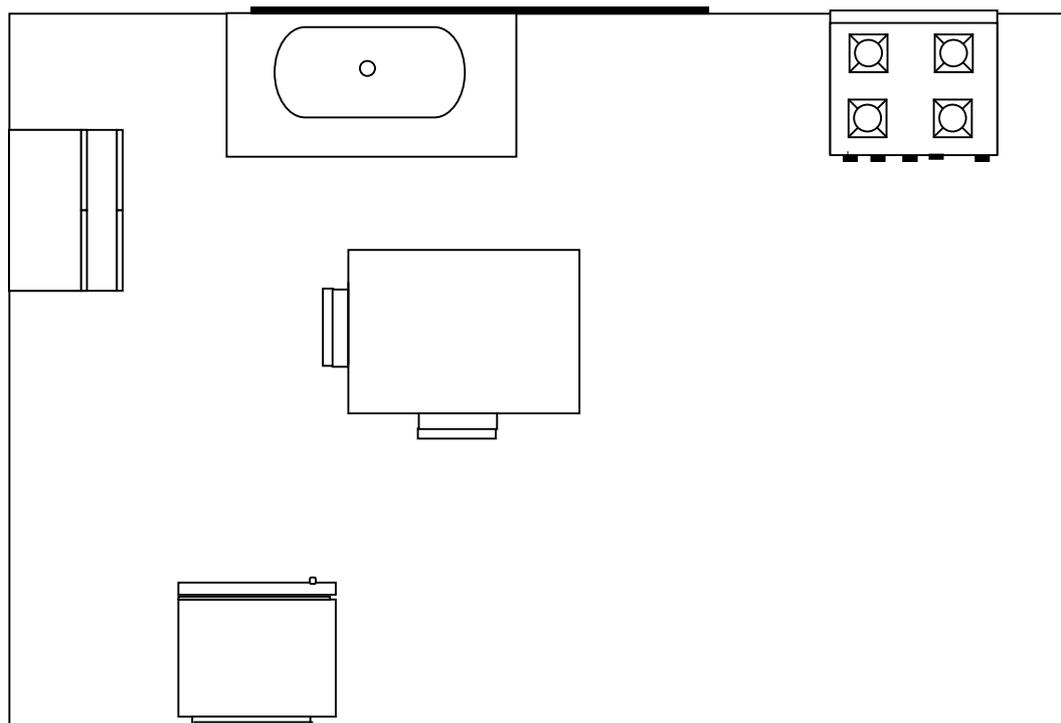


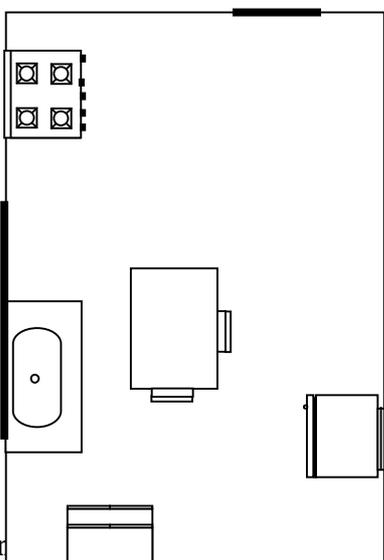
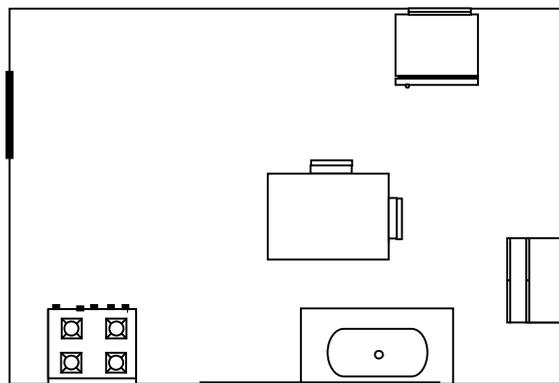
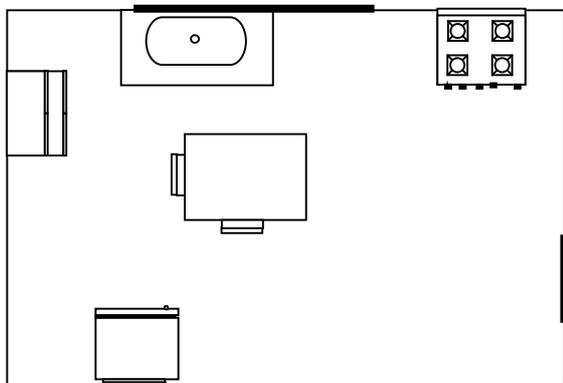


Quando a janela tiver sido colocada corretamente, surge na tela uma nova questão; “Agora é a vez dos objetos: mesa, fogão, armário, pia e geladeira. Cada um deles tem seu lugar certo. Quando **todos** estiverem colocados, clique OK.

