

- **Okienko dialogowe** - w dolnej części ekranu znajduje się czerwone okienko. Tu następuje wypisanie czy dana odpowiedź jest poprawna czy też nie.
- **Trzy okienka informacyjne** - u dołu ekranu. Kolejno wyświetlane są w nich: liczba błędów, liczba odpowiedzi poprawnych i sumę dotychczasowych pytań.
- **Dwa okienka na numery zestawów i pytań** - położone na samej górze ekranu.
- **Okienko czasowe** - w lewym górnym rogu ekranu. Informuje ile czasu zostało do udzielenia odpowiedzi. Gdy czas dojdzie do zera, to komputer automatycznie zatwierdzi aktualną odpowiedź, sprawdzi jej poprawność i przejdzie do następnego pytania.
- **Gadżet klepsydra** - jeśli jesteś zbyt słaby lub bardzo długo się zastanawiasz, to po kliknięciu na gadżet lub naciśnięciu klawisza T możesz wyłączyć upływ czasu.
- **Gadżet trąbka** - przełączanie pomiędzy muzyką (lewy przycisk myszy), a efektami dźwiękowymi (prawy przycisk myszy).
- **Gadżet wyjścia** - opuszcza opcję EGZAMIN. Gdy odpowiesz na wszystkie pytania, to komputer oceni Twoją wiedzę na podstawie ilości popełnionych przez Ciebie błędów, a następnie wyda o Tobie opinię. Jeśli twoja znajomość przepisów i zasad ruchu drogowego nie będzie niższa jak 80%, to otrzymasz w nagrodę Prawo Jazdy kategorii B. Możesz sobie zajrzeć do środka tego dokumentu klikając lewym klawiszem myszy. Gdy się nacieszysz widokiem Twojego prawa jazdy, to naciśnij prawy klawisz myszy; przeniesiesz się na znajomy ekran w MENU GŁÓWNYM.

UWAGI

Ze względu na niewystarczającą rozdzielczość ekranu zostały zastosowane skróty przy ilustracjach graficznych krzyżówek. Oto one:

- **S lub same cyfry** - pojazd (osobowy, ciężarowy, motocykl)
- **T + cyfra** - pojazdy szynowe (tramwaje, itp.)
- **P + cyfra** - piesi
- **K + cyfra** - pojazd na sygnale (straż, policja itp.)

Kierunek poruszania się pojazdów i pieszych zaznaczony jest za pomocą strzałek.

Jesteśmy pewni, że pomimo dokładnej korekty w programie znajdzie się kilka błędów. Dlatego bylibyśmy wdzięczni wszystkim użytkownikom za wszelkie informacje o błędach, które w najbliższym czasie postaramy się uwzględnić i poprawić w kolejnych wersjach programu.

Życzymy przyjemnej zabawy i zadowolenia z programu Prawo Jazdy, no i oczywiście...

Szerokiej drogi !!!

Autorzy i Dystrybutor

(c) 1994 BIW

BIURO INFORMATYCZNO - WYDAWNICZE
BOGUSŁAW RADZISZEWSKI I SYNOWIE
00-808 Warszawa, Płatynowa 4 lok.128

PRAWO JAZDY v1.0

Autorzy: Wojciech Gutowski, Wojciech Łapiński

Wydawca: Biuro Informatyczno Wydawnicze, Bogusław Radziszewski i Synowie

Sprzęt: Amiga z pamięcią nie mniejszą niż 1Mb

Wprowadzenie

Program Prawo Jazdy jest komputerowym wydaniem nauki, a potem egzaminu na prawo jazdy. Przeznaczony jest dla osób, które uważają wkuwanie regulek związanych z przepisami drogowymi za zbyt nudne.

Przy pomocy komputera nauka przepisów przyjdzie łatwiej i szybciej i przyjemniej. Komputer zastąpi Ci wykładowcę i egzaminatora. Materiał zawarty w programie obejmuje 500 pytań testowych (20 zestawów po 25 pytań, w tym 400 pytań to 20 zestawów po 20 pytań - kategoria podstawowa i 100 pytań 20 zestawów po 5 pytań - kategoria B).

W opcji NAUCZANIE istnieje możliwość przeglądania i nauki poszczególnych pytań z dowolnych zestawów. Przystępując do opcji EGZAMIN komputer wylosuje Ci jeden zestaw pytań, na którym opierać się będzie egzamin. Aby otrzymać nagrodę główną Prawo Jazdy należy poprawnie odpowiedzieć na 20 z 25 pytań czyli 80%.

Uruchomienie programu

UWAGA: Do uruchomienia programu potrzebna jest Amiga z pamięcią 1MB lub więcej !!!.

Po włożeniu dyskietki i włączeniu lub zresetowaniu komputera program uruchomi się automatycznie.

Obsługa programu

Cały program jest prosty w obsłudze, gdyż wszystkie operacje są dostępne za pomocą myszy. Przeciwnicy tego miłego zwierzątka mogą sterować za pomocą klawiatury. Odpowiedniki klawiszy są łatwe do zapamiętania, gdyż są to zazwyczaj pierwsze litery nazw określonych funkcji. Oto ich zestaw:

Klawisze aktywne w głównym menu:

- **N** - nauczanie

- E - egzamin
- P - pomoc
- I - informacja
- W - wyjście.

