

TEST ORTOGRAFICZNY - WERSJA 1.0

I. Od Autora.

Program ten służy do nauki ortografii polskiej i sprawdzania wiedzy z podanego materiału.

Jest to program edukacyjny przeznaczony dla uczniów szkoły podstawowej i średniej. Program ma dołączone przykładowe testy, pozwala na dołączanie testów ułożonych przez użytkownika, z myślą o czym został napisany.

UWAGA: Nie jest to program public domain. Jego kopiowanie i rozpowszechnianie bez wiedzy autora jest bezprawne.

UWAGA: W żadnym wypadku nie należy usuwać z dyskiety któregośkolwiek pliku, gdyż może to spowodować błędną pracę programu lub uniemożliwić jego uruchomienie.

II. Od czego zacząć ?

Po prostu włóż do stacji dysków dyskietkę z programem i poczekaj, aż załaduje się Workbench. Później kliknij dwukrotnie na ikonę dyskietki, a potem dwukrotnie na ikonę programu. Teraz wystarczy poczekać, aż załaduje się program i... to wszystko !

III. Jak posługiwać się programem ?

1. Podstawowe zasady.

a. Poruszanie się po menu.

Do poruszania się po menu służy mysz. Program nie obsługuje klawiszy <Amiga+cursor>. Aktualna pozycja menu jest podświetlana po ustawieniu nad nią wskaźnika myszy (tylko w wersji normalnej).

Obszar dostępny dla wskaźnika jest ograniczony ilością pozycji menu.

b. wybieranie pozycji z menu.

Pozycje z menu wybiera się ustawiając nad nią wskaźnik myszy i klikając raz dowolnym klawiszem myszki.

c. Wchodzenie do podmenu.

Wchodzenie do podmenu odbywa się na takich samych zasadach jak wybiera nie pozycji z menu.

d. Wychodzenie z podmenu.

Aby wyjść z podmenu należy wybrać pozycję "WYJŚCIE". Jeśli brak jest takiej pozycji po prostu wybierz jakąś opcję - w ten sposób wrócisz do poprzedniego menu.

2. Opis struktury menu:

- MENU GŁÓWNE
 - OPCJE
 - ILOŚĆ TESTOWANYCH
 - <S> ILOŚĆ TESTOWANYCH = 1 - ustawienie liczby testowanych na 1
 - ILOŚĆ TESTOWANYCH = 2 - ustawienie liczby testowanych na 2
 - FX
 - <S> FX – TAK - włączenie efektów specjalnych, (o tym dalej)
 - FX – NIE - wyłączenie efektów specjalnych
 - ILOŚĆ WYRAZÓW - z ilu wyrazów będziesz pytany (5,10,20,30,40) <S> = 5
 - POZIOM TRUDNOCI
 - ŁATWY - 10 sekund na każdy wyraz
 - <S> ŚREDNI - 4 sekundy na każdy wyraz
 - TRUDNY - 2 sekundy na każdy wyraz
 - WYJŚCIE - wyjście do menu głównego
 - TEST
 - Ó - U - test z pisowni ó-u
 - RZ – Ź - test z pisowni rz-ż
 - CH – H - test z pisowni ch-h
 - RAZEM – ROZDZIELNIE - test z pisowni razem-oddzielnie
 - TEST UŻYTKOWNIKA - test użytkownika (o tym dalej)
 - WYJŚCIE - wyjście do menu głównego
 - TABELA REKORDÓW
 - POZIOM ŁATWY - najlepsza dziesiątka na poz. łatwym
 - <S> POZIOM ŚREDNI - najlepsza dziesiątka na poz. średnim
 - POZIOM TRUDNY - najlepsza dziesiątka na poz. Trudnym
 - KONIEC
 - NIE, NIE CHCE KOŃCZYĆ - rezygnacja z wyjścia z programu, powrót do menu głównego
 - TAK, CHCE SKOŃCZYĆ - wyjście z programu

3. Test.

Na początku zaczekaj, aż program załaduje dane do pamięci i właściwie je poukłada. Po chwili zostaniesz poproszony o kliknięcie myszką, co rozpoczyna test.

