

# PAGRINDINĖ PAKUOTĖ "MANUALEX PRO"

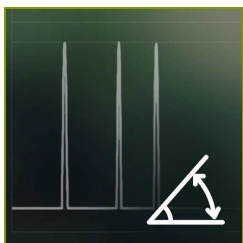
???

<b>toAdd(broPP-Hardwarer32405)</b>	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
<b>Terapinių užduočių duomenų bazė</b>	4
Judesių amplitudė	4
Judėjimo tikslumas	6
Funkciniai judesiai	10
Jėga	26
Atmintis	27
Problemų sprendimas	29
Specializuotų	31

# TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

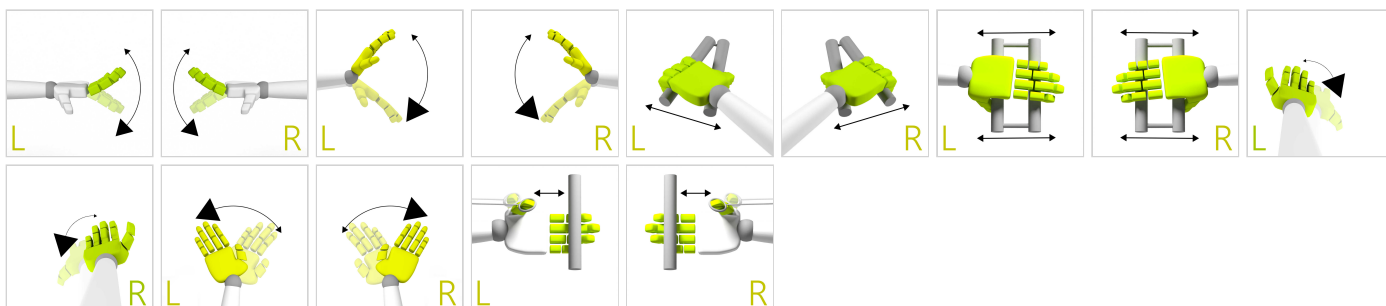
- Manualex Pro



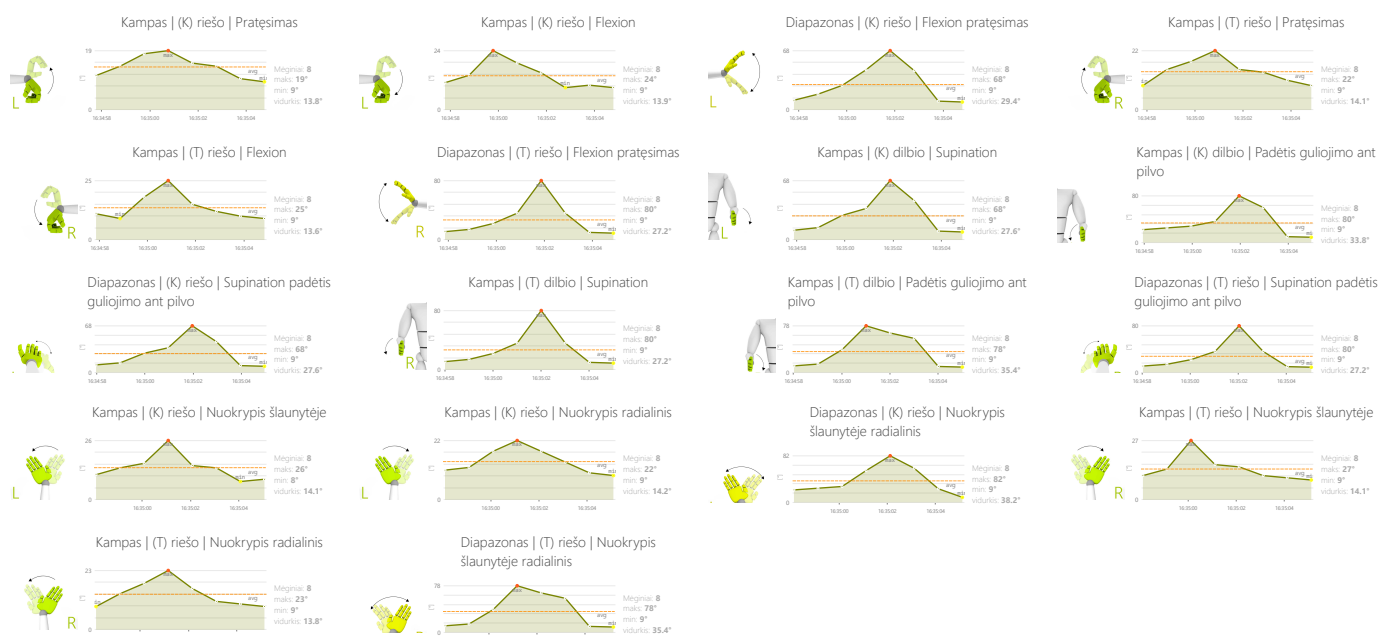
# JUDESIŲ AMPLITUDĖ KAMPŲ VERTINIMAS

toAdd(catDesc110)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(rangeOfMotionExamination)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkites pasiekti geriausių rezultatą.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



Kampinis diapazonas

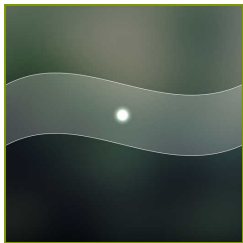
Minitask trukmė

pradėti 0° galas -90°

30s

Atsparumas

1



# JUDĒJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Grafinēs formas (sinuso ar kvadrato, amplitudēs, sienos ir tt)
- Užduoties trukmē

