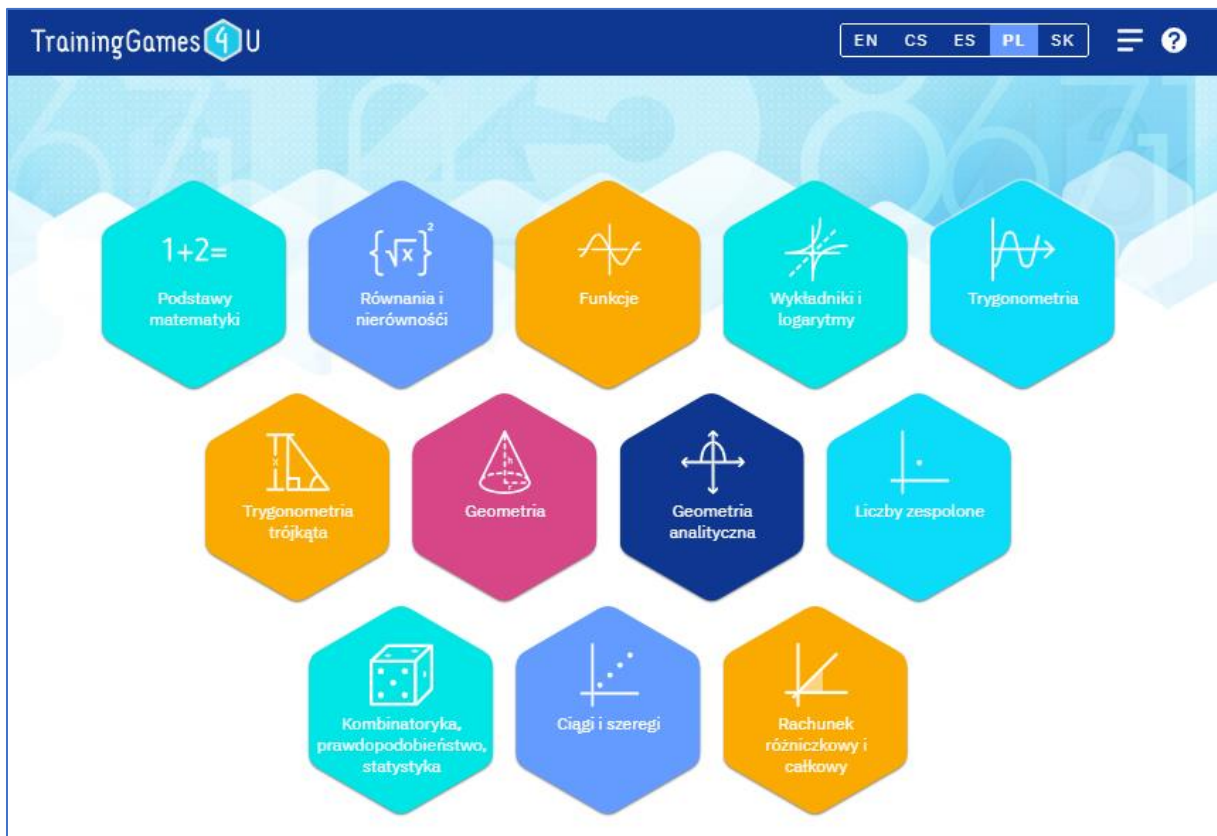


Pomoc dla aplikacji TrainingGames4U

Kolorowe kafelki na stronie głównej służą do wyboru tematu. Kliknięcie tematu spowoduje wyświetlenie listy podtematów. Jeśli nie wiesz, który obszar tematyczny i podtemat zawiera treści, które chcesz przećwiczyć, kliknij ikonę „Przegląd obszarów” na górnym pasku. W tym miejscu można również przełączać się między językami lub wyświetlić „Pomoc”. Kliknięcie logo na górnym pasku zawsze spowoduje powrót do strony głównej.



Po wybraniu tematu i podtematu zostanie wyświetlona lista gier treningowych (patrz poniższy obrazek).



Każda gra ma numer wskazujący jej kolejność w ramach wybranego tematu i podtematu. Gry są wymienione zgodnie z kolejnością materiałów w „Przeglądzie obszarów”.

Kolor ikony i jej ramki wskazuje typ gry:

 Cyjan	Gra w dopasowywanie Szukamy prawidłowych par pytanie-odpowiedź. Po znalezieniu prawidłowej pary znika ona z listy, a gra jest kontynuowana.
 Pomarańczowy	Gra w dopasowywanie - przewijany blok Szukamy poprawnych par pytanie-odpowiedź, w których pytania lub odpowiedzi są umieszczone w przewijanym bloku, który można przesuwac za pomocą klawiszy strzałek. Zaznaczamy jedno pytanie i jedną odpowiedź, a następnie klikamy „Połącz wybrane”. Jeśli znaleźliśmy prawidłową parę, znika ona z ekranu i przewijanego bloku, a my kontynuujemy wyszukiwanie następnej pary.
 Niebieski	Automat Szukamy prawidłowych trójek. Ekran ma trzy kolumny, a strzałki umożliwiają poruszanie się w każdej z nich. Celem jest znalezienie trójek pasujących do przypisania. Po kliknięciu „Połącz wybrane” zobaczymy, czy wybrana trójka jest poprawna. Jeśli tak, trójka zniknie z bloków, a gra będzie kontynuowana w poszukiwaniu kolejnej trójki.
 Fioletowy	Znajdź wszystko Celem jest zaznaczenie wszystkich obiektów o danej właściwości. Wyniki pojawiają się po kliknięciu „Oceniać!”. Ta gra może mieć od jednego do trzech różnych ekranów, a my możemy poruszać się między nimi za pomocą klawiszy strzałek.
 Ciemnoniebieski	Pary Karty są rozrzucone na ekranie. Celem jest znalezienie pasujących do siebie par. Po kliknięciu dwóch pasujących kart znikają one z ekranu, a gra jest kontynuowana. Jeśli zaznaczymy dwie niepasujące karty, dodawany jest punkt karny i kontynuujemy.

Każda gra ma na końcu ocenę, w której sprawdzamy liczbę błędnych prób.

