Sterowanie:

Dziñki Ârodowisku graficznemu sterowanie aplikacjñ jest bardzo proste i intuicyjne. Kursor myszki zmienia siñ kontekstowo nad aktywnymi strefami ï zamiana strzaùki na rñczkñ oznacza, Üe pod kursorem znajduje siñ przycisk, na kt· ry moÜna kliknñÍ . Zamiana strzaùki na pytajnik oznacza, Üe po klikniñciu wyÂwietli siñ podpowiedÆ w strefie aplikacji, w kt· rej wùaÂnie znajduje siñ uÜytkownik

Na pierwszym ekranie wyboru uÜytkownik okreÂla, jakie zadanie chce wykonaÍ . Po lewej stronie znajdujñ siñ strefy tematyczne, po prawej stronie wypisane sñ poszczeg· lne zadania stref tematycznych. Wpierw naleÜy wybraÍ strefñ tematycznñ, kliknñÍ na niñ, a po prawej stronie wybraÍ zadanie i kliknñÍ na niego.

Po wskazaniu konkretnego zadania wyÂwietli siñ ekran, na kt· rym wybiera siñ liczbñ przykùad· w. Wyboru dokonuje siñ obrotowym pokrñtùem po lewej stronie. Klikniñcie na zakùadkñ **Drukuj** spowoduje wysùanie zadania z przykùadami do wybranej drukarki. Najpierw zostanie wydrukowana wersja dla nauczyciela (z wpisanymi wynikami), potem nastñpi drukowanie wersji dla ucznia. Zawsze moÜna wybraÍ liczbñ kopii. JeÂli chcesz rozwiñzaÍ przykùady na ekranie, wpisz swoje imiñ w odpowiedniej kolumnie, a potem kliknij na zakùadkñ **Dalej**. Na tym ekranie moÜna r· wnieÜ ustawiÍ wyÂwietlenie **pomocy** przed rozpoczñciem rozwiñzania ï wystarczy zaznaczyÍ wùaÂciwñ rubrykñ po prawej stronie na dole.

Ekran z przykùadami:

Od rodzaju zadania zaleÜy spos· b rozwiñzania poszczeg· lnych przykùad· w. W niekt· rych przykùadach naleÜy uzupeùniÍ brakujñce sùowo lub poprawnñ formñ sùowa przy pomocy klawiatury. W zadaniach z przesuwaniem wyraz· w (czñÂci zdania, zaimki, itp.) wyraz uchwyci siñ klikniñciem myszkñ i przeciñgniñciem we wùaÂciwe miejsce. W zadaniach dÆwiñkowych na-

leÜy wpierw odtworzyÍ dŦwiňk poprzez klikniňcie na ikonň gğoŜnika a nastňpnie uzupeğniÍ stosownie do typu zadania literň lub sğowo. Wobec wielkiej rˇÜnorodnoŜci poszczegˇlnych zadaŒ nie moÜna tu opisaÍ sterowanie kaÜdego zadania. Dlatego zalecane jest przed rozpoczňciem rozwiŃzania zadania zaznajomienie siň z pomocŃ (patrz znaczenie ikon), gdzie jest dokğadnie wyjaŜniony cel zadania i sposˇb rozwiŃzania.

Znaczenie ikon:

SPRAWDŤ ï sprawdza rozwiŃzanie zadaŒ. Poprawne odpowiedzi oznaczone sŃ zielonym znaczkiem, bğňdne czerwonym krzyÜykiem. Poprzez klikniňcie na czerwony krzyÜyk pokaÜe siň poprawne rozwiŃzanie.

LISTA ï wyŜwietli listň wszystkich przykğadˇw.

TABELA ï wyŜwietli tabelň z najlepszymi wynikami.

COFNIJ ï powrˇci do ekranu poprzedniego bez oceny zadania oraz bez jakiegokolwiek zapisu w tabeli.

POMOC ï jeÜeli przemieŜcisz mysz nad napisy zadania (lewy gˇrny rˇg), kursor zamieni siň w pytajnik. Po klikniňciu pojawi siň pomoc dla wğaŜnie wyŜwietlanego ekranu.

Życzymy przyjemnej pracy z aplikacją oraz wielu poprawnie rozwiązanych zadań.