

# HOGYAN HASZNÁLJAM? CD

## INTERAKTÍV SZÁMÍTÁSTECHNIKAI OKTATÓPROGRAM

A program működtetéséhez szükséges minimális rendszerkövetelmény:  
Pentium-100, 32 MRAM, 800x600 High Color VGA, 20xCD-ROM  
Windows 95, vagy újabb (pl. 98, NT, ME, 2000, XP) operációs rendszer

### 1. Telepítés, a program első indítása

A program elindításához helyezük a CD-t a számítógép meghajtójába. A program ekkor automatikusan elindul. (Amennyiben esetleg ez mégsem történne meg, úgy kattintsunk duplán a sajátgép ikonján, majd a CD meghajtó szimbólumán, végül a HHCD ikonon.)

A legelső indításkor a program egy kódot kér, amely jelen lap felső részében található. Gépeljük be ezeket, majd kattintsunk az OK gombon vagy nyomjunk Entert. Ezt a kódot a gép a későbbiekben már nem fogja kérni.

Ezt követően azt kell eldöntenünk, hogy merevlemezre való telepítést kérünk, vagy pedig CD-ről fusson-e a program. Kattintsunk a kívánt nyomógombon, majd a Rendben gombon. Ezt követően kattintsunk négyszer a Tovább, majd a Befejezés gombon.

Merevlemezre való telepítés esetén a program gyorsabban fog futni, és nem igényli a lemez CD-ben való tartását, viszont kb. 650 Mbyte helyet foglal el a merevlemezről. CD-s használat esetén ugyan nem foglal helyet a szoftver a winchesteren, viszont lassúbb lesz.

#### 1.1. A telepítés részletes menete

Amennyiben részletesen szabályozni kívánjuk a telepítést, úgy a telepítés során első lépésben zárjunk be minden más programot, majd kattintsunk a Tovább gombra. Határozzuk meg a kívánt könyvtárat, ahová a program telepítésre kerül. Ez ajánlottan a Program files/HHCD, amit lehetőség szerint hagyjunk meg. Kattintsunk a Tovább gombra, majd válasszuk ki azt a mappát a Start menüben, ahová a program az indító ikont helyezni fogja. A tovább gomb megnyomását követően most döntük el, hogy kívánunk-e parancsikont létrehozni az asztalon. Ha netán mégsem, úgy vegyük ki a pipát a négyzetből, ha igen, úgy kattintsunk a tovább gombon. Ellenőrizzük, hogy minden beállítás megfelelő-e, s ha igen úgy kattintsunk a Telepítés gombra. A telepítés merevlemezre hosszabb időt vesz igénybe, mint a CD-ről való futás esetén, de ez esetben a program futása lesz gyorsabb.

Amikor a telepítés befejeződött, döntjük el, hogy azonnal el is kívánjuk-e indítani a programot, majd kattintsunk a Befejezés gombra.

#### 1.2. A program eltávolítása

Ha úgy döntöttünk, hogy nem kívánjuk használni a programot és azt teljes mértékben el kívánjuk távolítani a gépről, úgy válasszuk a Start menü > Programok > HHCD > HHCD eltávolítása pontját.

Mindenképp távolítsuk el a programot akkor is, ha a telepítés során hibával találkoztunk. Ezt újratelepítés esetén is szükséges megtenni.

### 1.3. Program frissítése

Amennyiben volt már régebbi verziójú program a gépünkön, úgy a program alapesetben a CD-ről fut. Előfordulhat azonban hogy bizonyos körülmények közt hibajelzést is kaphatunk, ezért mindenképp ajánlott az újratelepítés. Ehhez futtassuk a CD-n lévő setup.exe telepítőprogramot.

Automatikus szoftverindítás esetén lépünk ki a programból, majd a Start menü Futtatás sorához gépeljük be a D:SETUP.EXE sort, cd-ről való futtatáshoz a D:setup\_CD.exe -t.

