Nazwa projektu		Nazwa dokumentu	
Jan Ortograf		Instrukcja obsługi	
Wersja dokumentu	**0.1**	**Data zmian**	**2011-01-16**

JAN ORTOGRAF
Instrukcja obsługi

Spis Treści

1. URUCHOMIENIE GRY 4
   a) Aktualizator 4
   b) Ekran powitalny/ wyboru ucznia 5
   c) Tworzenie ucznia 6
   d) Wybór ucznia 7
   e) Edycja ucznia 7
   f) Usuń ucznia 7
   g) Statystyki ucznia 7
   h) Konfiguracja wyrazów 7
   i) Wyślij email z pomysłami/uwagami 8
2. KONFIGURACJA NAUKI 9
   1. Typ gry – z listy słów do odpytania znikają słowa: 9
   2. Słowa brane do listy wyrazów odpytywanych 10
3. GRA/NAUKA 11
   a) Układanie wyrazu 12
   b) Weryfikacja 12
   c) Podsumowanie gry/nauki 12
4. STATYSTYKI UCZNIA 13
   d) Podsumowanie 13
   e) Filtrowanie 13
5. KONFIGURACJA WYRAZÓW 14
   a) Dodawanie wyrazu 14
   b) Lista wyrazów 15
   c) Edycja wyrazu 16
   d) Import/Eksport wyrazu 17

Nazwa projektu		Nazwa dokumentu	
Jan Ortograf		Instrukcja obsługi	
Wersja dokumentu	**0.1**	**Data zmian**	**2011-01-16**

1. URUCHOMIENIE GRY

a) Aktualizator

Rys. 1 Aktualizator

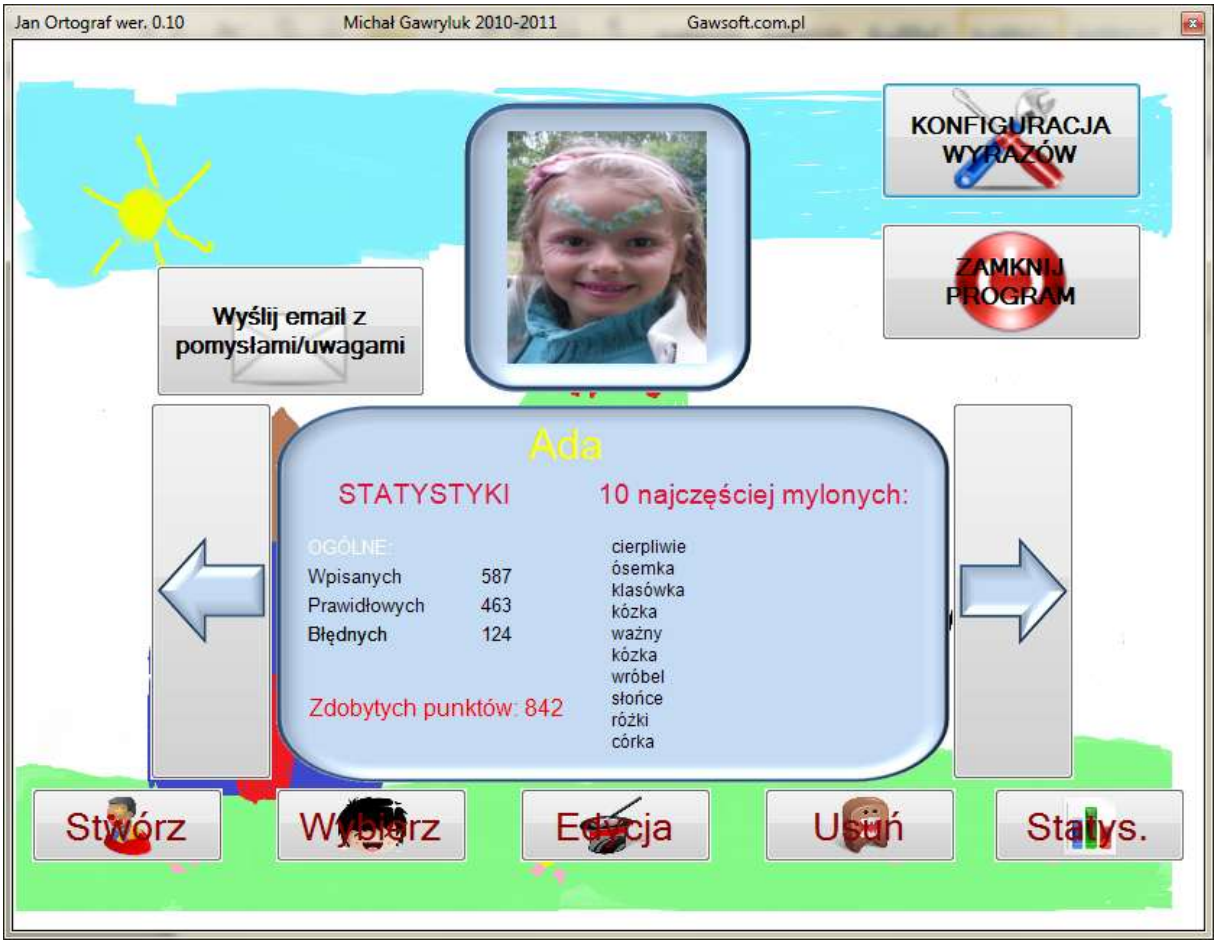
Zalecane jest uruchamianie gry przy pomocy aktualizator. Program sprawdza czy pliki gry są w aktualnej wersji, jeśli zachodzi potrzeba ściąga z serwera aktualne wersje.

