



# Help do **pgeCod** v1.3

(para pgeCod v2.0 ou superior)

# Índice

## Introdução

O pgeCod .....	1
Interface do pgeCod .....	3

## Instalação e Configuração

Requisitos do Sistema .....	4
Instalação .....	5
Catálogo de Objectos .....	6
Execução do pgeCod .....	7

## Menus da Aplicação

Ficheiro .....	8
Abrir Catálogo .....	9
Exportações .....	10
Conversões .....	12
Sidebar Menu .....	13
Definições .....	14
Sair .....	15
Ferramentas .....	16
Utilitários .....	17

## Barras de Ferramentas

Edição .....	18
Edição 3D .....	19
Visualização .....	20
Construção .....	21
Controlo de Qualidade .....	22
Conversão de Tipos .....	25

## Suporte, Licença e Direitos

Suporte .....	26
Licença .....	27
Direitos .....	28

**Bem-vindo ao Help do pgeCod v1.3**

(para pgeCod v2.0 ou superior) última actualização : 18 março 2006

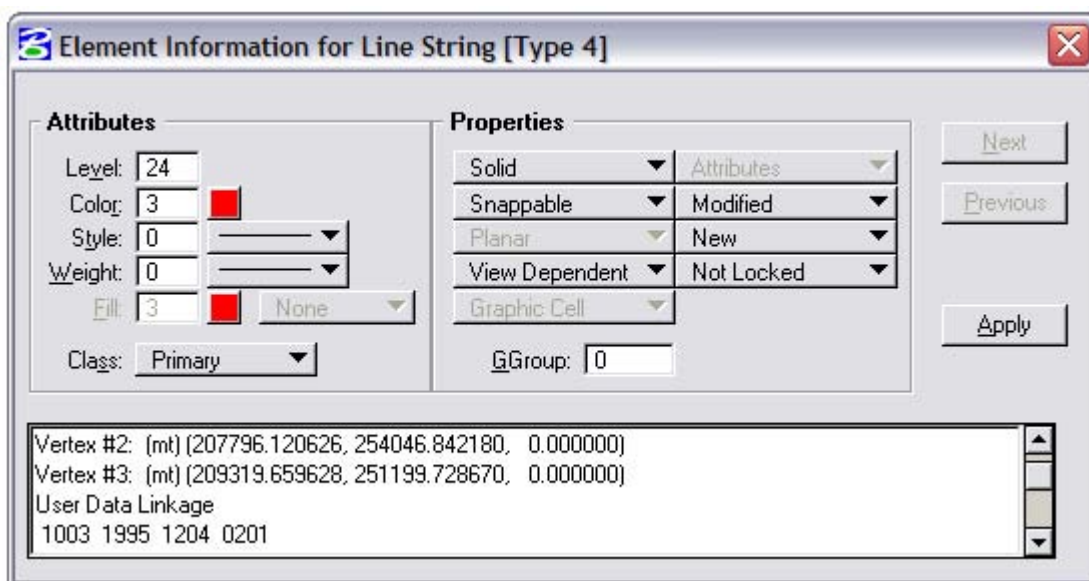


Programa MDL que permite realizar multicodificação (manipular linkagens) de elementos vectoriais (formato IGDS/DGN), ou seja, manipular user data linkage.

O *user data linkage* é um atributo dos elementos DGN que habitualmente não está presente, é opcional, ao contrário da simbologia e propriedades do elemento. Este atributo é adicionado ao elemento através de aplicações MDL, programadas para o efeito.

Na multicodificação os elementos têm um ou mais códigos associados, consoante o número de objectos que representam, sendo então necessário utilizar um software que permita adicionar ou remover códigos, visualizar determinadas categorias, etc. Os elementos gráficos que contenham vários códigos são simbolizados segundo o objecto mais importante. Esta hierarquia está definida no Catálogo de Objectos que é normalizado pelo IGP.

Os códigos são adicionados ao elemento, como user data linkage, sendo guardados neste, em quatro words, na forma hexadecimal, como se mostra na figura. O resultado foi obtido utilizando o comando ANALYZE ELEMENT de microStation.



