

4.3 Biorytm

Jest to druga część programu, działająca niezależnie od testu inteligencji. Program ten pozwala na zapoznanie się z naszym biorytmem, który w formie wykresu jest zobrazowany na ekranie.

4.3.1 Wprowadzenie

Według niektórych teorii, każdy z nas przeżywa okresowo trzy niezależne od siebie cykle sprawności: fizycznej, emocjonalnej i intelektualnej. W trakcie każdego z tych cykli zmienia się nasza sprawność w umownym zakresie od zera do maksimum. Przyjmuje się, że w momencie urodzin każdy z tych cykli ma wartość początkową zero. Następnie, po określonej liczbie dni, cykl ten osiąga maksimum, minimum itd. powtarzając się okresowo. Wykresem każdego z tych cykli sprawności może być krzywa nazywana w matematyce sinusoidą. Każdy ze wspomnianych cykli osiąga swoją poprzednią wartość po następującej liczbie dni: - 23 dni fizyczny - 28 dni emocjonalny - 33 dni intelektualny. Inaczej mówiąc, przedstawione powyżej liczby przedstawiają okres danego cyklu. Jeśli więc chcemy poznać swoją formę na nadchodzące dni, lub jeśli chcemy się zapoznać z naszą formą w przeszłości, to sięgnijmy po program BIORYTM.

4.3.2 Wprowadzenie danych

Aby obliczyć i następnie przedstawić graficznie biorytm niezbędne są do tego dwie daty: data urodzin i data bieżąca. Wprowadzanie obu dat następuje z klawiatury. Ważne jest aby format daty był następujący: dd.mm.rrrr, gdzie: dd - oznacza dzień w formie np. 01, 02, 11; mm - miesiąc w formie np. 02, 03, 12 i rrrr - rok w formie np. 1978. Niedozwolone jest podawanie numeru dnia lub miesiąca w postaci np. 1,3,7. Poprawnie powinno być 01, 03, 07. Również rok powinien być wprowadzony w pełnej formie np. 1978, lecz nie 78. Do rozdzielania liczby dni i miesięcy należy używać wyłącznie znaku kropki. Rok 1900 jest dolną granicą, jeśli chodzi o wprowadzanie daty urodzenia - mniejsze wartości nie są przez program akceptowane. Wykreślanie biorytmu następuje zasadniczo na okres jednego miesiąca. Jeśli interesuje nas dokładne zapoznanie się z tym samym wykresem w skali 1, 2 lub 3 tygodni, to wystarczy naprowadzenie kursora na odpowiednią wartość przedstawioną na ekranie i naciśnięcie jednego z przycisków myszki. Aby poznać biorytm w przeciągu następnego miesiąca należy usytuować kursor na napisie "<miesiąc >", a dokładnie na znaku ">" i nacisnąć przycisk myszki. Podobnie przedstawia się sytuacja, gdy sięgamy do przeszłości - identyczną funkcję spełnia znak "<" przy wyrazie miesiąc. Opcja "nowe dane" pozwala na wprowadzenie nowej daty urodzenia. Zakończenie tej części programu następuje po jednoczesnym naciśnięciu obu przycisków myszki - następuje powrót do głównego menu.

5. Zakończenie

Zarówno idea testu inteligencji jak i biorytmu nie należy do klasy najbardziej atrakcyjnych programów, po które sięga się każdego dnia. Warto jednakże wiedzieć, kto i ile zadań potrafił rozwiązać w określonym czasie. Również samemu warto po jakimś czasie wrócić do pozornie znanych już zadań, aby jeszcze raz spróbować osiągnąć ów maksymalny wynik - 175 punktów. Natomiast opcja BIORYTM być może chociaż częściowo przyniesie uzasadnienie naszych sukcesów lub chwilowych niepowodzeń. Oby tych pierwszych było jak najwięcej, i to nie tylko w zmaganiu z TESTEM INTELIGENCJI, ale i życiu codziennym, czego życzą Państwu serdecznie:

Autor programu i Wydawca.