UWAGA: PO POBRANIU AKTUALIZATORA ZE STRONY WWW, NALEŻY SKOPIOWAĆ GO DO DOWOLNEGO FOLDERU (NP. JANORTOGRAF), PONIEWAŻ PO URUCHOMIENIU ŚCIĄGNIE ON BRAKUJĄCE PLIKI I FOLDERY POTRZEBNE DO URUCHOMIENIA GRY.

Proces aktualizacji jest w pełni automatyczny.

b) Ekran powitalny/ wyboru ucznia

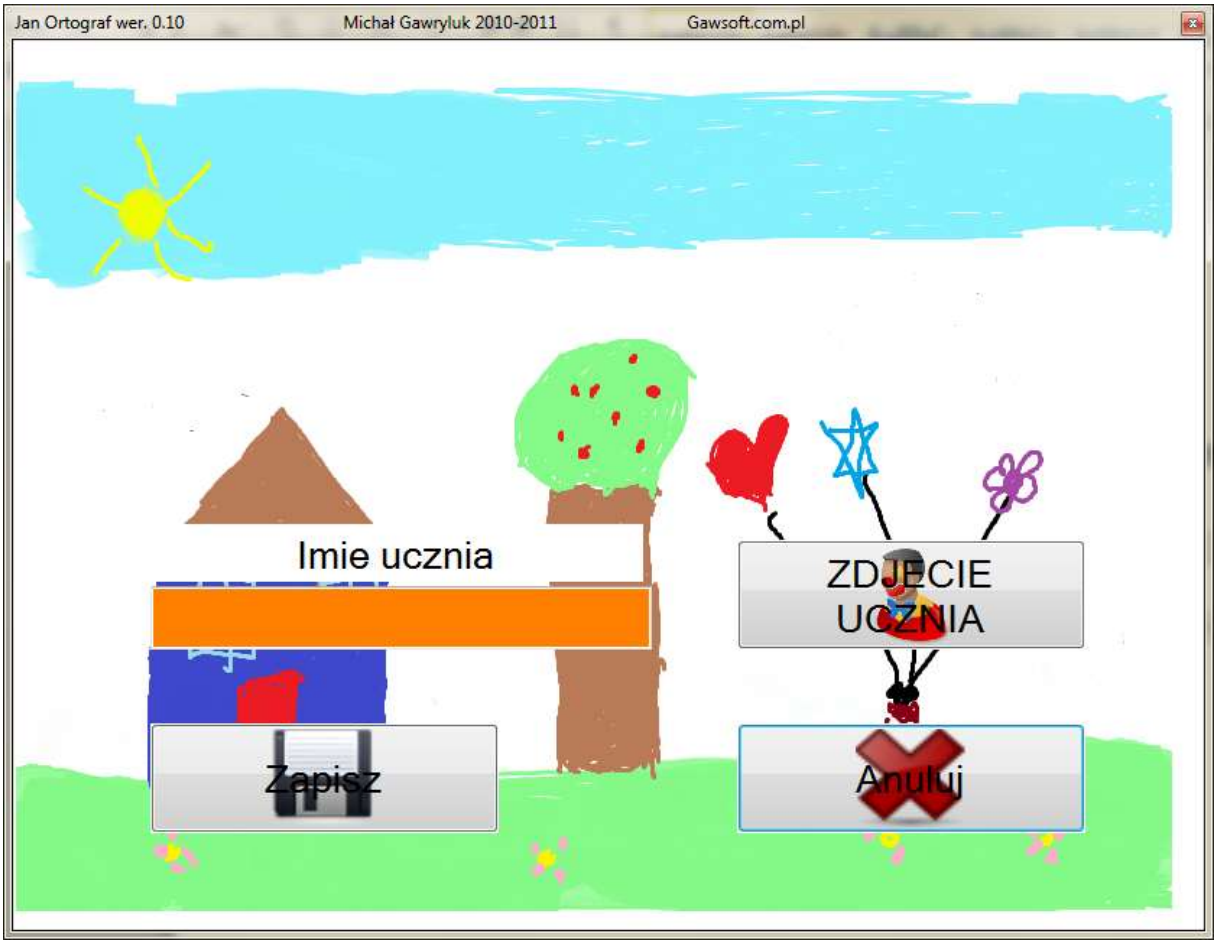
Ekran powitalny/ wyboru gracza służy do stworzenia ucznia, wyboru, edycji oraz oglądania statystyk ucznia.