Como exemplo, temos o seguinte *User Data Linkage*:

1003 1995 0602 0102

em que:

**1003** => indica que a ligação é do tipo *user data linkage*; uma vez que, o microstation permite outro tipo de linkagens, nomeadamente, linkagens a bases de dados externas como é o caso de: Microsoft Access, Oracle, Ris, etc

**1995** => designa a assinatura da aplicação e/ou da instituição.

**0602 0102** => código que designa o objecto a classificar, sendo neste caso Vivenda/Casa.

A assinatura 1995 é habitualmente utilizada pelo IGP, no entanto a Pregale é detentora da sua própria assinatura, 56D9, que lhe está atribuída pela Bentley Systems.

Portanto, todos os elementos que sejam multicodificados, por uma determinada aplicação contêm a mesma assinatura, para que possam ser reconhecidos por ela (pgeCod ou outra). A assinatura é

utilizada pela aplicação como forma de identificar os códigos que lhe estão associados. No caso de um elemento ter sido codificado com uma assinatura diferente, a aplicação não será capaz de reconhecer o código. Assim sendo, e no caso de se pretender utilizar informação codificada por uma aplicação diferente, deve fazer-se a tradução, de forma a alterar a assinatura e tornar o código reconhecível pela aplicação.

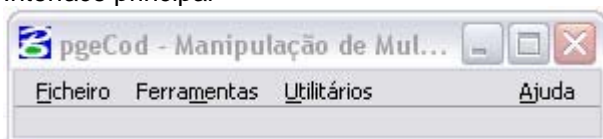
O módulo *Exportações* permite esta funcionalidade.

Por sua vez, o código, está dividido em *Domínio* (06), *Sub-Domínio* (02), *Família* (01) e *Objecto* (02).

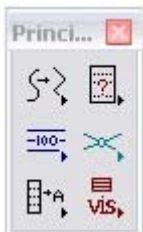
Um elemento que contenha mais que um código, apresenta a simbologia do código de menor Domínio.

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

Interface principal



Barra de ferramentas principal



## Funcionalidades

- Edição, manipulação e construção de elementos multicodificados.
- Construção de elementos multicodificados.
- Visualização selectiva de elementos multicodificados.
- Exportação de códigos para outras aplicações.
- Codificação automática de ficheiros DGN, adquiridos sem multicodificação.
- Geração de relatórios.
- Conjunto de utilitários para edição 3D e tratamento automático de curvas de nível.
- Conjunto de utilitários para conversão de tipos.
- Conjunto de utilitários de controlo de qualidade (topologia, monotonia linhas de água, cálculo e.m.q., etc.)

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

### **Sistema Operativo**

Windows 95, 98, 2000 ou NT4 e XP

### **MicroStation**

MicroStation V8 (versão 08.05 ou superior)

MicroStation/J (versão 07.01.00.62 ou superior)

MicroStation 95 (versão 5.05.08.11 ou superior)

MicroStation SE

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

---

Antes de iniciar a instalação verificar se o programa já esteve instalado anteriormente. Neste caso é necessário apagar o ficheiro “pgecod.rsc” da respectiva directoria (habitualmente: ...\\ustation\data\ ou ...\\workspace\system\data\ ).

Para instalar o programa, executar o ficheiro setup.exe.

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

O catálogo adequado deve ser [carregado](#) sempre que se inicia uma sessão de trabalho. Contudo o catálogo activo mantém-se de sessão para sessão.

### Formato do Catálogo

O formato do catálogo de objectos é um ficheiro de texto (ASCII), construído com um qualquer editor de texto. Para além do código que define o objecto, o catálogo contém, também as características gráficas dos elementos.

Deve ter o seguinte formato:

CÓDIGO LV LC WT Cor Tipo Tipo Tipo Tipo Cell Fonte TX Just Designação

Cada campo do catálogo, deve estar separado por espaços. No caso da célula não existir deve-se adicionar ao respectivo campo os caracteres "\*\*\*\*\*".

O campo DESIGNAÇÃO não deve conter espaços entre os caracteres que o constituem.

Não havendo tipos a atribuir, deve-se preencher o respectivo campo com o valor 0 (zero).

O campo TX (tamanho de texto) recebe um valor real..

O campo Just deverá receber um valor inteiro entre 0 e 8.

