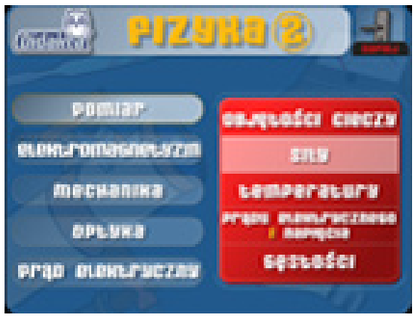
Sterowanie:

Dziňki Ŝrodowisku graficznemu sterowanie aplikacjŃ jest bardzo proste. Kursor myszki sam zmienia siň 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.

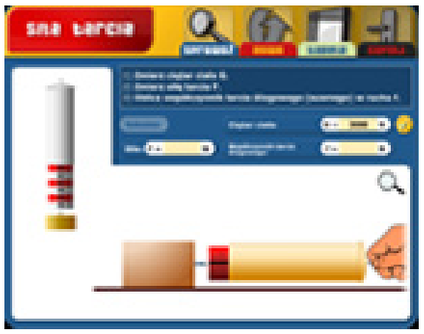


Na pierwszym ekranie wyboru uŨytkownik okreŜla, jakie zadanie chce wykonaĺ . Po lewej stronie znajdujŃ siň strefy tematyczne, po prawej stronie wypisane sŃ poszczeg· lne zadania w danej strefie tematycznej. Najpierw naleŨy, klikajŃc w niŃ, wybraĺ strefň tematycznŃ, a nastňpnie po prawej stronie, w taki sam spos· b, wybraĺ zadanie.

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**. Przytrzymanie moŨliwoŜci **Korzystam z tablicy interaktywnej** spowoduje przystosowanie siň programu do pracy z tablicŃ interaktywnŃ ï przy wpisywaniu wynik· w po klikniňciu na pole pokaŨe siň pomocnicza klawiatura graficzna. Na tym ekranie moŨna r· wnieŨ ustawiĺ wyŜwietlenie **pomocy** przed rozpoczňciem rozwiŃzania ï wystarczy zaznaczyĺ wǧaŜciwŃ rubrykň po prawej stroniena dole.

Ekran z przykǧadami:

Spos· b rozwiŃzywania poszczeg· lnych zadaŒ zaleŨy od ich rodzaju. Niekt· re zadania wystňpujŃ w dw· ch wariantach, np.: mechanika cieczy, r· wnowaga na dŦwigni ï w· wczas zar· wno sposoby obliczeŒ, jak i rozwiŃzaŒ r· wnieŨ wystňpujŃ w dw· ch wariantach. RozwiŃzania niekt· rych zadaŒ wymagajŃ przedstawienia graficznego, np. obraz w soczewce.
Ze wzglňdu na duŨŃ r· ŨnorodnoŜĺ zawartych na pǧycie CD zadaŒ, w tym miejscu nie moŨna



opisać wszystkich sposobów na ich rozwiązanie. Dlatego, przed przystąpieniem do rozwiązywania konkretnego zadania, zalecane jest zapoznanie się z pomocą (patrz znaczenie ikon), gdzie jest dokładnie wyjaśniony cel zadania oraz sposób jego rozwiązania.

Znaczenie ikon:

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

NOWE – 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 wiele poprawnie rozwiązanych zadań.