Rys. 2 Ekran powitalny

c) Tworzenie ucznia

Jeżeli zaczynasz dopiero grę lub chcesz dodać nowego ucznia (np. masz dwójkę dzieci), musisz kliknąć na przycisk **STWÓR.** Spowoduje to otworzenie okna dodawania ucznia (Rys. 3 Dodawanie ucznia).



Rys. 3 Dodawanie ucznia

Przy dodawaniu ucznia musimy podać **Imię ucznia**, można również wskazać zdjęcie.

W celu dodania zdjęcia do tworzonego ucznia, należy kliknąć przycisk **ZDJĘCIE UCZNIA**, a następnie wskazać plik JPG ze zdjęciem.

ZALECAM DODAWANIE ZDJĘĆ O WYMIARACH RÓWNYCH WIELOKROTNOŚCI (140x160) WTEDY MAMY GWARANCJĘ, ŻE PROGRAM DOBRZE PRZESKALUJE ZDJĘCIE.

Po podaniu imienia oraz wskazaniu zdjęcia naciskamy przycisk ZAPISZ, aby dodania ucznia.

d) Wybór ucznia

Wyboru ucznia dokonujemy przy użyciu strzałek widocznych na Rys. 2 Ekran powitalny.

Możemy przełączać się pomiędzy uczniami, poprzez użycie strzałek.

Po przełączeniu się na kolejnego ucznia, program wyświetli jego zdjęcie(jeżeli uczeń posiada zdjęcie) oraz statystyki pokazujące ogólną ilość odpowiedzi, błędnych oraz prawidłowych.

W celu wybrania ucznia i kontynuowania nauki należy kliknąć na przycisk **WYBIERZ**, wtedy zostanie wyświetlony ekran konfiguracji nauki (2.KONFIGURACJA NAUKI).

e) Edycja ucznia

W celu edycji danych ucznia (imienia lub zdjęcia) należy ustawić na nim grę używając przycisków ze strzałkami, a następnie kliknąć **EDYCJA**.

Edycja wygląda identycznie jak dodawanie ucznia (Rys. 3 Dodawanie ucznia).

f) Usuń ucznia

W celu usunięcia ucznia należy ustawić na nim grę, używając przycisków ze strzałkami, a następnie kliknąć **USUŃ**.

UWAGA!!! Po usunięciu ucznia wszystkie jego odpowiedzi zostaną skasowane.

g) Statystyki ucznia

W celu wyświetlenia dokładnych statystyk dot. odpowiedzi ucznia należy ustawić na nim grę używając przycisków ze strzałkami, a następnie kliknąć **STATYS.**

OPCJE STATYSTYK ZOSTAŁY DOKLADNIE OPISANE W PKT. 4.STATYSTYKI UCZNIA.

h) Konfiguracja wyrazów

Głównym założeniem programu jest samodzielne dodawanie wyrazów przez rodziców, dzięki czemu dziecko ćwiczy tylko wybrane wyrazy, które aktualnie ma na lekcjach, a nie cały słownik ortograficzny.

Konfiguracje słów uruchamiamy poprzez kliknięcie na przycisk **KONFIGURACJA WYRAZÓW.**

OPCJE STATYSTYK ZOSTAŁY DOKŁADNIE OPISANE W PKT. 5 KONFIGURACJA WYRAZÓW.

i) Wyślij email z pomysłami/uwagami

Pomysły uwagi mile widziane - w celu wysłania maila proszę kliknąć na przycisk **WYŚLIJ EMAIL Z POMYSŁAMI/UWAGAMI** program automatycznie otworzy domyślnego klienta poczty i utworzy nowego maila o tytule JanOrtograf.

2. KONFIGURACJA NAUKI

Przed rozpoczęciem nauki przez ucznia należy przeprowadzić krótką konfigurację, w której określimy, z jakich wyrazów będzie odpytywany uczeń oraz w jaki sposób ma zarządzać list wyrazów do wpisania.

Rys. 4 Konfiguracja nauki

1. Typ gry – z listy słów do odpytania znikają słowa:

- Po prawidłowej odpowiedzi – oznacza, że program będzie odpytywał z wyrazów dopóki nie zostaną prawidłowo wpisane.
- Żadne – oznacza, że nawet po prawidłowej odpowiedzi z listy słów nie są usuwane wyrazy.
- Niezależnie od odpowiedzi - oznacza, że nawet jak uczeń źle wpisze wyraz znika on z listy wyrazów do odpytania.

**zalecam ustawić typ PO PRAWIDŁOWEJ ODPOWIEDZI, dzięki czemu każdy wyraz musi zostać wpisany prawidłowo.*

2. Słowa brane do listy wyrazów odpytywanych

Ta część konfiguracji ma na celu określenie, z jakich wyrazów uczeń zostanie odpytany.

