



Efetuar o registo no PMATE

Para poderem participar têm de estar, obrigatoriamente, registados no sítio do PmatE – <http://pmate.ua.pt>



Nota: o registo no sítio do PMATE é vitalício, por isso se já se registou uma vez não é necessário efetuar um registo novo.

A seleção da escola é selecionar estes campos que abaixo estão apresentados.

Seleção da escola

Seleção da escola à qual pertence.

a) Selecionar o Distrito e Concelho ao qual pertence a sua escola

b) Selecionar o tipo de escola

c) Escolha a sua escola

Distrito:

Concelho:

Tipo de escola:

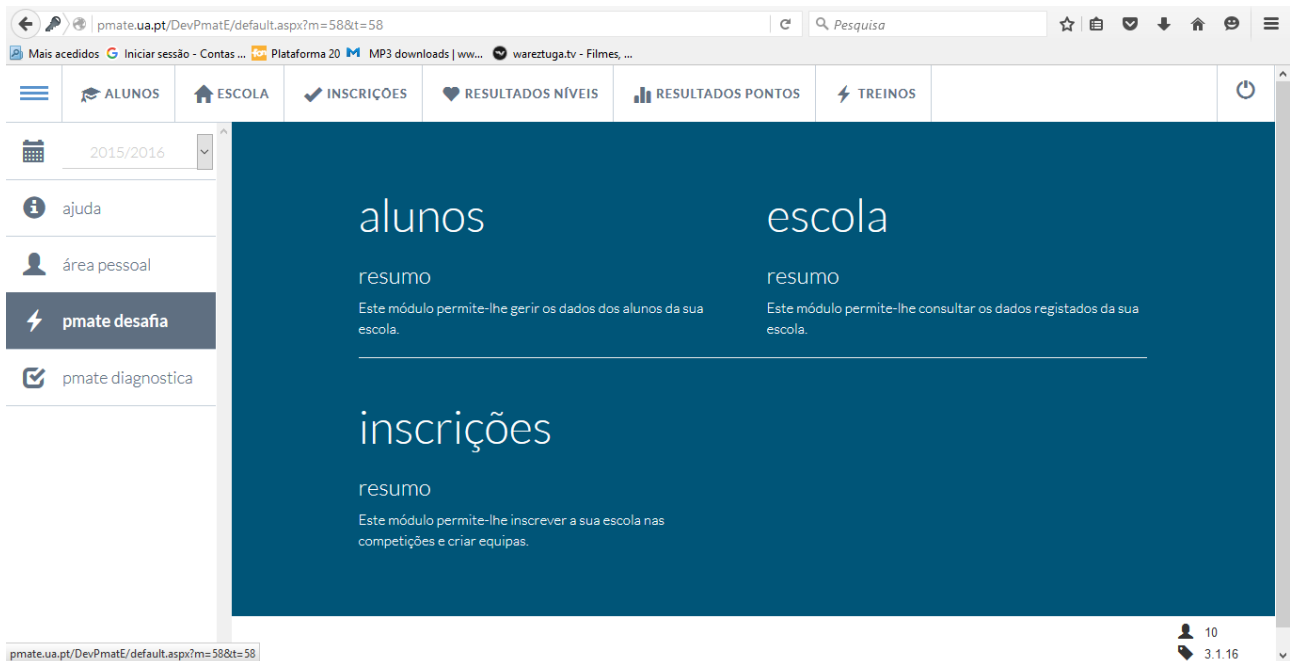
IdEscola	Nome da escola
36425	Escola Internacional de Torres Vedras

Depois de clicar na “*Escola Internacional de Torres Vedras*”, é preencher os campos referentes aos dados pessoais. (é obrigatório a colocação do número de bilhete de identidade/cartão de cidadão).



Procedimento para provas de treinos

Depois de registados, basta aceder à área pessoal – menu «PMATE DESAFIA» - submenu «treinos»



Resolução de problemas (não visualização das imagens)

Caso não consiga visualizar as imagens ou caso a prova apareça desconfigurada, o mais provável é não ter os *plugins* instalados. Para instalar o *Mathplayer* e o *SVG*, deverão aceder à página de internet do Pmate, <http://pmate4.ua.pt/cnc/>, clicar no menu «como participar», submenus «ajuda» e «downloads», e descomprimir os dois visualizadores (*Mathplayer* e *SVG*), conforme as seguintes figuras





downloads



Para visualizar corretamente as provas de treino do PmatE deverá proceder à instalação dos plugins Mathplyer e SVG, seguindo os procedimentos a seguir indicados.

1. Os visualizadores utilizados são os seguintes:

1. **MATHPLAYER**
2. **SVG**

2. Guarde os ficheiros numa pasta à sua escolha e descomprima-os com o WinZip (ou outro programa à sua escolha).
3. Depois basta correr os programas descomprimidos e seguir as instruções do ecrã.

Nota 1. MATHPLAYER - O MathPlayer é um componente de visualização de MathML. Este componente deve ser utilizado em conjunto com o Internet Explorer. Para obter mais informações sobre o componente ou sobre a MathML visite: <http://www.dessci.com/>

Nota 2. SVG - O SVG é uma tecnologia de representação de gráficos vetoriais. De momento o componente de visualização que utilizamos é o SVG Viewer da **ADOBE SYSTEMS INCORPORATED**. Neste link disponibilizamos para download a última versão deste componente de visualização.

No caso das competições diz3 e diz+ deverá proceder à instalação do Flash Player, em <http://get.adobe.com/flashplayer/>. Aquando da instalação deve selecionar a opção "Instalar atualizações automaticamente quando disponíveis", para que futuramente possa ser notificado e obter automaticamente a nova versão do Flash Player. Ao ter esta opção selecionada o processo de futuras instalações será automático.

No caso das competições multidisciplinares será necessário instalar o *flash player* que aparece antes de aceder à prova.

O professor
François Bartolomeu