



## MULTIBEE



## Jeszcze bardziej multimedialny

Nikogo zapewne nie trzeba przekonywać o zaletach multimedialnych programów edukacyjnych. Dzięki atrakcyjnej formie przekazywania wiedzy pomagają one przełamać niechęć często towarzyszącą procesowi nauki.

Trudno więc nie oprzeć się pokusie odbycia wirtualnej wycieczki do ojczysty Williama Szekspira, na którą zaprasza nas aplikacja **MULTIBEE** (opis wersji 1.0 – patrz CHIP 9/95). Podobnie jak podczas prawdziwej podróży użytkownik przeprowadza dialogi, których tematem może być np. zamówienie posiłku, kupienie

biletów na autobus czy zrobienie zakupów. Co najważniejsze, nauka nie sprowadza się jedynie do biernego wysłuchania odgrywanych rozmów.



**Kilkaset barwnych ilustracji uprzyjemnia użytkownikowi MULTIBEE proces nauki**

Najnowsza wersja programu pozwala na aktywne w nich uczestnictwo dzięki możliwości nagrywania i następnie

- + profesjonalny poziom materiałów językowych
- + prostota obsługi
- + starannie przygotowana dokumentacja i materiały pomocnicze
- + brak sekwencji wideo

odtworzenia własnych wypowiedzi. Uczeń dysponujący mikrofonem może porównywać własną wymowę z wypowiedziami lektorów.

Aplikacja odznacza się wysokim poziomem merytorycznym, zagadnienia językowe zostały przygotowane w profesjonalny i staranny sposób. W sposób profesjonalny przygotowano system pomocy, w którym można znaleźć m.in. praktyczne porady na temat efektywnego wykorzystania programu. W najnowszym produkcie firmy Premiere Training Company zrezygnowano z zamieszczenia ćwiczeń gramatycznych, co nieco zmniejszyło walor uniwersalności pakietu, w zamian za to

## W skrócie

## MULTIBEE

**Wymagania:** PC 386; 4 MB RAM; napęd CD-ROM; karta dźwiękowa; słuchawki lub głośniki; mikrofon; Windows 3.1x; ok. 5–40 MB na dysku  
**Producent:** Premiere Training Company, Warszawa, tel. (0-22) 625 76 00, fax (0-22) 628 03 22, e-mail: premiere@medianet.com.pl  
**Cena:** ok. 150 zł  
**Uaktualnienie:** ok. 128 zł

pozwoлиło wzbogacić program o nowy materiał dźwiękowy.

Dodatkowym atutem przemawiającym za kupnem pakietu jest możliwość uczenia się bez udziału komputera, przy wykorzystaniu jedynie materiałów dydaktycznych zawartych na płycie CD lub kasecie, która wchodzi w skład pakietu. Nauka przy wykorzystaniu programu **MULTIBEE** daje praktycznie pewność użytkownikowi, że podczas rzeczywistej wizyty w kraju anglojęzycznym jego ręce nie będą musiały zastępować języka.

Marek Wróbel

## Micrografx Crayola Art Studio2



## Kraina wyobraźni

W magicznym świecie dziecięcej wyobraźni dziwaczne stworki uwikłane w niesłychane sytuacje są zawsze przyjazne ludziom, z drzew można zrywać wielosmakowe lody, zaś zło znika jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki. Jeśli chcemy pielęgnować w maluchach ten

świat, nie odmawiajmy im kredek, farb, papieru...

Ulotne piękno dziecięcych marzeń ożywa również na ekranie monitora. Jest to możliwe dzięki takim programom kreacji plastycznej, jak **Crayola Art Studio2**. Składa się on z dwóch aplikacji: **Art Studio** (dla dzieci w wieku 6–12 lat) oraz **Art Adventure** (dla 3- i 6-latków). Crayola została zaprojektowana przez ekspertów ds. rozwoju dziecka. Już pierwsze chwile spędzone z pakietem przekonują, że wywiązali się oni z powierzonego zadania znakomicie. **Art Studio2** kształtuje wyobraźnię dziecka, rozwijając jego zdolności plastyczne, spostrzegawczość oraz umiejętność oceny postrzeganej rzeczywistości. Jest to możliwe dzięki modułowi udostępniającemu



**Z dzieciństwa się nie wyrasta; dziecko umiera w nas z chwilą, gdy tęczy świat Crayoli Art Studio2 przestaje nas bawić**

- + wspaniała szata graficzna i ścieżka dźwiękowa
- + rozbudowany zestaw narzędzi do rysowania i malowania
- + urozmaicone gry i zabawy
- + znakomity scenariusz
- + brak polskiej wersji
- + mała powierzchnia do rysowania

pisaki, akwarele i kredki w 24 kolorach, możliwość kreślenia linii o różnym kształcie, średnicy i natężeniu barwy oraz dwu- i trójwymiarowych figur geometrycznych. Do rysunku można dodać animacje, obrazki, tzw. crazy lines i efekty specjalne oraz zmienić kolor i wypełnienie tła. Pisanie z klawiatury (z podpiętą syntezą mowy) pogłębia umiejętność pisania, czytania i liczenia.

Dzieci korzystające z programu rysują, projektują odznaki, dyplomy i ozdobny papier. W ośmiu książeczkach do kolorowania zebrano gry umysłowe (m.in. odnajdywanie ukrytych

## W skrócie

## Micrografx Crayola Art Studio2

**Wymagania:** PC 386 lub Mac IIci; 6 MB RAM; napęd CD-ROM; karta dźwiękowa; Windows 3.1x, 95 lub System 7; ok. 3 MB na dysku  
**Producent:** Micrografx, USA  
**Dostarczył:** MGX Infoservice, Warszawa, tel./fax (0-22) 644 26 35, http://www.micrografx.com/poland, e-mail: piotrek@micrografx.com.pl  
**Cena:** ok. 190 zł

szczegółów, porównywanie obiektów należących do różnych zbiorów i podzbiorów, rozpoznawanie liter i słów). Kładąc nacisk na zabawę **Art Adventure** oferuje podobne, choć uproszczone narzędzia.

