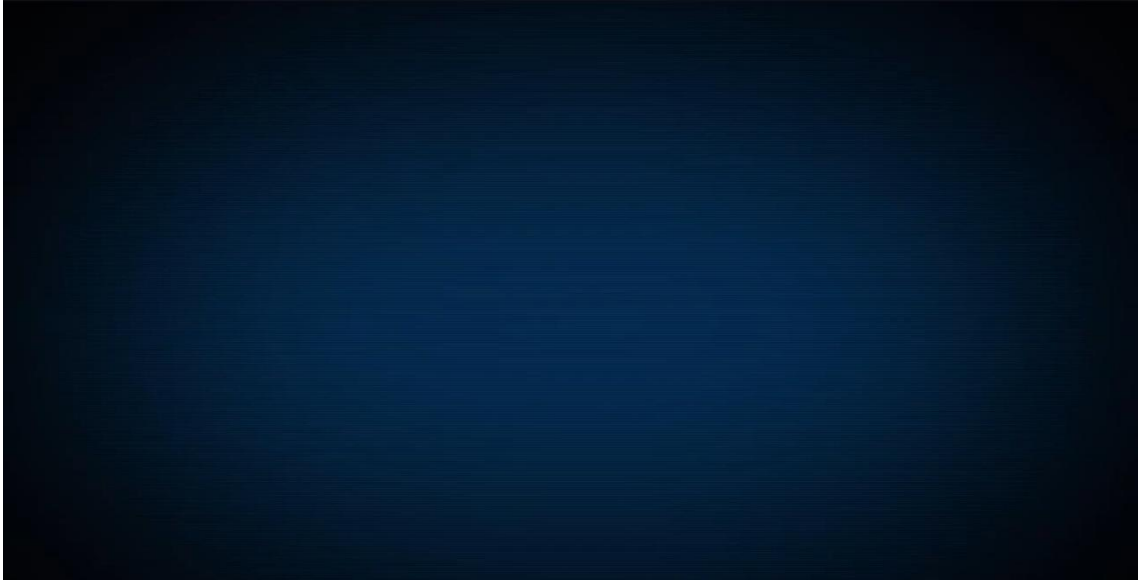




MANUAL DE INSTRUÇÕES

Sumário:

1-Botões da página inicial:	4
1.1-“CPU”:	4
<u>1.2-“Cadastrar”:.....</u>	4
<u>1.3-“Login”:.....</u>	5
2-Sistema de cadastro:	6
3-Login:	7
4-Área do Administrador:.....	8
<u>4.1-Como adicionar os editores:</u>	9
<u>4.2-Acessando os dados do ADM:</u>	10
5-Área do Aluno:	11
5.1-Comprando material:	12
5.2-Acessando a matéria:	14



Para acessar nosso site, clique na tela Azul

1-Botões da página inicial:

1.1- “CPU”:



Volta a página inicial; caso já esteja na página inicial a página volta para o topo, caso tenha rolado para baixo

1.2- “Cadastrar”:



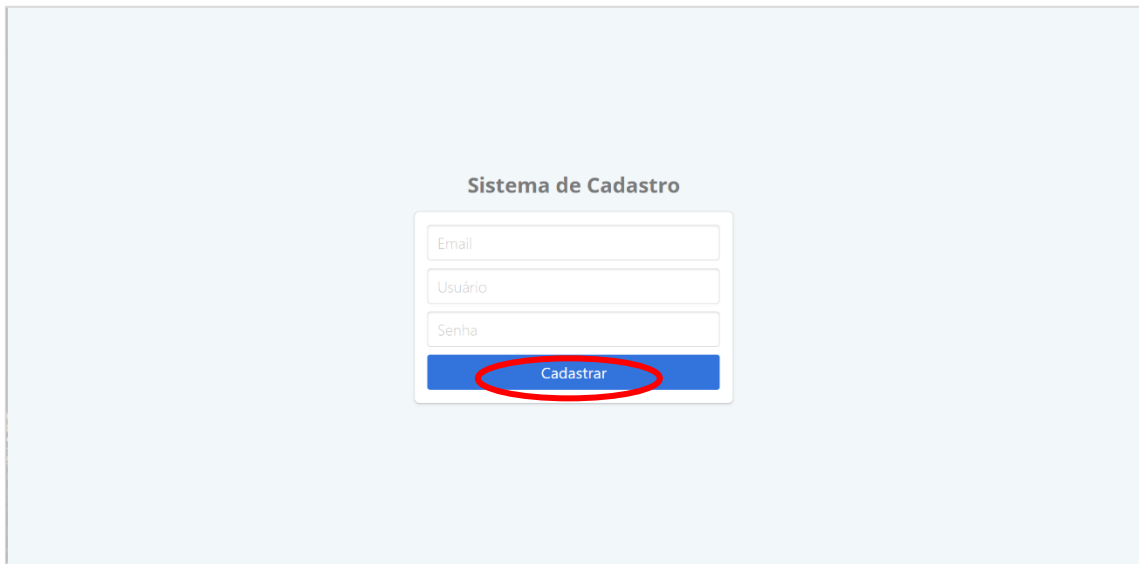
Te redireciona para a página de cadastro, onde você irá criar uma conta preenchendo os espaços com os dados requeridos

