

Manual de Soluções Interativas

Interface Android



DIGITALWAY®

SUMÁRIO

1. TELA INTERATIVA DIGITAL WAY	5
1.1. CONCEITOS BÁSICOS.....	5
1.2. INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA	5
1.3. PAINEL FRONTAL E BOTÕES FÍSICOS DA TELA	6
1.4. INPUTS	7
2. USO DO SISTEMA OPERACIONAL ANDROID DA TELA	9
2.1. TELA PRINCIPAL DO ANDROID	9
2.2. PAINEL DE FERRAMENTAS DO ANDROID.....	11
3. SOFTWARE NOTE EM AMBIENTE ANDROID	12
3.1. PAINÉIS DE FERRAMENTAS DO NOTE	12
3.2. UTILIZAÇÃO DA TELA COMO QUADRO BRANCO	15
3.3. INSERÇÃO DE FORMAS GEOMÉTRICAS.....	16
3.4. MANIPULAÇÃO DE OBJETOS DENTRO DA PÁGINA.....	16
3.5. SALVAR E EXPORTAR AULAS	18
4. ESPELHAMENTO DE TELA COM BYTELLO SHARE (SCREENSHARE PRO)	18
5. INSTALAÇÃO DE APLICATIVOS EXTERNOS NO ANDROID	21
5.1. CONFIGURAÇÃO DO ANDROID PARA A INSTALAÇÃO DE APLICATIVOS	21
5.2. HABILITAR INSTALAÇÃO DE APKs	22
5.3. DESABILITAR O MODO DE ENERGIA DA TELA.....	23
5.4. INSTALANDO APLICATIVOS NO ANDROID	23
5.4.1. NO CELULAR COM ANDROID.....	23
5.4.2. NO COMPUTADOR	26
5.4.3. NA TELA INTERATIVA.....	26
5.4.4. LOCALIZAR E EXECUTAR O APLICATIVO INSTALADO	27
6. CONFIGURAÇÕES AVANÇADAS DA TELA INTERATIVA	28
7. SUPORTE TÉCNICO	29
8. CONTROLE DE VERSÕES.....	30

Este documento está em constante revisão e eventualmente alguns dos materiais apresentados podem estar desatualizados na sua versão do manual.

Sempre que for distribuir para sua equipe este material, solicite informações à Digital Way sobre novas versões que tenham sido publicadas.

Deivis Grigol

1. TELA INTERATIVA DIGITAL WAY

1.1. CONCEITOS BÁSICOS

A tela interativa é uma solução voltada para várias aplicações, sendo que a principal delas é o uso em ambiente de sala de aula. Pode ser utilizada por professores e alunos em praticamente todos os momentos. Assim como qualquer outra tecnologia, seu uso requer conhecimento e treinamento por parte dos usuários. Este capítulo do manual destina-se a informar aspectos básicos sobre o produto e conceitos que serão utilizados durante todo o desenvolvimento deste material.

Devemos compreender a tela interativa em primeiro plano como um computador com monitor gigante. A sensibilidade ao toque ocorre através de um sensor infravermelho, posicionado nas bordas do vidro, sendo ativado pelo uso de dedos, canetas ou quaisquer objetos opacos. A superfície do vidro não possui nenhum componente eletrônico, especificamente para que qualquer dano, como riscos ou sujeiras não comprometam o funcionamento do equipamento.

Ao ligar a tela, temos acesso direto ao primeiro sistema operacional de interação com o usuário, que é o sistema Android. Consiste em um sistema operacional com interface gráfica relativamente simples, poucos aplicativos e que tem como objetivo primordial controlar todas as demais funções da tela.

1.2. INSTRUÇÕES DE SEGURANÇA

Ao utilizar a tela, é aconselhável que não sejam utilizados adornos que possam danificar a superfície da tela como relógios, pulseiras, anéis ou objetos metálicos ou pedrarias que possam riscar a superfície. Ao longo do uso com estes acessórios, a superfície pode acumular micro ranhuras e apresentar um aspecto opaco ao longo do tempo.






Também devem ser evitados choques mecânicos em uma área muito localizada da tela, já que o vidro temperado estilhaça mediante pressão. Ocorrendo uma situação de estilhaço, deve ser encerrado imediatamente o uso

do equipamento e os técnicos responsáveis devem ser comunicados, evitando, assim, lesões ao usuário e danos ao produto.

1.3. PAINEL FRONTAL E BOTÕES FÍSICOS DA TELA

A tela interativa possui na parte frontal, à direita um painel contendo o sensor do controle remoto, seis botões físicos e portas USB. Abaixo segue a descrição da função de cada botão de comando:



BOTÃO	NOME	FUNÇÃO
	POWER	- Ligar o sistema: com a tela desligada; - Desativar/ativar o vídeo: com a tela ligada, acionando o botão todo o sistema continua funcionando, mas o vídeo é desligado, ativando a economia de energia; - Desligar o sistema: Segurando alguns segundos, pressionado o botão, é desligado todo o sistema. O LED indicador de Status pode alternar entre as cores Azul (ligada), vermelho (desligada/ StandBy) ou intercalar as cores (Somente vídeo desligado).
	HOME	Acionando este botão a qualquer momento, é ativado o sistema operacional Android, posicionando o mesmo na tela inicial.
	VOLTAR	Este botão efetua o comando de retornar para a tela anterior em qualquer operação que seja iniciada por meio do Android e dos seus aplicativos de barras flutuantes. Este botão não realiza nenhuma ação fora do Android.
	CONFIGURAR	Este botão dá acesso às configurações mais importantes de ajustes da tela, como troca de inputs (entradas de vídeo e interatividade), brilho, volume e ajustes de imagem.
	BAIXAR E AUMENTAR VOLUME	Estes botões aumentam e diminuem o volume do som que está saindo dos alto-falantes da tela. O controle de volume do Windows e o controle de volume do computador externo são independentes.

