







## Работа в НейроЧат: старт и тревожная кнопка



# • Работа в НейроЧат: экраны



<< Главный экран программы: (слева – направо, сверху – вниз)

- Переход в чат
- «Быстрые кнопки»:
  - «хочу пить»
  - «хочу есть»
  - «хочу в туалет»
- Возврат на стартовый экран
- Новости
- Игра «Мемори»
- Настройка пользовательских экранов

<< Экран перехода в чат. Высвечиваются все установленные в профиле пользователя контакты и доступные чаты.

## Работа в НЧ : набор текста

ТЕКСТ ДЛЯ ЗА	МЕТОК	(11:36)Я: Тест. F	Работает в режиме :	эмуляции сервиса!
ПРИВЕТ!	АБВ	г Д (	ЕЖ	3
КАК ДЕЛА?	И Особщение добав	л м	НО	П
отлично	Р С Т	у Ф	ХЦ	Ч
ДОБАВИТЬ В ЗАМЕТКИ	ШШЪ	ЫЬ	ЭЮ	R
ПОСМОТРЕТЬ ВСЕ СООБЩЕНИЯ		<b>?</b> 123	$\leftarrow$	
Тривет, я заметка			На главный экран	К списку чатов
Привет, я заметка		Выбрать заметку	На главный экран Сохранить заметку	К списку чатов Сокрынть все заметной

После перехода в желаемый чат, открывается виртуальная клавиатура. Запускается с главного экрана.

Методика написания текста аналогична методике при калибровке, за исключением того, что буквы не обводятся в рамку, а выбираются пользователем самостоятельно. При достаточной концентрации внимания, скорости реакции и «внутреннем» (когнитивном) ответе, выбранная буква выделяется на экране и появляется в левом верхнем секторе. Существует предиктивный набор (аналог Т9). ВАЖНО: необходимо концентрировать внимание на одном конкретном символе до момента его появления как набранного.

Написанный текст можно либо отправить в чат, либо сохранить в блокнот для дальнейшего использования.

## Игра «Мемори»



«**Мемори**» – игровое решение для развития когнитивных способностей: концентрации внимания, памяти, скорости реакции и внутреннего принятия решения.

Основана на классической игре. Основная задача: запомнить пары одинаковых картинок и открыть их мысленным усилием.

Картинки появляются в начале игры и через несколько секунд переворачиваются «рубашками» вверх. Длительность демонстрации картинок и внешний вид рубашек можно настроить самостоятельно.

## «Мемори»: настройка параметров

ра Дизайнер экранов

•

)	
🗹 Животные	
Церно-белые	
	Животные

#### Настройка «Мемори»

осуществляется из подменю «Игра», в правом блоке окна.

#### Основные настройки:

- запуск сразу после калибровки;
- использование номеров на «рубашках» карточек;
- временные характеристики;
- цвет карточек;
- количество карточек.

## Пользовательские экраны



В НейроЧат можно самостоятельно создавать индивидуальные экраны в разделе дизайнер экранов

- Этот функционал позволяет настроить как «быстрые» кнопки для пациентов, так и запрограммированные алгоритмы вопросовответов для обычных пользователей (например, для детей в качестве викторины).
- Дизайнером экранов можно воспользоваться самостоятельно в одноименном подменю настроек.

## Пользовательские экраны (продолжение)

Настрой	בעבמעב בע	×
пастрои	κα σκραπα	^
Имя файла:	CustomScreen.xml	
Размер мат	рицы	
Строк: 5	🗲 Столбцов: 5	•
Размер кно	пок	
Ширина:	250 🖨 Высота: 100	*
Отступ от н	краев экрана	
По оси Х:	200 🖨 По оси У: 100	÷
[	Одиночные подсветки	
	Сохранить Отмена	
	Сохранить Отмена	
	Сохранить Отмена	
🕙 Редактиро	Сохранить Отмена	×
Редактиро	Сохранить Отмена	×
Редактиро Заголовок:	Сохранить Отмена вание кнопки Mhe холдно	×
Редактиро Заголовок: Сообщение:	Сохранить Отмена вание кнопки >dr> >dr> >мне холдно Мне холодно	×
<ul> <li>Редактиро</li> <li>Заголовок:</li> <li>Сообщение:</li> <li>Отправить контакту:</li> </ul>	Сохранить Отмена вание кнопки Mне холдно	×
Редактиро Заголовок: Сообщение: Отправить сонтакту: Картинка:	Сохранить         Отмена           вание кнопки         Сохранить         Сохранить <tbr> </tbr> <tbr> </tbr> <tbr> </tbr> <tbr>  <br< td=""><td>×</td></br<></tbr>	×
Редактиро Заголовок: Сообщение: Отправить сонтакту: Картинка: Картинка при подсветке:	Сохранить         Отмена           вание кнопки  	×
Редактиро Заголовок: Сообщение: Отправить контакту: Картинка: Картинка при тодсветке: Тереход на экран:	Сохранить         Отмена           вание кнопки  	
<ul> <li>Редактиро</li> <li>Ваголовок:</li> <li>Сообщение:</li> <li>Отправить контакту:</li> <li>Сартинка:</li> <li>Сартинка при тодсветке:</li> <li>Тереход на экран:</li> </ul>	Сохранить         Отмена           вание кнопки  	×
Редактиро Заголовок: Сообщение: Отправить контакту: Картинка: Картинка при тод светке: Тереход на экран:	Сохранить         Отмена           вание кнопки         вание кнопки  (br > Image9.png                Image9i.png <td>×</td>	×

