

MANUAL DE USO DO COMUNICADOR INSTANTÂNEO



Spark

Versão 1.2

CONTROLE DE REVISÕES

Versão	Data	Alterações da Versão
1.0	12/05/2014	- Versão original.
1.1	06/04/2015	-Alterações dos e-mail do Atendimento Técnico e o chefe de divisão de Apoio da Informática Eric Zanovello. -Adicionado item de como acessar o Spark externamente. (Fora da Rede da Prefeitura)
1.2	25/11/2015	-Alterado item de como acessar o Spark externamente. (Fora da Rede da Prefeitura)

RESUMO DO DOCUMENTO

Descrição:	Manual de Uso do Comunicador Instantâneo Spark
Local de Publicação:	SITE DA PREFEITURA >PORTAIS > DRTI > MANUAIS > Manual de Uso do Comunicador Instantâneo Spark.PDF ou PORTAIS >DRTI> Software Livre > Download > Manuais > Manual de Uso do Comunicador Instantâneo Spark
Validade da Versão:	31/12/2015
Modelo de Publicação Versão 1.1	

Sumário

1 INTRODUÇÃO.....	4
2 ACESSANDO O SPARK.....	4
3 INICIANDO UMA CONVERSAÇÃO.....	8
4 TRANSFERÊNCIA DE ARQUIVOS.....	10
4.1 Consulta de arquivos recebidos.....	13
5 PERSONALIZANDO SUA CONTA.....	13
5.1 Inserindo frase de boas vindas.....	13
5.2 Inserindo foto ou imagem associada ao perfil do usuário.....	15
5.3 Alterando a senha de usuário.....	17
6 ENVIO DE IMAGENS COM CONTEÚDO DA TELA.....	17
7 ALTERAR O STATUS DO USUÁRIO.....	18
8 ACESSANDO O SPARK FORA DA REDE DA PREFEITURA.....	20
9 ENCERRAMENTO DA SESSÃO.....	20
9.1 Fechar aplicativo.....	21
REFERÊNCIAS.....	21

Índice de Figuras

Figura 1: Tela de login do Spark.....	4
Figura 2: Ícone do Spark.....	5
Figura 3: Outra forma de executar o Spark.....	5
Figura 4: Configurar Login automático.....	6
Figura 5: Configuração Login Automático.....	7
Figura 6: Falha na tentativa de logar no Spark.....	7
Figura 7: Tela principal do Spark.....	8
Figura 8: Iniciando uma conversa.....	9
Figura 9: Campo para envio de mensagem.....	9
Figura 10: Janela com diversas conversas individuais.....	10
Figura 11: Botão para envio de arquivos.....	10
Figura 12: Selecionando arquivo para envio.....	11
Figura 13: Enviando um arquivo'.....	11
Figura 14: Progresso do envio do arquivo.....	12
Figura 15: Arquivo recebido.....	12
Figura 16: Consultar os arquivos recebidos.....	13
Figura 17: Mudança de frase de boas vindas.....	14
Figura 18: Mudança de mensagem de status.....	14
Figura 19: Mensagem de status já mudada.....	15
Figura 20: Inserir foto ou image.....	15
Figura 21: Mudar Avatar.....	16
Figura 22: Novo Avatar.....	16
Figura 23: Avatar na tela principal.....	16
Figura 24: Alterando a senha.....	17
Figura 25: Botão de capturar e enviar tela.....	17
Figura 26: Transferência de imagem da tela.....	18
Figura 27: Símbolos de status.....	19
Figura 28: Mudança de status.....	20
Figura 29: Encerrar a sessão.....	20

1 INTRODUÇÃO

O comunicador Spark é um software Livre utilizado para comunicação instantânea em um ambiente de rede. Este manual demonstra as principais funcionalidades do programa, bem como as configurações que serão necessárias para o seu correto funcionamento na rede da Prefeitura Municipal de Porto Velho.

Para poder utilizar este comunicador é necessário ter usuário e senha cadastrados no sistema, a obtenção destes dados poderá ser através de e-mail para:

eric.zanovello@portovelho.ro.gov.br ou pelos telefones: 3901.3157, tratar com Jean ou Eric Zanovello ou no 3901.3089 com Regenildo e-mail drtisemad@portovelho.ro.gov.br, que farão o cadastro e fornecerão usuário e senha.

2 ACESSANDO O SPARK

O Spark deverá iniciar automaticamente depois da inicialização do Windows. Sendo exibida a tela inicial do programa, conforme a Figura1. (esta é a configuração de instalação padronizada pelo DRTI/SEMAD).



Figura 1: Tela de login do Spark

Quando não é inicializado automaticamente, basta clicar duas vezes com o botão esquerdo do mouse no ícone Spark.exe, existente na área de trabalho. O ícone em questão tem aparência como a mostrada na Figura 2. e é criado automaticamente durante a instalação.



Figura 2: Ícone do Spark

Outra maneira de iniciar o Spark pode ser através dos seguintes passos: Botão Iniciar → Todos os Programas → Spark., assim como se mostra na Figura 3.