O sensor do controle remoto fica à esquerda do painel de botões e todas as ações provenientes do controle devem ser direcionadas a ele e não ao centro

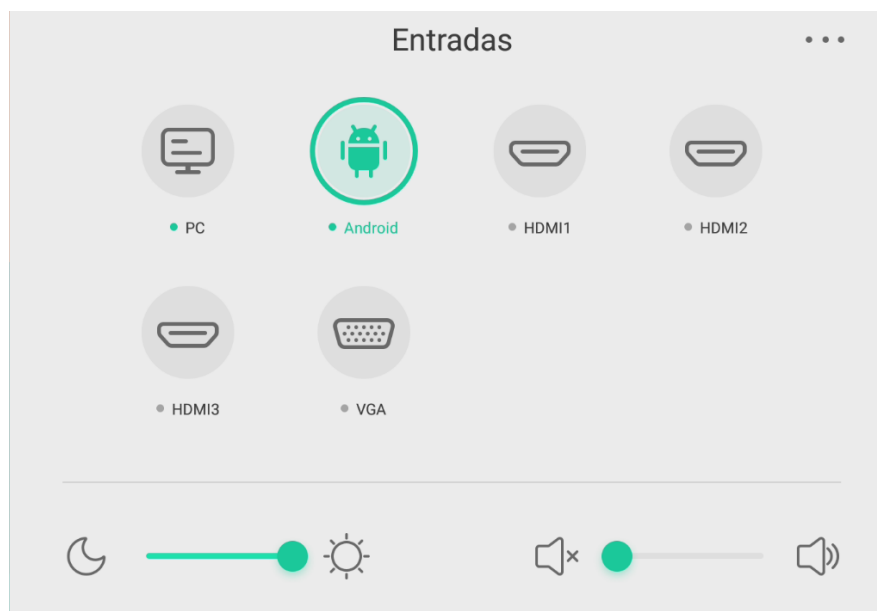
da tela. O uso do controle é opcional, mas existem algumas ações que são originadas pelo controle e que somente podem ser desfeitas por ele, como o bloqueio dos comandos do painel frontal, por exemplo.

Posicionadas à direita do painel de botões, estão três portas USB, que podem ser utilizadas conforme a conveniência do usuário, para ligação de *pen drive*, *mouse*, teclado, câmera e outros dispositivos periféricos compatíveis.

1.4. INPUTS

A tela permite operar simultaneamente com vários dispositivos de entrada, alguns interativos e outros não interativos. O acesso a eles acontece através dos INPUTS.

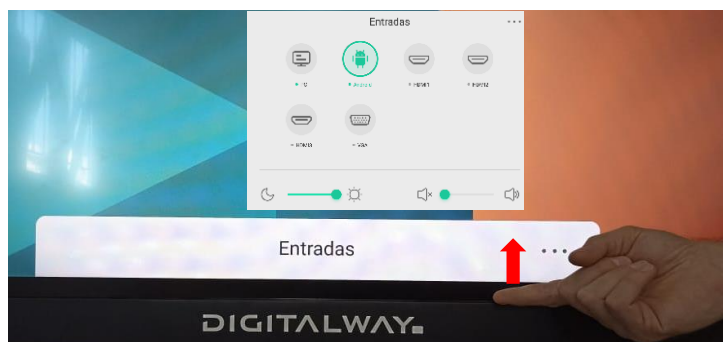
Os dispositivos interativos possíveis são: o computador interno, Android e computadores ou notebooks externos. A conexão nos computadores externos se dá por meio de Cabos VGA ou HDMI para transmissão da imagem e cabo USB para transmissão de sensibilidade ao toque na tela. É possível conectar à tela os dispositivos não interativos, como DVDs e saídas de áudio estéreo.








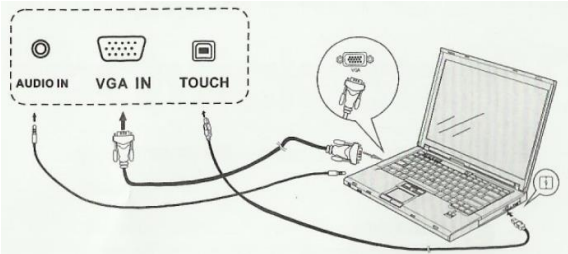
Para escolher a lista de inputs, podem ser acionados vários comandos, sendo que todos eles levam à mesma tela:

- Clicando no botão Config no painel de botões físicos;

- Clicando na borda inferior da tela com o dedo esticado na horizontal e arrastando o dedo para cima sem afastar do vidro (conforme imagem abaixo);



Segue resumo de cada INPUT e seu resultado prático:

ÍCONE	NOME	FUNÇÃO
	PC	Dá acesso ao computador interno da tela. Este ícone somente estará visível se o computador interno estiver conectado no ligamento do equipamento. Na maioria dos casos, o computador interno da tela possui o sistema operacional Windows.
	Android +	Dá acesso ao computador interno com Android. Este ícone só estará visível se o computador com Android estiver conectado no momento do ligamento do equipamento.
	Android	Dá acesso ao sistema operacional nativo da tela. Este ícone sempre estará presente na lista de inputs.
	HDMI 1 HDMI 2 HDMI 3	Dá acesso a quaisquer dispositivos externos, interativos ou não, como Computadores, DVD, Blue Ray, Apple TV, aparelhos de TV a Cabo e vários outros dispositivos compatíveis. Os dispositivos disponíveis através destes INPUTS somente terão interatividade se o sistema operacional deles for compatível com sensor <i>touch</i> e se estiverem conectados simultaneamente às portas <i>USB Touch</i> da tela.
	VGA	Dá acesso a dispositivos diversos com a interface VGA, normalmente computadores ou TVs mais antigas possuem esta interface. Também possibilita interatividade, ligando o dispositivo à porta <i>USB Touch</i> da tela e som, ligando a entrada estéreo ao conector áudio IN do painel da lateral direita. Para a ligação de dispositivos VGA, deve ser seguido o esquema de ligação abaixo: <div style="text-align: center;">  </div>

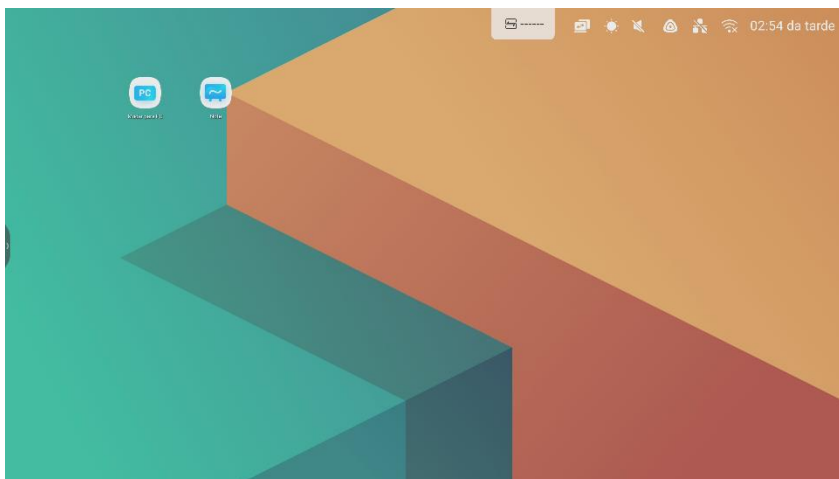
Uma vez escolhido o dispositivo, ele responderá ao toque e poderá ser utilizado normalmente com uso de dedos, canetas ou outros dispositivos opacos.