### 2. A program indítása

A program használatához nem kell mást tenni, mint a HHCD ikonra kattintani. Az elindulását a képernyőn megjelenő „A program töltődik, kérem várjon” üzenet jelzi.

A program betöltési ideje megfelelő gépen winchesterről kb. 10 másodperc, Cd-ről kb. fél perc. Azonban a szoftver betöltési ideje egyes gépeken viszonylag hosszú is lehet. (1-10 perc) Ez természetes jelenség, hiszen a program induláskor nagy mennyiségű adatot tölt be és dolgoz fel annak érdekében, hogy a működés elfogadható sebességű legyen.

A betöltés alatt lehetőleg ne csináljunk mást a gépen, mert ez esetben megváltozik az aktív task, így a billentyűzet nem erre a programra fog vonatkozni. Ennek következtében a főmenübe való belépés nem valósítható meg. (Ilyen szituációban praktikus megoldás lehet az egerrel való kattintás.)

Betöltést követően a program elindítja a bejelentkező videót. A bejelentkező videó után a program a főmenübe lép, de a bejelentkező videó az Esc gombbal átugorható.

Célszerű a program indítása előtt minden más ablakot bezárni. Ha netán más programot is futtatunk a HHCD-vel együtt, úgy a szoftver csak aktív állapotban fog megfelelően működni. Probléma esetén kattintsunk az egerrel a program ablakára, s utána ismételjük meg a műveletet.



### 3. A főmenü

A program különböző szolgáltatásainak kiválasztására a főmenüből nyílik lehetőség. A különböző funkciók választása történhet a kívánt gombon való kattintással, illetve a mellette szimbolizált funkcióbillentyű megnyomása által is.

#### 3.1. Minimalizálás, áthelyezés, teljes képernyőre váltás

A program ablakát a logonál megfogva a képernyő tetszés szerinti részére húzhatjuk.

A programból való ideiglenes kilépésre, azaz a minimalizálásra a képernyő jobb felső sarkában lévő minimalizáló gomb szolgál. A kattintást követően a program egy biztonsági ablakban rákérdez a minimalizálás valóságára, és csak akkor lép ki, ha az Esc billentyűvel, vagy az „Igen minimalizálok” gombon való kattintással meg is erősítjük.

A programba visszatérni a képernyő alján lévő Windows tábla HHCD gombján való kattintás által lehet.

Ha a szoftvert a jobb olvashatóság kedvéért teljes képernyőre kívánjuk látni, úgy a főmenüben kattintsunk az ablak jobb felső sarkában lévő gombok közül a középsőre. Ezt követően a gép 800x600 high color módba váltja át a képernyőt.

(Ha netán a program nem tudna átváltani megfelelő képernyőmódba, úgy állítsa át a képernyőfelbontást 800x600-ra, a színmélységet pedig 16 bitesre (High Color). Ez az probléma újabb operációs rendszereknél nem jelentkezhet, de egyes VGA kártyáknál, különösen Windows 95 alatt előjöhethet, különösen akkor ha az alapértelmezett beállítás csupán 640x480, vagy a színmélység 256.)

Normál módba visszatérni ugyanezen gombon való ismételt kattintással lehet.

## 4. Segítségnyújtás

Ha rámozdíjtuk az egeret egy objektumra, úgy a képernyő alsó sávjában a program útmutatást ad az objektummal kiváltható funkció szerepéről, vagy használatáról.

## 5. Kilépés

A programból való kilépés többféle módon is megvalósítható. Egyik esetben a főmenü utolsó, Kilépés gombján kattintunk, vagy a főmenüben megnyomjuk az Esc billentyűt. Másik esetben a program jobb felső sarkában az x gombon kattintunk.

Bármelyik módszert is választottuk a kilépésre, a program egy biztonsági ablakban rákérdez a kilépés valódságára, és csak akkor lép ki, ha az Esc billentyűvel, vagy az „Igen kilép” gombon való kattintással meg is erősítjük.

