

RANKŲ IR PIRŠTŲ SEKIMAS

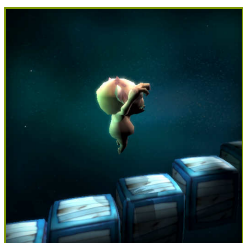
???

toAdd(broPP-Hardwarer32405)	3
toAdd(broPP-Whatisne31120)	3
Terapinių užduočių duomenų bazė	4
Greitis	4
Judėjimo tikslumas	11
Funkciniai judesiai	15
Suskirstytas dėmesys	45
Atmintis	47
Problemų sprendimas	49
Specializuotų	51

TOADD(BROPP-WHATISNE31120)

toAdd(broHardReq-Pleasemak34226)

- toAdd(windows8Suggested)
- toAdd(broHardReq-INTELi5p13166)
- toAdd(broHardReq-8GBRAM87954)
- NVidia GeForce 1050

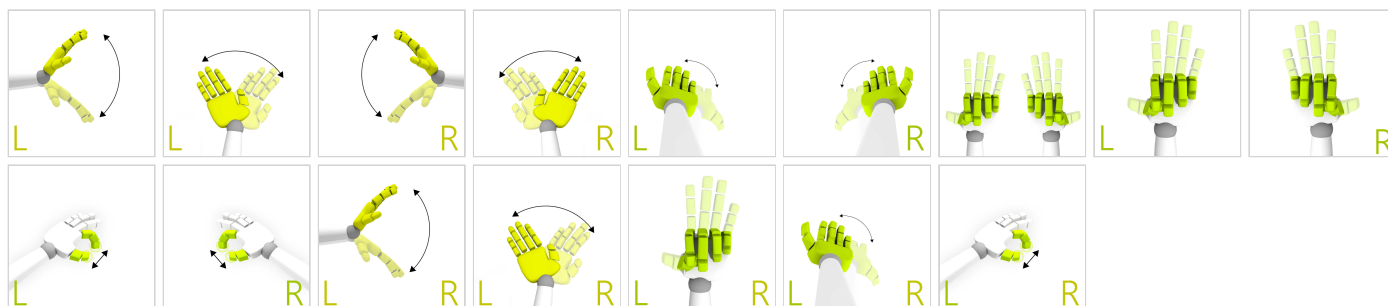


GREITIS

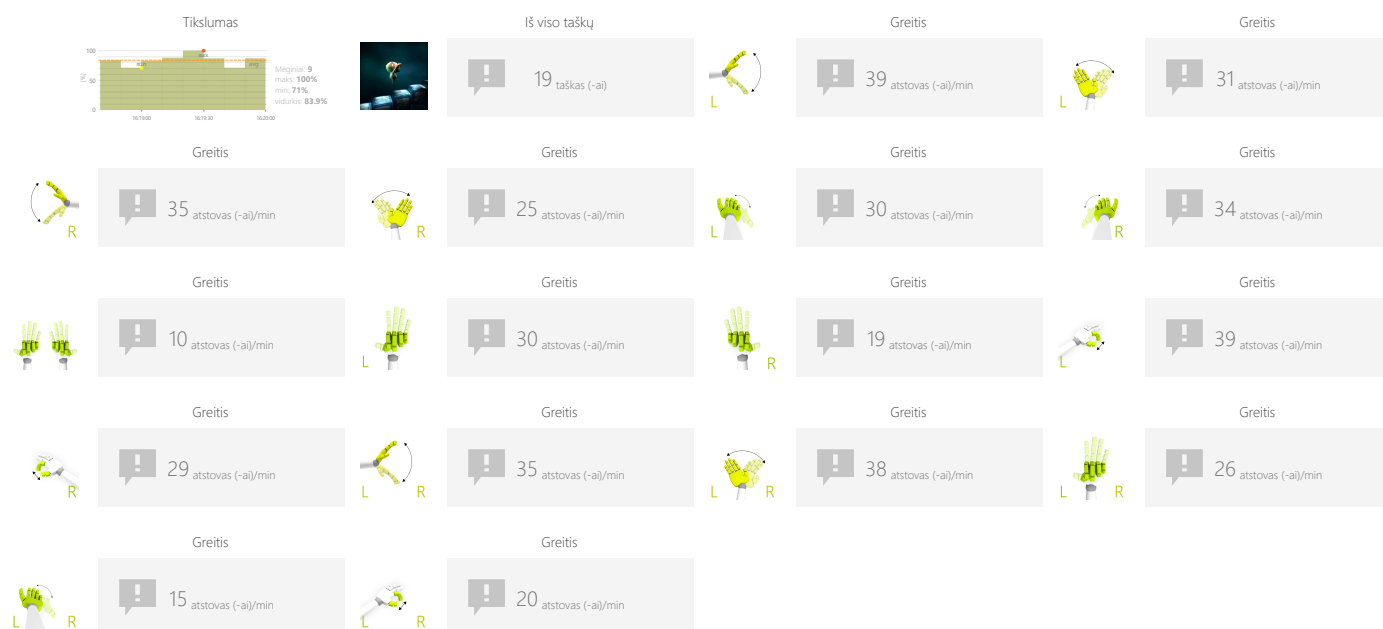
LAIPTAI

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Lipkite laiptais, kol jie išnyks.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas paprotys	
Trukmė 90s	diapazonas 0% - 100% L
Maksimalus laikas per aukštą 15s	Laipty skaičius 5
Pauzės ilgis 3	



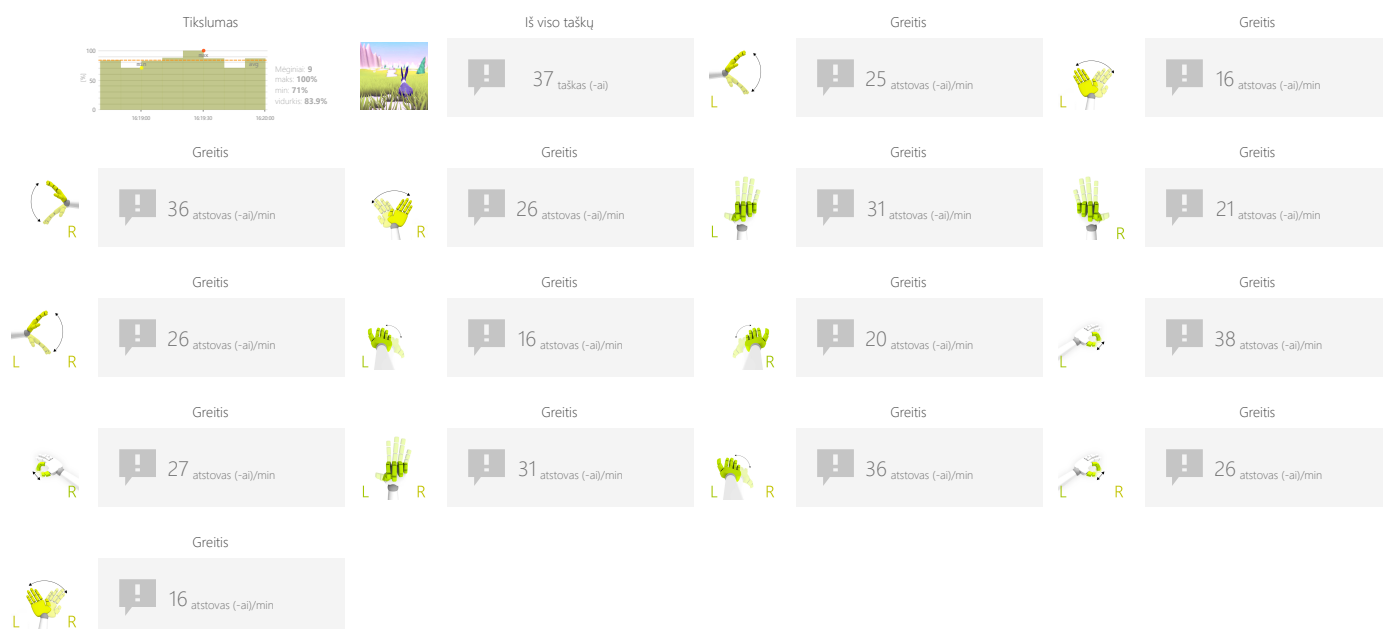
GREITIS TRIUŠIS

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

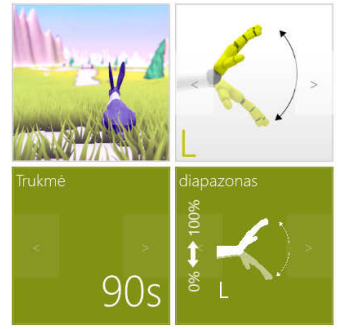
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

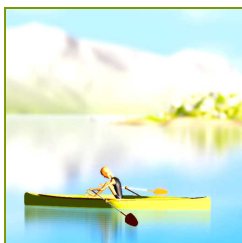
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eikite per visą maršrutą kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



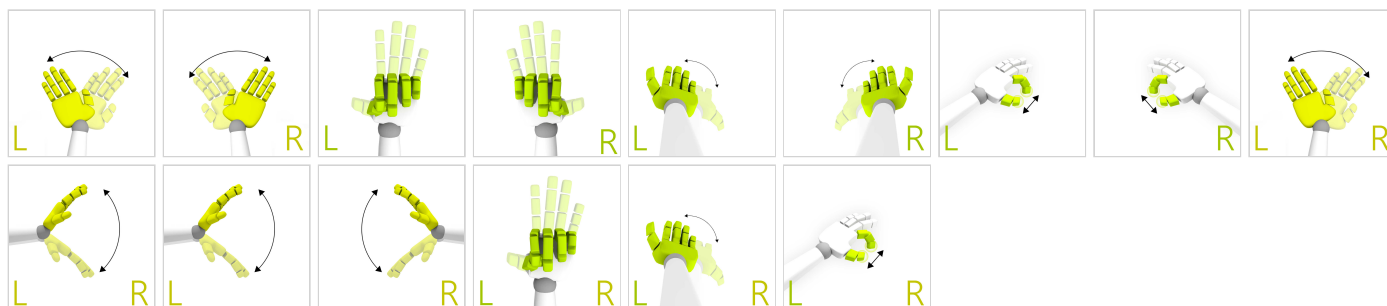


GREITIS

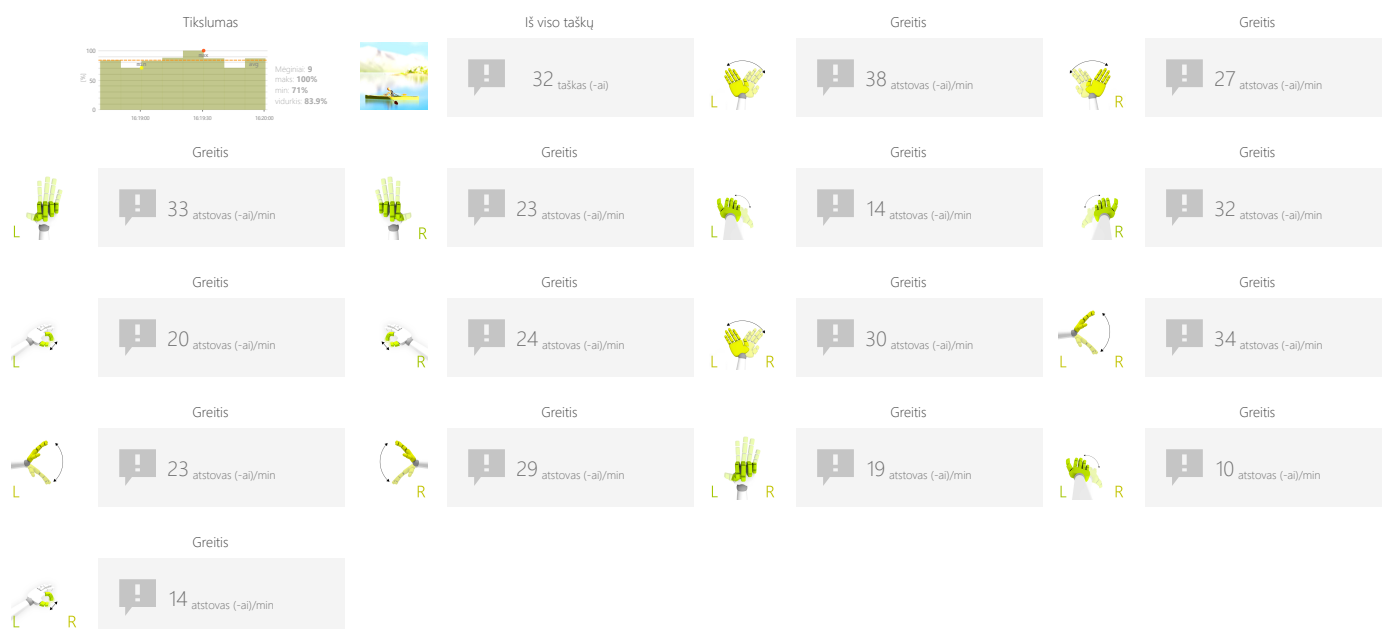
BAIDARIŲ

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

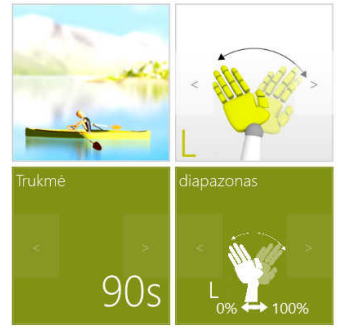
- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Eilutė kuo greičiau.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



