

Uživatelská příručka k programu

ANGLIČTINA PRO SAMOUKY

DIDAKTIK GAMA

DIDAKTIK M

ZX SPECTRUM

a kompatibilní typy

Obsah

Úvod	5
1. Základní charakteristiky	6
2. Začínáme	7
3. Klávesnice	9
4. Obrazovka	11
5. Editace textu	13
6. Struktura slovníku	15
7. Program SLOVNÍK	17
7.1 Výuka	17
7.2 Zkouška	19
7.3 Výsledky	20
7.4 Nastavení podmínek	21
7.5 Nahrání nového slovníku	22
8. Program EDITOR	24
8.1 Nahrání slovníku do paměti.....	24
8.2 Vytvoření nového slovníku	24
8.3 Zápis nové lekce	25
8.4 Doplnění poslední lekce	26
8.5 Oprava lekce	26
8.6 Zápis slovníku na pásku	27
8.7 Výpis charakteristik	27
8.8 Ukončení programu	28
Tabulky	29
1. Tabulka znaků české a slovenské abecedy	29
2. Tabulka znaků anglické výslovnosti	30
3. Členění a obsah záhlaví slovníku	30
4. Vnitřní tvar slovička	31
5. Stanovení známky za zkoušení	31
6. Přehled editačních kláves	32
7. Schéma rozvržení obrazovky	32
8. Obsah dodané kazety	33

Úvod

Po zakoupení domácího počítače a opadnutí prvního nadšení z počítačových her si řada lidí klade otázku jak tento - v našich podmínkách za drahé peníze koupený nástroj - rozumně využít. Situace je o to horší, že na našem trhu nejsou dostupná periferní zařízení jako tiskárny, microdrivy či disketové jednotky, která by mohla zvýšit praktickou využitelnost počítače. Přesto lze i za těchto podmínek domácí počítač využít k praktickým činnostem. Důkazem jsou, mimo jiné, dálkový kurs uživatelských programů 666. Zo Svazarmu a nebo i zde popisované programy pro výuku anglických sloviček.

Využit počítač pro práci se slovičky v cizím jazyce není rozhodně žádná originální myšlenka. Myslet si však, že počítač může nahradit příruční slovník je zcestné. Schopnosti počítačů této třídy umožňují mít pohotově k dispozici okolo 1000 až 2000 sloviček, což je pro praktické potřeby žalostně málo - nejmenší kapesní slovníky obsahují více než 20 000 hesel. Navíc je zde rozhodující doba přístupu ke slovičkům, ke které je třeba připočítat nejméně 5 minut na zapnutí počítače, nahrání programu a vlastních dat. V tomto případě poslouží klasický "papírový" slovník lépe.

Při zaměření programů na výuku sloviček je situace příznivější. Na učení si musíme tak jako tak udělat čas, takže časy potřebné na přípravu počítače, nahrání programů a slovníku nejsou tak kritické a jsou vyváženy vyšší kvalitou učebního procesu. Možnost vytváření vlastních slovníků zvyšuje použitelnost učebního programu, neboť lze postupně po lekcích vytvářet slovník momentálně používané učebnice. Takto vytvořené údaje se navíc zužitkují při častých opakováních probírané látky.

Považují ještě za potřebné se zmínit o rozsahu programovacích prací při vytvoření zde popisovaných programů. Oba programy reprezentují zhruba 2200 řádků zdrojového textu v assembleru a asi 350 řádků v jazyce BASIC.

1. Základní charakteristiky

Programové vybavení pro výuku anglických sloviček sestává ze 2 programů. Program SLOVNÍK slouží k vlastní výuce, program EDITOR k vytváření nových slovníků a pro opravy a doplnění slovníků stávajících. K hlavním přednostem programů patří:

- možnost používat 2 způsoby práce; jeden pro výuku sloviček a druhý pro upevnění získaných znalostí
- rozdělení zkoušené látky do lekcí a tím přiblížení praktickým potřebám výuky sloviček
- používání písmen zvětšených dvojnásobně do šířky a trojnásobně do výšky; to podstatně snižuje únavu očí při výuce
- snadné psaní znaků české a slovenské abecedy
- důsledné používání znaků pro výslovnost anglického textu
- dostatečná kapacita paměti pro slovička; v jednom souboru lze ujit zhruba 1100 sloviček (při důsledném uvádění výslovnosti u všech sloviček a občasném používání mluvnických poznámek)
- možnost výpisu obtížných výrazů, přičemž požadavek na výpis lze zadat buď nejmenším počtem pokusů, na které byl výraz zodpovězen, nebo známkou obdrženou při výuce
- možnost pohodlného vytváření vlastních slovníků
- možnost výběru řady podmínek pro řízení procesu zkoušení

2. Začínáme

Obvyklý způsob výuky sloviček je tento - napisi si nová slovička do slovníku - anglické výrazy a výslovnost obvykle vlevo, odpovídající české výrazy vpravo. Potom si vyberu příslušnou část látky, zakryji anglická slovička a podle českých výrazů odpovídám anglicky. Správnost odpovědi kontroluji odkrytím anglického výrazu. Postupně přeskakuji ta slovička, která již umím a pokračuji tak dlechu, až jsem se naučil vse. Obzvláště pečlivý student provede totéž ještě opačne - zakryje český text a odpovídá na anglická slovička česky.

Stejný postup učení je naprogramován i v těchto programech. Slovník je soubor na magnetofonové kazetě, který jste dostali spolu s programy. Vlastní slovníky můžete vytvářet programem EDITOR, můžete v nich slovička opravovat, rušit a přidávat. Pro zkoušení je určen program SLOVNÍK, ve kterém po otevření zadaneho slovníku (nahráním s kazety) si vyberete požadovanou lekci (nebo několik sousedních lekcí), zvolíte způsob zkoušení (tedy která strana slovníku bude zakryta) a začnete se učit. Počítač vám slovička předkládá v nahodném pořadí, takže se za sebou neopakují tatož slovička. Nevytváří se nechtěné vazby mezi slovičky způsobem jejich vzájemnou polohou ve slovníku. Po vyzkoušení se ještě dozvíte kolik jste udělali chyb, dostanete známku a můžete si znovu prohlédnout ta slovička, která vám činila největší obtíže.