Os comentários são precedidos do carácter # ou do carácter ;

### Construção de um catálogo

O exemplo a seguir, ilustra a construção e o formato que deve ter um catálogo de objectos para pgeCod:

# Código	lv	lc	wt	co	ty	ty	ty	ty	cell	fo	tx	just	Designação
06020102	9	0	2	3	3	4	0	0	*****	0	0	0	Vivenda/Casa
06070102	18	0	0	39	0	2	0	0	AZENHA	0	0	0	Azenha
12020602	18	0	0	55	3	4	0	0	*****	0	0	0	Tanque
12010602	42	0	0	247	0	11	0	0	*****	0	0	0	Ribeira
# isto é um comentário													
11030100	13	0	0	146	3	4	0	0	*****	0	0	0	Pomar
11030200	14	0	0	146	3	4	0	0	*****	0	0	0	Olival
03010202	25	0	1	0	0	17	0	0	*****	21	13.0	8	TextoCotado_3D
.....													

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.



Após a execução do programa de instalação, deverá ser criada uma variável de ambiente microstation a indicar o directório onde se encontra o ficheiro 'ma'. De preferência deve-se editar a variável MS\_MDLAPPS de microstation e adicionar o directório de instalação do programa.

Em ambiente microstation:

Keyin: mdl load pgecod

Alternativamente em *Utilities* → *Mdl Applications*

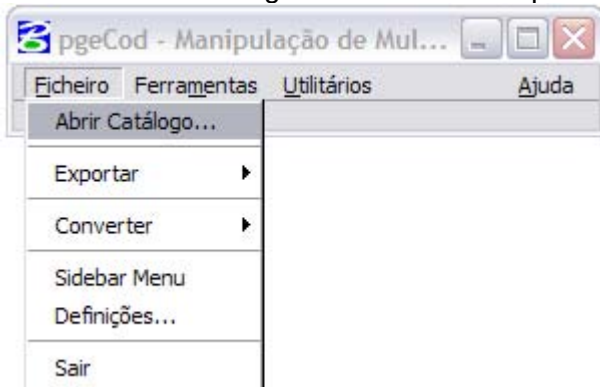
*clicar em Load* após escolha da aplicação MDL ou *Browse* para procurar



Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.



Para abrir um catálogo com o formato especificado, na opção *Ficheiro*, escolher *Abrir Catálogo*:



Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

## Exportar assinatura

Para além do código (por exemplo: 06020102), o *user data linkage* contem uma assinatura, por exemplo “1995” utilizada habitualmente pelo IGP ou “56D9” da Pregale. Esta assinatura pode ser alterada através do comando:

*Exportar Assinatura*, mantendo-se o código inalterado.

Para exportar Assinatura, na opção *Ficheiro* → *Exportar* → *Assinatura*



## Exportar código para DGN

Função que permite exportar objectos com determinado código, para um DGN., isto é, permite dividir uma entidade com vários códigos em várias entidades distintas. Por exemplo, se um elemento representa dois objectos – limite de vegetação e vedação - este comando permite exportar dois elementos para um DGN, um como vedação e outro como limite de vegetação. O DGN de *output* terá por isso elementos duplicados.

A função permite que se escreva num ficheiro novo ou um já existente ao qual se vão acrescentando novos elementos.

Para exportar, construir um ficheiro de texto, com o seguinte formato:

### # exemplo de um ficheiro para converter códigos

#código nível traço espessura cor

06020102 12 0 1 3

#comentário1 [opcional]

06010203 11 0 1 125

....

No caso, de o ficheiro DGN ser um ficheiro novo (no menu *Ficheiro* opção *Novo*) é utilizado o ficheiro *seed* de defeito, de *microStation*.

Para exportar códigos, na opção *Ficheiro* → *Exportar* → *Código*



Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

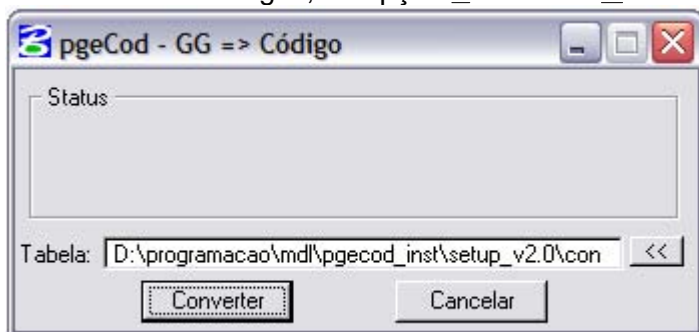
## Conversão de Graphic Group para Código

Cartografia adquirida sem código, pode ser convertida automaticamente para códigos. Com um editor de texto, construir uma tabela com a seguinte equivalência:

**# exemplo de um ficheiro de conversão**

#GGroup	CODIGO
#comentário [opcional]	
100	06020102
202	06020105
.....	.....