Z **Crayolą Art Studio2** nie sposób się nudzić. Jej scenariusz i realizacja są znakomite. Wadą jest mała powierzchnia do rysowania. Martwi też brak polskiej wersji. Nie jest to zbyt uciążliwe (**Crayola** dość skąpo operuje słowem), jednak uszczupla walor edukacyjny programu. A szkoda, bo do spolonizowania tego pakietu trzeba tak niewiele.

Ewa Dziekańska



## 2x2 dla Windows

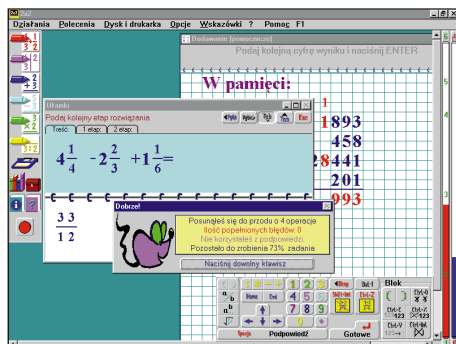
## Dodawanie na ekranie

**P**akiet 2x2 jest przeznaczony dla uczniów klas IV-VIII szkół podstawowych. Wspomaga opanowanie pisemnych obliczeń matematycznych

i największego wspólnego dzielnika NWD oraz przekształcanie i działania na ułamkach, potęgach czy pierwiastkach.

Aplikacja nie zastępuje nauczyciela, pomaga natomiast uczniowi sprawdzić zdobytą wiedzę na przykładach. Troskliwy rodzic może wprowadzić za pomocą klawiatury zadanie matematyczne polegające np. na dodawaniu ułamków,

a następnie posadzić przed monitorem swoją pociechę. Program podaje liczby kroków niezbędnych do rozwiązania postawionego problemu i poczeka na wprowadzenie kolejnych przekształceń danego wyrażenia.



**Program 2x2 komentuje każdy etap realizacji zadania przez ucznia**

nych, obejmujących cztery działania podstawowe, wyszukiwanie najmniejszej wspólnej wielokrotności NWW

- + możliwość tworzenia baz zadań
- + estetyczny interfejs graficzny
- + szerokie spektrum zaimplementowanych zadań
- brak możliwości operowania na liczbach ujemnych
- niemożność zmiany kryteriów oceny
- instrukcja mało przyjazna dla dzieci

Po każdym kroku podawany jest stan zaawansowania realizacji zadania. Możliwe jest skorzystanie z pomocy, lecz jest ona stosunkowo ogólna i ma na celu jedynie ukierunkowanie ucznia na znalezienie rozwiązania, nie zaś podanie wyniku explicite.

Po zakończeniu obliczeń wystawiana jest ocena, obniżana za korzystanie z podpowiedzi lub wykonanie niepotrzebnych działań. Kolejne etapy realizacji zadania można wydrukować, co – jak zauważają autorzy instrukcji – powinno być podstawą do zaliczenia pracy

## W skrócie

## 2x2 dla Windows

**Wymagania:** PC 386; 2 MB RAM; Windows 3.1x; 2 MB na dysku  
**Producent:** Myszek, Łódź  
**Dostarczył:** User, Kraków, tel./fax (0-12) 66 88 54  
**Cena:** ok. 46 zł

domowej. Istnieje ponadto możliwość wcześniejszego przygotowania bazy danych zawierającej przykłady do rozwiązania. W trakcie nauczania dziecka posługiwania się programem konieczna będzie współpraca rodziców lub nauczyciela – załączona instrukcja, skądinąd poprawna, raczej nie jest dostosowana do poziomu umysłowego 12-latków.

Program 2x2 może być wykorzystywany w charakterze „worka treningowego” w trakcie nauki matematyki. Młody człowiek z pewnością polubi liczenie na ekranie, a korzyścią dla rodziców lub nauczycieli będzie zaoszczędzenie czasu potrzebnego na szczegółowe sprawdzanie obliczeń.

*Romuald Gnitecki*

## Train 1.5



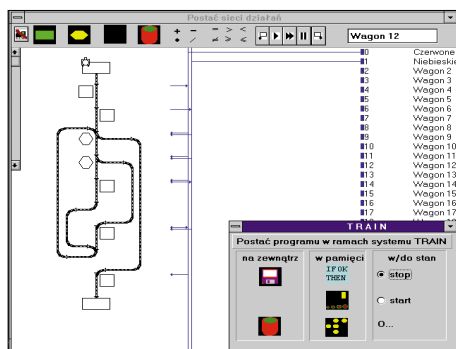
## „Pociąg” do programowania

**S**tworzenie dobrego programu edukacyjnego wymaga przede wszystkim opracowania intrygującego scenariusza, który potrafiłby zachęcić potencjalnego ucznia do pracy. Wydaje się, iż udało się to osiągnąć panu Andrzejowi Urbańskiemu, autorowi programu *Train*.

System pracuje w środowisku Windows, wykorzystując wszystkie jego zalety, w tym również technikę drag and drop. Nieprzypadkowo nazwa programu kojarzy się z koleją. Stosując analogie do konstruowania makiety kolejki, program przekazuje użytkownikowi podstawową

wiedzę na temat programowania. Użytkownik może obejrzeć tworzony przez siebie program w postaci układu torów kolejki, kodu w języku zbliżonym do Basic'a bądź schematu blokowego. Do dyspozycji jest również

konsola pseudokomputera, przedstawiająca jak zapisany



**Train umożliwia poznanie procesu tworzenia programów komputerowych**

- + znakomite wprowadzenie do programowania
- + doskonały pomysł
- + dobra instrukcja
- problemy ze stabilnością pracy
- niedopracowany interfejs użytkownika

byłby program i jego dane w pamięci.

Niestety, autorowi nie udało się uniknąć kilku wpadek. Przede wszystkim zdarzają się przypadki wystąpienia błędów ochrony pamięci, który nie tylko skutecznie zawiesza program, ale również całe środowisko Windows. Opcji kompilacji do sieci semantycznej, umożliwiającej obejście problemu, należy użyć dwukrotnie, aby zapewnić prawidłową interpretację skoków do przodu. Myląca jest też umieszczona na opakowaniu informacja, że program działa w systemie OS/2 Warp. Jeśli nie będzie to wer-

sja wyposażona w moduł emulacji Windows (Win-OS/2), program w ogóle się nie uruchomi.

