

Adaptado para a lógica Sinclair, *Animals* é um exemplo do quanto os micros podem contribuir para o aprendizado do Inglês

Aprenda Inglês com Animals

Eddie Edmundson

Conhecido como brinde para quem compra os computadores Apple, o programa *Animals* que aqui trazemos é uma versão escrita em BASIC para equipamentos Sinclair com expansão de 16 Kb de memória. Foi adaptado pela equipe do Centro de Treinamento e Recursos da Cultura Inglesa, como forma de utilizar o TK85 recentemente adquirido por uma de suas filiais no ensino e prática do Inglês com grupos de alunos.

ENSINANDO O COMPUTADOR

No começo, o programa conhece apenas dois animais e pede para os alunos pensarem em qualquer um, o qual tentará adivinhar. É claro que ele comete um erro e, então, pede para os alunos informarem o nome do animal em que pensaram e em seguida propõem uma pergunta que o distinga daquele em que ele pensou. O programa vai incorporando essas informações ao seu banco de dados (tanto os nomes dos animais quanto as perguntas que os diferenciavam dos demais) e isso continua até ele tornar-se



tão inteligente que os alunos são forçados a dar definições cada vez mais precisas.

Todas as mensagens são escritas em Inglês e os alunos também devem se comunicar com o micro na mesma língua. O mais importante é que, ao invés das

atividades estarem baseadas apenas em princípios de certo e errado, foram introduzidos vários elementos que visam a motivar os alunos a competirem com a máquina, descobrindo quando ela comete um erro. O resultado é que eles têm a

nítida sensação de estar ensinando o computador e, assim, vão aprendendo e praticando da forma mais natural possível.

BIBLIOGRAFIA

- HIGGINS, John, *Computers and English language teaching* (The British Council, 1982)
- JOHNS, Tim, *Exploratory CAL: an alternative use of the computer in teaching foreign languages* (Universidade de Birmingham. English for Overseas Students Unit, 1982)
- LUEHRMANN, Arthur W., *Should the computer teach the student or vice versa?* (1972. Publicado de novo em *The best of creative computing* 2. 1977).

Eddie Edmundson é formado em *Linguística Aplicada* (mestrado pela Universidade de Reading) e em *Literatura Inglesa* pela Universidade de Leeds, Inglaterra. Atualmente é assistente do Diretor de Estudos da Cultura Inglesa.

