

Mały

$$3+5=$$

Matematyk

$$9:3=$$

Autor: S.Pietkiewicz

PROMIC group

Mały Matematyk jest programem przeznaczonym dla dzieci w klasach I - V, choć może być również doskonałym treningiem dla starszych miłośników matematyki. Program ten wymusza na dziecku, aby myślało w sposób niestandardowy, nie uczy on tabliczki mnożenia na takiej zasadzie, jaka jest najczęściej stosowana w szkołach: $2*2=?$, $7*6=?$ itd. W programie zastosowaliśmy metodę odwrotną: podawany jest wynik a ty musisz pokazać, jakie dwie liczby mogą go utworzyć. Zadbaliśmy również o to, aby nauka mogła łączyć się z przyjemnością. Podczas odgadywania krzyżówek gracz odsłania kolejne kawałki układanki puzzle. Poprawne rozwiązanie całego testu nagrodzone zostanie ukazaniem się całego rysunku i radosnym okrzykiem.

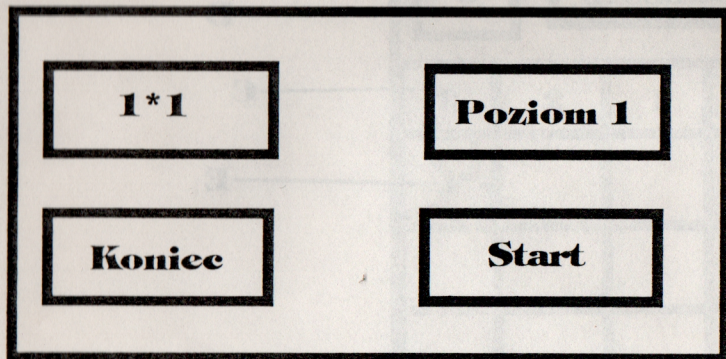
Podczas testów, w których głównym Jury były dzieci, program ten uzyskał dużą aprobatę z Ich strony. Sądzymy, że program nasz przyniesie dzieciom dużo radości i...
WIEDZY.

1. Jak rozpocząć zabawę ?

Wystarczy włożyć dyskietkę "Mały Matematyk" do stacji dysków a program sam wystartuje.

Niestety, ze względu na wciąż istniejący w naszym kraju proceder Piractwa komputerowego zmuszeni byliśmy do zabezpieczenia naszego programu przed osobami, które nie szanują cudzej pracy. *Aby uruchomić program musisz na planszy tytułowej wcisnąć klawisz HELP (klawisz w prawym górnym rogu twojej AMIGI) a następnie wcisnąć lewy klawisz myszki (nie puszczając klawisza HELP).*

Na wstępie zobaczycie takie okno:



Opcja "1*1"-jeśli wciśniesz na niej lewy klawisz myszki zobaczysz, że zmieniają się działania : "1*1" oznacza, że będziemy się bawić w mnożenie, "2+2" w dodawanie, "3-3" w odejmowanie natomiast "4:4" oznacza dzielenie.

Jeśli uważasz, że wszystkie działania rozwiążesz bardzo łatwo, możesz zmienić sobie poziom trudności. W tym celu pstryknij lewym klawiszem myszy na okienku gdzie znajduje się napis "Poziom1".

Na najłatwiejszym, czyli I poziomie trudności możesz popełnić DWA błędy.

Jeśli popełnisz trzeci - zakończysz grę.

Poziom drugi, dopuszcza już tylko możliwość popełnienia jednego błędu, natomiast

Poziom trzeci w chwili, gdy popełnisz błąd - zakończy zabawę.

Uważaj więc, bo możesz wiele stracić.

Jeśli chcesz skończyć zabawę z "Małym Matematykiem" możesz to zrobić w dwojaki sposób :

- resetując Amigę za pomocą klawiszy CTRL i AMIGA
- pstrykając dwukrotnie na klawiszu KONIEC.

2. Jesteśmy w środku.

Cała gra toczy się właściwie na jednym ekranie. Wszystkie opcje(dwie) możesz uzyskać poprzez wciśnięcie klawisza myszy w odpowiednim miejscu.

Jak to wygląda, możesz zobaczyć poniżej.



Zaczniemy do początku:

Pole oznaczone literą "A" służy od odznaczania kolejnych błędów, które "uda" ci się popełnić.

Pole "B", to jedno z pól na których wymienione są liczby, które będziemy, w zależności od potrzeby mnożyć, dodawać, odejmować lub dzielić

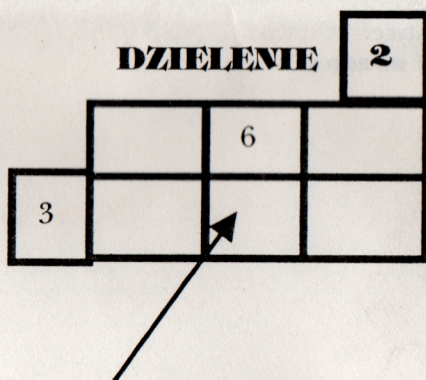
Pole "C" spełnia dokładnie tę samą funkcję, co pole "B".

Jak wiadomo, w przypadku dodawania i mnożenia nie jest ważne, którą liczbę postawimy na początku a którą na końcu. Wynik będzie taki sam w przypadku działania: $3+6$ jak w przypadku działania $6+3$, podobnie przy mnożeniu.

Inna sytuacja (i na to musisz uważać) wynika podczas zabawy w dzielenie. Działanie $6:3$ da nam wynik 2, natomiast $3:6=...$ no, chyba raczej nie jest to 2.

Wynik przy dzieleniu i odejmowaniu powstaje przez podzielenie (lub odjęcie) liczby z rzędu przez liczbę z kolumny.

Postaramy się zilustrować na małym przykładzie:



W tym właśnie przypadku musimy pstryknąć myszką na wskazanym polu, bo wynik 2 da nam złożenie $6:3$. Proste, prawda?

Podobnie ma się sytuacja w przypadku odejmowania.

Pole oznaczone literą "D" pokazuje nam wynik działania, które musimy odszukać. Natomiast pole "E" jest polem, na którym wynik ten się znajduje ($3 \cdot 3 = 9$)

Podczas gry cały czas towarzyszy Ci muzyka. Jeśli uważasz, że przeszkadza ci ona w liczeniu możesz ją wyłączyć. Wystarczy, że przycisniesz klawisz, na którym widnieje obrazek przedstawiający magnetofon.

Jeśli stwierdzisz, że najwyższy czas zmienić działanie naciśnij na odrazku komputera. Po chwili zobaczysz ekran głównego Menu, gdzie możesz dokonać dalszego wyboru.

Życzymy miłej zabawy i sukcesów w matematyce.

Wszelkie uwagi i sugestie prosimy przesyłać na adres:

PROMIC group

ul. Sikorskiego 115 66-400 Gorzów Wlkp

tel. (0-95) 245-05

UWAGA !

PROMIC group jest jedynym właścicielem praw do niniejszego programu oraz instrukcji.

Wszelkie prawa zastrzeżone. Jakiegokolwiek kopiowanie lub inne powielanie (poza sytuacjami wymienionymi w instrukcji) całości lub fragmentów programu i instrukcji bez zgody **PROMIC grp** jest zabronione.