

ZX SPECTRUM

## ORTOGRAFIA

Program „Ortografia” ma na celu ułatwienie nauki ortografii polskiej.

Na ekranie ukazuje się wyraz lub związek frazeologiczny, którego pisownia mogłaby budzić wątpliwości. W ukazującym się wyrazie należy uzupełnić puste miejsce właściwą literą lub literami, które w wersji poprawnej i błędnej widoczne są w przeciwnych rogach ramki. Jeżeli wybór okaże się właściwy, komputer miga dużym plusem i dodaje punkty. Przy błędnej odpowiedzi zapala się minus, a wyraz poprawnie napisany pulsuje kilka sekund na ekranie.

Możliwa jest równoczesna gra dwóch osób, co wprowadza element rywalizacji.

### URUCHOMIENIE PROGRAMU

Program należy wprowadzać do pamięci komputera rozkazem LOAD „.”.

2

komputer

PROGRAM KOMPUTEROWY

ZX

SPECTRUM

*ortografia*

komputer

KOMPUTER

RTG

*ortografia*

KOPIOWANIE ZABRONIONE

2

## WYBÓR PARAMETRÓW GRY

Gdy na ekranie ukaze się krótka instrukcja i napis „DOKONAJ WYBORU”, można klawiszami „1”, „2” lub „3” zmieniać odpowiednio ilość graczy, liczbę wyrazów w teście oraz czas na zastanowienie. Po wybraniu odpowiednich wartości wciskamy ENTER.

W dalszej części ekranu ukaze się szereg wariantów, które zmieniamy klawiszem „N”. Naciskając „W” możemy wyłączyć muzykę. Jeżeli podjęliśmy decyzję, wciskamy ENTER.

## GRA JEDNEJ OSOBY

Na ekranie ukazuje się plansza, w której centrum umieszczony jest zegar słupkowy. Nad zegarem wyświetlana jest liczba wyrazów pozostałych do końca gry. Obie części ekranu są symetryczne i dotyczą tego samego gracza. Przy udzielaniu odpowiedzi należy wcisnąć klawisz „Q” – jeżeli poprawna wersja jest z lewej strony, lub klawisz „W” – jeżeli dobra odpowiedź jest z prawej strony.

## GRA W DWIE OSOBY

Przy grze dwuosobowej lewa część ekranu dotyczy pierwszego gracza, prawa – drugiego. Klawisze gracza pierwszego pozostają niezmienione. Drugi gracz musi używać klawiszy „U” oraz „I”.

Po zakończeniu gry, jeżeli suma użytych punktów nie jest mniejsza od 5000, można wpisać swoje imię używając klawiszy „Z”, „X” i ENTER. Kończymy wpisywanie wprowadzając znak „I”. Naciśnięcie BREAK w dowolnym miejscu programu powoduje powrót do MENU.

JACEK POTEMPA