

O PROGRAMOWANIE

ZX Spectrum

Personal Computer

Katalog 6/87



PROGRAMY DYDAKTYCZNE
I UŻYTKOWE DLA SZKÓŁ

POLMER

PRZEDSIĘBIORSTWO ZAGRANICZNE
HERMANN F. SCHMIDTENDORF • RFN



Przedsiębiorstwo Zagraniczne
64-000 Koszalin ul. Surzyńskiego 32
Tel. 120-724, 121-798, 121-873
tlix. 045313

dotyczy: oferta na programy użytkowe i dydaktyczne dla szkół

Szanowna Pani,
Szanowny Panie,


Z prawdziwą przyjemnością i satysfakcją zwracamy Państwa uwagę na katalog wytwarzanych przez nasze przedsiębiorstwo programów dydaktycznych i użytkowych.

Programy, które dziś Państwu oferujemy, to efekt współpracy fachowców z różnych dziedzin, suma ich uwag i opinii.

Dzięki Państwu nadchodzący rok szkolny może zostać wzbogacony o nowe metody nauczania. Zajęcia stana się nowoczesne i atrakcyjne w swej formie, co niewątpliwie podniesie wyniki uzyskiwane przez Państwa i uczniów.

Zapraszamy do zapoznania się z naszymi propozycjami!

Laczymy wyrazy szacunku


(-) Krzysztof Pilecki
Dyrektor Handlowy
P.Z. Polmer

PROGRAMY DYDAKTYCZNE
I UŻYTKOWE DLA SZKÓŁ

ZX Spectrum
Personal Computer
i komputery kompatybilne

P.Z. POLMER

Dział oprogramowania
Kościan 1987

SPIS TREŚCI

I. WSTĘP

II. PROGRAMY DYDAKTYCZNE

- * Program D-001
"Przewodnik użytkownika ZX Spectrum +" 7
- * Program D-026
"Przewodnik użytkownika ZX Spectrum" 7

INFORMATYKA

- * Program D-002
"Wykonywanie programów w mikrokomputerze" 7
- * Program D-027
"Zastosowania mikrokomputera 1" 7
- * Program D-028
"Algorytmy i schematy blokowe" 7
- * Program D-029
"Podstawy programowania w języku BASIC" 8
- * Program D-030
"Jak pisać dobre programy?" 8
- * Program D-031
"Grafika mikrokomputera ZX Spectrum" 8
- * Program D-042
"Zastosowania mikrokomputera 2" 8
- * Program D-043
"Funkcje, procedury i podprogramy" 9
- * Program D-044
"Losowość w mikrokomputerze" 9

MATEMATYKA

- * Program D-003
"Podzielność liczb" 9
- * Program D-004
"Obroty i symetrie" 9
- * Program D-005
"Cztery działania" 9
- * Program D-006
"Ułamki" 9
- * Program D-007
"Potęgi i pierwiastki" 9
- * Program D-008
"Rozwiązywanie równania kwadratowego" 9
- * Program D-009
"Rysowanie wykresu funkcji" 10
- * Program D-010
"Geometria przestrzenna 1" 10

FIZYKA

- * Program D-011
"Prawa Kirchhoffa" 10
- * Program D-012
"Odczytywanie skali miernika" 10
- * Program D-013
"Odbicie światła" 10

* Program D-014	
"Zwierciadła płaskie"	10
* Program D-015	
"Zwierciadła sferyczne"	10
* Program D-016	
"Prawa załamania światła"	10

CHEMIA

* Program D-017	
"Równania chemiczne"	10
* Program D-018	
"Tablica Mendelejewa"	10

GEOGRAFIA

* Program D-019	
"Terminy geograficzne 1"	11
* Program D-020	
"Flagi państw europejskich"	11

BIOLOGIA

* Program D-021	
"Prawa dziedziczności"	11

JĘZYK POLSKI

* Program D-022	
"Ortografia 1"	11

JĘZYK ANGIELSKI

* Program D-023	
"Praca z tekstem 1"	11
* Program D-038	
"Praca z tekstem 2"	11
* Program D-024	
"Synonimy i antonimy"	11
* Program D-025	
"Czasowniki nieregularne 1"	11
* Program D-039	
"Czasowniki nieregularne 2"	11
* Program D-040	
"Przymyki 1"	11
* Program D-041	
"Przymyki 2"	12

ZESTAWY PROGRAMÓW DIDAKTYCZNYCH

* Zestaw D-01	12
* Zestaw D-02	12
* Zestaw D-03	12
* Zestaw D-04	13
* Zestaw D-06	13
* Zestaw D-07	13
* Zestaw D-08	13
* Zestaw D-09	14
* Zestaw D-10	14
* Zestaw D-11	14
* Zestaw D-12	14

I I I . P R O G R A M Y U Ż Y T K O W E

■ Zestaw U-01	15
Program U-001 - "Przewodnik użytkownika ZX Spectrum +"	
Program U-002 - "Przewodnik użytkownika ZX Spectrum"	
■ Zestaw U-02	15
Program U-003 - "Assembler Z80" - wersja 1	
Program U-004 - "Disassembler Z80" - wersja 1	
Program U-005 - "Monitor Z80" - wersja 1	
■ Zestaw U-03	16
Program U-006 - "Edytor ekranu 1"	
Program U-007 - "Baza danych 1"	
Program U-008 - "Kompozytor"	
■ Zestaw U-04	16
Program U-009 - "Wypełnianie konturów"	
Program U-010 - "Tworzenie okien"	
Program U-011 - "Disassembler 2"	
Program U-012 - "Edytor ekranu 2"	
Program U-013 - "Test pamięci RAM"	

