

Accesibilidad para todas y todos

Manual de Dasher



Accesibilidad para todas y todos: Manual de Dasher

Accesibilidad para todas y todos:

Joel Gómez. E-mail: joelgomez@gmail.com

Ernesto Crespo. E-mail: ecrespo@gmail.com

Niriana Blasco. E-mail: niriana@gmail.com

Julio Hernández. E-mail: juliochg@gmail.com

Jorge Ortega. E-mail: libretecnologia@gmail.com



Distrito Socialista Tecnológico AIT - Mérida.

Mérida, 01 de julio de 2008

LICENCIA

Esta obra está bajo una licencia **Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 2.5**. Para ver una copia de esta licencia, visite CreativeCommons (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/es>)

Usted es libre de:

-  Copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra.
-  Hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:



-  **Reconocimiento:** Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador.
-  **No comercial:** No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Tabla de contenidos

1. Dasher	1
1.1. ¿Qué es Dasher?	1
1.2. Licencia	1
1.3. Autores y desarrolladores	1
1.4. Ayuda y Documentación	1
1.5. Instalación	1
2. Inicio de Dasher	3
2.1. Ejecutar Dasher	3
2.1.1. ¿Cómo funciona Dasher?	4
3. Configuración de Dasher	6
3.1. Idioma	6
3.2. Control	9
3.2.1. Estilo de control	10
3.2.2. Dispositivo de entrada	13
3.2.3. Velocidad	14
3.2.4. Inicio y detención	15
3.3. Apariencia	15
3.4. Aplicación	17
3.5. Ejemplo	17
4. Interfaz de Dasher	19
4.1. Barra de Menú	19
4.2. Barra de herramientas	21
5. Funciones de Dasher	22
5.1. ¿Cómo crear un archivo?	22
5.2. ¿Cómo abrir un archivo?	22
5.3. ¿Cómo guardar un archivo?	23
5.4. Ejemplo	24
6. Cómo utilizar Dasher en la vida real	29
6.1. Copiar al portapapeles	29
6.2. Hablar	29
6.3. Enviar texto a otra ventana	29
6.4. Tamaños de tipografía	29
7. Conclusiones	31
Referencias	32

Lista de figuras

2-1. Ubicación de Dasher.....	3
2-2. Interfaz de Dasher.....	3
3-1. Ruta de preferencias.....	6
3-2. Ventana de preferencias de Dasher.....	6
3-3. (1)Alfabeto, (2) Predicción y (3) Dirección.....	7
3-4. Preferencias > Idioma > Alfabeto.....	7
3-5. Preferencias > Idioma > Dirección.....	8
3-6. Preferencias > Idioma > Dirección.....	9
3-7. Editar > Preferencias > Control.....	9
3-8. Editar > Preferencias > Control > Estilo de Control.....	10
3-9. Ejemplo del Modo menú.....	11
3-10. Ejemplo del Modo brújula.....	12
3-11. Ejemplo del Modo dinámico de dos botones.....	13
3-12. Ejemplo de la entrada de ratón.....	14
3-13. Velocidad.....	14
3-14. Inicio y detención.....	15
3-15. Inicio y detención.....	15
3-16. Esquemas de colores personalizados.....	16
3-17. Opciones de apariencia.....	16
3-18. Opciones de la aplicación.....	17
3-19. Opciones de la aplicación.....	18
4-1. Interfaz de Dasher.....	19
4-2. Barra de menú.....	20
4-3. Barra de herramientas.....	21
5-1. Barra de herramientas de Dasher.....	22
5-2. Abrir archivo.....	22
5-3. Guardar archivo.....	23
5-4. Interfaz de dasher.....	24
5-5. Escribiendo "Hola".....	25
5-6. Escribiendo "Hola".....	26
5-7. Escribiendo "Hola".....	27
5-8. Escribiendo "Hola".....	27
5-9. Texto guardado.....	28

Capítulo 1. Dasher

1.1. ¿Qué es Dasher?

Dasher es un interfaz de entrada de texto eficiente, conducido por gestos continuos y naturales. Dasher es un sistema competitivo de entrada de texto útil cuando no se pueda usar un teclado completo, por ejemplo en un dispositivo de mano o en cualquier otro equipo, o cuando el operador del equipo sólo dispone de una mano (ej. joystick, pantalla táctil o ratón) o ninguna mano (ej. ratones de cabeza o seguidores de mirada). Este documento describe la versión 4.2.0 de Dasher [1].

1.2. Licencia

Dasher es software libre. Se distribuye bajo la misma licencia que GNU/Linux, la GPL.

1.3. Autores y desarrolladores

Los miembros del Proyecto Dasher (<dasher@mrao.cam.ac.uk>) escribieron Dasher. Para obtener más información acerca de ello, visite la página de Dasher. Envíe todos los comentarios, sugerencias e informes de error a base de datos de seguimiento de errores de GNOME. Las instrucciones para enviar informes de error se pueden encontrar en <http://bugs.gnome.org/Reporting.html>. Si está usando GNOME 1.1 o posterior, también podrá usar el comando bug-buddy para enviar el informe de error.

El proyecto Dasher (<dasher@mrao.cam.ac.uk>) escribió la documentación de ayuda [1]. Por favor, envíe todos sus comentarios y sugerencias acerca de esta ayuda al Proyecto de documentación de GNOME a <docs@gnome.org>. También puede añadir sus comentarios en línea usando la tabla del estado de la documentación de GNOME.

1.4. Ayuda y Documentación

Web: <http://www.dasher.org.uk/>, allí podrás encontrar toda la documentación del programa. El programa cuenta con una ayuda bastante detallada, que va desde ¿Qué es Dasher?, ¿Cómo se usa?, entre otros.

1.5. Instalación

Este programa soporta diferentes plataformas como: Linux, Windows, pocket pc, entre otros.

La instalación de este programa es muy sencilla:

- Debian

```
$ aptitude install dasher
```

- Ubuntu
\$ sudo aptitude install dasher

Capítulo 2. Inicio de Dasher

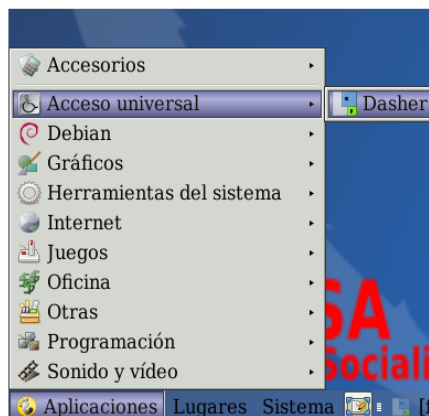
Dasher es un interfaz de entrada de texto eficiente, conducido por gestos continuos y naturales. Dasher es un sistema competitivo de entrada de texto útil cuando no se pueda usar un teclado completo, por ejemplo

- En un equipo palmtop;
- en un equipo portable;
- cuando se trabaje en un equipo con una sola mano, con un joystick, pantalla táctil, «trackball» o ratón;
- cuando se trabaje en un equipo son manos (ej. con un ratón de cabeza o un seguidor de mirada). El sistema de seguimiento de mirada de Dasher permite a un usuario experimentado escribir texto tan rápido como escribir a mano; 29 palabras por minuto; usando un ratón los usuarios experimentados pueden escribir 39 palabras por minuto [1].