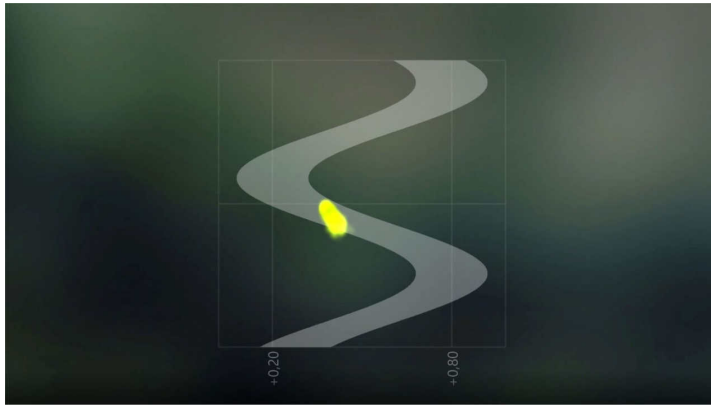
## TOADD(OBJECTIVES)

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

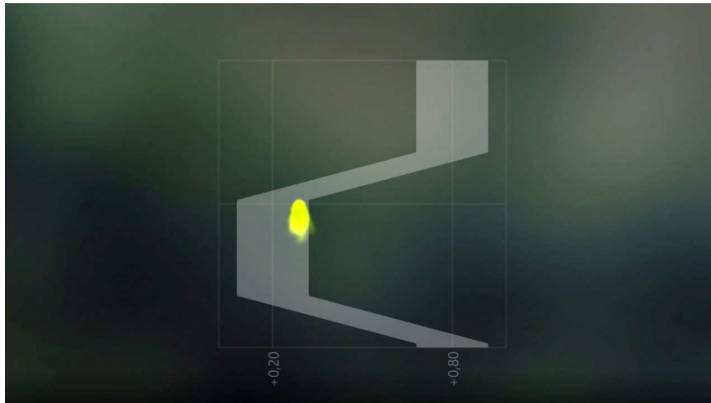
## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitēs likti sienose.

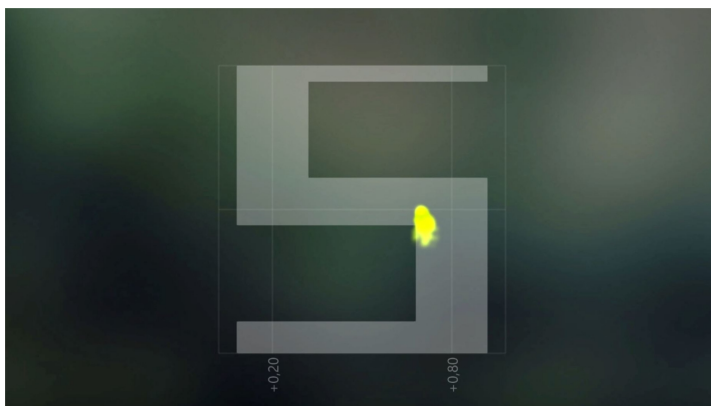
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Control panel for the sine wave path. It includes a 'Sunkumas' (Progress) indicator at 3/3, a 'Grafikos konfigūracija' (Graph configuration) section with a sine wave icon and parameters '4.0s' and '+/-: 20%', a 'Trukmė' (Duration) of 30s, a 'Kampinis diapazonas' (Angular range) control, 'Diapazono reguliavimas' (Range adjustment) from 0% to 100%, and 'Atsparumas' (Resistance) at level 1.



Control panel for the square wave path. It includes a 'Sunkumas' (Progress) indicator at 1/3, a 'Grafikos konfigūracija' (Graph configuration) section with a square wave icon and parameters '4.0s' and '+/-: 40%', a 'Trukmė' (Duration) of 90s, a 'Kampinis diapazonas' (Angular range) control, 'Diapazono reguliavimas' (Range adjustment) from 0% to 100%, and 'Atsparumas' (Resistance) at level 1.



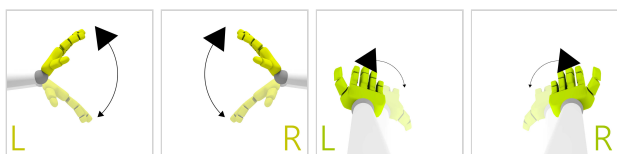
Control panel for the square wave path. It includes a 'Sunkumas' (Progress) indicator at 'paprutys' (normal), a 'Grafikos konfigūracija' (Graph configuration) section with a square wave icon and parameters '+/-: 20%', '↑: 2.0s', '↓: 2.0s', '↑: 1.0s', and '↓: 1.0s', a 'Trukmė' (Duration) of 30s, a 'Kampinis diapazonas' (Angular range) control, 'Diapazono reguliavimas' (Range adjustment) from 0% to 100%, and 'Atsparumas' (Resistance) at level 1.



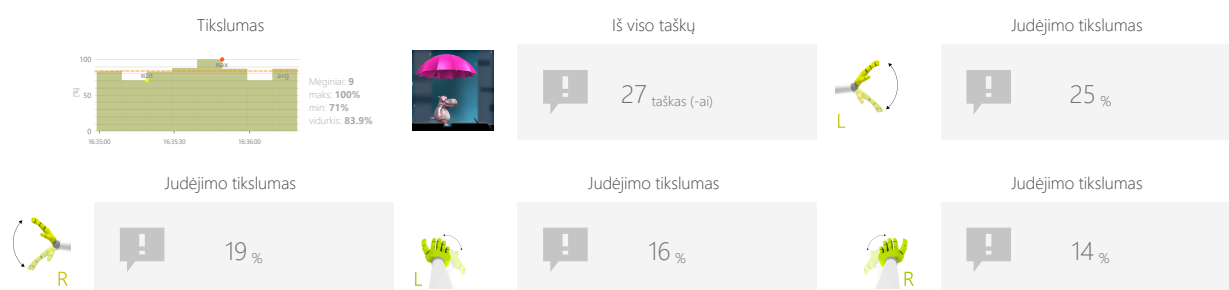
# JUDĖJIMO TIKSLUMAS SKĖTIS

toAdd(catDesc150)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(visualMotorCoordination)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Neleiskite Hippo gauti šlapias-išlaikyti skėtis virš jo!