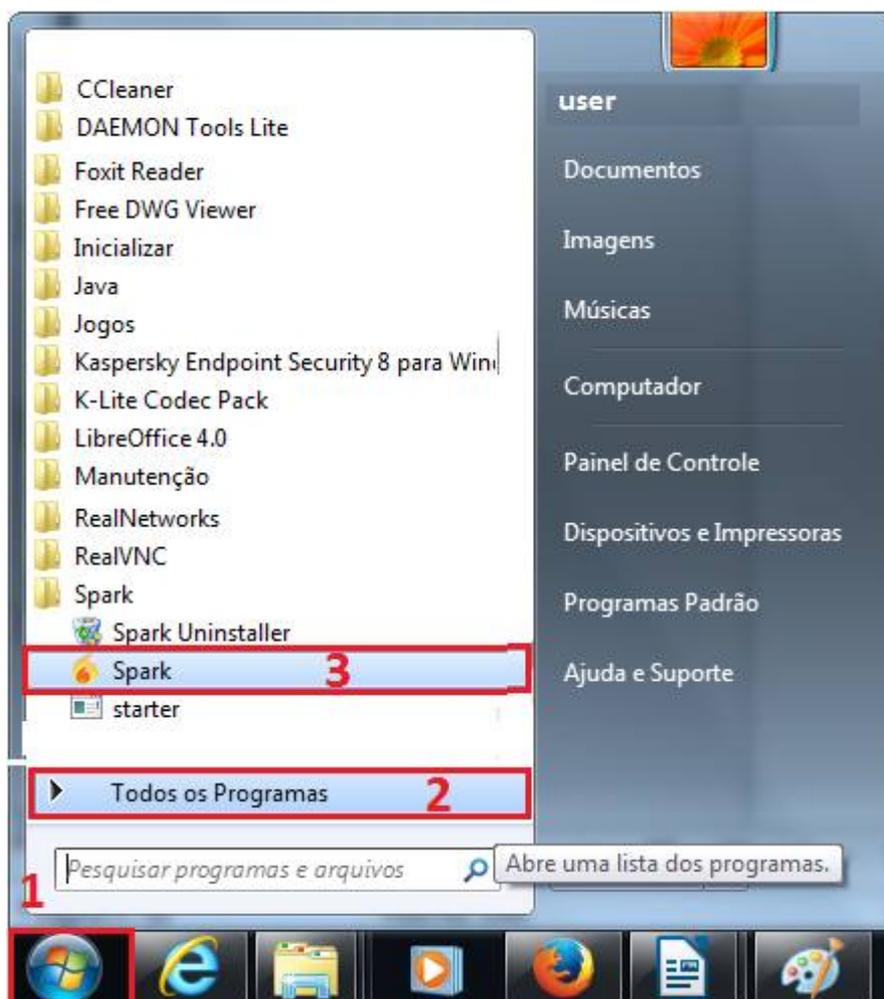


Figura 3: Outra forma de executar o Spark

Para ter acesso o usuário deverá usar a sua matrícula de cadastro como servidor

municipal (ou em alguns casos o nome, se assim foi cadastrado seu login no Spark). A senha padrão quando é criado um novo usuário é 123456 (utilizada no primeiro acesso) a qual terá de ser mudada segundo o tópico 5.3 da página 16 deste manual.

O campo Servidor deverá estar preenchido com o endereço **10.101.1.150** (conforme Figura.1 anterior).

Em seguida poderá escolher se deseja que o Spark lembre a sua senha; para isso, deverá marcar a opção: “Salvar senha”. Também poderá escolher se deseja que uma vez gravada a senha, no Spark, este se conecte automaticamente com seu usuário toda vez que for inicializado; se este for o seu desejo deverá marcar a opção: “Login automático” e em seguida clicar em login.

Uma vez selecionadas as opções: Salvar senha e Login automático, o Spark usará estas informações para se conectar automaticamente em acessos posteriores. **Atenção:** esta escolha ocasiona que, o Spark inicie uma sessão com os dados do usuário já armazenados, mesmo se outra pessoa vier a utilizar o PC.

Outra forma de configurar o Spark para inicializar junto com o Windows e imediatamente estabelecer uma sessão é mostrado, a seguir na Figura 4 e pode ser feito através dos seguintes passos: no menu Spark -> Preferências -> Login; neste item, mostrado na Figura 5, marcar as opções:

- Salvar senha;
- Login automático;
- Executar ao iniciar.

