

# Mecano

*Jordi Gené i Puig*

Programa d'Informàtica Educativa.

## 1 ESPECIFICACIONS GENERALS

### 1.1 Nom del programa

### 1.2 Autor

### 1.3 Temàtica

## 2 INSTRUCCIONS DE FUNCIONAMENT

### 2.1 Posada en marxa

### 2.2 Explicació del teclat

## 3 ASPECTES PEDAGÒGICS

### 3.1 Objectius

### 3.2 Coneixements previs

## 1 ESPECIFICACIONS GENERALS

### 1.1 Nom del programa

MECANO

### 1.2 Autor

Jordi Gené i Puig.

### 1.3 Temàtica

El programa consisteix en un simulador de màquina d'escriure i al mateix temps com a màquina real si es disposa d'impressora.

El programa consta del següents apartats :

#### 1.- Mecanografia per digitació cega.

##### 1.1 Exercicis preparats estructurats per dificultat.

##### 1.2 Entrada d'exercicis per part de l'usuari.

#### 2.- Exercicis de rapidesa i reflexes com a joc.

#### 3.- Pràctica amb simulador de màquina d'escriure.

#### 4.- Màquina d'escriure .Impressora.

El programa forma una unitat. Ocupa 21 K de memòria.

En l'apartat d'impressió utilitza impressora.

## 2 INSTRUCCIONS DE FUNCIONAMENT

### 2.1 Posada en marxa

El propi programa subministra la informació necessària però bo és explicar el funcionament d'una forma general.

0.1 Caràtula de programa amb temps controlat. Passats tres segons s'esborra i apareix un tutorial d'informació i posició del dits.

0.2 Per avançar pàgina es prem qualsevol lletra.

0.3 Es demana el tipus de teclat. Prémer RETURN.

1.0 Menú amb sis opcions.

La tria d'opció és directa i no cal prémer RETURN

Pots entrar una frase a copiar amb una longitud màxima de 70 caràcters. Tal com està preparat, 1 línia.

Prémer RETURN per donar entrada del text.

1.1.1 Sortirà el teclat dibuixat en pantalla.

Llegirem tres textos:

Indica les pulsacions per minut i surt al finalitzar l'exercici.

Es dona un marge de 5 segons sense comptabilitzar temps per a preparar la posició del dits.

Indica la tecla premuda incorrectament amb senyal acústica.

En cas d'errada NO S'ESCRIU EL CARÀCTER.

Un cop corregit s'esborra de pantalla.

Indica el percentatge d'encerts després de cada tecla premuda.

Aquest percentatge està en contínua modificació.

Un cop copiat el text, aquest es manté en pantalla un temps controlat i automàticament desapareix.

Sortirà en pantalla: Vols continuar S/N :

Escriure opció i prémer RETURN. Tornada al punt 1.0

1.2.1 Es demana el nombre d'exercici. De 1 a 150.

Un cop triada opció prémer RETURN.

El comportament és igual a l'apartat anterior.

Aquests exercicis es repetiran 3 cops de forma automàtica.

En cas de no continuar torna a 1.0

2.0 Es tracta d'escriure un caràcter amb MAJÚSCULES o MINÚSCULES (segons model), abans que aquest arribi al final de la pantalla.

2.1 En escollir aquest apartat surt una pantalla informativa explicant en què consisteix.

2.3 Hi ha tres nivells de velocitat.

2.4 Segons s'escrigui o no, el caràcter, acumula punts a favor de l'usuari o de l'ordinador.

2.5 Quan han sortit 20 caràcters s'esborra la pantalla i indica puntuació tornant tot seguit a 1.0.

En aquest apartat es surt de l'entorn del programa.

Es presenten dues barres tabuladores de 1 a 80.

La finalitat és la de practicar lliurement macanografia fent ús de tot el teclat, tabulador etc.

Es poden fer exercicis de presentació de documents, cartes etc.

Per esborrar pantalla s'ha de prémer un o dos cops F10.

Si es vol tornar a 1.0 prémer un o dos cops F5.

En aquest apartat si es disposa d'impressora es poden imprimir documents, cartes etc.

Hi ha una primera part explicativa d'aquest apartat.

Indicació de connexió d'impressora.

La impressió es realitza tal com queda escrita en pantalla.

No es poden escriure textos seguits de més de 3 línies.

A mesura que el text arriba al final de pantalla es perd per la part superior.

