

3D VISO KŪNO SEKIMAS

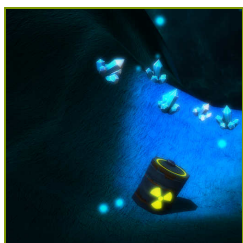
???

toAdd(broPP-Hardwarer32405)	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
Terapinių užduočių duomenų bazė	4
Judesių amplitudė	4
Judėjimo laikas	8
Greitis	12
Balansas	19
Judėjimo tikslumas	23
Funkciniai judesiai	33
Suskirstytas dėmesys	91
Atmintis	93
Problemų sprendimas	97
Specializuotų	105

TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

- toAdd(windows8Suggested)
- toAdd(broHardReq-INTELi5p13166)
- toAdd(broHardReq-8GBRAM87954)
- toAdd(broHardReq-nVidiaRTX33593)
- ZED 2



JUDESIŲ AMPLITUDĖ

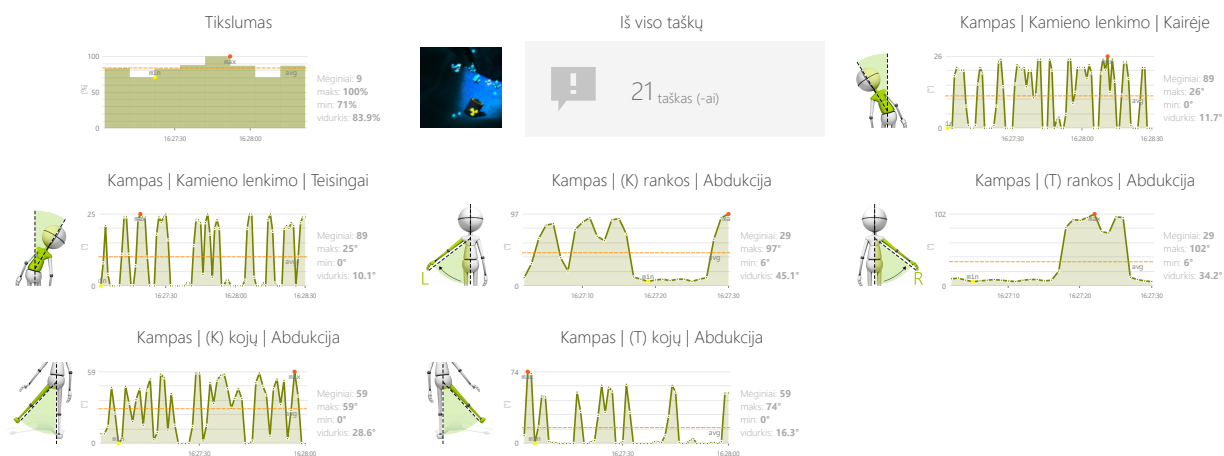
KRISTALAI

toAdd(catDesc110)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- Kampas

TOADD(OBJECTIVES)

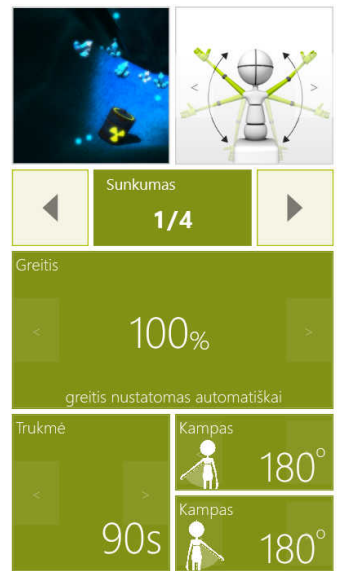
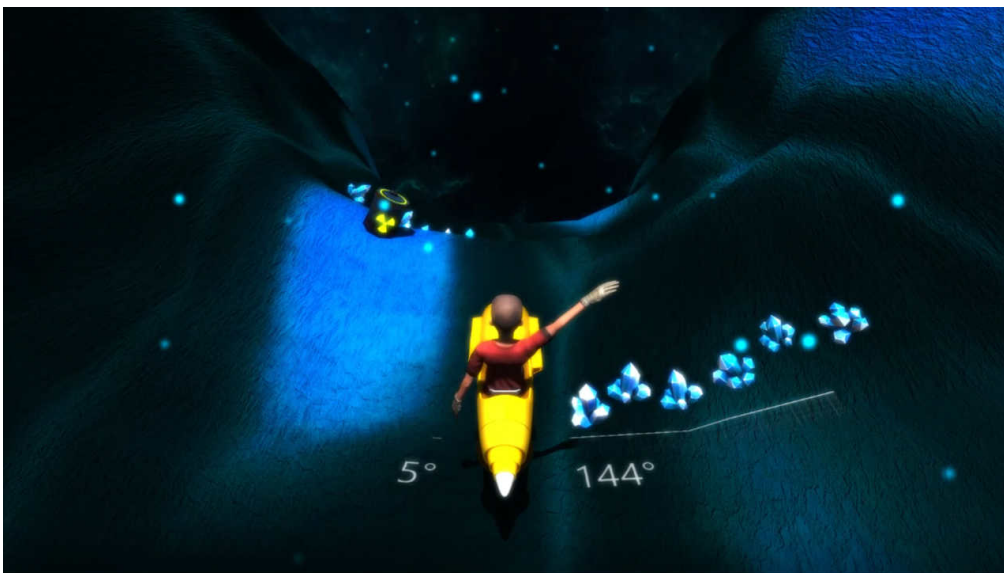
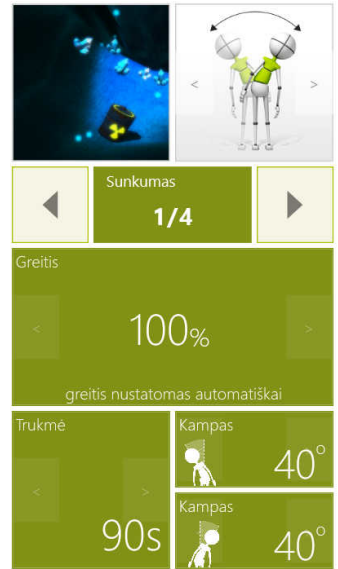
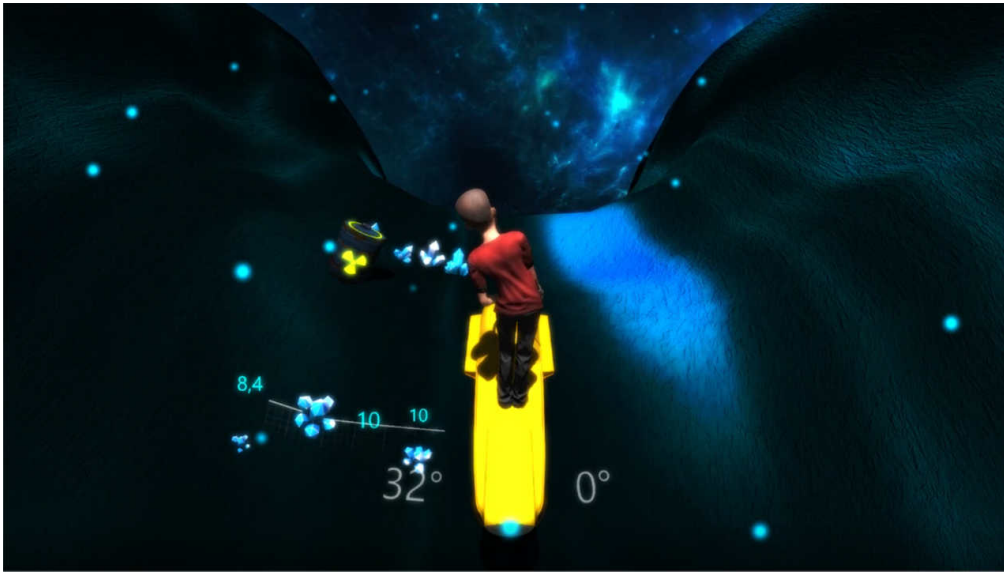
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(reactioToThePositiveVisualStimuli)

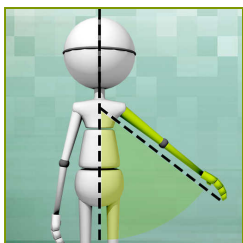
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Surinkite kristalus ir venkite radioaktyvių statinių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

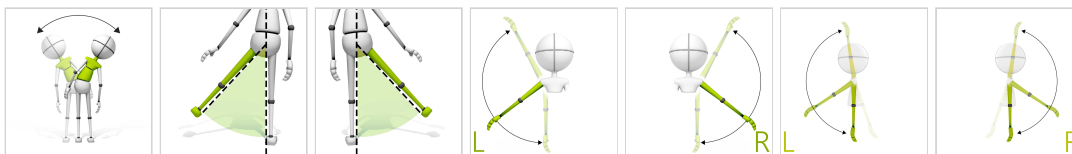




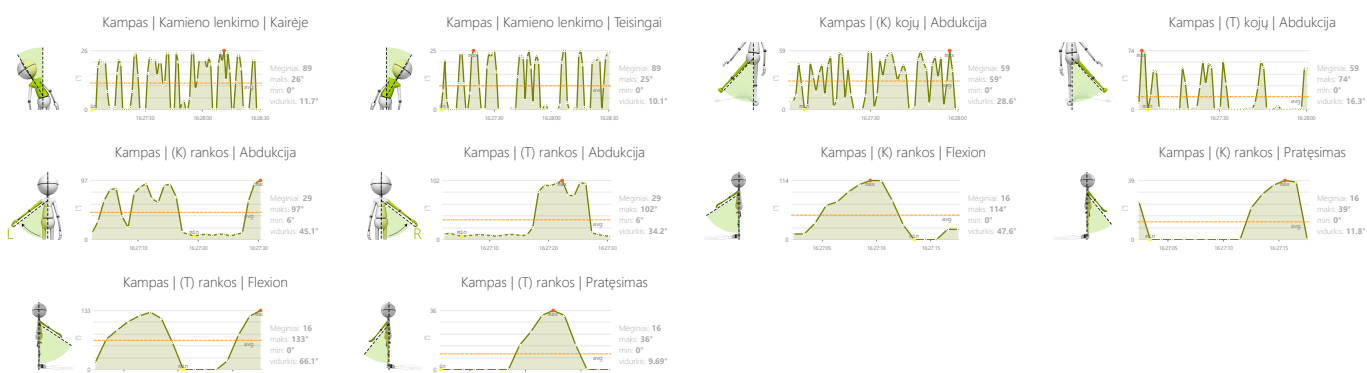
JUDESIŲ AMPLITUDĖ KAMPŲ ĮVERTINIMAS

toAdd(catDesc110)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(rangeOfMotionExamination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

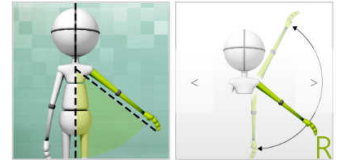
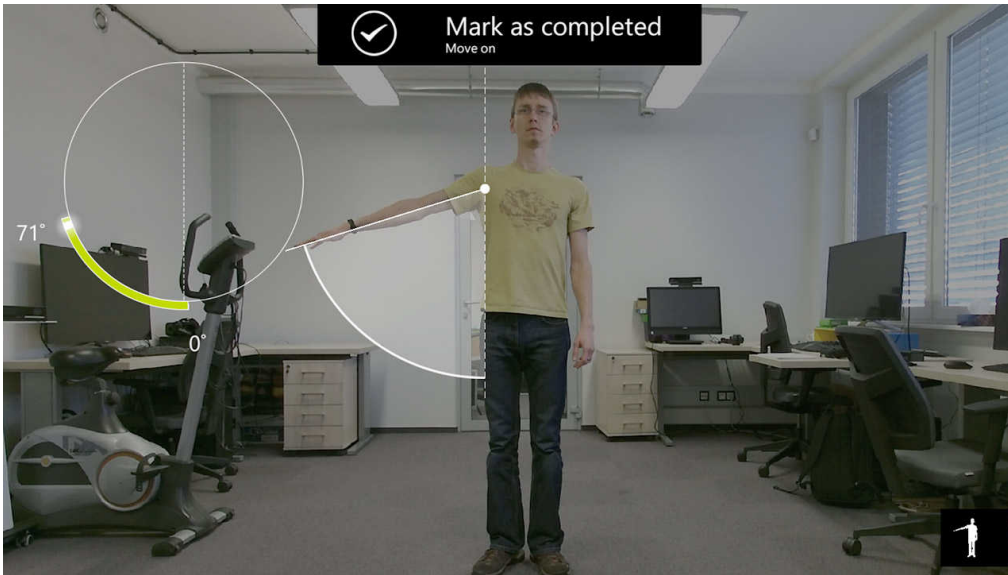
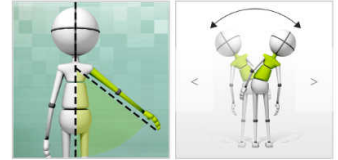
Sistema išmatuos jūsų judesio amplitudę.



JUDESIŲ AMPLITUDĖ

KAMPŲ ĮVERTINIMAS

TOADD(SAMPLESETTINGS)

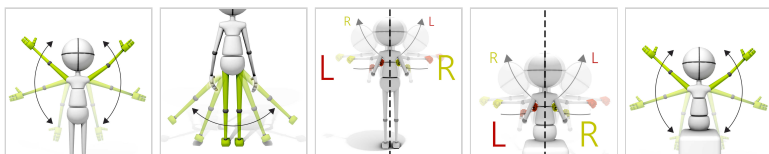




JUDĖJIMO LAIKAS REAGUOTI

toAdd(catDesc120)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(bilateralMovementsInResponseToBilateralStimuli)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(movementsTimesComparisonLeftAndRightLimbs)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

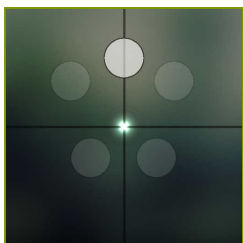
Pasiekite tikslą kuo greičiau. Tada nusistatykite save poilsio pozą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/2	▶
Trukmė	Laikas reaguoti	
<	<	2s
>	Atstumas iki tiksly	
90s	<	75%



JUDĖJIMO LAIKAS

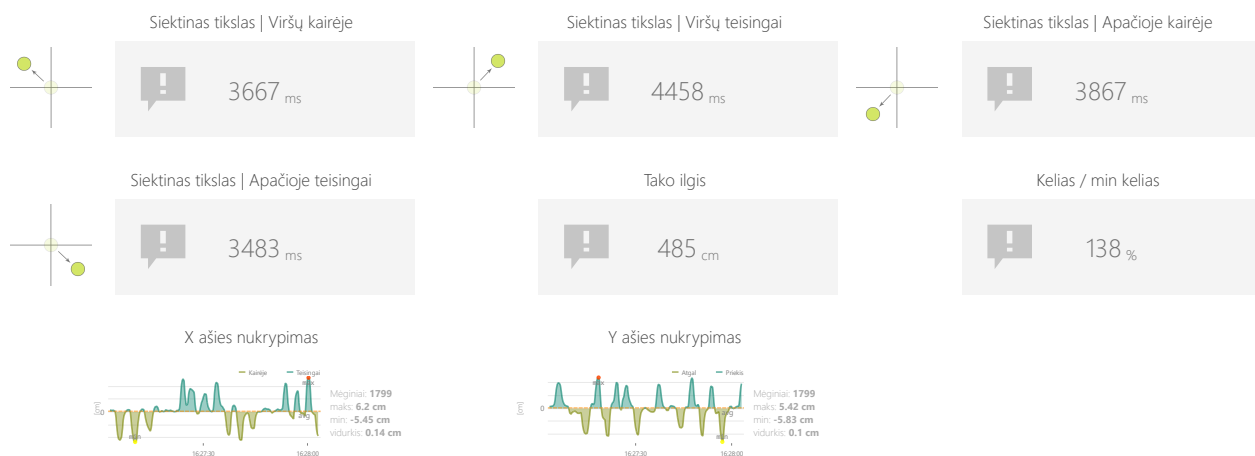
DINAMINIS BANDYMAS

toAdd(catDesc120)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- diapazonas
- Rodyti kelią
- Pasikartojimai
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

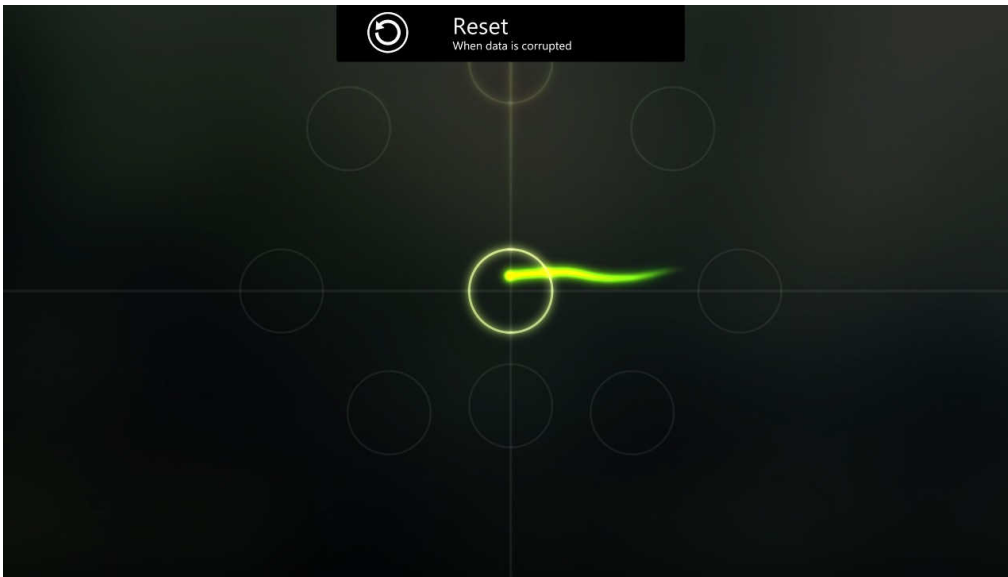
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

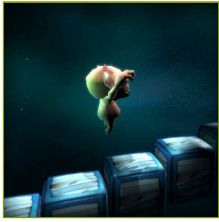
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Perkelkite tašką į paryškintą paskirties vietą ir palaikykite jį akimirka. Bus paryškintas kitas tikslas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

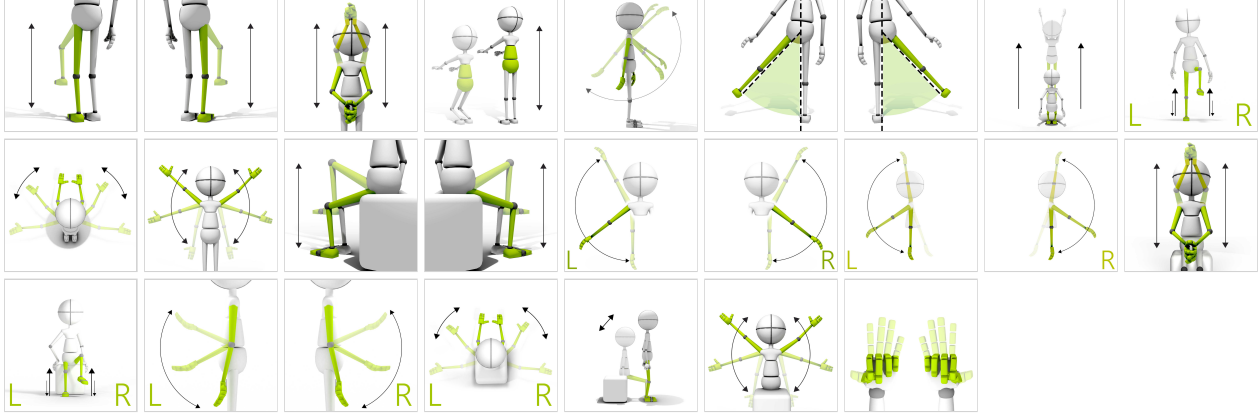




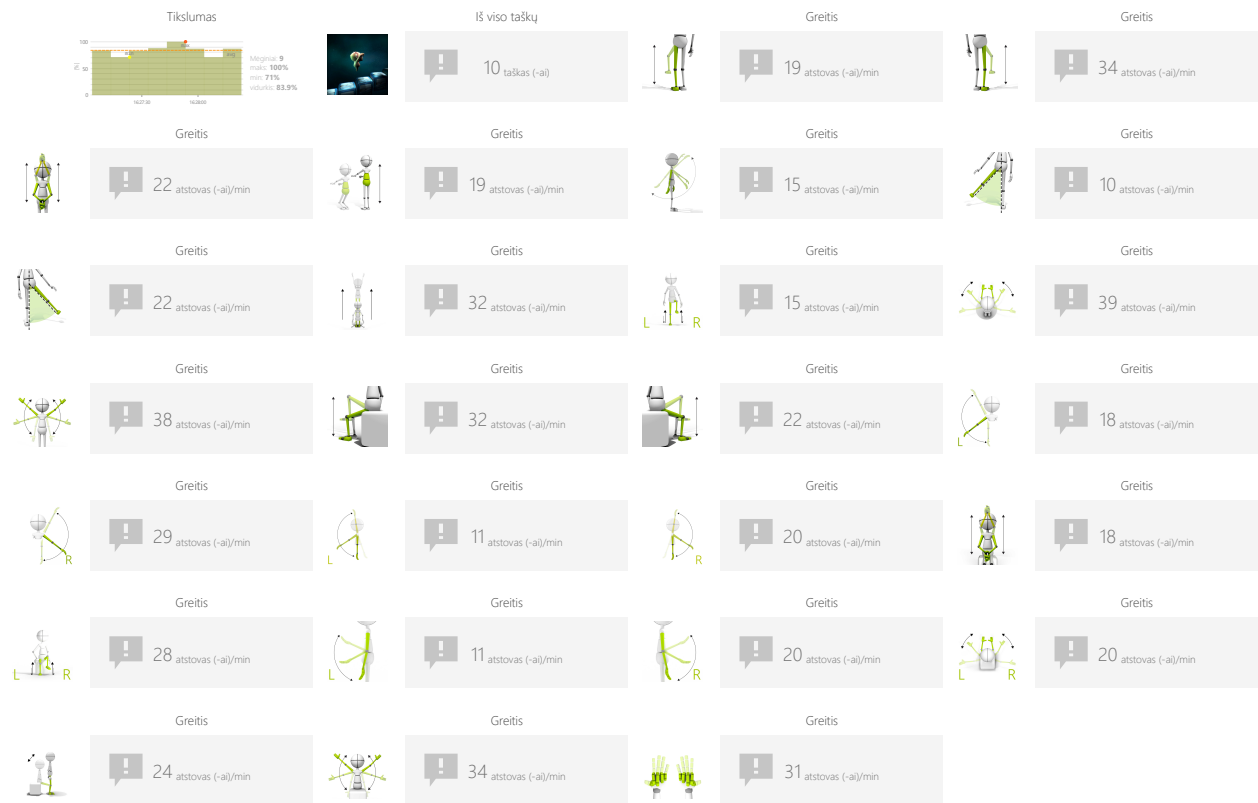
GREITIS LAIPTAI

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maksimalus laikas per aukštą
- Laidų skaičius
- Pauzės ilgis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Lipkite laiptais, kol jie išnyks.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



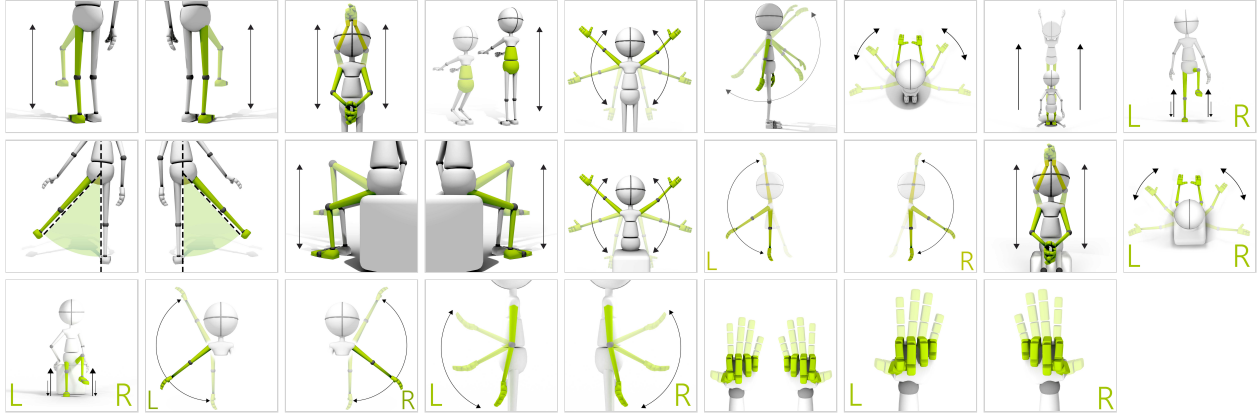
Sunkumas paprotys	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Maksimalus laikas per aukštą 15s	Laipty skaičius 5
Pauzės ilgis 3	



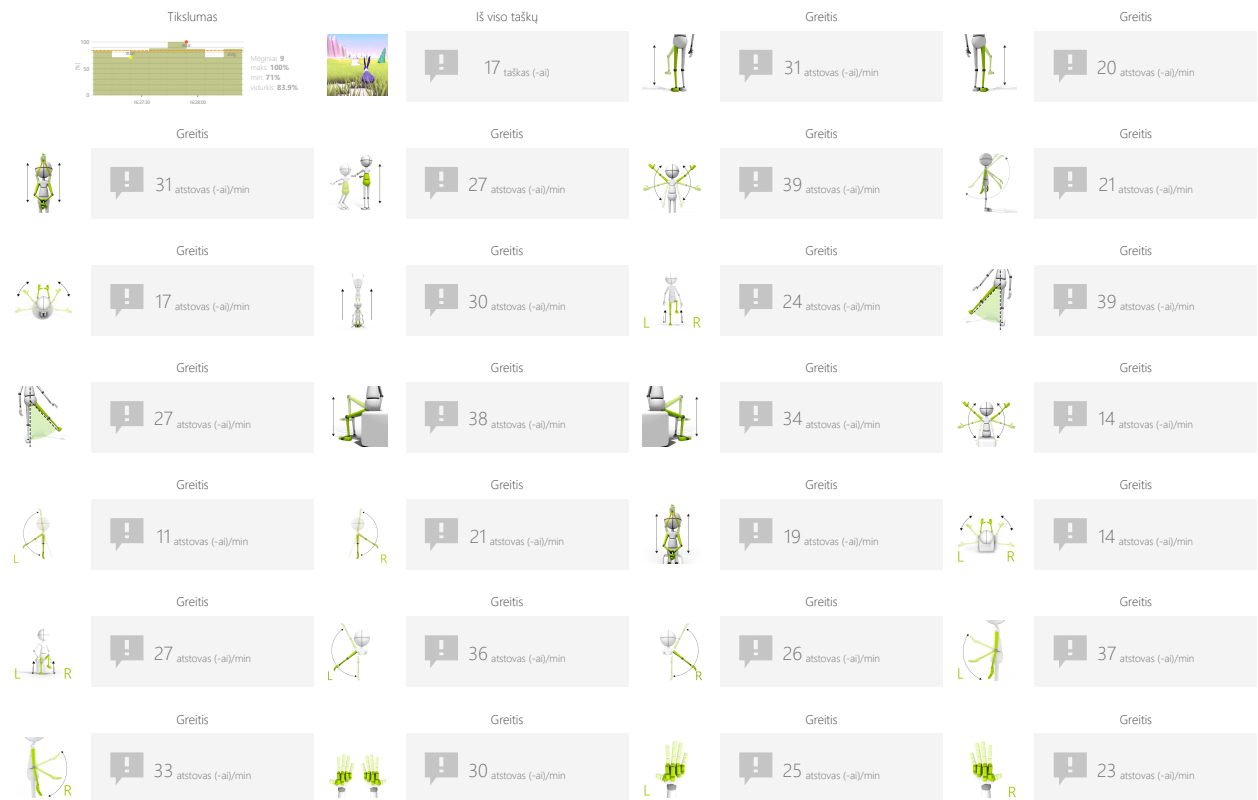
GREITIS TRIUŠIS

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

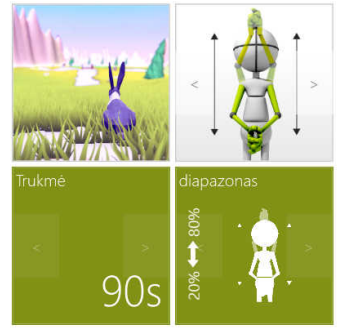
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

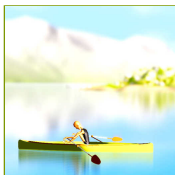
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eikite per visą maršrutą kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



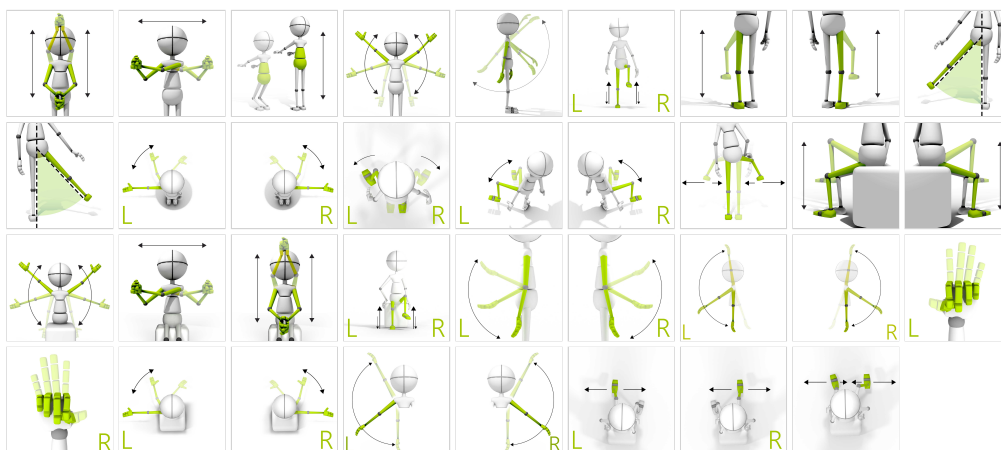


GREITIS

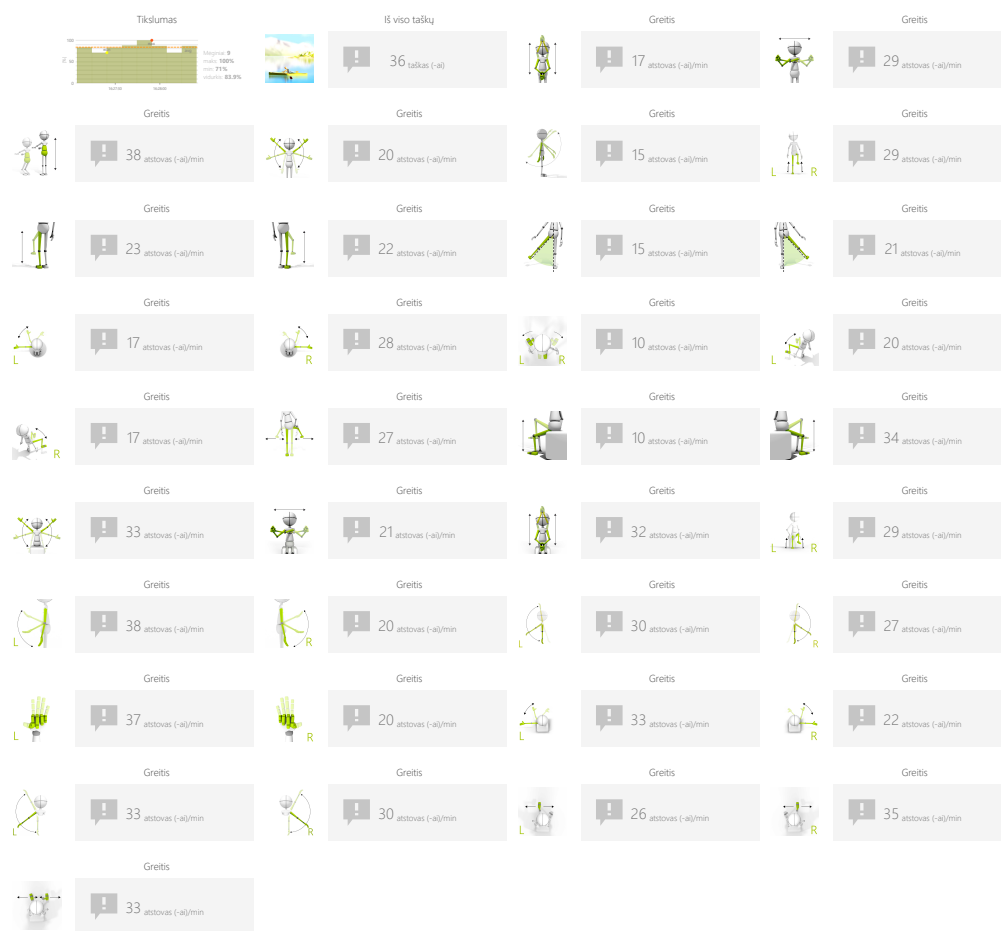
BAIDARIŲ

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eilutė kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Trukmė < 90s >	diapazonas 20% ↔ 80%

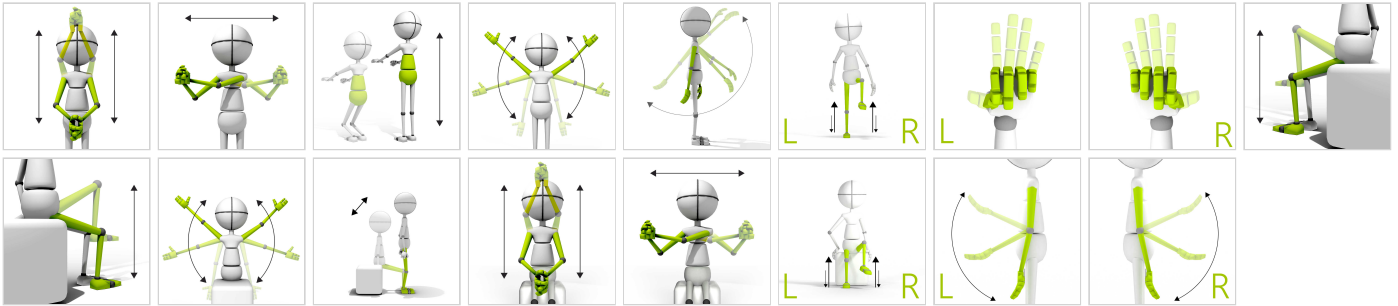


GREITIS

GREIČIO BANDYMAS

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

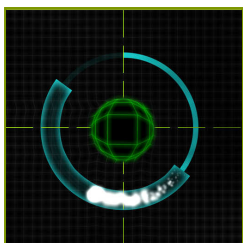
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Atlikite nurodytą judėjimo modelį kuo daugiau kartų.



