

Wstęp

Użytkownik znajduje się na Dzikim Zachodzie a jego zadaniem jest zdobyć wszystkie 15 części totemu, który blade twarze wykradły Indianom. W każdej części miasta na gracza czekają liczne zadania w ćwiczeniach z matematyki. Za poprawne wyliczenie wszystkich działań na danym miejscu użytkownik zdobędzie jedną część totemu. Zdobywaniem wszystkich części totemu gracz osiągnie zakopanie topora wojennego między oboma nieprzyjacielskimi stronami.




Sterowanie

Aplikacja jest tak zrobiona, by jej sterowanie było jak najprostsze i najprzyjemniejsze. Animowane ikony, animowane ekrany, zmiana kształtu kursora nad strefą aktywną – to wszystko ułatwia sterowanie.

Utworzenie, wybór i kasowanie gracza.


Po wyświetleniu wstępnego ekranu, który można przerwać kliknięciem myszki, użytkownik utworzy nowego gracza lub wybierze gracza z już istniejącego wykazu.



Do utworzenia nowego gracza służy ikona „Nowy gracz”  w dolnej części tabeli.

Gracz lassem zaznaczy jedną z wyświetlanych postaci w prawej części ekranu i przesunie się do nastawienia gracza – tu wpisze swoje imię, wybierze do ilu potrafi liczyć, wybierze rodzaj działania oraz zakres liczbowy, w którym chce liczyć.





Nastawienie gracza potwierdzi kliknięciem na gwiazdę szeryfa  po prawej stronie na dole.

To ustawienie można dowolnie zmienić kliknięciem na ikonę „Zmień lub edytuj profil gracza” .

Wyboru gracza dokonasz kliknięciem na jednego z graczy na liście – wybrany gracz zostanie oznaczony strzałką indiańską.





Do **skasowania gracza** służy ikona „Usuń gracza”  - wystarczy kliknąć na gracza na liście (kursor ma kształt podkowy) i potwierdzić skasowanie.

Do westernowego miasteczka z poszczególnymi miejscami gracz przesunie się kliknięciem na ikonę „Mapa”  w dolnej części tabeli.



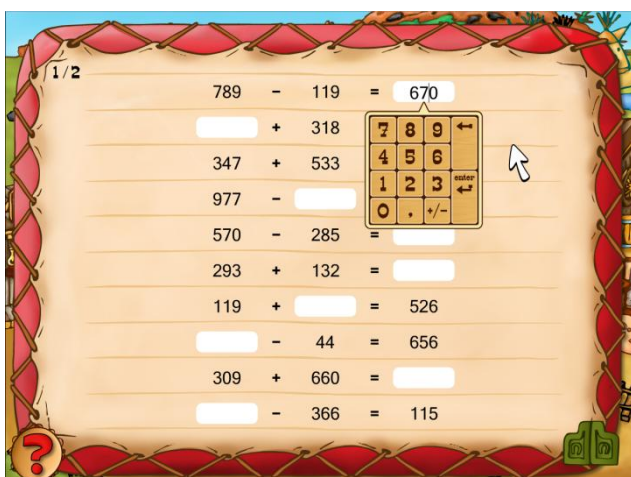
Sterowanie

Gracz kliknięciem na ikonę indiańskiego wigwamu  lub drzwi wahadłowych  w prawym dolnym rogu ekranu wywoła królika Bartka, który jest przewodnikiem po Dzikim Zachodzie.

Miasteczko westernowe zawiera 15 miejsc, w których użytkownik rozwiązuje poszczególne zadania. Kliknięciem na animowane części miasta użytkownik przeniesie się do wybranego przez siebie miejsca. Tu może zacząć liczyć zadania lub wykorzystać podpowiedź, jak dane zadanie rozwiązać.

Podpowiedź pokaże się po kliknięciu na ikonę pytajnika na dole po lewej stronie ekranu. 

Typy zadań



1/2

789	-	119	=	670
	+	318	=	
347	+	533	=	
977	-		=	
570	-	285	=	
293	+	132	=	
119	+		=	526
	-	44	=	656
309	+	660	=	
	-	366	=	115

2 liczby

Wstaw w puste, białe pola takie liczby, dzięki którym obie strony równania będą sobie równe.

