Sterowanie

Dziňki Ŝrodowisku graficznemu sterowanie aplikacjŃ jest bardzo proste. Kursor myszki sam zmienia siň nad aktywnymi strefami ï zamiana strzaǧki na rŃczkň oznacza, Ũe pod kursorem znajduje siň przycisk, na kt· ry moŨna kliknŃĺ . Zamiana strzaǧki na pytajnik oznacza, Ũe po klikniňciu wyŜwietli siň podpowiedŦ w strefie aplikacji, w kt· rej wǧaŜnie znajduje siň uŨytkownik.

Na pierwszym ekranie wyboru uŨytkownik okreŜla, jakie zadanie chce wykonaĺ . Po lewej stronie znajdujŃ siň strefy tematyczne, po prawej stronie ï poszczeg· lne zadania. Najpierw naleŨy wybraĺ strefň tematycznŃ, klikajŃc na niŃ, a po prawej stronie wybraĺ w ten sam spos· b zadanie.

Po wskazaniu konkretnego zadania pokazuje siň ekran, na kt· rym przy pomocy lewego pokrňtǧa wybiera siň liczbň przykǧad· w. Niekt· re zadania wystňpujŃ w dw· ch wariantach. W takim wypadku wariant ustawia siň prawym pokrňtǧem. Klikniňcie na zakǧadkň **Drukuj** spowoduje wysǧanie zadania z przykǧadami do wybranej drukarki. Najpierw zostanie wydrukowana wersja dla nauczyciela (z wpisanymi wynikami), potem nastŃpi drukowanie wersji dla ucznia. Zawsze moŨna wybraĺ liczbň kopii. JeŜli chcesz rozwiŃzaĺ przykǧady na ekranie, wpisz swoje imiň w odpowiedniej kolumnie, a potem kliknij na zakǧadkň **Dalej**. Przytrzymanie moŨliwoŜci **Korzystam z tablicy interaktywnej** spowoduje przystosowanie siň programu do pracy z tablicŃ interaktywnŃ - nie bňdzie juŨ wymagane wpisanie imienia, a przy wpisywaniu wynik· w po klikniňciu na pole pokaŨe siň pomocnicza klawiatura graficzna. Na tym samym ekranie moŨna r· wnieŨ przed rozpoczňciem rozwiŃzywania przykǧadu skorzystaĺ z **Pomocy** ï ikona Pomocy znajduje siň w prawym dolnym rogu ekranu.

Ekran z przykǧadami:

W kaŨdym zadaniu jest do dyspozycji kalkulator oraz ekran na notatki ï moŨna je rozwinŃĺ klikajŃc na zakǧadki po lewej lub prawej stronie ekranu. Spos· b rozwiŃzywania