
Prawo Jazdy PRO v2.0

Autorzy: Wojciech Gutowski i Wojciech Łapiński

Wydawca: Biuro Informatyczno Wydawnicze

Bogusław Radziszewski i Synowie

WPROWADZENIE

Program Prawo Jazdy V. 2.0 (dalej PJ2) został napisany głównie z myślą o tych, którzy chcieliby w najbliższym czasie zdać egzamin na prawo jazdy kategorii B. Jednak jest także doskonałym narzędziem do sprawdzania i utrwalania znajomości przepisów nawet dla doświadczonych kierowców. Zwiększająca się ilość pytań testowych wiąże się z nudnym wkuwaniem rosnącej sterty podchwytliwych pytań. Dlatego właśnie powstał ten oto program aby uprzyjemnić i przyspieszyć proces wchłaniania tak dużej dawki przepisów. Program może przyciągnąć także i młodszych zmotoryzowanych, ponieważ umieszczono w nim moduł nauki i testu ze znaków drogowych. Część programu dotycząca znaków jest idealnym przygotowaniem na kartę rowerową bądź motorowerową. Zajrzeć do niej mogą także kierowcy, aby przetestować się w tej, niby prostej dziedzinie.

Jak wynika z powyższego akapitu program Prawo Jazdy jest przeznaczony właściwie dla każdego. Stanowi on bazę wszystkich (1995r) pytań testowych dla kandydatów na prawo jazdy kategorii B (30 zestawów po 25 pytań co daje 750 pytań !!!)-jest to 600 pytań z kategorii podstawowej i 150 z kategorii specjalistycznej. Zbiór znaków obejmuje niemal wszystkie ich wzory ze wszystkich kategorii (234 znaków). Cały ten materiał gwarantuje jedynie zdanie teoretycznych części egzaminów. Strona praktyczna pozostaje uzależniona od samego kandydata. W programie dostaniesz prawo jazdy po zdaniu egzaminu teoretycznego. Aby go zdać możesz zrobić 5 błędów (w prawdziwym egzaminie możesz zrobić jedynie 3 błędy), czyli Twój wynik końcowy musi być co najmniej 80%.

WYMAGANIA SPRZĘTOWE

Program działa na każdym modelu AMIGI (od A500 do A4000) wyposażonej w pamięć 1MB. W przypadku nieuruchomienia się programu (gł. A500 1MB) należy zadbać o to, aby wyczyścić pamięć AMIGI z pozostałych programów, okien itp.

INSTALACJA NA TWARDYM DYSKU

Program zajmuje ok. 1.2MB na twardym dysku.

- 1. Włącz lub wyzeruj AMIGĘ.
- 2. Pozwól aby komputer wystartował z twardego dysku.
- 3. Włóż do stacji dysk 1 (dysk o nazwie PJ_Program).
- 4. Wyświetl zawartość dysku i uruchom instalator przez dwukrotne kliknięcie myszką na ikonie InstalatorPJ.
- 5. Po potwierdzeniu instalacji ujżysz ekran z możliwością wpisania katalogu, do którego chcesz zainstalować program.
- 6. Jeśli podałeś poprawną ścieżkę docelową rozpocznij instalację.
- 7. Po skopiowaniu wszystkich plików z dysku 1 wymień na dysk 2 (PJ_Dane).
- 8. Prawidłowa instalacja kończy się odpowiednim komunikatem.

URUCHOMIENIE PROGRAMU

I - z dyskietek

- 1. Umieść dysk z programem (PJ_Program) w stacji dysków.
- 2. Włącz lub wyzeruj AMIGĘ.
- 3. Po wczytaniu WORKBENCH kliknij dwukrotnie lewym klawiszem myszy na ikonie dyskietki, a potem na ikonie programu.
- 4. Gdy ukaże się komunikat o zmianie dysku wymień dysk na dysk 2 (PJ_Dane).
- 5. Program uruchomi się ukazując ekran tytułowy.

