

Wstęp

Użytkownik znajdzie się w Wielkiej Brytanii, gdzie czeka na jego pomoc detektyw Bartek. Jego zadaniem jest pomóc w dzyskaniu ukradzionych diamentów z korony Jej Królewskiej Mości. W 15 strefach gracz ma możliwość rozwiązywania ciekawych zadań, które pomogą mu przećwiczyć wiadomości z języka angielskiego. Za poprawne rozwiązanie zadania w danej strefie użytkownik dostanie jeden diament. W chwili odzyskania wszystkich diamentów detektyw Bartek spełni swoje zadanie i zostanie przyjęty u samej królowej.


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 skończeniu wstępnego intra, które można przerwać kliknięciem myszki, użytkownik utworzy nowego gracza lub wybierze gracza z już istniejącego wykazu.




Do utworzenia nowego gracza służy przycisk  na tablicy informacyjnej. Gracz oznaczy jedną z proponowanych postaci, znajdujących się na peronie. Wybrana postać pojawi się w oknie wagonu – gracz kliknie na okno i dostanie się tak do ustawienia.





POSTAĆ	IMIĘ
	Piotr

STOPIEŃ TRUDNOŚCI

Alfabet	<input checked="" type="checkbox"/>	Liczba mnoga rzeczowników	<input checked="" type="checkbox"/>
Przedimek a / an - łatwe	<input checked="" type="checkbox"/>	Czasownik to be	<input checked="" type="checkbox"/>
Przedimek a / an - trudne	<input checked="" type="checkbox"/>	Czasownik to have	<input checked="" type="checkbox"/>
Liczebniki - ćwiczenie ze słuchu	<input checked="" type="checkbox"/>	Słownictwo	<input checked="" type="checkbox"/>
Liczebniki - ćwiczenie pisemne	<input checked="" type="checkbox"/>	There is / there are	<input checked="" type="checkbox"/>
Która godzina?	<input checked="" type="checkbox"/>	Uzupełnij literę	<input checked="" type="checkbox"/>

Tutaj napisze swoje imię, wybierze stopień trudności i odpowiedni typ zadań, które chce przećwiczyć. Program zawsze automatycznie zaproponuje przećwiczenie wszystkich typów zadań na danym poziomie trudności (wszystkie są podkreślone ).

Jeżeli gracz zdecydował się, że nie wszystkie tematy chce przećwiczyć, zmaże kliknięciem podkreślenie danego zadania. W poszczególnych strefach będą pojawiać się wyłącznie te typy zadań, które zostały podkreślone kolorem czerwonym. Ustawienie gracza potwierdza się kliknięciem na okrągłą pieczętkę , która pojawi się obok postaci gracza.



Wybór gracza przeprowadza się kliknięciem na imię gracza w spisie – wybrany gracz znajdzie się w czerwonym kółku. Do usuwania gracza służy przycisk  na tablicy informacyjnej – wystarczy wybrać gracza w spisie i potwierdzić usunięcie.




Kliknięcie na maszynistę lokomotywy przenosi gracza na mapę Wielkiej Brytanii, na której znajdują się poszczególne rodzaje zadań.



Sterowanie

Detektywa Bartka, który jest przewodnikiem po Wielkiej Brytanii, można zawołać kliknięciem na ikonę hełmy policjanta  lub kapelusza  w prawej dolnej części ekranu.

Mapa Wielkiej Brytanii zawiera 15 stref, w których gracz rozwiązuje poszczególne zadania. Informacja, o rodzaju zadania przeznaczonego do rozwiązania, pojawia się przy posuwaniu kursora po aktywnej mapie. Kliknięciem użytkownik przeniesie się do wybranej strefy. Tutaj może od razu przystąpić do rozwiązywania zadania lub wykorzystać podpowiedź, która dokładnie wyjaśnia sposób rozwiązania zadania. Podpowiedź pokaże się po kliknięciu na ikonie pytajnika  w lewo na dole na ekranie.

Typy zadań – poziom łatwy



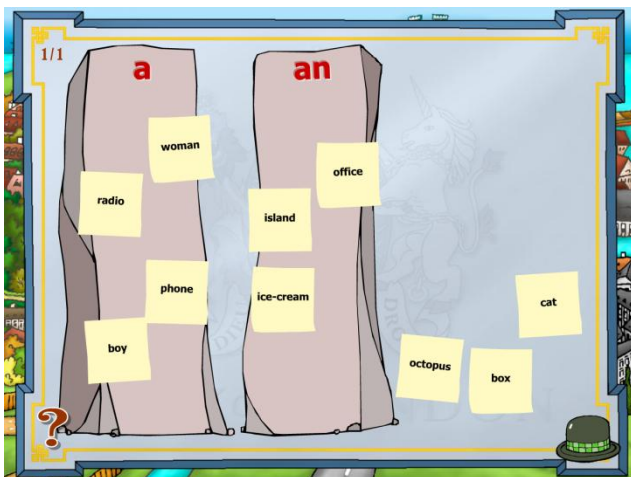
Alfabet

Wpisz odpowiednie litery zgodnie z tym, co usłyszysz.

Po kliknięciu ikony policjanta z megafonem, usłyszysz trzy litery alfabetu. Litery należy wpisać do żółtych pól, w kolejności wypowiedzianych.

Kiedy wpiszesz wszystkie litery alfabetu, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

Uwaga: Ponieważ jest to zadanie dźwiękowe należy włączyć głośniki

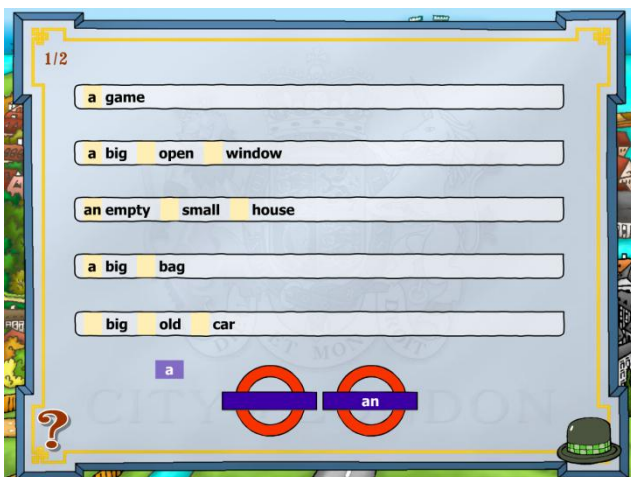


Przedimek a / an – łatwe

Przydziel podane rzeczowniki do odpowiednich kolumn, w zależności od tego czy występują z przedimkiem **a**, czy z przedimkiem **an**.

