



BlindShell

Classic3

1	BlindShell Classic 2: Podręcznik użytkownika dla aplikacji	
	opcjonalnych	3
1.1	Dostępność	3
1.2	Gry	5
1.3	Hobby	11
1.4	Komunikacja	12
1.5	Książki	13
1.6	Media	14
1.7	Narzędzia	19
1.8	Shop	22
1.9	Zdrowie	23

1 BlindShell Classic 2: Podręcznik użytkownika dla aplikacji opcjonalnych

1.1 Dostępność

Punkty GPS

Aplikacja umożliwia uzyskanie informacji na temat obecnej lokalizacji, zapisanie ulubionych punktów, i nawigowanie do nich.

Aktualna pozycja

Pokazuje aktualne informacje o lokalizacji, takiej jak adres, wysokość współrzędne i inne. Aktualną lokalizację można zapisać jako ulubiony punkt lub współrzędne adresowe można udostępnić innym aplikacjom (wiadomości, e-mail itp.).

Wskazówki dla punktu

Wybierz jeden z zapisanych punktów z listy, aby uzyskać wskazówki. Następnie za pomocą kompasu zostanie wyświetlony kierunek i odległość do danego punktu.

Kompas

Kompas pokazuje kierunek, w którym skierowany jest telefon. Aby dane były jak najbardziej dokładne, telefon powinien być w pozycji poziomej. Po naciśnięciu prawego przycisku akcji odczytywane są również stopnie.

Zapisane punkty

Jest to lista zapisanych punktów. Na liście można zmieniać nazwy zapisanych punktów, usuwać je lub udostępniać innym aplikacjom.

Dodaj niestandardowy punkt

Ta funkcja umożliwia dodanie do listy nowego punktu o określonych współrzędnych. Konieczne jest podanie współrzędnych oraz nazwy punktu, po czym zostanie on dodany do listy zapisanych punktów.

Detektor światła

Aplikacja umożliwia osobom niewidomym zmierzenie poziomu światła.

Aplikacja informuje o intensywności światła za pomocą zmiany dźwięku - im mocniejsze światło tym wyższy ton. Wciśnięcie prawego klawisza akcji powoduje wypowiedzenie komunikatu o intensywności światła w procentach.

Czujnik światła znajduje się powyżej ekranu i na lewo od głośnika. W celu uzyskania najlepszego rezultatu, należy kierować ekran telefonu w kierunku źródła światła.

UWAGA: Komunikaty o intensywności światła wyrażane w procentach, należy traktować orientacyjnie. Funkcja ma za zadanie pomóc osobie niewidomej stwierdzić czy np. światło w pomieszczeniu jest włączone albo wyłączone.

Etykiety QR

Funkcja Etykiety QR pomaga w ich identyfikacji. Szczególnie w przypadku rzeczy które trudno jest odróżnić od siebie po dotyku, tj. torby, pojemniki z przyprawami, kosmetyki, środki czystości, butelki, puszki itp. Aby skorzystać z tej funkcji będziesz potrzebować specjalne nalepki z kodem, które możesz zamówić od swojego dostawcy produktów BlindShell.

Każda nalepka ma rozmiar 1.5cm na 1.5cm. Należy odlepić od nich warstwę zabezpieczającą i nakleić nalepkę na obiekt, który chcemy oznaczyć. Nalepki odczytywane są przez aparat fotograficzny. Każda nalepka jest unikatowa i zostanie powiązana z konkretnym opisem, który dla niej wprowadzisz. Za każdym razem gdy dana nalepka zostanie zeskanowana, telefon odczyta opis oznaczonej rzeczy.

Oznaczanie nowego obiektu

- Wybierz obiekt, który pragniesz oznaczyć.
- Nalep naklejkę na obiekt, który chcesz oznaczyć. Jeśli to możliwe, unikaj nierównych i chropowatych powierzchni.
- Uruchom aplikację służącą do oznaczania obiektów i wybierz opcję „dodaj oznaczenie”. Usłyszysz regularne tykanie, co oznacza, że detekcja jest w trakcie działania.

- Nakieruj aparat w stronę naklejki, którą nalepiłeś na obiekt. Zalecana odległość skanowana to 20-30 cm.
- Jak już naklejka zostanie zeskanowana, zostaniesz poproszony o nagranie lub napisanie opisu. Jeśli wybierzesz nagrywanie, włączy się ono po krótkim sygnale dźwiękowym i wyłączy się automatycznie po 5 sekundach.

Rozpoznawanie obiektu

- Wybierz z menu opcję „rozpoznaj oznaczenie”, telefon zacznie tykać w momencie, w którym aparat będzie gotowy.
- Skieruj aparat w stronę nalepki.
- Jak tylko kod zostanie odczytany, telefon odczyta opis obiektu.
- Użycie klawisza cofnij spowoduje powrót do trybu rozpoznawania obiektów.

Edycja i usuwanie oznaczeń

W menu znajduje się pozycja „lista oznaczeń”, dzięki niej możesz zmieniać lub usuwać niepotrzebne oznaczenia.

