

# **eTeacherPL**

Krzysztof Jonko and Marcin Orłowski

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> eTeacherPL		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Krzysztof Jonko and Marcin Orłowski	August 7, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 eTeacherPL</b>	<b>1</b>
1.1 Electronic Teacher - Tekst pomocy	1
1.2 Prawa autorskie	2
1.3 Wymagania	3
1.4 Możliwości programu	4
1.5 Instalacja	5
1.6 Pomoc techniczna	5
1.7 Opinie użytkowników	6
1.8 Plany na przyszłość	6
1.9 Wprowadzenie	6
1.10 Menu główne	7
1.11 Menu Project	8
1.12 Menu Grammar	8
1.13 Menu Vocabulary	9
1.14 Menu Tests	9
1.15 Menu Options	9
1.16 Menu Help	10
1.17 Menu Users	10
1.18 First	10
1.19 Prev	10
1.20 Next	11
1.21 Last	11
1.22 Cancel	11
1.23 Delete	11
1.24 Add	11
1.25 Header	12
1.26 OK	12
1.27 Save	12
1.28 Header Edit	12
1.29 Extended Header Edit	13

1.30 Help Nr . . . . .	13
1.31 Description . . . . .	13
1.32 Instruction . . . . .	14
1.33 Component Name . . . . .	14
1.34 Minimum dla oceny miernej . . . . .	14
1.35 Random . . . . .	15
1.36 Edycja i tworzenie Ęwiczei . . . . .	15
1.37 Edycja Testów Wyboru . . . . .	15
1.38 Edycja Ęwiczei Słownikowych . . . . .	16
1.39 Edycja Ęwiczei Transformacyjnych . . . . .	16
1.40 Edycja Multimedialnych Ęwiczei Słownikowych . . . . .	16
1.41 Edycja Multimedialnych Testów Wyboru . . . . .	17
1.42 Struktura Testów Wyboru . . . . .	17
1.43 Struktura Ęwiczei Słownikowych . . . . .	18
1.44 Struktura Ęwiczei Transformacyjnych . . . . .	18
1.45 Struktura Multimedialnych Ęwiczei Słownikowych . . . . .	18
1.46 Struktura Multimedialnych Testów Wyboru . . . . .	19
1.47 Pola Edycyjne Testów Wyboru . . . . .	19
1.48 Pola Edycyjne Ęwiczei Transformacyjnych . . . . .	20
1.49 Pola Edycyjne Multimedialnych Ęwiczei Słownikowych . . . . .	20
1.50 Pola Edycyjne Multimedialnych Testów Wyboru . . . . .	21
1.51 Kodowanie alternatywne . . . . .	21
1.52 Pytanie . . . . .	22
1.53 Pytanie . . . . .	23
1.54 Picture File . . . . .	23
1.55 Sound File . . . . .	24
1.56 Wykonywanie Ęwiczei . . . . .	24
1.57 Typy Ęwiczei . . . . .	25
1.58 Nauka . . . . .	25
1.59 Test . . . . .	26
1.60 Testy Wyboru . . . . .	26
1.61 Multimedialne Testy Wyboru . . . . .	27
1.62 Ęwiczenia Słownikowe . . . . .	27
1.63 Multimedialne Ęwiczenia Słownikowe . . . . .	27
1.64 Ęwiczenia Transformacyjne . . . . .	28
1.65 Help . . . . .	28
1.66 Odpowiedzi . . . . .	29
1.67 Odpowiedzi . . . . .	29
1.68 Options . . . . .	29

---

1.69	Statystyka . . . . .	30
1.70	Management (Zarządzanie) . . . . .	30
1.71	Last used drills (Historia) . . . . .	30
1.72	Keyboard . . . . .	31
1.73	Opcje programu . . . . .	31
1.74	Teaching Options . . . . .	32
1.75	Sound . . . . .	32
1.76	Graphics . . . . .	32
1.77	Komentarze . . . . .	33
1.78	Workbench . . . . .	34
1.79	Zapisz ustawienia . . . . .	34
1.80	Wybór odpowiedzi . . . . .	34
1.81	Przyciski . . . . .	34
1.82	Przyciski Eytarów . . . . .	35
1.83	Informacje na ekranie . . . . .	36
1.84	Grammar Help . . . . .	37
1.85	Menu Project - Exit . . . . .	37
1.86	Info . . . . .	37
1.87	Menu Project - Learn . . . . .	37
1.88	Menu Project - Test . . . . .	38
1.89	Menu Project - Edit . . . . .	38
1.90	Menu Project - Create . . . . .	38
1.91	Opcje Programu - Język programu . . . . .	38
1.92	Opcje Programu - Zezw. na edycję . . . . .	38
1.93	Opcje Programu - Zabezpieczenie . . . . .	39
1.94	Opcje Programu - Hasło . . . . .	39
1.95	Opcje Programu - Export . . . . .	39
1.96	Sound Player Type . . . . .	39
1.97	Correct & Wrong Answer. . . . .	40
1.98	Hint . . . . .	41
1.99	Auto Repeat . . . . .	41
1.100	Credit after Auto Repeat . . . . .	41
1.101	Grammar Help in Test . . . . .	41
1.102	Intensity Level . . . . .	42
1.103	Demands Correction . . . . .	42
1.104	Wpisywanie odpowiedzi . . . . .	42
1.105	Wpisywanie odpowiedzi - Podpowiedź . . . . .	43
1.106	Wpisywanie odpowiedzi - wszystkie odpowiedzi . . . . .	43
1.107	Okno wyboru ćwiczenia . . . . .	43

---

1.108Instruction . . . . .	44
1.109Strzałka . . . . .	44
1.110Help . . . . .	44
1.111Cancel . . . . .	44
1.112Grammar . . . . .	44
1.113Play . . . . .	45
1.114Pause . . . . .	45
1.115Indeks alfabetyczny . . . . .	45
1.116Opis Tooltypów . . . . .	50

---

# Chapter 1

## eTeacherPL

### 1.1 Electronic Teacher - Tekst pomocy

Electronic Teacher 5.0 CD

Prawa autorskie

Wymagania

Możliwości programu

Instalacja

Pomoc techniczna

Plany na przyszłość

Wprowadzenie

Główne menu i wybieranie ćwiczeń

Wykonywanie ćwiczeń

Typy ćwiczeń

Pomoc gramatyczna

Edycja i tworzenie ćwiczeń

Ustawienia

Opis Tooltypów

© 1997-1998

W.F.M.H.

All rights reserved

## 1.2 Prawa autorskie

### Prawa autorskie

Prawa do niniejszego podręcznika posiada W.F.M.H.  
© 1998. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Űadna czêdê niniejszej publikacji lub towarzyszâcego oprogramowania nie moûe byê powielana i rozpowszechniana, przesyłana, transkrybowana, umieszczana w systemach transmisyjnych oraz w systemach przesyłania, pobierania danych, tłumaczona na Űaden z komputerowych bådú ludzkich jêzyków, w Űadnej formie bådú w Űadnej postaci, elektronicznej, mechanicznej, magnetycznej, rêcznej czy innej, nie moûe byê teû udostêpniana osobom trzecim bez wyraúnej pisemnej zgody W.F.M.H.,  
ul. Radomska 38, 71-002 Szczecin, Poland

### Disclaimer

W.F.M.H. oraz jego dystrybutorzy

its associated distributors make no representation or warranties with respect to the performance of the Software nor of the contents of this publication and specifically disclaim any implied warranties of merchandisable quality or fitness for any particular purpose.

W.F.M.H. rezerwuje sobie prawo do przeredagowania oprogramowania oraz innych elementów publikacji, oraz rezerwuje sobie prawo do dokonywania zmian od czasu do czasu bez koniecznoûci powiadamiania Űadnych osób bådú organizacji, iû takie zmiany zostaïy wprowadzone.

Ilustracje zamieszczone w tej publikacji, sïuûê jedynie celom prezentacyjnym i nie muszâ byê dokładnymi odpowiednikami obrazów generowanych przez program podczas pracy.

### Licencja

W.F.M.H. udostêpnia niniejszy program oraz jego aktualizacje zgodnie z warunkami okreûlonymi niûej, oraz licencjonuje ich uûycie na caïym Űwiecie. Bierzesz na siebie odpowiedzialnoûê za

provides the program and updates under the terms set out below and licences its use world-wide. You assume responsibility for the section of the program to achieve your intended results, and for the installation, use and results obtained from the program.

### Gwarancja

Dofoûyliômý wszelkich staraï aby zapewniê programowi funkcjonowanie zgodne z opisanym w niniejszym podrêczniku. Jednakûe W.F.M.H. dostarcza niniejszy program "TAK JAK JEST", i nie udziela wyraúnej, specjalnej ani domyûlnych gwarancji

All care has been taken to ensure that programs perform the functions as set out in this manual. However, W.F.M.H. provides the program 'AS IS'



and makes no express or implied warranties with respect to the software, its documentation, performance, or merchantability.

....

Jeżeli nośnik, na którym program został dostarczony, ulegnie uszkodzeniu w ciągu 90 dni od daty zakupu programu, W.F.M.H. dostarczy zamienną jego kopię, po kosztach nośnika plus kosztu przesyłki, pod warunkiem, że oryginalny nośnik zostanie przesłany na adres zamieszczony poniżej

wraz z opłatą za nośnik zamienny oraz kosztu przesyłki. Dowód zakupu oraz oryginalna karta rejestracyjna musi być dołączona do każdego roszczenia gwarancyjnego.

#### Program Licence

Electronic Teacher is supplied under the following conditions. If you do not agree to abide by these conditions, you must return the package to the place of purchase together with the medium package unopened and the full refund will be given. You accept responsibility for the serial numbered version of the software supplied in this package.

W.F.M.H. will institute legal action against any individual, company or organisation found to be creating, duplicating, selling or distributing in any manner, unauthorise copies of this software or its associated user manual.

You may a) Use the program on single machine at the specific site only, unless a multiple site licence has been negotiated at time of purchase from W.F.M.H.; b) Make a maximum of one copy of the software for your personal backup purposes only. If you transfer the program to another party, you must at the same time transfer all copies to the same party or destroy all copies not transferred.

NIE MOŻESZ UŻYWAĆ, KOPIOWAĆ BĄDŹ PRZESYŁAĆ PROGRAMU LUB PODRĘCZNIKÓW, BĄDŹ ICH KOPII, W CAŁOŚCI CZY WE FRAGMENTACH, ZA WYJĄTKIEM PRZYPADKÓW TU PRZEWIDZIANYCH I OPISANYCH. TWOJA LICENCJA AUTOMATYCZNIE TRACI WAŻNOŚĆ, JEŚLI PRZEKAŻESZ JAKIKOLWIEK Z ELEMENTÓW TEGO PAKIETU OSOBOM TRZECIM.

## 1.3 Wymagania

#### Wymagania programu

Electronic Teacher jest bardzo szybki nawet na przestarzałych komputerach, i będzie poprawnie pracował na prawie każdej Amidze, oferując pełnie swoich możliwości zarówno użytkownikom komputerów w podstawowej konfiguracji, jak i użytkownikom rozbudowanych komputerów. Electronic Teacher obsługuje karty graficzne poprzez CyberGraphX bądź Picasso98, jak również karty dźwiękowe (via system AHI), odtwarzając dźwięk z najwyższą możliwą jakością (dystrybucyjne wersje pakietów CyberGraphX, Picasso96 oraz AHI umieszczone są na niniejszej płycie CD, w katalogu

"Support". Aby uzyskaæ dalsze informacje, zapoznaj sië z załączonymi do nich oryginalnymi instrukcjami).

Konfiguracja podstawowa (siãbiej juû nie moûna ;-)

- AmigaOS 2.0
- procesor MC68000 (koprocessor nie jest potrzebny)
- dowolny napëd CD-ROM
- co najmniej 4 MB pamiëci RAM (przewidujemy, iû Electronic Teacher uruchomi sië równieû bez problemów na komputerach w podstawowej konfiguracji, z 2 MB pamiëci RAM, jednakûe nie testowaliśmy tego zbyt wnikliwie).

Klasa ôrednia (i ûycie staïo sië prostsze...)

