



KOMPUTEROWY PROGRAM DYDAKTYCZNY

Autorzy:
Pplk dr Mariusz WIATR
Mjr dr Roman KWEĆKA



Pakiet zawiera:

- 1) Instrukcję instalacji i użytkowania
- 2) Dyskietki instalacyjne w wersji oryginalnej (2 szt.)
- 3) Dyskietki instalacyjne w wersji polskiej (3 szt.)



263/25 (wersja polska)
264/25 (wersja niemiecka)

263/25 (wersja polska)

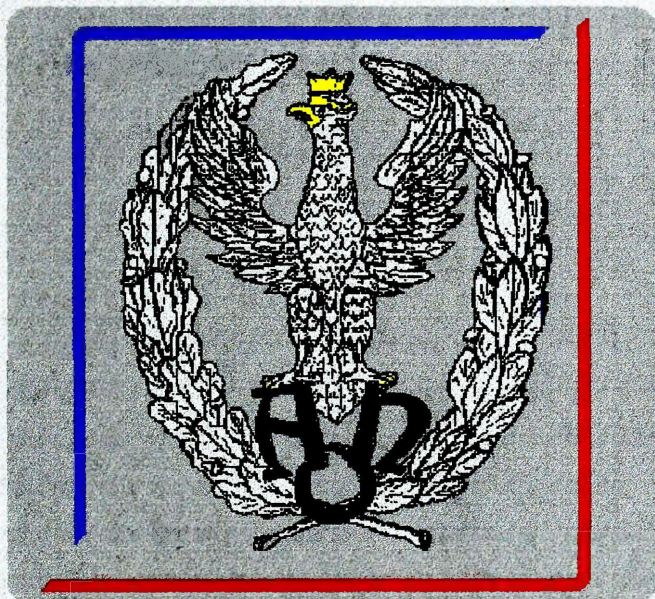
264/25 (wersja niemiecka)

74117

74118



Program doskonalący z zakresu taktyki



ROZDZIAŁ I
*Wprowadzenie
do taktyki,
podstawy*

Proszę nacisnąć dowolny klawisz!

263/ZS (załącznik)

KOMPUTEROWY PROGRAM DYDAKTYCZNY

/Instrukcja instalacji i obsługi/

**Pplk dr Mariusz WIATR
Mjr dr Roman KWEĆKA**

WPROWADZENIE

Komputerowy program dydaktyczny jest interakcyjnym narzędziem pozwalającym na zapoznanie się z zasadami działania, znakami oraz procedurami stosowanymi w NATO. Program zezwala na szybkie i skuteczne opanowywanie powyższej problematyki w trybie nauczania samodzielnego jak i pod nadzorem instruktora. Przeznaczony jest do użytku służbowego i jako taki może być instalowany na sprzęcie służbowym i wykorzystywany tylko przez uprawnione osoby.

Zaletą programu są krótkie testy ulokowane w zakończeniu każdego przerabianego rozdziału, które pozwalają na bieżąco śledzić procent opanowanego materiału.

Informacje o opanowanym materiale są każdorazowo dostępne, zarówno uczącemu się, jak i osobie kontrolującej (są zapisywane na dysku twardym lub elastycznym).

W trakcie uczenia się są aktywne opcje pomocy, zawierające szereg dodatkowych informacji ułatwiających zrozumienie danej partii materiału (opcje te są niedostępne w trakcie testów końcowych). Jediną formą pomocy dostępną w sposób ciągły są „znaki taktyczne” (ta forma może być dostępna również z poziomu „menadżera plików” systemu „Windows” lub opcji pomocy, co znacznie zwiększa zakres wykorzystania niektórych elementów programu do innych celów).

1.Wymagania sprzętowe:

Sprzęt, na którym wykorzystywany ma być program musi spełniać następujące minimalne wymagania:

- procesor 80386 DX 40 MHz
- 4 Mb RAM
- około 20 Mb wolnego miejsca na dysku twardym
- napęd dysków 3,5"
- karta graficzna VGA
- monitor kolorowy VGA
- klawiatura
- mysz

Konfiguracja optymalna:

- procesor 80486 DX 100 MHz
- 8 Mb RAM
- około 20 Mb wolnego miejsca na dysku twardym
- napęd dysków 3,5"
- karta graficzna VGA
- monitor kolorowy VGA
- klawiatura
- mysz

Uwaga!