Takže si to můžeme hned vyzkoušet. Nastavíme stranu (1) dodané kazety na začátek, počítadlo magnetofonu vynulujeme, zadáme **LOAD""** a zapneme čtení z magnetofonu. Začne se nahrávat program SLOVNÍK. Zhruba po 2 minutách se nahrávání ukončí a na obrazovce se objeví blikající zpráva **"Příprav pásku se slovníkem"** a **"Klávesu"**. Zapišeme stav počítadla, který je vlastně začátkem programu EDITOR.

Provedeme **"reset"** počítače a napíšeme **LOAD""** Začne se nahrávat program EDITOR. Po necelých dvou minutách se nahrávání ukončí a na obrazovce se vypíše menu programu. Zapišeme stav

počítadla magnetofonu, který je začátkem prvního slovníkového souboru. Tím máme zmapovány důležité soubory na dodané kazetě.

Znovu provedeme "reset" počítače a kazetu přetočíme na začátek. Prostřednictvím LOAD"" nahrajeme SLOVNÍK do paměti počítače. Po ukončení nahrávání a vypisu blikajících zpráv "Příprav pásku se slovníkem" a "Klávesu" přetočíme kazetu na začátek prvního slovníkového souboru a stiskneme libovolnou klávesu vyjma Break a Space (těmi bychom přešli do hlavního menu). Zapneme čtení z magnetofonu a v levém horním rohu obrazovky se objeví nápis Bytes:Samoucil. Soubor obsahuje 1094 sloviček takže je značně rozsáhlý a jeho nahrání trvá téměř 3 minuty. Poté se vypíší základní informace o nahraném slovníku a hlavní menu. Vybereme funkci číslo 2 Zkouška tak, že napíšeme 2 a ENTER. Jako "Číslo počáteční lekce:" zadáme 1 a ENTER. Jako "Číslo koncové lekce:" zadáme rovněž 1 a ENTER. Z dalšího výpisu na obrazovce je zřejmé, že budeme zkoušeni z lekce 1. Na dotaz "Pokračovat? (a/n):" odpovíme klávesou "a" a ENTER. Nato se ve spodní polovině obrazovky objeví český text, kurzor se nastaví na 2. řádek odspodu (ve zvětšených znacích) a počítač očekává zadání anglického slovíčka. Po jeho zapisu z klávesnice a případných opravách chybně zapsaných znaků zadáme ENTER a tím naši odpověď odešleme k vyhodnocení. Počítač vyhodnotí správnost odpovědi a vypíše slovíčko včetně výslovnosti. Po stisknutí libovolné klávesy Break se v libovolném okamžiku můžeme vrátit do hlavního menu.

Tím jsme okusili režim zkoušení, který slouží pro upevnění získaných znalostí. Program ještě umožňuje práci ve výukovém režimu. Ten je popsán v kapitole 7. pojednávající o programu SLOVNÍK.

Nebudete-li si vědět v dalším postupu rady, přečtete si příslušnou kapitolu této příručky.

3. Klávesnice

Vstup znaku z klávesnice obsluhuje editor textové řádky. Chová se obdobně jako řádkový editor jazyka BASIC. Režim klávesnice lze měnit zadáním řídících kláves. Momentální režim klávesnice je indikován kurzorem, který je zde obdobně jako v BASICu představován písmenem v inverzním zobrazení.

Možné režimy klávesnice jsou:

L (Letters)	malá písmena
C (Capital letters)	velká písmena
E (Extended mode)	česká a slovenská abeceda
G (Graphics)	znaky anglické výslovnosti

Psaní písmen české a slovenské abecedy je snadné a lehce zapamatovatelné. Nejprve se stisknutím klávesy **Caps.shift** + **Symb.shift** uvede klávesnice do režimu **Ext.mode** a potom se stiskne odpovídající písmeno. Například znak "á" se запиše stisknutím **Ext.mode** a potom klávesy "a". Velká písmena čs. abecedy se zadají stisknutím **Ext.mode** a potom současným stisknutím **Caps.shift** a klávesy s odpovídajícím písmenem. Trvalé nastavení velkých písmen pomocí klávesy **Caps.lock** pro čs. abecedu nefunguje.

Režim klávesnice "E", vyvolaný stisknutím **Ext.mode**, platí pouze do stisknutí nějaké jiné klávesy. Při chybném stisknutí **Ext.mode** se tento režim zruší nejlepe stisknutím mezerníku (klávesa **SPACE**). Zadáme-li v režimu "E" písmeno, které nemá diakritické znaménko (příkladně "h", "j", "x"), na obrazovce se objeví plný černý obdélník, který je potřeba vymazat klávesou **Delete** (**Caps.shift** + 0).

V české a slovenské abecedě je několik písmen, která mají 2 diakritická znaménka. V těchto případech je pro více používané písmeno použit právě popsáný způsob (příkladně pro "ů"). Pro druhé z písmen (příkladně pro "ú") se po **Ext.mode** zadá znak na sousední klávese. Pro "ů" tedy **Ext.mode** + "u", pro "u" **Ext.mode** +

"j". Obdobným způsobem jsou zadávány české znaky v textovém editoru D-Writer. Vše bude úplně jasné až si prohlédnete tabulku 1, která obsahuje přehled zadání všech znaků čs. abecedy zároveň s jejich kódovými hodnotami.

V programu EDITOR lze při vytváření slovníků zadat i znaky pro výslovnost anglického textu. Ty se zadají uvedením klávesnice do režimu "G" stisknutím klávesy Caps.shift + 9 a některého z vybraných znaků uvedených v tabulce 2. Režim "G" se z praktických důvodů chová obdobně jako režim "E". Režim "G" trvá pouze do stisknutí nějaké jiné klávesy. Poté je klávesnice uvedena do režimu "L" nebo "C" v závislosti na režimu klávesnice před stisknutím klávesů Caps.shift + 9. Naproti tomu v BASICu je režim "G" uchován až do jeho zrušení opětovným stiskem klávesů Caps.shift + 9. Zadáme-li v režimu "G" klávesu neuvedenou v tabulce 2, na obrazovce se objeví malé písmeno české abecedy s diakritickým znaménkem. To je opět potřeba vymazat klávesou Delete. Tato písmena nelze použít při vytváření slovníků či při zkoušení, mají totiž jiný kód než písmena vytvářená prostřednictvím Ext.mode.