Para converter códigos, na opção *Ficheiro* → *Converter*, escolher GG => Código



## Conversão de simbologia para código

É possível, através desta opção converter objectos adquiridos sem odificação, introduzindo-lhe um código em função da sua simbologia (cor, nível, espessura e traço). A tabela de equivalências é o catálogo activo.

Para converter códigos, na opção *Ficheiro* → *Converter*, escolher *Simbologia* => *Código*

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

Permite carregar um sidebar menu.

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

Para verificar com que definição (catálogo, modo de edição e assinatura) o programa se encontra a trabalhar; No Menu *Ficheiro*→*Definições*:



O *Modo Edição*, permite configurar o pgeCod de forma a executar multicodificação ou codificação simples, isto é, associar ao elemento vários códigos ou um único código.

O campo *Assinatura* deve conter a assinatura com que se pretende trabalhar.

(ver [Introdução](#), para mais informação)

Estas definições mantêm-se de sessão para sessão.

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.



---

Saida da aplicação, corresponde ao comando: Mdl unload pgeCod

---

Estão disponíveis as ferramentas de:

- [Edição](#) : Identificar, editar, adicionar, apagar códigos e resimbolizar o ficheiro
- [Edição 3D](#): Inserir índices de curvas, fixar curva na cota certa (ficheiro e elemento), modificar a 3D
- [Construção](#) : activar código, activar célula e colocar cota
- [Visualização](#): visualização de objectos

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

Estão disponíveis as seguintes barras de ferramentas:

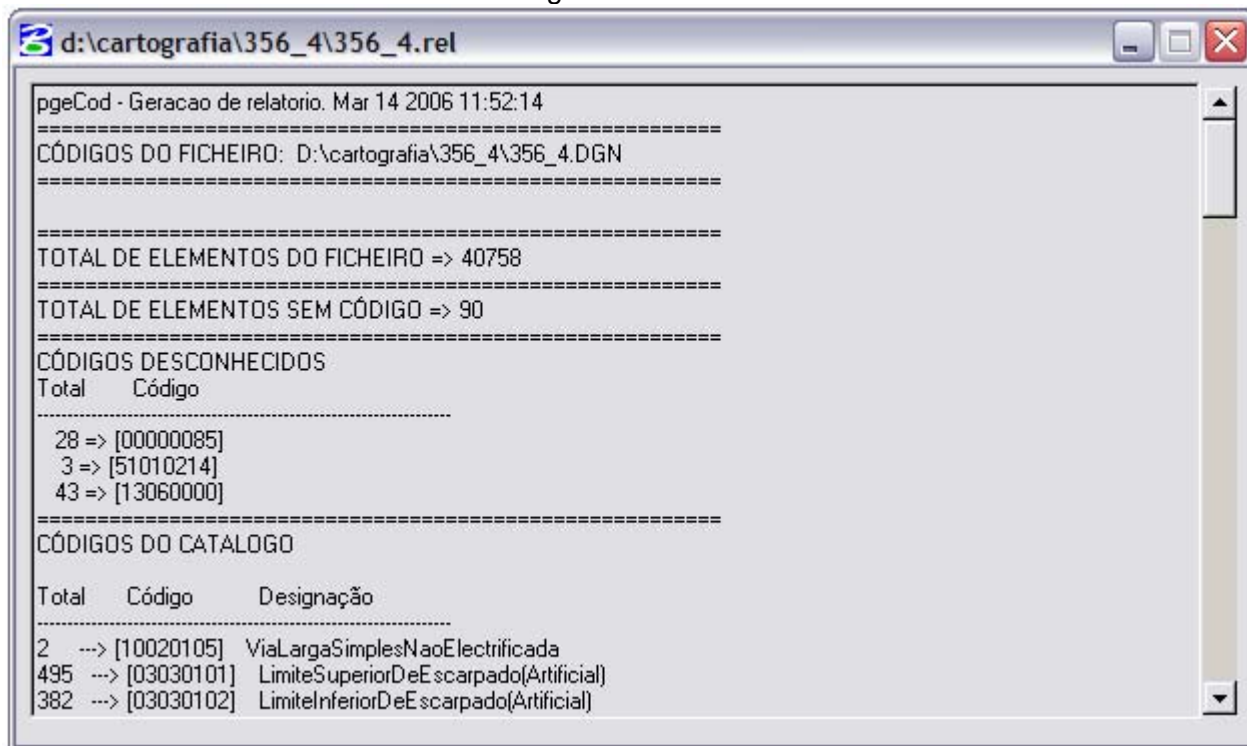
[Conversão de tipos](#)