1.2 Gry

Szachy

Klasyczna gra w szachy z komputerowym przeciwnikiem.

Rozgrywka/Ruchy

- Poruszaj się po szachownicy w górę, w dół, w lewo i w prawo za pomocą klawiszy 2, 8, 4 i 6.
- Poruszaj się po przekątnej za pomocą klawiszy 1, 3, 7 i 9.
- Naciśnięcie klawisza 5 wybiera figurę szachową. Po wybraniu figury możesz przejść do innego pola szachownicy i ponownie nacisnąć klawisz 5, aby przesunąć wybraną figurę w to miejsce.
- Klawiszami w górę i w dół możesz wybierać pomiędzy figurami. Kiedy figura jest wybrana przyciskami w górę i w dół można przeskakiwać pomiędzy wszystkimi prawidłowymi ruchami, które może wykonać.

Roszada

Aby wykonać roszadę przesunąć króla na odpowiednie pole (dla białego gracza jest to G1 lub C1, dla czarnego gracza jest to C8 lub G8). Jeśli warunki zostaną spełnione, ruch zostanie dozwolony, a wieża zostanie przesunięta automatycznie.

Promocja

W momencie kiedy pion dojdzie do swojej linii przemiany zostanie wyświetlone menu, w którym należy wybrać sposób promocji piona.

Menu kontekstowe

Aby otworzyć menu kontekstowe, naciśnij przycisk potwierdź podczas gry. Dostępne są następujące akcje:

- Zapisz grę
- Cofnij ruch
- Historia - historia ruchów w notacji szachowej

Kości

Wirtualny rzut kośćmi. Przydatne rozwiązanie do gier planszowych.

- Aby wykonać rzut kośćmi, należy nacisnąć klawisz potwierdź. Wynik podaje losową wartość od 1 do 6. Alternatywnie można zdefiniować wyższe wartości.
- Możliwa konfiguracja wirtualnego rzutu od 2 do 99 wyników (gdzie dwa to rzut monetą).

Wisielec

Wisielec to prosta gra polegająca na odgadnięciu ukrytego słowa litera po literze w określonej ilości prób. Zmiana trudności gry polega na zmianie liczby dopuszczalnych prób.

Rozgrywka

Słowo, które należy odgadnąć jest przedstawione na ekranie w formie kresek. Każda kreska reprezentuje jedną literę do odgadnięcia i jest sygnalizowana krótkim dźwiękiem, dzięki czemu można bezwzrokowo stwierdzić ilość liter w słowie. Aby odgadnąć

literę, należy ją wprowadzić za pomocą klawiatury alfanumerycznej. Po wprowadzeniu litery usłyszymy sygnał informujący czy dana litera znajduje się w słowie, czy nie. Następnie jest odtworzona sekwencja dźwięków reprezentujących słowo. Jeżeli dana litera znajduje się w słowie, zamiast dźwięku, zostanie wypowiedziana litera w stosownej kolejności. Po każdej próbie odgadnięcia, powtarzana jest sekwencja dźwięków reprezentujących słowo, dzięki czemu można odgadnąć kolejne litery. Prawy przycisk akcji powtarza sekwencję dźwięków. Słowo należy odgadnąć w dozwolonej ilości prób.

Mastermind

Mastermind to gra logiczna polegająca na odkryciu tajnego kodu. Celem gracza jest odgadnięcie kodu numerycznego. Gracz otrzymuje informację zwrotną w formie koloru, który wskazuje jak blisko jest prawidłowe rozwiązanie.

- **Kolor zielony:** Gracz otrzymuje jeden zielony za każdą poprawnie odgadniętą cyfrę na właściwej pozycji.
- **Kolor żółty:** Gracz otrzymuje jeden żółty za każdą cyfrę, która jest obecna w kodzie, ale nie jest umieszczona we właściwym miejscu.

Ruch i akcje

Poniżej znajdują się instrukcje dotyczące nawigacji i interakcji z grą:

- Aby poruszać się po historii zgadnięć, należy naciskać przyciski w górę i w dół.
- Klawiszami od 1 do 9 wprowadzane są cyfry (zakres zależy od wybranego poziomu)
- Aby usunąć wpisaną cyfrę, należy nacisnąć przycisk cofnij.
- Aby zweryfikować wpisany kod, należy nacisnąć przycisk potwierdź.

Trudność

Istnieją różne poziomy trudności, różniące się zakresem cyfr i liczbą rund przeznaczonych do odgadnięcia kodu.

Mau-mau

Gra karciana, w której przeciwnikiem jest telefon.

Rozgrywka

Gra wykorzystuje talię 32 kart: od siedem do 10, Walet, Dama, Król, As. Aby zmienić styl kart oraz poziom trudności należy wybrać pozycję ustawienia.

Każdy gracz na wstępie otrzymuje cztery karty. Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart.

