

Choices

Bilgisayar ile Özel Eğitim



Kullanıcı El Kitabı

MS Bilgisayar San. ve Tic. Ltd. Şti.

Abide-i Hürriyet Cad. No:267/4
80220 Şişli - İSTANBUL

Tel: (0212) 2244158 - 2241533

Fax: (0212) 2258191

Web: www.ms.com.tr

E-mail: infoms@ms.com.tr

Choices, bilgisayar ile dil ve okuma-yazma eğitiminin önemli bir parçasıdır. Bütün Widgit yazılımları, engelli kullanıcıların ihtiyaçları doğrultusunda özenle hazırlanmıştır.

Yazılımı kurmak için, kurulum disketini sürücüye takın. Başlat menüsünden Çalıştır'ı seçin. Ekranı gelen dialog kutusuna a:\setup yazın ve Tamam'a tıklayın.



Widgit Software Ltd.'nin izni olmaksızın bu yazılım dağıtılamaz, yeniden satılamaz, kopyalanamaz ve kiralanamaz.

Bu programı kurumunuzdaki bilgisayarlara, ürünle beraber verilen lisans adedi kadar kurabilirsiniz. Bu programı kurumunuz dışındakilere veremez, kiralayamaz veya kopyasını dağıtamazsınız.

Bu programın kullanımına yönelik hak ve sorumluluklarınız hakkında daha fazla bilgi için MS Bilgisayar Ltd. ile temas kurabilirsiniz.

© Widgit Software Ltd. 1995

SEÇİMLER (CHOICES)

İçindekiler

Bu klavuz yedi bölümden oluşur:

1. Bu bölüm tüm eğitimciler için hazırlanmıştır. Bu bölümde, yazılımın bilgisayara yüklenmesi, alıřtırmaların çalıştırılması ve özel eğitimde bilgi giriş yöntemlerinin seçilmesi konularına değinilmiştir.
2. Bu bölümde, alıřtırmaların birleřtirilmesi ve alıřtırma gruplarının oluşturulması anlatılır.
3. Bu bölümde, alıřtırma grafiklerinin deęiřtirilmesi anlatılır.
4. Bu bölümde mevcut resim kütüphanesine yeni resimlerin kaydedilmesi anlatılır.
5. Bu bölümde kullanıcının kendi alıřtırmalarını nasıl yaratabileceęi anlatılır.
6. Bu bölümde, yazılımın bazı önemli özelliklerine değinilir.
7. Sınıf ortamında kullanım için bazı öneriler.

1 Kaynakların Kullanım Temeli (Basic Use of Resources)

1.1 Yazılımın Kurulması (Installing the Program)

Bir numaralı disketi sürücüye yerleřtirin. Başlat (Program Manager) menüsünden, Çalıştır'ı (Run) seçin. Komut satırına a:\setup.exe yazın ve Tamam'a (OK) tıklayın.

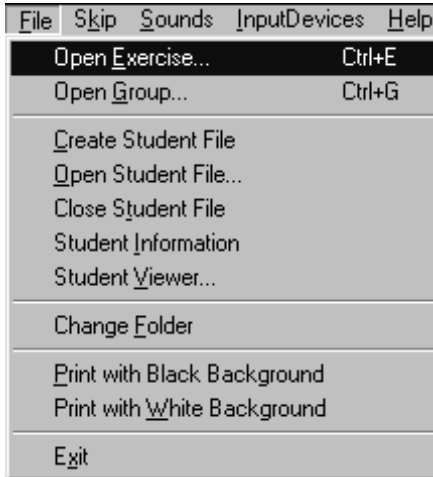
Yüklemenin sonlarına doęru, merkez adınız sorulacak ve sonra yazılım kendi ikonlarını oluşturacaktır. Choices 2 farklı program grubu ve ikon yaratacaktır.

- Choices Run (Seçimler): Tüm alıřtırmaların olduęu yazılım
- Choices Design (Seçimler Tasarım): Alıřtırma yaratma ve deęiřtirme yazılımı.
- Her iki yazılım için ayrı yardım dosyaları. Bu dosyalara yazılım içinden de erişim mümkündür.

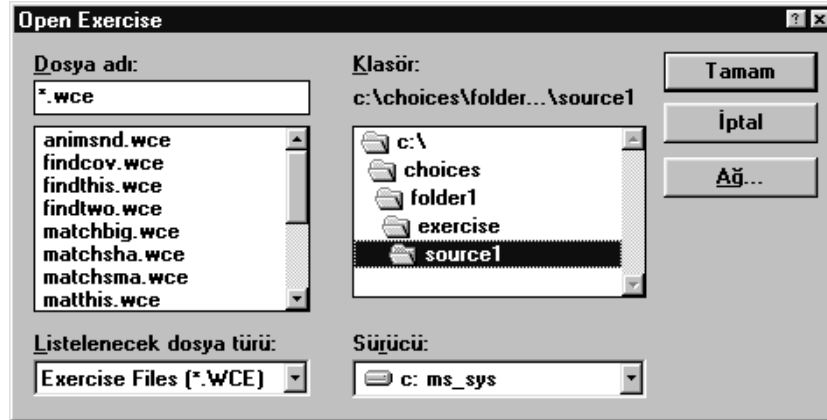
Pek çok kullanıcı, sadece Choices Run'ı kullanacaktır. Choices Design, mevcut alıřtırmalara ek alıřtırma yaratılmak istendięinde kullanılır.

1.2 Uygulamaları Çalıştırmak (Running exercises)

Coices Run ikonuna çift tıklayın. Yazılım, en son kullanımda olan uygulama sayfası ile devreye girecektir. Başka bir uygulama başlatmak için, menüden **File** (Dosya) ve **Open exercise**'ı (uygulama açmak) tıklayınız.



Ekrana standard dosya açma penceresi gelir. Burada, uygulamaları konularına göre dört farklı dizinde toplamış olduğumuzu göreceksiniz. Source 1 (Kaynak 1) dizininde, görsel eşleme ve farklı olma bulma tarzı alıştırmalar bulunur.



Ekranın sol tarafında bulunan listeden **OddBig**'i seçin ve **Tamam**'a tıklayın. İlk alıştırmaya başlayacak ve sarı bir çerçeve halinde olan cursor (imleç), bir resmin etrafını saracaktır. Boşluk tuşuna basmanız, imleçin ilerlemesine, Enter tuşuna basmanız ise, mevcut grafiğin seçilmesine neden olur. İleride, başka şekilde alıştırmalarla çalışabileceğinizi göreceksiniz. Uygulama ile biraz oynayın, sonra tekrar **File** ve **Open Exercise** ile diğer dizinlerdeki farklı uygulamalara bakın. Kitapçığın sonunda bulunan "Ek"de, her uygulamanın anlatıldığı bir sayfa bulacaksınız.

Uygulama içindeki alıştırmalar farklı grafik setleri içerirler. Alıştırmalar arası gezinmek ve grafik setlerini görmek için alıştırmayı yapmanın dışında, menüden **Skip** (Atla) ve **Skip Set**'i seçebilirsiniz. Mevcut uygulama içindeki en son alıştırma bitince, ilk alıştırmaya geri dönersiniz.

Farklı dizinlerdeki uygulamalara erişim için, önce **File**, sonra **Open Exercise**'ı tıklayın ve örneğin source2'yi tıklayın. Bu dizinde, diziler ve sıralama ile ilgili uygulamalar bulunur. Yukarıdaki çalışmaları, bu dizin ve diğerleri için de yapmanızı öneririz.

1.3 Gruplar (Groups)

Grup, değişik uygulamaların bir araya toplanması ile meydana gelir. Bir grup içinde benzer tarzda veya aşamalı olarak değişim gösteren farklı uygulamalar bulunabilir. Gruplara da, diğer uygulamalarda olduğu gibi, menüden önce **File**, sonra **Open Group** seçenekleri tıklanarak ulaşılır.

Gruplar, farklı dizinlerdeki uygulamaları da bir arada topladıkları için, tek dizin altında bulunurlar. Grup yapılarına bakmak için, bir grup seçip üzerinde çalışınız.

1.4 Konuşma ve Ses (Speech and Sound)

Konuşma (Speech)

Konuşma özelliğinin kullanılması seçiminize bağlıdır. Program iki türlü konuşma sağlar: Ses kartı veya speech synthesiser. Her iki yöntemde de konuşma şu şekilde sağlanır :

- Ekrandaki herhangi bir yazı otomatik olarak okunur. F3 ile tekrar sağlanır.
- İmlecin üzerine geldiği her resmin adı okunur. Bu özellik için, **Sound** menüsünden, **Say Picture Name** (Resmin adını söyle) seçilmelidir.

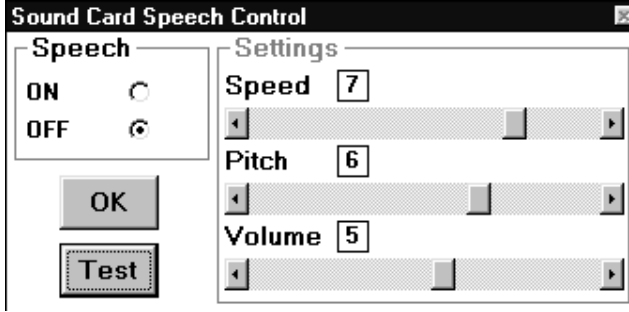
SoundCard Speech	Ctrl+U
✓ Reward Sound	Ctrl+R
✓ End Of Set Sound	Ctrl+D
✓ Right Sound	Ctrl+O
✓ Wrong Sound	Ctrl+W
✓ Play Picture Sound	Ctrl+I
✓ Say Picture Name	Ctrl+N

Say Picture Name'in seçilebilmesi için, Sound Card Speech seçeneğinin seçilmiş olması gerekmektedir.

Ses kartı aracılığı ile konuşma (Sound Blaster, ProAudio Spectrum veya IBM MACPA uyumlu kartlar): Bu ürünün lisansı ile birlikte,

bir ses kartı yazılım lisansı mevcuttur. Benzeri bir ses kartınız var ise, konuşma şu şekilde sağlanır :

Menüden **Sounds** ve **Sound Card**'ı tıklayınız. Konuşma özelliklerinin bulunduğu bir diyalog penceresi ekrana gelecektir. İstedığınız ayarlamaları yapıp, **Test** butonuna basarak, mevcut sesi test edebilirsiniz. Ses, istediğiniz özelliğe ulaştığı zaman, mevcut ses ayarlarını korumak için, **OK**'e tıklayınız.



Önemli Not: Konuşma özelliği sadece İngilizce olarak çalışmaktadır. Bu nedenle, İngilizce müfredatlı okullar haricinde, konuşma özelliğinin kapalı kalması daha uygun olacaktır.

Ses (Sound)

Eğer bir ses kartınız var ise, uygulama ve alıştırmalara eklenmiş değişik sesleri duymanız mümkündür.