## 6. Könyv

A könyv funkciót a főmenüből a Könyv gombon való kattintással, vagy az F2 billentyűvel választhatjuk ki.

A szövegben a különböző szintek színekkel kerültek jelölésre. Az alapszinthez, tehát a nélkülözhetetlen, alapvető használathoz szükséges információk fekete betűkkel íródtak. A középszintű, tehát a normális, rutinszerű használathoz szükséges tudnivalók sötétkék betűkkel kerülnek megjelenítésre. Az emeltszintű, tehát a hatékony, jó színvonalú használathoz szükséges tudnivalók bordó színnel kerültek kiemelésre. Értelemszerűen a magasabb szintek elsajátításához az alacsonyabb szinten lévő ismeretek is szükségesek.



### 6.1. A könyv olvasása

Amennyiben a könyv szövegét folyamatosan kívánjuk olvasni, úgy lapozáshoz használhatjuk a gördítősávot, illetve a PgUP és PgDn billentyűket is. A PgDn billentyű hatására fejezetek végén a program automatikusa a következő fejezetre vált át.

### 6.2. A tartalomjegyzék

Mivel a szöveg mennyisége igen nagy, szükséges lehet, hogy egy adott témára ugorjunk. Ehhez a tartalomjegyzéket kell használni. A szövegtől balra lévő listában kattintsunk arra a témakörre, amelyik érdekel. A listában lévő + jelekre kattintva altémaköröket is kiválaszthat. Ekkor - jelek is megjelennek, melyekre kattintva visszazárhatja a témakört. A tartalomjegyzékben a fel-le nyilakkal is lehetőségünk van mozogni.

## 6.3. Keresés

Előfordulhat, hogy egy adott témát nem találunk, vagy egy konkrét dologról szeretnénk olvasni. Jelen program nagy előnye, hogy a szövegben bármilyen tetszőleges szóra vagy kifejezésre rá tudunk keresni, ami a szöveges anyagban megtalálható.

Erre a célra a nyomtatott könyvekben a tárgymutató szolgál, amely általában szűkös, az általános fogalmakat nem tartalmazza, s nem is lehet teljes, hiszen ekkor a tárgymutató többszöröse lenne magának a könyvnek.

Szöveg kereséséhez kattintsunk bal alsó sarokban lévő keresés ablakra, majd gépeljük be a keresendő szót, vagy szavakat.

Ha bejelöljük az egész könyvben felirat előtti négyzetet is, úgy a keresés nem csupán az adott fejezetben, hanem a teljes szöveges anyagban fog megvalósulni. Az aktuális ponttól előrefelé haladva keresni a keresés előre, visszafelé haladva a keresés vissza gombon való kattintással lehet. Amennyiben a szövegben található olyan szó, amit a keresés ablakba gépelünk, úgy a annak környezetét a jobb oldali ablak megjeleníti, s a szót kiemeli.



## 7. Videók

A videók funkciót a főmenüből a Videók gombon való kattintással, vagy az F3 billentyűvel választhatjuk ki.

Egy videó elindításához kattintsunk a baloldali listán a lejátszani kívánt videó megnevezésére. Ha másik videót kívánunk megtekinteni, úgy szintén a listán való kattintással váltsunk filmet.

A film alatt lévő gombok az alábbi funkciókat látják el:

- film megállítása
- film újraindítása
- film továbbpörgetése
- film visszatekerése



A video menüből a főmenübe visszatérni a Főmenü gombon való kattintással, vagy az F1 billentyű leütésével lehet.

## 8. Kérdések, válaszok

A kérdések és válaszok funkciót a főmenüből a Kérdések, válaszok gombon való kattintással, vagy az F4 billentyű leütésével választhatjuk ki.

A képernyő bal oldalán lévő listában található a megválaszolt kérdések. Kérdés kiválasztásához kattintson arra a kérdésre, amelyre választ szeretne kapni. A kérdések mellett gördítősáv is található, amely segít a további kérdések megjelenítésében. A kérdések közt a fel, le nyilakkal is lépkedhetünk.