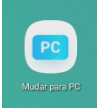
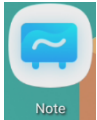
2. USO DO SISTEMA OPERACIONAL ANDROID DA TELA

O sistema operacional Android presente na tela tem como principal função controlar o restante do sistema, embora também possa ser utilizado no ambiente de aula. É muito importante compreender que a interface e as ferramentas presentes nele são limitadas em relação ao que podemos encontrar nas ferramentas do Windows. Em qualquer situação aonde o usuário não tenha acesso a outro sistema operacional, pode utilizar esta interface para interagir com arquivos, desenvolver uma aula, acessar internet, vídeos e outros recursos.

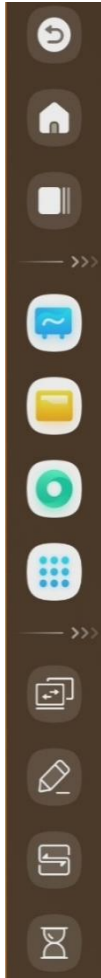

2.1. TELA PRINCIPAL DO ANDROID

Ao clicar no botão físico Home ou acionar o Android através dos INPUTS, chegamos à tela principal. Nesta tela temos acesso a aplicativos e comandos que serão explicados a seguir.



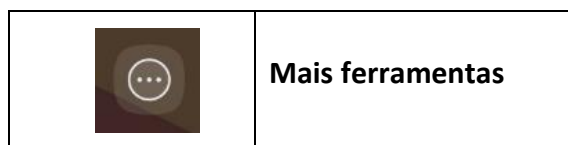
APLICATIVO / COMANDO	FUNCIONAMENTO
	<p>Mudar para PC permite alterar o sistema operacional, iniciando o Windows.</p>
	<p>O Note do Android tem o mesmo objetivo e uso similar ao Note do Windows. Dentro dele, pode ser desenvolvido o conteúdo da aula desejada.</p>

Comandos da barra flutuante lateral de cima para baixo:

	<p>Voltar: equivalente ao comando VOLTAR do painel físico de botões;</p> <p>Home: equivalente ao botão Home do painel físico;</p> <p>Alternar janelas: permite trocar de janela de aplicativo sem ter a necessidade de retornar para a tela inicial;</p> <p>Note: dá acesso ao <i>note</i>, aplicativo que também está na tela inicial;</p> <p>Finder: equivale ao Windows Explorer, permitindo o acesso aos arquivos internos, <i>pen drives</i> ou outros discos conectados;</p> <p>Navegador: disponível para acessar a internet;</p> <p>Botão Aplicativos: dá acesso a todos os aplicativos instalados no Android, inclusive os que não aparecem na área de trabalho;</p> <p>Entradas: acesso a lista de inputs para selecionar um dispositivo de entrada;</p> <p>Anotar: faz o congelamento da tela carregada e cria uma camada transparente em cima dela, aonde podem ser feitas anotações rápidas;</p> <p>Bytello Share: <i>permite o espelhamento de celulares ou computadores na tela;</i></p> <p>Temporizador: abre um relógio temporizador na tela;</p>
	<p>Conexões de rede: mostra em quais redes o Android está conectado no momento. Importante entender que a rede à qual o Windows está conectado não é necessariamente a mesma rede à qual o Android está.</p>

2.2. PAINEL DE FERRAMENTAS DO ANDROID

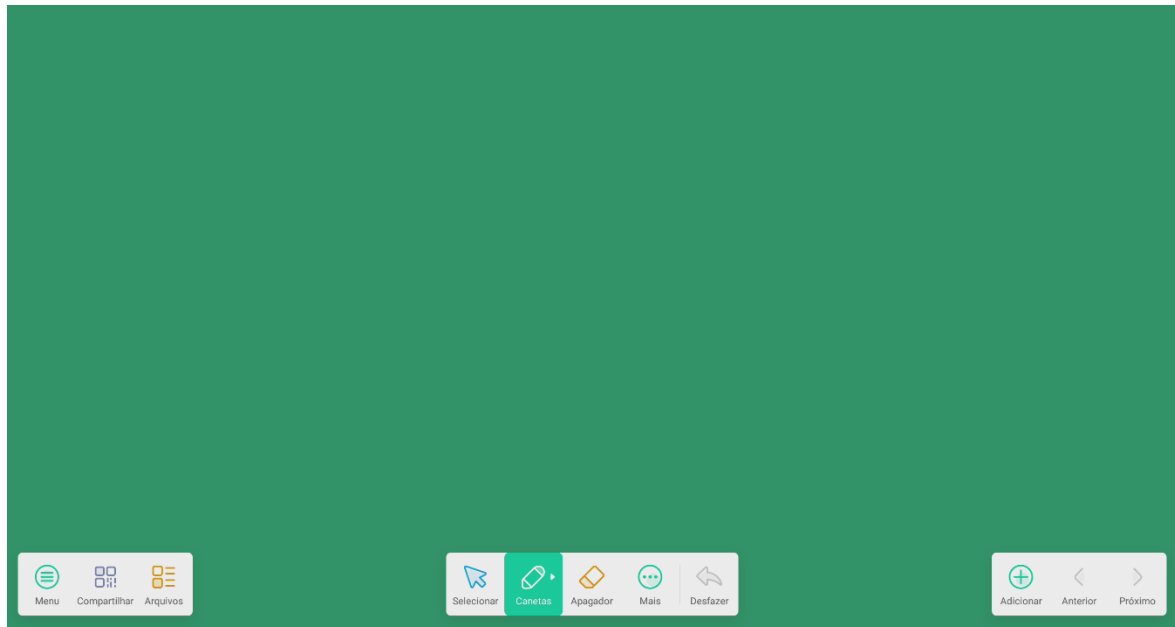
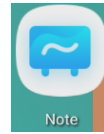
Este painel de ferramentas encontra-se exclusivamente na barra flutuante.



	FUNIONAMENTO
 Recorte	Recorte: Permite capturar uma parte ou toda a tela visível e inserir no Note ou salvar diretamente como uma imagem.
 Cronômetro	Cronômetro: é útil quando há uma atividade com tempo controlado.
 AirClass	AirClass: Aplicativo de questões com múltipla escolha possível de ser respondido via celular.
 Luz	Luz: Cria uma sombra com uma área destacada no centro, podendo ser movimentada para qualquer local da tela sobre a imagem que estiver carregada, independente do INPUT.
 Gravar	Gravar: Realiza a gravação da tela, capturando a imagem e o som que estão em execução.
 Zoom	Zoom: Permite aumentar e diminuir o zoom da tela, independente do conteúdo que está sendo transmitido.









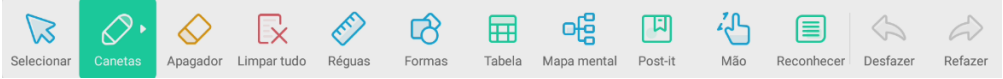





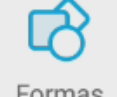
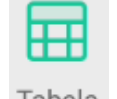

3. SOFTWARE *NOTE* EM AMBIENTE ANDROID




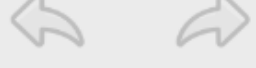





O Software *Note* foi disponibilizado para que a interação entre o usuário e a tela interativa seja mais produtiva, amigável e intuitiva. O acesso ao software pode ser realizado por meio do ícone que estará na Tela Principal do Android ou através da Barra Flutuante → Botão de Aplicativos.