- Możesz przemieszczać się między białymi polami, używając klawisza TAB lub klikając na nie myszką.

- Rozwiązując zadania z uławkami, należy zawsze zapisywać liczby w postaci ułamkowej (na przykład 3 to 3/1, 0 to 0/1) i maksymalnie skróconej (na przykład zamiast 2/4 wprowadź 1/2, a zamiast 70/18 wprowadź 35/9).

- Podczas rozwiązywania zadań z uławkami możesz korzystać z dwóch zakładek do zapisywania ułamków. Zakładki pojawiają się po kliknięciu lewej lub prawej krawędzi ekranu. UWAGA: Po schowaniu zakładki ich zawartość jest kasowana.

1/5

$\begin{array}{r} 550 \\ + 22 \\ \hline 572 \end{array}$	$\begin{array}{r} 105 \\ 25 \\ 1 \\ \hline \end{array} : 8 = 13$
$\begin{array}{r} 146 \\ 5 \\ \hline 730 \end{array}$	$\begin{array}{r} 446 \\ - 253 \\ \hline 193 \end{array}$

obliczenia sposobem pisemnym

Wykonaj obliczenia. Wyniki wpisz w puste pola.

- Możesz przemieszczać się między polami za pomocą klawisza TAB lub klikając na nie myszką.

- Przykładowe, poprawne odpowiedzi:

Dodawanie $\begin{array}{r} 42,5 \\ + 27,7 \\ \hline 70,2 \end{array}$	Odejmowanie $\begin{array}{r} 91,9 \\ - 46,1 \\ \hline 45,8 \end{array}$	Mnożenie $\begin{array}{r} 6,5 \\ \cdot 8,2 \\ \hline 130 \\ \hline 520 \\ \hline 53,30 \end{array}$
Dzielenie $\begin{array}{r} 199 \\ 4 \\ \hline \end{array} : 5 = 3$	$\begin{array}{r} 199 \\ 49 \\ 4 \\ \hline \end{array} : 5 = 39$	

Uwaga: W długich zadaniach dzielenia musisz używać takich samych metod jak podczas rozwiązywania zadania na kartce. Zaznacz cyfrę dzielną, aby obliczyć resztę, jak to pokazano w przykładowym rozwiązaniu. Cyfrę dzielnej można zaznaczyć, klikając ją. Jeśli cyfry nie zostaną zaznaczone, rozwiązanie będzie nieprawidłowe.

1/2

959 - 115 · 3 = 614
757 - 253 · <input type="text"/> = 504
27 · 29 - 611 = <input type="text"/>
858 - 358 · <input type="text"/> = 500
348 : 87 - 2 = <input type="text"/>
<input type="text"/> : 69 - 4 = 3
431 - 368 - 4 = <input type="text"/>
396 : 198 : 2 = <input type="text"/>
<input type="text"/> + 532 + 23 = 668
220 - <input type="text"/> + 235 = 422

3 liczby

Wstaw w puste, białe pola takie liczby, dzięki którym obie strony równania będą sobie równe.

- Możesz przemieszczać się między białymi polami, używając klawisza TAB lub klikając na nie myszką.

- Rozwiązując zadania z ułstkami, należy zawsze zapisywać liczby w postaci ułstkowej (na przykład 3 to 3/1, 0 to 0/1) i maksymalnie skróconej (na przykład zamiast 2/4 wprowadź 1/2, a zamiast 70/18 wprowadź 35/9).

- Podczas rozwiązywania zadań z ułstkami możesz korzystać z dwóch zakładki do zapisywania ułstków. Zakładki pojawiają się po kliknięciu lewej lub prawej krawędzi ekranu. UWAGA: Po schowaniu zakładki ich zawartość jest kasowana.

