

SOLA VNOSA PODATKOV

OPIS PAKETA ZA PROGRAMSKO

PODPRTO UCENJE

NAVODILA ZA UPORABO

Ident: 81 164 044

SOLA VNOSA PODATKOV

OPIS PAKETA ZA PROGRAMSKO

PODPRTO UČENJE

NAVODILA ZA UPORABO

Ident: 81 164 044

Pred vami je preliminarna izdaja navodil za uporabo programa SOLA VNOSA PODATKOV.

Verjetno se vam bodo ob branju navodil porodile nove ideje, našli boste boljše razlage, boljše izraze, odkrili morebitne napake in podobno. Za vsako vašo pripombo, poslano na obrazcu v prilogi, se vam zahvaljujemo.

ISKRA DELTA

Preliminarna izdaja

Januar 1986

Pridržujemo si izključno avtorsko pravico do programskega proizvoda, opisanega v teh navodilih, vključno z vso pripadajočo dokumentacijo.

Pridržujemo si pravico do sprememb brez predhodnega obvestila in ne odgovarjamo za škodne posledice morebitne neusklijanosti informacij v navodilih s proizvodom. Za morebitne napake pred vami je preliminarna izdaja navodil za uporabo programa SOLA VNOSA PODATKOV.

Verjetno se vam bodo ob branju navodil porodile nove ideje, našli boste boljše razlage, boljše izraze, odkrili morebitne napake in podobno. Za vsako vašo pripombo, poslano na obrazcu v prilogi, se vam zahvaljujemo.

ISKRA DELTA

Proizvodnja računalniških sistemov in inženiring  
Parnova 41  
61 000 LJUBLJANA



Izdelali smo paket za programsko podprto učenje, ki se imenuje SOLACPM. Sestavljen je iz dveh med seboj neodvisnih programov:

- program za učenje (SOLACPM.COM),
- pomožni program za vpis vprašanj (SOLAVP.COM).

Uporabnik - učenec potrebuje le program za učenje in datoteke, ki vsebujejo lekcije in vprašanja. Te datoteke izdelava "učitelj" s pomočjo editorja in programa za vpis vprašanj. Na ta način smo naredili 9 lekcij za učenje operacijskega sistema CP/M 3 na mikroracionalniku PARTNER.

Lekcije za učenje operacijskega sistema so namenjene tistim uporabnikom, ki se prvič srečujejo z operacijskim sistemom CP/M 3, in tudi tistim, ki bi želeli preveriti že pridobljeno znanje operacijskega sistema CP/M 3 ali zapolniti vrzeli v tem znanju.

Celoten tečaj SOLACPM je sestavljen iz devetih lekcij, vsaka od njih je zaključena celota. Vsaka lekcija nam nudi novo znanje o operacijskem sistemu CP/M 3. Kako hitro bomo predelali celoten tečaj, si določimo sami, od nas samih je odvisno, koliko lekcij bomo predelali naenkrat; na koncu vsake lekcije lahko prenehamo z učenjem, naslednjic lahko nadaljujemo z naslednjo lekcijo. Ko napredujemo po lekcijah, si po delih pridobivamo znanje, ki se skozi lekcije nadgrajuje.

Učenje poteka v obliki dialoga. Najprej si učenec izbere področje učenja, hkrati so na isti disketi lahko lekcije z različno tematiko. Takoj, ko pravilno vpiše ime lekcije, se na zaslonu prikaže menu lekcij z izbranega področja. Učenec sedaj izbere željeno lekcijo. S tem je presel preko začetnega "prijavnega" dialoga do zeljene lekcije.

Učenje poteka na dveh ravneh. Prva raven je izpis besedila lekcije na zaslon. Po končanem branju oziroma učenju sledi druga raven, preverjanje pridobljenega znanja. V vsaki lekciji je približno deset do dvajset vprašanj. Vprašanja so izbirnega tipa. Program postavlja vprašanja in izpiše možne odgovore. Pri vsakem vprašanju je možnih največ pet odgovorov. Vprašanje ima lahko tudi več pravih odgovorov. Učenec izbere pravi odgovor. Če je teh več, ga na to možnost program opozori. V primeru nepravilnega odgovora program izpiše pravilne odgovore.

#### Pisanje lekcij =====

Besedilo lekcij je običajna tekstovna datoteka, ki jo učitelj sestavi s pomočjo editorja, pri tem mora paziti le na pravilno poimenovanje lekcij.