1.3- “Login”:



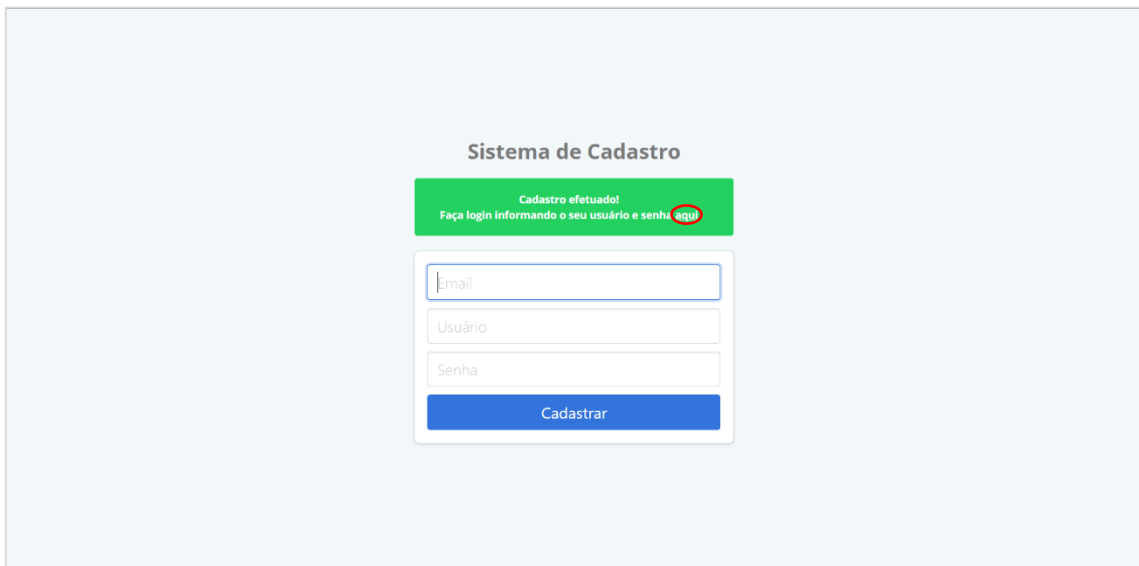
Já pronto o cadastro, você efetua o login colocando nome e senha para acessar uma página com as informações da sua conta

2-Sistema de cadastro:



The screenshot shows a registration form titled "Sistema de Cadastro". It contains three input fields: "Email", "Usuário", and "Senha". Below these fields is a blue button labeled "Cadastrar", which is circled in red. The form is centered on a light blue background.