- AmigaOS 3.0 lub nowszy
- procesor MC68030 (koprocessor nie jest potrzebny)
- dowolny napëd CD-ROM
- co najmniej 6 MB pamiëci RAM

System standardowy (dokładnie tak...)

- AmigaOS 3.0 lub nowszy
- procesor MC68040 (koprocessor nie jest potrzebny)
- dowolny napëd CD-ROM
- co najmniej 8 MB pamiëci RAM
- dowolna karta graficzna (obsługiwana przez CGFX bądú P96)
- dowolna karta dúwiëkowa (obsługiwana przez AHI v4+)

Lepsze konfiguracje, jak procesory '060 czy PPC z megabajtami RAMu sã równieû wystarczajãce aby uruchomiæ Electronic Teachera bez ûadnych problemów.

Opcje dodatkowe

Dodatkowo moûesz rozszerzyæ funkcjonalnoœæ programu, instalujãc:

- sound datatype (np. spatchowany na AHI -> znajdziesz go takûe na tej piÿcie w katalogu "Support"),
- róune inne datatypy do obsługi róunych formatów sampli (choë sugerujemy, byô ograniczyï sië do tych obsługiwanych przez program w wersji podstawowej, szczególnie, jeôli chcesz podzieliæ sië swoimi Æwiczeniami z innymi uÿtkownikami programu).

## 1.4 Moûliwoœci programu

Moûliwoœci programu

Electronic Teacher to wysokiej jakoœci multimedialny program dla komputerów Amiga. Głównie jego zalety to:

- ponad 200 Æwiczei

- 3 godziny dźwięku o wysokiej jakości CD (16 bit / 44KHz)
- oryginalna wymowa angielska
- prawie 1000 ilustracji (oddzielnie w wersji 16 kolorowej oraz 256 kolorowej!)
- kontekstowy podręcznik gramatyki języka angielskiego
- pracuje na karcie Amidze z systemem 2.0 lub nowszym
- minimalne wymagania sprzętowe
- w pełni zgodny z wytycznymi Amiga Style Guide
- w pełni konfigurowalny
- obsługuje karty graficzne (via CyberGraphX bądź Picasso96)
- obsługuje karty dźwiękowe (via AHI)
- nie jest napisany w 100% AMOSie

## 1.5 Instalacja

### Instalacja programu

Aby móc uruchomić Electronic Teachera musisz najpierw zainstalować go na Twoim dysku twardym. Nie martw się, program nie "rozlezie się" po Twoim dysku. Nic nie zostanie zainstalowane w katalogu LIBS: czy FONTS:. Wszystkie potrzebne pliki zostaną umieszczone w JEDNYM katalogu, który sam wybierzesz. Instalacja programu Electronic Teacher nie może być już prostsza. Proszę otwórz katalog o nazwie "Install" znajdujący się na płycie CD a następnie dwukliknij na ikonce "Polski" aby uruchomić polską wersję programu instalacyjnego (oczywiście możesz uruchomić każdą inną wersję językową instalatora jeżeli chcesz). Postępuj zgodnie z wyświetlaną instrukcją.

Proszę, pamiętaj o wymaganiach Electronic Teachera.

## 1.6 Pomoc techniczna

### Pomoc techniczna

Najnowsze informacje dotyczące Electronic Teachera możesz uzyskać od swojego lokalnego dystrybutora, bądź bezpośrednio z W.F.M.H.:

Najwięksi wiadomości zawsze znajdziesz na naszych stronach Internetowych:

<http://amiga.com.pl>

Zamówienia oraz pomoc techniczna dla zarejestrowanych użytkowników:

W.F.M.H.  
ul. Radomska 38  
71-002 Szczecin

Poland

Telefon: (091) 4836425

E-mail: info@amiga.com.pl

WWW : http://amiga.com.pl

(c) 1997-1998 W.F.M.H.

## 1.7 Opinie uÛtkowników

### Opinie uÛtkowników

Wszystkim uÛtkownikom bĕdziemy wdziĕczni za przesłanie nam wszelkich uwag oraz komentarzy dotyczĕcych działania oprogramowania, dostĕpnych funkcji oraz materiału dydaktycznego. W przypadku znalezienia bĕdów prosimy o szczególowe informacje, które pomogĕ nam niezwłocznie je usunĕć. Wszelkie, nawet drobne uwagi sĕ dla nas nieocenionĕ pomocĕ w opracowywaniu kolejnych wersji Electronic Teachera.

Nasz adres  
znajdziesz tu.

## 1.8 Plany na przyszłooĕ

### Plany na przyszłooĕ

Zaleŭnie od

odzewu

uÛtkowników (tak, to Ty!) oraz

od wielkoĕci sprzedaŭy tej edycji programu, planujemy wydanie kolejnych piŭt z serii Electronic Teacher, do nauki innych jĕzyków:

- niemieckiego
- francuskiego

Jeŕli podoba Ci siĕ nasz produkt, proszĕ daj na o tym znaĕ, zamawiajĕc peĕnĕ wersjĕ Electronic Teachera!

## 1.9 Wprowadzenie

### Wprowadzenie

eTeacher jest programem do nauki jĕzyków obcych (eTeacher jest skrótĕm od Electronic Teacher, nie zaŕ od English Teacher, jak niektórzy mogĕ myŕleĕ). W zaleŭnoĕci od posiadanego zestawu moŭesz uczyĕ siĕ DOWOLNEGO

---

języka. W chwili obecnej dostępna jest jedynie pierwsza płyta z serii eTeacher, do nauki języka angielskiego. W planach jest wydanie płyt do języka niemieckiego oraz francuskiego.

eTeacher jest programem w pełni zlokalizowanym, czyli możesz z nim pracować w różnych wersjach językowych (np. po polsku bądź angielsku). Program działa niezależnie od ustawień Prefs/Locale a ponadto oferuje lokalizację także użytkownikom systemu 2.0 (standardowe locale pojawiły się dopiero w wersji 2.1!)

Dołączone do programu podręczniki gramatyki są integralną częścią eTeacher'a. Są to podręczniki kontekstowe tzn. takie, które w razie potrzeby można otworzyć na potrzebnej stronie. Jako pliki typu AmigaGuide możesz ich również używać bez eTeacher'a (np. po to, by zapoznać się z gramatyką przed rozpoczęciem ćwiczeń).

eTeacher pracuje na dowolnym ekranie publicznym (pod warunkiem, że ekran ten ma rozdzielczość co najmniej 640x400). Do ustawiania parametrów służy tooltypy. Wpisując np. PUBSCRNAME=Workbench możesz również uruchomić program na ekranie Workbench'a. Jeśli podasz nazwę ekranu publicznego którego jeszcze nie ma, zostanie on utworzony.

Dźwięk w eTeacherze może być zarówno 8-mio jak i 16-to bitowy. Tryb ośmiobitowy polecamy wszystkim, którzy nie mają rozbudowanego systemu (karty dźwiękowej) i pragną odtwarzać dźwięki przez wbudowane układy dźwiękowe (które są 8-mio bitowe). Jeśli jednak masz nieco rozbudowaną Amigę - skorzystaj z dźwięku 16-bitowego. Po zainstalowaniu systemu AHI lub spatchowanego na AHI datatype możesz słuuchać 14 bitowych sampli również nie posiadając karty dźwiękowej, dzięki specjalnym sterownikom AHI (zajrzyj do dokumentacji AHI aby uzyskać więcej informacji). Dźwięk w programie jest przechowywany w postaci 16 bitowej i konwertowany podczas odtwarzania na 8 bitów jeśli zachodzi taka potrzeba.

## 1.10 Menu główne

### Główne menu i wybieranie ćwiczeń

Menu główne programu umożliwia wybór ćwiczeń w dwojaki sposób. Rozwijane menu Project (Projekt) umożliwia szybki dostęp do wszystkich plików z ćwiczeniami. Menu Grammar (Gramatyka), Vocabulary (Słownictwo) i Tests (Testy) umożliwiają wyszukiwanie ćwiczeń według zagadnień gramatycznych, zakresu słownictwa lub stopnia trudności ćwiczeń.

Wybierz menu, o którym chcesz dowiedzieć się więcej:

Project  
Projekt

Grammar  
Gramatyka

Vocabulary  
Słownictwo

Tests  
Testy

Options  
Ustawienia

Help  
Pomoc

Users  
Użytkownicy

## 1.11 Menu Project

Menu Project (Projekt)

W skład tego Menu wchodzi następujące opcje:

Learn  
Nauka

Test  
Test

Edit  
Edycja

Create  
Tworzenie

About  
O programie

Quit  
Koniec pracy

Wybierz tę, o której chciałbyś dowiedzieć się więcej.

## 1.12 Menu Grammar

Menu Grammar (Gramatyka)

Rozwinięcie tego menu daje możliwość wyboru zagadnienia gramatycznego, które zamierzamy ćwiczyć. Po wybraniu zagadnienia gramatycznego ukażą się wszystkie ćwiczenia dotyczące danego tematu z krótkimi opisami.

Wybrane ćwiczenie można uruchomić w trybie nauki

---

```

    ,
    trybie testu
    lub otworzyê
do
    edycji
    .

```

Możesz również sam dodawać lub usuwać ćwiczenia do tego Menu.

## 1.13 Menu Vocabulary

### Menu Vocabulary (Słownictwo)

Rozwinięcie tego menu daje możliwość wyboru ćwiczeń utrwalających słownictwo. Po wybraniu grupy tematycznej, ukażą się wszystkie ćwiczenia znajdujące się w grupie wraz z ich opisami. Wybrane ćwiczenie można otworzyć:

```

    w trybie nauki
    ,
    w trybie testu
    lub
    do edycji
    0}.

```

Możesz również sam dodawać lub usuwać ćwiczenia do tego Menu.

## 1.14 Menu Tests

### Menu Tests (Testy)

Rozwinięcie tego menu daje możliwość wyboru testów ogólnych na określonym poziomie zaawansowania. Testy zgromadzone w tym menu sprawdzają kompetencje językowe i zawierają zadania z różnych zagadnień gramatycznych, podstawowego słownictwa, stylistyki itp. Podobnie jak w Menu Grammar czy Vocabulary możesz również sam dodawać lub usuwać ćwiczenia do tego Menu.

W zależności od języka masz do wyboru 3 stopnie trudności (np. angielski: A,B,C) lub więcej (np. w języku francuskim 0,A,B,C,D).

## 1.15 Menu Options

### Menu Options (Ustawienia)

Rozwinięcie tej opcji umożliwia czasową lub trwałą zmianę ustawienia różnych parametrów programu. Szczegółowy opis wszystkich opcji podlegających ustawieniu znajdziesz w rozdziale

Opcje

## 1.16 Menu Help

Menu Help (Pomoc)

Rozwinięcie tego menu daje bezpośredni dostęp do systemu pomocy przez spis treści (Help Contents) lub index alfabetyczny (Help Index). Dostępna jest zarówno pomoc do programu jak i podręcznik gramatyczny.

Z systemu pomocy możesz również korzystać bez uruchamiania eTeachera – kliknij po prostu na odpowiedniej ikonie na ekranie Workbench.

## 1.17 Menu Users

Menu Users (Użytkownicy)

Menu to zawiera dwie pozycje. Wybierz tę, o której chcesz dowiedzieć się więcej.

Management

- pozwala na wybór lub dopisanie nowego użytkownika

Statistics

- pozwala przejrzeć statystyki wykonywanych ćwiczeń

Last used drills

- lista ćwiczeń z którymi ostatnio pracowałeś

## 1.18 First

First (pierwszy)

Przejdź do pierwszego zadania (pytania) w redagowanym ćwiczeniu. Jeśli zadanie jest pierwsze, kliknięcie na tym przycisku pozostaje bez efektu.

## 1.19 Prev

Previous (poprzedni)

Przejdź do poprzedniego zadania redagowanego ćwiczenia. Jeśli zadanie jest pierwsze, kliknięcie w przycisk pozostaje bez efektu.

---



## 1.20 Next

Next (Następny)

Przejdźcie do następnego zadania redagowanego ćwiczenia. Jeżeli zadanie jest ostatnie, kliknięcie w przycisk pozostaje bez efektu.

