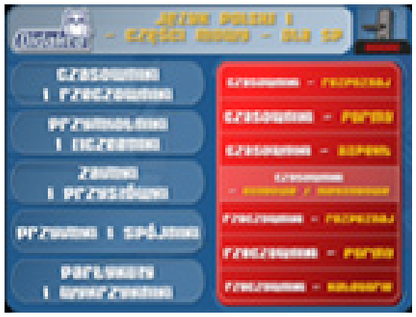
Sterowanie:

Dziki środowisku graficznemu sterowanie aplikacją jest bardzo proste i intuicyjne. Kursor myszki zmienia się kontekstowo nad aktywnymi strefami i 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 wypisane są poszczególne zadania stref tematycznych. Wpierw należy wybrać strefę tematyczną, kliknąć na nią, a po prawej stronie wybrać zadanie i kliknąć na niego.

Po wskazaniu konkretnego zadania wyświetli się ekran, na którym wybiera się liczbę przykładów. Wyboru dokonuje się obrotowym pokrętłem po lewej stronie. Kliknięcie na zakładkę **Drukuj** spowoduje wysłanie zadania z przykładami do wybranej drukarki. Najpierw zostanie wydrukowana wersja dla nauczyciela (z wpisanymi wynikami), potem nastąpi drukowanie wersji dla ucznia. Zawsze można wybrać liczbę kopii. Jeśli chcesz rozwiązać przykłady na ekranie, wpisz swoje imię w odpowiedniej kolumnie, a potem kliknij na zakładkę **Dalej**. Na tym ekranie można również ustawić wyświetlenie **pomocy** przed rozpoczęciem rozwiązania i wystarczy zaznaczyć właściwą rubrykę po prawej stronie na dole.

Ekran z przykładami:

Od rodzaju zadania zależy sposób rozwiązania poszczególnych przykładów. W niektórych przykładach należy uzupełnić brakujące słowo lub poprawną formę słowa przy pomocy klawiatury. W zadaniach z przesuwaniem wyrazów (części zdania, zaimki, itp.) wyraz uchwyci się kliknięciem myszką i przeciągnięciem we właściwe miejsce. W zadaniach dźwiękowych na-

leży wpierw odtworzyć dźwięk poprzez kliknięcie na ikonę głośnika a następnie uzupełnić stosownie do typu zadania literę lub słowo. Wobec wielkiej różnorodności poszczególnych zadań nie można tu opisać sterowanie każdego zadania. Dlatego zalecane jest przed rozpoczęciem rozwiązania zadania zaznajomienie się z Pomocą (patrz znaczenie ikon), gdzie jest dokładnie wyjaśniony cel zadania i sposób rozwiązania.

Znaczenie ikon:

SPRAWDź – sprawdza rozwiązanie zadań. Poprawne odpowiedzi oznaczone są zielonym znaczkiem, błędne czerwonym krzyżykiem. Poprzez kliknięcie na czerwony krzyżyk pokaże się poprawne rozwiązanie.

LISTA – wyświetli listę wszystkich przykładów.

TABELA – wyświetli tabelę z najlepszymi wynikami.

COFNIJ – powrót 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.