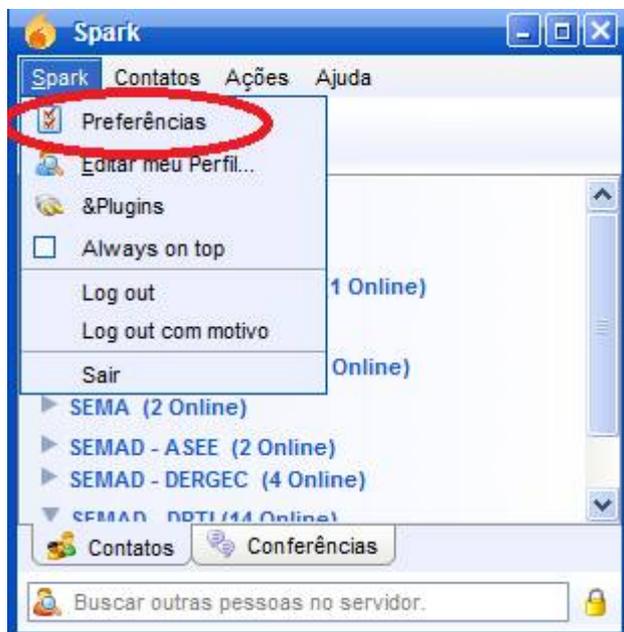


Figura 4: Configurar Login automático

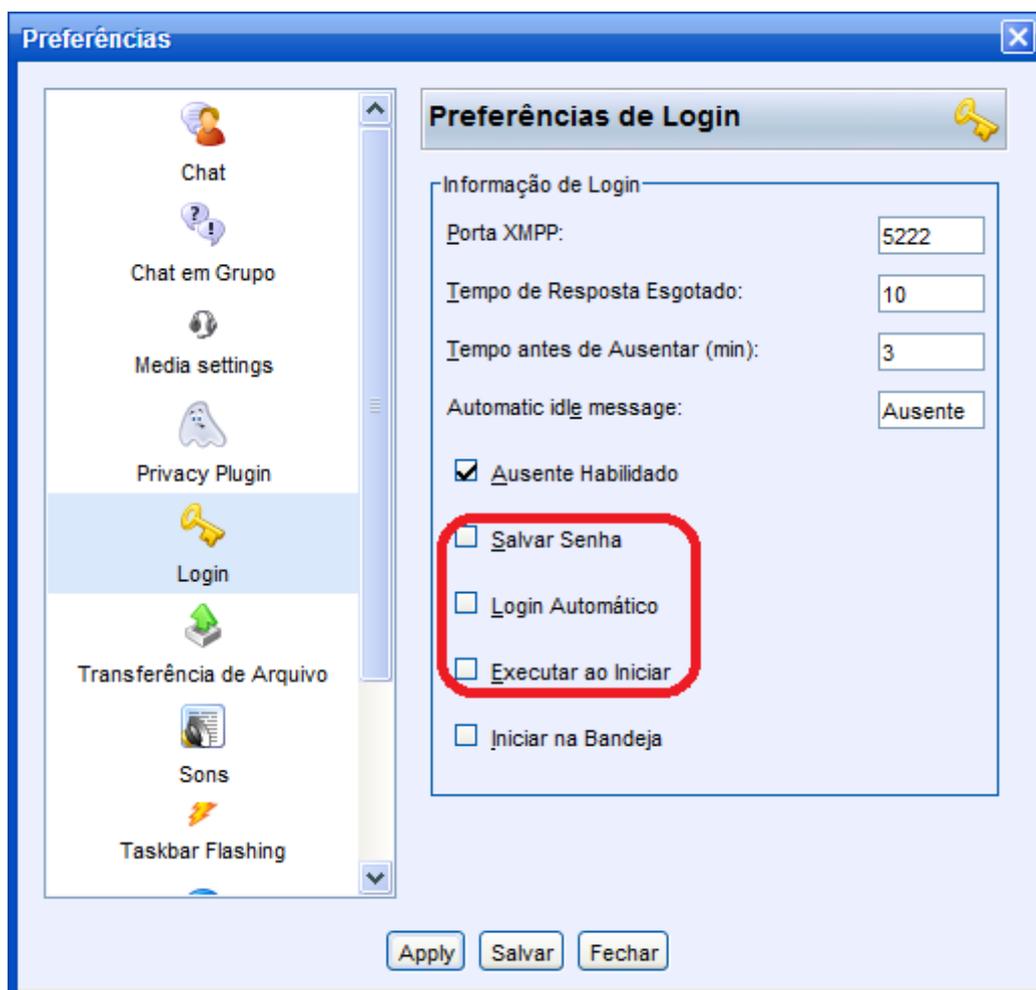


Figura 5: Configuração Login Automático

Em caso de erro na tentativa do login, será exibida uma mensagem como na Figura. 6, a seguir, nesse caso você deverá digitar novamente os dados.



Figura 6: Falha na tentativa de logar no Spark

Após o sucesso na autenticação (Login), o Spark demorará algum tempo (pode ser alguns minutos **NÃO FECHÉ A JANELA**) para mostrar a tela principal; Após a pesquisa a tela mostrará os contatos on-line como mostrado na Figura 7.

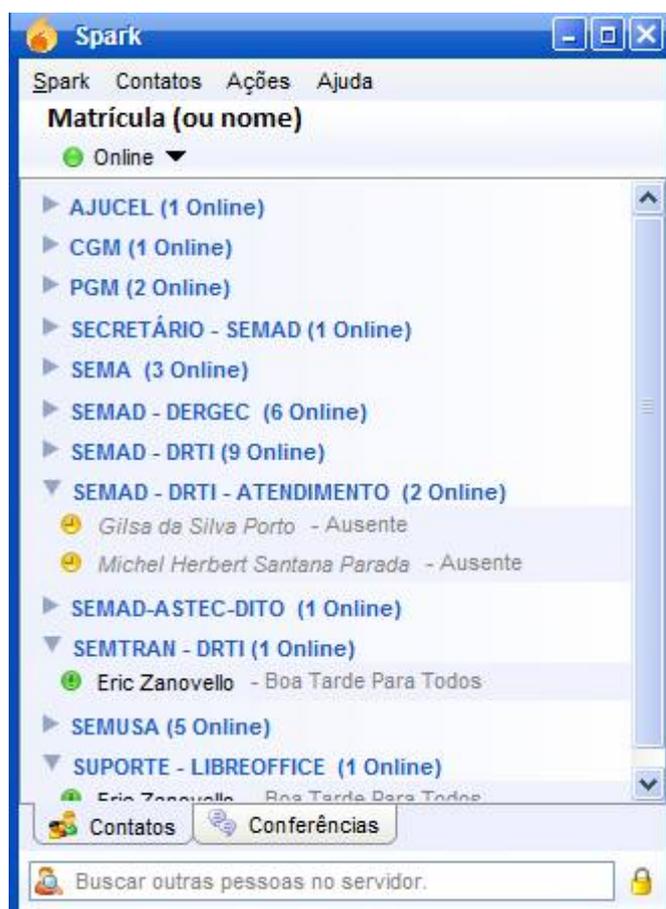


Figura 7: Tela principal do Spark.

3 INICIANDO UMA CONVERSAÇÃO

Antes de entrar no assunto, **É importante destacar que:** a conexão de dados entre o cliente e o servidor é criptografada por meio do protocolo TLS (*Transport Layer Security*). O símbolo do cadeado no canto inferior direito da tela na Figura 7 significa que todo o tráfego é criptografado.

Logo, podemos garantir que os critérios de segurança e privacidade na conversação estão mantidos.

Para iniciar uma conversação (chat), basta executar um clique duplo sobre o usuário da lista de contatos ou clicar com o botão direito do mouse sobre o nome do contato e escolher a opção “Iniciar um Chat” como se mostra na Figura 8 a seguir.