Her uygulama setinin sonunda bir ödül sesi ve her alıştırmının sonunda da yeni alıştırmaya geçileceğini gösteren sesler vardır. Ayrıca alıştırmalarda, hatalı seçimleri belirten bir hata sesi de mevcuttur. Bu sesler yazılım yüklendiğinde, otomatik olarak aktif durumdadır. Bu seslerin istenmemesi durumunda, Sounds menüsünden kapatılmaları gerekir.

Ayrıca, alıştırmalarda seçilen grafiklerin de ses çıkarması mümkündür. Yazılım tanımlarında bu seçenek kapalı olarak bilgisayarınıza yüklenir. Ancak Sounds menüsünden bu özelliğin açılması mümkündür.



Seçili olduğuna emin olun.

Ses kullanan bu tür bir uygulama, source1 dizininde bulunan "**animsnd**" alıştırmasında mevcuttur. Deneyebilirsiniz.

1.5 Bilgi Giriş Cihazları (Input Devices)

Bu yazılım bilgi girişi olarak klavye, switch, özel klavye, fare ve dokunmatik ekranları kabul eder.

Tüm bu cihaz tanımları (dokunmatik ekran haricinde) yazılım içinden yapılabilir. Dokunmatik ekran için, cihazın sürücü yazılımının yüklenmesi ve Choices'da Input Devices'da Mouse Pointer'ın seçilmesi gerekir.

Manüdeki, **Input Devices** seçenekleri şunlardır :

- **Keyboard:** Boşluk tuşu, imleç i lerletir. Enter tuşu seçimi yapar.
- **Mouse Clicks:** Fare'nin sağ ve sol tuşları, imleçin ilerlemesini ve seçimlerin yapılmasını sağlar.
- **Mouse Pointer:** Doğrudan istenen grafik üzerine gelinir ve seçilir. İmleç ilerlemesi yoktur.

Her yöntemde, klavye her zaman için devrededir. Bu özellik, öğrencinin yazılımı kullanım yönteminden bağımsız olarak, eğitmenin her zaman için müdahale edebilmesini sağlar.

Klavye, Mouse clicks ve Widgit switches, menüden seçilecek bir veya iki switch modunda çalışırlar. İki switch modunda, daha önce bahsedildiği gibi, imleç otomatik ilerlemez. İlerleme boşluk tuşu veya fare klikleri ile gerçekleşir. Bir switch modunda, imleç istenen hızda grafikler arasında otomatik olarak ilerler. Cevap seçimi yine switch'e basılarak yapılır.

Tek switch modu seçildiğinde, menüden **Set Scan Rate** (Tarama süratini ayarlama) seçilerek , tarama sürati isteğe göre değiştirilir.

Widgit Switchlerini ilk kez kullanacaksanız, öncelikle yazılım içinde, bu switchlerin bilgisayarın hangi portuna bağlandığını tanımlamanız gerekir. Menüden **Set Device**'ı seçip, switch'lerin bağlı olduğu portu (COM1 gibi) seçiniz. Bu tanımın yazılım içinde bir kez yapılması yeterlidir.

Son olarak, switch'in **Bounce Delay**'ini ayarlamanız gerekebilir. Bu değer, iki switch basımı arasındaki minimum süreyi belirler. Öğrenci bazen yanlışlıkla iki kez aynı tuşa (alternatif klavye) veya switch'e basabilir. Bazı hassas switch'ler bazen bir basışta, 2 tetikleme gerçekleştirebilirler. Bu değer, bu tür durumlarda sistemin düzgün çalışmasını sağlamak içindir. Örneğin, eğer Bounce Delay 0.4 saniye olarak tanımlanmış ise, switch'e ilk basıştan sonra 0.4 saniye içinde kaç kere basılırsa basılsın, sistem bu basışları değerlendirmeyecektir. Sistemin ancak ilk switch basışından 0.4 saniye sonra yapılan ilk basışı kabul edecektir.

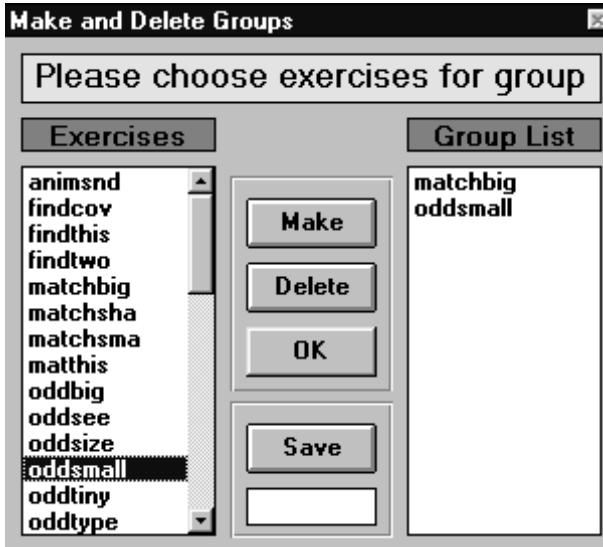
2 Grup Yönetimi (Handling groups)

2.1 Grup Oluşturma (Making groups)

Bir uygulama, çok sayıda değişik resimli alıştırmalardan oluşur. Ancak bu alıştırmalar hepsi aynı özelliktedir. Eğer, farklı tarzda alıştırmalarla ard arda çalışmak isterseniz, bu durumda gruplar oluşturabilirsiniz.

Daha önce de belirtildiği gibi, grup, değişik türdeki uygulamaların bir uygulama gibi beraber bütünleşmesinden oluşur. Bir grup içinde, tüm uygulamalar bittiğinde, ilk uygulamaya geri dönlür.

Gruplar, **Choices Design** adlı programda oluşturulabilirler. Bir grup oluşturmak için, Choices Design'ı iki kere tıklayıp çalıştırınız ve menüden **MakeGroup**'u seçiniz. Karşınıza bir diyalog ekranı gelir.



Sol tarafta, uygulama isimlerini görürsünüz. Scroll Bar'la yukarı aşağı ilerleyerek, mevcut tüm uygulamaları görebilirsiniz. Bu listede, uygulamalar dizinlerinden bağımsız olarak sıralanmışlardır. Dolayısı ile hepsi de, özel koşul aranmaksızın bir araya getirilip gruplar oluşturabilirler. Bir grup oluşturmak için, tek yapmanız gereken, sol taraftan istediğiniz uygulama isimlerine tıklamaktır.

Seçtiğiniz uygulamaların sağ tarafta oluşturduğunuz grup içine eklendiğini görürsünüz. Grubunuzdan kaldırmak istediğiniz bir uygulama var ise, sağ tarafta uygulama adını tıklamanız yeterli olacaktır. Oluşturduğunuz grubu saklamak için, öncelikle **Save** butonu altındaki alana, grubunuzun adını yazınız ve sonra **Save** butonuna basınız.

2.2 Grup Silmek (Deleting groups)

Mevcut bir grubu silmek için, aynı diyalog penceresi kullanılır. Eğer bu pencerede Delete butonuna basarsanız, diyalog penceresi şu şekilde dönüşür :

Silmek istediğiniz grup adını seçmeniz yeterlidir. Yeni gruplar oluşturmak için, pencerede Make butonuna basmanız gerekir. Bu buton sizi ilk pencereye geri döndürecektir.



3 Kendi Resimlerinizi/Grafiklerinizi Seçmek (Choosing your own graphics)

Bu bölüm, **Choices Design** programı ile ilgilidir. Bu nedenle **Ch_Design** programını çalıştırmanız gerekmektedir.

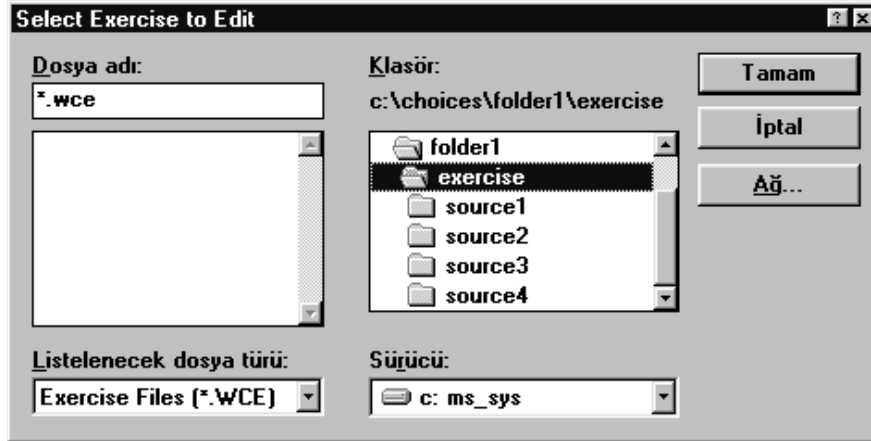
3.1 Mevcut bir uygulamayı değiştirmek (Editing an existing exercise)

Bir uygulamadaki alıştırma resimlerini değiştirmek veya yeni alışırmalar eklemek isteyebilirsiniz. Bu durumda, **File** menüsünden **Exercise** ve **Edit Exercise**'i seçmeniz gerekir. Karşınıza standard bir dosya açma diyalog penceresi gelecektir. **Source1**'i iki kez tıklarsanız, source1 dizinindeki tüm uygulama isimleri gelecektir.

Örnek olarak, **OddBig.wce** isimli uygulamayı seçiniz ve sonra Tamam'a tıklayınız. Bu uygulamadaki tüm alışırmalar hafızaya yüklenir ve ekrana nasıl alıştırma değiştirileceğini hatırlatan bir hatırlatma penceresi gelir. Bu pencereyi OK'e basarak kapatınız.

Sol tarafta, programda kullanılabilir olan tüm resimlerin listesi gelir. Tüm resimleri görebilmek için, scroll bar ile aşağı doğru pencereyi ilerletmeniz gerekir.

Pencerenin en üstünde, mevcut uygulamanın (exercise) ve oluşturulduğu yapının (template) adı bulunur.



Ekranın sağ tarafında, ilk alıştırmaların grafikleri bulunmaktadır. Bu noktada, ekrandaki ikonların anlamlarını bilmenize henüz gerek yoktur. Alt tarafta, bir satırda üç tane gemi, bir alt satırda ise bir araba resmi vardır. Üç gemi de hatalı cevaptır. Bu nedenle satır başında bir X işareti vardır. Araba, doğru yanıttır ve bu satırın sol başında bulunan ✓ işaretinden de anlaşılabilir. Aşağıdaki ekranı inceleyin.



