Sterowanie:

Dziňki Ŝrodowisku graficznemu sterowanie aplikacjŃ jest bardzo proste i intuicyjne. Kursor myszki zmienia siň kontekstowo nad aktywnymi strefami ï zamiana strzağki na rŃczkň oznacza, Üe pod kursorem znajduje siň przycisk, na kt· ry moÜna kliknŃ . Zamiana strzağki na pytajnik oznacza, Üe po klikniňciu wyŜwietli siň podpowiedŦ w strefie aplikacji, w kt· rej wğaŜnie znajduje siň uÜytkownik.

Na pierwszym ekranie wyboru uÜytkownik okreŜla, jakie zadanie chce wykonaŃ . Po lewej stronie znajdujŃ siň strefy tematyczne, po prawej stronie wypisane sŃ poszczeg· lne zadania stref tematycznych. Wpierw naleÜy wybraŃ strefň tematycznŃ, kliknŃŃ na niŃ, a po prawej stronie wybraŃ zadanie i kliknŃŃ na niego.

Po wskazaniu konkretnego zadania wyŜwietli siň ekran, na kt· rym wybiera siň liczbň przykğad· w. Wyboru dokonuje siň obrotowym pokrňtğem po lewej stronie. Zadania wystňpujŃ w czterech wariantach. Wariant ustawia siň prawym pokrňtğem. Klikniňcie na zakğadkň **Drukuj** (nie wystňpuje w zadaniach z rysunkami) spowoduje wysğanie zadania z przykğadami do wybranej drukarki. Najpierw zostanie wydrukowana wersja dla nauczyciela (z wpisanymi wynikami), potem nastŃpi drukowanie wersji dla ucznia. Zawsze moÜna wybraŃ liczbň kopii. JeŜli chcesz rozwiŃzaŃ przykğady na ekranie, wpisz swoje imiň w odpowiedniej kolumnie, a potem kliknij na zakğadkň **Dalej**. Na tym ekranie moÜna r· wnieÜ ustawiŃ wyŜwietlenie **pomocy** przed rozpoczňciem rozwiŃzania ï wystarczy zaznaczyŃ wğaŜciwŃ rubrykň po prawej stronie na dole.

Ekran z przykğadami:

Od rodzaju zadania zaleÜy spos· b rozwiŃzania poszczeg· lnych przykğad· w. Przy pytaniach testowych zawsze wybiera siň jednŃ z trzech odpowiedzi. W zadaniach na gŃczenie wyraz uchwyci siň klikniňciem myszkŃ i przeciŃgnie we wğaŜciwe 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.