1/2

500 dm = 50 m
70 t > 700 g
60 t > 600 kg
100 mm ? 10 cm
100 s ? 100 h
50 km ? 500 m
700 s ? 70 min
10 t ? 100 g
800 kg ? 80 t
30 t ? 30 g

porównywanie jednostek

W każdym zadaniu użyj właściwego znaku, żeby pokazać zależność między stronami równania.

- Aby wybrać inny znak, kliknij na znak zapytania.

1/2

(<input type="text"/> · 2) - 223 = 233
(5 + 3) · <input type="text"/> = 584
(8 · 36) : 36 = <input type="text"/>
549 : (183 · <input type="text"/>) = 420
185 : (185 · <input type="text"/>) = 948
270 : (<input type="text"/> - 100) = 90
(157 : <input type="text"/>) · 278 = 278
(<input type="text"/> · 8) - 162 = 638
868 : (217 : <input type="text"/>) = 2
114 : (6 : 19) = <input type="text"/>

zadania z nawiasami

Wstaw w puste, białe pola takie liczby, dzięki którym obie strony równania będą sobie równe.

- Możesz przemieszczać się między białymi polami, używając klawisza TAB lub klikając na nie myszką.

- Rozwiązując zadania z ułstkami, należy zawsze zapisywać liczby w postaci ułstkowej (na przykład 3 to 3/1, 0 to 0/1) i maksymalnie skróconej (na przykład zamiast 2/4 wprowadź 1/2, a zamiast 70/18 wprowadź 35/9).

- Podczas rozwiązywania zadań z ułstkami możesz korzystać z dwóch zakładki do zapisywania ułstków. Zakładki pojawiają się po kliknięciu lewej lub prawej krawędzi ekranu. UWAGA: Po schowaniu zakładki ich zawartość jest kasowana.

1/2

$943 : 23$	$<$	$870 : 2$
$450 : 5$	$<$	$570 : 5$
$704 : 16$	$?$	$408 : 34$
$344 - 201$	$?$	$929 - 648$
$12 + 369$	$?$	$57 + 366$
$165 + 344$	$?$	$88 + 330$
$229 + 592$	$?$	$465 + 257$
$588 - 433$	$?$	$880 - 668$
$175 + 344$	$?$	$642 + 225$
$614 - 426$	$?$	$498 - 13$

większa/mniejsza

W każdym zadaniu użyj właściwego znaku, żeby pokazać zależność między stronami równania.

- Aby wybrać inny znak, kliknij na znak zapytania.

1/2

$820 : 2$	$>$	$556 : 2$
$230 \cdot 3$	$<$	$171 \cdot 5$
$570 : 5$	$?$	$302 : 2$
$722 - 489$	$?$	$599 - 104$
$107 \cdot 3$	$?$	$170 \cdot 2$

większa/mniejsza - o ile?

W każdym zadaniu użyj właściwego znaku, żeby pokazać zależność między stronami równania.

- Aby wybrać inny znak, kliknij na znak zapytania.

- Następnie wypełnij puste, białe pole pod znakiem, aby wyświetlić różnicę między obiema stronami równania, jeśli nie są one sobie równe.

1/4

-90	-85	-80	-82
94	99	104	97
-94	-89	-84	
-70	-65	-60	
0	50	100	

oś liczbowa

Wstaw w puste, białe pola takie liczby, które pokazuje czerwona strzałka na osi liczbowej.

- Możesz przemieszczać się między białymi polami, używając klawisza TAB lub klikając na nie myszką.

- Rozwiązując zadania z ułstkami, należy zawsze zapisywać liczby w postaci ułamkowej (na przykład 3 to 3/1, 0 to 0/1) i maksymalnie skróconej (na przykład zamiast 2/4 wprowadź 1/2, a zamiast 70/18 wprowadź 35/9).

- Podczas rozwiązywania zadań z ułstkami możesz korzystać z dwóch zakładek do zapisywania ułamków. Zakładki pojawiają się po kliknięciu lewej lub prawej krawędzi ekranu.

UWAGA: Po schowaniu zakładek ich zawartość jest kasowana.

