

Procedimentos para poder jogar o EQUAmat/MAISmat (Matemática),
DAR@língua (Língua Portuguesa), geo@NET (Geografia),...

<http://pmate2.ua.pt/pmate/>

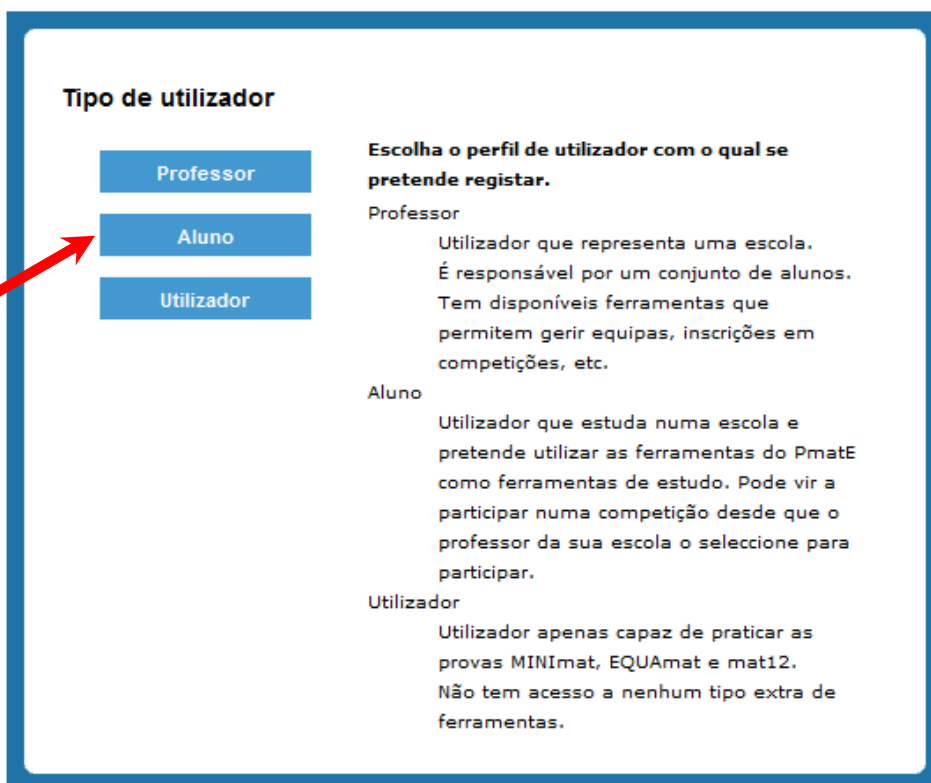
1º Passo - Registo no site

Aceder ao site: <http://pmate2.ua.pt/pmate/>


Clicar em **novo utilizador** na parte superior da barra lateral esquerda.



Aparece o seguinte ecrã. Clicar em **Aluno**.



Aparece a seguinte página:



Seleção da escola

Seleção da escola à qual pertence.

a) Seleccionar o Distrito ao qual pertence a sua escola

b) Seleccionar o tipo de escola

c) Escolha a sua escola

Distrito: Aveiro

Concelho: Águeda

Tipo de escola: Academias

Listar escolas

Clicar nas opções apresentadas e indicar o **Distrito** (Braga), o **Concelho** (Vila Nova de Famalicão), o **Tipo de escola** (Escola Básica do 2º e 3º ciclos) e por fim clicar em listar escolas.



Seleção da escola

Seleção da escola à qual pertence.

a) Seleccionar o Distrito ao qual pertence a sua escola

b) Seleccionar o tipo de escola

c) Escolha a sua escola

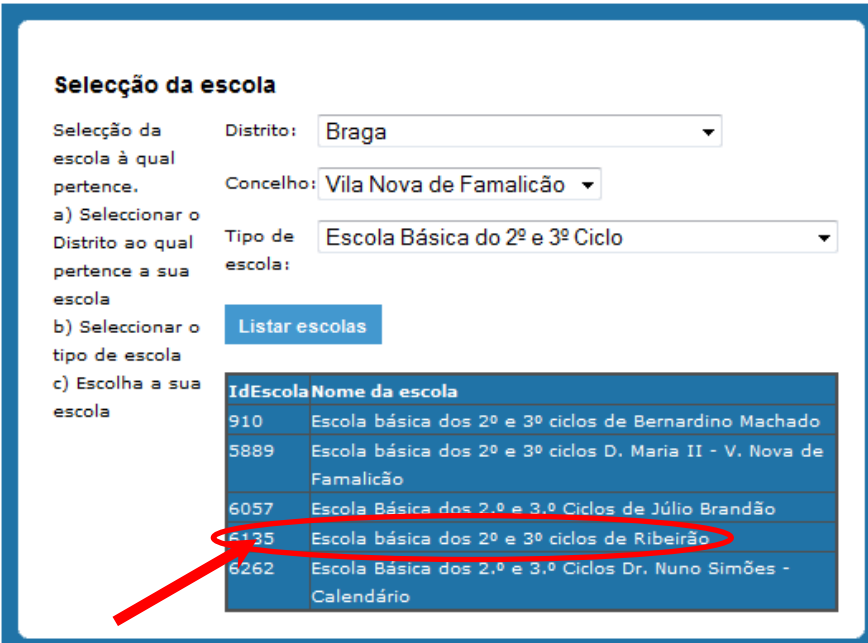
Distrito: Braga

Concelho: Vila Nova de Famalicão

Tipo de escola: Escola Básica do 2º e 3º Ciclo

Listar escolas

Clicar na tua escola (Escola Básica do 2º e 3º ciclos de Ribeirão).