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas  
1/3

Trukmė  
60s

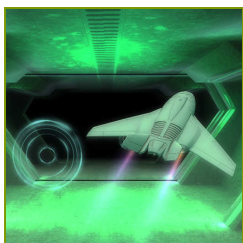
Kampinis diapazonas

Kėlis  
8.0s

Diapazono reguliavimas  
0% ↔ 100%

Atsparumas  
1

Skėčio dydis  
150%



# FUNKCINIAI JUDESIAI

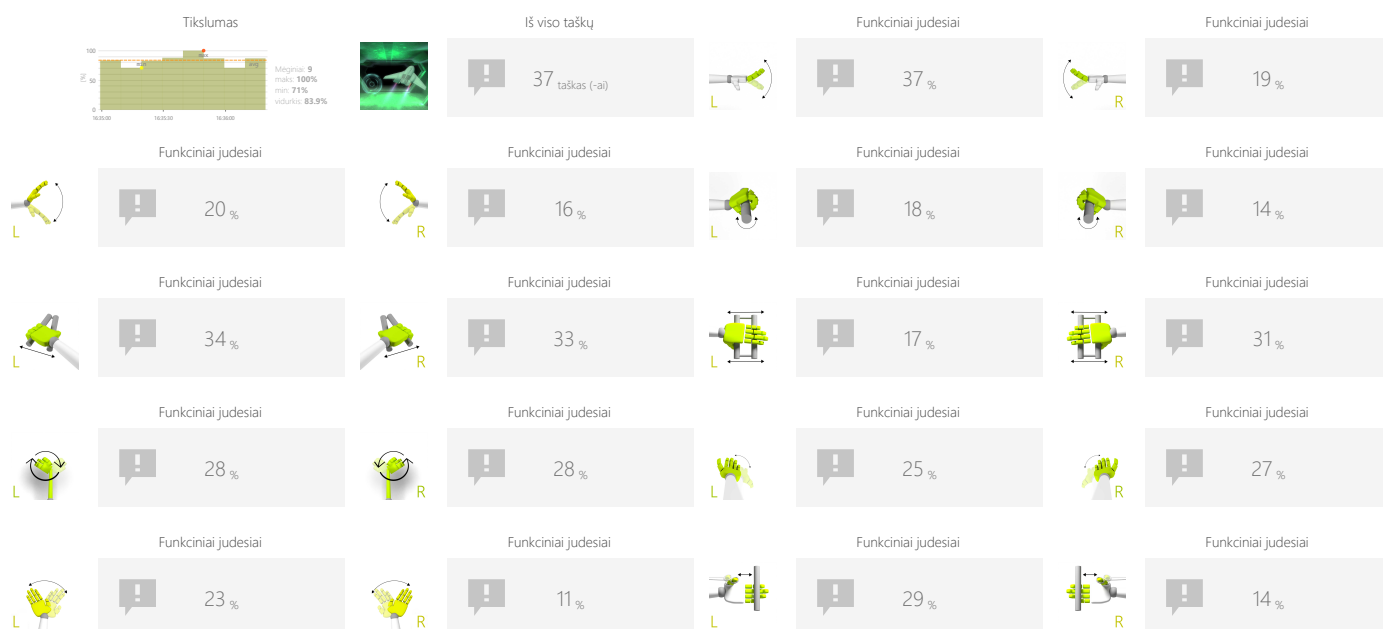
## LĖKTUVAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė

### TOADD(OBJECTIVES)

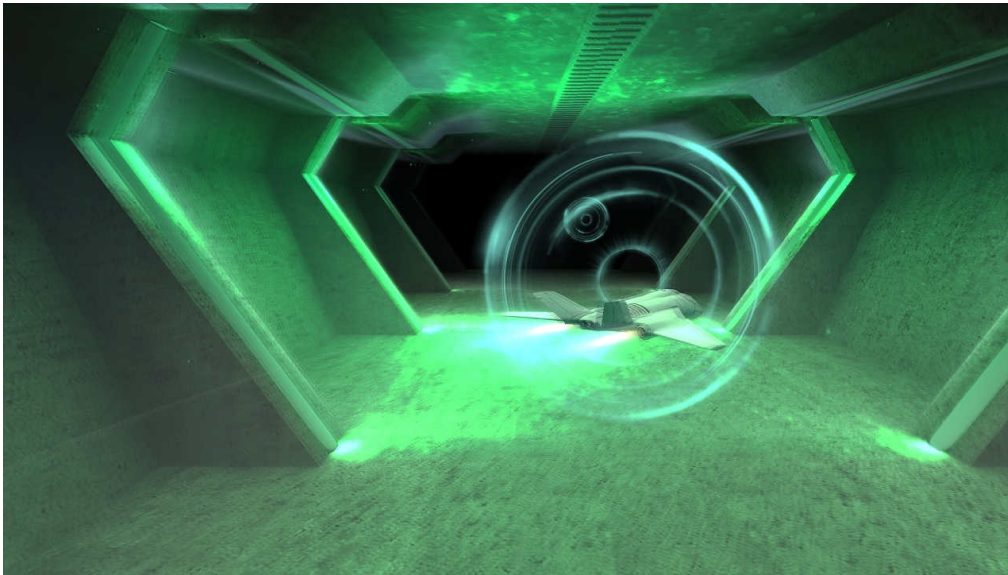
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas  
2/4

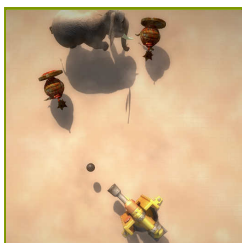
Greitis  
100%  
greitis nustatomas automatiškai

Trukmė  
90s

Kampinis diapazonas  
pradeti ? galas ?

