


## **DZIEJE POLSKI.**

Część pierwsza : "LEGENDA". 

- **O PROGRAMIE.**
- **O WYDAWCY.**
- **O AUTORACH.**
- **WYMAGANIA SPRZĘTOWE.**

## **O WYDAWCY**

Wydawcą i producentem programu jest firma "KROKUS".

Zakresem działalności obejmujemy rynek wydawniczy, poligraficzny, informatyczny i reklamowy, także usługi internetowe i prezentacje multimedialne.

Adres firmy: Krokus Sp.z o.o. Łódź, ul.Sterlinga 26.

Adres internetowy: <http://www.krokus.com.pl>.

## **O AUTORACH.**

**Scenariusz, reżyseria, montaż filmów, opowieści filmowe i gawęda:** Tomasz Pernak.

**Zdjęcia:** Maciej Rawluk, Paweł Janasik.

**Projekt graficzny wnętrza, projekt interfejsu:** Krzysztof Urbankiewicz.

**Programowanie** (na zlecenie firmy Krokus): Krzysztof Cichy oraz Arkadiusz Obidoski, Artur Pawlicki, Bartosz Lis, Andrzej Patora, Dariusz Żbikowski.

**Komentarz historyczny:** Jacek Regina - Zacharski.

**Projekt graficzny opakowania:** Tamara Śledź.

**Gawędę i film czyta:** Bogumił Antczak.

**Konsultacja plastyczna:** Maciej Rawluk.

**Opiekun grupy autorskiej ze strony wydawcy i producenta:** Tadeusz Łyszkowski.

## **O PROGRAMIE**

Program "Legenda" jest pierwszym z serii programów multimedialnych, opisujących dzieje Polski. Część pierwsza, którą mamy przyjemność zaprezentować, obejmuje dzieje Polski od Chrztu Polski - 966, do śmierci Kazimierza Odnowiciela - 1058.

Uznaliśmy, że najczytelniejszym, będzie podział dziejów dawnej Polski według dat panowania poszczególnych książąt i królów. Założenie to wpłynęło na sterowanie programem. Osia programu jest **zamek** i jego cztery **komnaty**, a każda z nich poświęcona jest pamięci jednego władcy Polski. W każdej z czterech komnat odnaleźć można **wizerunek** jednego księcia bądź króla.

Te właśnie wizerunki prowadzą do dalszych części programu. Postacie na wizerunkach są miniaturami obrazów Jana Matejki. Aby wędrcić się w głąb naszych dziejów należy kliknąć na wizerunek księcia bądź króla. Operacja ta spowoduje, że staniemy przed wyborem czterech opcji (opisanych na czterech mieczach zawieszonych po prawej stronie królewskiego portretu):

**Opowieść** - jest to multimedialna impresja, barwnie opisująca wydarzenia z czasów panowania księcia lub króla. Ubogacona setkami zdjęć, ujęć filmowych, literacką narracją w artystycznej interpretacji p. Bogumiła Antczaka stanowi doskonały wstęp do zapoznania się z dziejami Narodu i Państwa Polskiego.

**Komentarz** - jest pierwszą częścią podręcznika do historii Polski - opracowanego przez zawodowego historyka - pana Jacka Reginię - Zacharskiego. Dodatkowo, do podręcznika (opcja - Uczniowie starsi), przeznaczonego dla uczniów szkół ponadpodstawowych, dodana została opcja: Uczniowie młodszy, zawierająca zakres wiadomości dla ucznia szkoły podstawowej.


**Księgi** - w nich znajdziecie Państwo teksty źródłowe przydatne w nauce historii. Opcja ta przeznaczona jest dla "szperaczy - amatorów" oraz dla studentów historii, których nauka polega głównie na pracy z materiałami źródłowymi


**Gawęda** - tekst literacki w formie audio z podkładem muzycznym z epoki, w wykonaniu lektora - p. Bogumiła Antczaka, pomyślany jako pomoc dydaktyczna dla nauczycieli historii. Przydatny w klasach licznych, gdzie ilość stanowisk komputerowych uniemożliwia jednoczesne korzystanie z komputera przez wszystkich uczniów.


Początkowe sekwencje filmowe i końcowe napisy można pominąć naciskając dowolny klawisz.