Seleção da escola

Seleção da escola à qual pertence.

a) Seleccionar o Distrito ao qual pertence a sua escola

b) Seleccionar o tipo de escola

c) Escolha a sua escola

Distrito: Braga

Concelho: Vila Nova de Famalicão

Tipo de escola: Escola Básica do 2º e 3º Ciclo

Listar escolas

IdEscola	Nome da escola
910	Escola básica dos 2º e 3º ciclos de Bernardino Machado
5889	Escola básica dos 2º e 3º ciclos D. Maria II - V. Nova de Famalicão
6057	Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos de Júlio Brandão
6135	Escola básica dos 2º e 3º ciclos de Ribeirão
6262	Escola Básica dos 2.º e 3.º Ciclos Dr. Nuno Simões - Calendário

Aparece um formulário que deves preencher com os teus dados pessoais. Atenção ao preenchimento do campo relativo ao **Bilhete de Identidade**, insere correctamente o número.

Formulário dos dados do aluno

Escola: Escola básica dos 2º e 3º ciclos de Ribeirão

Nome:(*)

Ano Escolaridade:(*) AA

Data Nascimento:(*)
[DD/MM/AAAA]

Morada:

Código postal:

Localidade:

Telefone:

Email(**):

Utilizador / Login:(*)

Palavra-chave:(*)

Confirme Palavra-chave:(*)

Bilhete de Identidade:(*)

(*): Campo obrigatório.

(**): O login e password escolhidos são pessoais e intransmissíveis. Por razões de segurança, os seus dados de acesso não serão fornecidos a terceiros. Para facilitar a recuperação automática dos seus dados de acesso (login e password), introduza acima um Email válido.

Registrar

Depois de preenchidos todos os campos obrigatórios clica em **Registrar**.

Poderá surgir um aviso a dizer que o nome de utilizador escolhido já existe, deves alterar esse campo e escrever um novo até conseguires registar-te com sucesso.

↑ O nome de utilizador escolhido já existe. Por favor escolha um novo nome de utilizador.

Importante: Guarda estes dados (nome de utilizador e palavra-chave) uma vez que tens de fazer o login no site sempre que pretendas aceder aos treinos das diversas competições.

2º Passo - Instalação dos pluggins necessários (Mathplayer e SVG Viewer)

Aceder ao site: <http://pmate2.ua.pt/pmate/>

Colocar o rato em cima da opção **utilitários** que se encontra por baixo da imagem inicial do site e de seguida clicar em **downloads**.



Aparece a seguinte página onde poderás fazer o download dos pluggins necessários. Faz o download do **Mathplayer** e do **Svg** para uma pasta para de seguida os instalares no teu computador (**Passo 1**).

downloads

Instalação dos Componentes de Visualização

Passo 0 - Requisitos do sistema

1. Utilizar a plataforma Windows (2000, XP, Vista ou 7);
2. Utilizar o Internet Explorer (versão 6 ou superior).

Passo 1 - Instalação dos Plug-ins

1. Os visualizadores utilizados são os seguintes:
 1. **Mathplayer**
 2. **Svg**
2. Guarde os ficheiros numa pasta à sua escolha a descomprima-os com o WinZip, WinRAR, 7-zip ou outro programa de descompressão de ficheiros à sua escolha.
3. Depois basta correr os programas descomprimidos e seguir as instruções do ecrã.
4. Assim que for solicitado a activação dos controladores ActiveX, indicar que pretende activar para qualquer site.
5. Reiniciar o PC.

Nota 1. Mathplayer - O MathPlayer é um componente de visualização de MathML. Este componente, deve ser utilizado em conjunto com o Internet Explorer. Para obter mais informações sobre o componente ou sobre a MathML visite: <http://www.dessci.com/>

Nota 2. Svg - O SVG é uma tecnologia de representação de gráficos vectoriais. De momento o componente de visualização que utilizamos é o SVG Viewer da [Adobe Systems Incorporated](#). Neste link disponibilizamos para download a última versão deste componente de visualização.