Kliknij wyraz. Przytrzymując wciśnięty klawisz myszy, pochwyć wyraz i przenieś do wybranej kolumny. W przypadku pomyłki wystarczy dwa razy kliknąć dany wyraz, a powróci na poprzednie miejsce.

Po ukończeniu zadania poproś detektywa Bartka o sprawdzenie, czy wykonałeś je poprawnie.



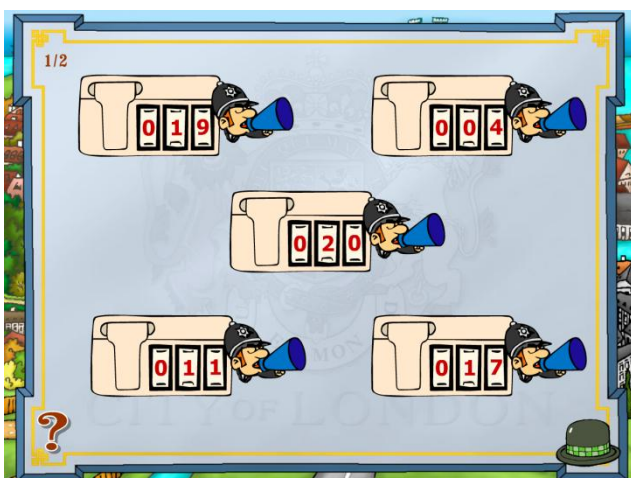
Przedimek a / an – trudne

Wstaw brakujące przedimki **a/an** przed podanymi wyrazami.

Zdecyduj, w którym miejscu należy wpisać przedimek nieokreślony. W tym celu musisz kliknąć jeden z proponowanych przedimków – **a** lub **an** – znajdujących się u dołu ekranu.

Wybrany przedimek „chwyci się” kursora i będziesz go mógł umieścić w wybranym żółtym polu.

Kiedy uda Ci się ulokować wszystkie przedimki, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Liczebniki – ćwiczenie ze słuchu

Ustaw kod numeryczny zamka zgodnie z tym, co usłyszałeś.

Obok każdego zamka znajduje się ikona policjanta z megafonem. Kliknij tę ikonę i posłuchaj, jaką liczbę należy nastawić na zamku.

Jeśli klikniesz pole numeryczne zamka, cyfra się zmieni. Każde kliknięcie górnej połowy pola numerycznego zwiększa liczbę o 1, a kliknięcie dolnej połowy zmniejsza daną liczbę o 1.

Uwaga: Na tym poziomie trudności masz do dyspozycji wyłącznie liczby od 1 do 20. Z tego powodu można nastawić tylko dwa pierwsze pola z prawej strony. Pole numeryczne po lewej stronie jest nieczynne i jego wartość zawsze wynosi 0.

Kiedy uda Ci się nastawić wszystkie kody numeryczne, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

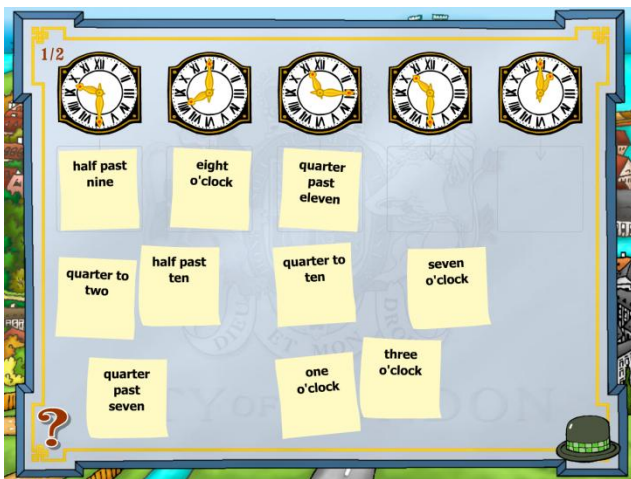


Liczebniki – ćwiczenie pisemne

Wybierz na kalkulatorze napisane obok liczebniki.

Obok każdego kalkulatora znajduje się kartka papieru z zapisaną słownie liczbą pięciocyfrową. Zadanie polega na wpisaniu tej liczby – cyfra po cyfrze – do kalkulatora. Po kliknięciu przycisku kalkulatora, na pulpicie pokażą się cyfry. Czarny przycisk z czerwoną strzałką służy do kasowania cyfr.

Po wpisaniu wszystkich cyfr, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

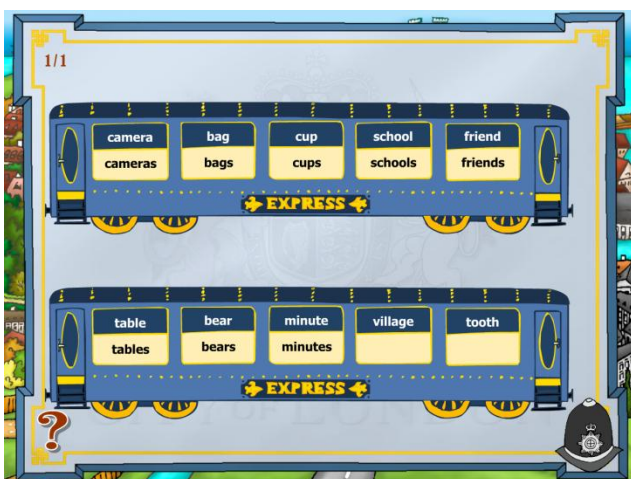


Która godzina?

Połącz podane określenia czasu z odpowiednimi zegarami.

Najpierw określ czas na każdym z zegarów. Następnie z dolnej części ekranu wybierz odpowiednie zapisy godzin i umieść na wyznaczonych miejscach pod zegarami.

Kiedy umieścisz zapisy czasu pod wszystkimi zegarami, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

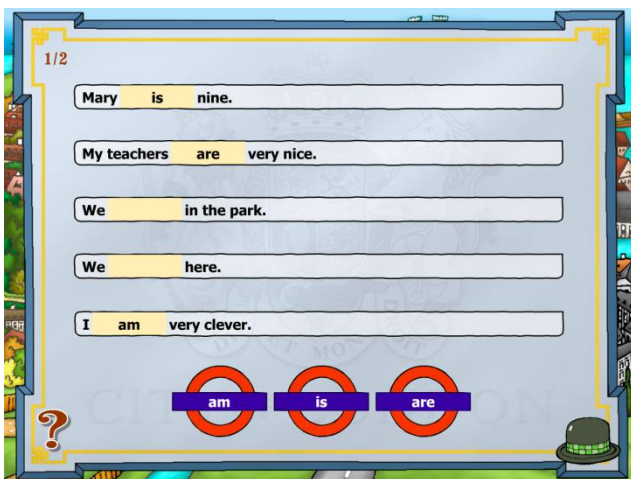


Liczba mnoga rzeczowników

Wpisz liczbę mnogą podanych rzeczowników.