Możliwe opcje:

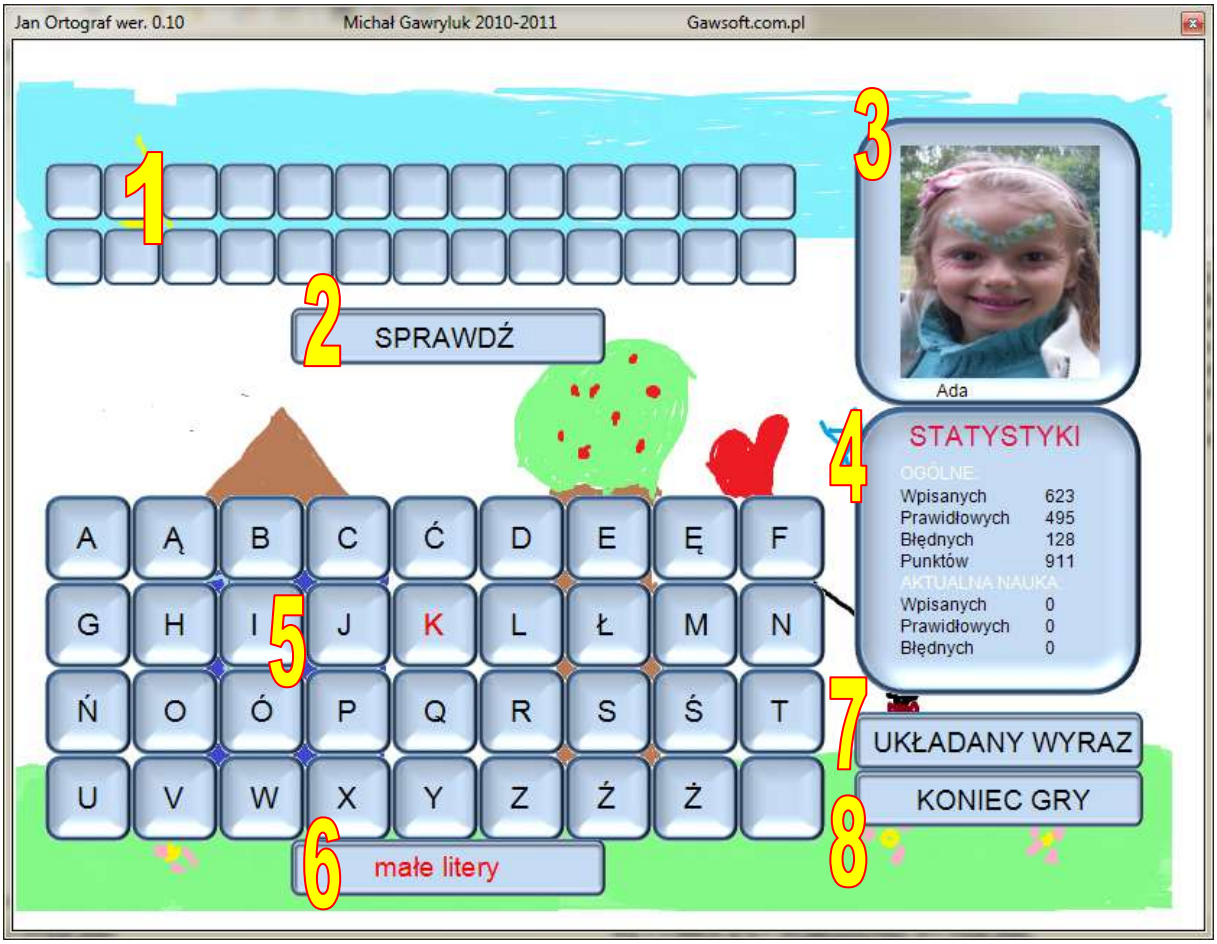
- TYLKO AKTYWNE – oznacza, że uczeń będzie odpytywany z wyrazów odhaczonych jako aktywne (więcej o konfiguracji wyrazów można znaleźć w **Edycja wyrazu**).
- Z ODPOWIEDZIAMI BŁĘDNYMI – oznacza, że uczeń będzie odpytywany z wyrazów, w których popełnił błędy, dodatkowo można odfiltrować datę od, do kiedy błędy zostały popełnione. Dzięki tej opcji możemy odpytywać ucznia tylko z wyrazów w których popełnia błędy.

Po zakończeniu konfiguracji należy kliknąć **ZACZNIJ GRĘ**, aby rozpocząć naukę.

