

joystick: lewo, prawo-szybki przesuw,
przycisk-potwierdzenie wyboru.

8. Instalacja gry na twardym dysku

Aby zainstalować grę na twardym dysku należy przeciągnąć ikonę katalogu z grą na ikonę katalogu lub napędu, w którym gra ma być zainstalowana.

9. Tworzenie nowych słowników

Użytkownik ma możliwość dołączenia własnych słowników. Zbiory mogą być tworzone za pomocą dowolnego edytora tekstu (np. systemowego EDIT), lecz przy spełnieniu kilku zasad. Podczas edycji należy używać standardu polskich znaków AmigaPL. Dopuszczalne jest korzystanie ze znaków literowych, apostrofu i myślnika. Zbiór charakteryzuje się następującą strukturą: Pierwsza linia zawiera tytuł słownika, w kolejnych zaś znajdują się wyrazy w języku angielskim i ich polskie odpowiedniki oddzielone od siebie znakiem "I". Każda linia musi być zakończona naciśnięciem klawisza ENTER. Wyrazy lub wrażenia mogą mieć do 30 liter łączni z odstępami, a ich ogólna liczba nie może przekroczyć 256. Kolejne słowniki winny się znajdować w tym samym katalogu co gra i nosić tytuły od DICT0 do DICT5. Ich ładowanie odbywa się automatycznie, a użytkownik informowany jest o przebiegu procesu. Słowniki ulegają sortowaniu. W przypadku wystąpienia niezgodności ilości wyrazów wprowadzonych przez użytkownika a rozpoznanych przez program, należy sprawdzić, czy nie zostały naruszone zasady rządzące strukturą tekstu. Na dysku znajdują się przykładowe zbiory w katalogu "Przykłady".

10. Informacja o autorach

Autorami programu są:

programowanie-Mariusz Dziewierz,

grafika-Mariusz Dziewierz,

pomysł i opracowanie słowników-Artur Dziewierz,

Mariusz Dziewierz,

muzyka-Paweł Ząbek.

Wydawca: Biuro Informatyczno-Wydawnicze.

SŁÓWKA ANGIELSKIE

Autorzy: Mariusz Dziewierz, Artur Dziewierz, Paweł Ząbek.

Rozpowszechnianie: Biuro Informatyczno-Wydawnicze.

1. Wstęp

"Słówka angielskie" to gra edukacyjna, która ma na celu wspomaganie nauki języka angielskiego. Zastosowano w niej nową, atrakcyjną metodę zdobywania wiedzy. Dostępne są różne warianty rozgrywek, w których bierze udział jedna lub dwie osoby. Słownictwo, z którym zapoznajemy się w trakcie korzystania z programu liczy sobie ponad 2000 wyrazów i zostało pogrupowane w 24 słowniki tematyczne. Użytkownik ma możliwość rozszerzenia zasobu wyrazów poprzez dołączenie do 6 nowych zbiorów wyrazów.

2. Uruchomienie gry

Aby uruchomić grę należy wprowadzić dysk z programem do dowolnego napędu dyskowego. Gra ładuje się i uruchamia automatycznie.

3. Plansza tytułowa

Po uruchomieniu programu ukazuje się plansza tytułowa. Zawiera ona informacje o autorach programu, menu wyboru opcji oraz skrótową instrukcję obsługi.

3.1. Wybór opcji

Po naciśnięciu klawisza HELP przechodzimy do menu wyboru opcji. Wybór dokonujemy przy użyciu klawiszy od F1 do F7.

F1-ustalenie wariantu gry; możliwe są: językowy tenis, test i nauka. Każdy z tych wariantów został opisany szczegółowo w rozdziale 5.

F2-wybór języka, z którego mają być tłumaczone wyrazy: angielski lub polski.

F3-ustalenie czasu trwania rozgrywki. Możliwe są: 5, 10, 15, 20, 30 i 45 minut.

F4-zmiana strony rozpoczynającej grę: dostępne lewa i prawa. Ustawienie tej opcji nie ma znaczenia, gdy w rozgrywce uczestniczy jedna osoba, czyli gdy opcja "Wariant gry" jest w innym stanie niż "Językowy tenis".

F5 i F6-klawisze te służą do ustalenia sterowania lewego i prawego gracza-dostępne: myszka, joystick, klawiatura (klawisze kursora oraz ENTER).

F7-włączenie lub wyłączenie muzyki lub efektów dźwiękowych towarzyszących grze.

Aby opuścić menu wyboru opcji należy nacisnąć klawisz ESC.

3.2. Opuśczenie gry

Aby opuścić grę, a tym samym przejść do Dos'u lub Workbench'a należy nacisnąć klawisz ESC.

Następnie proszeni jesteście o potwierdzenie decyzji, wybierając odpowiednio klawisz T dla "tak" i klawisz N dla "nie".

