

NĚMČINA PRO SAMOUKY zx spectrum

Obsah:

1.	Úvod
2.	Základní charakteristiky
3. :	Začínáme
4.	Menu
5	Klávesnice
6	
0. ·	17
7.	
8.	Porovnávání slovíček
9.	Struktura slovníku
10.	Program SLOVNÍK
	10. 1. Výuka , ,
	10. 2. Zkoušení
	10. 3. Výsledky,
	10. 4. Nastavení podmínek . ,
	10. 5. Nahrání nového slovníku
11.	Program EDITOR
	11. 1. Nahrání slovníku do pamětí , , ,
	11. 2. Vytvoření nového slovníku , ,
	11. 3. Zapis nove lekce
	11.4. Dopineni posiedni lekce
	11.6. Zánis slovníku na násku
	11. 7. Výpis charakteristik
	11. 8. Ukončení programu
	11. 9. Program EDITOR vypisuje několik typů chyb:
12.	Dodatky:
	12. 1. Přehledná tabulka znaků české a slovenské abecedy
	12. 2. Přehledná tabulka znaků německé abecedy
	12. 3. Členění a obsah záhlaví slovníku
	12, 4. Vnítřní tvar slovíčka
	12. 5. Stanovení známky za zkoušení
	12. 6. Přehled řídicích kláves
	12. /. Ubsah dodane kazety
	12. 0. Nobeźuła closmitu:
	12. 2. (vaniavky slovinku,

1. Úvod

V této příručce je popsáno programové vybavení pro výuku německých slovíček. Jeho koncepce byla převzata z osvědčeného programu pro výuku angličtiny, kterou ZENITCENTRUM dodává od konce roku 1988. Při vytváření zde uvedených programů bylo přihlédnuto ke specifickým potřebám výuky němčiny a ke zkušenostem s citovanými programy pro výuku angličtiny. Výsledkem jsou programy určené pro seriózní práci. Vzhledem k vysokému uživatelskému komfortu je mohou využívat i naprostí počítačoví laici. Programy jsou určeny výhradně k výuce a k upevňování znalostí německé slovní zásoby. Nebyly však zamýšleny jako náhrada příručních slovníků, neboť funkční a kapacitní vlastnosti počítačů třídy ZX SPECTRUM pro tento způsob využití nevyhovují.

Příručka je určena všem typům uživatelů. Nezbytné minimum znalostí pro využívání programu SLOVNÍK (výuka a zkoušení) lze získat po přečtení začátku kapitoly Začínáme a po přečtení kapitol Menu a Klávesnice. Před vytvářením vlastních slovníků programem EDITOR doporučuji přečíst kapitoly Editace textu, Porovnávání slovíček, začátek kapitoly Struktura slovníku a kapitolu Program EDITOR. Uživatelům, které zajímá programátorská stránka věci či chtějí využít získané slovníkové soubory pro jiné účely - příkladně pro vytvoření nějaké hry - jsou určeny přílohy příručky.

Považuji ještě za potřebné se zmínit o rôzsahu prací při vytvoření zde popisovaného programového vybavení. Oba programy reprezentují zhruba 3000 řádků zdrojového textu v assembleru a asi 360 řádků v jazyce BASIC. Slovníkové soubory, dodané spolu s programy, obsahují celkem 1129 výrazů.

2. Základní charakteristiky

Programové vybavení pro výuku německých slovíček 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 slovíček a druhý pro upevnění získaných znalostí
- rozdělení žkoušené látky do lekcí a tím přiblížení praktickým potřebám výuky slovíček
- používání písmen zvětšených dvojnásobně do šířky a trojnásobně do výšky; to podstatně snižuje únavu očí při výuce
- snadné psaní znaků české, slovenské a německé abecedy
- snadné ovládání programů pomocí obrazovkových menu a kursorových kláves
- dostatečná kapacita paměti pro slovíčka; v jednom souboru lze umístit zhruba 1000 slovíček (při důsledném uvádění koncovek podstatných jmen 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

3. Začínáme

Před zahájením vlastní práce se seznamte v příloze 7 s obsahem dodané kazety. Kazeta je nahrána oboustranně, každá strana poněkud jinou technikou. Máte-li magnetofon v pořádku, budete číst obě strany kazety bez problémů (po eventuálním seřízení hlasitosti či výšky tónu). Odlišná technika nahrávek jednotlivých stran dává šanci bezproblémového čtení alespoň jedné strany i těm, kteří vlastní nepříliš kvalitní magnetofony či je nemají v dobrém technickém stavu.

Obvyklý způsob výuky slovíček je tento: napíši si nová slovíčka do slovníku, německé výrazy obvykle vlevo, odpovídající české výrazy vpravo. Potom si vyberu příslušnou část látky, zakryji německá slovíčka a podle českých výrazů odpovídám německy. Správnost odpovědi kontroluji odkrytím německého výrazu. Postupně přeskakuji ta slovíčka, která již umím a pokračuji tak dlouho, až jsem se naučil vše. Obzvláště pečlivý student provede totéž ještě opačně - zakryje český text a odpovídá na německá slovíčka česky.

Popsaný způsob je naprogramován i v programu SLOVNÍK a je uváděn jako "zkoušení", neboť předpokládá znalost daného slovíčka a neposkytuje studujícímu žádnou nápovědu. Pro začátečníka nebo při osvojování nové lekce je výhodnější použít režim uváděný jako "výuka". Oba režimy jsou podrobně popsány v kapitole 9 pojednávající o programu SLOVNÍK. Pro začátek si zvolíme režim zkoušení, který je jednodušší.