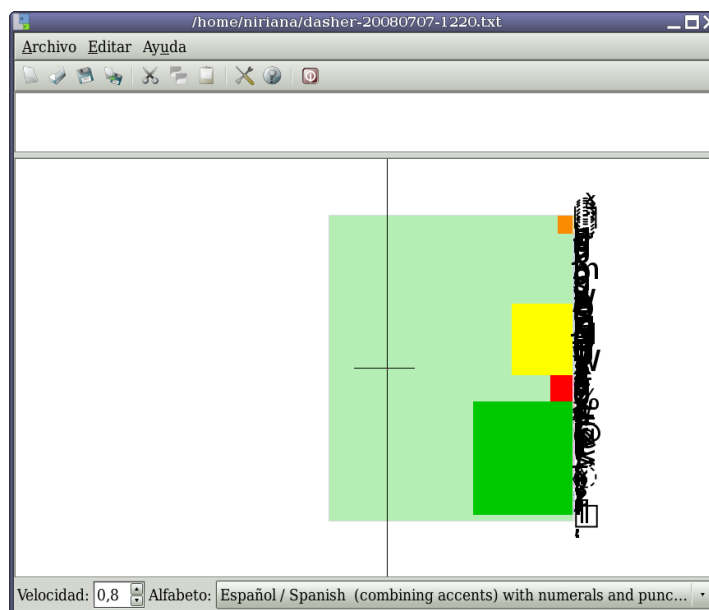
2.1. Ejecutar Dasher

Esta aplicación se encuentra en el menú de **Aplicaciones** dentro de la barra de herramientas ubicada en la parte superior del escritorio, para ejecutarla hacemos click en el submenú **Acceso Universal** y escogemos la opción **Dasher**, tal como se muestra en la (Figura 2-1).

Figura 2-1. Ubicación de Dasher



Y luego nos encontramos con la aplicación tal como se muestra en la (Figura 2-2)

Figura 2-2. Interfaz de Dasher


Nota: La secuencia de ejecución para abrir el programa es: Aplicaciones > Acceso Universal > Dasher.

2.1.1. ¿Cómo funciona Dasher?

Dasher es como un juego arcade: «El ataque de los alfabetos asesinos», quizá [1].

Dasher es un interfaz de ampliación. Apunte a donde quiere ir y la pantalla ampliará dondequiera que apunte. El mundo en el que está apuntando está pintado con letras, de tal forma que cualquier punto que amplíe corresponde a una porción de texto. Cuanto más amplíe, más larga será la porción de texto que habrá escrito. Escoge lo que escribe eligiendo dónde ampliar [1].

Para hacer el interfaz eficiente, se usan predicciones de un idioma modelo, así como para determinar qué cantidad de la palabra se asemeja a cada porción de texto. Las partes probables de texto obtienen más espacio, de tal forma que son fáciles de seleccionar. Las partes improbables de texto (por ejemplo, texto con errores ortográficos) obtienen menos espacio, para que sean más difíciles de escribir. El modelo de idioma aprende continuamente: si usa una palabra nueva una vez, será más fácil escribirla la próxima vez [1].

Capítulo 2. Inicio de Dasher

Una gran ventaja de Dasher sobre otros interfaces de texto predictivo que ofrecen palabras completas al usuario es que es de modo libre: el usuario no necesita cambiar de un modo de escritura a un «modo de aceptación de las predicciones» [1].

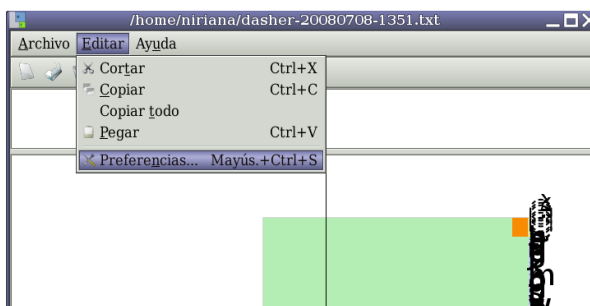
Otra ventaja es que es muy fácil probar el modelo en cualquier estilo de escritura: simplemente cargue un archivo de ejemplo y escriba [1].

Es algo difícil explicar con palabras a lo que se parece Dasher, así pues por favor visite www.dasher.org.uk para ver algunas películas [1].

Capítulo 3. Configuración de Dasher

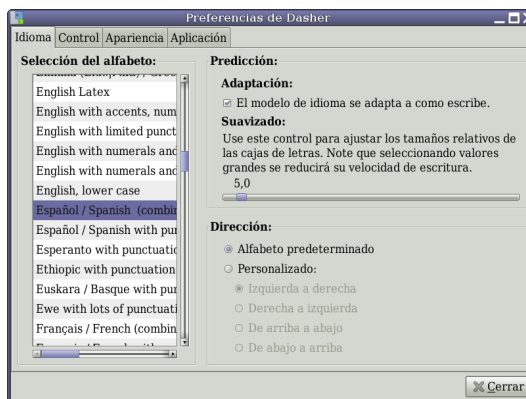
Para abrir las preferencias del programas nos dirigimos a la barra de menú del programa como la que se muestra en la (Figura 3-1).

Figura 3-1. Ruta de preferencias



La ubicación de las preferencias es: **Editar < Preferencias**. Una vez abierto el programa debería aparecer una ventana tal como la siguiente (Figura 3-2):

Figura 3-2. Ventana de preferencias de Dasher

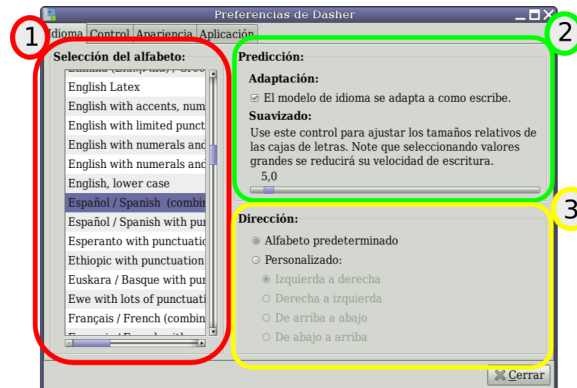


En esta ventana se encuentran 4 pestañas: Idioma, control, apariencia y aplicación. A continuación se describirán cada una de estas opciones.

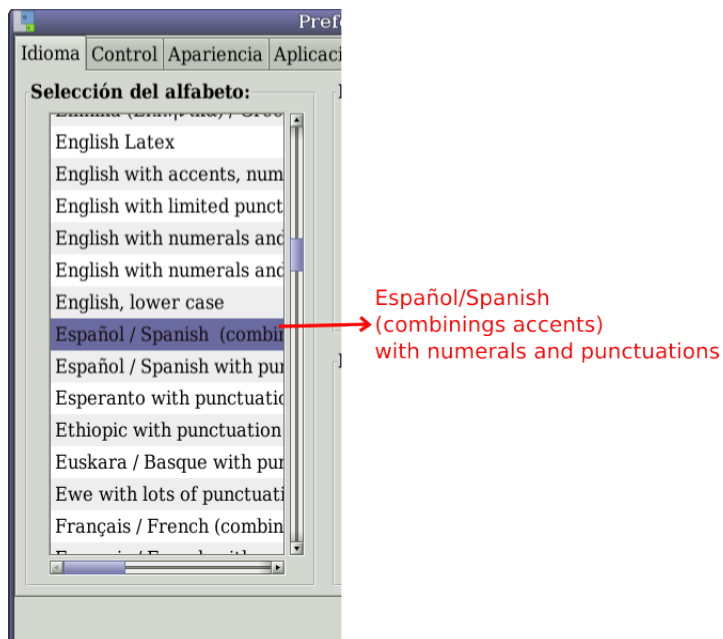
3.1. Idioma

Esta opción permite seleccionar el alfabeto (1), Predicción (2) y Dirección (3). Tal como se ve en la Figura 3-3.