[Controlo de Qualidade](#)

[Relatório](#)

Para gerar um relatório, na opção *Utilitários* do menu, escolher *Relatório*.

Função que permite gerar um relatório de todo o ficheiro. O resultado é escrito num ficheiro de texto, que tem o mesmo nome do ficheiro DGN, mas com extensão *.rel* adoptando o mesmo directório do DGN. Este relatório tem o seguinte formato:



```
d:\cartografia\356_4\356_4.rel
pgeCod - Geracao de relatorio. Mar 14 2006 11:52:14
=====
CÓDIGOS DO FICHEIRO: D:\cartografia\356_4\356_4.DGN
=====

TOTAL DE ELEMENTOS DO FICHEIRO => 40758
=====
TOTAL DE ELEMENTOS SEM CÓDIGO => 90
=====
CÓDIGOS DESCONHECIDOS
Total      Código
-----
28 => [00000085]
3  => [51010214]
43 => [13060000]
=====
CÓDIGOS DO CATALOGO
Total      Código      Designação
-----
2  ---> [10020105]  ViaLargaSimpleaNaoElectrificada
495 ---> [03030101]  LimiteSuperiorDeEscarpado(Artificial)
382 ---> [03030102]  LimiteInferiorDeEscarpado(Artificial)
```

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

**Módulo de edição** e construção de elementos multicodeificados. Contem as funções de editar, adicionar, remover e resimbolizar.

Para abrir o módulo de Edição, na opção *Ferramentas* do menu, escolher Edição



#### **Identificar códigos de elemento(s)**

Permite identificar os códigos de elementos do ficheiro activo ou de ficheiros de referência.



#### **Ver/Editar códigos a um elementos**

Para editar ou ver códigos de um elemento, seleccionar *Edita código*, no módulo Edição. Seleccionando o elemento, são listados os códigos respectivos numa janela de dialogo. Sendo permitido adicionar ou remover códigos a este elemento.



#### **Adicionar códigos a elementos**

Para adicionar códigos a elemento, seleccionar *Adiciona Codigo*, no módulo de Edição. No Menu *Tools Settings*, escolher o código na lista de escolha (*Combo- Box*), seleccionando de seguida o elemento a codificar.

A passagem do parâmetro código por key-in é opcional.



#### **Apagar código a elementos**

Seleccionando um código da lista, esta função permite apagar este código a todos os elementos que o contenham. O parâmetro *código* é opcional, mas pode ser passado ao comando por key-in.



#### **Apagar todos os códigos a elemento**

Apagar todos os códigos aos elementos.



#### **Resimbolizar ficheiro**

Permite resimbolizar todos os elementos do ficheiro, de acordo com o catálogo de objectos activo.

Para abrir o **módulo de Edição 3D**, na opção *Ferramentas* do menu, escolher *Edição 3D*.



### **Inserir Índices**

Inserir índice na curva de nível seleccionada. Essa inserção é feita de forma automática.



### **Alisa Curvas**

Fixa na cota certa, a coordenada Z das curvas de nível (alisa curvas)



### **Modificar a 3D**

Comando que permite modificar elementos a 3D, sem alterar a sua cota



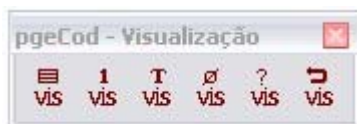
### **Elevar Cota**

Mover AZ da curva para cota certa

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

Este módulo, permite a visualização selectiva de elementos, isto é, torna visíveis ou não, os elementos que contenham determinado código seleccionado previamente. Assemelha-se ao critério do “nível on” “nível off” de microStation, sendo neste caso o critério de selecção o código. Este módulo dispõe das seguintes funcionalidades, que se descrevem a seguir.