I V . G R Y K O M P U T E R O W E

■ Zestaw G-01	17
Program G-001 - "Skarb księcia"	
Program G-002 - "Kucharz"	
Program G-003 - "Szachy 1"	
Program G-004 - "Wyscig 1"	
■ Zestaw G-02	17
Program G-005 - "Fred"	
Program G-006 - "Pssst"	
Program G-007 - "Śmiertelna pogoń"	
Program G-008 - "Tenis 1"	
■ Zestaw G-03	18
Program G-009 - "Orient Ekspres"	
Program G-010 - "Twierdza"	
Program G-011 - "Mister HAT"	
Program G-012 - "Serpentyna"	
Program G-013 - "Misja 2000"	
■ Zestaw G-05	19
Program G-018 - "Piotrus"	
Program G-019 - "Bilard 1"	
Program G-020 - "Strzelnica"	
Program G-021 - "Wyscig 2"	
■ Zestaw G-07	20
Program G-027 - "Alchemik"	
Program G-028 - "Bilard 2"	
Program G-029 - "Bitwa 1"	
Program G-030 - "Brydz 1"	

■ Zestaw G-08	20
Program G-031 - "Zwariowany grotolaz"	
Program G-032 - "Poker 1"	
Program G-033 - "Asteroïdy"	
Program G-034 - "kolejka"	
■ Zestaw G-09	21
Program G-035 - "Dziesięciobój cz. 1"	
Program D-036 - "Robot"	
Program D-037 - "Tryktrak"	
Program G-038 - "Saper"	
V. ZASADY SPRZEDAŻY	22

Szanowni Państwo,

Oddajemy w ręce Państwa katalog zawierający wytworzone przez nasze przedsiębiorstwo programy dydaktyczne i użytkowe dla szkół. Mikrokomputer stał się symbolem nowoczesności ostatnich lat. Z pewnością nie ma już nikogo, kto wątpiłby w celowość wprowadzania informatyki niemal we wszystkie dziedziny życia. Ołbrzymi, rosnący z każdym dniem potok informacji, konieczność szybkiego dostępu do nich, zmuszają nas do szerokiej komputeryzacji.

Wyjątkowa rola w procesie kształtowania nowoczesnego społeczeństwa ma do spełnienia szkoła. Młode pokolenie musi posiadać umiejętność posługiwania się sprzętem mikrokomputerowym. Staje się to wymogiem czasu. Jest więc rzeczą niebagatelną, by umożliwić młodym ludziom jak najwcześniejszy kontakt z tym sprzętem.

Wykorzystując mikrokomputery w procesie dydaktycznym zyskujemy podwójnie: uczymy posługiwania się nimi i przekazujemy materiał lekcyjny w atrakcyjnej formie. Komputerowe programy dydaktyczne umożliwiają podanie i sprawdzenie wiadomości w sposób bardziej efektywny niż tradycyjne metody. Mikrokomputer jako środek dydaktyczny stwarza więc szanse uzyskania lepszych wyników nauczania.

Przedsiębiorstwo nasze, jako jedno z nielicznych w kraju, zajmuje się profesjonalnie tworzeniem i dystrybucją programów dydaktycznych już od 1985 roku. Przez ten czas zbieraliśmy opinie i wskazówki użytkowników, wprowadzając zmiany i ulepszając nasze programy. Programy zawarte w niniejszym katalogu są więc sumą doświadczeń, które zdobyliśmy przez ten czas. Powstały w wyniku współpracy informatyków, dydaktyków i nauczycieli. Były również opiniowane w Instytucie Badań Pedagogicznych w Warszawie.

"Program pozwala rozwijać umiejętność czytania ze zrozumieniem i pisania. Są to niezwykle ważne zadania w nauczaniu języka obcego. Nadaje się jako pomoc dydaktyczna w początkowych etapach rozwijania tych umiejętności. Sprzyja indywidualizacji nauczania. (...)" (fragment recenzji IBP w Warszawie programu D-023 Język angielski - "Praca z tekstem 1").

Oferujemy więc Państwu programy dobre, jedyne w kraju, sprawdzone i zalecane. Zgodnie z sugestiami Klientów sprzedajemy je pojedynczo i w zestawach. W końcowej części katalogu podaliśmy również zestawy gier komputerowych. Gra jest często pierwszym kontaktem z mikrokomputerem i może wzbudzić zainteresowanie pracą wspomagana komputerem, co jest przecież naszym celem.

Przedstawiamy Państwu nasze programy w przekonaniu, że przyczynia się one do podniesienia poziomu kultury komputerowej w naszym kraju. Ważne jest, by nie tracić już ani dnia, każda zwłoka we wprowadzaniu nowych metod nauczania do szkół, to strata nie do odrobienia. Proponujemy więc Państwu korzystać z istniejących możliwości i niezwłocznie nawiązać z nami kontakt.

Życzymy wszystkim naszym kontrahentom zadowolenia i satysfakcji z użytkowania naszych programów.

mgr Marek Smigiełski
Pełnomocnik - Dyrektor Generalny
P.Z. POLMER

PROGRAMY DYDAKTYCZNE

Poniżej przedstawiamy oferowane przez nas programy dydaktyczne z krótką informacją o ich zakresie. Programy wyposażone są w instrukcje dla ucznia i instrukcje dla nauczyciela. Programy zawierające testy podają również oceny tych testów. Programy dydaktyczne sprzedawane są pojedynczo lub w zestawach. Cena pakietu obejmuje: dokumentację oraz kasety magnetofonowe z obustronnie nagrzanymi zapisami cyfrowymi programów. Całość zatopiona jest w folii.