Zvláštní postavení má v obou programech klávesa Break (Caps.shift + Space), jejíž stisknutí vede k návratu do hlavního menu programu. Pro úplnost připomínám, že klávesnice nereaguje na zmáčknutí některých kláves jako True video, Inv.video a Edit.

4. Obrazovka

Na obrazovku jsou znaky vypisovány zvětšené trojnásobně do výšky a dvojnásobně do délky. Tvar písmen čs. abecedy je odvozen od standardního souboru znaků počítače. Doplnění malých písmen diakritickými znaménky nedělalo obtíže. U velkých písmen byly úpravy rozsáhlejší, písmena se obvykle musela oproti standardním tvarům snížit. Proto je rozlišení některých velkých a malých písmen čs. abecedy provedeno šířkou písmene - velká písmena jsou samozřejmě širší ("ó", "š", "ž").

Obrazovka obsahuje 8 řádek po 16 znacích. Každé slovíčko je uvedeno na jedné obrazovce a skládá se z 3 dvojic řádek. Horní dvojice je určena pro anglický text, prostřední dvojice pro výslovnost a spodní dvojice řádek pro český výraz. Zbylá dvojice řádek ve spodní části obrazovky je přístupná pouze v programu SLOVNÍK. V této řádce se zapisuje odpověď na zkoušené slovíčko. Pro lepší rozlišení je využito zjasněného režimu (BRIGHT 1). V programu EDITOR je takto zjasněna prostřední dvojice řádek určena pro výslovnost, v programu SLOVNÍK potom dvojřádky anglického a českého textu.

Slova stejného významu - synonyma - jsou vzájemně oddělena čárkou nebo středníkem a to i tehdy, je-li každé uvedeno na samostatné řádce příslušné dvojice řádek. Z hlediska programu jsou čárka i středník totožné, v některých učebnicích se používají pro jemnější rozlišení synonym a proto je jejich používání umožněno i v těchto programech.

Mluvnické poznámky jsou uzavřeny do kulatých závorek a musí být v příslušné dvojici řádek umístěny až za slovíčky. Při zkoušení je totiž porovnávacím podprogramem považována otevírací kulatá závorka za konec textu. Mluvnické poznámky se sice na obrazovce vypisují, ale zkoušení se nezúčastní. Takže i v odpovědi na zkoušené slovíčko může být jako mluvnická poznámka v závorce uvedeno cokoliv bez vlivu na výsledek porovnání.

Na první řádek příslušné dvojřádky lze navíc v případě

potřeby napsat do posledního (šestnáctého) znaku na pravém okraji rozdělovací znaménko (znak "-"). Při zkoušení je potom rozdělovací znaménko ignorováno, slovičko se z hlediska porovnání chová stejně jako by nebylo rozděleno. Při uvedení znaku "-" na jakémkoliv jiném místě je tento znak vyhodnocen jako pomlčka. Při porovnání odpovědi se zkoušeným slovičkem jsou rovněž ignorovány mezery, takže následující texty jsou považovány za rovnocenné:

dobrou noc

d o b r o u n o c

dobrounoc

d obrouno c

5. Editace textu

Pro editaci v rámci řádku se používají řídicí klávesy shodné s editorem BASICu. Posun kursoru vlevo se provede klávesou "kursor vlevo" (Caps.shift + 5), posun kursoru vpravo klávesou "kursor vpravo" (Caps.shift + 8). Výmaz znaku vlevo od kursoru provede klávesa Delete (Caps.shift + 0). Vložení znaku se provede umístěním kursoru na odpovídající pozici a zápisem znaku. Při editaci jsou hlídány hranice textu zapsaného v řádku. Klávesa Delete, ani posun kursoru vlevo nefungují, je-li kursor již v pozici levého začátku textu. Vpravo lze kurorem pohybovat pouze po již zapsaném textu. Za koncem textu se kursor vpravo neposouvá, lze si však vypomoci zápisem prázdných znaků klávesou Space. Kursor se zobrazuje mezi znaky textu, takže po ukončení editace řádky je ještě proveden přesun textu za kurorem o jeden znak vlevo. Vyše uvedený postup řádkové editace je totožný s tím, na co je uživatel počítače zvyklý z BASICu a jeho zvládnutí nečiní žádné obtíže. Odlišné je pouze to, že při úplném naplnění řádky kursor zmizí a neobjeví se na začátku dalšího řádku.

Po řádcích obrazovky se lze pohybovat klávesou "kursor nahoru" (Caps.shift +7) a klávesou "kursor dolů" (Caps.shift + 6). Je přitom zajištěno nepřekročení horní a spodní hranice zobrazované oblasti. Při stisknutí klávesy "kursor nahoru" v horním řádku obrazovky se neprovede žádná akce a kursor zůstane na předchozí pozici. Obdobně při stisku klávesy "kursor dolů" v dolním řádku oblasti. Při přesunu z řádky na řádek se kursor nastaví vždy na 1. volnou pozici za textem zapsaným na řádce. Proto se u prázdné řádky nastaví na pozici nejvíce vlevo a u zcela zaplněné řádky kursor zmizí a objeví se až při případné editaci textu řádky nebo při přesunu na jiný řádek. Při přesunu z řádky na řádek se kursor nastaví vždy do výchozího režimu "L" (malá písmena).

V programu EDITOR lze editovat horních 6 řádek obrazovky (ve zvětšených znacích) a tím vytvářet text příslušného slovíčka. V programu SLOVNÍK lze editovat pouze spodní 2 řádky a tím

odpovídat na zkoušené slovíčko.