W dolną (żółtą) część każdego okna wpisz za pomocą klawiatury liczbę mnogą rzeczowników, które zostały podane w górnej (niebieskiej) części okna.

Po ukończeniu zadania poproś detektywa Bartka o sprawdzenie, czy wykonałeś je poprawnie.

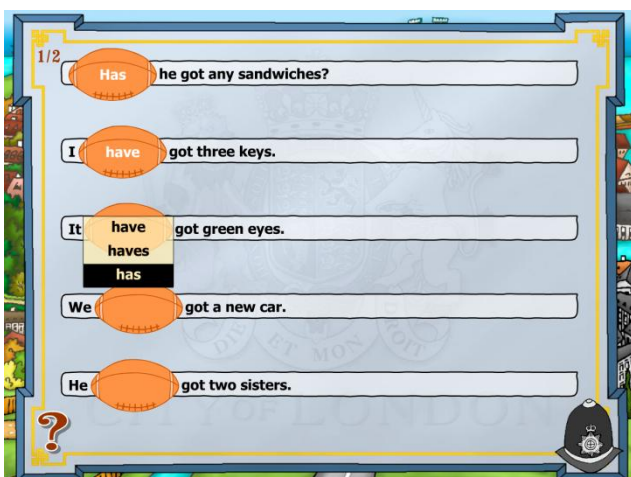


Czasownik to be

Wstaw odpowiednie formy czasownika.

Wybierz jedną z form – **am, is, are** – znajdujących się u dołu ekranu. Wybrane słowo przesunij na żółte pole w zdaniu. W przypadku pomyłki po prostu przesunij tam inną formę czasownika, a zastąpi ona poprzednią.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

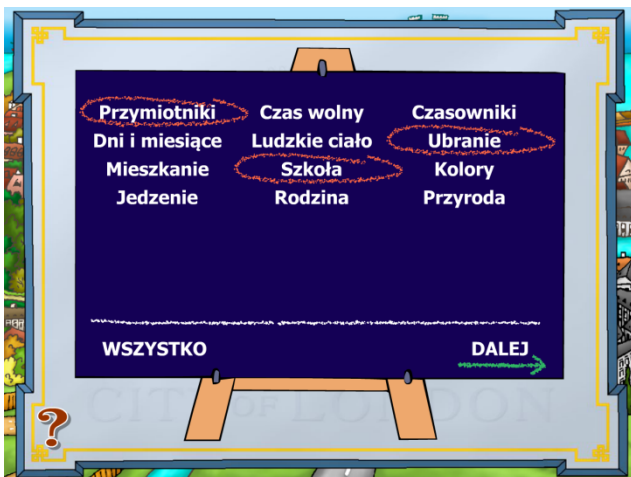


Czasownik to have

Wstaw odpowiednie formy czasownika **to have** tak, by zdania miały sens i były poprawne pod względem gramatycznym.

Kliknij piłkę rugby, znajdującą się w zdaniu. Po wyświetleniu form czasownika do wyboru, kliknij jedną z propozycji.

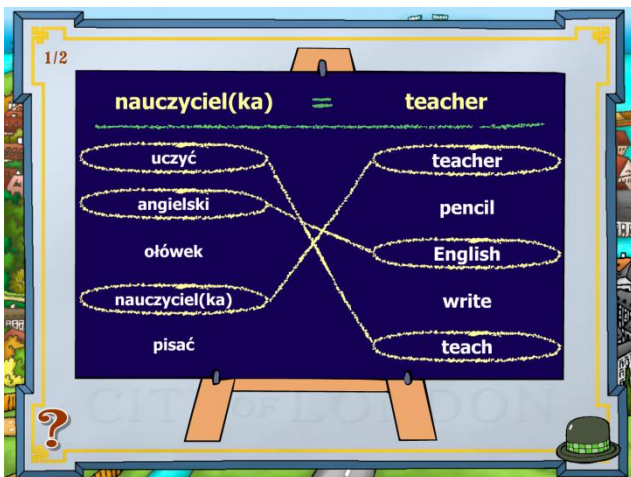
Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Słownictwo

Połącz polskie słówka z ich angielskimi odpowiednikami.

Na pierwszym ekranie wybierz temat, z jakiego chcesz sprawdzić swoją znajomość słówek – kliknij wybrany temat, a wyświetli się on w kolorze czerwonym, powtórny kliknięciem anulujesz swój wybór. Musisz zaznaczyć co najmniej jeden temat – możesz wybrać dowolną ich liczbę. Kliknięcie wyrazu WSZYSTKO, oznacza, że masz do dyspozycji słówka ze wszystkich tematów.

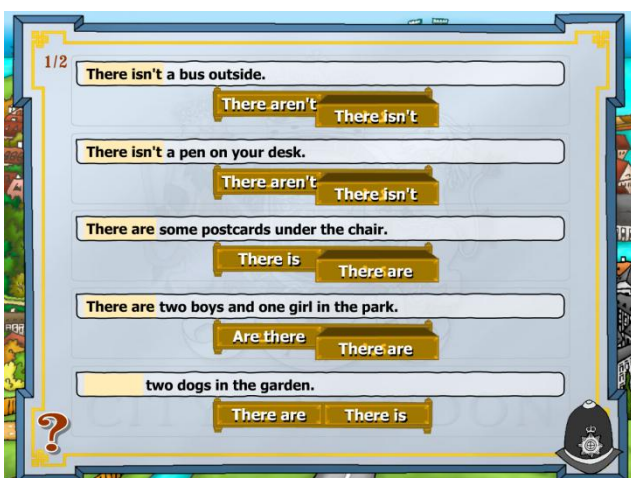


Zadanie polega na połączeniu polskich wyrazów, znajdujących się na tablicy w lewej kolumnie, z ich tłumaczeniem w kolumnie prawej. Kliknij polskie słówko a następnie odpowiadające mu znaczeniem słowo angielskie w drugiej kolumnie lub odwrotnie – tak oznaczona para połączy się graficznie. Powtórne kliknięcie przerwie to połączenie.

Uwaga: Kliknięcie angielskiego wyrazu uruchamia równocześnie jego zapis dźwiękowy w wykonaniu rodowitego Anglika.

Pamiętaj o włączeniu głośników

Kiedy połączysz w pary wszystkie wyrazy, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



There is/there are

Wstaw w zdaniach brakujące połączenia wyrazowe określające liczbę pojedynczą lub mnogą.