3. GRA/NAUKA

Ekran nauki składa się z następujących elementów:

1. Pole do wpisania układanego wyrazu
2. Sprawdź – przyciśnięcie przycisku powoduje sprawdzenie poprawności wpisanego wyrazu
3. Zdjęcie ucznia
4. Statystyki ogólne i aktualnej gry
5. Tablica liter, z których należy ułożyć słowo w polu pkt. 1
6. Przełączanie małe/duże litery
7. Odtwarza ponownie dźwięk wpisywanego wyrazu
8. Koniec gry kończy grę



Rys. 5 Ekran nauki/gry

a) Układanie wyrazu

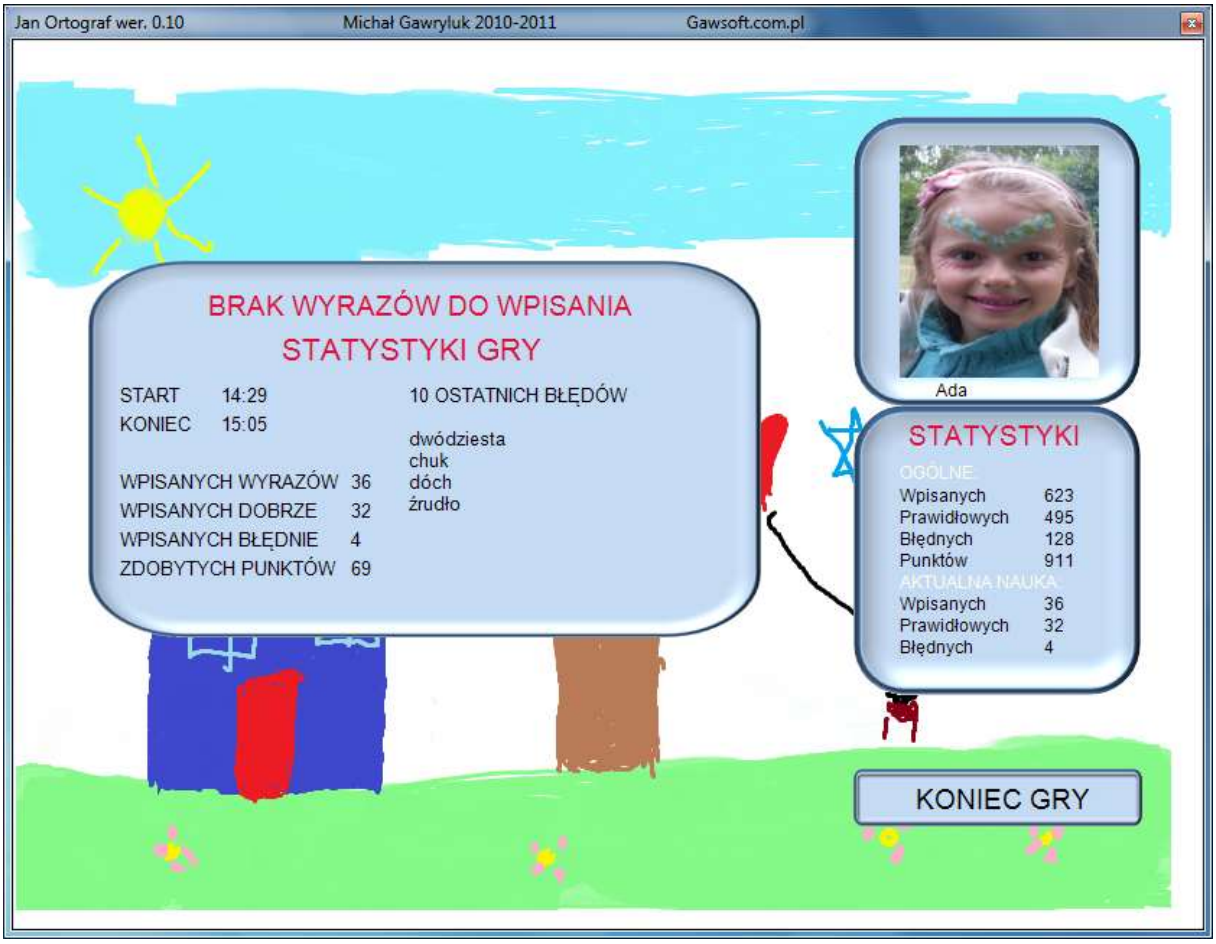
Do układania wyrazu należy użyć liter oznaczonych jako 5. , następnie kliknąć na odpowiednią literę, zaznaczając ją na czerwono, następnie 1 kliknąć w odpowiednie pole, żeby wstawić zaznaczoną literę.

b) Weryfikacja

Po ułożeniu wyrazu w celu sprawdzenia poprawności należy kliknąć sprawdź.
Program wyświetli informacje czy wyraz został ułożony prawidłowo. W celu kontynowania nauki należy kliknąć NASTĘPNY WYRAZ.