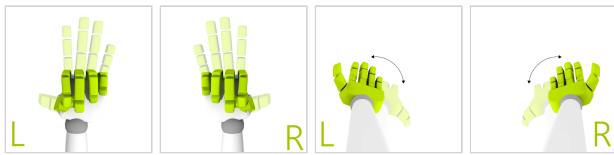


GREITIS

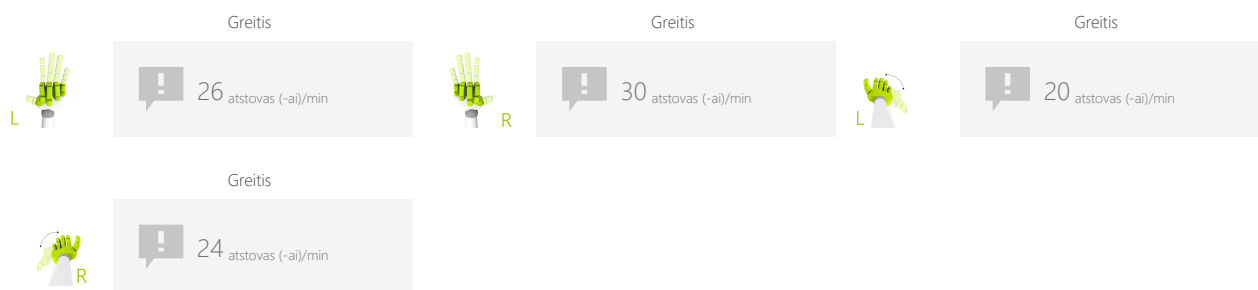
GREIČIO BANDYMAS

toAdd(catDesc130)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

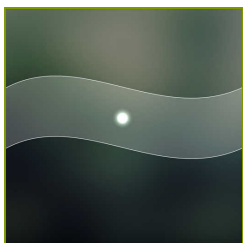
- Laikas užbaigti veiksmus
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(speedOfMovement)
- toAdd(repetitiveMovements)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Atlikite nurodytą judėjimo modelį kuo daugiau kartų.



JUDĖJIMO TIKSLUMAS DIAGRAMA

toAdd(catDesc150)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Grafinės formos (sinuso ar kvadrato, amplitudės, sienos ir tt)
- Užduoties trukmė
- diapazonas

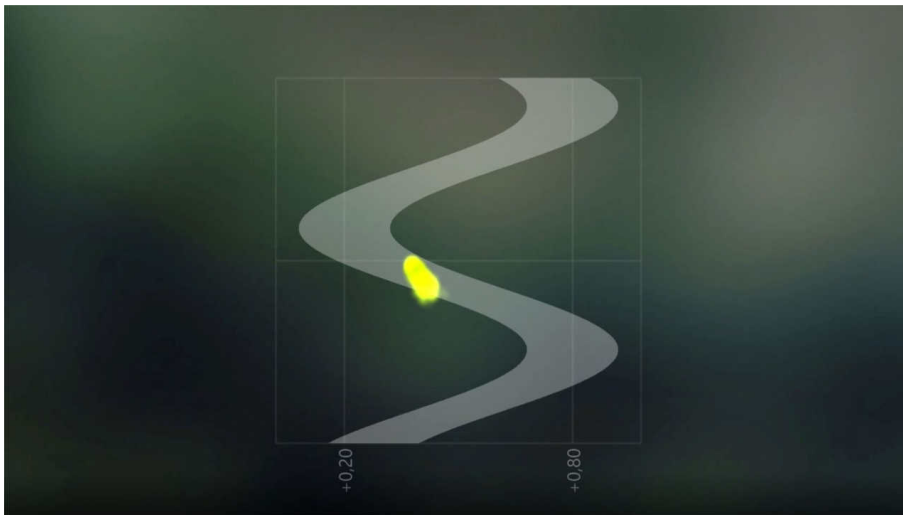
TOADD(OBJECTIVES)

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

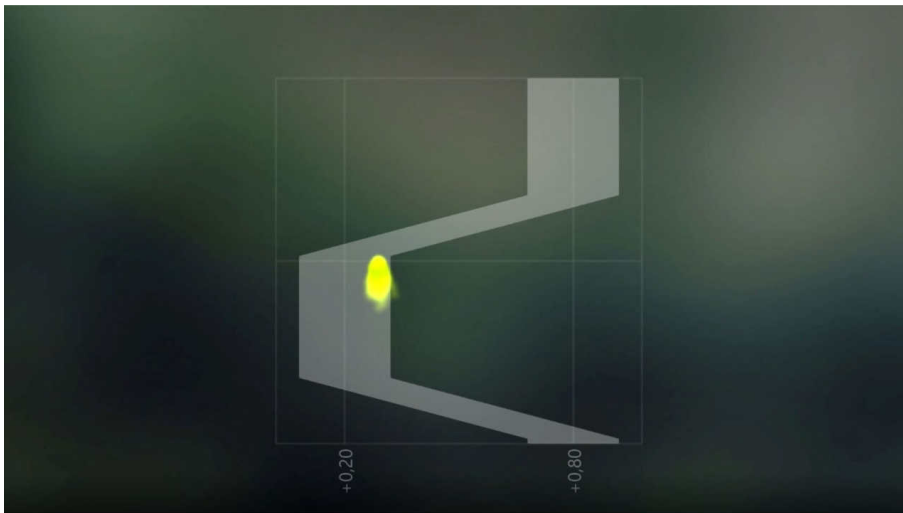
TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Stenkitės likti sienose.

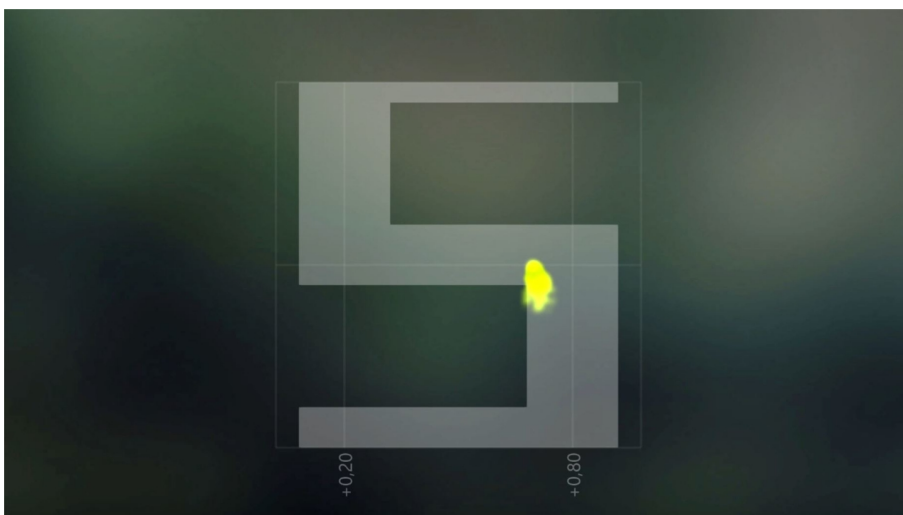
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Control panel for the first plot. It features a small preview of the wavy path and a hand icon with a yellow path. Below this, there are navigation arrows and a box containing 'Sunkumas' and '3/3'. Underneath is a section for 'Grafikos konfigūracija' with a wavy path icon and parameters '4.0s' and '20%'. The bottom section shows 'Trukmė' (30s) and 'diapazonas' (0% to 100%) with a hand icon.



Control panel for the second plot. It features a small preview of the zigzag path and a hand icon with a yellow path. Below this, there are navigation arrows and a box containing 'Sunkumas' and '1/3'. Underneath is a section for 'Grafikos konfigūracija' with a zigzag path icon and parameters '4.0s' and '40%'. The bottom section shows 'Trukmė' (90s) and 'diapazonas' (0% to 100%) with a hand icon.



Control panel for the third plot. It features a small preview of the complex path and a hand icon with a yellow path. Below this, there are navigation arrows and a box containing 'Sunkumas' and 'papritys'. Underneath is a section for 'Grafikos konfigūracija' with a complex path icon and parameters '20%', '2.0s', '2.0s', '1.0s', and '1.0s'. The bottom section shows 'Trukmė' (30s) and 'diapazonas' (0% to 100%) with a hand icon.



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!

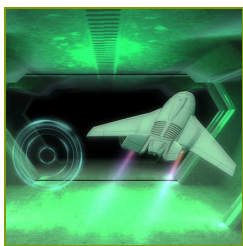


TOADD(SAMPLESETTINGS)



The control panel consists of several sections:

- Top Left:** A small thumbnail of the hippo with the pink umbrella.
- Top Right:** A hand icon with a green glow and a curved arrow indicating movement.
- Second Row:** A central green box labeled "Sunkumas" with "1/3" below it, flanked by left and right navigation arrows.
- Third Row:** Two green boxes. The left one is labeled "Trukmė" with "60s" and left/right arrows. The right one is labeled "Kelias" with "8.0s" and a waveform visualization.
- Bottom Row:** Two green boxes. The left one is labeled "diapazonas" with "80%" and "20%" and a hand icon with a double-headed arrow. The right one is labeled "Skečio dydis" with "150%" and a double-headed arrow.



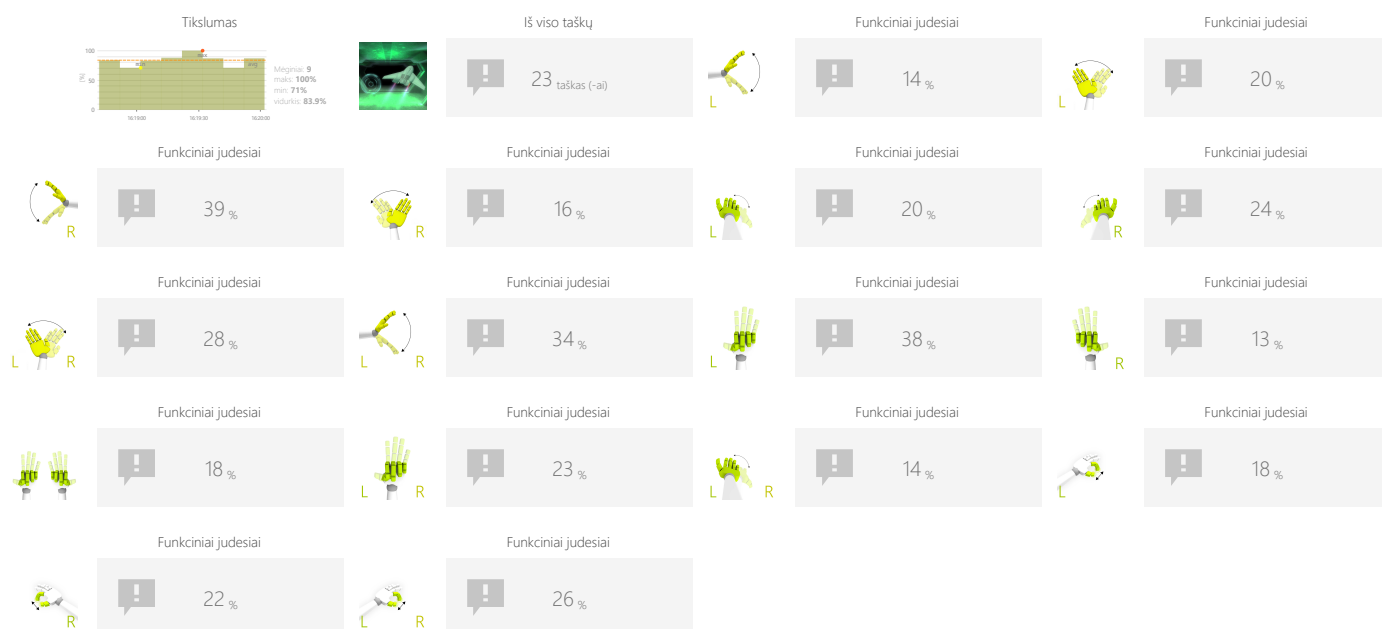
FUNKCINIAI JUDESIAI LĖKTUVAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