1. Pierwsza karta gry jest dowolna.
2. Gra rozgrywana jest w systemie turowym.
3. Dopuszczane jest zagranie kartą o tym samym kolorze albo takiej samej wartości jak poprzednia karta.
4. Jeżeli gracz nie posiada dopuszczalnej karty, musi wziąć kartę ze stosu kart. Wyjątkiem jest Ober/Dama. Ta karta może być zagrana w każdej chwili i zmienia kolor na dowolny.
5. Zagranie Asem wymaga od przeciwnika również zagrania asem lub opuszcza on kolejkę.
6. Zagranie siódmką zmusza przeciwnika do zagrania siódmką. Jeżeli przeciwnik nie posiada siódemki musi wziąć dwie karty ze stosu. Każda kolejna siódemka podwaja karę.

Kontrola

Domyślnym widokiem jest stół. Pokazuje i odczytuje ostatnią kartę, liczbę kart, które ma gracz i przeciwnik. Aby powtórzyć te informacje, należy nacisnąć prawy przycisk akcji. Naciśnięcie przycisku potwierdź, otwiera menu z kartami, którymi można zagrać. W zależności od stanu gry mogą tu być dostępne także inne akcje, takie jak weź kartę, opuść kolejkę, przyjmij karę.

Pamięć

Gra polega na zapamiętywaniu dźwięków przypisanych do klawiatury numerycznej i łączenie ich w pary.

Rozgrywka

Na ekranie wyświetlonych jest 12 pól reprezentujących klawiaturę numeryczną, czyli od 1 do 0 oraz klawisze * i #. Do każdego z tych klawiszy przypisany jest losowo jeden z sześciu możliwych dźwięków. Wciśnięcie dowolnego klawisza powoduje odtworzenie przypisanego do niego dźwięku. Zadaniem gracza jest połączenie dźwięków w pary. Celem gry jest odgadnięcie, zapamiętanie i połączenie par w jak najmniejszej ilości ruchów.

Saper

Kultowa gra polegająca na usuwaniu min.

Niektóre z kafelki na planszy zawierają miny, a zadaniem gracza jest oflagowanie tych kafelków bez spowodowania wybuchu miny. Podczas otwierania kafelka mogą wystąpić następujące zdarzenia:

- Mina, koniec gry.
- Nie ma miny, ale przynajmniej jeden kafelek w pobliżu zawiera minę. Zostanie wyświetlona liczba, wskazując ile sąsiednich kafelków zawiera miny.
- Ani na wybranym, a na sąsiednich kafelkach nie ma żadnych min. W tym przypadku zostanie odstonięty dodatkowy obszar i zostanie otoczony kafelkami z liczbami.

Nawigacja

- Aby poruszać się po planszy, należy użyć przycisków 2, 8, 4 i 6, aby poruszać się odpowiedni w górę, w dół, w lewo lub w prawo.
- Można również poruszać się po przekątnej za pomocą klawiszy 1, 3, 7 i 9.
- Należy nacisnąć przycisk 5, aby otworzyć kafelek, na którym aktualnie znajduje się gracz, lub przycisk gwiazdki, aby zamiast tego oznaczyć ten kafelek.
- Naciśnij przycisk 0, aby dowiedzieć się ile flag pozostało graczowi.

Trudność

Można wybrać pomiędzy wieloma ustawieniami wielkości planszy i ilości znajdujących się na nim min.

Simon

Celem gry jest zapamiętanie i poprawne odtworzenie stopniowo wydłużającej się melodii.

Telefon odtwarza sekwencję dźwięków, Celem gracza jest odtworzenie sekwencji za pomocą klawiszy 2, 4, 6, 8. Sekwencja zawsze zaczyna się od klifelawisza 2.

Każdorazowe, poprawne odtworzenie sekwencji, dodaje kolejny dźwięk. Niepoprawne odtworzenie sekwencji odejmuje jedno życie - rozpoczyna się nowa sekwencja. W chwili poprawnego odtworzenia całej sekwencji, rozpoczyna się kolejny poziom. Przejście do kolejnego poziomu zwiększa poziom trudności.

Kółko i krzyżyk

Klasyczna gra w kółko i krzyżyk. Zawiera planszę, której wielkość można modyfikować, a także oferuje możliwość rozgrywki przeciwko komputerowi lub innemu graczowi na tym samym urządzeniu.

Gracze na zmianę wpisują swoje znaki do kwadratowej siatki. Celem gry jest utworzenie rzędu swoich znaków przed przeciwnikiem. Rząd znaków może być ułożony poziomo, pionowo lub ukośnie. Liczba punktów do wygrania zależy od wielkości planszy.

Ustawienia gry

Dostosuj parametry gry do swoich upodobań. Pamiętaj, że jeśli gra już trwa, zmiany będą dotyczyć tylko nowych gier.

- Rozmiar planszy określa, jak duża jest plansza i ile znaków gracz musi ustawić, aby wygrać.
- Tryb rozgrywki pozwala wybrać grę przeciwko innemu graczowi lub przeciwko komputerowi.
- Poziom trudności określa, jak trudno będzie pokonać komputer.
- Twój znak określa, czy będziesz grać jak Krzyżyk czy Kółko przeciwko komputerowi. Krzyżyk zawsze zaczyna pierwszy.