Passo 2 - Verificação do sistema

[Testar se os componentes estão instalados no seu computador!](#)

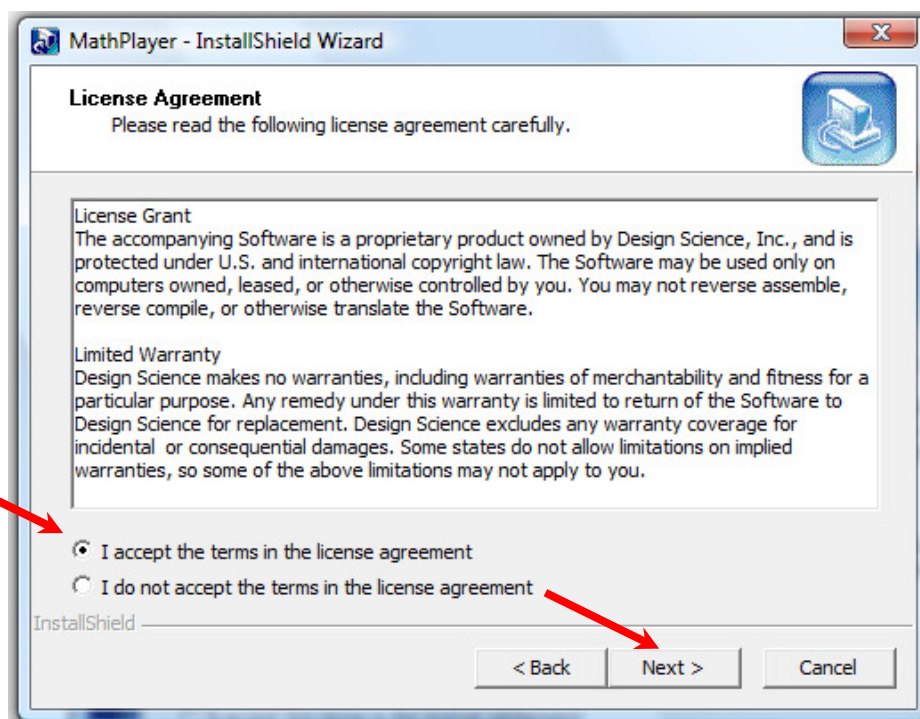
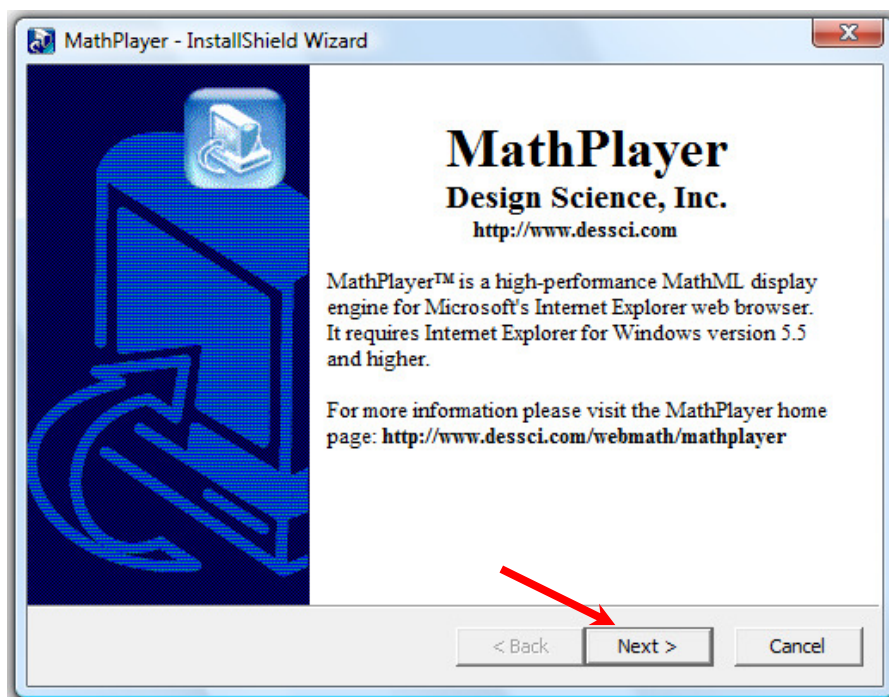
breves

V Encontro AFI - Aprendizagem Formal e Informal e o XI Encontro de Professores:
é organizado em colaboração com a Escola Fernão Magalhães e a Câmara Municipal de Chaves, sob o lema Ensino Experimental das Ciências, e decorrerá a 17, 18 e 19 de Junho de 2010 no Centro Cultural de Chaves.

- Instalação do Mathplayer

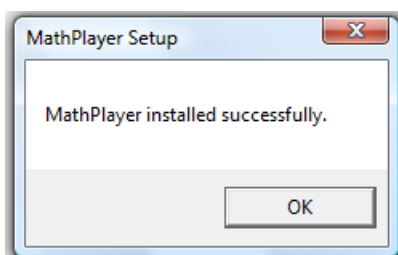
Abre o arquivo com o nome **MathPlayerSetup.zip** que acabaste de descarregar (clica duas vezes em cima do ficheiro) e executa o **MathPlayerSetup.exe** (clica novamente duas vezes no ficheiro).

Se estiveres a usar o Windows Vista ou o Windows 7 irá aparecer-te a seguinte mensagem no ecrã a dizer que um programa precisa da sua permissão para continuar, tens de clicar no botão **Continuar** para seguires com a instalação do ficheiro. Irá aparecer-te a seguinte janela, clica em **Next**.



