

A K T U A L I T Y 1 6

C O N S U L T A N T S 2 2 7 1 7

Obsah:

Slovo vydavatele	2
SWD55 - Astronomie	3
SWD56 - Testy 2	4
SWD57 - Testy 3 - P.Hlaváček.....	6
SWD58 - Hry 7 - I.Blažek.....	7
SWD59 - Matematika 1/3 -E.Kabrhelová.....	8
SWD60 - Čeština 3 -E.Kabrhelová.....	9
SWD61 - Soubor Foltýn	10
SWD62 - Hry 8 - I.Blažek.....	12
SWD63 - Starověk -P.Hlaváček.....	14
SWD64 - Mocniny - Komenium Praha.....	15
SWD65 - Lineární funkce - Komenium	17
SWD66 - Kvadratické funkce - Komenium	19
SWD67 - Hry 9	21
Doproděj příruček, pomůcek a programů.....	22
Vizuální Pascal pro PC	23
Nabídka služeb Magna Brno	24

Vážený čtenáři.

To, že držíte v rukou další číslo Aktualit s nabídkou nových programů, svědčí o tom, že naše služby pro uživatele počítačů CONSUL 2717 (nebo starších PMD-85/2,3) zatím nezanikly ani v době tržního systému, kdy je samozřejmostí převaha nabídky nad poptávkou (a poptávající straně se nedostává peněz).

Prvé tři nabídkové tituly byly avizovány v minulých Aktualitách, ovšem bez podrobnějšího popisu. Své osvědčené programy ze ZS v Náchodě (Matematika a Čeština) nám poslela Ing. Erika Kabrhelová. Některé starší programy upravil a o nové grafické z geometrie doplnil Mgr. Jaromír Foltýn ze Zlína.

Student Ivan Blažek ze Zdounek pokračoval ve vymýšlení a úpravách her z jiných počítačů, a tak jsme mohli zařadit hned dva jeho soubory. Ary-9 jsou různě posbírané a obsahují i Město robotů - vědecko-fantastickou hru řízení kosmonauta v cizím městě. Protože byla kdysi soutěžní hrou spouštěnou heslem, je nutno si zapamatovat heslo 'konvalinka', které v jejím návodu není.

Z ankety u minulých objednávek vyplynulo mimo jiné, že chybí dějepisné programy. Jedním z pokusů je můj soubor Starověk. Odkoupení jsme z pozůstalosti podniku Komenium Praha 3 soubory výukových a procvičovacích programů z matematiky a geometrie, jejichž popis je doplněn kopií některých obrazovek pro lepší názornost o podobě programu. Ze stejného důvodu posíláme postupně i demodiskety s ukázkami 27 programů z naší nabídky.

Zřejmě z nedostatku peněz klesl zájem o příručky a pomůcky z naší dřívější nabídky. Proto jsme se rozhodli k jejich asi 50% slevě do vyprodání zásob. Podstatná sleva je též u starších programů na disketách a kazetách.

Některé školy již mohou při výuce používat osobní počítače typu PC-XT, AT. Předpokládáme převod některých programů z C2717 i na tyto počítače, tvorbu a zprostředkování prodeje programů. První nabídkou je VIS-PASCAL. Pokud máte informace o jiných programech, nebo jste sami nějaké vytvořili, nabízíme Vám též jejich nabídku v Aktualitách, nebo se můžeme po dohodě s Vámi stát distributory těchto programů. To ovšem neznamená, že opouštíme uživatele Consulů (a PMD). Dále pro Vás zajišťujeme naše služby včetně oprav a údržby počítačů (také PC a tiskárny). Současně od Vás očekáváme náměty pro další programy nebo i programy hotové (méně dokonalé upravíme !!), nabídneme je v Aktualitách.

V privatizaci se INCOTEX stal společností s ručením omezeným se stejným sídlem. S digitalizací telefonní sítě v Brně se bohužel změnila všechna telefonická spojení. Snad oceníte, že se nemění naše ceny (až na 5% daň z přidané hodnoty).

Ing. Pavel Hlaváček
INCOTEX s.s r.o., Hybešova 42, 658 64 Brno

Nový telefon: (05) 4332 1268, 4332 1267 Fax: (05) 4321 1234

Freeware upravil: Pavel Hlaváček, Incotex

FAZEMESI

Demonstrační program vzniku jednotlivých fází měsíce, který graficky znázorňuje oběh měsíce kolem země z velké vzdálenosti nad zemským pólem (zachyceno celkem 8 pozic na oběžné dráze), současně je v 'okénku' znázorněn pohled ze zeměkoule. Lze volit rychlost demonstrace nebo krokování mezerníkem. Je znázorněn vznik zatmění měsíce a zatmění slunce, a 29,5 denní cyklus fází měsíce.

VELNOCE

Program pro výpočet data Neděle velikonoční včetně postupu vytvořeního matematikem K.F.Gaussem. Jako příklad je uvedena část kalendáře roku 1993 se zobrazením měsíčních fází, které mají na stanovení proměnlivého data Velikonoc vliv.

DENNOČ

Program vypočítává východy a západy slunce pro jednotlivé dny nebo všechny dny zadaného měsíce ve středoevropském čase - není zahrnut vliv letního času.

KALENDAR

Vznik kalendáře a historické souvislosti, lunární kalendář, Juliánský kalendář a jeho nedostatky, Gregoriánská reforma tohoto kalendáře v roce 1582, její přijetí u nás a důsledky na platnost pranostik po roce 1584, opožděné přijetí v Anglii a Rusku. Program umožňuje zobrazit a vytisknout kalendář čtveřice měsíců libovolného roku od 1583 do 4320.

ZPOLOHA

Demonstrační program určování zeměpisných šířek a dalek na rozvinuté mapě světa s možností přezkoušení jejich porozumění.

GRAVPOLE

Demonstrační i zkušební program pohybu těles v gravitačním zemském poli, umožňuje zastavit kreslení, vrátit se o krok nazpět, vypsát polohu perigea nebo apogea.

PLANETY

Z nabídky 9 planet naší sluneční soustavy zobrazí základní 'katalogová' data planety včetně jejich měsíců a nákresu.

SOUHVEZ

Zkušební program 10 známých souhvězdí severní oblohy vyžaduje znalost českého názvu, latinského názvu a latinské zkratky. Návodem v úvodu tyto názvy uvede, při vykreslení výseku oblohy s hvězdami je pak nutno pokusit se zodpovědět, o které souhvězdí se jedná - při chybné odpovědi se zobrazí požadovaný název.

ASTRIEST

Test astronomických znalostí z oblastí: sluneční soustava, hvězdy, naše galaxie nebo všeobecná astronomie (vždy 20 otázek). Z nabídky 3 možnosti je označena po odpovědi správná.

ZAKVET (Mgr. Mikuška)

Procvičovací program z učiva o základních větných členech pro 5.-8.ročník ZŠ. Obsahuje určování:

- podmětu ...holého, rozvitého nebo několikanásobného;
- přísudku...holého, slovesného, jmenného se sponou a beze spony
- základních skladebních dvojic.

Odpovědi se píší malými písmeny i s diakritikou. Odpoví-li žák chybně, je chyba signalizována a nápověda mu má pomoci úlohu vyřešit. Odpoví-li i podruhé chybně, objeví se správná odpověď.

Psaní odpovědí:

- a/ malá písmena: SHIFT + klávesa písmene
- b/ písmeno s čárkou nebo háčkem: STOP + klávesa písmene
- c/ výjimka: é = STOP + W, ů = STOP + J

DEJSTATU (Mgr. Mikuška)

Dějepisný testovací program z historie českého státu do roku 1526 pro 6. ročník ZŠ. Obsahuje základní historické pojmy, letopočty a jména osobností. Na 15 otázkách z každé oblasti se odpovídá volbou jedné ze 3 variant odpovědi. Závěrem je provedeno celkové hodnocení.

ZNALOSTI (M. Škrdla)

Jednoduchý zkušební program, uvádějící po otázce 3 možné varianty odpovědi. Jako příklad je uvedeno po 20 otázkách ze zeměpisu a všeobecných znalostí.

DEJEPISI

Soubor 3 testů z dějepisu, postihující období před naším letopočtem, Římský stát a první tisíciletí našeho letopočtu. Testy obsahují 10-12 náhodně seřazených otázek s volbou jedné ze 4 možných odpovědí.

FYZ701 (podle RNDr. Bohunka)

Didaktický test z fyziky 7.ročníku ZŠ sestávající ze 6 kombinovaných úloh s možností získání až 23 bodů. Odpovědi se zadávají velkými písmeny nebo číslicemi, je použita látka z pohybu rovnoměrného posuvného, odečítání rychlosti a vzdálenosti z grafu tohoto pohybu, výpočet parametrů tohoto pohybu. Po většině odpovědí je zobrazen i správný výsledek výpočtů. Trvale je zobrazen dosažitelný i skutečný počet získaných bodů.

pokračování

TESTY - 2

pokračování

HORMONY1 (žlázy s vnitřní sekrecí)

Test z biologie 7. ročníku ZŠ formou hry. Na obrazovce se vykreslí obrys lidského těla a v dialogovém řádku se postupně zýcnou vypisovat různé anatomické pojmy. Úkolem je:

- rozhodnout, zda se jedná o žlázu s vnitřním vylučováním (Ano/Ne) se získá nebo ztratí bodu do celkového hodnocení);
- v případě, že se jedná o tuto žlázu, vyzve program k umístění značky * dané žlázy na obrys těla pomocí klíčů F1-F4 a potom potvrzení polohy žlázy pomocí klíče F5.