Editaci lze ukončit dvěma způsoby:

- klávesou **Enter** - proces editace se ukončí a editovaný text se předá k dalšímu zpracování

- klávesou **Break** - editovaný text se "zapomene" a program se vrátí do hlavního menu

6. Struktura slovníku

Slovník je soubor typu CODE uložený na magnetofonové kazetě. Pro vlastní práci musí být nejprve nahrán do paměti počítače. Je členěn do lekcí, ty jsou uspořádány ve vzestupném pořadí podle jejich čísel. Program EDITOR nedovolí při vytváření slovníku mezilehlá čísla lekcí vynechat. (Nelze mít ve slovníku lekce 10-15, 17-23. Lekce číslo 16 bude vždy uvedena a musí obsahovat alespoň 1 slovíčko). První lekce nemusí mít číslo 1, takže lze slovník uložit ve více na sebe logicky navazujících souborech. Na příklad dodaný slovník učebnice "Angličtina pro samouky" sestává ze 2 souborů. První soubor obsahuje lekce 1-21, druhý lekce 22-30.

Slovník je uložen v paměti počítače od adresy 31500 (7B0C šestnáctkové) a jeho délka je omezena tak, aby nepřepsal údaje uložené na konci paměti počítače. Skládá se ze záhlaví a vlastních slovíček. Obsah a členění záhlaví je uvedeno v tabulce 3. Z prostoru vyhrazeného pro adresy začátků lekcí je zřejmé, že v jednom slovníkovém souboru může být obsaženo nejvíce 50 lekcí.

Vlastní slovíčka jsou uložena v paměti počítače tak, jak je uvedeno v tabulce 4. Jednotlivé části textu (anglický text, výslovnost, český text) jsou odděleny znaky s hodnotou 0, 1 a 2. Za posledním slovíčkem slovníku je zapsána opět hodnota 0. (Uvedené znaky mají šestnáctkovou hodnotu 00, 01 a 02). Každé slovíčko má jeden znak ve svém vnitřním tvaru vyhrazen jako příznak počtu pokusů a úspěšnosti zkoušení. V něm se eviduje počet pokusů při zkoušení a eventuelní úspěšné zodpovězení slovíčka. Slovník na magnetofonové kazetě má tyto příznaky vynulovány, jejich plnění probíhá až při vlastním zkoušení lekce. Při výběru lekce pro zkoušení jsou příznaky všech lekcí nejprve vynulovány. Nulování se provádí bezprostředně po zadání čísel počáteční a koncové lekce a po odsouhlasení správnosti jejich zadání.

Popsaný způsob uložení slovíček byl zvolen se zřetelem na úsporu paměti obsazené slovíčky. Ta přímo ovlivňuje celkovou

kapacitu slovníku. Na druhé straně však je tím vlastní programové vybavení komplikováno, neboť musí obsahovat podprogramy pro převod vnitřního tvaru slovíčka na tvar vypisovaný na obrazovce a naopak, podprogramy pro vyhledání slovíček příslušné lekce s určitou hodnotou příznaku úspěšnosti zkoušení, pro nulování příznaků v zadaném intervalu lekcí a podobné. Vzhledem ke značné frekventovanému používání těchto podprogramů a k požadavkům na rychlou odezvu programu, bylo nutno tyto i další části programovat v assembleru.

7. Program SLOVNÍK

Program je určen pro výuku a zkoušení anglických sloviček. Vyvolá se příkazem **LOAD "SLOVNÍK"** případně **LOAD""**. Po natažení z pásky se program sám odstartuje a požaduje nahrání slovníku z magnetofonové kazety. Po nahrání sloviček do paměti počítače se vypíše hlavní menu. V záhlaví obrazovky jsou uvedeny charakteristiky slovníku - jeho název, čísla lekcí a počet v něm obsažených sloviček. Z menu se vybírá zadáním čísla požadované funkce. Při zadávání příkazů z klávesnice je vždy potřeba ukončit zadání klávesou **Enter**. Pouze při blikajícím nápisu "Klávesu" ve spodním řádku obrazovky stačí zmáčknout libovolnou klávesu a program pokračuje.

Hlavní menu obsahuje tyto funkce:

- 1 Výuka
- 2 Zkouška
- 3 Výsledky
- 4 Nastavení podmínek
- 5 Nahrání nového slovníku

7.1 Výuka

Provádí výuku anglických sloviček. Při prvním vyvolání požaduje zadat interval zkoušených lekcí. Číslo počáteční lekce musí ve slovníku existovat, zadané číslo koncové lekce může být větší než nejvyšší číslo lekce ve slovníku. Program to chápe jako zkoušení od zadané počáteční lekce do konce slovníku. Příkladně při zadání čísel 7 a 11 provede zkoušení z lekcí 7, 8, 9, 10 a 11; při zadání čísel 11 a 90 zkouší od lekce 11 do poslední lekce obsažené ve slovníku. Při potvrzení výběru lekcí se provede vynulování příznaků zkoušení u všech lekcí.

Když předchozí zkoušení nebylo ukončeno, program se dotáže, zda v přerušném zkoušení pokračovat. Při uvedení záporné

odpovědi (znak "n" - ne) přejde program do fáze zadání intervalu lekcí ke zkoušení.

Při výuce a zkoušení jsou slovíčka ze zadaného intervalu lekcí vybírána v náhodném pořadí. Program vypíše výraz na obrazovku a z vyučované části slovíčka (volitelně buď anglické nebo české) jsou vypsány namísto písmen pouze tečky a případné čárky či středníky oddělující synonyma. Z výpisu na obrazovce je tedy zřejmé z kolika slov a znaků se výraz skládá.

Úkolem "studenta" je správně vyplnit skrytou část výrazu vypsaneho na obrazovku s co nejmenším počtem chyb. K doplňování může použít tyto klávesy:

Enter Funguje jako nápověda a odkryje první neznámé písmeno. Za každé jeho použití jsou připočteny dvě chyby.