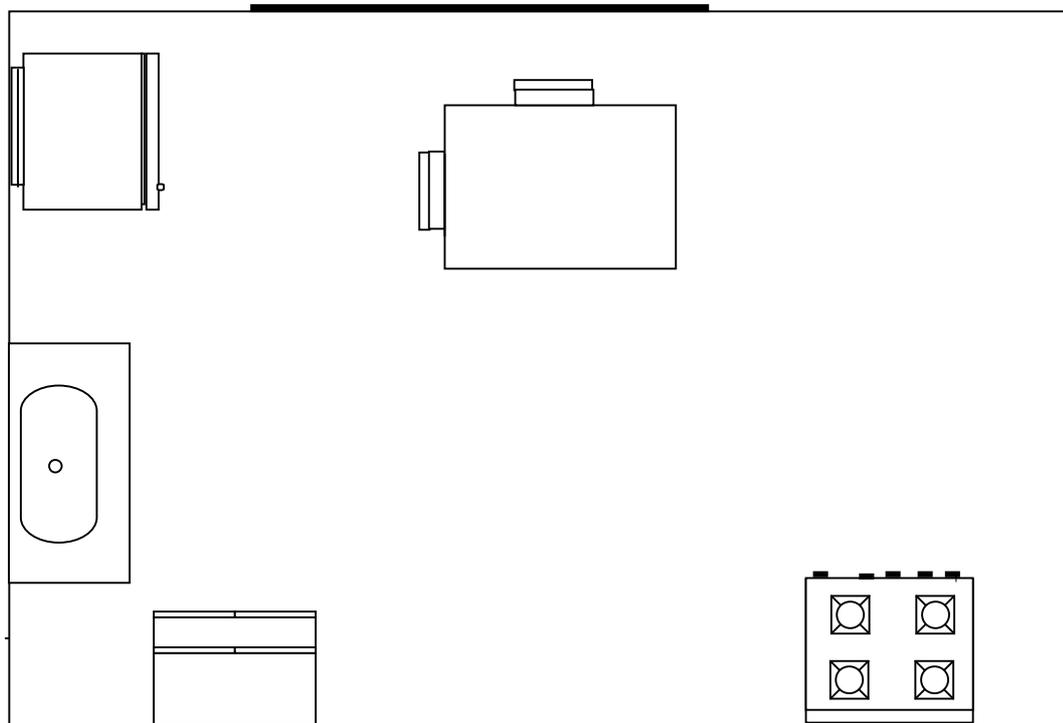
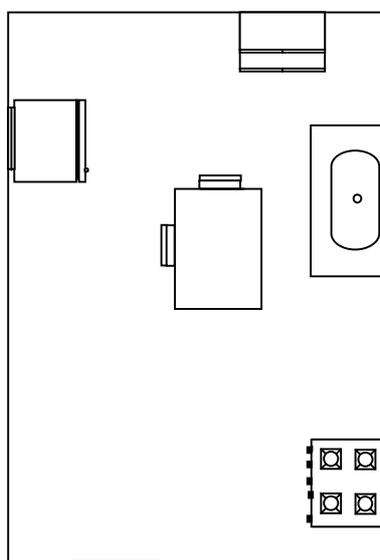
Após a colocação dos móveis na cozinha, o aluno clica em “OK”. Se todos os objetos estiverem corretamente colocados, de acordo com alguma das vistas corretas mostradas a seguir o programa dá a mensagem “Muito bem!” Se algum objeto foi colocado em lugar errado, o programa aponta para o usuário através de uma mensagem: “Reveja a posição do fogão” ou “Reveja a posição da pia” etc. Se mais de um objeto tiver sido colocado de maneira equivocada, o programa fornece uma mensagem sobre algum tipo de objeto em primeiro lugar. Por exemplo, se a geladeira e o armário estiverem errados, o programa dá a mensagem: “Reveja a posição do armário”. Quando o usuário acertar o armário, o programa emite: “Você acertou a posição do armário. Agora reveja a posição da geladeira”. Nessa etapa o usuário deverá, obrigatoriamente, colocar todos os objetos antes de clicar no OK. Se isso não for obedecido, o programa emite a mensagem: “Coloque **todos** os objetos em suas posições antes de clicar OK”. Atenção, essa cozinha poderá ser resolvida pelo aluno em quatro disposições veja o exemplo na cozinha 1:

### Cozinha 1





Cozin





### Cozinha 3