Zdecyduj, które połączenie wyrazowe pasuje do danego zdania, następnie kliknij wybraną szufladę komody. Wskazana szuflada wysunie się do przodu i połączenie wyrazowe, które się w niej znajduje, uzupełni to zdanie.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Uzupełnij literę

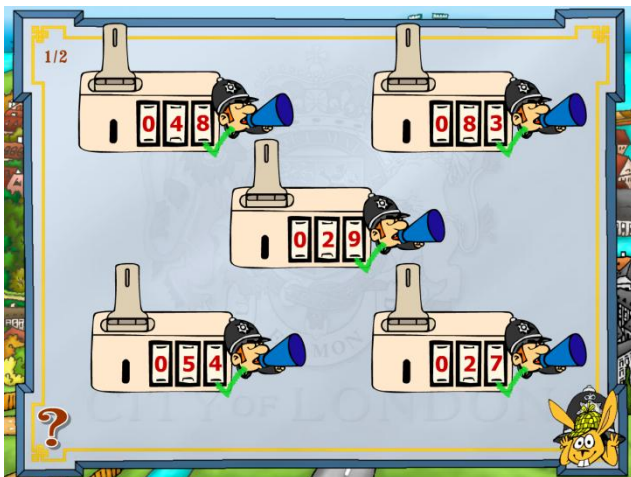
Wstaw brakujące litery w wyrazach zgodnie z tym, co usłyszałeś.

Jeśli klikniesz ikonę policjanta z megafonem, usłyszysz całe słowo. W puste żółte pola wpisz odpowiednie litery.

Kiedy uzupełnisz wszystkie puste miejsca, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

Uwaga : Pamiętaj o włączeniu głośników.

Typy zadań – poziom średni



detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

Liczebniki – ćwiczenie ze słuchu

Ustaw kod numeryczny zamka zgodnie z tym, co usłyszałeś.

Obok każdego zamka znajduje się ikona policjanta z megafonem. Kliknij tę ikonę i posłuchaj, jaką liczbę należy nastawić na zamku. Jeśli klikniesz pole numeryczne zamka, cyfra się zmieni. Każde kliknięcie górnej połowy pola numerycznego zwiększa liczbę o 1, a kliknięcie dolnej połowy zmniejsza daną liczbę o 1.

Uwaga: Na tym poziomie trudności masz do dyspozycji wyłącznie liczby od 1 do 99. Z tego powodu możliwe jest nastawienie tylko dwóch pierwszych pól z prawej strony. Pole numeryczne po lewej stronie jest nieczynne i jego wartość zawsze wynosi 0.

Kiedy uda Ci się nastawić wszystkie kody numeryczne, poproś

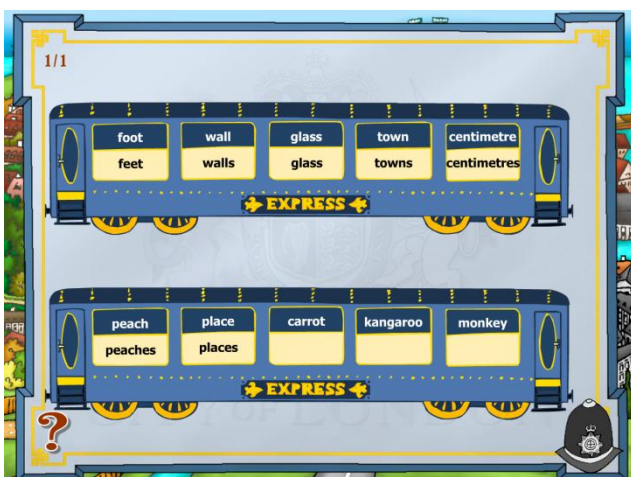


Która godzina? – ćwiczenie ze słuchu

Uporządkuj tarcze zegarowe zgodnie z wysłuchaną wersją.

Najpierw kliknij ikonę policjanta z megafonem i posłuchaj, która jest godzina. Następnie z dolnej części ekranu wybierz tarczę zegarową, na której widnieje usłyszana godzina i przeciągnij ją na oznaczoną pozycję pod ikoną policjanta.

Kiedy uporządkujesz wszystkie zegary, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Liczba mnoga rzeczowników

Wpisz liczbę mnogą podanych rzeczowników.

W dolną (żółtą) część każdego okna wpisz za pomocą klawiatury liczbę mnogą rzeczowników, które zostały podane w górnej (niebieskiej) części okna.

Po ukończeniu zadania poproś detektywa Bartka o sprawdzenie, czy wykonałeś je poprawnie.



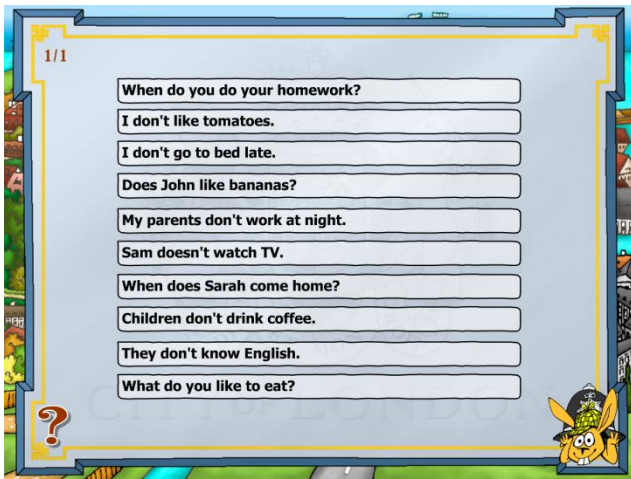
Zdanie pytające i zdanie przeczące

Z trzech proponowanych możliwości wybierz jeden wyraz i wpisz go w puste miejsce tak, by powstało zdanie pytające lub przeczące.

Jeśli klikniesz wybrany wyraz, wyświetli się on na kolorowo i jednocześnie zajmie miejsce w zdaniu.

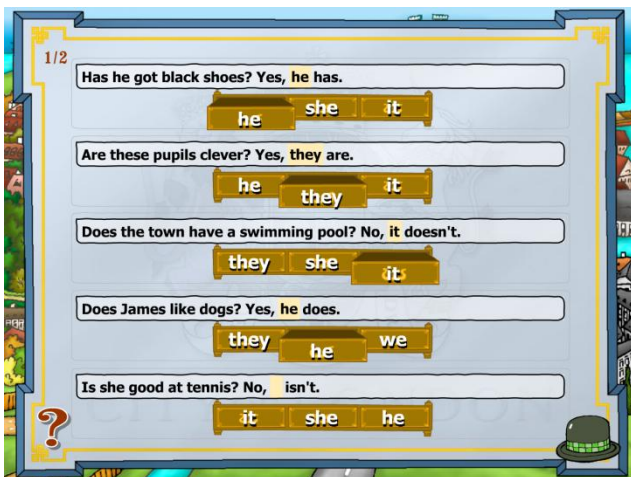
Po uzupełnieniu 2 zdań przejdź na drugi ekran, klikając znak





Po uzupełnieniu 10 zdań pojawi się ekran podsumowujący, na którym znajdą się wszystkie zdania. Możesz wówczas – klikając myszą którekolwiek ze zdań – skorygować swoje odpowiedzi.

