

¿QUE PUEDE HACER EL NIÑO CON BARRIO SESAMO CRAYON?

El programa contiene diversos dibujos que pueden colorearse una y otra vez. Gran simplicidad de uso, con un cursor que aparece como un lápiz, sólo hay que clicar sobre un color para elegirlo y posteriormente situar el cursor-lápiz sobre el área donde quiere colocar el color elegido. Si no le gusta como queda dicho color, puede rellenar la misma zona con otro color. O puede borrar todos los colores y empezar otra vez.

COMO USAR EL BARRIO SESAMO CRAYON



Cada niño es un mundo, y muchos niños en edad prematura y de formación primaria necesitarán alguna ayuda para empezar. Después de que el niño haya tenido una mínima práctica estará probablemente en condiciones de seleccionar y colorear dibujos sin ninguna ayuda. El niño puede necesitar tu ayuda de todas formas, para inicializar el ordenador y cargar el programa.



El término "clicar" se refiere a llevar el cursor-lápiz sobre un color o un área de la pantalla y pulsar la tecla K o la barra de espacio. De esta manera se selecciona un color o se rellena un área con el color elegido.

LA PANTALLA PRINCIPAL

Una vez que hayas cargado el programa te encontrarás frente a una pantalla como esta:



- Borrar, Parar, Oops, MIX,  ,  , se entienden como iconos (botones)
- El cursor- lápiz estará siempre del mismo color que el que hayas elegido.
- Para seleccionar un color dirige el lápiz-cursor sobre la paleta de colores, sitúalo encima y pulsa la letra K o la barra de espacio.
Para cambiar de color, repite el proceso anterior.
- Para rellenar una zona con el color que hayas elegido, coloca el cursor-lápiz sobre dicha zona y pulsa la letra K o la barra de espacio.
- Para mezclar colores coloca el cursor-lápiz sobre el icono MIX y pulsa la letra K o la barra de espacio. Para quitar la mezcla vuelve a colocar el cursor-lápiz sobre el icono MIX y pulsa la letra K o la barra de espacio.

- Para borrar todos los colores del dibujo coloca el cursor-lápiz sobre el icono BORRAR y pulsa la letra K o la barra de espacio.
- Para salir del programa coloca el cursor-lápiz sobre el icono PARAR y pulsa la letra K o la barra de espacio. Aparecerá un mensaje. Haz tu elección.
- Para borrar la última zona dibujada coloca el cursor-lápiz sobre el icono OOPS, inmediatamente después de haber coloreado la última zona y pulsa la letra K o la barra de espacio.
- Para cambiar de dibujo sitúa el cursor sobre la flecha  para ir al dibujo anterior y sobre la flecha  para ir al siguiente, pulsando a continuación la letra K, o la barra de espacio.
- Si pulsas SHIFT o CTRL cuando estés moviendo el cursor-lápiz en la pantalla, éste se moverá más lentamente.

CARGA

- AMSTRAD cassette: Introduce la cinta en el cassette. Pulsa la tecla CTRL y la tecla pequeña ENTER simultáneamente. (Puedes teclear también RUN''DUMP). A continuación pulsa la tecla avance de tu cassette.
- AMSTRAD disco: Introduce el disco en el lector. Teclea RUN''EC.

Nota: El programa incluye un mínimo de 20 dibujos. Si no están todos en la cara A de tu cassette o disco, los podrás encontrar en la cara B.

CONTROLES

JOYSTICK O TECLADO

AMSTRAD

AMSTRAD-DISCO

Z	_____	Izquierda
X	_____	Derecha
J	_____	Arriba
N	_____	Abajo
K o barra de espacio o botón de fuego	_____	Validar.

También puedes usar las teclas



para realizar los movimientos del cursor-lápiz.

COPYRIGHT © I.D.L 1991

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida, almacenada en sistema recuperable alguno, electrónico, mecánico, fotocopia, grabación o cualquier otro, sin el consentimiento expreso de COKTEL EDUCATIVE, S. L.

Este producto está distribuido en España por System 4 de España, S. A., con la autorización expresa de COKTEL EDUCATIVE, S. L.

COKTEL EDUCATIVE, S.L.

Plaza de los Mártires, 10.

28034 FUENCARRAL (Madrid)

Tel. (91) 358 21 73

Fax (91) 358 29 97