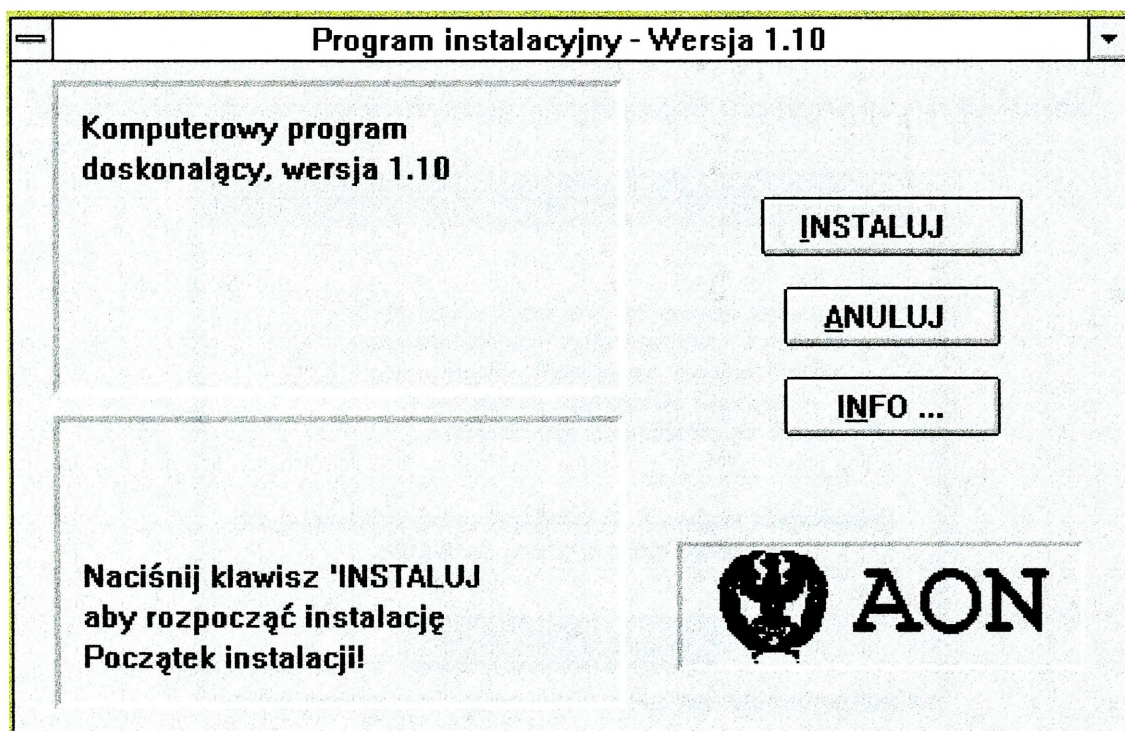
Program do poprawnej pracy wymaga rozdzielczości 640x480 przy 256 kolorach. Ponadto: MS-DOS w wersji minimum 3.30 i Microsoft Windows™ w wersji 3.0 lub wyższej. W przypadku innej rozdzielczości (np.: 800x600) mogą wystąpić niezgodności w położeniu piktogramów sterujących programem.

2. Instalacja programu.

Program można instalować bezpośrednio z „Menedżera Plików” WINDOWS, uruchamiając plik „Install” z dyskietki nr 1, lub z poziomu systemu operacyjnego DOS. Proponowana kolejność czynności przy instalacji programu:

- włączyć komputer,
- włożyć dyskietkę nr 1 do napędu A lub B,
- przy pomocy klawiatury wprowadzić A: [Enter] (C:\>A: [Enter] lub C:\>B: [Enter]),
- przy pomocy klawiatury wprowadzić INSTAL [Enter] (A:\>INSTALL [Enter] lub B:\>INSTALL [Enter]),

Program instalacyjny automatycznie wchodzi do Windows i pojawia się następujące okno:

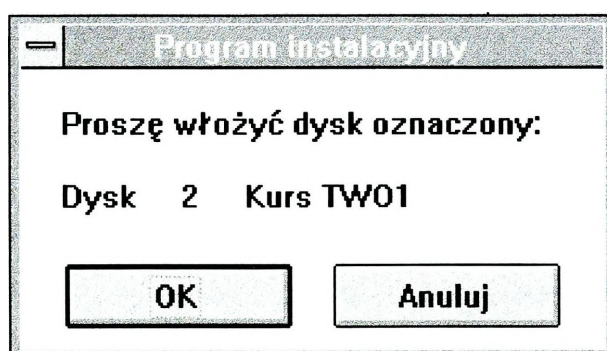


- program instalacyjny sprawdza, który dysk komputera ma wystarczająco dużo miejsca na dysku twardym. Jeżeli jest za mało