Rozgrywka

- Za pomocą klawiszy 2 i 8 można poruszać się w pionie, 4 i 6 w poziomie, a 1, 3, 7 i 9 po przekątnej. Możesz swobodnie przesuwać kursor, chyba że przed Tobą znajduje się ściana planszy.
- Naciśnięcie klawisza 5 umieści Twój znak na wybranym polu, pod warunkiem, że jest ono puste, a Twoja tura dobiegnie końca. Jeśli grasz przeciwko komputerowi, poczekaj kilka chwil, aż wykona on swój ruch.

- Możliwe jest cofnięcie Twoich ruchów. W tym celu naciśnij przycisk Potwierdź i wybierz opcję Cofnij. Podczas gry przeciwko komputerowi użycie funkcji Cofnij usunie zarówno Twoje, jak i ostatnie znaki komputera.
- Możesz wyjść z gry w dowolnym momencie i wrócić później, chyba że rozpoczniesz nową grę. Nadal będziesz mógł cofnąć swoje starsze ruchy.

Wumpus

Celem gry jest przejście planszy w kształcie szachownicy, zdobycie monet, zabicie groźnego potwora o nazwie Wumpus i przejście do kolejnego poziomu.

Wumpus mieszka w ciemnej jaskini. Aby wygrać grę wymagany jest spryt i wyobraźnia. Gracz jest uzbrojony w łuk i trzy strzały, Dodatkowe strzały mogą być kupione za zebrane monety.

Poruszanie się po planszy odbywa się za pomocą klawiszy 2, 8, 4 i 6, analogicznie góra, dół, lewo, prawo. Klawisz 5 przełącza między trybem poruszania a trybem strzelania. Będąc w trybie strzelania, klawisze 2, 8, 4 i 6 określają kierunek strzału, analogicznie góra dół, lewo, prawo.

W jaskini znajdują się następujące rzeczy:

- Monety: brzęczą jak je znajdziesz – zwiększają twój wynik
- Dziury: Uważaj, jeżeli wpadniesz do dziury gra się kończy. Jeżeli znajdziesz się blisko dziury, poczujesz przeciąg.
- Wumpus: potwór strasznie śmierdzi jeżeli się do niego zbliżysz, dokładne jego namierzenie jest czasami trudne
- Ściana: Niektóre poziomy zawierają ściany. Ściany nie są niebezpieczne ale zagrażają drogę. Aby przejść na drugą stronę musisz znaleźć drzwi.

Rozmiar jaskini i ilość dziur rośnie z przejściem każdego poziomu. Czy uda Ci się przejść do końca?

1.3 Hobby

Strojenie gitary

Aplikacja Strojenie gitary umożliwia strojenie gitary i innych instrumentów. W celu uzyskania optymalnego rezultatu, zaleca się zastosowanie słuchawek podczas strojenia instrumentu, ponieważ aplikacja nie może słyszeć dźwięków z telefonu. Strojenie powinno odbywać się w cichym pomieszczeniu, ponieważ dźwięki otoczenia mogą zniekształcać wynik pomiaru. Strojenie gitary działa w dwóch trybach:

- Tryb instrumentu - strojenie konkretnego instrumentu (np.: gitary lub gitary basowej)
- Dowolna nuta - strojenie dowolnej nuty

Strojenie instrumentu

Umieść telefon z przodu instrumentu najbliżej jak to możliwe. Po otwarciu aplikacji Strojenie gitary zostaniesz poinformowany o nastrojonej nucie i wybranym instrumencie. Zaczynij grać na strojonej strunie (np.: co sekundę). Aplikacja odtworzy niski ton, aby zasygnalizować, że należy zwiększyć częstotliwość struny i wysoki ton, aby zasygnalizować, że należy zmniejszyć częstotliwość struny. W chwili kiedy wybrana nuta zostanie nastrojona - maksymalna dewiacja 5 centów, telefon wyda dźwięk potwierdzający.

- Aby zmienić dowolną strunę, naciśnij klawisz w górę lub klawisz w dół.
- Aby otworzyć menu, naciśnij klawisz Potwierdź.
- Aby zagrać nastrojoną strunę naciśnij klawisz 5. Aby zatrzymać odtwarzanie nastrojonej nuty, naciśnij klawisz 5 ponownie.
- Aby wybrać ustawienia zaawansowane, otwórz menu i wybierz pozycję Tryb Zaawansowany. Tryb zaawansowany pozwala na wybranie pomiędzy większą liczbą instrumentów.

Metronom

Metronom to przyrząd, który wytwarza stały puls, aby pomóc muzykom grać w stałym tempie.

- Strzałki w górę i w dół, zmieniają ilość uderzeń na minutę.
- Przycisk potwierdź otwiera menu umożliwiające ustawienie rytmu.
- Sekwencyjne wciskanie klawisza 5 ustala ilość uderzeń na minutę w zarejestrowanej piosence

1.4 Komunikacja

Telegram

Aplikacja umożliwia komunikowanie się z innymi użytkownikami komunikatora Telegram.

UWAGA: Aplikacja wymaga połączenia z internetem.

