

РАБОТА С ПРОГРАММОЙ «МЕНТАЛЬНЫЕ ИГРЫ»

1. Для начала работы нажмите кнопку НАЧАТЬ ПРИЕМ ДАННЫХ и на запрос программы введите данные о пациенте и имя файла.
2. После периода привыкания (тренировки), при необходимости нажмите кнопку НАЧАТЬ ЗАНОВО.
3. Окончание работы – кнопка ОСТАНОВИТЬ ЗАПИСЬ и/или ВЫХОД.
4. Просмотр записи в графическом виде – кнопка ПРОСМОТР. При этом требуется выбрать требуемый файл с расширением *.flo.
5. Распечатка записи – кнопка ПЕЧАТЬ.
6. Выбор чувствительности - нажатие кнопки УВЕЛИЧИТЬ/УМЕНЬШИТЬ РАЗРЕШЕНИЕ.
7. Рисование линии графика – кнопка УБРАТЬ ГРАФИК/РИСОВАТЬ ГРАФИК.
8. Выбор игр – нажатие соответствующих кнопок и кнопка ПОДТВЕРДИТЕ ВЫБОР ИГРЫ.
9. Замедление движения по горизонтали – нажатие соответствующих кнопок.
10. Настройка: по умолчанию установлен COM1. При необходимости вы можете выбрать другой свободный порт, к которому подсоединен прибор.

Вначале рекомендуется последить за своим состоянием с помощью графика. При этом попытайтесь активизировать, релаксироваться, оставаться в стабильном состоянии. Отметьте происходящие изменения. При релаксации линия на графике движется вниз, при активации – вверх. В режиме игр сонаправленные движения будут совершать различные летающие объекты.

В режиме игр выполните следующие задания:

- 1 – Игра КОЛБАСА – приземлите Карлсона.
- 2 – Игра КЕША – выведите летящего Кешу из под удара молний.
- 3 – Игра МЮНХАУЗЕН – приземлите Мюнхаузена к теплой компании.
- 4 – Игра КОСМИЧЕСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ – проведите Винни-Пуха по орбите.

Кнопка ГРАФИК ПОВЕРХ ВСЕХ ОКОН позволяет регистрировать электропроводность кожи при работе других программ (психологические тесты, игры и т.п.).