A kiválasztott kérdésre a választ a képernyő jobb oldali részében olvashatjuk el. A szöveg olvasásakor lapozáshoz használhatjuk a gördítősávot, illetve ha ide kattintunk, úgy a a PgUP és PgDn billentyűket is.

Mivel előfordulhat, hogy a kérdésünket nem tudjuk kiválasztani, vagy nem találunk nekünk megfelelő kérdést a menüben, lehetőség van keresésre is a könyvben megismerttel azonos módon. (ld. 6.3.)

A főmenübe visszatérni a Főmenü gombon való kattintással, vagy az F1 billentyű leütésével van lehetőség.

## 9. Oktatóprogramok

Az oktatóprogramok funkciót a főmenüből az Oktatóprogramok gombon való kattintással, vagy az F5 billentyűvel választhatjuk ki. A menüben számos dolog gyakorlására van lehetőség, melyek közül a baloldali gombokkal vagy az azok mellett jelölt funkcióbillentyűvel választhatunk.

Az oktatóprogramok menüből, főmenübe visszatérni a Főmenü gombon való kattintással, vagy az F1 billentyű leütésével van lehetőség.

### 9.1. Billentyűzet

A billentyűzet gyakorló program az Oktatóprogramok részben a Billentyűzet gombon való kattintással, vagy az F2 gomb megnyomásával indítható.

A funkcióban a különböző billentyűk megtalálását és leütését tudjuk gyakorolni. A feladat a képernyőn megjelenő billentyű leütése öt másodpercen belül.

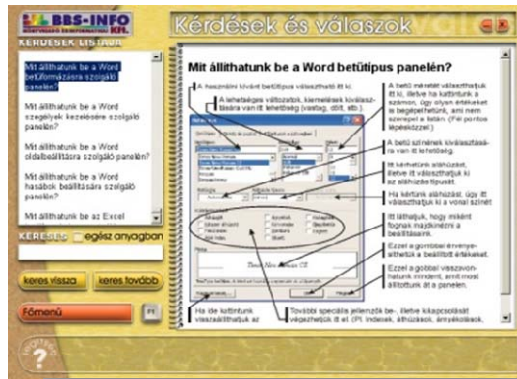
### 9.2. Egérkezelés

Az egérkezelést gyakorló program az Oktatóprogramok részben az Egérkezelés gombon való kattintással, vagy az F3 gomb megnyomásával indítható.

Az egérkezelés funkcionál az egér adott helyre való mozgatása, a kattintás, a dupla kattintás, a jobb egérgombbal való kattintás és a húzás gyakorolható.

### 9.3. Windows

A Windows funkciókat gyakorló program az Oktatóprogramok részben a Windows gombon való kattintással, vagy az F4 gomb megnyomásával indítható.



A funkció kiválasztását követően először a maximalizáló, az eredeti méret, a minimalizáló és a bezárógombok kezelését ismerhetjük meg. Ezt követően lehetőség van az ablak mozgatásának és átméretezésének gyakorlására, majd a Start menü használatának megismerésére, illetve a tálcá segítségével a futó programok közti váltásra.

A funkció bemutatja a párbeszédpaneleken megtalálható elemek alkalmazását is, ahol a következőkre nyílik lehetőség:

- numerikus adat értékének növelése, csökkentése
- rádiógombok használata egyetlen elem kiválasztása céljából
- kiválasztónégyzetek használata egymástól független kijelölés céljából
- szöveg begépelése
- listáról való elemválasztás
- nyomógombok alkalmazása

### 9.4. Gépelés

A gépelést gyakoroltató program az Oktatóprogramok részben a Gépelés gombon való kattintással, vagy az F5 gombbal indítható.

A funkcióban olyan példamondatokat kapunk, melyek a számítógép használata során a mindennapi életben is gyakran előfordulhatnak. Ezen mondatokat kell helyesen begépelni, adott időn belül. Az esetleges hibára a program figyelmeztet minket.

