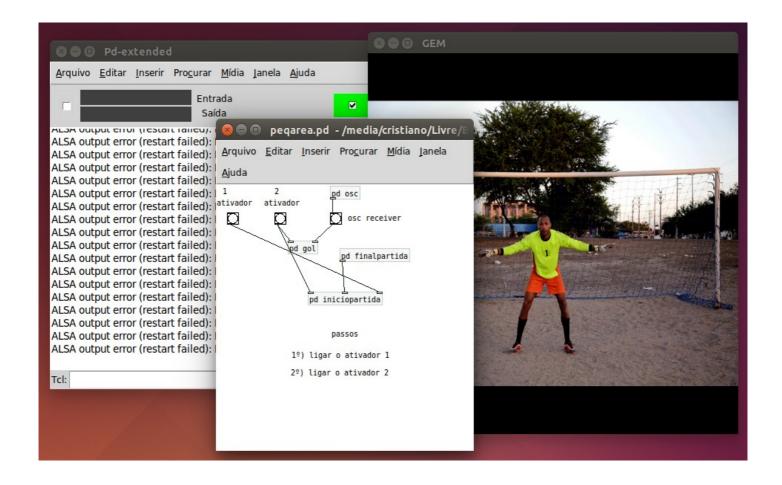
MANUAL DE INICIALIZAÇÃO DA OBRA BATCH GOL



1. FUNCIONAMENTO	3
2. INICIANDO O PROCESSING	4
3. INICIANDO O PURE DATA	5
4. DESLIGAMENTO	6

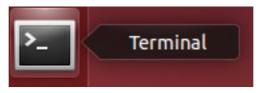
1. - FUNCIONAMENTO -

A CÂMERA IRÁ CAPTAR MOVIMENTOS A PARTIR DA MUDANÇA DE PIXELS DETECTADA NA IMAGEM, AO DETECTAR O MOVIMENTO NA MARCA DO PENALTI QUE ESTÁ ILUMINADO, SERÁ ATIVADO UM EFEITO SONORO DO CHUTE NA BOLA E SELECIONADA RANDOMICAMENTE UMA DAS 53 ANIMAÇÕES EM GIF DO GOLEIRO DIDA DIVIDIDOS EM 5 CATEGORIAS: DEFESAS, GOL, BOLAFORA, ESPECIAL GOL E ESPECIAL DEFESAS E BOLAS FORAS.

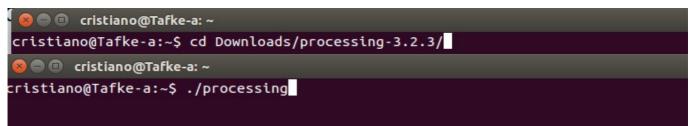
2. INICIANDO O PROCESSING

O PROCESSING IRÁ ATIVAR O SENSOR DE MOVIMENTO DA CÂMERA.

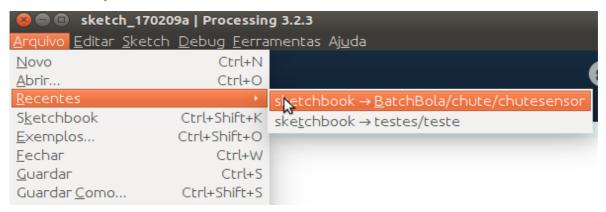
PASSO 1 - Dê um clique no ícone do terminal que está no menu do computador na esquerda da tela, *ver exemplo da imagem*.



PASSO 2 - Ao abrir o terminal use a seta "*up*" no seu teclado e pressione enter para ter acesso a pasta do processing. Em seguida pressione a tecla up mais uma vez e pressione enter para iniciar o programa, *ver exemplo da imagem*.



PASSO 3 - Com o processing aberto vá até o menu em **arquivo**→ **recentes** escolha a primeira opção, **ver exemplo da imagem**,
certifique-se que o nome no final do caminho é **/chutesensor**este é o correto. Uma nova janela irá se abrir **clique no botão de play** para iniciar o sensor, note que uma tela irá aparecer
com uma elipse azul.



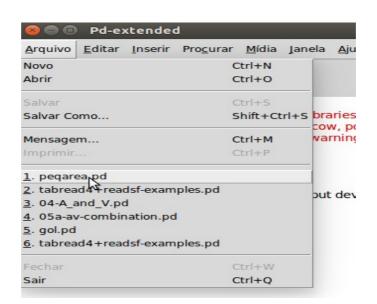
3. INICIANDO O PURE DATA

O PURE DATA IRÁ CARREGAR O EFEITO SONORO E AS ANIMAÇÕES EM GIF.

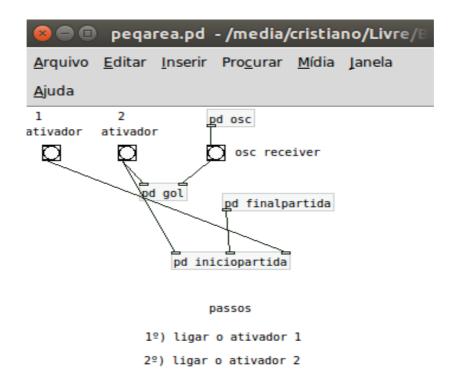
PASSO 1 - Use a *Tecla command* ou *tecla do windows* para abrir a barra de pesquisa do ubuntu em seguida digite pd, irá aparecer o ícone do pd-extended é só clicar nele para abrir o programa "*ver exemplo da imagem*".



PASSO 2 - Com o PD aberto vá até o **menu → arquivo recentes → escolha a primeira opção**, certifique-se que o nome da 1º opção é *pegarea.pd* este é o patch correto.



PASSO 3 - Após abrir o patch *peqarea.pd* uma tela irá abrir, *ver imagem abaixo*, clique no ativador 1 e dhttps://mail.google.com/mail/u/0/#inboxepois no ativador 2 para iniciar a animação do jogo.



4. DESLIGAMENTO

Para desligar o computador primeiro precisaremos encerrar a interação, basta pressionar a tecla "esc" que a interação será terminada, depois basta clinar no canto superior direito ver imagem abaixo e clicar em "shut down" e esperar a máquina desligar. OBS: Caso a tela da animação não feche tente alt+f4.