3.3. Rozpoczęcie gry

Rozpoczęcie gry następuje po naciśnięciu lewego przycisku myszki, przycisku joysticka lub klawisza ENTER.

4. Wybór słownika

Wybór słownika następuje przy użyciu wskazanego urządzenia kontrolnego. Słownik podświetlony jest słownikiem wybranym. Decyzję potwierdzamy przez naciśnięcie lewego przycisku myszki, przycisku joysticka lub klawisza ENTER. Lista zawiera 24 pozycje i może zostać rozszerzona o 6 kolejnych tytułów stworzonych przez użytkownika. Są to:

anatomy-anatomia,
animals-zwierzęta,
birds-ptaki,
body-ciało,
chemistry-chemia,
city-miasto,
clothes-ubrania,
colours-kolory,
computer-komputer,
dates-daty,
family-rodzina,
flowers & herbs-kwiaty i zioła,
food-żywność,
geography-geografia,
house-dom,
maths-matematyka,
minerals-minerały,
music-muzyka,
numbers-liczebniki,
persons 1-osoby,
persons 2-osoby cd.,
sport-sport,
the invertebrates-bezkręgowce,
trees & others plantes-drzewa i pozostałe rośliny.

5. Zasady gry

Po wybraniu słownika następuje właściwa rozgrywka. Jej zasady mogą być różne w zależności od wariantu gry wybranego w opcjach. Rozgrywka odbywa się zawsze na tym samym ekranie. U góry znajdują się informacje o grających. Obok napisów pokazuje się niebieskie, mrugające kółko, które sygnalizuje do kogo należy ruch. Poniżej w dwóch kolumnach umieszczone są zwroty z wybranego

słownika. Jeden z wyrazów w każdej z dwóch list podświetlony na czerwono jest wyrazem aktualnie wybranym. Na samym dole znajdują się informacje o czasie pozostałym do końca rozgrywki i zdobytych punktach. Wskaźniki te są nieaktywne, gdy wybranym wariantem gry jest "Nauka".

5.1. Językowy tenis

W rozgrywce określonej przez ten wariant biorą udział dwie osoby. Prawo rozpoczęcia gry należy do gracza wskazanego w opcjach przy pomocy klawisza F4. Serw polega na wybraniu z listy odpowiedniego słówka i potwierdzeniu wyboru przyciskiem (sterowanie-patrz rozdział 7). Przeciwnik musi natomiast odszukać jego odpowiednik. Gdy wyraz został wskazany poprawnie listy zmieniają się na przeciwnie, nikt nie zdobywa punktu i prawo serwisu przechodzi na przeciwnika. W przypadku, gdy odpowiedź została udzielona nieprawidłowo, to zadający pytanie zdobywa punkt i utrzymuje prawo serwisu. Rozgrywka kończy się po upływie wybranego czasu lub po naciśnięciu klawisza ESC.

5.2. Test

Ten typ rozgrywki przeznaczony jest dla jednej osoby i ma za zadanie sprawdzenie wiedzy zdobytej w trakcie korzystania z programu. Grę rozpoczyna zawsze komputer. Wybiera on losowo jeden wyraz i wskazuje go na swej liście. Zadaniem gracza jest wybranie ze swej listy wyrazu odpowiadającego słowu wskazanemu przez komputer. W przypadku prawidłowej odpowiedzi otrzymujemy punkt, jednak gdy zestawienie było nieprawidłowe punkt zostaje przyznany komputerowi. Amiga zadaje kolejne pytania, aż do momentu, gdy skończy się czas lub zostanie naciśnięty klawisz ESC.

5.3. Nauka

Ten typ rozgrywki przewidziany jest również dla jednej osoby i pozwala na wstępne zapoznanie się ze zwrotami zawartymi w dany słowniku. Po wybraniu dowolnego wyrazu z listy, komputer wskazuje jego odpowiednik. Nauka nie jest limitowana czasem i może zostać zakończona tylko naciśnięciem klawisza ESC.

6. Plansza końcowa

Po skończonej rozgrywce w wariantach: "Językowy tenis" i "Test" ukazuje się plansza końcowa. Ma ona na celu przedstawienie wyników gry. Po naciśnięciu klawisza w urządzeniu sterującym następuje powrót do czołówki programu.

7. Sterowanie

Sterowanie może odbywać się za pomocą klawiatury, myszki lub joysticka.

7.1. Klawiatura

Klawisze kursora: góra, dół-wolny przesuw,
klawisze kursora: lewo, prawo-szybki przesuw,
ENTER-potwierdzenie wyboru.

7.2. Myszka

Myszka: góra, dół-wolny przesuw,
lewy przycisk-potwierdzenie wyboru.

7.3. Joystick

Joystick: góra, dół-wolny przesuw,