Figura 8: Iniciando uma conversa

Para envio de mensagens instantâneas basta digitar o texto desejado no campo em destaque da Figura 9 abaixo e pressionar ENTER

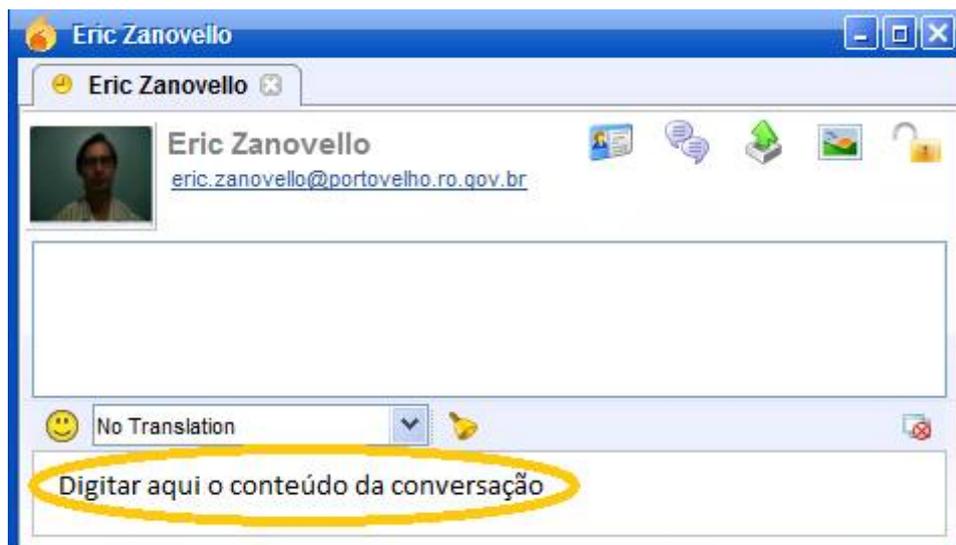


Figura 9: Campo para envio de mensagem

Destaque para a organização das conversações em abas, podendo o usuário alternar na mesma janela entre diversas conversações individuais, tal como mostra a Figura 10 abaixo:

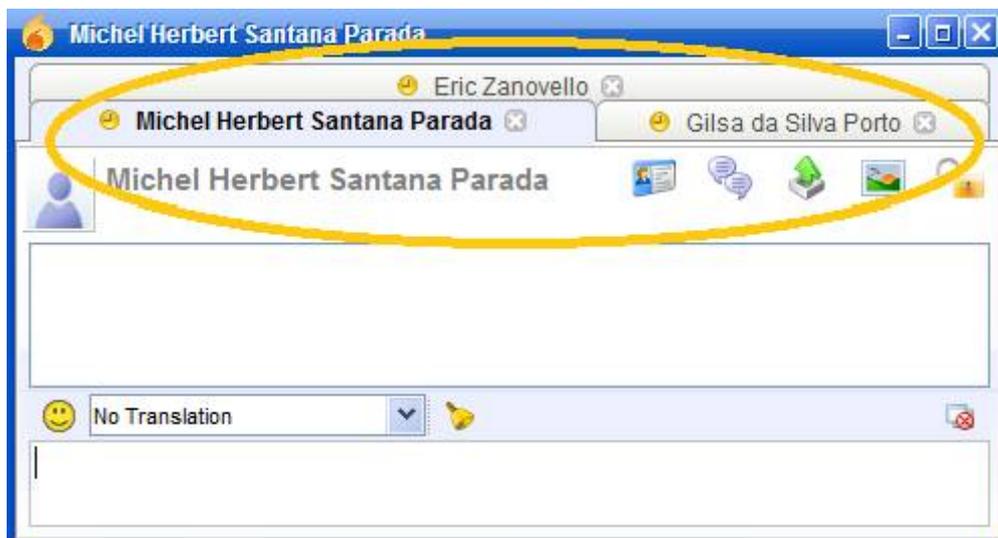


Figura 10: Janela com diversas conversas individuais.

4 TRANSFERÊNCIA DE ARQUIVOS

O envio de arquivos poderá ser acionado através do ícone no canto superior direito, como mostra a Figura 11 abaixo. Para iniciar o envio do arquivo o contato deverá aceitar a transferência.

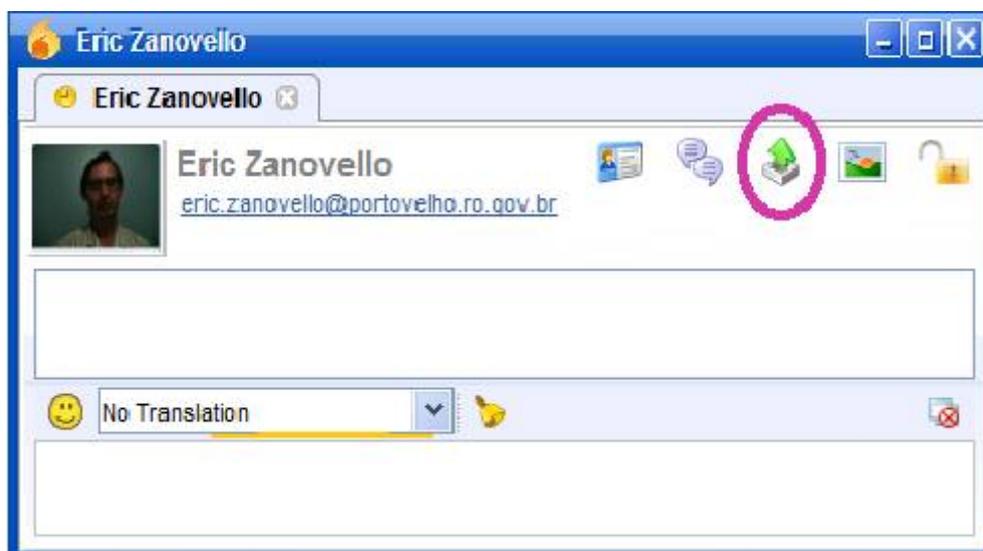


Figura 11: Botão para envio de arquivos

Clicando na ferramenta de envio de arquivos você poderá navegar até a pasta onde está o arquivo, selecioná-lo e enviá-lo clicando no botão "Abrir". Assim como mostrado na Figura 12.



Figura 12: Selecionando arquivo para envio.

