

Sterowanie

Dzięki środowisku graficznemu sterowanie aplikacją jest bardzo proste i intuicyjne. Cursor myszki zmienia się kontekstowo 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. Dla jeszcze lepszej orientacji służą efekty dźwiękowe oznaczające poruszanie się nad strefą aktywną, jak i kliknięcie myszką.



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 wyświetlił się ekran, na którym wybiera się liczbę przykładów. Wyboru dokonuje się obrotowym pokrętkiem po lewej stronie. W momencie, – kiedy na pokrętkę jest ustawiona liczba przykładów, automatycznie pokazuje się zakładka „Drukuj” – służy do drukowania wybranych zadań na kartkach roboczych. Jeżeli zostanie wpisane imię do rubryki z napisem „Imię”, pokaże się zakładka „Dalej” – po kliknięciu pojawi się ekran z przykładami. Na tym ekranie można również ustawić wyświetlenie pomocy przed rozpoczęciem rozwiązania – 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 przesuwaniami wyrazów (rodzajniki, zaimki, itp.) wyraz uchwyci się kliknięciem myszką i przeciągnięciem we właściwe miejsce. W zadaniach dźwiękowych należy wpierw odtworzyć dźwięk poprzez kliknięcie na ikonę głośnika a następnie uzupełnić