### 9.5. Word

A Word gyakorló program az Oktatóprogramok részben a Word gombon való kattintással, vagy az F6 gomb megnyomásával indítható.

A funkció segítségével megtanulhatjuk a Word legalapvetőbb szolgáltatásainak használatát.

### 9.6. Excel

Az Excel gyakorló program az Oktatóprogramok részben az Excel gombon való kattintással, vagy az F7 gomb megnyomásával indítható.

A funkció segítségével megtanulhatjuk az Excel legalapvetőbb szolgáltatásainak használatát.

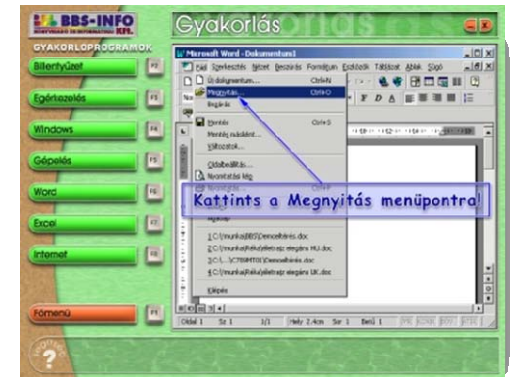
### 9.7. Internet

Az Internet gyakorló program az Oktatóprogramok részben az Internet gombon való kattintással, vagy az F8 gomb megnyomásával indítható. A funkció segítségével megismerhetjük az Internet böngészésének néhány alapvető lehetőségét.

## 10. Teszt

A teszt funkciót a főmenüből a Teszt gombon való kattintással, vagy az F6 billentyű leütésével választhatjuk ki. A funkció segítségével tudásunk ellenőrzésére van lehetőség.

Természetesen rögtön indíthatjuk is a tesztet, de praktikus, ha első lépésben meghatározzuk azt a témakört, amelyről a kérdések szólnak. Ezt a bal felső ablakban tehetjük meg oly módon, hogy a témakörök előtti négyzetekre kattintunk. A bejelölt négyzet azt jelenti, hogy az adott témakörből lehetnek kérdések. A összes témakör előtti bejelölt négyzeten való kattintás a teljes lista törlését eredményezi.



A témakörön kívül meghatározhatjuk a kérdések nehézségi szintjét is, három fokozatban. Alapesetben az összes kérdés bekerülhet a tesztbe. Ha azonban csak könnyű kérdéseket szeretnénk kapni, úgy kattintsunk a nehézségi szint rész 1-es négyzetére. A 2-es szint a könnyű és közepes kérdéseket, a 3-as szint az összes kérdést adja.

Lehetőség van a kérdésekre szánt idő meghatározására is. Alapesetben egy-egy kérdésre 1 percet ad a program, de a kérdésenkénti idő mezőben lévő 30mp, 45 mp, 60mp, és korlátlan feliratok előtti négyzetek bejelölésével ezt módosíthatjuk. Ha nem a korlátlan választottuk, úgy a megadott idő eltelte után a gép a választ automatikusan értékeli.

A teszt indítása a képernyő közepén lévő Teszt indítása gombon való kattintással történik.

A tesztkérdést a képernyő jobb felső részén, a hozzá tartozó válaszokat az alatt látjuk. A helyes válasz megadása annak betűjelén történő kattintással, vagy betűjének billentyűzeten való leütésével valósítható meg. Természetesen van lehetőség javításra is, a válasz ismételt kiválasztásával ugyanis törölhetünk. Egy kérdéshez azonban tartozhat több válasz is, így értelemszerűen lehetőség van több betű kijelölésére is.

Ha megadtuk a választ, üssünk Entert, vagy kattintsunk a Válasz rendben gombon. Ezt követően (vagy az idő lejártával) a gép bejelöli a helyes választ, illetve hanggal is jelzi számunkra, hogy jól választottunk-e. A kérdés és a helyes válasz kiemelésére korlátlan idő áll rendelkezésre, a következő kérdéshez ugyanis ismét Entert kell ütni, vagy a Következő kérdés gombon kattintani.