1/2

$6 \cdot 5$	30
$93 - 10$	83
$-26 + 6$	-20
$12 \cdot 7$	94
$5 \cdot 19$	95
$-70 : (-10)$	7
$-6 \cdot 2$	
$-10 \cdot 8$	
$48 + (-23)$	
$-5 + 7$	

oblicz i uporządkuj

Uporządkuj równania według wyników - od najmniejszego do największego.

- Wykonaj każde z działań i zapisz wynik w pustym polu na końcu wiersza.

- Uporządkuj wiersze według otrzymanych wyników — od najmniejszego do największego.

- Aby przenieść wiersz, należy kliknąć myszką długi, biały pasek i trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy, przeciągnąć, a potem upuścić wiersz na odpowiednią pozycję.

Jeśli wyniki niektórych działań są identyczne, kolejność ustawienia ich jest nieistotna.



kwadrat 3x3

Wpisz w puste pola takie liczby, dzięki którym sumy rzędów, kolumn i przekątnych będą identyczne.

- Obrazek pokazuje kwadrat z wprowadzonymi wszystkimi brakującymi liczbami. W każdym kwadracie cztery liczby zostały już wpisane. Każdy wiersz, kolumna i przekątna składa się z trzech liczb. Ich suma musi być równa sumie każdego innego wiersza, kolumny i przekątnej — na przykładowym rysunku tą sumą jest liczba 45.



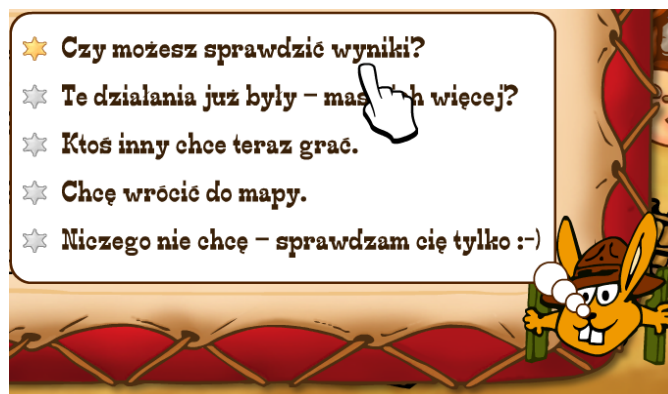
zadania wykonywane kolejno



Wprowadź poprawne odpowiedzi do pustych pól.

- Zaczynaj liczyć od lewej strony i posuwaj się w kierunku wskazywanym przez strzałkę aż do końca wiersza.

- Możesz przemieszczać się między białymi polami za pomocą klawisza TAB lub klikając myszką na wybranym polu.

Na każdym miejscu znajduje się 20 zadań do rozwiązania. Zgodnie z rodzajem zadania zostały one rozdzielone na 10 działań na dwóch stronach lub 5 zadań na czterech stronach lub jeszcze 4 zadania na pięciu stronach. Użytkownik po rozwiązaniu przykładów na stronie wywoła królika Bartka i poprosi go o sprawdzenie wyników.



W przypadku wszystkich poprawnych wyników, które są oznaczone symbolem maski , gracz automatycznie przechodzi na następną stronę — numer strony oraz całkowitą ilość stron podaje liczba w lewej górnej części ekranu z zadaniami. Błędne wyniki są oznaczone symbolem  — kliknięciem na ten symbol pokaże się prawidłowy wynik.

Za poprawne rozwiązanie wszystkich zadań w danym miejscu gracz zdobędzie jedną część totemu i równocześnie zostanie mu udostępniona część miasteczka z wieloma animacjami.



Kiedy użytkownik zdobędzie wszystkie części totemu, przejdzie do planszy końcowej, gdzie przebiegnie zakopanie topora wojennego i wypalenie fajki pokoju.

Zakończenie programu

Na ekranie z wyborem gracza lub na ekranie miasteczka westernowego można zakończyć program kliknięciem na Bartka, który użytkownikowi zaproponuje zakończenie aplikacji.



- ★ Wystarczy - chcę zakończyć grę.
- ★ Ktos inny chce teraz grę
- ★ Chcę obejrzeć moje totemy.
- ★ Niczego nie chcę - sprawdzam cię tylko :-)