Rejestracja

Aby móc korzystać z komunikatora Telegram, numer telefonu użytkownika musi być zarejestrowany w systemie. Wprowadź swój numer telefonu. Jeżeli numer został już zarejestrowany, system wygeneruje wiadomość SMS zawierającą hasło, co spowoduje automatyczne logowanie do systemu.

Jeżeli numer jeszcze nie został zarejestrowany, wprowadź imię i nazwisko, które będzie widoczne dla innych użytkowników komunikatora.

Wiadomości

- Aby rozpocząć nową konwersację, wybierz kontakt z listy użytkowników.
- Aby wysłać wiadomość bądź wykonać inną akcję, wciśnij klawisz Potwierdź będąc w konwersacji.
- Aby rozpocząć nową konwersację grupową wybierz pozycję Utwórz nową grupę pod pozycją menu Grupy.

Ustawienia

- Działaj w tle – włączenie funkcji powoduje, że aplikacja będzie informować o nowych wiadomościach na bieżąco poprzez powiadomienia systemowe.
- Ostatnia aktywność innych użytkowników – włączenie funkcji powoduje wyświetlanie w konwersacji znacznika informującego o ostatniej aktywności użytkownika.
- Wyloguj - spowoduje wylogowanie z aplikacji Telegram.

1.5 Książki

Biblioteka

Aplikacja zawiera listę bibliotek dostępnych w Internecie, co umożliwia pobieranie i odtwarzanie książek w aplikacji Czytnik książek. Niektóre biblioteki wymagają założenia konta użytkownika.

- Aby przejrzeć dostępne książki, wybierz bibliotekę z listy.
- Wpisz tytuł, autora albo słowo kluczowe, aby odnaleźć książkę.
- Aby pobrać książkę wybierz z menu pozycję Pobierz. Książka zostanie pobrana i udostępniona w aplikacji Czytnik książek.

1.6 Media

Czytnik Dokumentów

Czytnik dokumentów umożliwia czytanie dokumentów w popularnych formatach. Umieść dokumenty w folderze Dokumenty lub Pobrane w pamięci telefonu lub na karcie pamięci, aby wyświetlić je w Czytniku Dokumentów. Aby kategoryzować dokumenty, można utworzyć dla nich foldery (np. Dokumenty osobiste). Dokumenty można otwierać z innych aplikacji (np. dokument otrzymany w WhatsApp).

Menu Czytnika Dokumentów

- Aby wyświetlić listę dokumentów, należy wybrać z menu pozycję Lista dokumentów.
- Aby wyświetlić listę wszystkich dokumentów, należy wybrać z menu pozycję Wszystkie dokumenty.
- Aby wyświetlić listę folderów z dokumentami, należy wybrać z menu pozycję Foldery dokumentów.
- Aby wyświetlić listę dokumentów według formatu, należy wybrać z menu pozycję Lista dokumentów według formatu.

Przeglądanie dokumentów

- Aby poruszać się po elementach strony, należy nacisnąć przycisk w górę lub w dół.
- Aby przejść do pierwszego lub ostatniego elementu (za pomocą bieżącej nawigacji?), należy nacisnąć i przytrzymać przycisk w górę lub w dół.
- Aby otworzyć menu dokumentu, należy nacisnąć przycisk potwierdź.

Aby czytanie dokumentu było bardziej efektywne, przyciski klawiatury numerycznej mają następujące funkcje:

- 1 - Przełącz na nawigację według elementach domyślnych.
- 2 - Przełącz na nawigację według Nagłówek.

- 3 - Przełącza na nawigację według Obrazów.
- 4 - Przełącz na nawigację według Linków.
- 5 - Przełącz na nawigację według Słów.
- 6 - Przełącz na nawigację według Akapitów.
- 7 - Przełącz na nawigację według List.
- 8 - Włącz/wyłącz automatyczne poruszanie się po elementach
- 9 - Przełącz na nawigację według Tabel
- 0 - Wypowiedz tytuł dokumentu i tryb nawigacji.

Menu dokumentu

Menu dokumentu jest powiązane z otwartym dokumentem i zaznaczonym elementem. Niektóre rodzaje elementów (np. linki lub obrazy) umożliwiają wykonanie specjalnych akcji (np. otworenie linku w przeglądarce internetowej).

- Aby wyświetlić szczegóły dokumentu (np. autor, temat lub słowa kluczowe), należy wybrać z menu pozycję Szczegóły dokumentu.
- Aby znaleźć teksty w dokumencie, należy wybrać z menu pozycję Znajdź w dokumencie.
- Aby wyodrębnić tekst z bieżącego elementu dokumentu, należy wybrać z menu pozycję Użyj informacji z tekstu.
- Aby usunąć dokument, należy wybrać z menu pozycję Usuń.

Znajdź tekst w dokumencie

- Aby znaleźć tekst w dokumencie, należy wybrać w Menu dokumentu pozycję Znajdź w dokumencie.
- Aby poruszać się po wynikach wyszukiwania w dokumencie, należy nacisnąć przycisk w górę lub w dół.
- Aby zakończyć wyszukiwanie i poruszać się po elementach domyślnych, należy nacisnąć przycisk 1.