A kérdéseket addig kapjuk, amíg az adott választásnak megfelelően vannak az adatbázisban kérdések, vagy amíg nem kattintunk a Vége, értékelés gombon.

Ezt követően a gép kiértékeli a válaszainkat, majd számszerűleg, százalékosan és érdemjegy formájában is közli velünk az eredményt.

Ha további tesztek is kívánunk végezni, úgy kattintsunk az Új teszt indítás gombon, majd a paraméterek beállításától kezdjük előről a munkát.

## 11. Feladatlap

A feladatlap funkciót a főmenüből a Feladatlap gombon való kattintással, vagy az F7 billentyű leütésével választhatjuk ki. Feladatlap készítésére több módszer is kínálkozik:

- listáról kiválaszthatjuk manuálisan a feladatokat
- kérhetjük adott számú kérdés véletlenszerű kijelölését
- betölthetünk korábban összeállított és elmentett feladatlapokat.

Akár manuális, akár véletlenszerű kijelölést választunk, első lépésben a témakör és jelleg kiválasztását kell megtennünk.

A témakör kiválasztása a bal felső ablakban tehetjük meg oly módon, hogy a témakörök előtti négyzetekre kattintunk. A bejelölt négyzet azt jelenti, hogy az adott témakörből lehetnek kérdések. A összes témakör előtti bejelölt négyzeten való kattintás a teljes lista törlését eredményezi.

A jelleg három féle lehet: elméleti, gyakorlati és teszt. Elméleti kérdés esetén a feladat egy adott kérdésre megfelelő választ adni. A gyakorlati feladat előre megfogalmazott gépen elvégzendő feladatsor. Teszt esetén egy kérdéshez három-öt válasz is tartozik, melyből a megfelelő kiválasztása a feladat. A jellegnél természetesen több féle feladat is megadható, sőt alapértelmezésben mindhárom be van kapcsolva. Látható, hogy a témakör és jelleg változtatásával a listában szereplő kérdések is változnak.

Manuális kérdéskijelölés esetén ha a listában egy kérdésre kattintunk, úgy annak teljes leírása az ablak alsó részében található. Teszt esetén bekapcsolhatjuk a választ is mutassa előtti négyzetet, ekkor (csak itt,) megjelenik a helyes válasz is. Egyes kérdésekhez kép is tartozhat, így ha ilyen kérdést választunk, úgy a Csatolt kép megtekintése gombon kattintva lehetőség van azt megnézni.

A képet a Nagyít és Kicsinyít gombokkal különböző méretben jeleníthetjük meg. Visszatérni az F1 gombbal tudunk.

Ha azt szeretnénk, hogy a kijelölt kérdés kiválasztásra kerüljön, tehát szerepeljen a feladatlapon, úgy duplán kell rá kattintanunk. A kijelölt kérdést a gép a választ oszlopban megjeleníti, illetve azok számát az Eddig kiválasztott felirat utáni mezőben láthatjuk.

Amennyiben nem kívánunk bajlódni a kérdések kiválasztásával használhatjuk a véletlenszerű kérdéskijelölést is. Ehhez először a kérdések száma mezőben adjuk meg azt, hogy hány kérdést kívánunk a feladatlapon szerepeltetni. Ezt megtehetjük gépeléssel, vagy a kis nyilakkal való növeléssel és csökkentéssel is. Ha meghatároztuk a kérdések számát (illetve témakörét és jellegét), úgy kattintsunk a Véletlenszerű kijelölés gombra.

Ha korábban már mentettünk el összeállított feladatsort, úgy lehetőség van annak betöltésére is. Ehhez kattintsunk a Tallózás gombon, majd a megjelenő panelen válasszuk ki a kívánt állományt.

Ha megtörtént a kérdések kijelölése kattintsunk az OK gombon, vagy nyomjuk meg az F2 billentyűt.