Graphic Set bölümünde, **yukarı ok** tuşuna basarak, bu uygulamadaki diğer alıştırmaları resimlerini görürsünüz. 7. Alıştırma geldiğinde, ekranda hiç resim olmadığını ve resim yerlerinde çarpı işareti olduğunu görürsünüz. Bu, bu uygulamada 6 adet alıştırmayı gösterir. Arzu ederseniz, istediğiniz grafikler ile, 7. alıştırmayı kendiniz yaratabilirsiniz. Bunun için, sol taraftan seçtiğiniz resimleri fare ile sürükleyerek, sağ tarafa taşımalsınız. Alt satırdaki resmin doğru cevap, üst satırdakilerin ise yanlış cevaplar olduğunu unutmayınız. Uygulamaya başka alıştırmalar da eklemek isterseniz, grafik set’den **yukarı ok** butonu ile ilerlemeniz ve aynı şekilde alıştırmaları oluşturmanız gerekir. Mevcut alıştırmaların resimlerinin değiştirilmesini isterseniz, grafik set’den **aşağı ok** tuşu ile eski alıştırmalara ulaşır, resimleri değiştirme mümkündür.

Son olarak, uygulamayı bu hali ile saklamak için, menüden **file**, **Exercise** ve **Save Exercise**’ı seçiniz. Uygulamaya yeni bir isim verebileceğiniz gibi, eski adı ile de saklayabilirsiniz. Ancak bu durumda, yazılım mevcut dosyanın üstüne yazılacağını hatırlatan ve izin isteyen bir uyarı penceresi getirecektir. Tamam seçilerek, mevcut dosyanın üstüne yenisi yazılabilir.

3.2 Hazır Yapıları Kullanarak Uygulama Geliştirmek (Making an Exercise from a Template)

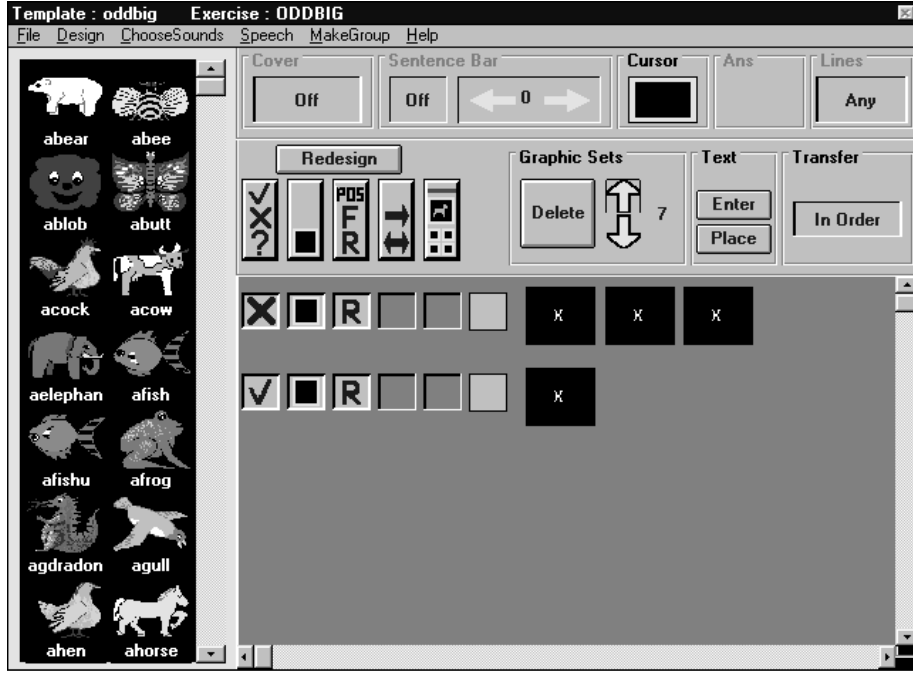
Yapı nedir ve hafızaya nasıl yüklenir? (What a template is and how to load it)

Önceki bölümde mevcut bir uygulama içindeki alıştırmaların nasıl değiştirildiğini gördük. Üçüncü bölümün geriye kalan kısmında, mevcut bir yapı kullanılarak, nasıl yeni uygulamalar oluşturulabileceği anlatılmaktadır. Önceki bölümde, üzerinde çalıştığımız OddBig uygulamasının tüm alıştırmalarının aynı kurallara uyduğunu gördük. Uygulama içindeki tüm alıştırmaların resim ve sayfa düzenleri aynı idi. Alıştırmaların düzenlerinin aynı olması ve aynı kuralları izlemesi, bu uygulamanın belirli bir **yapı (template)** altında tasarlanmış olmasından kaynaklanmaktadır.

Bir uygulamanın çalışma kurallarını, ekran tasarımlarını belirleyen düzene Yapı (template) adı verilir.

Bu bölümün amacı, mevcut herhangi bir yapı ile bir uygulama oluşturmayı öğretmektir. Örnek uygulama için, bir önceki bölümden almış olduğunuz, OddBig uygulamasının kullandığı yapı kullanılabilir.

Menüden **File**, **Exercise** ve **Create Exercise**’ı seçiniz. Ekranı standard dosya açma penceresi gelir. Source1 iki kez tıklanır ve ekrana bu dizinde kullanılan yapı dosyalarının isimleri gelir. Unutmayın ki, öncelikle üzerinde çalışılacak yapı dosyasının hafızaya yüklenmesi gerekmektedir. Gelen listeden, **OddBig.wtp** dosyasını seçin ve **Tamam**’e basın. Yapı dosyasının isim uzantısının **.wtp** olduğuna dikkat edin. (Uygulama dosyalarında bu **.wce** ‘dir)



Grafikleri Seçmek (Choosing the graphics)

Karşınıza gelen ekranın, uygulama değişim işlemine çok benzediğini göreceksiniz. Sadece grafik yerleri boş ve içlerinde X işareti olacaktır. Yapılacak işlemi, sol taraftaki grafik kütüphanesinden, istediğiniz resimleri alıştırma içine taşımaktır. Bu işlem daha önce de yapıldığı gibi, resmin fare ile tutulup, sağ taraftaki kare içine taşınması şeklindedir. Bu uygulamada, alt satırdaki resim doğru cevabı, üst satırdaki resimler ise, yanıltıcı seçenekleri temsil etmektedirler. Bu yapıyı değiştirebilmeniz, grafikler haricinde mümkün değildir.

İlk alıştırma sayfasına resimleri taşıdıktan sonra, **Graphics Sets** bölümündeki **yukarı ok** butonuna basarak, ikinci alıştırma geçersiniz. Ekrandaki resimler kaybolur ve karşınıza yine boş bir sayfa açılır. Şimdi başka resimler seçip, uygulamaya taşıyabilirsiniz. Birinci alıştırma doğru olarak cevaplayan öğrenci, ikinci alıştırma olarak bu sayfayı görecektir.

Alıştırma sayısını istediğiniz kadar arttırıp, alışırmalar arası Graphics Sets bölümündeki yukarı ve aşağı ok butonları ile gezinebilir, istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz.

Alıştırma Silmek (Deleting sets of graphics)

Uygulama içinden silmek istediğiniz alıştırmalar var ise, Graphics Sets'den yukarı ve aşağı ok butonları ile alıştırtma ekranına ulaşın. Sonra, yine **Graphics Sets** bölümündeki **Delete** butonuna basın. Alıştırmanın silindiğini göreceksiniz.

Uygulamayı Saklamak (Saving the exercise)

Yarattığımız uygulamanın saklanması için, **file** menüsünden, **Exercise** ve sonra da **Save Exercise**'i seçmeniz gerekir. İşlem bölüm 3.1'de yapılanın tamamen aynısıdır.

Uygulama Ekranlarını Görmek (Viewing the run screen)

Yarattığımız uygulamanın, çalıştığı zaman oluşturacağı ekran görüntüsünü görmek için, **Design** menüsünden **ViewScreen**'i seçiniz. Ekranda yarattığınız uygulamanın görüntüsü belirir. Geriye dönmek için, **Exit**'i tıklayınız.

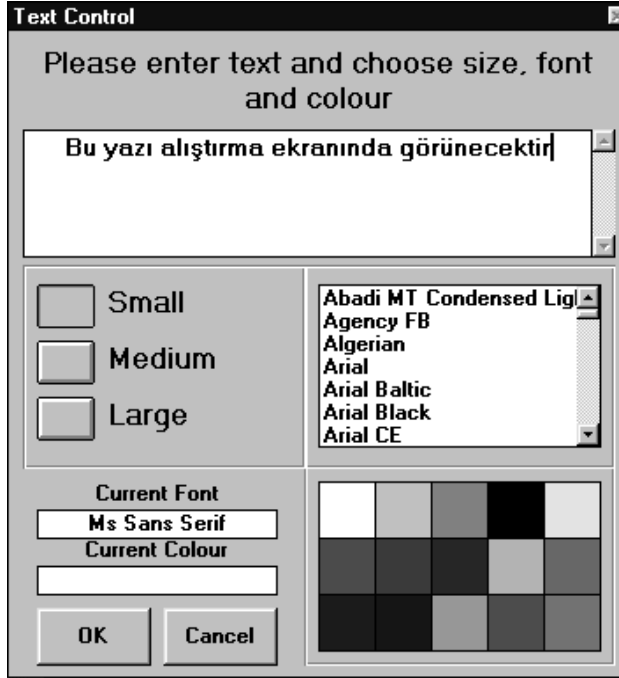
3.3 Başka yapılarda da alıştırmaların değiştirilmesi (Changing the graphics in other templates)

Şimdi artık bölüm 3.2'de öğrendiğiniz yöntemle, istediğiniz tüm yapılara ulaşır, yeni alıştırmalar yaratabilirsiniz. Yeni alıştırmalar oluştururken, mevcut uygulama listesini yanınızda bulundurup incelemenizde fayda olacaktır.

3.4 Alıştırmalara yazı eklemek (Adding text to each graphics set)

Alıştırma ekranlarına resimlerin yanısıra, yazı yazılması da mümkündür. Alıştırma yazıları, eğitmen için bir hatırlatma görevi gördükleri gibi, konuşma opsiyonu devrede iken de öğrencinin uygulamayı doğru anlaması açısından yardımcı olurlar. Alıştırma yazıları ile değişik müfredat uygulamaları geliştirilebilir. Örneğin ekrandaki yazı ile resimlerin eşleştirilmesi , kelime tanıma gibi. Yazılar uygulamalar değiştirilirken (bakınız bölüm 3.1) veya yeni uygulamalar geliştirilirken (bakınız bölüm 3.2) alıştırmalara eklenebilir.

Alıştırma ekranına yazı girmek için, öncelikle istenen alıştırmayı hafızaya yükleyin ve sonra, **Text** bölümünden **Enter**'i tıklayın. Arkada gördüğünüz diyalog penceresi karşınıza gelecektir. Yazının fontunu, boyutunu, rengini ve içeriğini bu pencereden değiştirip **OK**'e basarak pencereyi kapayabilirsiniz.