Za přesné umístění je bod, za nepřesné nula a za hrubě nepřesné se bod odečítá.

HORMONY2 (tvorba a účinky)

Program pro 7. ročník ZŠ nabídne 15 hormonů, jejichž názvy v náhodném pořadí vypisuje do dialogového řádku. Úkolem je určit, která žláza jej produkuje - z nabídky 9 možností (odpovídá se jedním z klíčů F0 - F8). Za správnou odpověď je bod do celkového hodnocení, nesprávná odpověď bodována není, ale je zobrazeno řešení.

PSYTEST

Jednoduchý program plošné orientace. Je nutno zastavit pohybující se bod na zvolené vodorovné úrovni, předem si lze zvolit rychlost tohoto bodu. Jde o psychologický program postřehu a orientace.

HVNOTY

Program je určen ke zkoušení názvů (délek) a výšky not, zobrazených v notové osnově v rozsahu c (pod osnovou) až h (uprostřed notové osnovy). Jsou použity náhodně noty osminové, čtvrtkové, půlové a celé. Z náhodně vygenerované posloupnosti se vybírá v nabídce délek a výšek not pomocí klíče F0 (pohybuje inverzním kurzorem shora dolů), odpověď se potvrzuje klávesou F1. Závěrem je provedenou hodnocení známkou.

KRESLENÍ

Jednoduchý kreslicí program, umožňuje pohyb křížku na definované ploše pomocí písmen v 8 směrech, zvednout nebo spustit pero, zapamatovat obrázek a podobně.

HC201212

Program v Basicu pro tisk celé obrazovky (hardcopy) na grafických tiskárnách CONSUL 201 (a kompatibilních s EPSON) a CONSUL 212. Program je vhodné přihrát k těm programům, z nichž bude tištěno, pomocí příkazu LOAD END "HC201212".

Upravil: Pavel Hlaváček

MYSLENI

Testy tohoto typu slouží k určování velikosti tzv. inteligentního kvocientu IQ. Standardní IQ testy jsou časově omezeny. Tento test se 30 různými problémy nemá časové omezení a obsahuje po každém problému možné řešení. Závěrem je vyhodnocena úspěšnost a pro informaci uvedena tabulka jednotlivých kategorií IQ s jejich procentuálním výskytem v lidské populaci.

POVOLANI

V letech, kdy je volba budoucího povolání aktuální, nemáme obvykle vyhraněnou představu o tom, co bychom v životě chtěli konkrétně dělat. Podle osobních zájmů a zálib může tento test naznačit určitý zvýšený zájem o jednu z osmi oblastí, do nichž otázky a odpovědi směřují. Vyhodnocení odpovědi uvádí potom procentuální možnosti profesního zařazení.

COCEKAIE

Volně navazující test s otázkami, co tázaný očekává od svého budoucího povolání nebo zaměstnání (pět stupňů odpovědi). Vyhodnocení je slovní charakteristikou podle dosaženého počtu bodů.

JISTOTA

Podle toho, jak se člověk určitými problémy v myšlenkách zabývá, lze určit jeho pocity a míru sebejistoty. Pomocí 30 otázek lze podle odpovědi (varianty 1-5) a věku tázaného ohodnotit jeho míru sebejistoty.

STRES 1,2,3,4

Psychologové z Bostonské university sestavili soubory otázek, podle nichž si každý může ověřit, je-li dostatečně chráněn proti stresu. Odpovědi jsou relativní od absolutního ano až po opačné ne. Jednotlivé programy obsahují 20, 36, 20 a 11 otázek.

CASCAS

Dva testy na to, zda tazatel umí hospodařit se svým časem a má dostatek času pro sebe a své zájmy. S časem je to stejné jako s penězi, ten kdo nejvíc nařiká, není na tom obvykle nejhůře.

POVAHA

Jednoduchý test vztahu barev a povahy lidí.

ZEVNEJSI

Nejen šaty, ale i řada jiných drobností, odlišující lidi navzájem, navozují pocit spokojenosti a vyrovnanosti. Test je spíše určen pro dívky a ženy, ale i pánům může leccos napovědět.

POCASI

Některé přírodní jevy vedly k pověrám nebo nesprávnému hodnocení povětrnostní situace. Přes 20 otázek umožní tázanému zjistit, jak podobným jevům rozumí, a poučit jej, neboť po otázce je vždy uvedena také pravděpodobná odpověď.

SWD58/SWK58

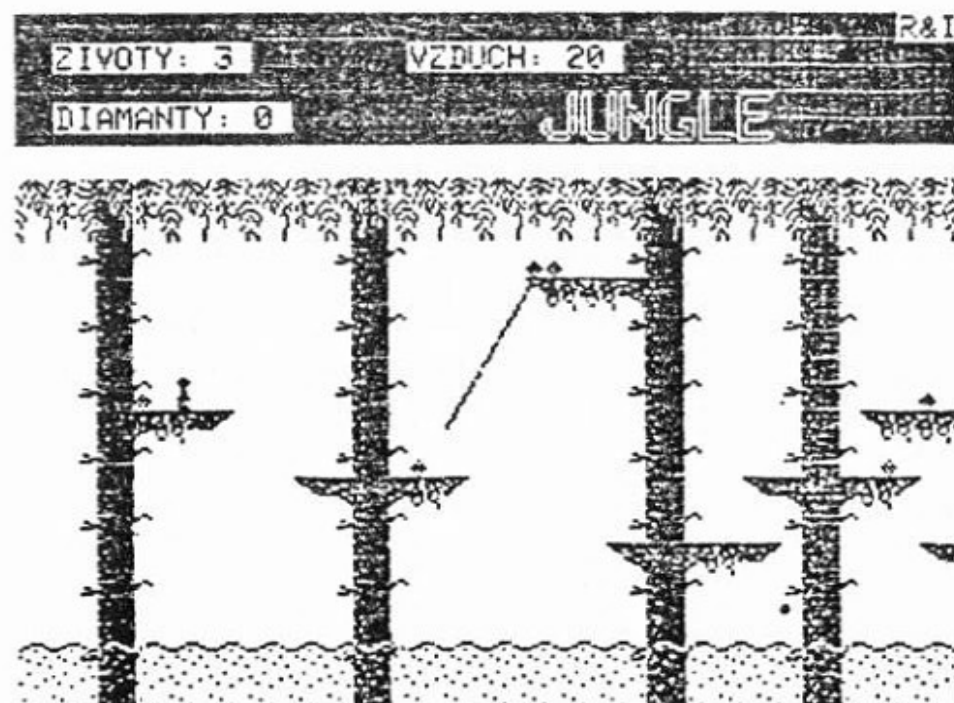
H R Y - 7

148, -Kč

Autor: Ivan Blažek

TERRAMEX - cestou pouští hrozi hadi, kaktusy a jiné nástrahy;
ALFA - posbírat peníze je jednoduché, ale co dál...
KEEN - kapitán Keen musí z kufrů získat peníze a jimi ...
NINJA2 - pokračování honičky po objektech z her 5;
KARNOV - házené koule mají zabránit v cestě za štěstím;
KICKBOX - zápasení v asijském stylu s možností treninku;
GHOULS - drak odnesl princeznu a je asi nutno ji vysvobodit;
TOM1 - Tomovým úkolem je zachránit rod draků;
JUNGLE - na stromech džungle lze najít diamanty;
JOE2 - Joe má s pomocí ptáka pochytat 8 králíků za daný čas;
ATF - maketou letadla je nutno projet mantinely.

Hry jsou v jazyku Basic a využívají podprogramy Monitoru.
Proto je nutné na počítači PMD 85-3 buď volit režim PMD-2
nebo v programu změnit příkazy `USR(-31501)` na `USR('E4F3')`.



SVD59/SWK59

MATEMATIKA 1-3

148,- Kč

Autorka: Ing. Erika Kabrhelová

POROV

Program pro porovnávání mezi čísly 1,2,3,4,5 je vhodný pro žáka od 1. ročníku základní školy. Obsahuje 24 příkladů, při nichž žák doplňuje znaky $>$, $<$ a $=$ (bez přemýkace -SHIFT).

NASDES1

Program pro násobení desítkovými čísly typu 3.80, 6.50 a pod. obsahující 24 příkladů a vhodný pro žáky od 3. ročníku základních škol.

NASOBE20

Program s 30 příklady pro násobení do 20, vhodný pro žáky od 2. ročníku. Udělá-li dítě chybu, počítač mu poskytne grafickou nápovědu.

DELENI20

Obsahuje také 30 příkladů na dělení do 20, opět pro žáky od 2. ročníku. Při chybné odpovědi je opět poskytnuta grafická nápověda.

SPODS1

Program s 15 příklady na písemné sečítání pod sebe, vhodný pro žáky od 3. ročníku. Dítě musí přesně dodržovat algoritmus výpočtu, doplnit nejdříve jednotky, potom desítky a nakonec sta. Při chybě je zablokován další postup, pokud se žák neopraví.

OPODS1

Procvičování algoritmu odečítání pod sebou jako v předchozím programu. Vhodný pro žáky od 3. ročníku.