Slovník je soubor na magnetofonové kazetě, který jste dostali spolu s programy. Vlastní slovníky můžete vytvářet programem EDITOR. Můžete v nich slovíčka opravovat, rušit a přidávat. Pro zkoušení je určen program SLOVNÍK, ve kterém po otevření žádaného slovníku (nahráním z kazety) si vyberete požadovanou lekci (nebo několik sousedních lekcí), zvolíte způsob zkoušení (tedy která strana slovníku bude zakryta) a zvolíte režim zkoušení. Počítač vám slovíčka předkládá v náhodném pořadí,takže se za sebou neopakují tatáž slovíčka. Nevytváří se nechtěné vazby mezi slovíčky způsobené jejich vzájemnou polohou ve slovníku. Po vyzkoušení se ještě dozvíte, kolik jste udělali chyb, dostanete známku a můžete si znovu prohlédnout ta slovíčka, která vám činila největší obtíže.

Takže si to můžeme hned vyzkoušet. Nastavíme stranu A 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 zpráva "Připrav pásku se slovníkem" a "Klávesu". Zapíšeme stav počítadla, který je vlastně začátkem programu EDITOR.

Provedeme "reset" počítače (u ZX SPECTRUM + zvláštním tlačítkem na levé staně, u ZX SPECTRA vypnutím a novým zapnutím počítače) a napíšeme opět LOAD"". Začne se nahrávat program EDITOR. Po necelých dvou minutách se nahrávání ukončí a na obrazovku se vypíše menu programu. Zapíšeme stav počítadla magnetofonu, který je začátkem prvého slovníkového souboru. Tím máme zmapovány důležité soubory na dodané kazetě.

Znovu provedeme "reset" počítače a kazetu přetočíme na začátek. Prostřednictvím LOAD"" nahrajeme program SLOVNÍK do paměti počítače. Po ukončení nahrávání a výpisu zpráv "**Připrav pásku se slovníkem**" a "**Klávesu**" přetočíme kazetu na začátek prvého 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: Samouci1**. Soubor obsahuje 901 slovíček, takže je značně rozsáhlý a jeho nahrání trvá zhruba 2,5 minuty. Poté se vypíší základní informace o nahraném slovníku a hlavní menu (viz obrázek 6). Jedním stisknutím klávesy se šipkou pro pohyb kursoru dolů (nebo klávesy "6") se přesune ukazatel vybrané položky na funkci Zkoušení. Stisknutím klávesy Enter provedeme výběr této funkce a zahájíme proces zkoušení.

Zatím nebyla vybrána žádná lekce, proto program požaduje zadání čísla počáteční a koncové lekce, ze kterých budeme zkoušeni. Jako "Číslo počáteční lekce:" zadáme 1 a Enter. Jako "Číslo koncové lekce:" zadáme 3 a Enter. Z dalšího výpisu na obrazovce je zřejmé, že budeme zkoušeni z lekcí 1 až 3 (viz obrázek 7). Ve spodní části obrazovky se vypíše další menu; ukazatel vybrané položky menu je nastaven na funkci Pokračovat. Stiskneme klávesu Enter a ve spodní polovině obrazovky se objeví český text, kursor se nastaví pod něj a počítač očekává zadání textu německého slovíčka. Po jeho zápisu z klávesnice a případných opravách chybně zapsaných znaků zadáme Enter a tím naši odpověď odešleme k vyhodnocení. Počítač vyhodnotí správnost odpovědi a vypíše v horní části obrazovky správný text slovíčka. Po stisknutí libovolné klávesy můžeme pokračovat dále ve zkoušení zadaného intervalu lekcí. Po stisknutí klávesy Break se v libovolném okamžiku můžeme vrátit do hlavního menu (vyjma případu, kdy je ve spodní části obrazovky vypsána blikající zpráva "Klávesu").

Tento příklad samozřejmě ilustruje pouze část možností, které program SLOVNÍK nabízí. Detailní informace jsou obsaženy v dalších kapitolách této příručky.

4. Menu

Výběr funkcí programu je prováděn prostřednictvím nabídek vypisovaných na obrazovce - menu. Po položkách menu se lze pohybovat pomocí kláves pro ovládání kursoru (klávesy se šipkou) nebo pomocí číslic 5 až 8. Aktuální položka nabídky je vypsána ve zjasněném režimu (BRIGHT 1), na obrázcích v této příručce je vypsána v inverzním zobrazení. Klávesa řídící pohyb po menu je čtena i v okamžiku výpisu aktuální položky, takže vzniká dojem, jako by byla čtena s předstihem. Výběr označené položky se provede klávesou Enter. Systém nabídek má několik úrovní, při ukončení práce na určité úrovni menu se řízení vrací obvykle do hlavního menu. Naposledy vybraná položka daného menu zůstane aktuální a při pozdějším výběru z téhož menu bude zobrazena ve zjasněném režimu.

Zvolená funkce se ve většině případů provede bezprostředně po jejím vybrání klávesou Enter. Pouze některé z funkcí programu, jejichž nechtěné vyvolání by mohlo mít nepříjemné důsledky, vyžadují dodatečné potvrzení správnosti volby. Pro tento účel je v programech menu se 2 položkami : "Pokračovat", což znamená provést vybranou činnost a "Zpět do menu", což je zrušení nechtěně vybrané volby (viz obrázek 15).