Yazının ekranda olmasını istediğiniz yerini kendiniz belirleyebilirsiniz. **Text** bölümünden **Place**'i seçerek yazının ekranda nereye ve nasıl yerleştiğini görürsünüz. Yazıyı fare ile ekrandaki istediğiniz bir yere taşıyabilirsiniz. Çıkış için **Exit**'i tıklamalısınız. Aynı çalışma diğer alıştırmalar için de yapılabilir. Eğer tüm alıştırmalarda aynı yazı kullanılacaksa, alıştırma ekranında iken **Place**'e basılarak bu işlem gerçekleştirilebilir. Mevcut yazı ve ekrandaki yeri, otomatik olarak yeni alıştırmaya taşınmış olur.

4 Grafik Kütüphanesi ile Çalışmak (Working with graphics resources)

Bu bölümde, mevcut resimlerle ne tür çalışmalar yapılabileceği anlatılmaktadır. Grafiklerin isimleri değiştirilebilir, grafikler silinebilir, parçalara bölünebilir ve ses dosyası bağlantıları yapılabilir. Bu bölümde de **Choices Design** yani **Ch_Design** programı kullanılmaktadır.

4.1 Bir resmin/grafiğin adını değiştirmek (Renaming a graphic)

Adını değiştirmek istediğiniz resmin üzerine gidip, farenin sağ tuşuna basarsanız, resmin adının bulunduğu bir dialog penceresi ekrana gelir. Resme vermek istediğiniz adı yazıp **Rename** butonuna basınız. Resmin adı ve kullanıldığı tüm uygulamalarda da isim otomatik olarak değişmiştir. Mevcut uygulamada, resim isimleri, dahil oldukları gruba göre düzenlenmiştir. Resmin dahil olacağı grubun adı, resmin adının ilk harfini oluşturmuştur. Örneği tüm hayvan resimleri ingilizce hayvan anlamına gelen **animal**'in ilk harfi olan **a** ile başlamaktadır.



4.2 Bir resmin/grafiğin silinmesi (Deleting a graphic)

Bölüm 4.1’de görülen diyalog penceresinde **Delete** butonuna basarsanız, mevcut resim kütüphaneden silinir. Resmin silinmesinin onaylanması için, yazılım bir onaylama sorusu soracaktır. Bu soruya **OK** diyerek silme işlemini sona erdirebilirsiniz.

Ancak, eğer içinde silinen bir resmin kullanıldığı bir uygulamayı çalıştırmak isterseniz, yazılım ‘grafik bulunamadı’ hata mesajı ile uygulamayı çalıştırmaz. Uygulama mutlak surette çalıştırılmak istenir ise, silinen resmin tekrar yazılıma yüklenmesi gerekir.

4.3 Kütüphaneye resim/grafik eklemek (Adding graphics to the resources)

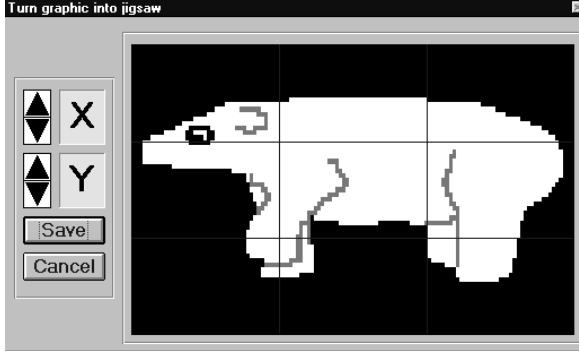
Resimler/grafikler, uzantıları **.bmp** (bitmap) veya **.wmf** (metafile) olan dosyalardır. Bu dosyalar, bilgisayardaki tüm diğer dosyalar gibi windows’un dosya yöneticisi ile istenen dizinlere taşınıp kopyalanabilirler. Resimler, yazılım disketinde \Choices\folder\graphics dizininde bulunurlar. Her resim, kendi adının ilk harfi ile aynı olan bir dizin altında bulunur. Resimler, bu kural doğrultusunda, düzgün dizinler altında bulunmalıdırlar. Resim dosyalarının silme ve isim değiştirme işlemleri için, Windows’un dosya yöneticisinin kullanılması ÖNERİLMEZ. Bu işlemler bölüm 4.1 ve 4.2’de anlatıldığı şekilde yapılmalıdır.

4.4 Yap-Boz oyunu parçaları yaratmak (Making jigsaw pieces)

Choices’in Source4 adlı dizininde, Yap-Boz oyun uygulamaları bulunmaktadır. Yazılım, herhangi bir resmi, yap-boz oyunlarında kullanılmak amacı ile parçalara bölebilir. Bu bölümü okumadan önce, Source4 altındaki uygulamaları incelemenizi öneririz.

Parçalara bölmek istediğiniz resmin üstüne gelerek, farenin sağ tuşunu tıklayınız. Karşınıza bölüm 4.1 ve 4.2’de gördüğünüz diyalog penceresi gelecektir. Bu pencerede **JigSaw** butonunu tıklayınız. Ekranda yeni bir diyalog penceresi açılacaktır. Bu arada, parçalara bölmek istediğiniz resmin adının en fazla 6 harften oluşması gerekir. Eğer resmin adı daha uzun ise, öncelikle Rename ile adının değiştirmeniz gerekir.

Ekrana açılan diyalog penceresinde, X ‘in yanındaki yukarı ok butonuna basınız ve resmin dikey olarak parçalara ayrıldığını görünüz. Y’nin yanındaki yukarı ok butonu ise, resmin yatay olarak parçalara ayrılmasını sağlar. Bu butonları tıklayarak, resmin istediğiniz şekilde parçalanmasını sağlayabilirsiniz. X ve Y’nin yanında bulunan aşağı ok butonları, parça sayısının azalmasını sağlar.



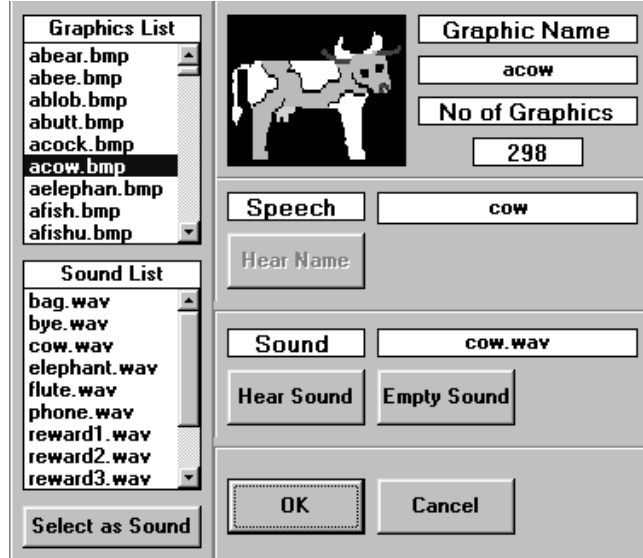
Resmin Parçalanma işlemi istediğiniz şekli almış ise, **Save** butonuna basarak işlemi sona erdirebilirsiniz. İşlem sonucunda, her parça, resim kütüphanesine ayrı resimler olarak eklenir. Bu sayede yeni yap-boz oyun uygulamaları yaratabilir veya mevcut uygulamaları değiştirebilirsiniz.

4.5 Resim/Grafik Sesi ve Konuşma (Graphic sound and speech)

Mevcut tüm resimlerin uygulamalar esnasında, imlecin hareketi doğrultusunda ses çıkarabildiğine bölüm 1.3'de değinmiştik (Eğer ses kartınız veya speech sythesiser'ınız var ise). Ses kartına sahip olan kullanıcılar, **.wav** uzantılı ses dosyalarının resimlerle ilişkilendirildiğini ve uygulamalarda tarama işlemi sırasında bu seslerin duyulduğunu artık biliyorlar. Bu bölümde konuşma ve ses dosyalarının, resimlerle nasıl ilişkilendirildiği anlatılmaktadır.

Başlamadan önce, ses donanımlarınızı kontrol ediniz ve ana menüden Speech opsiyonlarını bölüm 1.3'de anlatıldığı şekilde düzenleyiniz. Ses eklemek veya sesini değiştirmek istediğiniz resmin üzerine gidip, farenin sağ tuşu ile tıklayınız. Ekran, bölüm 4.1 ve 4.2'de görülen diyalog penceresi gelecektir. Bu pencerede **Sounds'a** tıklayınca, ekranda yeni bir diyalog penceresinin açıldığını göreceksiniz.

Resim taranırken duyulması istenen sesin, resim dosyasına bağlanması için **Speech** yazısının yanındaki alana, ses dosyasının adını yazınız. Sesi test etmek için, **Hear Name**'e tıklayınız. (Eğer ses kartınız veya speech sythesiser'ınız devrede değil ise bu yazı gri olur ve kullanılamaz.



İstedığınız ses dosyasını tıkladıktan sonra, **Select as Sound**'a basınız. Bu işlem ses dosyası ile, resim dosyası arasındaki ilişkiyi kurar. Sesi denemek için, **Hear Sound**'a basınız. Sesi beğenmezseniz, başka ses dosyalarını deneyebilirsiniz. Eğer sonuçta, resme herhangi bir ses bağlanmasını istemezseniz **Delete** butonunu tıklayınız. Mevcut ses bağlantısını korumak için, **OK**'e basınız.

5 Bir Yapı Yaratmak

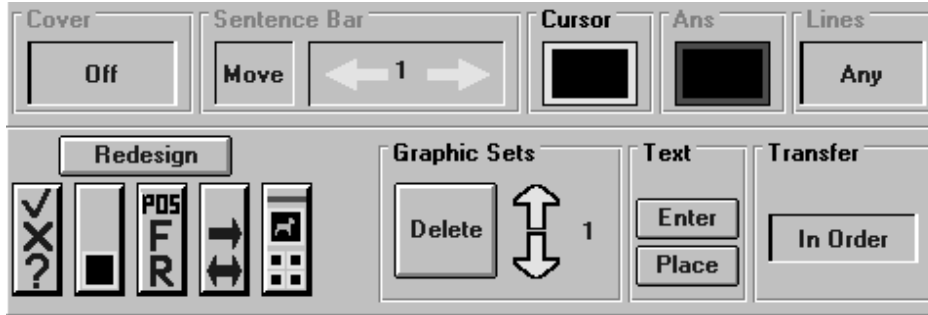
Bir yapı yaratmanın iki ana adımı vardır :

1. Uygulamada kullanılacak farklı resimlerin nasıl kullanılacağını tanımlamak.
2. Ekran yapısını tasarlamak.

Öncelikle çeşitli ikonların anlamlarını açıklayacağız (Bölüm 5.1-5.12). İkonları daha iyi tanımak için bölüm 5.14'deki örnekleri çalışmalısınız. Bu bölümü okuyorken tasarım programının (Ch_Design) önünüzde çalışıyor olmasını tavsiye ederiz.