UWAGI

- 1. Nigdy nie wyjmuj dyskietek, gdy program o tym nie poinformuje.
- 2. Procedura wymiany dysków polega na wyjęciu dysku będącego w stacji (tylko po komunikacie) i włożeniu odpowiedniego dysku bez jakichkolwiek operacji dodatkowych.

II - z twardego dysku

- 1. Po poprawnej instalacji program uruchamiamy przez dwukrotne kliknięcie klawiszem myszy w katalogu z programem na ikonie programu.

OGÓLNA OBSŁUGA PROGRAMU

Cały program jest przyjazny dla użytkownika ze względu na jego prostą obsługę. Wszystkie czynności wykonuje się za pomocą myszy. Przeciwnicy tego miłego zwierzątka mogą obsługiwać program z klawiatury co przyspieszy pracę z programem. Sterowanie klawiaturą jest wygodne, ponieważ odpowiedniki klawiszy są łatwe do zapamiętania (są to zazwyczaj

- **WYBÓR** - (standardowo wyłączone) - Kiedy chcemy zostać przetestowani z wybranego zestawu wybieramy tę opcję. Ustalamy numer testu przez klikanie na strzałki po obu stronach okienka.

UWAGI:

- 1. Zmiana numeru zestawu polega na klikaniu klawiszem myszy na odpowiednie strzałki. Lewy klawisz zmienia wartość o 1, natomiast prawy o 5 jednostek.
- 2. Po przekroczeniu numeru 30 (max) numer ustawia się na 1 (min) i na odwrót.

Pozostałe dwie funkcje po stronie prawej dotyczą zachowania programu popodaniu błędnej odpowiedzi na Egzaminie. Możemy wybrać tylko jedną z nich jednocześnie przez umieszczenie wskaźnika. W celu wyłączenia obu funkcji naciśnij prawym klawiszem myszy na którekolwiek z pól. Aby ponownie uaktywnić je, naciśnij lewym klawiszem na odpowiednie pole.

- **PODPÓWIEDŹ** - (standardowo wyłączone) - Podczas egzaminu po podaniu błędnej odpowiedzi zostanie ukazana poprawna odpowiedź przez napis w okienku graficznym oraz przez zmianę koloru tekstu poprawnej odpowiedzi na barwę czerwoną. Po tej operacji naciskamy dowolny klawisz klawiatury bądź myszy i kontynuujemy egzamin. Na czas podpowiedzi zostaje zatrzymany mierzony czas.

Swoje działanie opcja **PODPÓWIEDŹ** uwidacznia także w **WYKŁADACH** przez automatyczne podświetlanie poprawnych odpowiedzi.

- **PYTAJ DO SKUTKU** - (standardowo wyłączone) - W czasie egzaminu po daniu niepoprawnej odpowiedzi nie nastąpi przejście do następnego pytania lecz kolejna możliwość odpowiedzi na te samo pytanie. Kolejne pytania będą się ukazywały wyłącznie po podaniu poprawnej odpowiedzi. Gdy ilość błędów przekroczy 25, nastąpi wypisanie opinii i wyjście z Egzaminu.

3. Kategorie znaków drogowych

Jest to wykaz wszystkich kategorii znaków drogowych umieszczonych w programie. Przez klikanie lewym klawiszem myszy na kwadraciki obok nazw kategorii wybieramy kategorię, z której zostanie stworzony TEST. Wybranie pola wszystkie spowoduje, że w części TEST zostaniemy przetestowani ze wszystkich znaków wszystkich kategorii.

4. Ilość wolnej pamięci

W okienku położonym w lewym górnym rogu ekranu widnieje ilość całkowitej wolnej pamięci Twojego komputera.

Przyjemnego i bezproblemowego korzystania z programu życzą

Autorzy i Wydawca

Pisz 21.07.95

- **gadżet klepsydra** - w każdej chwili możesz wyłączyć płynący nieubłagany czas klikając na nim lewym klawiszem. Leżąca klepsydra symbolizuje czas wyłączony. Ponowne włączenie upływu czasu możliwe jest przez naciśnięcie prawym klawiszem na gadżecie. Zmian dokonać możemy także klawiszem 't' z klawiatury.

