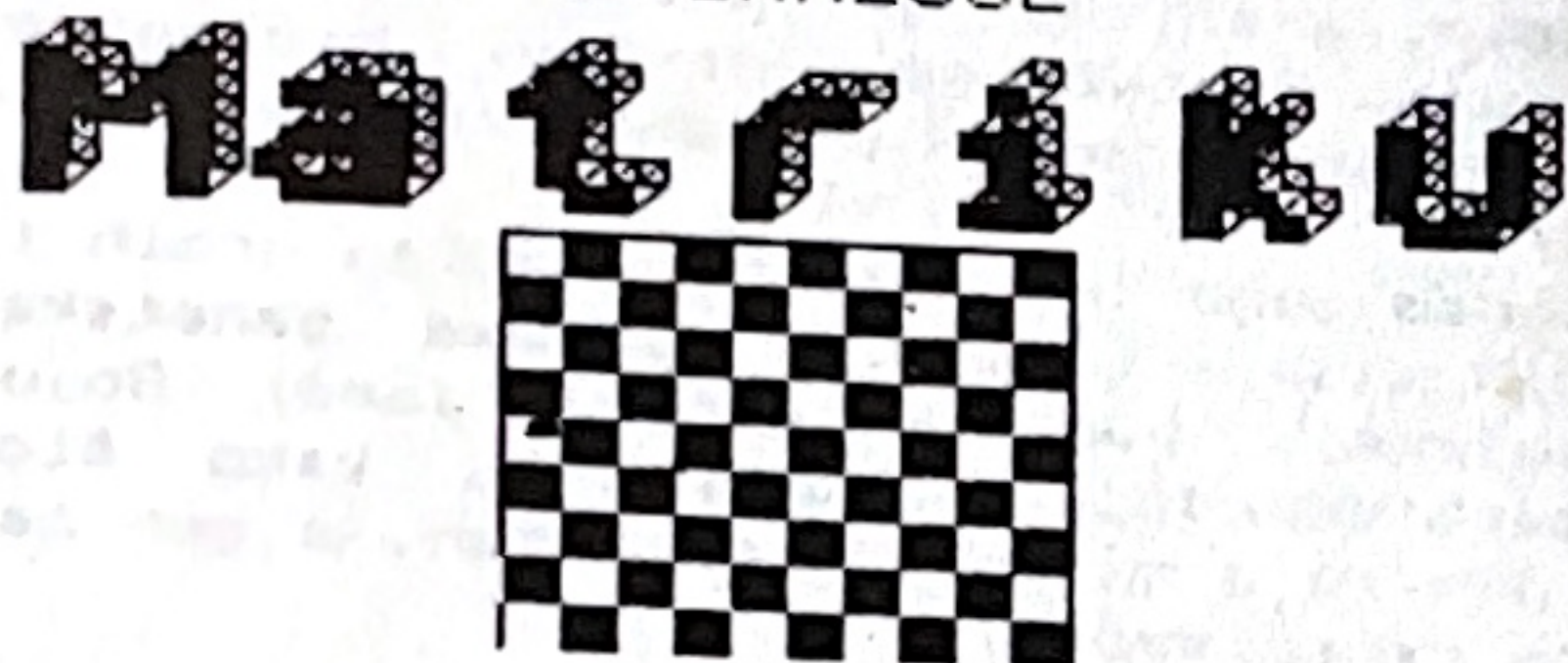




Mikroročunalniški center

PRIKAZUJE



Smisao igre je u tome da se iz tabele ispunjene brojevima, dobije što veći zbir (što više poena). Igrač ima na raspolaganju brojeve koji se nalaze u redovima, dok računar bira brojeve koji se nalaze u kolonama. Prilikom biranja brojeva po matrici se krećeš pomoću tipaka S - ulijevo i D - udesno. Kad stigneš na željeno polje pritiskom na tipku O odigraćeš svoj potez (sabračaćeš vrijednost tog polja sa zbirom koji već imaš!).

## TENIS

U igri učestvuju dva igrača. Svoje reket pokreću tipkama Q i A, odnosno P i ENTER. Igra se završava kada jedan od igrača postigne 10 poena. Igra je pogodna i za mlade igrače zato što se brzina kretanja loptice može prilagoditi uzrastu (1 - mala, 5 - velika).

## CATCHVERB

Program provjerava poznavanje pravilnih i nepravilnih engleskih glagola. Može se koristiti za takmičenje, a primjenom posebne dinamičke grafičke animacije, on čak snažno motiviše.

Ekranom putuju engleski glagoli koje bi trebalo uloviti u odgovarajući prostor. Kad uhvatiš nepravilni glagol, računar zahtijeva oblik za "past tense" i "past participle". U programu je upisano 90 engleskih glagola koje su đaci upoznali u osnovnoj školi. Dužina igre može se mijenjati.