Outra forma muito conveniente para realizar essa ação seria arrastar diretamente um ou mais arquivos selecionados no Windows Explorer para uma tela de conversação ativa. Feitas estas ações o usuário de destino receberá uma mensagem de aviso e poderá Aceitar ou Cancelar o envio do arquivo, como mostrado a seguir na Figura 13.

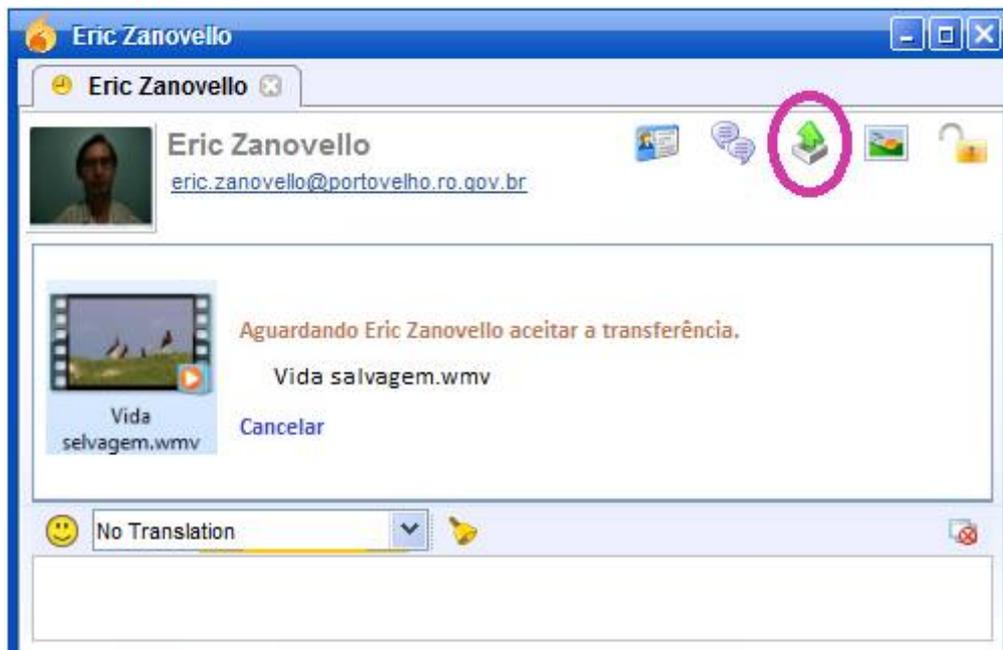


Figura 13: Enviando um arquivo'

Aceitado o envio do arquivo será mostrado o progresso da transferência como mostrado,

a seguir na Figura 14, ainda durante a transferência poderá ser cancelado o envio(recebimento) do arquivo.

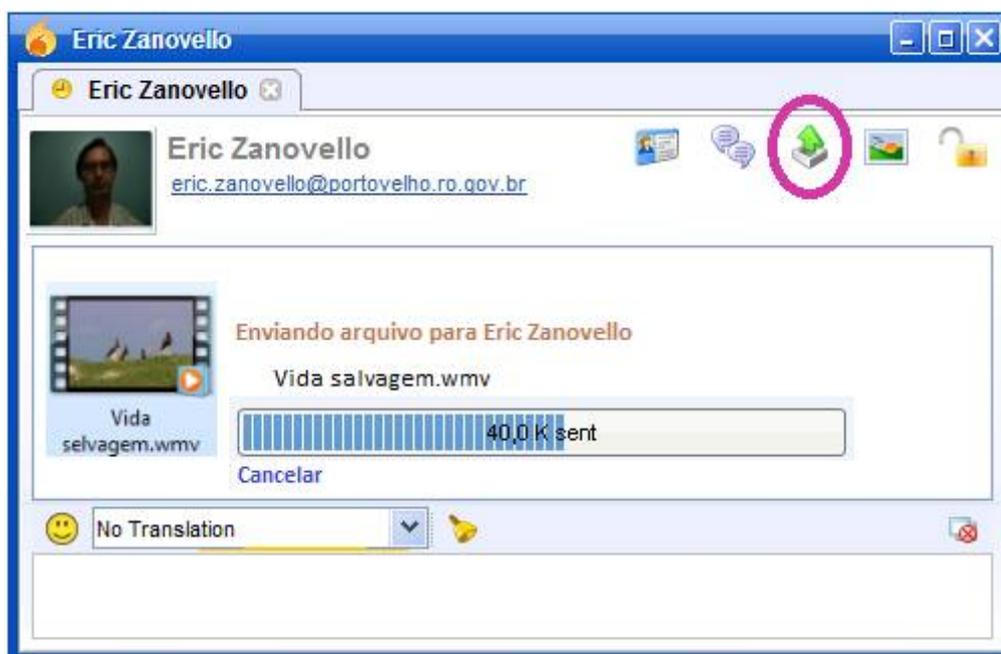


Figura 14: Progresso do envio do arquivo

Ao terminar a transferência do arquivo, aparecerá a seguinte mensagem na tela do receptor, assim como mostrado na Figura 15:



Figura 15: Arquivo recebido

4.1 Consulta de arquivos recebidos

Para consultar os arquivos recebidos, podemos acessar o menu "Ações → Ver

Downloads”, segundo mostrado na Figura 16 a seguir.