TOADD(OBJECTIVES)

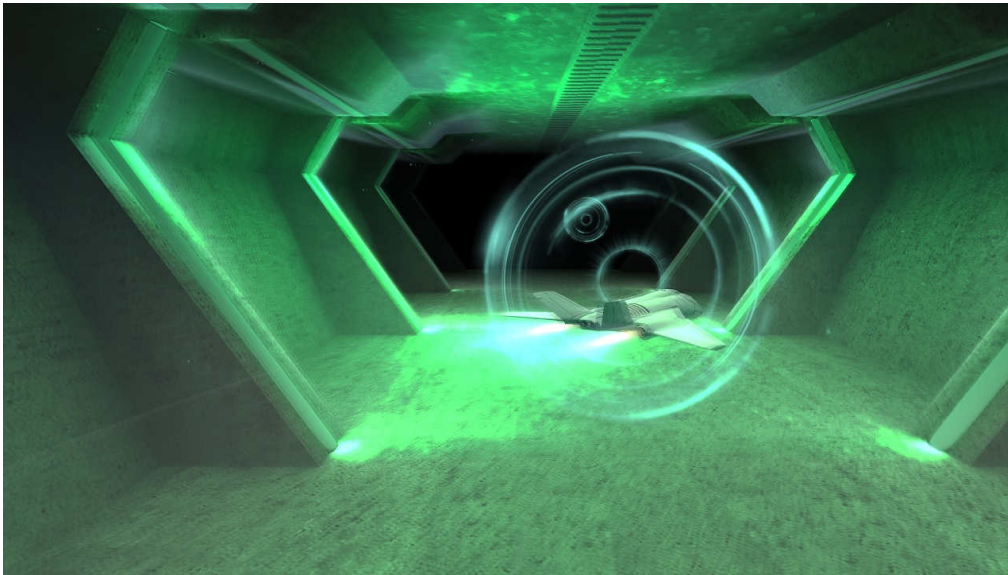
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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

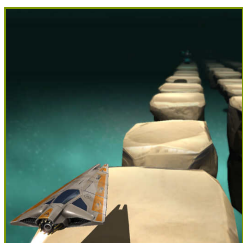


TOADD(SAMPLESETTINGS)



The UI control panel consists of several elements:

- Top left: A small 3D view of the jet-like object.
- Top right: A yellow hand icon with a circular arrow indicating rotation.
- Middle left: A navigation bar with left and right arrows and the text "Sunkumas 2/4".
- Middle: A speed control section with the label "Greitis", a large "100%" value, and the text "greitis nustatomas automatiškai".
- Bottom left: A duration control section with the label "Trukmė" and a large "90s" value.
- Bottom right: A range control section with the label "diapazonas", a vertical scale from "0%" to "100%", and a hand icon with a circular arrow.

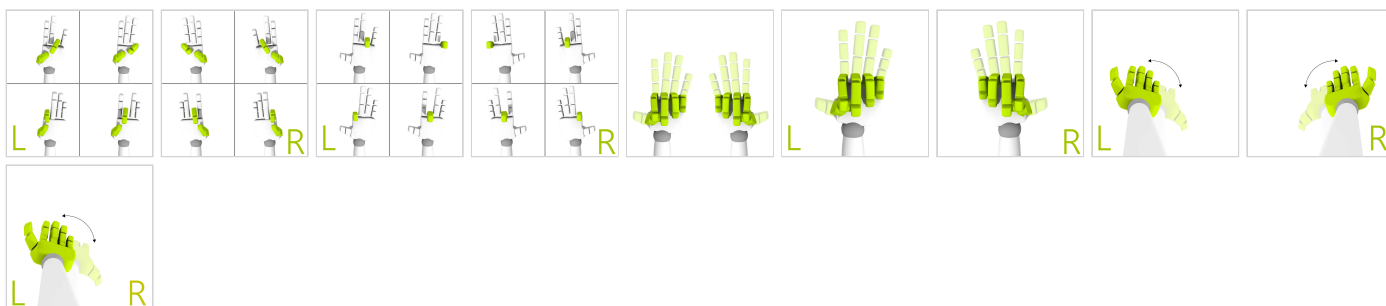


FUNKCINIAI JUDESIAI

AKMENYS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė

TOADD(OBJECTIVES)

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

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Priverskite erdvėlavį surinkti spalvingas būtybes ir venkite uolų.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas
1/3

Greitis
100%
greitis nustatomas automatiškai

Trukmė
90s



FUNKCINIAI JUDESIAI

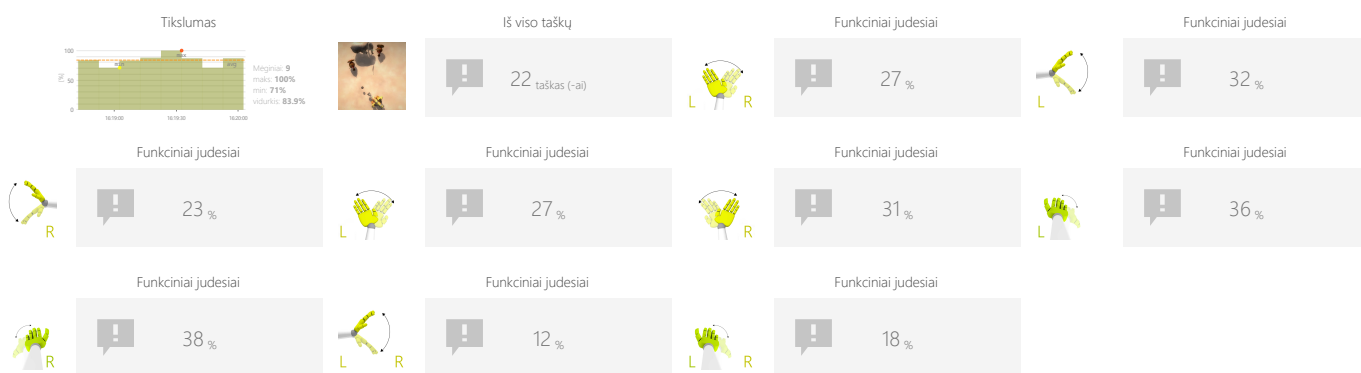
AUTOMATINIS PATRANKAS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

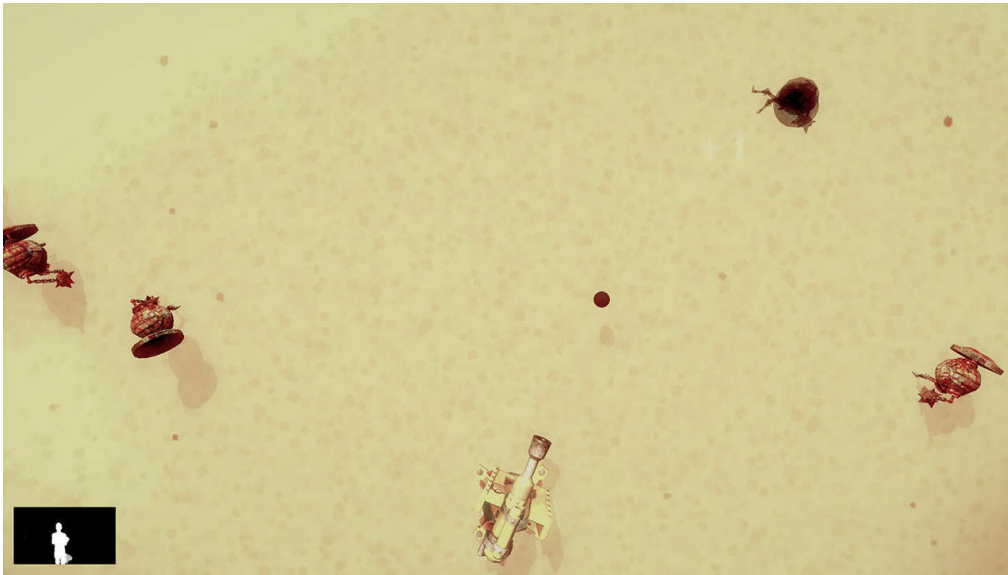
- toAdd(dividedAttention)
- toAdd(spontaneousMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

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



TOADD(SAMPLESETTINGS)



◀	Sunkumas 1/3	▶
Trukmė < > 90s	diapazonas < > L 0% R 100%	
Įjungti distractors < > Ne	Laikas tarp patrankų < > 1s	
Laikas tarp priešų < > 3s	Priešo greitis < > 50%	



◀	Sunkumas paprotys	▶
Trukmė < > 90s	diapazonas < > L 0% R 100%	
Įjungti distractors < > Taip	Laikas tarp patrankų < > 1s	
Laikas tarp priešų < > 3s	Priešo greitis < > 50%	

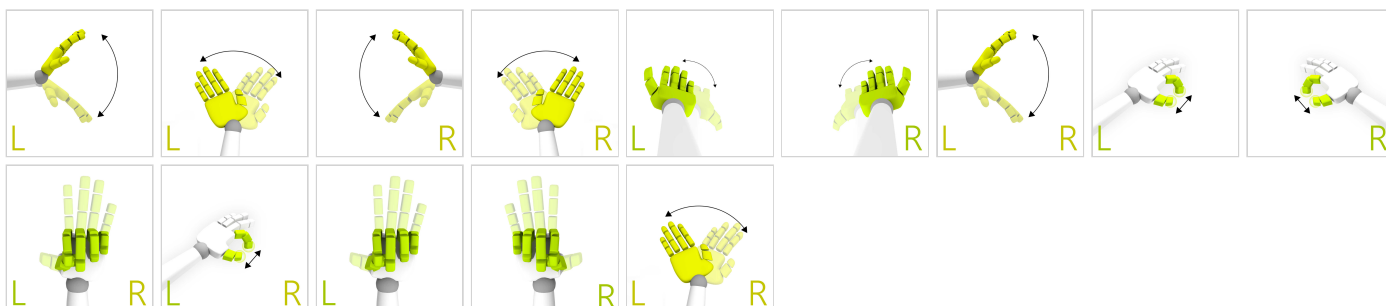


FUNKCINIAI JUDESIAI

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)

Skriskite ir rinkite monetas.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	0% 100%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
3	250%
Gravitacinė jėga	
100%	



Sunkumas	
1/3	
Trukmė	diapazonas
90s	0% 100%
Monetų grupės dydis	Atstumas tarp monetų
5	250%
Gravitacinė jėga	
100%	

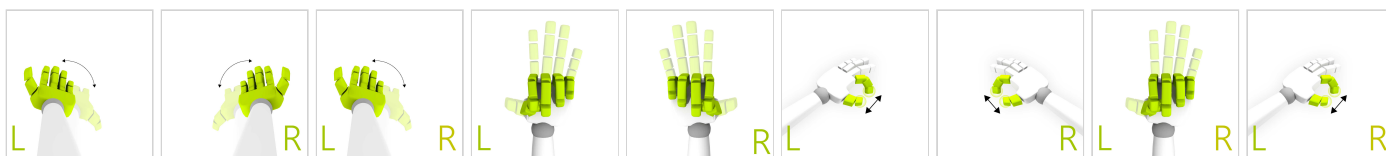


FUNKCINIAI JUDESIAI

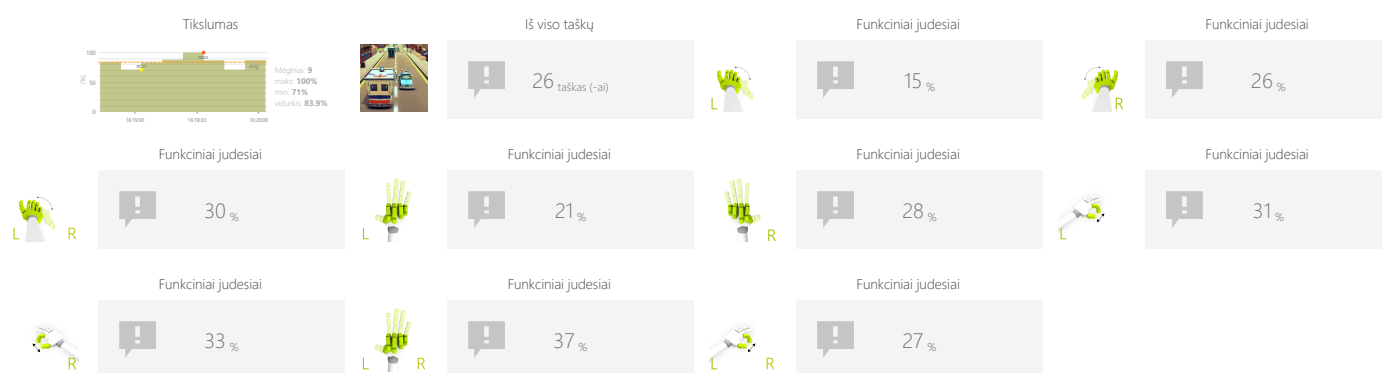
GREITOSIOS PAGALBOS AUTOMOBILIS

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.