UWAGA: Oczywiście operacje włączania i wyłączania czasu dotyczą tylko aktywnego rodzaju czasu.

- **gadżet trąbka** - przełączanie pomiędzy grającą w tle muzyką (lewy przycisk myszy), a efektami dźwiękowymi (prawy przycisk myszy).

- **gadżet wyjście** - umieszczony w prawym górnym rogu ekranu - opuszcza TEST.

Gdy odpowiesz na wszystkie pytania dotyczące znaków, komputer zliczy błędy i wyda o Tobie opinię ściśle związaną z ilością błędów. Jeśli popełnisz mniej niż 6 błędów, to otrzymasz pochwałę. Aby wrócić do głównego ekranu naciśnij dowolny klawisz myszy lub klawiatury.

OPCJE

1. Parametry mierzonego czasu

- **parametry po lewej stronie dotyczą części EGZAMIN**

Ustawienie znacznika na PYTANIE (standardowo) włącza mechanizm mierzenia czasu w ramach jednego pytania. Ustawienie znacznika na EGZAMIN włącza mechanizm mierzenia czasu na cały egzamin. Obok znajduje się okienko umożliwiające modyfikację ilości czasu na pytanie bądź egzamin.

- **parametry po prawej stronie dotyczą części TEST**

Ustawienie znacznika na ZNAK (standardowo) włącza mechanizm mierzenia czasu w ramach jednego znaku. Ustawienie znacznika na TEST włącza mechanizm mierzenia czasu na cały test.

Obok znajduje się okienko umożliwiające modyfikację ilości czasu na znak bądź test.

UWAGI:

1. Modyfikacja ilości czasu polega na klikaniu klawiszem myszy na odpowiednie strzałki. Lewy klawisz zmienia wartość o 1 natomiast prawy o 5 minut lub sekund.
2. Obok okienek znajdują się informacje o zakresie różnych typów czasów np. 1-90s oznacza, że możemy ustawić wartość od 1 to 90 sekund.

2. Parametry egzaminu

Są to opcje pomocnicze aktywne na Egzaminie z pytań testowych. Dwie funkcje ze strony lewej dotyczą sposobu wybierania numeru zestawu do części EGZAMIN. Jednocześnie możemy wybrać tylko jedną z nich przez umieszczenie znacznika w odpowiednim polu.

- **LOSOWO** - (standardowo włączone) - Gdy stajemy do Egzaminu, komputer losuje nam zestaw.

pierwsze litery nazw funkcji). W przyzwyczajeniu się do znaczenia klawiszy pomoże Ci poniższe zestawienie.

Klawisze aktywne na ekranie tytułowym

- W - WYKŁADY
- E - EGZAMIN
- N - NAUKA
- T - TEST
- O - OPCJE
- I lub Del - INFORMACJA
- P lub Help - POMOC
- Q lub Esc - Wyjście z programu

Klawisze aktywne w części WYKŁADY i NAUKA

- N lub + następne pytanie/znak
- P lub - poprzednie pytanie/znak
- ↑ (strz. w górę) - następny zestaw
- ↓ (strz. w dół) - poprzedni zestaw
- Z - skok do podanego zestawu
- X - skok do podanego pytania
- M - muzyka włączona/wyłączona

Klawisze aktywne w części EGZAMIN i TEST

- A,B,C - wybór odpowiedzi
- RETURN - akceptacja wybranej odpowiedzi
- M - muzyka włączona/wyłączona
- T - czas włączony/wyłączony

Klawisze aktywne we wszystkich modułach programu

- Q lub Esc - wyjście z danej części programu

GLÓWNE MENU

Program składa się z czterech podstawowych modułów:

- WYKŁADY Pytania
- EGZAMIN / testowe
- NAUKA Znaki

- TEST / drogowe

Pozostałe opcje to:

- POMOC - spis klawiszy używanych w programie
- INFO - informacje o programie, autorach, wydawcy
- OPCJE - zestaw opcji programu