## 1.21 Last

Last (Ostatni)

Przejdźcie do ostatniego zadania w redagowanym ćwiczeniu. Jeżeli zadanie jest ostatnie, kliknięcie w przycisk pozostaje bez efektu.

## 1.22 Cancel

Cancel (Anuluj)

Wyjdźcie z edytora i anulowanie wszystkich zmian wprowadzonych po ostatnim zapisie na dysk przyciskiem Save (Zapisz).

## 1.23 Delete

Delete (Usuń)

Usunięcie danego zadania z redagowanego ćwiczenia. Operacja ta wykonywana jest w pamięci komputera. Po wybraniu tej opcji przy numerze zadania w ćwiczeniu pojawi się znacznik skasowania w postaci czerwonego X. Zadanie nie jest jednak usuwane z pamięci – klikając powtórnie na przycisk Delete możesz "odzyskać" skasowane zadanie. Fizyczne usunięcie skasowanych zadań w ćwiczeniu dokonywane jest dopiero po zapisaniu i wyjściu z edytora.

Pamiętaj: jeżeli nieopatrzenie skasowałeś jakieś zadanie i zapisałeś je na dysku ale nie opuściłeś jeszcze edytora – odznacz po prostu "skasowane" zadania i zapisz ćwiczenie jeszcze raz.

## 1.24 Add

Add (Dodaj)

Dodanie nowego zadania do redagowanego ćwiczenia. Nowe zadanie dodawane jest zawsze na końcu ćwiczenia.

---

## 1.25 Header

Header (Nagłówek)

Otwiera nowe okno, w którym redaguje się nagłówek ćwiczenia. Zawiera on tytuł ćwiczenia, instrukcję jego wykonania i kilka innych drobiazgów.

Bardziej szczegółowy opis znajdziesz w edycji nagłówka

.

## 1.26 OK

OK

Zapisanie wprowadzonych zmian na dysk i wyjście z edytora.

## 1.27 Save

Save (Zapisz)

Zapisanie wprowadzonych zmian bez wyjścia z edytora.

## 1.28 Header Edit

Header Edit (Edycja nagłówka)

W oknie edycyjnym nagłówka można edytować kilka elementów. Wybierz ten, o którym chcesz dowiedzieć się więcej:

Description

opis ćwiczenia

Instruction

indywidualna instrukcja do ćwiczenia

Help No

numer pomocy gramatycznej

Random

losowanie

Minimum %

minimum dla oceny miernej

---

## 1.29 Extended Header Edit

Extended Header Edit (Edycja nagłówek rozszerzonego)

Okno nagłówek obejmuje kilka elementów. Wybierz ten, o którym chcesz dowiedzieć się więcej:

Description	opis ćwiczenia
Instruction	indywidualna instrukcja do ćwiczenia
Component Name	etykieta dodatkowego okienka
Help No	numer pomocy gramatycznej
Random	losowanie
Minimum %	minimum dla oceny miernej

## 1.30 Help Nr

Help No (Numer pomocy gramatycznej)

Podany jest tu numer pomocy gramatycznej. Jeśli stworzone przez siebie ćwiczenia gramatyczne chcesz skojarzyć z gramatyczną pomocą kontekstową eTeacher'a, możesz wpisać tu numer tematu, którego dotyczy ćwiczenie.

Po kliknięciu na gadget Open obok numeru pomocy gramatycznej pojawi się lista tematów z numerami kontekstów. Podany tu numer tematu obowiązuje we wszystkich zadaniach w ćwiczeniu, w których nie są podane indywidualne numery (w oknie edycji ćwiczeń).

## 1.31 Description

Description (Tytuł/opis ćwiczenia)

Krótki opis stanowiący zarazem tytuł ćwiczenia. Opis powinien być podany w obu wersjach językowych. O tym, która wersja jest wyświetlana decyduje ustawienie opcji języka w opcjach programu

.

## 1.32 Instruction

Instruction (Instrukcja)

Instrukcja w dwóch wersjach językowych podaje dokładne wskazówki dotyczące sposobu wykonania ćwiczenia pod względem merytorycznym. O tym, która wersja jest wyświetlana decyduje ustawienie opcji języka programu w

opcjach programu

. Dodatkowo możesz dołączyć pliki dźwiękowe z instrukcją w obu językach.

Instrukcja powinna być zawsze dodana do ćwiczenia, gdyż te same formalne typy ćwiczeń mogą być wykorzystywane do różnych celów.

Instrukcja jest wyświetlana zawsze po uruchomieniu ćwiczenia i może być wywołana ponownie w czasie jego realizacji.

## 1.33 Component Name

Component Name (Nazwa dodatkowego okienka)

Ćwiczenia transformacyjne posiadają oprócz pytania dodatkowy element, który należy wykorzystać. Może to być słowo, które należy użyć w odpowiedzi, podstawowa forma czasownika do transformacji, a nawet krótka wskazówka.

Ze względu na to, że można go używać do różnych celów, dla każdego ćwiczenia można podać sensowną nazwę jego etykiety.

## 1.34 Minimum dla oceny miernej

Minimum (%)

W tym polu podany jest procent dobrych odpowiedzi jaki wymagany jest w trybie testu na ocenę mierną. Dopuszczalne wartości to od 15 % do 85 %. Przedziały dla pozostałych ocen wyliczane są proporcjonalnie z tej wartości.

Wartość ta zależy głównie od typu ćwiczenia (np. w teście wyboru łatwiej jest trafić dobrą odpowiedź niż wpisać poprawnie zdanie w teście translacyjnym).

Można też uwzględnić stopień trudności materiału. Oceny standardowe podawane w ćwiczeniach mogą być modyfikowane ogólnym regulatorem surowości eTeacher'a w

opcjach nauczania

.

## 1.35 Random

Random (Losowanie)

Normalnie kolejnoœæ zadañ w œwiczeniu jest losowana w czasie jego realizacji (opcja Random włączona). Jeœli jednak zadania w œwiczeniu stanowiã logicznã sekwencjê, np. dialog lub opowiadanie, losowanie moœna wyłączyæ. Zadania bêdã wyœwietlane w tej kolejnoœci, w jakiej byñy zapisywane.

## 1.36 Edycja i tworzenie œwiczeñ

Edycja œwiczeñ

eTeacher wyposaœony jest w edytory umoœliwiajãce tworzenie nowych lub edycjê juœ istniejãcych plików. Dostêp do edytorów moœliwy jest tylko wówczas, gdy w

opcjach programu  
włączona jest opcja zezwalajãca na edycjê.

Edytor moœna uruchomiæ z Menu Project/Edit wybierajãc typ œwiczenia do edycji a nastêpnie wybierajãc plik œwiczeniowy z listy.

Edytor moœna równieœ uruchomiæ z kaœdego menu tematycznego po wybraniu pliku i klikniêciu w gadget Edit.

Jeœli chcesz utworzyæ nowe œwiczenie od podstaw, uœyj prosze oddzielnej funkcji z

menu Project/Create (Projekt/Utwórz)  
, nastêpnie wybierz

typ œwiczenia i gotowe. Nie zapomnij zapisaæ swojego œwiczenia gdy skończysz!

Wybierz temat, który ciê interesuje:

Edycja testów wyboru

Edycja œwiczeñ sownikowych i translacyjnych

Edycja œwiczeñ transformacyjnych

Edycja multimedialnych œwiczeñ sownikowych

Edycja multimedialnych testów wyboru

## 1.37 Edycja Testów Wyboru

Edycja testów wyboru

Wybierz interesujãcy ciê temat z poniœszej listy:

---

Struktura testów wyboru  
Funkcje przycisków redakcyjnych  
Pola do wpisywania zdania  
Edycja nagłówka ćwiczenia

### 1.38 Edycja Ęwiczei Słownikowych

Edycja Ęwiczei słownikowych i translacyjnych

Wybierz interesujący cię temat z poniższej listy:

Struktura Ęwiczei słownikowych i translacyjnych  
Funkcje przycisków redakcyjnych  
Pola do wpisywania zadania  
Kodowanie odpowiedzi alternatywnych  
Edycja nagłówka Ęwiczenia

### 1.39 Edycja Ęwiczei Transformacyjnych

Edycja Ęwiczei transformacyjnych

Wybierz interesujący cię temat z poniższej listy:

Struktura Ęwiczei transformacyjnych  
Funkcje przycisków redakcyjnych  
Pola do wpisywania zadania  
Kodowanie odpowiedzi alternatywnych  
Edycja nagłówka Ęwiczenia

### 1.40 Edycja Multimedialnych Ęwiczei Słownikowych

---

Edycja multimedialnych ĘwiczeŃ sŃownikowych

Wybierz interesujĄcy ciĚ temat z poniŃszej listy:

Struktura multimedialnych ĘwiczeŃ sŃownikowych

Funkcje przyciskŃ redakcyjnych

Pola do wpisywania zadania

Kodowanie odpowiedzi alternatywnych

Edycja nagŃwka Ęwiczenia

## 1.41 Edycja Multimedialnych TestŃ Wyboru

Edycja multimedialnych testŃ wyboru

Wybierz interesujĄcy ciĚ temat z poniŃszej listy:

Struktura multimedialnych testŃ wyboru

Funkcje przyciskŃ redakcyjnych

Pola do wpisywania zadania

Edycja nagŃwka Ęwiczenia

## 1.42 Struktura TestŃ Wyboru

Struktura testŃ wyboru

KaŃde Ęwiczenie skŃada siĚ z pewnej iloŃci zadaŃ. KaŃde zadanie skŃada siĚ z pytania i dwŃch do piĚciu odpowiedzi do wyboru. W czasie realizacji Ęwiczenia uczeŃ ma wybraĚ dobrĄ odpowiedŃ. Z uwagi na swŃj charakter Ęwiczenia mogĄ byĚ dŃuŃsze niŃ Ęwiczenia translacyjne czy transformacyjne. Optymalna wielkoŃc testu wyboru to 30 - 50 zadaŃ. W klasycznym teŃcie wyboru zawsze jedna i tylko jedna odpowiedŃ jest poprawna.

W teŃcie wyboru majĄcym sŃuŃyĚ do oceny kompetencji jĚzykowej, odpowiedzi faŃszywe powinny byĚ tak dobrane, by jednĄ moŃna byŃo w miarĚ Ńatwo wyeliminowaĚ, przy choĚby miernym opanowaniu materiaŃu, natomiast jedna powinna byĚ rozpoznana jako faŃszywa tylko przez najlepszych uczniŃw.

PozostaŃe powinny mieĚ charakter poĚredni. Takie przygotownie odpowiedzi faŃszywych pozwala bowiem oceniĚ rŃŃnice w kompetencji zarŃwno na sŃabszym jak i na najwyŃszym poziomie.

---

## 1.43 Struktura Ęwiczei Słownikowych

Struktura Ęwiczei słownikowych i translacyjnych

W eTeacherze Ęwiczenia słownikowe i translacyjne mają taką samą strukturę, którą można zresztą wykorzystać do innych celów, np. do niektórych transformacji jak teŹ do zdaŹ z brakującym fragmentem do uzupełnienia.

RóŹne rozszerzenia nazw plików (DIC, DEP, TRA i FIL) zostały utrzymane dla zachowania zgodnoœci z poprzednią wersją eTeacher'a.

KaŹde Ęwiczenie tego typu składa się z pytania (które moŹe byē słowem lub zdaniem) oraz z listy odpowiedzi. Iloœć odpowiedzi jest w zasadzie nieograniczona. MoŹliwe jest równieŹ  
kodowanie  
odpowiedzi.

Iloœć zdaŹ w Ęwiczeniu jest w zasadzie dowolna. Ze względoŹ metodycznych zaleca się jednak nie przekraczanie iloœci 50–60 pytaŹ dla sów i krótkich wyraŹeŹ oraz 20–25 dla zdaŹ.