5.1 Resim ikonları (The graphic icons)

Yatay gruplarla gelir. Başlangıçta sadece siyah kare bir resim ikonu görünür durumdadır. **List box**'tan bir resim taşıdıığımızda, aynı satırda ve yeni bir satırda otomatik olarak yeni bir ikon belirir. Aynı satırdaki bütün resimler aynı durumdadır. **Order** ikonu anlatılırken, aynı satırda birden fazla ikonun kullanılma sebebi daha iyi anlaşılacaktır. Anlattığımız bu etkilerin oluşumunu görmeniz için bir resmi taşımanız öneririz. Resmi kaldırmak için fareyi resmin üzerine getirip sağ düğmesine basınız.



Tasarım ikonları

5.2 İşaret ikonları (The mark icons)

Resim ikonları içinde sol tarafta yan yana beş adet küçük ikon vardır. İlk ikon **mark** ikonudur ve her bir satırın işaret durumunu gösterir. Tıkladığımızda, her bir satırda üç olasılık olabileceğini göreceksiniz. Bunlar, √-madde işareti (tick), X-çarpı işareti (cross) ve ?-soru işaretidir (question mark).



Madde işaretli resimler-√: Bu resimler doğru yanıtlardır. Bütün madde işaretli resimler, uygulamanın sona ermesi için seçilmelidir.

Çarpı işaretli resimler-X: Bu resimler yanlış yanıtlardır. Bu resimler seçildiğinde bilgisayardan yanlış sinyal sesi çıkar.

Soru işaretli resimler-?: Bilgisayar her hangi bir yargıda bulunmaz. Bu resimler defalarca seçilebilir veya hiç seçilmeyebilir. Bu durum özellikle sonu açık bırakılan uygulamalarda kullanışlıdır.

5.3 İmleç ikonu (The cursor icon)

Eğer “on” yani aktif yapılmış ise (siyah arka plan üzerinde sarı çerçeve), resimler taranır ve seçim yapılabilir. Eğer “off” konumunda (tamamen siyah) ise, resimler taranmaz. Örneğin, bir dizinin iki başlangıç elemanından biri seçtirilerek, kullanıcıdan tamamlanması istenebilir.



5.4 Rastgele/sabit/görünmez ikonlar (The random/fixed/invisible icons)

Bir uygulama çalıştırıldığında, başlangıç resmi sabit tutulabilir veya rastgele bir resim seçilebilir. Rastgele seçim, her defasında farklı bir resimden başlaması nedeniyle görsel olarak daha anlamlı olabilir. Resimlerin taranmadığı durumlarda ise sabit yerleşim daha uygun olabilir. F sabit tanımı, R ise rastgele tanımı belirtir.





Görünmez tanımı, sadece en üst sıradaki resimler için uygulanır ve doğru yanıt bilgisayar tarafından bilinmektedir fakat kullanıcıya gösterilmez. Bölüm 5.16 - Örnek 7’de bu açıklanmıştır.

5.5 Düzen ikonu (The order icon)

Bu seçilebilir resimlere uygulanan son derece kullanışlı bir ikondur.

Off. Bu varsayılan durumdur. Bu durumda bilgisayar o satırdaki resimlerin hangi düzende olacağı konusunda bir yargıda bulunmaz.

 Bu ikon ile o satırdaki resimleri soldan sağa doğru düzeninde seçim yaptırabilirsiniz.

 Her hangi bir satırdaki resmi seçerek başlayabilirsiniz fakat seçim yaptıktan sonra o satırı bitirmeden diğer bir başka satırda seçim yapamazsınız.



5.6 Transfer ikonu (The transfer icon)

Ekranın en üst satırı **Cümle Çubuğu (Sentence Bar)** olarak anılır. Eğer bu ikon kullanılırsa, seçilen resim hüküm çubuğunda önceden belirlenmiş yerine taşınır. Her seçimde resmin taşınması ya da resimlerin tamamı seçildikten sonra grup



halinde tamamının taşınması seçenekleri vardır. Tek tek taşıma için içinde resim olan ikonu, grup taşıma için içinde dört kare olan ikonu seçmelisiniz.

5.7 Bir satırdaki maksimum sayı tanımı (Setting the maximum number on a row)

Bazen öğrencinizden, değişik tip gruplardan birer resim seçmesini isteyebilirsiniz. Örneğin elimizde arslan, fare ve ejder olan üç isim, yemek ve hoşlanmak gibi iki fiil ve et, kek ve peynir gibi üç isim daha olsun. Görev bunlardan anlamlı bir cümle kurmak olsun. Arslan, fare ve ejder doğru yanıtlar olarak bilgisayar tarafından kabul edilsin fakat her hangi biri seçildiğinde diğer seçenekleri seçmek mümkün olmasın.

Bunu yapabilmek için arslan, fare ve ejder aynı satıra konur ve doğru yanıt olarak işaretlenir. Seçme düzeni önemli değildir ve iki tarafa bakan ok ikonu ile düzen tanımlanır. Şimdi bu satırdaki sağ el ikonuna basıldığında, bir sonrakinin transfer ikonu olacağını ve 1,2 veya 3 rakkamlarına ayarlanabileceğini göreceksiniz. Bilgisayarın satırın ne zaman biteceğini bilmesi için önceden satırdaki resim sayısı tanımı yapılmalıdır. Burada bir adet tanımladığımız zaman, o satır için sadece bir resim seçilebilir. Bu konuda tam bir fikir edinebilmek için Bölüm 5.16, Source3'deki **Pickpart** örneğini inceleyebilirsiniz.

5.8 Kapak ikonu (The cover icon)

Bu bir hafıza alıştırmasıdır. Size resimleri görme fırsatı verildikten sonra üstleri örtülür. Üç tür tanımı vardır.

- **Off** Resimlerin üzeri kapatılmaz.
- **Cover** Resimlerin üzeri bir tuşa (veya cihaza) basıldığında kapatılır. Seçildiklerinde üstleri açılır. Seçim yanlış ise üzerleri açılmaz.
- **Recover** Cover gibi çalışır fakat yanlış seçim yapıldığında, resmin üstü kısa bir süre açık kalır ve sonra tekrar kapatılır.

5.9 Cümle çubuğu (The sentence bar)

Cümle çubuğunun kullanıldığına dair bir örneği görmek için **MatchBig** alıştırmasına bakınız. Doğru resim seçildiğinde kırmızı yatay çizginin altına taşınır. Bu çizgi resimli cümle kurmak için kullanıldığından cümle çubuğu olarak anılır.

Üç tür tanımı vardır.

- **Off** Alıştırma **OddBig**'de olduğu gibi herhangi bir cümle çubuğu yoktur.
- **Move** Doğru seçim yapıldığında resim veya resimler yerlerine taşınır. Tek ya da grup halinde taşınma seçimi Bölüm 5.6'da anlatıldığı gibi **transfer icon**'u kullanılarak yapılır.
- **Copy** Doğru seçim yapıldığında resim veya resimlerinin birer kopyası yerlerinde

ortaya çıkar. Seçilen resmin orijinali yerinde kalır. **MatchSma** ve **LikeIt** örneklerine bakınız.

5.10 İmleç olarak resmin kendisinin kullanılması (Setting a match graphic as cursor)

Sarı kutu imleç kullanmak yerine doğru yanıt olan resmin kendisini kullanabilirsiniz. **Source1**'deki **OddSee** buna iyi bir örnektir.

İki tür İmleç ikonu tanımı vardır.

- **Box** Bir kutu tüm seçenekleri tarar.
- **Match** Kutu yoktur. Bunun yerine eşleştirilecek resmin kendisi imleç olarak kullanılır ve sırayla bütün seçenekleri tarar.

Eşleştirilecek resim Resources penceresinden bulunup, **Cursor** kutusuna taşınmalıdır. Farklı bir kullanım örneği görmek için **Source1**'deki **FindCov**'a bakınız.

5.11 Yanıtlar için kırmızı kutuların tanımlanması (Setting the red boxes for answers)

Ans etiketli bir ikon vardır. Cümle çubuğu kullanıldığında, bu ikonu küçük kırmızı kutu veya büyük kırmızı kutu olarak tanımlayabilirsiniz. Eğer büyük kırmızı kutu tanımlanırsa, resim seçilmiş olan kırmızı kutunun içine transfer edilir. Küçük kırmızı kutu seçilmiş ise, resim kırmızı kutunun üzerine transfer edilir. Örnekler için **Source2**'deki **Sort3x3**'e bakınız.

5.12 Resim bağlantıları (Linking lines of graphics)

Tasarım ekranında **Lines** etiketli bir alan vardır. Normalde buradaki tanım **Any**'dir. Bu tanım tamamen madde işaretli satırdaki resimlerle ilgilidir. **Any** tanımı varken, madde işaretli satırdaki resimler istenen sırada seçilebilir. Eğer **In Order** tanımı yapılırsa, madde işaretli satırdaki resimler yukarıdan aşağıya bir sıra ile seçilmek zorundadır. Alıştırma tasarımı esnasında, konuyu bölümlemek için kullanılır.

5.13 Bitiş resmi (The finish graphic)

Resources klasörüne otomatik olarak yerleştirilen, **finish** adı verilen bir resim vardır. Bu resim hangi alıştırmaya eklenirse, eklenen alıştırmada seçildiğinde alıştırma sona erer. Uygulama örneği için **Source3**'deki **Ch_Any**'ye bakın.

5.14 Bir yapı yaratmak (Making a template)

Önerimiz, odd-one-out alıştırmasında olduğu gibi basit bir yapı hazırlayarak başlamanız.

Aşağıda görüldüğü gibi bir odd-one-out alıştırmasının yapısını kullanabilirsiniz. Sonraki aşama ekranın tasarımıdır.



5.15 Çalışma Ekranının Tasarımı (Designing the run screen)

Yapı hazırlandıktan sonra kaydetme işleminin kabul edilmesi için ekran tasarımını yapmanız gerekir. **DesignScreen** menüsünden **Design**'i seçin. Bilgisayar resimleri varsayılan yerlerine yerleştirir. Resimlerin pozisyonları ve boyutları aşağıdaki gibi değiştirilebilir.

- Kutudaki bütün resimler sol tuş kullanılarak taşınabilir.
- Resimlerin bulunduğu kutular yeniden boyutlandırılabilir. Kutunun bir köşesinde sağ tuşa basarak boyutlandırmayı yapabilirsiniz.

Not: Bütün taranan sarı imleçlerin boyutları aynı olmalıdır.

Bütün taranan resimlerin tamamen görünmesi yerine onları üst üste yığabilirsiniz. Bunu yapmak için taranan resimleri diğerlerinin üzerine taşıyın. Yığılmış resimlerin üzerinde iki tıklama yaparak resimleri sırayla görebilirsiniz. (Not: Uygulama çalışırken, dokunmatik ekran veya fare gibi bir işaret cihazı kullanıyorsanız resmin üzerine dokunmanız yada tıklamanız durumunda resim seçilir. Eğer resim yığınının hemen dışına dokunur yada tıklarsanız resimler sırayla seçim için ön plana gelir.