WYKŁADY

Z tej części programu będziesz korzystać najczęściej, gdyż to tu będziesz uczył się zasad ruchu drogowego. Komputer zastąpi Ci wykładowcę, do dyspozycji będziesz miał wszystkie 30 zestawów. Aby ułatwić Ci przyswajanie wiedzy zastosowane zostały skoki do wybranych pytań bądź zestawów. Pytania w każdym zestawie mają podobne ułożenie tematyczne dzięki temu umożliwi Ci to operowanie na jednym temacie np. zwracanie zmieniając tylko numery zestawów. Opcja WYKŁADY stanowi ważne przygotowanie i obeznanie się z zasadami, na jakich opiera się program. Każdy kandydat na prawo jazdy powinien poświęcić na tę część programu trochę czasu zanim przystąpi do EGZAMINU.

Wygląd ekranu

- **okno tekstowe** - zajmuje górną połowę ekranu. Wyświetlane są tu pytania wraz z trzema wariantowymi odpowiedziami (A, B lub C).

UWAGA: Gdy włączona jest opcja PODPOWIEDŹ to odpowiedzi poprawne automatycznie są podświetlane na kolor czerwony.

- **okno odpowiedzi** - znajduje się w dolnej części ekranu. Wypisywana jest tu poprawna odpowiedź na pytanie widoczne w oknie tekstowym.

- **okno graficzne** - niektóre pytania wymagają pomocy graficznej w postaci znaków drogowych, sytuacji na skrzyżowaniu lub sygnałów świetlnych. Gdy pytanie nie potrzebuje takowej pomocy to okno jest puste.

- **okna numeryczne** - umieszczone po obu stronach okna graficznego. Informują o numerze pytania i zestawu. Po kliknięciu na nie możesz wpisać wybrany numer pytania bądź zestawu, pamiętając o zakresie pytań 1-25 i zestawów 1-30. Jeśli wprowadzany numer jest jednocyfrowy to po wpisaniu go naciśnij RETURN. Po poprawnym wprowadzeniu numeru program wyświetli żądane pytanie lub zestaw.

PRZYKŁAD: Jeżeli chcemy wpisać numer 11 to wystarczy najechać na rządane okienko i po pojawieniu się czerwonej linii wprowadzić liczbę 11 z klawiatury. Po tym zabiegu komputer automatycznie wyjdzie z trybu wpisywania. Ale jeżeli chcemy wpisać numer 3, to należy wystarczy wpisać cyfrę 3, a następnie zatwierdzić klawiszem "RETURN".

UWAGA: W przypadku wpisania złych danych, program będzie powtarzał operacje wpisywania danych aż do skutku, czyli do wprowadzenia poprawnego numeru.

- **gadżety sterujące** - położone tuż pod oknami numerycznymi mają postać strzałek.

naciskając na ten gadżet lewym klawiszem myszy. Naciśnięcie prawym klawiszem spowoduje ponowne odtwarzanie podkładu muzycznego.

- **gadżet wyjście** - ulokowany w prawym górnym rogu ekranu. Jak sama nazwa wskazuje naciśnięcie na nim powoduje wyjście z NAUKI.

TEST

Jest to test ze znaków drogowych, z którymi zapoznałeś się w części NAUKA. Test obejmuje wybraną wcześniej kategorię (patrz OPCJE). Liczba znaków w każdym teście (każdej kategorii) jest różna.

Gdy ukaże się ekran TESTU program zaczeka aż potwierdzisz swoją gotowość przez naciśnięcie dowolnego klawisza myszy bądź klawiatury.

Wygląd ekranu

- **trzy okna na wyjaśnienia** - do pytania 'Co oznacza ten znak' są zawsze trzy opcjonalne wyjaśnienia danego znaku, z których zawsze tylko jedno jest prawdziwe.

- **okno graficzne** - w tym oknie widnieć będą ilustracje znaków drogowych.

- **trzy gadżety wyboru** - położone w obok okien na treść wyjaśnień, mają postać liter A, B i C.

