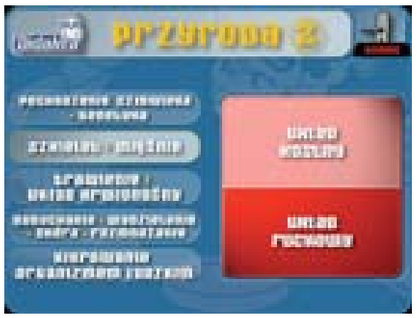
Sterowanie:

Dziňki Ŝrodowisku graficznemu sterowanie aplikacjŃ jest bardzo proste i intuicyjne. Kursor myszki zmienia siň kontekstowo 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 podpowiedŤ w strefie aplikacji, w kt· rej wǧaŜnie znajduje siň uŨytkownik.

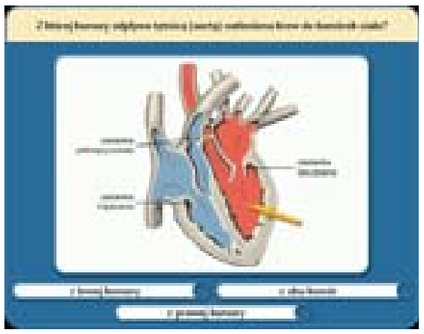


Na pierwszym ekranie wyboru uŨytkownik okreŜla, jakie zadanie chce wykonaĺ . Po lewej stronie znajdujŃ siň strefy tematyczne, po prawej stronie wypisane sŃ poszczeg· lne zadania stref tematycznych. Wpierw naleŨy wybraĺ strefň tematycznŃ, kliknŃĺ na niŃ, a po prawej stronie wybraĺ zadanie i kliknŃĺ na niego.

Po wskazaniu konkretnego zadania wyŜwietli siň ekran, na kt· rym wybiera siň liczbň przykǧad· w. Wyboru dokonuje siň obrotowym pokrňtǧem po lewej stronie. Zadania wystňpujŃ w czterech wariantach. Wariant ustawia siň prawym pokrňtǧem. Klikniňcie na zakǧadkň **Drukuj** (nie wystňpuje w zadaniach z rysunkami) 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**. Na tym ekranie moŨna r· wnieŨ ustawiĺ wyŜwietlenie **pomocy** przed rozpoczňciem rozwiŃzania ï wystarczy zaznaczyĺ wǧaŜciwŃ rubrykň po prawej stronie na dole.

Ekran z przykǧadami.

Od rodzaju zadania zaleŨy spos· b rozwiŃzania poszczeg· lnych przykǧad· w. Przy pytaniach testowych zawsze wybiera siň jednŃ z trzech odpowiedzi. W zadaniach na ǧŃczenie wyraz uchwyci siň klikniňciem myszkŃ i przeciŃgnie we wǧaŜciwe miejsce. W zadaniach z rysunkami wyborem odpowiedzi okreŜli siň ï co przedstawia ilustracja.



Wskazane jest przed rozpoczęciem rozwiązywania zadań zapoznać się z pomocą (patrz znaczenie ikon), która wyjaśni użytkownikowi cel danego zadania.

Znaczenie ikon:

SPRAWDŹ – sprawdza rozwiązanie zadań. Poprawne odpowiedzi oznaczone są zielonym znaczkiem, błędne czerwonym krzyżykiem. Poprzez kliknięcie na czerwony krzyżyk pokaże się poprawne rozwiązanie.

LISTA – przypadkowo dobierze nowe przykłady.

TABELA – wyświetli tabelę z najlepszymi wynikami.

COFNIJ – powróci do ekranu poprzedniego bez oceny zadania oraz bez jakiegokolwiek zapisu w tabeli.

POMOC – jeżeli przemieścisz mysz nad napisy zadania (lewy górny róg), kursor zamieni się w pytajnik. Po kliknięciu pojawi się pomoc dla właśnie wyświetlanego ekranu.

Życzymy przyjemnej pracy z aplikacją oraz wielu poprawnie rozwiązanych zadań.