Ime datoteke je lahko dolgo 4 znake in razmejeno od zaporedne številke lekcije s posevno črto "/". Podaljsek, tip datoteke mora biti "LEK".

Primer:

VAJA/0.LEK

Prva lekcija mora imeti številko nič "0". Ta lekcija je kazalo, menu, ki vsebuje seznam vseh lekcij, ki imajo isto ime kot začetna lekcija (menu).

Imena lekcij (datotek), ki jih izbiramo v meniju, morajo biti enaka, razlikujejo se samo v (zaporednih) številkah.

### Opis programa za vpis vprašanj - SOLAVP.COM

=====

Ta program uporablja le učitelj, ki vpise vprašanja. Tudi to poteka v obliki dialoga. Ko učitelj pravilno vpise ime lekcije, potem zahteva vpis vprašanj. Besedilo samega vprašanja je dolgo največ pet vrstic, odgovori, ki sledijo, pa so dolgi največ eno vrstico. Odgovori se vpisejo na zbirko, ki je kasneje vhodna datoteka v program za učenje. Dialog je tako zasnovan, da pri vpisu ne more priti do programskih napak.

Ko smo napisali lekcijo, lahko s pomočjo programa za vpis vprašanj napisemo se poljubno število vprašanj, ki se nanašajo na snov dane lekcije.

S tem programom lahko vpisujemo vprašanja oziroma odgovore izbirnega tipa.

Program za vpis vprašanj je narejen tako, da nam s komentarji, ki so osvetljeni, sporoča, kaj moramo narediti. Za vprašanje imamo na voljo pet vrstic, dolžina vsake vrstice je 78 znakov. Vsaka vrstica je označena. Vnos besedila v vsaki vrstici zaključimo s pritiskom na tipko <RETURN>.

Pri vsakem vprašanju lahko napisemo največ pet odgovorov. Za vsakega je rezervirana ena vrstica. Dolžina vsakega odgovora je 74 znakov. Ko vpišemo odgovor in pritisnemo na tipko <RETURN>, se pojavi komentar, ki sprašuje, ali je odgovor pravilen ali nepravilen. "N" pomeni, da je odgovor nepravilen. Če vtiskamo katerikoli drugi znak, nas program opozori in čaka toliko časa, da vtiskam eno od obeh možnosti.

Znak	Funkcija
<RETURN>	Vnos podatkov za vsako vrstico zaključimo s pritiskom na tipko <RETURN>.
<ENTER>	Ima enako vlogo kot <RETURN>.
<DELETE>	Izbrise znak levo od kazalca.
<BACK SPACE>	Izbrise znak levo od kazalca.
<--->	Puscica levo ima popolnoma enako vlogo kot <BACK SPACE>.

Pri pisanju lahko uporabimo naslednje kontrolne znake za vrstično urejanje:

Znak	Funkcija
CTRL-A	Premakne kazalec za en znak v levo.
CTRL-B	Pomakne kazalec na začetek ukazne vrstice. Če je kazalec na začetku vrstice, ga prenese CTRL-B na njen konec.
CTRL-F	Premakne kazalec za en znak v desno.
CTRL-G	Zbrise znak, ki ga kaže kazalec.
CTRL-H	Zbrise znak levo od kazalca.
CTRL-J	Učinkuje enako kot tipka <RETURN> ali pa kot tipka CTRL-M.
CTRL-K	Zbrise vse podatke od kazalca do konca vrstice.
CTRL-M	Učinkuje enako kot <RETURN> ali pa kot tipka CTRL-J.
CTRL-W	Povrne in prikaže poprej vtipkano vrstico, če je CTRL-W prvi znak v aktivni vrstici.
CTRL-X	Zbrise vse znake levo od kazalca in kazalec premakne na začetek tekoče vrstice, torej ohrani vse znake desno od položaja kazalca. položaja sledilnega znaka.

Primer:  
Program za vpis vprašanj ima tri načine delovanja:

VAJA/0.LEK

- omogoča popraviljanje že vpisane lekcije,
- omogoča dodajanje vprašanj starim lekcijam.

Program za vpis vprašanj poženemo tako, da vtipkamo:

A>SOLAVP <RETURN>

Na zaslonu se pojavi komentar, ki sprašuje po imenu zbirke, datoteke. Ime datoteke je lahko dolgo 4 znake in je razmejeno od zaporedne številke lekcije s posevno crto "/". Ime datoteke, ki vsebuje vprašanja, mora biti enako kot ime datoteke, ki vsebuje besedilo, na katerega se nanašajo vprašanja. Vtipkati moramo le ime, ne pa tudi tipa datoteke. Vse datoteke, ki vsebujejo vprašanja in so narejene s programom SOLAVP, dobijo avtomatično tip "VPR".