c) Podsumowanie gry/nauki

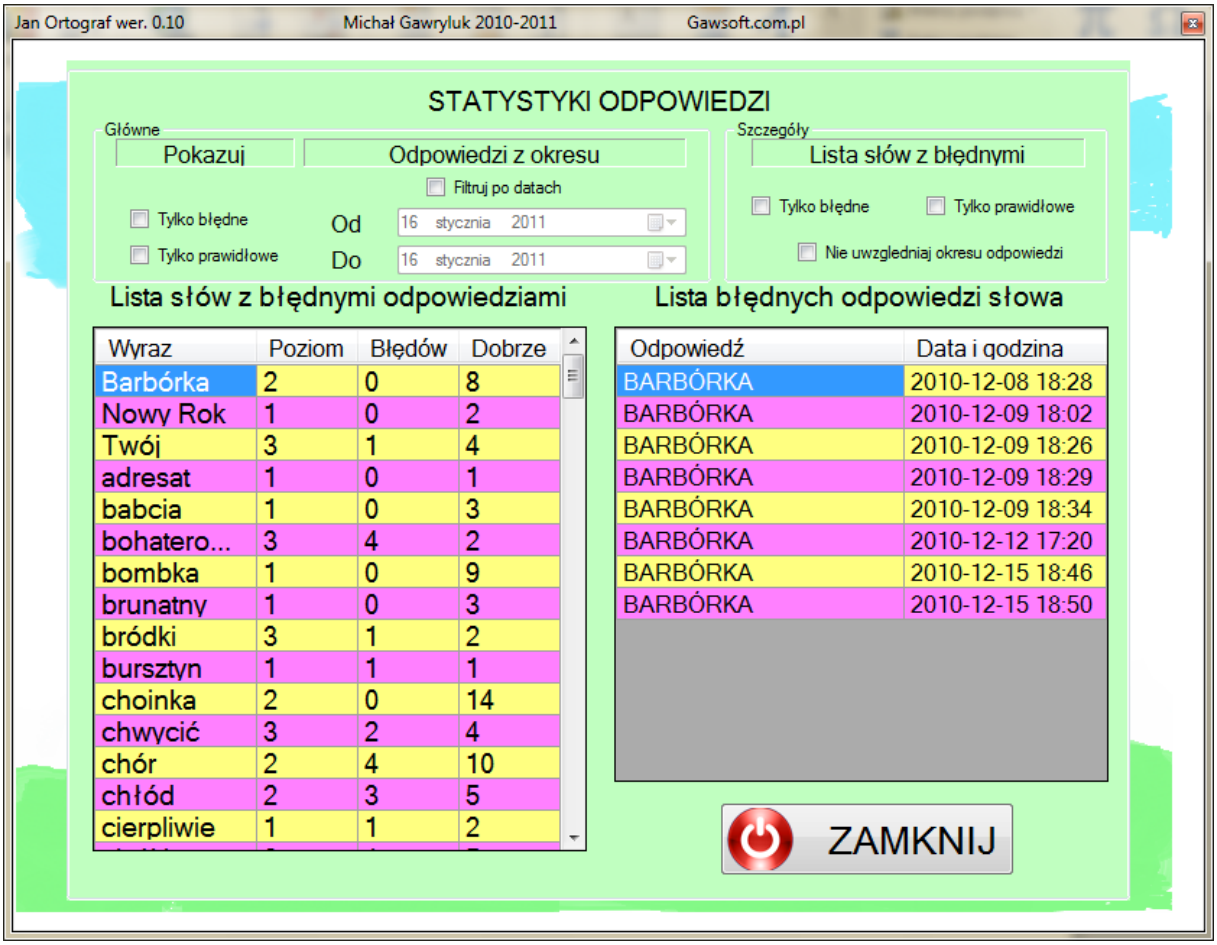
Gdy na liście wyrazów, z których uczeń miał być odpytywany, nie zostanie ani jeden wyraz, gra zostanie zakończona i wyświetli się jej podsumowanie (Rys. 6 Podsumowanie gry).



Rys. 6 Podsumowanie gry

4. STATYSTYKI UCZNIA

Ekran statystki służy do dokładnego śledzenia odpowiedzi ucznia. Wyświetlane są wszystkie odpowiedzi w podziale na podsumowane(lewa strona) oraz dokładne po wskazaniu na słowo(prawa strona).



Rys. 7 Statystyki ucznia

a) Podsumowanie

Tabela podsumowania(lewa) pokazuje zliczone odpowiedzi dobre i złe per słowo z danego okresu. Dokładne informacje dot. słowa uzyskujemy klikając na interesujące nas słowo w podsumowaniu, co powoduje otworzenie dokładnej listy odpowiedzi wraz z datami w tabeli szczegółów(prawa).

b) Filtrowanie

W celu ułatwienia przeglądu odpowiedzi, możliwe jest filtrowanie po datach odpowiedzi OD, DO oraz wskazaniu, że interesują nas odpowiedzi tylko dobre lub tylko błędne.