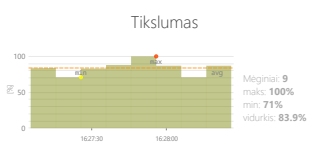
BALANSAS TINKLELIS

toAdd(catDesc140)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI

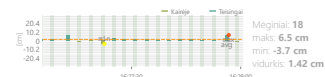


Iš viso taškų

14 taškas (-ai)



BCP nuokrypis | Horizontalios | Vienam veiksmo



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikotarpis
- Padėties

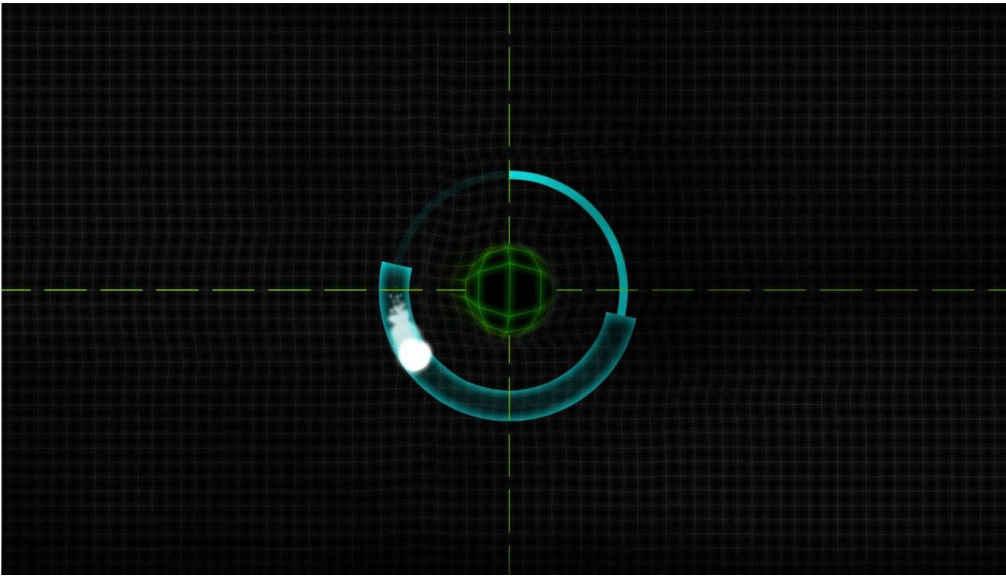
TOADD(OBJECTIVES)

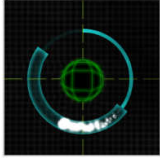



- toAdd(balanceAndEquilibriumTraining)
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)

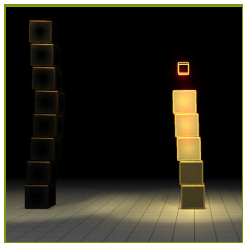
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikykite baltą švytėjimo tašką mėlynoje srityje ir įsitikinkite, kad atsirandantis guzas lieka tinklelio viduryje.

TOADD(SAMPLESETTINGS)



		
	Sunkumas 1/3	
Trukmė < 90s >	diapazonas 50% ↑ ↓ 5% 0% ↔ 100%	
Laikotarpis < 6s >	Padėties Bet kokį	

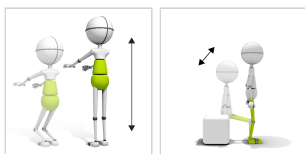


BALANSAS

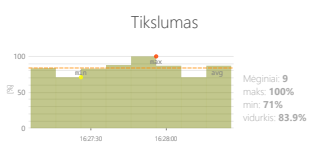
BLOKO STATYBININKAS

toAdd(catDesc140)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI

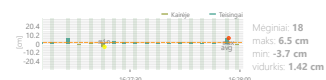


Iš viso taškų

33 taškas (-ai)



BCP nuokrypis | Horizontalios | Vienam veiksmo



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Kamino aukštis
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

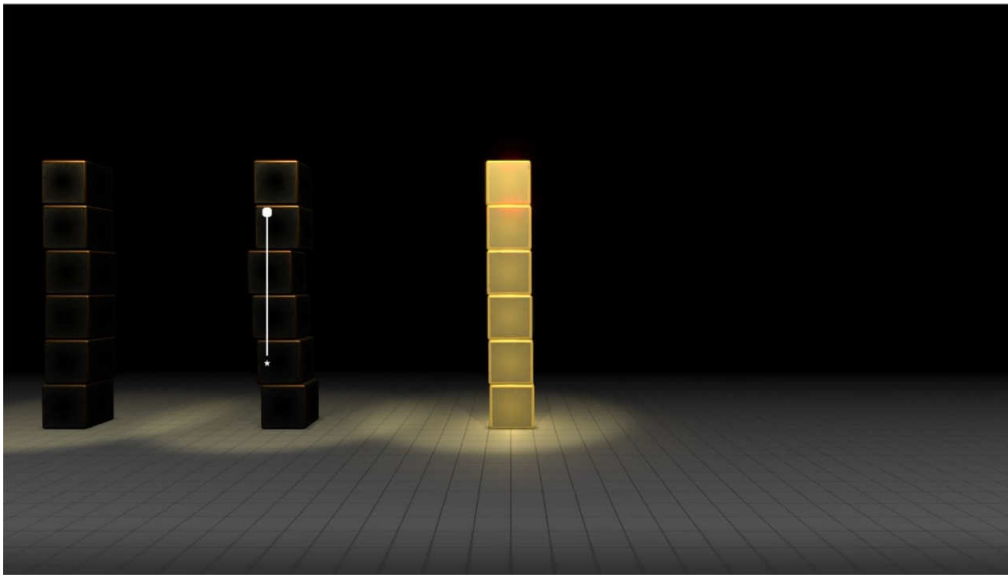
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(muscleStrengthening)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sukurti kuo daugiau kaminai, kaip jūs galite. Išlaikyti savo kūną subalansuota.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < 90s >	diapazonas 50% 5% 0% 100%	
Kamino aukštis < 6 >	Padėties Bet koj	

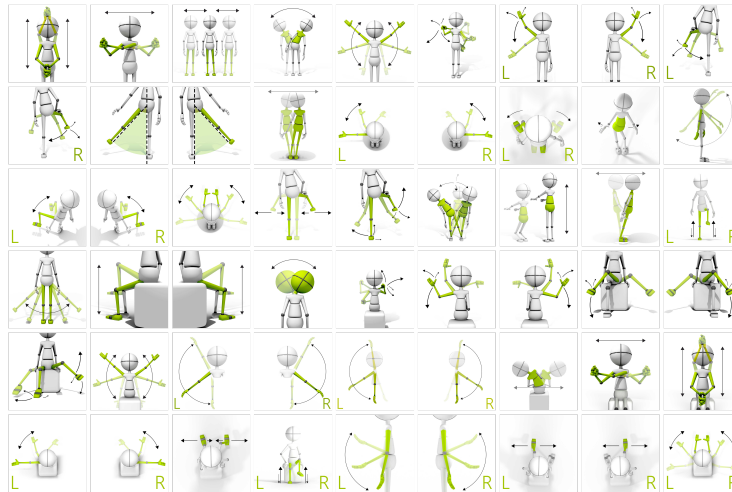


JUDĖJIMO TIKSLUMAS

ŽUVIS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

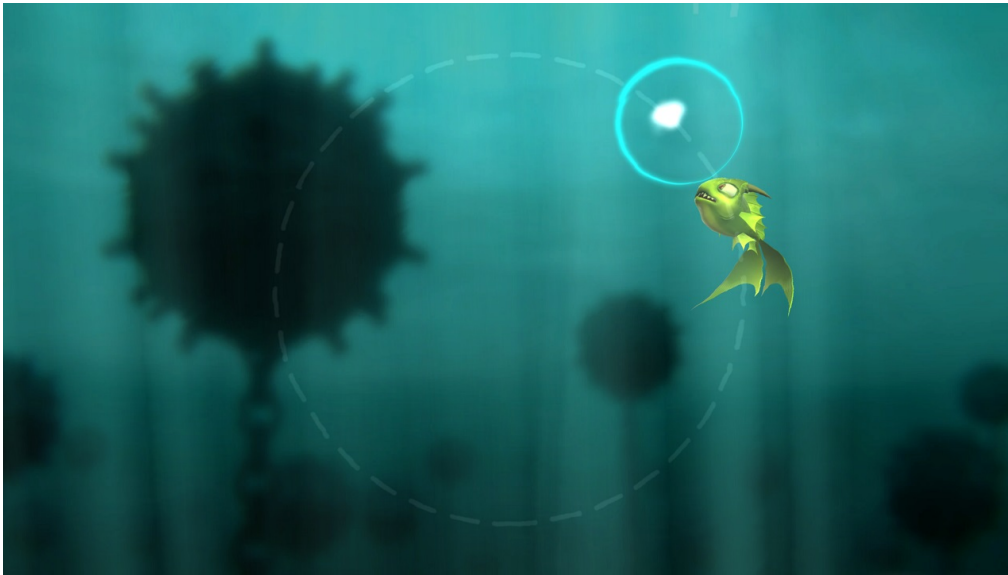
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

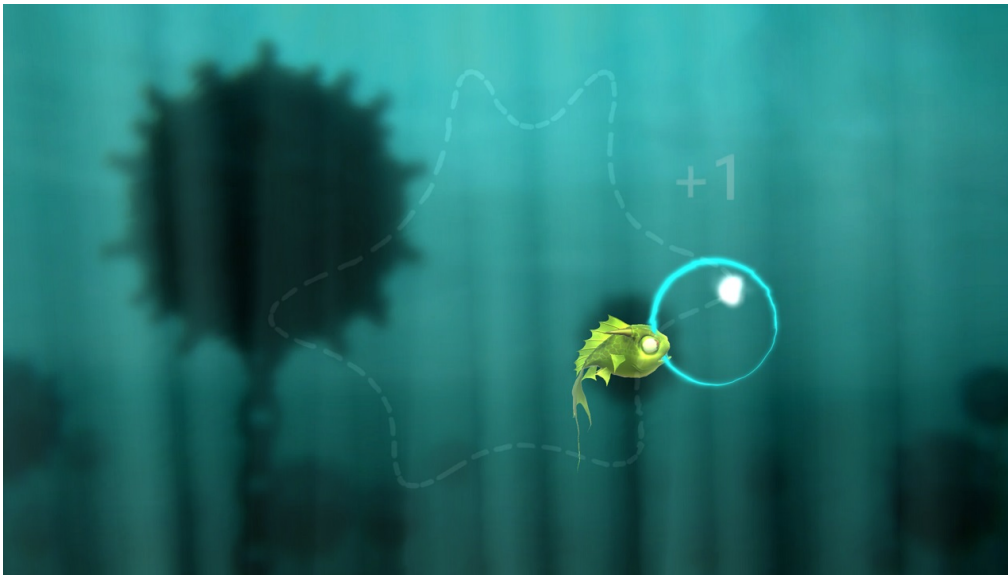
Perkelkite mėlyną apskritimą, kad apsaugotumėte kibirkščių šaltinį nuo žuvų. Kai kibirkščių šaltinis yra apskritimo viduje, jis yra saugus.



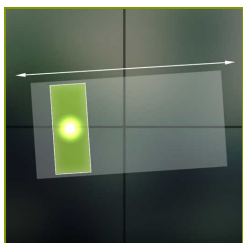
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
papritys	
Trukmė	Judėjimo režimas
90s	Kairėje
diapazonas	Maršruto forma
20% ↔ 80%	
Objektų greitis	Padėties
100%	Bet kokį



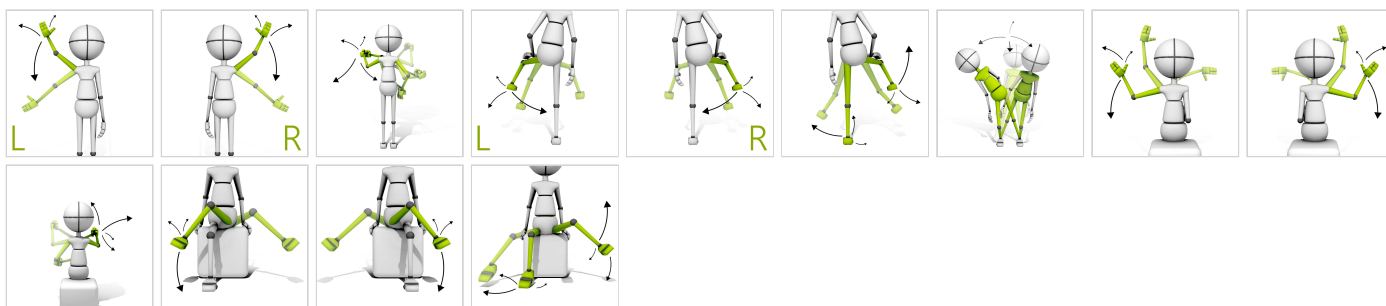
Sunkumas	
1/3	
Trukmė	Judėjimo režimas
90s	Kairėje
diapazonas	Maršruto forma
20% ↔ 80%	
Objektų greitis	Padėties
100%	Bet kokį



JUDĖJIMO TIKSLUMAS ŠVYTUOKLĖ

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Laikotarpis
- Rotacija
- Švytuoklinis aukštis
- Švytuoklės plotis

TOADD(OBJECTIVES)

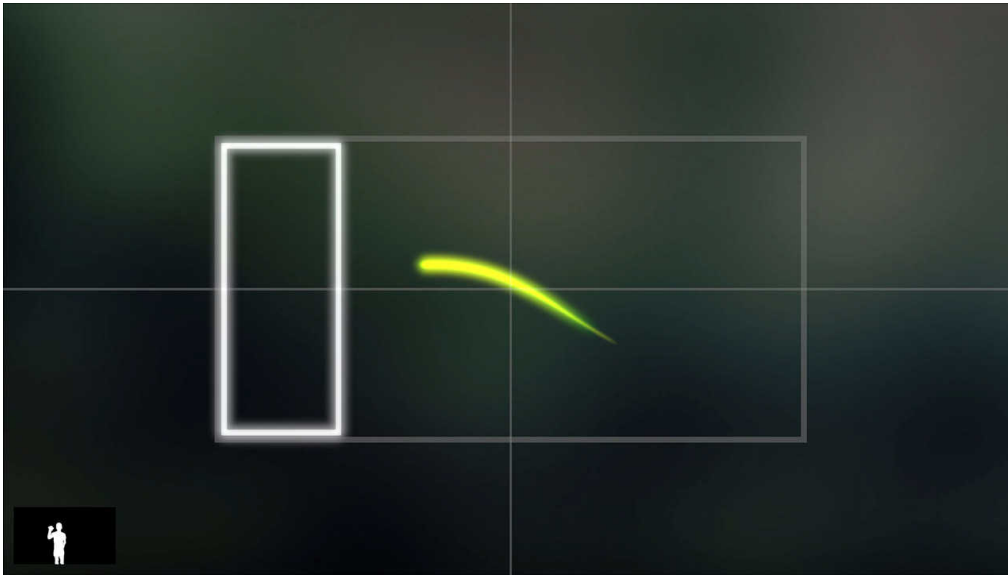
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(movementPrecision)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

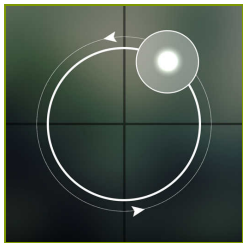
Pabandykite sinchronizuoti save su stačiakampio judesiais. Darykite viską, kad liktumėte stačiakampyje.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



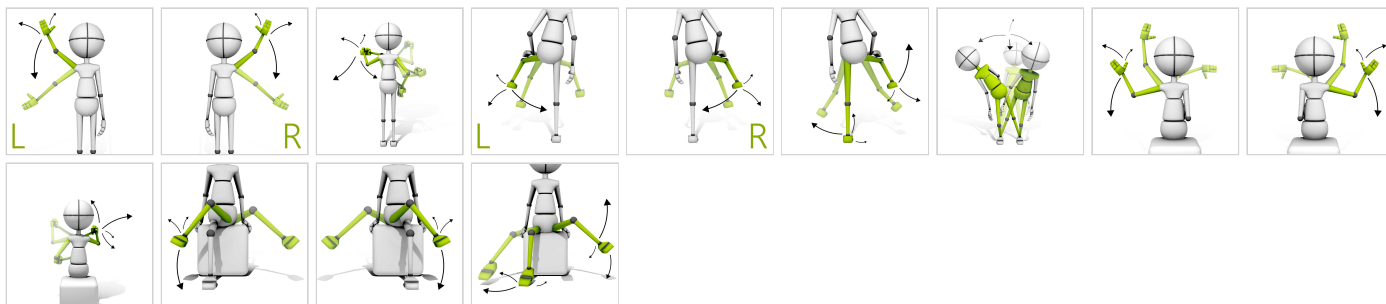
Sunkumas 1/2	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Rodyti kelią Ne	Laikotarpis 5s
Rotacija 0	Švytuoklinis aukštis 50%
Švytuoklės plotis 100%	Padėties Bet kokį



JUDĖJIMO TIKSLUMAS STEBĖJIMAS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atvirkštinė kryptis
- Rodyti kelią
- Laikotarpis
- Spindulys
- Tikslinis spindulys

TOADD(OBJECTIVES)

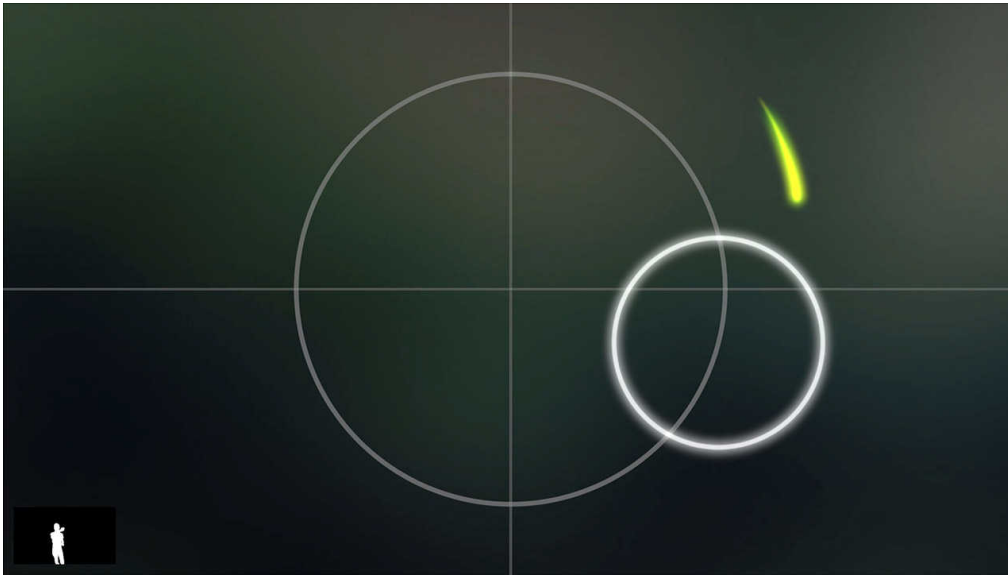
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

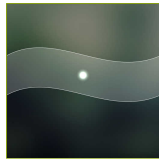
Pabandykite sinchronizuoti save su apskritimo judesiais.
Darykite viską, kad liktumėte apskritime.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



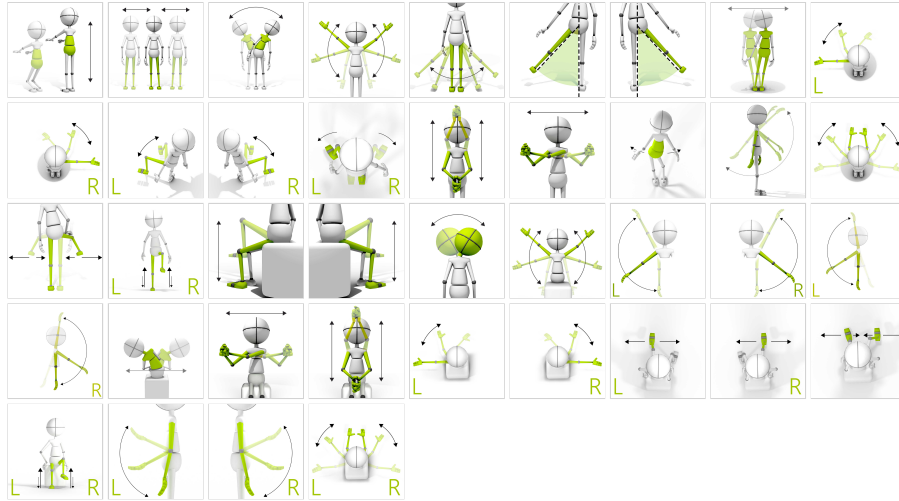
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Atvirkštinė kryptis Ne	Rodyti kelią Ne
Laikotarpis 10s	Spindulys 75%
Tikslinis spindulys 75%	Padėties Bet kokį



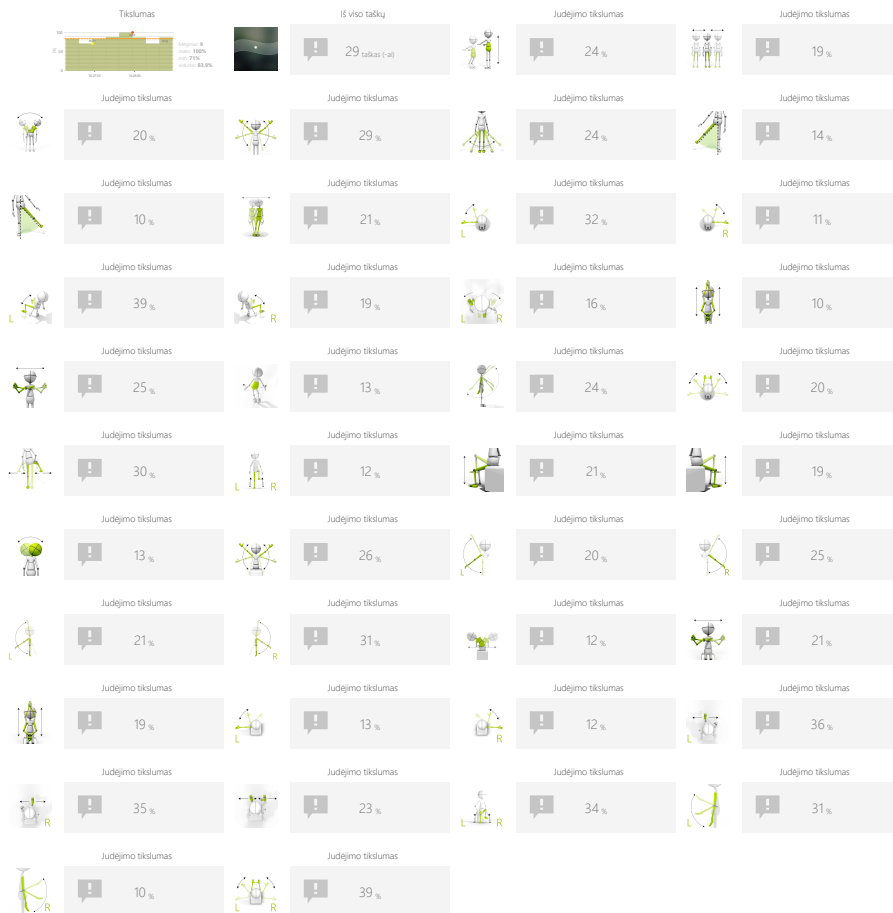
JUDĒJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Grafīnēs formas (sinuso ar kvadrato, amplitudēs, sienos ir tt)
- Užduoties trukmē
- diapazonas
- Padēties

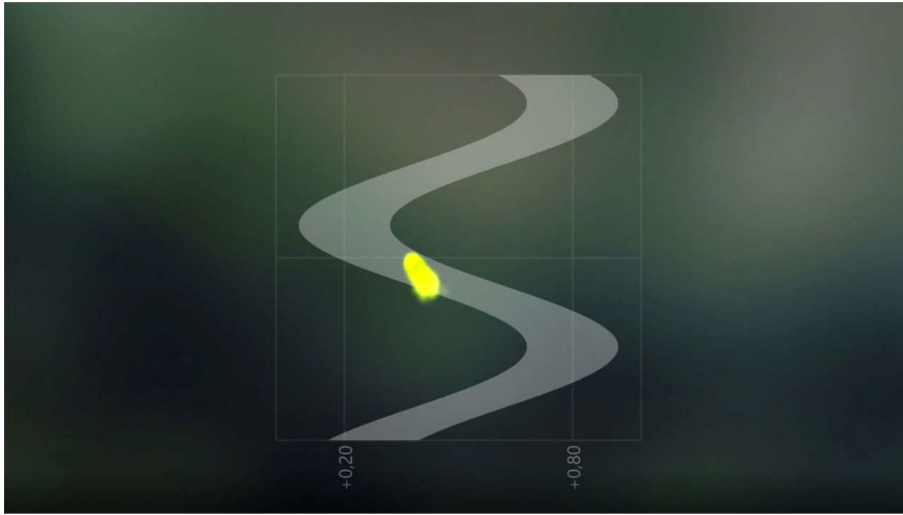
TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkītēs likti sienose.