Klawisze aktywne w opcji nauczania:

- P - poprzednie pytanie
- N - następne pytanie
- Z - skok do podanego zestawu
- X - skok do podanego pytania
- M - przełączenie muzyka / cisza
- W - wyjście.

Klawisze aktywne w opcji egzamin:

- A, B, C - wybieranie odpowiedzi
- SPACJA - potwierdzanie odpowiedzi
- T - czas wł/wył
- M - przełączenie muzyka/fx
- W - wyjście

Menu główne

Po wczytaniu programu ukaże się MENU GŁÓWNE, które zawiera poniższe opcje:

- INFO (I) - Informacja o programie: wersja, autorzy.
- POMOC (P) - Tu znajduje się wykaz poszczególnych klawiszy przyporządkowanych określonym funkcjom w programie.
- NAUCZANIE (N) - Jedna z dwóch głównych opcji programu. Nauczysz się tu zasad ruchu drogowego. Dokładny opis poniżej.
- EGZAMIN (E) - Druga główna opcja kieruje Cię na egzamin na prawo jazdy. Tutaj sprawdzisz wiedzę zdobytą w części NAUCZANIE. Opis niżej.
- WYJŚCIE (W) - Jak się domyślasz jest to opuszczenie programu Prawo Jazdy.

Nauczanie

Wygląd ekranu:

- Okno tekstowe - w centralnej części ekranu - stanowi większą część. Wyświetlane są tu pytania i odpowiedzi.

- Okno dialogowe - czerwony prostokąt poniżej okna tekstowego. W nim wyświetlane są litery odpowiadające poprawnym odpowiedziom (A, B, C).
- Okno graficzne - do niektórych pytań niezbędne są ilustracje graficzne (krzyżówki, znaki drogowe, sygnały świetlne). Jeśli dane pytanie nie wymaga pomocy graficznej, to okienko jest puste.
- Gadgets Następne i Poprzednie - położone u dołu ekranu. Odnoszą się one do pytań wyświetlanych w oknie tekstowym. Gdy klikniemy na gadget lewym klawiszem myszy lub wciśniemy klawisze N albo P, to zostanie wypisane kolejne lub poprzednie pytanie danego zestawu. Kiedy numer pytania będzie mniejszy od 1 lub większy od 25, to zmieni się aktualny numer zestawu pytań.
- Okienka i gadgets informujące o numerach pytań i zestawów - po kliknięciu na nie możesz wpisać odpowiednio numer zestawu lub pytania, do którego ma skoczyć program. Wpisywanie kończymy klawiszem RETURN.
- Gadget z trąbką - po kliknięciu lewym klawiszem myszy na gadget następuje przełączenie między grającą muzyką a pełną ciszą. Klikając prawym klawiszem włączamy muzykę. Zmian dokonujemy naciskając także klawisz (M).
- Gadget wyjścia - w prawym górnym rogu ekranu. Opuszczenie opcji NAUCZANIE i powrót do głównego menu programu. Opcji tej odpowiada także klawisz (W).

Opcja NAUCZANIE stanowi ważne przygotowanie i obeznanie się z zasadami, na jakich opiera się program. Każdy kandydat na prawo jazdy powinien poświęcić na tę opcję trochę czasu zanim przystąpi do sprawdzenia wiadomości w części egzaminacyjnej.

Egzamin

Jeśli czujesz się na siłach, by przebrnąć przez egzamin prowadzony przez komputer, to przejdź do tej opcji i pokaż co potrafisz. Tutaj zasady są ostre: do wyboru trzy odpowiedzi, z których każda może być poprawna (zawsze przynajmniej jedna musi być poprawna); na jedno pytanie masz jedynie 60 sekund. Komputer bezlitośnie zlicza Ci wszystkie błędy, które pomogą mu w wyborze odpowiedniej oceny.

Wygląd ekranu:

- Okienko pytań - tu pojawia się treść pytań wcześniej wylosowanego zestawu.
- Trzy okienka na odpowiedzi - miejsce na trzy opcjonalne odpowiedzi na bieżące pytanie.
- Okienko graficzne - identyczna funkcja jak w opcji NAUCZANIE (patrz Nauczanie).
- Cztery gadgets wyboru - położone w sąsiedztwie z okienkami na odpowiedzi. Po kliknięciu na jedną z liter lub naciśnięciu odpowiedniego klawisza (A, B, C) gadget zostaje wciśnięty. Jeśli wciśniemy np. A i C, to uważamy, że odpowiedzi A i C są poprawne. Klikając prawym klawiszem myszy wyciskamy spowrotem gadget. Operację wyboru poprawnych odpowiedzi kończymy klikając na czerwony prostokąt umiejscowiony obok gadgetów z literkami lub też klawiszem spacji. Komputer poinformuje nas, czy dana odpowiedź była poprawna czy nie i przejdzie do następnego pytania.