Clica em **I accept....** (para aceitar os termos da licença do software que estamos a instalar) e de seguida em **Next**.

O programa irá instalar e no final aparecerá a seguinte caixa de diálogo a confirmar que o programa foi correctamente instalado.



Clica em **OK**.

- Instalação do **SVG Viewer**.

Abre o arquivo com o nome **SVGView.zip** que acabaste de descarregar (clica duas vezes em cima do ficheiro) e executa o **SVGView.exe** (clica novamente duas vezes no ficheiro).

Se estiveres a usar o Windows Vista ou o Windows 7 irá aparecer-te a seguinte mensagem no ecrã a dizer que um programa precisa da sua permissão para continuar, tens de clicar no botão **Continuar** para seguir com a instalação do ficheiro. Irá aparecer-te a seguinte janela, clica em **Next**.

O programa irá fazer a instalação sozinho e fecha automaticamente a janela de diálogo no fim.

IMPORTANTE: Terminado o processo de instalação dos pluggins deves testar se os componentes estão correctamente instalados no computador e executá-los pela primeira vez. Para usas o link que se encontra no **Passo 2** na página dos downloads (aquela que usaste para descarregares os pluggins anteriormente, que ainda deve estar aberta):

20/05/2010
Temos 5 visitantes em linha
[+] info

utilizador
[input type="text"]
palavra-chave
[input type="text"] >>

novο utilizador
[input type="text"]
recuperar dados
[input type="text"]

breves

V Encontro AFI - Aprendizagem Formal e Informal e o XI Encontro de Professores:
é organizado em colaboração com a Escola Fernão Magalhães e a Câmara Municipal de Chaves, sob o lema Ensino Experimental das Ciências, e decorrerá a 17, 18 e 19 de Junho de 2010 no Centro Cultural de Chaves.

downloads



Instalação dos Componentes de Visualização

Passo 0 - Requisitos do sistema

1. Utilizar a plataforma Windows (2000, XP, Vista ou 7);
2. Utilizar o Internet Explorer (versão 6 ou superior).

Passo 1 - Instalação dos Plug-ins

1. Os visualizadores utilizados são os seguintes:
 1. [Mathplayer](#)
 2. [Svg](#)
2. Guarde os ficheiros numa pasta à sua escolha e descomprima-os com o WinZip, WinRAR, 7-zip ou outro programa de descompressão de ficheiros à sua escolha.
3. Depois basta correr os programas descomprimidos e seguir as instruções do ecrã.
4. Assim que for solicitado a activação dos controladores ActiveX, indicar que pretende activar para qualquer site.
5. Reiniciar o PC.

Nota 1. [Mathplayer](#) - O MathPlayer é um componente de visualização de MathML. Este componente, deve ser utilizado em conjunto com o Internet Explorer. Para obter mais informações sobre o componente ou sobre a MathML visite: <http://www.dessci.com/>

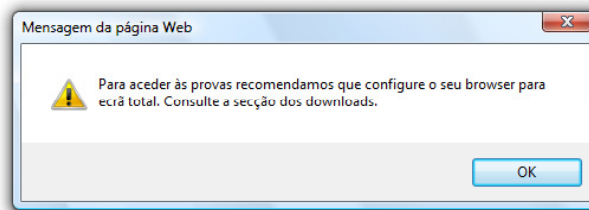
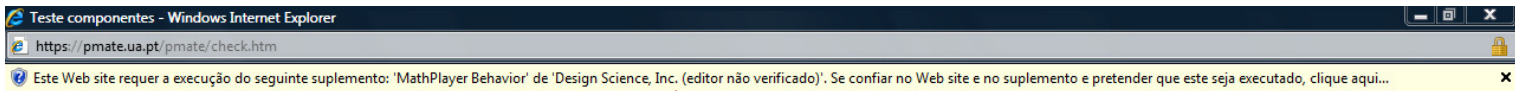
Nota 2. [Svg](#) - O SVG é uma tecnologia de representação de gráficos vectoriais. De momento o componente de visualização que utilizamos é o SVG Viewer da [Adobe Systems Incorporated](#). Neste link disponibilizamos para download a última versão deste componente de visualização.

Passo 2 - Verificação do sistema

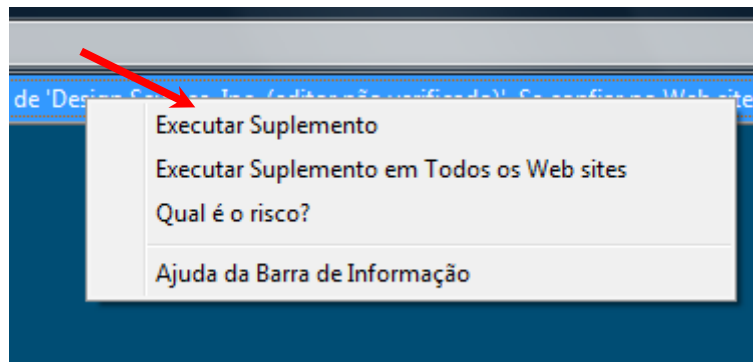
[Testar se os componentes estão instalados no seu computador!](#)