Diğer cihazlar beklendiği gibi çalışır).

Taranmayan resimler farklı boyutlarda olabilir fakat her zaman **random** yerine **fixed** durumdadırlar. Uygulama çalışırken yerleri hiç bir şekilde değişmez.

Önerimiz değişik şekillerde taşıma ve düzenlemeler yaparak bu tür tasarım tekniklerine alışkın duruma gelmenizdir.

Lütfen Not Edin:

1. Taranan resimler her zaman sarı kutuya sahiptir.
2. Eşlendirme resimleri yeşil kutuya sahiptir.
3. Taranmayan resimler gri kutuya sahiptir.
4. Cümle çubukları kırmızı kutuya sahiptir.
5. İmleç olarak kullanılan resimler mavi kutuya sahiptir.

Eğer tasarım ekranını çok fazla karıştırmışsanız başa geri dönüp yeniden başlamak için yapı penceresinde **Re-Design**'a tıklayın.

5.16 Örnek Yapılar (Example templates)

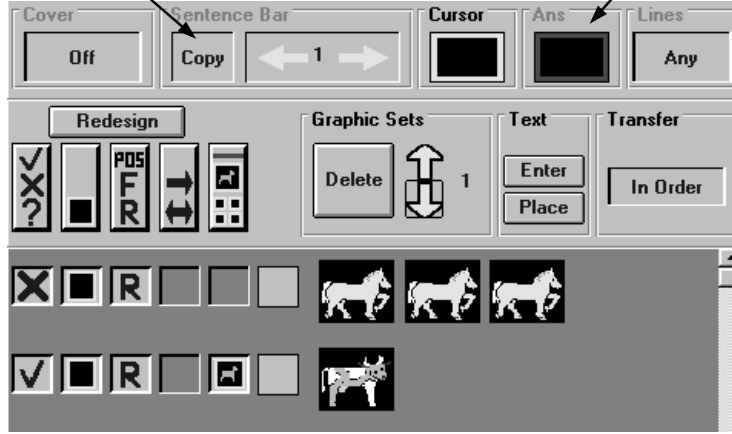
Aşağıdaki yapılar, programla beraber gelen hazır yapılardan seçilmiştir. Yapıları incelerken aynı zamanda ekranda bu yapıları açmanızı öneririz. Bu sayede yapılardaki beklentileri, tanımları ve etkileri görebilme şansınız olacaktır. Genel olarak, bir uygulamanın nasıl tasarlandığını görmek için, yapıyı açmanız ve incelemeniz yeterlidir.

1 OddSmall

Copy'nin (Kopya) kullanımını gösterir. Doğru resim seçimden sonra kopyalanır. Bu doğru seçim yapmayı destekler. Cümle çubuğunun bir resmi kopyalanmasına göre tanımlandığını göreceksiniz. Cümle çubuğunun kendisi, run screen ekranında istenilen yere taşınarak (resimlerle çakışmayacak şekilde) yerleştirilebilir.

Copy tanımı yapılarak resmin kırmızı kutu içine konulması ve aynı zamanda da orjinal yerinde kalması sağlanır.

Geniş kırmızı kutu. Resim üzerine yazılmak yerine, kırmızı kutunun içine kopyalanır.

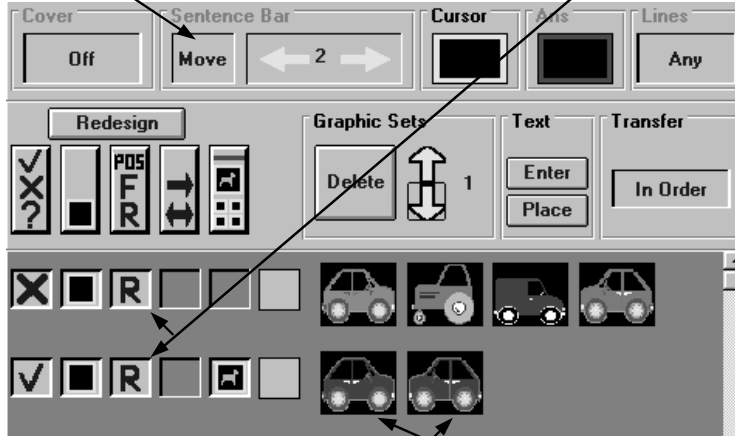


2 FindTwo

Burada iki yanıt seçilmelidir. İki madde işaretli resmin bir satırda ve dört farklı (renk, şekil v.b.) resim diğer satırdadır.

Move (taşı) tanımı nedeniyle resim orijinal yerinden cümle çubuğuna taşınır .

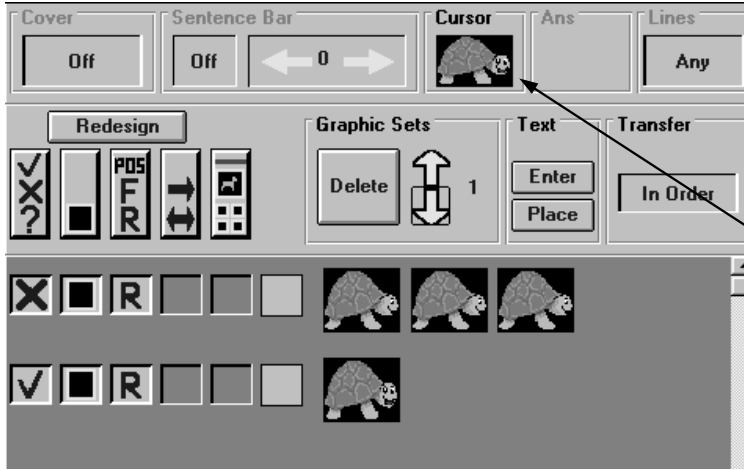
Bütün resimler rastgele (randomly) yerleştirilir.



Bu satırın iki resim elemanı vardır. Alıştırmanın sona ermesi için ikisi de seçilmelidir.

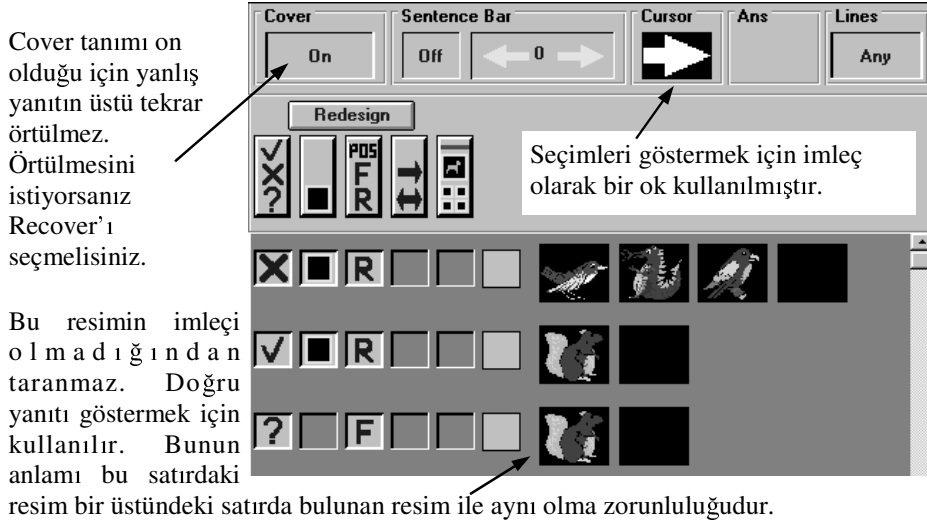
3 OddSee

Burada imleç doğru yanıtın olduğu resimdir. Doğru yanıt resmi yapı ekranında tasarım anında Cursor'daki yerine taşınmalıdır. Tasarım ekranına baktığınız zaman soru resimlerinin hepsinin üzerinde imleç resminin sığacağı kadar boşluk olduğunu göreceksiniz. Bunun nedeni imleç resminin sırayla hepsini işaret etmek için üzerine gelmesidir.



4 FindCov

Bu bir görsel hafıza görevidir. Sadece bir doğru yanıt vardır ve kullandığımız cihaza ilk başışınızda üstleri örtülür. **Cover** tanımı **on** olduğu için yanlış verilmiş cevapların üstleri tekrar örtülmez. Eğer bu tanımı **Recover** yaparsanız, yanlış yanıtın üstü tekrar örtülür.



5 Sort3x3

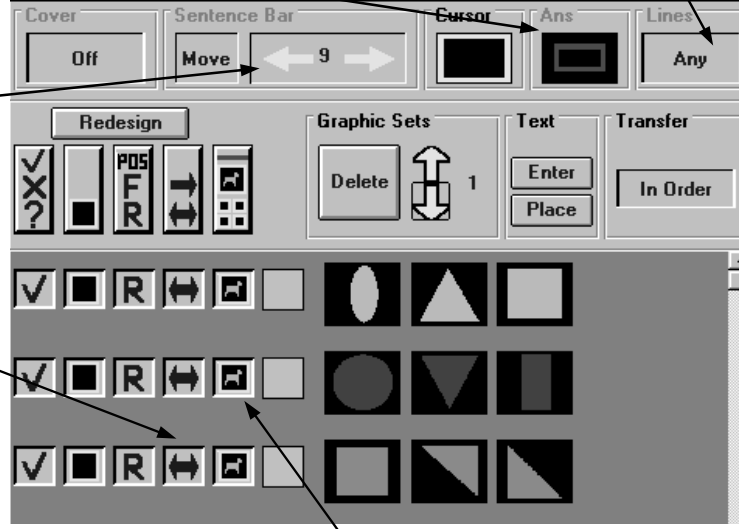
Bu alıştırma, üçe üçlük bir blok içinde dokuz resmin seçilmesini sağlar.

Küçük kırmızı kutu nedeniyle, resimler taşındığında kutunun üzerine yapıştırılır.

Üç satırdaki bütün resimler sıra gözetmeksizin seçilebilir.

Dokuz resim kırmızı çerçevenin içine taşınmalıdır.

Bir resim seçildiğinde, o satırdaki bütün resimlerin seçilerek bitirilmesi gerektiğini gösterir.



Seçilen resim anında taşınır. Eğer dört küçük kutudan oluşan ikon seçilmiş olsaydı, bilgisayar taşıma işi için, bütün satırdaki resimlerin seçilmiş olmasını bekleyecekti.

