

# RACHUNKOWE ABECADKO



*PRODUKCJA  
I DYSTRYBUCJA  
"ATARES"*

**WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE !**

## OD PRODUCENTA

1 Niniejszy opis programu należy nierozłącznie do kompletu wraz z dyskietką zawierającą  
2 legalną wersję programu "RACHUNKOWE ABECADŁO". Na dyskietce musi być nadruk  
3 z tytułem programu. Brak opisu programu lub (i) nadruku na dyskietce oznacza, że oferowa-  
4 na kopia programu jest nielegalna (skopiowana piracko). Zaleca się, by przed przystąpieniem  
5 do pracy z programem każdy użytkownik zapoznał się z zawartymi w niniejszej instrukcji  
6 informacjami, gdyż bez zaznajomienia się z nimi prawidłowa obsługa (przede wszystkim  
7 uruchomienie) programu będzie zasadniczo niemożliwa. Informujemy, że nakładem naszej  
8 firmy ukazały się już następujące programy (objęte w pełni ochroną prawną).

9

## 10 PRELUDIUM

- program edukacyjny skonstruowany w formie gry przygodo-  
wej oraz testu ortograficznego, którego pomyślne "zaliczenie"  
warunkuje przejście do następnego etapu (komnaty) gry.  
Słownictwo testu na średnim poziomie trudności.

## 14 LOTTOMAT

- program ułatwiający losowanie i analizę wyników losowania  
LOTTO zagorzałym miłośnikom Dużego i Ekspres Lotka.

## 16 THE ENGLISH MASTER

- klasyczny program edukacyjny do nauki języka angielskiego  
pomagający opanować słownictwo (i wymowę) tego języka w  
stopniu pozwalającym na wykorzystanie nabytych wiadomo-  
ści w konkretnych sytuacjach życiowych. Program posiada  
własny edytor tekstu z tzw. CLEANER'em, syntezer mowy,  
system literowania, podpowiedzi oraz oceny postępów nauki.

22 nakład 2000 egz.

## OD PRODUCENTA

1 W przygotowaniu:

2

3 **BITWA NA ŁAWICY DOGGER** - klasyczna strategiczna gra wojenna, oparta na autentycz-  
4 nych zdarzeniach z okresu I wojny światowej, zawierająca  
5 poza fabułą, mnóstwo ciekawych informacji o marynarce  
6 wojennej Wielkiej Brytanii i Niemiec.

7 **TEST PRAWA JAZDY KAT. B** - program testujący znajomość przepisów Kodeksu Drogo-  
8 wego, znaków drogowych i konkretnych sytuacji na dro-  
9 gach, opracowany na podstawie ogólnie dostępnych publi-  
10 kacji; posiada system oceny uczącego się.

11 **SKOCZNY JACUŚ** - klasyczna gra przygodowo-arkadowa dla dzieci, o prostej  
12 fabule i nie za trudna do ukończenia.

13

14 **ZABEZPIECZENIE PROGRAMU**

15

16 Przed rozpoczęciem pracy posiadacz programu powinien sporządzić kopię bezpieczeństwa  
17 (dowolnym programem kopiującym), która będzie w użyciu, a oryginał odłożyć do przecho-  
18 wania w suchym miejscu, z dala od źródeł silnych pól magnetycznych. Wszelkie reklamacje  
19 dotyczące niewłaściwej jakości zakupionej kopii prosimy kierować do sprzedawcy, u którego  
20 dokonano zakupu. W przypadku uszkodzenia nośnika bądź programu z winy użytkownika  
21 reklamacje nie będą uwzględniane.

22

druk 2000 szt.

## 1 INSTRUKCJA ŁADOWANIA I URUCHAMIANIA PROGRAMU

2

3 Dyskietkę z programem należy włożyć do stacji dysków - program zacznie się ładować auto-  
4 matycznie. Po ukazaniu się na ekranie wstępnych informacji pojawi się plansza testująca  
5 legalność kopii programu (bardzo proste zabezpieczenie, utrudniające życie potencjalnym  
6 piratom, pozbawiające ich możliwości sprzedaży programu bez niniejszej instrukcji). Widocz-  
7 ne jest okno do wpisania kodu, pod którym znajduje się zestaw trzech liczb oddzielonych zna-  
8 kiem "/". Liczby te określają kolejno stronę/wiersz/słowo do rozszyfrowania kodu, który nale-  
9 ży wpisać z klawiatury w okno kodowe. Właściwym kodem do wpisania w okno kodowe są  
10 dwie pierwsze litery znalezionej słowa oraz liczba liter, z których się ono składa.

11

12 Przykład 1:

13 liczby 5/5/2 oznaczają kolejno stronę piątą, wiersz piąty, słowo drugie, które  
14 należy odszukać w niniejszej instrukcji; w tym przypadku jest to słowo "kopii".  
15 Prawidłowym kodem do wpisania w okno kodowe będzie w związku z tym "ko5".

16

17 Przykład 2:

18 liczby 5/5/6 odnoszą się odpowiednio do strony 5, wiersza 5, słowa 6, którym jest  
19 "zabezpieczenie". Właściwy kod ma postać "za14". Zły kod wiesza program.

20

21

wydrukowano 2000 szt.