5. KONFIGURACJA WYRAZÓW

Rys. 8 Konfiguracja wyrazów

a) Dodawanie wyrazu

Dodawanie nowego wyrazu odbywa się poprzez kliknięcie na przycisk **DODAJ WYRAZ.**
W efekcie otworzy się okno dodawania wyrazu **(**Rys. 9 Dodawanie wyrazu**).**

Tworzenie nowego wyrazu odbywa się poprzez:

- wpisanie wzorca, z którym będą weryfikowane odpowiedzi ucznia
- podanie poziomu trudności, liczba ta będzie dodawana do pkt`ów ucznia po prawidłowej odpowiedzi
- nagranie dźwięku wyrazu, który uczeń usłyszy z prośbą o wpisanie podczas nauki

Po wykonaniu w/w czynności należy zapisać wyraz naciskając przycisk **ZAPISZ.**

Rys. 9 Dodawanie wyrazu

b) Lista wyrazów

Lista wprowadzonych wyrazów dostępna jest pod przyciskiem **LISTA WYRAZÓW (**Rys. 10 Lista wyrazów**).**

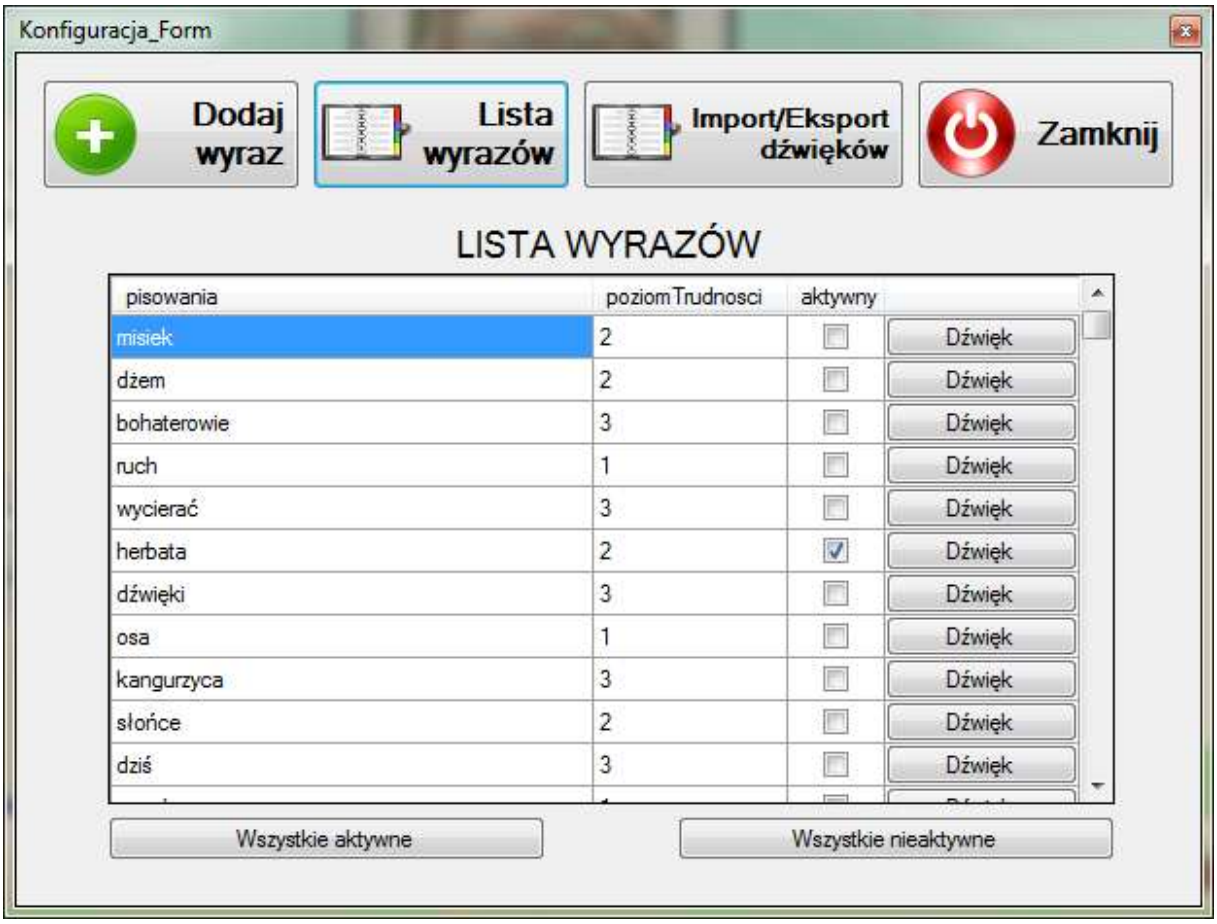
Tabela z wyrazami składa się z: pisowni, poziomu trudności, informacji, czy wyraz jest aktywny oraz przycisku dźwięk służącego do odtworzenia dźwięku przypisanego do wyrazu.

Kliknięcie na pole aktywny danego wyrazu powoduje zmianę z aktywnego na nieaktywny i na odwrót.*

Klikając na pisownię danego wyrazu przechodzimy w tryb edycji wyrazu(tryb edycji opisany jest w pkt. c) Edycja wyrazu).

Przyciskami wszystkie aktywne/wszystkie nieaktywne możemy zmieniać stan wszystkich wyrazów w bazie.

*odznaczanie aktywnych wyrazów ma znaczenie podczas odpytywania – można włączyć tryb w którym uczeń jest odpytywany tylko z aktywnych wyrazów.