Figura 3-3. (1)Alfabeto, (2) Predicción y (3) Dirección.



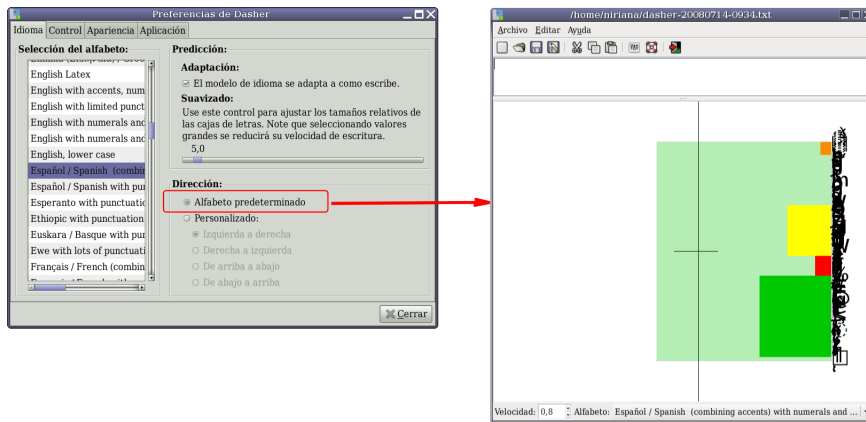
En la primera casilla se encuentra el alfabeto, allí puedes escoger el alfabeto de tú idioma, en este caso escogimos la opción: "**Español/Spanish (combinings accents) with numerals and punctuations**", como se observa en la Figura 3-4:

Figura 3-4. Preferencias > Idioma > Alfabeto


Ahora vemos la siguiente opción definida como **Predicción**, allí encontrarás dos alternativas: Adaptación (el modelo del idioma se adapta a como escribes) y Suavizado (Ajuste de tamaño de las cajas de letras, estoreducirá la velocidad de la escritura).

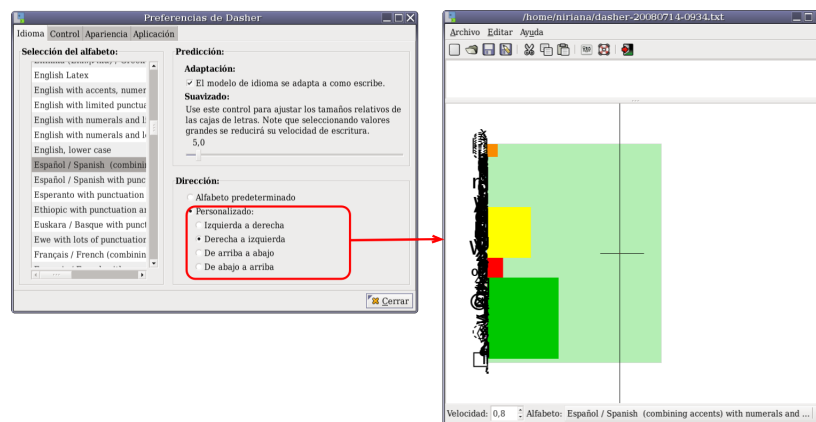
La otra opción es la **Dirección** la cual modificará la orientación de escritura, por ejemplo veamos la Figura 3-5, si se escoge la opción "Alfabeto predeterminado":

Figura 3-5. Preferencias > Idioma > Dirección



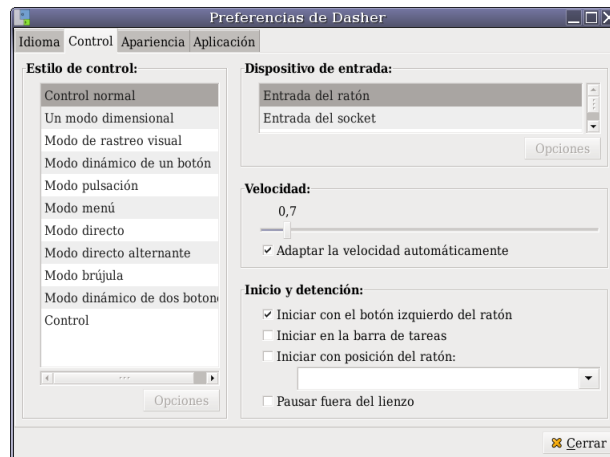
Ahora si se escoge otra opción como: "Personalizado > Derecha a Izquierda", entonces la interfaz del Dasher quedaría de la siguiente forma (Figura 3-6):

Figura 3-6. Preferencias > Idioma > Dirección



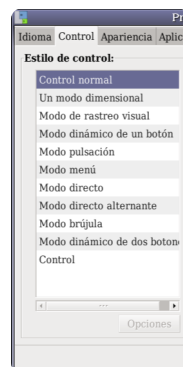
3.2. Control

En esta opción puedes modificar los modos de dasher, el dispositivo de entrada, velocidad, inicio y detención [1]. Veamos cada una de estas opciones:

Figura 3-7. Editar > Preferencias > Control


3.2.1. Estilo de control

Debajo se listan los variados modos de Dasher (Figura 3-8). El modo se puede cambiar a través del menú «Editar». Seleccione «Preferencias» y después «Control». Cada modo tiene un número de parámetros variables asociados que se pueden ajustar usando el botón opciones ubicado bajo el menú Modo [1].

Figura 3-8. Editar > Preferencias > Control > Estilo de Control


3.2.1.1. Control Normal

El modo original de Dasher. Funciona usando gestos en dos dimensiones, desde un ratón por ejemplo. También está disponible un modo unidimensional, para aquellos que no sean capaces de controlar dos dimensiones y un modo especial de seguimiento de mirada para aquellos que usen Dasher con un seguidor de mirada o cabeza. Dasher se puede iniciar usando sólo la posición del ratón si la pulsación no está disponible: seleccione «Iniciar en posición del ratón» y «Inicio en círculo» para permitir comenzar y parar haciendo círculos en el centro de la pantalla. El modo de inicio «Dos cajas» inicia Dasher al posicionar el ratón siguiendo una secuencia en las dos cajas. Por otra parte, para parar Dasher se debe hacer a través del modo de control [1].

3.2.1.2. Modo de rastreo visual

Dasher tiene varias opciones para su uso con seguidores de mirada. Se recomienda usar Modo de rastreo visual (Editar > Preferencias > Control). En este modo, la dinámica de Dasher es algo diferente de la dinámica estándar, haciendo que la corrección de error sea más fácil con la mirada [1].

3.2.1.3. Modo dinámico de botón

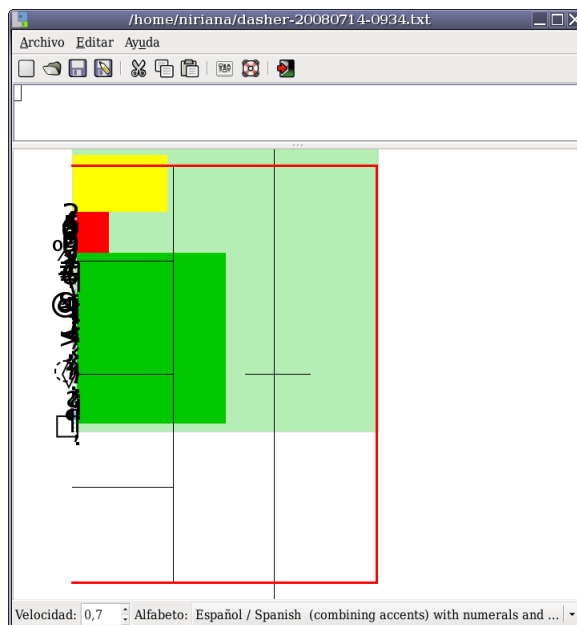
Dasher amplía continuamente y un sólo botón puede usarse para moverse «arriba» y «abajo». También existe un Modo dinámico de dos botones donde se usan dos botones para controlar los movimientos «arriba» y «abajo». Se puede usar un tercer botón, pulsaciones largas o múltiples pulsaciones para reducir y corregir errores [1].