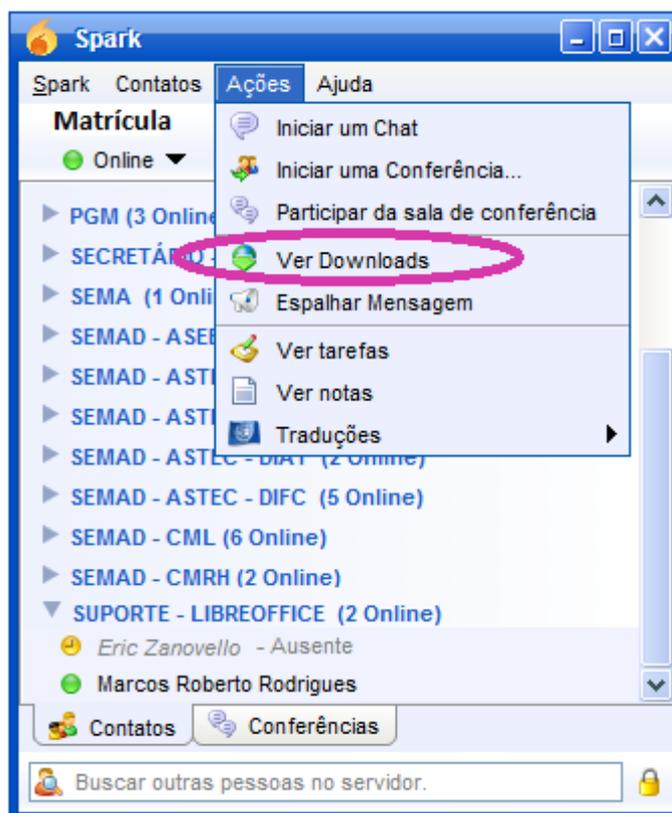


Figura 16: Consultar os arquivos recebidos

Imediatamente será aberta uma janela com a pasta download do usuário que está logado no PC, Nesta tela o usuário poderá ter acesso aos arquivos recebidos.

O local onde são guardados os arquivos recebidos pode ser mudado a partir do menu “Preferências -> Transferência de Arquivos -> Pasta de Download:” onde poderá ser inserido um novo endereço de pasta para guardar os arquivos recebidos.

5 PERSONALIZANDO SUA CONTA

5.1 Inserindo frase de boas vindas

O Spark oferece a possibilidade de colocar uma frase desejada no lugar da frase padrão de status, esta frase é a que aparece embaixo do nome na tela principal como mostrado na Figura 17 e que por padrão são: ONLINE, OCUPADO, AUSENTE, etc. O passo a passo da mudança da frase é mostrado a seguir através das figuras a seguir.



Figura 17: Mudança de frase de boas vindas

Ao selecionar a opção “Mudar mensagem de Status...” aparecerá a tela da Figura 18, Nesta tela substitua o conteúdo do campo “Mensagem” pela frase desejada e depois clique em OK.



Figura 18: Mudança de mensagem de status



Figura 19: Mensagem de status já mudada

5.2 Inserindo foto ou imagem associada ao perfil do usuário

O Spark também permite inserir uma foto ou imagem associada ao perfil, isso pode ser feito através do passo a passo mostrado nas figuras a seguir.

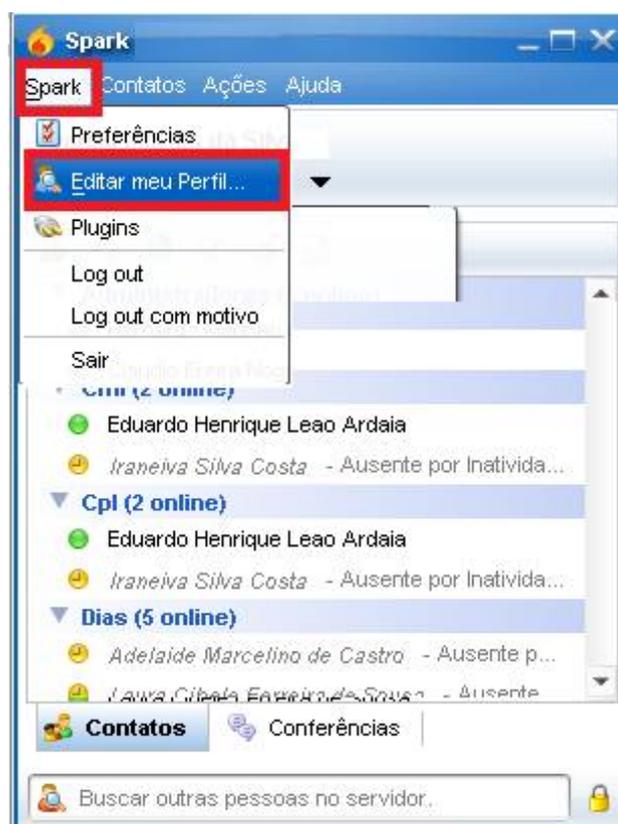


Figura 20: Inserir foto ou imagem

A seguir será mostrada a tela da Figura 21, nela clique na guia “Avatar” e nela clique no botão “Listar” a seguir aparecerá uma tela de navegação para você localizar a imagem que deseja colocar, então só resta selecioná-la e clicar no botão “Abrir”.

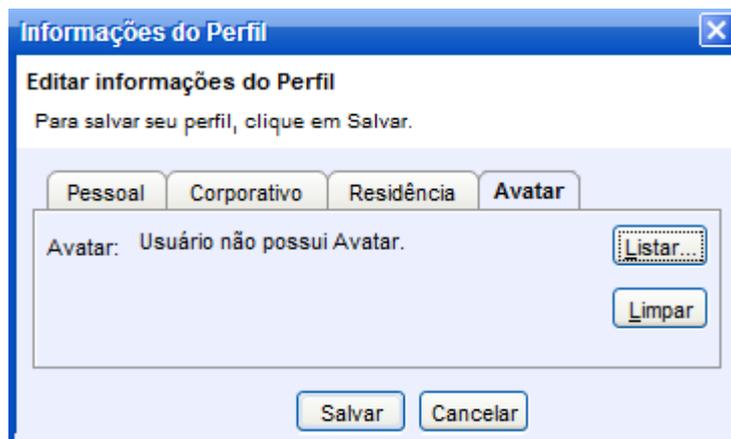


Figura 21: Mudar Avatar

A imagem aparecerá como avatar segundo Figuras 22 e 23.



Figura 22: Novo Avatar



Figura 23: Avatar na tela principal

5.3 Alterando a senha de usuário

No ato de criação do usuário, a senha que lhe é associada é “123456”, esta senha deve ser mudada no primeiro logon, seguindo os passos, “menu Preferências -> Chat -> campo Informações Gerais -> Trocar senha para: e Confirme a senha:”, mostrados na Figura 24.