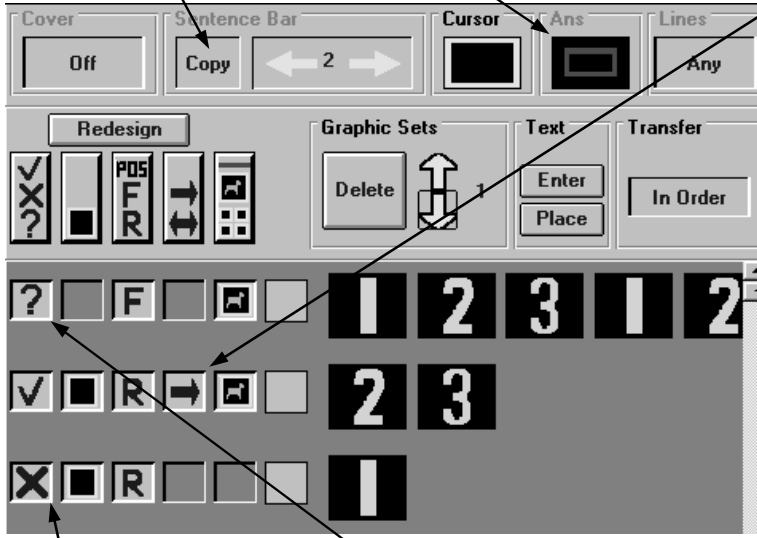
6 SeqLast2

Bu alıştırma, bir dizi içindeki son iki elemanı seçmeyi sağlar.

Doğru yanıtlar
sırasıyla yerlerine
kopyalanır.

Kırmızı
çerçevelerin
üzerine yazılır.

Bu satır iki doğru yanıt içerir
ve doğru sırada seçilmelidir.



Pencere
aşağıya doğru
ek olarak 3 ve
1 rakamlarının
eklenebilmesi
için
kaydırılabilir.

Bu satır yanlış yanıtı içerir.

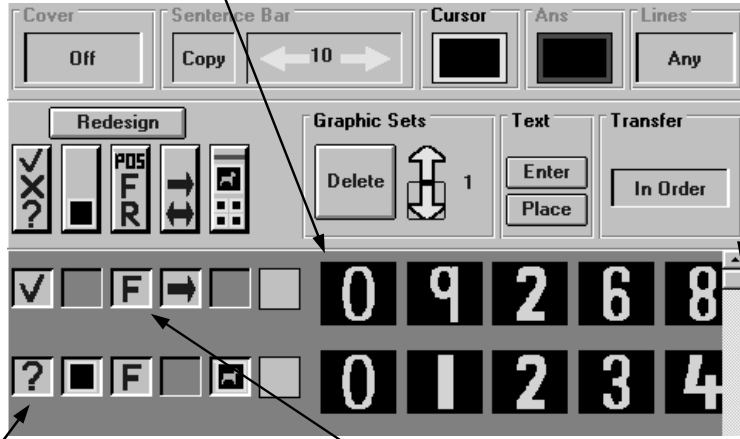
Bu satır resim dizisidir ve taranmaz. Öğrenciye
dizinin nasıl başladığını gösterir.

7 PhoneSee

Telefon numaralarının kopyalanarak yazılması amaçlanır. Doğru cevap telefon numarasının kendisidir, fakat bu numaraların olduğu resimler taranmaz.

Bu satır yanıt satırıdır, fakat taranmaz. İmleç kapalı durumdadır. Bu satırdaki değerler sırayla seçilmelidir.

Telefon numarası pencerenin görünmeyen kısmında devam eder.



Bu satır taranan satırdır ve soru işareti resimlerin birden fazla seçilebileceğini gösterir.

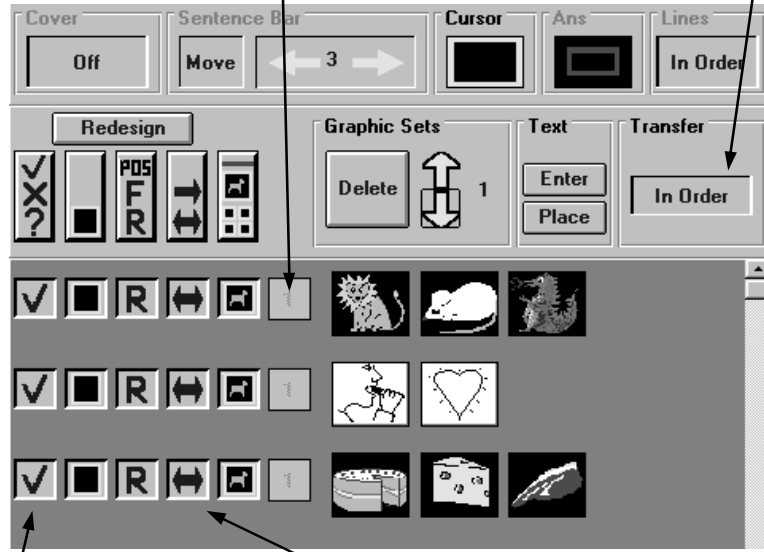
Cevapların yerleri sabittir. Eğer bu ikon I olarak tanımlanmış olsaydı, satır görünmez olurdu ve satırdaki rakamlar doğru sıra ile hatırlanması gerekirdi. Bu durum PhoneList alıştırmasında kullanılmıştır.

8 Pickpart

Burada amaç önce üç resimli satırdan birini, sonra iki resimli satırdan birini ve en sonra yine üç resimli satırdan birini anlamlı bir şekilde seçerek bir araya getirmektir.

Maksimum bir satırda seçilebilecek resim sayısı 1 olarak tanımlanmıştır. Satırda seçim yapıldıktan sonra bilgisayar bir sonraki satırdan seçim bekler.

İlk satırdan seçime başlanmasını sağlar.



Resimler, madde işareti nedeniyle, hepsi seçilebilir konumdadır.

Satırdaki resimlerin, seçim sırası olmadığını belirtir.

6 Çeşitli Özellikler (Miscellaneous Features)

6.1 Yazıcıdan Döküm (Printing)

File Menu'yü kullanarak **Choices**'ten yazıcıya döküm gönderebilirsiniz. İki seçeneğiniz vardır. Bunlar:

- **Beyaz arka planlı döküm:** Siyah renkli arka planı beyaz basarak yazıcı kartuşundan tasarruf etmenizi sağlar.
- **Siyah arka planlı döküm:** Ekran görüntüsü hiç bir değişiklik yapılmadan basılır.

Seçiminizden sonra ekrana standard print diyalog kutusu gelir. Yatay ve dikey basım gibi, yazıcıya özel ayarları yaptıktan sonra döküm işlemi yapabilirsiniz.

Ayrıca Windows'un Print Screen tuşunu kullanarak ekranın görüntüsünü pano'ya alıp, bir resim işleyici program ile istediğiniz değişiklikleri yaparak yazıcıya gönderebilirsiniz.

6.2 Yap-boz alıştırılmaları yapmak (Making the Jigsaw Exercises)

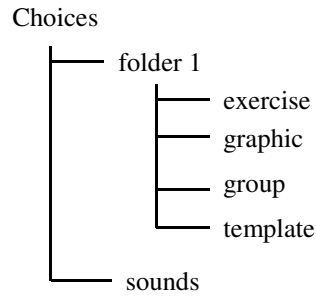
Source 4 ile sağlanan alıştırılmalarda diğer resimleri kullanarak yeni alıştırılmalar yaratabilirsiniz. Bir yapı tasarlamadan önce var olan tasarımlara bakmanızı öneririz.

- Yap-boz parçalarının yerleşeceği kırmızı kutuların bitişik olmasına dikkat ediniz. Ayrıca parçaların doğru olarak birleştiğini kontrol ediniz.

Eğer bir sonraki parçayı soru işareti ile işaret etmek için **Transfer** ikonunu **Order+?** şeklinde tanımlamanız gerekir. Bu sadece devam eden sıralı birleştirmeler için mümkündür. Pratikte, order icon'u her bir resim satırı için tanımlanmalıdır ve **Lines** tanımı **In Order** olmalıdır.

6.3 Yeni bir Kaynak Klasörü Yaratmak (Making a New Resource Folder)

Choices'nin dizin yapısı aşağıdaki gibidir.



Programla beraber gelen bütün kaynaklar folder 1 içindedir (Ses dosyaları bütün uygulamalar için geçerli olduğundan hariçtir).

Yeni bir klasör Choices design programından yaratılabilir. Bunun için **File** menüsünden **Create Folder** seçilir. Uygun klasör içeriği otomatik olarak yaratılır ve kullanımınıza sunulur.

6.4 Ses Kütüphanesine Eklenti (Adding to the Library of Sounds)

Ses dosyalarının tamamı /Choices altında **Sounds** adı verilen klasörde bulunur. Bütün sesler .wav formatındadır ve dosya yöneticisi kullanılarak yeni sesler bu klasöre eklenebilir.

7 Sınıfta Kullanmak Üzere Bazı Fikirler (Some Ideas for Classroom Use)

Bu bölümde sınıflarda kullanabileceğiniz bazı fikirler üzerinde durulacaktır.

7.1 Aynı ve Farklı gibi Temel Kavramların Geliştirilmesi (Development of basic concepts like same and different)

Uygulamaların büyük çoğunluğu Source1 dizini içindedir. Öğrenciler için, genellikle “aynı” kavramı, “farklı” kavramından daha kolaydır. Bu nedenle, başlangıç seviyesinde, kolay eşleştirme uygulamaları ile çalışmaya başlanması daha uygundur.

7.2 Görsel Becerilerin Geliştirilmesi (Development of visual skills)

Source1 dizininde, zorluk dereceleri farklı uygulamalar mevcuttur. Öğrenci, “aynı” ve “farklı” kavramlarını öğrendikten sonra, görsel açıdan daha beceri gerektiren, küçük ayrıntıların bulunduğu eşleştirme uygulamalarına geçilebilir.

Yap-Boz uygulamalarının başarılı olabilmesi için, görsel becerilerin gelişmiş olması gerekir. Gruplar içinde bulunan **mjig** uygulaması, seçim sırası ne olursa olsun önce, parçaların birbirlerine olan birleşimlerini gösterir. Aynı uygulamada daha sonra, öğrencinin sıra ile doğru parçaları bularak Yap-Boz'u tamamlaması gerekir. Source4 dizininde, daha zor ve karmaşık Yap-Boz uygulamaları mevcuttur.

7.3 Görsel Hafıza (Visual Memory)

Resimlerin örtüldüğü uygulamalar, öğrencinin resmin içeriğini ve yerini hatırlamasını gerektirir. Source1 altındaki **FindCov** uygulaması, bu kategori için kolay bir örnek iken, Source2 dizinindeki **Pelman** uygulaması görsel hafıza açısından nisbeten daha zordur.

7.4 Diziler (Sequencing)

Source2 dizisindeki **SeqLast1** ve **SeqLast2**, takip eden resimlerin bulunması gereken dizi uygulamalarından bazılarıdır.

Öğrenci, dizi kavramını sayılarla veya noktalı grafiklerin bulunduğu alıştırmalarla kavrayabilir. Dizi içerisinde, sayı arttırma ve eksiltme ile ilgili uygulama örnekleri Source2 dizisinde mevcuttur.