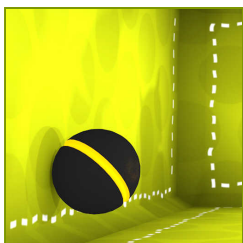
TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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



FUNKCINIAI JUDESIAI

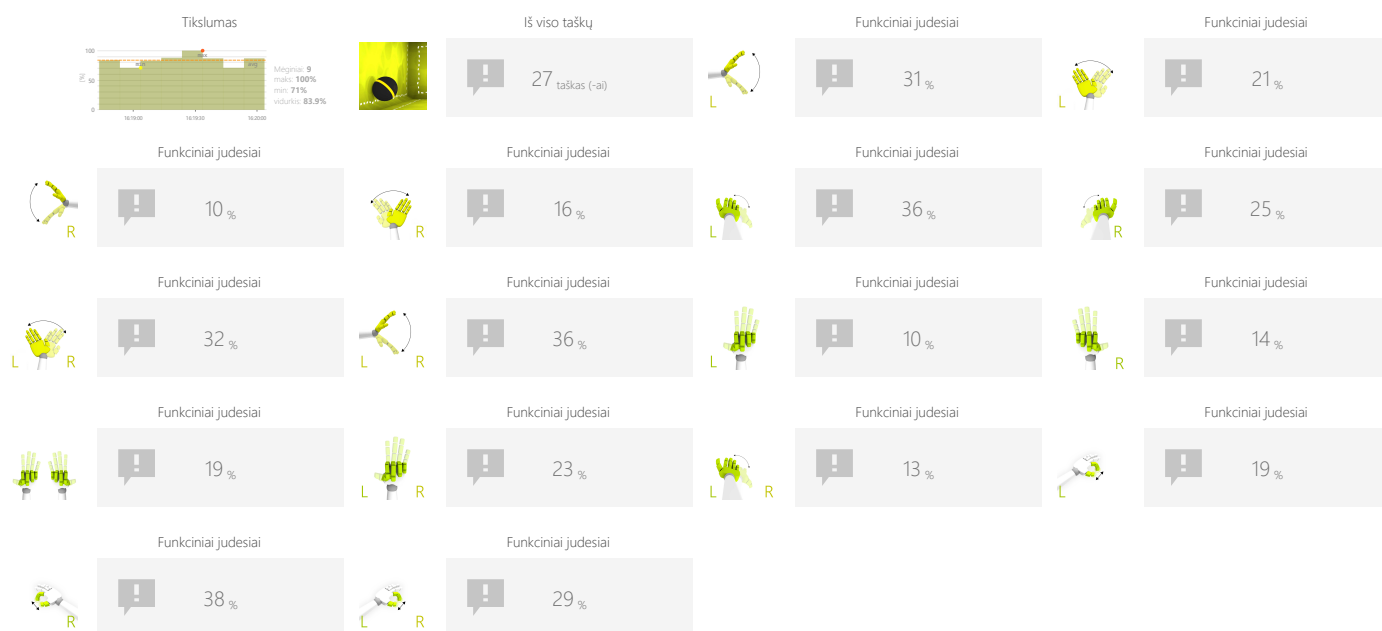
ARCANOID

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Stiklo dydis
- Objektų greitis

TOADD(OBJECTIVES)

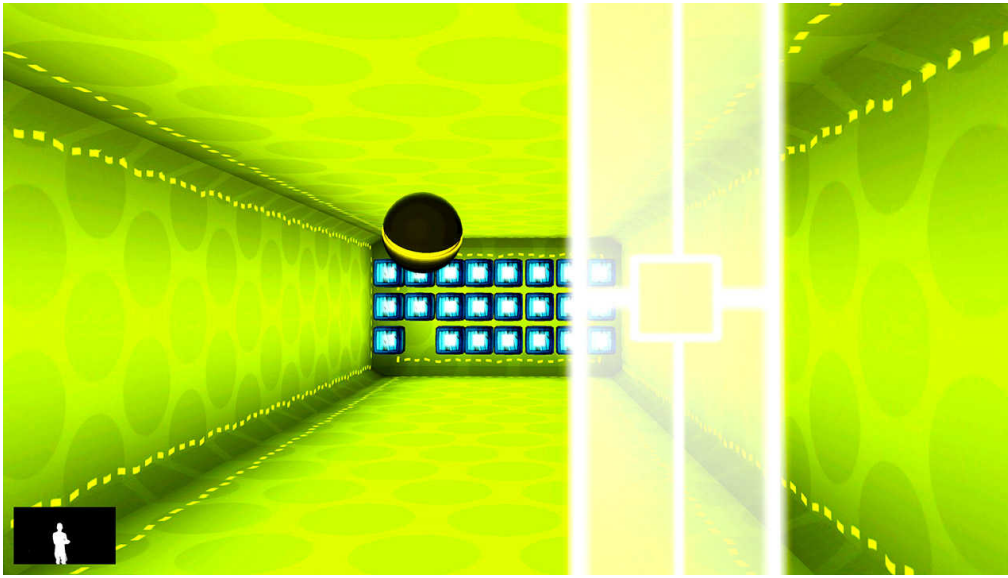
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjectsIn3DSpace)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

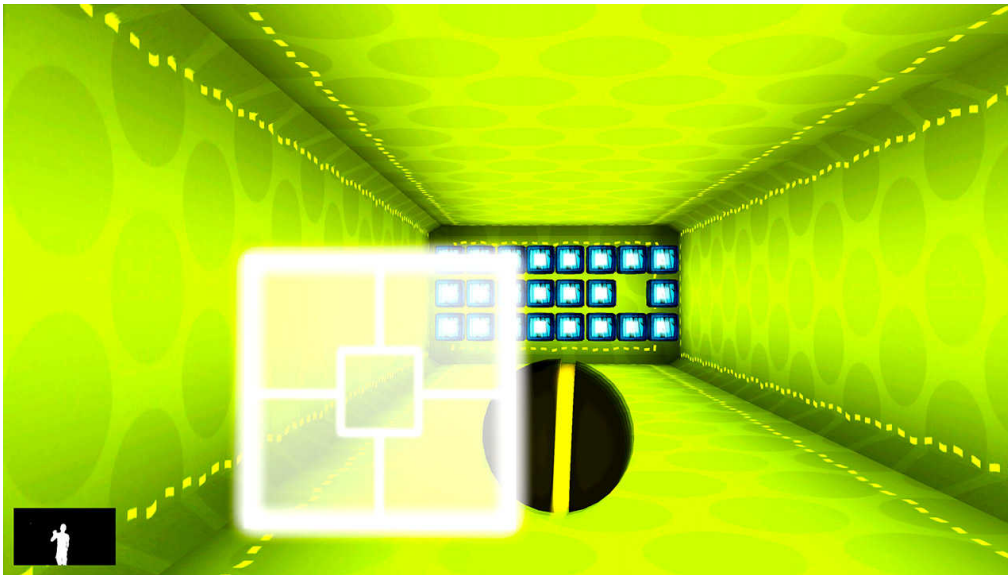
Sunaikinkite kuo daugiau dėžių.



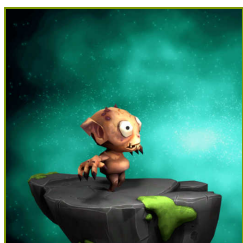
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	0% 100%
Stiklo dydis	Objektų greitis
100%	70%



Sunkumas	
papatys	
Trukmė	diapazonas
90s	0% 100%
Stiklo dydis	Objektų greitis
75%	70%



FUNKCINIAI JUDESIAI

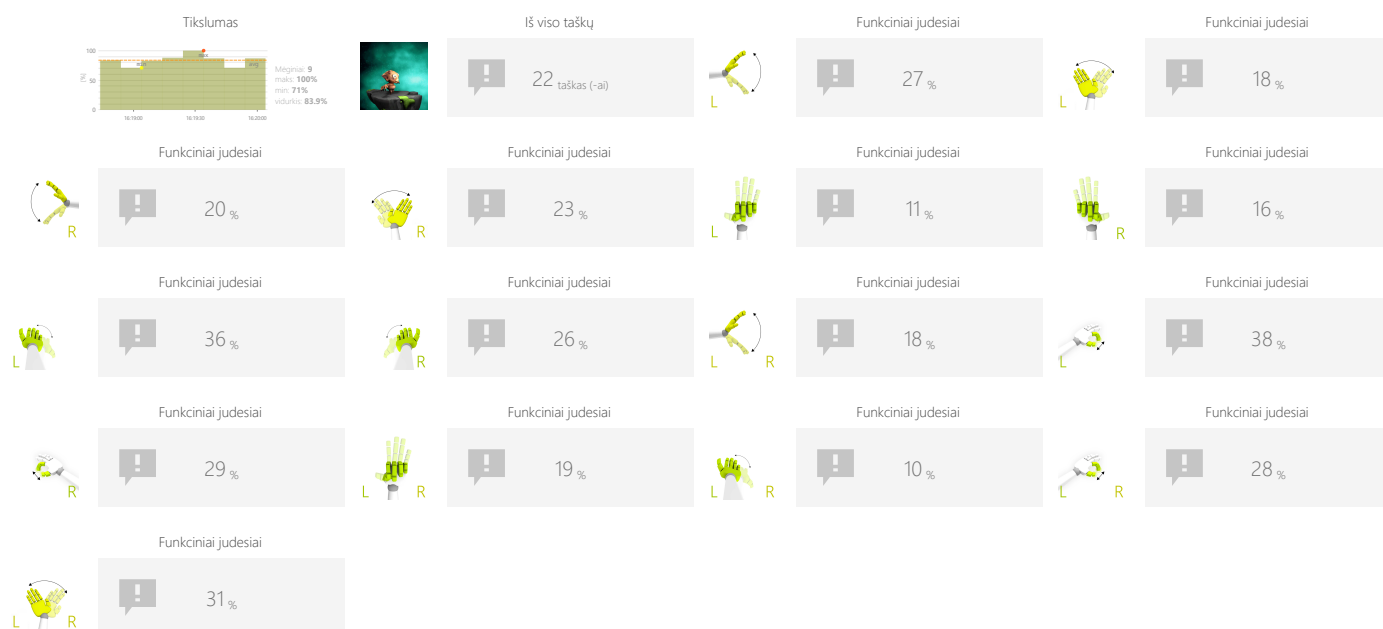
ROCKET JUMPING

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)

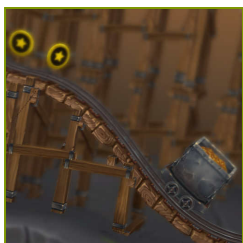
Padėti peršokti per gaunamus raketas ir išvengti susidūrimo.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas 1/3	
Trukmė 90s	diapazonas 0% - 100%
Laikas tarp objektų 5s	Bomba formatas 1
Objektų greitis 100%	