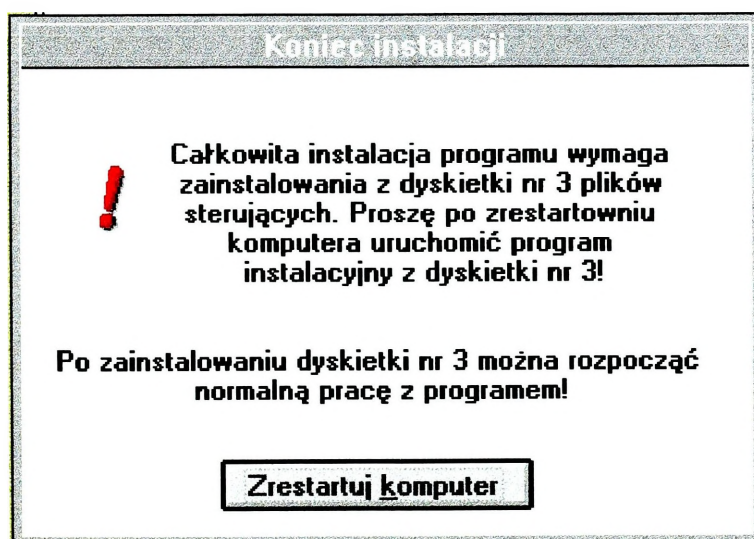
miejsca pojawia się odpowiedni komunikat wraz ze wskazówką o konieczności skasowanie programów w celu zwiększenia pamięci i ponownej instalacji programu ;

- program instalacyjny samodzielnie realizuje instalację;

- ponieważ program instalacyjny zawiera trzy dyskietki, podczas instalowania pojawia się żądanie zmiany dyskietek instalacyjnych. Należy wówczas wyjąć pierwszą dyskietkę z napędu i włożyć drugą, a następnie kliknąć "OK."



- po zakończeniu instalowania, pojawi się następujący meldunek:



- proszę wyjąć dyskietkę nr2 z napędu i kliknąć na "Zrestartuj komputer". Następnie zgodnie z poprzednim komunikatem proszę

włożyć dyskietkę nr3 do stacji dysków A (B) i uruchomić plik „Install”. Nastąpi automatyczne uzupełnienie pozostałych plików sterujących programem. Instalacja programu jest w tym momencie ukończona.

Program instalacyjny utworzy grupę programową “Program dydaktyczny” :



- za pomocą ikony „**KURS I**” można rozpocząć pracę z programem.

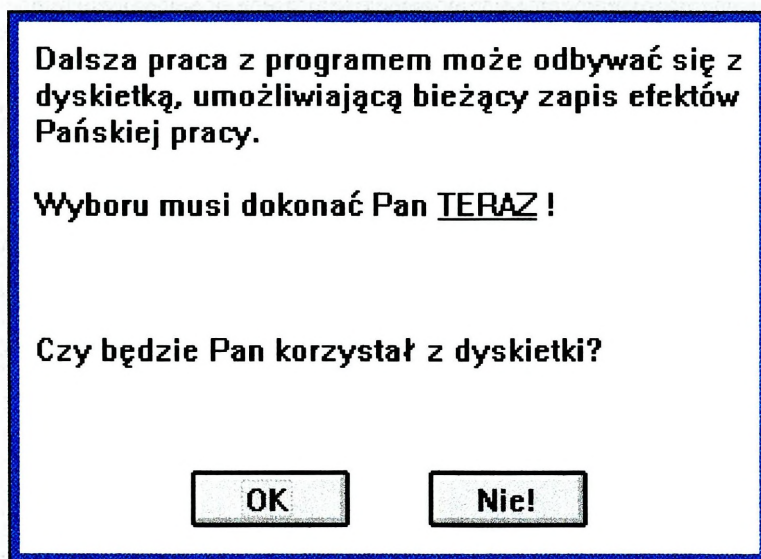
- za pomocą ikony „**KASUJ**” można skasować poszczególne części po zakończeniu pracy z nimi.

UWAGA: Proszę zachować dyskietki instalacyjne!

ROZPOCZĘCIE PRACY Z PROGRAMEM

Każdy użytkownik może stosować dyskietkę roboczą do zapisywania osobistych wyników i stanu pracy z programem.

Przy rozpoczęciu pracy program proponuje pracę z dyskietką roboczą lub bez niej. Jeżeli użytkownik zdecyduje się na pracę z dyskietką powinna ona pozostać w odpowiednim napędzie przez cały czas pracy z programem.



Program zapisuje wówczas automatycznie uzyskane rezultaty lub też wczytuje informacje zapisane podczas poprzednich sesji. Na dyskietce zapisywane są następujące dane:

- ostatnio przerobione zagadnienie szkoleniowe,
- wyniki sprawdzianów,
- zapisy w notatniku.

