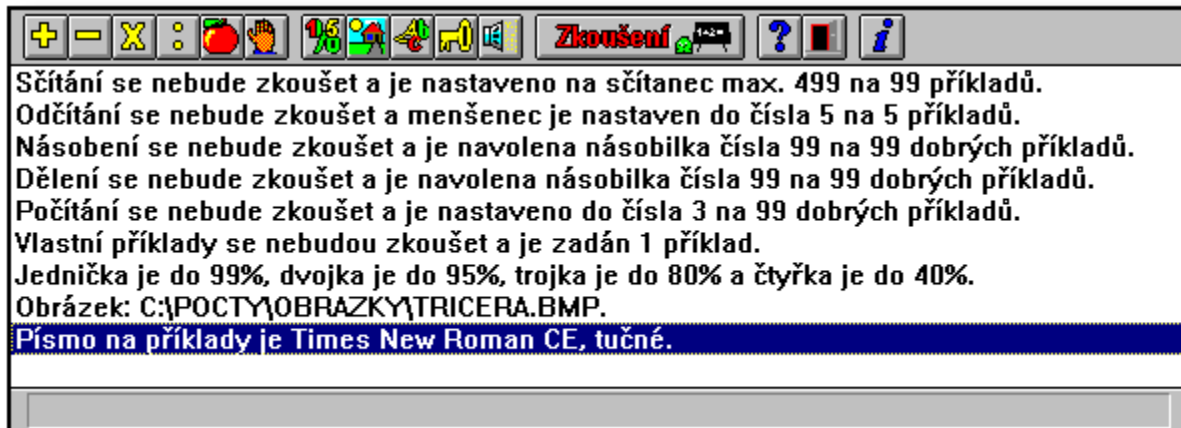


# Cindovy počty

Cílem této hry je odkryt navolený obrázek správným počítáním či vypočítáním zadaných příkladů ze základních matematických úkonů. Po spuštění programu se zobrazí okno s lištou nabídek:



## Sčítání

Tento dialog umožňuje nastavení hodnot pro zkoušení sčítání:

**Zkoušet** zapíná nebo vypíná zkoušení sčítání.

**Sčítanci max.** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je maximální sčítanec použitý v příkladu.

**Součet do čísla** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je maximální možný součet příkladu.

U výše uvedených hodnot lze zadat maximálně číslo 499.

**Počet příkladů** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů ze sčítání, nezáleží na tom, zda jsou vypočítány správně či špatně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

**Počet dobrých** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů ze sčítání, které musí být vypočítány správně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

**Používat nulu** zapíná nebo vypíná generování příkladů ze sčítání s nulou.

# Odčítání

Tento dialog umožňuje nastavení hodnot pro zkoušení odčítání:

**Zkoušet** zapíná nebo vypíná zkoušení odčítání.

**Menšenec do** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je maximální menšenec (číslo, od kterého se odčítá), použitý v generovaném příkladu. Tato hodnota může být maximálně číslo 999.

**Počet příkladů** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z odčítání, nezáleží na tom, zda jsou vypočítány správně či špatně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

**Počet dobrých** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z odčítání, které musí být vypočítány správně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

# Násobení

Tento dialog umožňuje nastavení hodnot pro zkoušení násobení:

**Zkoušet** zapíná nebo vypíná zkoušení násobení.

**Násobilka do** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je maximální číslo násobilky, které se bude zkoušet. Tato hodnota může být maximálně číslo 30.

**Počet příkladů** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z násobení, nezáleží na tom, zda jsou vypočítány správně či špatně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

**Počet dobrých** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z násobilky, které musí být vypočítány správně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

## Dělení

Tento dialog umožňuje nastavení hodnot pro zkoušení dělení:

**Zkoušet** zapíná nebo vypíná zkoušení dělení.

**Násobilka do** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je maximální číslo dělence generovaných příkladů, které se budou zkoušet. Tato hodnota může být maximálně číslo 30.

**Počet příkladů** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z dělení, nezáleží na tom, zda jsou vypočítány správně či špatně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

**Počet dobrých** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z dělení, které musí být vypočítány správně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

# Počítání

Počítání zkouší počítání jablek.

Tento dialog umožňuje nastavení hodnot pro zkoušení počítání:

**Zkoušet** zapíná nebo vypíná zkoušení počítání.

**Do čísla** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je maximální číslo pro zkoušení počítání. Tato hodnota může být maximálně 12.