NEPRES

Program se 40 příklady na sečítání a odečítání do 20 bez přechodu přes desítku. Každý příklad je doplněn grafickou nápovědou a při chybě program nepustí žáka dále. Vhodný od 1. ročníku ZŠ.

NEPRESS

Procvičování pouze sčítání bez překročení desítky, je obdobou předchozího programu.

NEPRESO

Procvičuje pouze odečítání bez překročení desítky.

Všechny programy jsou vybaveny koncovým hodnocením, bilancí počtu vyřešených příkladů a chyb, jichž se žák dopustil, je vy-psána navrhovaná známka, obvykle v nějakém obrázku po ukončení programu. Programy byly vyzkoušeny v rutinním provozu na ZŠ Komenského v Náchodě.

SWD80/SWK80

ČESTINA - 3

148,- Kč

Autorka: Ing. Erika Kabrhelová

IVRDE 1,2

Každý z obou programů obsahuje po 30 slovech s vynechanými písmeny i/y a úkolem žáka je správné písmeno po tvrdých nebo měkkých souhláskách doplnit. Vhodný od 2. ročníku základních škol. V úvodu programu jsou zopakovány tvrdé a měkké souhlásky.

ZNELE 1,2,3,4

Programy se soubory 30 slov a chybějícími znělými nebo neznělými souhláskami (tzv. zpodoba). V záhlaví stránky je vždy uvedeno mezi kterými souhláskami je nutno volit: d-t, v-f, b-p, z-s a h-ch. Program určen pro žáky od 2. ročníku.

ZAKLSD 1,2,3

Programy pro určování základních skladebných dvojic obsahují po 10 větách. Vhodné pro žáky od 2. tříd. Používá kláves A, B, C, D a E k výběru správné odpovědi; tu označí *, chybnou nacpák '!'.
Například:

Co dělá ?		Kdo dělá ?	
-----		-----	
Kočka...	A	Kočka...	A *
leze....	B *	leze....	B
dírou...	C	dírou...	C

Základní skladebná dvojice: Kočka leze

MZS 1

Program obsahuje 40 podstatných jmen, u nichž má žák určit mužský, ženský nebo střední rod. Vhodné pro žáky od 3. ročníku.

Např. věta: 'Na dvoře si hrály děti'
má podtrženo -----
a pomocí zkrátek M, Z, S je nutno určit rod podtrženého podstatného jména. Správná odpověď je komentována * ANO *, nesprávná jako ! NE ! s uvedením správného rodu.

PADY

Program se 40 příklady podstatných jmen, u nichž má žák určit jejich pád. Jako nápověda jsou trvale zobrazeny pády s jejich otázkami v dolní části obrazovky. Při chybě se zobrazuje - oprav se - dokud se žák netrefí (body pochopitelně ztrácí).

U všech programů je na konci připojeno krátké hodnocení, kolik vět nebo slov žák zpracoval, počet jeho chyb a navrhovaná známka

SVD61/SVK61

Soubor Foltýn

298,-Kč

Autor: Mgr. Jaromír Foltýn, Zlín

1. Geometrické zobrazení v učivu matematiky ZŠ

Po úvodních pokynech pro obsluhu programů se objeví kreslicí bod uprostřed pracovního pole obrazovky. Jeho pohyb se ovládá kurzorovou různici funkčních kláves. Jednotlivé body kresleného obrazce se umísťují po stisknutí F9 a popisují písmeny A až Z, (maximálně 26 bodů). Stiskem klávesy F11 se kreslení ukončí, body se postupně spojí ve výsledný obrazec. K tomuto vzoru se pak vykreslí obraz v daném zobrazení souměrnosti dle programu:

- STREDOVA - střed souměrnosti leží uprostřed obrazovky;
OSOVASOU - osa souměrnosti prochází svisle středem obrazovky;
POSUNUTI - vektor posunutí je možno umístit na celou pracovní plochu obrazovky; jeho směr a velikost je určena orientovanou úsečkou VO.
STEJNOLE - u stejnolehlosti se nejprve uloží střed a zadá se koeficient stejnolehlosti k. Vzor se zobrazí ve zvětšení nebo zmenšení jako ukázka podobnosti. Při $k=-1$ se demonstruje shodné zobrazení se středovou souměrností.

2. Grafy funkcí.

UMERAPRI, UMERANEP

Po zadání koeficientu úměrnosti se polojasem vykreslí čtvercový rastr 10×10 jednotek a v něm pak úsečka nebo křivka dané funkce. Protože lze zadat až 5 funkcí najednou, lze sledovat, jak volba koeficientu ovlivňuje průběh grafu funkce. Programy je vhodné zařadit jako úvod učiva o grafech funkcí úměrnosti.

GONIOMET

Program na vykreslení grafu funkce \sin , \cos v intervalu $\langle 0, 90 \rangle$ stupňů včetně zobrazení funkční hodnoty pro hledaný úhel. Vykreslení sinusoidy a cosinusoidy v intervalu $\langle 0, 2\pi \rangle$ ukazuje funkci rostoucí a klesající. Program je velmi názorný.

KVADRATI, LINEARNI

Po zadání koeficientů dané funkce se vykreslí graf ve zvoleném rozsahu souřadnic, na osách je možno vyhledat průsečíky jako řešení kvadratické rovnice.

Doporučení: je vhodné grafy funkcí nejprve řešit v náčrtku a pak přesný průběh ověřit na počítači a vyhodnotit odhad průběhu grafu v náčrtku. Žáci tak postupně své náčrtky zpřesňují.

SOUSTAVY

Po zadání koeficientů 2 lineárních rovnic $ax + by = c$ se vypíše řešení této soustavy a graficky zobrazí jejich průběh. Program zpracovává i soustavy rovnic, které řešení nemají nebo mají naopak mnoho řešení. Zaručuje efektivitu a názornost učení.

pokračování

Soubor Foltýn

pokračování

3. Programy doplňkové.

TROJUHEL

Po zadání velikosti stran se na obrazovce zobrazí trojúhelník ve skutečné velikosti, vypíše se parametry úhlů, těžnic, výšek, poloměrů kružnic. Program je určen pro kontrolu rýsování.

MOCNINY

Program na procvičování rozkladu trojčlenu a mocnin dvojčlenů. Jednoduchá obsluha s klasifikací úspěšnosti, program se osvědčil při procvičování učiva mocnin.

PLOCHY

Upravený program na procvičování převodů jednotek plošného obsahu s průběžným hodnocením chyb.

DELITEL

Program vyhledává všechny dělitele přirozeného čísla v intervalu do 100 000. Dělitele vypíše nebo označí prvočíslo.

KLAVESY

Procvičování prstokladu na klávesnici počítače. Vhodné pro práci v předmětu informatika v jeho úvodních hodinách. Klasifikace pro 4 varianty obtížnosti.

CESKAZOF

Program ŽOFKA v češtině. Zobrazuje pravoúhle do všech směrů bez zkreslení. Pro tisk kopie obrazovky na E1100 lze upravit měřítko SCALE -114,114,-121,121 v řádce číslo 20020.

ZVIRATA

Upravený program pro vyhledávání známých zvířat podle jejich popisu a chování. Vhodný pro přírodovědu na 1.stupni ZŠ.

SWD82/SWK82

H R Y - 8

148,-Kč

Autor: Ivan Blažek

FLASH

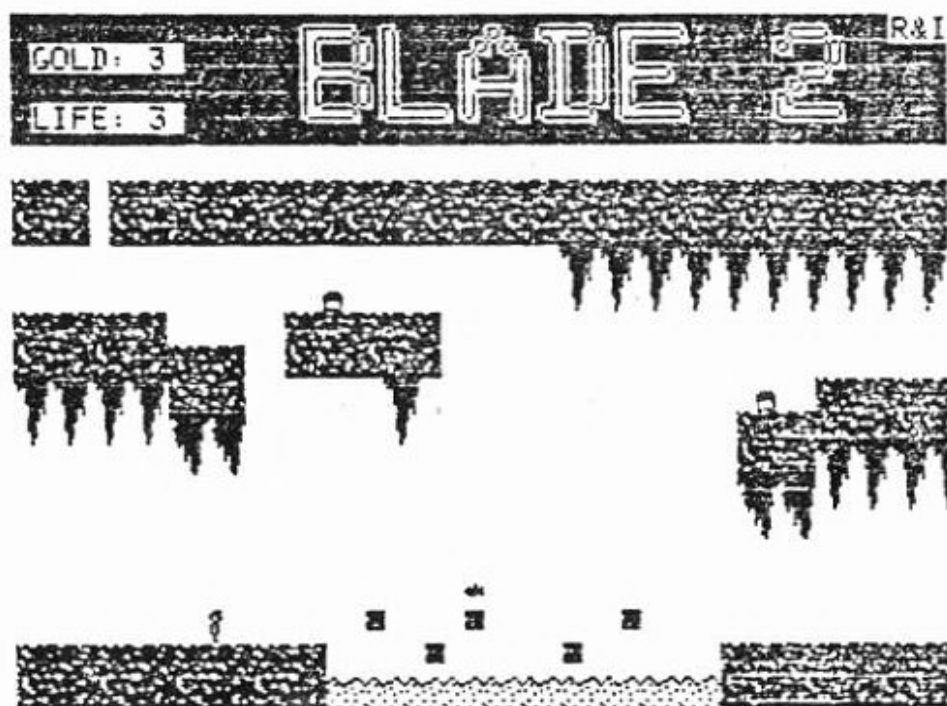
Ovládání: F9-krok vlevo F11-krok vpravo
F0-posun předmětu vlevo F2-posun předmětu vpravo
F1-vezmi/použij předmět F3-polož předmět
F4-kopnutí, mačkání tlačítek F7-skok

Jsi uvězněn v tajné základně mimozemšťanů a musíš odtud prchnout - tlačítko na zdi ti otevře vrata, ale pak na tebe čekají různá nebezpečí a musíš vyřešit několik lehkých logických problémů.