TOADD(SAMPLESETTINGS)

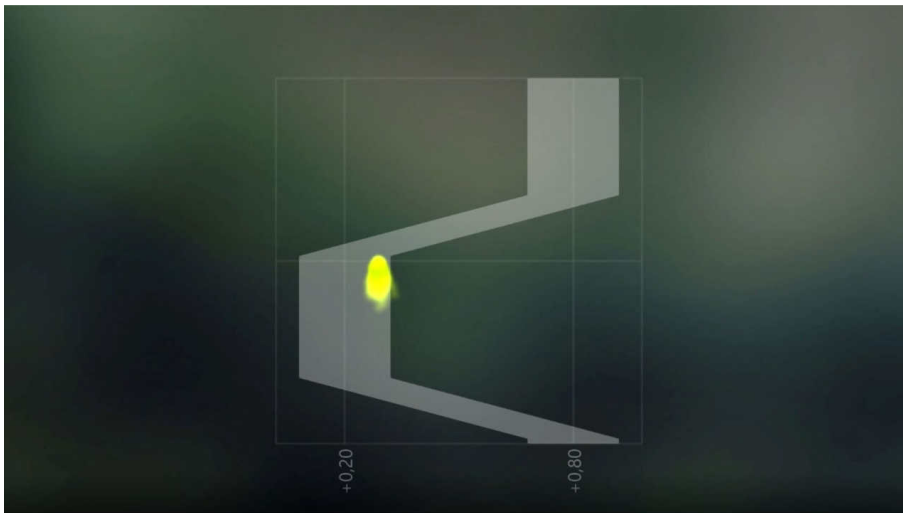


Sunkumas **3/3**

Grafikos konfigūracija

4.0s 20%

Trukmė **30s** diapazonas 20% 80%

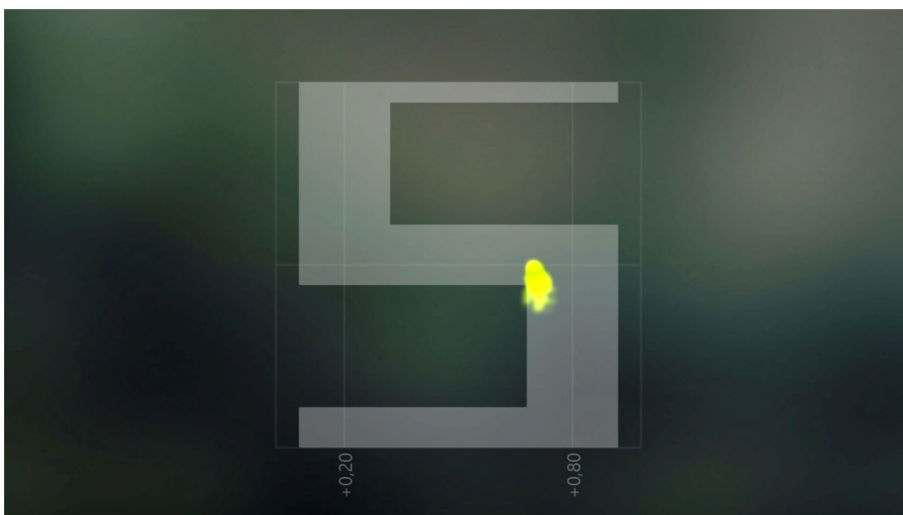


Sunkumas **1/3**

Grafikos konfigūracija

4.0s 40%

Trukmė **90s** diapazonas 20% 80%



Sunkumas **paprotys**

Grafikos konfigūracija

20% 2.0s 2.0s 1.0s 1.0s

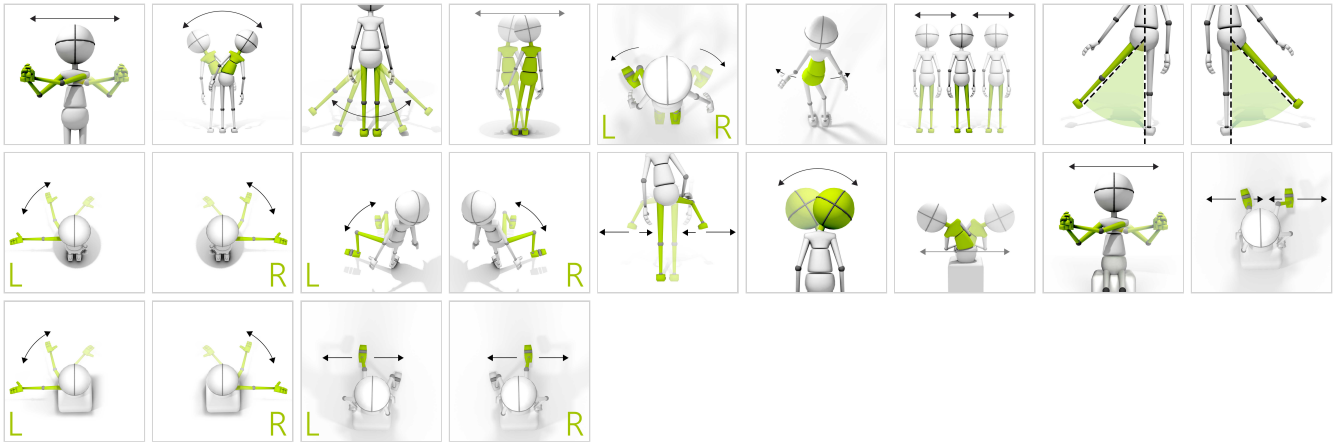
Trukmė **30s** diapazonas 20% 80%



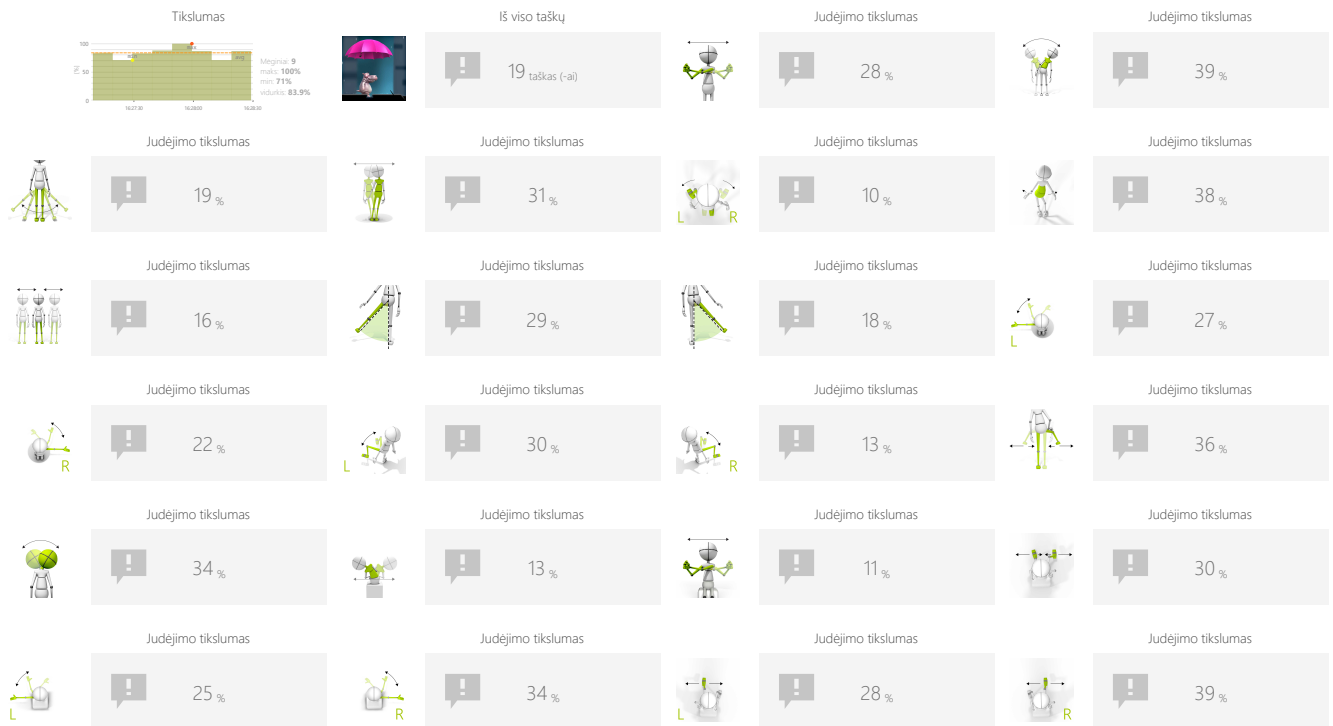
JUDĖJIMO TIKSLUMAS SKĖTIS

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Kelias
- diapazonas
- Skėčio dydis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

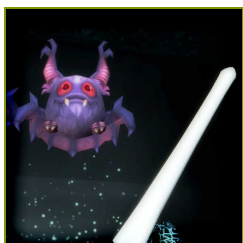
Neleiskite Hippo gauti šlapias-išlaikyti skėtis virš jo!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 60s	Kelias 8.0s
diapazonas 20% 80%	Skečio dydis 150%

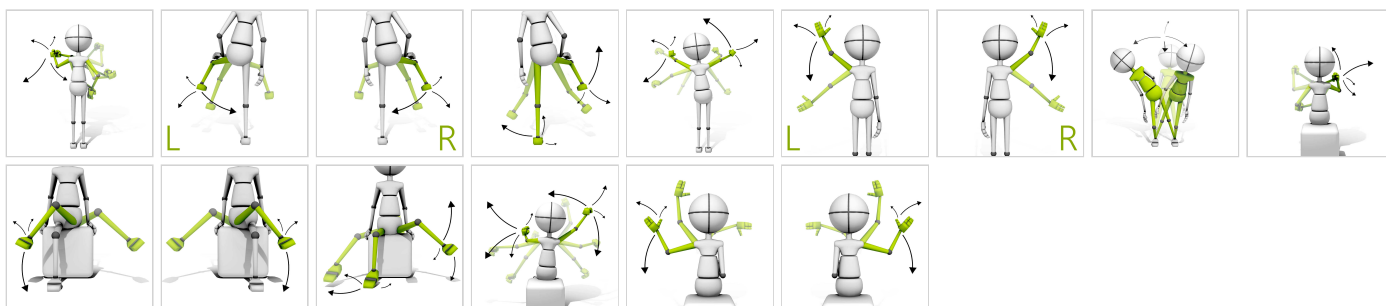


FUNKCINIAI JUDESIAI

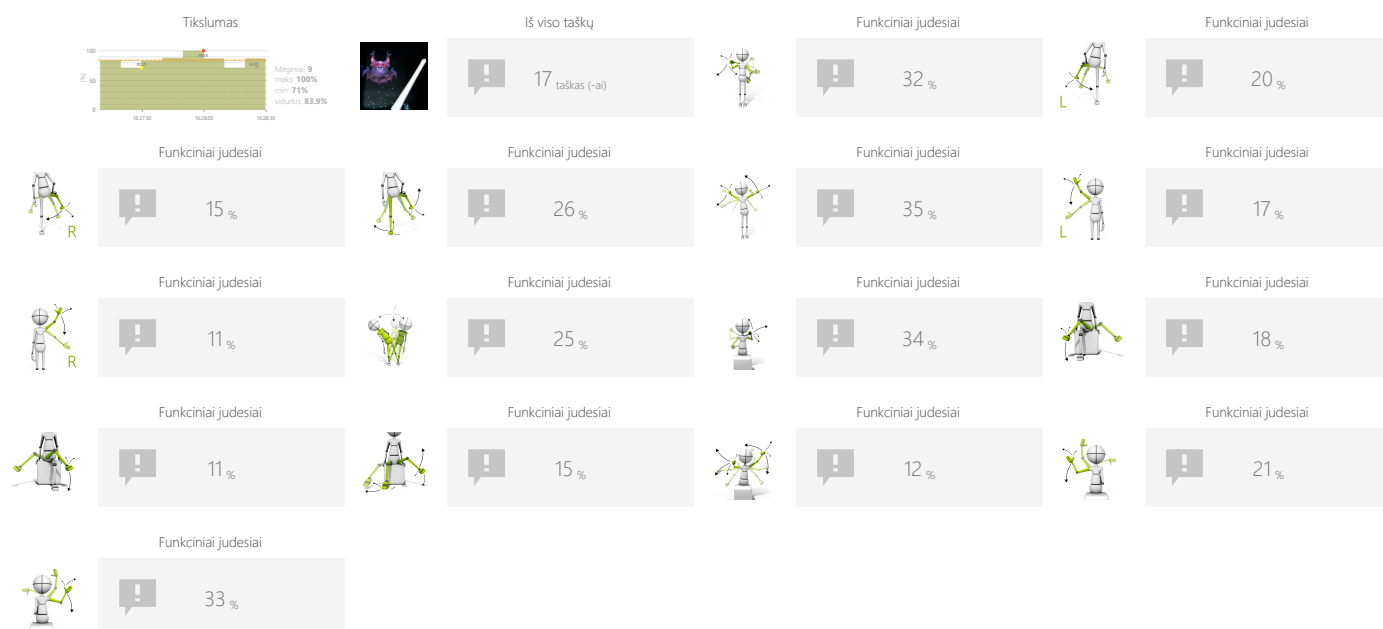
VAMPYRAI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Laikas tarp objektų
- Laikas reaguoti

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)
- toAdd(spontaneousMovementsIn3DSpace)
- toAdd(speedOfMovement)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite savo kalaviją numušti plaukioja vampyrai, kurie nori Užkandote jums!



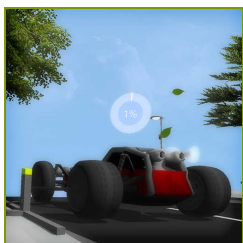
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s



Sunkumas 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Laikas tarp objektų 2s	Laikas reaguoti 2s

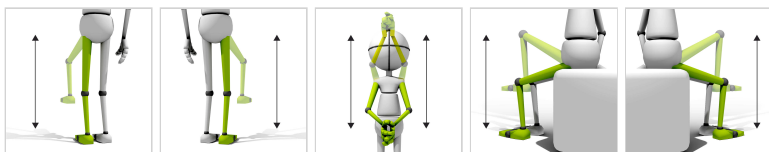


FUNKCINIAI JUDESIAI

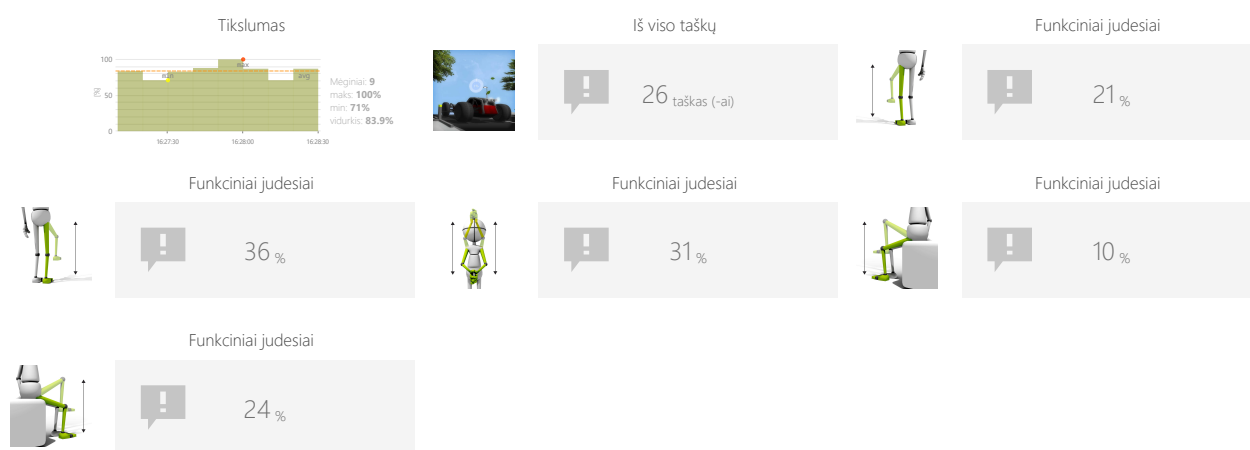
PUMPERIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

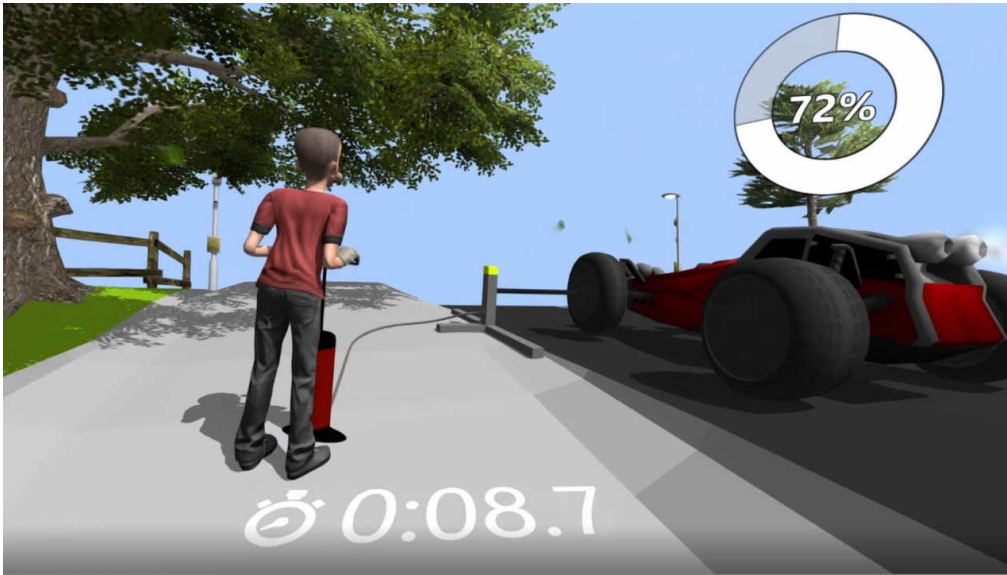
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Siurbkite ratus kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas
1/2

Trukmė 90s

Minitask trukmė 30s

diapazonas
20% 80%

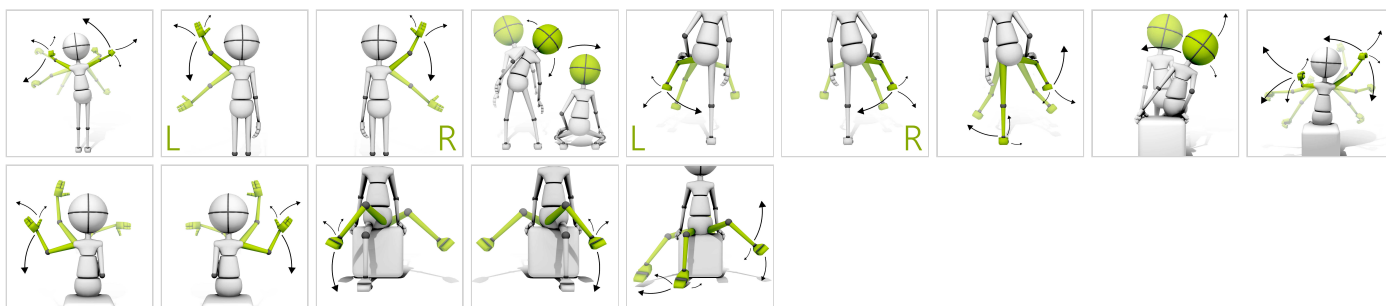


FUNKCINIAI JUDESIAI

ŠVARESNIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- Jėgos centre pozicija
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

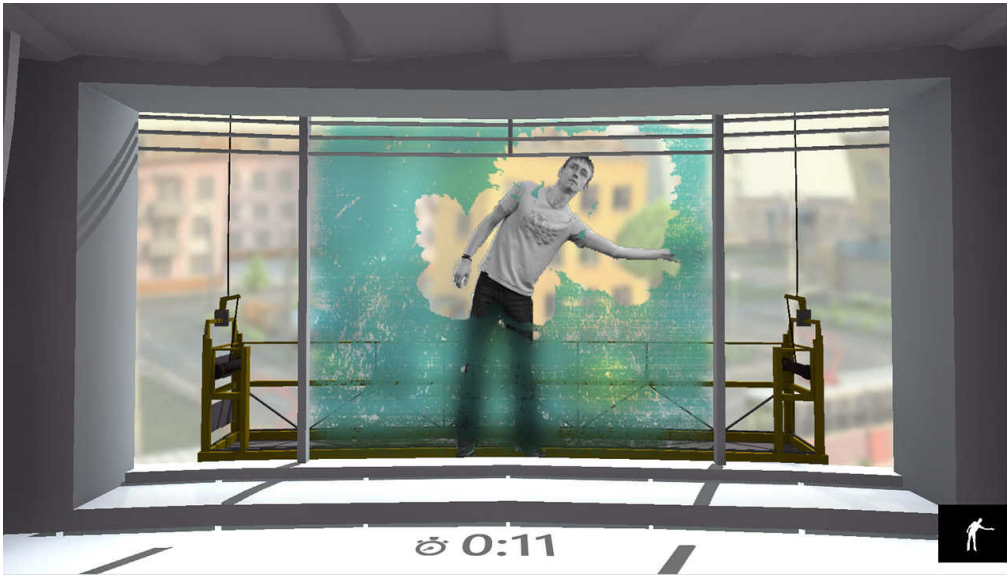
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(movementAwareness)
- toAdd(mirroredFeedbackExercises)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Kiek įmanoma greičiau išvalykite didžiausią lango plotą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < > 90s	Minitask trukmė < > 20s	
Jėgos centre pozicija < > Ne	Padėties Bet kokį	



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < > 90s	Minitask trukmė < > 20s	
Jėgos centre pozicija < > Ne	Padėties Bet kokį	

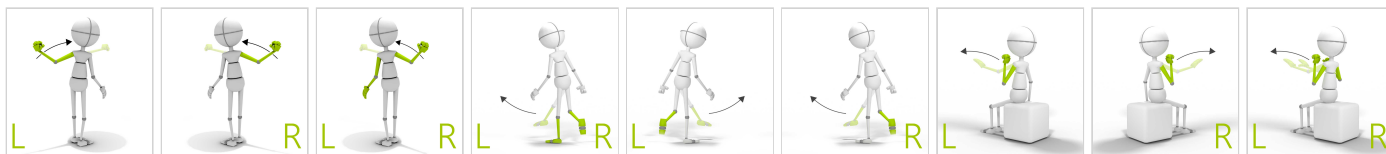


FUNKCINIAI JUDESIAI

SKARDINĖS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

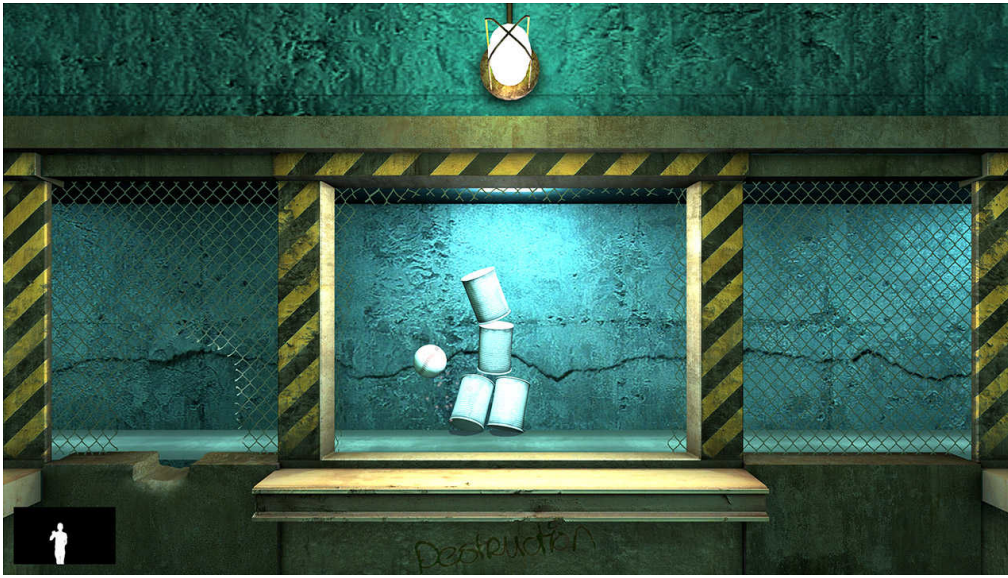
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(abilityOfSpatialVisualization)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

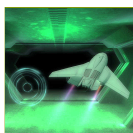
Meskite kamuoliukus, kad pataikytumėte į kuo daugiau skardinių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



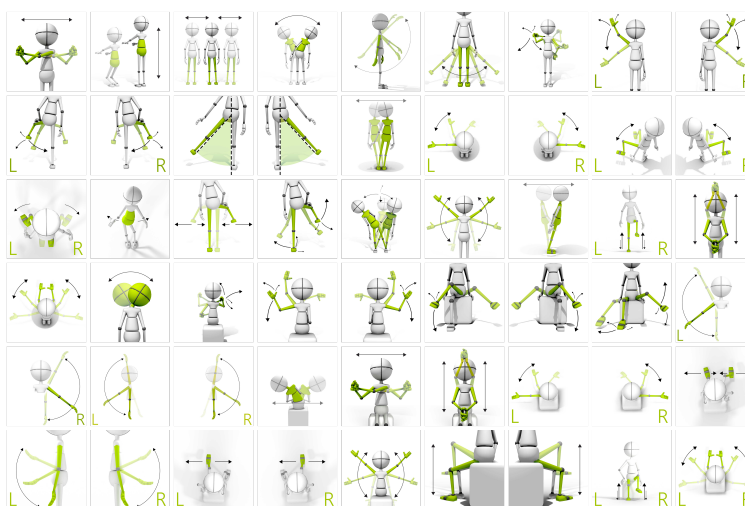
Trukmė	Objektų greitis
< >	< 75% >
90s	



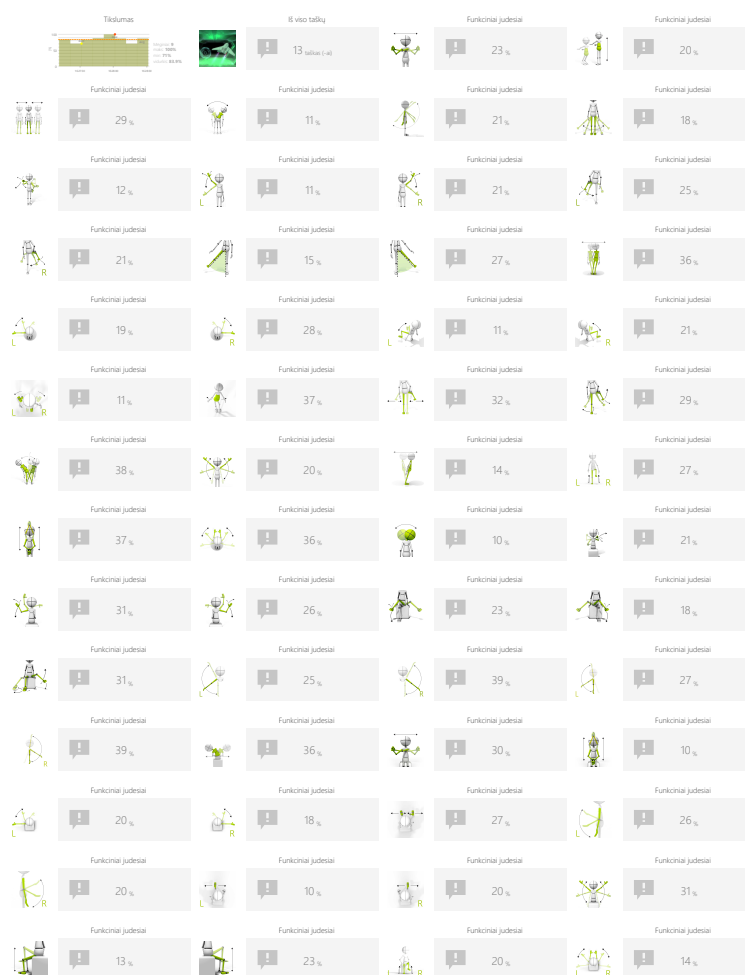
FUNKCINIAI JUDESIAI LĖKTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

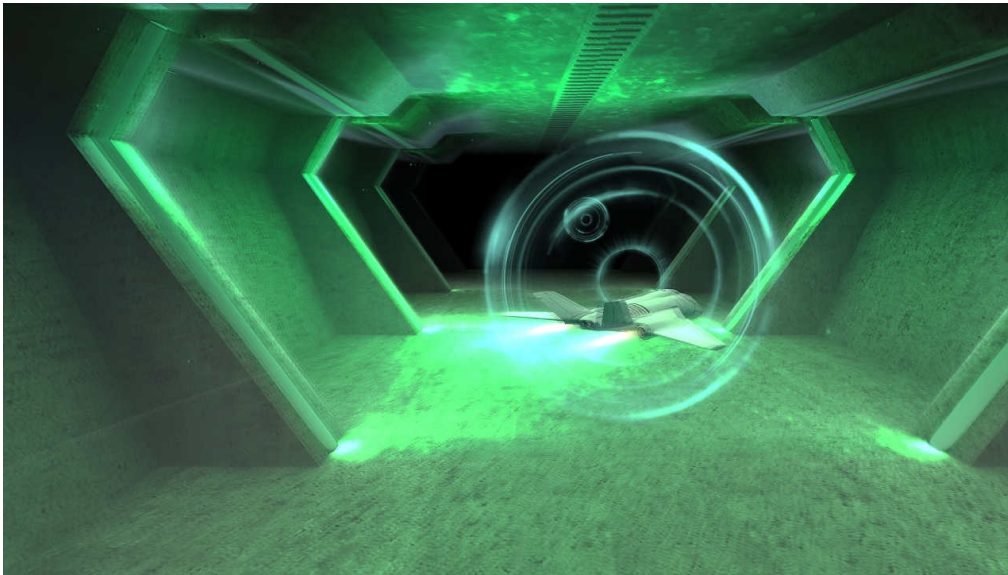
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3Dspace)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite lėktuvą skristi per apskritimus. Kuo arčiau centro jis skrenda, tuo daugiau taškų gausite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas
2/4

Greitis
100%
greitis nustatomas automatiškai

Trukmė
90s

diapazonas
20% ↔ 80%

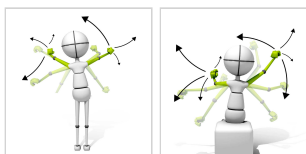


FUNKCINIAI JUDESIAI

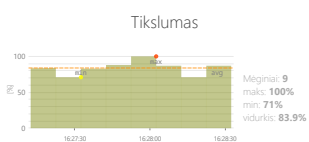
PUNCHER

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

15 taškas (-ai)

Funkciniai judesiai

29 %

Funkciniai judesiai



38 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus

TOADD(OBJECTIVES)

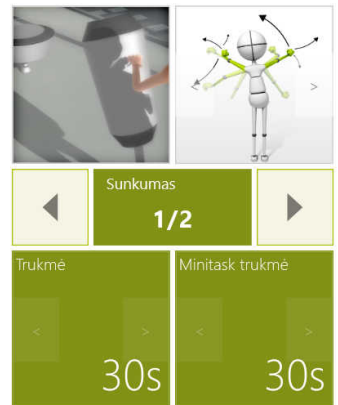
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(spontaneousMovements)

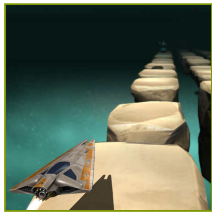
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pramuškite ar spardykite krepšį tiek kartų, kiek galite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