3.1. PAINÉIS DE FERRAMENTAS DO NOTE

Na figura acima, podemos ver a tela principal do note. Ele possui três painéis de ferramentas, sendo um deles no centro, um ao lado direito e outro ao lado esquerdo da tela.

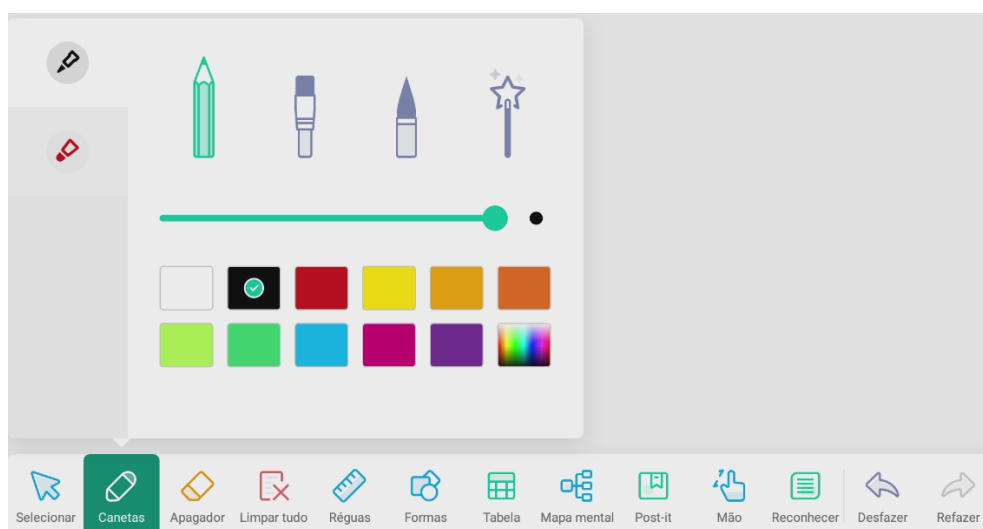
FERRAMENTA	FUNCIONAMENTO
 Menu  Saída  Compartilhar  Arquivos	
 Menu	<p>Menu principal: neste menu, os principais comandos são: salvar, importar, exportar, armazenamento na nuvem e configurações.</p>
 Saída	<p>Saída: vai fechar o Note.</p>
 Compartilhar	<p>Compartilhar: gera um QR Code que possibilita ler o documento através do celular.</p>
 Arquivos	<p>Arquivos: mostra os documentos criados, possibilitando criar um novo e renomear ou excluir os já existentes.</p>
	
 Selecionar	<p>Selecionar: seleciona um ou mais objetos dispostos na página de trabalho. A Seleção dos objetos pode ser feita desenhando um círculo ao redor dos mesmos, utilizando esta ferramenta ou simplesmente clicando sobre qualquer objeto.</p>
 Canetas	<p>Canetas: é a principal ferramenta que permite uso de funções manuscritas, desenhos e quaisquer objetos que necessitem de lápis, canetas e pincéis.</p>
 Apagador	<p>Apagador: apaga o conteúdo manuscrito da página.</p>
 Limpar tudo	<p>Limpar tudo: limpa todo o conteúdo existente na página.</p>
 Réguas	<p>Réguas: permite inserir na página os modelos de réguas disponíveis.</p>
 Formas	<p>Formas: permite inserir formas geométricas pré-definidas no software.</p>
 Tabela	<p>Tabela: insere uma tabela na página.</p>
 Mapa mental	<p>Mapa mental: permite inserir um mapa mental na página.</p>

 Post-it	Post-it: permite inserir post-it na página.
 Mão	Mão: permite movimentar objetos e dar zoom na página, habilitando o recurso de página infinita ¹ . Utilizando a mão sobre um espaço vazio da página, vai movimentar todo o conteúdo que está dentro dela.
 Reconhecer	Reconhecer: esta ferramenta reconhece textos manuscritos, mostrando sugestões de acordo com o reconhecimento para transformar em caracteres ASCII.
 Desfazer Refazer	Desfazer: desfaz as últimas ações do usuário; Refazer: refaz ações perdidas no comando desfazer.
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  Adicionar  Anterior 1/1 Número de página  Próximo </div>	
 Adicionar	Adicionar: inserir nova página.
 Anterior	Anterior: voltar para a página anterior.
1/1 Número de página	Número de página: Navegar pelas páginas.
 Próximo	Próximo: Avançar para a próxima página.

¹ O *Note* utiliza um conceito de página infinita, possibilitando que em um mesmo “slide” seja inserido mais conteúdo, permitindo apresentar um organograma, uma grande fórmula ou desenvolvimento de um problema, sem ter a necessidade de mudar para uma página vazia para dar continuidade. Um dos poucos cuidados que devemos ter quanto a este conceito é que, se o objetivo é distribuir o material desta aula para os alunos, ele pode não ficar em um layout adequado para impressão ou visualização.

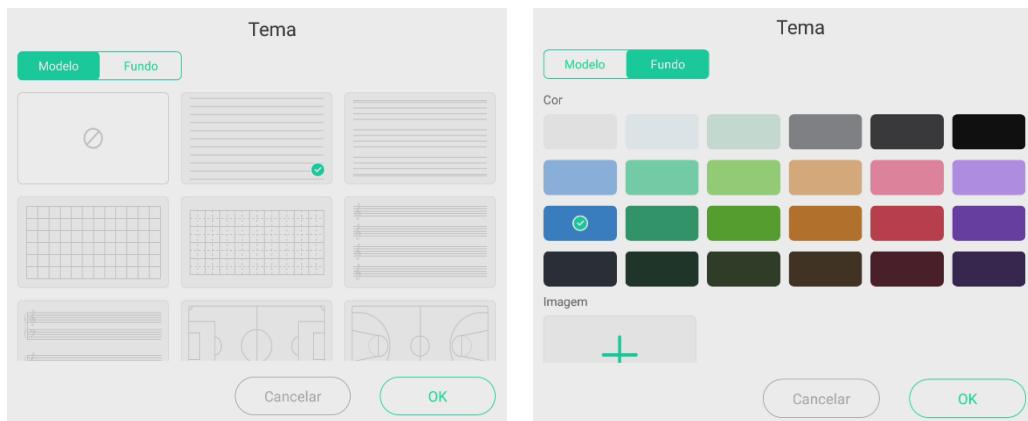
3.2. UTILIZAÇÃO DA TELA COMO QUADRO BRANCO

Esta é a função mais comum do software. Para poder escrever em manuscrito, basta escolher um dos tipos de lápis disponíveis no botão *Canetas* do painel central, podendo selecionar a sua espessura e a cor. Após a escolha da configuração de escrita, basta usar os dedos ou qualquer outro objeto, com o limite de até 10 toques simultâneos para a escrita ocorrer na tela.