Train można polecić osobom rozpoczynającym swoją przygodę z programowaniem. Umożliwi on poznanie schematów blokowych, pojęć takich jak kompilacja, program źródłowy, algorytm itd. oraz rozwiązanie kilku ciekawych problemów przy użyciu komputera. Prosty i obrazowy język instrukcji, napisanej w formie dialogu ojca z synem, zapewni każdemu bezproblemowe wprowadzenie w problematykę programowania komputerów.

*Ziemowit Brysiak*

## W skrócie

## Train 1.5

**Wymagania:** PC 386; 4MB RAM; Windows 3.1x; 0,5 MB na dysku  
**Producent:** Pracownia Informatyczna A. Urbańskiego, Poznań, tel. (0-61) 61 93 83, e-mail: uran@pocz1v.tup.edu.pl  
**Cena:** 35 zł



## Peterland

## Piotruś – Pan nauczyciel

**W**e wstępie do instrukcji obsługi programu *Peterland* napisano, że jest to „multimedialny słownik języka angielskiego”. Wystarczy jednak wziąć pod uwagę choćby małe wymagania sprzętowe aplikacji, aby zorientować się, że „coś jest nie tak”. Również określenie programu „słownikiem” jest mylące. Po bliższym zapoznaniu z pakietem okazuje się, że chodzi o program uczący dziecięcego użytkownika angielskich słówek i kojarzenia ich z określonymi sytuacjami. Pomaga w tym Piotruś – postać, która ocenia i podpowiada.



**Szata graficzna programu Peterland jest ujmująco barwna**

Szata graficzna aplikacji jest ujmująco barwna i kojarzy się z ilustracjami książeczek dla starszych przedszkolaków. Prawidłową wymowę pomagają utrwalić przywołitej jakości nagrania lektora posługującego się standardową, wzorową wręcz

angielszczyzną. Jest to bardzo ważne, zwłaszcza w sytuacji, gdy nauka dopiero się rozpoczyna. Wiedzą o tym najlepiej nauczyciele „prostujący” obcojęzyczny bełkot w rodzaju „spermintów” i „wanila filców”. Przygotowane słówka

cokolwiek ograniczony. Każdemu przedmiotowi przypisano tylko jedno określenie. Nie służy to bynajmniej zaspokajaniu pożądanej w tym wypadku ciekawości. Szkoda, bo w ten sposób proces uczenia sprowadzono w kilku miejscach do poziomu metody „paznokciowej”.

Oprócz części służącej poznawaniu słówek są też inne moduły, pomagające utrwalić i zweryfikować nabytą wiedzę. Jest część w rodzaju zgadywanki, są krzyżówki i quizy. Tam dziecko najczęściej ma do czynienia z Piotrusiem, który

jednak zbyt szczerze, niestety, wskazuje popełnione błędy. Niektóre zaprzyjaźnione dzieci były wyraźnie zdegustowane taką formą wytykania potknięć. Jedno z nich stwierdziło nawet, że Piotruś jest niegrzeczny.



**Krzyżówka „z Piotrusiem” zaskakuje przewrotnością: po angielsku gniazdo dla ptaków (a nest) i gniazdo sieciowe (a socket) to dwa różne słowa**

dotyczy głównie przedmiotów, z którymi dziecko styka się codziennie, ich zasób jest jednak

## LANGMaster Starter Kit

## Powiew świeżości

**U**powszechnienie multimedialnych utorowało drogę programom wykorzystującym możliwości, jakie daje mariaż tekstu, obrazu (statycznego, animowanego, filmowego) i dźwięku z metodami automatycznego wyszukiwania informacji. Glorifikacja zalet tych aplikacji zaczęła jednak doprowadzać do swoistej schizofrenii: uczący się uwierzyli, że bezboleśnie posiadają wiedzę, której nie potrafili zdobyć przez lata. Chyba największe zamieszanie wśród oprogramowania tego typu wywołały programy do nauki języków obcych.

Świeżym powiewem na rynku wspomnianych aplikacji jest nowatorski pod względem formy, interakcyjny system do nauki angielskiego – *LANGMaster Starter Kit*. W jego skład wchodzi Collins Cobuild

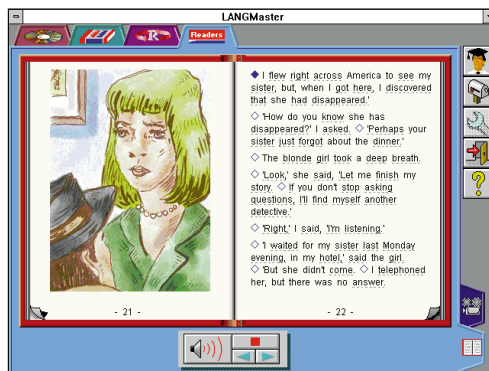
Student's Dictionary (40 000 haseł) oraz cztery popularne opowiadania z dreszczykiem: *Dracula*, *The Woman Who Disappeared*, *The Sign of Four* i *The Speckled Band and Other Stories* (wszystkie w wersjach książkowych i na CD-ROM-ach). *LANGMaster* pozwala na zanurzenie się w języku poprzez pracę z tekstem, analizę słownictwa i ćwiczenia fonetyczne. Użytkownik może czytać opowiadania wprost z ekranu lub słuchać, jak radzi sobie z nim native speaker. Niezrozumiałe słowa i frazy wyjaśniane są na bieżąco za pomocą elektronicznej wersji Collins Cobuild. Można je również przesłać do notatnika, inicjatora powtórek i modułu doskonalenia wymowy.

Program wyposażony został zresztą w specjalną metodę optymalizacji powtórek, brak jednak bliższych informacji na temat zasad jej funkcjonowania zarówno w systemie pomocy, jak i w dokumentacji. W ramach ćwiczeń fonetycznych słuchamy lektora i nagrywamy

Najciekawszą metodą pracy z tekstem jest pseudoseans filmowy. Uczestniczący w nim użytkownik słyszy głos lektora i śledzi pojawiającą się na ekranie sekwencję ilustracji oddających treść opowiadania. A visit to the Cinema trenuje zrozumienie ze słuchu,

przykuwając uwagę ucznia łamiącymi monotonią przekazu ustnego i pobudzającymi wyobraźnię obrazkami. Po obejrzeniu odcinka odpowiadającego jednemu rozdziałowi odslaniamy tekst i ponownie słuchamy opowiadania sprawdzając, czy poprawnie zinterpretowaliśmy jego treść.