Kiedy uznasz, że wszystkie Twoje odpowiedzi są poprawne, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

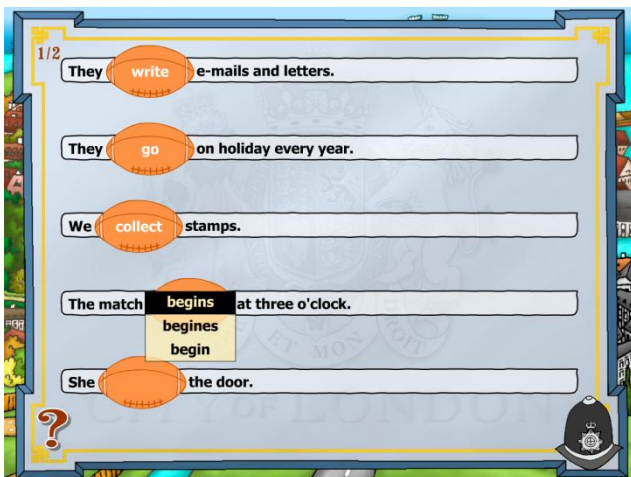


Zaimki osobowe

Wstaw w zdaniach brakujące zaimki osobowe.

Zdecyduj, który zaimek osobowy pasuje do danego zdania, następnie kliknij wybraną szufladę komody. Wskazana szuflada wysunie się do przodu i znajdujący się w niej zaimek osobowy uzupełni to zdanie.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

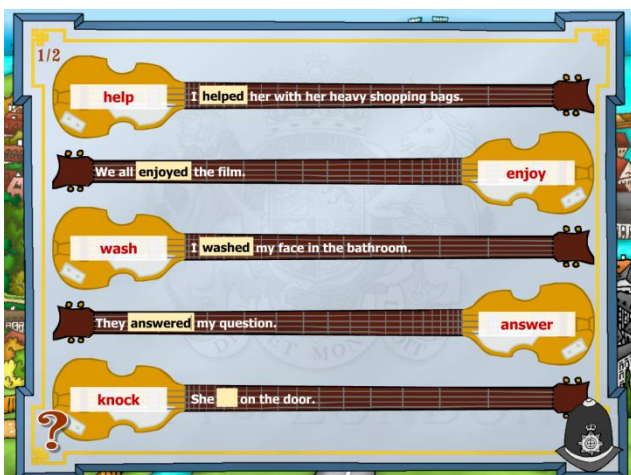


Czas teraźniejszy prosty

Wstaw odpowiednie formy czasowników tak, by zdania miały sens i były poprawne pod względem gramatycznym.

Kliknij piłkę rugby, znajdującą się w zdaniu. Po wyświetleniu form czasownika do wyboru, kliknij jedną z propozycji.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Czas przeszły – czasowniki regularne

Wpisz odpowiednie formy czasu przeszłego czasowników regularnych.

Na gitarze, na białym polu, znajduje się czasownik w bezokoliczniku. Twoim zadaniem jest utworzenie czasu przeszłego tego czasownika i wpisanie go w puste żółte pole w zdaniu.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

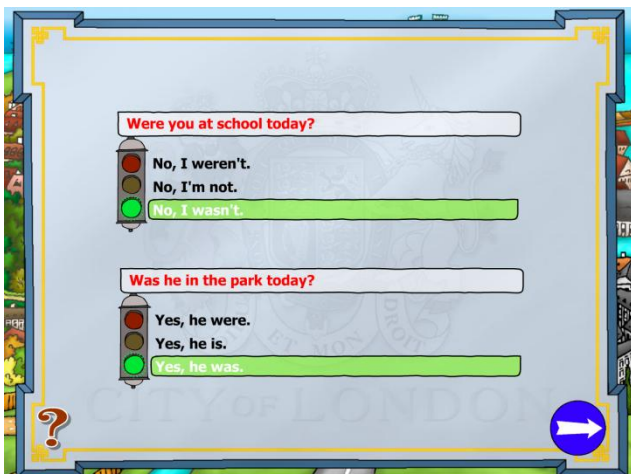


Czas przeszły – czasowniki nieregularne

Wpisz odpowiednie formy czasu przeszłego czasowników nieregularnych.

Na gitarze, na białym polu, znajduje się czasownik w bezokoliczniku. Twoim zadaniem jest utworzenie czasu przeszłego tego czasownika i wpisanie go w puste żółte pole w zdaniu.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

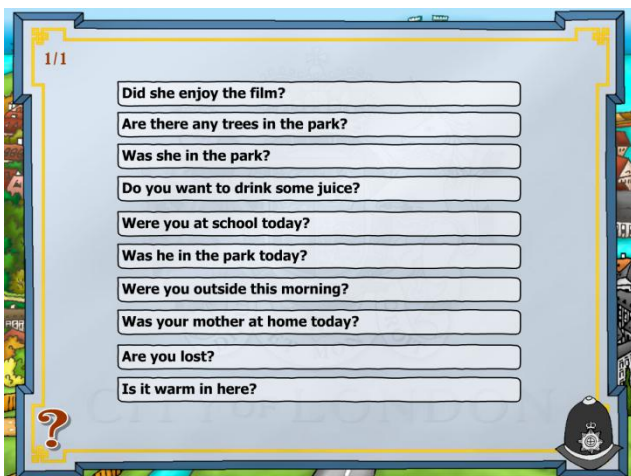


Krótkie odpowiedzi na pytania

Z trzech proponowanych możliwości wybierz poprawną pod względem gramatycznym i znaczeniowym odpowiedź na zadane pytanie.

Jeśli klikniesz wybraną przez siebie odpowiedź, wyświetli się na kolorowo.

Po zaznaczeniu 2 odpowiedzi przejdź na drugi ekran, klikając znak:



Po zaznaczeniu 10 odpowiedzi pojawi się ekran podsumowujący, na którym znajdą się wszystkie pytania wraz z Twoimi odpowiedziami. Możesz wówczas – klikając myszą którekolwiek ze zdań – skorygować swój wybór.

Kiedy uznasz, że wszystkie Twoje odpowiedzi są poprawne, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Słownictwo

Połącz polskie słówka z ich angielskimi odpowiednikami.

Na pierwszym ekranie wybierz temat, z jakiego chcesz sprawdzić swoją znajomość słówek – kliknij wybrany temat, a wyświetli się on w kolorze czerwonym, powtórny kliknięciem anulujesz swój wybór. Musisz zaznaczyć co najmniej jeden temat – możesz wybrać dowolną ich liczbę. Kliknięcie wyrazu WSZYSTKO, oznacza, że masz do dyspozycji słówka ze wszystkich tematów.