Animals

```

10 REM "ANIMALS"
20 REM CONVERTED AND ADAPTED F
ROM A PROGRAM BY JOHN HIGGINS (AF
TER A.W. LUEHRMANN) WRITTEN FOR
A SHARP MZ 90B. THIS PROGRAM IN
SINCLAIR BASIC BY EDDIE EDMUNDSO
N, AUGUST 1983.
25 PRINT AT 11,10;"ANIMALS"
30 FOR F=1 TO 100
35 NEXT F
40 LET P=2
45 LET K=-1
50 DIM Q$(127,32)
55 DIM A$(225,15)
60 LET Q$(64)="FLY"
65 LET A$(64)="COW"
70 LET A$(192)="EAGLE"
75 PRINT AT 7,0;"PLEASE GIVE M
E YOUR NAME."
80 INPUT N$
85 CLS
90 PRINT CHR$(146);N$
95 LET N=64
100 LET R=64
110 PRINT "THINK OF AN ANIMAL A
ND THE"
120 PRINT "COMPUTER WILL TRY TO
GUESS IT."
130 PRINT TAB 4;"I ONLY KNOW ";
P;" ANIMALS"
140 PRINT TAB 1;"PRESS "R" WH
EN YOU ARE READY."
150 IF INKEY$<>"R" THEN GOTO 15
0
160 FOR F=1 TO 4
161 PRINT AT F,0;"
162 NEXT F
165 LET R=R/2
170 LET K=K+2
175 PRINT AT K,0;"DOES IT ";Q$(
N);"?
180 INPUT F$
190 IF K=5 THEN GOSUB 4000
200 IF F$="Y" OR F$="YES" THEN
GOTO 800
210 LET N=N-R
220 IF N<1 OR N>127 OR INT (N)<
>N THEN GOTO 3000
221 LET L=LEN Q$(N)
222 IF Q$(N,1 TO L)="
" THEN GOT
O 225
223 GOTO 165
225 LET X$=A$(N*2)
230 PRINT "I KNOW. ITS A";
240 GOSUB 2000
245 PRINT A$(N*2)
250 PRINT TAB 3;"IS THAT RIGHT?
Y/N";
255 INPUT F$
260 IF F$="Y" OR F$="YES" THEN
GOTO 1000
265 PRINT
270 PRINT "PLEASE TELL ME YOUR
ANIMAL."
275 INPUT H$
300 IF LEN H$<2 THEN GOTO 275
310 IF H$(1 TO 2)="A " THEN LET
H$=H$(3 TO LEN H$)
320 IF H$(1 TO 3)="AN " THEN LE
T H$=H$(4 TO LEN H$)
330 PRINT
340 PRINT "THANK YOU. NOW PLEA
SE GIVE ME A"
350 PRINT "QUESTION TO DISTINGU
ISH A";
360 LET X$=H$
365 GOSUB 2000
370 PRINT H$
375 PRINT "FROM A";
380 LET X$=A$(N*2)
385 GOSUB 2000
390 PRINT A$(N*2)
395 PRINT TAB 2;"BEGINNING ""DO
ES IT....?""
400 PRINT
410 INPUT J$
415 LET L=LEN J$
420 IF L>8 THEN GOSUB 4500
450 PRINT TAB 3;"FOR A";
460 LET X$=H$
465 GOSUB 2000
470 PRINT H$;
475 PRINT ",WHAT IS"
480 PRINT TAB 3;"THE ANSWER? Y/
N"
485 PRINT
490 INPUT Y$
500 LET Q$(N)=J$
510 IF Y$(1)<>"Y" THEN GOTO 600
520 LET A$(N*2+R)=H$
525 LET A$(N*2-R)=A$(N*2)
530 LET A$(N*2)="
"
535 GOSUB 5000
540 PRINT "PRESS""G""IF YOU WAN
T ME TO GUESS AGAIN"
550 IF INKEY$=" " THEN GOTO 550
555 IF INKEY$="G" THEN GOTO 85
560 IF INKEY$<>"G" THEN GOTO 54
0
580 STOP
600 LET A$(N*2+R)=A$(N*2)
610 LET A$(N*2-R)=H$
620 GOTO 530
800 LET N=N+R
810 GOTO 220
1000 PRINT
1005 PRINT "WHAT A BRAIN I VE GO
T. PRESS ""G""
1006 PRINT TAB 2;N$
1007 PRINT "IF YOU WANT ME TO GU
ESS AGAIN."
1010 IF INKEY$=" " THEN GOTO 1010
1015 IF INKEY$="G" THEN GOTO 85
1020 PRINT "BYE. I HAVE ENJOYED
PLAYING THISGAME WITH YOU."
1050 STOP
2000 REM TO CHECK A OR AN.
2010 LET K$=X$(1)
2020 IF K$="A" OR K$="E" OR K$="
I" OR K$="O" OR K$="U" THEN GOTO
2050
2040 PRINT " ";
2045 RETURN
2050 PRINT "N ";
2060 RETURN
3000 REM NO MORE ROOM FOR QUESTI
ONS.
3010 PRINT
3020 PRINT "I GET CONFUSED AFTER
SO MANY QUESTIONS. LETS TRY
AGAIN. PRESS ""C"" TO CONTI
NUE."
3040 IF INKEY$<>"C" THEN GOTO 30
40
3050 GOTO 85
4000 FOR F=1 TO 6
4010 PRINT AT F,0;"
4020 NEXT F
4030 LET K=-1
4040 RETURN
4500 IF J$(1 TO 8)="DOES IT " TH
EN LET J$=J$(9 TO L)
4510 RETURN
5000 REM TO CHECK NUMBER OF ANIM
ALS
5005 FAST
5010 LET P=225
5020 FOR J=1 TO 225
5030 IF A$(J,1 TO 3)="
" THEN
LET P=P-1
5040 NEXT J
5045 CLS
5050 SLOW
5055 PRINT AT 10,5;"THANK YOU."
5060 PRINT "NOW I KNOW ";P;" DIF
FERENT ANIMALS"
5070 PRINT
5080 RETURN
6000 SAVE "ANIMALS"
6010 RUN

```

MACRO OPÇÃO EM MICRO

- CURSOS DE PROGRAMAÇÃO:
Basic, Basic Avançado, Sist. Operacionais,
Assembler, Cobol, etc.
- MC-SOFT: implantação de sistemas,
jogos e programas prontos;
- Venda financiada com jogos grátis.
- Apostilas Grátis
- 20 hs aulas práticas




Microcenter Informática Ltda.

Rua Dr. Satamini 12-A — Tijuca

TEL 228-0593 e 264-0143

Novo endereço




EDISA
A solução lógica

**TODA A LINHA
DE MICROS E
MINICOMPUTADORES**

A informação nas pontas dos seus dedos

Gerenciador de banco de dados




dBASE

Sistemas operacionais:
MS-DOS (IBM-PC) CP/
M CP/M-86 CROMIX
COOS MP/M MP/M-86

☐ Cursor endereçável para o uso de funções fullscreen.

Automação de escritórios



Zetland

Requerimentos do Sistema:

☐ (Microprocessadores 8080, 8085, Z80, 8086, 8088)

☐ 64K p/ CP/M; 128K p/ CP/M-86 e MS-DOS; 56K p/ Apple II

☐ 2 Disketes c/ mínimo de 128K cada

☐ Terminal c/80 colunas e cursor endereçável

☐ Impressora com no mínimo 80 colunas.

Dianac (série 8.100) Microdigital (TK's 83/85/2000)
CP's 200/300/500, Impressoras, elétra, elgin, dianac
Microengenh 1 e II e Apple-Tronic

Suprimentos
Disquetes Magnéticos: 5MB, 16MB, 80MB, etc.
Disquetes: 5 1/4" e 5" simples e dupla faces
Eliques (várias marcas)
Fitas Magnéticas: 600, 1200 e 2400 Pps
Fitas p/impressoras: elétra, digitab, diablo, centronic, etc.
Cartuchos Cobra 400
Pastas e formulários contínuos

End. Rua da Lapa, 180 gr.1108 à 1110 — CEP
20021 — Rio de Janeiro — Tel.: (021) 221-3069