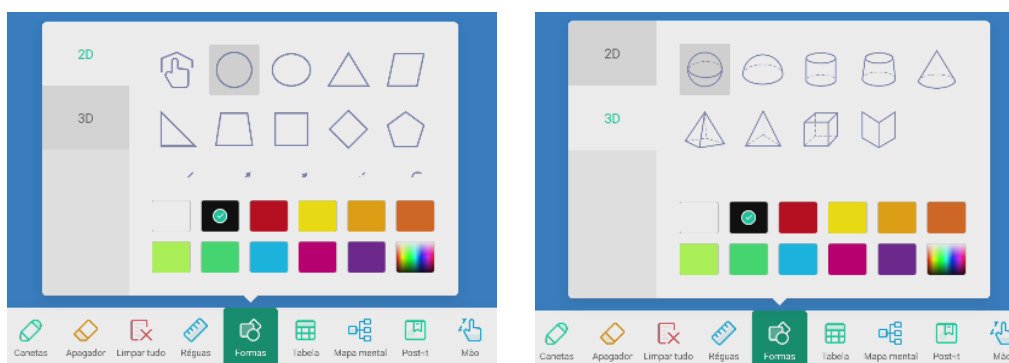
Para apagar, pode ser utilizado o botão *Apagador*, que está ao lado do botão *Canetas* ou além desse recurso, pode ser utilizado o próprio punho, frente ou verso da mão aberta. A *borracha* ou as ações similares somente funcionam para traços manuscritos. Outros objetos somente são apagados, se utilizado o comando excluir.

Assim como podemos mudar a cor dos lápis e canetas, podemos também alterar o fundo da tela, utilizando o comando Menu → Tema e escolher entre as duas categorias, o fundo que mais está de acordo com a proposta da aula (figuras abaixo).




3.3. INSERÇÃO DE FORMAS GEOMÉTRICAS

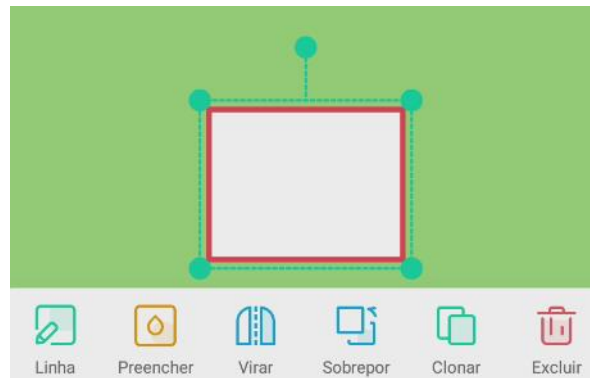
Além de conteúdo manuscrito, o *note* pode ser usado para inserir formas geométricas. Através do comando Formas, é possível inserir formas geométricas detectáveis através de traços, alguns tipos de polígonos, linhas e setas, assim como, formas tridimensionais, (figuras abaixo).









3.4. MANIPULAÇÃO DE OBJETOS DENTRO DA PÁGINA

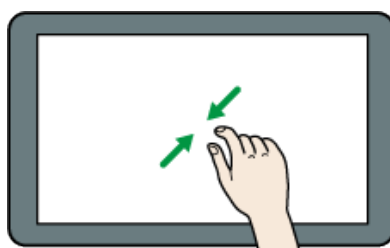
Qualquer objeto que esteja em uma página de um arquivo do Note pode ser manipulado, alterando a sua posição, as propriedades, o tamanho, entre outras possibilidades. A ferramenta selecionar (), pode ser utilizada tanto clicando sobre um objeto, quanto percorrendo um caminho sobre vários objetos, iniciando em uma área vazia. Nesta segunda opção, percorrendo um caminho, serão selecionados todos os objetos compreendidos dentro do perímetro formado por este trajeto.

Depois de seleccionar um ou mais objetos, será aberta uma barra com as propriedades adequadas ao objeto seleccionado. A seguir serão mostrados os botões desta barra.



FERRAMENTA	FUNCIONAMENTO
 Linha	Linha: permite alterar a espessura, o modelo do traço e a cor da linha.
 Preencher	Preencher: altera a cor do preenchimento do objeto.
 Virar	Virar: permite inverter horizontalmente e verticalmente o objeto.
 Sobrepor	Sobrepor: vai mover o objeto seleccionado para a frente em relação aos demais objetos da página.
 Clonar	Clonar: clicando neste comando é feita uma cópia idêntica do objeto seleccionado.
 Excluir	Excluir: Elimina qualquer objeto que esteja seleccionado.

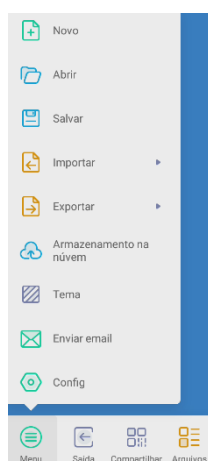
O redimensionamento de um objeto pode ser feito aplicando um movimento de afastar ou aproximar dedos ou mãos, num movimento de ampliação e redução, conhecido como movimento de pinça.



3.5. SALVAR E EXPORTAR AULAS

Uma vez produzida uma aula utilizando o software Note e desejando manter o conteúdo para utilização em uma próxima oportunidade, o usuário deve acionar o comando salvar, escolhendo o melhor local, assim como faz habitualmente com arquivos salvos no Windows.

O Note gera os arquivos em um formato proprietário com a extensão “.enb”, o que significa que os arquivos gerados por ele não podem ser abertos em computadores que não tiverem este software instalado. Para a distribuição de material, aconselhamos exportar o conteúdo em formato de imagem ou PDF. Ambos os comandos salvar e exportar estão presentes no botão Menu.



4. ESPELHAMENTO DE TELA COM BYTELLO SHARE (SCREENSHARE PRO)

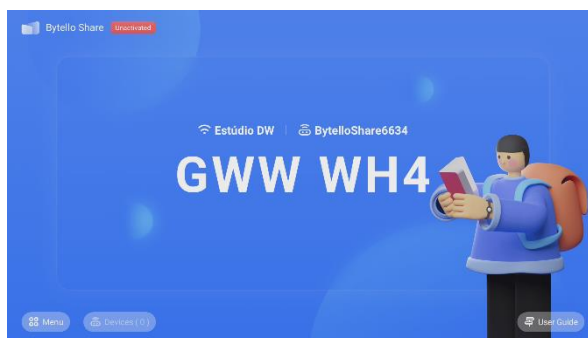
Ao longo das demonstrações, pode ser necessário mostrar um conteúdo que esteja no celular ou computador de professores e alunos. Por meio do aplicativo Bytello Share, esta operação pode ser feita sem uso de cabos ou conexões físicas. Este aplicativo suporta até oito dispositivos conectados e quatro dispositivos espelhados simultaneamente. Neste sentido, podendo ser útil para realizar, por exemplo, uma competição entre alunos ou uma atividade em grupo, mostrada em tempo real na tela.