## ZAMEK

Po zamku poruszamy się przy pomocy następujących ikon:


przejdźcie od poprzedniej do następnej komnaty- 

zbliżenie portretu władcy- 

skok do następnego/porzedniego władcy- 

wyjście z programu- 

pomoc- 

schowanie obrazu- 


## **KOMNATY**


Są trójwymiarowym odtworzeniem wnętrza romańskich. Tutaj rozgrywa się akcja programu. Możemy wędrować po komnatach a możliwy kierunek naszych wycieczek wskaże nam "rączka" pojawiająca się na ekranie. Kliknięcie na wizerunek księcia lub króla zawieszony na ścianie komnaty spowoduje "wejście" w czasy konkretnego władcy i możliwość skorzystania z dalszych opcji : **Opowieści**, **Komentarza**, **Ksiąg**, **Gawędy**.


## OPOWIEŚĆ




Oto na ekranie naszego komputera ukaże się film opowiadający o królu lub księciu. Na dole ekranu znajdziecie Państwo ikonki umożliwiające:


rozpoczęcie filmu- 


pauza- 

sterowanie dźwiękiem- 

zakończenie oglądania- 

przewijanie w przód i wstecz- 

pomoc- 

Dodatkowo możemy użyć ikony  do schowania programu. Po lewej stronie znajduje się suwak, pokazujący czas projekcji. Po stronie prawej umieszczona została ikonka pozwalająca na zakończenie opowieści i powrót do komnaty.

## KOMENTARZ



Jest to tradycyjny podręcznik do historii, tyle że w wersji komputerowej. Teksty historyczne zostały przygotowane w dwu wersjach - dla uczniów starszych i młodszych. Wyboru dokonujemy z pierwszego ekranu:



*Uczniowie  
starsi*



*Uczniowie  
młodszy*

Tekst komentarza umieszczony został na zwoju pergaminu.



## ZWÓJ

Możliwe jest poruszanie się po tekście zwoju:

przewijając go ku górze i ku dołowi-



przesuwanie do początku i do końca-



strona do góry-



strona do dołu-



poprzez zaznaczenie wybranego fragmentu tekstu myszką.

pomoc-



W tekście znajdziecie państwo ilustracje i mapki.

Otwarcie mapy następuje przez użycie ikony



Po poruszamy się przy pomocy suwaków i ikon:



do powieszania obrazu,



do jego pomniejszania.

Dodatkowo możemy użyć ikony



do schowania programu.

## KSIEGI



Bibliotekę otwiera ilustracja, na której widoczne są książki z wyszczególnionymi na ich grzbietach tytułami. "kliknięcie" na książkę spowoduje jej otworenie. Możliwe jest poruszanie się po tekście:

przewijając go ku górze i ku dołowi-



przesuwanie do początku i do końca-



strona do góry-



strona do dołu-




poprzez zaznaczenie wybranego fragmentu tekstu myszką.


## GAWĘDA




Odtwarzana na tle wizerunku władcy ścieżka audio - literacka, godzinna opowieść o jego panowaniu, na tle muzyki z epoki. Ikonki umieszczone pod wizerunkiem umożliwiają:


rozpoczęcie gawędy- 

pauza- 

sterowanie dźwiękiem- 

zakończenie gawędy- 

przewijanie w przód i wstecz- 

pomoc- 

Dodatkowo możemy użyć ikony  do schowania programu.

## WIZERUNEK



Po kliknięciu na wizerunek władcy Polski wiszący w którejś z czterech komnat, na ekranie komputera pojawi się plansza. Po jej lewej stronie pojawi się powtórnie wizerunek władcy, ten sam, na który klikneliśmy. Po prawej stronie pojawią się cztery poruszające się miecze - wejście w kolejne opcje programu. Przy mieczach umieszczone zostały napisy - nazwy opcji:

Opowieść

Komentarz

Księgi

Gawęda

Możliwe jest również "szybkie" przechodzenie od jednego wizerunku do kolejnego, bez konieczności powracania do komnaty. Wystarczy kliknąć na wizerunek aktualnie widoczny na ekranie a pojawi się kolejny portret. Operacja możliwa jest "w przód" i "wstecz". Pomocnicze ikony:

schowanie programu-



skok do następnego/poprzedniego władcy-



wyjście z programu-



## **WYMAGANIA**

Program wymaga następującej konfiguracji komputera:

Procesor 486-DX2-80 MHz

CD-ROM x12

Grafika 640x480, 64k kolorów (High Color)

Windows 95

Karta dźwiękowa.

Zalecana konfiguracja:

Procesor Pentium 90

CD-ROM x16

Grafika 800x600, 64k kolorów (High Color)

Windows 95

Karta dźwiękowa.

**BIBLIOTEKA**

Wybierz interesującą Cię książkę!