**Počet příkladů** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z počítání, nezáleží na tom, zda jsou vypočítány správně či špatně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

**Počet dobrých** určuje, že číslo, které zadáte do vstupního pole vpravo, je počet zkoušených příkladů z počítání, které musí být vypočítány správně. Tento počet se započítává do příkladů celkem.

## Vlastní příklady

Toto nastavení umožňuje zkoušet vlastní příklady ze sčítání, odčítání, násobení a dělení, které si sami zadáte, (např. domácí úkol).

Tento dialog umožňuje nastavení hodnot pro zkoušení vlastních příkladů:

**Zkoušet** - zapíná nebo vypíná zkoušení vlastních příkladů.

**Příklad** - do tohoto políčka napíšete požadovaný příklad a tlačítkem **Přidat** jej přidáte do seznamu příkladů. Příklad musí být sčítání, odčítání, násobení nebo dělení celých kladných čísel a největší číslo v příkladu (tedy i výsledek) musí být maximálně trojciferný. V příkladu může být pouze jedno znaménko, a to + - sčítání, - - odčítání, x nebo \* - násobení a / nebo : - dělení.

**Všechny příklady vypočítat** - určuje, že zkoušení těchto příkladů nebude normálně ukončeno dříve, než se vypočítají všechny zadané příklady správně (samozřejmě ukončení celého zkoušení se provede s ohledem na počet příkladů celkem).

**Jeden pokus** - určuje, že zkoušení těchto příkladů bude ukončeno po počítání zadaných příkladů, i když jsou tyto příklady spočítány špatně (samozřejmě ukončení celého zkoušení se provede s ohledem na počet příkladů celkem).

**Po zkoušení smazat příklady** určuje, že po zkoušení se smažou ze seznamu všechny zadané příklady.

**Ubrat** toto tlačítko smaže ze seznamu označený příklad. Pokud není žádný příklad vybrán, je toto tlačítko neaktivní.

**Smazat vše** toto tlačítko smaže ze seznamu všechny příklady.

## Známkování

**1 do, 2 do, 3 do, 4 do** - tato pole slouží pro zadání hodnot, které označují procenta správně vypočítaných příkladů z příkladů celkem pro získání určité známky.



## Obrázek

Tato volba zobrazí navolený obrázek a zároveň se objeví okno s volbami obrázku:

- Originál - obrázek se zobrazí v originální velikosti (1:1)
- Max. podle monitoru - obrázek se zobrazí v maximální zobrazitelné velikosti se zachováním poměrů stran
- Nový obrázek - tato volba umožňuje zvolit si libovolný obrázek ve formátu BMP (nejlépe s vlastní barevnou paletou - tedy 16 -ti, 256 -ti barevných), který se bude při zkoušení odkrývat podle úspěšnosti v počítání příkladů a navolených hodnot ve volbě známkování. Po potvrzení výběru obrázku se tento zobrazí na monitoru..

Toto nastavení se při zkoušení nezobrazuje.

Bez navoleného obrázku nelze spustit zkoušení.

## **Písmo**

Tato volba umožňuje zvolit si písmo, které se bude používat při psaní příkladů a výsledků na tabuli v průběhu zkoušení. Velikost se vypočítává při vlastním zkoušení podle velikosti tabule.

## **Heslo**

Tato volba umožňuje zvolit si heslo, které zabraňuje ukončení zkoušení.

## **Nápověda**

Zobrazí tuto nápovědu.

# Ukončení

Ukončí program Cindovy počty.