Spis programów:

D-001 "Przewodnik użytkownika ZX Spectrum +"

Program uczy posługiwać się klawiaturą ZX Spectrum + i przedstawia pełne możliwości mikrokomputera. Jest to zmodyfikowana polskojęzyczna wersja odpowiedniego programu dołączanego przez producenta do zestawu mikrokomputerowego.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-026 "Przewodnik użytkownika ZX Spectrum"

Jak wyżej w odniesieniu do mikrokomputera ZX Spectrum. Program składa się z sześciu części.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-002 INFORMATYKA - "Wykonywanie programów w mikrokomputerze"

Program w części wykładowej podaje podstawowe informacje o budowie i wewnętrznej organizacji mikrokomputera. Wyjaśnia takie pojęcia, jak: pamięć (ROM i RAM), mikroprocesor, rejestry, układ wejścia-wyjścia, cykli rozkazowy, rozkaz elementarny itd. Natomiast w części demonstracyjnej, na podstawie instrukcji podstawienia (dodawanie dwóch liczb), przedstawiono krok po kroku sposób realizacji programów w mikrokomputerze.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-021 INFORMATYKA - "Zastosowania mikrokomputera 1"

Program przedstawia przegląd najważniejszych zastosowań mikrokomputera w różnych dziedzinach życia - od nauki i gospodarki po rozrywkę. Ilustruje jego wykorzystanie w zarządzaniu przedsiębiorstwem, matematyce, biologii, lingwistyce, medycynie, dydaktyce, pracach inżynierskich, obsłudze Klientów. Uczeń sam wybiera interesującą go sferę zastosowań i mikrokomputer zaczyna działać jak specjalistyczny system, na przykład:

- system masowej obsługi (rezerwacja miejsc w podłogach),
- system wspomagający projektowanie (obliczenia inżynierskie),
- system administracyjno-księgowy przedsiębiorstwa (tworzenie listy płac),
- system symulacyjny (symulacja rozwoju populacji zwierząt),
- system wspomagający diagnozowanie w medycynie (rozpoznanawanie cukrzycy),

lub też rozwiązuje pewne problemy matematyczne z zakresu szkoły średniej (przybliżone rozwiązywanie równań nieliniowych), wspomaga prace nauczyciela (uczy i sprawdza znajomość zasad ortografii), służy jako podręczny mikroświatnik (polsko-angielsko-niemiecki słownik mikrokomputerowy). Wreszcie demonstruje prostą grę komputerową i swoje możliwości muzyczne. W każdym przypadku uczeń staje się aktywnym użytkownikiem wybranego przez siebie systemu mikrokomputerowego.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-028 INFORMATYKA - "Algorytmy i schematy blokowe"

Program przygotowuje ucznia do programowania mikrokomputerów. Wyjaśnia pojęcie algorytmu i przedstawia zasady jego konstruowania, a także uczy two-

rzyć poprawne schematy blokowe. Demonstruje też szczegółowo działanie wybranych schematów blokowych o stopniu złożoności dostosowanym do wiedzy matematyczno-logicznej ucznia szkoły średniej. Uczeń ma możliwość śledzenia przebiegu wykonania schematu dla podanych przez siebie danych początkowych.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-029 INFORMATYKA - "Podstawy programowania w języku BASIC"

Język BASIC jest obecnie podstawowym językiem programowania mikrokomputerów. Program ten wyjaśnia i uczy posługiwać się takimi elementami języka BASIC, jak : stałe, zmienne, tablice, komentarze, wyrażenia i standardowe funkcje matematyczne. Następnie zapoznaje ucznia z podstawowymi zdaniami języka BASIC: LET, IF...THEN, GOTO, FOR...TO...STEP, NEXT, PRINT, INPUT, GOSUB, RETURN, STOP. Program jest ilustrowany przykładami, a każda część prezentowanego materiału kończy się serią pytań testowych dla ucznia.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-030 INFORMATYKA - "Jak pisać dobre programy?"

Program uczy podstawowych zasad dobrego programowania, które przeznaczone są dla początkującego programisty. W oparciu o kilkanaście prostych przykładów pokazano, jak wybór algorytmu wpływa na czas obliczeń, jakie są zasady optymalizacji czasu wykonania programu, a także jak proste błędy w konstrukcji wyrażen, organizacji pętli i wyborze operatorów arytmetycznych wydłużają czas i wpływają na dokładność obliczeń.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-031 INFORMATYKA - "Grafika mikrokomputera ZX Spectrum"

Program przedstawia zasady programowania grafiki mikrokomputera ZX Spectrum w języku BASIC. Omówiona jest organizacja ekranu w trybie graficznym, standardowe znaki graficzne, grafika definiowana przez użytkownika oraz wykorzystanie kolorów. Przedstawione są także operacje graficzne pozwalające rysować punkty, odcinki i okręgi. Na zakończenie podane są informacje na temat animacji grafiki i tworzenia ruchu. Program jest ilustrowany licznymi przykładami.
Cena detaliczna: 9.950 - zł.