O software de espelhamento é baseado em uma conexão ponto a ponto estabelecida entre a tela interativa (servidor) e outros dispositivo (clientes). Os clientes podem ter sistema operacional Windows, Android, IOS e MacOS, desde

que nas versões mais atuais. O uso do Bytello Share exige alguns pré-requisitos, sendo alguns dos principais: O servidor e clientes devem estar na mesma rede Wifi; A rede Wi-fi não deve ter bloqueios como firewall, proxy ou quaisquer outras regras que atinjam os dispositivos envolvidos; O sistema operacional dos clientes deve ser compatível com a última versão do Bytello Share instalada no Servidor.

Na tela, o aplicativo servidor já deverá estar instalado e atualizado. O acesso ao app poderá ocorrer pelos atalhos presentes na tela em forma de botões flutuantes ou também clicando no botão aplicativos e em seguida, no ícone Bytello Share.

O Bytello Share servidor mostrará em qual rede Wi-fi a tela está conectada e também um código de acesso aleatório. A interface do aplicativo é similar à mostrada abaixo:

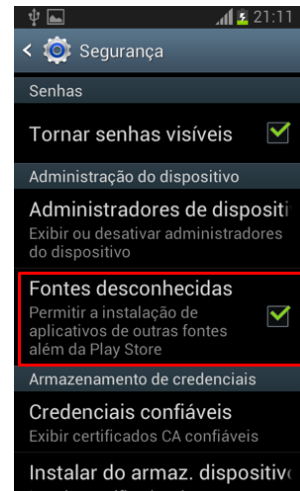


Já nos dispositivos clientes, o aplicativo deve ser instalado manualmente. Independentemente do sistema operacional, o acesso ao aplicativo se dá por meio do endereço: <http://dss.r302.cc>, utilizando a loja de aplicativos ou através do QR Code abaixo:



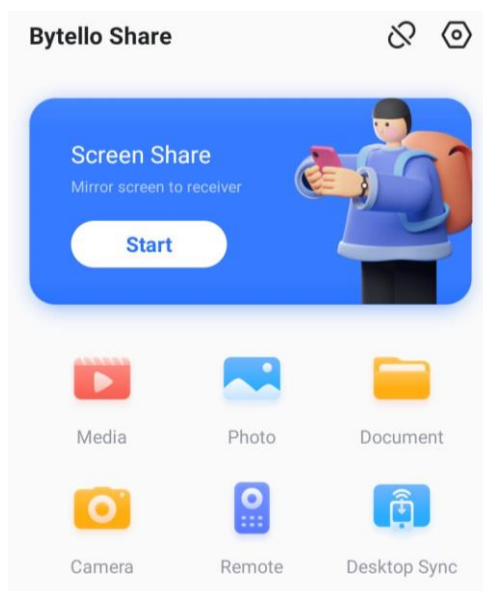
Windows: É feito o download de um arquivo com a extensão .exe, depois de executado este aplicativo baixado, basta seguir o passo a passo e o mesmo estará funcionando perfeitamente.

Android: Caso não seja possível instalar pela loja de aplicativos, utilize o endereço ou o QR Code acima para fazer o download do arquivo .apk. Finalizado o Download do mesmo, é necessário executar o aplicativo. A instalação é diferente para cada versão do Android e Marca de aparelho, mas durante a instalação, será necessário habilitar nas configurações a opção de instalação de aplicativos de Fontes desconhecidas, como mostrado na imagem e depois prosseguir com a instalação normalmente.

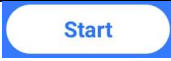

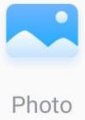






iOS: O aplicativo pode ser instalado a partir da App Store.

Após instalado o app, ao inserir o código exibido na tela interativa, a interface principal dele tem a aparência abaixo:



Uma vez instalado o aplicativo no dispositivo cliente, pode ser feito um espelhamento direto em tempo real da tela do dispositivo, ou de conteúdo específico, conforme demonstrado abaixo, baseado no aplicativo do Android.

BOTÃO	FUNIONAMENTO
	Inicia o espelhamento direto da tela do dispositivo cliente, mostrando tudo o que está sendo executado em tempo real.
	Dá acesso a músicas e vídeos presentes no dispositivo cliente.
	Dá acesso à galeria de imagens do dispositivo cliente.
	Dá acesso aos documentos PDF do dispositivo cliente.
	Dá acesso à câmera do dispositivo cliente.
	Controla a tela interativa a partir da tela do dispositivo cliente.
	Faz o espelhamento da tela interativa, mostrando na tela do dispositivo cliente.

5. INSTALAÇÃO DE APLICATIVOS EXTERNOS NO ANDROID

O Android da tela interativa permite a instalação de aplicativos (APK's) diversos, porém esta prática deve ser realizada sob supervisão da empresa fornecedora do produto. Não existem garantias de compatibilidade de nenhum aplicativo externo, pois esta versão do Android é modificada para uso específico e não possui todas as bibliotecas de um Android comum, instalado em um SmartPhone, por exemplo.

5.1. CONFIGURAÇÃO DO ANDROID PARA A INSTALAÇÃO DE APLICATIVOS

Para assistir a videoaula com o tutorial de configuração do Android e a instalação de aplicativos externos, utilize o link ou o QR Code abaixo:

https://youtu.be/z_zF4nCVSMI



Antes da instalação de qualquer aplicativo, é necessário executar os procedimentos abaixo para configurar o Android.

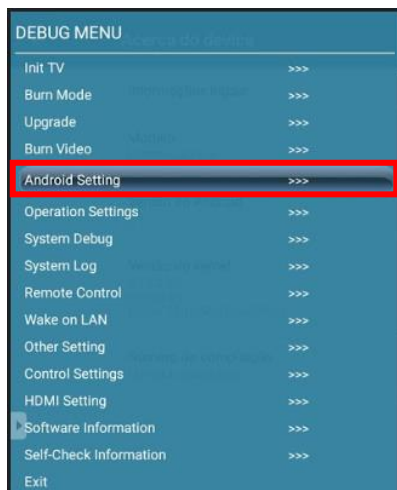
5.2. HABILITAR INSTALAÇÃO DE APKs

Entrar no modo de configuração da tela:

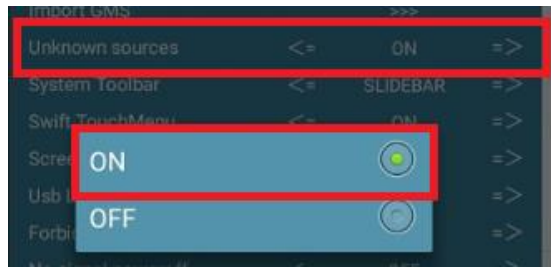
PELO ANDROID: Configurações - sobre o dispositivo - 5 cliques rápidos sobre android version - voltar - 5 cliques sobre kernel version;

PELO CONTROLE REMOTO: Apertar “input” + 1 + 3 + 7 + 9 rapidamente.