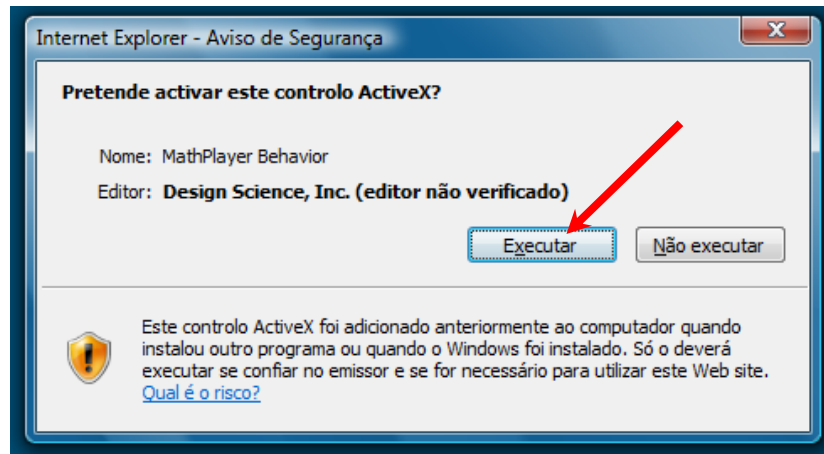
Irá aparecer o seguinte ecrã:



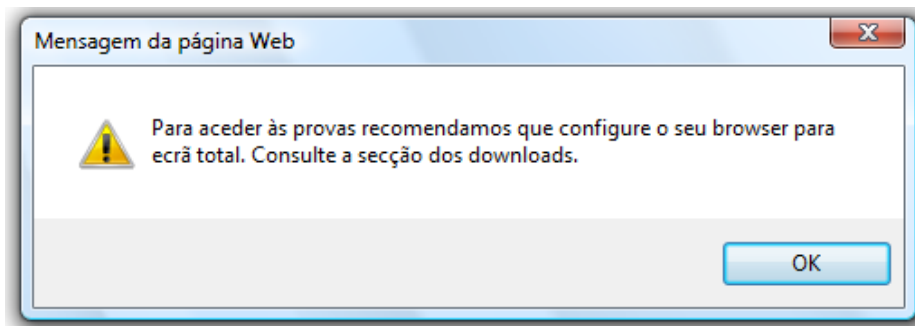
Clicar em **OK** na mensagem que aparece e depois clicar em cima da barra amarela que surge logo a seguir à barra de endereço e clicar na opção **Executar Suplemento** (para permitir a execução do MathPlayer).



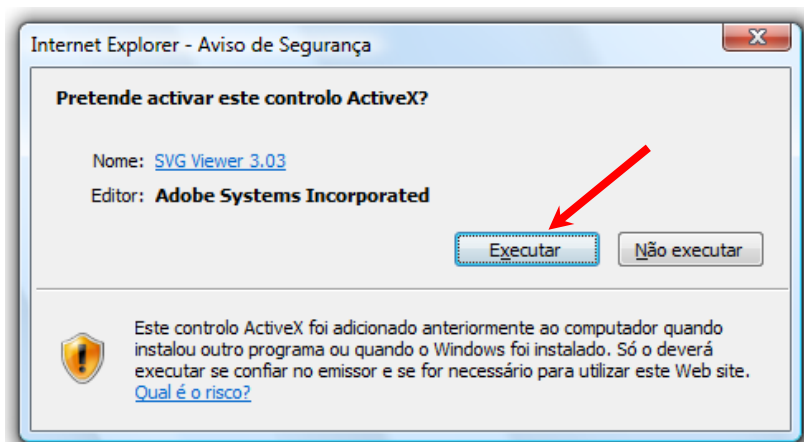
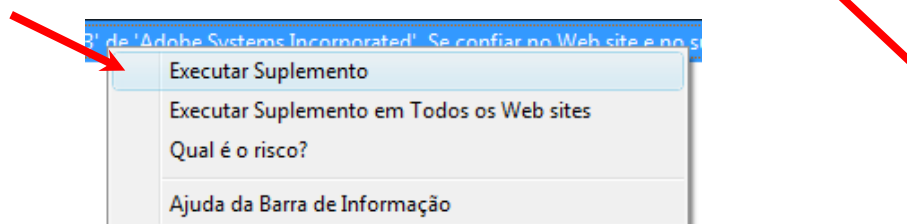
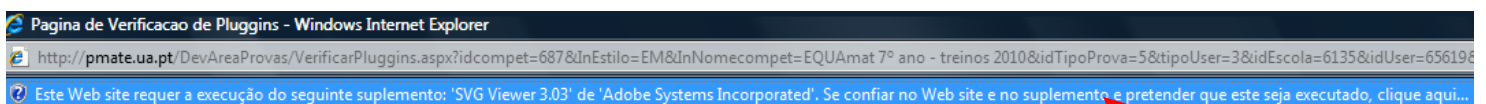
E de seguida clicar em **Executar** na janela que aparece perguntar se pretendemos activar este controlo ActiveX:



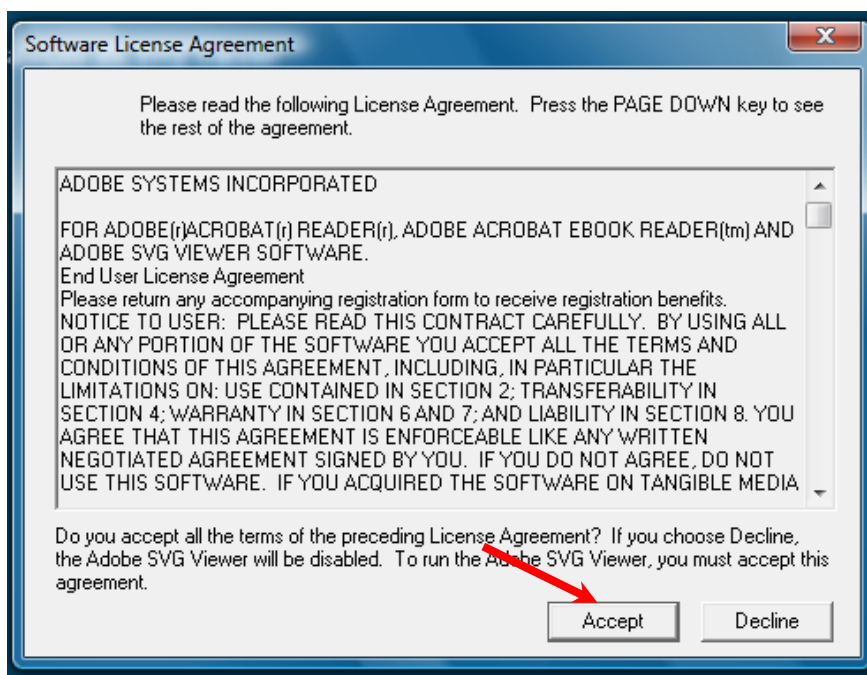
Posteriormente clicar em OK na mensagem que aparece (fazer sempre isto quando esta mensagem aparecer):



Estes dois últimos passos (clicar na barra amarela para **Executar Suplemento** e depois clicar em **Executar** na janela de diálogo que aparece) terão de ser repetidos de seguida para permitir a execução do **SVGViewer**.



Clicar em **Accept** (aceitar as condições da licença do software) para terminar a instalação e permitir que o Windows execute o **SVGView**.



No final de todo este processo deverão obter um ecrã com o seguinte aspecto:

Verificação da instalação do MathPlayer

MathPlayer está instalado no seu computador.

Versão do MathPlayer instalada: 1.0

Uma fórmula de teste:

$0 \in \mathbb{N}_0^+$	$0 \in \mathbb{N}_0^+$
$0 \in \mathbb{Z}_0^+$	$0 \in \mathbb{Z}_0^+$
$0 \in \mathbb{Q}_0^+$	$0 \in \mathbb{Q}_0^+$
$0 \in \mathbb{R}_0^+$	$0 \in \mathbb{R}_0^+$

$0 \in \mathbb{N}_0^+$	$0 \in \mathbb{N}_0^+$
$0 \in \mathbb{Z}_0^+$	$0 \in \mathbb{Z}_0^+$
$0 \in \mathbb{Q}_0^+$	$0 \in \mathbb{Q}_0^+$
$0 \in \mathbb{R}_0^+$	$0 \in \mathbb{R}_0^+$

$\sigma_X = \sqrt{\frac{1}{n} \left\{ \sum_{i=1}^n x_i^2 - \frac{1}{n} \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right\}}$
 $\sigma_X = \sqrt{\frac{1}{n} \left\{ \sum_{i=1}^n x_i^2 - \frac{1}{n} \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right\}}$

Verificação da instalação do SVG Viewer

O SVG Viewer está instalado no seu computador.

Versão do SVG Viewer instalada: 3.03

Uma imagem

[Fechar Janela](#)