D-042 INFORMATYKA - "Zastosowania mikrokomputera 2"

Program ten stanowi kontynuację programu D-027 i przedstawia przegląd dalszych zastosowań mikrokomputera w różnych dziedzinach życia - od nauki i gospodarki po rozrywkę. Ilustruje jego wykorzystanie w matematyce, pracach inżyniersko-projektowych, medycynie, statystyce, obsłudze Klientów, rozpoznawaniu obrazów i praktyce dnia codziennego. Uczeń sam wybiera interesującą go sferę zastosowań, na przykład:

- system masowej obsługi (rezerwacja miejsc w hotelach),
- system wspomagający projektowanie (obliczenia hydrauliczne sieci wodociągowej),
- system obliczeń statystycznych (tworzy histogramy i oblicza podstawowe parametry statystyczne dla podanych danych),
- system wspomagający diagnozowanie w medycynie,
- system rozpoznawania obrazów (poprawianie kontrastu obrazu).

W programie tym mikrokomputer rozwiązuje też pewne problemy matematyczne (aproksymacja funkcji jednej zmiennej), pozwala pisać i redagować krótkie listy (prosty edytor tekstów) lub proponuje atrakcyjną psychozabawę komputerową. We wszystkich prezentowanych zastosowaniach mikrokomputera uczeń staje się aktywnym użytkownikiem wybranego przez siebie systemu.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-043 INFOTRMATYKA - "Funkcje, procedury i podprogramy"

Program przedstawia budowę i zasady wykorzystania funkcji, procedur i podprogramów. Omówione są parametry i ich rodzaje, sposoby wywoływania oraz mechanizm działania procedur i podprogramów. Podano także informacje o funkcjach standardowych i przykłady procedur numerycznych. Prezentowany materiał nie ogranicza się wyłącznie do informacji dotyczących języka BASIC. Podane wiadomości dotyczą także języków programowania PASCAL i LOGO.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-044 INFORMATYKA - "Losowość w mikrokomputerze"

Generatory losowe dostępne w mikrokomputerach stwarzają bardzo ciekawe możliwości ich zastosowań. Program omawia generowanie liczb losowych na poziomie języka BASIC, przedstawia charakter tej losowości i ilustruje omawiane zagadnienia licznymi przykładami. Pokazane są także możliwości zastosowań generatorów, w szczególności przy tworzeniu gier.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-003 MATEMATYKA - "Podzielność liczb"

Program przedstawia reguły dzielenia liczb i sprawdza te umiejętności u ucznia.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-004 MATEMATYKA - "Obroty i symetrie"

Program przedstawia różne rodzaje obrotów i symetrii na płaszczyźnie. Tematyka zilustrowana jest licznymi przykładami.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-005 MATEMATYKA - "Cztery działania"

Program sprawdza umiejętność wykonywania czterech podstawowych działań na poziomie podstawowym i wyższym (kilka wariantów).
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-006 MATEMATYKA - "Ułamki"

Program sprawdza umiejętność posługiwania się ułamiłkami (kilka wariantów o różnych poziomach trudności).
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-007 MATEMATYKA - "Potęgi i pierwiastki"

Program podaje odpowiednie definicje i sprawdza umiejętność posługiwania się potęgami i pierwiastkami (kilka wariantów o różnych poziomach trudności).
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-008 MATEMATYKA - "Rozwiązywanie równania kwadratowego"

Program demonstruje sposób rozwiązywania równania kwadratowego, przedstawia odpowiednie wykresy funkcji oraz sprawdza opanowanie tematu przez ucznia.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-009 MATEMATYKA - "Rysowanie wykresu funkcji"

Program rysuje wykres dowolnej funkcji jednej zmiennej określonej przez użytkownika.
Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-010 MATEMATYKA - "Geometria przestrzenna 1"

Program pozwala konstruować dowolne obrazy brył przestrzennych, powiększać je lub zmniejszać, obracać oraz oświetlać z różnych stron. Istnieje także możliwość zapisu skonstruowanego obrazu bryły na taśmie magnetofonowa.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-011 FIZYKA - "Prawa Kirchhoffa"

Na przykładzie różnych typów obwodów i ich elementów, program pozwala sprawdzić wiedzę ucznia dotyczącą znajomości praw Kirchhoffa.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-012 FIZYKA - "Odczytywanie skali miernika"

Program uczy posługiwać się miernikiem elektrycznym zaopatrzonym w różne skale oraz sprawdza umiejętność odczytywania skali tego miernika.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-013 FIZYKA - "Odbicie światła"

Program wprowadza w pojęcia optyki geometrycznej i podaje prawa odbicia światła.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-014 FIZYKA - "Zwierciadła płaskie"

Program demonstruje sposób odbicia promienia świetlnego od zwierciadła płaskiego oraz powstawanie obrazu pozornego.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-015 FIZYKA - "Zwierciadła sferyczne"

Program demonstruje sposób odbicia promienia świetlnego od zwierciadła sferycznego oraz zależność wielkości i położenia obrazu od położenia przedmiotu.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-016 FIZYKA - "Prawa załamania światła"

Program ilustruje prawa załamania światła i przedstawia zasadę Fermata zobrazowaną doświadczeniami.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-017 CHEMIA - "Równania chemiczne"

Program demonstruje prawidłowe układanie równań chemicznych oraz sprawdza umiejętności ucznia w tym zakresie.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-018 CHEMIA - "Tablica Mendelejewa"