Kláv	vesy	Funkce
ZX Spectrum +	ZX Spectrum	
÷	5	přesuň na předchozí položku menu
Ļ	6	přesuň na následující položku menu
Ŷ	7	přesuň na předchozí položku menu
→	8	přesuň na následující položku menu
ENTER		výběr označené položky menu

Funkce jednotlivých kláves ve vztahu k menu je uvedena v následující tabulce:

Předchozí položka je položka umístěná nad nebo vlevo od aktuální položky, následující položka pod nebo vpravo od aktuální.

5. Klávesnice

Vstup znaků 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 kursorem, 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)	německá abeceda

Psaní písmen **české a slovenské abecedy** je snadné a lehce zapamatovatelné. Nejprve se stisknutím klávesy **Ext.mode** na počítači ZX SPECTRUM + (**Caps.shift + Symb.shift** na "obyčejném" počítači ZX SPECTRUM) uvede klávesnice do režimu "E" a potom se stiskne odpovídající písmeno. Například znak "á" se zapíše stisknutím klávesy Ext.mode a potom klávesy "a". Velká písmena české a slovenské abecedy se zadají stisknutím Ext.mode a potom současným stisknutím Caps.shift a klávesy s odpovídajícím písmenem. Trvalé nastavení velkých písmen lze zajistit pomocí klávesy Caps.lock pro českou a slovenskou i německou abecedu.



Obrázek 1. Klávesnice se znaky české a slovenské abecedy.

Režim klávesnice "E", vyvolaný stisknutím klávesy Ext.mode, platí pouze do stisknutí nějaké jiné klávesy. Při chybném stisknutí Ext.mode se tento režim zruší nejlépe stisknutím mezerníku (klávesa Space). Zadáme-li v režimu "E" písmeno, které nemá diakritické znaménko (příkladně "h", "g", "x"), na obrazovku se nevypíše žádný znak a režim "E" se změní na předešlý režim ("L" nebo "C").

V české a slovenské abecedě je několik písmen, která mají 2 diakritická znaménka. V těchto případech je pro více používané písmeno použit právě popsaný 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 "ú" Ext.mode + "j". Obdobným způsobem jsou zadávány české znaky v textovém editoru D-WRITER. Pro názornou představu slouží obrázek 1.

Obdobný způsob je uplatněn při psaní **německých znaků**. Ty se zadají uvedením klávesnice do režimu "G" stisknutím klávesy **Graph** (**Caps.shift + 9**) a některého ze znaků německé abecedy uvedených v tabulce 2. Klávesa Graph se z praktických důvodů chová obdobně jako klávesa Ext.mode. 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 klávesy Graph. Naproti tomu v BASICu je režim "G" uchován až do jeho zrušení opětovným stisknutím klávesy Graph. Zadáme-li v režimu "G" nesprávnou klávesu, na obrazovce se nevypíše žádný znak a režim "G" se změní na předešlý režim ("L" nebo "C").



Obrázek 2. Klávesnice se znaky německé abecedy.

V režimu německé klávesnice lze použít 3 klíčová slova: členy určité "der ","die " a "das ", jejichž používání je velice frekventované. Klíčová slova se vyvolají v režimu "G" stisknutím kláves 1,2 nebo 3. výsledkem je vygenerování 4 znaků - 3 písmen a koncové mezery. Klávesnice navíc v tomto režimu obsahuje 2 zvláštní znaky - | (dlouhá svislá čára) jako znak odlučovací předpony (Graph + "i") a znak podobný čárce jako oddělovač ohebných částí slov (Graph + "j"). Pro názornou představu o rozvržení znaků na. "německé" klávesnici slouží obrázek 2.

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

6. Obrazovka

Na obrazovku jsou znaky vypisovány zvětšené trojnásobně do výšky a dvojnásobně do šířky. Tvar písmen obou národních abeced je odvozen od standardního souboru znaků ZX SPECTRA. 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 obou abeced provedeno šířkou písmene, velká písmena jsou samozřejmě širší ("Ó", "Š", "Ž"). Tvary nestandardních znaků jsou zřejmé z obrázku 3. Na prvních dvou řádcích jsou uvedeny znaky české abecedy, na třetím řádku zbývající slovenské znaky a na spodním řádku znaky německé abecedy včetně dvou speciálních znaků.

άΑččďŏé∉ěĚí fňŇóÓ řŘššťŤύ∪́∪∪́ýÝŽŽ äÄľĽľĽõŌŕ⊄ äÄööüüβ∣,

Obrázek 3. Tvary nestandardních znaků.

Obrazovka obsahuje **6 řádků** po 1**6 znacích**. Každé slovíčko je uvedeno na jedné obrazovce a skládá se ze 2 dvojic řádků. Horní dvojice je určena pro německý text, spodní pro český výraz. Zbylá dvojice řádků ve spodní části obrazovky je přístupná pouze v programu SLOVNÍK. V tomto řádku se zapisuje odpověd na zkoušené slovíčko. Pro lepší rozlišení je u českého výrazu využito zjasněného režimu (BRIGHT 1). Na obrázcích v této příručce je zjasněný režim obvykle vyznačen orámováním příslušné části obrazovky.