KRYSTAL

Ovládání: F9-krok vlevo F11-krok vpravo
F7-skok, nahoru po laně F10-dolů po laně
F0-posun šipky vlevo F2-posun šipky vpravo
F1-použij předmět, na který ukazuje šipka

Jsi v křišťálových jeskyních a musíš najít 5 magických kamenů, které vložíš do teleportačního krystalu a unikneš odtud. Setkáš se s velkým pavoukem a dokonce se proměníš v žabu.



pokračování

H R Y - 8

pokračování

B L A D E

Ovládání: F9-krok vlevo
F7-skok
F8-seknutí mečem

F11-krok vpravo
F10-dřep

Zlý démon unesl tvou sestru do svého hradu uprostřed pouště a ty ji máš vysvobodit. Hra je rozdělena na 4 na sebe navazující části. Po cestě najdeš truhličky se zlatem - rozsekni je, aby ti to usnadnilo cestu. Setkáš se s různými příšerami a pastmi, ale také s poustevníky, kteří ti pomohou, pokud jim dobře zaplatíš. Cesta povede přes les plný obrovských hub, hradem s nebezpečným drakem, projdeš i nebezpečnými jeskyněmi, kde uvidíš podzemní řeku plnou dravých ryb, potom půjdeš pouští, kde se setkáš s obrovským drakem a nebezpečnými netopýry a nakonec budeš bojovat se zlým démonem. Pokud jej porazíš, je cesta ke tvé sestře volná.

D U N E

Ovládání: pohybuje se kurzorem v podobě šipky

F9-vlevo F11-vpravo F7-nahoru F10-dolu F8-volba

Vášim úkolem je těžit surovinu, ze které budete ve svých továrnách vyrábět koření, které budete prodávat. Na začátku hry máte k dispozici základnu, jednu elektrárnu, jeden dům a jeden sklad. Základna je označena písmenem Z, elektrárna písmenem E. Pokud nastavíte šipku na základnu v místě, kde je písmeno Z, dozvíte se kolik jste vytěžili suroviny, kolik jste vyrobili koření a kolik máte zaměstnanců. Pokud nastavíte šipku na elektrárnu v místě písmene E, můžete elektrárnu prodat. V horní části obrazovky je volný řádek, kde se bude vypisovat, co se děje. Je zde i informace, kolik máte peněz, a také několik písmen, která jsou počátečními písmeny budov, které si budete moci během hry přikoupit: E-elektrárna, T-továrna, S-sklad, D-dům, O-opravna, L-letišťe. Písmeno X ukončí hru a lze hrát od začátku.

Vyrobené koření se musí skladovat ve skladech; do jednoho skladu se vejde 300t koření. Chcete-li si postavit nějakou budovu, nastavíte šipku na počáteční písmeno vybrané budovy a stisknete F8. Nahoře se vám ukáže, kolik budova stojí (pokud nemáte tolik peněz, tak se nic nestane). Potom nastavíte šipku na místo, kde chcete budovu umístit a stisknete F8. Vždy za určitý čas přijede vlak, který od vás odkoupí vyrobené koření. Časem se na obrazovce začnou objevovat shluky teček. To je surovina, kterou musíte těžit. Dole pod základnou jsou 3 těžební stroje. Pohybujete s nimi tak, že nejprve nastavíte šipku na vybraný stroj a stisknete F8. Ozve se tón a vy nastavíte šipku na surovinu, kterou chcete vytěžít a stisknete opět F8. Ozve se tón a těžební stroj pojedě na místo, které jste mu určili. Až stroj vytěží surovinu na určeném místě, nemusíte se s ním vracet zpět k základně, surovina se do továren dostane automaticky. Tímto způsobem můžete rozeslat všechny tři těžební stroje zároveň na různá místa a věnovat se další činnosti. Někdy se vám stane, že se některý z těžebních strojů pokazí. Potom si musíte postavit opravnu a stroj vám bude automaticky opraven. V jednom domě (za 300) může bydlet 30 zaměstnanců, pokud si koupíte letiště (za 3000), nemusíte už těžit surovinu, protože se bude dovážet letecky ze zahraničí. Ovšem jedno letiště nemůže stačit zásobovat 5 továren. Továrna (za 900) je označena písmenem T. Pokud nastavíte šipku na továrnu v místě s písmenem T, můžete továrnu prodat, nebo v ní zastavit popřípadě obnovit výrobu. Továren můžete mít maximálně 10.

Úprava: Ing. Pavel Hlaváček

Soubor dějepisných programů o starověkých říších inspirovaný historickou příručkou Otakara Dorazila: Světové dějiny v kostce.

Všechny programy mimo úvodního MAPA jsou textového charakteru s uvedením letopočtu v levé části řádku a jemu odpovídajícím událostem v dané zemi, oblasti nebo říši. Textem lze listovat buď po celých stránkách (pojítkem je poslední nebo první řádek) nebo posouvat text o 5 řádků dopředu nebo zpět pomocí šipek nebo šipek s dorazem, jak je uvedeno v dialogovém řádku. Klávesa HOME umožňuje návrat na úplný začátek.

Pomocí klávesy END lze program ukončit nebo zvolit nabídku tisku textu v síti nebo na tiskárně samostatného počítače, a tak si vytisknout pro žáky základní sled historických událostí země.

MAPA

Program vykreslí obrysy Evropy, severní Afriky a části Asie mezi obratníkem Raka a 55 stupněm severní šířky a na nich postupně zvýrazní země nebo oblasti o nichž se pak podrobněji bude jednat v programech následujících. U každé oblasti je stručný přehled jejího vývoje a rozsahu v dějinách starověku (od nejstarších dob až do prvních staletí našeho letopočtu).

EGYPT

-3400 Král Horního Egypta Meni dobyl Dolní Egypt a sjednotil zemi, založil první dynastii faraonů. Největším sídlem ...

-2800 Faraon Chufu (Cheops) postavil nejvyšší (145m) pyramidu...

+638 Egypt byl dobyt Mohamedány a stal se zemí arabskou s převahou islámského náboženství.

MESOPOT

Mesopotamie - kraj mezi řekami Euphrat a Tigris ...

-4000 Kultura obeidská (podle naleziště vykopávek)

-3800 Nejstarší dynastie sumersko-akadská...

+638 Arabové kalifa Umara porazili Peršany u Kadesie a zmocnili se celé říše Sasánovců.

KRETA

Historie Kréťanů, Hethitů, Foiničanů a Izraelitů.

INDIE

Od doby protoindické až do nového sjednocení kolem r.+600.

CINA

-2000 nalezen skalní nápis (modlitba) s prvním čínským písmem...

..... až po dynastii Tangů v +7.století.

MAKEDON

-2000 do Řecka se stěhují Achajové, obsadili Pelopones a východ až po -146, kdy se Řecko stalo římskou provincií Achaia.

RIM


-2000 Italikové indoevropského původu přišli do nížiny pádské...


..... až po nástupce Octaviana - Augusta v našem letopočtu.


KOMENIUM PRAHA


Soubor školních výukových programů. Ve všech programech je pracovní plocha obrazovky rozdělena graficky do několika částí. Závěšně obsahuje název programu a právě probírané lekce, vpravo je zobrazen počet chyb žáka při řešení příkladů lekce. Ve druhé části (největší) se zobrazuje vysvětlení pojmů, zadání příkladů, postup správného řešení při chybě, poznámky a celkové vyhodnocení celé lekce. V dolní třetině obrazovky je pole informací o tom, zda je řešení správné či naopak. Informační okno vlevo dole ukazuje způsob ovládání nabídek, týkající se inverzně zobrazených informací, pomocí kláves šipek, END a EOL. Vpravo je okno podněty dalšího postupu:

1. Pohyb v nabídce se provádí klávesami -


nahoru


doleva


doprava


dolů

2. Potvrzení volby se provádí klávesou: **EOL**

3. Význam instrukcí:

Pokračovat - prog. pokračuje další částí





Další příklad - s jiným zadáním se opakuje právě dořešený příklad

Pomoc - použij, chceš-li nápovědu

Hlavní nabídka - návrat do Hl. nabídky

Vyhodnocení - počítač vyhodnotí tvou práci

Nový pokus - možnost opakování odpovědi





END

Stiskni libovolnou
klávesu

MOCNINY

Úvodní program s plným názvem OPERACE S MOCNINAMI I obsahuje v hlavní nabídce následující lekce:

- Mocniny - základní pojmy
- Mocniny typu a^n
- Sčítání a odčítání mocnin
- Umocnění součinu
- Cvičení ze všech lekcí

Každá lekce programu obsahuje 10 příkladů s náhodnými mocněními (základy) i mocniteli (exponenty). Po jejich vyřešení je uveden počet zadaných příkladů a počet chyb - trestných bodů, včetně slovního ohodnocení a doporučení dalšího postupu.