Obsługiwane formaty

Lista obsługiwanych formatów:

- Dokumenty MS Word (doc, docx)
- Prezentacje MS Power Point (pptx)
- PDF

- RTF
- CSV
- Dokumenty tekstowe (txt)

Ustawienia

- Ustawienia audioikony – ustawia jakie wydarzenia będą ogłaszane dźwiękowo podczas czytania dokumentu.

Odtwarzacz podcastów

Aplikacja Odtwarzacz podcastów pozwala na wyszukiwanie i subskrybowanie podcastów oraz pobieranie i słuchanie odcinków. Ważna uwaga: Wszystkie podcasty są dziełem niezależnych autorów. BlindShell nie jest w żaden sposób powiązany z twórcami i nie może zostać pociągnięty do odpowiedzialności za jakiegokolwiek treści.

Subskrypcje

- Aby przeglądać dostępne podcasty, wybierz pozycję menu Dodaj podcasty. Możesz przeglądać najpopularniejsze podcasty w swoim kraju, wyszukiwać według tytułu lub przeglądać podcasty z określonego kraju.
- Aby odtworzyć konkretny odcinek, wybierz pozycję Odtwórz.
- Aby zasubskrybować konkretny podcast, wybierz pozycję Dodaj do subskrypcji.
- Aby zarządzać subskrybowanymi podcastami i słuchać odcinków, wybierz pozycję Subskrybowane podcasty.

Spotify

Aplikacja Spotify umożliwia przesyłanie strumieniowe utworów w serwisie Spotify, przeglądanie list odtwarzania i wykonawców oraz zarządzanie kolekcją muzyczną użytkownika. Wymagane jest płatne konto Spotify.

Sterowanie odtwarzaniem

- Aby odtworzyć utwór, album lub listę odtwarzania, wybierz element z listy, a następnie wybierz opcję Odtwórz.
- Aby wstrzymać odtwarzanie, naciśnij przycisk Cofnij.

- Aby odtworzyć następny/poprzedni utwór. Naciśnij przycisk góra/dół.
- Aby przewinąć do przodu, przytrzymaj przycisk w dół podczas odtwarzania.
- Aby przewinąć do tyłu, przytrzymaj przycisk do góry podczas odtwarzania.
- Aby otworzyć menu dla aktualnie odtwarzanego utworu, naciśnij przycisk Potwierdź, gdy odtwarzanie zostanie wznowione.
- Aby dodać utwór do kolejki, wybierz utwór, a następnie wybierz pozycję menu Dodaj do kolejki. Wybrane utwory będą sukcesywnie dodawane do kolejki odtwarzania zaraz po aktualnie odtwarzanym utworze.

Ulubione

Element Ulubione umożliwia przeglądanie zapisanych przez użytkownika utworów, wykonawców i albumów.

- Aby dodać utwór, wykonawcę lub album do Ulubionych, wybierz odpowiednią pozycję z listy, a następnie wybierz z menu opcję Zapisz w ulubionych.
- Aby usunąć utwór, wykonawcę lub album z Ulubionych, wybierz odpowiednią pozycję z listy, a następnie wybierz z menu opcję Usuń z ulubionych.

Listy Odtwarzania

Pozycja Listy odtwarzania umożliwia przeglądanie zapisanych przez użytkownika list odtwarzania, przeglądanie publicznych list odtwarzania według kategorii, przeglądanie polecanych list odtwarzania oraz tworzenie własnych list odtwarzania.

Stwórz listę odtwarzania

- Aby utworzyć listę odtwarzania, wybierz element menu Utwórz listę odtwarzania.
- Nazwa listy odtwarzania jest obowiązkowa, opis jest opcjonalny.
- Atrybut widoczności listy odtwarzania określa widoczność listy na platformie Spotify. Jeśli wybrano opcję Publiczna, lista odtwarzania będzie widoczna dla wszystkich użytkowników. Jeśli wybrano opcję Prywatna, lista odtwarzania jest widoczna tylko dla użytkownika, który ją utworzył.

Edytuj listę odtwarzania

- Aby dodać utwór do listy odtwarzania, wybierz utwór, a następnie pozycję menu Dodaj do listy odtwarzania.
- Aby usunąć utwory z listy odtwarzania lub zmienić ich kolejność, wybierz odpowiednią listę odtwarzania, wybierz element Edytuj, a następnie Edytuj utwory. Wybierz utwór, aby go usunąć lub przenieść w górę/w dół listy.
- Aby edytować szczegóły listy odtwarzania, wybierz pozycję menu Edytuj, a następnie Edytuj szczegóły.

Ustawienia

- Aby wylogować się z aktualnie zalogowanego konta Spotify, przejdź do Ustawień i wybierz element menu Wyloguj.

Kamera wideo

Kamera wideo umożliwia nagrywanie plików wideo w różnych jakościach.