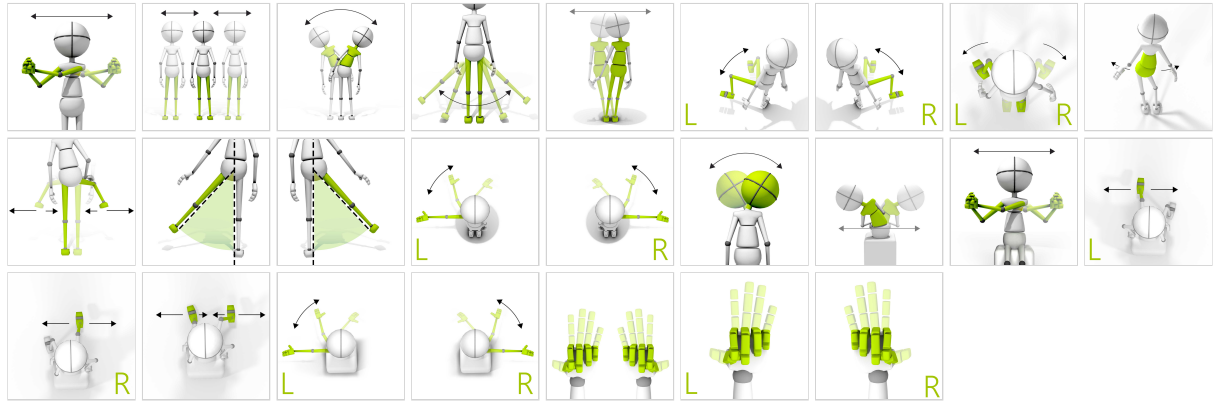


FUNKCINIAI JUDESIAI

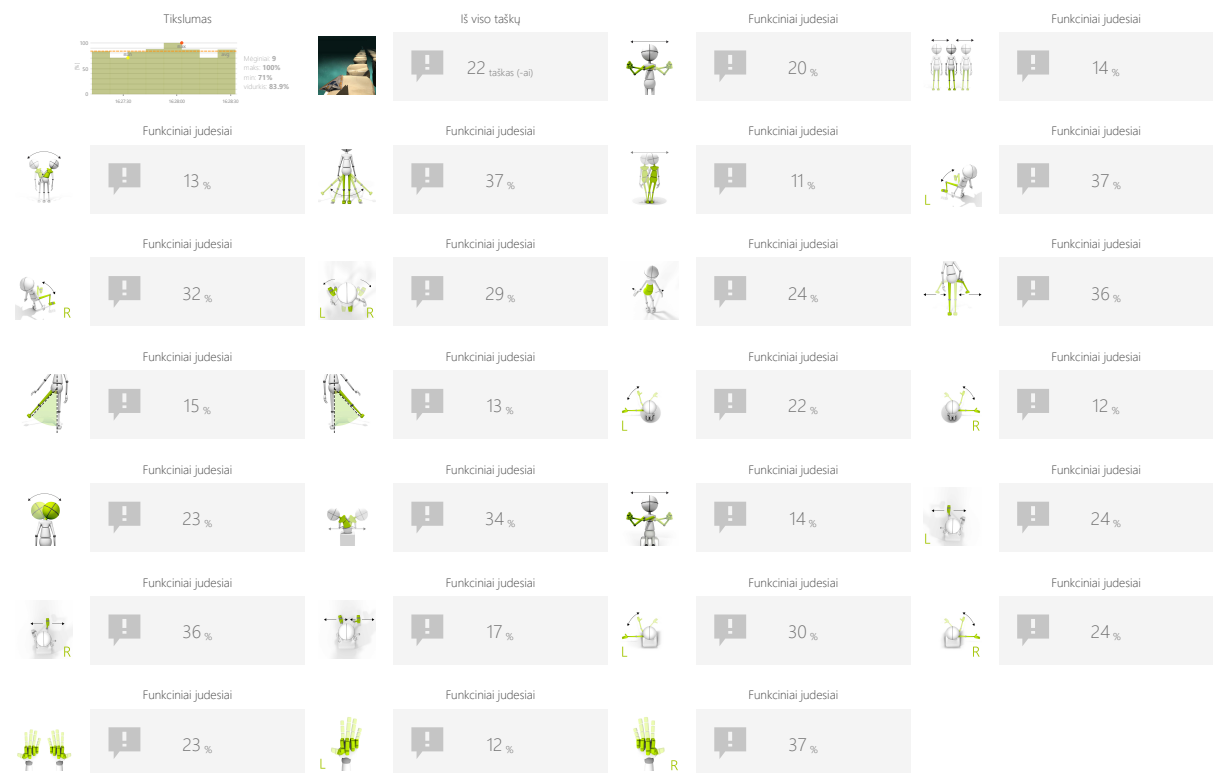
AKMENYS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(perceptivity)
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite erdvėlaivį surinkti spalvingas būtybes ir venkite uolų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Greitis		
<	100%	>
greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė		diapazonas
<	90s	>
		20% 80%

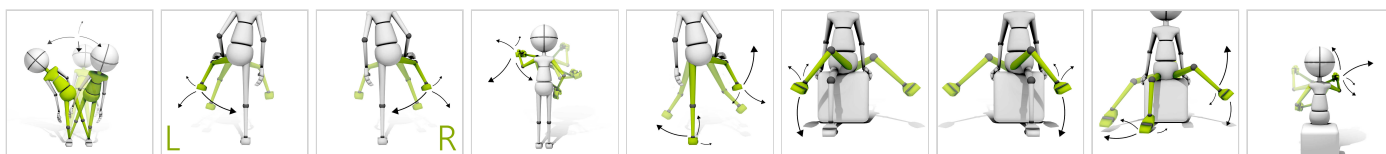


FUNKCINIAI JUDESIAI

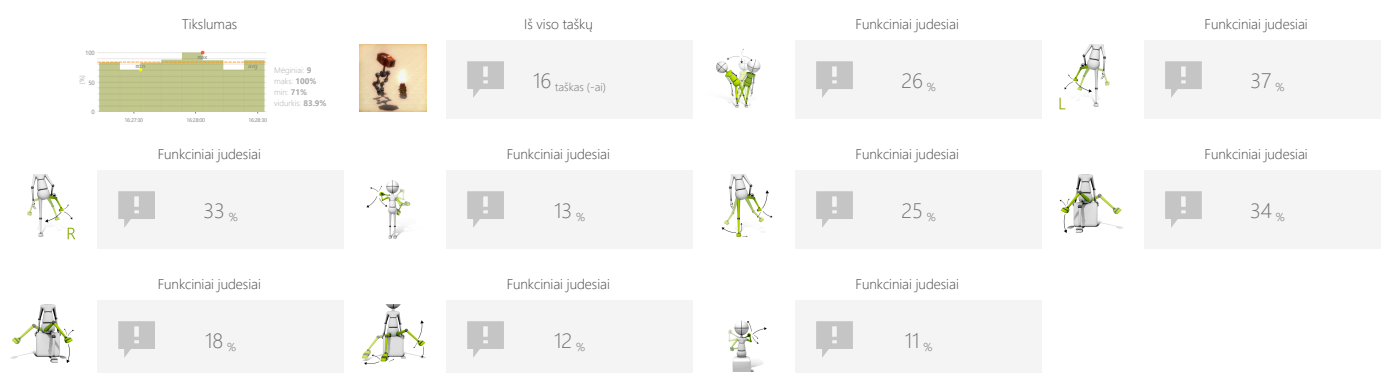
PLAKTUKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas reaguoti
- Stiklo dydis
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(planningAndStrategy)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

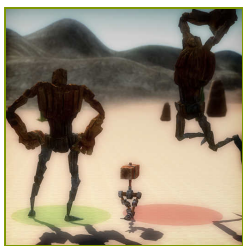
Paspauskite degančias statines kuo greičiau. Tada grįžkite į centrą.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



		
◀	Sunkumas 1/3	▶
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s	
diapazonas 	Laikas reaguoti 10s	
Padėties	Stiklo dydis 125%	
Bet kokį		

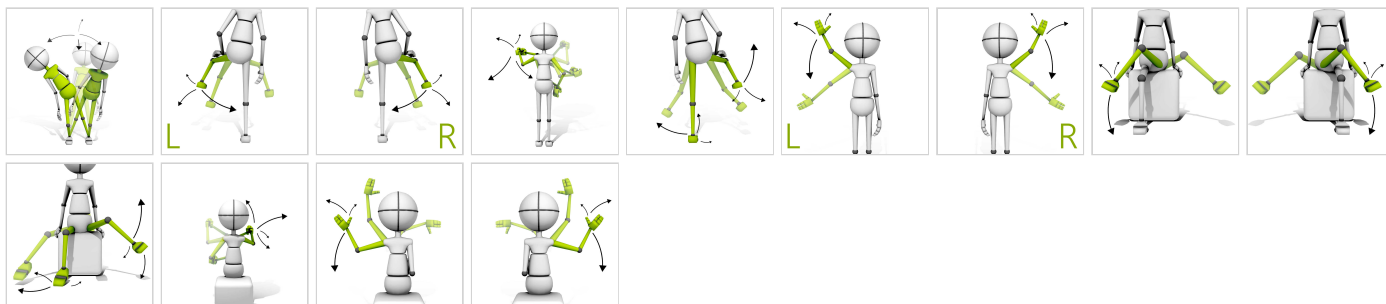


FUNKCINIAI JUDESIAI

PABĖGTI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Priešų skaičius
- Priešo greitis
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

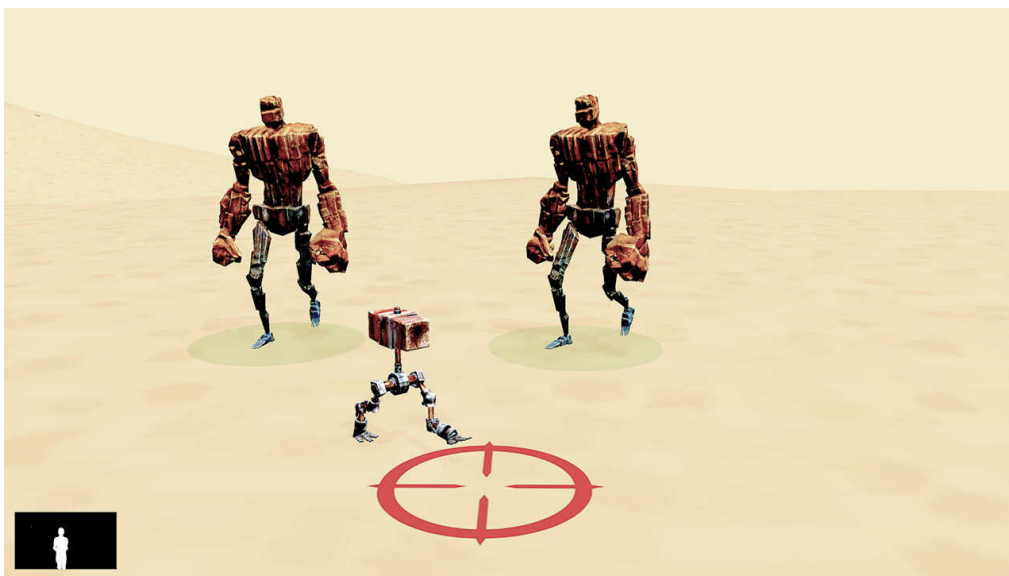
Laikykites atokiau nuo didelių robotų.



FUNKCINIAI JUDESIAI

PABĖGTI

TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Priešų skaičius 2	Priešo greitis 100%
Padėties Bet kokį	



Sunkumas paprotys	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Priešų skaičius 4	Priešo greitis 100%
Padėties Bet kokį	

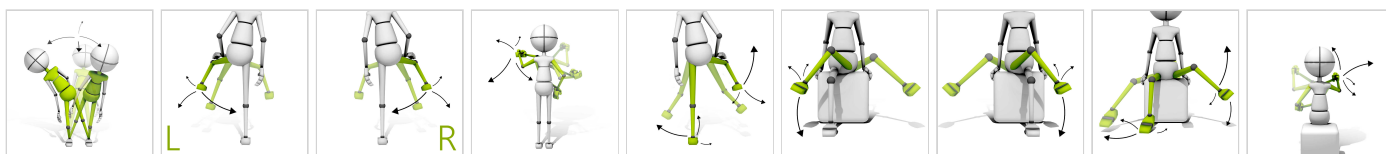


FUNKCINIAI JUDESIAI

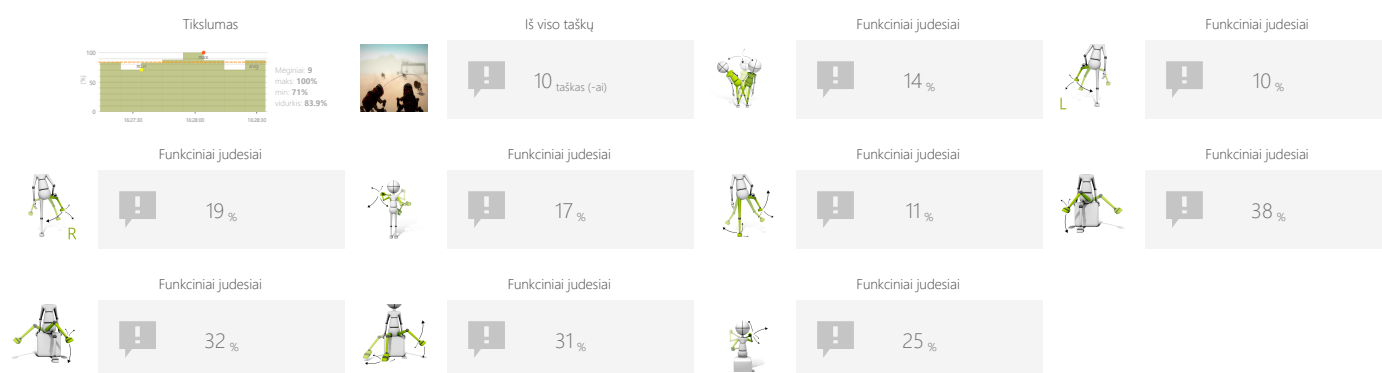
PATRANKA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(planningAndStrategy)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite patranką (-as), kad šaudytumėte į robotus, ateinančius jūsų kryptimi.



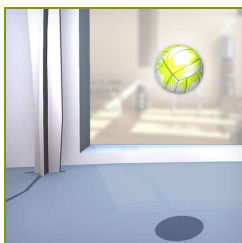
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Laikas tarp patrankų 2s	Laikas tarp priešų 4s
Priešo greitis 50%	Padėties Bet kokį



Sunkumas paprotys	
Trukmė 90s	diapazonas 20% ↔ 80%
Laikas tarp patrankų 2s	Laikas tarp priešų 4s
Priešo greitis 100%	Padėties Bet kokį

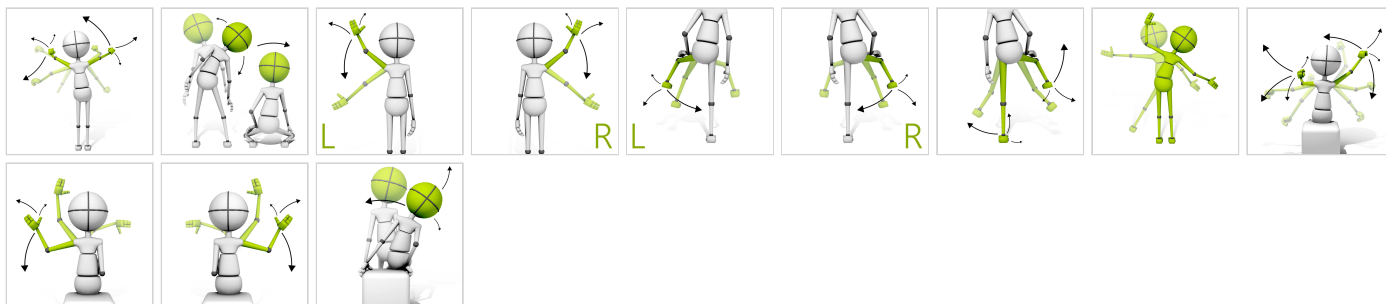


FUNKCINIAI JUDESIAI

RUTULYS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Įgalinti žymeklį
- Laikas tarp objektų
- Objektų greitis
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

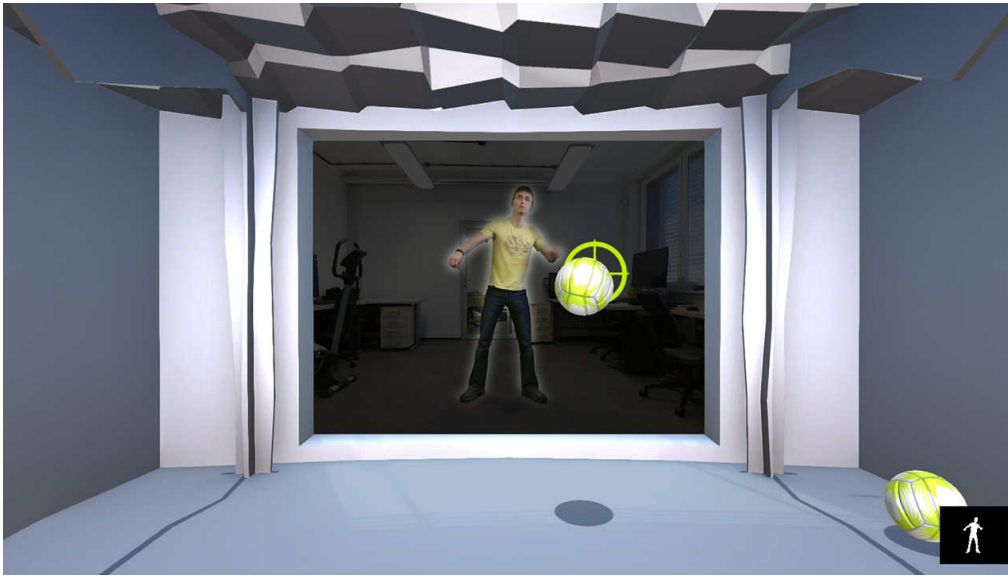
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(mirroredFeedbackExercises)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite savo kūną, kad pataikytumėte į kamuoliukus.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Aktyvios pozicijos 	Trukmė 90s
Įgalinti žymeklį Taip	Laikas tarp objektų 5s
Objektų greitis 75%	Padėties Bet kokią

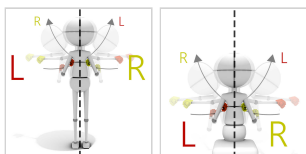


FUNKCINIAI JUDESIAI

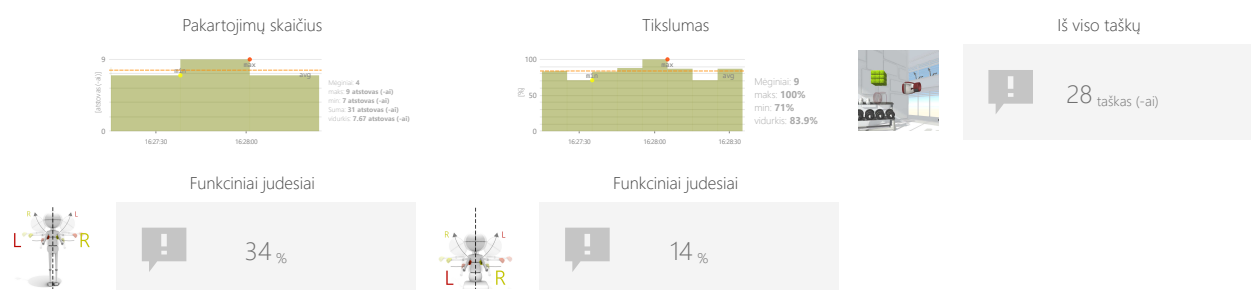
KRYŽIAŽODIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas reaguoti
- Atstumas iki tikslų

TOADD(OBJECTIVES)

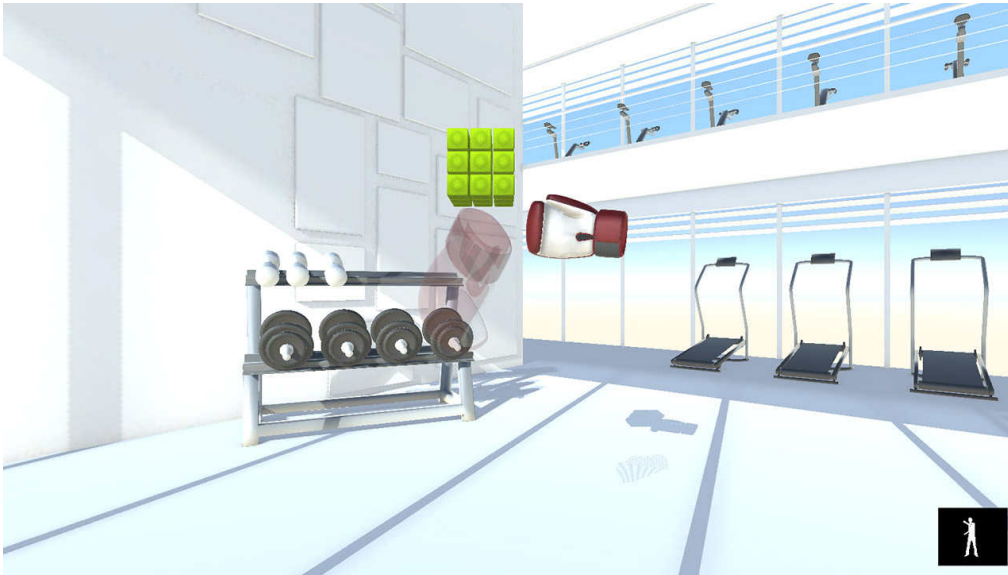
- toAdd(crossingTheMidline)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Paspauskite žalius kubelius kuo greičiau ir nepamirškite visada kirsti savo smūgių ir smūgių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	Laikas reaguoti
30s	3s
Atstumas iki tiksly	75%

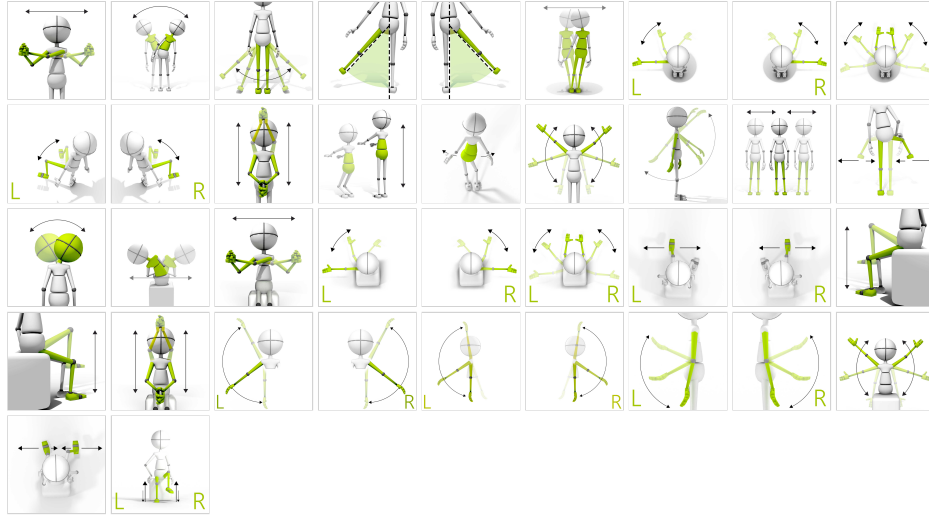


FUNKCINIAI JUDESIAI

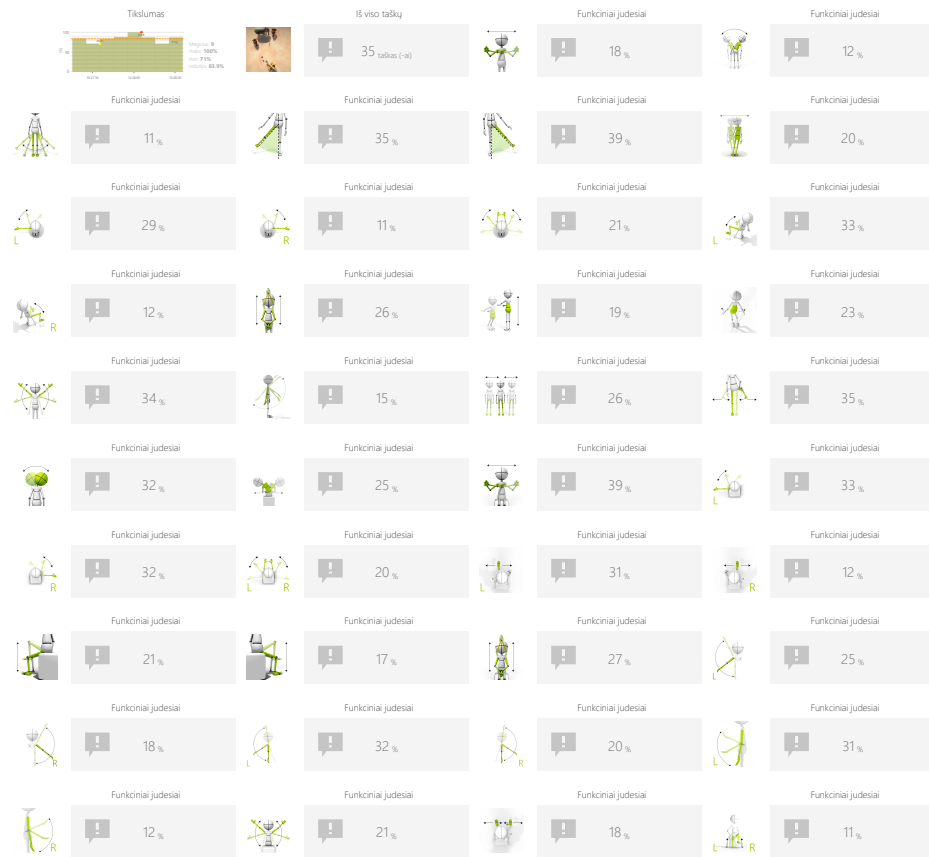
AUTOMATINIS PATRANKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Ijungti distractors
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis

TOADD(OBJECTIVES)

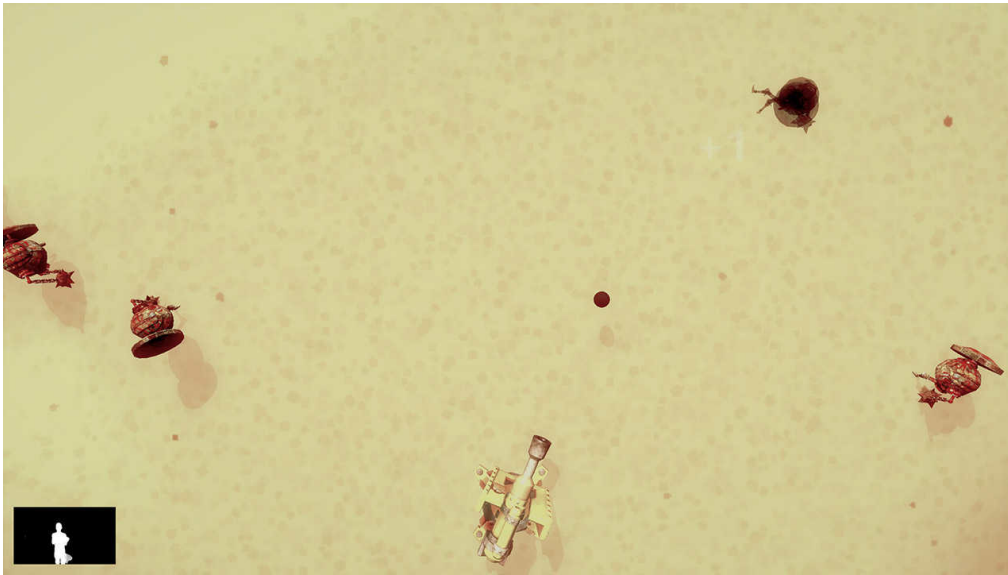
- toAdd(dividedAttention)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Kontrolės patrankos (-ai) sunaikinti robotai, bet išvengti pataikyti dramblys!



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < > 90s	diapazonas < > 20% 80%	
Įjungti distractors < > Ne	Laikas tarp patrankų < > 1s	
Laikas tarp priešų < > 3s	Priešo greitis < > 50%	



◀	Sunkumas paprotys	▶
Trukmė < > 90s	diapazonas 20% 80% L R	
Įjungti distractors < > Taip	Laikas tarp patrankų < > 1s	
Laikas tarp priešų < > 3s	Priešo greitis < > 50%	

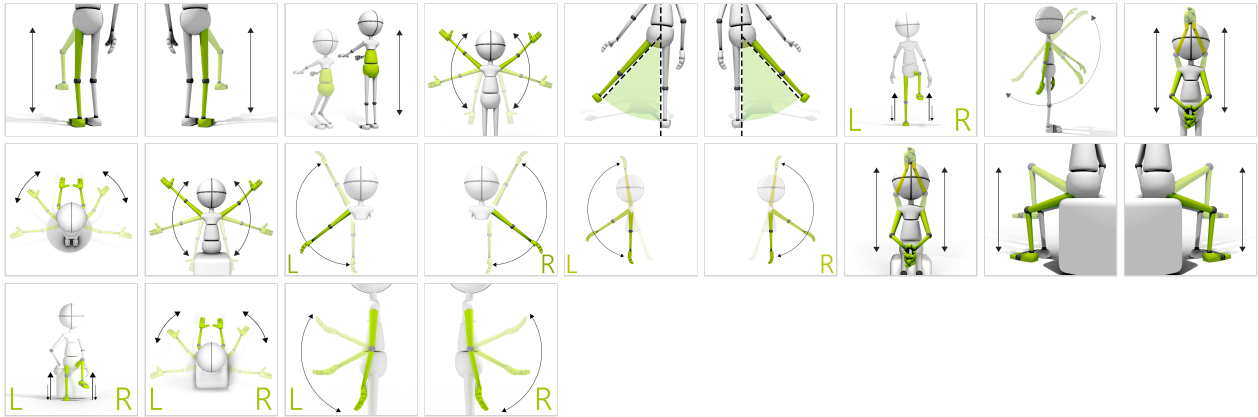


FUNKCINIAI JUDESIAI

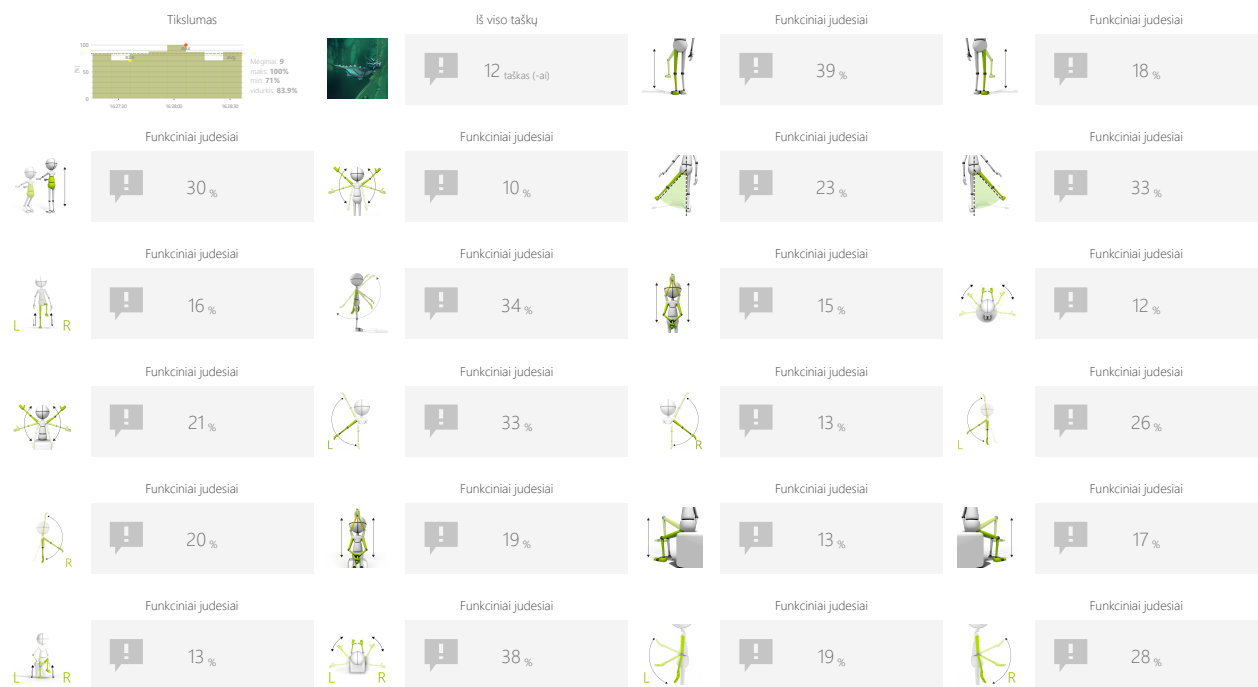
DRAKONAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Monetų grupės dydis
- Atstumas tarp monetų
- Gravitacinė jėga

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(improveRangeOfMotion)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Skirkite ir rinkite monetas.