7. Editace textu

Pro editaci v rámci řádku se používají řídící klávesy shodně 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 na levém okraji obrazovky. Vpravo lze kursorem pohybovat pouze po již napsaném 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 řádku je ještě proveden přesun textu za kursorem o jeden znak vlevo. Výše uvedený postup řádkové editace je totožný s tím, na co je uživatel ZX SPECTRA zvyklý z BASICu a jeho zvládnutí nečiní žádné obtíže. Odlišné je pouze to, že při úplném naplnění řádku 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 řádku na řádek se kursor nastaví vždy na první volnou pozici za textem zapsaným na řádku. Proto se u prázdného řádky nastaví na pozici nejvíce vlevo a u zcela zaplněného řádku kursor zmizí a objeví se až při případné editaci textu řádku nebo při přesunu na jiný řádek. Při přesunu z řádku na řádek se kursor nastaví vždy do výchozího režimu "L" (malá písmena).

V programu EDITOR lze editovat horní 4 řádky obrazovky (ve zvětšených znacích) a tím vytvářet text příslušného slovíčka(viz obrázek 19). 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

8. Porovnávání slovíček

Při vyhodnocování správnosti odpovědi program uplatňuje tato pravidla:

Texty v závorkách

Slova stejného významu - synonyma - jsou vzájemně oddělena čárkou nebo středníkem, a to i tehdy, je-li každé uvedeno na samostatném řádku příslušné dvojice řádek. Každý výraz ve slovíčku může mít uveden jeden variantní text uzavřený v kulatých závorkách. V závorkách může být rovněž uvedena mluvnická poznámka. Při vyhodnocení správnosti odpovědi je program připraven porovnávat takovýto výraz dvakrát. Nejprve bez variantní části a není-li dosaženo shody, provádí další porovnání včetně variantní části výrazu. Takže správné odpovědi na výraz uvedený na obrázku 4 jsou:

```
die Uhr,-,en
```

hodin(k)y

Obrázek 4. Příklad slovíčka s variantní částí textu.

hodin(k)y

hodiny

hodinky

V případech, kdy je potlačen výpis ohebných částí slov, je zároveň potlačen i výpis variantních částí textů a tím i možnost jejich vyhodnocení.

Rozdělená slova

Na první řádek příslušného dvojřádku lze v případě potřeby napsat do poslední (šestnácté) pozice na pravém okraji rozdělovací znaménko (znak "-"). Při práci se slovíčkem je potom rozdělovací znaménko ignorováno, slovíčko se z hlediska porovnání chová stejně jako by nebylo rozděleno (viz obrázek 5). Při uvedení znaku "-" na jakémkoliv jiném místě je tento znak vyhodnocen jako pomlčka.

reserviert

zamluvený,zamlu– veno,rezervováno

Obrázek 5. Rozdělené slovo v textu slovíčka.

Mezery mezi slovy

Při porovnání odpovědi se zkoušeným slovíčkem jsou rovněž vyhodnocovány mezery, přičemž platí zásada, že na místě jedné mezery může být uveden libovolný počet mezer.

Znak odlučovací předpony

Svislá dlouhá čára, oddělující odlučovací předponu od slovního kmene, se při porovnávání ignoruje.

Ohebné části slov

Ohebné části slov jsou uváděny zásadně na konci výrazu za znakem podobným čárce (například viz obrázky 4 a 19). V režimu zkoušení se při porovnávání ignorují části ležící mezi tímto znakem a koncem textu, resp. mezi tímto znakem a čárkou či středníkem označujícím začátek synonyma. V režimu výuka záleží na stavu podmínky pro výpis ohebných částí slov.

Znaky s diakritickými znaménky

Způsob porovnání znaků s diakritickými znaménky lze ovlivnit nastavením příslušné podmínky. Je-li diakritika pro účely porovnání potlačena, potom jsou všechny znaky s diakritikou považovány za totožné s výchozím písmenem standardního souboru znaků počítače ZX SPECTRUM. Tedy znaky:

"ú", "ů" a "ü" jsou totožné se znakem "u"; "é" i "ě" je totožné se znakem "e"; německé "ß" je totožné se znakem "s".

Poznámka:

Znak "ä" lze zadat jako znak slovenské abecedy (Ext.mode + "q") i jako písmeno německé abecedy (Graph + "a"). Oba způsoby zadání vytvářejí stejný kód, takže jsou zcela rovnocenné. Dvojí zadání bylo umožněno s ohledem na zachování koncepce "národních" klávesnic.

9. Struktura slovní ku

Slovník je soubor typu CODE uložený na magnetické kazetě. Provlastní práci musí být nejprve nahrán do paměti počítače. Je členěn do lekcí, ty jsou uspořádány ve vzestupném pořadí 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. Například dodaný slovník učebnice "Němčina pro samouky" sestává ze 2 souborů. První soubor obsahuje lekce 1-21, druhý lekce 22-26.

Slovník je uložen v paměti počítače od adresy 30100 (7594H) 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 příloze 12.3. 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 příloze 12.4. Jednotlivé části textu (německý text, český text) jsou odděleny znaky s hodnotou 0 a 1. Za posledním slovíčkem slovníku je zapsána opět hodnota 0. (Uvedené znaky mají šestnáctkovou hodnotu 00 a 01). 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 eventuální úspěšné zodpovězení slovíčka. Slovník na magnetické 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. Obdobně jsou příznaky nulovány v případě, kdy místo pokračování v rozpracovaném zkoušení či výuce přejdeme zpět do hlavního menu.