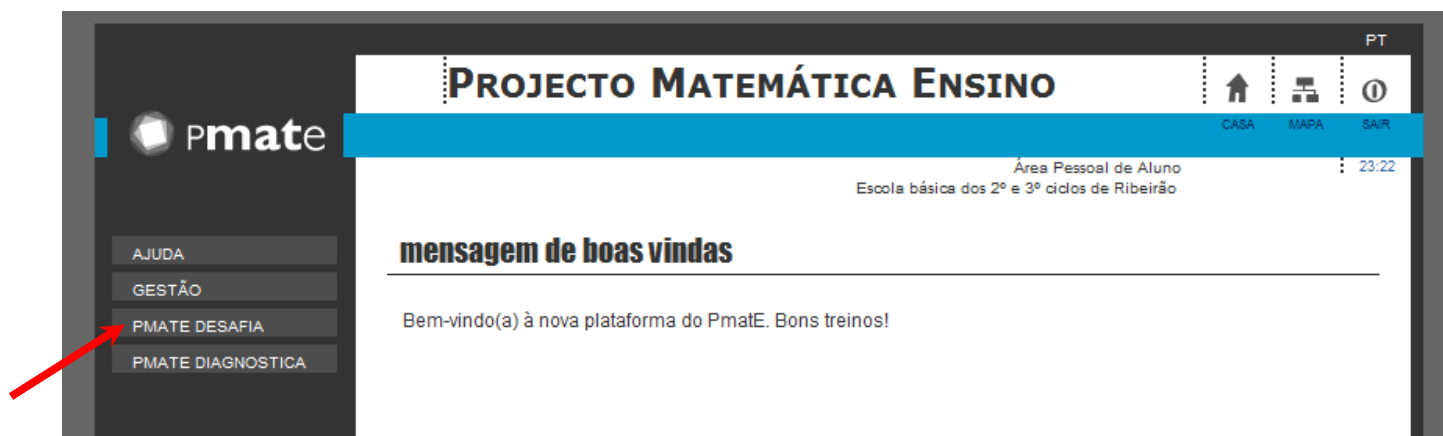
Podem ler que quer o MathPlayer quer o SVGView estão instalados no computador e em cima vêm duas colunas iguais com simbologia Matemática e a fórmula do desvio-padrão (significa que o MathPlayer está a ser executado e a funcionar coreectamente) e em baixo uma imagem p PmatE que roda (é sinal que o SVGView está a trabalhar).

3º Passo - Aceder aos treinos

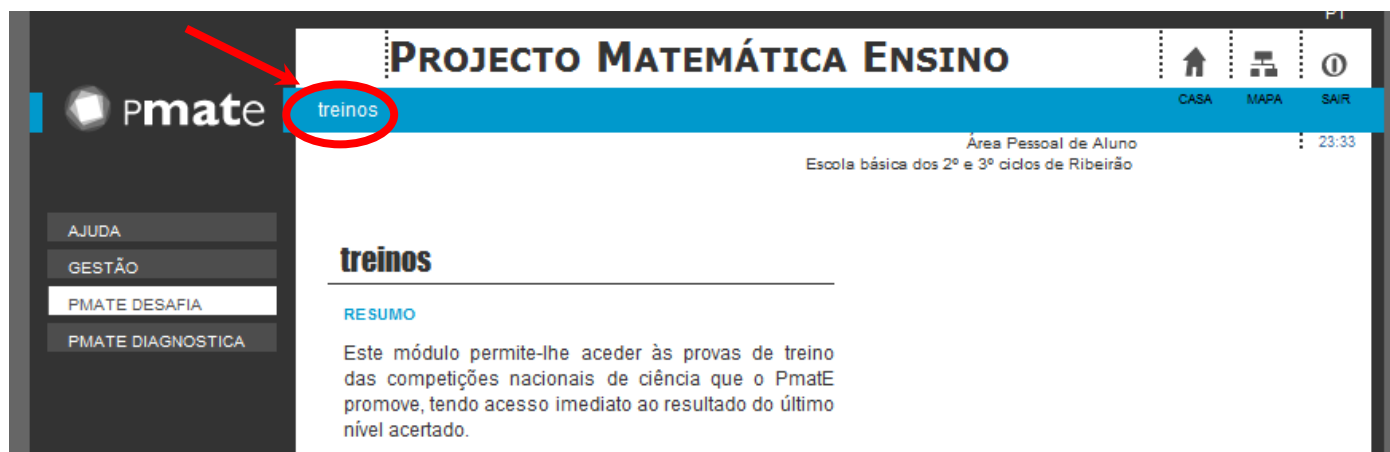
Na página inicial da Plataforma <http://pmate2.ua.pt/pmate/> inserir nos respectivos campos o **utilizador** e a **palavra-chave** que escolheste na altura em que fizeste o registo e clicar em ».



Aparecerá a página seguinte. Para acederes aos treinos deves clicar em **PMATE DESAFIA**.



A página muda ligeiramente de aspecto e aparece-te a opção **treinos** na barra azul. Deves clicar nela para aceder às diversas provas de treino.



- AJUDA
- GESTÃO
- PMATE DESAFIA
- PMATE DIAGNOSTICA

treinos

PRIMEIRO CICLO

- [treinar](#) | [resultados](#) | MINbio - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | MINmat 3º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | MINmat 3º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | MINmat 3º ano - treinos 2010 (11-20)
- [treinar](#) | [resultados](#) | MINmat 4º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | MINmat 4º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | MINmat 4º ano - treinos 2010 (11-20)

SEGUNDO CICLO

- [treinar](#) | [resultados](#) | DAR+@língua 5º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | DAR+@língua 6º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | MAISmat 5º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | MAISmat 5º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | MAISmat 5º ano - treinos 2010 (11-20)
- [treinar](#) | [resultados](#) | MAISmat 6º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | MAISmat 6º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | MAISmat 6º ano - treinos 2010 (11-20)