Datoteke, ki vsebujejo vprašanja, najdemo v direktoriju pod imeni:

VAJA/1.VPR  
VAJA/2.VPR  
itd.

Datoteke, ki vsebujejo besedila, pa pod imeni:

VAJA/0.LEK  
VAJA/1.LEK  
VAJA/2.LEK  
itd.

Ko smo vtipkali SOLAVP, se na zaslonu pojavi naslednji zapis:

VPISI IME ZBIRKE

Ko smo pravilno vtipkali ime datoteke, dobimo na zaslonu naslednji zapis:

DODAJANJE=2, POPRAVLJANJE=1, NOVI VNOS=0 :



Ko vnesemo vprašanje, nas program vpraša, če imamo še kakšno vprašanje. Če vtiskamo:

- "D" (DA) nadaljujemo z vnašanjem vprašanj;
- "N" (NE) nas program vpraša, če želimo izpis vprašanj na tiskalnik. Če vtiskamo:
  - "D" (DA) se vsa vprašanja, torej celotna datoteka, izpišejo na tiskalnik,
  - "N" (NE) izstopimo iz programa za vpis vprašanj in se vrnemo v operacijski sistem.

Če želimo popraviti kakšno vprašanje v že obstoječi datoteki, izberemo 1 - POPRAVLJANJE.

Program nas vpraša po številki vprašanja, ki ga želimo popraviti. Ko vtiskamo številko, dobimo na zaslonu to vprašanje, ki ga moramo potem v celoti vpisati. Nato nas program vpraša, če želimo popravljati še kakšno vprašanje. Če odgovorimo:

- "D" (DA) nas program vpraša po številki naslednjega vprašanja;
- "N" (NE) to pomeni, da ne želimo popraviti nobenega vprašanja več. Nato nas program vpraša, če želimo izpis vprašanj na tiskalnik. Če vtiskamo:
  - "D" (DA) se vsa vprašanja izpišejo na tiskalnik;
  - "N" (NE) izstopimo iz programa za vpis vprašanj in se vrnemo v operacijski sistem.

Če pa želimo k že obstoječi datoteki dodati nova vprašanja, izberemo 2 - DODAJANJE.

Na zaslonu dobimo komentar, ki nam sporoči, katero vprašanje vnašamo. S to izbiro lahko dodamo k že obstoječi datoteki nova vprašanja. Ko vnesemo vprašanje, nas program vpraša, ali imamo še kakšno vprašanje. Če vtiskamo:

- "D" (DA) nadaljujemo z vnašanjem, dodajanjem vprašanj;
- "N" (NE) nas program vpraša, če želimo izpis vprašanj na tiskalnik. Če vtiskamo:
  - "D" (DA) se vsa vprašanja izpišejo na tiskalnik;
  - "N" (NE) izstopimo iz programa za vpis vprašanj in se vrnemo v operacijski sistem.

Program za vpis vprašanj ima tri načine delovanja:

V P I S I T E K S T Z A 1. V P R A S A N J E  
VRSTICA 1: Mikroracunalniski sistem PARTNER je ISKRA DELTA  
VRSTICA 2: predstavila aprila 1983 kot rezultat lastnega,  
VRSTICA 3: domačega razvoja.  
VRSTICA 4: Kaj je PARTNER ?  
VRSTICA 5:

ODGOVOR 1: Osebni mikroracunalnik, namenjen poklicni uporabi.  
ALI JE PRAVILEN D/N : D  
ODGOVOR 2: Enota velikega racunalnika.  
ALI JE PRAVILEN D/N : N  
ODGOVOR 3: Terminal.  
ALI JE PRAVILEN D/N : N  
ODGOVOR 4: Interaktiven mikroracunalniski sistem.  
ALI JE PRAVILEN D/N : D  
ODGOVOR 5: Izredno zmogljiv miniracunalnik.  
ALI JE PRAVILEN D/N : N  
ALI IMAS SE KAJ VPRASANJ ? N  
ALI ZELIS IZPIS NA TISKALNIK ? (D/N) : N