Diapazono reguliavimas  
0% ↔ 100%  
? ↔ ?

Atsparumas  
1



# FUNKCINIAI JUDESIAI

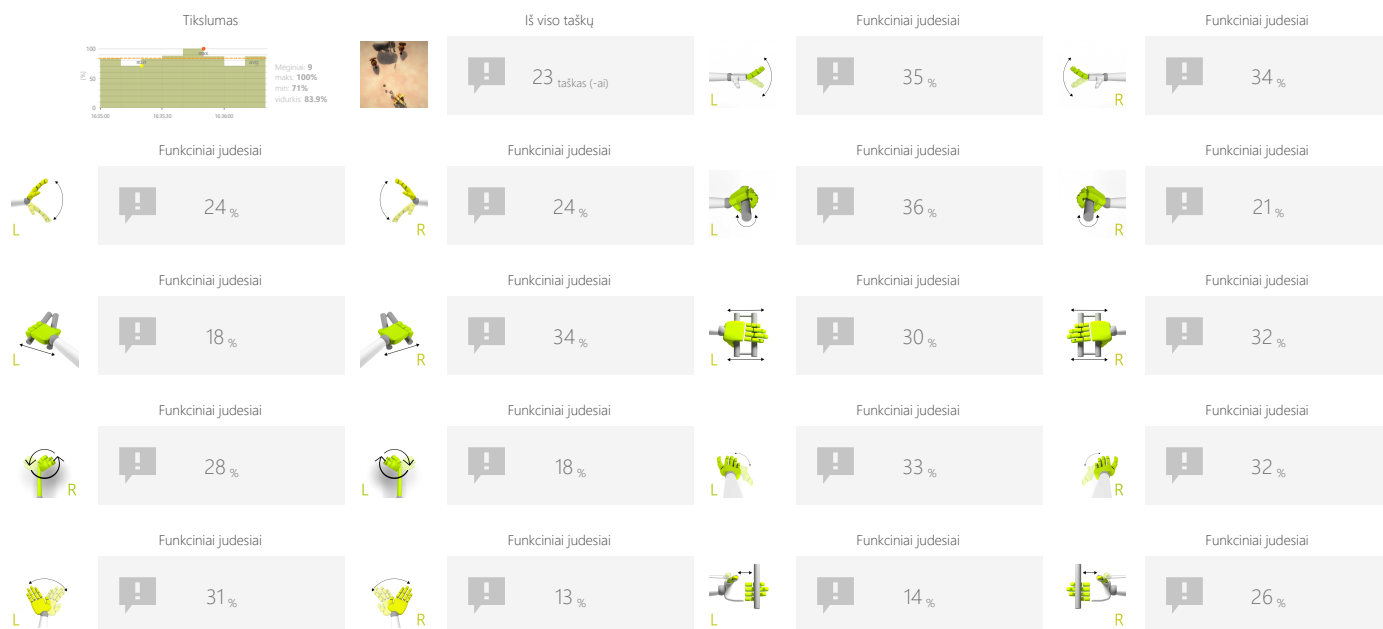
## AUTOMATINIS PATRANKAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Įjungti distractors
- Laikas tarp patrankų
- Laikas tarp priešų
- Priešo greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

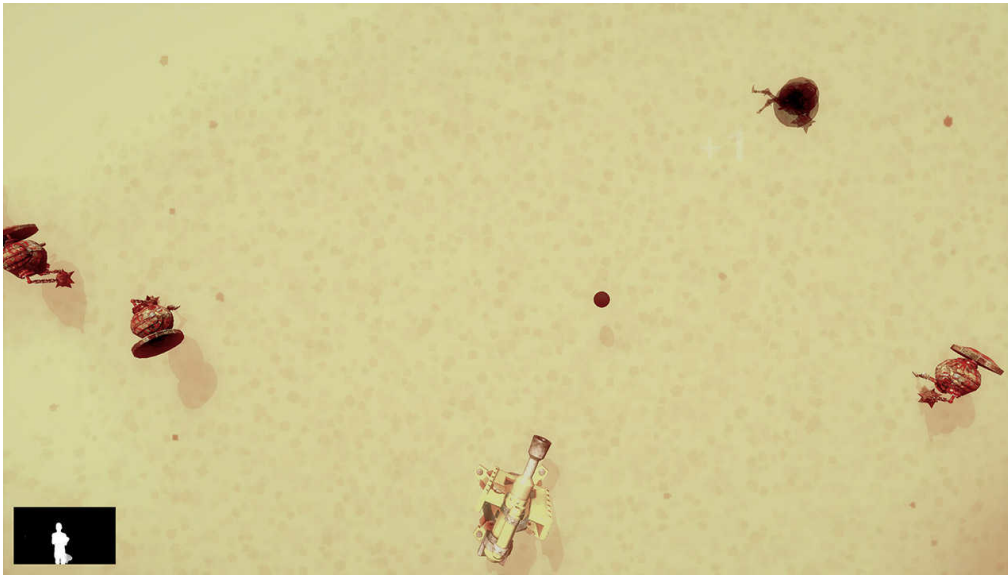
- toAdd(dividedAttention)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