? Vypíše zbylé neznámé znaky slovíčka. Za jeho použití jsou připočteny čtyři chyby násobené počtem takto odkrytých znaků. Obsahuje-li slovíčko dosud neodkrytý znak "?", potom se znak "?" odkryje a použití této klávesy nezvýší počet chyb.

Space Stisknutí mezerníku je ignorováno a neovlivňuje výsledný počet chyb.

Znak Znaky vypsane po stisknutí některé z ostatních kláves (vyjma Break) jsou hledány ve zkoušeném výrazu. Jsou-li v něm obsaženy a dosud neodkryty, potom se znak vypíše v příslušné pozici. Za neuhodnutý znak je připočtena 1 chyba.

Výsledná známka za každé slovíčko je vypočtena dle tabulky 5. Za počet pokusů je považován počet neznámých znaků výrazu, počet chyb závisí na počtu chybných odpovědí a na používání nápovědy. Po zodpovězení slovíčka se celé slovíčko vypíše včetně výslovnosti a pod ním je vypsána výsledná známka. Ta je potom zapsána do slovíčka jako počet pokusů potřebných pro jeho

zodpovězený na 1. pokus, se známkou 5 na 5. pokus). Označení se využívá při následném výpisu obtížných sloviček (viz výsledek 7.3).

Výuka je ukončena po zodpovězení všech sloviček zadané lekce (případně intervalu lekcí) a nebo po nuceném ukončení klávesou Break. Po ukončení se program vrací do hlavního menu.

7.2 Zkouška

Tato část slouží pro upevnění znalosti nabytých ve výukovém režimu. Je sice na "studenta" náročnější v tom, že neposkytuje žádnou nápovědu, ale zato mu nabízí výběr několika možností pro vyhodnocení a porovnání zkoušených výrazů s odpovědí.

Zadání zkoušených lekcí je totožné s předchozí částí. Po výpisu slovička ze zadaného intervalu lekcí se očekává zadání odpovědi ve spodních dvou řádcích obrazovky. Způsob zápisu textu byl popsán v předchozích kapitolách. Případná synonyma je nutné vzájemně oddělit čárkou či středníkem. Oba oddělovače jsou rovnocenné. Program vyhodnotí správnost odpovědi dle kritérií, která lze změnit nastavením podmínek zkoušení. Při chybné odpovědi bude slovičko opětovně zkoušeno v dalším kole, záleží však na nastavení podmínky "Počet opakování".

Zkoušení se ukončí po správném zodpovězení všech sloviček zadaného intervalu lekcí, nebo po ukončení prvního kola zkoušení (viz nastavení podmínek zkoušení) a nebo po nuceném ukončení klávesou Break. Po ukončení této funkce se program vrací do hlavního menu.

Oba režimy - výukový i zkoušení - lze bez obtíží střídat u právě rozpracovaného intervalu lekcí. Klávesou Break se provede odskok do hlavního menu, z něj se vybere požadovaný režim a na otázku:

"Pokračovat ve zkoušení? (a/n):" se odpoví kladně klávesou "a" Enter.

7.3 Výsledky

Program ohodnotí dosavadní průběh výuky a zkoušení a vypíše výslednou známku. Ta se vypočte z poměru chybných odpovědí k celkovému počtu pokusů. Detailní informace lze nalézt v tabulce 5.

Po stisknutí libovolné klávesy (vyjma Break) se objeví podružné menu s těmito funkcemi:

- 1 Zpět do menu
- 2 Vypsat obtížná slovíčka
- 3 Ukončí práci

Činnost po funkcích 1 a 3 je zřejmá. Bližší vysvětlení vyžaduje funkce 2 - vypis obtížných slovíček. Tato funkce umožňuje znovu vyvolat ta slovíčka, ve kterých zkoušený nejvíce chyboval. Obtížné slovíčko je takové, které bylo při zkoušení zodpovězeno až po několika pokusech a nebo při jeho výuce "student" obdržel horší známku. Program očekává zadání počtu pokusů (nejnižší požadované známky), poté vypíše postupně všechna slovíčka zodpovězená nejméně na zadaný počet pokusů (a nebo na zadanou či horší známku). Příkladně při zadání hodnoty počtu opakování $n = 3$ se vypíší slovíčka, která byla zodpovězena až na třetí pokus a na větší počet pokusů než 3, (nebo oceněná při výuce známkou 3, 4, 5). Při zadání $n = 1$ budou vypsána všechna zkoušená a správně zodpovězená slovíčka.

Výrazy odpovídající zadanému počtu pokusů jsou postupně vypisovány na obrazovku. Pod výrazem se objeví skutečný počet pokusů či dosažená známka. Po stisknutí libovolné klávesy (vyjma Break) se vypíše další odpovídající slovíčko. Tato funkce programu se ukázala velice užitečnou pro upevnění získaných znalostí. Po výpisu se program vrací zpět do podružného menu.

7.4 Nastavení podmínek

Při volbě této funkce se objeví podružné menu:

- 1 Způsob zkoušení a výuky
- 2 Počet opakování
- 3 Porovnávání sloviček
- 4 Vyhodnocení synonym
- 5 Nastavení zvuku
- 6 Zpět do menu

Všechny uvedené podmínky jsou (vyjma první) určeny pouze pro režim zkoušení. Výběr požadované funkce se provádí zadáním jejího čísla. Poté se objeví několik volitelných podmínek. Výběr podmínky se provádí odpovědí "a" a Enter na otázku "Chcete provést změnu?". Tím se vybere další podmínka v pořadí a její číslo je vypsáno na obrazovce. Při zadání jiného znaku či samotného Enter se změna podmínky neprovede.

Způsob zkoušení a výuky - lze vybrat dva způsoby. Na obrazovku se vypíše slovičko v češtině a zkoušený odpovídá v angličtině a nebo se vypíše anglické slovičko a odpověď je česká.

Počet opakování - zkoušení probíhá tak dlouho, dokud nejsou všechna slovička ze zadaného intervalu lekci zodpovězena správně a nebo jsou slovička zkoušena pouze jedenkrát bez ohledu na správnost odpovědi.