Wybieranie odpowiedzi

W TEŚCIE wybór odpowiedzi wiąże się z jej automatyczną akceptacją, gdyż możliwa jest tu tylko jedna poprawna odpowiedź A lub B lub C. Wybór odpowiedzi możliwy jest także z klawiatury, klawisze a,b,c.

- **okno dialogowe** - pod oknami tekstowymi - dowiadujemy się czy poprzednia nasza odpowiedź była poprawna czy też nie.

- **okienko informacyjne** - z lewej strony okna graficznego - wyświetlany jest tu numer aktualnego znaku drogowego.

- **trzy okienka statystyczne** - na dole ekranu, wyświetlane są w nich kolejno: liczba błędów, odpowiedzi dobrych i suma dotychczasowych znaków.

UWAGA: Liczba wyświetlana w lewym okienku dotyczy ilości popełnionych już błędów. Gdy ilość ta przekroczy limit pięciu błędów (warunek zdania egzaminu), to zmienia się kolor wyświetlania na czerwony.

- **okna czasowe** - położone w lewym górnym rogu ekranu:

- Z: - ilość czasu na jeden znak
- T: - ilość czasu na cały test

Rodzaj i ilość czasu ustalamy w części OPCJE. Jednocześnie aktywny może być tylko jeden rodzaj mierzonego czasu, nieaktywne okno Z: lub T: zostaje zaciemnione.

NAUKA

Jest to część programu, w której będziesz mógł przyswoić i zapamiętać sobie wszystkie znaki drogowe.

Wygląd ekranu

- **okno tekstowe** - Wyświetlane są tu objaśnienia do wyświetlanego znaku.
- **okno graficzne** - w tym oknie widnieć będą ilustracje znaków drogowych.
- **okno numeryczne** - umieszczone po lewej stronach okna graficznego. Informują o numerze znaku. Po kliknięciu na nie możesz wpisać wybrany numer znaku, pamiętając o zakresie znaków 1-234. Jeśli wprowadzany numer jest jednocyfrowy, to po wpisaniu go naciśnij RETURN. Po poprawnym wprowadzeniu numeru program wyświetli żądany numer znaku.

PRZYKŁAD: Jeżeli chcemy wpisać numer 11 to wystarczy najechać na rządane okienko i po pojawieniu się czerwonej linii wprowadzić liczbę 11 z klawiatury. Po tym zabiegu komputer automatycznie wyjdzie z trybu wpisywania. Ale jeżeli chcemy wpisać numer 3, to należy wystarczyć wpisać cyfrę 3 a następnie zatwierdzić klawiszem "RETURN".

UWAGA: W przypadku wpisania złych danych, program będzie powtarzał operacje wpisywania danych aż do skutku, czyli do wprowadzenia poprawnego numeru.

- **gadżety sterujące** - położone tuż pod oknem numerycznym mają postać strzałek. Strzałka w lewo to znak poprzedni, natomiast w prawo to następny.

- **gadżety kategorii** - umieszczone u dołu ekranu umożliwiają szybkie przemieszczanie się do różnych kategorii znaków. Aktualnie wybrana kategoria jest podświetlona czerwoną obwódką. Identyczne znaczenie mają klawisze od F1 do F9.

Licząc od lewej są to następujące kategorie:

1. Znaki ostrzegawcze F1
2. Znaki zakazu F2
3. Znaki nakazu F3
4. Znaki informacyjne F4
5. Znaki kierunku i miejscowości F5
6. Znaki uzupełniające F6
7. Tabliczki do znaków F7
8. Znaki poziome F8
9. Sygnały świetlne F9

- **gadżet trąbka** - Ci którzy wolą się uczyć w ciszy mogą wyłączyć grającą muzykę

Umieszczone po lewej stronie odnoszą się do pytań, a te po prawej stronie do zestawów. Strzałka w lewo to zestaw bądź pytanie poprzednie, natomiast w prawo to następne. Kliknięcie prawym klawiszem myszy na strzałkach w lewo spowoduje przejście do pierwszego pytania lub zestawu. Prawy klawisz myszy na strzałkach w prawo to skok do ostatniego pytania bądź zestawu.