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 podobně. Vzhledem ke značně frekventovanému používání těchto podprogramů a k požadavkům na rychlou odezvu programu, bylo nutno tyto i další části programovat v assembleru.

10. Program SLOVNÍK

Program je určen pro výuku a zkoušení německých slovíček. Vyvolá se příkazem LOAD "SLOVNIK" případně LOAD "". Po natažení z pásky se program sám odstartuje a požaduje nahrání slovníku z magnetofonové kazety. Po nahrání slovíček do paměti počítače se vypíše hlavní menu (viz obrázek 6). V záhlaví obrazovky jsou uvedeny



charakteristiky slovníku - jeho název, čísla lekcí a počet v něm obsažených slovíček. Výběr z menu byl popsán v kapitole 3. Při zadávání číselných hodnot 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.

10. 1. Výuka

Režim označený jako výuka slouží k práci s dosud neznámými slovíčky. Proto má zabudovány možnosti nápovědy tak, aby student mohl postupně uhodnout nový výraz v případě, že ho nezná. Při prvém vyvolání program 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 program 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 (viz obrázek 7).

Když předchozí zkoušení nebylo ukončeno, program vypíše čísla aktuální počáteční a koncové lekce (situace obdobná jako na obrázku 7, ale bez zadání čísel lekcí). Při volbě "Pokračovat" program pokračuje v rozpracovaném zkoušení či výuce. Při volbě



Pokračovat Zpět do menu

Obrázek 7. Výběr lekce v programu SLOVNÍK.

"Zpět do menu" program vymaže příznaky zkoušení u všech lekcí a přejde do hlavního menu. Tím je rozpracované zkoušení "zapomenuto", nelze samozřejmě zjistit výslednou známku, ani vypsat obtížná slovíčka.

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 německé nebo české) jsou vypsány namísto písmen pouze tečky a případné čárky či středníky oddělující synonyma, znaky odlučovací předpony, závorky a oddělovače ohebných částí slov. Z výpisu na obrazovce je tedy zřejmé z kolika slov a znaků se výraz skládá (viz obrázek 8a).



Obrázek 8a. Výukový režim - výchozí stav.

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

Enter	-	Funguje jako nápověda a odkryje první neznámé písmeno. Za každé 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 vypsané 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 (viz obrázek 8b). Za neuhodnutý znak je připočtena jedna chyba.

das Ge.urts..us

rodný dům

Obrázek 8b. Výukový režim - postupné vyvolávání.

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 a pod ním je vypsána výsledná známka (viz obrázek 8c). Ta je potom zapsána do slovíčka jako počet pokusů potřebných pro jeho zodpovězení (takže výraz se známkou 1 je považován za zodpovězený na 1. pokus, se známkou 5 na 5. pokus). Označení se využívá při následném výpisu obtížných slovíček (viz dále).

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

das Geburtshaus



3 Klávesu

Obrázek 8c. Výukový režim - výpis známky za slovíčka.

10. 2. Zkoušení

Tato funkce slouží pro upevnění znalostí nabytých ve výukovém režimu. Je na studenta náročnější v tom, že neposkytuje žádnou nápovědu, ale zato mu dává možnost rychlého odzkoušení znalostí.

tаuь



Klávesu

Obrázek 9. Režim zkoušení - chybně zodpovězené slovíčko.

Zadání zkoušených lekcí je totožné s předchozí funkcí. Po výpisu slovíčka 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 slovíčko opětovně zkoušeno v dalším kole (viz obrázek 9), záleží však na nastavení podmínky "Počet opakování".

Zkoušení se ukončí po správném zodpovězení všech slovíček zadaného intervalu lekcí nebo po ukončení prvého kola zkoušení (viz nastavení podmínek) 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, na obrazovce se objeví čísla aktuální počáteční a koncové lekce a výběrem položky "Pokračovat" se pokračuje ve vybraném režimu.



Ktávesu Obrázek 10. Vysvědčení.

10. 3. Výsledky

Program ohodnotí dosavadní průběh výuky a zkoušení a vypíše výslednou známku (viz obrázek 10). 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 se 2 položkami:

Vypsat obtížná slovíčka

Ukončit práci

<u>Výpis obtížných slovíček</u> umožňuje znovu vyvolat ta slovíčka, ve kterých zkoušený nejvíce chyboval. Tato funkce programu se ukázala být velice užitečnou pro upevnění získaných znalostí. 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 nejmérě 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 slovíčko.

<u>Ukončení práce</u> programu vyžaduje potvrzení správnosti volby. Při výběru položky "Pokračovat" program vypíše závěrečnou zprávu (viz obrázek 11) a po stisknutí libovolné klávesy je proveden "reset" počítače. Stisknutím klávesy Break se lze i po výpisu zmíněné zprávy vrátit do hlavního menu.

Auf Wiedersehen

Obrázek 11. Ukončení programu slovník.

10. 4. Nastavení podmínek

Proces výuky a zkoušení lze ovlivnit výběrem podmínek uvedených v menu na obrázku 12. Podmínky "Počet opakování" a "Vyhodnocení synonym" jsou určeny pouze pro proces zkoušení, ostatní platí i v režimu výuky. Při volbě požadované podmínky se využívá techniky výběru z menu, po výběru podmínky klávesou Enter se program vrací do hlavního menu.