Para abrir o **módulo de Visualização**, na opção *Ferramentas* do menu, escolher *Visualização*.



### **Visualizar vários códigos**

Visualizar vários códigos simultaneamente, sendo os códigos escolhidos na lista.



### **Visualizar um códigos**

Visualizar um código. Este comando é similar ao comando *Visual código*, mas opera só com um código. Permite a passagem de um parâmetro ao comando, o qual é um código do catálogo.



### **Visualizar todos**

Permite visualizar todos os elementos do ficheiro DGN, isto é, anula todas as selecções dos comandos de visualização anteriores.



### **Visualizar elementos sem código**

Comando que permite visualizar elementos sem códigos



### **Visualizar elementos com código desconhecido**

Permite visualizar elementos com códigos desconhecidos



### **Inverter modo de visualizar**

Inverte o modo de visualização anterior. Se por exemplo, estivermos a visualizar o código de Vivenda/Casa, com este comando passamos a visualizar todos os elementos excepto os que tenham o código de Vivenda/Casa

Módulo de construção de elementos multicodificados. Contem as funções que permitem construir elementos com código activo, colocar célula codificada e colocar pontos de cota.

Para abrir o **módulo de Edição**, na opção *Ferramentas* do menu, escolher *Construção*



## Activar Códigos

Permite construir elementos com código previamente seleccionado.



## Activar Célula

Permite colocar células com código previamente seleccionado.



## Activar Cotas

Permite colocar pontos de cota com respectivo código. Com um *data point* é inserido o ponto de cota e respectivo texto associado.

Opções	Efeito
Método	<ul style="list-style-type: none"> <li>Datapnt – coloca pontos cotados, obtendo o Z, quer da vista quer do elemento que se seleccionou por <i>tentative point</i></li> <li>Keyin – o ponto de cota assume o valor do Z digitado na caixa.</li> </ul>

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

Módulo de Controlo de qualidade. Dispõe das funções de análise de topologia, análise da monotonia de linhas de água, cálculo do erro médio quadrático e função para aquisição de pontos de controlo.

Para abrir o módulo de Edição, na opção *Ferramentas* do menu, escolher Controlo de Qualidade



## Topologia

Módulo que permite verificar a consistência do ficheiro ao nível topológico (rede), isto é, verifica a conectividade entre linhas que tenham o mesmo código;

Para executar a funcionalidade, na opção *Ferramentas* do menu, escolher Controlo de Qualidade.

Escolher os códigos do catálogo que se pretendem verificar e *clicar* na opção Testar. As possíveis descontinuidades são guardadas numa lista, com uma numeração sequencial e respectiva coordenada, de modo a ser mais fácil contabilizar, localizar e corrigir o número total de situações anómalas encontradas. *Clicando* em *Seguinte* ou *Anterior*, é possível localizar visualmente a descontinuidade, estando esta assinalada por uma “flag”. Depois de esclarecida a situação, passar ao elemento seguinte.

Como opções, pode-se ignorar a coordenada Z (cota) do ponto, para que o programa teste unicamente redes planimétricas;

Na verificação visual, pode-se aumentar ou diminuir o factor de Zoom.

O resultado do teste é também escrito num ficheiro de texto, o qual adopta o nome do ficheiro DGN, mas com extensão *.txt*. O ficheiro contém as coordenadas dos pontos de descontinuidade e os códigos analisados.



## Monotonia das Linhas de Água

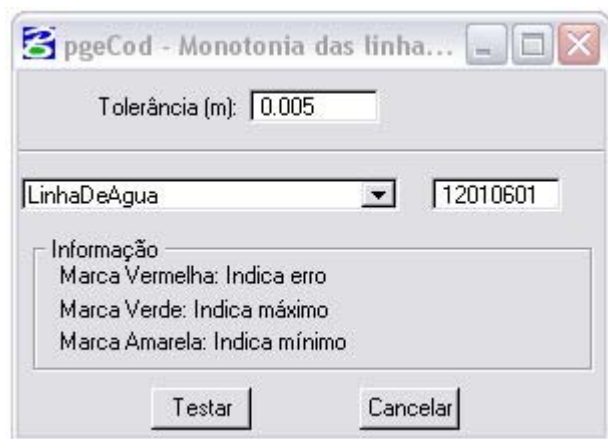
Função que permite a detecção e correcção de cotas inválidas ao longo do percurso de uma linha de água. É um procedimento semi-automático, com intervenção do operador, que pode decidir qual a melhor correcção a aplicar ao elemento em análise.