Jeżeli użytkownik nie wykorzystuje dyskietki roboczej to częściowe rezultaty testu kasowane są po zakończeniu pracy z programem.

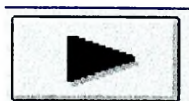
Sterowanie Programem:

Wszystkie opisane tu funkcje pojawiają się zawsze po rozpoczęciu pracy w "Informacjach o obsłudze programu".

Do sterowania programem używa się listwy sterującej znajdującej się na dole ekranu.



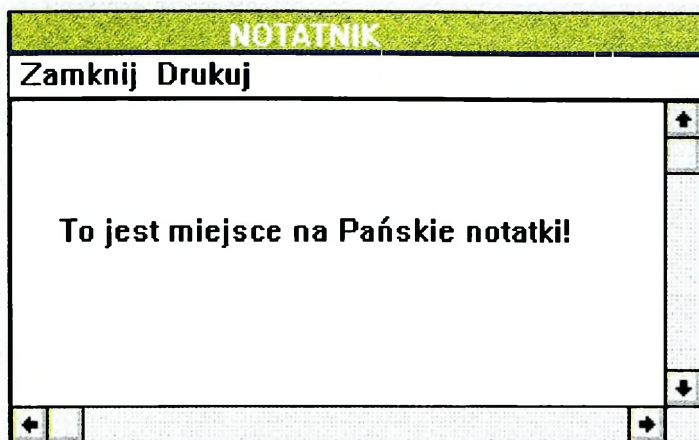
Jeżeli piktogramy te są czarnym kolorem oznacza to, że są one uaktywnione i mogą zostać uruchomione pojedynczym kliknięciem myszy na nich.



DALEJ - po opracowaniu danej strony z ekranu przez wybranie tego piktogramu przechodzimy do kolejnej strony programu.



INFORMACJE - w zależności od części menu zawiera różne pojęcia takie jak Słownik, Notatnik, Statystyka, Spis treści i Stop. Jeżeli pojęcia te przedstawione są na czarno, to mogą zostać wybrane do realizacji.



Notatnik - funkcja ta umożliwia tworzenie notatek podczas pracy z programem, ich zapisywanie i drukowanie.

Treść notatek jest automatycznie zapamiętywana przy zamykaniu.

Jeżeli użytkownik wykorzystuje dyskietkę roboczą to na niej zapisywane są notatki. Jeżeli do komputera podłączona jest drukarka, to po wybraniu drukowania dane te zostaną wydrukowane. Zamknięcie notatnika następuje przez kliknięcie "Zamknij"

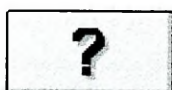
<p>Podstawy dowodzenia 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Obrona 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Natarcie 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Działania opóźniające 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>
<p>Bój spotkaniowy 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Zabezpieczenie wyjścia z walki 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Wycofanie 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Luzowanie 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>
<p>Marsz 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Rekonesans 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Ubezpieczenie 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>	<p>Łączność 100% 0%</p> <p>możliwe osiągnięto</p>

Statystyka - funkcja umożliwia ukazanie wyników sprawdzianów kontrolnych. Dane te zapisywane są również na dyskietce roboczej.

SPIS TREŚCI			
Zamknij	Szukaj	Wróć	
<u>1. Podstawy dowodzenia woiskami</u>			
<u>2. Rodzaje działań bojowych</u>			
<u>3. Działania szczególne</u>			
<u>4. Zadania o charakterze ogólnym</u>			
<u>5. Znaki taktyczne</u>			
<u>6. Rodzaje woisk</u>			

Spis treści- funkcja ta umożliwi zapoznanie się z tematami zawartymi w poszczególnych częściach programu.

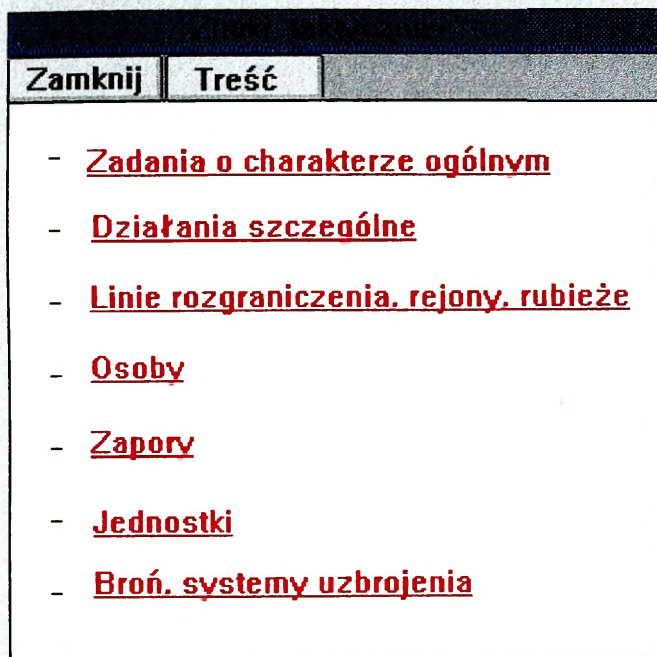
Stop - po jego wybraniu następuje zamknięcie okna informacyjnego.