Program przedstawia układ okresowy pierwiastków, demonstruje poszczególne rodziny pierwiastków oraz sprawdza umiejętność posługiwania się tablicą Mendelejewa i określania pierwiastka na podstawie danych o nim.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-019 GEOGRAFIA - "Terminy geograficzne 1"

Na podstawie przykładowej mapy, program uczy prawidłowego używania terminów geograficznych (wyspa, półwysep, cieśnina itp.) oraz sprawdza znajomość tych terminów.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-020 GEOGRAFIA - "Flagi państw europejskich"

Program demonstruje flagi wszystkich państw europejskich oraz sprawdza umiejętność określenia nazwy państwa na podstawie jego flagi i flagi na podstawie nazwy państwa.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-021 BIOLOGIA - "Prawa dziedziczności"

Program demonstruje przenoszenie się cech dziedzicznych u ludzi oraz pozwala konstruować nowe cechy i śledzić ich dziedziczność.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-022 JĘZYK POLSKI - "Ortografia 1"

Program przedstawia podstawowe zasady pisowni "rz" i "z" oraz sprawdza wiadomości w tym zakresie na poziomie podstawowym.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-023 JĘZYK ANGIELSKI - "Praca z tekstem 1"

Program składa się z kilku wariantów i ma charakter gry językowej. Zadaniem ucznia jest odgadywanie wyrazów i uzupełnianie luk w tekstach. Sprawdza się w ten sposób ogólna znajomość języka angielskiego.

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-036 JĘZYK ANGIELSKI - "Praca z tekstem 2"

- zob. opis programu D-023 w zestawie D-01

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-024 JĘZYK ANGIELSKI - "Synonimy i antonimy"

Jest to test i ćwiczenia słownictwa. Zadaniem ucznia jest podanie synonimów i antonimów podanych wyrazów (różne warianty i skale trudności).

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-025 JĘZYK ANGIELSKI - "Czasowniki nieregularne 1"

Program sprawdza umiejętności ucznia w zakresie prawidłowego doboru czasowników oraz posługiwania się nimi w różnych czasach i stronie biernej (uwzględnione są wyłącznie czasowniki nieregularne).

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-039 JĘZYK ANGIELSKI - "Czasowniki nieregularne 2"

- zob. opis programu D-025 w zestawie D-01

Cena detaliczna: 9.950,- zł.

D-040 JĘZYK ANGIELSKI - "Przyimki 1"

Jest to program testujaco-uczacy i obejmuje material gramatyczno-slowni-
kowy na poziomie sredniozaawansowanym z zakresu przyimkow. Program zawiera
elementy losowe i rozne poziomy trudnosci.
Cena detaliczna: 9.950,- zl.

D-041 JĘZYK ANGIELSKI - "Przyimki 2"

- zob. opis programu D-040
Cena detaliczna: 9.950,- zl.

ZESTAWY PROGRAMÓW DYDAKTYCZNYCH**ZESTAW D-01**

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw przeznaczony jest do wspomagania nauczania roznych przedmiotow w
szkolach podstawowych i srednich. Sklada sie z dokumentacji (Nr 003.86) oraz
czterech kaset magnetofonowych zawierajacych 26 programow (nagranie obustron-
ne). Calosc zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 99.500,- zl.

Spis programow :

D-001, D-026, D-002, D-003, D-004, D-005, D-006, D-007, D-008, D-009, D-010,
D-011, D-012, D-013, D-014, D-015, D-016, D-017, D-018, D-019, D-020, D-021,
D-022, D-023, D-024, D-025.

ZESTAW D-02

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy zestawu D-01 przeznaczone dla szkol podstawo-
wych i sklada sie z dokumentacji (Nr 009.86) oraz trzech kaset magnetofono-
wych zawierajacych 14 programow (nagranie obustronne). Calosc zatopiona jest
w folii.
Cena detaliczna: 64.500,- zl.

Spis programow :

D-001, D-026, D-002, D-003, D-004, D-005, D-006, D-007, D-008, D-009, D-012,
D-019, D-020, D-022.

ZESTAW D-03

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy zestawu D-01 przeznaczone dla szkol srednich i
sklada sie z dokumentacji (Nr 010.86) oraz trzech kaset magnetofonowych za-
wierajacych 18 programow (nagranie obustronne). Calosc zatopiona jest w fo-
lii.
Cena detaliczna: 84.500,- zl.

Spis programów :

D-001, D-026, D-002, D-004, D-009, D-010, D-011, D-012, D-013, D-014, D-015,
D-016, D-017, D-018, D-021, D-023, D-024, D-025.

ZESTAW D-04

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw przeznaczony jest do nauki informatyki w szkołach średnich i został przygotowany pod kątem programu nauczania tego przedmiotu opracowanego przez Ministerstwo Oświaty i Wychowania. Zestaw składa się z dokumentacji (Nr 023.86) oraz dwóch kaset magnetofonowych zawierających 6 programów (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 54.500,- zł.

Spis programów :

D-027, D-028, D-029, D-030, D-002, D-031.

ZESTAW D-06

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy do nauki języka angielskiego w szkołach średnich i składa się z dokumentacji (Nr 025.86) oraz dwóch kaset magnetofonowych zawierających 6 programów (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 29.500,- zł.

Spis programów :

D-023, D-038, D-025, D-039, D-040, D-041.

ZESTAW D-07

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy zestawu D-01 przeznaczone do nauki matematyki w szkołach podstawowych i składa się z dokumentacji (Nr 041.86) oraz dwóch kaset magnetofonowych zawierających 6 programów (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 29.500,- zł.