3.2.1.4. Modo pulsación

En el modo pulsación posicione el puntero del ratón donde quiere ir, después pulse el botón cuando esté listo. Entonces Dasher ampliará la zona en la que pulsó [1].

3.2.1.5. Modo Menú

Un botón se usa para seleccionar una ubicación, una vez hecho esto y al pulsar el segundo botón, Dasher ampliará esa ubicación. La gran caja al final del ciclo se usa para reducir la ampliación [1].

Figura 3-9. Ejemplo del Modo menú


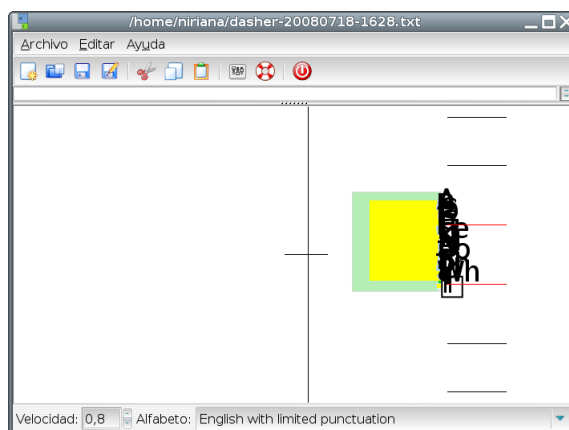
3.2.1.6. Modo Directo

El modo directo es similar al modo menú, salvo porque las cajas se asignan directamente a cada botón en lugar de ser seleccionadas secuencialmente [1].

3.2.1.7. Modo brújula

El modo brújula usa cuatro botones. Dos botones se usan para controlar la posición vertical (teclas de dirección arriba y abajo). Cuando se alcance la posición vertical deseada, un tercer botón se usará para ampliar (tecla de dirección derecha). Después de ampliar la ubicación, el usuario puede seleccionar más posiciones verticales. El cuarto botón (tecla de dirección izquierda) reduce la ampliación en caso de error [1].

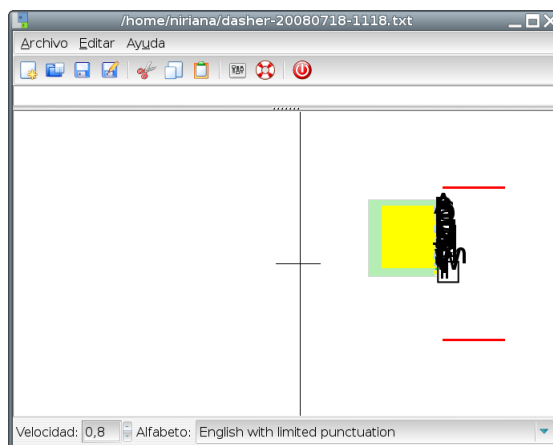
Figura 3-10. Ejemplo del Modo brújula



3.2.1.8. Modo dinámico de dos botones

Dasher amplía continuamente, mientras que dos botones se usan para controlar el movimiento vertical. La corrección se lleva a cabo de la misma manera que en el Modo dinámico de un botón [1].

Figura 3-11. Ejemplo del Modo dinámico de dos botones



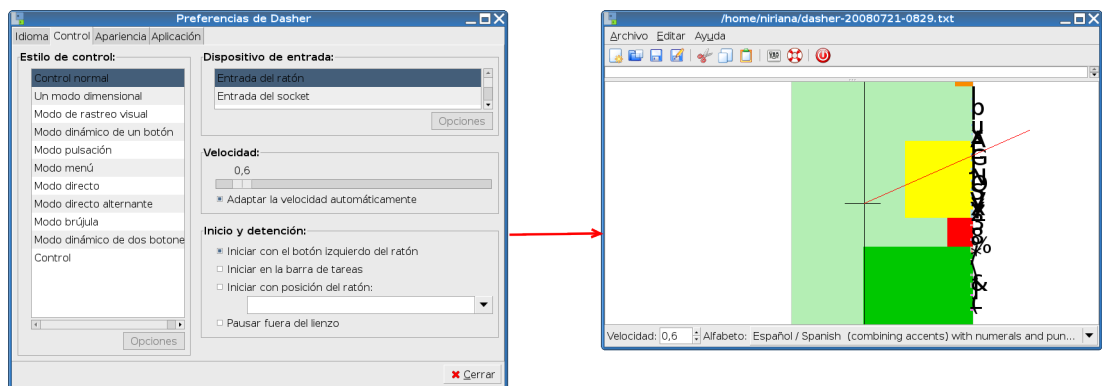
3.2.2. Dispositivo de entrada

Esta opción es la que permite seleccionar el dispositivo con el cual se desea utilizar el programa Dasher, entre las opciones que se pueden escoger tenemos:

- Entrada del ratón
- Entrada del socket
- Una entrada dimensional del ratón
- Joystick input
- Joystick input (Discrete)

Si escogemos la opción "Entrada del ratón", se podría manipular el programa por medio del ratón y el programa debería verse de la siguiente forma (Figura 3-12):

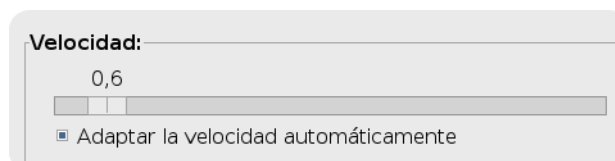
Figura 3-12. Ejemplo de la entrada de ratón



3.2.3. Velocidad

Hay un control de velocidad automático, que acelerará Dasher cuando sienta que es capaz de ir más rápido. Puede ser configurado de forma manual o ajustarse de acuerdo a la velocidad con la que se vaya introduciendo el texto (Adaptar la velocidad automáticamente Figura 3-13).

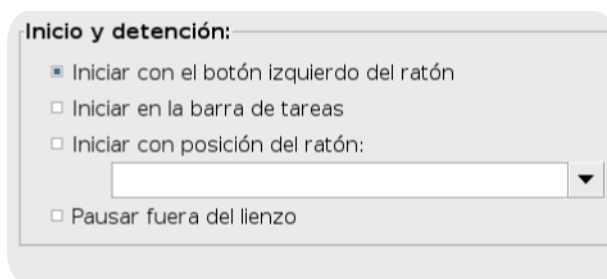
Figura 3-13. Velocidad



3.2.4. Inicio y detención

Esta opción permite indicar con cual elemento del dispositivo de entrada se desea iniciar la introducción de texto, las opciones se muestran en la Figura 3-14

Figura 3-14. Inicio y detención



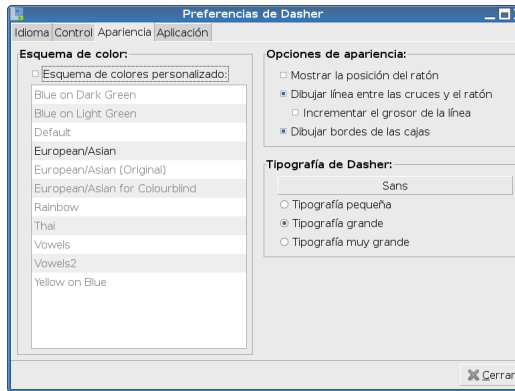
3.3. Apariencia

Esta pestaña permite modificar el entorno gráfico del programa, es decir, el tipo de tipografía, fuente y el tamaño, también el esquema de colores, entre otros. Esta pestaña se divide en:

- Esquema de colores
- Opciones de apariencia
- Tipografía de Dasher

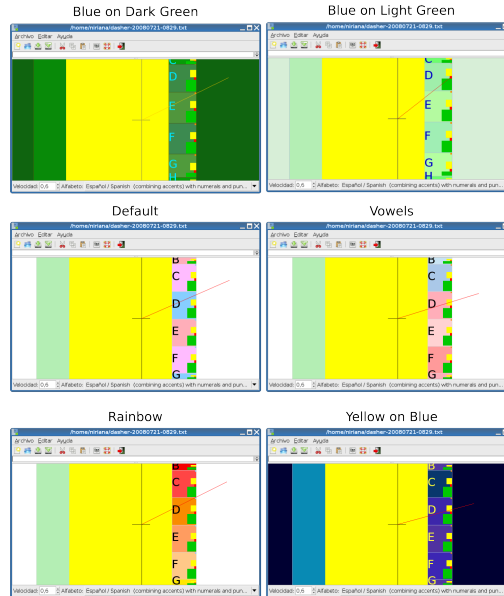
Capítulo 3. Configuración de Dasher

Figura 3-15. Inicio y detención



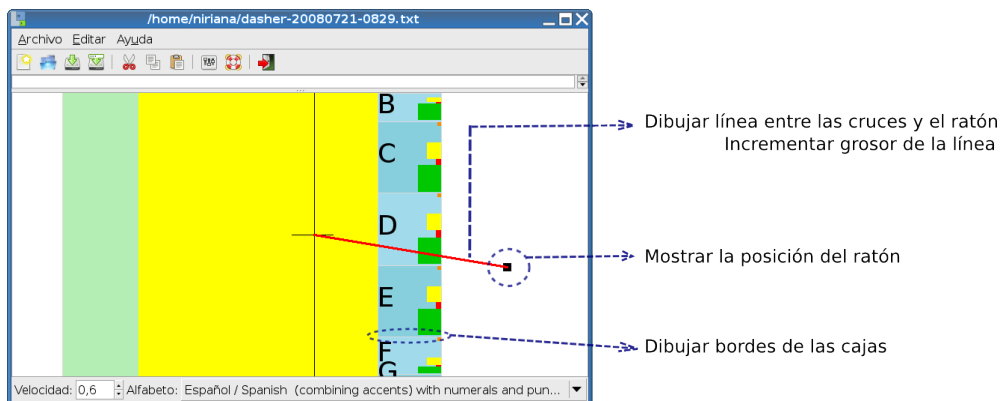
Algunos de los esquemas de colores personalizados son (Figura 3-16):

Figura 3-16. Esquemas de colores personalizados



En la Figura 3-17, se muestra un ejemplo de las opciones de apariencia:

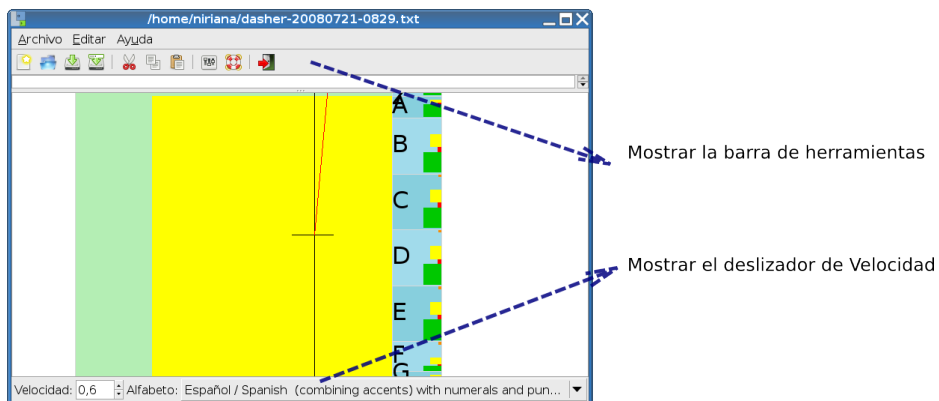
Figura 3-17. Opciones de apariencia



3.4. Aplicación

Allí se pueden modificar las opciones de la interfaz del programa como por ejemplo: Mostrar la barra de herramientas, tipografía del editor, entre otros.

Figura 3-18. Opciones de la aplicación



3.5. Ejemplo

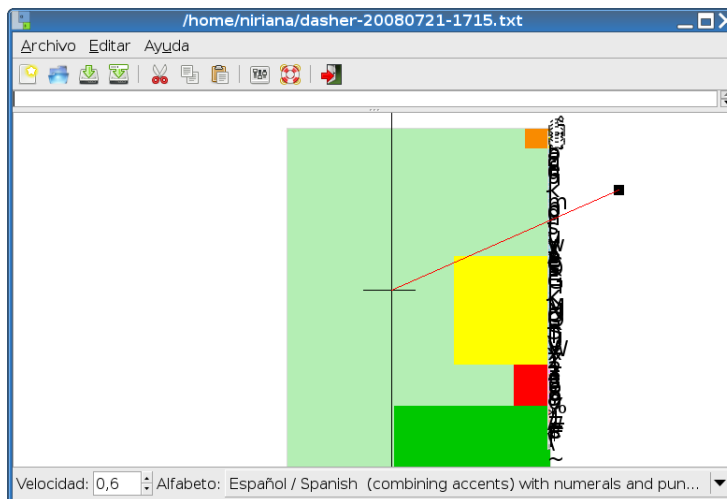
Hasta el momento solo hemos visto las opciones de configuración del programa, veamos cuales son los pasos a seguir para tener nuestro programa en buen funcionamiento:

1. Abrir el programa, para ello ir a: Aplicaciones < Acceso Universal < Dasher
2. Luego se debe configurar tanto el idioma como el dispositivo de entrada:

Nos vamos a las preferencias del programa: Editar < Preferencias < Idioma < Español/Spanish (combinings accents) with numerals and punctuation.

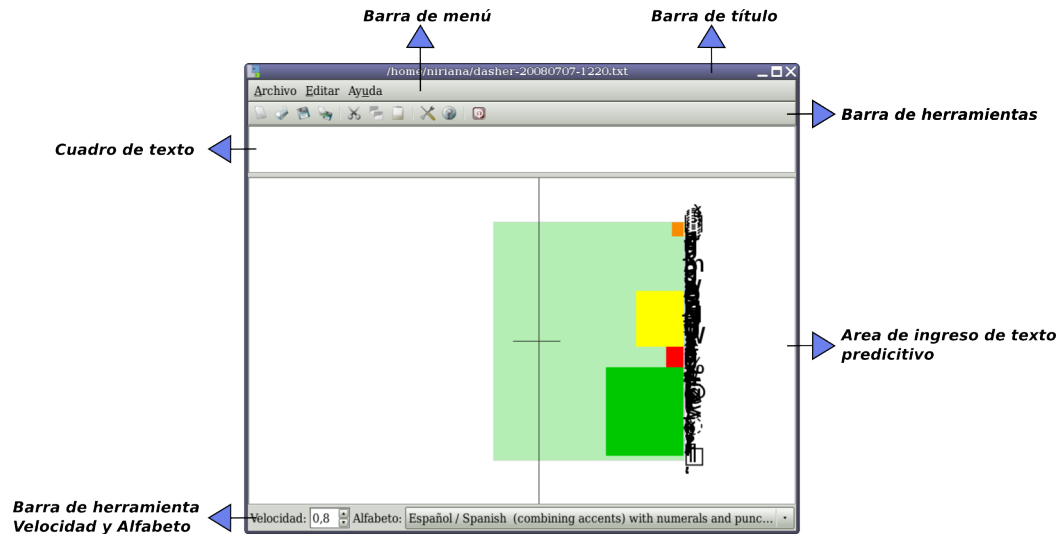
Para definir el dispositivo de entrada (en esta ocasión el ratón) nos ubicamos en control, cuya ruta completa es: Editar < Preferencias < Control < Entrada del ratón. En este punto el programa debería lucir de la siguiente forma:

Figura 3-19. Opciones de la aplicación



Capítulo 4. Interfaz de Dasher

Figura 4-1. Interfaz de Dasher



Como podemos apreciar en el entorno de Dasher tenemos los siguientes elementos:

- Barra de título
- Barra de Menú
- Barra de herramientas
- Barra de herramientas Velocidad y alfabeto
- Cuadro de texto
- Área de ingreso de texto predictivo

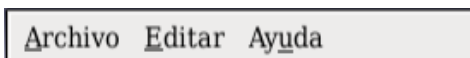
En la Barra de título tenemos el nombre del archivo actual de trabajo y la ubicación del archivo actual. También encontramos los controles básicos de manejo de la aplicación (minimizar, maximizar y cerrar).

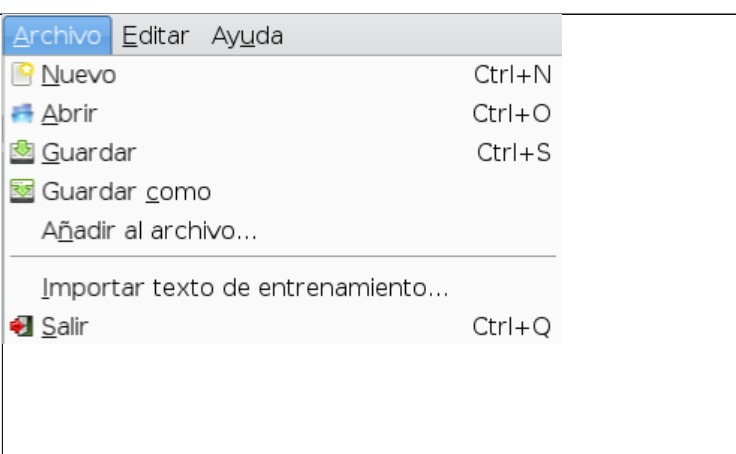
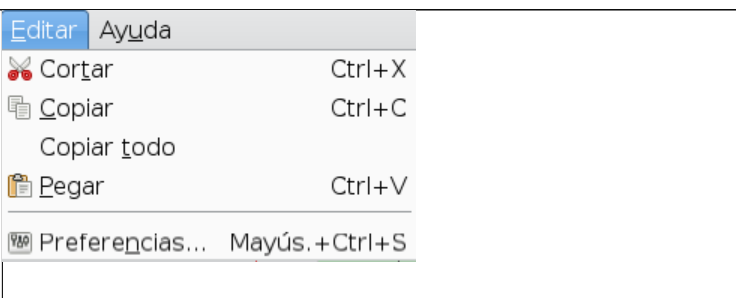
4.1. Barra de Menú

En la Barra de Menú encontraremos todas las opciones del Dasher. Empezamos con la opción **Archivo** del menú en donde podremos crear, abrir, guardar, cerrar e importar texto de entrenamiento. La siguiente opción del menú es **Editar** en donde conseguiremos copiar, cortar y

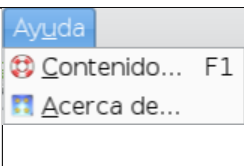
pegar texto; también podremos ir a la opción de preferencias. Y la última opción de esta barra es **Ayuda** en la cual se encuentra el contenido o manual del programa.

Figura 4-2. Barra de menú



<p>Archivo: Posee diversas opciones básicas para la edición o creación de archivos:</p>	
<p>Nuevo</p>	<p>Permite crear un nuevo archivo en blanco.</p>
<p>Abrir</p>	<p>Permite ubicar un archivo previamente guardado.</p>
<p>Guardar</p>	<p>Permite guardar el archivo que actualmente se esté escribiendo.</p>
<p>Guardar Como</p>	<p>Permite guardar el archivo que actualmente se esté escribiendo, asignándole un nombre.</p>
<p>Añadir al archivo</p>	<p>Permite añadir el texto escrito actualmente a un archivo ya existente.</p>
<p>Salir</p>	<p>Opción que permite finalizar la herramienta.</p>
<p>Editar: Posee diversas opciones.</p>	

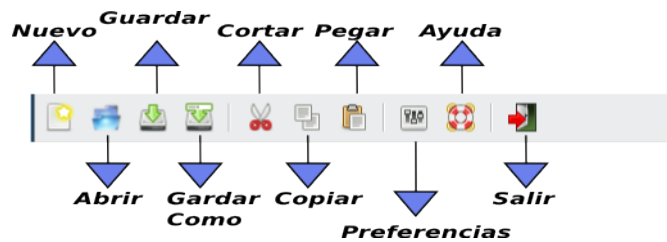
Cortar	Esta opción permite cortar todo o parte de un texto.
Copiar	Permite hacer una copia del texto escrito.
Pegar	Pegar texto
Preferencias	Permite configurar diversos atributos de la herramienta, por ejemplo, el idioma del alfabeto, dispositivo de entrada, entre otros.

Ayuda posee el manual de ayuda.	
--	---

4.2. Barra de herramientas

En esta barra aparecen muchas de las opciones de la barra de menú de forma directa, tal como se ve en la Figura 4-3.

Figura 4-3. Barra de herramientas



Capítulo 5. Funciones de Dasher

5.1. ¿Cómo crear un archivo?

Para crear un archivo nuevo disponemos de varias opciones:

1. Simplemente hacemos click en el botón "Nuevo" ubicado en la barra de herramientas, tal como se muestra en la Figura 5-1. También se puede hacer por medio de la barra del menú: Archivo < Nuevo.

Figura 5-1. Barra de herramientas de Dasher



2. Utilizando la combinación de teclas **Ctrl + N**.
3. Haciendo click primero en el Menú **Aplicaciones**, luego en **Nuevo**

Y nos encontramos con un documento nuevo y listo para utilizar.

5.2. ¿Cómo abrir un archivo?