Urozmaicone, choć niezbyt obszerne są ćwiczenia leksykalne, gramatyczne i sprawdzające zrozumienie tekstu. Wspomaga je słownik obrazkowy, pozwalający na zapoznanie się z pisownią i wymową oraz



**LANGMaster uczy prawidłowej wymowy i pomaga poszerzyć zakres słownictwa**

własne wersje wymowy danego słowa aż do momentu, gdy uznamy, że idealnie naśladujemy native speaker.





Patrząc na program okiem metodyka można zauważyć przynajmniej kilka niekonsekwencji. Zarówno w samej aplikacji, jak i w instrukcji obsługi brakuje wskazówek co do formy oraz sposobu wykorzystania pakietu. Przede wszystkim trudno odgadnąć, dla jakiej grupy wiekowej Peterland jest przeznaczony: jeśli dla starszych przedszkolaków i pierwszoklasistów, pomysł z wpisywaniem słówek oraz rozwiązywaniem proponowanych krzyżówek wydaje się być im trafiony (chyba, że będą im asystować rodzice); starsze dzieci z kolei, które potrafią już biegle pisać i czytać, szybko się znudzą z powodu ograniczeń słownikowych i zakresu tematycznego.

Peterland wymaga przejrzystości i zweryfikowania niektórych rozwiązań technicznych, bo sporo trudności sprawia nakłonienie programu do współpracy z popularnymi kartami dźwiękowymi.

odczytanie znaczenia haseł z ilustracji. Niezaprzeczalną zaletą pakietu jest polskojęzyczny system pomocy (podczas instalacji można wybrać jeden z 16 języków, w którym wyświetlana będzie pomoc oraz komentarze i uwagi).

LANGMaster Starter Kit ma wiele cennych zalet. Pomaga szybko odnaleźć w słowniku nieznane słowo; jest cierpliwym nauczycielem prawidłowej wymowy; podpowiada, jak zaplanować system powtórek, by skutecznie opanować słownictwo. Mimo to pakiet ma charakter wyłącznie wspomagający. Jak każdy inny komputerowy system do nauki języków obcych, jest w stanie zaofiarować uczącym się jedynie pogłębienie biernej znajomości języka. Żadna metoda, w której człowiek pozostawiony jest samemu sobie nie nauczy go swobodnego komunikowania się z innymi. Nawet najlepszy kurs, podczas którego uczący się obcuje tylko z monitorem, nie pomoże mu

- ✚ atrakcyjna szata graficzna
- ✚ piękna angielszczyzna lektora
- ✚ niskie wymagania sprzętowe
- ✚ trudności w konfigurowaniu kart dźwiękowych
- ✚ niekonsekwencje metodyczne
- ✚ wystawianie zbyt surowych ocen użytkownikom

## W skrócie

### Peterland

**Wymagania:** PC 286, 2 MB RAM, karta dźwiękowa, DOS 3.30, 10 MB na dysku

#### Producent:

User, Kraków, tel./fax (0-12) 66 88 54

#### Cena:

ok. 61 zł

O przystawce dźwiękowej Covox, o której wspomina instrukcja obsługi i część instalacyjna programu, większość potencjalnych użytkowników nawet nie słyszała. Możliwość współpracy z nią jest więc prawdopodobnie zupełnie zbędna.

Marek Janota

- ✚ pięć poziomów zaawansowania znajomości języka
- ✚ ciekawa, nowatorska forma
- ✚ system pomocy w 16 językach (w tym polski)
- ✚ ponad 50 godzin audio
- ✚ ponadprzeciętny moduł ćwiczeń fonetycznych
- ✚ możliwość pracy w sieci
- ✚ skromna liczba ćwiczeń gramatycznych i językowych
- ✚ podstawowe wiadomości gramatyczne

## W skrócie

### LANGMaster Starter Kit

**Wymagania:** PC 386; 4 MB RAM; napęd CD-ROM; karta dźwiękowa; mikrofon; Windows 3.1x; ok. 8 MB na dysku

**Producent:** Dr LANG group, Czecho

**Dostarczył:** D D Komputery, Radom tel./fax (0-48) 60 80 91

**Cena:** 649 zł

pozbyć się lęku przed codziennymi kontaktami z obcokrajowcami, gdy trzeba szybko zareagować na scenariusz dyktowany przez życie.

Ewa Dziekańska

## Lingua Land



## Dla najmłodszych

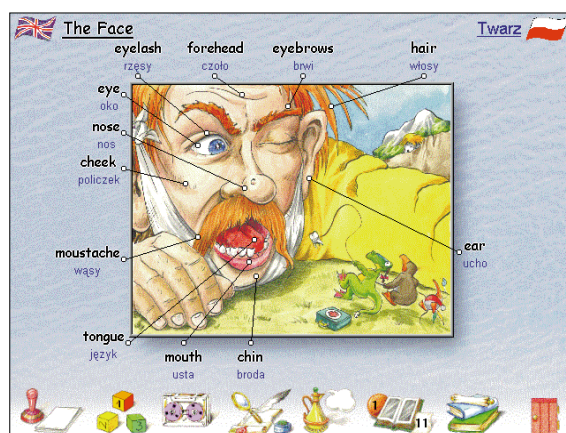
Niełatwo jest przekonać dzieci do nauki języków obcych. Osiągane przez nie mierne efekty wynikają głównie z braku motywacji. Maluchy nie odczuwają potrzeby poznawania obcojęzycznej literatury, komunikowania się z mówiącymi w nieznanych językach, podtrzymywania

kontaktów zawodowych czy towarzyskich. Ich życie toczy się w kręgu rodziny, a tam umiejętność nazywania rzeczy i zjawisk np. po angielsku jest najczęściej zbędna. W stronę obcych słów i fraz może je „popchnąć” jedynie ciekawość. Sukces w nauczaniu dzieci zależy więc od tego, czy uda nam się wzbudzić ich zainteresowanie.