<u>Způsob zkoušení</u> - lze vybrat dva způsoby. Na obrazovku se vypíše slovíčko v češtině a zkoušený odpovídá v němčině a nebo se vypíše německé slovíčko a odpověď je česká.

<u>Počet opakování</u> - zkoušení probíhá tak dlouho, dokud nejsou všechna slovíčka ze zadaného intervalu lekcí zodpovězena správně a nebo jsou slovíčka zkoušena pouze jedenkrát bez ohledu na správnost odpovědi.

NASTAVENÍ PODMÍNEK

Způsob zkoušení Počet opakování Porovnání slovíček Vyhodnoceni synonym Nastavení zvuku Ohebné části slov

Obrázek 12. Menu pro nastavení podmínek výuky a zkoušení.

Způsob porovnání slov - umožňuje vybrat ze 3 možných způsobů porovnání (viz obrázek 13):

- 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 Čech, Cech, Céch jsou ekvivalentní odpovědi.
- při porovnání se nebere zřetel na diakritická znaménka ani na rozdílnost malých a velkých písmen. Příkladně Čech, cech, cĚch jsou ekvivalentní odpovědi.

POROVNÁNÍ SLOV

Bez ohledu na diakritická znaménka Bez ohledu na diakritická znaménka,malá a velká písmena

Přesně dle textu

Obrázek 13. Menu výběru možností pro porovnání slovíček.

<u>Vyhodnocení synonym</u> - je hlavním úskalím programů tohoto typu. Pro vyhodnocení správné odpovědi u synonym lze vybrat dva způsoby (viz obrázek 14):

- nejméně jedno slovo v odpovědi je uvedeno správně. Příkladně na otázku "meinen" je ve slovníku jako odpověd uvedeno "mínit; myslet; domnívat se". Odpovědi "mínit" či "myslet, dumat" či "vědět, domnívat se, tušit" jsou vyhodnoceny jako správné, neboť je v nich alespoň jedno slovíčko uvedeno správně.
- všechna slova odpovědi musí být uvedena správně. Předešlé příklady se 2 a 3 slovíčky v odpovědi by byly za platnosti této podmínky vyhodnoceny jako chybné. Varianty správných odpovědí jsou:

mínit	mínit, myslet	
myslet	mínit,domnívat se	mínit,myslet,domnívat se
domnívat se	myslet,domnívat se	

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

VYHODNOCENÍ SYNONYM

Nejméně jedno slovíčko je zodpovězeno správně Ušechna slovíčka odpovědí musí bút správně

Obrázek 14. Menu výběru možností pro vyhodnocení synonym.

<u>Nastavení zvuku</u> - slouží ke zvukové indikaci odpovědi. V režimu výuka je takto oznámeno stisknutí klávesy s chybným znakem. V režimu zkoušení je zvukově rozlišeno správné a chybné zodpovězení slovíčka.

<u>Ohebné části slov</u> - jsou koncovky 2. pádu čísla jednotného a koncovky 1. pádu množného čísla u podstatných jmen (viz obrázky 4 a 19) a některé tvary u sloves. Způsob jejich zápisu vychází z učebnice "Němčina pro samouky", vydané SPN v roce 1982. Volba zobrazení ohebných částí slov má vliv i na zobrazení variantních částí textů uvedených v závorkách a znaků odlučovací předpony. Na obrázku 4 je uvedeno slovíčko při nastaveném výpisu ohebných částí, na obrázcích 8a až 8c je znázorněna výuka slovíčka při potlačeném výpisu ohebných částí slov.

10. 5. Nahrání nového slovníku

Slouží pro výměnu stávajícího slovníkového souboru uloženého v paměti počítače za nový slovník. Výměna slovníkových souborů je z hlediska programu závažné rozhodnutí, proto je nutné správnost této volby ještě potvrdit (viz obrázek 15). Po výběru volby "Pokračovat" 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. 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.

11. Program EDITOR

Program je určen k vytváření nových slovníků a k aktualizaci slovníků již vytvořených. Vyvolá se příkazem LOAD "EDITOR", případně LOAD "". Po natažení z pásky se sám odstaruje a vypíše menu (viz obrázek 16).

Nahrání slovníku do paměti Vytvoření nového slovníku Zápis nové lekce Doplnění poslední lekce Optava lekce Zápis slovníku na pásku Výpis charakteristik Ukončení programu

Obrázek 16. Menu programu EDITOR.

11. 1. Nahrání slovníku do paměti

Po potvrzení správnosti výběru funkce volbou položky "Pokračovat" 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.

11. 2. Vytvoření nového slovníku

Funkce slouží pro vytvoření záhlaví nového slovníku - viz tabulka 3. Po potvrzení správnosti výběru funkce volbou "Pokračovat" požaduje program zadat název nového slovníku max. 32 znaků. Tento název je posléze vypisován u obou programů jako informace o aktuálním slovníku v paměti. Dále je potřeba zadat číslo prvé lekce. To je obvykle 1, ale u rozsáhlejších slovníků je to číslo první lekce daného dílu. Příkladně slovník z učebnice "Němčina pro samouky" je rozdělen na 2 díly. První obsahuje lekce 1-21 a číslo první lekce bylo zadáno 1. Druhý obsahuje lekce 22-26 a číslo první lekce bylo proto zadáno 22. Nejvyšší možné číslo první lekce je 200.