Způsob porovnání slov - umožňuje vybrat ze 3 možných způsobů porovnání:

- porovnání se provádí přesně dle textu, uplatní se diakritická znaménka, malá a velká písmena.
- při porovnání se nebere zřetel na diakritická znaménka, velká písmena se rozlišují. Příkladně Jiří, Jiri, Jiří, Jiri jsou ekvivalentní odpovědi.

- při porovnání se nebere zřetel na diakritická znaménka ani na rozdílnost malých a velkých písmen. Příkladně Jiří, jiří, jiri, jIrI jsou ekvivalentní odpovědi.

Vyhodnocení synonym - je hlavním úskalím programů tohoto typu, zejména v angličtině. Pro vyhodnocení správné odpovědi u synonym lze vybrat dva způsoby:

- nejméně jedno slovo v odpovědi je uvedeno správně. Příkladně na otázku "press" je ve slovníku jako odpověď uvedeno "tlak, tisk, lis". Odpovědi "lis" či "tlak, zdvih" či "tisk, stisk, tah" jsou vyhodnoceny jako správné, neboť je v nich alespoň jedno slovíčko uvedeno správně.
- všechna slova odpovědi musí být uvedena správně. Především příklady se 2 a 3 slovíčky v odpovědi by byly za platnosti této podmínky vyhodnoceny jako chybné. Varianty správných odpovědi jsou:
tlak tlak, tisk
lis nebo tlak, lis nebo tlak, tisk, lis
tisk tisk, lis

Na vzájemném pořadí při uvedení více slovíček v odpovědi samozřejmě nezáleží, takže odpovědi "tisk, lis" a "lis, tisk" jsou rovnocenné.

7.5 Nahrání nového slovníku

Potvrzení volby se provede odpovědí "a" a Enter na otázku "Chceš nový slovník? (a/n):". Při zadání jiného znaku či samotného Enter se provede návrat do hlavního menu. Po kladné odpovědi se vypíše zpráva "Připrav pásku se slovníkem" a po zmáčknutí libovolné klávesy (vyjma Break či Space) se provede načtení slovníku z magnetofonové kazety do paměti počítače. Tím je samozřejmě vymazán doposud používaný slovník a s ním i veškeré údaje o počtu pokusů a úspěšnosti zkoušení.

Chybové hlášení "Na pásce není slovník" se vypíše v případě přečtení souboru typu CODE, který nebyl vytvořen programem EDITOR verze 3 a vyšší. Každý slovníkový soubor má na adrese 40 a 41 relativně k začátku souboru znaky "J", které jsou po načtení souboru prověřovány. V případě, že na uvedené adrese nejsou nalezeny, je vypsáno zmíněné chybové hlášení a program přejde znovu do fáze čtení slovníkového souboru. Pro úplnost dodávám, že přečtením extrémně dlouhého souboru typu CODE namísto slovníku, může dojít k přepsání části programu uloženého na konci paměti RAM. Takovýto přepis má pak samozřejmě fatální důsledky pro práci programu.

Program SLOVNÍK vypisuje ještě jako chybové hlášení zprávu "Chyba". Jedná se o chybu při čtení z vnější paměti a nebo o chybné zadání požadované číselné hodnoty. Po stisknutí libovolné klávesy se program vrátí k hlavnímu menu.

8 Program EDITOR

Program je určen k vytváření nových slovníků a k aktualizaci slovníků již vytvořených. Vyvola se příkazem LOAD "EDITOR", případně LOAD"". Po natažení z pásky se sám odstartuje a vypíše menu:

1. Nahrání slovníku do paměti
2. Vytvoření nového slovníku
3. Zápis nové lekce
4. Doplnění poslední lekce
5. Oprava lekce
6. Zápis slovníku na pásku
7. Vypis charakteristik
8. Ukončení programu

Výběr z menu je obdobný jako v programu SLOVNÍK - číslo funkce a Enter.

8.1 Nahrání slovníku do paměti

Po potvrzení správnosti výběru funkce se vypíše žádost o přípravu pásky se slovníkem. Postup je stejný jako při nahrávání slovníku do paměti v programu SLOVNÍK. Po nahrání slovníku je možno provádět jeho aktualizaci či rozšiřování.

8.2 Vytvoření nového slovníku

Funkce slouží pro vytvoření záhlaví nového slovníku - viz tabulka 3. Po potvrzení správnosti volby funkce požaduje program zadat název nového slovníku v největším rozsahu 32 znaků. Tento název je "vycentrován" a je vypisován u obou programů jako informace o aktuálním slovníku v paměti. Dále je potřeba zadat číslo první lekce. To je obvykle 1, ale u rozsáhlejších slovníků je to číslo 1. lekce daného dílu. Příkladně slovník z učebnice

"Angličtina pro samouky" je rozdělen na 2 díly. První obsahuje lekce 1-21 a číslo 1. lekce bylo zadáno 1. Druhý obsahuje lekce 22-30 a číslo 1. lekce bylo proto zadáno 22. Nejvyšší možné číslo 1. lekce je 200.

Po ukončení této funkce je připraveno záhlaví pro nový slovník. Program se vrátí do menu, ale uživatel by měl následně vybrat zápis nové lekce a začít do slovníku zapisovat slovíčka.

8.3 Zápis nové lekce

Program otevře novou lekci, která má buď číslo totožné s číslem 1. lekce slovníku (prázdný slovník), nebo má číslo lekce o jedno vyšší než předchozí zapsaná lekce. Poté se objeví prázdná obrazovka s kursorom vlevo nahoře. Způsob zápisu slovíček byl uveden v kapitolách 3 až 5. Přesto znovu upozorňuji na správný postup editování obrazovky. Texty na jednotlivých řádcích obrazovky ukončujeme klávesami pro pohyb kursoru (kursor nahoru, kursor dolů). Tim je umožněn pohyb po obrazovce. Klávesou Enter se ukončí editace slovíčka a celá obrazovka se odesílá jako kompletní slovíčko obsahující anglický text, výslovnost a český význam. Program EDITOR při odeslání obrazovky klávesou Enter nekontroluje úplnost slovíčka.