## 1.44 Struktura Ęwiczei Transformacyjnych

Struktura plików transformacyjnych

KaŹde Ęwiczenie tego typu składa się z pewnej iloœci zdaŹ. KaŹde zadanie składa się z pytania, dodatkowego elementu oraz odpowiedzi, które można uznaē za poprawne. Dodatkowy element moŹe byē wykorzystany do róŹnych celów. MoŹe to byē poczatek odpowiedzi, słowo lub wyraŹenie, które naleŹy uŹyē w odpowiedzi, a nawet krótka instrukcja co naleŹy zrobiē ze zdaniem wyjœciowym.

JeŹli otwierajac edytor wybraliœmy Phrase Transformation (transformacje z poczatkami) lub Question Formation (formulowanie pytaŹ) plik będzie miał rozszerzenie PHR lub QUE to dodatkowy element będzie wpisywany jako poczatek odpowiedzi.

JeŹli otwierajac edytor wybraliœmy Fixed Word Transformation (transformacje ze słowem) plik będzie miał rozszerzenie FIX i dodatkowy element będzie wpisany w Ęwiczeniu do dodatkowego pola o nazwie okreœlonej w nagłoŹku Ęwiczenia.

Iloœć zdaŹ w Ęwiczeniu jest w zasadzie dowolna. Ze względoŹ metodycznych zaleca się jednak nie przekraczanie 50–60 pytaŹ wymagajacych jako odpowiedzi wpisania słowa lub krótkiego wyraŹenia oraz 20–25 dla pytaŹ wymagajacych jako odpowiedzi całego zdania.

## 1.45 Struktura Multimedialnych Ęwiczei Słownikowych

Struktura multimedialnych Ęwiczei słownikowych

---



Multimedialne ěwiczenia sĳownikowe skĳadajĳ siĳ podobnie jak zwykĳe ěwiczenia sĳownikowe, z pewnej iloĳci zadaĳ, w ktĳorych naleĳy podaĳ angielskie sĳowo.

Kaĳde zadanie jest jednak wzbogacone o obrazek przedstawiajĳcy dany przedmiot i nagranie wymowy danego sĳowa. Z kaĳdym elementem ěwiczenia kojarzony jest odpowiedni

plik graficzny  
oraz jeden lub kilka

plikĳw dųwiĳekowych

W sumie kaĳdy element ěwiczenia moĳe skĳadaĳ siĳ z:

1. pytania tekstowego,
2. nazwy pliku z wymowĳ pytania,
3. nazwy pliku graficznego skojarzonego z danym elementem,
4. listy akceptowanych odpowiedzi,
5. plikĳw dųwiĳekowych skojarzonych z odpowiedziami.

Pytania tekstowe i nagrania sĳ opcjonalne, moĳna wiĳc ograniczyĳ siĳ do nagrania wymowy tylko jednej dobrej odpowiedzi.

## 1.46 Struktura Multimedialnych Testĳ Wyboru

Struktura multimedialnych testĳ wyboru

Multimedialny test wyboru skĳada siĳ z pewnej iloĳci zadaĳ. Kaĳde zadanie skĳada siĳ z obrazka i dwĳch do piĳciu odpowiedzi do wyboru. W czasie realizacji ěwiczenia uczeĳ ma wybraĳ nazwĳ obiektu przedstawionego na obrazku. Kaĳda z odpowiedzi moĳe byĳ skojarzona z plikiem dųwiĳkowym zawierajĳcym nagranie danego sĳowa.

W sumie wiĳc kaĳdy element ěwiczenia moĳe skĳadaĳ siĳ z:

1. nazwy pliku graficznego
2. od dwĳch do piĳciu odpowiedzi do wyboru
3. nazw plikĳw dųwiĳkowych skojarzonych z odpowiedziami

Nagrania sĳ opcjonalne. Moĳna np. ograniczyĳ siĳ do nagrania wymowy tylko dobrej odpowiedzi.

## 1.47 Pola Edycyjne Testĳ Wyboru

Pola edycyjne testĳ wyboru

Poszczególne skĳadniki kaĳdego zadania naleĳy wpisaĳ do odpowiednich pĳl. Okno redakcyjne testĳ wyboru zawiera nastĳpujĳce pola:

Help No  
numer pomocy gramatycznej

Question  
pytanie

Question File  
plik z nagraniem pytania

Answers  
odpowiedzi

Answer Files  
pliki z nagraniami odpowiedzi

## 1.48 Pola Edycyjne Ęwiczeĭ Transformacyjnych

Pola edycyjne Ęwiczeĭ sĭownikowych i translacyjnych

Poszczególne skĭadniki kaĕdego zadania naleĕy wpisaĕ do odpowiednich pól. Okno redakcyjne testów wyboru zawiera nastĕpujĕce pola:

Help No  
numer pomocy gramatycznej

Question  
pytanie

Question File  
plik z nagraniem pytania

Answers  
odpowiedzi

Answer Files  
pliki z nagraniami odpowiedzi

## 1.49 Pola Edycyjne Multimedialnych Ęwiczeĭ Sĭownikowych

Pola edycyjne multimedialnych Ęwiczeĭ sĭownikowych

Okno redakcyjne multimedialnych Ęwiczeĭ sĭownikowych zawiera nastĕpujĕce pola:

Question  
pytanie tekstowe

Question File  
plik z nagraniem pytania

Picture File  
nazwa pliku z obrazkiem format

Answers  
poprawne odpowiedzi

Answer Files  
pliki z nagraniami odpowiedzi

## 1.50 Pola Edycyjne Multimedialnych Testów Wyboru

Pola edycyjne multimedialnych testów wyboru

Okno redakcyjne multimedialnych testów wyboru zawiera następujące pola edycyjne:

Picture File  
nazwa pliku z obrazkiem

Answers  
odpowiedzi do wyboru

Answer Files  
pliki z nagraniami odpowiedzi

## 1.51 Kodowanie alternatywne

Kodowanie odpowiedzi alternatywnych

W każdej odpowiedzi istnieje możliwość zakodowania w jednym polu wielowariantowej odpowiedzi. Metoda ta znacznie przyspiesza opracowywanie ćwiczeń, wymaga jednak dokładnego przestrzegania zasad specjalnej składni kodowania alternatywnego.

Do kodowania alternatywnego używane są trzy znaki specjalne: [ / ] (nawiasy kwadratowe i tzw. slash). Zasady ich stosowania są następujące:

- A. Jeżeli ciąg znaków nie zawierający znaków / ujęty jest w nawiasy kwadratowe, oznacza to, że jest on opcjonalny, czyli może wystąpić w odpowiedzi lub nie. Np. zapis:

He said[ that] he was ill

oznacza, że that może wystąpić lub nie. Akceptowane będą więc odpowiedzi:

1. He said that he was ill.
2. He said he was ill

- B. Jeŕli w cięgu znaków międy nawiasami kwadratowymi znajduje się znak / oznacza to, ŕe w odpowiedzi musi występię albo cięg, który jest po lewej albo po prawej stronie znaku /. Znaków / moŕe byę więcej niŕ dwa i wŕczas oznacza to alternatywę wielocziŕonowę. Np. zapis:

We[’ll/ shall/ will] overcome

oznacza, ŕe moŕna uŕyę albo ’ll albo shall albo will. Akceptowane będę więc odpowiedzi:

1. We’ll overcome
2. We shall overcome.
3. We will overcome

Zwrŕe uwagę na spacje, które równieŕ sę znakami. W powyŕszym przykłádzie We’ll pisze się bez spacji zaŕ We shall ze spacjå, dlatego w powyŕszym zapisie nie ma spacji po We, lecz jest dopiero przed shall i will w wariantach alternatywnych.

- C Zarŕwno czŕony opcjonalne jak i alternatywne mogå byę zagnieŕdŕane, czyli w kaŕdym czŕonie opcjonalnym lub alternatywnym moŕe występię inny czŕon opcjonalny lub alternatywny. Np. zapis:

I [do[n’t/ not] have/haven[n’t/ not]][ got]] a car

daje w rezultacie szeŕ wariantŕ odpowiedzi:

1. I don’t have a car.
2. I do not have a car.
3. I havn’t a car.
4. I have not a car.
5. I havn’t got a car.
6. I have not got a car

Umiejętnie stosowanie powyŕszej skłádni pozwala często zakodowaę w jednym zdaniu nawet kilkadziesiåt wariantŕ poprawnej odpowiedzi. Czasem jednak wygodniej jest zapisaę dwa zdania niŕ gŕowię się nad zakodowaniem ich w jednym.

W czasie realizacji ěwiczenia eTeacher generuje z zapisu alternatywnego wszystkie moŕliwe odpowiedzi. W przypadku udzielenia odpowiedzi bŕdnej wyŕwietla jednå dobrå odpowiedŕ. Dopiero na specjalne ŕådanie wyŕwietla inne akceptowane odpowiedzi. Waŕne jest więc, aby jedna odpowiedŕ, która wyŕwietla się automatycznie byå moŕliwie najlepsza, gdyŕ ona wåŕnie będzie utrwalana.

## 1.52 Pytanie

Question (Pytanie)

W tym polu naleŕy wpisaę pytanie. Najczęŕciej jest to zdanie z pustym miejscem, które naleŕy uzupeŕnię wybranym sŕowem lub wyraŕeniem. W miejscu

brakujacego fragmentu zdania nalezy wpisaê kilka znaków \_\_\_\_\_ (podkreœlenia).

Po udzieleniu odpowiedzi znaki podkreœlenia zostanã w zdaniu zastãpione poprawnã odpowiedziã dla wzrokowego utrwalenia poprawnego rozwiãzania.

## 1.53 Pytanie

Question (Pytanie)

W tym polu nalezy wpisaê pytanie. Moze to byê sãowo lub zdanie do przetãumaczenia, zdanie z brakujãcym fragmentem do uzupeãnienia lub zdanie do transformacji. Z uwagi na moãliwoœê rãunych zastosowaã tego typu œwiczenia, nalezy w nagãówku œwiczenia podaê dokãadnã instrukcjã jego wykonania, aby byão jasne, o co w danym cwiczeniu chodzi.

UWAGA: jeœli oprãcz zdania zasadniczego chcemy dodaê drugi element, np. poczãtek odpowiedzi, sãowo, ktãore powinno byê uãyte itp. nalezy posiuãyã siã typem œwiczeã transformacyjnych.

## 1.54 Picture File

Picture File (Plik z obrazkiem)

Nazwy plików z obrazkami wpisywane sã w odpowiednie pola automatycznie po wybraniu przez requester. Wymaga siã aby byãy to pliki formatu IFF ILBM rozmiaru 128x128 punktów (tzw. brush) przygotowane dla rozdzielczoãci proporcjonalnych (np. HiRes Lace, Productivity itp). Wiãksze rysunki sã automatycznie obcinane do wiãdciwej wielkoãci.

Liczba kolorów obrazka jest zaleãna od posiadanego sprzãtu. Dla Amig bez ukãadów AGA (A500, A600, A2000, A3000) jest ona ograniczona do 16. Nowe Amigi (A1200 i A4000) a takãe posiadacze kart graficznych mogã wykorzystywaã obrazki zawierajãce do 256 kolorów.

Dodatkowym warunkiem wykorzystywania wãasnycy obrazkãw jest odpowiednie zremapowanie kolorãw, gdyã kolory o numerach 0-7 sã zarezerwowane przez program (tão okien, przyciski itp.). Oczywiãdnie moãna wykorzystywaã te kolory w doããczanych obrazkach.

Zarezerwowane kolory to:

NR	RGB	KOLOR
0	\$AAA	j.szary
1	\$000	czarny
2	\$FFF	biaãly
3	\$68C	j.niebieski
4	\$D00	czerwony
5	\$0A0	zielony
6	\$33F	c.niebieski
7	\$888	c.szary

Korzystajãc z palety wiãkszej niã 16 kolorãw musisz pamiãtaã, œre rejestry

kolorów od 17 do 19 odpowiadają za kolor wskaźnika myszki. Ponadto aby kursor w czasie edycji był widoczny ostatnie DWA kolory w palecie powinny być kontrastowe dla siebie.

