

**PERCORSI DI BASE: SOFTWARE DIDATTICI  
PUZZLE WIZARD**

**AREA Immagine-Grafica** - Attività di recupero: abilità cognitive, abilità motorie.

**REQUISITI DI SISTEMA** il programma si installa automaticamente dal file eseguibile PuzzleWizard.exe (363 Kb in formato compresso), per sistemi Windows 98 e successivi: per avviarlo è sufficiente lanciarlo dall'icona corrispondente dal menu di Avvio-Programmi, che prevede anche il programma di disinstallazione.

**SCHEDA**

Il software **PuzzleWizard**, ideato e distribuito liberamente da Claudio Guccierato e Mauro Rossi, offre la notevole possibilità di costruire puzzle personali utilizzando le immagini che preferite o create da voi, in un unico file eseguibile di dimensioni ridotte, che potete utilizzare sul computer o spedire via mail. PuzzleWizard, inoltre, è un programma multilingue sia in fase di creazione che di distribuzione.

**UTILIZZO**



Avviato il programma si accede all'autocomposizione del puzzle che richiede solo poche informazioni di base.

La sezione **Creazione del puzzle** prevede "Seleziona immagine" per caricare l'immagine che si vuole usare (per un risultato ottimale si consiglia di selezionare immagini di dimensioni 360x360) con la possibilità di vedere in **Anteprima** come si presenterà il puzzle. E' possibile inserire un testo introduttivo e scegliere la lingua tra italiano, inglese, francese, spagnolo e tedesco. Infine si definisce il nome da assegnare al file eseguibile e dove salvarlo.

Premendo **Crea puzzle** in pochi secondi il vostro gioco sarà pronto all'uso! E' disponibile una guida completa d'utilizzo, dalla sezione PuzzleWizard accessibile dal menu di Avvio-Programmi.



Giocare con PuzzleWizard è estremamente semplice e divertente: avviato il file eseguibile che avete creato, tre pulsanti servono per impostare il grado di difficoltà nella risoluzione del puzzle (semplice, medio, difficile); un pulsante consente di selezionare la versione del puzzle a 36 o 16 tessere (adatta ai bambini più piccoli).

Si può utilizzare un timer per definire il tempo massimo di risoluzione: in questo caso una barra visualizzerà graficamente e numericamente sia il tempo trascorso, sia il tempo residuo; con timer disabilitato viene visualizzato solo il tempo trascorso.

Si può scegliere se abilitare o disabilitare gli effetti sonori ed un pulsante permette di avviare il gioco o metterlo in pausa, oppure cambiare il colore dello sfondo.

Il pulsante con la macchina fotografica consente di salvare nel driver prescelto (disco, floppy, ecc.) una copia dell'immagine del puzzle. Questo pulsante è disponibile all'interno della finestra che viene visualizzata alla fine di ogni gioco: in questo modo potrete stampare il puzzle su cartoncino, ritagliare le tessere e giocare in modo 'reale'.

Per comporre il puzzle occorre posizionare il cursore del mouse sopra alla tessera da spostare, premere il pulsante sinistro del mouse e, tenendolo sempre premuto, trascinare la tessera nella posizione voluta, quindi rilasciare il pulsante. Se la posizione della tessera è corretta, la tessera viene bloccata automaticamente; in caso contrario la tessera ritorna nel punto dal quale è stata prelevata.

Alla fine di ogni partita, se il tempo impiegato è inferiore a quello memorizzato nei giochi precedenti, viene visualizzata la maschera per la registrazione del "record" ottenuto. Questa registrazione verrà visualizzata, assieme al tempo impiegato, ad ogni successiva partita.

