

## Sterowanie

Dzięki środowisku graficznemu sterowanie aplikacją jest bardzo proste. Cursor myszki sam zmienia się nad aktywnymi strefami – zamiana strzałki na rączkę oznacza, że pod kursorem znajduje się przycisk, na który można kliknąć. Zamiana strzałki na pytajnik oznacza, że po kliknięciu wyświetli się podpowiedź w strefie aplikacji, w której właśnie znajduje się użytkownik.



Na pierwszym ekranie wyboru użytkownik określa, jakie zadanie chce wykonać. Po lewej stronie znajdują się strefy tematyczne, po prawej stronie – poszczególne zadania. Najpierw należy wybrać strefę tematyczną, klikając na nią, a po prawej stronie wybrać w ten sam sposób zadanie.

Po wskazaniu konkretnego zadania pokaże się ekran, na którym wybiera się liczbę przykładów i ich stopień trudności. Wyboru dokonuje się pokrętle, znajdującym się z lewej strony ekranu. Jeżeli nie można ustawić dowolnej liczby przykładów lub ich stopnia trudności, oznacza to, że dane zadanie albo występuje w jednej, z góry ustalonej, wersji, albo wybrane przez użytkownika wartości nie dotyczą tego zadania.



Jeżeli na pokrętle ustawiona jest już wybrana przez użytkownika wartość, automatycznie pokazuje się zakładka „Drukuj” – służy do druku wybranych przykładów na kartki robocze (można określić liczbę kopii). Po wypełnieniu przez użytkownika rubryki „Imię”, pokaże się zakładka „Dalej” – po kliknięciu w nią, otwiera się ekran z przykładami. Na tym samym ekranie można również przed rozpoczęciem rozwiązywania skorzystać z „Pomocy” – wystarczy zaznaczyć właściwą rubrykę po prawej stronie na dole.



## Ekran z przykładami:

Sposób rozwiązywania poszczególnych przykładów zależy od typu zadania. Ze względu na ich dużą różnorodność wskazane jest, aby przed przystąpieniem do rozwiązywania zadania zaznajomić się z „Pomocą” (patrz znaczenie ikon), gdzie jest dokładnie wyjaśniony cel zadania oraz sposób jego rozwiązania.

## Znaczenie ikon:



**SPRAWDŹ** – sprawdza rozwiązanie zadań. Poprawne odpowiedzi oznaczone są zielonym znacznikiem, błędne czerwonym krzyżykiem. Poprzez kliknięcie na czerwony krzyżyk pokaże się poprawne rozwiązanie. Jeżeli nie jest skończony rozwiązywanie wszystkich przykładów w jednym zadaniu, po kontroli pojawi się przycisk „Dalej” a po kliknięciu na niego pokażą się następne przykłady.



**BCK** 9 Á Á ! : ^ ] œ \ [ , [ Á [ à à ! : ^ Á [ , ^ Á ! : ^ \ y œ ^ È



**TABELA** – wyświetli tabelę z najlepszymi wynikami.



**COFNIJ** – powróci do ekranu poprzedniego bez oceny zadania oraz bez jakiegokolwiek zapisu w tabeli.



**POMOC** – jeżeli przemieścisz mysz nad napisy zadania (lewy górny róg), kursor zamieni się w pytajnik. Po kliknięciu pojawi się pomoc dla właśnie wyświetlanego ekranu.

**Życzymy przyjemnej pracy z aplikacją oraz wiele poprawnie rozwiązanych zadań.**