## 1.55 Sound File

Sound File (Plik z nagraniami)

Nazwy plików z nagraniami wpisywane są automatycznie po wybraniu danego pliku przez requester. Obok pola odpowiedzi znajdują się dodatkowe dwa przyciski:

1. otwiera okno wyboru pliku
2. odtwarza próbnie nagranie wybranego wcześniej pliku

W zależności od ustawień sposobu odgrywania sampli w opcjach dźwięku możesz

używać różnych typów sampli. Formaty IFF i WAVE (zarówno 8-mio jak i 16-bitowe sample mono) są obsługiwane przez WSZYSTKIE opcje. Natomiast gdy używasz odgrywania sampli przez system datatype – możesz używać sampli dowolnego typu w zależności od posiadanych datatypów.

## 1.56 Wykonywanie Ęwiczei

Wykonywanie Ęwiczei

Wszystkie Ęwiczenia, bez względu na typ, składają się z określonej ilości pytań, na które należy udzielić poprawnej odpowiedzi. W testach wyboru odpowiedzi jest wybierana, w pozostałych Ęwiczeniach jest wpisywana.

Jeżeli Ęwiczenie jest wykonywane w trybie nauki pytania powtarzane są tak długo, aż zostaną opanowane.

Jeżeli Ęwiczenie jest wykonywane w trybie testu, po zadaniu wszystkich pytań otrzymasz ocenę.

Po każdej udzielonej odpowiedzi można przejść do następnego pytania klikając myszką na dużej strzałce lub naciskając klawisz ENTER.

Z każdego Ęwiczenia można wywołać pomoc i każde Ęwiczenie można przerwać. Wyniki nie są wówczas zapisywane. Szczegółowe instrukcje dotyczące udzielania odpowiedzi znajdziesz w pomocy do poszczególnych

typów Ęwiczei

W trakcie wykonywania Ęwiczei możesz również zatrzymać (Pause) Ęwiczenie i zrobić sobie krótką przerwę. Odliczający czas zegar zostanie zatrzymany a na ekranie wyświetlony zostanie odpowiedni

komunikat. By zakończyć przerwę i wrócić do ćwiczenia, kliknij na "Ok". Po zakończeniu paury wznowiane jest odliczanie czasu.

## 1.57 Typy ćwiczeń

### Typy ćwiczeń

eTeacher realizuje dziewięć typów ćwiczeń. Wybierz ten, o którym chcesz dowiedzieć się więcej:

Testy wyboru

Multimedialne testy wyboru

Ćwiczenia słownikowe

Multimedialne ćwiczenia słownikowe

Wstawianie słów

Transformacje zdań z początkiem

Transformacje zdań z podanym słowem

Formułowanie pytań

Tłumaczenie zdań

Nazwy typów ćwiczeń i ich rozszerzenia zostały zachowane z ←  
poprzedniej

wersji eTeacher'a choć niektóre typy są realizowane obecnie tak samo. Np. ćwiczenia słownikowe, tłumaczenie zdań i wstawianie słów mają taką samą strukturę, dopuszczają taką samą długość pytań itd.

## 1.58 Nauka

### Learn (Nauka)

W trybie nauki eTeacher zadaje pytania z danego ćwiczenia tak długo, aż uzyska poprawne odpowiedzi na wszystkie pytania. Te, na które udzielono złej odpowiedzi pojawią się za jakiś czas powtórnie. W zależności od ustawionego w

opcjach nauczania

stopnia intensywności nauki, eTeacher

może wymagać udzielenia poprawnej odpowiedzi na każde pytanie określoną ilość razy, zanim uzna, że materiał został dostatecznie opanowany.

Wartość domyślna

stopnia intensywności

wynosi 1, a więc eTeacher będzie

usatysfakcjonowany już po jednej poprawnej odpowiedzi.

W ěwiczeniach gramatycznych dostępną jest pomoc gramatyczna "GrammarHelp" 0}. W zaleŕnoœci od ustawienia opcji nauczania "OptionsTEA" 0} moŕliwe jest równieŕ korzystanie z podpowiedzi "Hint" 0} i/lub

automatycznej powtórki  
pytania, na

które udzielono niepoprawnej odpowiedzi.

## 1.59 Test

### Test

W trybie testu eTeacher zadaje kaŕde pytanie z danego ěwiczenia tylko raz bez względu na to, czy udzielona odpowiedŕ była poprawna czy nie. Liczy procent poprawnych odpowiedzi i wystawia ocenę. Skala ocen jest róŕna dla poszczególnych typów ěwiczeŕ.

W

opcjach nauczania  
moŕna dodatkowo skorygowaê surowoœê oceniania oraz

zdecydowaê, czy w czasie testu ma byê dostępný podręcznik gramatyczny, czy nie.

## 1.60 Testy Wyboru

### Testy wyboru

Pliki ěwiczeniowe o rozszerzeniu MLT.

W testach wyboru naleŕy wybraê wiãdciwã odpowiedŕ spośród podanych. Wybierz temat, o którym chcesz dowiedzieê siê wiêcej:

Ogólne zasady działania ěwiczeŕ

Funkcje przycisków

Wybieranie odpowiedzi

Informacje na ekranie

Sprawdŕ zawsze indywidualnã wskazówkê do ěwiczenia ↔  
objaœniajãcã o co w

danym ěwiczeniu chodzi. Najczêœciej naleŕy wybraê sŕowo lub wyraŕenie, które najlepiej uzupełnia zdanie.

We wszystkich testach wyboru zawsze poprawna jest JEDNA I TYLKO JEDNA odpowiedŕ.



## 1.61 Multimedialne Testy Wyboru

Multimedialne testy wyboru

Pliki ěwiczeniowe o rozszerzeniach MPD.

W multimedialnych testach wyboru naleŹy wybraê sĹowo, ktĹre oznacza obiekt przedstawiony na obrazku. Wybierz temat, o ktĹrym chcesz dowiedzieê siĹ wiĹcej:

OgĹlne zasady dziaĹania ěwiczei

Funkcje przyciskĹw

Wybieranie odpowiedzi

Informacje na ekranie

SprawdŹ zawsze indywidualnĹ wskazĹwkĹ do ěwiczenia objaĹniajĹcĹ o  $\leftrightarrow$   
co w

danym ěwiczeniu chodzi. Wybrana odpowiedŹ jest odtwarzana dŹwiĹkowo. JeĹli odpowiedŹ byĹa niepoprawna, podawana jest dobra.

## 1.62 Ęwiczenia SĹownikowe

Ęwiczenia sĹownikowe, translacyjne i uzupeĹnianie zdaĹ

Pliki ěwiczeniowe o rozszerzeniach DIC, DEP, TRA i FIL.

W ěwiczeniach tego typu naleŹy wpisaê starannie odpowiedŹ zgodnie z instrukcjĹ doĹĹczonĹ do kaĹdego ěwiczenia. Wybierz temat, o ktĹrym chcesz dowiedzieê siĹ wiĹcej:

OgĹlne zasady dziaĹania ěwiczei

Funkcje przyciskĹw

Wpisywanie odpowiedzi

Informacje na ekranie

SprawdŹ zawsze indywidualnĹ wskazĹwkĹ do ěwiczenia objaĹniajĹcĹ o  $\leftrightarrow$   
co w

danym ěwiczeniu chodzi. Ęwiczenia w tym formacie sĹ bowiem wykorzystywane do rozmaitych celĹw. Czasem bĹdzie to tĹumaczenie sĹowa lub zdania, czasem transformacja zdania, czasem uzupeĹnienie zdania brakujĹcym sĹowem.

## 1.63 Multimedialne Ęwiczenia SĹownikowe

## Multimedialne Ęwiczenia sĳownikowe

Pliki Ęwiczeniowe o rozszerzeniach WPD

W multimedialnych Ęwiczeniach sĳownikowych naleūy na ogĳi wpisaē sĳowo oznaczajāce obiekt przedstawiony na obrazku. Wybierz temat, o którym chcesz dowiedzieē siē wiēcej:

Ogĳlne zasady dziaĳania Ęwiczeĳ

Funkcje przyciskĳ

Wpisywanie odpowiedzi

Informacje na ekranie

Sprawdū zawsze indywidualnā wskazĳwkē do Ęwiczenia objaĳniajācā o ←  
co w

danym Ęwiczeniu chodzi. Poprawna odpowiedū jest odtwarzana dūwiēkowo.

## 1.64 Ęwiczenia Transformacyjne

Transformacje zdaĳ, formuĳowanie pytaĳ

Pliki Ęwiczeniowe o rozszerzeniach PHR, FIX i QUE

W Ęwiczeniach tego typu naleūy wpisaē starannie odpowiedū zgodnie z indywidualnā wskazĳwkā doĳāczonā do kaūdego Ęwiczenia, wykorzystujāc oprĳcz pytania podany poczātek odpowiedzi lub skĳadnik podany w dodatkowym polu. Wybierz temat, o którym chcesz dowiedzieē siē wiēcej:

Ogĳlne zasady dziaĳania Ęwiczeĳ

Funkcje przyciskĳ

Wpisywanie odpowiedzi

Informacje na ekranie

Sprawdū zawsze indywidualnā wskazĳwkē do Ęwiczenia objaĳniajācā o ←  
co w

danym Ęwiczeniu chodzi. Ęwiczenia w tym formacie sā bowiem wykorzystywane do rozmaitych celĳ. Czasem bēdzie to transformacja zdania wyjĳciowego, czasem zadanie do niego pytania, czasem podanie czasownika we wĳaĳciwej formie gramatycznej.

## 1.65 Help

Help (Pomoc)

Skoro czytasz ten tekst to znaczy, że znasz już funkcję tego przycisku. ;-)

## 1.66 Odpowiedzi

Answers (Odpowiedzi do wyboru)

W tych polach należy wpisać od dwóch do pięciu odpowiedzi do wyboru. Zaleca się stosować taką samą ilość odpowiedzi do wyboru w całym teście, gdyż inaczej trudno jest ustalić właściwą ocenę wyniku. Przy dwóch odpowiedziach rozwiązanie losowe daje średnio wynik 50%, zaś przy pięciu średnio 20%.

W zależności od ilości odpowiedzi do wyboru w danym ćwiczeniu, należy więc określić odpowiednio

minimum procentowe  
dla oceny miernej określone w

nagłówku ćwiczenia

. Przy pięciu odpowiedziach minimum na ocenę mierną wynosi standardowo 70% zaś przy dwóch 85%. Poprawną odpowiedź należy oznaczyć znacznikiem.

## 1.67 Odpowiedzi

Answers (Odpowiedzi do wyboru)

W tych polach należy wpisać wszystkie odpowiedzi, które mają być uznawane za poprawne. Ilość poprawnych odpowiedzi jest w zasadzie nieograniczona, jednak używając

kodowania alternatywnego  
możesz znacznie usprawnić wpisywanie

odpowiedzi.

## 1.68 Options

Options (Opcje)

Opcje umożliwiają zmianę ustawienia różnych parametrów programu:

Program options  
opcje programu

Teaching options  
opcje nauczania

Sound

---

konfiguracja dŹwiŹku

Graphics  
konfiguracja grafiki

Comments  
komentarze

Workbench  
zamyka/otwiera ekran Workbench

Save Settings  
zachowaj ustawienia

## 1.69 Statystyka

Statistics (Statystyka)

W oknie Statistics moŹna sprawdziŹ, jakie Źwiczenia byŹy rozwiŹzane, kiedy i z jakim wynikiem. Informacje te sŹ przechowywane oddzielnie dla kaŹdego uŹytkownika. Przyjmowane jest domyŹlnie imiŹ podane przy uruchamianiu programu lub podane w opcjach. MoŹna je jednak zmieniŹ w gŹrnej linii okna, aby obejrzeŹ wyniki kogoŹ innego.

JeŹli lista wykonanych ŹwiczeŹ i ocen jest zbyt dŹuga i chcesz jŹ  
"skasowaŹ" usuŹ uŹytkownika w opcji

Management

a nastŹpnie dodaj go jeszcze

raz (planujemy dodanie gadŹetu "Skasuj" do tego okna, aby uproŹciŹ tŹ  
procedurŹ). BŹdziesz mŹgŹ zbieraŹ oceny od nowa.