Todos os pontos que não respeitem a monotonia, e cujo valor do desvio seja superior ao indicado na tolerância são assinalados como erros.



A função, durante a sua execução, detecta e assinala três tipos, fundamentais, de erros:

- Erro de quebra de monotonia, assinalado com uma marca vermelha;
- Erro de falso mínimo, assinalado com uma marca amarela;
- Erro de falso máximo, assinalado com uma marca verde.



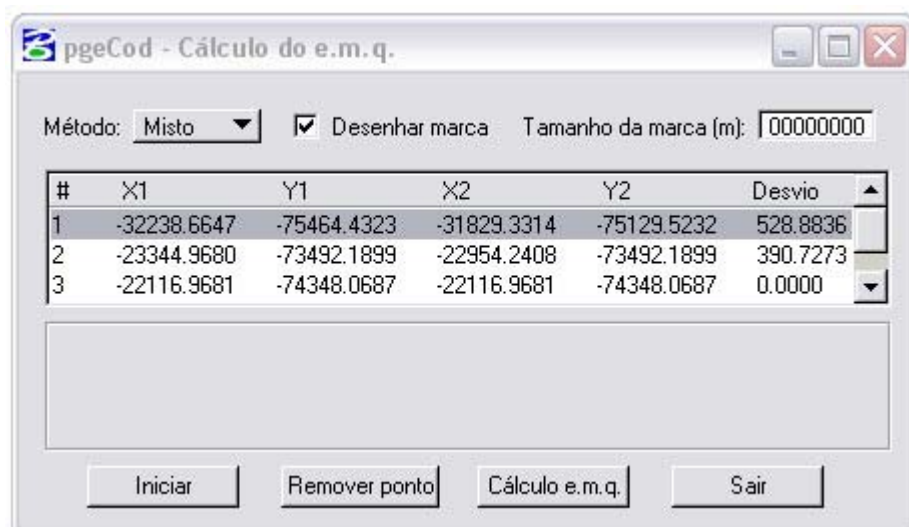
Opções	Efeito
Tolerância	Valor utilizado para efectuar o controlo. Todos os desvios superiores ao valor indicado são as
Seleccção	O tipo de elemento a analisar pode ser seleccionado na <i>combo-box</i> .



### **Cálculo do erro médio quadrático (e.m.q.)**

Esta função permite calcular o e.m.q., de uma amostra de coordenadas. O resultado da execução do programa é escrito num ficheiro de texto com a mesma designação do ficheiro DGN, mas de extensão emq.

Para abrir executar a função, na opção Ferramentas do menu, escolher Controlo de Qualidade.



Opções/Botões	Efeito
Método	<ul style="list-style-type: none"> <li>Iterativo – todos os pontos são recolhidos sequencialmente pelo operador no</li> <li>Misto – consiste na utilização de dois grupos de pontos. Pontos recolhidos pe comparados com pontos constantes num ficheiro de texto, de formato: M P</li> </ul>
Desenhar marca	Se o seu estado for activo, coloca as correspondentes marcas no ficheiro DGN
Tamanho da marca	Define o tamanho da marca
Iniciar	Este botão permite iniciar o processo de recolha de pontos de controlo, consoante o
Remover ponto	Após recolha de pontos e imediatamente antes de se calcular o e.m.q, este botão pe com desvio elevado
Cálculo e.m.q	Cálculo do erro médio quadrático das observações
Sair	Acabar a execução da função.



### Recolha pontos de controlo

Esta função permite a recolha de pontos de controlo, que podem, por exemplo, ser utilizados no cálculo do e.m.q., utilizando o método misto. Resultado da execução do programa é escrito num ficheiro de texto com a mesma designação do ficheiro DGN, mas de extensão pts.

Para abrir executar a função, na opção *Ferramentas* do menu, escolher *Controlo de Qualidade*.