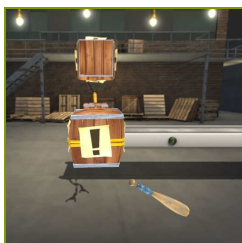
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	80% 20%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
3	250%
Gravitacinė jėga	
100%	



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	diapazonas
90s	80% 20%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
5	250%
Gravitacinė jėga	
100%	

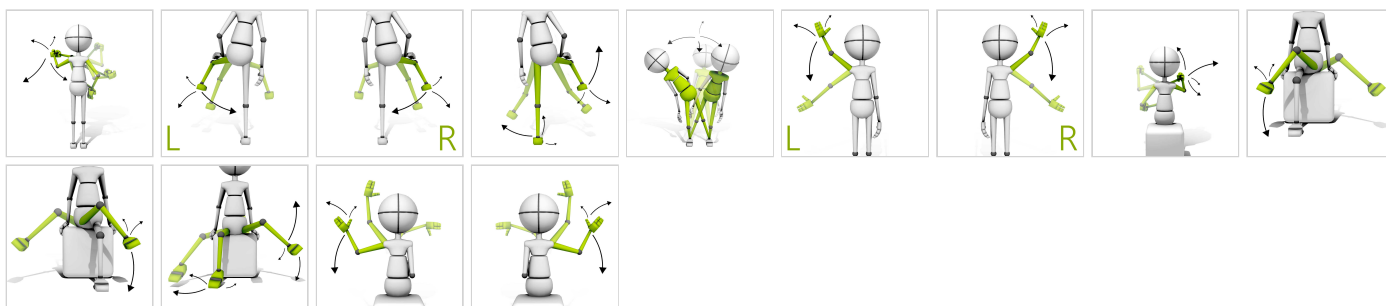


FUNKCINIAI JUDESIAI

LANGŲ TRUPINTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Pozicijos, kuriose turi būti taikomi tikslai
- Užduoties trukmė
- Reikalinga jėga

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(movementAwareness)
- toAdd(muscleStrengthening)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sutriuškinkite dėžes su klubu.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas
1/3

Aktyvios pozicijos

Trukmė
90s

Reikalinga jėga
50%

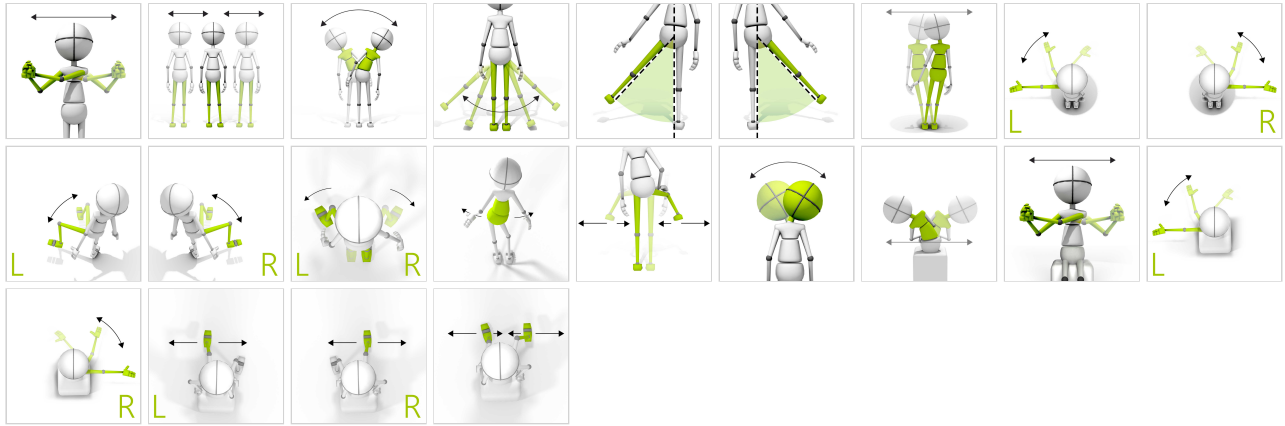


FUNKCINIAI JUDESIAI

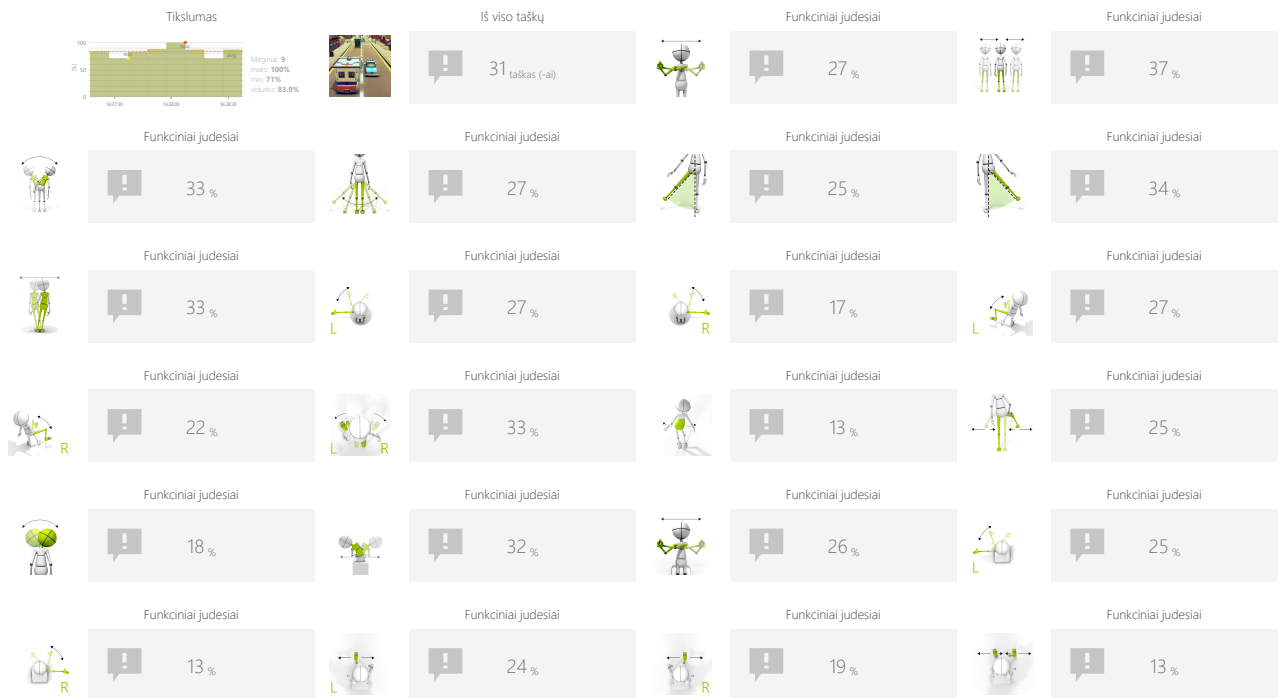
GREITOSIOS PAGALBOS AUTOMOBILIS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Atstumas tarp automobilio

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Važiukite kuo greičiau ir venkite atsitrenkti į kitus automobilius.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 2/3	▶
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%	
Atstumas tarp automobilio 50%		



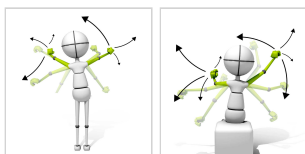
◀	Sunkumas paprotys	▶
Greitis 50% greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė 90s	diapazonas 20% 80%	
Atstumas tarp automobilio 200%		



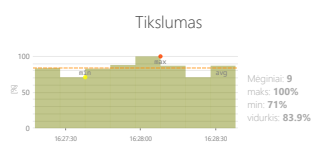
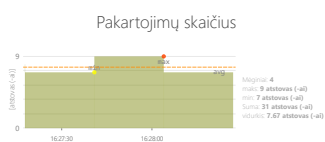
FUNKCINIAI JUDESIAI VABZDŽIAI

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas tarp objektų
- Laikas reaguoti

TOADD(OBJECTIVES)

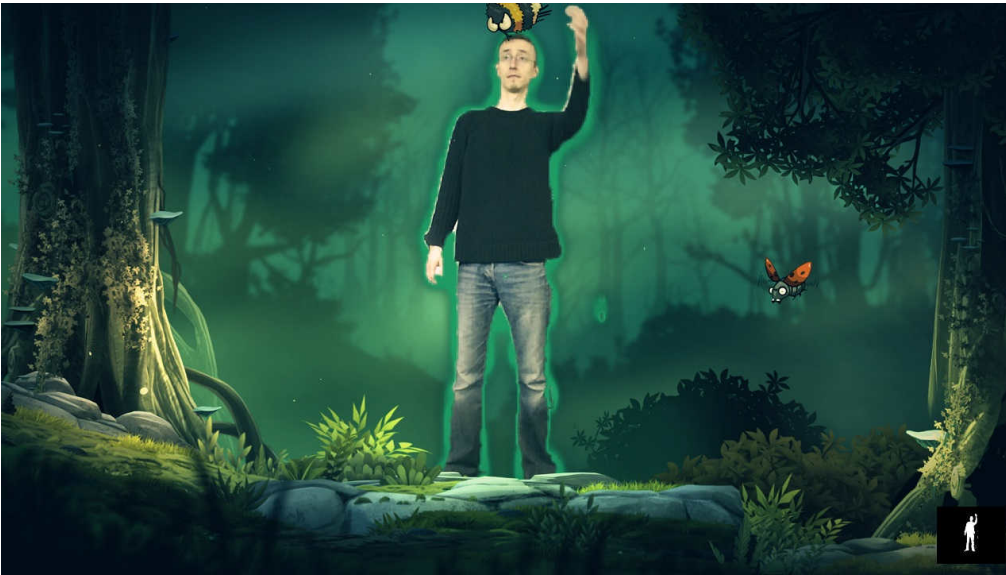
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(focusing)
- toAdd(mirroredFeedbackExercises)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

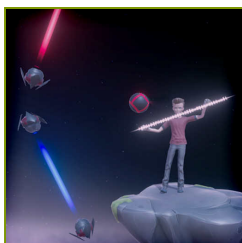
Paspauskite visus vabzdžius, kurie sėdi ant jūsų kūno.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



		
◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < 90s >	Laikas tarp objektų < 4s	Laikas reaguoti < 4s

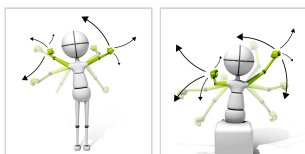


FUNKCINIAI JUDESIAI

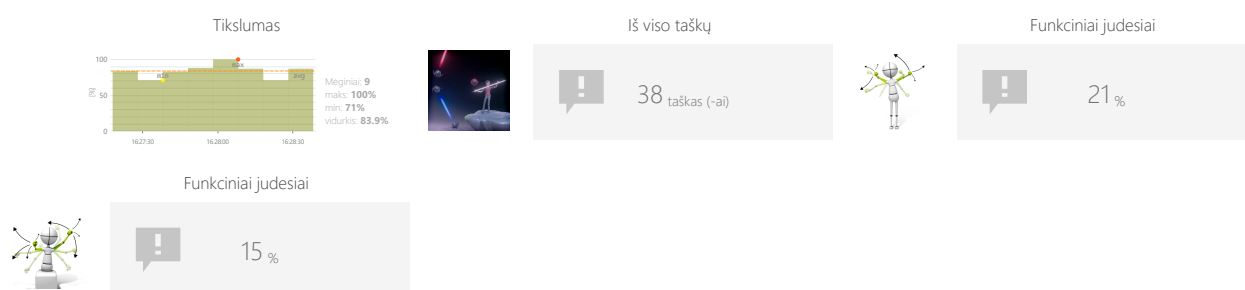
SORTER: LEGACY

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Vartų skaičius
- Gravitacinė jėga

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

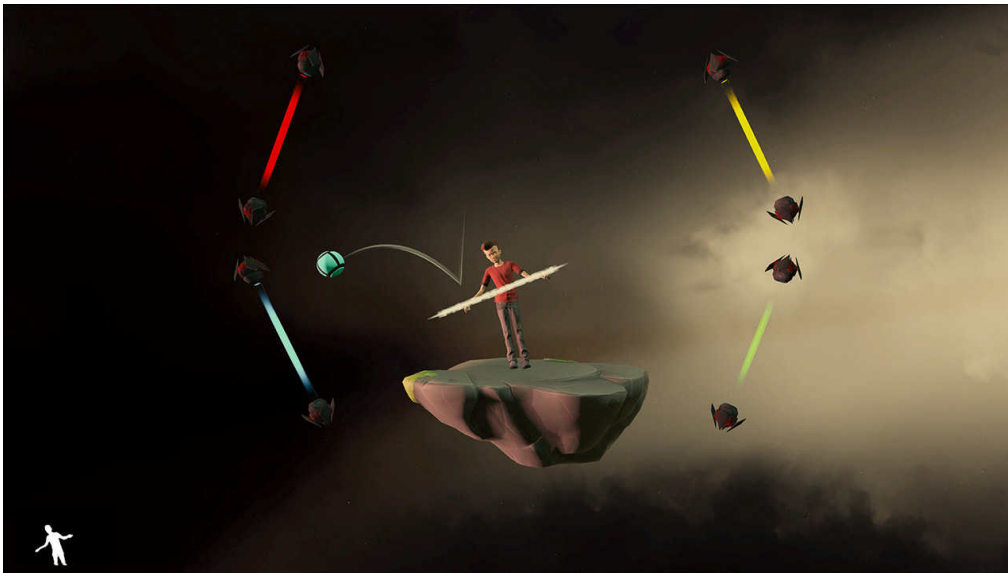
Padarykite, kad kamuolys skristų pro vartus atitinkama spalva.



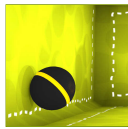
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	Vartų skaičius
90s	2
	Gravitacinė jėga
	100%



Sunkumas	
3/3	
Trukmė	Vartų skaičius
90s	4
	Gravitacinė jėga
	100%

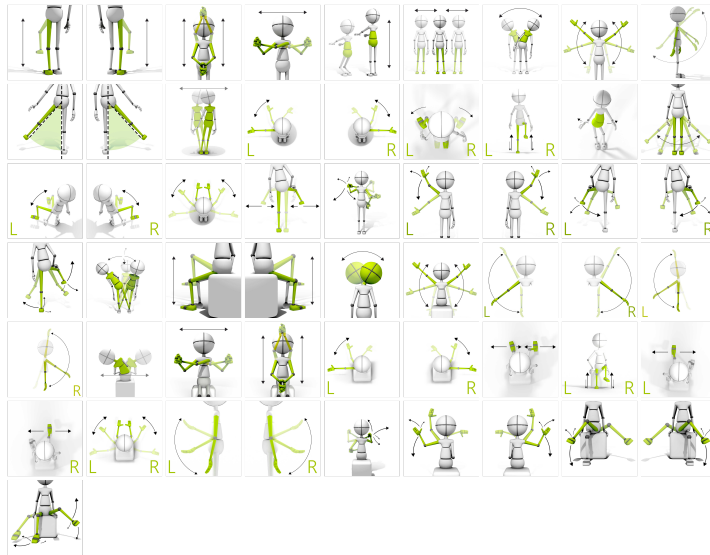


FUNKCINIAI JUDESIAI

ARCANOID

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Stiklo dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

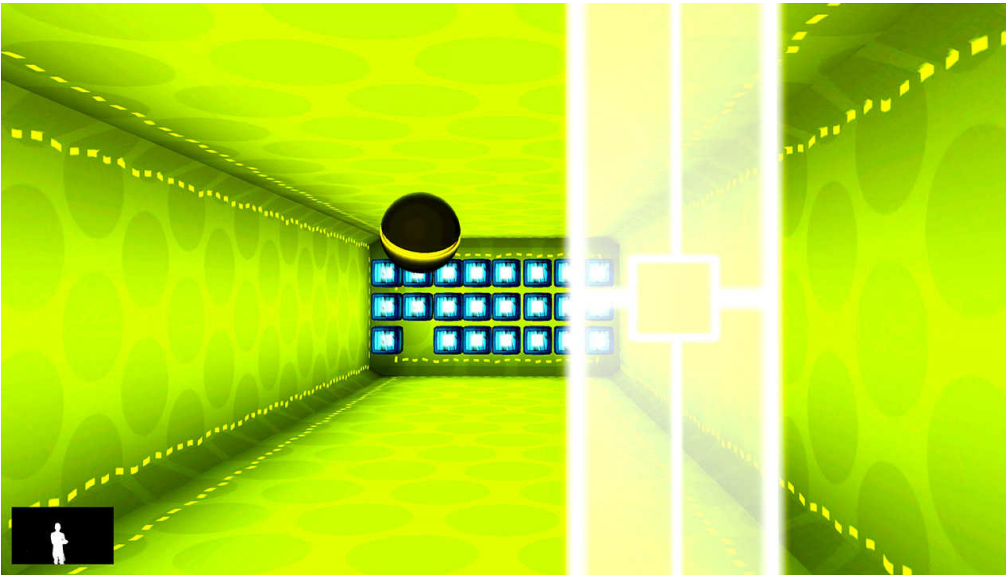
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

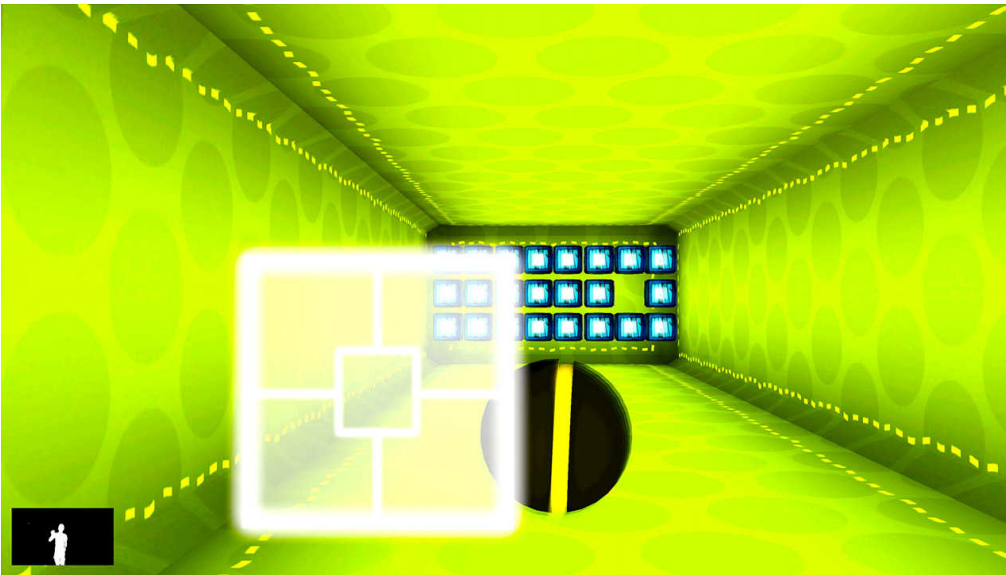
Sunaikinkite kuo daugiau dežių.



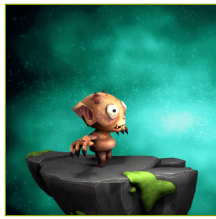
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	20% 80%
Stiklo dydis	Objektų greitis
100%	70%



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	20% 80% R
Stiklo dydis	Objektų greitis
75%	70%

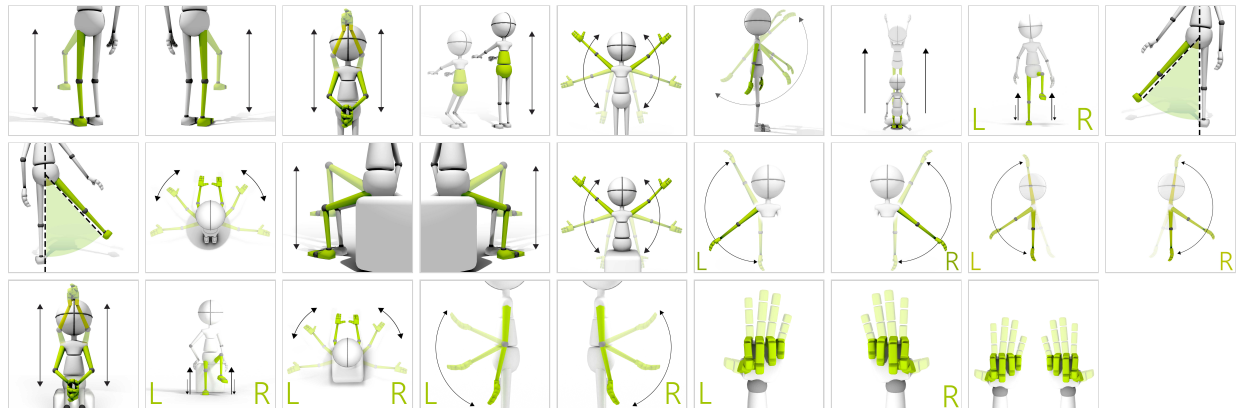


FUNKCINIAI JUDESIAI

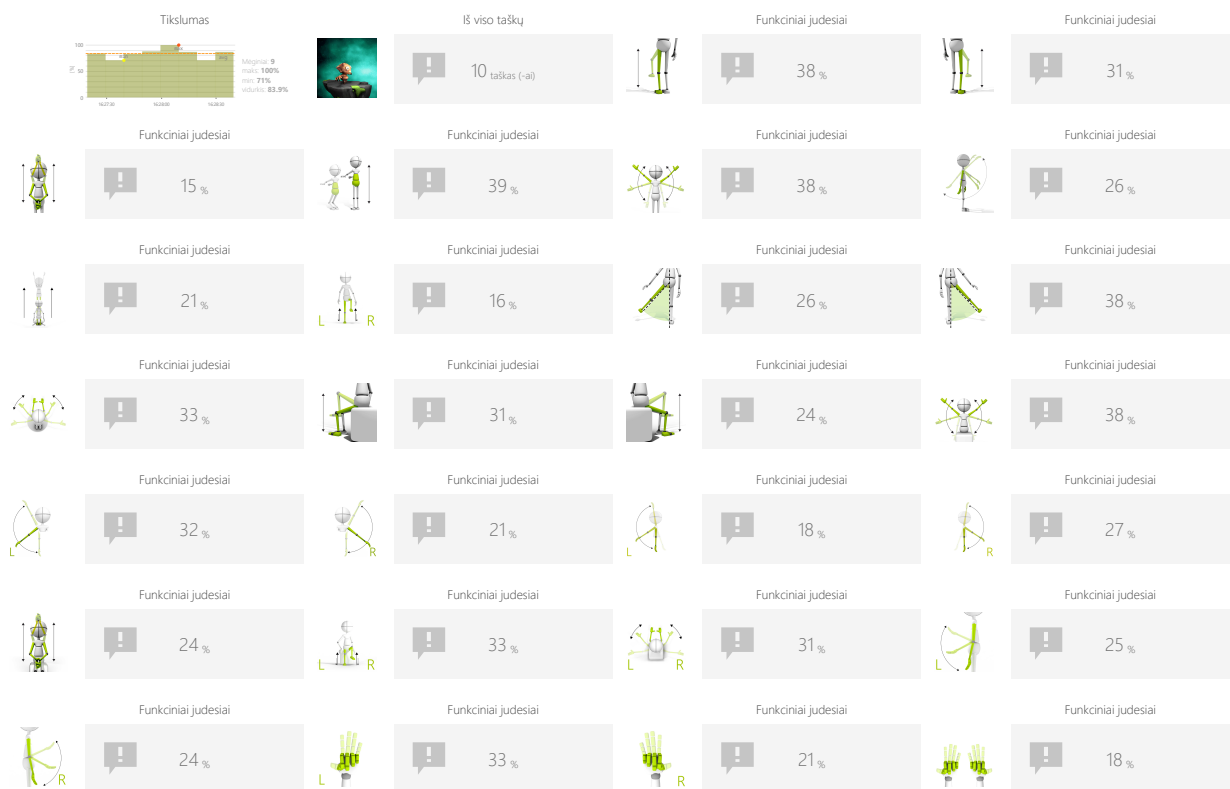
ROCKET JUMPING

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Laikas tarp objektų
- Bomba formatas
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Padėti peršokti per gaunamus raketas ir išvengti susidūrimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Laikas tarp objektų 5s	Bomba formatas 1
Objektų greitis 100%	

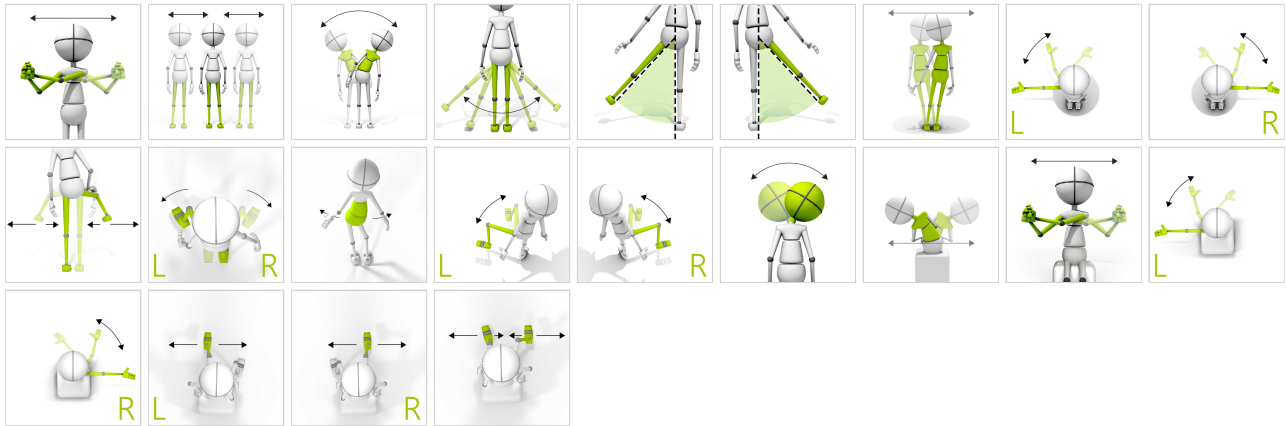


FUNKCINIAI JUDESIAI

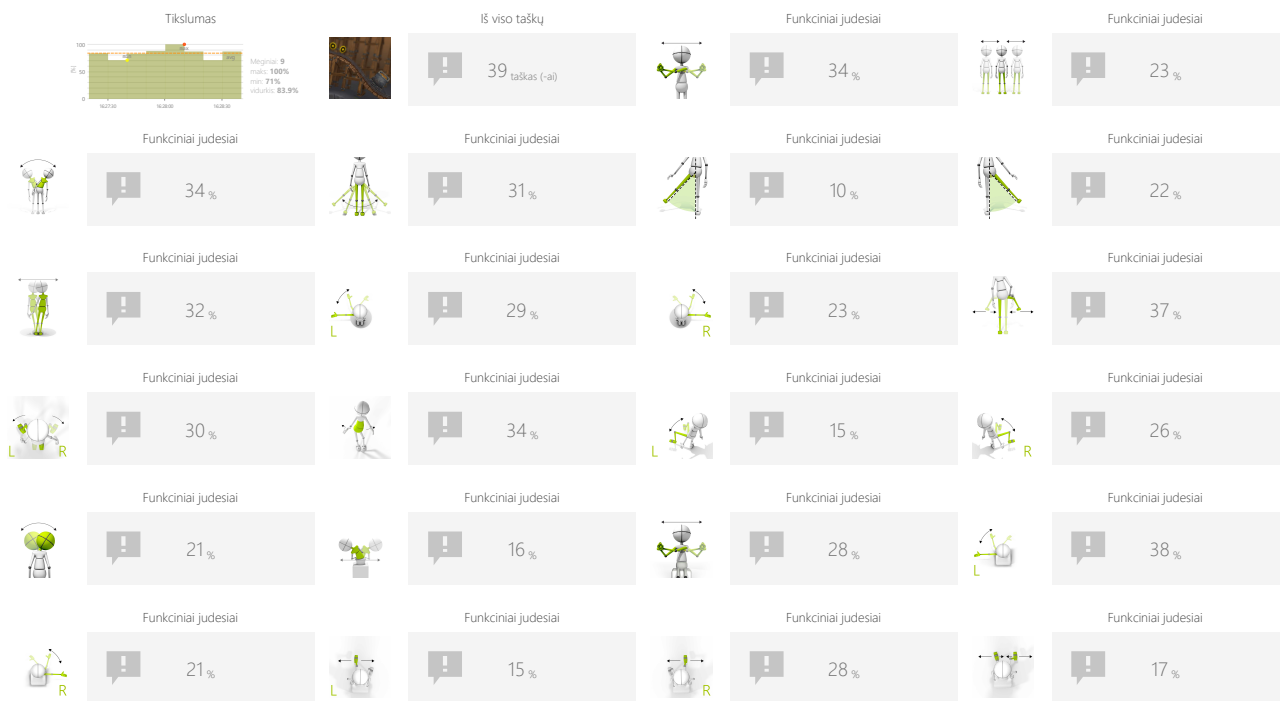
RAILS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma
- Įgalinti derėti
- Įgalinti kliūtis
- Laikas tarp objektų

TOADD(OBJECTIVES)

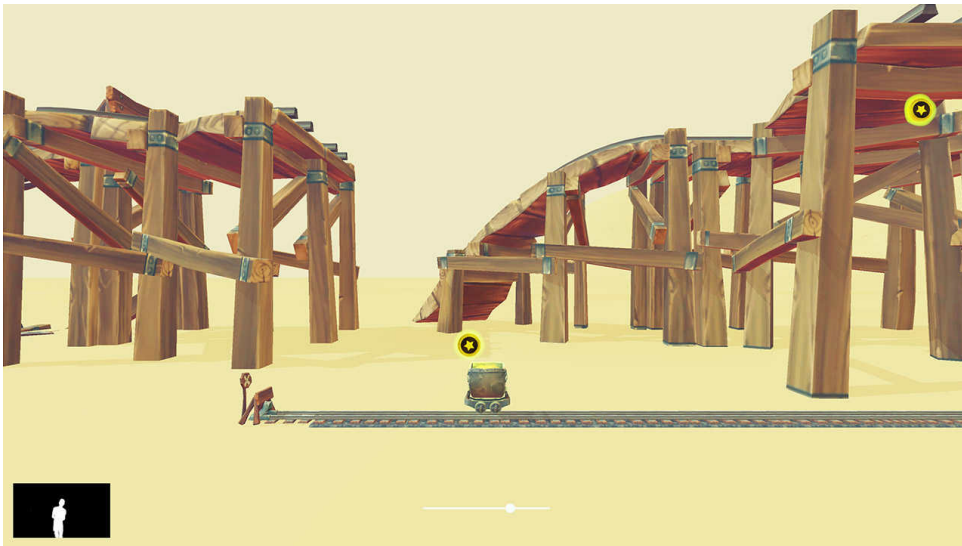
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

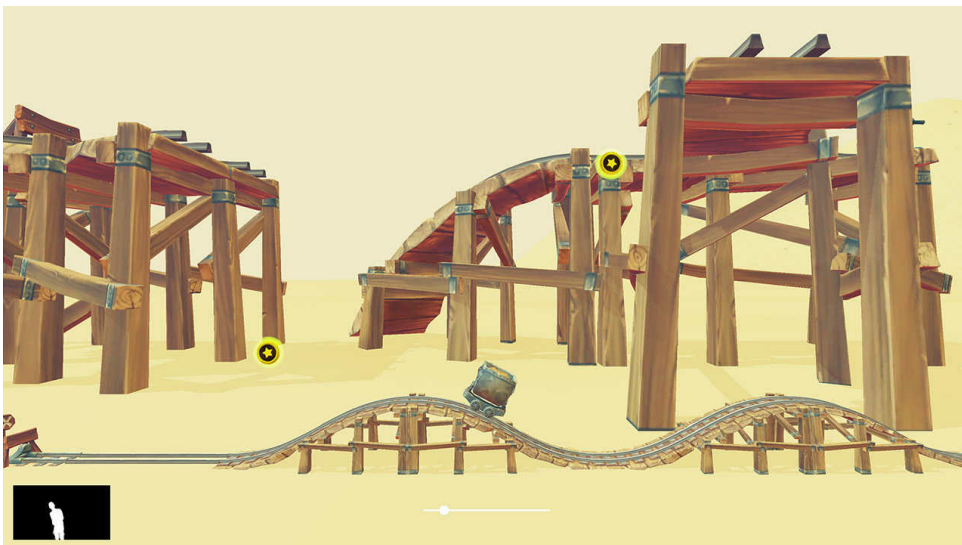
Valdykite vežimėlį, kad surinktumėte monetas.