Duisburg - Warszawa, kwiecień 1994

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

TEST INTELIGENCJI

Autor: Janusz Gajewicz

Dystrybutor: Biuro Informatyczno Wydawnicze

1. Wstęp

Każdy z nas spotykał się z różnego rodzaju testami, sprawdzianami, próbami itp. Wielu z nas wspomina te wszystkie testy jako swego rodzaju drogę przez mekę. Czyżby zatem jeszcze jeden test - tym razem w duecie z Amigą? Nielatwo jest udzielić odpowiedzi na to pytanie. Jak sam tytuł programu wskazuje, tym razem Amiga wspomagana odpowiednim programem, testuje naszą inteligencję. Oczywiście wszystko ma swoje granice; również i ten program na pewno nie oceni naszej inteligencji z dokładnością do jednego miejsca po przecinku. Ale z pewnością oceniona będzie nasza zdolność logicznego myślenia. A to jest właśnie jedna z podstaw przy ocenie współczynnika inteligencji. A więc wiemy już, co jest niezbędne do rozwiązania tego testu - jest to zdolność logicznego myślenia. Oprócz tego, jak to w życiu bywa, niezbędny jest pewien zasób wiedzy z tematów ogólnych. Testy inteligencji znane są w różnych postaciach. Cechą wspólną tych testów jest oznaczanie tzw. współczynnika inteligencji liczbą z zakresu od 90 do 175. Jeśli więc ktoś uzyskał wynik IQ=160, to z pewnością nie jest to umysł przeciętny. Skrót "IQ" pochodzi z określenia angielskiego, gdzie dosłownie oznacza on - Intelligent Quotient - czyli właśnie współczynnik inteligencji. Cechą zasadniczą, aczkolwiek nie regułą, jest przedstawienie kandydatowi czterdziestu pytań o zróżnicowanym stopniu trudności. Na rozwiązanie całego testu przeznaczona jest najczęściej 30 minut. Również i program "Test inteligencji" nie odbiega od tych kanonów - 40 pytań i 30 minut to dwie liczby opisujące ten program. Co prawda program zawiera więcej niż 40 zadań, ale do jednorazowego testu wybierane jest tylko 40 pytań. Zwiększona liczba zadań uatrakcyjnia program przy powtórnych przeprowadzaniu testu.

2. Wymagania sprzętowe

Program współpracuje poprawnie z każdą Amigą pracującą pod kontrolą systemu operacyjnego OS 1.3, OS 2.x lub OS 3.x. Praktycznie oznacza to, że program można uruchomić na każdym komputerze typu Amiga, z jednym jednakże wyjątkiem - program nie uruchamia się na Amidze 1000 - pierwszym z serii komputerów Amiga, jaki pojawił się na rynku przed wprowadzeniem modelu A500. Jeśli chodzi o pamięć - wymagane jest minimum 1 MB RAM. Program nie jest przewidziany do instalacji na twardym dysku.

3. Uruchomienie

Po umieszczeniu dyskietki z programem w stacji dysków i dokonaniu restartu komputera następuje automatycznie wczytanie i uruchomienie programu. Dyskietka nie powinna być zabezpieczona przed zapisem. Jest to wymóg niezbędny do prawidłowego funkcjonowania programu.

4. Menu główne

Z menu głównego są do wyboru trzy opcje.

4.1. Test

Jest to właśnie zasadniczy test, którego zawartość stanowi 40 pytań. Przy każdorazowym uruchomieniu testu kolejność ukazywania się pytań jest zmieniona. W zależności od treści pytania ekran można umownie podzielić na 3 lub 4 strefy:

- górna część ekranu - tu w lewym narożniku jest wyświetlana liczba pytań jakie już ukazały się na ekranie. Gdy liczba ta osiągnie wartość równą 40, to test ulega zakończeniu. Prawy narożnik ekranu to miejsce, gdzie wyświetlana jest informacja o liczbie minut pozostających jeszcze do końca testu. Wartość początkowa wynosi 30 minut,

- ekran główny - tu ukazuje się treść zadania wraz z odpowiednim rysunkiem. Jeśli rozwiązanie zadania polega na wskazaniu jakiegoś elementu przedstawionego na ekranie, to dodatkowo na ekranie pojawia się kursor,

- treść zadania - to trzecia strefa ekranu, gdzie zwykle przedstawiane jest krótkie wprowadzenie w treść zadania i związane z tym pytanie,

- kursor - jeśli odpowiedzią na postawione pytanie jest jakikolwiek znak alfanumeryczny, to wtedy w dolnej części ekranu pojawia się migający kursor. Sygnalizuje to gotowość programu do przyjęcia wprowadzonych przez nas danych z klawiatury.

4.1.1 Odpowiedzi

W zależności od treści przedstawionego pytania, na ekranie ukazuje się kursor - wtedy wskazujemy nim jeden z elementów na ekranie i potwierdzamy nasz wybór poprzez naciśnięcie jednego z przycisków myszki. Jeśli natomiast odpowiedzią na postawione pytanie jest jakikolwiek znak wprowadzany z klawiatury, wtedy po wpisaniu odpowiednich liter, cyfry itp. potwierdzamy naszą odpowiedź poprzez naciśnięcie klawisza ENTER. Wyrazy lub litery mogą być wprowadzane jako małe lub duże - oby tylko były poprawne.