Zadania tego podjęli się autorzy nowego, udźwiękowanego słownika dla dzieci. Produkt YDP jest dostępny w trzech mutacjach: angielskiej, niemieckiej oraz wielojęzycznej (wspomagającej naukę angielskiego, amerykańskiego, niemieckiego, francuskiego i hiszpańskiego). Twórcy *Lingua Land*, nie zrażeni trudnościami w przygotowaniu aplikacji dla najmłodszych (a więc najbardziej wybrednych użytkowników), wypuścili na rynek słownik pełen kolorowych ilustracji, dźwięków, animacji i gagów, zawierający ponad tysiąc słów oraz prawie sto fraz.

Lingua Land „podsuwa” najmłodszym słownictwo z dziedzin bezpośrednio związanych z ich dziecięcą aktywnością. W 10-ciu modu-

łach tematycznych (ludzie, szkoła, sport, miasto, jedzenie, czas wolny, przyroda, zwierzęta, dom i przyszłość) umieszczono zestawy zagadnień, z których każde reprezentowane jest przez obrazek zawierający wizualne odpowiedniki słów figurujących w słowniku. Lingua Land jest



**Lingua Land pomaga dzieciom poznać angielskie, amerykańskie, francuskie, niemieckie i hiszpańskie odpowiedniki słów używanych na co dzień**

w pełni udźwiękowiony. Kliknięcie słowa lub frazy „ożywia” lektora (native speaker) podającego prawidłową wymowę, a poszczególnym słowom towarzyszą ich polskie odpowiedniki.

Po przyswojeniu leksykalnej zawartości danej jednostki tematycznej można rozpocząć naukę nowych słówek, zapoznać się z minidialogami prowadzonymi przez postacie z ilustracji lub sprawdzić zdobyte wcześniej wiadomości. Dzieci korzystające z pakietu mają do dyspozycji osiem gier leksykalnych: rozwiązuje krzyżówki, odszukują pary kart (słowo – polski odpowiednik), wpisują z klawiatury hasła podawane przez lektora bądź polskie odpowiedniki tego, co pojawia się na ekranie. Maluchy



pomagają również czarodziejowi układać kamienie tak, by tworzyły poprawne zdania, wyszukują w podwodnym świecie tłumaczenia obcych słów lub strzelają do nich wśród lodów Antarktydy. Jedną z zabaw pozwala nagrać własną wersję wymowy obcojęzycznego wyrazu lub zdania i porównać ją z wzorcową wymową lektora. Inna (dostępna w wielojęzycznej wersji pakietu) umożliwia poznanie słownictwa z poszczególnych dziedzin w pięciu językach. Każda z gier rozgrywanych w scenarii baśniowej krainy sprawia, że maluchy przyswajają sobie wiedzę niby przypadkiem.

Lingua Land jest ciekawym, wizualnie urozmaiconym produktem, który ma duże szanse „wtłoczyć” wiedzę do opornych, dziecięcych głów. Scenariusz aplikacji jest dziełem specjalistów z YDP, a twórcami i konsultantami meritum byli – jak zapewnia producent – gdańscy angliści, mający doświadczenie w pracy z dziećmi. Różnorodność gagów i niespodzianek wplecionych do programu przez jego autorów sprawia, że maluchy nie odrzucają go przy pierwszym kontakcie, a to już, bądźmy szczerzy, duży sukces!

Ewa Dziekańska

## W skrócie

### Lingua Land

**Wymagania:** PC 386; 8 MB RAM; napęd CD-ROM; karta dźwiękowa; mikrofon; Windows 3.1x lub 95; ok. 1,5 MB na dysku

**Producent:** Young Digital Poland, Gdańsk, tel. (0-58) 52 66 90, fax (0-58) 52 66 85, <http://www.ydp.com.pl>, e-mail: [ydp@fs-samba.com.pl](mailto:ydp@fs-samba.com.pl)

**Cena:** ok. 250 zł (5 języków); ok. 150 zł (angielski lub niemiecki)

- pełne udźwiękowienie słów i dialogów
- interesująca formuła
- możliwość ćwiczenia wymowy
- staranna szata graficzna
- kłopoty z instalacją wersji 3.1x

## AutoCAD 13 Release c4



### Szczęśliwa trzynastka

W chwili wprowadzenia na rynek systemu Windows 95 firma Autodesk znalazła się w dość komfortowej sytuacji, dysponując gotowym, w pełni 32-bitowym środowiskiem projektowym – AutoCAD 13 (patrz opis w CHIP-ie 8/95). Najnowsze wydanie tego pakietu, tzw. Release c4, nie jest jednak tylko prostym dostosowaniem programu do środowiska Windows 95. Od chwili światowej premiery pakietu (listopad 1994) minęło już blisko dwa lata, producent skorzystał zatem z okazji, aby przeprowadzić gruntowną modernizację swojego najważniejszego produktu.

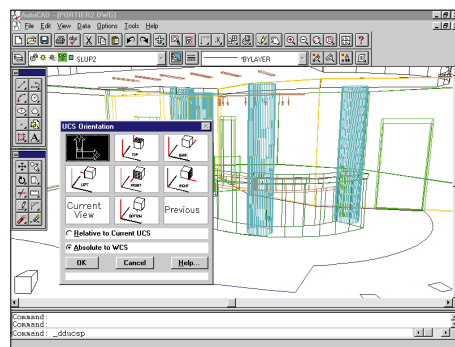
Na pierwszy rzut oka widoczne są zmiany związane z dostosowaniem do interfejsu i właściwości środowiska Windows 95. W nowym wydaniu AutoCAD 13 jeszcze bardziej upodobnił się pod względem interfejsu do standardu MS Office. Osobom „przesiadającym się” z DOS-owej wersji programu zmiana filozofii interfejsu użytkownika może sprawić nieco problemów, jednak dla osób rozpoczynających pracę z programem stanowi to ogromne ułatwienie. Wszystkie polecenia programu dostępne są z poziomu klasycznego, rozwijalnego menu oraz z ruchomych, w pełni konfigurowalnych pasków z narzędziami.