Upozorňuji také na to, že při zápisu slovíčka do paměti je slovíčko uloženo do vnitřního tvaru a při pozdějším výpisu na obrazovku může být ve dvojici řádek rozvrženo jinak než bylo zapsáno. To usnadňuje a zrychluje zadávání textů, uživatel se nemusí rozvržením v řádcích zabývat a může se soustředit na zápis textu. Pouze v případě, že je první řádek dvojřádky zaplněn i v 16. znaku řádky (tedy 16. znak není mezera, čárka, středník, pomlčka), je potřeba trochu opatrnosti. Uvedení mezery na začátku 2. řádku způsobí oddělení slov na prvním a druhém řádku. Začíná-li však 2. řádek jiným znakem než mezerou, část slovíčka z konce 1. řádku se spojí s částí slova na začátku 2. řádky a vytvoří jedno slovo. K automatickému rozvrhování textu nedochází pouze v případech, kdy je slovíčko rozděleno - v 16. znaku 1. řádky je znak "-" (pomlčka).

Uvedený postup lze ilustrovat na následujících příkladech:

Zadáno:	Upraveno programem:
vyměnit si,proho dit si	vyměnit si, prohodit si
vyhovovat,soudní proces	vyhovovat, soudniprocess
vyhovovat,soudní proces	vyhovovat, soudní proces

Při zápisu nové lekce se po odeslání slovička klávesou Enter již nelze vracet, na to slouží funkce pro opravy lekce. Zápis nové lekce se ukončí zadáním prázdného slovička, tedy zadáním Enter po výpisu prázdné obrazovky.

8.4 Doplnění poslední lekce

Umožňuje pokračovat v zápisu sloviček do rozpracované lekce. Program vypíše poslední slovičko poslední zapsané lekce slovníku a žádá potvrzení správnosti výběru funkce. Při kladné odpovědi klávesou "a" a Enter přejde program na zápis dalších sloviček do rozpracované lekce, obdobně jako při zápisu nové lekce.

8.5 Oprava lekce

Umožňuje probírat zadanou lekci slovičko po slovičku a provádět její úpravy. Lze opravit stávající slovičko, zrušit slovičko a vložit jedno či několik sloviček za poslední slovičko právě vypsané na obrazovce. Volba akce se provádí po výpisu dotazu ve spodní části obrazovky uvedením počátečního písmene nabídky:

v pro vložení slovička či sloviček
o pro opravu slovička
z pro zrušení slovička
k pro ukončení režimu oprav
Enter pro výpis následujícího slovička

Vkládání sloviček se ukončí zadáním prázdného slovička. Oprava lekce se ukončí buď zadáním "k" nebo po probrání všech sloviček dané lekce. Při opravách počátečních lekcí velmi rozsáhlých slovníků je nutné počítat s poměrně dlouhou odezvou na zadanou funkci. Největší časový odstup mezi zadáním volby a výpisem kurzoru na obrazovce při opravě sloviček činí pět vteřin.

P o z o r : Při výmazu sloviček musí v lekci zůstat alespoň jedno slovičko. Tuto okolnost program nekontroluje. Snaha o vymazání všech sloviček lekce vede k zablokování programu a zničení aktuálních dat v paměti počítače.

8.6 Zápis slovníku na pásku

Slouží pro přepis slovníku z paměti na magnetickou kazetu a tím k jeho trvalému uchování. Zapsaný soubor se automaticky verifikuje. Uživatel zadá jméno souboru v největší délce 10 znaků. Program zapiše soubor na pásku a po zápisu je uživatel vyzván k převinutí pásku na začátek souboru. Po bezchybném průběhu verifikace se program vrací zpět do menu. Jinak je vypsané hlášení "Chyba" a po stisku libovolné klávesy se program vrací do menu.

8.7 Výpis charakteristik

Funkce vypíše název slovníku a údaje o lekcích slovníku, počtu sloviček, velikosti obsazené paměti (včetně záhlaví) a zbývající volné paměti pro slovička.

8.8 Ukončení programu

Po potvrzení správnosti výběru funkce je program ukončen. Slovník, který nebyl přepsán z paměti na pásku (viz funkce 6) je nenávratně ztracen.

Pro vytváření vlastních slovníků programem EDITOR se mi nejlépe osvědčil následující postup:

- pořídit vždy jednu lekci a po jejím pořízení slovník zapsat na pracovní magnetofonovou kazetu
- takto vytvořenou lekci zkontrolovat v režimu opravy lekce, zkontrolovaný a opravený slovník nahrát na určenou kazetu
- k ukládání pracovních verzí slovníku používat vždy 2 kazety a vzájemně je střídat. Tak dostaneme vždy 2 verze vytvářeného slovníku - se všemi dosud vytvořenými lekcemi a verzí bez poslední lekce. V případě zničení jednoho ze souborů přijdeme nejvíce o 1 lekci.
- u rozsáhlých slovníků sledovat volnou kapacitu paměti a včas přejít na nový soubor. Tím se vytvoří prostor pro možné další doplnění stávajících lekcí.

Program EDITOR vypisuje několik typů chyb.

Paměť zaplněna

Slovník neobsahuje žádnou lekci

Lekce číslo nn není ve slovníku

Slovník neobsahuje žádná slova

Na pásce není slovník

Chyba

Chybová hlášení jsou vypisována v režimu blikání (FLASH 1). Po stisknutí libovolné klávesy se program vrátí do menu. Při zaplnění paměti se poslední zapsané slovičko ztratí. V tomto případě lze pouze zapsat slovník na magnetofonovou kazetu. Chybové hlášení "Chyba" indikuje chyby vzniklé při práci s vnější pamětí, chyby verifikace a nebo chybné zadání požadované číselné hodnoty.