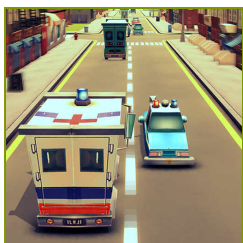
TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀ Sunkumas		▶	
1/3			
Trukmė	Kampinis diapazonas		
< 90s >			pradėti ? galas ?
Diapazono reguliavimas	Ijungti distractors		
0% ↔ 100% ? ↔ ?	< Ne >		
< >	Laikas tarp patrankų		1s
Laikas tarp priešų	Atsparumas		1
< 3s >			
Priešo greitis			
< 50% >			



◀ Sunkumas		▶	
papritys			
Trukmė	Kampinis diapazonas		
< 90s >			pradėti ? galas ?
Diapazono reguliavimas	Ijungti distractors		
0% ↔ 100% ? ↔ ?	< Taip >		
< >	Laikas tarp patrankų		1s
Laikas tarp priešų	Atsparumas		1
< 3s >			
Priešo greitis			
< 50% >			

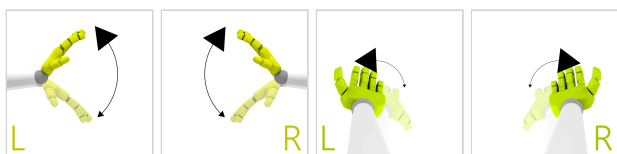


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## GREITOSIOS PAGALBOS AUTOMOBILIS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(OBJECTIVES)

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

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Važiuokite kuo greičiau ir venkite atsitrenkti į kitus automobilius.



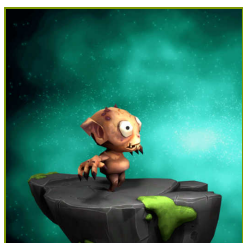
TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas <b>2/3</b>	▶
Greitis		
◀ 50% ▶		
greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė	Kampinis diapazonas	
◀ 90s ▶		
Diapazono reguliavimas	Atsparumas	
0% ↔ 100% ? ↔ ?	1	
		Atstumas tarp automobilio
		◀ 50% ▶



◀	Sunkumas <b>paprotys</b>	▶
Greitis		
◀ 50% ▶		
greitis nustatomas automatiškai		
Trukmė	Kampinis diapazonas	
◀ 90s ▶		
Diapazono reguliavimas	Atsparumas	
0% ↔ 100% ? ↔ ?	1	
		Atstumas tarp automobilio
		◀ 200% ▶

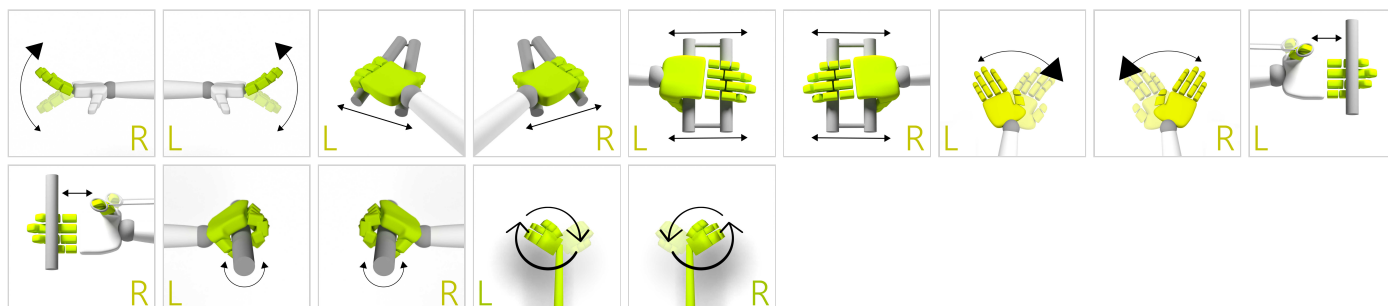


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## ROCKET JUMPING

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

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

### TOADD(OBJECTIVES)

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

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

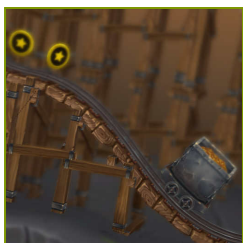
Padėti peršokti per gaunamus raketas ir išvengti susidūrimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas <b>1/3</b>
Trukmė ◀ ▶ <b>90s</b>	Kampinis diapazonas  pradeti ? galas ?
Diapazono reguliavimas 0% ↔ 100% ? ↔ ?	diapazonas 0% ↔ 100% 
Laikas tarp objektų ◀ ▶ <b>5s</b>	Bomba formatas ◀ ▶ <b>1</b>
Atsparumas <b>1</b>	Objektų greitis ◀ ▶ <b>100%</b>

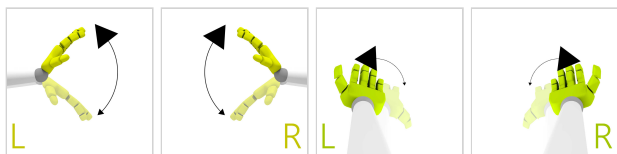


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## RAILS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(OBJECTIVES)

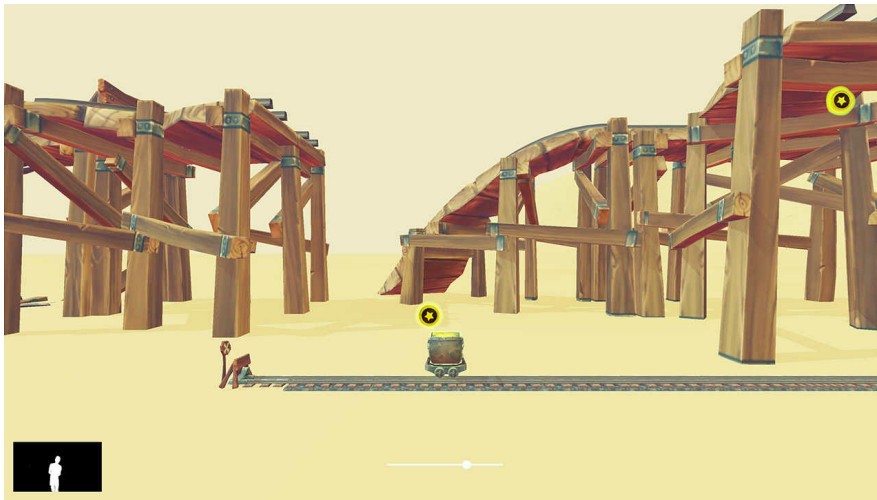
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