U mocnin s exponentem 0 se v příkladech doplňuje z paměti správný výsledek podobně jako u mocnin s exponentem 1. Při sčítání a odčítání mocnin je nutno nejprve rozhodnout, zda výraz lze, nebo nelze upravit (pomocí kláves END a HOME). V kladném případě pak musí žák určit koeficient, základ a exponent. Při jakékoli chybě je uvedeno správné řešení, ale připočte se trestný bod.

Závěrečné cvičení obsahuje celkem 10 příkladů ze všech lekcí a v závěrečném hodnocení uvede i známku, jakou by žák asi dostal. Nabídne i opakování cvičení s jinými příklady nebo přechod do hlavní nabídky s možností zopakování některé lekce nebo ukončení programu.

pokračování

MOCNINY

pokračování

DRUHMO

Hlavní nabídka tohoto programu obsahuje:

Druhá mocnina přirozeného čísla
Druhá mocnina záporného čísla
Druhá mocnina desetinného čísla
Druhá mocnina racionálního čísla
Druhá mocnina - cvičení
Úloha - výpočet povrchu krychle

Program začíná 5 příklady na druhé mocniny čísel do 10. Při nesprávné odpovědi je samozřejmě uvedeno správné řešení. Potom následuje 10 příkladů jako v každé další lekci. Cvičení v lekci s desetinnými čísly je rozděleno na dvě části, v té druhé se doplňuje do připraveného výsledku počet desetinných míst.

V lekci s racionálními čísly je nutno nejprve vypočítat hodnotu čitatele a potom hodnotu jmenovatele. Při chybě se uvede správný postup a slovně se připomene, jak se zlomek umocňuje.

Cvičení obsahuje směr příkladů ze všech předchozích lekcí.

V úloze výpočtu povrchu krychle je nutno nejdříve vybrat z nabídky několika vzorců ten správný a potom dosadit do zápisu odpovídající vypočtenou hodnotu 2. mocniny strany krychle. Při chybě je zák upozorněn, aby si prohlédl správné řešení.

TRETIMO

Hlavní nabídka tohoto programu obsahuje:

Třetí mocnina přirozeného čísla
Třetí mocnina záporného čísla
Třetí mocnina desetinného čísla
Třetí mocnina racionálního čísla
Třetí mocnina - cvičení
Úloha - výpočet objemu krychle

Program je obdobou programu druhé mocniny. Pozornost je věnována hlavně 3. mocnině záporného čísla a počtu desetinných míst při umocňování desetinných čísel.

Všechny programy vysvětlují správný postup nebo řešení všech úkolů a proto je může používat i ten, kdo problematiku nezná. Pokud je místo správného řešení stisknuta klávesa EOL, lze se podle vysvětlivek a komentáře programu seznámit s postupem řešení.

Čtyři výukové a procvičovací programy z matematických lineárních funkcí. Ve všech programech je pracovní plocha obrazovky graficky rozdělena do několika částí. V záhlaví je název programu a název právě probírané lekce z hlavní nabídky. Zadání problému a pokyny jsou v levé části, vpravo od nich je místo pro zobrazení souřadných os a grafů lineárních funkcí. Tabulky pro řešení s číselnou osou nabízených hodnot jsou v dolní třetině pracovní plochy, dole je pak vlevo způsob ovládání kurzoru a napravo jsou doporučení pro další postup (podnabídka), lišící se podle stupně řešení úlohy.

LF I (lineární funkce I)

Po spuštění programu se zobrazí přímky dvou lineárních funkcí $y = a \cdot x + b$ pro hodnoty $a > 0$ a $a < 0$. Po stisku klávesy a chvíle čekání se vykreslí pracovní plocha s hlavní nabídkou:

1. ovládání programu
 2. sestrojení grafu lineární funkce
 3. sestrojení tří grafů lineárních funkcí
 4. konec
1. Ovládání programu je shodné pro všechny programy a je zkratkovitě uvedeno v levé dolní části každé pracovní obrazovky.
2. Úkolem je sestrojit graf lineární funkce $y = 3 \cdot x - 2$ (nebo jiné v dalších příkladech volbou: JINÉ ZADÁNÍ). Nejprve se pro dva body x vypočítají hodnoty y (lze je také nastavit kurzorem na číselné řadě od -9 do +9). Potom je nutno určit postupně souřadnice x, y dvou bodů v grafu, při správném postupu jsou oba body zakresleny a blikáním upozorní na svoji polohu. Při nesprávném určení se nabídne opakování vstupu (stručně se uvede důvod chyby) a oprava řešení (chyba se započítává jako trestný bod do vyhodnocení).
3. Podobným způsobem se provádí sestrojení tří různých grafů postupně probíkávajících lineárních funkcí, v nichž se:
- doplňují v tabulce hodnoty y pro dvě zadaná x ;
 - z tabulky určí souřadnice dvou bodů grafu funkce;
 - vykreslí přímka procházející těmito body.

Lineární funkce I		0												
Sestrojení tří grafů lineárních funkcí														
Sestroj 3 grafy lin. funkcí $y = -2 \cdot x + 1$ $y = 3 \cdot x - 1$ $y = 1 \cdot x + 2$														
Dopln v tabulce místo otazníku správnou hodnotu. (výběrem z číselné řady)														
-9 -8 -7 -6 -5 -4 -3 -2 -1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9														
		<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">x</td> <td style="padding: 2px 10px;">1</td> <td style="padding: 2px 10px;">2</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">$y = -2 \cdot x + 1$</td> <td style="padding: 2px 10px;">-1</td> <td style="padding: 2px 10px;">-3</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">$y = 3 \cdot x - 1$</td> <td style="padding: 2px 10px;">2</td> <td style="padding: 2px 10px;">5</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px 10px;">$y = 1 \cdot x + 2$</td> <td style="padding: 2px 10px;">?</td> <td style="padding: 2px 10px;"></td> </tr> </table>	x	1	2	$y = -2 \cdot x + 1$	-1	-3	$y = 3 \cdot x - 1$	2	5	$y = 1 \cdot x + 2$?	
x	1	2												
$y = -2 \cdot x + 1$	-1	-3												
$y = 3 \cdot x - 1$	2	5												
$y = 1 \cdot x + 2$?													
<div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <div style="display: flex; gap: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">↶</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">END</div> </div> <div style="margin-left: 20px; font-size: 24px; font-weight: bold;">ODPOVEZ</div> </div>														

pokračování

LINEÁRNÍ FUNKCE

pokračování

LF II

Nabídka tohoto programu obsahuje:

1. ovládání
 2. průsečík grafu lineární funkce s osou y
 3. funkce rostoucí a klesající
 4. shrnutí
 5. konec
2. Na zobrazeném grafu funkce je nutno vybrat jednu ze 7 nabídnutých možností souřadnic průsečíku grafu s osou y.
3. Na grafu je uveden příklad rostoucí funkce a jsou zobrazeny některé její body pro x z tabulky a rostoucí $x = 1, 2, 3$. Podobně pro funkci klesající. Potom je porovnán zápis obou funkcí, z něhož je odvozeno pravidlo pro poznání funkce. Na několika příkladech je pak nutno určit, o jakou funkci jde.
4. Obsahuje shrnutí poznatků z této lekce v několika bodech.

LF III

Hlavní nabídka programu obsahuje:

1. ovládání
2. určení průsečíků grafu s osami x, y
3. konec

Program je zaměřen na grafické určení průsečíku grafu lineární funkce s osami x, y . Průsečík je nutno určit z obrázku, na němž je uveden průběh zadané funkce:

- sestrojí se graf funkce doplněním hodnot do tabulky;
- určí se souřadnice průsečíku P s osou x a potom průsečíku Q s osou y .

LF IV

Hlavní nabídka je shodná s předchozím programem, průsečíky grafu lineární funkce s osami x, y se určují výpočtem z rovnice. Nejprve se řeší průsečík s osou y , kdy se musí z nabídky vybrat, která konstanta ve funkci určuje tento průsečík. Na praktickém příkladu funkce se pak určují souřadnice průsečíku s osou y .

Ve druhé části se má nejprve vybrat tvrzení pro bod P na ose x (souřadnice $y=0$) a pak se řeší rovnice $a \cdot x + b = 0$ tím, že program zobrazuje jednotlivé matematické operace postupu řešení.

Další příklady jsou pro funkce klesající nebo jinak zadané rostoucí funkce.