Spis programów :

D-003, D-004, D-005, D-006, D-007, D-008.

ZESTAW D-08

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy zestawu D-01 przeznaczone do nauki matematyki w szkołach średnich i składa się z dokumentacji (Nr 042.86) oraz kasety magnetofonowej zawierającej trzy programy (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 19.950,- zł.

Spis programów :

D-008, D-009, D-010.

ZESTAW D-09

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy zestawu D-01 przeznaczone do nauki fizyki w szkołach średnich i składa się z dokumentacji (Nr 043.86) oraz dwóch kaset magnetofonowych zawierających 6 programów (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.

Cena detaliczna: 29.500,- zł.

Spis programów :

D-011, D-012, D-013, D-014, D-015, D-016.

ZESTAW D-10

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy zestawu D-01 przeznaczone do nauki chemii w szkołach i składa się z dokumentacji (Nr 044.86) oraz kasety magnetofonowej zawierającej dwa programy (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.

Cena detaliczna: 14.950,- zł.

Spis programów :

D-017, D-018.

ZESTAW D-11

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw obejmuje programy zestawu D-01 przeznaczone do nauki geografii w szkołach podstawowych i średnich. Zestaw składa się z dokumentacji (Nr 045.86) oraz kasety magnetofonowej zawierającej dwa programy (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.

Cena detaliczna: 14.950,- zł.

Spis programów :

U-019, D-020.

ZESTAW D-12

Mikrokomputery: ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw przeznaczony jest do nauki informatyki w szkołach średnich i został przygotowany pod kątem programu nauczania tego przedmiotu opracowanego przez Ministerstwo Oświaty i Wychowania. Składa się z dokumentacji (Nr 050.86) oraz kasety magnetofonowej zawierającej trzy programy (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.

Cena detaliczna: 34.950,- zł.

Spis programów :

D-042, D-043, D-044.

ZESTAW U-03

Mikrokomputery : ZX Spectrum, ZX Spectrum + i Kompatybilne

Zestaw składa się z instrukcji (Nr 018.86) oraz Kasety magnetofonowej zawierającej trzy programy (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.

Cena detaliczna: 3.995,- zł.

Spis programów :

U-006 "Edytor ekranu 1"

Program umożliwia szybkie tworzenie grafiki użytkownika i ekranów, bez konieczności posługiwania się instrukcjami języka BASIC. Istnieje możliwość współpracy z pamięcią zewnętrzną.

U-007 "Baza danych 1"

Program umożliwia tworzenie i obsługę zbiorów danych, definiowanie własnych formatów, szybki dostęp i wyszukiwanie informacji oraz sortowanie. Istnieje możliwość współpracy z zewnętrznymi pamięciami magnetycznymi i drukarką.

U-008 "Kompozytor"

Program służy do komponowania, poprawiania i zapisywania utworów muzycznych. Nie jest przy tym wymagane jakiegokolwiek wykształcenie muzyczne.

ZESTAW U-04

Mikrokomputery : ZX Spectrum, ZX Spectrum + i Kompatybilne

Zestaw składa się z instrukcji (Nr 030.86) oraz Kasety magnetofonowej zawierającej pięć programów (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.

Cena detaliczna: 5.995,- zł.

Spis programów :

U-009 "Wypełnianie konturów"

Program zawiera podprogram graficzny, napisany w języku maszynowym, pozwalający na wypełnianie dowolnego zamkniętego konturu jednym z 96-ciu wzorów graficznych. Podprogram ten może być wykorzystany w innym programie jako dodatkowy blok wzbogacający grafikę.

U-010 "Tworzenie okien"

Program zawiera dwa podprogramy napisane w języku wewnętrznym. Pierwszy pozwala na definiowanie tzw. okien, umożliwiających wprowadzanie informacji w ściśle określonym prostokątnym obszarze ekranu monitora. Drugi podprogram umożliwia w ramach zdefiniowanego "okna" zapis tekstu w układzie 64-ech znaków w jednym wierszu. Pojedynczy znak ma wtedy szerokość czterech punktów i wysokość osmiu punktów. Oba podprogramy mogą być wykorzystane w innym programie jako bloki wzbogacające grafikę.

U-011 "Disassembler 2"

Program ten zawiera podprogram, napisany w języku wewnętrznym, umożliwiający deasemblację programów zapisanych w pamięci mikrokomputera w postaci kodu wewnętrznego. Programy te tłumaczone są na postać źródłową w języku ASSEMBLER. Użyty jest przy tym zapis symboliczny za pomocą tzw. mnemoników.

Zestaw składa się z instrukcji (Nr 005.86) oraz kasety magnetofonowej zawierającej cztery gry (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 3.995,- zł.

Spis gier :

G-005 "Fred"

Jest to gra przygodowa. Tytułowy bohater znalazł się na dnie labiryntu o 35-ciu poziomach. Musi z niego wyjść, odszukując po drodze i zabierając jak najwięcej skarbow. Po drodze czyha na Freda wiele niebezpieczeństw (duchy, mumie, nietoperze).

G-006 "Fssst"

Jest to gra zręcznościowa. Zadaniem graczącego jest uchronienie hodowanego kwiatka przed szkodnikami, które atakują go ze wszystkich stron. Do dyspozycji grający ma środki opryskujące. Działają one jednak selektywnie - jeden środek na określony gatunek szkodników. Podczas całej operacji niszczenia szkodników nie należy zapominać o podlewaniu kwiatka i kopaniu ziemi. Jeżeli grający spisze się dobrze, to kwiatek "odwdzięczy się" i zakwitnie.