Si es vol netejar pantalla s'escriurà NET i prémer RETURN

Si es vol tornar a 1.0 prémer MENÚ i prémer RETURN.

## **2.2 Explicació del teclat**

Mitjançant MENÚ es pot adreçar als apartats triats. La tornada és sempre a MENÚ.

Cada apartat de MENÚ conté la informació d'ús.

A part de les tecles pròpies d'escriptura utilitza les següents :

SHIFT: Crea les majúscules i els caràcters superiors del teclat.

RETURN: Dóna entrada d'informació al programa i en el cas de l'apartat impressió ,imprimir text o línia en blanc.

TABULADOR: Apartat impressió.

TECLES DE FUNCIONS: Comentades en l'apartat d'instruccions d'ús.

El programa s'ha plantejat de forma que vingui subministrat directament:

- La informació inicial de funcionament.
- Els exercicis a resoldre.
- L'ajuda pertinent.
- El còmput de pulsacions per minut.

### **3 ASPECTES PEDAGÒGICS**

#### **3.1 Objectius**

Aprentatge mecanogràfic mitjançant l'ordinador en teclat Q W E R T .

Digitació de forma cega amb increment progressiu de velocitat i autonomia, donada per la pràctica d'escriure.

Iniciar l'alumne en la còpia o redacció de documents sortint els resultats per impressora.

Una vegada assolida una certa velocitat cega s'estarà en disposició d'ampliar la pràctica en altres màquines.

Sistema interactiu.

Punt de partida: Reproducció orientada pel teclat i visualitzat en pantalla de paraules o frases, bé introduïts per l'usuari, bé subministrats pel propi programa, en el què l'alumne ha d'anar incrementant la seva rapidesa i autonomia.

Reforç de l'èxit i anul.lació del fracàs per senyal acústica amb recompte de pulsacions per minut i percentatge d'encerts.

Satisfacció al poder imprimir allò que escriu.

Augment de l'interès al permetre practicar sota un aspecte lúdic.

A part de la branca professional corresponent el programa serà útil per a tots aquells que puguin desitjar un aprenentatge en la mecanografia.

Cal esmentar l'adequació ,per exemple, per als 1r i 2n Cicle experimental d'Ensenyament Secundari en tallers o crèdits complementaris creats a l'efecte.

Cal esmentar la no necessitat de cap habilitat prèvia.

El programa té una part tutorial on s'explica la posició del dits així com altres aspectes tècnics.

Abans d'iniciar l'exercicis convé donar informació mínima de les tecles :RETURN ,SHIFT,ESPAI,F5 i F10.

El programa consta de 150 exercicis estructurats per dificultat segons la posició del dits.

Cadascun d'aquests exercicis es repetirà tres cops.

El programa està preparat per dibuixar en pantalla ,segons interès de l'usuari , dos teclats BULL MICRAL 30 i BULL MICRAL 40.

La presència del professor caldrà necessària per emetre el judici sobre l'adequació i ritme en els diversos processos d'aprenentatge en la digitació.

El programa permet que, sota la guia del professor, l'alumne retorni a exercicis anteriors que reforçaran la digitació encara no degudament assolida.

Tant el simulador com l'apartat d'impressió hauran de tenir un recolzament inicial per part del professor.

L'única possible repercussió es presenta en ser concebut amb la limitació d'un text màxim de 80 caràcters.

Malgrat aquesta limitació crec que no es perd el sentit de la recerca de velocitat cega.

### **3.2 Coneixements**

El programa resta obert a la combinació de l'ús del teclat de l'ordinador amb altres màquines convencionals.

1. Abans de posar-se davant del programa cal explicar les tecles d'ús més comú .  
RETURN ,SHIFT ,TABULADOR etc.
2. És important remarcar que si un exercici no està assolit convé repetir-lo. En cas d'acabar els 150 exercicis es pot aprofitar l'apartat 1.1 per posar textos més complexos.

L'apartat de SIMULADOR de MAQUINA és un tant atípic donat que està preparat fora del programa. Es del tot normal que davant d'una instrucció de NETEJAR o TORNAR a menú surti un SINTAX E RROR però al tornar a insistir es compleix l'ordre.

Si en aquest apartat o en el d'impressió hi hagués una interrupció de programa, abans de tornar a començar haurem de fer: VIEW PRINT 1 TO 25 , per a inicialitzar la finestra normal de pantalla. la finestra normal de pantalla.