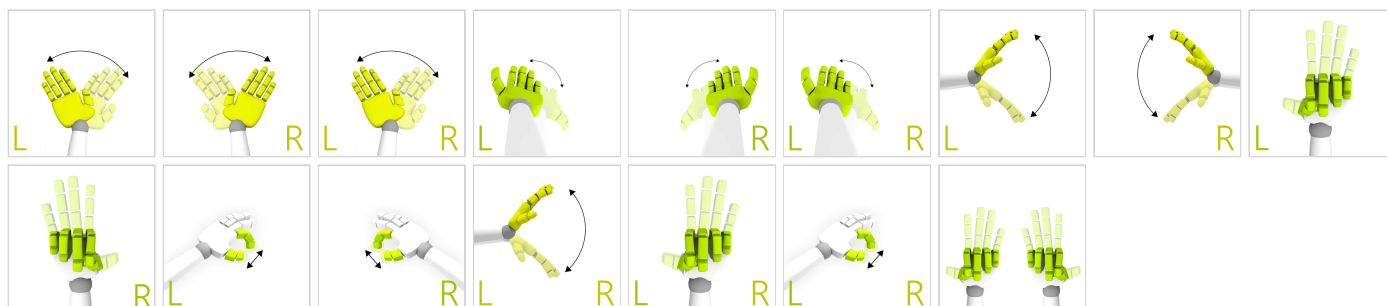


FUNKCINIAI JUDESIAI

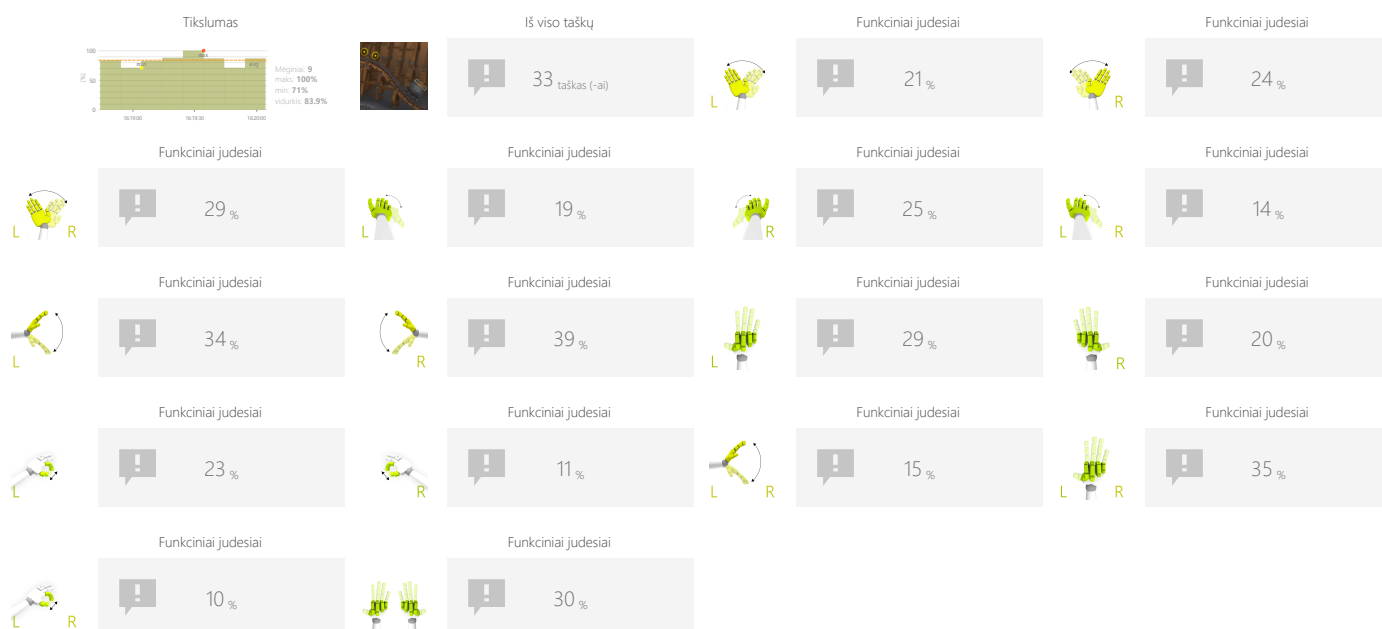
RAILS

toAdd(catDesc160)

TOADD(CONTROLMODES)



REZULTATAI



TOADD(ADJUSTMENTS)

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

TOADD(OBJECTIVES)

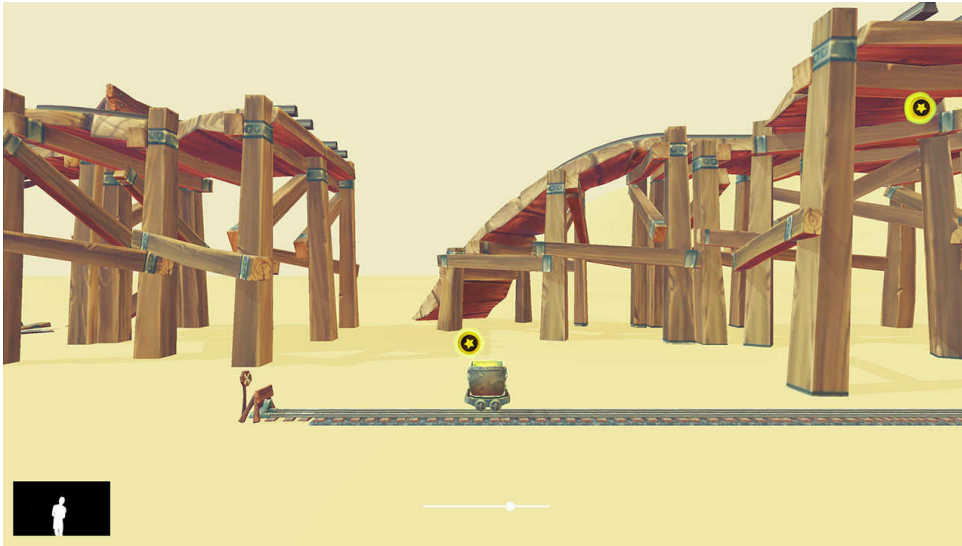
- toAdd(dynamicResponsesToEmergingMovingTargets)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

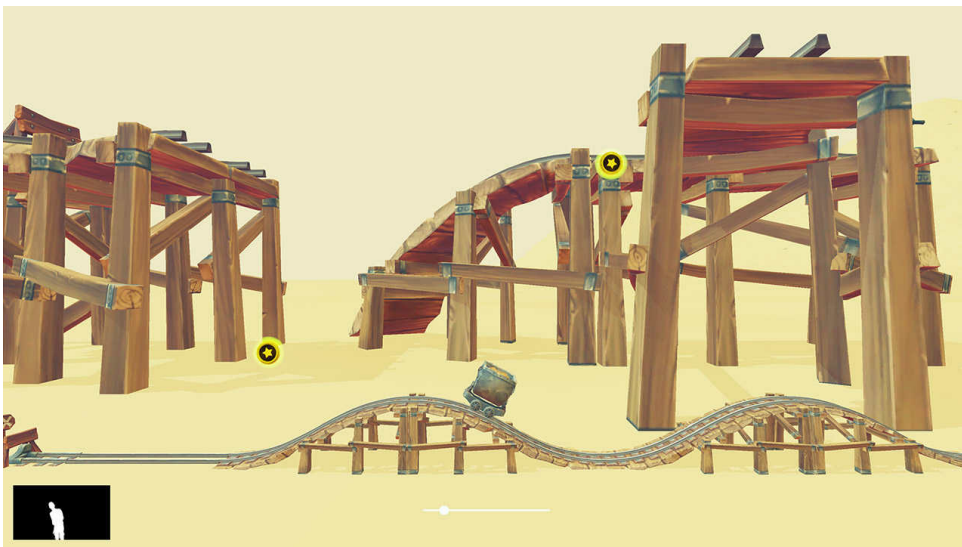
Valdykite vežimėlj, kad surinktumėte monetas.



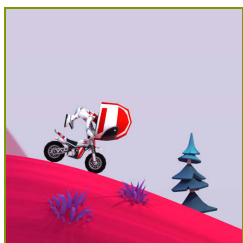
TOADD(SAMPLESETTINGS)



			
Sunkumas		▶	
1/3			
Greitis			
<		>	
100%			
greitis nustatomas automatiškai			
Trukmė		diapazonas	
<		>	
90s			
		0% ↔ 100%	
Maršruto forma		Igalinti derėti	
_____		<	
		Ne	
		Igalinti kliūtis	
		<	
		Ne	
Laikas tarp objektų			
<		>	
5s			