Tabulky

1. Tabulka znaků české a slovenské abecedy

Extended mode, Caps.shift			Extended mode	
Klávesa	Znak	Kód	Znak	Kód
a	Ǻ	165	ǻ	197
c	Ā	167	ċ	199
d	Ď	168	ď	200
e	Ě	169	ě	201
f	Ř	170	ř	202
i	Ī	173	ĩ	205
j	Ů	174	ů	206
k	Ĺ	175	ĺ	207
l	Ľ	176	ľ	208
n	Ň	178	ň	210
o	Ó	179	ó	211
p	Ô	180	ô	212
q	Ǻ	181	ǻ	213
r	Ř	182	ř	214
s	Š	183	š	215
t	Ť	184	ť	216
u	Ů	185	ů	217
w	Ě	187	ě	219
y	Ý	189	ý	221
z	Ž	190	ž	222

Kódové hodnoty znaků jsou uvedeny v desítkové soustavě. Generátor znaků pro písmeno "Ǻ" začíná na adrese 64948, pro písmeno "ǻ" na adrese 65156. Každé písmeno je v generátoru popsáno v 8 bytech.

2. Tabulka znaků anglické výslovnosti

GRAPH		
Klávesa	Znak výslovnosti	kód
a	nepřízvučné a	144
d	znělé th	147
e	široké e	148
f	neznělé th	149
i	hlavní přízvuk	152
j	vedlejší přízvuk	153
n	nosové n	157

Použité znaky pro výslovnost jsou převzaty z učebnice "Angličtina pro samouky", vydané SPN roku 1977.

Kódové hodnoty znaků jsou uvedeny v desítkové soustavě. Generátor znaků je uveden na standardních adresách pro UDG (uživatelé definovanou grafiku). Generátor pro znak "nepřízvučné a" začíná na adrese 65368.

3. Členění a obsah záhlaví slovníku

Adresa	Počet znaků	Obsah
31500	32	Název slovníku
31532	1	Počet lekcí ve slovníku
31533	1	Konstanta připočtená k číslu lekce
31534	2	Adresa volné paměti za slovíčky
31536	2	Adresa konce disponibilní paměti
31538	2	Počet slovíček ve slovníku
31540	2	Identifikátor slovníkového souboru
31542	8	Rezerva (nevyužito)
31550	2	Adresa začátku 1. lekce
31552	2	Adresa začátku 2. lekce
. . .		
31648	2	Adresa začátku 50. lekce
31650	2	Adresa konce 50. lekce + 1
31652		Začátek paměti pro slovíčka

Vyjma první položky jsou všechny údaje v číselné formě. Pro adresy a čísla větší než 255 byla dodržena konvence procesoru Z80 - byte s nižšími řády je vlevo, byte s vyššími řády vpravo.

4. Vnitřní tvar slovička

Adresa	Délka	Obsah a význam
0	1	00 Začátek slovička
1	1	Příznak zkoušení =0 nebylo zkoušeno >0 neuhodnuto, počet pokusů <0 uhodnuté slovičko, záporné poč. pokusů
2	1a	Anglický text
2+1a	1	01 Začátek výslovnosti
3+1a	1v	Výslovnost
3+1a+1v	1	02 Začátek českého textu
4+1a+1v	1c	Český text

Délka slovička je tedy 4 + 1a + 1v + 1c, tedy součet délek anglického textu, výslovnosti, českého textu a 4 řídicích znaků.

5. Stanovení známky za zkoušení

Poměr chybných odpovědí k počtu pokusů	Výsledná známka
0 - 0,15	1
0,16 - 0,4	2
0,41 - 0,6	3
0,61 - 0,8	4
0,81 - 1	5

Počet chybných odpovědí:

- v režimu zkoušení - počet pokusů, při nichž se dané slovičko objevilo na obrazovce, ale bylo zodpovězeno nesprávně
- v režimu výuka - počet chybně zodpovězených znaků a počet chyb vyvolaných používáním nápovědy

Počet pokusů:

- v režimu zkoušení - celkový počet pokusů, při nichž se slovičko objevilo na obrazovce
- v režimu výuka - počet zakrytých znaků textu (reprezentovaných na obrazovce znakem ".")

6. Přehled editačních kláves

KLÁVESY	Význam
Ext.mode	Caps.shift+Symb. shift následuje čs.znak
Graph	Caps.shift+ 9 následuje výslovnost
Delete	Caps.shift+ 0 výmaz znaku vlevo
Kursor vlevo	Caps.shift+ 5 posun kursoru vlevo
Kursor vpravo	Caps.shift+ 8 posun kursoru vpravo
Kursor nahoru	Caps.shift+ 7 kursor na předchozí řádek
Kursor dolů	Caps.shift+ 6 kursor na následující řádek
Break	Caps.shift+ Space přerušení práce, skok do menu

Znak "+" značí současná stlačení uvedených kláves.

7. Schéma rozvržení obrazovky

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 1 2 3 4 5 6	SLOVNÍK	EDITOR
1	Anglický text	Jas	Norm.
2			
3	Výslovnost	Norm.	Jas
4			
5	Český text	Jas	Norm.
6			
7	Odpověď při zkoušení	Norm.	
8			

Řádky obrazovky mají velikost 3 normálních řádků, takže řádek 1 sestává z normálních řádků 0-2, řádek 6 z řádků 15-17. Sloupce obrazovky mají velikost 2 normálních sloupců, takže sloupec 1 představuje normální sloupce 0-1, sloupec 16 představuje sloupce 30-31.

"Jas" znamená, že příslušná dvojřádka je zobrazována v režimu BRIGHT 1; "Norm." je normální režim zobrazení.

8. Obsah dodané kazety

Strana 1 (strana A) dodané kazety obsahuje programy a datové soubory v tomto pořadí:

SLOVNÍK program pro výuku a zkoušení

EDITOR program pro vytváření a aktualizaci slovníků

Samouci1 lekce 1 až 21 učebnice

Samouci2 lekce 22 až 30 učebnice

Strana 2 (strana B) dodané kazety je přesnou kopií strany 1. Datové soubory sloviček jsou vytvořeny z učebnice "Angličtina pro samouky", vydané Státním pedagogickým nakladatelstvím v roce 1977

autor: Ing. J. Bina
vydalo (c) v. d. Didaktik
Nálepkova 22
Skalica 909 01