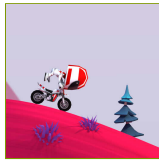
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	1/3
Greitis	
100%	
greitis nustatomas automatiškai	
Trukmė	diapazonas
90s	20% ↔ 80%
Maršruto forma	Igalinti derėti
	Ne
	Igalinti kliūtis
	Ne
Laikas tarp objektų	5s



Sunkumas	paprotys
Greitis	
100%	
greitis nustatomas automatiškai	
Trukmė	diapazonas
90s	20% ↔ 80%
Maršruto forma	Igalinti derėti
	Ne
	Igalinti kliūtis
	Ne
Laikas tarp objektų	5s

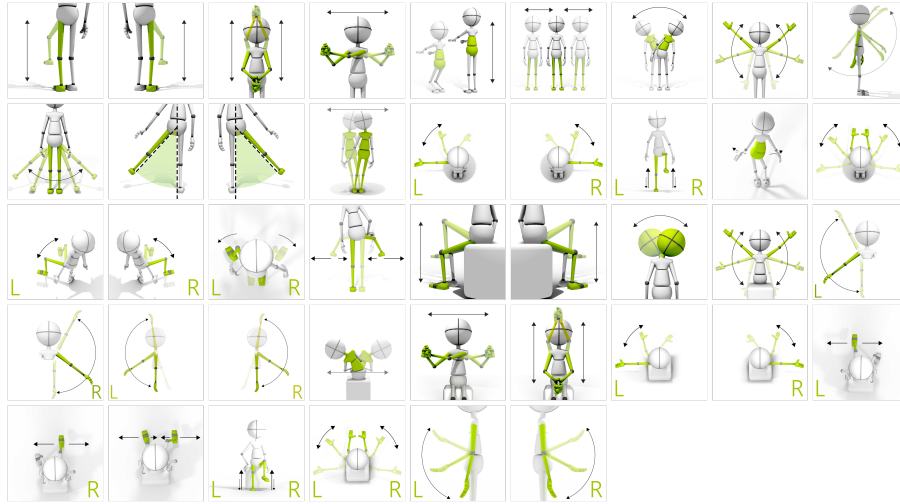


FUNKCINIAI JUDESIAI

MOTOKROSO

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Maršruto forma

TOADD(OBJECTIVES)

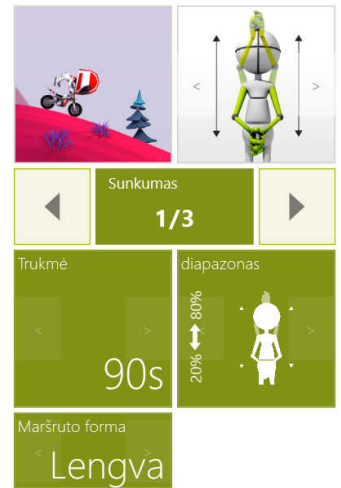
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Įsibėgėkite ir stabdykite, kad kuo greičiau įveiktumėte visą maršrutą be apvirtimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)





FUNKCINIAI JUDESIAI

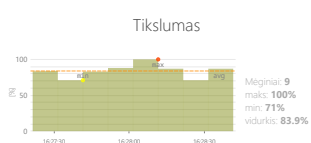
WALKER

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

28 taškas (-ai)



Funkciniai judesiai

39%

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

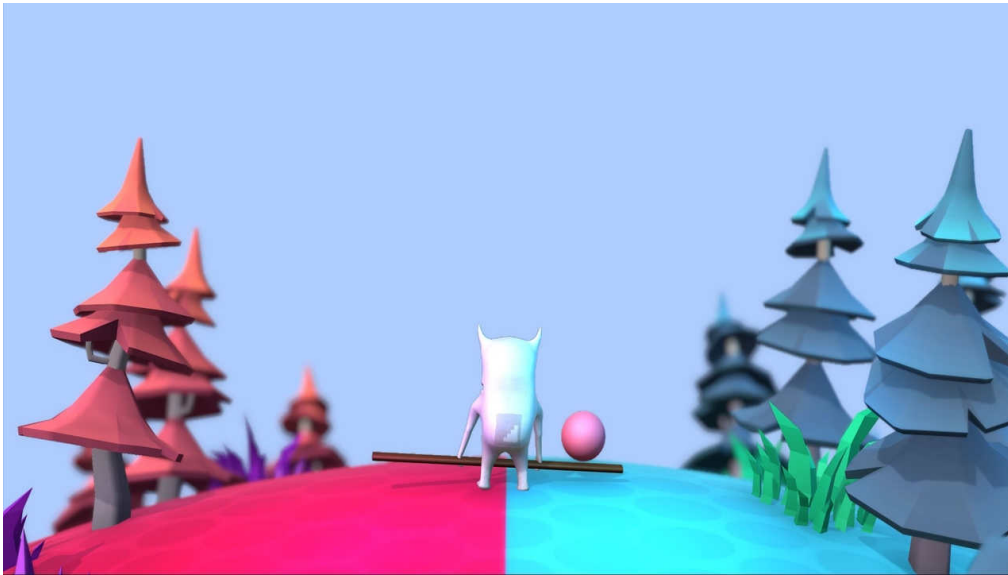
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(balanceAndEquilibriumTraining)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Nesustok. Įdėkite mėlynus rutulius į mėlynas dėžutes ir rožinius rutulius į rožines dėžutes.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



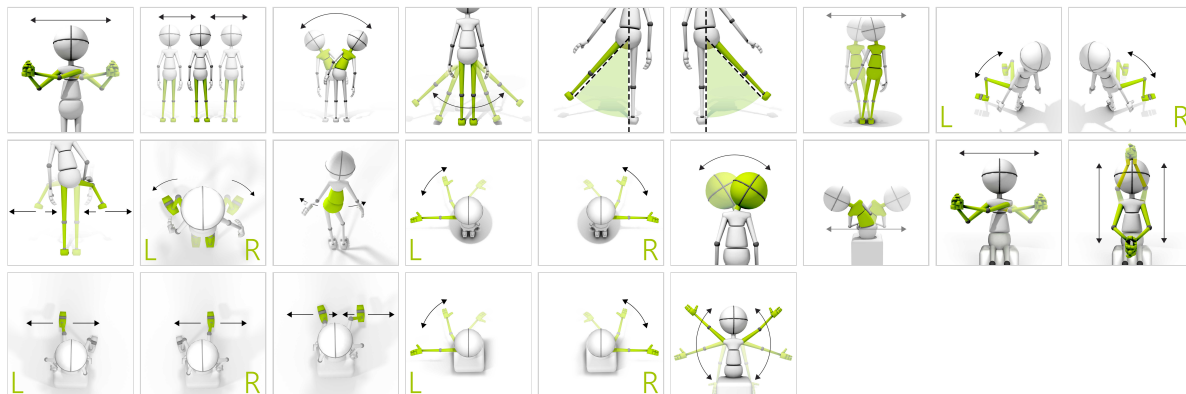


FUNKCINIAI JUDESIAI

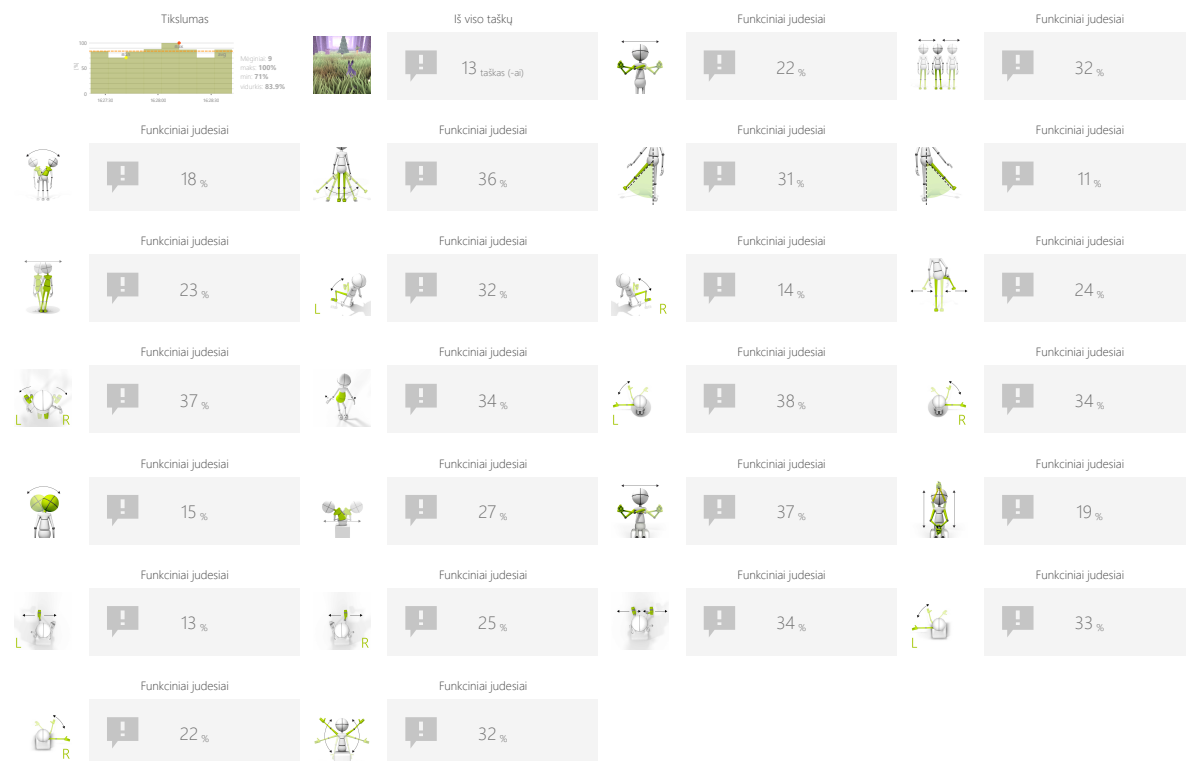
MIŠKO BĖGIKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(speedOfMovement)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikyti Kiškis ant paleisti, išvengti kliūčių ir surinkti kuo daugiau morkų, kaip jūs galite.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas 1/2	
Greitis		
150%		
greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė		diapazonas
90s		

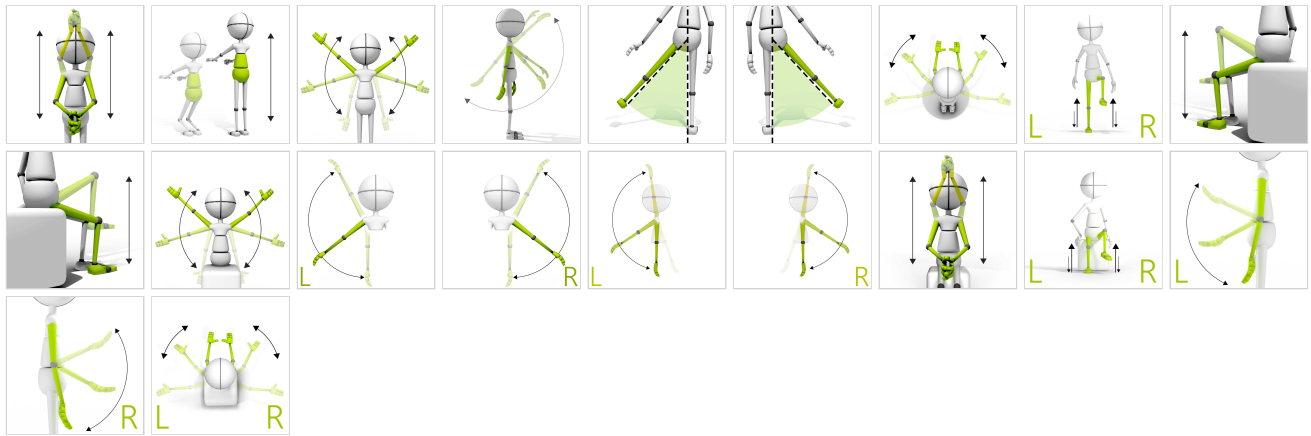


FUNKCINIAI JUDESIAI

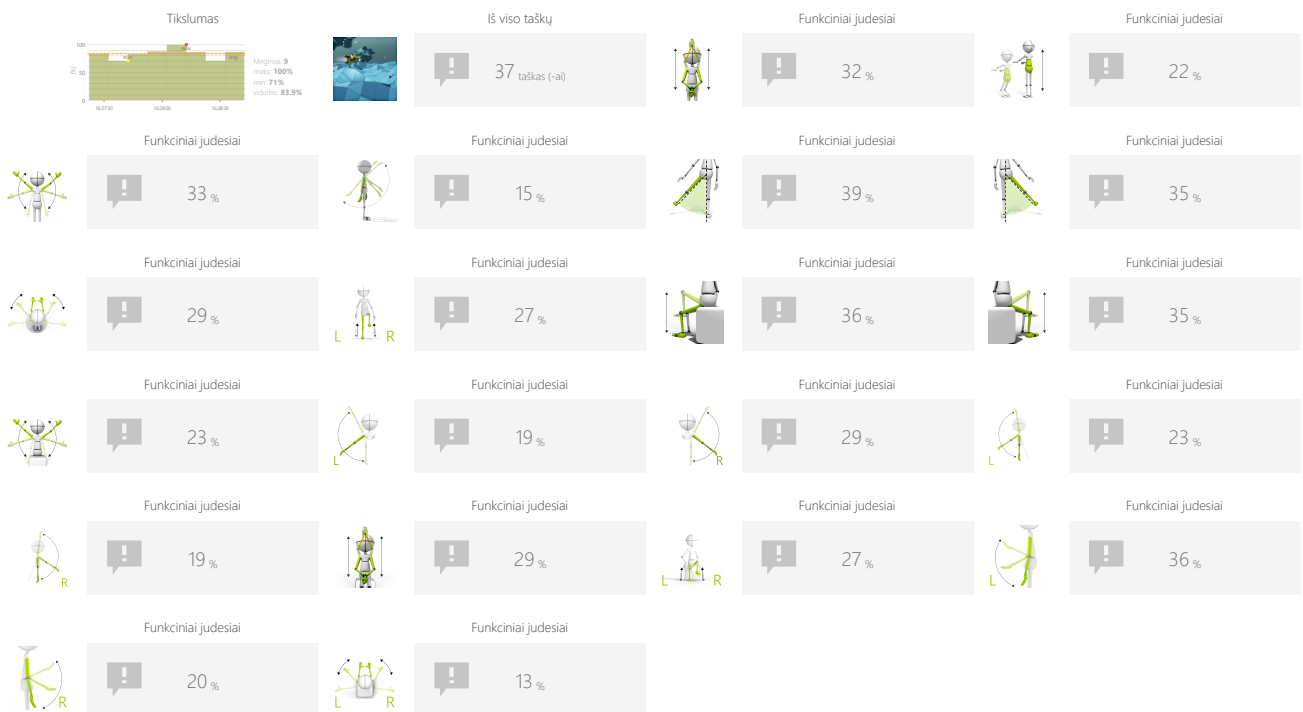
GEOMETRIJA EKSPRESAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

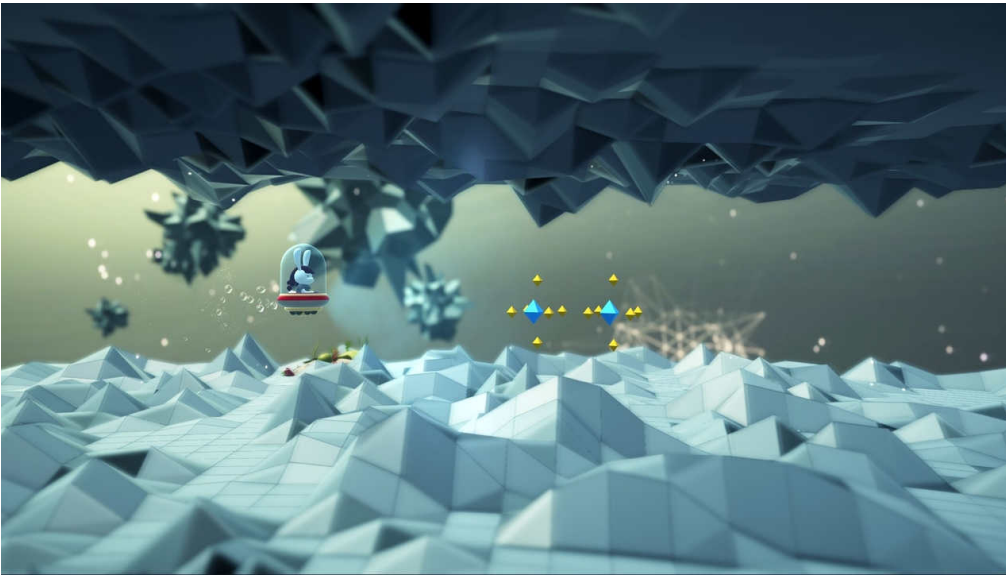
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Valdykite transporto priemonę, kad išvengtumėte kliūčių.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas
1/3

Greitis
100%
greitis nustatomas automatiškai

Trukmė
90s
diapazonas
20% 80%

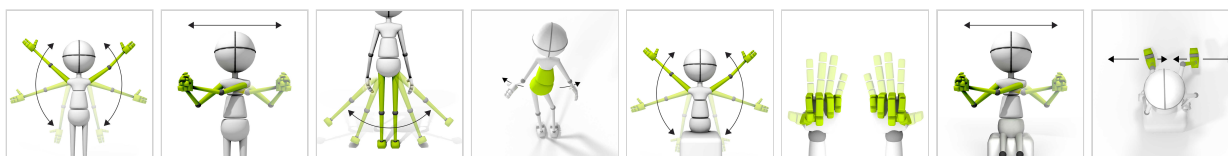


FUNKCINIAI JUDESIAI

DANCEMAN YRA

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Išplėstiniai balai
- Dainų rodyklė
- Neršti norma lygis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

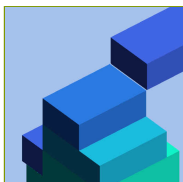
Paspauskite žalius simbolius, kai jie priartėja.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/6	▶
Trukmė 90s	diapazonas 20% ← 80%	
Išplėstiniai balai Ne	Dainų rodyklė 0	
Neršti norma lygis Lengva		

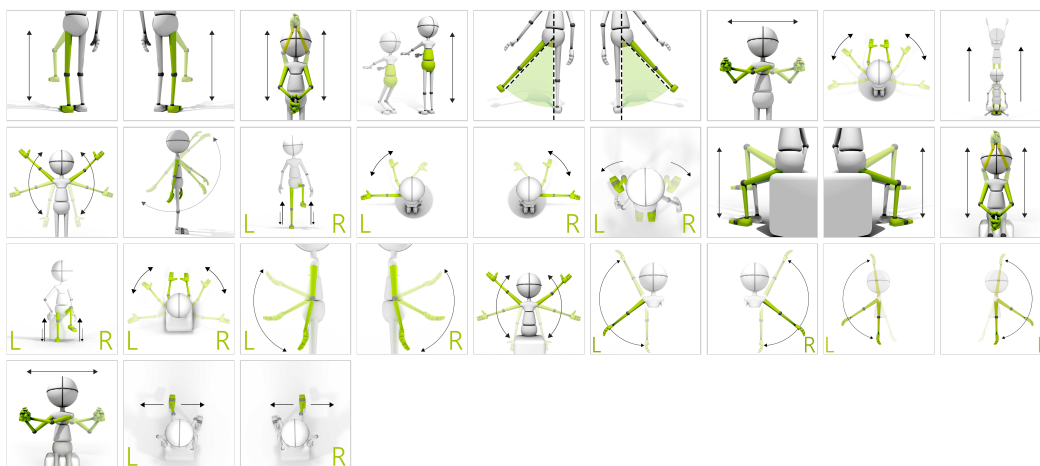


FUNKCINIAI JUDESIAI

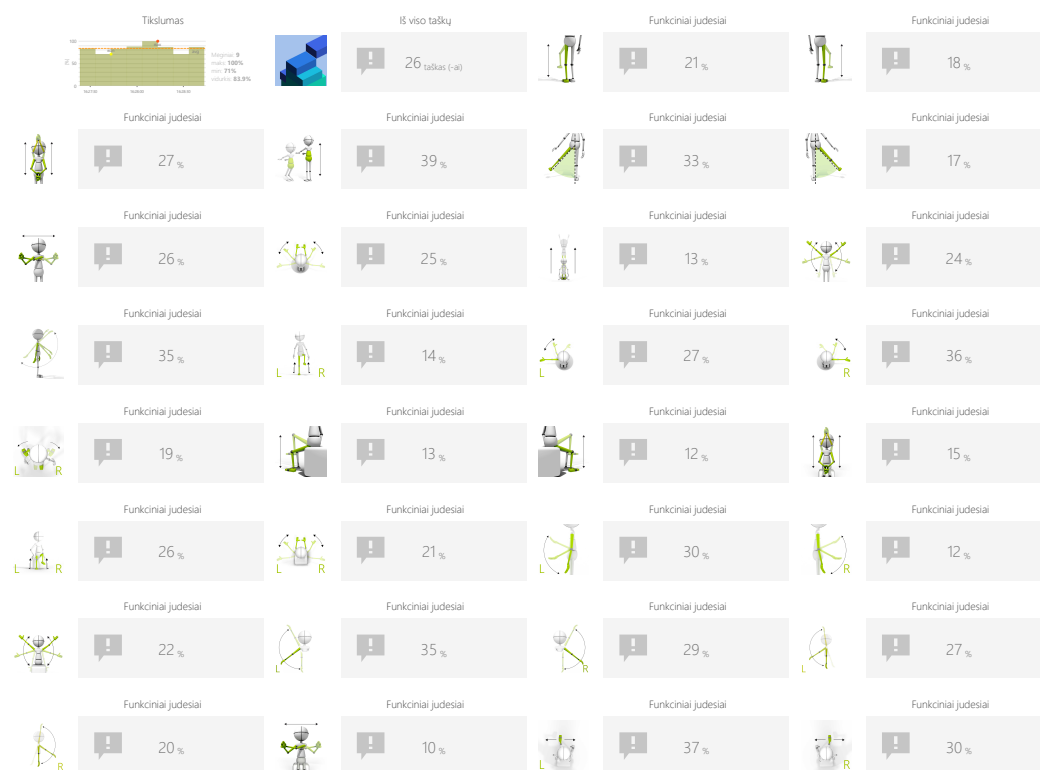
KAMINO STATYBININKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

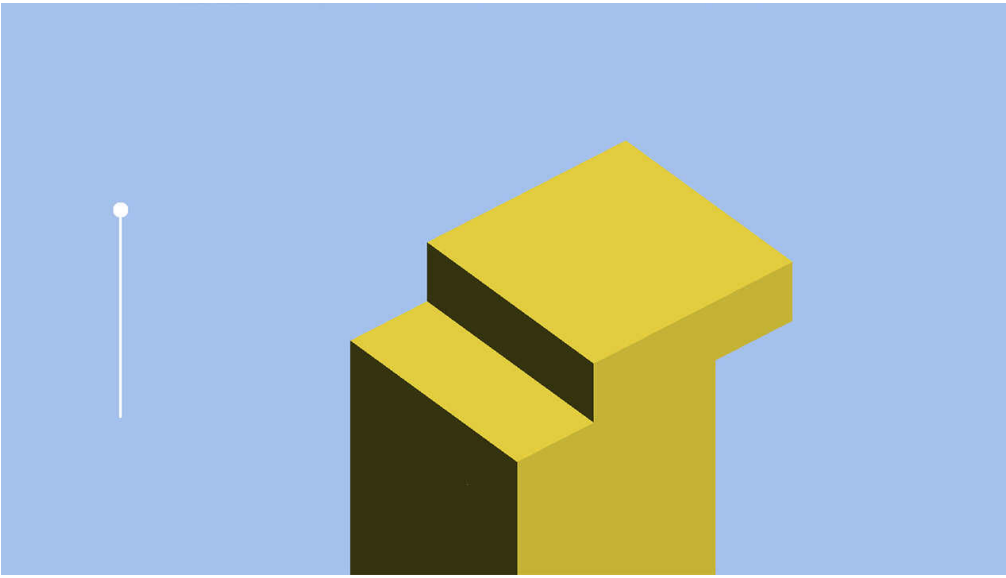
TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(repetitiveMovements)
- toAdd(rhythmicity)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(focusing)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Sukurkite aukščiausią įmanomą kaminą puikiai išlygindami blokus. Nustatykite savo veiksmų laiką, kad atliktumėte nurodytą judėjimo modelį, kai blokai yra tiksliai išdėstyti.

TOADD(SAMPLESETTINGS)



The UI control panel is located on the right side of the screen. It features a top row with two small icons: a staircase and a 3D model of a person walking. Below these are three main control sections:

- Sunkumas (Difficulty):** A green button with a left arrow, the text "Sunkumas", the value "1/3", and a right arrow.
- Trukmė (Duration):** A green button with a left arrow, the text "Trukmė", the value "90s", and a right arrow.
- diapazonas (Range):** A green button with a left arrow, a 3D model of a person walking, the text "diapazonas", the value "20% ↔ 80%", and a right arrow.

At the bottom, there is a fourth control section:

- Objektų greitis (Object speed):** A green button with a left arrow, the text "Objektų greitis", the value "50%", and a right arrow.

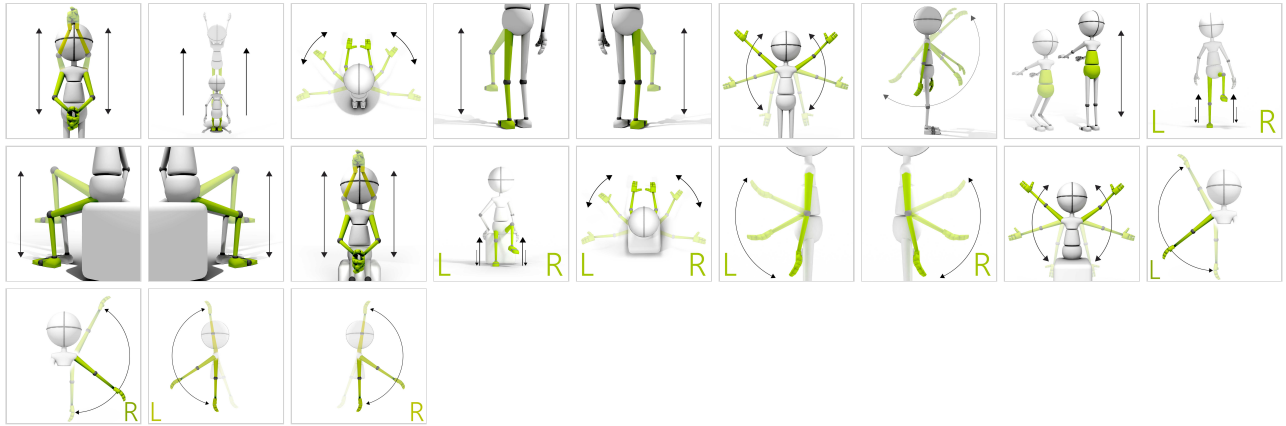


FUNKCINIAI JUDESIAI

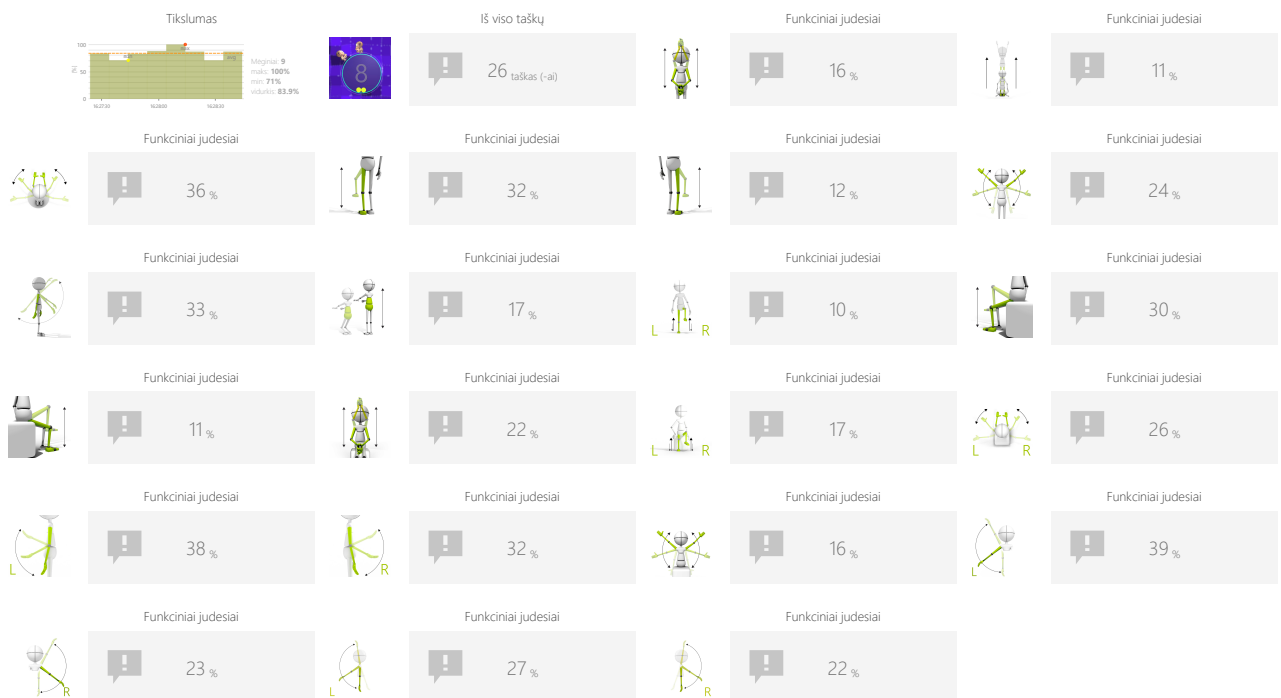
IMP DODGE

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Impų skaičius
- Taikinių skaičius
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

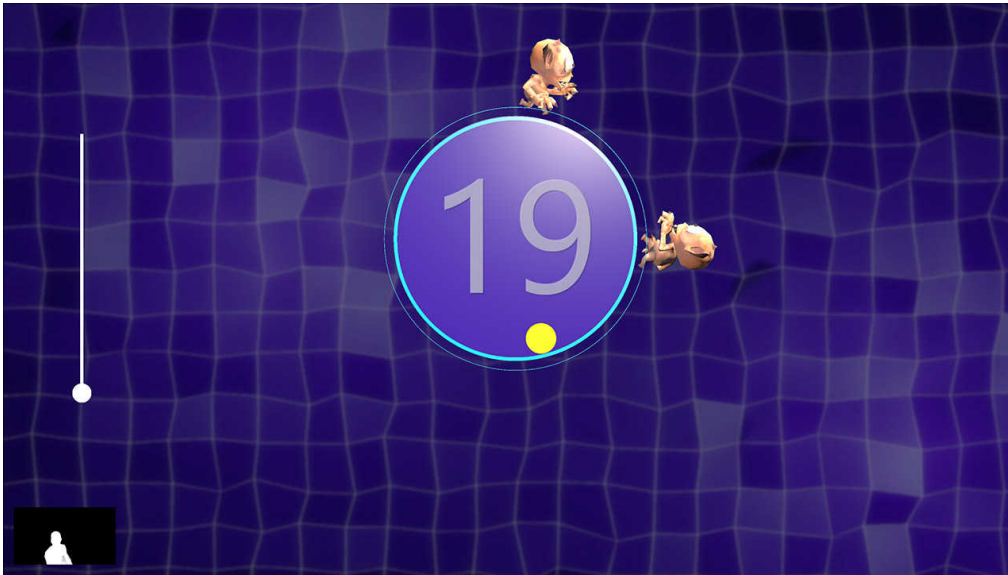
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(focusing)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Šaudykite žalius kamuoliukus į ratą, vengdami pataikyti į imps.



