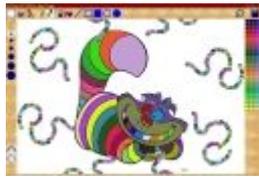


KID PAINT



Kid Paint è un programma per disegnare progettata per gli utenti più piccoli. Non ha le funzionalità mirabolanti delle applicazioni per il foto-ritocco, ma può essere utilizzato in modo divertente anche da bimbi di 4 anni.

Visto il tipo di utenza a cui si rivolge, presenta alcune caratteristiche speciali:

- Nessuna scritta (tanto i bimbi di 4 anni, di solito, non sanno leggere)
- Funzionamento Full Screen in modo da nascondere anche la barra di windows
- Per uscire dall'applicazione occorre usare una sequenza di tasti (Shift+Esc)
- Tutti i comandi sono semplici ed immediati
- I disegni possono essere salvati e caricati con un click senza specificare un nome

Per disegnare, nella barra superiore, sono disponibili due raccolte di immagini in bianco e nero e diversi strumenti come la matita, il cerchio ecc.

Quando si apre una raccolta di immagini, si possono usare i tasti freccia per cambiare pagina e basta cliccare sull'icona di un'immagine per visualizzarla sul piano di lavoro ed iniziare a colorarla. Le immagini nelle raccolte vengono visualizzate ogni volta in ordine casuale, in modo da "invogliare" il bambino a provare disegni diversi.

Lo strumento evidenziato dal riquadro bianco è quello in uso.

Lo spessore delle linee tracciate dagli strumenti, è determinato, dal pallino nella barra a sinistra. Il colore da utilizzare viene selezionato tramite la griglia a destra.

Nella barra a sinistra, in fondo, ci sono due tasti per gli effetti speciali.
(Da provare, la matita con punta media attivando Arcobaleno e Multi-Punta).

In alto a destra ci sono il tasto per annullare l'ultima operazione (UNDO) e quello per gestire il salvataggio dei disegni.

Il disegno attivo viene automaticamente salvato alla chiusura del programma e ricaricato alla riapertura successiva.

Per il salvataggio dei disegni sono disponibili 5 contenitori riutilizzabili sovrascrivendone il contenuto. Nel caso in cui un bimbo produca un'opera d'arte che merita di essere conservata, il papà potrà copiare il corrispondente file "ImageX.bmp" che si trova nella cartella "Images".

Il formato utilizzato per le immagini è il Bitmap standard che può essere aperto da qualsiasi programma di gestione delle immagini.

Di seguito, ho inserito alcune tabelle che descrivono il comportamento dei vari tasti.

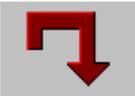
Strumenti disponibili

Icona	Descrizione
	Cancella tutto!
	Apri la prima raccolta delle immagini in bianco e nero. Le immagini di questa raccolta sono molto semplici, quindi adatte per iniziare.
	Apri la seconda raccolta delle immagini in bianco e nero. Le immagini di questa raccolta sono ricavate da fumetti e cartoni animati.
	Cancella un'area di dimensione variabile dove viene posizionata.
	Matita per disegnare a mano libera
	Spruzzatore per colorare in modo sfumato
	Coloratore per riempire un'area chiusa con lo stesso colore
	Traccia una linea retta
	Traccia un quadrato vuoto
	Traccia un quadrato completamente colorato
	Traccia un cerchio vuoto
	Traccia un cerchio completamente colorato
	Annulla l'ultima operazione

Tasti Speciali

Icona	Descrizione
	Arcobaleno: cambia automaticamente il colore ad ogni operazione di disegno
	Multi-Punta: ogni operazione di disegno viene ripetuta in modo sincrono su otto punte
	Rettificatore: tende a "raddrizzare" le righe tracciate a mano libera (Utile ad esempio per tracciare le lettere)

Tasti Salvataggio

Icona	Descrizione
	Sostituisce il contenuto dello slot selezionato con il disegno attivo (Se era stato aperto il terzo disegno, esso verrà sovrascritto, lasciando inalterati gli altri)
	Aggiunge il disegno attivo alla lista dei disegni salvati. Se ci sono già cinque disegni, l'ultimo viene perso.