Bu uygulamalarda, boyut sıralaması ile ilgili yetenekler de geliştirilebilir. Source2 dizisindeki **SizeUp**, bu türe bir örnektir. Görsel yeteneklere de hitab eden bu kategori için, sayısız uygulama geliştirilebilir. Uygulama tasarımlarında, seçilen grafiklerin boyutları istek doğrultusunda değiştirilebildiği için, bu kategoride farklı uygulamalar tasarlanabilir.

Cümle yapısına giriş ve bir cümlede öğelerin yer değiştirmesi kavramları da, diziler grubuna dahildir. Source3'de bulunan **Pickpart**, bu gruba bir örnektir.

7.5 Sıralama (Sorting)

Resimler, renk, şekil, tür veya fonksiyon gibi farklı kriterler altında gruplandırılabilirler. Source2 dizisinde, bu tarzda sıralama uygulamaları mevcuttur.

7.6 Kriterlere göre olumlu ve olumsuz kavramlarını anlama (Understanding Position and Negative Selection)

Source1 dizisindeki **oddtype**, bir kritere göre seçim yapma, uygulamalarına bir örnektir. Bu uygulamada, *Hangisi bir Hayvan Değildir?* gibi olumsuz sorular da bulunur. **Odtype** uygulamasına, ihtiyaç duyulan her tür kelime ve cümle yapısını içeren alıştırmalar eklenebilir.

7.7 İletişim (Communication)

Choices, öğrenciye, ekranda gösterilen bir resim seti içinde, istediğini seçme iznini verir. Source3 dizisindeki **likeone**, buna bir örnektir. Giyim eşyaları, yiyecekler gibi çoklu seçimlerin de yapılabileceği alıştırmalar Source3 dizisinde mevcuttur.

Yazılım, öğrenciye kendini ifade olanağı tanıyan uygulamalar da sunar. Source3 dizisindeki **likeIt** buna bir örnektir.

Resimlerle zaman çizelgeleri, uygulama listeleri, hatırlatma panoları gibi çalışmalar yapılabilir ve yazıcıdan döküm alınabilir. Ayrıca, resim dizileri ile, bir anlam ifade eden cümleler kurulabilir. Bu çalışmada aynı anda kullanılacak resim sayısı 10'u aşamaz.

Ek 1 – PC Choices

Kaynak1.Alıştırmalar (Source1.Exercises)

Animsnd. Programda var olan konuşmalar ve çeşitli amaçlara hitap eden seslerin nasıl kullanıldığını gösteren bir örnektir. Bilgisayarlarında uygun ses kartı olanlar için bir örnek olması amaçlanmıştır.

FindCov. Dört nesne sunulur ve uygun beşinci nesnenin bulunması istenir. İlk başta, bütün nesnelere kapatılır. Öğrenci uygun olan nesnenin yerini hatırlamalıdır. İmleç artık işaret okudur ve sıradaki nesneyi gösterir. (Alıştırma tasarımı ekranında tasarım yapılırken, işaret oku imleç kutusuna taşınmıştır).

FindThis. Matthis ile benzer fakat iki nesne yerine üç nesne sunulur ve üstleri örtülür.

FindTwo. Sunulan altı nesneden iki tanesi seçilmelidir. Açıklama ekranda yazılı olarak verilir. Örneğin, “Uçabilen iki tanesini bul” gibi. Ses kartınız var ise, seslendirmeyi dinlemek çok faydalı olabilir.

MatchBig. Birbirinden çok farklı dört resim gösterilir. Öğrenci aşağıdaki cümle çubuğuna uyacak olan resmi seçmelidir. Tasarım ekranında çalışırken doğru olarak seçilen resmin cümle çubuğundaki yerine taşınması hareketi ayarlanmalıdır.

MatchSma. Birbirinden çok az farklı altı resim gösterilir. Öğrenci aşağıdaki cümle çubuğuna uyacak olan resmi seçmelidir. Tasarım ekranında çalışırken doğru olarak seçilen resmin bir kopyasının cümle çubuğundaki yerinde çıkması sağlanmalıdır.

Matthis. Bu en basit eşleştirme alıştırmasıdır. İki adet büyük resim sunulur ve aşağıda cümle çubuğunda bulunan küçük ölçekli kopyasına uyan seçilmelidir.

OddBig. Dört büyük resim sunulur. Üçü aynıdır fakat biri çok farklıdır. Öğrenci bu farklı olanı seçmelidir.

OddSee. Bu dört nesneden oluşan taşınabilir resim eşleştirme alıştırmasıdır. Öğrenci sıradaki uygun nesneyi seçmek için basmalıdır.

OddSize. Aynı şeye ait üç resim sunulur. Biri, diğer ikisinden daha küçüktür. Bu küçük olan seçilmelidir.

OddSmall. Dört resim sunulur. Üçü aynıdır, biri görsel olarak biraz farklıdır. Öğrenci bu farklı olanı seçtiğinde, resim cümle çubuğundaki yerine kopyalanır.

OddTiny. OddSmall ile aynı tasarıma sahiptir fakat görsel olarak çok küçük bir farklılık kullanılır.

OddType. Dört büyük resim sunulur. Bunlardan birisi diğerlerinden farklı tiptedir. Örneğin, “Hangisi hayvan değildir” gibi. (OddBig ile aynı tasarım ekranı kullanılır).

Snap. Eşleştirilecek resim soldadır ve yakalanıp yığılacak resimler sağdadır. Boşluk çubuğuna basıldıkça resimler sırayla döner. Doğru eşleşecek resim geldiğinde enter tuşuna basılır. Tek switch ve çabuk tarama oranında çalışılıyorsa, gerçek bir yakalama oyunu gibi hissedilebilir. (Bölüm 5.15’te bu tip alıştırmalarla ilgili tasarım çalışmalarını görebilirsiniz)

Kaynak2.Alıştırmalar (Source2.Exercises)

Copy4a. Dört resimli bir dizi, doğru sırayla kopyalanmalıdır. Doğru sıra bazen renklere, bazen de şekillere bağlıdır.

Copy4b. Bu Copy4a ile aynı tasarımı kullanır fakat renk ve şekiller karıştırılmış olduğundan daha karmaşık şekiller vardır.

Copy5. Buradaki beş nesne doğru sırada kopyalanmalıdır. Doğru sıranın renkleri, rakkamlar gibi değişik kriterleri mevcuttur.

Copy6. Sayılar veya benekler bir dizi şeklinde sunulur. Sayıların temsil ettiği sistem diğer temsil şekli ile eşleşmelidir. Örneğin, sayılar beneklerle veya gelinböcekleriyle eşleşmelidir.

Find5. Ortak özelliğe sahip beş nesne seçilmelidir. Sesli yardım öğrenciye ne yapması konusunda yardımcı olabilir. Kriterler şekillere, renklere veya numaralara görelerdir.

Numbers. Verilen beş nesne düzenli bir sıraya sokulmalıdır. Her bir resim bir sayıyı temsil eder ve sayısal değerler, zarlardaki noktalar veya gelinböcekleri kullanılır.

NumStart. Bir rakam dizisinin doldurulması istenir. Başlangıç ve bitiş sayıları verilir. Büyükten küçüğe olabileceği gibi tersi de olabilir. Bir önceki alıştırmada kullanılan resimler kullanılır.

Pelman. Klasik pelmanism oyununa çok yakındır. Çiftler tamamen veya anlamsal olarak eşleşmelidir.

PhoneLst. Telefon numaraları hatırlanmalıdır. Cevaplar:

Phone Kate 0926 885293

Phone Widgit 0926 885503

Phone Matthew 0203 411418

PhoneSee. Verilen telefon numaraları öğrenciler tarafından kopyalanmalıdır.

Picksome. Üç grup içinden farklı numaraların nasıl seçilebileceğini ve tasarımda nasıl kullanabileceğinizi gösterir.

SeqLast1. Son elemanı eksik olan bir dizi verilmiştir. İki seçenekten birisi son eleman için seçilmelidir. Basit olarak tekrar eden örneklerle devam eder.

SeqLast2. Bir önceki alıştırma ile aynıdır fakat sondaki iki eleman seçilmelidir.

SizeUp. Küçük boyutlardaki bir nesne ile aynı nesnenin farklı boyutlardaki üç kopyası verilir. Boyut sırasına sokulmalıdır.

Sort3x3. Verilen dokuz adet nesne uygun şekilde üç grupta toplanmalıdır. Gruplar renk, sayı, veya şekil temellidir.

Sort3x3o. Sort3x3'e benzer fakat ekran düzeni farklıdır. Cevap için üç satırda doğru sıra oluşturulmalıdır.

Kaynak3.Alıştırmalar (Source3.Exercises)

Ch_Any. Oniki parça sunulur ve on taneye kadar seçim yapılabilir. Daha az seçim için sonlama ikonu (finish icon)'u seçilebilir.

Ch_Like. Resimler sunulur ve on taneye kadar seçim yapılabilir. Daha az seçim için sonlama ikonu (finish icon)'u seçilebilir.

Choose1. Birkaç tane parça sunulur ve öğrenci istediğini seçebilir.

Find4. Dört nesne ekranda yaratılış kriterine göre seçilmelidir. Konuşma, okuma-yazması olmayan öğrencilere ne yapmaları konusunda yardımcı olabilir.

ILikeOne. Dört etkinlik sunulur ve öğrenci hoşlandıklarını söylemelidir. Bazı grafik takımlarında animasyonlar kullanılmıştır. Bu alıştırmada, hoşlanma ve yapabile

eylemleri için rebus sembol seti kullanılmıştır.

LikeIt. Dört nesne sunulur ve öğrenci hangisinden ne kadar hoşlandığını söylemelidir. Bunun için uygun yüz mimiklerinin olduğu nesnelere seçilir. Bu alıştırmada doğru bir cevap yoktur.

OnToast. Dört gıda türü gösterilir ve öğrenci tost üzerinde hangisini sevdiğini söylemelidir.

Pickpart. Basit bir cümlenin değişik parçalarla kurgulanması öğrenci tarafından yapılır. Değişik cevaplar mümkündür.

Kaynak4.Alıştırmalar (Source4.Exercises)

Jig12. Oniki parçadan oluşan ve köşeleri hazır bir yap-boz'un geriye kalan sekiz parçası öğrenci tarafından yerleştirilmelidir.

Jig4. Dört parçadan oluşan basit bir yap-boz'un parçaları, soru işareti bulunan yerlere yerleştirilmelidir.

Make12 and **Make4** birbirine çok benzer yap-boz'lardır. Seçilen parçalar doğru yerlerine konumlandırılırlar. Bu bina resminde gösterilmiştir.

SeeJig. Resmin tam hali sol üstte gösterilmiştir ve parçalarda üst üste yığılmıştır. Kalan on parça uydurulmalıdır.