Para abrir un documento anteriormente creado y guardado también contamos con diversas opciones:

- Hacemos click en el Botón **Abrir**, ubicado en la barra de menús.
- Utilizando la combinación de teclas **Control + O**.
- Haciendo click primero en el Menú **Aplicaciones**, luego en **Abrir**

Una vez hecho esto nos encontramos con el siguiente Cuadro de Diálogo:

Figura 5-2. Abrir archivo



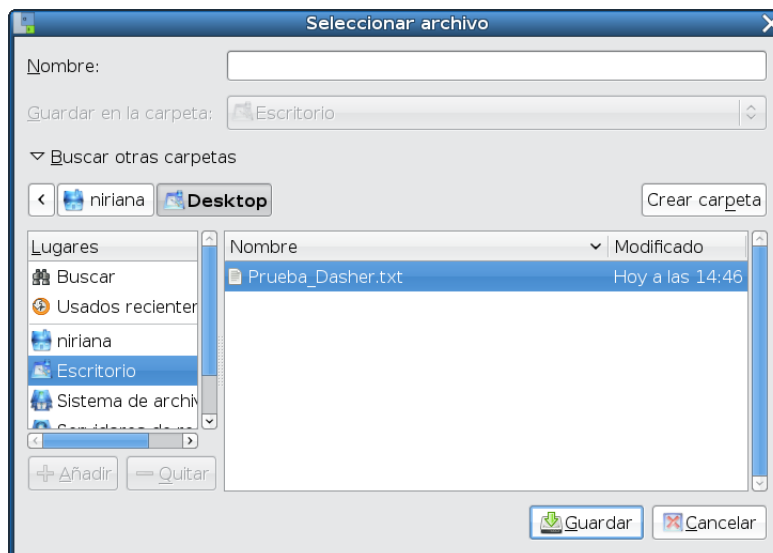
Donde debemos seleccionar el archivo que queremos abrir, para hacer esto nos movemos por toda la estructura de directorios hasta encontrar el archivo deseado y luego lo seleccionamos y hacemos clic en el botón Abrir y nos encontramos con nuestro documento abierto y listo para trabajar.

5.3. ¿Cómo guardar un archivo?

Una vez introducido el texto deseado, procedemos a guardarlo, esto podemos realizarlo de diversas maneras:

- Hacemos click en el Botón de **Guardar** ubicado en la barra de menús.
- Utilizamos la combinación de teclas: **Control + S**.
- Haciendo click primero en el menú **Archivo**, luego en **Guardar**.

Hecho esto nos encontramos con el siguiente cuadro de diálogo:

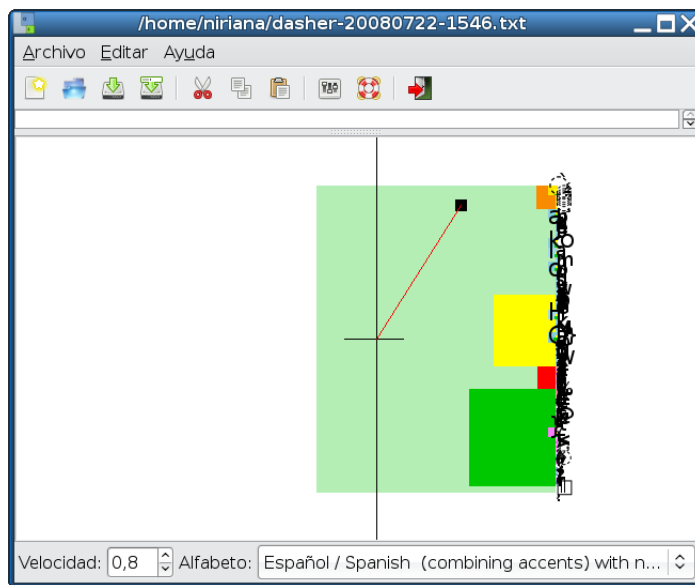
Figura 5-3. Guardar archivo


Donde elegimos el lugar para guardar el archivo. Luego de colocar el nombre que tendrá el archivo, le damos un click a **Guardar**.

5.4. Ejemplo

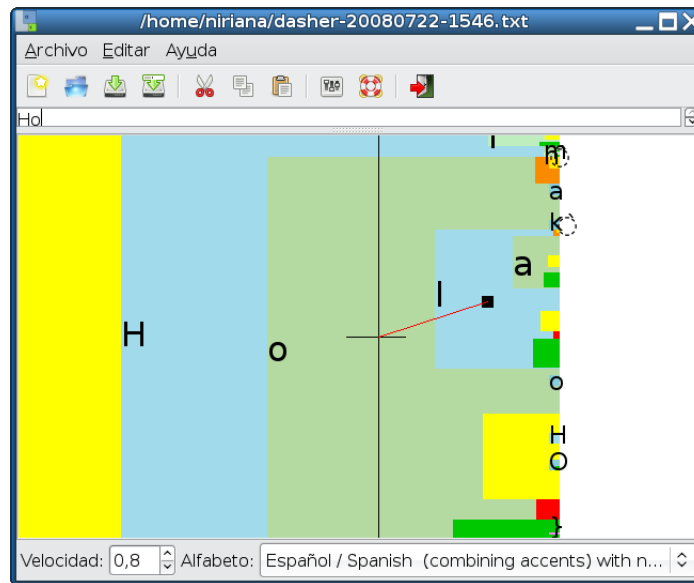
En este pequeño ejemplo se ilustrará, como crear un nuevo archivo, cómo escribir algún texto y finalmente como guardarlo.

1. Lo primero que se debería hacer es abrir la aplicación, para ello nos dirigimos a: **Aplicaciones < Acceso Universal < Dasher**. Y nos debería aparecer una ventana como la que se muestra en la Figura 5-4.

Figura 5-4. Interfaz de dasher


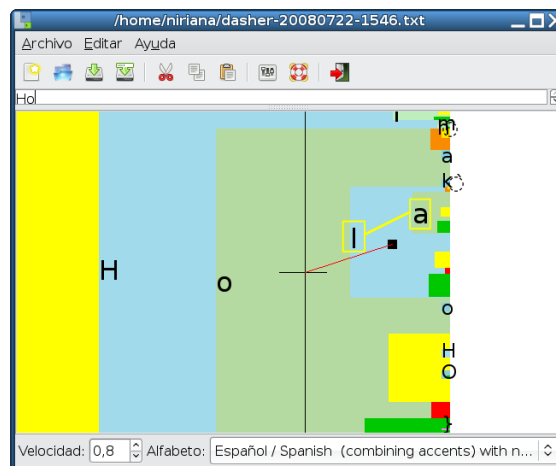
2. El siguiente paso sería configurar el programa de acuerdo al alfabeto a utilizar y el dispositivo de entrada ver ejemplo del Capítulo 3.
3. Ahora si deseamos escribir "Hola", debemos arrastrar el cursor en busca de las letras que componen la palabra tal como se muestra en la Figura 5-5.

Figura 5-5. Escribiendo "Hola"



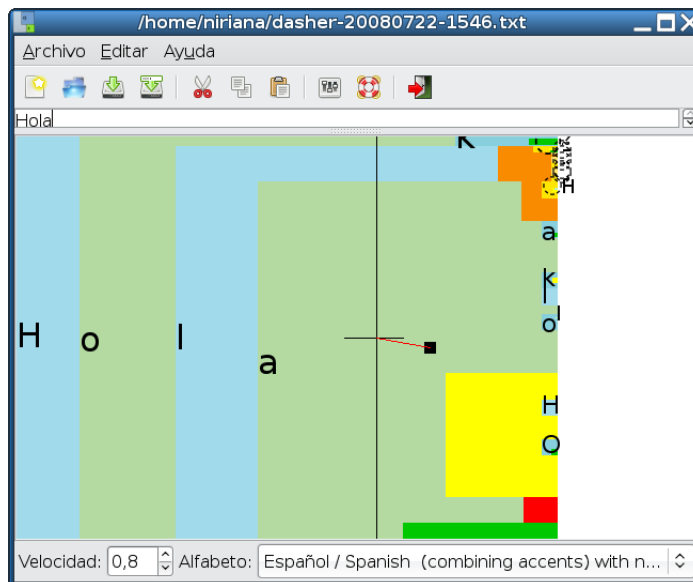
Imagine que quiere escribir "Hola" y si en su pantalla se muestra algo como lo que se ve en la Figura anterior, quiere decir que faltaría por escribir "la", para ello seguir la ruta especificada en amarillo en la Figura 5-6.