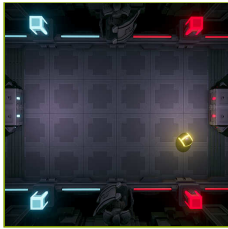
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Trukmė < 90s >	diapazonas 20% 80%
Impų skaičius < 2 >	Taikinių skaičius < 20 >
Objektų greitis < 100% >	



Trukmė < 90s >	diapazonas 20% 80%
Impų skaičius < 6 >	Taikinių skaičius < 20 >
Objektų greitis < 100% >	

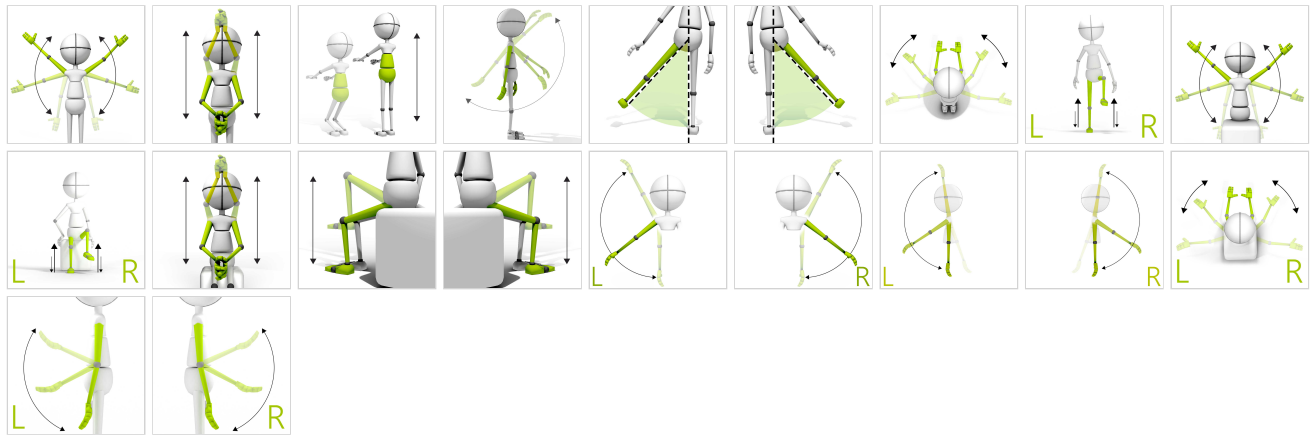


FUNKCINIAI JUDESIAI

PONG

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(focusing)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Naudokite irklus, kad pataikytumėte kamuolį pirmyn ir atgal.



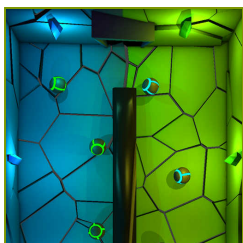
FUNKCINIAI JUDESIAI

PONG

TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%	
Objektų greitis 100%		

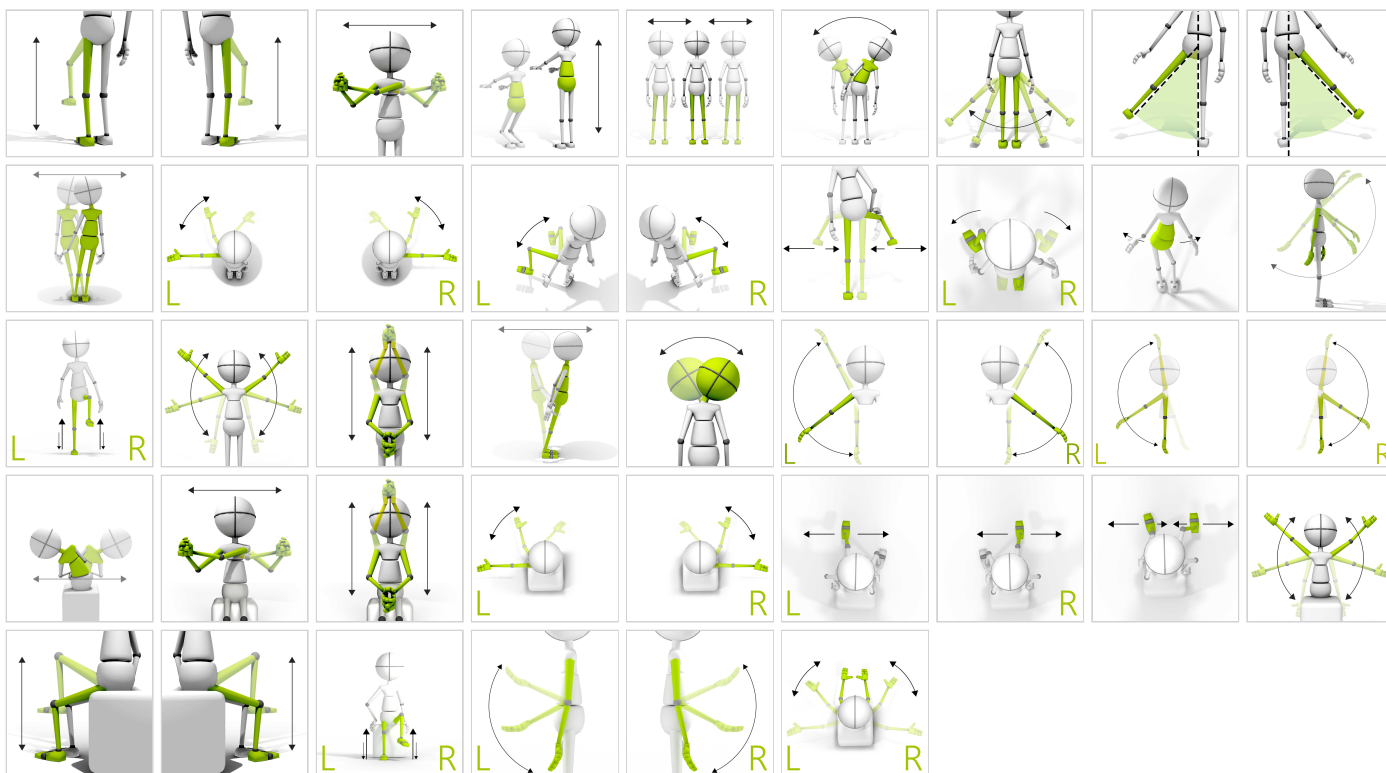


SUSKIRSTYTAS DĖMESYS

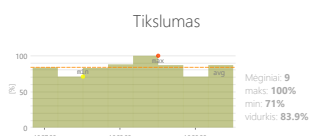
RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc510)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

30 taškas (-ai)



Suskirstytas dėmesys

12 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų skaičius
- Lūžio dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

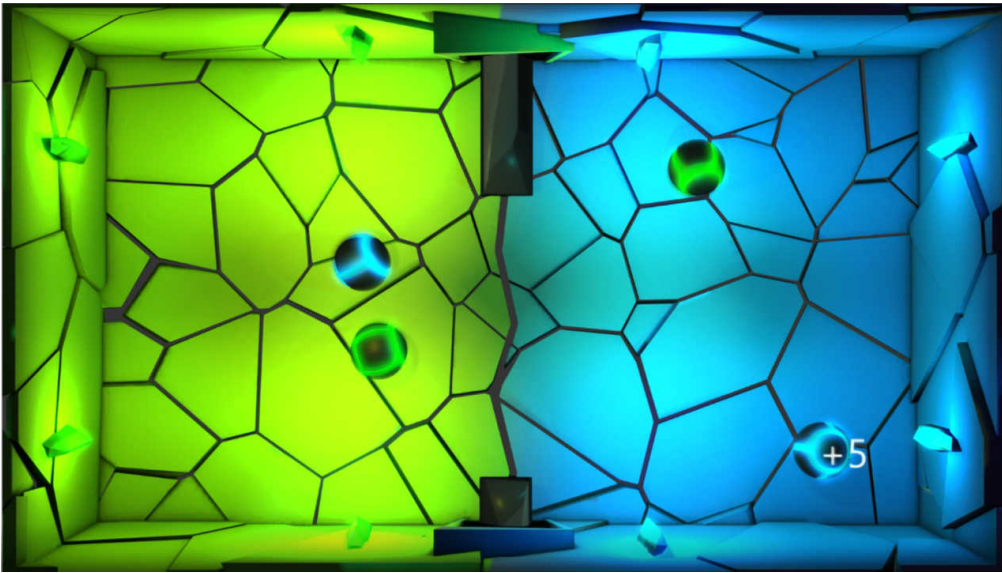
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

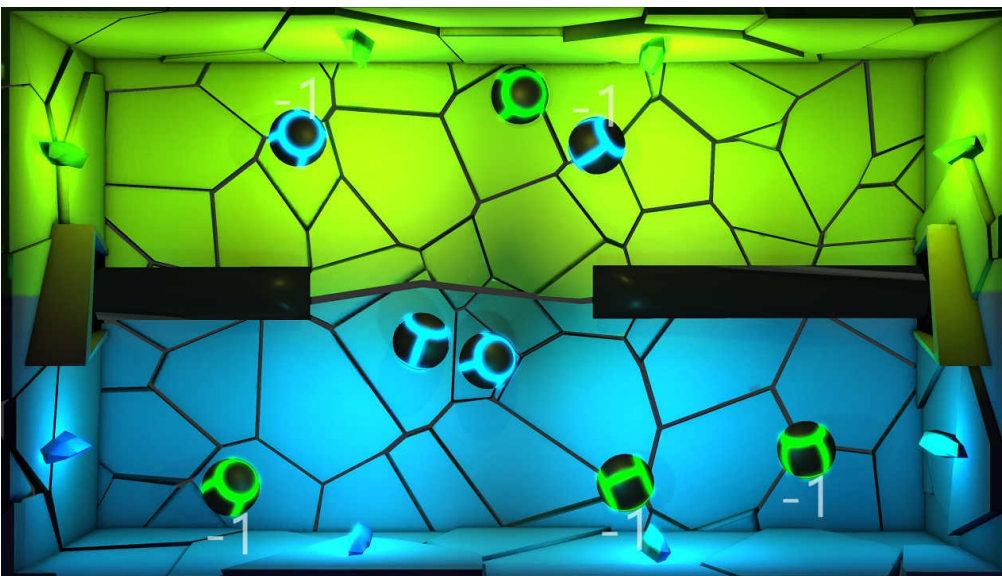
Perduoti arba blokuoti kamuoliukus taip, kad mėlyna kamuoliukus yra mėlynos pusėje ir žali rutuliai yra žalia ekrano pusėje.



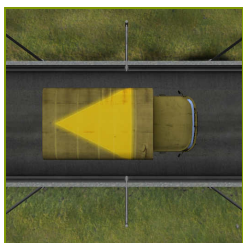
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Objektų skaičius 4	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	



Sunkumas papritys	
Trukmė 90s	diapazonas 20% - 80%
Objektų skaičius 8	Lūžio dydis 150%
Objektų greitis 100%	

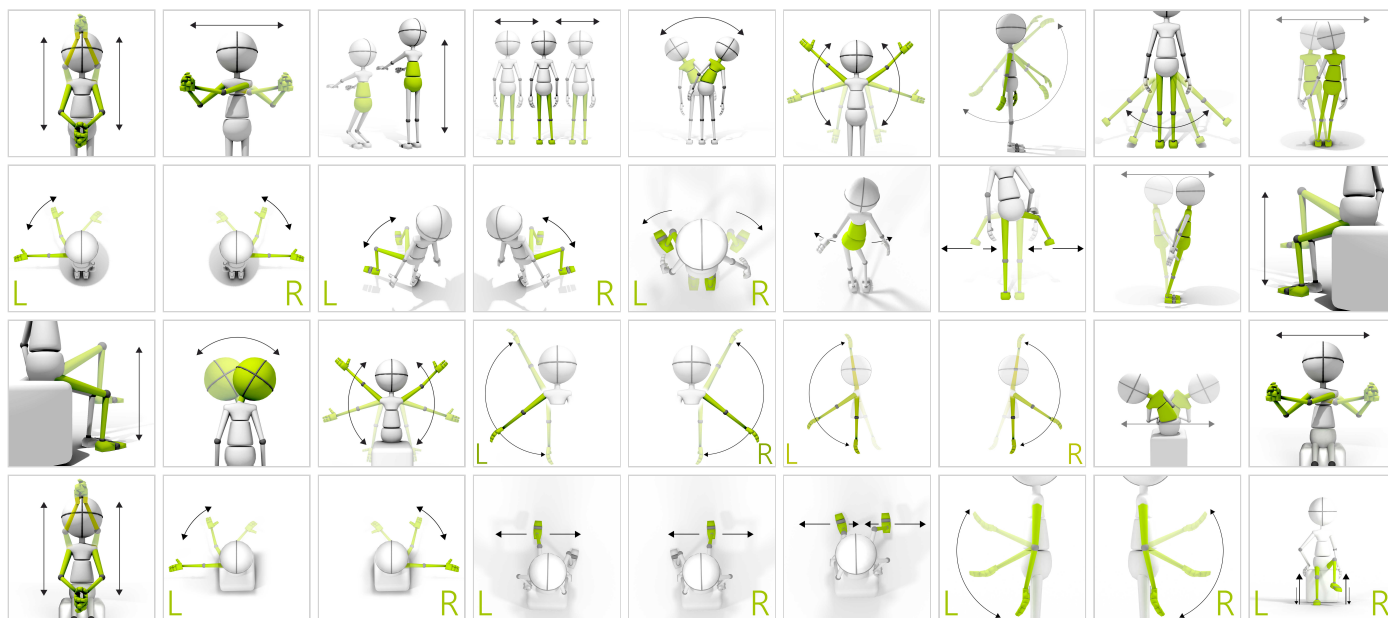


ATMINTIS

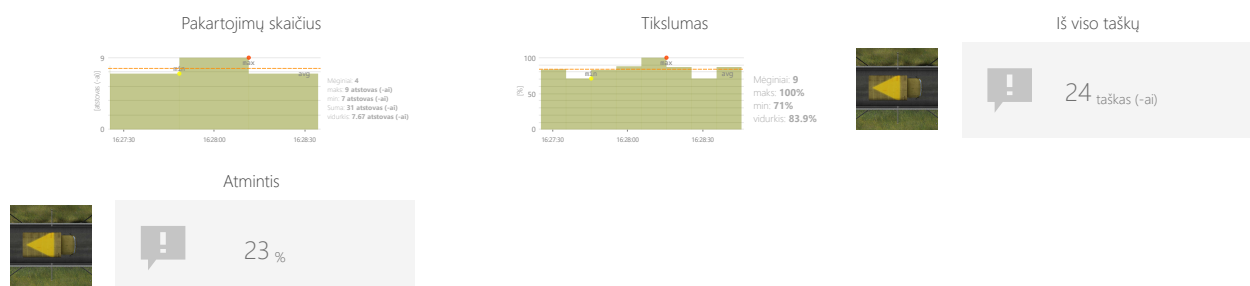
SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Variantų

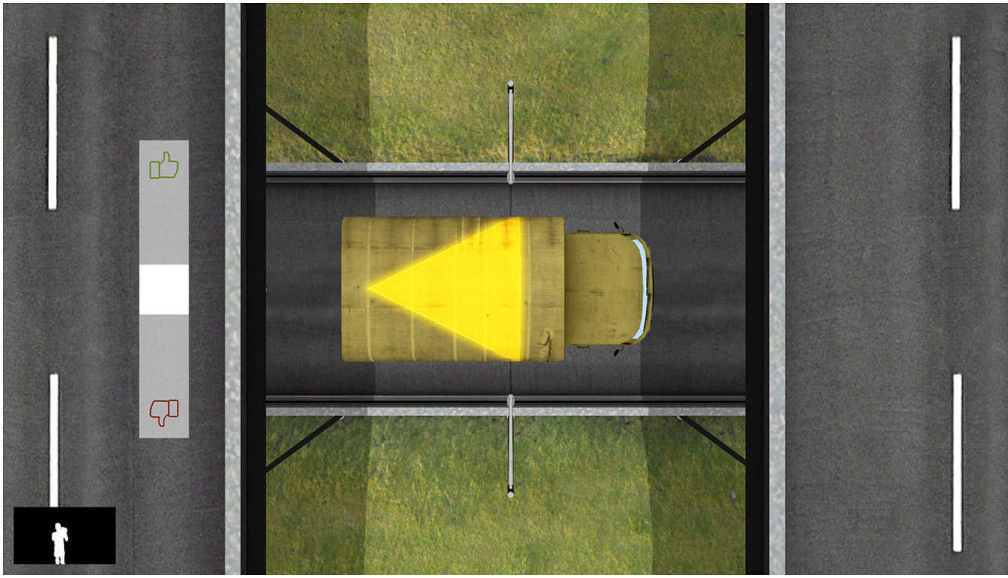
TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Prisiminti formą ir/arba spalvą ant automobilio stogo matote. Nuspręsti su Thumbs up arba žemyn, ar šalia automobilis turi tą pačią formą ir/arba spalvą ant stogo kaip ankstesnis.

TOADD(SAMPLESETTINGS)



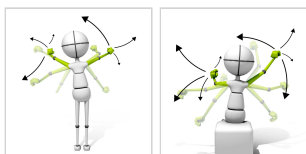


ATMINTIS

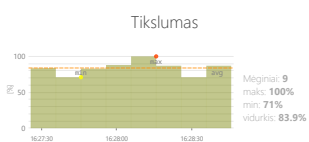
PAKELKITE KARTOTYRĄ

toAdd(catDesc520)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

10 taškas (-ai)



Atmintis

39 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas prisiminti kelia
- Laikas pakartoti kelti
- Skaičius, kuriuos reikia prisiminti

TOADD(OBJECTIVES)

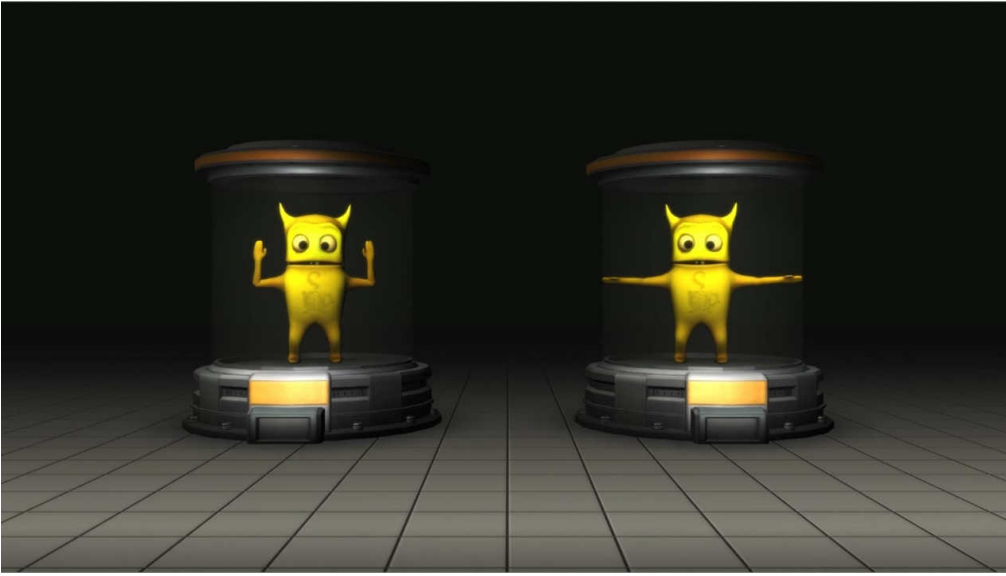
- toAdd(memoryTraining)
- toAdd(3dSpaceMovementsReproduction)
- toAdd(focusing)
- toAdd(speedOfDecisionMaking)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

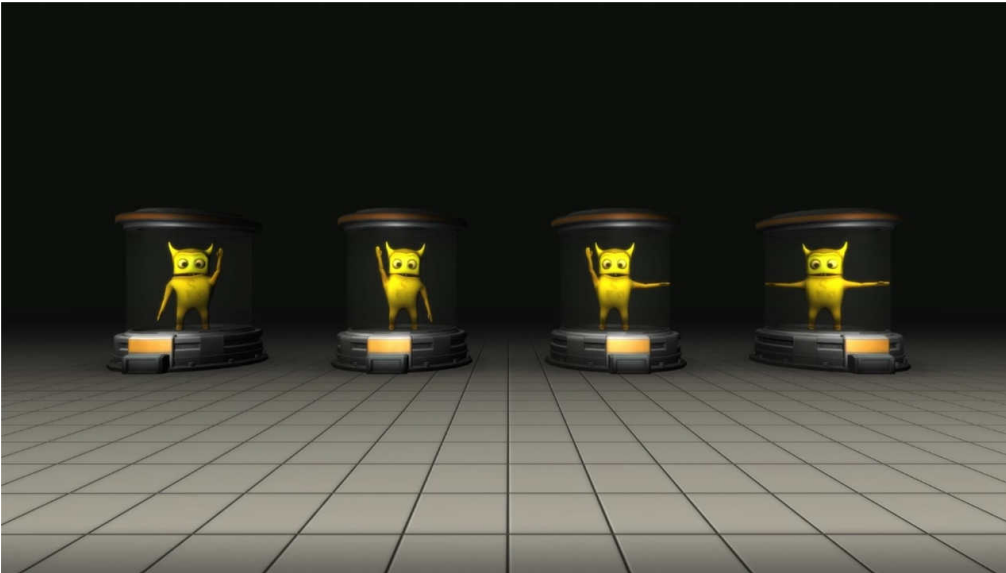
Prisiminkite geltonų būtybių pateiktas pozas ir tada pabandykite pakartoti pasirinktą pozą pagal tai, ką jums pavyko prisiminti.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	Laikas prisiminti kelia 4s
	Laikas pakartoti kelti 5s
Skaičius, kuriuos reikia prisiminti 2	



Sunkumas paprotys	
Trukmė 30s	Laikas prisiminti kelia 4s
	Laikas pakartoti kelti 5s
Skaičius, kuriuos reikia prisiminti 4	

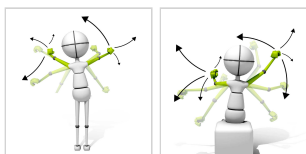


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

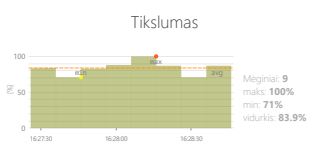
MATEMATIKA

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

27 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

22 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Tikslinių skaičių diapazonas
- Leisti neigiamus skaičius

TOADD(OBJECTIVES)

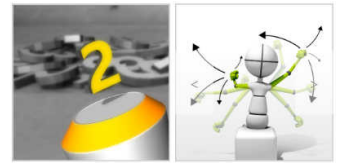
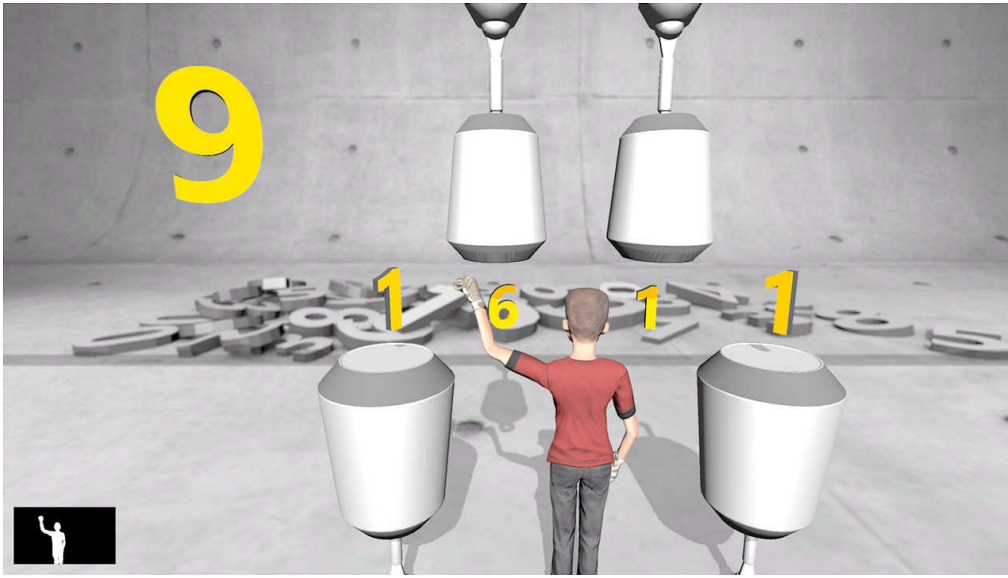
- toAdd(logicalTasks)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Paspauskite perforavimo maišą, kad pakeistumėte jo būseną (oranžinis žiedas reiškia, kad jis yra aktyvus). Padarykite, kad virš aktyvių štamavimo maišų esančių skaičių suma būtų lygi skaičiui viršutiniame kairiajame kampe.