4.1.2 Znaki alfanumeryczne

Przyjęta kolejność liter w alfabecie jest następująca: A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,R,S,T,U,W,Y,Z. Informacja ta jest użyteczna przy rozwiązywaniu zadań, których tematyka związana jest ze znalezieniem określonej grupy liter. Litery charakterystyczne dla polskiego alfabetu uzyskuje się poprzez kombinacje następujących klawiszy:

małe litery:	duże litery:
Alt+a = a	Alt+Shift+a = A
Alt+c = c	Alt+Shift+a = C
Alt+e = e	Alt+Shift+e = E
Alt+l = l	Alt+Shift+l = L
Alt+n = n	Alt+Shift+n = N
Alt+o = o	Alt+Shift+o = O
Alt+s = s	Alt+Shift+s = S
Alt+z = z	Alt+Shift+z = Z
Alt+y = y	Alt+Shift+y = Y

Jeśli komputer, na którym uruchomiono program, ma inny układ klawiszy niż tzw. układ QWERTZ, to w efekcie końcowym przy wpisywaniu wyrazów zamienione będą miejscami litery "y" i "z". Nie jest to

jednakże spore utrudnienie, a wynika stąd, że Amiga ma kilka układów klawiatury w zależności od kraju, w którym jest użytkowana. W Polsce popularne są zarówno Amigi z klawiaturą w układzie QWERTZ jak i QWERTY.

4.1.3 Punktacja

Za każdą poprawną odpowiedź program zalicza na poczet testowanego 2.5 punktów. Ale w trakcie testu nie otrzymujemy żadnych informacji ani o liczbie zdobytych punktów, ani też o tym, czy udzielane odpowiedzi są poprawne czy błędne. Poprawne rozwiązanie od 1 do 6 zadań daje w efekcie końcowym 90 punktów. Za każdą następną prawidłową odpowiedź otrzymujemy dodatkowo wspomniane już 2.5 punktów. Przykład: jeśli rozwiązaliśmy prawidłowo 24 zadania, to obliczenie punktacji jest następujące:

za pierwsze 6 zadań	-	90 punktów
pozostałe 18 zadań	x 2.5 =	45 punktów
razem		135 punktów

Jeśli rozwiązaliśmy wszystkie zadania przed upływem 30 minut, to najczęściej na ekranie ukazuje się zapytanie, czy pozostający jeszcze limit czasu zamierzamy wykorzystać na powtórne przeanalizowanie tych pytań, na które za pierwszym podejściem udzielone zostały błędne odpowiedzi. Zapytanie takie nie ukazuje się w przypadku, gdy wszystkie odpowiedzi są prawidłowe. Jeśli więc pozostało jeszcze parę minut, to wykorzystajmy tę dodatkową sposobność do polepszenia wyniku końcowego. W tej części testu ukazują się ponownie jedynie te pytania, na które odpowiedzi były błędne. Powtórne udzielenie złej odpowiedzi nie zmniejsza liczby dotąd zgromadzonych punktów. Natomiast udzielenie poprawnej odpowiedzi, tak jak w teście zasadniczym, zwiększa liczbę punktów o 2.5 za każdą prawidłową odpowiedź. Jednocześnie w górnej części ekranu ukazuje się odpowiedni napis informujący, że chodzi tym razem o powtórki części przedstawionych już pytań. W lewym narożniku ekranu widnieje tym razem liczba, która informuje nas o liczbie pytań pozostających do zakończenia testu. Oczywiście po rozpoczęciu powtórki wystarczy jedno spojrzenie na ekran, i już wiadomo, ile to błędnych odpowiedzi padło w pierwszej turze. Prawy narożnik - to pozostająca liczba minut do zakończenia testu. W czasie, gdy na ekranie widnieje zapytanie o powtórzenie części testu, licznik czasu w programie zostaje zatrzymany. Oznacza to, że jeśli po udzieleniu odpowiedzi na 40 pytań pozostało nam jeszcze 6 minut czasu, to do powtórki testu możemy przystąpić po dowolnym okresie czasu. Powtórne zmniejszanie licznika czasu w programie następuje dopiero po ukazaniu się na ekranie pierwszego pytania w serii powtórkowej. Mamy zatem i czas dla siebie.

UWAGA. Jeśli nie zmieścimy się w limicie czasu, to system nie poda wyników testu i przejdzie do systemu operacyjnego - PAMIĘTAJMY O TYM.

4.1.3 Lista top ten

Na zakończenie każdego testu, o ile upoważnia nas do tego liczba zdobytych punktów, mamy sposobność do umieszczenia swojego imienia na liście najlepszych. Liczba znaków we wprowadzanym w takiej sytuacji identyfikatorze zostaje ograniczona do 17, bez informowania o tym fakcie użytkownika.

4.1.4. Opcje końcowe

Lista top ten zawiera w dolnej części ekranu informacje, dotyczące dalszego wykorzystania programu: - powrót do głównego menu - powtórzenie testu - zakończenie testu.

4.2 Lista top ten

Lista ta może być również przywoływana na ekran z głównego menu. Jest to pożądanego w przypadku, gdy zamierzamy zapoznać się z jej bieżącą zawartością bez przeprowadzania testu.