Rys. 10 Lista wyrazów

c) Edycja wyrazu

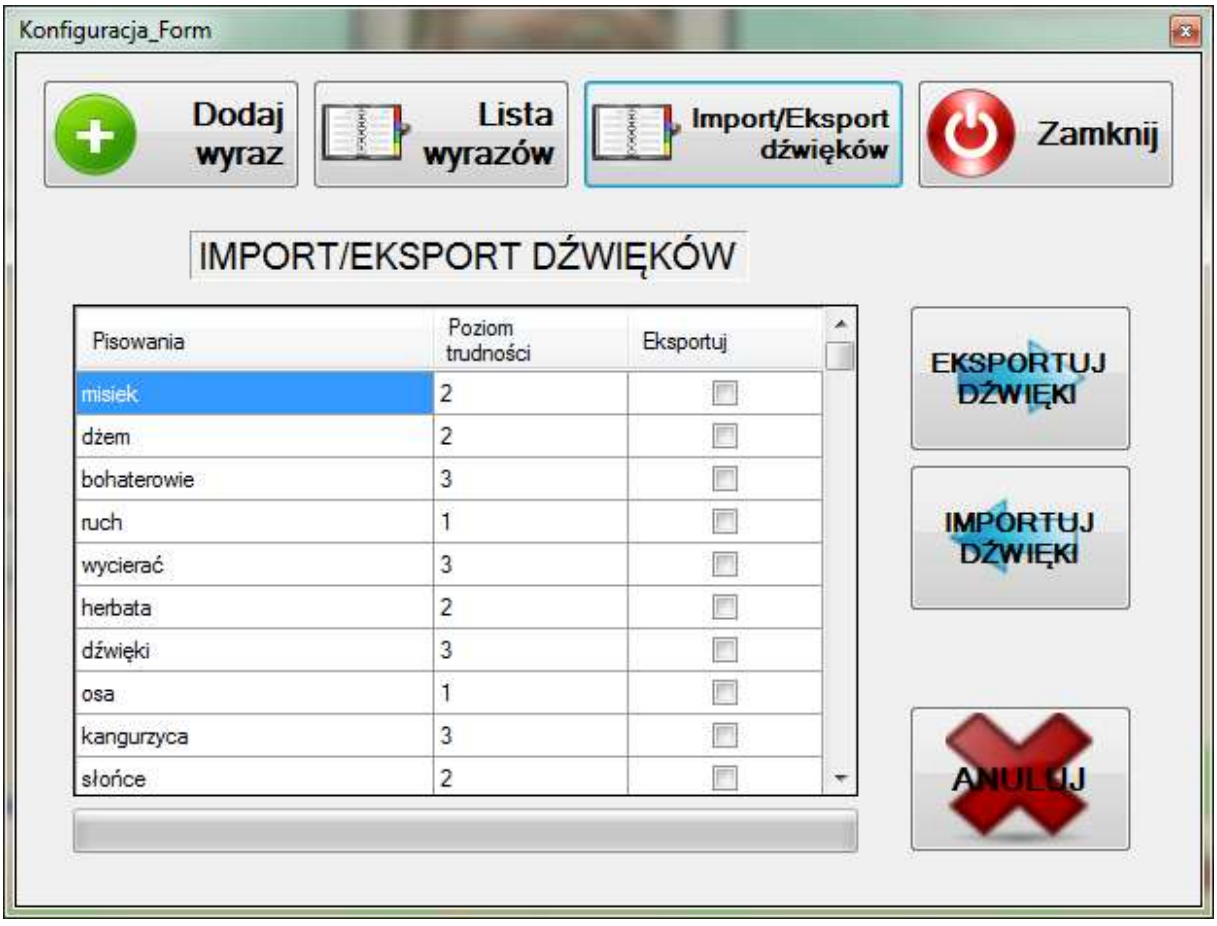
Ekran edycji wyrazu wygląda prawie identycznie jak ekran dodawania nowego wyrazu (Rys. 9 Dodawanie wyrazu).
Jedynymi różnicami są:

- Możliwość odhaczenia aktywny/nieaktywny
- Pojawienie się przycisku usuń, który powoduje skasowanie wyrazu z bazy danych

d) Import/Eksport wyrazu

W celu szybkiej wymiany dźwięków pomiędzy graczami, ewentualnie przeniesienia ich na inny komputer powstał moduł umożliwiający eksport wyrazów już stworzonych oraz import do programu już wyeksportowanych.

- **Eksport wyrazów odbywa się poprzez odhaczenie w liście wyrazów kolumny eksportuj wyrazów, które chcemy eksportować. Następnie klikamy EKSPORTUJ DŹWIĘKI, zostaniemy poproszeni o wskazanie katalogu, do którego program wyeksportuje dźwięki i zapisze plik konfiguracyjny.**
- **Import wyrazów polega na kliknięciu IMPORTUJ DŹWIĘKI, zostaniemy poproszeni o wskazanie katalogu z którego program zaimportuje dźwięki.**



Rys. 11 Eksport/Import dźwięków