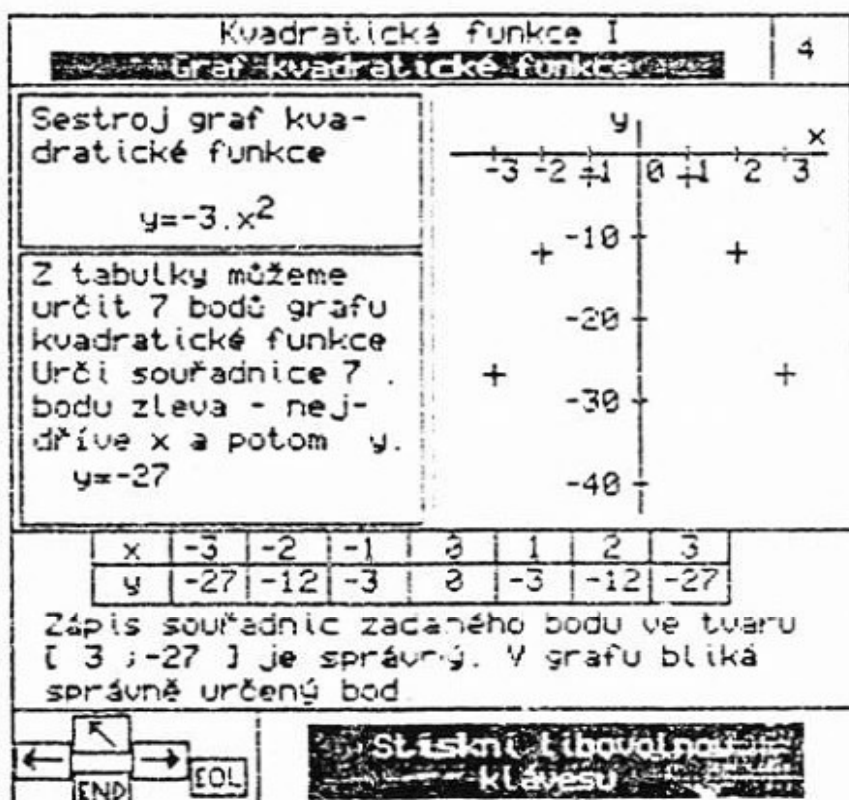
Lineární funkce IV		0
Určení průsečíků grafu s osami x, y		
Lineární funkce je dána zápisem $y=3 \cdot x+b$		
Vol sám hodnotu b (5x od -4 do 4) a sleduj chování grafu.		
Průsečík grafu s osou y je bod Q .		
-9-8-7-6-5-4-3-2-1 0 1+2+3+4+5+6+7+8+9		
<div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">←</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↖</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">→</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">↗</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-right: 5px;">END</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">EOL</div> </div>		
ODPOVEZ		

Dva výukové a procvičovací programy z matematických kvadratických funkcí a jeden program z geometrie - užití podobnosti trojúhelníků - vzniklé na objednávku Komenia Praha.

KF I (kvadratická funkce I)

Po spuštění programu se vykreslí parabola s uvedením její definiční rovnice $y = a \cdot x^2$ a po stisku klávesy se po chvíli objeví pracovní plocha s hlavní nabídkou:

1. ovládání programu
 2. graf kvadratické funkce
 3. závislost tvaru paraboly na volbě a
1. Ovládání programu je obdobné jako u programů lineárních funkcí a je zkratkovitě uvedeno v levé dolní části obrazovky.
2. Z podnabídky je nutno zvolit, zda parametr a má být $a > 0$ nebo $a < 0$ a pak se vypíše zadání úlohy pro sestrojení grafu kvadratické funkce, např. $y = 2 \cdot x^2$ (nebo jiných funkcí dalších příkladů). Nejprve je nutno doplnit tabulku hodnot y k zadaným 7 bodům x (-3, -2, -1, 0, 1, 2, 3). To si program zkontroluje a při chybě vede k nápravě. Potom je požadováno postupné zadání parametrů bodů funkce v grafu (zleva doprava). Parabola je pak proložena body zapsanými v tabulce. Následuje podnabídka: Vyhodnocení - Další příklad - Pokračovat - Hlavní nabídka.
3. Závislost tvaru paraboly na volbě parametru a se liší především jejím zobrazením pro $a > 0$ (nad osou x) a $a < 0$ (pod osou x). Pro kvadratickou funkci $y = a \cdot x^2$ lze volit různé hodnoty a a sleduje se změna tvaru paraboly. Samozřejmě je, že je uvedeno upozornění na vhodnou volbu: $0 < a < 12$ kvůli přehlednosti a čitelnosti tabulky. Po zakreslení grafu lze volit buď další parametr nebo po stisku END smazat kresbu a pokračovat hlavní nabídkou programu.



pokračování

KVADRATICKÉ FUNKCE

pokračování

KF II (kvadratická funkce II)

Po spuštění programu se vykreslí parabola $y = a \cdot x^{-2} + c$ a po stisku klávesy se za chvíli objeví hlavní nabídka:

1. ovládání programu
 2. graf kvadratické funkce
 3. závislost tvaru paraboly na volbě a, c
2. V zadání je setrojit graf kvadratické funkce $y = 2 \cdot x^{-2} + 5$ nebo jiné z možných 11 různých funkcí. Nejprve je nutné doplnit do tabulky místo blikajícího otazníku příslušnou hodnotu y vypočtenou pro zadanou funkci a známé x . Do tabulky je nutné doplnit hodnoty pro 7 bodů grafu kvadratické funkce (zleva - doprava, nejdříve x a potom y). Pokud je zápis souřadnic bodu správný, bliká v grafu definovaný bod až do stisku klávesy a určení dalšího bodu. Potom se vykreslí parabola procházející těmito body a zobrazí se vpravo dole podnabídka:
Vyhodnocení - Další příklad - Pokračovat - Hlavní nabídka
3. Je dána obecná kvadratická funkce typu $y = a \cdot x^{-2} + c$, žák má zvolit různé hodnoty koeficientů a a c . Jsou doporučeny vhodné hodnoty: $-100 < a < 100$, $-20 < c < 20$ pro čitelnost a přehlednost zobrazení. Pro zadaná a a c se vyplní tabulka hodnot a vykreslí parabola v grafu. Kdykoli po stisku END lze přeplněný obrázek smazat nebo ukončit program přes hlavní nabídku.

UZPOIR (užití podobnosti trojúhelníků)

Dva kamarádi - Petr a Pavel - pouštějí draky a na jejich různé výšce ale stejném sklonu šňůr je ukázáno užití podobnosti trojúhelníku pro výpočty délek přepony nebo odvěsen. Nejdříve je nutné z podnabídky vybrat, kterou větu o podobnosti lze využít (sus, sss, uu) při zadaných parametrech trojúhelníků. Pokud je odpověď chybná je ukázáno, proč nelze zjistit příslušné poměry pro jednotlivé strany. Po určení 'uu' je nutno vybrat první a druhou dvojici shodných úhlů z nabídky 5 dvojic. Potom je nutné vybrat správný vztah pro určení poměru podobnosti, který je vypočítán. Pak je nutné vybrat vztah pro výpočet neznámé strany.

Vyhodnocení ukazuje počet chyb jako počet trestných bodů a stručné slovní ohodnocení.

Velikosti úhlů i stran trojúhelníků se náhodně mění při novém spuštění úlohy nebo v dalším příkladu (nelze tak 'opisovat'), mění se i strany se zadanými parametry.

SWD67/SWK67

H R Y - 9

98, -Kč

F R E E W A R E

- BLUD - 3 bludistě v nichž je nutno panáčkem získat srdce;
 LOVKACEK - střelba na kačeny letající v různé výšce;
 TERC - střelba na náhodný cíl z pohyblivého se stanoviště;
 MUZxZENA - rozpoznávání zadaných příjmení a jmen;
 GEORGE - má posbírat ovoce rychleji než zloděj;
 KARTY - karetní hra OKO (21) s jednoduchými kartami;
 KASTELAN - pomocí 3 pavouků je nutno získat klíče od zámku;
 OVCEVLICI - vlci na šachovnici brání ovci projít na druhou stranu
 KOSTKY - zastavit hru při shodném počtu ok na hracích kostkách
 MESTO - slovní hra s kosmonautem v cizím městě (viz slovník);

MESTO ROBOTU - Obrazový editor

- | | | |
|---------------|--------------------------------------|----------|
| Nový řádek | - ukončení editace příkazu | - EOL |
| Doleva | - posun kurzoru o znak doleva | - <- |
| Doprava | - posun kurzoru o znak doprava | - -> |
| Nahoru | - posun kurzoru na předchozí řádek | - F2 |
| Dolů | - posun kurzoru na následující řádek | - F0 |
| Na začátek | - posun kurzoru na začátek řádku | - SH <- |
| Na konec | - posun kurzoru na konec řádku | - SH -> |
| Horní roh | - posun kurzoru dialogového okénka | - F3 |
| Smaž vlevo | - smazání znaku vlevo do kurzoru | - I<- |
| Smaž pod | - smazání znaku pod kurzorem | - CLR |
| Smaž doprava | - smazání od kurzoru do konce řádku | - DEL |
| Smaž do konce | - smazání od kurzoru do konce okénka | - SH DEL |

Slovník hry MESTO:

BANKA	BEDYNKA	BEZET	BRANA	BUDOVA
CHEMICALIE	CAST	CEKAT	CERVENA	CIST
DO	DUL	DOMEK	DOTKNOUT SE	DUM
DVERE	DIRA	DIVAT SE	HODIT	HRA
INVENTAR	JIT	JEDNOTKA	JEZERO	JIH
KADINKA	KAMEN	KANISTR	KARTA	KLIC
KNOFLIK	KOMURKA	KONEC	KONSTRUKCE	KOSTKA
KOUSNOUT	KRABICKA	KRIKNOUT	KUS	LASER
LOD	METRO	MICHAT	MINCE	NA
NABRAT	NADOBA	NAHORU	NAHRAT	NALIT
NAMAZAT	NAPSAT	NAPLNIT	NAPOVEDET	NASTOUPIT
NECHAT	NEDELAT	NIC	OCHUTNAT	ODDELENÍ
ODDELIT	ODENKNOUT	ODLOZIT	ODMONTOVAT	ODPAD
ODPOCINOUT SI	ODSRGUBOVAT	CHNOUT	OKNO	OLEJ
OTEVŘIT	OTOCIT	OTVOR	PAKA	PANEL
PAPRSEK	PAUZA	PENIZE	PISTOLE	PLAZIT SE
PLOSINA	PO	POCITAT	PODIVAT SE	PODLAHA
POLE	POLOZIT	POMOC	PORADI	POUZIT
POVEDET	POVYTAHNOUT	PRECIST	PRENOSNA	PRERUSIT
PRIHRADKA	PROJIT	PROLEZT	PRUKAZ	PRUVAN
PRUZOR	PULI	PUSTIT	RAKETA	REAKTOR
REPRODUKTOR	RICI	RIDICI	ROBOT	ROZBIT
ROZDELIT	SACHTA	SAHNOUT	SCHOVAT	SEBRAT
SECIST	SEVER	SILOVE	SKLADISTE	SKONCIT
SKVIRA	SNIST	SPOCITAT	SROUB	STAVEBA
STAVENISTE	STERBINA	STISKNOUT	STRELIT	STRUKTURA
SUTR	SVETLO	TLACITKO	TYC	UCHOPIT
UKAZAT	UKONCIT	ULOZIT	UTIKAT	UZIT
VEJIT	VETRAK	VZIT	VHODIT	VLEZT
VLOZIT	VRATIT	VRHNOUT	VSTRCIT	VSUNOUT
VYCHOD	VYLIT	VYLEZT	VYNDAT	VYPRAZDNIT
VYSTOUPIT	VYTAHNOUT	ZACLONA	ZAHODIT	ZAKRYT
ZAMICHAT	ZAMKNOUT	ZANECHAT	ZAPAD	ZAPIS
ZAPSAT	ZARIZENI	ZAVRAT	ZASILCIT	1

Doprodáv příruček, pomůcek a programů se slevou:

Příručky a pomůcky pro Consul 2717 (vhodné i pro PMD 85) z dřívějších nabídek INCOTEXu jsou doprodávány za následující ceny (k nimž je nutno připočítat 5% daně z přidané hodnoty):

SWP1	Úvodní kurs práce s počítačem (Basic-lekce 1-10)	4	Kč
SWP5	Druhý kurs práce s počítačem (Basic-lekce 11-20)	4	Kč
SWP8	Práce s počítačem: ZOFKA -jazyk a příklady	4	Kč
SWP9	Práce s počítačem: Karel 3C -jazyk a příklady	4	Kč
SWP10	Základní monitor C2717 - zdrojový text	6	Kč
SWP12	Práce s počítačem: Mravenec - jazyk a příklady	4	Kč
SWP13	Rozšíření monitoru C2717 (pro diskety 8")	8	Kč
SWP14	Kurs instrukcí strojového kódu 8080	4	Kč
SWP15	Příručka uživatele mikropočítače C2717	4	Kč
SWP16	Příručka programátora PASCAL C2717 V2.C	4	Kč
SWP17	Práce s počítačem: Mikrologo - popis jazyka	4	Kč
SWP18	KAREL 2 - metodika, kopienogramy, příklady	4	Kč
SWP20	Rozšíření monitoru C2717 (pro diskety 8" a 5.25")	8	Kč
SWP 3,4,6,7,11	- jednolistové pomůcky	0,2	Kč
Aktuality C2717	(mimo čísel 1,2,9)	2	Kč

Kazety a diskety:

SWK1/SWD	7 lekcí kursu Basic G	48	Kč
SWK2/SWD	8 lekcí MAT.SŠ (limity, derivace)	48	Kč
SWK3/SWD	7 lekcí kursu Počítač a jeho obvody	48	Kč
SWK4/SWD	lekce strojového kódu a HARDCOPY	48	Kč
SWK5/SWD	8 programů Kombinatorika hrou	48	Kč
SWK6/SWD	Mravenec, Zofka, Karel 3C, Karel 2, Karel 2.4	98	Kč
SWK7/SWD	Textový editor Kasword (2.0, 3.1, 3.5)	98	Kč
SWD9	Pascal C-2717 V2.C	98	Kč
SWD10/SWK	Chemie 1 (názvosloví s testem a značkami)	148	Kč
SWD11/SWK	Čeština 1 - pravopis od 4.ročníku	148	Kč
SWD12/SWK	Testy 1	98	Kč
SWD13/SWK	Slova	98	Kč
SWD14/SWK	Zlomky a sčítání	98	Kč
SWD15/SWK	Přírodopis	98	Kč
SWD16/SWK	Fyzika 1	98	Kč
SWD17/SWK	Ang+Mat+Geom.	98	Kč
SWD18/SWK	Angličtina	98	Kč
SWD19/SWK	Dopravní výchova pro 1.st.ZŠ	98	Kč
SWD20/SWK	Geometrie 1	148	Kč
SWD21/SWK	Zeměpis 1	98	Kč
SWD22/SWK	Geometrie 2	148	Kč
SWD23/SWK	Fyzika a matematika	148	Kč
SWD24/SWK	Project English I	148	Kč
SWD25/SWK	TESTS & CROSS (Angličtina)	248	Kč
SWD26/SWK	Němčina 1	148	Kč
SWD27/SWK	Angličtina - gramatika	148	Kč
SWD28/SWK	Angličtina - 3 tvoření vět	148	Kč
SWD29/SWK	V-Evropa (zeměpis) a	148	Kč

Visuální Pascal pro PC - novinka v programování.

Ing. Petr Hejl

VISPASCAL je softwarový systém, který podporuje programování v jazyce TURBOPASCAL (verze 3.0 a vyšší), je jeho grafickou nadstavbou. Odpovídá modernímu trendu přechodu programování od textového ke grafickému způsobu (systémy Windows, Case a pod.).

VISPASCAL umí:

- z obyčejného nestrukturovaného programu v jazyce PASCAL vykreslí na monitoru graf struktury programu, který lze běžným způsobem editovat a znovu převést do I-PASCALu;
- z grafického zobrazení programu na monitoru vygeneruje zdrojový text v jazyce I-PASCAL;
- pracovat s dříve napsanými programy v I-PASCALU, a umožňuje tak jejich grafickou dokumentaci;
- kreslit stromové grafy (dendrogramy) i pro obecné použití (mimo programování), tj. slouží jako grafický editor s možností tisku na tiskárnu.

VISPASCAL obsahuje:

- grafický editor struktogramů;
- textový editor zdrojových programů v I-PASCALu;
- převodník grafu do textu a naopak.

VISPASCAL slouží k:

- přehlednosti programu a jeho dokumentace a tím úspoře práce;
- tvorbě programu shora dolů: od vývojového diagramu ke zdrojovému textu. Programátoři - a zvláště začínající - by neměli začínat práci na programu přímo psaním zdrojového textu v programovacím jazyce, neboť to vede k nevhodným návykům (snaha o maximální počet řádků v nejkratším čase, skoky, záplatování). Vhodné je začínat od blokového schématu - vývojového diagramu, struktogramu. Bohužel, ten se musí upravovat (gumovat) a přepisovat při změnách během ladění a zkoušení programu. Mimo to je samozřejmé, že se musí napsat i vlastní zdrojový text graficky navrženého programu. Tyto dvě etapy spojuje VISPASCAL do jediné - grafického návrhu programu na obrazovce pomocí editace klávesami (lze jednoduše kreslit, mazat, přepisovat, přenášet na jiná místa dříve nakreslené části aj.). Po nakreslení VISPASCAL předgeneruje program do formy BEGIN-END (odsazeně) s předepsanými místy pro deklarace a podmínkami provádění (WHILE a IF). Tak odpadá práce s přepsáním grafu do zdrojového textu. Po doplnění deklarací, podmínek a axcí (čtení, zápisy, dosazení) lze nechat vykreslit znovu grafickou podobu programu (a pak ji např. vytisknout) nebo text přeložit.

VISPASCAL se dodává:

- na instalační disketě včetně češtiny;
- za cenu 2000 Kč, multilicence pro školství je 500 Kč pro jeden počítač;
- pro počítače XT i AT s MS-DOS nebo DR-DOS; pracuje též v počítačových sítích (Novell, Lantastik, Fellan);
- v demoversi za cenu diskety (jde o skutečnou verzi s omezeným počtem řádků programu a dobou licence);

VISPASCAL vám zprostředkuje INCOTEX, Hybešova 42, 65864 Brno

- Ing. Pavel Hlaváček, tel. (05) 4332 1268 / 1.138

Nabídka firmy MAGNA s.r.o.,
Sumavská 15, 602 00 Brno

Dovolujeme si oznámit našim partnerům změnu čísla telefonu a faxu. Nové číslo je (05) 4121 2619.