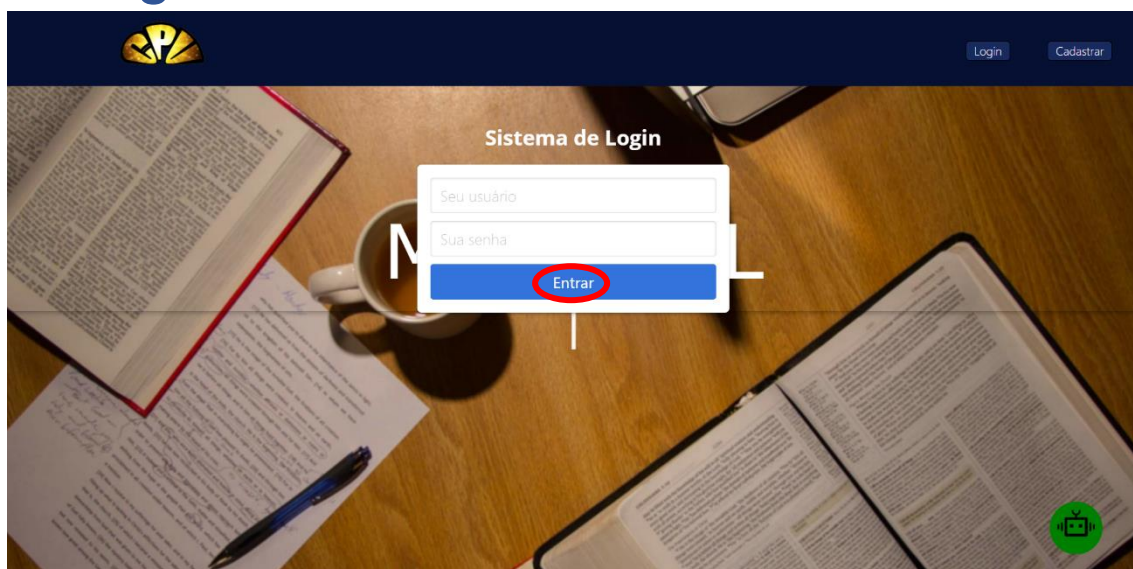
Preencha os espaços com seus dados e clique em “Cadastrar”. Terminado, irá aparecer uma mensagem de certificação:



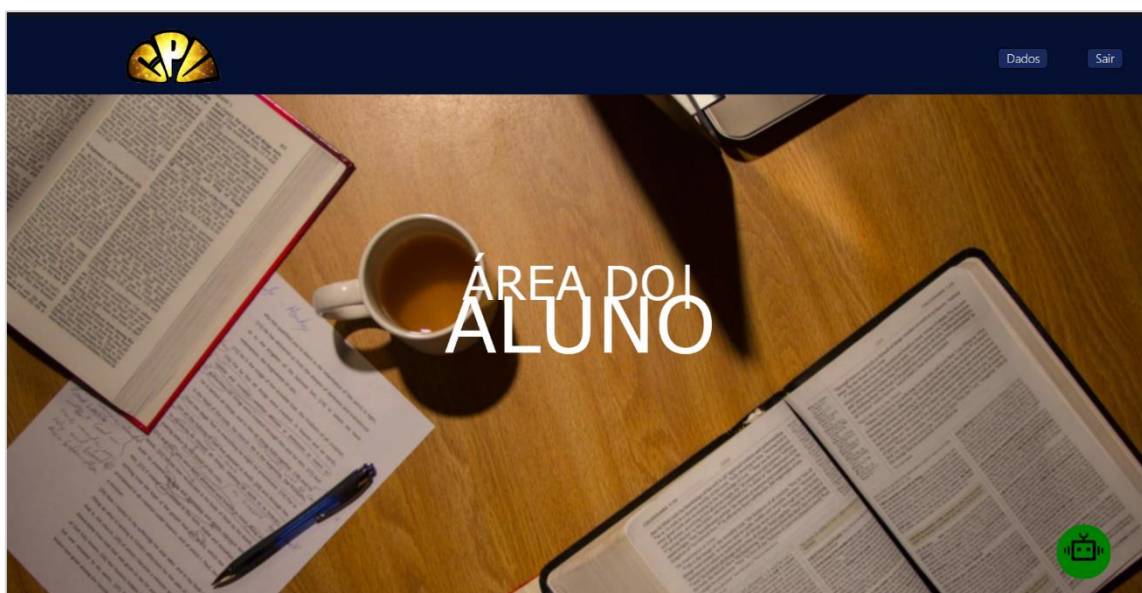
The screenshot shows the same registration form, but now with a green success message at the top: "Cadastro efetuado! Faça login informando o seu usuário e senha [aqui](#)". The "Cadastrar" button is still visible below the input fields. The link "aqui" is circled in red.