## OPIS I OBSŁUGA PROGRAMU

1     **Prezentowany program jest klasycznym programem edukacyjnym (aczkolwiek nie opar-**  
2 **tym bezpośrednio na obowiązującym programie szkolnym) przeznaczonym dla najmłodszego**  
3 **kręgu odbiorców, tj. dla dzieci w wieku od 6 lat. Program w bardzo prosty i przystępny sposób**  
4 **uczy dziecko podstaw arytmetyki w zakresie czterech działań (dodawania, odejmowania, mno-**  
5 **żenia i dzielenia). Program posiada trzy poziomy trudności, pozwala na ustalenie liczby zadań**  
6 **do wykonania. Nauka może odbywać się przy muzyce lub bez niej - w przypadku, gdy dźwięk**  
7 **jest włączony, dołączony czterokanałowy analizator pozwala dziecku "widzieć" dźwięki; ist-**  
8 **nieje możliwość zmiany parametrów dźwięku poprzez włączanie bądź wyłączanie filtra.**  
9 **Program umożliwia dziecku zaznajomienie się w "przyjazny" sposób z cyframi, a dla dodat-**  
10 **kowego zaciekawienia dziecka służą puzzle - obrazki odsłaniające się w miarę wykonywania**  
11 **poszczególnych zadań. Po wykonaniu ustalonej liczby określonego typu zadań program wys-**  
12 **tawia dziecku ocenę (w zakresie od 1 do 6).**

13

14     **Ukazujące się po uruchomieniu programu menu jest obsługiwane przy pomocy myszki.**  
15 **Z wybranych przez użytkownika opcji można w każdym momencie wyjść naciskając lewy**  
16 **klawisz myszki. Wyniki działań należy każdorazowo wpisywać z klawiatury.**  
17 **Ekran menu jest podzielony zasadniczo na dwie części. Jego górna połowa zawiera okna opi-**  
18 **sujące poszczególne działania arytmetyczne. Każde najechnięcie wskaźnikiem myszki na wy-**  
19 **brane działanie powoduje przejście do rozwiązywania konkretnych przykładów liczbowych,**  
20 **podlegających ocenie. Pod każdym oknem z nazwami działań znajdują się okna określające**

21

22     **nakład 2000 egzemplarzy**

1 poziom trudności. Uaktywnienie poszczególnych okien powoduje ustawienie poziomu dla  
 2 wybranego działania. Przy każdym przejściu z wykonywania działań do menu poziomy są  
 3 ustawiane automatycznie na poziom podstawowy. Poziomy trudności są następujące:

4

5	0-9	podstawowy	wynik wykonywanych działań nie przekracza liczby 9
6	0-20	średni	wynik wykonywanych działań nie przekracza liczby 20
7	0-100	wysoki	wynik wykonywanych działań nie przekracza liczby 100

8

9 Oznaczenia typu  $X/X$ ,  $XX/X$ ,  $XX/XX$  dotyczą wyłącznie dzielenia i oznaczają odpowiednio,  
 10 że działania odbywać się będą maksimum na liczbach jednocyfrowych, dwucyfrowych (z  
 11 mianownikiem jednocyfrowym) i dwucyfrowych (z mianownikiem maksimum dwucyfrowym).

12

13 Dolna połowa ekranu zawiera odpowiednio:

14

15 okno ustawiania licznika czyli ustalenia liczby zadań do wykonania - najeżdżając wskaźnikiem  
 16 myszki na okna -1 lub +1 można różnicować ilość zadań do wykona-  
 17 nia (w zakresie 2-999),

18 okno cyfry a klawiatura służy najmłodszym, jego uaktywnienie powoduje przejście do trybu  
 19 nauki obsługi klawiatury oraz nauki nazewnictwa i wyglądu poszcze-  
 20 gólnych cyfr (od 0 do 9) - nauka polega na naciśnięciu odpowiedniego  
 21 do pokazywanej cyfry klawisza na klawiaturze,

22

nakład 2000 egzemplarzy

1 Okno Rachunkowe Puzzle - jego użycie powoduje, że sprawdzian posiadanych umiejętności  
2 arytmetycznych połączony jest z nagrodą w postaci barwnego  
3 obrazka, ukazującego się w miarę wykonywania przez dziecko  
4 poszczególnych przykładów. Po każdym prawidłowo wykonanym  
5 działaniu spada jedna część kostki, zakrywającej wyświetlany  
6 obrazek. By całkowicie odkryć obrazek, należy 16 razy  
7 prawidłowo wykonać zadania arytmetyczne. Zadania do wyko-  
8 nania wyświetlane są na ekranie w postaci słupków do  
9 podliczania , a wyniki należy wpisywać od końca.

10

11 Okno filtr - służy do zmiany tonacji dźwięku.

12

13 Okno muzyka (Zał. Wył.) - służy odpowiednio do załączania i wyłączania muzyki. Gdy mu-  
14 zyka jest wyłączona uaktywniają się efekty dźwiękowe.

15

16 Okno ocena - podaje ocenę wykonania zadanych przykładów w skali 1-6.

17

18 Wydawca oraz autor życzą wszystkim najmłodszym użytkownikom niniejszego  
20 programu sukcesów w postaci samych szóstek w oknie ocena.

21

22

nakład 2000 egzemplarzy