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

11. 3. Zápis nové lekce

Program otevře novou lekci, která má buď číslo totožné s číslem první lekce slovníku (prázdný slovník) nebo má číslo lekce o jedno vyšší než předchozí zapsaná lekce. Poté se objeví prázdná obrazovka s kursorem vlevo nahoře. Způsob zápisu slovíček byl uveden v kapitolách 4 až 6. Přesto znovu upozorňuji na správný postup editování obrazovky. Texty na jednotlivých řádcích obrazovky ukončujeme klávesami pro pohyb kursoru (kursor nahoru, kursor dolů) a tím se pohybujeme po obrazovce. Klávesou Enter se ukončí editace slovíčka a celá obrazovka se odesílá jako kompletní slovíčko, obsahující

dorthin

tam	(na	otázku	K
am?)			

Obrázek 17a. Automatické rozvržení slov - zápis.

německý text 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. Postup je zřejmý z obrázku 17. Na obrázku 17a je opis obrazovky v okamžiku ukončení zápisu slovíčka, na obrázku 17b potom výpis takto zadaného slovíčka.

Pouze v případě, že je první řádek dvojřádku zaplněn i v 16. znaku řádku (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

dorthin

Obrázek 17b. Automatické rozvržení slov - výsl. rozvržení.

však 2. řádek jiným znakem než mezerou, část slovíčka z konce 1. řádku se spojí s částí slova na začátku 2. řádku a vytvoří jedno slovo. K automatickému rozvrhování textu

passieren

Obrázek 18a. Nesprávný postup psaní slov přes řádek.

nedochází pouze v případech, kdy je slovíčko rozděleno - v 16. znaku 1. řádku je znak "-" (pomlčka).

Uvedený postup je znázorněn na obrázku 18. Na prvém z obrázků je ukázán nesprávný způsob zápisu slovíčka (18a) a rozvržení takto zapsaného textu při pozdějším výpisu (18b). Obrázek 18c ukazuje správný způsob zápisu slovíčka.

passieren

stát se, Přihoditse

Obrázek 18b. Rozvržení textu po chybném zápisu slova.

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

passieren

Obrázek 18c. Správný postup psaní slova přes řádek.

11. 4. Doplnění poslední lekce

Umožňuje pokračovat v zápisu slovíček do rozpracované lekce. Program vypíše poslední slovíčko poslední zapsané lekce slovníku a žádá potvrzení správnosti výběru funkce. Při kladné odpovědi volbou "Pokračovat" přejde program na zápis dalších slovíček do rozpracované lekce a chová se obdobně jako při zápisu nové lekce.

11. 5. Oprava lekce

Umožňuje probírat zadanou lekci slovíčko po slovíčku a provádět její úpravy. Lze opravit stávající slovíčko, zrušit slovíčko a vložit jedno či několik slovíček za slovíčko právě vypsané na obrazovce. Volba akce se provádí výběrem z menu ve spodní části obrazovky (viz obrázek 19). Jednotlivé položky menu mají tento význam:

-	zrušení slovíčka
-	vložení slovíčka či slovíček
-	oprava slovíčka
-	výpis následujícího slovíčka
-	ukončení režimu oprav a návrat do menu
	- - -

der Abstand,**⊡** (e)s,ä-e interval;odstup

Zruš Vlož Oprav Další Konec

Obrázek 19. Menu pro opravu lekce v programu EDITOR.

Vkládání slovíček se ukončí zadáním prázdného slovíčka. Oprava lekce se ukončí buď výběrem volby "Konec" nebo po probrání všech slovíček 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 kursoru na obrazovce při opravě slovíček činí pět vteřin.

Pozor:

 Při výmazu slovíček musí v lekci zůstat alespoň jedno slovíčko. Tuto okolnost program nekontroluje. Snaha o vymazání všech slovíček lekce vede k zablokování programu a zničení aktuálních dat v paměti počítače.

11. 6. Zápis slovní ku 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 zapíše 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 vypsáno hlášení "Chyba" a po stisku libovolné klávesy se program vrací do menu.

11. 7. Výpis charakteristik

Funkce vypíše název slovníku a údaje o lekcích slovníku, počtu slovíček, velikosti obsazené paměti včetně záhlaví a zbývající volné paměti pro slovíčka (viz obrázek 20).

11. 8. Ukončení programu

Po potvrzení správnosti výběru funkce volbou "Pokračovat" a stisknutí libovolné klávesy vyjma Break je program ukončen. Slovník, který nebyl přepsán z paměti na pásku (viz příslušná funkce), je nenávratně ztracen.

Němčina pro samouky 2.část

SLOVNÍK OBSAHUJE

Lekce 22 až 26 , 228 slovíček. Obsazená paměť má délku 6689, volná paměť délku 22091 znaků.

Klávesu

Obrázek 20. Výpis charakteristik slovníku.

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 verzi 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 další možné doplnění stávajících lekcí.

11. 9. Program EDITOR vypisuje několik typů chyb

Paměť zaplněna Slovník neobsahuje žádnou lekci Lekce číslo nn není ve slovníku Více než 50 lekcí ve slovníku Na pásce není slovník Chyba

Chybová hlášení jsou vypisována v inversním režimu (INVERSE 1). Po stisknutí libovolné klávesy se program vrátí do menu. Při zaplnění paměti se poslední zapsané slovíčko 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.