1. Pro dovybavení učeben CONSUL nabízíme následující komponenty:
 - diskový subsystém JPD 2 x 5,25" 7300,- Kč
 - interface Centronics pro připojení tiskárny ... 850,- Kč
 - modul pro připojení televizoru 900,- Kč
 - připojení zapisovačů (Aritma, XY) 1450,- Kč
 - počítač Consul 2717 2800,- Kč
2. Ve spolupráci s firmou EDUXE nabízíme dodávku komponentů a kompletů z produkce dánské firmy LEGO Dacta:
 - speciální stavebnice LEGO pro podporu výchovně-vzdělávacího procesu;
 - metodiky, které akceptují kulturní a regionální tradice; ve spolupráci s LEGO Dacta je zaručena jejich evropská úroveň;
 - prakticko-teoretická školení pro pedagogy a uživatele, orientovaná na seznámení s metodologií a metodikou tvorby učebních pomůcek firmy LEGO Dacta a hlavně na praktickou přípravu učitele (asi 70% času) k práci s pomůckami ve třídě.
 - po školení informační, poradenský a technický servis.V nabídce je vybavení 4 typů učeben. Kompletů LEGO ovladatelné počítačem jsou připojitelné k PC AT ale i ke CONSUL 2717.
3. Pro vybavení škol výpočetní technikou dodáváme jednotlivé počítače i jejich propojení v síti. Doporučujeme:
 - PC AT 386SX, 40 MHz, 2MB RAM, HD 105 MB, FDD 3,5", SVGA 512 kB, color monitor 1024 x 768, bod 0,28mm, minitower, klávesnice US/CS 25 100,-Kč
 - tiskárna Panasonic 24 jehel, formát A4 7 500,-Kč
 - dodávky kompletních počítačových sítí - cena dle konfigurace
4. Doporučujeme software pro účetnictví rozpočtových organizací se sběrnou disketou pro obecní úřady dle systému GORDIC. Tato verze je např. schválena magistrátem města Brna a použita v městské části Brno-Líšeň.
Máme i další software pro správu školy, rozvrhy a suplování.
5. V rámci programu integrace nevidomých dodáváme bezhlučnou tiskárnu připojitelnou k počítači pro nevidomé - EUREKA. Současně zahajujeme výrobu tiskárny s Braillovým písmem, připojitelné nejen k počítači EUREKA, ale i ke klasickému PC.

Na vyžádání Vám zašleme podrobnější nabídky a ceníky.

Uváděné ceny jsou bez daně z přidané hodnoty.

Ceny jsou uvedeny bez DPH 5 %

Cena Kusů

SWP1 Úvodní kurs práce s počítačem (Basic 1-10)	4 Kč
SWP5 Druhý kurs práce s počítačem (Basic 11-20)	4 Kč
SWP8 Práce s počítačem: ŽOFKA - jazyk a příklady	4 Kč
SWP3 Práce s počítačem: Karel 3C - jazyk a příklady...	4 Kč
SWP10 Základní monitor C2717 - zdrojový text	8 Kč
SWP12 Práce s počítačem: Mravenec - jazyk a příklady	4 Kč
SWP13 Rozšíření monitoru C2717 (pro diskety 8").....	8 Kč
SWP14 Kurs instrukcí strojového kódu 8080	4 Kč
SWP15 Příručka uživatele mikropočítače C2717	4 Kč
SWP16 Příručka programátora PASCAL C2717 V2.C	4 Kč
SWP17 Práce s počítačem: Mikrologo - popis jazyka ...	4 Kč
SWP18 KAREL Z - metodika, kopencogramy, příklady.....	4 Kč
SWP20 Rozšíření monitoru C2717 (pro disk. 8", 5.25")	8 Kč
SWP 3 Klíčová slova Basic-G	0,2 Kč
SWP 4 Instrukce strojového kódu 8080.....	0,2 Kč
SWP 6 Vnitřní a vnější povely CP/M.....	0,2 Kč
SWP 7 Programování 8251, 8253, 8255.....	0,2 Kč
SWP11 Povely M80, L80 a LIB	0,2 Kč

Aktuality C2717 (mimo čísel 1,2,9); číslo..... 2 Kč

Kazety a diskety (zatrhnětel)

SWD1/SWK1	7 lekcí kursu Basic G	48 Kč
SWD2/SWK2	8 lekcí MAT.SŠ (limity, derivace).....	48 Kč
SWD3/SWK3	7 lekcí kursu Počítač a jeho obvody	48 Kč
SWD4/SWK4	lekce strojového kódu a HARD COPY	48 Kč
SWD5/SWK5	8 programů Kombinatorika hrou	48 Kč
SWD6/SWK6	Mravenec, Žofka, Karel 3C, Karel Z, Karel 2.4.	98 Kč
SWD7/SWK7	Textový editor Kasword (2.0, 3.1, 3.5).....	98 Kč
SWD8	Pascal C-2717 V2.C	98 Kč
SWD10/SWK	Chemie 1 (názvosloví, test, ch. značky)...	148 Kč
SWD11/SWK	Čeština 1 - pravopis od 4.ročníku.....	148 Kč
SWD12/SWK	Testy 1	98 Kč
SWD13/SWK	Slova	98 Kč
SWD14/SWK	Zlomky a sčítání	98 Kč
SWD15/SWK	Přírodopis	98 Kč
SWD16/SWK	Fyzika 1	98 Kč
SWD17/SWK	Ang+Mat+Geom	98 Kč
SWD18/SWK	Angličtina	98 Kč
SWD19/SWK	Dopravní výchova pro 1.st.ZŠ	98 Kč
SWD20/SWK	Geometrie 1	148 Kč
SWD21/SWK	Zeměpis 1	98 Kč
SWD22/SWK	Geometrie 2	148 Kč
SWD23/SWK	Fyzika a matematika	148 Kč
SWD24/SWK	Project English 1	148 Kč
SWD25/SWK	TESTS & CROSS (Angličtina)	248 Kč
SWD26/SWK	Němčina 1	148 Kč
SWD27/SWK	Angličtina - gramatika	148 Kč
SWD28/SWK	Angličtina - 3 (tvorební vět)	148 Kč
SWD29/SWK	V-Evropa (zeměpis)	148 Kč

Kazety (SVK)/Diskety (SVD) -nehodící se škrtnout:			
SVK30/SVD30	-EKOLOGIE (I.Hlaváček)	298,-
SVK31/SVD31	-NEMCINA2 (NEM1-NEM5,ZEIT,CIT.1)	298,-
SVK32/SVD32	-MATEMATIKA 5.ročník (M.Pospíšil)	198,-
SVK33/SVD33	-VYUKA DBASE II (freeware)	98,-
SVK34/SVD34	-Soubor GRACLIK (J.Graclik)	248,-
SVK35/SVD35	-ZEMEPIS-C (P.Cibulka)	248,-
SVK36/SVD36	-MAT+FYZ-2 (J.Foltýn)	298,-
SVK37/SVD37	-NEMCINA-3 (Z.Slabýhoúdek)	148,-
SVK38/SVD38	-MAT+NEROSTY (O.Kánský)	198,-
SVK39/SVD39	-TESTY-J (I.Javůrek)	198,-
SVK40/SVD40	-ZEMEPIS D (P.Cibulka)	298,-
SVK41/SVD41	-ČEŠTINA 2 (J.Rosecký a kol.)	248,-
SVK42/SVD42	-CHEMIE 2 (P.Hlaváček)	298,-
SVK43/SVD43	-CHEMIE 3 (několik autorů)	248,-
SVK44/SVD44	-GEOM+MAT (Z.Lusk)	148,-
SVK45/SVD45	-HRY 3 (freeware)	98,-
SVK46/SVD46	-HRY 4 (freeware, stroj.kód)	98,-
SVK47/SVD47	-HRY 5 (I.Blažek)	148,-
SVK48/SVD48	-EKOLOGIE2 (I.Hlaváček)	298,-
SVK49/SVD49	-NEMCINA 4 (NEM5-NEM10,CITATY2)	248,-
SVK50/SVD50	-MAT+GEOM2 (O.Kánský)	248,-
SVK51/SVD51	-HRY 6 (freeware)	98,-
SVK52/SVD52	-FYZ-OPT (několik autorů)	248,-
SVK53/SVD53	-NEMCINA 5 (NEM11 - NEM15)	248,-
SVK54/SVD54	-NEMCINA 6 (NEM16 - NEM20)	248,-
SVK55/SVD55	-ASTRONOMIE (několik autorů)	198,-
SVK56/SVD56	-TESTY 2 (několik autorů)	198,-
SVK57/SVD57	-TESTY 3 (P.Hlaváček)	198,-
SVK58/SVD58	-HRY 7 (I.Blažek)	148,-
SVK59/SVD59	-Matematika 1-3 (E.Kabrhelová)	148,-
SVK60/SVD60	-Částina 3 (E.Kabrhelová)	148,-
SVK61/SVD61	-Soubor Foltýn	298,-
SVK62/SVD62	-HRY 8 (I.Blažek)	148,-
SVK63/SVD63	-STAROVĚK (P.Hlaváček)	298,-
SVK64/SVD64	-MOCNINY (Komenium)	198,-
SVK65/SVD65	-LINEARNÍ funkce (Komenium)	198,-
SVK66/SVD66	-KVADRATICKE funkce + podobnost (Komenium)	198,-
SVK67/SVD67	-HRY 9 (Freeware)	98,-

Objednavatel:..... PŠČ:.....

Vyřizuje (jméno):..... Telefon:..... IČD:.....

Bankovní spojení:.....

Objednávku zašlete laskavě na adresu: INCOTEX, spol.s r.o.
 Hybešova 42, 658 64 Brno
 Nový telefon: (05) 4332 1267, 4332 1288
 fax: (05) 4321 1234