1/2

mapa	map
zamek (do zamykania)	map
talerz	exercise
ćwiczenie	plate
mapa	lock
kanapka	sandwich

Zadanie polega na połączeniu polskich wyrazów, znajdujących się na tablicy w lewej kolumnie, z ich tłumaczeniem w kolumnie prawej. Kliknij polskie słówko a następnie odpowiadające mu znaczeniem słowo angielskie w drugiej kolumnie lub odwrotnie – tak oznaczona para połączy się graficznie. Powtórne kliknięcie przerwie to połączenie.

Uwaga: Kliknięcie angielskiego wyrazu uruchamia równocześnie jego zapis dźwiękowy w wykonaniu rodowitego Anglika.

Pamiętaj o włączeniu głośników

Kiedy połączysz w pary wszystkie wyrazy, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

1/2

We have our dinner **in** the evening.

In England, children get presents **on** Christmas Day.

My sister's birthday is **the** beginning of February.

This morning I got up **6.30**.

I'll meet you **at** 3 o'clock.

at **on** **in**

Przymyki określające czas

Wstaw brakujące przymyki.

Wybierz jeden z przymików znajdujących się u dołu ekranu. Wybrane słowo przesuń na żółte pole w zdaniu. W przypadku pomyłki przesuń tam inną formę czasownika, a zastąpi ona poprzednią.

Po uzupełnieniu wszystkich zdań poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

1/2

We live in a house **at** the end of the street.

on **in** **at**

My father is standing **in** the middle of the room.

on **in** **at**

The office is **on** the third floor.

on **in** **at**

My brother is **at** a concert tonight.

at **on** **in**

What have you got **at** your bag?

at **on** **in**

Przymyki określające miejsce

Wstaw brakujące przymyki.

Zdecyduj, który przymek pasuje do danego zdania, a następnie kliknij wybraną szufladę komody. Wskazana szuflada wysunie się do przodu i znajdujący się w niej przymek uzupełni to zdanie.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

Typy zadań – poziom trudny

1/2

How much tea is there in the packet?

much **many**

How many bridges are there over the river?

many **much**

Is there much water in the glass?

many **much**

How much milk is there in the fridge?

much **many**

How many chairs are there in this room?

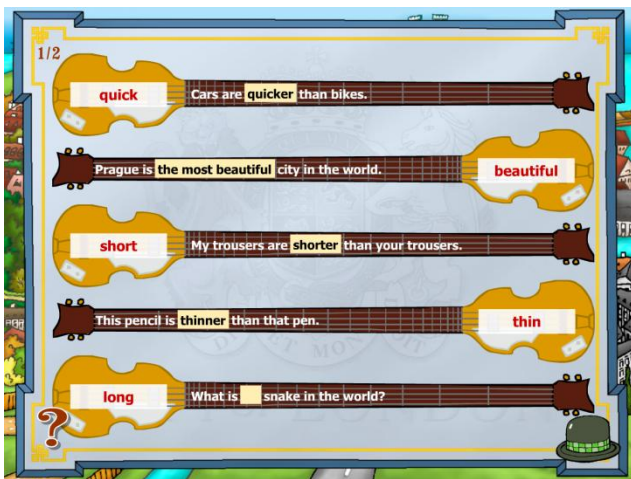
many **much**

Rzeczowniki policzalne/niepoliczalne

Wstaw brakujące połączenia wyrazowe określające ilość w zależności od tego, czy w danym zdaniu znajduje się rzeczownik policzalny czy niepoliczalny.

Zdecyduj, które połączenie wyrazowe pasuje do danego zdania, następnie kliknij wybraną szufladę komody. Wskazana szuflada wysunie się do przodu i połączenie wyrazowe, które się w niej znajduje, uzupełni to zdanie.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

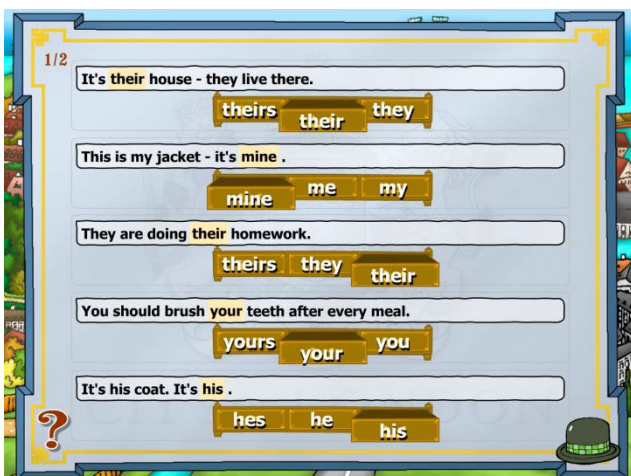


Stopień wyższy i najwyższy przymiotników

Wstaw brakujący stopień wyższy i najwyższy przymiotników.

Na gitarze, na białym polu, znajduje się przymiotnik. Twoim zadaniem jest utworzenie stopnia wyższego tego przymiotnika i wpisanie go w puste żółte pole w zdaniu.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Zaimki dzierżawcze

Wstaw brakujące zaimki dzierżawcze.

Zdecyduj, który zaimek dzierżawczy pasuje do danego zdania, a następnie kliknij wybraną szufladę komody. Wskazana szuflada wysunie się do przodu i znajdujący się w niej zaimek dzierżawczy uzupełni to zdanie.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Zaimki nieokreślone

Wstaw odpowiednie formy zaimków nieokreślonych tak, by zdania miały sens i były poprawne pod względem gramatycznym.

Kliknij piłkę rugby, znajdującą się w zdaniu. Po wyświetleniu form zaimków do wyboru, kliknij jedną z propozycji.

Po uzupełnieniu wszystkich zdań, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



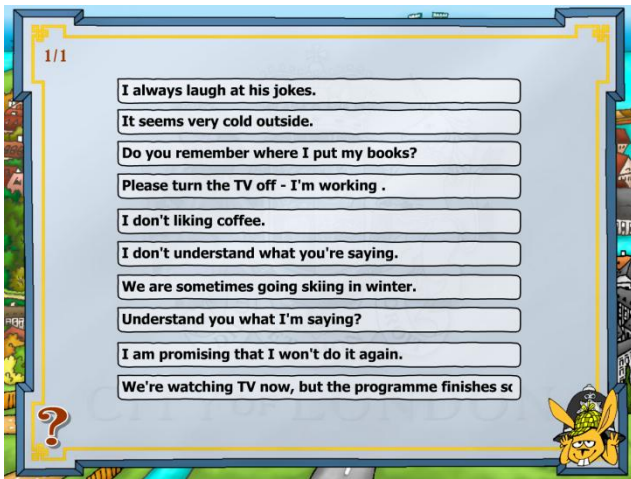
Czas teraźniejszy prosty/czas teraźniejszy ciągły

Z trzech proponowanych możliwości wybierz czasownik w odpowiedniej formie gramatycznej i wpisz go w puste miejsce tak, by zdanie miało sens.