			
Sunkumas		▶	
papritys			
Greitis			
<		>	
100%			
greitis nustatomas automatiškai			
Trukmė		diapazonas	
<		>	
90s			
		0% ↔ 100%	
Maršruto forma		Igalinti derėti	
~~~~~		<	
		Ne	
		Igalinti kliūtis	
		<	
		Ne	
Laikas tarp objektų			
<		>	
5s			

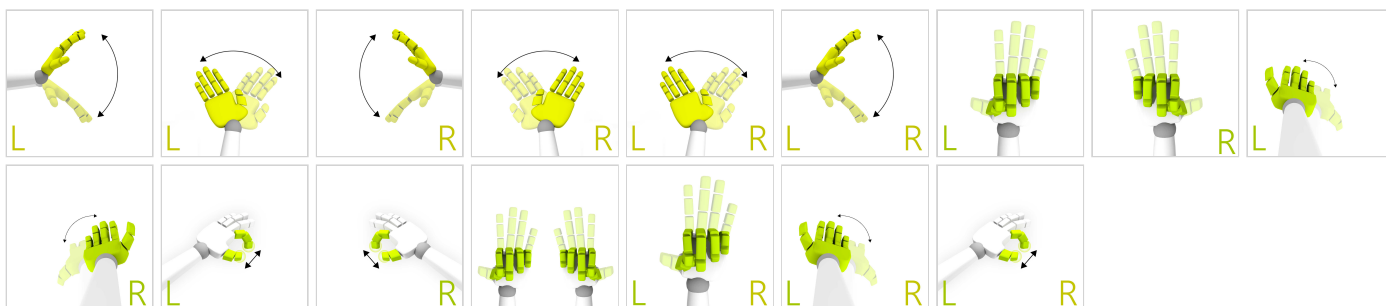


# FUNKCINIAI JUDESIAI

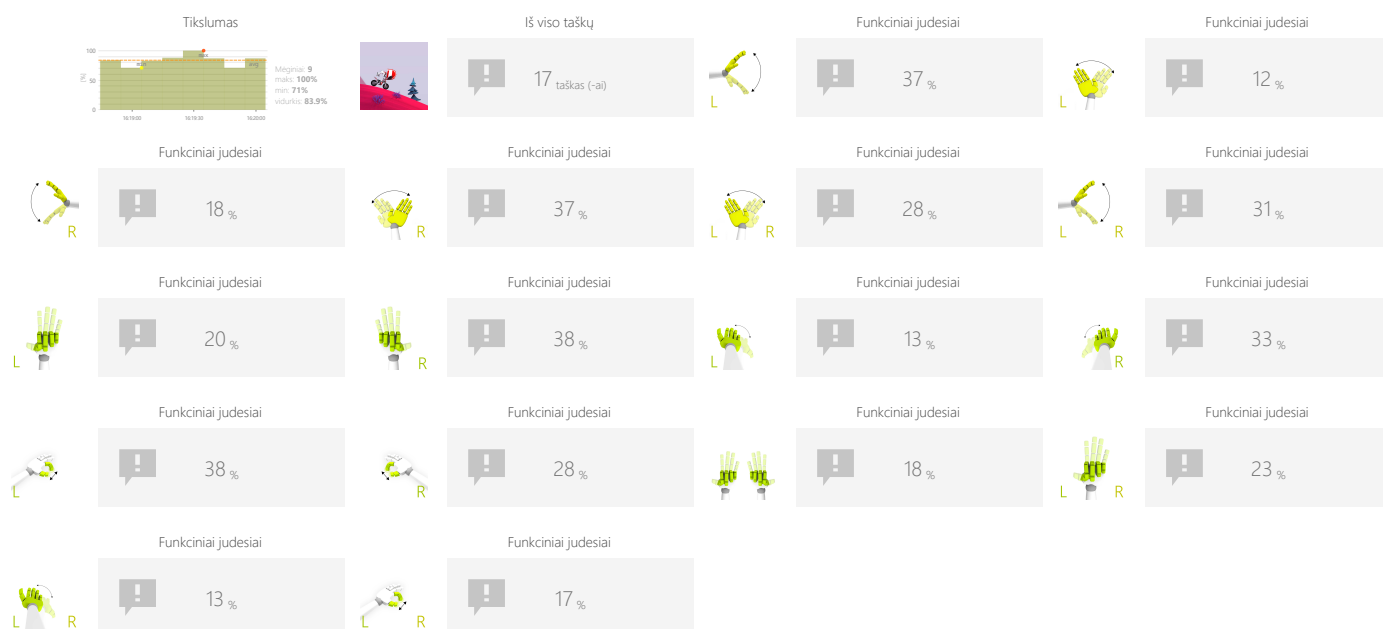
## MOTOKROSO

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

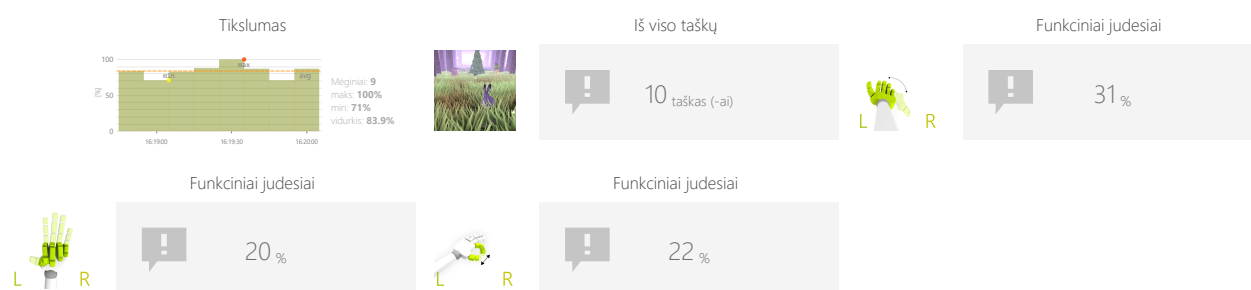
## MIŠKO BĖGIKAS

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)





# FUNKCINIAI JUDESIAI

## GEOMETRIJA EKSPRESAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Greitis
- Užduoties trukmė
- diapazonas

### TOADD(OBJECTIVES)

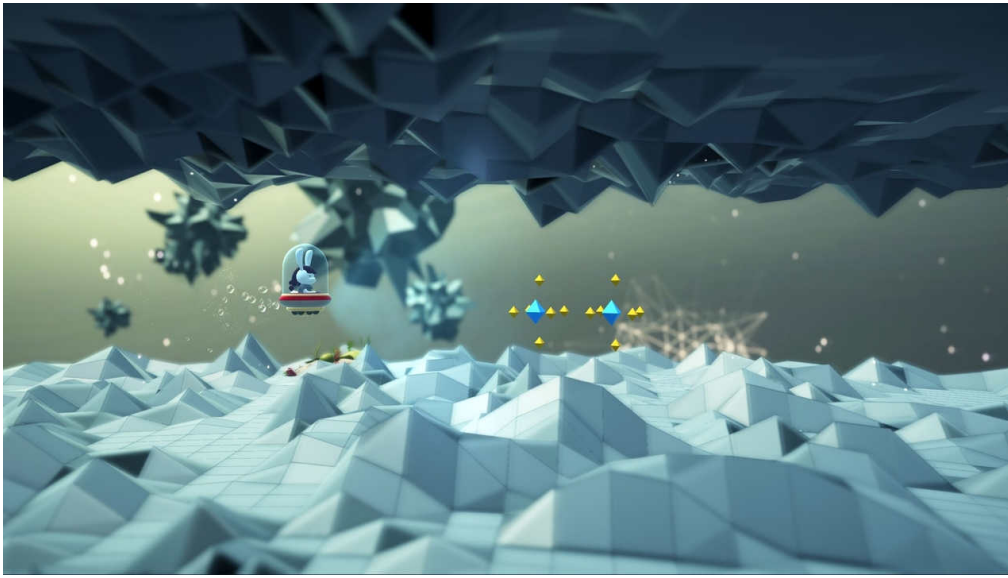
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(activityInAGivenRhythm)
- toAdd(visualMotorCoordination)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Valdykite transporto priemonę, kad išvengtumėte kliūčių.



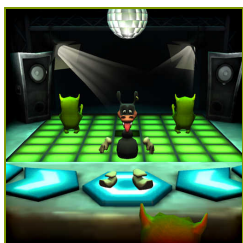
## TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas  
1/3

Greitis  
100%  
greitis nustatomas automatiškai

Trukmė  
90s  
diapazonas  
0% 100%  
L

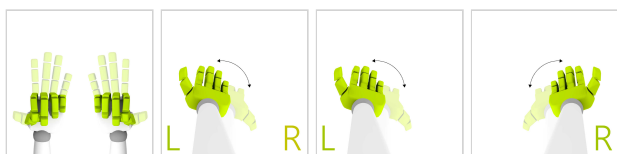


# FUNKCINIAI JUDESIAI

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)

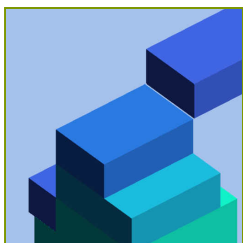
Paspauskite žalius simbolius, kai jie priartėja.



TOADD(SAMPLESETTINGS)



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

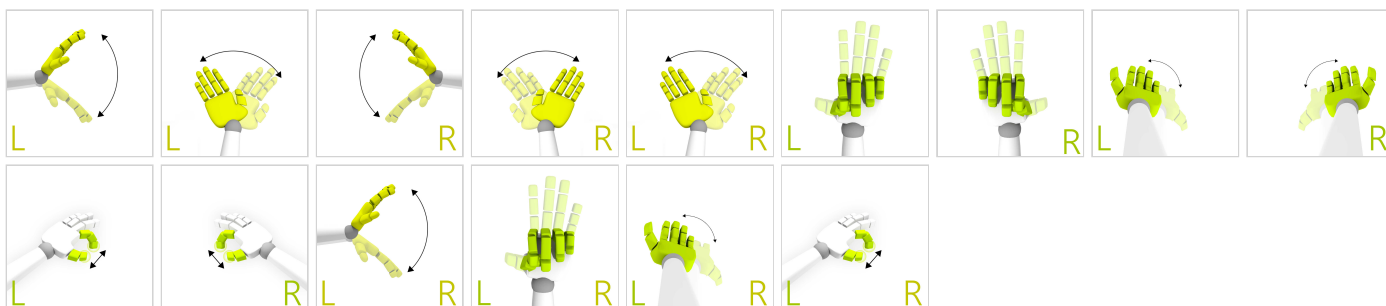


# FUNKCINIAI JUDESIAI

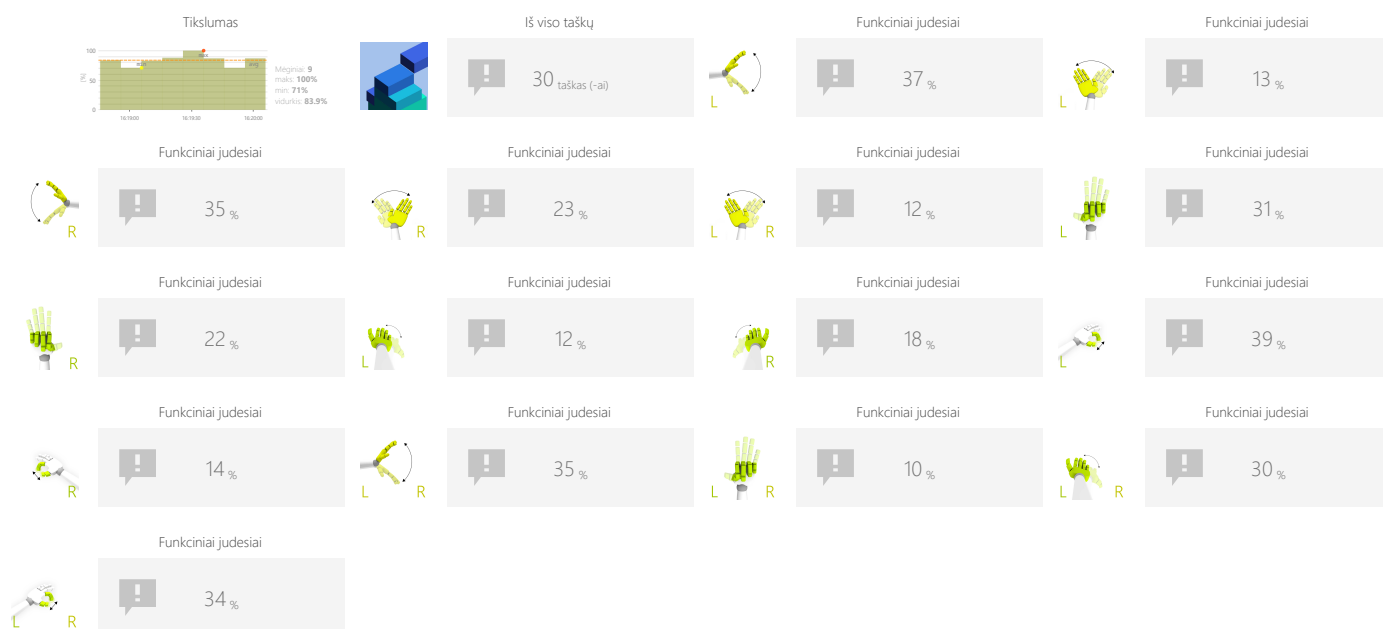
## KAMINO STATYBININKAS

toAdd(catDesc160)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



### TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

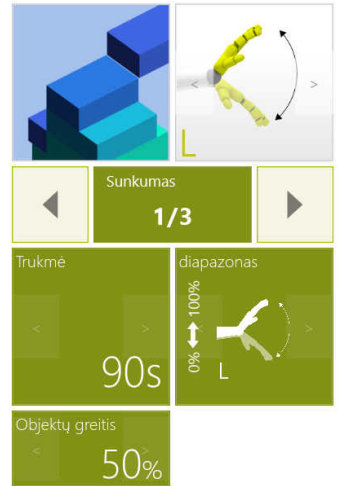
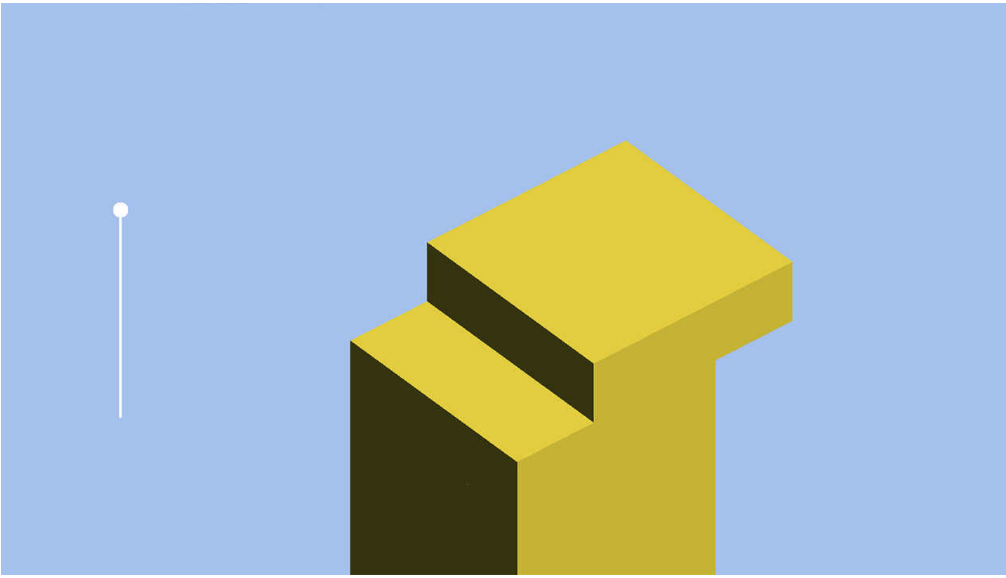