UWAGA: Podczas zmiany zestawów następuje wczytywanie odpowiednich danych z dysku, dlatego po zmianie należy poczekać do momentu ponownego wyświetlenia nowego zestawu.

- **gadżet trąbka** - Ci którzy wolą się uczyć w ciszy mogą wyłączyć grającą muzykę naciskając na ten gadżet lewym klawiszem myszy. Naciśnięcie prawym klawiszem spowoduje ponowne odtwarzanie podkładu muzycznego.

- **gadżet wyjście** - ulokowany w prawym górnym rogu ekranu. Jak sama nazwa wskazuje naciśnięcie na nim powoduje wyjście z WYKŁADÓW.

EGZAMIN

Jeśli jesteś gotów podjąć wyzwanie i stanąć do egzaminu, powinieneś zapoznać się z ogólnymi zasadami egzaminu na prawo jazdy. Tutaj zasady są ostre: do wyboru są trzy odpowiedzi, z których każda może być poprawna (zawsze co najmniej jedna musi być poprawna); na każde pytanie lub na cały egzamin masz określoną ilość czasu. Komputer po egzaminie bezlitośnie zlicza Ci wszystkie błędy, co pomoże mu w wyborze odpowiedniej oceny.

Na prawdziwym egzaminie:

- nie zapomnij wziąć ze sobą jakiś dowód tożsamości (np. legitymację szkolną)
- otrzymasz lub wylosujesz (zależy od egzaminatora) jeden z 30 testów
- masz około 40 minut na poprawne wypełnienie testu
- możesz zrobić tylko 3 błędy by zdać część teoretyczną egzaminu
- jeśli przebmąłeś przez testy to czeka Cię wcale nie prostsza część egzaminu, strona praktyczna: jazda na 'kołkach' i w mieście.

Na egzaminie komputerowym:

- komputer wylosuje Ci jeden z 30 testów, bądź też sam dokonasz wyboru
- limit czasu możesz ustalić w OPCJACH
- w programie możesz popełnić 'aż' 5 błędów aby zdać egzamin, otrzymać pochwałę i komputerowe prawo jazdy.

Gdy ukaże się ekran EGZAMINU komputer wyświetli wylosowany zestaw zaczeka aż potwierdzisz swoją gotowość przez naciśnięcie dowolnego klawisza myszy bądź klawiatury.

Wygląd ekranu

- **okno na pytanie** - miejsce pojawiania się kolejnych pytań.
- **trzy okna na odpowiedzi** - do każdego pytania są trzy opcjonalne odpowiedzi, z których każda może być prawdziwa.
- **okno graficzne** - w każdym zestawie znajduje się część pytań, do których niezbędne są ilustracje graficzne (znaki drogowe, sytuacje na skrzyżowaniach lub sygnały świetlne), to w tej części ekranu są one widoczne. Gdy dane pytanie nie wymaga pomocy graficznej to okno jest puste.
- **trzy gadżety wyboru** - położone w sąsiedztwie z oknami na treść odpowiedzi, mają postać liter A, B i C.

Wybieranie odpowiedzi:

W programie istnieje możliwość podania kilku odpowiedzi naraz jest to tzw. "odpowiedź złożona" w takiej sytuacji prawidłową odpowiedzią może być:

- - odpowiedź A
- - odpowiedź B
- - odpowiedź C
- - odpowiedź A, B
- - odpowiedź A, C
- - odpowiedź A, B, C
- - odpowiedź B, C

UWAGA: Jeżeli w danym pytaniu będzie wymagana odpowiedź złożona np. A, B, a zostanie wprowadzona tylko odpowiedź A lub odpowiedź B, komputer uzna to jako odpowiedź błędną.