### Дизайнер экранов позволяет создавать индивидуальные экраны с пользовательским настройками:

- размер кнопки,
- количество кнопок,
- текст в кнопке (разных цветов),
- картинка или фото в кнопке,
- действие по выбору кнопки (переход на экран, отправка заданного сообщения) и другие.

**ВАЖНО**: Для работы с дизайнером экранов необходимы навыки работы с компьютером на уровне продвинутого пользователя.

Дизайн экранов по желаниям пользователя можно заказать в компании НейроЧат.

## Особенности создания экранов

ere kontanja ber konk	Letr demessive train demonstration of	y Stradege whereas		
		Degel CustonDegels in		
Кн	юпка #1	Кнопка #2	Кнопка #3	
Кн	юпка #4	Кнопка #5	Кнопка #6	
	)			
_				
бкн	опка #7	(Кнопка #8)	Кнопка #9	
				100
				1
		70.000		
		017878		
osree Kresveryde Ok	4 Kety Later Get-HestersLo			
08-11 B Krasivatypa OK	e Karo Larar Karowa arajo	Craze Kazuskarss /ra 2/32-453-63-63	Cozare-rese A Horever Zerojanire vice salve	
oskue Krasveryce Do	a dero Larr dervastelo	orrada Orrada Graduovareo /ran 1487-483448448	Collete - Kesh I (Sirevine Sarayume va pakes Biogen Colletionderen verl	×
anan (1994) an an	a dero Lerr Genmasselo	orazia krazowanza /raz 2/38/4834/8448	Cozerte-rose il Vorevirte Jaropisme va dell're Brazevi Custorificio centi uni	×
28-18 K785/37/28 CK	n deno Larre dariveasrelo	07722-0 (722)-0-4752 /128 2/03/423403408	Cozette-riseuñ litareure Barbosine visibelle Bisperi Custornificient uni	
asiya Krasilariyas Do	4 (470 LATE (179411-0	07124 (110-0-012 /-2 249-439-69-69	Cozana Hose A Honevine - Zanosine visioelize Biogeni Custoriforeen vini	
asewe Krasuaryze Do	4 600 LEE 600-0000	077224 Kratiokares /rgs 1/3874839439448	Colasta kose A Iranewite Satolaine ka beire Bogeni Custondoren xmi	
28-16 Kr28.17.128 SK	кнопка #1	отлая (тараката /та 243/4394344	Содать назай (drawns - Jaropichis va dalive Jaraen Catabridgent will Кноп ка #3	ЮПК
tave Caturia Co	ка сего дат котичатело Кнопка #1	Стяда Кадианата /ча Дайназиана	Содеть насей Иртения Заградить и рейля Загран Сазанборен жин Кнопка #3	юпк
anne Castron Do	ка сего для (дегиналеци) Кнопка #1	отида сидирата /и дайчезнана Кнопка #2	Созантанова и Ирланита — Запрозлитания сектоя Визана Сизболбовали ини Кнопка #3	юпк
8-11 (18/P)8 (A	Кнопка #1	Стала Кароскато ила 2лайназионна Кнопка #2	Садать каза Патекита Затарыть на селета Экрани Сизатбовет кит Кнопка #3	ЮПК
9448 (4869)187 (C	Кнопка #1	отлов (карорнано /ха 2.43/назиана	Содать наса и польно в загодать на селат Знаен Сизанборенция Кнопка #3 Кн	юпк
n-se (sasar)a Se	кнопка #1	Стира Старокато //а 248/48944448	Создать навой Патента Заганита из вайна Зизен Сазбитавает нит Кнопка #3 Кн	юпк
anne Castra Do	Кнопка #1	сти кторичто из 2л64елезна Кнопка #2	Создитанован <sup>1</sup> (органита Запрозлитанов какита Визана Сизбитбо експ. инт КНОПКА #3 Редактирование очопки Запровение очопки Запровение очопки	ЮПК
8-11 (18/7)8 (A	Кнопка <u>#6</u>	сти казаната и та 131-463 жана Кнопка #2	Создата нова й Потечита Ваторыта и района Виден: Сизотабовет нит Кнопка #З Кнопка Радактировение кнопки Заталова: Созданита Заталова: Созданита Вабатано колота 2 Толованита	юпк