## 1.70 Management (ZarzŹdzenie)

Management (ZarzŹdzenie)

W oknie Users moŹna podaŹ lub zmieniŹ imiŹ uŹytkownika (ucznia). Dla wybranego studenta zapamiŹtywane sŹ dane dotyczŹce wykonanych ŹwiczeŹ i testŹw, czasu ich wykonania i uzyskanych wynikŹw. Dane te sŹ wyŹwietlane po wybraniu z menu opcje polecenia Statistics.

W oknie moŹna rŹwnieŹ zaznaczyŹ, Źe chcemy, aby pytanie o imiŹ ucznia byŹo wyŹwietlane w momencie uruchamiania eTeacher, czy nie. JeŹli z programu korzysta wiŹcej niŹ jedna osoba opcjŹ naleŹy wiŹaczyŹ, aby wyniki byŹy zapisane zawsze dla wiŹciwej osoby. JeŹli z programu korzysta tylko jedna osoba, opcjŹ moŹna wyŹaczyŹ.

## 1.71 Last used drills (Historia)

W tym oknie wyświetlane są wszystkie te ćwiczenia, z których ostatnio korzystałeś w pracy z programem. Lista zawiera nazwę pliku z ćwiczeniem, jego opis, oraz tryb w którym pracowałeś z ćwiczeniem. Poszczególne litery oznaczają:

- L - dostęp przez menu Learn (Nauka)
- T - dostęp przez menu Test (Test)
- E - dostęp przez menu Edit (Edycja)
- C - dostęp przez menu Create (Utwórz)

Możesz ponownie przywołać ćwiczenie, zaznaczając jego nazwę na liście i wciskając odpowiedni klawisz, zależnie od trybu w którym chcesz pracować z ćwiczeniem. Zauważ, że nie możesz ponownie utworzyć ćwiczenia, ale możesz je edytować. Za pomocą klawisza "Delete"/"Skasuj" możesz usunąć z listy wskazane ćwiczenie. Funkcja ta nie usuwa pliku z dysku (a jedynie jego nazwę z wyświetlanej listy), ćwiczenie pozostaje dalej dostępne, i możesz w każdej chwili z nim pracować.

## 1.72 Keyboard

Keyboard (Klawiatura)

W tej części ustawić możesz działanie klawiszy funkcyjnych, określając czy po ich wciśnięciu mają być wywoływane funkcje z menu Learn (Nauka), Test (Test), Edit (Edycja) czy Create (Utwórz). Przypisanie poszczególnych klawiszy jest widoczne w wybranym menu.

Dodatkowo określić możesz, jakiego rodzaju podręcznik otwierany ma być po wciśnięciu klawisza HELP: dot. programu (Program/Program) czy podręcznik gramatyki (Grammar/Gramatyka).

## 1.73 Opcje programu

Program Options (Opcje programu)

W oknie Program Options można zmienić ustawienie następujących grup opcji:

Program Language  
język programu

Protect  
zabezpieczenie

Export  
eksport ćwiczeń

Keyboard  
konfiguracja klawiatury

---

## 1.74 Teaching Options

Teaching Options (Opcje nauczania)

W oknie Teaching Options można zmienić sposób realizacji ćwiczeń i testów. Wybierz temat, o którym chcesz dowiedzieć się więcej:

Hint

podpowiedź

Auto Repeat

automatyczna powtórka

Credit after Auto Repeat

zaliczenie po powtórce

Grammar Help in Test

pomoc gramatyczna w teście

Intensity level

stopień intensywności nauki

Demands Correction

korekcja wymagań

## 1.75 Sound

Sound options (Opcje dźwięku)

W oknie Sound można zmienić ustawienie następujących opcji:

Sample Player

wybor sposobu odtwarzania dźwięku

Correct Answer

sposób reakcji na poprawną odpowiedź

Wrong Answer

sposób reakcji na błędną odpowiedź

## 1.76 Graphics

Graphics options

W oknie Graphics można zmienić ustawienie następujących opcji:

1. Background Picture (podkład, obrazek w głównym oknie)
  2. ScreenMode (tryb wyświetlania, używany przez program)
-

### 3. Miscellaneous (opcje dodatkowe dot. wyświetlania grafiki)

W polu "Background picture" możesz wybrać co chcesz aby ukazywało w oknie głównym programu, jako jego tło. Do wyboru są cztery opcje:

- a) Default - jeden, standardowy rysunek jako tło,
- b) None - brak rysunku w tle,
- c) One - jeden, wybrany przez użytkownika rysunek jako tło,
- d) Random - losowo wybierany przy każdym uruchomieniu programu rysunek.

W polu ScreenMode (Tryb wyświetlania) możesz zmienić tryb graficzny ekranu - o ile program nie jest otwarty na innym niż własny ekranie publicznym. Po zmianie trybu graficznego i zapisaniu ustawień programu (Save Settings) zostaną one automatycznie przepisane do tooltypów ikony - nie musisz więc pamiętać wszystkich numerów ScreenID.

Użytkownikom kart graficznych polecam tryby co najmniej 8-bitowe przy rozdzielczości min. 640x400 albo lepszej (800x600) - większość podkładów do okien jest bowiem w rozdzielczości 720x480 lub 768x512.

Pola Miscellaneous (Różne) zawiera pozostałe opcje dotyczące grafiki. Opcja "Try multicolor first" - działanie jest następujące: przy otwarciu ekranu np. w 256 kolorach przy próbie wczytania obrazka CAR.IFF eTeacher sprawdza, czy dostępny jest CAR.IFF256, następnie CAR.IFF128, CAR.IFF64, CAR.IFF32, CAR.IFF16 lub jeżeli nie znaleziono żadnego z powyższych - CAR.IFF

"Remap pictures" - jeżeli funkcja jest włączona, program dopasowuje kolory wczytywanych obrazków do kolorów aktualnie ustawionych na ekranie, tak aby obrazki zawsze wyglądały poprawnie. Funkcja ta może nieznacznie spowalniać pracę programu, więc jeżeli używasz trybów wyświetlania głębszych niż 8 bitów (np. 15/16/24 bity) to możesz tę opcję wyłączyć, jako iż w tych trybach nie jest ona potrzebna.

## 1.77 Komentarze

Comments (Komentarze)

Wybranie tej opcji powoduje otwarcie okna umożliwiającego zmianę komentarzy używanych przez eTeacher'a po każdej odpowiedzi.

Z dwóch list: Congratulations (Gratulacje) i Invectives (Inwektywy) można wybrać zbiory różnych komentarzy dostarczonych z eTeacherem lub utworzonych przez użytkownika. Można również zrezygnować z komentarzy wybierając Bez komentarzy (No comments).

Po dokonaniu wyboru kliknij na gadziecie OK. W oknie Comments znajduje się pięć przycisków:

- OK zachowanie zmian bez zapisu na dysk i wyjście z edycji komentarzy
- Save zapisanie pliku z komentarzami
- Cancel anulowanie zmian i wyjście z edycji komentarzy
  
- Add dołączenie nowego komentarza

Delete      usunięcie wybranego komentarza

## 1.78 Workbench

Workbench

Zamyka ekran Workbench (jeśli to możliwe) zwalniając część pamięci. "Ptaszek" przy tej opcji oznacza, że ekran Workbench jest otwarty.

## 1.79 Zapisz ustawienia

Save Settings (Zachowaj ustawienia)

Wybranie tej opcji powoduje zapisanie na dysku wszystkich opcji w aktualnym ustawieniu. Przy następnym uruchomieniu eTeacher'a opcje będą ustawione tak, jak w momencie zapisu.

Jeśli nie chcesz zapisu ustawienia, wprowadzone przez Ciebie zmiany w opcjach będą działały tylko do końca aktualnej sesji, po czym zostaną zapomniane i następnym razem eTeacher uruchomi się ze standardowym lub poprzednio zapisanym zestawem opcji.

Zapis ustawień uaktualnia również część tooltypów - ikony eksportu i rozdzielczość oraz tryb wyświetlania.

## 1.80 Wybór odpowiedzi

Wybieranie odpowiedzi

W testach wyboru należy wybrać prawidłową odpowiedź spośród kilku do wyboru. Wybór najczęściej dokonuje się klikając myszką na jednym z przycisków oznaczonych literami A B C D E lub z klawiatury wciskając klawisz z odpowiednią literą. Pamiętaj, że w testach wyboru poprawna jest zawsze tylko jedna odpowiedź.

Jeśli wybierzesz dobrą odpowiedź zmienia ona kolor na biały.

Jeśli wybierzesz odpowiedź złą, zmienia ona kolor na czerwony, a na białą zostaje podświetlona odpowiedź poprawna.

## 1.81 Przyciski

Funkcje przycisków

W oknach ćwiczeniowych mogą znaleźć się poniższe przyciski. Wybierz ten, o którym chcesz dowiedzieć się więcej:



Hint  
podpowiedú

Show All Answers  
pokaú wszystkie poprawne odpowiedzi

Help  
pomoc

Instruction  
indywidualna instrukcja do êwiczenia

Cancel  
przerwanie êwiczenia

Grammar  
gramatyka do êwiczenia

Play  
odtwórz dúwiêk

Pause  
przerwa w wykonywaniu êwiczenia

Strzaúka  
nastêpne zadanie

Na ogóú w oknach êwiczeü znajdujã siê tylko niektóre z tych przycisków

## 1.82 Przyciski Eytorów

Przyciski edytorów êwiczeü

Okna redakcyjne êwiczeü oprócz pól do wpisywania pytaü i odpowiedzi wyposaúone sã w szereg przycisków uúatwiajãcych prace redakcyjne.

Kliknij na przycisku, o którym chcesz siê dowiedzieê wiêcej:

First  
przejôcie do pierwszego zadania

Previous  
przejôcie do poprzedniego zadania

Next  
przejôcie do nastêpnego zadania

Last  
przejôcie do ostatniego zadania

Add  
doúãcz nowe zadanie

Delete	usuŃ bieżące zadanie
Header	edycja nagłówek ćwiczenia
Help	pomoc
OK	zapisanie edytowanego ćwiczenia i wyjście z edytora
Save	zapisanie ćwiczenia
Cancel	anulowanie zmian i wyjście z edytora
?	pokazuje wszystkie wpisane odpowiedzi po rozkodowaniu

## 1.83 Informacje na ekranie

### Informacje na ekranie

W prawej części ekranu wyświetlane są informacje o wykonaniu ćwiczenia. W

trybie testu podawana jest informacja, ile procent zadań zostało już wykonanych, jaki był procent poprawnych odpowiedzi i jakiej to odpowiada ocenie.

Procent poprawnych odpowiedzi wymaganych dla poszczególnych ocen jest różny w zależności od typu i stopnia trudności ćwiczenia. Surowość eTeacher'a można ponadto regulować (w miarę w rozsądnych granicach) w

opcjach nauczania. Jeśli uważasz się za bardzo zdolnego – podkreśl ją sobie do maximum (+10). Jeśli jesteś sfrustrowany zbyt niskimi ocenami, możesz ją sobie obniżyć, żeby nie stracić ochoty do nauki.

W

trybie nauki podawany jest procent materiału, który został już uznany za opanowany. W obu trybach liczony jest i zapamiętywany czas wykonania ćwiczenia. Jest on mierzony od zadania pytania do udzielenia odpowiedzi. Za "prędkość" zegara mierzącego czas odpowiada

tooltip

TICK.

Jego wartość powinna być skorelowana z częstotliwością generowania obrazu -

np. dla PAL powinna wynosić 50. Jeżeli nie podasz tej wartości - program pobierze ją z systemu.

## 1.84 Grammar Help

Pomoc gramatyczna

eTeacher ma wbudowany podręcznik gramatyki działający na tej samej zasadzie co Help. Podręcznik można otworzyć na różne sposoby:

1. Z menu Help/Handbook (Podręcznik) wybierając Contents (Spis treści) lub Index (Indeks alfabetyczny)
2. Bezpośrednio z ćwiczenia przyciskiem Grammar (Gramatyka). Podręcznik otworzy się automatycznie na zagadnieniu, którego dotyczy dane ćwiczenie.
3. Ikoną Grammar Handbook spod Workbencha - podręcznik gramatyki jest wówczas uruchamiany niezależnie od eTeacher'a. Można wówczas przeglądać podręcznik nie uruchamiając programu.