Deverá abrir a tela abaixo:

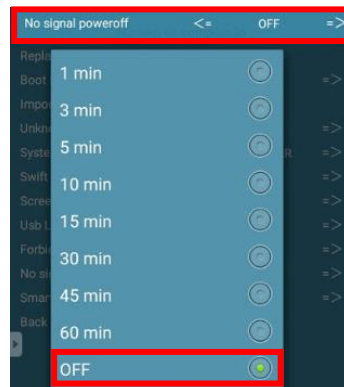


Procurar pela opção “Unknown sources” e habilitar a opção “ON”.



5.3. DESABILITAR O MODO DE ENERGIA DA TELA

Na mesma tela de configuração do procedimento anterior, procurar pela opção “No signal poweroff” e inserir o tempo de desligamento “OFF” para a tela nunca entrar em modo de energia.



5.4. INSTALANDO APLICATIVOS NO ANDROID

5.4.1. NO CELULAR COM ANDROID

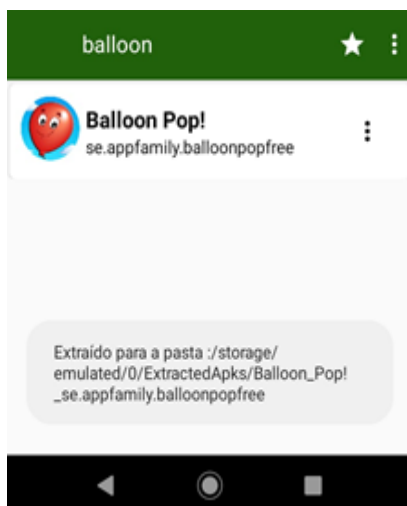
Instale o aplicativo desejado, conforme o exemplo abaixo:



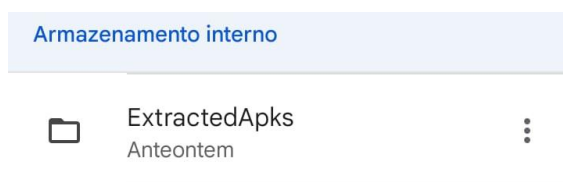
Instale o aplicativo **Apk Extractor**.



Abra o Apk Extractor, localize o aplicativo instalado anteriormente e clique sobre o mesmo para extrair.



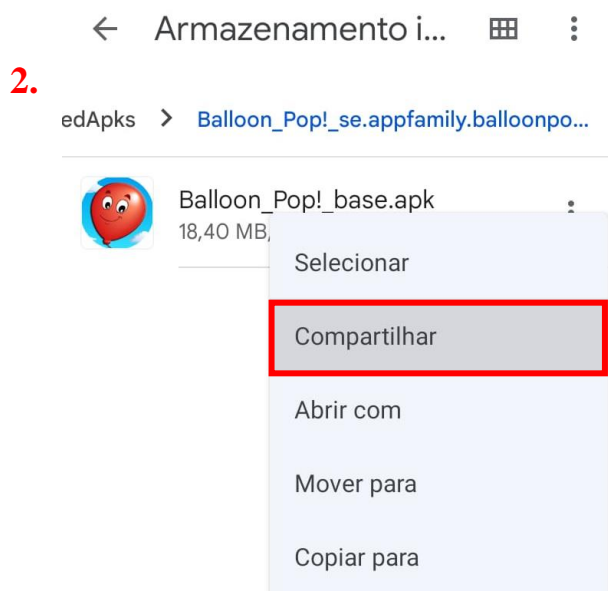
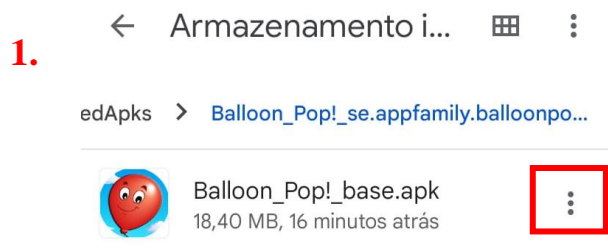
Localize a pasta ExtractedAps no armazenamento interno do seu celular.



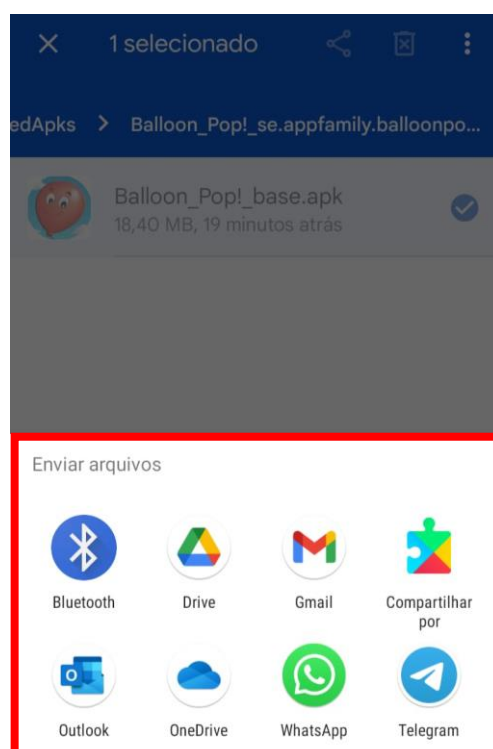
Abra a pasta do aplicativo extraído.



Compartilhe o arquivo .apk que está dentro da pasta para salvar em um pen drive. Por exemplo, através do WhatsApp Web.

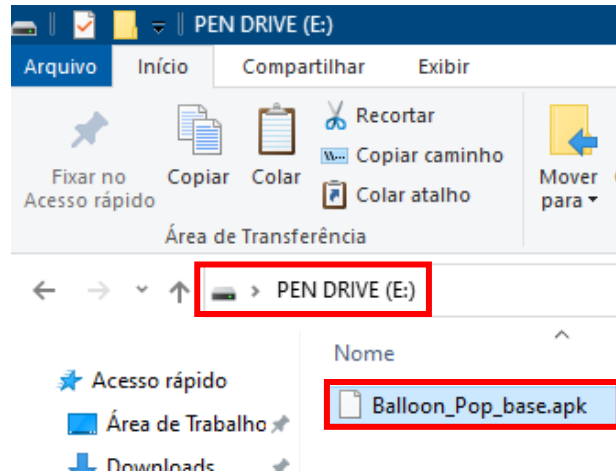


3.