POMOC - po wybraniu tego symbolu otwiera się pojęcia: pomoc; co zrobić; znaki taktyczne. Jeżeli przedstawione są one na czarno oznacza to, że można z nich korzystać.

Pomoc kontekstowa - po wybraniu tego pojęcia pojawiają się objaśnienie do właśnie przerabianej strony.

Co zrobić? - po wybraniu tej opcji następuje wyjaśnienie sposobu wykonania przerabionego właśnie zadania lub ćwiczenia.



Znaki taktyczne - opcja ukazuje znaki taktyczne które, można przeglądać wybierając określenia podrzędne.

UWAGA!!!

Zamykanie okien pomocy następuje poprzez jednoczesne naciśnięcie klawiszy „ALT” i „F4”



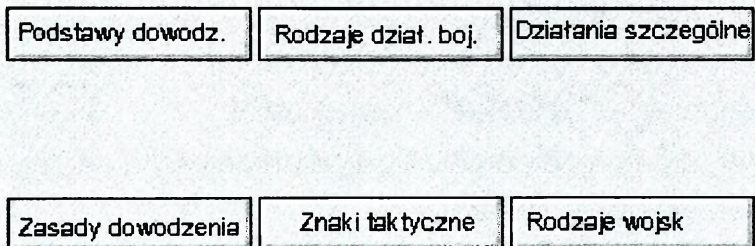
MENU - wykorzystując tą funkcję można przejść z każdej strony programu do menu lub przejść do wyższego menu.



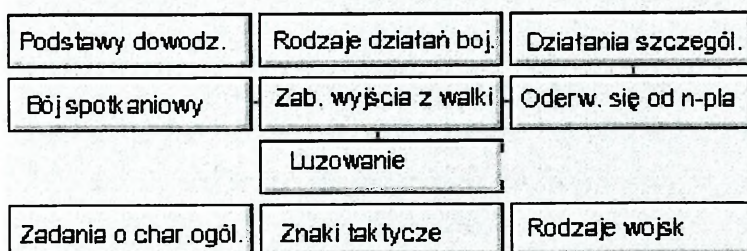
KONIEC - przy pomocy tej funkcji można zakończyć pracę z programem w dowolnym miejscu. Jeżeli użytkownik stosuje dyskietkę roboczą, to aktualny stan pracy oraz wyniki sprawdzianów zostaną na niej automatycznie zapisane.

INNE FUNKCJE

Menu główne - program sterowany jest przy pomocy menu. W tym menu następuje wybór odpowiedniego obszaru tematycznego przez wybranie go myszą:



Menu podrzędne - po wybraniu punktu z Menu głównego pojawia się odpowiednie menu podrzędne, z którego można wybrać żądany obszar tematyczny. Jeżeli to nie nastąpi, to po dziesięciu sekundach pojawia się Menu główne.

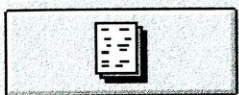


GOTOWE

OK

WRÓĆ

Piktogramy „Gotowe” , „OK” oraz „Wróć” występują w trakcie realizacji testów - użytkownik przy ich pomocy określa aktualny stan realizacji poleceń udostępnianych przez program.



nia informacji o

Piktogram -"KROK" - występuje w trakcie prezentacji poszczególnych faz wybranych działań, procesów czy narastająco przetwarzanym zagadnieniu.

W przypadku problemów z użytkowaniem programu proszę zwracać się do:

**Pplk dr Mariusz WIATR
(tel. 813 323)**

**Mjr dr Roman KWEĆKA
(tel. 813 956)**

10.000 zł dat

Biblioteka Główna
Akademii Obrony Narodowej

263/ZS 3 dysk.



08-000263-001-0

Biblioteka Główna
Akademii Obrony Narodowej

264/ZS 2 dysk.



08-000264-001-0

Nie wypożyczać!
- zastrzeżone przez

autora