W nowym wydaniu programu wyeliminowano ograniczenie długości nazw zbiorów do 8 znaków; nazwy rysunków mogą teraz zawierać maksymalnie 256 znaków (w tym spacje). Zaimplementowano również obsługę mechanizmu UNC (Universal Naming Convention), obsługującego ścieżki na dyskach sieciowych

i urządzeniach zewnętrznych, dzięki czemu możliwe jest obecnie odszukanie zbioru w sieci poprzez podanie nazwy serwera sieciowego i ścieżki dostępu. Tym samym użytkownicy zostali zwolnieni z konieczności wcześniejszego mapowania dysków sieciowych.

Standard OLE jest obecnie obsługiwany także w wersji 2.0. AutoCAD może być teraz widziany przez inne aplikacje jako obiekt OLE lub jako kontener OLE (container). Listę obsługiwanych formatów plików rozszerzono o format 3D Studio 4.0. Brak jednak wsparcia dla dokumentów najnowszego 3D Studio MAX, co jest o tyle dziwne, że AutoCAD 13c4 i Autodesk 3D Studio MAX powstawały w tym samym czasie.

Wydanie R13c4 zawiera również mocno zmienione obiektowo zorientowane środowisko AutoCAD Runtime Extension (ARX), przeznaczone do tworzenia aplikacji



**W nowym wydaniu AutoCAD 13 czuje się w środowisku Windows 95 równie dobrze, co uprzednio w systemie Windows NT**

funkcjonujących w środowisku Release 13. Jest to o tyle istotne, że ze względu na zastosowanie w tym wydaniu pakietu nowych technologii, aplikacje ARX będą wymagały uaktualnienia, aby móc pracować w środowisku R13c4.

- duża stabilność
- wygodny interfejs użytkownika
- wieloplatformowość
- szybkość i wydajność
- „otwartość” środowiska
- integracja z Windows 95
- bogate możliwości tworzenia własnych aplikacji
- podręcznik programowania ADS tylko w wersji angielskiej

## W skrócie

### AutoCAD 13 Release c4

**Wymagania:** PC 486 DX; 16 MB RAM (Windows 3.1x, 95), 20 MB RAM (Windows NT); 12 MB RAM (DOS 5.0); karta graficzna SVGA; napęd CD-ROM; ok. 25 MB (DOS) lub 35 MB (Windows 3.1x, 95, NT) na dysku

**Producent:** Autodesk, USA, <http://www.autodesk.com>

**Dostarczył:** Autodesk GmbH, Warszawa, tel. (0-22) 43 12 66, fax (0-22) 47 03 35, e-mail: [michalr@eur.autodesk.com](mailto:michalr@eur.autodesk.com)

**Cena:** ok. 11 495 zł

**Uaktualnienie:** ok. 2995 zł

W dalszym ciągu wraz z wersją dla Windows dostarczana jest wersja DOS-owa. W stosunku do wydania 13c3 na pierwszy rzut oka brak jest tak daleko idących zmian, jak w przypadku wersji dla Windows, usunięto jednak wiele błędów i ograniczeń wydania poprzedniego. Na szczególną uwagę zasługuje wyjątkowo szczegółowa dokumentacja, dotycząca współpracy AutoCAD-a z kartami graficznymi – można tu znaleźć informacje na temat prawie każdej markowej karty graficznej.

Generalnie „przeprowadzka” do środowiska Windows 95 zaowocowała ok. 20% wzrostem wydajności w stosunku do Windows 3.1x, przy nie zmienionych wymaganiach sprzętowych. W chwili, gdy piszemy te słowa, znajduje się już w sprzedaży także polskojęzyczna edycja 13Release c4. Dodać jeszcze wypada, że zarejestrowani użytkownicy AutoCAD-a 13 PL otrzymają bezpłatny update do wersji c4.

Marcin Pawlak



## MicroStation 95

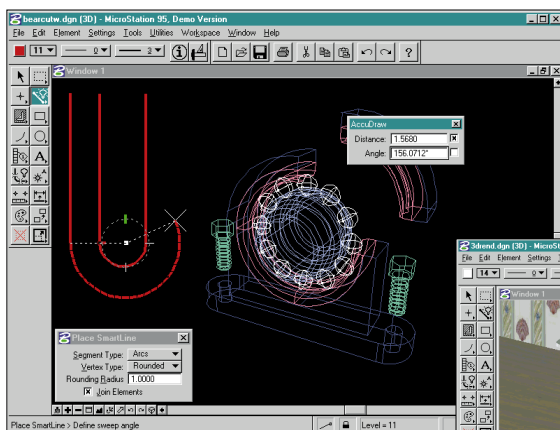


## No to CzAD-u, inżynierze!

**P**rodukt firmy Bentley Systems – *MicroStation* – znany jest na rynku aplikacji cadowskich już od dość dawna. Wcześniejsze wersje programu, firmowane jeszcze przez Intergraph, zdobyły sobie dużą popularność zwłaszcza jako doskonałe narzędzia dla opracowań GIS. Pakiet *MicroStation* zawsze jednak oferował znacznie więcej: własne środowisko, projektowanie 2D i 3D, doskonałą współpracę z bazami danych, przestrzenne modelowanie powierzchni, własny język programowania i – przede wszystkim – łatwość obsługi. W najnowszej wersji, nazwanej *MicroStation 95*, zwiększono wydajność i znacznie ułatwiono tworzenie projektów inżynierskich.

*MicroStation 95* istnieje w wersjach funkcjonujących na wszystkich ważniejszych platformach systemowych i sprzętowych. Interfejs programu upodobniono do aplikacji pakietu MS Office, wprowadzając konfigurowalne rozwijalne menu, okna dialogowe i paski z narzędziami. *MicroStation 95* pozwala ponadto dostosować środowisko pracy i przestrzeń roboczą do potrzeb użytkownika – do programu dołączono szablony przestrzeni roboczych dla architektury, inżynierii lądowej, kartografii i mechaniki. Do każdego projektu można dodać biblioteki gotowych elementów, tzw. pliki projektowe i inne istotne informacje. Program posiada narzędzie Cell Library, umożliwiające wybranie dowolnego elementu z biblioteki gotowych elementów (ang. cells). Mało wprawny użytkownik programu znajdzie w *MicroStation 95* łatwo dostępny system pomocy.