W górnej części ekranu znajdują się umieszczone w rogach okienka z czasem pozostałym na ukończenie testu oraz zdobytymi dotychczas punktami (po lewej stronie dla pierwszego testowanego, zaś po prawej dla drugiego).

W centrum ekranu wydzielone jest okno, w którym pojawia się wyraz z pustą ramką. Trochę niżej znajdują się dwa okienka z literami. Zadaniem testowanego jest wybranie liter, które po uzupełnieniu słowa w miejscu pustej ramki, utworzą poprawnie napisany wyraz.

Na dole znajdują się okna z żarówkami. Ilość żarówek jest równa ilości pytań. Po udzieleniu dobrej odpowiedzi żarówka zapala się, a po złej pęka.

W razie kłopotów można poprosić o pomoc przez kliknięcie na okno "POMÓŻ" jednak kosztuje to 5 sekund czasu.

Jeśli chcesz wyjść z testu przed jego zakończeniem wystarczy kliknąć na okno "KOŃCZ" - program podliczy punkty, pokaże je i wróci do menu.

Po zakończeniu testu program podlicza punkty i, jeśli osiągnęło się ich wystarczającą ilość, pozwala na wpis do tabeli najlepszych dziesięciu wyników. Jeśli dysk w stacji był odbezpieczony, wynik zostanie zapisany.

IV. Co więcej ?

1. FX- czyli co tam pełza ?...

Robak Edward został dołączony do testu na wyraźne żądanie mojego młodszego brata. Nie jest być może perfekcyjnie narysowany ani animowany, ale Łukasz mówi, że lepszy Edward niż nic. Poza tym myślę, że trochę mobilizuje dziecko i urozmaica naukę (sam czasem włączam Edwarda).

2. Jak napisać własny test ?

a) Czym ?

Test jest zwykłym plikiem ASCII, czyli tekstowym. Można go napisać pod dowolnym edytorem tekstu np.: MEMACS z dyskietki Extras, Ed z dyskietki Workbench, CygnusED (jeśli się go posiada - to program komercyjny) lub nawet Notepad z dysku Workbench.

b) Jak ?

Najpierw należy uruchomić program, którego będziemy używać do tworzenia testu. Teraz zaczniemy pisać treść testu, a najpierw dowiemy się jak jest zbudowany.

UWAGA: Należy pamiętać, w jaki sposób uzyskiwane są "polskie litery": tworzy się je za pomocą małych liter alfabetu, zaś zwykłe znaki wpisuje się dużymi literami (litera i <SHIFT>).

UWAGA: Nazwy zamknięte znakami <>, to nazwy klawiszy specjalnych, np.: <RETURN> = znak końca linii, <SPACJA>=spacja

- pierwsza linia :

pierwszy znak lub ciąg znaków, którymi będą uzupełniane wyrazy,
np.: RZ<RETURN>, CH<RETURN>,

- druga linia :

drugi znak lub ciąg znaków, którymi będą uzupełniane wyrazy, np.:
z<RETURN>, H<RETURN>,

UWAGA: Pierwszy i drugi znak (lub ciąg znaków) będą używane w teście na zasadzie : wybierz znak pierwszy lub drugi, więc dobrze byłoby gdyby ich wybieranie miało jakiś sens np: RZ i z (czyli z kropką), CH i H lub coś takiego.

- trzecia linia :

znak * , oznaczający początek słownika,

- następna linia :

numer litery lub ciągu (zawsze 1 lub 2), którym będzie uzupełniany wyraz, wyraz napisany w podany wyżej sposób - "polskie znaki" małymi literami, inne dużymi, w miejscu, w którym chcemy umieścić okienko, które będzie uzupełniane literą lub ciągiem o podanym wcześniej numerze umieszczamy znak #, na końcu linii <RETURN>, co powtarzamy aż do końca, gdy skończą się nam pomysły lub napiszemy to co chcieliśmy.

Po zakończeniu edycji należy zapisać stworzony w ten sposób test, pamiętając o rozszerzeniu .test, i to wszystko.

Najlepszym sposobem opanowania tego jest obejrzenie gotowych testów.