Jeśli klikniesz wybrany wyraz, wyświetli się on na kolorowo i jednocześnie zajmie miejsce w zdaniu.

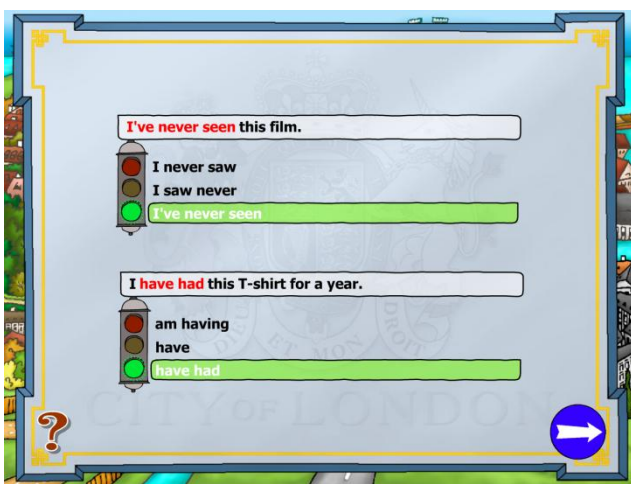
Po uzupełnieniu 2 zdań przejdź na drugi ekran, klikając znak





Po uzupełnieniu 10 zdań pojawi się ekran podsumowujący, na którym znajdą się wszystkie zdania. Możesz wówczas – klikając myszą którekolwiek ze zdań – skorygować swoje odpowiedzi.

Kiedy uznasz, że wszystkie Twoje odpowiedzi są poprawne, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

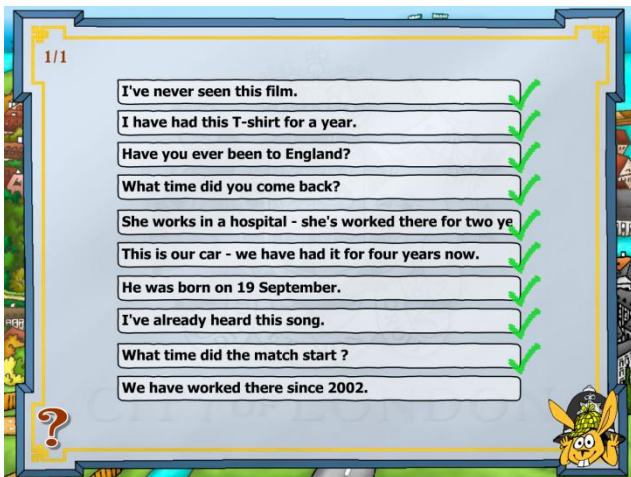


Czas przeszły/czas teraźniejszy uprzedni

Z trzech proponowanych możliwości wybierz czasownik w odpowiedniej formie gramatycznej i wpisz go w puste miejsce tak, by zdanie miało sens.

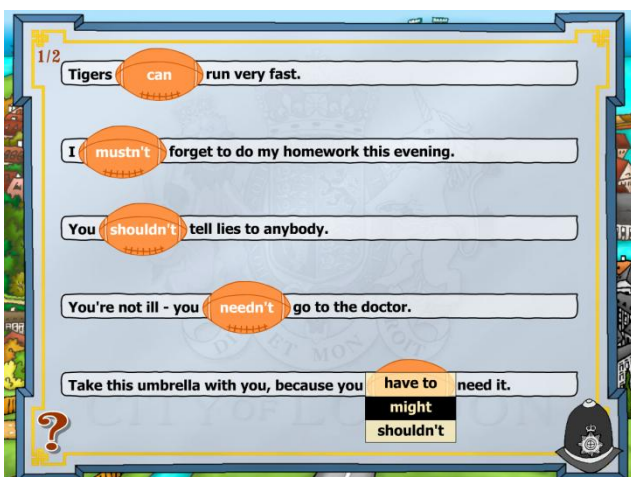
Jeśli klikniesz wybrany wyraz, wyświetli się on na kolorowo i jednocześnie zajmie miejsce w zdaniu.

Po uzupełnieniu 2 zdań przejdź na drugi ekran, klikając znak



Po uzupełnieniu 10 zdań pojawi się ekran podsumowujący, na którym znajdą się wszystkie zdania. Możesz wówczas, klikając myszą którekolwiek ze zdań, skorygować swoje odpowiedzi.

Kiedy uznasz, że wszystkie Twoje odpowiedzi są poprawne, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Czasowniki modalne

Wstaw formy czasowników modalnych tak, by zdania miały sens i były poprawne pod względem gramatycznym.

Kliknij piłkę rugby, znajdującą się w zdaniu. Po wyświetleniu form czasownika do wyboru, kliknij jedną z propozycji.

Po uzupełnieniu wszystkich zdań, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

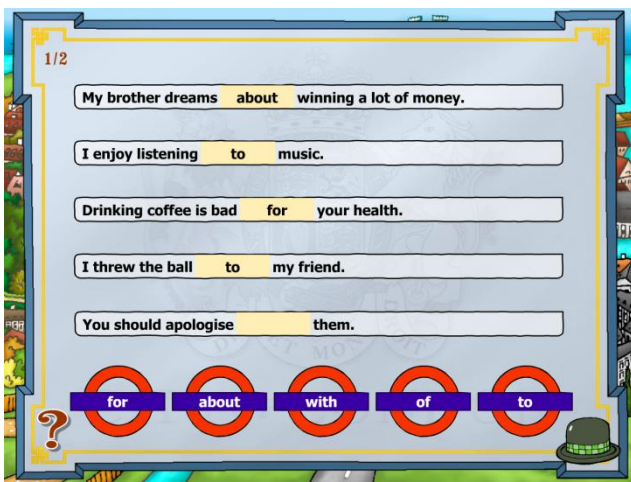


Czas przeszły

Wpisz odpowiednie formy czasowników w czasie przeszłym.

Na gitarze, na białym polu, znajduje się czasownik. Twoim zadaniem jest utworzenie formy przeszłej tego czasownika i wpisanie jej w puste żółte pole w zdaniu.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Przymyki

Wstaw w zdaniach przymyki.

Wybierz jeden z przymyków znajdujących się u dołu ekranu. Wybrane słowo przesunij na żółte pole w zdaniu. W przypadku pomyłki przesunij tam inną formę czasownika, a zastąpi ona poprzednią.