G-007 "Smiertelna pogoń"

Grający goni na motocyklu dwóch uciekinierów w lesie. Jego zadaniem jest trafienie ich. Jeżeli wyważy się z misji, otrzymuje nowy sektor lasu, w którym drzew jest więcej!

G-008 "Tenis 1"

Jest to wspaniała gra symulacyjna dla jednej lub dwóch osób. Umożliwia rozegranie wielkiego turnieju tenisowego. Grający widzi przestrzenną panoramę kortu, trybuny, zawodników i chłopców, podających piłki, może dowolnie sterować ruchami zawodników, słyszy nawet odbicia piłki. Zawody odbywają się z zachowaniem wszystkich zasad i prawideł tenisa, włącznie z rozegranie tie - breaku.

ZESTAW G-03

Mikrokomputery : ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw składa się z instrukcji (Nr 012.86) oraz kasety magnetofonowej zawierającej pięć gier (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 4.495,- zł.

Spis gier :

G-009 "Orient Ekspres"

Gra ma charakter przygodowy i odznacza się znakomitą grafiką. Akcja rozgrywa się na dachach i wewnątrz wagonów pędzącego pociągu. Zadaniem gracza jest odnalezienie klucza do lokomotywy i zatrzymanie pociągu, w czym usilnie przeszkadzają mu gangsterzy i złe duchy. Walka z gangsterami, bieganie po dachach pędzącego pociągu i unikanie złych duchów wymagają dużej odwagi, refleksu i pomysłowości.

G-010 "Twierdza"

Jest to gra zręcznościowa, w której gracz jest obrońcą murów twierdzy. Na mury wdrapują się wojownicy przeciwnika, a jedyną bronią przeciwko nim są zrzucone z murów głazy. Obrona twierdzy nie jest jednak łatwa - przeciwnik nieprzerwanie szturmuje.

G-011 "Mister HAT"

"Mister HAT" to także gra zręcznościowa. Gracz steruje ruchami ludzika tak, aby ten znalazł się na najwyższym poziomie linii biegnących poziomo przez ekran telewizora. W liniach tych pojawiają się "dziury" i wówczas można wskoczyć na wyższy poziom lub spaść na niższy. Po wykonaniu zadania czeka nas ponownie wspinaczka na najwyższy poziom. Dodatkowo utrudniają ją różne "latające" przedmioty.

G-012 "Serpentyzna"

Jest to gra logiczna, w której gracz steruje ruchami węża. Jego długość przyrasta, gdy wąż zje kolejne, napotkane po drodze, jabłko. W określonym czasie należy zjeść możliwie jak najwięcej jabłek, poruszając wężem tak, aby nie zjadł sam siebie.

G-013 "Misja 2000"

Jest to gra symulacyjna z gatunku "science-fiction". Gracz-pilot samolotu raketowego ma za zadanie zbombardować magazyn broni atomowej. Ale zanim doleci nad cel czekają na niego rakiety przecinacza. Trasa lotu posiada pięć odcinków o różnej skali trudności. Każdy fragment lotu można trenować dowolną liczbę razy. Możliwe jest także samodzielne modyfikowanie trasy lotu.

ZESTAW G-05

Mikrokomputery : ZX Spectrum, ZX Spectrum + i kompatybilne

Zestaw składa się z instrukcji (Nr 014.86) oraz Kasety magnetofonowej zawierającej cztery gry (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii. Cena detaliczna: 3.995,- zł.

Spis gier :

G-018 "Piotrus"

Gra ma charakter przygodowy. Główny bohater gry - Piotrus wybiera się rakieta na Księżyc. Ale zanim tam polecą, musi zgromadzić pogubione po pokojach swojego dużego domu różne przedmioty codziennego użytku. Nie jest to takie łatwe. Piotrusowi przeszkadzają różne latające dziwadła, czekają na niego liczne niebezpieczeństwa, musi walczyć z duchami i wykazać się dużym refleksem.

G-019 "Bilard 1"

Jest to gra zręcznościowa, w której gracz lub dwóch graczy rozgrywa partię bilarda tak, aby zdobyć maksymalną liczbę punktów. Grający ma możliwość dowolnego wyboru kierunku poruszania się bili. Może także ustalić się uderzenia. Kule odbijają się jak w prawdziwym bilardzie.

G-020 "Strzelnica"

Jest to gra zręcznościowa, która pozwala ćwiczyć spostrzegawczość, refleks i celne oko. Grający znajduje się na strzelnicy w lunaparku, a przed lufą jego wiatrowki przesuwają się różne przedmioty - cele. Za ich zestrzelenie można zdobyć punkty. Należy zgromadzić ich jak najwięcej.

G-021 "Wyscig 2"

Gra symuluje jazdę samochodem na torze wyscigowym. Istnieje możliwość wyboru jednego z kilkunastu międzynarodowych torów oraz liczby okrążeń. Zawodnik może przejechać trasę toru sam, starając się osiągnąć jak najlepszy czas lub uczestniczyć w wyscigu, w którym startuje jako czterdziesty i musi pokonać jak największą liczbę rywali. Na trasie wyscigu czekają na niego wiraje i różne przeszkody.