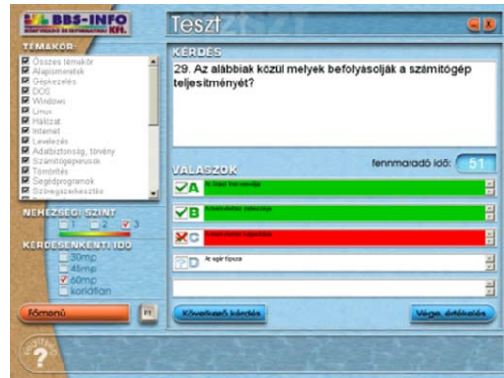
A kész feladatlap panelen megtekinthetjük annak nyomtatási képét, illetve beállíthatjuk annak paramétereit.

A fejléc szövege mezőbe begépelhetjük azt a szöveget, amit szeretnénk a feladatlap tetején látni.

A kérdések közti soroknál azt a távolságot állíthatjuk be, amely a különböző feladatok közti helyet adja.

Ha tehát azt akarjuk, hogy a kérdésre rögtön utána kelljen válaszolni, úgy hagyjunk nagyobb helyet, ha gyakorlati feladatot adunk, vagy a választ a kérdések után szeretnénk iratni, úgy kisebbet. (A hely méretével értelemszerűen a várt válasz mennyiségére is utalunk.)

A Válaszokkal felirat melletti négyzet bejelölésével lehetőségünk van „tanári példányt” nyomtatni, azaz a kérdések után a helyes választ is megjeleníteni a teszteknel és azoknál a kérdéseknél, feladatoknál, ahol választ is tároltunk.



Ha olyan dolgozatot állítottunk össze, amely megfelelő, és azt a későbbiekben is használni szeretnénk, úgy az Összeállítás mentése gombbal lehetőség van azt eltárolni. Ekkor a megjelenő panelen meg kell adni egy fájlnévet is.

Az összeállítás megtekintése során természetesen állíthatjuk a látható méretet a nagyítás illetve kicsinyítés gombokkal, illetve több oldalas feladatlapnál lapozhatunk az előző, illetve következő gombokkal.

A feladatlap nyomtatását kezdeményezni a Nyomtatás gombbal tudjuk. A nyomtatási panelen lehetőség van nyomtatóválasztásra, példányszám megadásra, illetve a nyomtató tulajdonságának beállítására is. A nyomtatás az OK gombbal indítható.

A feladatlap nyomtatásakor célszerű a nyomtató felbontását kisebbre állítani (pl. 300 vagy 600 dpi), mert túl nagy felbontás választása esetén a korlátozott nyomtatópuffer-méret miatt egyes képek nem kerülhetnek nyomtatásra. A képek eleve kis felbontásban kerültek tárolásra, tehát teljesen felesleges a nagyobb nyomtató-felbontás alkalmazása.

## 12. Feladatkészítés

Ha a teszthez, vagy a feladatlaphoz további feladatokat is szeretnénk készíteni, úgy a program erre is biztosít lehetőséget. Ezzel a funkcióval a programot akár biológia vagy matematika tesztek végzésére is alkalmassá tehetjük, hiszen a témakörök közt találunk eredetileg üres, nem informatikai témaköröket is.

Új feladat készítéséhez válasszuk a Feladatlap funkciót a főmenüből a Feladatlap gombon való kattintással, vagy az F7 billentyű leütésével, majd a feladatlap panelen kattintsunk az Új feladat készítése gombra.

Válasszuk ki a feladat témakörét, jellegét és szintjét. (Ezeket ne felejtjük el, mert eredetileg alapismereti gyakorlati kérdés van beállítva könnyű szinttel.) Kattintsunk a Kérdés mezőre, majd gépeljük be a feladatot. Ha a feladathoz kép is tartozik, úgy kattintsunk a kép csatolása gombon, majd válasszuk ki a képet. Ha tesztkérdést készítünk, úgy adjuk meg a lehetséges válaszokat is, illetve jelöljük meg, hogy melyik válasz a helyes. Válasz gyakorlati és elméleti kérdésnél is megadható, de ez esetben nem kötelező.