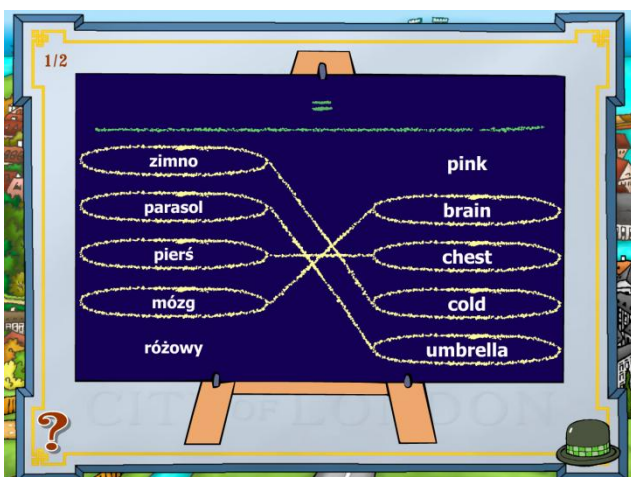
Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Słownictwo

Połącz polskie słówka z ich angielskimi odpowiednikami.

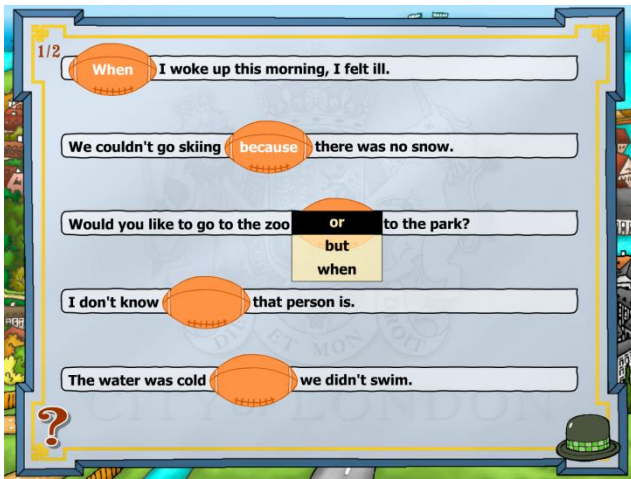
Na pierwszym ekranie wybierz temat, z jakiego chcesz sprawdzić swoją znajomość słówek – kliknij wybrany temat, a wyświetli się on w kolorze czerwonym, powtórny kliknięciem anulujesz swój wybór. Musisz zaznaczyć co najmniej jeden temat – możesz wybrać dowolną ich liczbę. Kliknięcie wyrazu WSZYSTKO, oznacza, że masz do dyspozycji słówka ze wszystkich tematów.



Zadanie polega na połączeniu polskich wyrazów, znajdujących się na tablicy w lewej kolumnie, z ich tłumaczeniem w kolumnie prawej. Kliknij polskie słówko a następnie odpowiadające mu znaczeniem słowo angielskie w drugiej kolumnie lub odwrotnie – tak oznaczona para połączy się graficznie. Powtórne kliknięcie przerwie to połączenie.

Uwaga: Kliknięcie angielskiego wyrazu uruchamia równocześnie jego zapis dźwiękowy w wykonaniu rodowitego Anglika. Pamiętaj o włączeniu głośników

Kiedy połączysz w pary wszystkie wyrazy, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



Spójniki

Wstaw spójniki w zdaniach tak, by miały one sens i były poprawne pod względem gramatycznym.

Kliknij piłkę rugby, znajdującą się w zdaniu. Po wyświetleniu spójników do wyboru, kliknij jedną z propozycji.

Kiedy uzupełnisz wszystkie zdania, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.



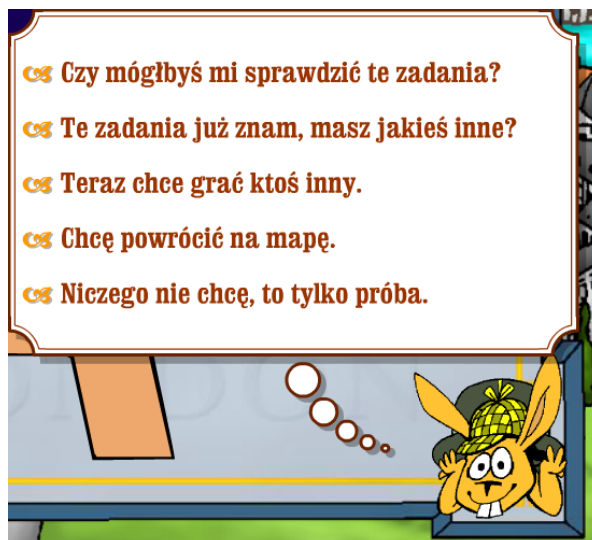
Błąd w zdaniu

Popraw błędy w zdaniach.

W każdym zdaniu znajduje się jeden błędny wyraz. Twoje zadanie polega na znalezieniu tego słowa i poprawieniu go. Błędny wyraz odnajdziesz za pomocą lupy – klikając wybrany wyraz, zaznaczasz go na żółto. Teraz możesz wpisać poprawną formę. Swoją poprawkę zawsze potwierdź przyciskiem ENTER.

Kiedy poprawisz wszystkie wyrazy, poproś detektywa Bartka o sprawdzenie zadania.

Całkowita ilość przykładów (zdań, słówek, połączeń wyrazowych itp.) wynosi 10 w każdym zadaniu. Zgodnie s typem zadań wszystkie zawarte przykłady znajdują się na jednej stronie lub są rozdzielone po 5 na dwie strony (ewentualnie po 2 na pięciu stronach). Po rozwiązaniu zadania znajdującego się na jednej stronie użytkownik zawoła i poprosi detektywa Bartka o skontrolowanie rozwiązania.



Jeżeli wszystkie odpowiedzi są poprawne i oznaczone zielonym haczykiem ✓, wtedy gracz automatycznie dostaje się na następną stronę – numer strony i całkowita ilość stron pokazuje się w górnej części ekranu zadania. Błędne wyniki są oznaczone czerwonym krzyżykiem ✗ – kliknięcie na krzyżyk pokaże poprawne rozwiązanie.

Nagrodą dla gracza za poprawne rozwiązanie wszystkich przykładów w danym zadaniu jest jeden diament z korony królewskiej. Równocześnie gracz ma dostęp do tych części mapy, które przedstawiają ciekawe i wesołe animacje.



W chwili kiedy gracz odzyska wszystkie diamenty, uroczyste zostanie zwrócona korona królewska Jej Królewskiej Mości, detektyw Bartek weźmie udział w audyencji u królowej w obecności sławnych gwiazd. Na jego cześć odbędą się fajerwerki.

Zakończenie programu

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

