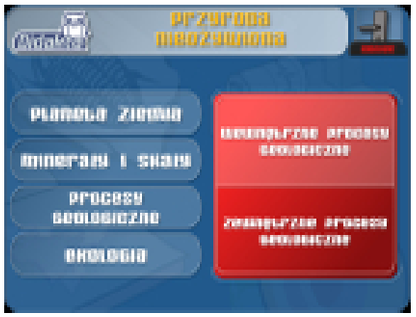
Sterowanie:

Dziñki Ârodowisku graficznemu sterowanie aplikacjñ jest bardzo proste i intuicyjne. Kursor myszki zmienia siñ kontekstowo nad aktywnymi strefami ï zamiana strzaãki na rñczkñ oznacza, Üe pod kursorem znajduje siñ przycisk, na kt· ry moÜna kliknñÍ . Zamiana strzaãki na pytajnik oznacza, Üe po klikniñciu wyÂwietli siñ podpowiedÆ w strefie aplikacji, w kt· rej wãaÂnie znajduje siñ uÜytkownik.



Na pierwszym ekranie wyboru uÜytkownik okreÂla, jakie zadanie chce wykonaÍ . Po lewej stronie znajdujñ siñ strefy tematyczne, po prawej stronie wypisane sñ poszczeg· lne zadania stref tematycznych. Wpierw naleÜy wybraÍ strefñ tematycznñ, kliknñÍ na niñ, a po prawej stronie wybraÍ zadanie i kliknñÍ na niego.

Po wskazaniu konkretnego zadania wyÂwietli siñ ekran, na kt· rym wybiera siñ liczbñ przykãad· w. Wyboru dokonuje siñ obrotowym pokrñtãem po lewej stronie. Zadania wystñpujñ w czterech wariantach. Wariant ustawia siñ prawym pokrñtãem. Klikniñcie na zakãadkñ **Drukuj** (nie wystñpuje w zadaniach z rysunkami) spowoduje wysãanie zadania z przykãadami do wybranej drukarki. Najpierw zostanie wydrukowana wersja dla nauczyciela (z wpisanymi wynikami), potem nastñpi drukowanie wersji dla ucznia. Zawsze moÜna wybraÍ liczbñ kopii. JeÂli chcesz rozwiñzaÍ przykãady na ekranie, wpisz swoje imiñ w odpowiedniej kolumnie, a potem kliknij na zakãadkñ **Dalej**. Na tym ekranie moÜna r· wnieÜ ustawiÍ wyÂwietlenie **pomocy** przed rozpoczñciem rozwiñzania ï wystarczy zaznaczyÍ wãaÂciwñ rubrykñ po prawej stronie na dole.

Ekran z przykãadami.

Od rodzaju zadania zaleÜy spos· b rozwiñzania poszczeg· lnych przykãad· w. Przy pytaniach testowych zawsze wybiera siñ jednñ z trzech odpowiedzi. W zadaniach na gñstoczenie wyraz uchwyci siñ klikniñciem myszkñ i przeciñgnie we wãaÂciwe miejsce. W zadaniach z rysunkami wyborem odpowiedzi okreÂli siñ ï co przedstawia ilustracja.

Wskazane jest przed rozpoczęciem rozwiązywania zadań zapoznać się z pomocą (patrz znaczenie ikon), która wyjaśni użytkownikowi cel danego zadania.

Znaczenie ikon:

SPRAWDŹ – sprawdza rozwiązanie zadań. Poprawne odpowiedzi oznaczone są zielonym znaczkiem, błędne czerwonym krzyżykiem. Poprzez kliknięcie na czerwony krzyżyk pokaże się poprawne rozwiązanie.

LISTA – przypadkowo dobierze nowe przykłady.

TABELA – wyświetli tabelę z najlepszymi wynikami.

COFNIJ – powróci do ekranu poprzedniego bez oceny zadania oraz bez jakiegokolwiek zapisu w tabeli.

POMOC – jeżeli przemieścisz mysz nad napisy zadania (lewy górny róg), kursor zamieni się w pytajnik. Po kliknięciu pojawi się pomoc dla właśnie wyświetlanego ekranu.

Życzymy przyjemnej pracy z aplikacją oraz wielu poprawnie rozwiązanych zadań.