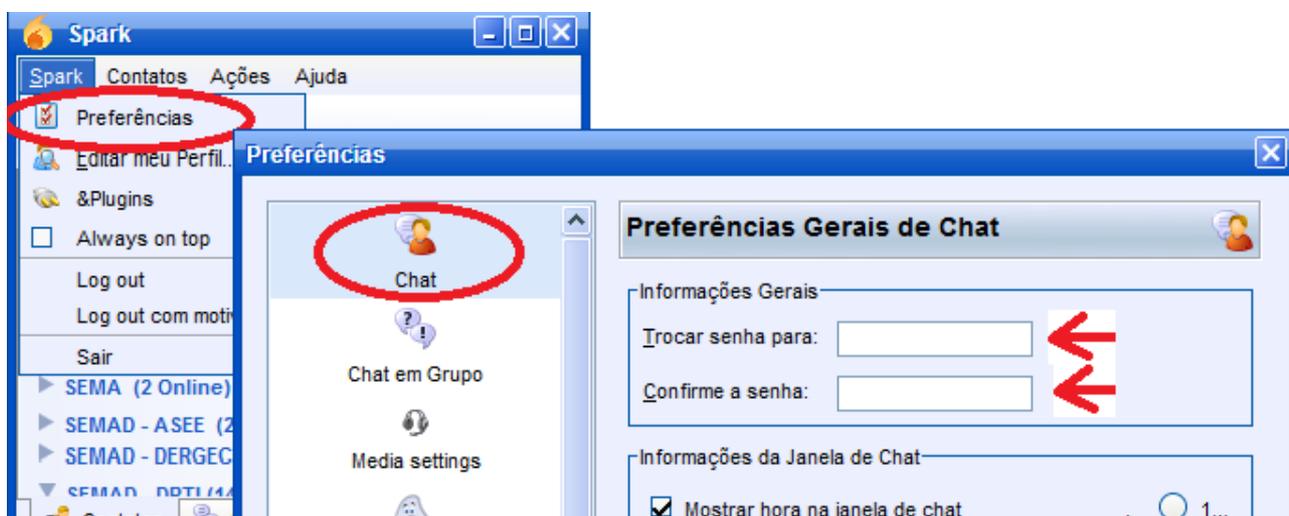


Figura 24: Alterando a senha

Assim, a partir do próximo logon você usará a nova.

6 ENVIO DE IMAGENS COM CONTEÚDO DA TELA

Essa funcionalidade permite ao usuário enviar uma área da tela, como um arquivo de imagem, para um destinatário durante uma conversação; esta funcionalidade é muito útil para explicar situações, melhorando assim o entendimento com a outra parte. Para enviar uma imagem com o conteúdo da tela, basta acionar o ícone indicado na Figura 25 abaixo:



Figura 25: Botão de capturar e enviar tela

Ao clicar sobre o ícone destacado na Figura 25, automaticamente aparece um cursor em formato de cruz, que será utilizado para selecionar a área da tela que se deseja enviar como imagem,

A seleção da área da tela deverá ser feita, clicando com o botão esquerdo do mouse e segurando-o pressionado, movendo o mouse até a formação de um retângulo que definirá a imagem em interesse para envio.

A imagem captada terá o formato (.png) e automaticamente é enviada para o destinatário como mostrado na Figura 26, a seguir; junto com o aviso de transferência do arquivo aparecerá um botão X para cancelar o envio.

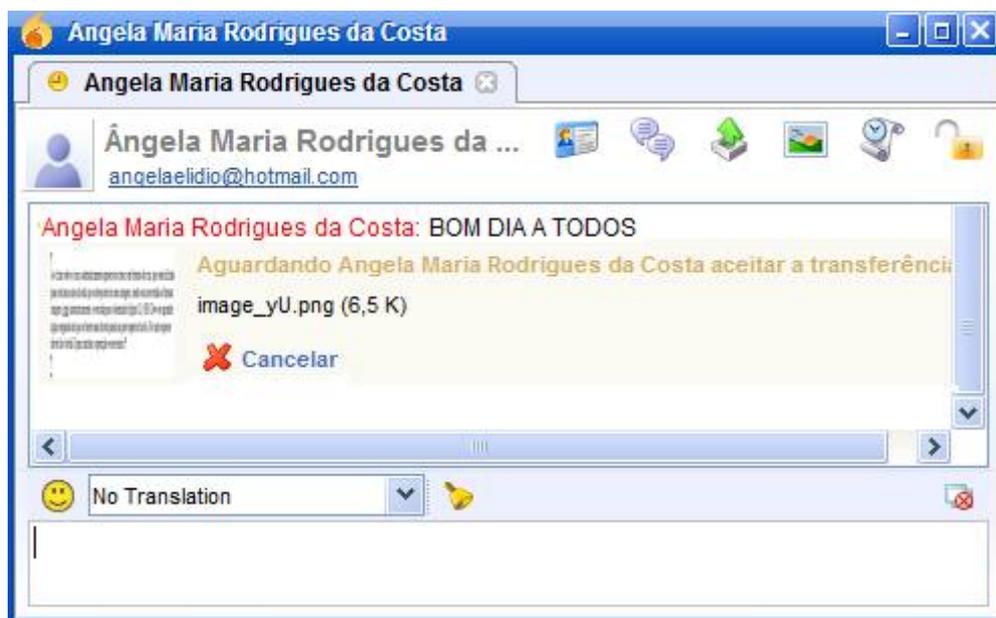


Figura 26: Transferência de imagem da tela

7 ALTERAR O STATUS DO USUÁRIO

Na tela principal os contatos aparecem com um símbolo colorido antes do nome, esse símbolo representa o status atual do usuário, ou seja, a maneira como ele está utilizando o Spark. Um exemplo é mostrado na Figura 27 a seguir.



