Sterowanie:

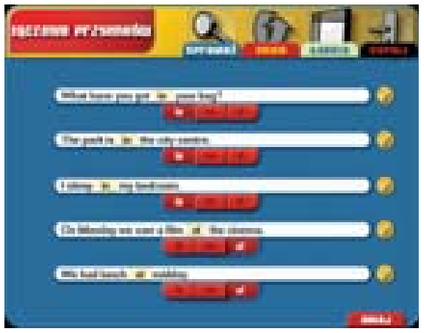
Dziňki Ŝrodowisku graficznemu sterowanie aplikacjŃ jest bardzo proste i intuicyjne. Kursor myszki zmienia siň kontekstowo nad aktywnymi strefami ï zamiana strzaǧki na rŃczkň oznacza, Ũe pod kursorem znajduje siň przycisk, na kt· ry moŨna kliknŃĺ . Zamiana strzaǧki na pytajnik oznacza, Ũe po klikniňciu wyŜwietli siň podpowiedŦ 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. Klikniňcie na zakǧadkň **Drukuj** 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. W niekt· rych przykǧadach naleŨy uzupeǧniĺ brakujŃce sǧowo lub poprawnŃ formň sǧowa przy pomocy klawiatury. W zadaniach z przesuwaniem wyraz· w (czňŜci zdania, zaimki, itp.) wyraz uchwyci siň klikniňciem myszkŃ i przeciŃgniňciem we wǧaŜciwe miejsce. W zadaniach dŦwiňkowych na-



leÜy wpierw odtworzyÍ dŦwiňk poprzez klikniňcie na ikonň gğoŜnika a nastňpnie uzupeğniÍ stosownie do typu zadania literň lub sğowo. Wobec wielkiej r· Ühorodnoŝci poszczeg· lnych 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 spos· b 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 przykğad· w.

TABELA ï wyŜwietli tabelň z najlepszymi wynikami.

COFNIJ ï powr· ci do ekranu poprzedniego bez oceny zadania oraz bez jakiegokolwiek zapisu w tabeli.

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

Życzymy przyjemnej pracy z aplikacją oraz wiele poprawnie rozwiązanych zadań.