Clicando em “aqui” você irá se redirecionar a página inicial para efetuar o login

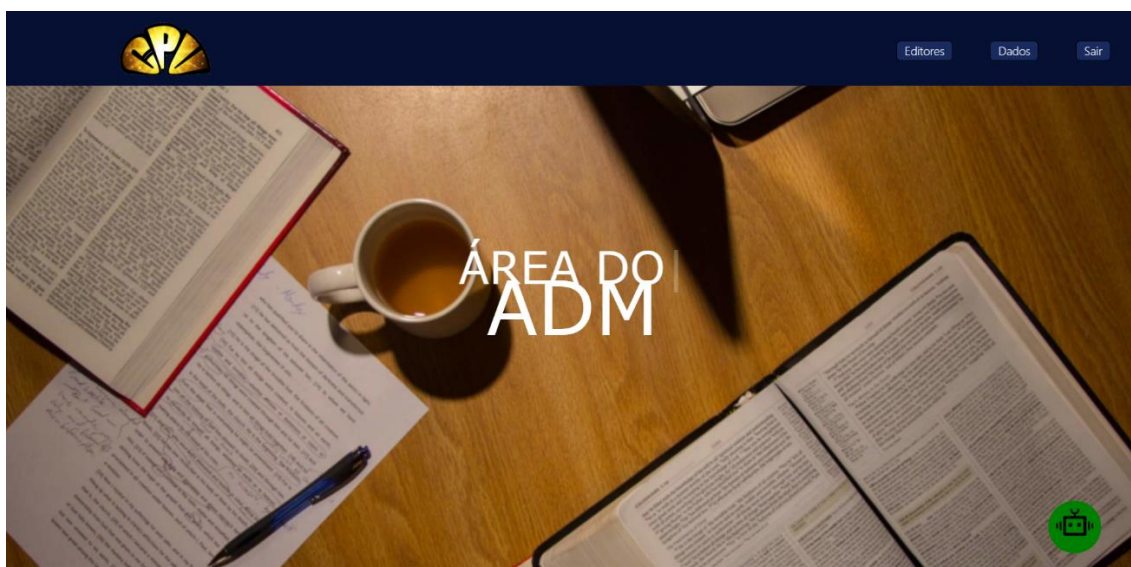
3-Login:



Preencha os espaços com seus dados e clique em “Entrar”. Terminado, você será redirecionado a sua página:

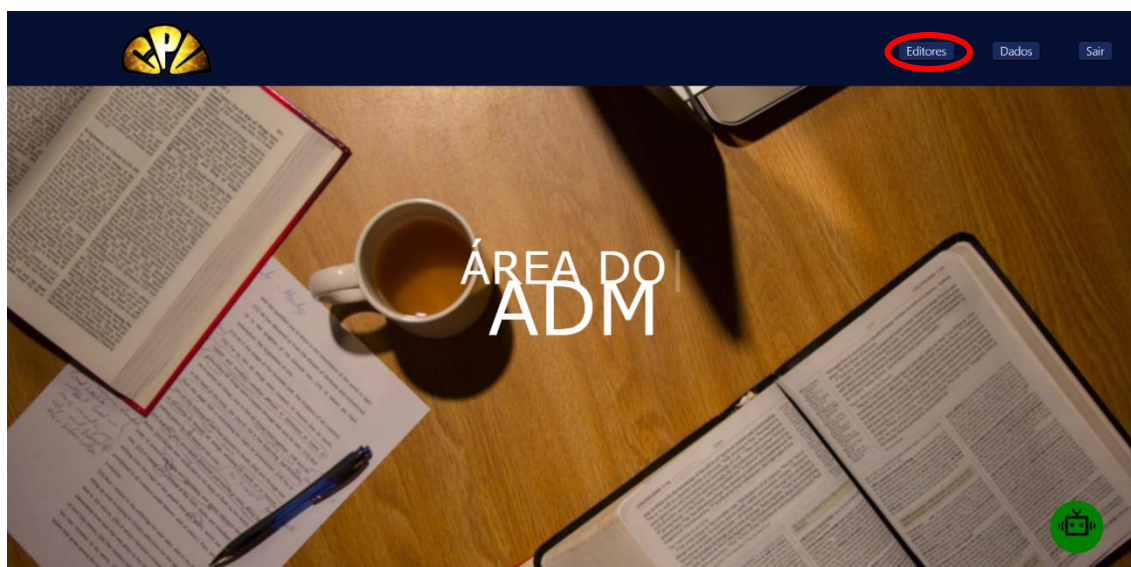


4-Área do Administrador:



Logando como administrador, você poderá ver e editar os responsáveis pela edição de matérias do site e os seus dados nos respectivos botões “Editores” e “Dados”

4.1-Como adicionar os editores:

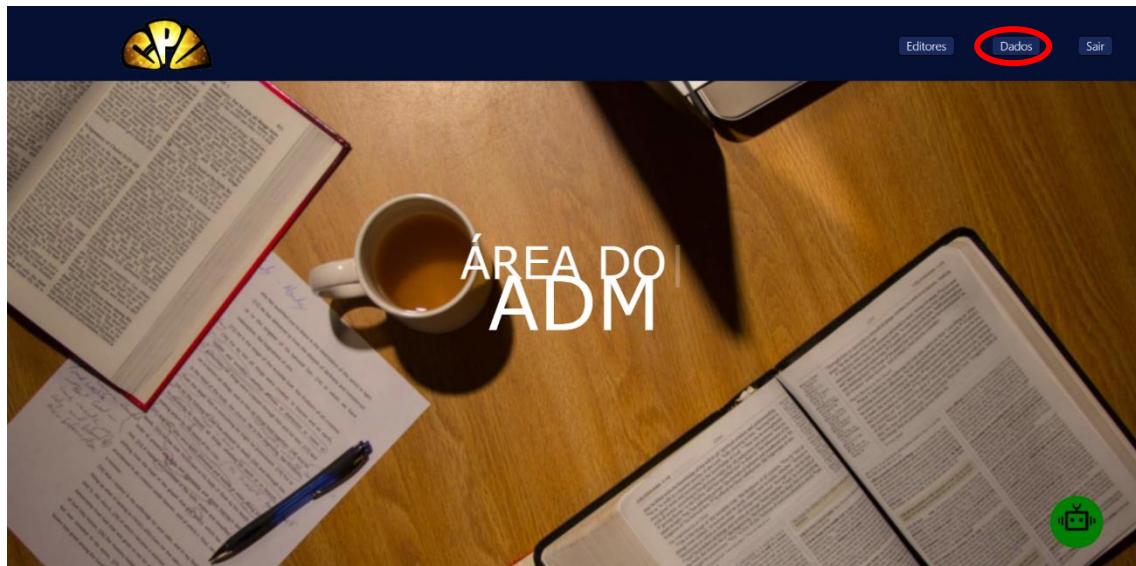


Clique no botão “Editores”, nisso, você será redireciona para a guia onde poderá adicionar editores de material

Sistema de Edição de editor

Preencha os espaços respectivamente com e-mail, nome e senha do editor

4.2-Acessando os dados do ADM:



Clique em “Dados”, com isso, você poderá trocar seus dados, como senha e e-mail

Sistema de Edição

adm@gmail.com
adm
.....
Editar

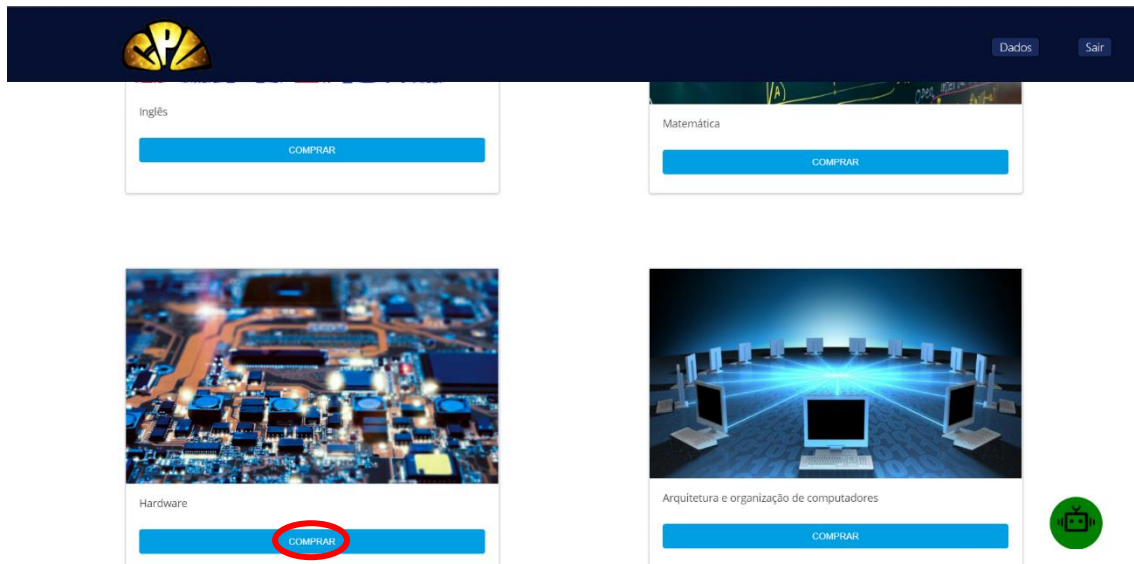
5-Área do Aluno:



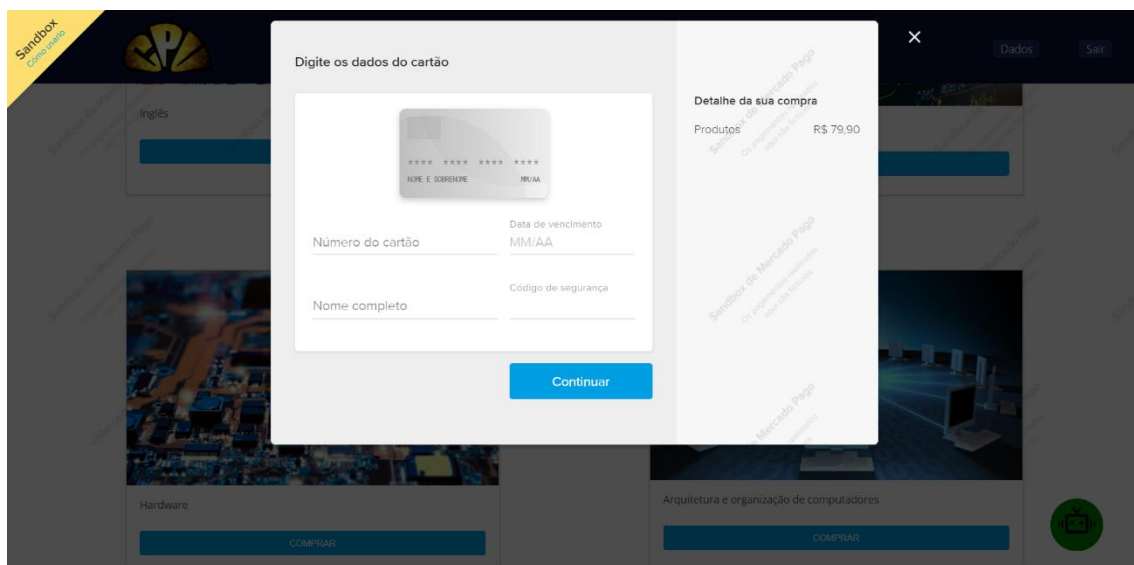
Logando como aluno você terá acesso às matérias do site rolando a página e a partir disso, poderá comprá-las



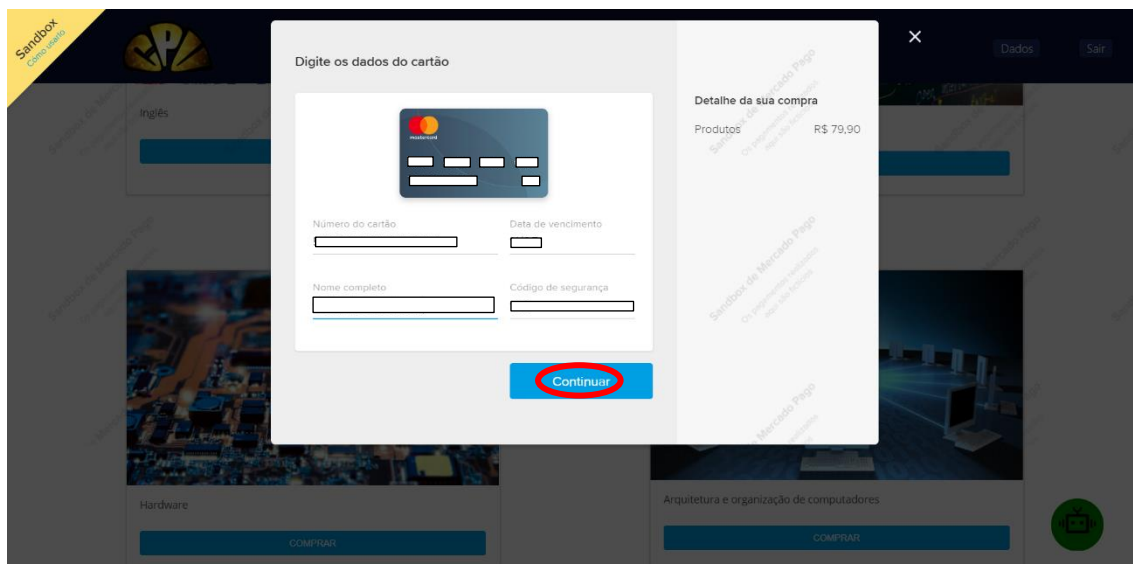
5.1-Comprando material:



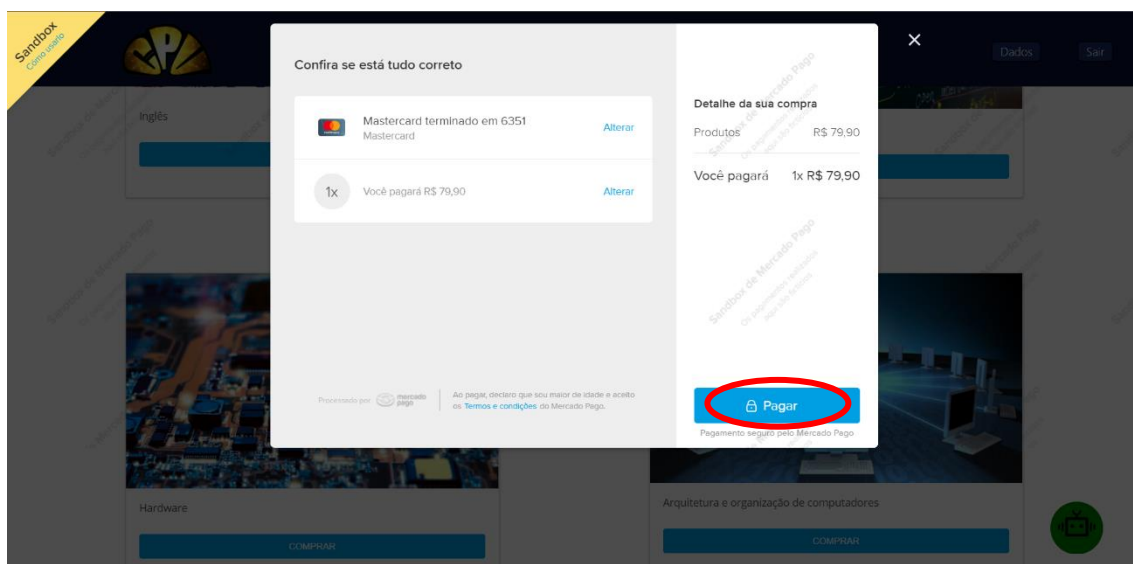
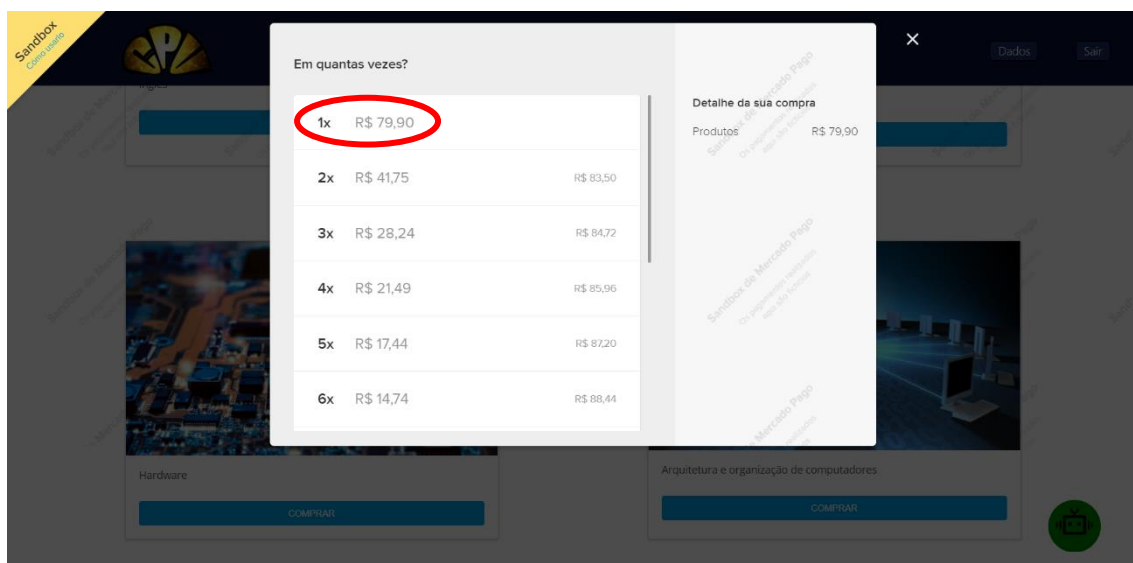
Escolha o material e inicie a compra