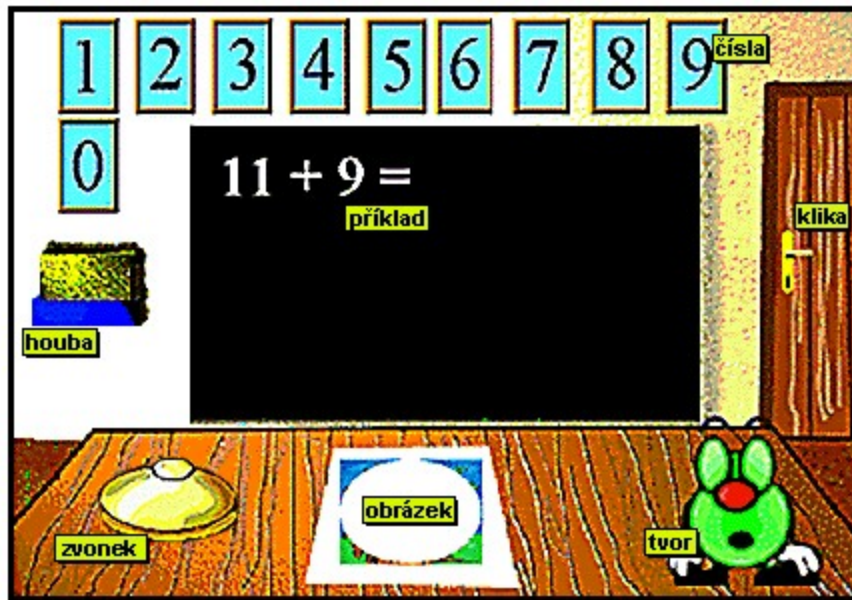
## **O programu**

Zobrazí informace o programu a jeho autorovi.

# Zkoušení

## Nastavení parametrů

Spustí zkoušení zadaných příkladů. V okně programu se zobrazí obrázek třídy, která má tyto aktivní prvky:



Myš je omezena pouze na okno zkoušení (může se zvětšovat či zmenšovat), takže by se vám dítě nemělo dostat k ničemu jinému na počítači. Toto omezení lze zrušit klávesovou kombinací Control+M. Stejnou kombinací (samozřejmě musí být okno Cindových počtů aktivní) se zase myš omezí na okno zkoušení. Po ukončení zkoušení je toto omezení automaticky zrušeno. Kliku lze použít jak pro předčasné ukončení zkoušení, tak i pro zjištění aktuálního stavu zkoušení.

## **Zvuk**

Zapne nebo vypne ozvučení zkoušení. Stav nastavení indikuje zmáčknuté tlačítko. Nedoporučuji, pokud na svém počítači nemáte zvukovou kartu (zdržuje).



Počet příkladů celkem je součet minimálního počtu příkladů, které mají zaškrtnuté okénko Zkoušet a které musí zkoušený vypočítat pro normální ukončení zkoušení.

**Příklad:**

Sčítání má navoleno zkoušení 10 příkladů, násobení má navoleno zkoušení 5 příkladů a ve vlastních příkladech je zadáno 8 příkladů. Počet příkladů je 23.

**Obrázek** je během zkoušení zobrazen zmenšený na stole. Je zakryt z tolika procent, kolik jich chybí do známky 1 (podle procent v nastavení známkování). Po kliknutí myši na toto zobrazení se obrázek zobrazí v normální velikosti, samozřejmě opět stejně zakrytý podle úspěšnosti zkoušení. Zpět do zkoušení se lze dostat opět kliknutím na libovolné místo velkého obrázku.

**Zvonek** slouží ke vzbuzení spícího tvora a jeho zhodnocení příkladu. Kurzor se nad zvonkem změní v kladívko a tím se kliknutím cinkne.

**Houba** slouží k umazání poslední číslice ve výsledku. Lze tak smazat postupně celý výsledek. Stačí na ni pouze kliknout myší.

Na **tabuli** se zobrazuje aktuální příklad a výsledek, zapsaný zkoušeným pomocí obrázků číslic.

**Obrázky číslic** slouží k zadávání výsledku. Postupně se klikne na číslice, které spolu dají výsledek. Ten se zobrazuje na tabuli za příklad.

**Klika** na dveřích slouží k předčasnému ukončení zkoušení, případně k zobrazení aktuálního stavu zkoušení. Stav zkoušení zobrazuje informaci o počtu zadaných příkladů celkem, o počtu počítaných příkladů (tedy správně spočítaných i nesprávně), o počtu správně spočítaných příkladů a zároveň zobrazí známku v tomto okamžiku podle navolených hodnot známkování. Pokud je zadáno v nastavení heslo, předčasné ukončení se provede pouze po jeho správném zadání.

**Spící tvor** na stole se po úderu kladívka na zvonek vzbudí a vztyčením obou paží a úsměvem sdělí, že příklad je vypočítán správně, případně vypláznutím jazyka dá najevo, že výsledek je špatný.



**Informační panel** zobrazuje jednoduchou nápovědu k tlačítku lišty, nad kterým se nachází kurzor.

**Informace o nastavení** zobrazuje aktuální nastavení voleb programu Cindovy počty. Aktuální nastavení voleb, které mají pouze dva stavy (zvuk, heslo), se pozná podle zamáčknutí tlačítka na liště. Jednotlivé dialogy nastavení lze vyvolat klepnutím na příslušné tlačítko na liště (při nastavení kurzoru na tlačítko se zobrazí jednoduchá nápověda na informačním panelu dole na okně) nebo poklepáním na příslušný řádek s informací o nastavení.