### TOADD(OBJECTIVES)

- 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)



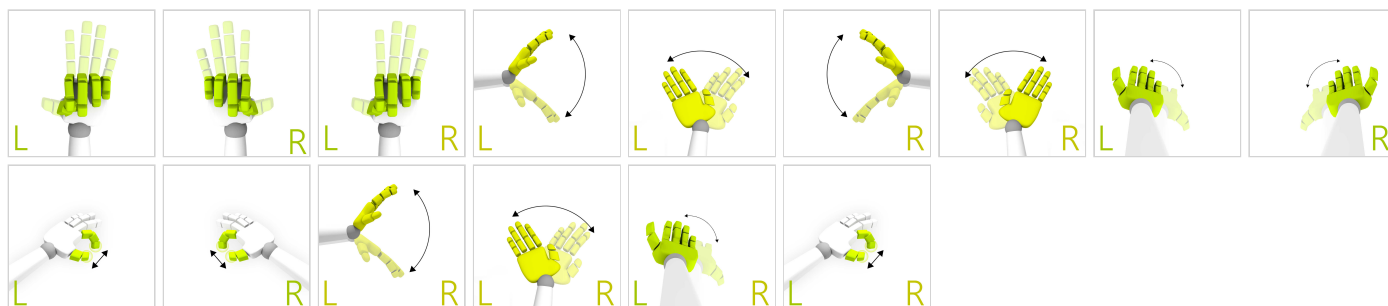


# FUNKCINIAI JUDESIAI

IMP DODGE

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

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

## TOADD(OBJECTIVES)

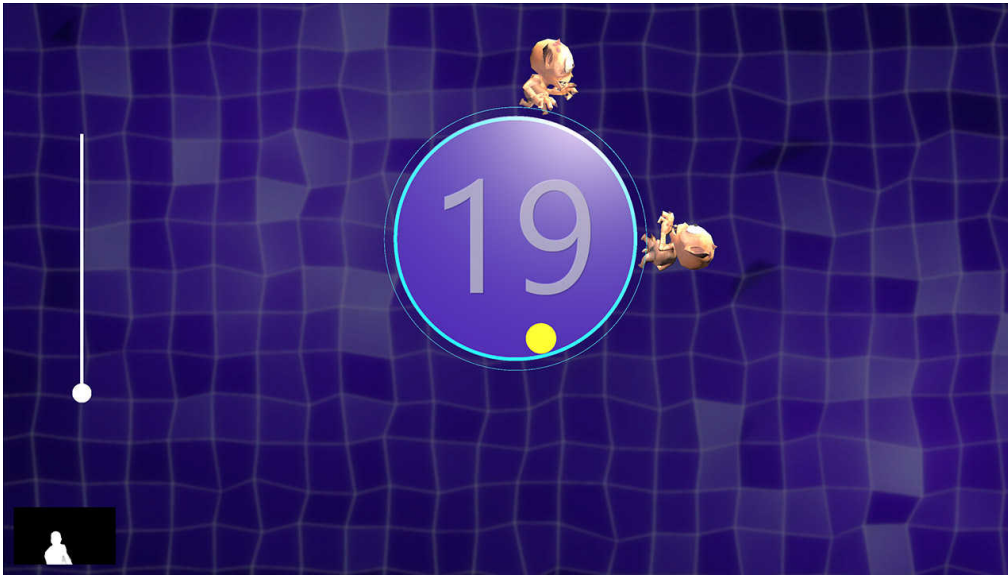
- toAdd(dynamicsOfPlannedMovements)
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(focusing)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

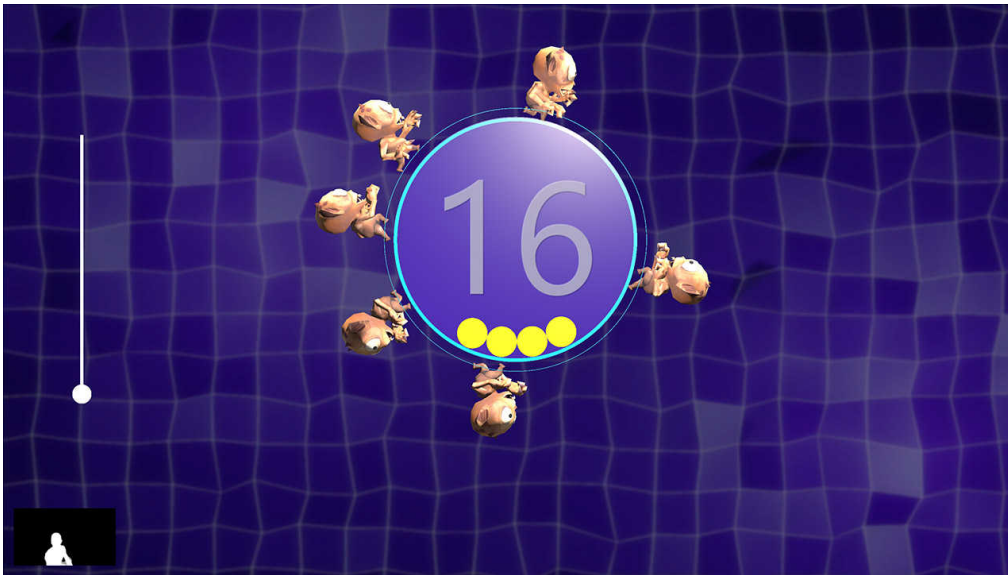
Šaudykite žalius kamuoliukus į ratą, vengdami pataikyti į imps.



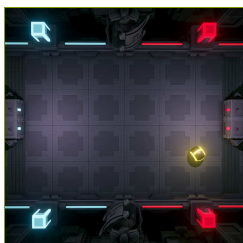
TOADD(SAMPLESETTINGS)



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



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

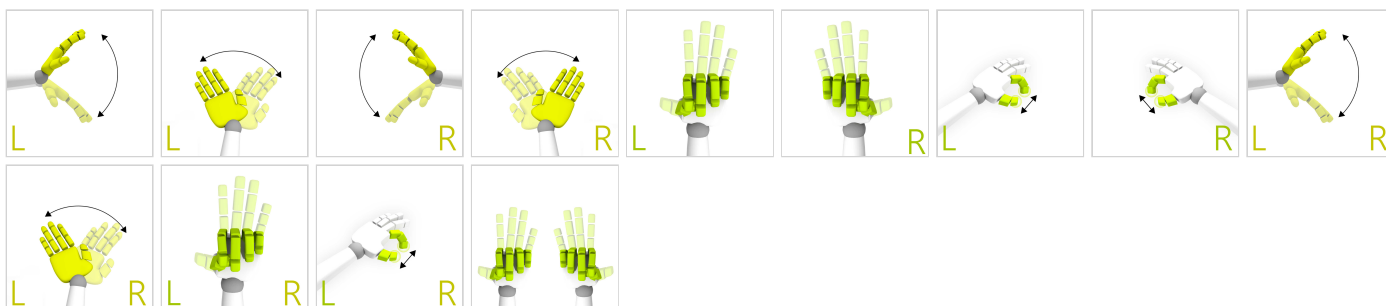


# FUNKCINIAI JUDESIAI

PONG

toAdd(catDesc160)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Objektų greitis

## TOADD(OBJECTIVES)

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

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

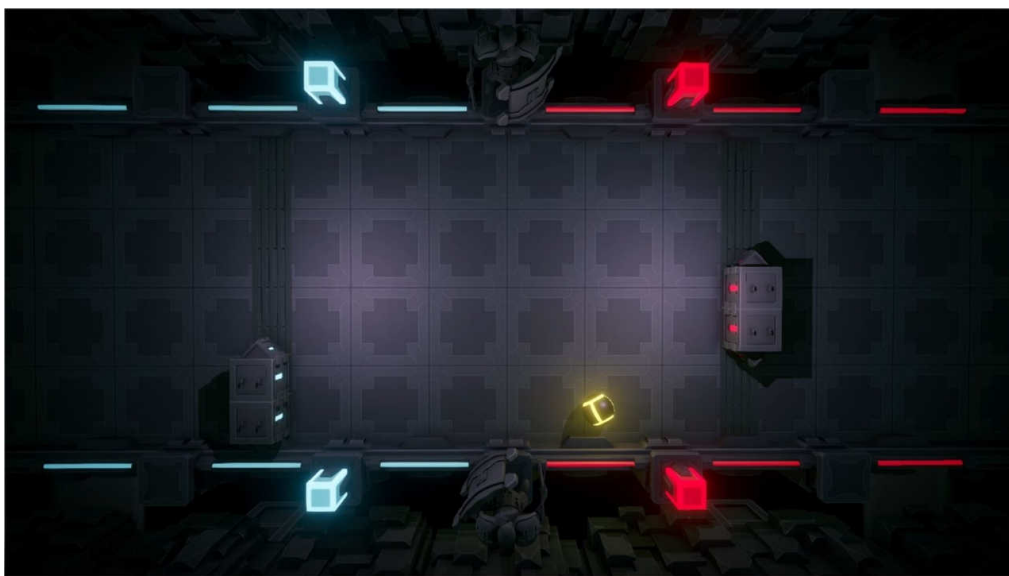
Naudokite irklus, kad pataikytumėte kamuolį pirmyn ir atgal.



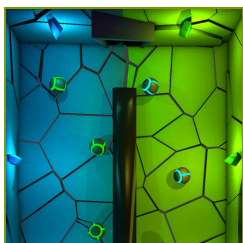
# FUNKCINIAI JUDESIAI

PONG

## TOADD(SAMPLESETTINGS)



	Sunkumas <b>1/3</b>	
	Trukmė <b>90s</b>	diapazonas 0% 100% 
	Objektų greitis <b>100%</b>	



# SUSKIRSTYTAS DĖMESYS

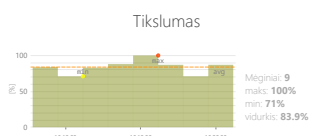
## RŪŠIUOTOJAS

toAdd(catDesc510)

### TOADD(CONTROLMODES)



### REZULTATAI



Iš viso taškų

24 taškas (-ai)

Suskirstytas dėmesys

31%

### TOADD(ADJUSTMENTS)

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

### TOADD(OBJECTIVES)

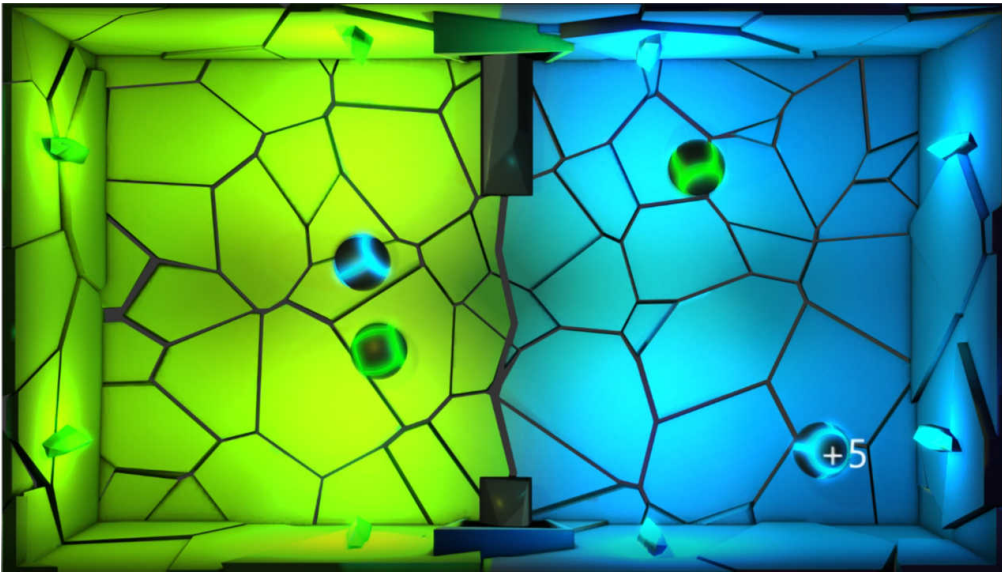
- toAdd(predictingTheTrajectoryOfObjects)
- toAdd(focusing)
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(movementPrecision)