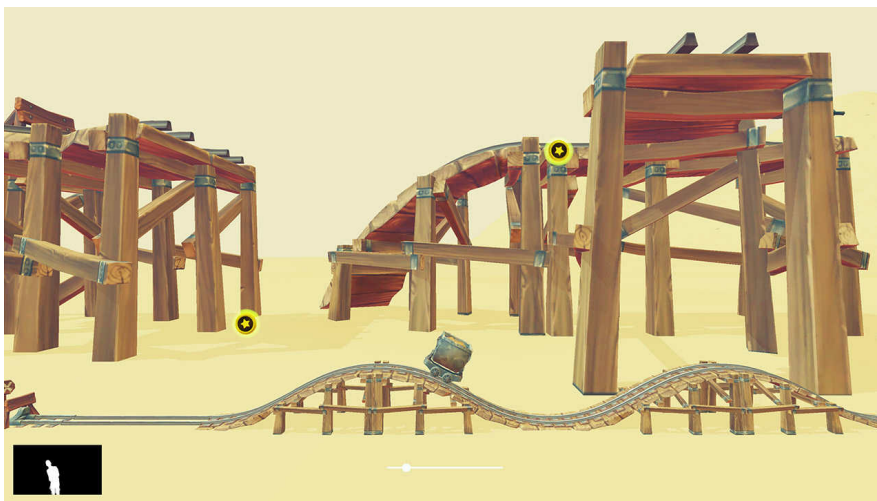
Valdykite vežimėlį, kad surinktumėte monetas.



### TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas		1/3	
Greitis			
100%			
greitis nustatomas automatiškai			
Trukmė		Kampinis diapazonas	
90s			
Diapazono reguliavimas		Maršruto forma	
0% ↔ 100%			
Igalinti derėti		Igalinti kliūtis	
Ne		Ne	
Laikas tarp objektų		Atsparumas	
5s		1	



Sunkumas		papritys	
Greitis			
100%			
greitis nustatomas automatiškai			
Trukmė		Kampinis diapazonas	
90s			
Diapazono reguliavimas		Maršruto forma	
0% ↔ 100%			
Igalinti derėti		Igalinti kliūtis	
Ne		Ne	
Laikas tarp objektų		Atsparumas	
5s		1	

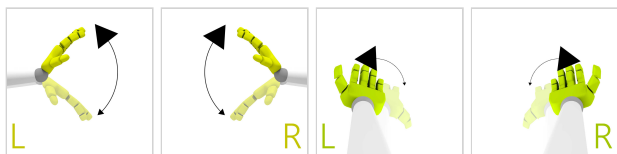


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## MIŠKO BĖGIKAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### 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)



The UI control panel is located on the right side of the screen. It consists of several green-tinted panels with white text and icons:

- Top Left:** A small thumbnail of the game scene.
- Top Right:** A yellow directional pad (D-pad) with a black arrow pointing right.
- Second Row:** A panel labeled "Sunkumas" (Difficulty) with a slider set to "1/2".
- Third Row:** A panel labeled "Greitis" (Speed) with a large "150%" value and the text "greitis nustatomas automatiškai" (speed is set automatically).
- Fourth Row:** Two panels. The left one is labeled "Trukmė" (Duration) with a large "90s" value. The right one is labeled "Kampinis diapazonas" (Angular range) with a circular gauge and "pradeti 7 galas 7" (start 7 end 7).
- Fifth Row:** Two panels. The left one is labeled "Diapazono reguliavimas" (Range adjustment) with "0% ↔ 100%" and "? ↔ ?". The right one is labeled "Atsparumas" (Resistance) with a large "1" value.

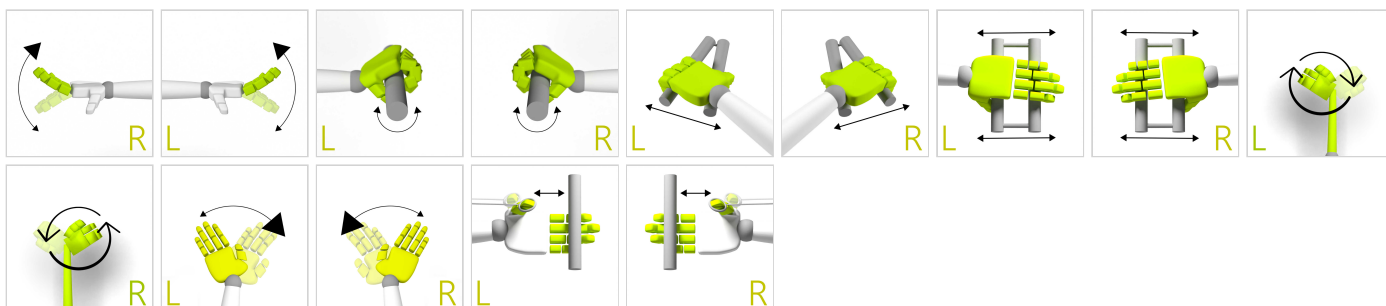


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## GEOMETRIJA EKSPRESAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė

### TOADD(OBJECTIVES)

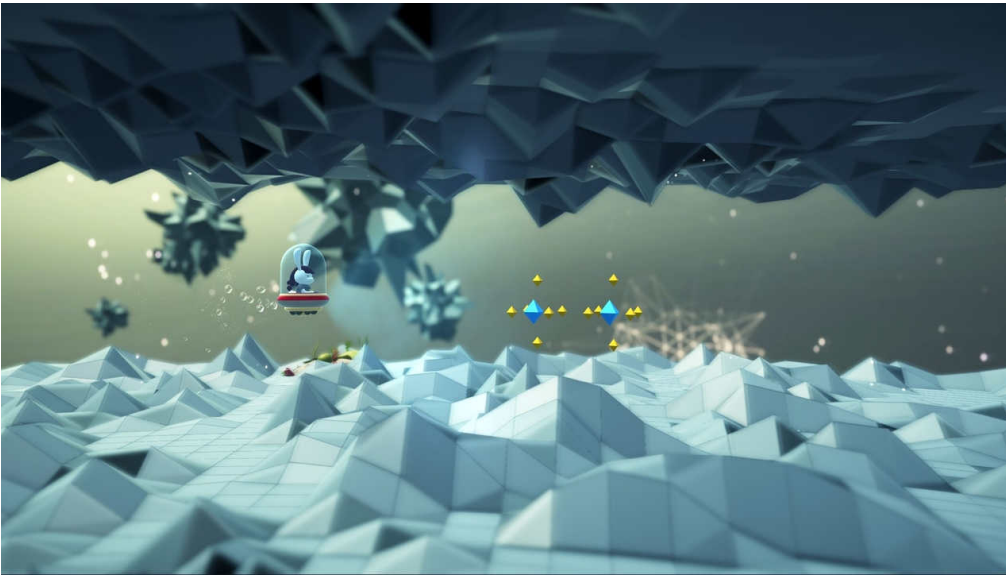
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(visualMotorCoordination)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Valdykite transporto priemonę, kad išvengtumėte kliūčių.



## TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas  
1/3

Greitis  
100%  
greitis nustatomas automatiškai

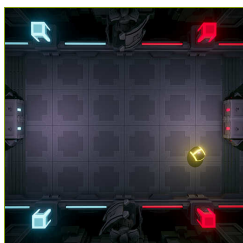
Trukmė  
90s

Kampinis diapazonas  
pradeti 7 galas 7

Diapazono reguliavimas  
0% ↔ 100%  
? ↔ ?

diapazonas  
0% ↔ 100%  
R

Atsparumas  
1

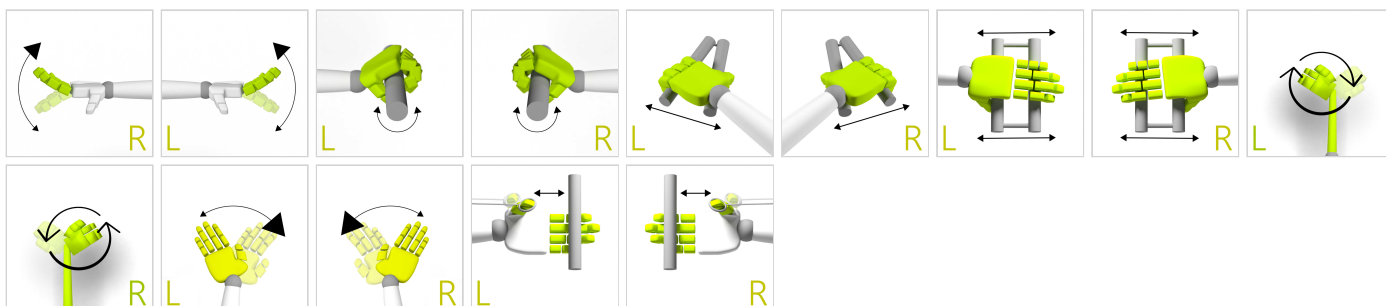


# FUNKCINIAI JUDESIAI

## PONG

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Objektų greitis

### TOADD(OBJECTIVES)

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

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

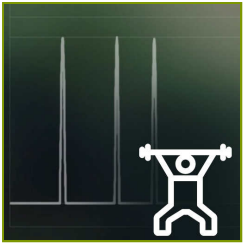
Naudokite irklus, kad pataikytumėte kamuolį pirmyn ir atgal.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė 90s	Kampinis diapazonas pradeti ? galas ?	
Diapazono reguliavimas 0% ↔ 100% ? ↔ ?	diapazonas 0% ↔ 100% R	
Atsparumas 1	Objektų greitis 100%	

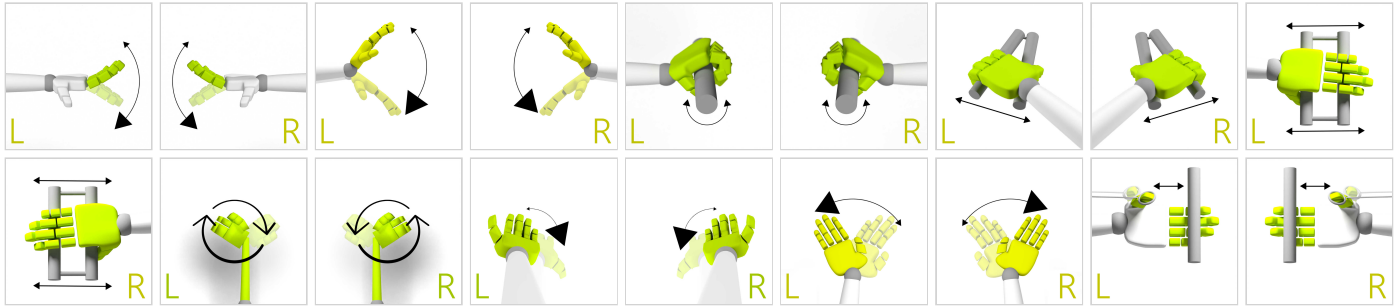


# JĖGA

## STIPRUMO BANDYMAS

toAdd(catDesc190)

