

Z računalnikom se boš v pogovoru učil živali. Zamisli si žival, računalnik ti bo postavljaj vprašanja o njej. Odgovarjaš z "DA" ali "NE". Če računalnik ne ugane tvoje živali, te vpraša: Katera žival je to? Vtipkaš ime živali, ki si si jo zamislil.

Zdaj moraš vtipkati vprašanje, s katerim lahko ločiš svojo žival od živali, ki jo je predlagal računalnik. Če sta živali, recimo konj in krava, ju lahko ločiš s vprašanjem: Ali je kopitar? Odgovor na to vprašanje če je neznana žival konj, je "DA", če je krava pa "NE", ker je krava parkljar. Tipka BREAK te vedno pripelje na začetek.

EVOLUCIJA

EVOLUCIJA ponazori generacijski razvoj črnih in rumenih miši ter ga grafično in številsko spremlja in opisuje. Program omogoča uporabo že pridobljenega znanja pri pouku biologije.

Opisi program vzpostavi majhno populacijo črnih in rumenih miši in jo spremlja v naslednjih generacijah. Barvo živali določata dva gena, s tem, da je gen za črno barvo dominanten nad genom za rumeno.

Uporabnik določi velikost populacije, začetno razmerje med geni v populaciji ter smer in jakost delovanja selekcije. Računalnik pa upošteva tudi vpliv naključja, ki pride do izraza predvsem v manjših populacijah.