ZESTAW G-07

Mikrokomputery : ZX Spectrum, ZX Spectrum + i Kompatybilne

Zestaw składa się z instrukcji (Nr 016.86) oraz Kasety magnetofonowej zawierającej cztery gry (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 3.995,- zł.

Spis gier :

G-027 "Alchemik"

Jest to gra przygodowa. Alchemik przechodzi przez podziemny labirynt, napotykając po drodze najróżniejsze skarby i różne niebezpieczeństwa. Aby uchronić się przed tymi ostatnimi, może wykorzystywać swą czarodziejską moc, m. in. zamieniać się w ptaka lub używać zaklęć. Gra ma bogatą grafikę.

G-028 "Billard 2"

Gra symuluje bilard elektryczny (tzw. flipper), jest barwna i szybka.

G-029 "Bitwa 1"

Jest to szybka gra zrecznościowa. Gracz kieruje ruchomym działem, za pomocą którego winien ostrzeliwać nadjeżdżające pojazdy wroga, chroniąc się jednocześnie przed ich strzałami.

G-030 "Brydż 1"

Gra umożliwia rozegranie partii brydża. Gracz licytuje i rozgrywa jako jedna ze stron, a za pozostałe strony gra komputer. Istnieje możliwość wyboru jednej z kilku konwencji licytacyjnych.

ZESTAW G-08

Mikrokomputery : ZX Spectrum, ZX Spectrum + i Kompatybilne

Zestaw składa się z instrukcji (Nr 019.86) oraz kasety magnetofonowej zawierającej cztery gry (nagranie obustronne). Całość zatopiona jest w folii.
Cena detaliczna: 3.995,- zł.

Spis gier :

G-031 "Zwariowany grotolaz"

Jest to gra typu przygodowego. Należy przeprowadzić grotolaza przez 20 pieczar. Aby wydostać się z pieczary, trzeba zebrać wszystkie znajdujące się w niej klucze. Należy jednak zachować ostrożność - na grotolaza czyha bowiem wiele niebezpieczeństw. Bogata i kolorowa grafika decyduje o wyjątkowym uroku tej gry.

G-032 "Poker 1"

Jest to symulacja rozgrywki pokerowej. Należy grać jako jedna ze stron przeciwko trzem pozostałym. Na początku wszyscy czterej gracze mają po 100000 \$.

G-033 "Asteroidy"

Jest to gra zrecznościowa. Gracz, dysponując własnym uzbrojonym statkiem kosmicznym, winien niszczyć nadlatujące zewsząd asteroidy, a także statki nieprzyjacielskie.

ZASADY SPRZEDAŻY

1. Warunki realizacji zamówienia

Sprzedaży naszych programów dokonujemy po otrzymaniu od Państwa formalnego zamówienia.

Zamówienia realizujemy w kolejności wpływu, przy uwzględnieniu pierwszeństwa stałych klientów.

Zamówienia prosimy kierować na adres :

Przedsiębiorstwo Zagraniczne **POLMER**

ul. Surzyńskiego 32

64-000 Kościan

Z podaniem formy płatności (gotówka, czek rozrachunkowy, przelew) oraz formy odbioru programów:

- a) odbiór w Dziale Zbytu P.Z. POLMER, po wcześniejszym uzgodnieniu terminu, w każdy poniedziałek w godz. 10.00 - 13.00 i 14.00 - 18.00,

środa	8.00 - 14.00,
piątek	8.00 - 14.00;
- b) na wyraźne życzenie zamawiającego - wysyłka pod wskazany adres na koszt odbiorcy.

2. Cena

Na nasze wyroby obowiązują ceny umowne i zastrzegamy sobie możliwość ich zmiany.

3. Marża

Udzielamy marży handlowej dla odbiorców zbiorowych (jednostek handlowych) w wysokości wzajemnie uzgodnionej.

Wszelkie dodatkowe informacje możecie Państwo otrzymać telefonując do nas w godzinach od 8.00 do 14.00 od poniedziałku do piątku.

Numer telefonów Działu Zbytu :

- 120-724
- 121-798
- 121-873

Telex :

045313

Uwaga:

Użytkowników mikrokomputerów ZX Spectrum (+) współpracujących ze stacją dysków elastycznych (pracująca pod systemem MS DOS) informujemy, że wszystkie wymienione w katalogu programy można zakupić w wersjach z zapisem cyfrowym na dyskietkach 5 1/4".

- w przypadku zestawów i pojedynczych programów dydaktycznych (seria D) cena nie ulega wówczas zmianie,

np. program D-028 INFORMATYKA - "Algorytmy i schematy blokowe"

cena detaliczna: zapis na kasecie - 9950,- zł

zapis na dyskietce - 9950,- zł

- w przypadku zestawów programów użytkowych (seria U) i gier komputerowych (seria G) cena ulega zwiększeniu o 100%,

np. Zestaw U-02

cena detaliczna: zapis na kasecie - 3995,- zł

zapis na dyskietce - 7990,- zł

W zamówieniach prosimy wyraźnie zaznaczyć, iż zamawiacie Państwo programy zapisane na dyskietce; w przeciwnym razie prześlemy programy zapisane na kasecie magnetofonowej.

Dział Zbytu

H.Z. Polmer

PRZEDSIĘBIORSTWO ZAGRANICZNE „POLMER”
HERMANN F. SCHMIDTENDORF
UL. SURZYŃSKIEGO 32
64-000 KOŚCIAN

Tel. 120-724, 121-798

Telex 045313

ZMP-P i M. z. 150/50000/86