## 1.85 Menu Project - Exit

Menu Project/Quit (Skończ)

Zakończenie pracy z programem.

## 1.86 Info

Menu Project/About (O programie)

Wybierając tę opcję z menu uzyskasz więcej informacji o autorze, wydawcy, wersji programu, konfiguracji systemu (pamięć, procesor itp.)

## 1.87 Menu Project - Learn

Menu Project/Learn (Nauka)

Rozwinięcie tego menu umożliwia wybór ćwiczenia do realizacji w trybie nauki

Najpierw wybiera się typ ćwiczenia a potem plik z konkretnym ćwiczeniem z listy wszystkich ćwiczeń danego typu.

## 1.88 Menu Project - Test

Menu Project/Test (Testy)

Rozwinięcie tego menu umożliwia wybór ćwiczenia do realizacji w trybie testu

Najpierw wybiera się typ ćwiczenia, a potem plik z konkretnym ćwiczeniem z listy wszystkich ćwiczeń danego typu.

## 1.89 Menu Project - Edit

Menu Project/Edit (Edycja)

Rozwinięcie tego menu umożliwia wybór ćwiczenia do edycji, lub wprowadzanie nowych ćwiczeń. Najpierw wybiera się typ ćwiczenia, a potem plik z konkretnym ćwiczeniem z listy wszystkich ćwiczeń danego typu.

## 1.90 Menu Project - Create

Menu Project/Create (Utwórz)

Rozwinięcie tego menu umożliwia utworzenie nowego ćwiczenia od podstaw.

## 1.91 Opcje Programu - Język programu

Program Language (Język programu)

Ustawienie tej opcji określa w jakim języku wyświetlane jest Menu, okna dialogowe napisy na przyciskach, tytuły i instrukcje do ćwiczeń oraz wszystkie komunikaty systemowe.

## 1.92 Opcje Programu - Zezw. na edycję

Enable Edition (Zezwolenie na edycję)

Kiedy opcja ta jest zaznaczona, w okienku wyboru ćwiczenia aktywne są przyciski uruchamiające edytory i umożliwiające dokonywanie zmian w ćwiczeniach, oraz dodawanie i usuwanie ćwiczeń.

Aby uniknąć przypadkowych zmian w programie lub dokonania zmian przez osoby niepowołane możliwe jest wyłączenie tej opcji. Dostęp do opcji można dodatkowo zabezpieczyć hasłem

## 1.93 Opcje Programu - Zabezpieczenie

Protect (Zabezpieczenie)

Znajdują się tu tylko dwie opcje:

Password  
hasło

Enable Editing  
zezwozenie na edycję

## 1.94 Opcje Programu - Hasło

Password (Hasło)

Aby zabezpieczyć program przed dokonywaniem zmian i modyfikacji przez osoby niepowołane możemy użyć hasła. Po wpisaniu hasła eTeacher będzie uadał podania go kaũdorazowo przed udostępnieniem okien dialogowych z opcjami programu i opcjami nauczania. Jeœli wyœciemy moœliwoœæ edycji œwiczei, to bez podania hasła nie bœdzie moœna jej ponownie wiœci. ETeacher nie tylko nie pozwoli na edycjê œwiczei, ale równieœ nie pozwoli na zmianê jakichkolwiek opcji, a wiœc np. na zmianê jœzyka systemu lub zmianê zasad punktacji i wymagai dla poszczególnych ocen.

## 1.95 Opcje Programu - Export

Export

Przy pomocy opcji eksportu moœesz w bardzo prosty sposób przenosiæ caœ œwiczenia lub ich czœci miêdzy komputerami. Aby opcja ta dziaœaœa prawidœowo musisz najpierw okreœliæ katalogi do których bœdã eksportowane obrazki i sample z œwiczenia. Powinny to byæ podkatalogi katalogu programu – np. Export/Video i Export/Audio.

Klikajãc na przycisk Export wszystkie pliki z œwiczenia: sample i obrazki sã kopiowane odpowiednio do katalogów Audio i Video.

## 1.96 Sound Player Type

Sound Player Type

Istnieje piêæ sposobów odtwarzania sampli przez eTeacher'a:

1. wewnêtrzna konwersja WAVE do IFF,
2. odgrywanie sampli programem zewnêtrznym,
3. odgrywanie przez DATATYPE,

4. odgrywanie przez system AHI.
5. dúwiêk wyâaczony.

Konwersja wewnêtrzna WAVE do IFF nie wymaga ùadnych dodatkowych programów. Dziaâa zawsze ale jakoêê dúwiêku jest zawsze ograniczona do 8 bitów. Odgrywanie sampli przy pomocy pozostaâyich opcji: playera zawnêtrznego, datatypów czy AHI wymaga nieco wiedzy i potrzebne sã do tego dodatkowe programy.

Jeðli uÿwasz playera zewnêtrznego w linii External player name musisz wpisaê jego nazwê wraz z ewentualnymi parametrami i ôcieûkã dostêpu (np. gdy program nie jest w którýmò z katalogów systemowych C: itp.). Nazwa sampla do odegrania automatycznie zostanie dodana na koïcu.

Odtwarzanie sampli przez datatype wymaga Kickstartu 3.0 i oczywiêdnie zainstalowanych datatypów: sound datatype, WAVE itp. Dziêki tej opcji moÿesz uÿwaê sampli dowolnego typu - nie tylko IFF i WAVE. Uÿywajã spatchowanego na AHI sound.datatype moÿesz nawet na Amidze bez karty dúwiêkowej sîuchaê sampli w 14 bitach zamiast 8.

Odtwarzanie sampli przez system AHI wymaga pakietu AHI w wersji minimum 4 (znajdziesz go na tej pîycie). Jeðli masz poprawnie zainstalowany w/w system moÿesz do odsîuchiwania sampli uÿwaê dowolnej karty dúwiêkowej lub uÿwaê ukâadu Paula Amigi do generowania wysokiej jakoêci 14-bitowego dúwiêku. Moÿesz wybraê i uÿwaê dowolnego z dostêpnych trybów AHI audio.

Ostatnia opcja umoÿliwia wyâaczenie obsîugi dúwiêku. Pozwala to np. na uÿwanie programu w nocy lub przy bardzo maiej iloêci pamieci (sample nie sã wtedy wczytywane do pamieci).

Dodatkowo dla trzech metod: wewnêtrznej, datatype i AHI istnieje moÿliwoêê zmiany gîoênoêci odgrywanych sampli bezpoêrednio z programu. Sîuÿy do tego poziomy suwak w prawej czêêci ekranu. Regulacja jest od caêkowitego wyciszenia (lewo) do wartoêci maksymalnej (prawo).

## 1.97 Correct & Wrong Answer.

### Correct & Wrong Answer

Moÿemy wybraê sposób reakcji zarówno dla poprawnej jak i dla bîednej odpowiedzi. Dostêpnych jest piêê moÿliwoêci:

- Answer - odtworzenie dúwiêkowe odpowiedzi (jeðli istnieje)
- Comment - komentarz do odpowiedzi
- Sound Effect - dodatkowy efekt dúwiêkowy (np.oklaski itp.)
- Random - wâaczenie powoduje losowe generowanie efektów dúwiêkowych
  
- File - plik z wybranym efektem dúwiêkowym

Wszystkie opcje dostêpne sã zarówno dla poprawnej jak i bîednej odpowiedzi co pozwala na w zasadzie dowolnã konfiguracjê.

## 1.98 Hint

Hint (Podpowiedź)

Zaznaczenie tej opcji umożliwia wyświetlenie lub odtworzenie poprawnej odpowiedzi po naciśnięciu w ćwiczeniu przycisku Hint (Podpowiedź) lub Play (Odtwórz). Opcja ta działa tylko w trybie nauki. Po wyświetleniu i/lub odtworzeniu odpowiedzi, należy ją wpisać w polu odpowiedzi. Skorzystanie z podpowiedzi powoduje jednak, że pytanie nie jest zaliczane jako opanowane i będzie zadane powtórnie (nawet przy

stopniu intensywności  
= 1). Zaliczane

są tylko odpowiedzi podane bez korzystania z podpowiedzi.

## 1.99 Auto Repeat

Auto Repeat (Automatyczna powtórka)

Zaznaczenie Auto Repeat powoduje, że pytanie, na które udzielona została błędna odpowiedź jest natychmiast powtarzane. Opcja ta działa tylko w

trybie nauki

.

## 1.100 Credit after Auto Repeat

Credit after Auto Repeat (Uznanie po powtórce)

Zaznaczenie tej opcji powoduje zaliczenie odpowiedzi udzielonej po automatycznej powtórce jako dobrej. Jeśli opcja nie jest zaznaczona, odpowiedź udzielona po Automatycznej powtórce nie jest zaliczana.

Opcja działa tylko w

trybie nauki  
i tylko wtedy, gdy została włączona

automatyczna powtórka

.

## 1.101 Grammar Help in Test

Grammar Help in Test (Pomoc gramatyczna w teście)

Zaznaczenie tej opcji umożliwia dostęp do pomocy gramatycznej również w trakcie realizacji ćwiczenia w

trybie testu

. Jeżeli opcja jest wyłączona, pomoc jest dostępna tylko w trybie nauki, zaś w trybie testu jest wyłączona.

## 1.102 Intensity Level

Intensity Level (Intensywność nauki)

Intensywność nauki określa ile razy należy udzielić poprawnej odpowiedzi na każde z pytań w danym ćwiczeniu, aby materiał został uznany za opanowany. Możliwe wartości od 1 do 6. Wartość domyślna wynosi 1.

## 1.103 Demands Correction

Demands Correction (Korekcja wymagań)

Opcja ta umożliwia zmianę wymagań dla poszczególnych ocen w trybie testu. Jeżeli oceny eTeacher'a wydają ci się zbyt surowe lub łagodne możesz je tu skorygować w postaci suwaka. Możliwe wartości od -10 do +10. Wartości ujemne zmniejszają, a wartości dodatnie zwiększają surowość ocen w stosunku do ocen standardowych wynikających z zapisów w nagłówkach ćwiczeń.

W

nagłówku

każdego z ćwiczeń określa się, ile procent poprawnych odpowiedzi należy udzielić dla uzyskania oceny miernej. Przedziały pozostałych ocen obliczane są proporcjonalnie z tej wartości.

Wymagania te zależą głównie od typu ćwiczenia: np. w teście wyboru łatwiej jest trafić dobrą odpowiedź niż wpisać poprawnie zdanie w teście translacyjnym.

## 1.104 Wpisywanie odpowiedzi

Wpisywanie odpowiedzi

We wszystkich ćwiczeniach wymagających wpisania odpowiedzi z klawiatury, odpowiedź należy wpisać w polu Your Answer (Twoja odpowiedź). Odpowiedzi należy wpisywać bardzo starannie, przestrzegając wszystkich zasad pisowni. Pamiętaj, że zasady te (np. przestankowania lub pisania niektórych słów z dużych liter) są inne niż w języku polskim. Zwracaj uwagę, by nie popełniać ani błędów ortograficznych ani gramatycznych. Jeżeli odpowiedź jest całe zdanie zwracaj również uwagę na właściwe znaki przestankowe.

Jeżeli wpisujesz formę skróconą, pamiętaj, że apostrof to znak w prawej dolnej części klawiatury w pobliżu ENTER, a nie ten pod tyldą koło jedynek. Po wpisaniu słowa lub zdania przeczytaj je dokładnie i



sprawdź, czy nie popełniłeś przypadkowych błędów literowych. Jeżeli odpowiedź jest pełnym zdaniem zakończ je właściwym dla tego zdania znakiem przestankowym (kropka, znak zapytania) i dopiero wtedy naciśnij ENTER.