Preencha as lacunas com os dados requeridos




Prossiga clicando em “Continuar”



Escolha as parcelas, e analise os dados da compra, se estiver tudo certo clique em “Pagar”

5.2-Acessando a matéria:




DadosSair

Inglês

COMPRAR


Matemática

COMPRAR




Hardware

ENVIAR



Arquitetura e organização de computadores

COMPRAR



Faça login e acesse o material clicando em “Enviar”

Lista do Curso

Voltar		
#	Nome do Curso	Ação
25	Hardware	Visualizar

Laboratório de Hardware

-Montando um computador:

Antes de iniciar a seleção de peças que você irá utilizar para montar um novo computador, deve ter em mente três perguntas respondidas; Para que será usado ?, O que quero conectar a ele ? e Quanto dinheiro preciso/estou disposto a gastar?. Essas respostas influenciam inicialmente a escolha da placa-mãe. A placa-mãe deve acomodar a CPU(CPU é o processador de seu computador, não confunda com o gabinete !) desejada e a solução de refrigeração da CPU, o tipo e a quantidade de RAM e os tipos e o número de slots de expansão e portas.

-Componentes necessários:

Começaremos pelo gabinete, onde tudo será acoplado, o modelo se deve pela escolha da placa mãe, o tamanho e forma devem ter correspondência exata. Caso tenham muitos componentes, precisará de um gabinete maior para ter um fluxo de ar que mantenha o sistema refrigerado. Muitas vezes eles vêm com uma fonte de alimentação pré-instalada. Nessa situação, você ainda precisará verificar se a fonte de alimentação fornece energia suficiente para conectar todos os componentes que serão instalados no gabinete. O caso

6 – Acessando os Jogos:

Lista do Curso

[Voltar](#) [Jogar](#)

#	Nome do Curso	Ação
25	Hardware	Visualizar

3.pdf

1 / 11



Laboratório de Hardware

-Montando um computador:

Antes de iniciar a seleção de peças que você irá utilizar para montar um novo computador, deve ter em mente três perguntas respondidas; Para que será usado ?, O que quero conectar a ele ? e Quanto dinheiro preciso/estou disposto a gastar?. Essas respostas influenciam inicialmente a escolha da placa-mãe. A placa-mãe deve acomodar a CPU(CPU é o processador de seu computador, não confunda com o gabinete !) desejada e a solução de refrigeração da CPU, o tipo e a quantidade de RAM e os tipos e o número de slots de expansão e portas.

-Componentes necessários:

Começaremos pelo gabinete, onde tudo será acoplado, o modelo se deve pela escolha da placa mãe, o tamanho e forma devem ter correspondência exata. Caso tenham muitos componentes, precisará de um gabinete maior para ter um fluxo de ar que mantenha o

Para ter acesso aos jogos, você deve acessar a matéria e clicar em “Jogar”

cpu.rf.gd diz

DICA: É responsável por dar agilidade e velocidade no funcionamento do sistema

OK

Você receberá uma dica antes

JOGO DA FORÇA
ESPAÇO É USADO COMO: -

_ _ _ _ _ A _ _ A _

Confirmar

Letras erradas: J

Para jogar clique no campo vazio, preencha com uma letra e tecle Enter, se a letra pertencer a palavra, ela será adicionada aos campos, caso contrário, será adicionado ao campo de “Letras erradas”