TERCEIRO CICLO

- [treinar](#) | [resultados](#) | DAR@língua 7º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | DAR@língua 8º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | DAR@língua 9º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 7º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 7º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 7º ano - treinos 2010 (11-20)
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 8º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 8º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 8º ano - treinos 2010 (11-20)
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 9º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | EQUAmat 9º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | geo@NET - treinos 2010

ENSINO SECUNDÁRIO

- [treinar](#) | [resultados](#) | bio 10 11 - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | bio 11 12 - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | fis 10 - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | fis 11 - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | fis 12 - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 10º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 10º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 10º ano - treinos 2010 (11-20)
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 11º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 11º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 11º ano - treinos 2010 (11-20)
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 12º ano - treinos 2010
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 12º ano - treinos 2010 (1-10)
- [treinar](#) | [resultados](#) | mat12 12º ano - treinos 2010 (11-20)

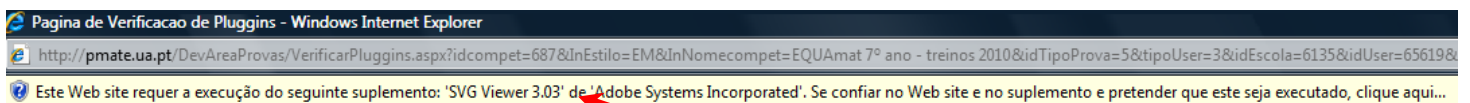
Nesta nova página deves escolher o CICLO e a PROVA que pretendes treinar. Por exemplo, para treinares o EQUAmat 8º ano deves ir ao TERCEIRO CICLO e ir à linha respectiva e clicar depois no respectivo link que diz **treinar**.

TERCEIRO CICLO

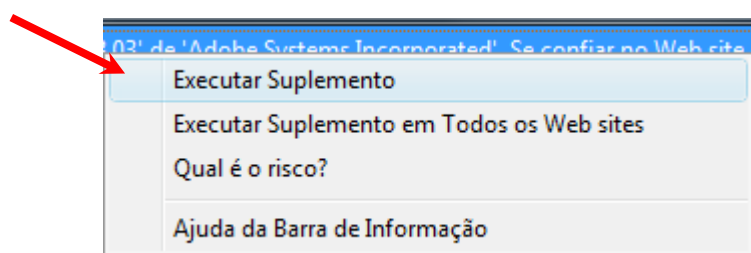
treinar resultados DAR@língua 7º ano - treinos 2010
treinar resultados DAR@língua 8º ano - treinos 2010
treinar resultados DAR@língua 9º ano - treinos 2010
treinar resultados EQUAmat 7º ano - treinos 2010
treinar resultados EQUAmat 7º ano - treinos 2010 (1-10)
treinar resultados EQUAmat 7º ano - treinos 2010 (11-20)
treinar resultados EQUAmat 8º ano - treinos 2010
treinar resultados EQUAmat 8º ano - treinos 2010 (1-10)
treinar resultados EQUAmat 8º ano - treinos 2010 (11-20)
treinar resultados EQUAmat 9º ano - treinos 2010
treinar resultados EQUAmat 9º ano - treinos 2010 (1-10)
treinar resultados geo@NET - treinos 2010

Nota Importante:

Ao entrarem pela primeira vez numa prova de treino de EQUAmat (ou outra competição: Dar@Língua, geo@NET,...) irá aparecer a seguinte barra amarela a perguntar se confiamos no Web site e pretendemos que o suplemento seja executado (SVG Viewer):



Mais uma vez devemos carregar em cima dela e seleccionar a opção **Executar Suplemento** e depois em **Executar**:



Antes de iniciarmos o treino o site volta a fazer a verificação dos pluggins instalados, tem de aparecer estas mensagens a dizer que quer o MathPlayer quer o SVG Viewer estão instalados no computador:



Agora é só clicar no botão que diz **Entrar na Prova** (em baixo) e treinar.

IMPORTANTE: Quando perderes e aparecer a mensagem **Game Over** podes sempre ir à página na qual seleccionaste a prova que estavas a treinar e clicar em **resultados** e depois seleccionar, dentro das várias opções que surgem a prova que estavas a realizar (olha com a tenção para o dia e a hora do registo) para veres o último nível em que estavas com a respectiva resolução (o que tinhas certo e a(s) que estava(m) mal), para isso clicas em Ver Nível *, onde * representa o número do nível em que perdeste.

TERCEIRO CICLO

[treinar](#) | [resultados](#) | DAR@língua 7º ano - treinos 2010

[treinar](#) | [resultados](#) | DAR@língua 8º ano - treinos 2010

[treinar](#) | [resultados](#) | DAR@língua 9º ano - treinos 2010

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 7º ano - treinos 2010

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 7º ano - treinos 2010 (1-10)

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 7º ano - treinos 2010 (11-20)

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 8º ano - treinos 2010

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 8º ano - treinos 2010 (1-10)

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 8º ano - treinos 2010 (11-20)

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 9º ano - treinos 2010

[treinar](#) | [resultados](#) | EQUAMat 9º ano - treinos 2010 (1-10)

[treinar](#) | [resultados](#) | geo@NET - treinos 2010

Bons treinos!!! 😊