12. Přílohy

Exter	nd mode, Cap	Extend	l mode	
Klávesa	Znak	Kód	Znak	Kód
а	Á	128	á	154
с	Č	130	č	156
d	Ď	131	ď	157
e	É	132	é	158
f	Ŕ	133	ř	159
i	Í	136	í	162
j	Ú	137	ú	163
k	Ľ	138	ľ	164
1	Ĺ	139	í	165
n	Ň	141	ň	167
0	Ó	142	ó	168
р	Ô	143	ô	169
q	Ä	144	ä	170
r	Ř	145	ř	171
S	Š	146	š	172
t	Ť	147	ť	173
u	Ů	148	ů	174
w	Ě	150	ě	176
x	Ý	'52	ý	178
Z	Ž	153	ž	179

12. 1. Přehledná tabulka znaků české a slovenské abecedy

Kódové hodnoty znaků jsou uvedeny v desítkové soustavě. Generátor znaků pro písmeno "Á" začíná na adrese 60173, pro písmeno "á" na adrese 60333. Každé písmeno je v generátoru popsáno v 8 bytech. Pořadí znaků v generátoru neodpovídá jejich pořadí dle kódové hodnoty.

12. 2. Přehledná tabulka znaků německé abecedy

Gr	aph, Caps. S	Gr	aph	
Klávesa	Znak	Kód	Znak	Kód
а	Ä	128	ä	154
i				224
j			,	225
0	Ö	204	ö	230
S			ß	234
u	Ü	210	ü	236

Kódové hodnoty znaků jsou uvedeny v desítkové soustavě. Generátor znaků začíná na adrese 60493; pořadí znaků v generátoru neodpovídá jejich pořadí dle kódové hodnoty.

12. 3. Členění a obsah záhlaví slovníku

Adresa	Poč. znaků	Obsah
30100	32	Název slovníku
30132	1	Počet lekcí ve slovníku
30133	1	Konstanta připočtená k číslu lekce
30134	2	Adresa volné paměti za slovíčky
30138	2	Počet slovíček ve slovníku
30140	2	Identifikátor slovníkového souboru
30150	2	Adresa začátku 1. lekce
30152	2	Adresa začátku 2. lekce
30248	2	Adresa začátku 50. lekce
30250	2	Adresa konce 50. lekce + 1
30252		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.

Adresa	Délka	Obsah	Význam
0	1	00	Začátek slovíčka
1	1		Příznak zkoušení 0 nebylo zkoušeno > 0 neuhodnuto, počet pokusů < 0 uhodnuté slovíčko, záporné počet pokusů
2	1 n		Německý text
2+1n	1	01	Začátek českého textu
3+1n	1c		Český text

12. 4. Vnitřní tvar slovíčka

Délka slovíčka je tedy $3 + \ln + \ln$, tedy součet délek německého textu, českého textu a 3 řídících znaků.

12. 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	-	0.79	4
0.8	-	1	5

Počet chybných odpovědí:

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

12. 6. Přehled řídicích kláves

ZX SPECTRUM +	ZX SPECTRUM	Význam				
Editace textu						
Ext. Mode	Caps. Shift, Sym. Shift	následuje ČS znak				
Graph	Caps. Shift, 9	následuje německý znak				
Delete	Caps. Shift, 0	výmaz znaku vlevo				
÷	Caps. Shift, 5	posun kurzoru vlevo				
→	Caps. Shift, 8	posun kurzoru vpravo				
Ť	Caps. Shift, 7	kurzor na předchozí řádek				
Ļ	Caps. Shift, 6	kurzor na následující řádek				
Break	Caps. Shift, Space	do menu				
	Menu					
÷	5	předchozí položka menu				
→	8	následující položka menu				
Ť	7	předchozí položka menu				
↓	6	následující položka menu				
Enter	Enter	výběr označené položky menu				

12. 7. Obsah dodané kazety

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

SLOVNIK	program pro výuku a zkoušení
EDITOR	program pro vytváření a aktualizaci slovníků
Samouci1	lekce 1 až 21 učebnice
Samouci2	lekce 22 až 26 učebnice

Strana 2 (strana B) dodané kazety je přesnou kopií strany 1. Datové soubory slovíček jsou vytvořeny z učebnice "Němčina pro samouky", vydané Státním pedagogickým nakladatelstvím v roce 1982.

12. 8. Moje poznámky ke studiu

Kapitola:	Část:	Datum:
		14 P
	• • • • • •	

Kapitola:	Část:		Datum:	
			· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
10 IF 8 MARCH				
	• • • • • • • •			

Kapitola:	Část:	Datum:
	and the second more than the second more that the s	

Kapitola:	Část:	Datum:
	······································	
	·	
	4	

Kapitola:	Část:	Datum:

Kapitola:	Část:	Datum:
	·····	
	, <u>-</u>	
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	

12. 9. Nahrávky slovníku

Kazeta	Počítadlo	Název souboru

Kazeta	Počítadlo	Název souboru

Kazeta	Počítadlo	Název souboru
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
····		
L	I	

Ing. Jiří Bína

Uživatelská příručka k programu Němčina pro samouky

Jazyková úprava: Eva Rocheltová Obálka: Vladimír Nohejl

Vydalo © ZENITCENTRUM, Hostímská 1, 266 01 Beroun, jako součást programu pro výuku jazyků. Číslo povolení: 523-403/16-88. Samostatně neprodejné