Ha kész a feladat ellenőrizzük, majd kattintsunk a Feladat mentése gombon. Ha befejeztük a feladatírást, kattintsunk a Vissza gombon.

Feladatlap készítésekor a program az adatokat a winchester a telepítéskor megadott (Program Files\HHCD) könyvtárba helyezi.

A feladatok esetleges módosítása az itt lévő feladat2.lst állomány jegyzetomb programmal való módosítása útján megvalósítható. A módosítás során az adatállomány szerkezetének megtartására azonban szigorúan ügyelni kell, a felhasználó általi módosításból eredő problémákért a kiadó felelősséget nem tud vállalni.

A listáról természetesen törölni is lehet az általunk elkészített feladatokat. (Értelemszerűen csak azokat, az eredetieket nem.) Ehhez kattintsunk a törölendő feladaton, majd a Feladat törlése gombon.

Általunk írt feladat módosítása esetén kattintsunk a kívánt kérdésre, majd a Javítás gombra. A megjelenő panelen módosítsuk a feladatot.

## 13. CD Tallózása

Mivel a CD-n számos hasznos anyag is megtalálható szükség lehet a CD tartalmának tallózására is. A CD tallózásakor a kilépéshez és minimalizáláshoz hasonlóan egy biztonsági panel jelenik meg, majd az Igen folytatam gombon való kattintást követően megjelenik a CD EGYEB könyvtárát tartalmazó ablak, amelyben a CD mellékletei találhatóak.

Visszatérni értelemszerűen a tálcán lévő HHCD gombbal lehet.

## 14. Mellékletek

A CD EGYEB könyvtárának alábbi könyvtáraiban található olyan anyagok, melyek a könyv mellékletét képezik, vagy amelyek az előadások és a tanulás során hasznosíthatók:

- WORD Word mintafeladatok
- EXCEL Excel mintafeladatok
- POWERPOINT Tanári prezentációk előadásokhoz
- INTERNET Internetes mintaoldalak, oldalak készítéséhez való képek, hátterek, gombok, stb.
- DBASE A dBaseIII+ fejezetben lévő program forráskódjai
- BASIC A Quick Basic fejezetben lévő programok forráskódjai
- PASCAL A Turbo Pascal fejezetben lévő programok forráskódjai

## 15. Egyéb

A szoftver minden eddig ismert platformon tesztelve lett, és megfelelően működött. A Windows bizonytalan működéséből és a nem megfelelő driverekből azonban adódhatnak kisebb problémák (pl. hang, háttér, stb.)

A szoftver használatával kapcsolatos esetleges kellemetlenségért vagy kárért a kiadó felelősséget nem vállal. A felhasználó gépének hibáiból, az azon lévő operációs rendszer nem megfelelő telepítéséből, bizonytalan működéséből és hibáiból adódó esetleges programfutási problémákért a kiadó felelősséget nem tud vállalni.

A kiadó felhívja a figyelmet arra, hogy a szoftver tartalmának felhasználó általi bővítése (tesztek, kérdések) a gép saját merevlemezére történik, így az itt megszokott általános eljárások az irányadók.

A program a Hogyan használjam? CD 2004 verziója, szöveges anyagát tekintve eltérések mutathat a legújabb kiadású Hogyan használjam? könyvvel.

Amennyiben a szoftverhez külön licen szerződés nem tartozik, úgy a szoftver egy gépre történő licen jogot tartalmaz. A szoftver nem másolható. Egy szoftver több gépen egyszerre nem használható. A CD másolása, sokszorosítása, azokból oldalak képek vagy szövegrészek kiemelése tilos. A szoftverrel kapcsolatos minden jog a kiadót illeti.

A program első indításához szükséges kód az eredeti programcsomagban megtalálható.