- toAdd(exerciseWithOrWithoutSupportFromHealthyLimb)

### TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

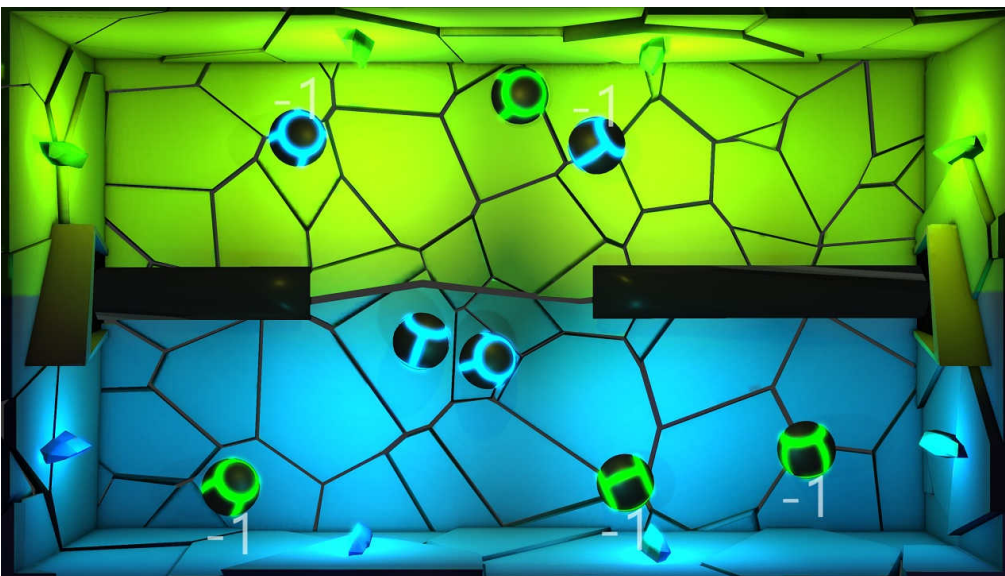
Perduoti arba blokuoti kamuoliukus taip, kad mėlyna kamuoliukas yra mėlynos pusėje ir žali rutuliai yra žalia ekrano pusėje.



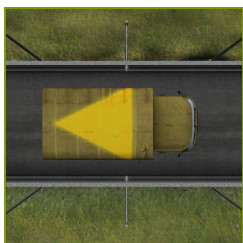
TOADD(SAMPLESETTINGS)



Sunkumas <b>1/3</b>	
Trukmė <b>90s</b>	diapazonas <b>0% - 100%</b>
Objektų skaičius <b>4</b>	Lūžio dydis <b>150%</b>
Objektų greitis <b>100%</b>	



Sunkumas <b>papritys</b>	
Trukmė <b>90s</b>	diapazonas <b>0% - 100%</b>
Objektų skaičius <b>8</b>	Lūžio dydis <b>150%</b>
Objektų greitis <b>100%</b>	



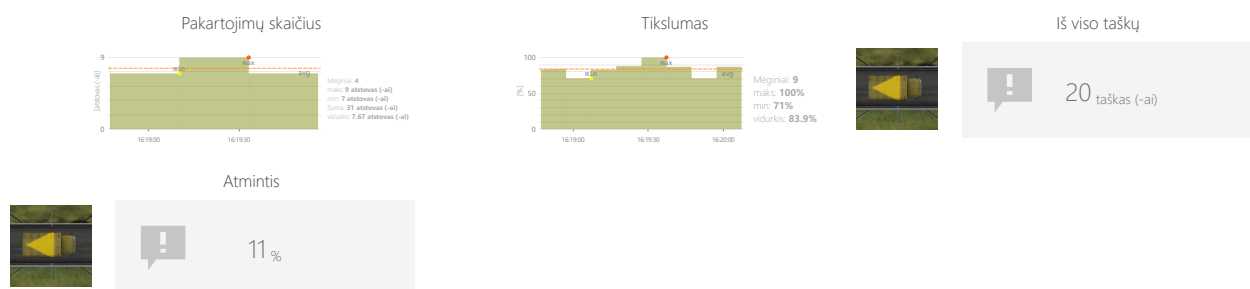
# ATMINTIS SUNKVEŽIMIAI

toAdd(catDesc520)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



## TOADD(ADJUSTMENTS)

- Užduoties trukmė
- diapazonas
- Variantų

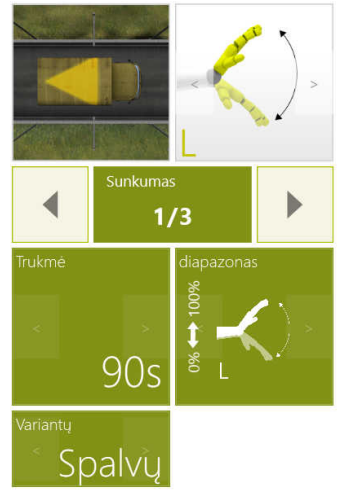
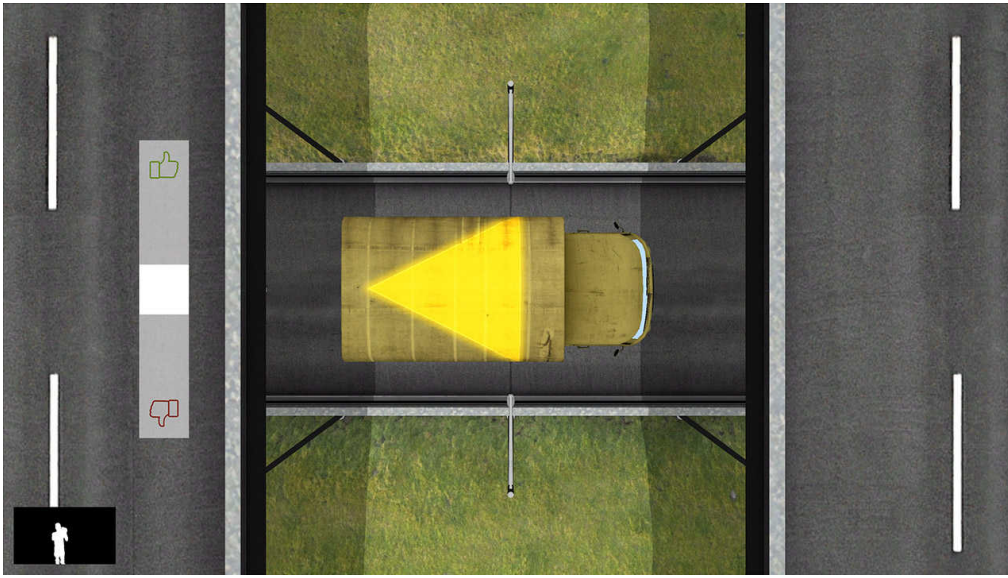
## TOADD(OBJECTIVES)

- 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)



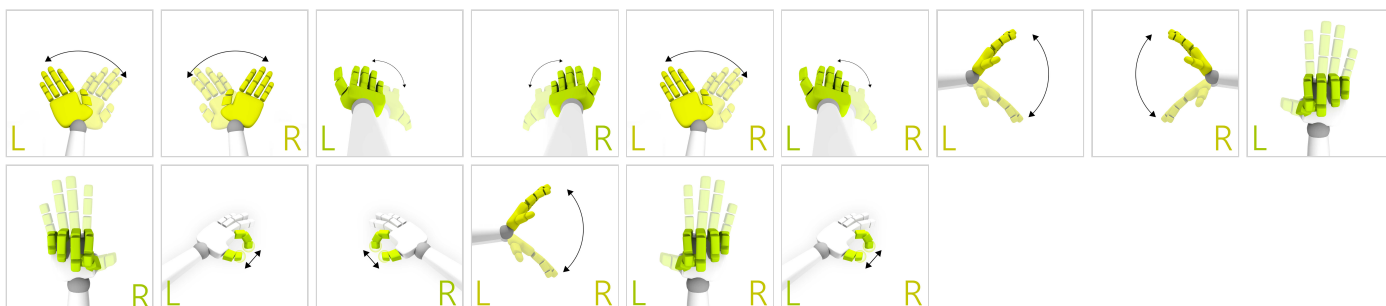


# PROBLEMŲ SPRENDIMAS

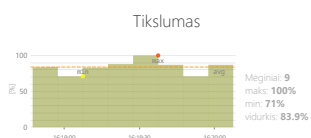
KLONAI

toAdd(catDesc540)

## TOADD(CONTROLMODES)



## REZULTATAI



Iš viso taškų

26 taškas (-ai)

Problemų sprendimas

33 %

## TOADD(ADJUSTMENTS)

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

## TOADD(OBJECTIVES)

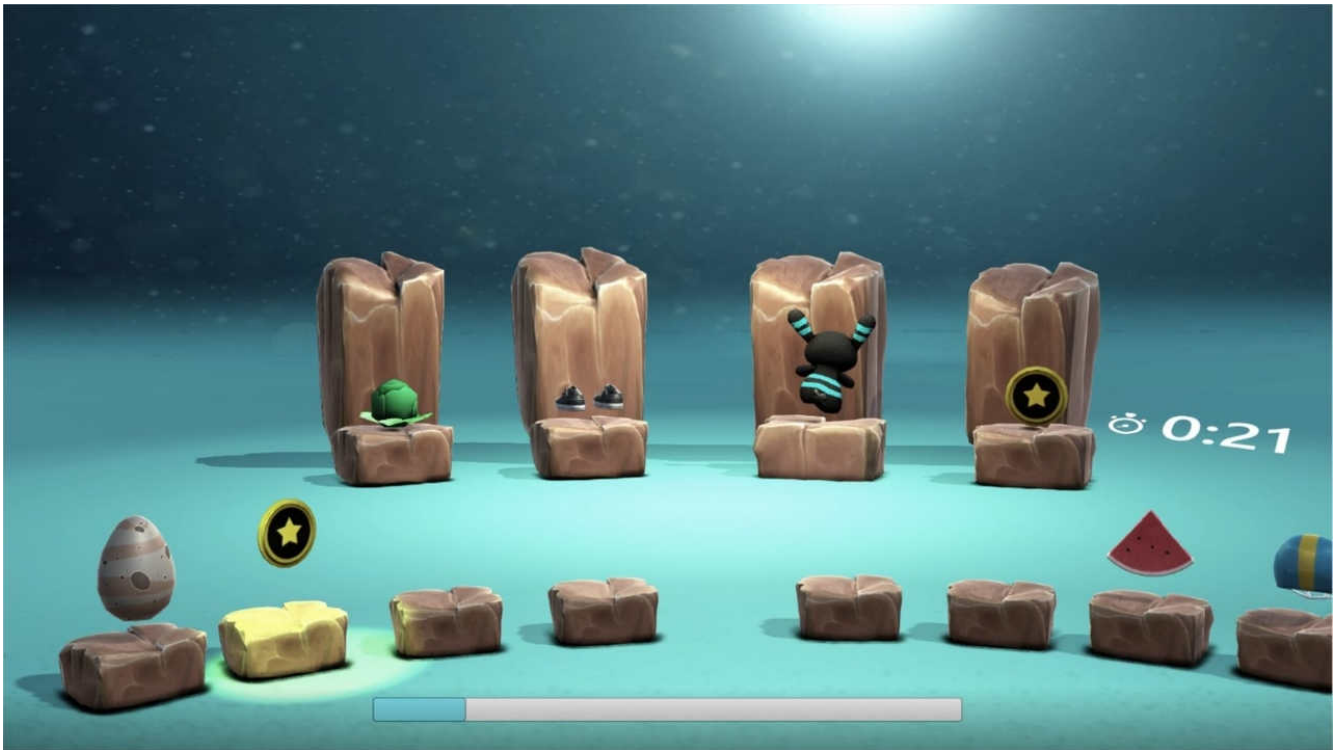
- toAdd(perceptivity)
- toAdd(visualMotorCoordination)
- toAdd(logicalTasks)

## TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Pasirinkite elementą, kurio ekrane yra pora.



TOADD(SAMPLESETTINGS)





# SPECIALIZUOTŲ KRAUJO SPAUDIMAS

toAdd(catDesc99999)

TOADD(CONTROLMODES)



TOADD(OBJECTIVES)

- toAdd(monitorExternalParameters)

TOADD(DESCRIPTIONFORPATIENT)

Išmatuokite sau savo kraujospūdį ir įveskite jį į rezultatą.