Wbudowany język programowania *MicroStation Basic* pozwala na szybkie usprawnienie pracy poprzez automatyzację najczęściej powtarzanych sekwencji czynności, modyfikację wyglądu okien dialogowych i innych elementów interfejsu. Możliwości programowania w *MicroStation 95* nie kończą się jednak na Basicu; z pakietem dostarczane jest inne potężne środowisko programistyczne – MDL (*MicroStation*



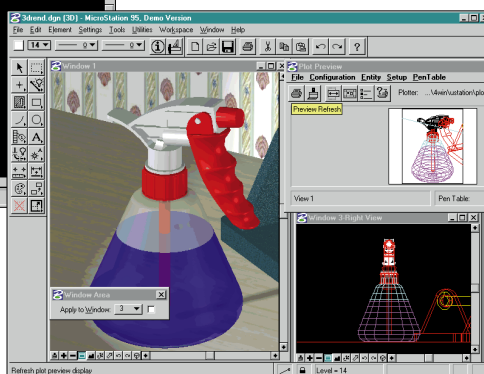
**Dzięki narzędziom AccuDraw i SmartLine kreślenie obiektów jest proste i dokładne**

Development Language), które pozwala dzięki dołączonym narzędziom (kompilator języka C, konsolidator, debugger itp.) na tworzenie specjalistycznych komend, a nawet profesjonalnych aplikacji branżowych.

Olbrzymie zmiany w programie, w porównaniu do poprzednich wersji *MicroStation*, zaszły w zakresie wspomagania projektowania. Wprowadzono dwa doskonałe narzędzia – *SmartLine* i *AccuDraw* – usprawniające kreślenie. Pierwsze z nich wspomaga rysowanie złożonych elementów, umożliwiając bezpośredni wybór sposobu łączenia linii i okręgów. Drugie narzędzie, integrujące się z poszczególnymi funkcjami

- ✚ wieloplatformowość
- ✚ olbrzymie możliwości
- ✚ szybkość i wydajność
- ✚ gotowe szablony i biblioteki obiektów
- ✚ „otwartość” środowiska
- ✚ integracja z Windows 95
- ✚ duże możliwości tworzenia własnych aplikacji
- ✚ częściowe nieprzystosowanie do Polskich Norm rysunku technicznego

kreślarskimi i przewidujące kolejne ruchy projektanta, umożliwia np. jednoczesne wprowadzanie z klawiatury parametrów (np. długości lub kąta) rysowanego przy użyciu myszy obiektu. *MicroStation 95* pozwala teraz na tworzenie właściwie dowolnego typu linii, zawierającej litery i inne obiekty. Program



**Powiększanie okien MicroStation 95: zmiana obiektu w jednym z nich powoduje automatyczną aktualizację zawartości innych okien**

zapewnia także tzw. skojarzone wymiarowanie, pokrywanie wzorem i kreskowanie, dających efekt automatycznej zmiany parametrów obiektu przy zmianie jego geometrii. W zakresie projektowania 3D pakiet umożliwia zdefiniowanie oświetlenia i metody cieniowania sceny, a ponadto korzystanie z widoku perspektywicznego oraz tworzenie animacji.

Aby w pełni udokumentować możliwości pakietu,

## W skrócie

## MicroStation 95

**Wymagania:** PC 486;  
16–32 MB RAM; DOS 5.0,  
Windows 3.1x/95/NT, OS/2 Warp;  
ok. 200 MB na dysku  
**Producent:** Bentley Systems, USA  
**Dostarczył:** Bentley Systems Polska,  
tel./fax (0-71) 63 33 87,  
<http://www.bentley.com.pl>,  
e-mail: [bentley.polska@bentley.nl](mailto:bentley.polska@bentley.nl)  
**Cena:** ok. 14 885 zł  
**Cena dla studentów:** ok. 255 zł

naależy jeszcze wspomnieć o innych oferowanych przez program udoskonaleniach, takich jak ulepszone plottowanie (resymbolizacja), doskonała współpraca z bazami danych, możliwość pracy w czasie rzeczywistym z systemami GPS, obsługa plików rastrowych, możliwość wymiany projektów z innymi aplikacjami CAD, integracja z Windows 95 (obsługa Schowka, wykorzystanie technik DDE i OLE Automation, współpraca z edytorami tekstu i arkuszami kalkulacyjnymi) oraz wcale nie największe, jak na tej klasy program, wymagania sprzętowe. Dobrze wrażenie trochę psuje brak polskiej instrukcji do pakietu (pięć opasłych tomów) i niektórych

predefiniowanych elementów rysunku technicznego zgodnych z Polskimi Normami (można je zdefiniować samodzielnie). Bentley Systems przygotowuje jednak polską wersję pakietu. Trzeba również pamiętać, że *MicroStation 95* jest środowiskiem otwartym i „przyjmuje” każdą aplikację napisaną w języku MDL, a jest ich już w naszym kraju bardzo wiele. Zapewniają one rozwiązania i dostosowanie programu do wielu dziedzin projektowania i stworzenie nawet bardzo specyficznych środowisk projektowych.

Radosław Pelc





## CorelWEB.DESIGNER 1.0, CorelWEB.DATA 6.0

# Łeb w Web z Corelem

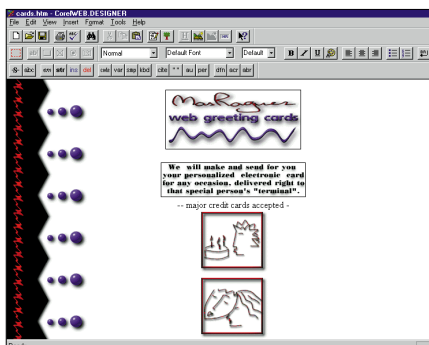
Każdy, kto miał choć trochę do czynienia z administrowaniem serwerów WWW lub przynajmniej samodzielnie tworzył strony WWW, wie, jakim problemem jest dobór odpowiednich narzędzi. Zarówno w sieci Internet, jak i na rynku komercyjnym można ich bowiem znaleźć bardzo wiele. Rzadko jednak trafiają w często wybredne gusta projektantów dokumentów HTML. Dość uniwersalnym rozwiązaniem mogą okazać się dwa najnowsze produkty firmy Corel, wspomagające projektowanie i publikowanie dokumentów WWW.