### TOADD(CONTROLMODES)



### TOADD(ADJUSTMENTS)

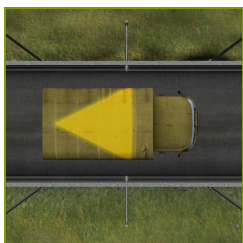
- Laikas užbaigti veiksmus

### TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(strengthExamination)
- toAdd(muscleStrengthening)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitės pasiekti geriausią rezultatą.



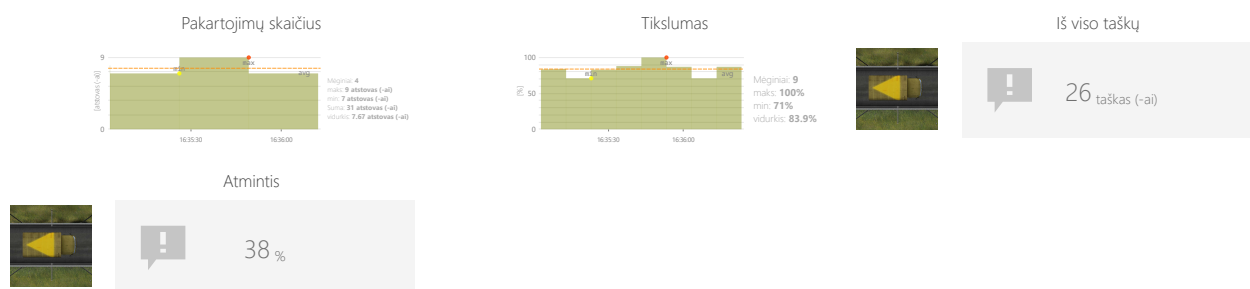
# ATMINTIS SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- Variantų

## TOADD(OBJECTIVES)

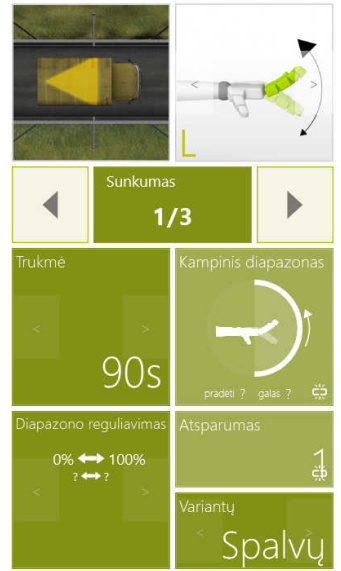
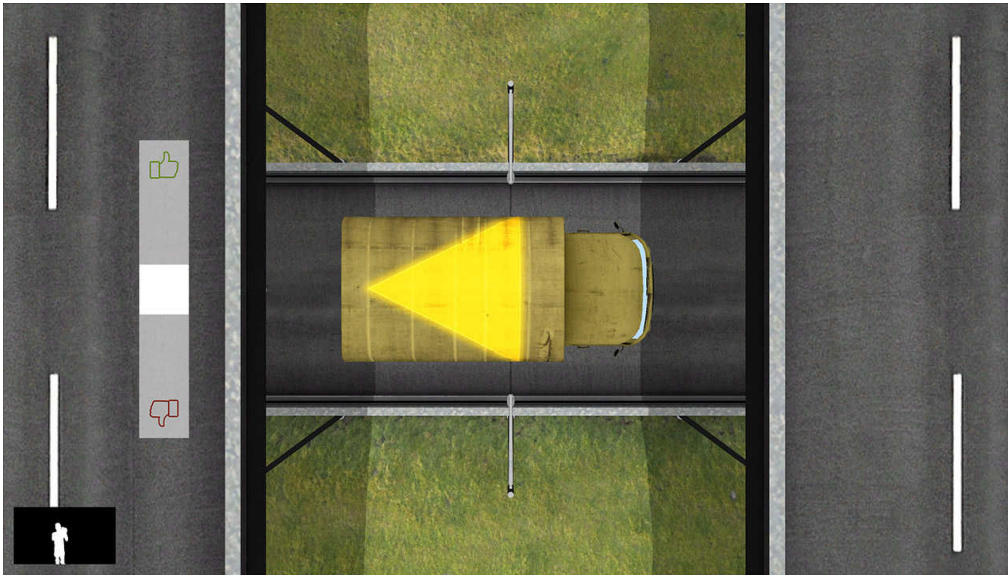
- toAdd(logicalTasks)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)

## 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)



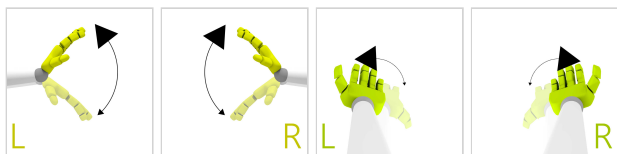


# PROBLEMŲ SPRENDIMAS

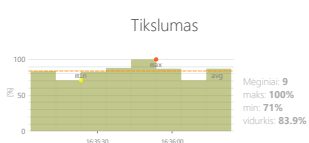
KLONAI

toAdd(catDesc540)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



Iš viso taškų

13 taškas (-ai)



Problemų sprendimas

26 %

TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pasirinkite elementą, kurio ekrane yra pora.



TOADD(SAMPLESETTINGS)