Nagrywanie wideo

- Aby uruchomić kamerę z menu należy wybrać pozycję Uruchom kamerę wideo. Klikanie sygnalizuje, że kamera wideo jest aktywna, ale nie nagrywa.
- Aby włączyć nagrywanie, należy nacisnąć przycisk Potwierdź. Aby wyłączyć nagrywanie należy go ponownie.
- Po zakończeniu nagrywania wideo, należy wybrać z menu pozycję Odtwórz wideo, aby odtworzyć nagranie. Aby zapisać nagranie, należy wybrać z menu pozycję Zapisz wideo. Aby nie zapisywać nagrania, należy nacisnąć przycisk Cofnij.

Ustawienia

Jakość wideo – określa jakość nagrywanego wideo. Im wyższa jakość tym większy rozmiar pliku.

1.7 Narzędzia

Konwerter walut

Aplikacja umożliwia przeliczanie pieniędzy z jednej waluty na drugą, na podstawie kursów aktualizowanych codziennie.

Wybieranie waluty

- Aby przekonwertować kwotę, należy wybrać z menu pozycję konwertuj z albo konwertuj do.
- Aplikacja posiada listę najczęściej konwertowanych walut, pierwotnie ustalonych jako popularne
- Wszystkie wspierane waluty są dostępne w kategorii wszystkie waluty.

Konwertowanie

- Wybierz pozycję konwertuj i wprowadź kwotę.
- Wynik konwersji zostanie wyświetlony na ekranie

Minutnik interwałowy

Minutnik interwałowy jest przydatny podczas wykonywania na przykład ćwiczeń, masażu, gotowania itp. Minutnik może działać przez czas nieokreślony lub przez ograniczony czas, a jego powiadomienia można dostosować.

Uruchamianie i zatrzymywanie Minutnika

Aby uruchomić minutnik z bieżącymi ustawieniami, należy wybrać Uruchom minutnik. Można go zatrzymać w dowolnym momencie, wybierając opcję Zatrzymaj minutnik później.

Ustawienia Minutnika

Można dostosować czas działania minutnika oraz częstotliwość i rodzaj powiadomień.

- Interwał zapowiedzi pozwala ustawić częstotliwość powiadomień. Można wybrać jedną z dostępnych opcji lub wprowadzić niestandardowy interwał, który będzie wyrażony w minutach.
- Całkowity czas określa przez ile godzin, minut i sekund ma działać minutnik. Jeżeli to ustawienie jest puste, minutnik będzie działał aż zostanie zatrzymany ręcznie.
- Typ powiadomienia określa jak będą brzmieć powiadomienia. Należy wybrać opcję Dźwięk, aby włączyć proste sygnały dźwiękowe, lub opcję Głos, aby włączyć komunikaty głosowe dotyczące upływu czasu.

Czytnik NFC i QR

Czytnik NFC i QR umożliwia odczytywanie etykiet NFC i skanowanie kodów QR. Etykiety i kody mogą zawierać takie dane jak linki internetowe, dane kontaktowe itp. Aplikacja umożliwia akcje na zapisanych danych, takich jak otwieranie linków w przeglądarce internetowej, zapisywanie danych kontaktowych itp.

Czytnik NFC

- Aby odczytać etykietę NFC, należy umieścić tył telefonu blisko etykiety NFC. Po pomyślnym odczycie dane zostaną automatycznie wyświetlone.
- Po wyświetleniu zapisanych danych, należy nacisnąć przycisk potwierdź, aby uzyskać przejść do listy dostępnych akcji.

Skanowanie kodu QR

- Aby zeskanować kod QR, należy skierować aparat telefonu w stronę kodu QR. Gdy aparat jest włączony, telefon wydaje pukający dźwięk. Po pomyślnym skanowaniu dane zostaną automatycznie wyświetlone.
- Po wyświetleniu zapisanych danych należy nacisnąć przycisk potwierdź, aby uzyskać przejść do listy dostępnych akcji.

Lista zadań

Aplikacja Lista zadań umożliwia tworzenie własnych list zadań. Jest to przydatne w przypadku list zakupów lub list rzeczy do zrobienia.

Tworzenie listy zadań

- Aby utworzyć nową listę, wybierz z menu pozycję dodaj nową listę.
- Aby dodać nową pozycję do listy lub przeglądać istniejące, wybierz listę, a następnie w menu wybierz Pozycje.
- Aby zmodyfikować element z listy (zaznaczyć, odznaczyć, zmienić nazwę, usunąć), wybierz element z listy.
- Aby zmodyfikować listę (zmienić nazwę, powielić, zarchiwizować), wybierz listę. Opcja Zduplikuj listę spowoduje utworzenie kopii listy poza archiwum. Opcja Przenieś do archiwum spowoduje przeniesienie aktualnej listy z głównego widoku do archiwum.

Archiwum

Archiwum może służyć do ukrywania list zamiast usuwania z głównego widoku. Listy w archiwum można przeglądać, modyfikować i przywracać z archiwum do głównego widoku.

- Aby przeglądać listy w archiwum, wybierz z menu Archiwum.
- Aby przenieść listę do archiwum, zaznacz listę w widoku głównym, a następnie wybierz w menu Przenieś do archiwum.
- Aby przenieść listę z archiwum do widoku głównego, wybierz listę w Archiwum, a następnie wybierz w menu Odzyskaj z archiwum.