ant (19.71) (	Кнопка #6	отла (теренато /та 1.18/4834344 Кнопка #2	Соцента новей (рогента Запознать на вейна Зоран: Castandoreen xml КНОПКА #3 Марастирование кнопки Запозвая: [stra-data-sanata Сообщения: ]вобезна на стал Сообщения: ]вобезна на стал Картина; [таредала] Картина; [таредала]	юпк ×
anna Cannanan Co	Кнопка #1	отие сераното ла 2487-езнана Кнопка #2	Содата назна и изгранта из райка Виден Сазанивает на райка Виден Сазанивает на райка Кнопка #З Радантирования смолол Виголова: Франкирования смолол Виголова: Франкирования смолол Виголова: Франкирования смолол Виголова: Франкирования смолол Виголова: Правата молол 2 Карантара Правата молол 2 Карантара Праватара Правата молол 2 Карантара Праватара Пр	ЮПК × 
a Castra 5	Кнопка #1	Стала Казосната / ла 2.13/43.94344 Кнопка #2	Созантанова А Полнонта Зарозлита из сейла Визані Сизопбовати ині КНОПКА #З Редакторования скопол Заголова: (dar dara dar Maiona #7 Собанния: (dar dara Maiona #7 Собанния: (dara dara dara dara dara dara dara dar	ЭПО х т
10-11 (10-11) (C	Кнопка #1	сти казана Стила Казаната /га 2.187-48.943на Кнопка #2 Кнопка #7	Содата нова А Потента Ваторията на вайла Видет Сибатабовет на! КНОПКА #3 КНОПКА #3 Кнопка вало ватораети на потекта ватораети н	1011K ×
ana Gauria D	Кнопка #1	отлее (теренете /те 1.18/назнания Кнопка #2 Кнопка #7	Содата наза ( ) (отента — затурать и райла Бодан Сазбитботельня ИСКАНОТСКА И ДОКАНТА КОППКА И ДОКАНТА ИСКАНТА Вабата словна И Картика ( ) (отента Картика ( ) (отента Картика ( ) (отента) Картика (	10∏K × 
ана (арачи) С	Кнопка #1	отъе сераното //а 1/ай-езнана Кнопка #2 Кнопка #7	Созана-кова и кранита — закразита из калка Закран Сизантбовата ит КНОПКА #3	нопи х т т
ar-a (18.9-19) 54	Кнопка #1 Кнопка #1	Стала Казаната и каз Кнопка #2 Кнопка #7 Кнопка #12	Созата насе А Потечта Зарозлата за селата Закан: Сизатаба сел на! КНОПКА #З Реакторозание сиотол Заголова: (do: do: do: ndo: ndo: ndo: Заголова: (do: do: ndo: ndo: ndo: ndo: Заголова: (do: do: ndo: ndo: ndo: ndo: Заголова: (do: do: ndo: ndo: ndo: ndo: ndo: ndo: nd	ЮПК х 
ана (авта с	Кнопка #1 Кнопка #1	Стиза Кансскита //а 2.187-48.94344 Кнопка #2 Кнопка #7 Кнопка #12	Содать часа А Потечта Заторальта за савля: Затате Сибатабоват жи Кнопка #З К Радактровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Затателя: Франктровение кнопки Вабателя отказа Тобора: То	

# Особенности при создании экранов с небольшим количеством ячеек

- При создании экранов 3 х 3 и менее (9 и менее ячеек) необходимо поставить галочку (чекбокс) в поле «Одиночные подсветки».
- После установки настроек нажмите кнопку «Сохранить».

## Дизайнер экранов



- При разработке пользовательских экранов необходимо в обязательном порядке предусмотреть кнопку выхода на главный экран и продумать логику переходов для предотвращения тупиков и «мертвых циклов».
- Для изображений в пользовательских экранах необходимо выбирать формат PNG. Он поддерживает прозрачность, требуемую для программы Neurochat.