Figura 5-6. Escribiendo "Hola"



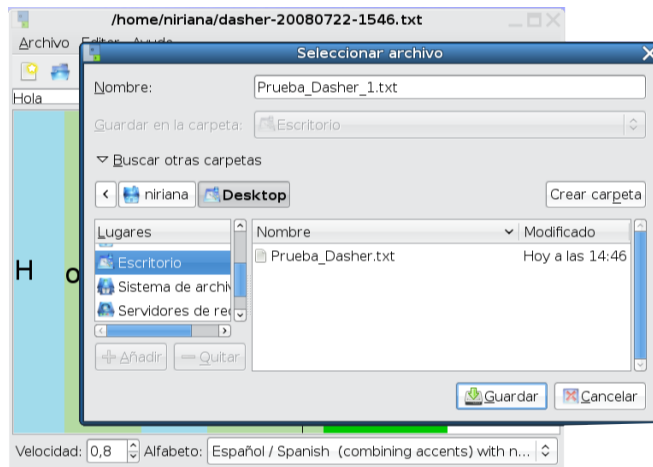
Si ha seguido la ruta especificada por la línea amarilla, entonces debería aparecer el texto "Hola", tal como se muestra en la figura Figura 5-7:

Figura 5-7. Escribiendo "Hola"



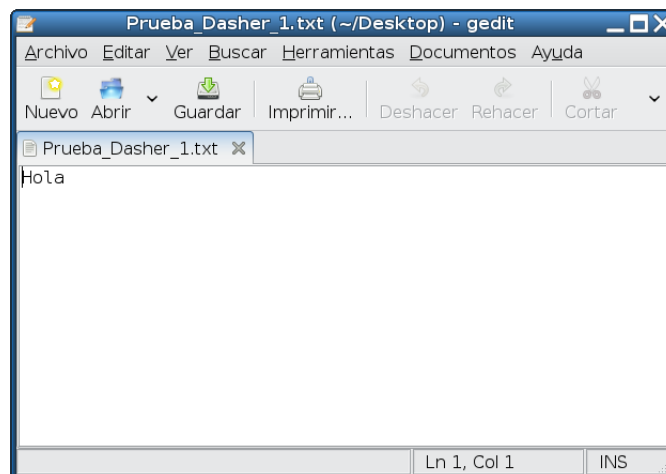
4. Una vez obtenido el texto deseado, lo que sigue es guardar el texto. Para hacer esto, podemos utilizar cualquiera de las opciones mencionadas en secciones anteriores; una de las rutas sería: **Archivo < Guardar**. Y debería aparecer un cuadro de diálogo tal como el que se muestra a continuación:

Figura 5-8. Escribiendo "Hola"



5. Si queremos ver el texto guardado, solo tienes que buscar la ruta donde se guardó al archivo y abrirlo con algún editor de texto:

Figura 5-9. Texto guardado



Capítulo 6. Cómo utilizar Dasher en la vida real

Dasher se puede usar para comunicarse a través de su equipo y (hasta cierto punto) para controlar su equipo. Obviamente la forma más fácil de comunicarse con Dasher es tener a la persona con la que está hablando junto a su pantalla, mientras escribe. Pero hay muchas otras maneras de comunicarse a través de Dasher [1].

6.1. Copiar al portapapeles

Si ha activado la característica «copiar al parar», entonces cada vez que pare Dasher el contenido de la caja de texto se copiará directamente al portapapeles de su equipo. Puede usar la función «Pegar» de otra aplicación para transferir lo que ha escrito [1].

6.2. Hablar

Dasher se puede conectar a su sistema de habla incluido. Hay varias maneras de hacer que Dasher hable.

Puede seleccionar «hablar cada palabra» en Dasher: cada vez que pase por el final de una palabra (introduciendo un carácter de espacio, por ejemplo), esa palabra se hablará inmediatamente.

También puede seleccionar «hablar al parar» en Dasher: cada vez que deje de mover Dasher, se hablará todo lo que esté escrito en la caja de texto.

Finalmente, puede hablar cuando quiera cambiando al Modo de control (que está bajo el menú Opciones en la versión 3 de Dasher). Este modo incluye una caja adicional en el alfabeto de Dasher, gris, que funciona de forma parecida a una tecla de escape en un teclado. Si se dirige a la Caja de control encontrará varias opciones relacionadas con el control: Parar (rojo); pausar (amarillo); Mover; Borrar y Hablar. Dentro de la caja de Hablar están las opciones «hablar todo», «hablar lo nuevo» (solamente las palabras nuevas que haya escrito desde la última locución) y «volver a hablar» (vuelve a hablar lo último pronunciado) [1].

6.3. Enviar texto a otra ventana

También tiene la posibilidad de enviar lo que esté escrito en Dasher a cualquier otra ventana. Active la opción «Enviar el texto a otra ventana» bajo el menú Opciones. Entonces la ventana que seleccione obtendrá la salida de Dasher [1].

6.4. Tamaños de tipografía

Dasher tiene una caja de texto (donde aparece el texto) y el lienzo de Dasher (donde ocurre toda la acción de la ampliación). Puede cambiar los tamaños de las tipografías de ambas regiones usando los menús de Dasher en la ventana principal. Las dos fuentes se llaman «Tipografía de edición» (para la tipografía de la caja de texto) y la «Tipografía de Dasher». (Puede diferir en la versión 3 de Dasher.) Para cambiar el tamaño de la tipografía de edición use el cuadro típico y cambie el tamaño. Para cambiar la tipografía del lienzo de Dasher, busque la opción del tamaño de la tipografía de Dasher que ofrece tres posibilidades tales como: pequeña, mediana y grande [1].

Capítulo 7. Conclusiones

Dasher es un juego de letras, una máquina de poesía, un pasaje hacia nuestro subconsciente, un pasatiempos mucho más inteligente que el Buscaminas y al nivel de un Tetris o un ajedrez. También es, por supuesto, una aplicación que permite escribir en situaciones en las que no se puede acceder a un teclado completo [2].

Esta aplicación permite elaborar textos con el movimiento del ratón, de un joystick, de un mando articulado con la cabeza. También es operativo con otros dispositivos elementales como por ejemplo un teclado compuesto por tres teclas grandes y hasta se puede controlar con la mirada o, ¡con la respiración! Un usuario entrenado escribe con un sensor visual (dispositivo que capta hacia dónde apuntamos la mirada) a una media de 29 palabras por minuto, equivalente a una velocidad de escritura a mano [2].

Los estudios confirman que con Dasher y un ratón se puede llegar a escribir 39 palabras de media por minuto. Esta estadística es una esperanza para los usuarios discapacitados que no pueden utilizar un teclado completo con las dos manos, pero si esta aplicación fuera tan popular entre la comunidad en general como lo es en el entorno de la accesibilidad, seguramente sería útil para quienes utilizan PDAs y demás pantallas táctiles reducidas. Y en la sección de Juegos sería la delicia de muchos, pequeños y mayores [2].

Referencias

- [1] Ayuda de Dasher, "Contenido de ayuda del programa dasher."
- [2] Accesibilidad para usuarios especiales. ,
" http://guias-ubuntu.ourproject.org/index.php?title=Gu%C3%ADa_Base/Coloniza_tu_sistema/Accesibilidad_para_usuarios_especiales".
- [3] <http://www.inference.phy.cam.ac.uk/dasher/> ,