Tłumacz

Tłumaczenie odbywa się w trybie off-line, natomiast aplikacja wymaga wcześniejszego pobrania przez Internet przynajmniej jednego pakietu językowego. Fabrycznie pakiet angielski jest zainstalowany i nie może być usunięty.

Aby dodać albo usunąć język należy z menu wybrać pozycję "Język". Jeżeli dany język nie jest zainstalowany wciśnij przycisk „potwierdź”, aby go pobrać. Jeżeli dany język został już pobrany, wciśnięcie klawisza „potwierdź” spowoduje usunięcie go.

Po pobraniu przynajmniej jednego języka, wybierz opcję „tłumacz tekst”, wybierz język źródłowy oraz język docelowy. Wprowadź tekst do przetłumaczenia i zatwierdź wybierając pozycję tłumacz. Przetłumaczony tekst może zostać udostępniony po wybraniu pozycji udostępnij.

1.8 Shop

Karty

Aplikacja Karty umożliwia przechowywanie kart lojalnościowych i rabatowych do sklepów, kart członkowskich lub innych kart z kodami kreskowymi lub QR. Wystarczy zeskanować kod kreskowy lub kod QR z karty, a następnie pokazać ją osobie widzącej.

Dodawanie karty

- Aby dodać kartę, należy wybrać pozycję Dodaj kartę z menu.
- Karta może mieć nazwę, kod kreskowy lub kod QR, zdjęcie z przodu, z tyłu, kategorię. Tylko nazwa jest obowiązkowa.
- Aby zeskanować kod kreskowy lub QR z karty, z menu należy wybrać pozycję Skanuj kod, a następnie skierować aparat telefonu na kod. Telefon poinformuje o pomyślnym zeskanowaniu kodu.
- Pozycja w menu Zdjęcie z przodu i Zdjęcie z tyłu otwiera aparat w celu wykonania zdjęć karty. Aby wykonać zdjęcie, należy nacisnąć klawisz Potwierdź.
- Aby dodać kartę do kategorii, należy wybrać z menu pozycję Kategoria. Należy wybrać istniejącą kategorię lub utworzyć nową poprzez wybranie z menu pozycji Dodaj kategorię. Aby usunąć kartę z kategorii, należy wybrać z menu Brak kategorii.
- Aby zapisać wszystkie właściwości karty, należy wybrać z menu pozycję Zapisz.

Pokazanie karty

Pokazanie karty osobie widzącej może być pomocne przy kasie w sklepie, wejściu do budynku, itp.

- Aby pokazać kartę, należy wybrać z menu pozycję Karty i wybrać kartę z listy.
- Aby pokazać kod karty, przednie lub tylne zdjęcie, należy wybrać odpowiednią pozycję z menu.

Edytowanie karty

- Aby edytować lub usunąć kartę, należy wybrać z menu pozycję Karty i wybrać kartę z listy.
- Aby edytować kartę, należy wybrać z menu pozycję Edytuj.
- Aby usunąć kartę, należy wybrać z menu pozycję Usuń.

1.9 Zdrowie

Przepustka COVID

Przepustka COVID umożliwia przechowywanie osobistych certyfikatów dotyczących Covid wydanych w UE. Wystarczy zeskanować kod QR certyfikatu, aby zapisać go w telefonie. Aplikacja umożliwia prezentację kodów QR i szczegółów zeskanowanych certyfikatów.

- Aby dodać certyfikat, wybierz pozycję Dodaj certyfikat, a następnie skieruj aparat telefonu na kod QR certyfikatu.
- Aby przeglądać zeskanowane certyfikaty, wybierz pozycję Wyświetl certyfikaty.
- Aby wyświetlić szczegóły certyfikatu, takie jak kod QR i poświadczenie posiadacza, wybierz odpowiedni certyfikat z listy, a następnie wybierz pozycję Pokaż certyfikat.
- Aby usunąć zeskanowany certyfikat, wybierz odpowiedni certyfikat z listy i wybierz pozycję Usuń certyfikat.

Krokomierz

Krokomierz to aplikacja do śledzenia Twojej codziennej aktywności (kroki, odległość, czas poruszania się i kalorie). Można także przeglądać historię i statystyki swojej dziennej aktywności. Po włączeniu, licznik kroków automatycznie zlicza kroki przez cały dzień, w tle.

Historia i statystyki

W historii możliwe jest przeglądanie podsumowania dni, tygodni, miesięcy i roku. Dla każdego okresu wyświetlane jest podsumowanie liczby kroków, odległości, czasu i kalorii. W statystykach pokazany jest okresy z maksymalną liczbą kroków, osiągnięcie dziennych celów i dużo więcej.

Ustawienia

- Profil - dane, które pomagają poprawić dokładność mierzonych wartości. Dane można zmienić w każdej chwili.
- Dzienny cel – liczba kroków potrzebna, aby osiągnąć dzienny cel.
- Powiadomienia – włącza powiadomienia krokomierza, takie jak powiadomienie o dziennym celu.
- System jednostek – przełącza pomiędzy systemem metrycznym i imperialnym.