Opções/Botões	Efeito
Desenhar marca	Se o seu estado for activo, coloca as correspondentes marcas no ficheiro DGN
Tamanho da marca	Define o tamanho da marca
Iniciar	Este botão permite iniciar o processo de recolha de pontos de controlo.
Remover ponto	Após recolha de pontos, este botão permite retirar pontos com desvio elevado.
Guardar pontos	Função que permite guardar as coordenadas num ficheiro de texto.
Sair	Acabar a execução da função.

Este módulo contém um conjunto de utilitários, que permitem converter tipos.

Para abrir o **módulo Conversão de Tipos**, na opção *Utilitários* do menu, escolher *Conversão Tipos*.



### **Curva para lineString**

Conversão de curva para lineString.



### **LineString para curva**

Conversão de linestring para curva.



### **Complex-Shape para shape**

Conversão de complex-Shape para shape. Em *Tools Settings* escolher o nível em que se quer que a função actue.

Em Complex Shapes com mais de 101 vértices a função não actua.



### **Line para lineString**

Conversão de line para lineString.

Em lines com dimensão zero, isto é, o primeiro ponto coincide com o segundo, a conversão não é feita.



### **Elipse/arco para lineString**

Conversão de elipses/arcos para *lineString*.

Introduzir tolerância de "stroke"

Ultima actualização em Março de 2006  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

---

O suporte é fornecido gratuitamente via correio electrónico para clientes com licenças válidas do software.

As novidades estão disponíveis em: [www.pregale.com](http://www.pregale.com)

Ultima actualização em Março de 2006

[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

### **Licença de utilizador final (Standard)**

Atenção: o uso deste software está sujeito aos termos da licença de software da Pregale. O uso deste software indica a aceitação dos termos desta licença.

### **Propriedade**

O software é propriedade e de copyright da PREGALE, Lda. A sua licença não oferece o título de propriedade do software e não é a venda de quaisquer direitos do software;

### **Licença do Software**

Este software é protegido pelas Leis de Direito Autoral e tratados internacionais relacionados ao direito autoral e propriedade intelectual;

### **Concessão de licença**

O Utilizador poderá instalar e usar uma cópia em um único computador. O Utilizador poderá manter em seu poder 1 (uma) cópia do Software, como cópia de segurança;

Será fornecido ao Utilizador registado um ficheiro – por licença - para desbloqueio do Software. O Utilizador é responsável pela guarda desse ficheiro e não tem permissão para divulgá-lo, sob qualquer meio ou pretexto, sem a anuência por escrito do Proprietário;

É proibida a engenharia reversa, “descompilação” ou qualquer outra forma de se descobrir o funcionamento interno do Software;

É vedado o aluguer, arrendamento ou empréstimo do Software;

O suporte deste Software será feito por meio de correio electrónico (E-mail);

Em nenhuma circunstância o autor deste software, ou seus distribuidores, poderão ser responsabilizados por qualquer dano, de qualquer natureza, que possa vir, em consequência directa ou indirecta, do uso deste software.

### **Condições de Utilização**

Os direitos de autor sobre o Software pertencem à PREGALE, Lda. e estão protegidos pelo código do Direito de Autor e Direitos Conexos e demais legislação aplicável, bem como por tratados internacionais.

A utilização do Software está sujeita às condições do contrato de licença que está incluído no Software ("Contrato de Licença"), no caso de este existir. O utilizador não pode instalar nenhum Software que seja acompanhado ou inclua um Contrato de Licença, se não estiver de acordo com os termos desse Contrato de Licença.

A cópia ou reprodução do Software para a sua redistribuição ou reprodução é expressamente proibida.

O Software está garantido apenas nos termos do Contrato de Licença, não se encontrando as versões freeware e de avaliação abrangidas por qualquer garantia.

As versões não licenciadas (freeware e de avaliação) não estão autorizadas para produção.

Última actualização em Março de 2006

[www.pregale.com](http://www.pregale.com). Todos os direitos Reservados.

### **Copyright**

Copyright (c) 1995-2006 Pregale, Lda.  
Todos os direitos reservados.

### **Contactos**

Rua Alto do Lagoal, 15 – Gab. 12 – Caxias  
2780-422 Paço de Arcos  
Oeiras – Portugal  
Telf.: +351 214 415 640  
Fax: +351 214 417 485  
Email: [pregale@pregale.com](mailto:pregale@pregale.com)  
[www.pregale.com](http://www.pregale.com)