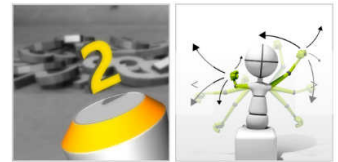
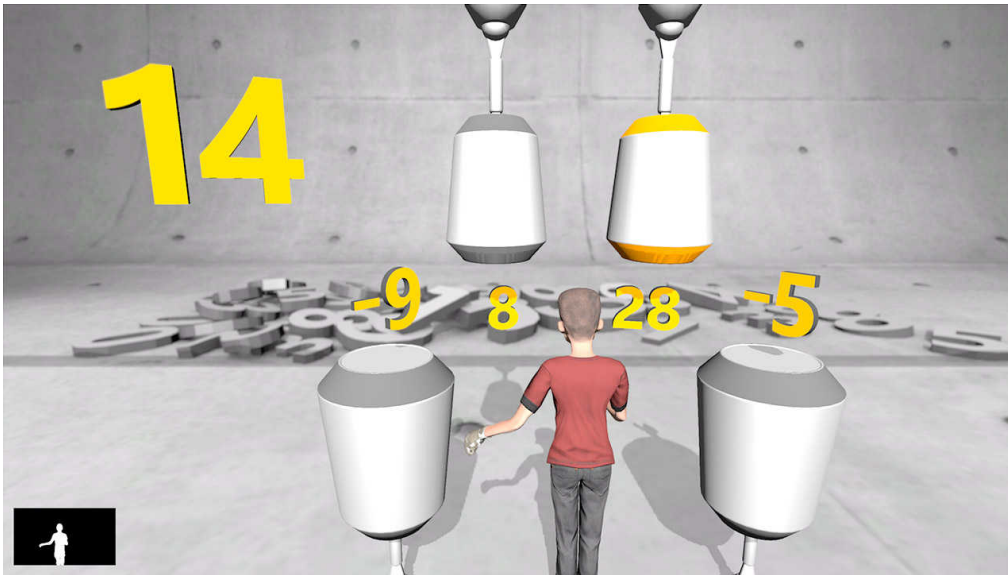
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas **1/5**

Trukmė **30s** Tikslinių skaičių diapazonas
min **5**
maks **10**

Leisti neigiamus skaičius
Ne



Sunkumas **5/5**

Trukmė **30s** Tikslinių skaičių diapazonas
min **10**
maks **20**

Leisti neigiamus skaičius
Taip

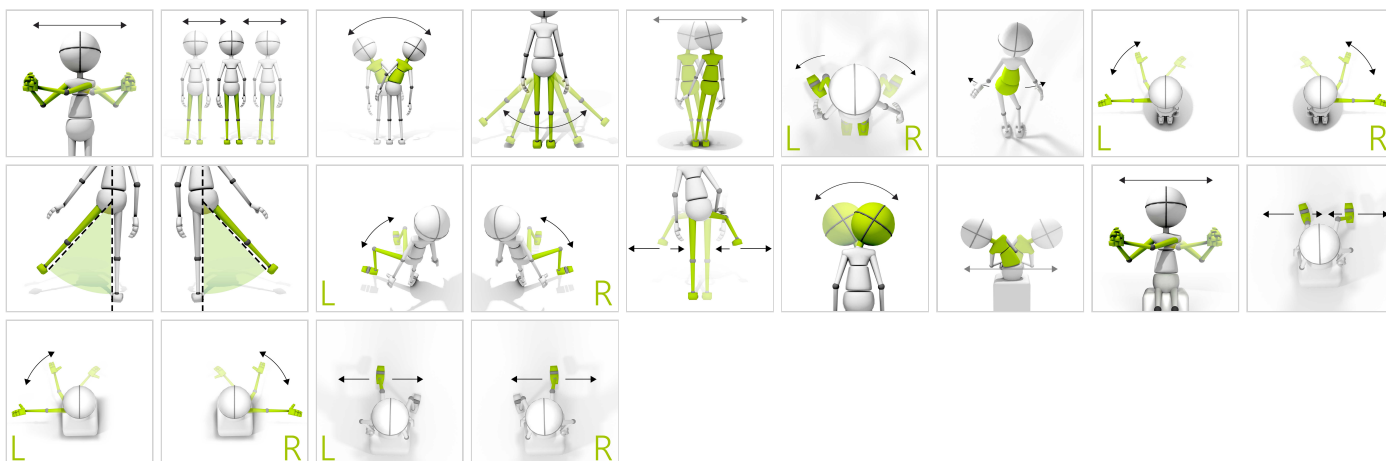


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

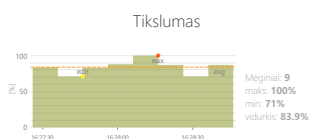
KLONAI

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

31 taškas (-ai)

Problemų sprendimas

10 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas
- Porų skaičius

TOADD(OBJECTIVES)

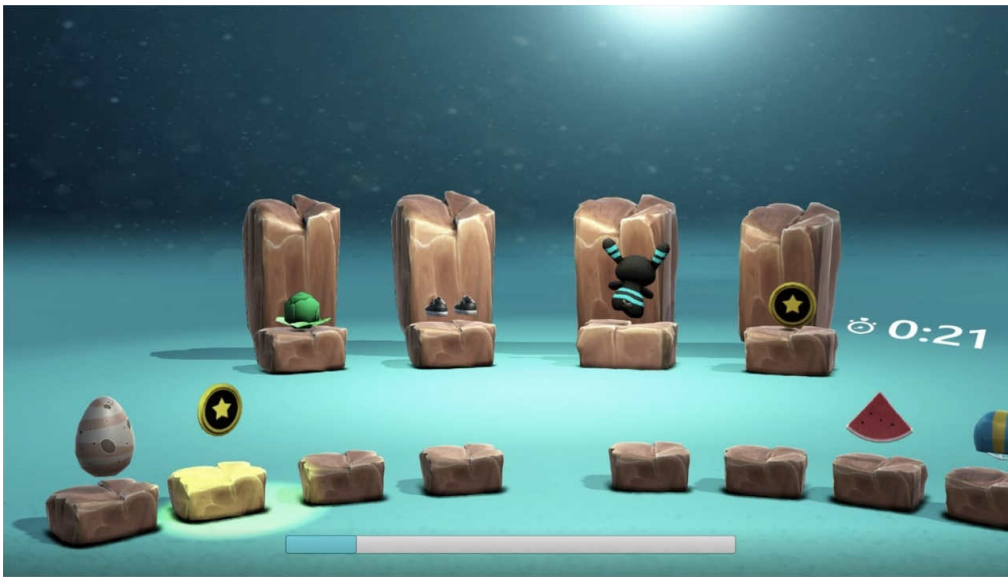
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pasirinkite elementą, kurio ekrane yra pora.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶	
Trukmė	90s	Minitask trukmė	30s
diapazonas	20% 80%	Porų skaičius	4

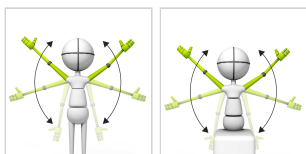


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

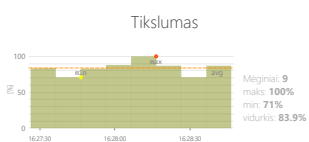
LAIKRODIS

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

11 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

21 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Laikas užbaigti veiksmus
- Kampas

TOADD(OBJECTIVES)

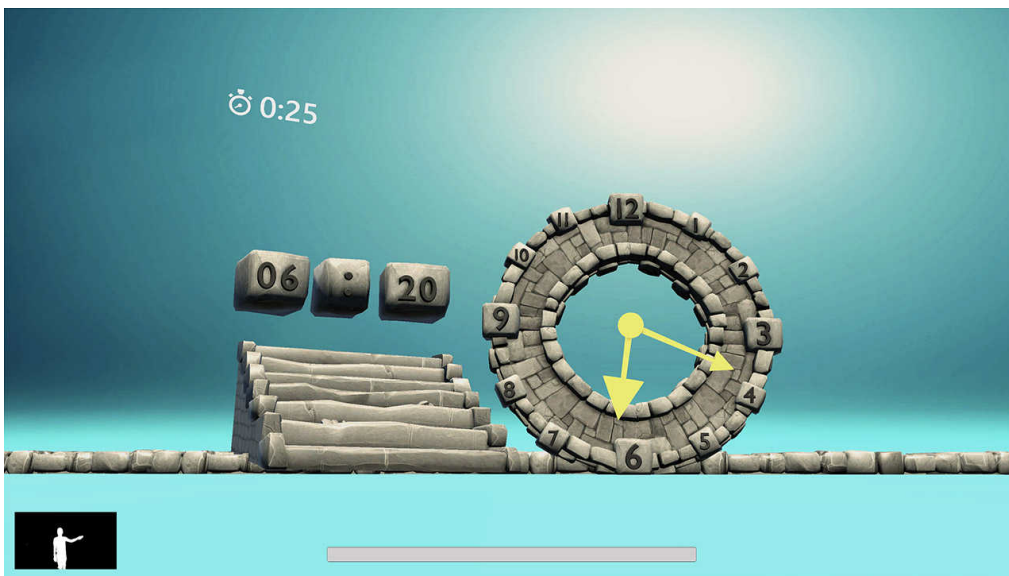
- toAdd(speedOfDecisionMaking)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)





TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

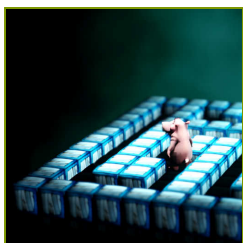
Valdykite rodykles, kad nustatytumėte kairiajame laikrodyje matomą laiką.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



	
Trukmė	Minitask trukmė
< 90s >	< 30s >
Kampas  180°	Kampas  180°

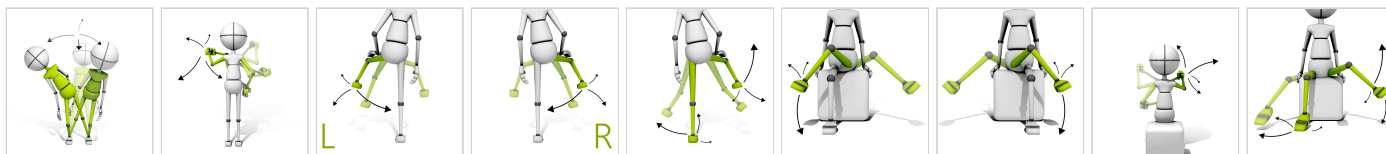


PROBLEMŲ SPRENDIMAS

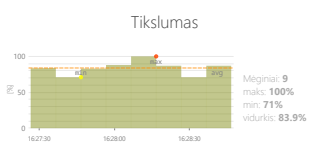
LABIRINTAS

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

33 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

12 %

TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Rodyti kelią
- Labirintas dydis
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(plannedMovements)
- toAdd(planningAndStrategy)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Švinas Hippo per labirintą į žėrintis tikslą.



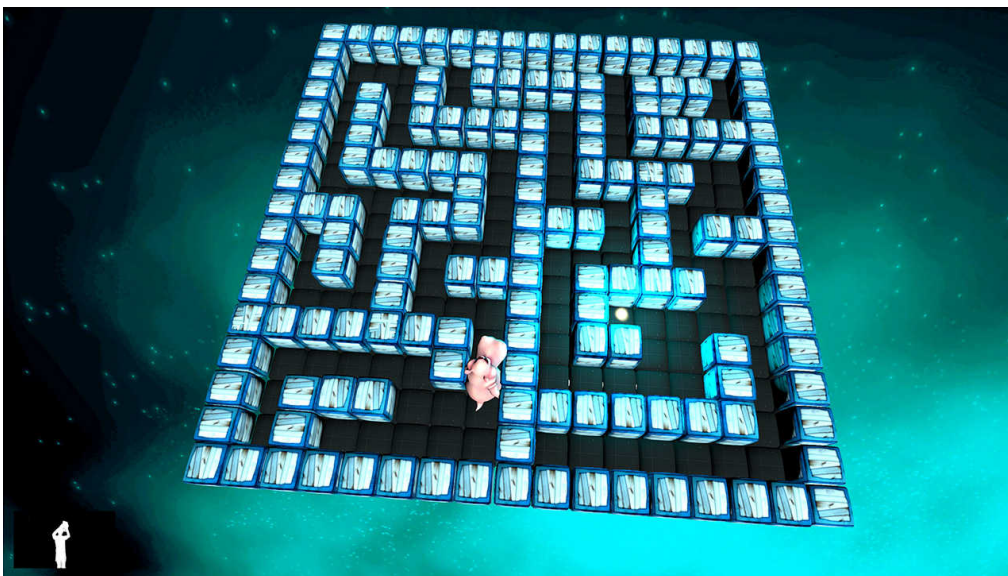
PROBLEMŲ SPRENDIMAS

LABIRINTAS

TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
1/4	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Rodyti kelią	Labirintas dydis
Ne	4
Padėties	
Bet kokį	



Sunkumas	
4/4	
Trukmė	diapazonas
90s	 20% ↔ 80%
Rodyti kelią	Labirintas dydis
Ne	10
Padėties	
Bet kokį	



SPECIALIZUOTŲ

KRAUJO SPAUDIMAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(monitorExternalParameters)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Išmatuokite sau savo kraujospūdį ir įveskite jį į rezultatą.



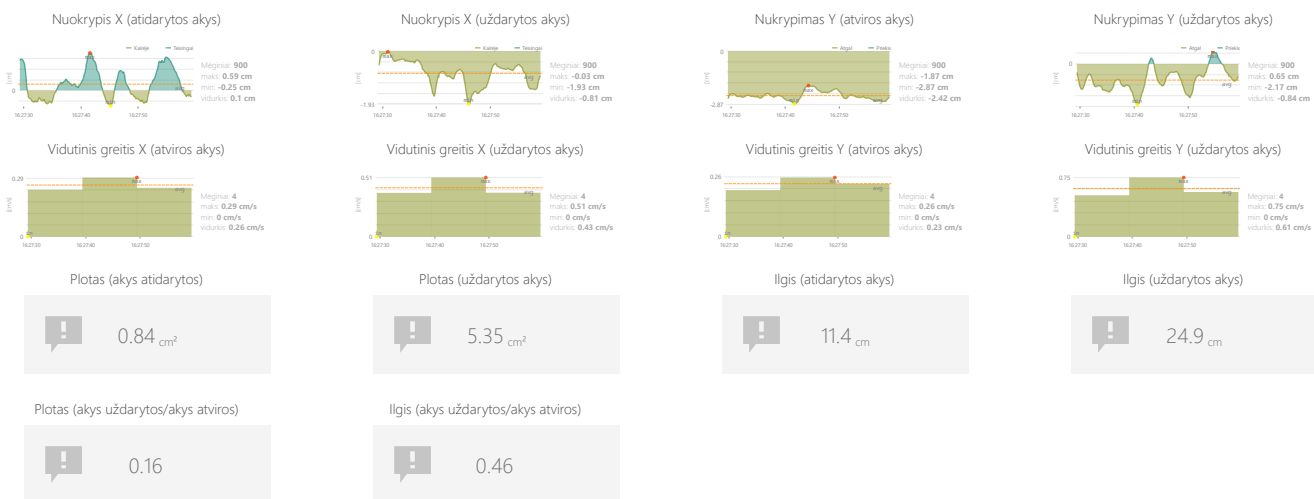
SPECIALIZUOTŲ ROMBERGO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Laikas užbaigti veiksmus
- Rodyti atsiliepimą
- Padėties

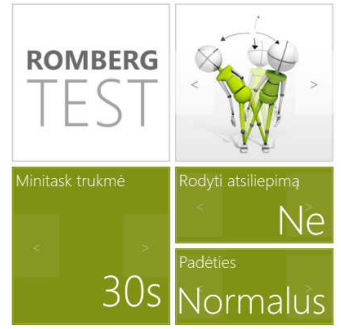
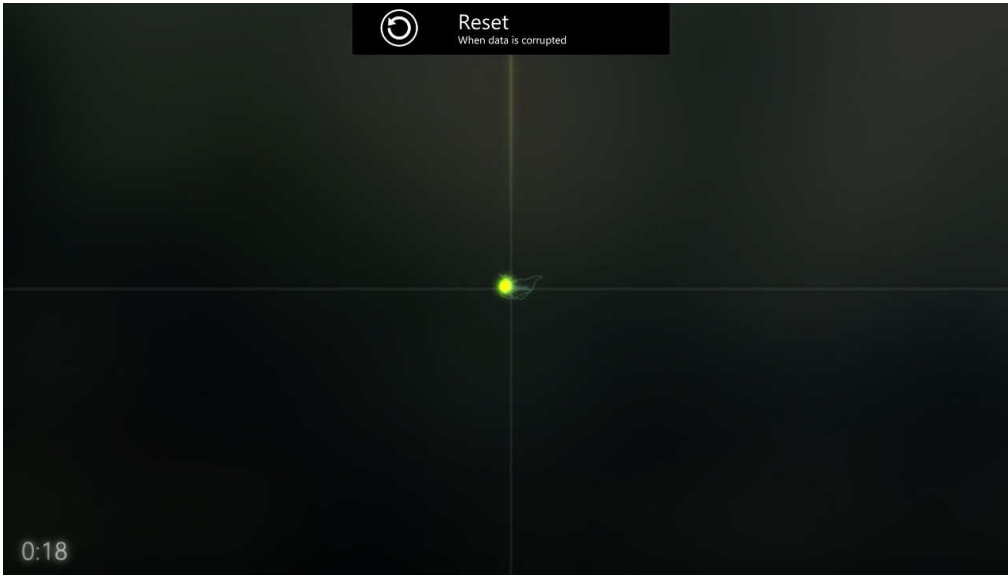
TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(assessesStaticStandingBalance)

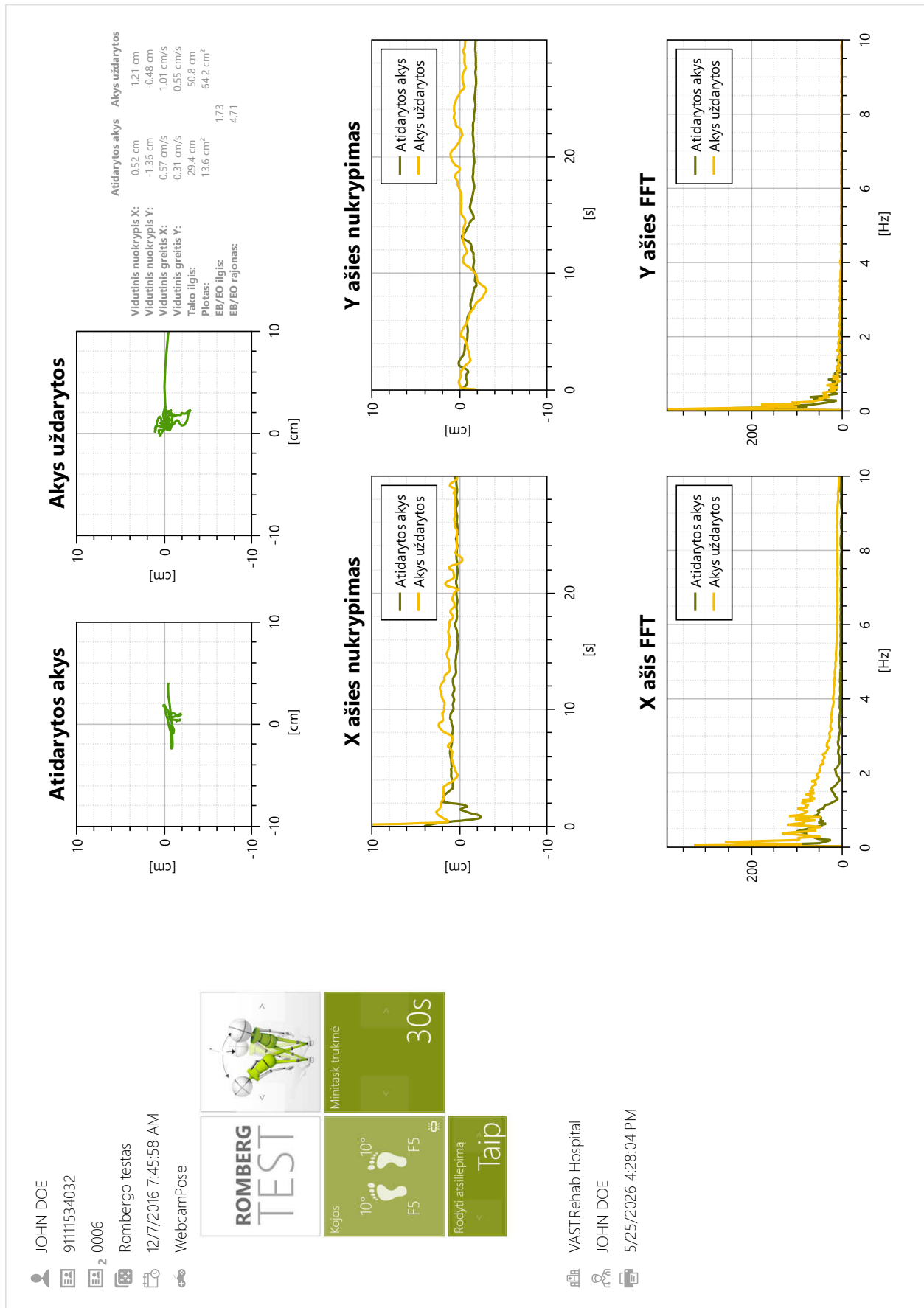
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Rombergo testas. Stenkitės stovėti kuo stabiliau. Pirmiausia su atmerktomis akimis, tada užmerktomis akimis.

TOADD(SAMPLESETTINGS)



TOADD(SAMPLEREPORTS)



JOHN DOE
9111534032
2 0006
Rombergo testas
12/7/2016 7:45:58 AM
WebcamPose

Kojos
10°
F5

Minitask trukmė
30s

Rodyti atsiliepimą
Taip

VASTRehab Hospital
JOHN DOE
5/25/2026 4:28:04 PM



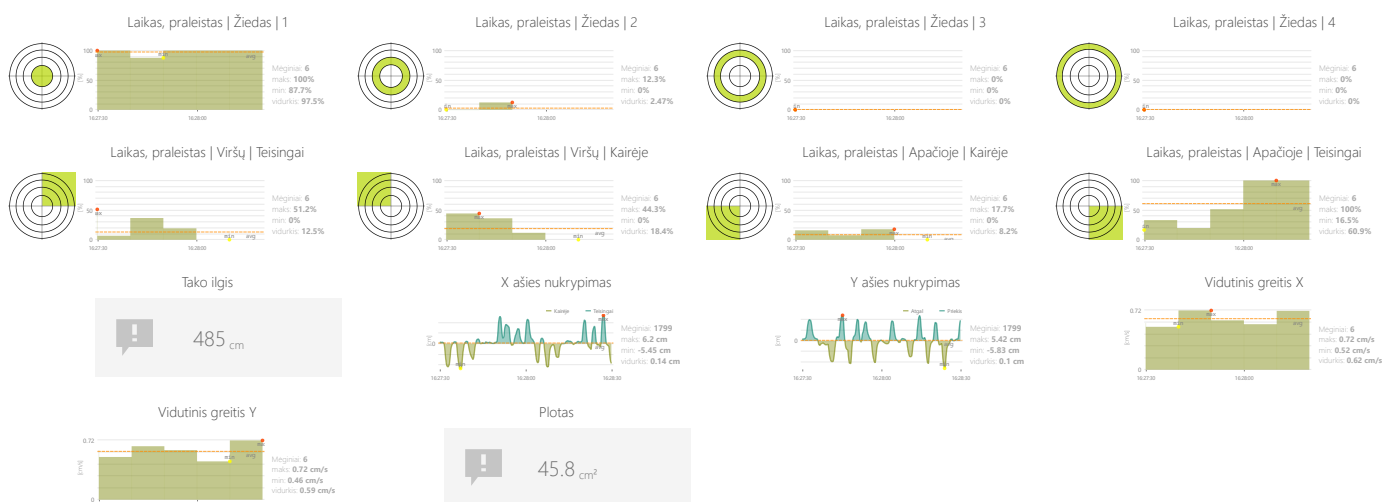
SPECIALIZUOTŲ STABILUMO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Laikas užbaigti veiksmus
- Rodyti atsiliepimą
- Spindulys
- Padėties

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(relaxation)
- toAdd(posturalStability)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Laikykite savo kūną subalansuotą.

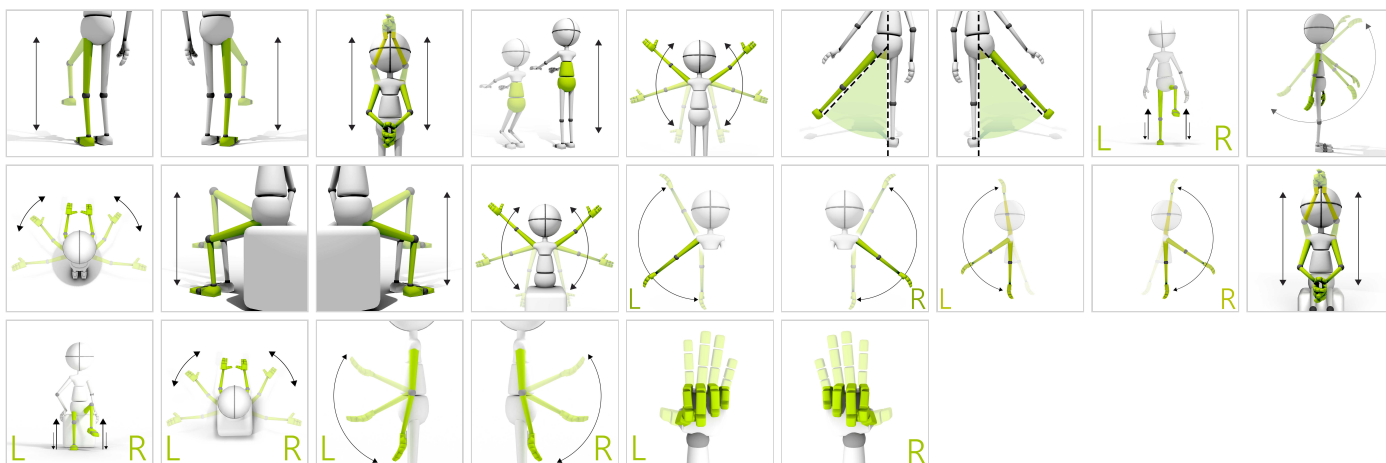


SPECIALIZUOTŲ

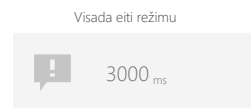
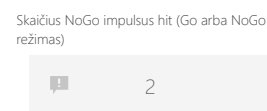
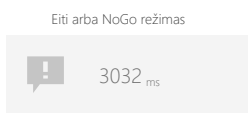
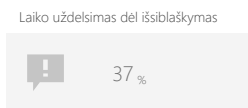
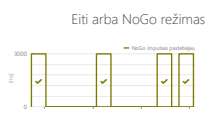
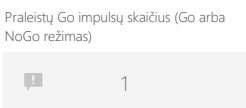
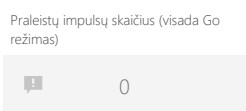
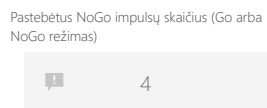
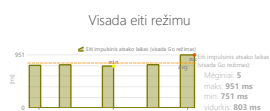
GONOGO TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- diapazonas
- Reikalingi tinkami pakartojimų
- Aktyvavimo mechanizmas (pagrįstas taisyklėmis, vaizdinis ar garsinis)

TOADD(OBJECTIVES)

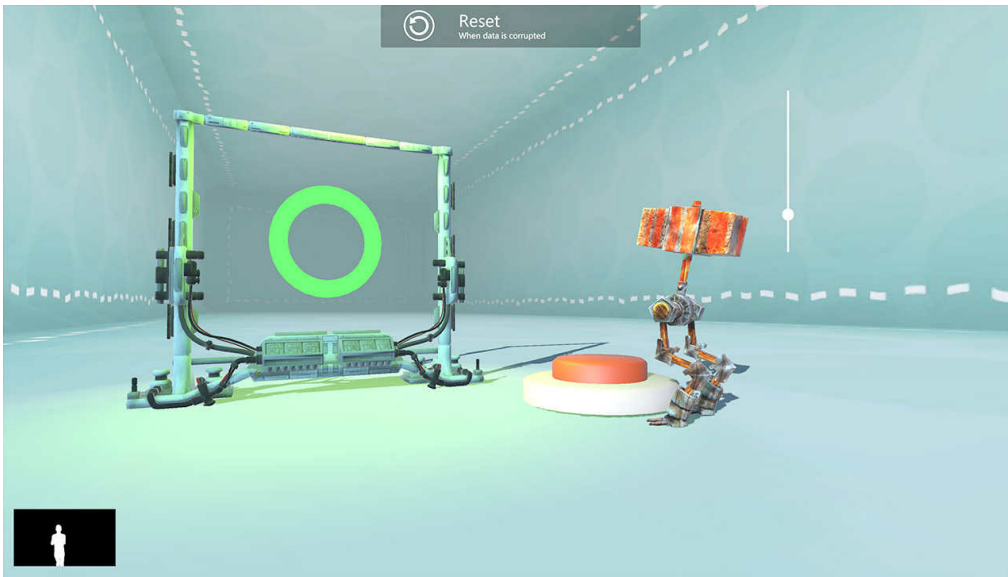
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(responseToNegativeVisualStimuli)
- toAdd(reactionToThePositiveVisualStimuli)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

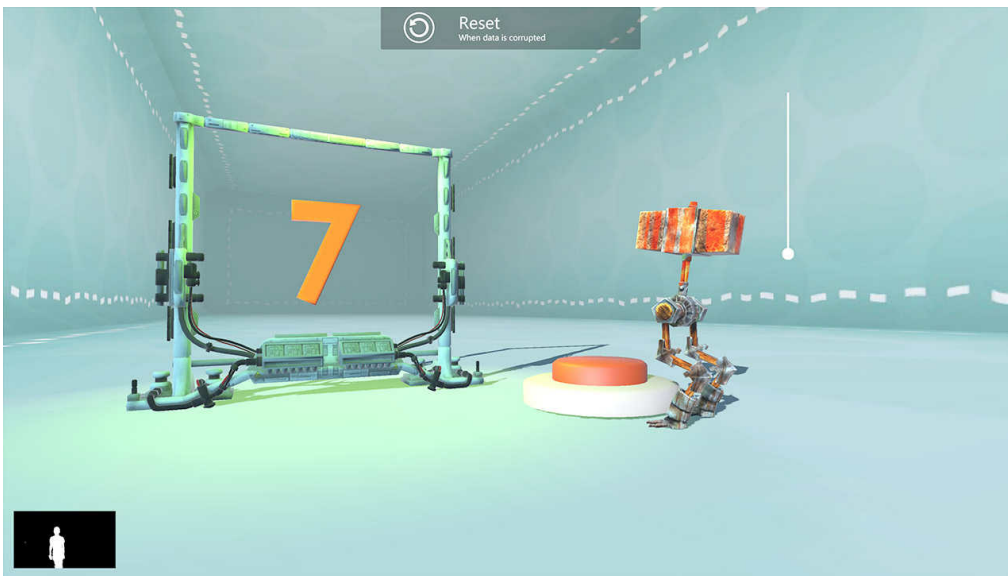
Paspauskite mygtuką, kai pasirodys teigiamas paleidiklis.



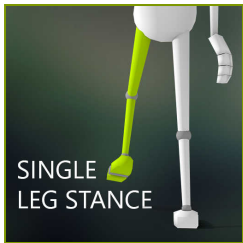
TOADD(SAMPLESETTINGS)



diapazonas	Reikalingi tinkami pakartojimų
	<input type="text" value="5"/>
	Nukentėjo, jei spalva yra žalia



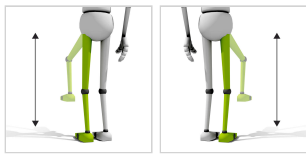
diapazonas	Reikalingi tinkami pakartojimų
	<input type="text" value="5"/>
	Nukentėjo, jei skaičius yra > 5



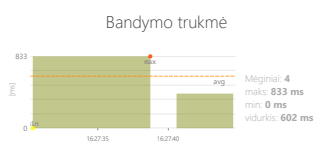
SPECIALIZUOTŲ VIENOS KOJOS POZICIJOS TESTAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(testTheLimitsOfBalanceAndEquilibrium)
- toAdd(posturalStability)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitės išlaikyti kūno pusiausvyrą atlikdami vienos kojos padėtį.



SPECIALIZUOTŲ TARIMO ĮVERTINIMAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI

Tikslumas	Sklandumą	Tarimas	Išsamumo
96 %	100 %	76.8 %	80 %
"Word 1" trukmė 1040 ms	"Word 1" poslinkis 890 ms	"Word 1" tikslumas 91 %	"Word 1" klaidos tipas Nė vienas
"Word 2" trukmė 1043 ms	"Word 2" poslinkis 790 ms	"Word 2" tikslumas 21 %	"Word 2" klaidos tipas Nė vienas
"Word 3" trukmė 530 ms	"Word 3" poslinkis 1940 ms	"Word 3" tikslumas 100 %	"Word 3" klaidos tipas Nė vienas
"Word 4" trukmė 730 ms	"Word 4" poslinkis 2480 ms	"Word 4" tikslumas 98 %	"Word 4" klaidos tipas Nė vienas
"Word 5" trukmė 670 ms	"Word 5" poslinkis 3220 ms	"Word 5" tikslumas 94 %	"Word 5" klaidos tipas Nė vienas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(articulationAccuracy)
- toAdd(Pitchand91793)
- toAdd(Breathand82354)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Kai bandymas bus pradėtas, ekrane bus matomi 5 žodžiai.
Perskaitykite juos garsiai ir aiškiai.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

Reset
When data is corrupted

Finish
Mark as completed

TRANSPARENT
ADRES
LIDER
ARGUMENT
SEJF

0:09