-----  
PRAVILNI ODGOVORI SO :  
1. Osebni mikroracunalnik, namenjen poklicni uporabi.  
4. Interaktiven mikroracunalniski sistem.  
DOSTLEJ SI BRAL 6 TOČK. TO JE 0% VSEH MOŽNIH.  
PRITISNI KATERIKOLI TIKRO.  
-----  
15.  
in pet izpisanimi zastavi, optimalno stevilo vprašanj pa je 10 do  
lekciji. Ugotoviti smo, da je najboljša dolžina lekcije med tri  
ali če je postavljena veliko stevilo vprašanj pri posamezni  
opazili, da koncentracija učenecv pada, če so lekcije pre dolge  
Pri testiranju tega programskega paketa na vzgojni skupini smo  
Paket SOLACPM je implementiran na domačem mikroracunalnisku  
PARTNER, ki ima operacijski sistem CP/M 3.0.  
Vse odgovore določa naslednja tabela:  
X Vodnik inštruktor  
X Organizator  
X Drugo  
X  
-----  
Kajkinega je verzija priročnika:  
Vse spremembe so avtomatsko poslale vam bom, avtomatsko poslale vam bom, avtomatsko poslale vam bom  
-----  
izjavljamo se za:

določene teme s programom SOLACPM.

Ko vnesemo vprašanje, nas program vpraša, ali želimo izpis vprašanj na tiskalnik. Če vtiskamo:

-----  
! "N" (NE) nas program vpraša, če želimo izpis vprašanj na tiskalnik. Če vtiskamo:  
! TEČAJ: SOLACPM STEVILKA LEKCIJE: 1 !  
-----

1. VPRASANJE

Mikroracunalniški sistem PARTNER je ISKRA DELTA predstavila aprila 1983 kot rezultat lastnega, domačega razvoja. Kaj je PARTNER?

1. Osebni mikroracunalnik, namenjen poklicni uporabi.  
2. Enota velikega racunalnika.  
3. Terminal.  
4. Interaktiven mikroracunalniški sistem.  
5. Izredno zmogljiv miniracunalnik.
- ODGOVOR, KI SI GA IZBRAL (ST.2) JE NEPRAVILEN.

PRAVILNI ODGOVORI SO:

1. Osebni mikroracunalnik, namenjen poklicni uporabi.  
4. Interaktiven mikroracunalniški sistem.
- vec. Nato nas program vpraša, če želimo izpis vprašanj na tiskalnik. Če vtiskamo:
- DOSLEJ SI ZBRAL 0 TOČK. TO JE 0% VSEH MOŽNIH.

PRITISNI KATEROKOLI TIPKO.

-----  
v operacijski sistem.

Pri testiranju tega programskega paketa na vzorčni skupini smo opazili, da koncentracija učencev pada, če so lekcije predolge ali če je postavljenih veliko stevilo vprašanj pri posamezni lekciji. Ugotovili smo, da je najboljša dolžina lekcije med tri in pet izpisanimi zasloni, optimalno stevilo vprašanj pa je 10 do 15.

Paket SOLACPM je implementiran na domačem mikroracunalniku PARTNER, ki ima operacijski sistem CP/M 3 Plus.

- "D" (DA) nadaljuje s vprašanjem, dodajanje vprašanj;  
- "N" (NE) nas program vpraša, če želimo izpis vprašanj na tiskalnik. Če vtiskamo:  
- "D" (DA) se vsa vprašanja izpisajo na tiskalnik;  
- "N" (NE) izstopimo iz programa za vpis vprašanj in se vrnemo v operacijski sistem.

Prosim, da izpolnite in pošljete na naslov:

ISKRA DELTA  
Tržno komuniciranje  
Parmova 41, 61 000 Ljubljana

Če imate pripombe k navodilu ali ste v njem odkrili kakršnekoli napake, vas naprosamo, da jih navedete na tem listu.

PRIPOMBE:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Naslov uporabnika:

BO:

Ulica, kraj:

Ref. oseba:

Telefon:

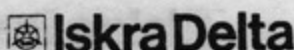
VASE DELOVNO PODROČJE:

- |                                    |   |   |
|------------------------------------|---|---|
| <input type="checkbox"/> Programer | <input checked="" type="checkbox"/> Organizator | <input checked="" type="checkbox"/> Vodilni delavec |
| <input type="checkbox"/> Student   | <input checked="" type="checkbox"/> Drugo       |   |

Vasa obstoječa verzija priročnika:

Na osnovi poslanega vam bomo avtomatsko posiljali vse spremembe v teh navodilih!

Hvala za sodelovanje!





side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side  
side side side side side side side side side side