

## Zadanie nr 2 - Antysakady

### Schemat ogólny:

1. Informacje o osobie badanej: *Numer osoby badanej (domyślne '001'), Numer sesji (domyślne '1'), Ręczność*
2. Instrukcja
3. Trening – w trakcie treningu uczestnik badania po każdym przykładzie otrzymuje informację zwrotną czy odpowiedział poprawnie (feedback). Trening ma składać się z 8 (wybranych) przykładów.
4. Powtórzenie instrukcji
5. Zadanie właściwe (bez feedbacku) – w zadaniu wszystkie przykłady mają powtórzyć się 15 razy
6. Podziękowania

### Właściwości bodźców (podane w kolejności wyświetlania się w procedurze):

1. Punkt fiksacji
  - 500ms
  - zawsze na środku ekranu
2. Koło
  - 100ms
  - kolor: 100,100,100
  - rozmiar: 30 x 30 pix
  - **ma się pojawiać po lewej lub po prawej stronie ekranu**
3. Litera
  - 200ms
  - Rodzaje liter: **R, B, P**
  - **ma się pojawiać po przeciwnej stronie ekranu niż koło**
  - odpowiedzi można udzielać strzałkami: **R – lewa, B – dół, P – prawa**
  - odpowiedzi można udzielać podczas wyświetlania litery oraz maski (w sumie 700ms)
4. Maski – '8'
  - 500ms
  - **ma zakryć wcześniej wyświetloną literę**

### Dodatkowe informacje o procedurze:

1. Kolor tła – szary
2. Kolor liter – czarne
3. Rodzaj fontu - Calibri