5.4.2. NO COMPUTADOR

Salve o arquivo .apk em um pen drive.



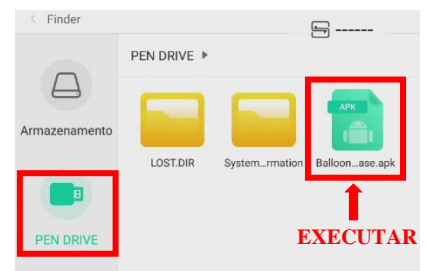
5.4.3. NA TELA INTERATIVA

Conecte o pen drive na tela e instale o aplicativo salvo.

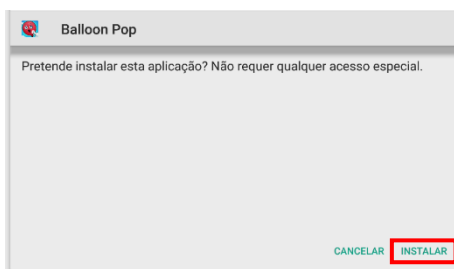
1. CONECTE O PEN DRIVE, ABRA A BARRA FLUTUANTE E ACESSE O FINDER



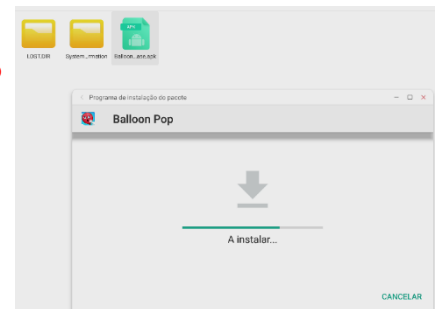
2. ABRA O PEN DRIVE E EXECUTE O ARQUIVO



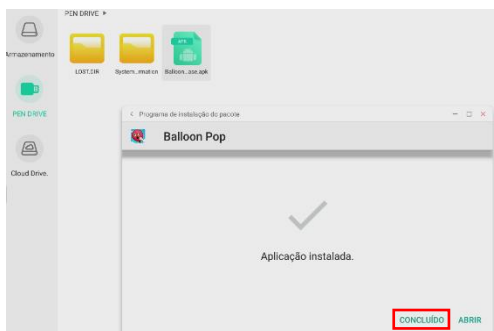
3. INSTALAR



4. AGUARDE A INSTALAÇÃO



5. CONCLUIR



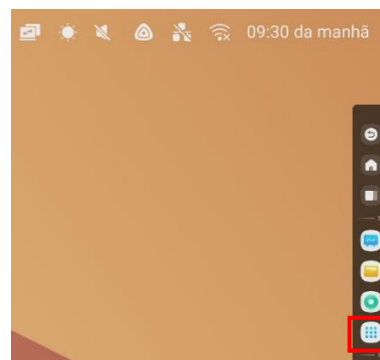
5.4.4. LOCALIZAR E EXECUTAR O APLICATIVO INSTALADO

Na tela do Android.

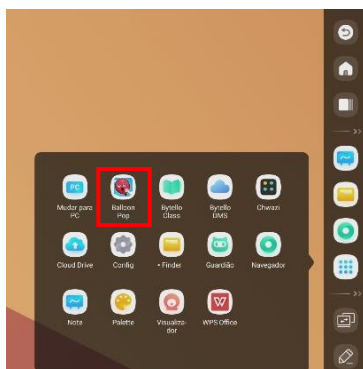
1. ABRA A BARRA FLUTUANTE



2. ABRA O BOTÃO APLICATIVOS



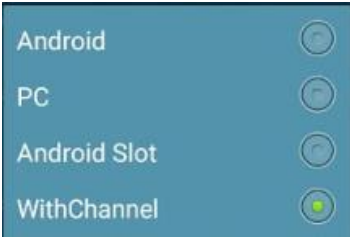
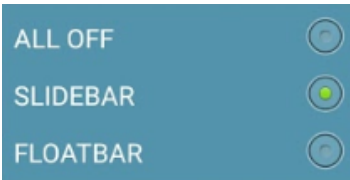
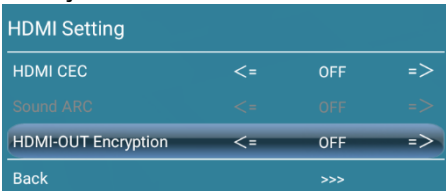
3. EXECUTE O APLICATIVO INSTALADO



6. CONFIGURAÇÕES AVANÇADAS DA TELA INTERATIVA

O conteúdo deste capítulo deve ser utilizado por administradores de T.I e técnicos autorizados. As configurações internas do equipamento podem ser feitas utilizando o *DEBUG MENU*. O acesso a ele será ser autorizado pela empresa fornecedora do produto.

Na tabela a seguir constam as principais configurações que podem ser modificadas:

CONFIGURAÇÃO	PROCEDIMENTO
HABILITAR USB FRONTAL	<p>OTHER SETTINGS → FRONT USB SWITCH → ESCOLHER DISPOSITIVO QUE RESPONDERÁ A ESTAS PORTAS OU A OPÇÃO WITH CHANNEL SE TODOS OS DISPOSITIVOS TERÃO ACESSO A ESTA PORTA.</p> 
HABILITAR BARRAS LATERAIS DE COMANDOS DO ANDROID	<p>ANDROID SETTINGS → SYSTEM TOOLBAR → ESCOLHER O MODELO DE BARRAS LATERAIS OU ALL OFF PARA ESCONDER ESTAS BARRAS.</p> 
HABILITAR FUNCIONALIDADE DA CONEXÃO HDMI OUT	<p>PARA UTILIZAR A CONEXÃO HDMI OUT EXISTENTE NA TELA, EXECUTE OS SEGUINTE PASSOS: HDMI SETTINGS → HDMI-OUT Encryption → SELECIONAR A OPÇÃO OFF.</p> 

7. SUPORTE TÉCNICO

Para entrar em contato com o nosso suporte técnico através do WhatsApp, utilize o link ou o QR Code abaixo.

<https://wa.me/5434411526>



8. CONTROLE DE VERSÕES

- Versão 1.8: Revisada e distribuída em 08/2022;
- Versão 1.7: Revisada e distribuída em 08/2021;
- Versão 1.6: Revisada e distribuída em 07/2021;
- Versão 1.5: Revisada e distribuída em 01/2021;
- Versão 1.4: Revisada e distribuída em 04/2020;
- Versão 1.3: Revisada e distribuída em 01/2020;
- Versão 1.2: Revisada e distribuída em 02/2019;
- Versão 1.1: Revisada e distribuída em 02/2019;
- Versão 1.0: Revisada e distribuída em 12/2018.