Figura 27: Símbolos de status

A seguir, temos os status que o usuário pode atribuir para se mesmo em determinado momento:

- Disponível para conversar
- Online (status padrão e ao qual está associada a mensagem de boas vindas)
- Ausente (utilizado para informar que não está na frente do PC)
- Ausência extendida (indica um período afastado do PC)
- Ao Telefone
- Não incomode (não disponível para conversação, apenas em situações extraordinárias)

Para mudar o próprio status deverá seguir os seguintes passos, 1º clicar na zeta localizada embaixo do próprio nome de usuário, 2º na tela que aparece selecionar o status desejado. Segundo mostrado na Figura 28, a seguir.

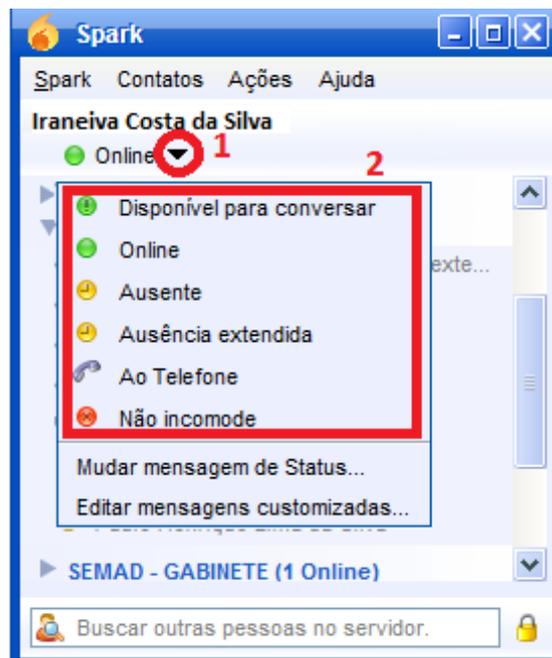


Figura 28: Mudança de status

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES

Nenhum dos status impede a recepção ou envio de mensagens.

O status Ausente por inatividade significa que o usuário não fez uso da ferramenta por alguns minutos.

8 ACESSANDO O SPARK FORA DA REDE DA PREFEITURA

O campo Servidor deverá estar preenchido com o endereço 200.252.185.133.

9 ENCERRAMENTO DA SESSÃO

Para encerrar a sessão de usuário, seguimos os passos como mostrado na Figura 29.

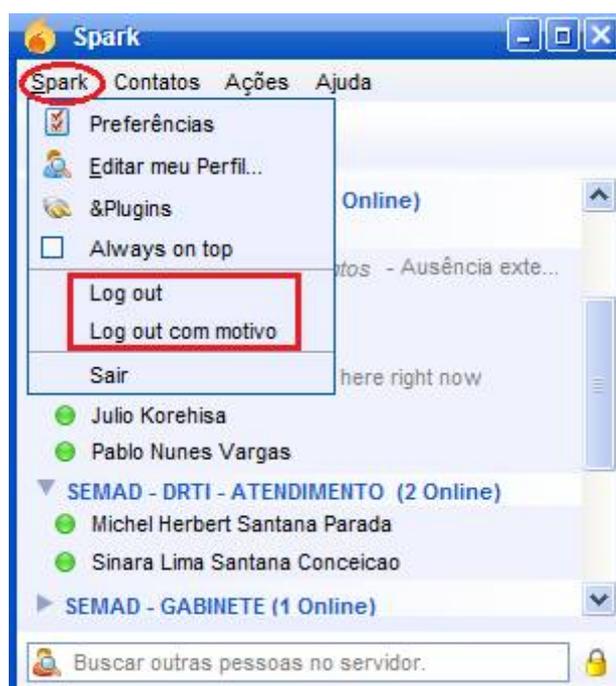
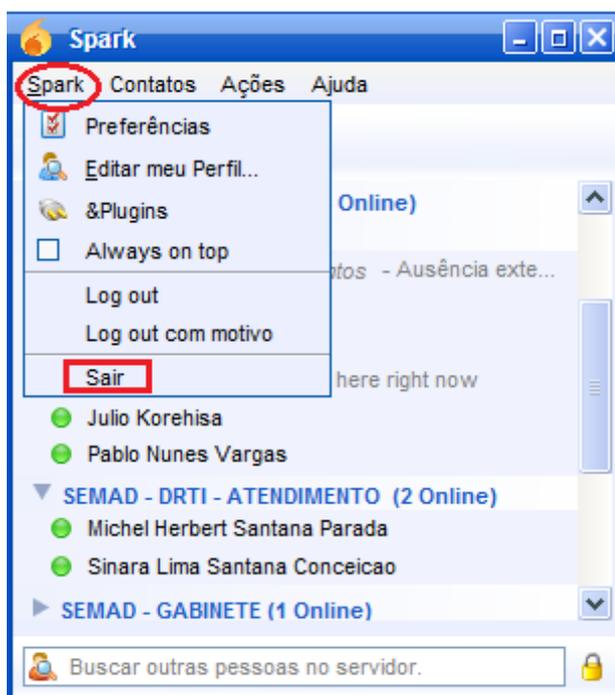


Figura 29: Encerrar a sessão

Na Figura 29 podemos ver que a sessão pode ser encerrada de duas formas: Log out: encerra a sessão sem encerrar a aplicação Spark; e a opção Log out com motivo: permite colocar motivo pelo qual foi encerrada a sessão ou até alguma mensagem.

9.1 Fechar aplicativo

Para encerrar a sessão e o aplicativo escolhemos a opção Sair como mostrado na Figura 30 a seguir.



REFERÊNCIAS

MANUAL DE USO DO COMUNICADOR INSTANTÂNEO SPARK, elaborado pela GEINFO/SEJUS/RONDÔNIA

MANUAL DO USUÁRIO SPARK Comunicador Instantâneo, elaborado pelo CTI/RORAIMA

GUIA DO USUÁRIO COMUNICADOR SPARK, elaborado pelo DRTI/SEMAD/PMPV