CorelWEB.DESIGNER oraz CorelWEB.DATA stanowią osobne, choć uzupełniające się pakiety, dostarczane na płytach CD-ROM. Pierwszy to profesjonalny edytor dokumentów WWW, pracujący w trybie WYSIWYG, dysponujący praktycznie wszystkimi opcjami, których nie powinno zabraknąć w tego typu aplikacjach. Bardzo istotny jest przy tym fakt, że strony WWW mogą być tworzone także przez użytkowników w ogóle nie mających pojęcia o elementach języka HTML.

Edycja odbywa się w bardzo podobny sposób, jak w zwykłym edytorze tekstu. Dodatkowo wspierana jest ona funkcjami korekty pisowni (tylko angielskiej) oraz kontroli poprawności składni komend HTML. Każdemu zaznaczonemu tekstowi można przypisać styl, typ i wielkość czcionki oraz wiele innych atrybutów standardu HTML. W bardzo prosty sposób można również – co jest mocną stroną programu – umieszczać w tworzonych dokumentach formularze oraz obrazki, korzystając przy tym

z bogatej biblioteki „clipartów” oraz zestawu instalowanych na dysku stron wzorcowych. Do poważnych mankamentów programu należy jednak brak obsługi tabel oraz ram, obecnie niewątpliwie królujących na większości stron WWW.

Na CD-ROM-ie, na którym dostarczany jest CorelWEB.DESIGNER, znalazły się także dwie wspomagające Designera, bardzo interesujące aplikacje: CorelWEB.GALLERY



**CorelWEB.DESIGNER: bardzo bogaty zbiór szablonów umożliwia szybkie tworzenie atrakcyjnych „publikacji internetowych”**

oraz CorelWEB.TRANSIT. Pierwsza, jak sama nazwa wskazuje, może z powodzeniem być utożsamiana z prawdziwą galerią kilku tysięcy obrazków oraz kilkuset zdjęć, które mogą być umieszczane „na łamach” WWW. Znajdują się one w tematycznie posegregowanych albumach oraz podalbumach, układanych na specjalnych „półkach” (bookshelves). Zarówno albumy, jak i półki można dowolnie konfigurować, rozbudowywać i archiwizować. Dzięki możliwości przypisywania poszczególnym zasobom słów kluczowych, w łatwy sposób można odnaleźć potrzebne pliki.

CorelWEB.TRANSIT jest uniwersalnym konwerterem dokumentów utworzonych za pomocą popularnych

### CorelWEB.DESIGNER 1.0

- + edycja w trybie WYSIWYG
- + ogromna liczba clipartów, zdjęć i stron wzorcowych
- + pomocne aplikacje wspomagające
- + brak obsługi tabel i ram
- + brak wersji polskiej

### CorelWEB.DATA 6.0

- + szeroka gama obsługiwanych formatów baz danych
- + elastyczność konwersji
- + brak wersji polskiej

edytorów tekstu (Word, WordPerfect, Ami Pro oraz RTF) na format HTML. Do ciekawych funkcji tego programu należy automatyczne generowanie



**CorelWEB.DATA: komfort obsługi ujawnia się w prostocie interfejsu oraz dużej elastyczności w zakresie konwersji plików baz danych na dokumenty HTML**

wielu dokumentów powiązanych ze sobą odpowiednimi odсылaczami typu „back” oraz „forward”, a także spisów treści (Table of Contents).

Często się zdarza, że dane, które chcemy posłać w świat, nie znajdują się w dokumentach tekstowych, lecz w formie baz danych. W takiej sytuacji pomocny jest wspomniany już CorelWEB.DATA, pracujący, w przeciwieństwie do swojego poprzednika, wyłącznie pod systemem Windows 95. Charakteryzuje się bardzo prostą obsługą i jednocześnie dużą funkcjonalnością.

## W skrócie

### CorelWEB.DESIGNER 1.0, CorelWEB.DATA 6.0

**Wymagania:** PC 386; napęd CD-ROM; 4 MB RAM, Windows 3.1x i ok. 18 MB na dysku (WEB.DESIGNER); 8 MB RAM, Windows 95 i ok. 7 MB na dysku (WEB.DATA)

**Producent:** Corel Corporation, Kanada, <http://www.corel.com>

**Dostarczył:** Magit, Wrocław, tel. (0-71) 48 27 04, fax (0-71) 48 34 67, e-mail: [magit@zalbix.wroc.pl](mailto:magit@zalbix.wroc.pl)

**Cena:** ok. 500 zł (WEB.DESIGNER); ok. 500 zł (WEB.DATA)

Z dostępnych formatów danych jest w stanie zaakceptować bazy Accessa, dBASE'a, FoxPro, Paradoxa, Oracle'a, arkusze Lotus 1-2-3 i Excela, a także formatowane pliki tekstowe oraz pliki \*.SQL poprzez interfejs ODBC.

Efekty pracy programu, które pojawiają się w oknie przeglądarki WWW, przybierają postać tabel lub struktury definiowanej indywidualnie przez użytkownika. Program został wyposażony w bogaty zestaw funkcji selekcyjnych oraz sortujących poszczególne rekordy według różnych kryteriów. Bardzo ważną rolę odgrywają tutaj słowniki (ang. dictionaries). Są one odpowiedzialne za powiązania tabel danych pomiędzy sobą, mechanizmy zastępowania słów i rekordów, zasady sortowania, obsługę wyjątków itd.

Obydwa prezentowane narzędzia oferują użytkownikom bogate możliwości w zakresie tworzenia atrakcyjnych stron WWW. Każdy, kto chciałby je wypróbować, może sobie „ściągnąć” z serwisu WWW firmy Corel ich 30-dniowe wersje testowe lub też skorzystać z oferty naszego BBS-u. Kto jednak ma o wiele większe aspiracje jako „internetowy wydawca”, może poczekać na zapowiedzianą na jesień nową wersję pakietu Corel Ventura Publisher 7.0, który ma być wyposażony w jeszcze bardziej zaawansowane funkcje eksportu do plików HTML.

Bartosz Potoczny