Kliknięcie na którykolwiek gadżet powoduje jego wciśnięcie, jeżeli uważam, że prawidłowa odpowiedź to A i C to wciskam gadżety A i C. Kliknięcie prawym klawiszem na wciśniętym wcześniej gadżecie spowoduje ponowne jego wyciśnięcie - wciskam B i C, ale po zastanowieniu stwierdzam, że poprawna jest tylko odpowiedź B więc naciskam prawym klawiszem myszy na gadżet C.

Wybór odpowiedzi możliwy jest także z klawiatury, klawisze a,b,c.

- **gadżet OK** - poniżej gadżetów A, B i C. Naciśnięcie na tym dużym gadżecie jest równoznaczne z zatwierdzeniem aktualnej odpowiedzi (również klawisz RETURN).

- **gdy odpowiedź była prawidłowa** - wyświetlenie komunikatu i przejście do następnego pytania w teście.

- **gdy odpowiedź była zła** - dalsze działanie programu uzależnione jest od parametrów EGZAMINU (patrz OPCJE).

- **włączony parametr PODPOWIEDŹ** - zostanie wyświetlona dobra odpowiedź w okienku

graficznym i przez podświetlenie treści prawidłowych odpowiedzi na kolor czerwony. Aby przejść do następnego pytania należy nacisnąć dowolny klawisz klawiatury bądź myszy.

- **włączony parametr PYTAJ DO SKUTKU** - będziesz odpowiadał na to samo pytanie. Przejście do następnego pytania nastąpi, gdy dasz prawidłową odpowiedź na nie. Uważaj na liczbę błędów.

- **okno dialogowe** - pod gadżetem OK - dowiadujemy się czy poprzednia nasza odpowiedź była poprawna czy też nie.

- **okienka informacyjne** - z prawej strony okna graficznego

Pytanie - tu wyświetlany jest numer aktualnego pytania

Zestaw - tu natomiast widoczny jest numer wylosowanego zestawu

- **trzy okienka statystyczne** - na dole ekranu, wyświetlane są w nich kolejno: liczba błędów, odpowiedzi dobrych i suma dotychczasowych pytań.

UWAGA: Liczba wyświetlana w lewym okienku dotyczy ilości popełnionych już błędów. Gdy ilość ta przekroczy limit pięciu błędów (warunek zdania egzaminu), to zmieni się kolor wyświetlania na czerwony.

- **okna czasowe** - położone w lewym górnym rogu ekranu:

- P: - ilość czasu na jedno pytanie
- E: - ilość czasu na cały egzamin

Rodzaj i ilość czasu ustalamy w części OPCJE. Jednocześnie aktywny może być tylko jeden rodzaj mierzonego czasu, nieaktywne okno P: lub E: zostaje zaciemnione.

- **gadżet klepsydra** - w każdej chwili możesz wyłączyć płynący nieubłagany czas klikając na nim lewym klawiszem. Leżąca klepsydra symbolizuje czas wyłączony. Ponowne włączenie upływu czasu możliwe jest przez naciśnięcie prawym klawiszem na gadżecie. Zmian dokonać możemy także klawiszem t z klawiatury.

UWAGA:

1. Oczywiście operacje włączania i wyłączania czasu dotyczą tylko aktywnego rodzaju czasu.
2. Stosuj ten gadżet tylko w wyjątkowych przypadkach, gdyż na prawdziwym egzaminie nie ma takich wygód.

- **gadżet trąbka** - przełączanie pomiędzy grającą w tle muzyką (lewy przycisk myszy), a efektami dźwiękowymi (prawy przycisk myszy).

- **gadżet wyjście** - umieszczony w prawym górnym rogu ekranu - opuszcza EGZAMIN.

Gdy odpowiesz na wszystkie pytania, komputer zliczy wszystkie błędy i wyda o Tobie opinię ściśle związaną z ilością błędów. Jeśli Twoja znajomość przepisów nie będzie niższa jak 80%, to otrzymasz w nagrodę Prawo Jazdy kategorii B. Możesz zaglądnąć do środka tego komputerowego dokumentu. Gdy nacieszysz się widokiem Twego prawka naciśnij prawy klawisz myszy aby przenieść się na znajomy ekran tytułowy.