Wpisując odpowiedź możesz korzystać z następujących klawiszy funkcyjnych:

Backspace	skasowanie znaku przed kursorem
Delete	skasowanie znaku za kursorem
->	kursor w prawo
<-	kursor w lewo
SHIFT ->	kursor na koniec linii
SHIFT <-	kursor na początek linii
ALT ->	skacze do następnego słowa w linii
ALT <-	skacze do poprzedniego słowa w linii
Amiga + X	kasuje całą zawartość gadżetu
Amiga + Q	anuluje ostatnie zmiany

## 1.105 Wpisywanie odpowiedzi - Podpowiedź

Hint (Podpowiedź)

Kliknięcie na tym przycisku wyświetla poprawną odpowiedź w polu Correct Answer (Poprawna odpowiedź). Odpowiedź należy przepisać do pola Your Answer (Twoja odpowiedź). Jeżeli poprawnie przepiszesz odpowiedź ze ścieżki, zostaniesz wprowadzony pochwalony, ale odpowiedź nie będzie zaliczona. Zaliczane są tylko odpowiedzi udzielone bez korzystania z podpowiedzi.

## 1.106 Wpisywanie odpowiedzi - wszystkie odpowiedzi

All Answers (Pokaż wszystkie odpowiedzi)

Kliknięcie na tym przycisku otwiera dodatkowe okno ze wszystkimi wariantami odpowiedzi, które eTeacher jest skłonny uznać za poprawne. W początkowej fazie nauki lepiej jest jednak utrzymywać jeden wariant zdania lub wyrażenia. Radzimy nie nadużywać zbyt często tego przycisku i starać się zapamiętać odpowiedź wyświetlaną w polu Correct Answer (Poprawna odpowiedź).

## 1.107 Okno wyboru ćwiczenia

Okno wyboru ćwiczenia

Okno to służy do wybrania z listy konkretnego ćwiczenia z danej grupy tematycznej. Ćwiczenie można wybrać myszką lub klawiszami kursora ustawiając podświetlenie na wybranym ćwiczeniu.

Dodatkowo są dostępne przyciski:

Learn (Nauka) uruchamia wybrane ćwiczenie w trybie Nauki,

Test	(Test)	uruchamia wybrane ěwiczenie w trybie Testu,
Edit	(Edycja)	otwiera edytor umoŕliwiajacy edycj wybranego ěwiczenia.
Add	(Dodaj)	doĕcienie ěwiczenia do wybranej grupy tematycznej
Delete	(Usuĕ)	usunienie wybranego ěwiczenia z danej grupy tematycznej. Ęwiczenie jest usuwane z grupy, lecz pozostaje na dysku i moŕe by doĕcione do innej grupy tematycznej,
Save	(Nowe)	zapisanie zmodyfikowanej listy ěwiczeĕ
Cancel	(Poniechaj)	przerwanie wybierania pliku

## 1.108 Instruction

Instruction (Instrukcja)

Kliknienie na tym przycisku wyŕwietla instrukcj merytoryczn wykonania danego ěwiczenia. Wyŕwietlana jest ona automatycznie na pocztku kaŕdego ěwiczenia. Potem moŕna j wywoae powtrnie. Przeczytaj j zawsze dokadnie, jeŕeli nie masz pewnoci, o co w danym ěwiczeniu chodzi.

## 1.109 Strzaĕka

Strzaĕka (Przejcie do nastpnego zdania)

Kliknienie strzaĕki daje ten sam efekt, co nacinienie klawisza ENTER na klawiaturze. Jeŕli wic po wpisaniu odpowiedzi nie zakoĕczymy wpisywania klawiszem ENTER, pierwsze kliknienie zatwierdza wpisan odpowiedĕ a dopiero drugie kliknienie powoduje przejcie do nastpnego zdania.

## 1.110 Help

Help (Pomoc)

Kliknienie na tym przycisku otwiera okno z techniczn pomoc kontekstow.

## 1.111 Cancel

Cancel (Anuluj)

Kliknienie na tym przycisku powoduje przerwanie ěwiczenia, zamknienie okna i powrt do Menu.

## 1.112 Grammar

Grammar (Gramatyka)

Jeśli przycisk ten jest aktywny, kliknięcie na nim powoduje otwarcie podręcznika gramatycznego na zagadnieniu, którego dotyczy ćwiczenie. W zależności od ustawienia w opcjach nauczania, pomoc gramatyczna dostępna jest tylko w trybie nauki albo w obu trybach.

### 1.113 Play

Play (Odtwórz)

W ćwiczeniach multimedialnych, kliknięcie na tym przycisku odtwarza nagranie dźwiękowe poprawnej odpowiedzi.

### 1.114 Pause

Pause (Pauza)

Klikając na tym gadżecie możesz zatrzymać aktualnie wykonywane ćwiczenie. Mierzony czas zostaje zatrzymany aż do wznowienia nauki.

### 1.115 Indeks alfabetyczny

A

AHI

akceptowane odpowiedzi

automatyczna powtórka

autor, kontakt

C

ćwiczenia multimedialne - słownikowe

ćwiczenia multimedialne - testy wyboru

ćwiczenia słownikowe

ćwiczenia transformacyjne

ćwiczenia translacyjne

ćwiczenia, edycja

ćwiczenia, typy

---

---

D

dobra odpowiedź

dostęp do edycji

E

edycja ćwiczeń

edycja ćwiczeń słownikowych

edycja ćwiczeń transformacyjnych

edycja ćwiczeń translacyjnych  
edycja komentarzy

edycja multimedialnych testów słownikowych

edycja multimedialnych testów wyboru

edycja nagłówków ćwiczeń

edycja nagłówków ćwiczeń transformacyjnych

edycja, kodowanie alternatywne

edycja testów wyboru  
efekty dźwiękowe

eksport

etykieta składnika

F

funkcje przycisków

funkcje przycisków edytorów

G

grafika, opcje

gramatyka

H

hasło

I

informacje na ekranie

informacje o wykonaniu ćwiczenia

informacje statystyczne

---

instrukcja do ěwiczenia

intensywnoœě nauki

J

jězyk programu

K

karty dŹwiěkowe

karty graficzne

klawisze edycyjne

kodowanie odpowiedzi alternatywnych

komentarze

korekcja wymagaěi

L

losowanie

M

menu gěwne

mierzenie czasu

minimum %

multimedialne ěwiczenia sěownikowe

multimedialne testy wyboru

N

nagěwek ěwiczenia

nagěwek, edycja

nagrania dŹwiěkowe

nauka

numer tematu pomocy

O

obrazki

odpowiedzi alternatywne

---

odpowiedzi, wpisywanie

odpowiedzi w testach wyboru

opcje

opcje, dúwiék

opcje, grafika

opcje, komentarze

opcje nauczania

opcje programu

opcje, statystyka

opcje, uczniowie

opcje, zachowanie ustawieï

opis êwiczenia

P

pauza

podpowiedzi

pola edycyjne êwiczeï sïownikowych

pola edycyjne êwiczeï transformacyjnych

pola edycyjne êwiczeï translacyjnych

pola edycyjne multimedialnych êwiczeï sïownikowych

pola edycyjne multimedialnych testów wyboru

pola edycyjne testów wyboru

pomoc

pomoc gramatyczna

pomoc gramatyczna w teðcie

poprawne odpowiedzi

przestankowanie

przesuwanie kursora

R

reakcja dúwiékowa

---

realizacja ěwiczei

regulacja wymaga

S

statystyka

struktura ěwiczei sownikowych

struktura ěwiczei transformacyjnych

struktura ěwiczei translacyjnych

struktura multimedialnych ěwiczei sownikowych

struktura multimedialnych testów wyboru

struktura testów wyboru

surowooc oceniania

system AHI

T

testy

testy wyboru

tooltypy programu

tryb nauki

tryb testu

tworzenie ěwiczei  
typ reakcji

typy ěwiczei

U

uznanie po powtorce

W

wpisywanie odpowiedzi

wybieranie ěwiczei

wybieranie odpowiedzi w testach wyboru

wybór typu ěwiczenia

wykonywanie ěwiczei

wyniki  
Z

zabezpieczanie zmian

zachowanie ustawienia opcji

zaliczanie odpowiedzi

zapis odpowiedzi alternatywnych

zezwolenie na edycję  
zła odpowiedzi

zmiana języka

zmiana ustawienia opcji

znaki przestankowe

## 1.116 Opis Tooltypów

Opis Tooltypów

W nawiasach podano przykładowe wartości tooltypów.

**PUBSCRNAME** - nazwa ekranu publicznego. (eTeacherGB)  
Eteacher uruchomi się na wybranym ekranie publicznym lub jeżeli taki nie istnieje - zostanie on utworzony.

**SCREENMODE** - identyfikator trybu wyświetlania. (\$8004)  
Poprzez wykomentowanie tego tooltjpa nawiasami możesz uruchomić program wybierając tryb graficzny systemowym requesterm ASL. Nie musisz więc pamiętać wartości ScreenID dla różnych trybów. Po zapisaniu ustawień w eTeacherze zostanie tu automatycznie wpisana właściwa wartość.

**INTERLEAVED** - ekran typu INTERLEAVED. (YES|NO)

**DEPTH** - ilość bitplanów (4)  
Minimalną wartością jest 4 - co odpowiada 16 (4 do potęgi 2) kolorom.  
Standardową wartością jest 4 lub 8 (odpowiednio 16 lub 256 kol.)

**WIDTH** - szerokość ekranu (640)  
Minimalna szerokość ekranu to 640 punktów. Podanie mniejszej wartości spowoduje automatyczną zmianę na 640.

**HEIGHT** - wysokość ekranu (400)  
Minimalna wysokość ekranu to 400 punktów. Podobnie jak dla szerokości mniejsze wartości program automatycznie zaokrągli do 400.

**FONT** - czcionka programu (ETwinPL.font)  
ETeacher w zależności od wersji językowej może używać różnych



czcionek. Domylna czcionka jest ETwin - układ znaków jest zgodny z standardem ASCII. Inne czcionki np. ETwinPL zawierają niestandardowe znaki narodowe np. polskie.

- TICK - częstotliwość odświeżania ekranu (dla PAL - 50)  
Służy wyłącznie do ustawiania "prędkości" zegara.  
Nie podanie tej wartości ustawi wartość standardową dla Twojej Amigi.
- TMP\_DIR - katalog, w którym tworzone są pliki tymczasowe. (T:)  
Jeśli masz dość wolnej pamięci wpisz T: Jeśli masz jej mało, możesz pliki tymczasowe zapisywać na dysku twardym spowalniając nieco pracę programu.
- CAT\_AUDIO - katalog z plikami dźwiękowymi użytkownika (AudioGB/)
- CAT\_COMM - katalog z plikami komentarzy użytkownika (CoAudioGB)
- CAT\_PIC1 - katalog z plikami graficznymi użytkownika. (Pictures/)
- CAT\_DATA - katalog z danymi programu. (DATA/)
- CAT\_DATA1 - katalog z danymi poszczeg. wersji językowych. (DataGB/)
- CAT\_BUTTON1 - katalog z rysunkami przycisków. (DATA/ButtonsGB/)
- CAT\_BUTTON2 - katalog z rysunkami przycisków. (DATA/ButtonsPL/)  
Zarówno ten jak i poprzedni katalog precyzuje, w jakich językach będą przedstawiane na ekranie przyciski graficzne.
- CAT\_DRILL - katalog z plikami ćwiczeniowymi. (DrillGB4PL/)
- CAT\_EXAUDIO - katalog, do którego będą eksportowane sample. (Export/Audio/)
- CAT\_EXVIDEO - katalog, do którego będą eksportowane rysunki. (Export/Video/)
- GUIDE1 - plik podręcznika gramatycznego (GrammarGB.guide)
- GUIDE2 - plik pomocy eTeacher'a (eTeacherPL.guide)
- LANG1 - plik lokalizacyjny w 1 wersji językowej. (GBPL1.cat)
- LANG2 - plik lokalizacyjny w 2 wersji językowej. (GBPL2.cat)  
Pliki lokalizacyjne nie są zgodne z locale.library. Muszą być zawsze podawane parami: GBPL1 i 2, DEFR1 i 2 itp.
- REQ\_X - pozycja X Requestera ASL  
REQ\_Y - pozycja Y  
REQ\_W - szerokość  
REQ\_H - wysokość  
Nie podanie wartości ostatnich czterech tooltajpów spowoduje pojawianie się requestera zawsze na środku ekranu (o ile nie jest zainstalowana biblioteka asl v42 lub zamiennik typu MFR)