Felhasználói dokumentáció

az "NGP – Nyelvi Gyakorló Program"

1.0 verziójához



NGP v1.0 Nyelvi Gyakorló Program

SERVICESHUNGARY

Member of $T \cdots Systems$

Az alkalmazás fejlesztésében részt vettek:

- Fülöp Márk
- Beviz Márk
- Péter Benjamin
- Sóvágó Dávid
- Pusztai Csaba
- Gaál Csaba
- Major Csaba

Az alkalmazás az IT SERVICES HUNGARY által szervezett összefüggő szakmai gyakorlaton készült.

Copyright © 2017





Tartalom

1. Programismertető	3. oldal
1.1. Rövid leírás	3. oldal
1.2. Minimális hardver és szoftverigény	3. oldal
1.3. Figyelmeztetések	3. oldal
2. A program használata	4. oldal
2.1. Indulás	4. oldal
2.2. A szótár megjelenítése	5. oldal
2.2.1. Keresés a szótárban	5. oldal
2.2.2. Bejegyzés módosítása	6. oldal
2.2.3. Új bejegyzés hozzáadása	6. oldal
2.3. Beírós teszt	7. oldal
2.4. Választós teszt	7. oldal
2.5. Statisztika	8. oldal
2.6. Akasztófa	8. oldal
2.7. Szószedet, szövegfordítás	9. oldal
2.7.1. Online keresés	10. oldal
3. Hibák lehetséges okai és megoldása	11. oldal
3.1. Adatbázis betöltése sikertelen	11. oldal
3.2. A program háttérképe nem töltődik be	11. oldal





1. Programismertető

1.1. Rövid leírás

A Nyelvi Gyakorló Program segítségével könnyen tanulhatunk és gyakorolhatunk egy idegen nyelvet. A program ennek érdekében tartalmaz szótárat, amelyben a legfontosabb angol szavakat és magyar megfelelőit találhatjuk; szószedetet, amely segítségével hosszabb szövegeket is lefordíthatunk, szavanként kilistázva; és gyakorló teszteket, melyekkel ellenőrizhetjük és bővíthetjük tudásunkat.

A program dinamikusan bővíthető, tehát a szótár adatbázisába felvehetünk még több szót és kifejezést – sőt, akár más nyelvekkel is bővíthetjük. Az alkalmazás többi szolgáltatása pedig automatikusan igazodik a változásokhoz.

1.2. Minimális hardver és szoftverigény

Operációs rendszer: Bármilyen grafikus felületű rendszer, amin fut a JAVA környezet Memória: min. 4 GB RAM (lehet, hogy ennél kisebb RAM is elég, de inkább ne feszegessük a határokat ③)

1.3. Figyelmeztetések

A KÖVETKEZŐ RÉSZT FIGYELMESEN OLVASSA EL A PROGRAM HASZNÁLATA ELŐTT!

- Az "NGP Nyelvi Gyakorló Program" alkalmazás ezen verzióját (1.0) csak az IT Services Hungary
 Szolgáltató Kft. területén belül lehet használni! A programot külsős helyszínen csak a szerzők beleegyezésével vagy felügyelete mellett lehet futtatni!
- A programot kereskedelmi forgalomba hozni a szerzők beleegyezése nélkül tilos!
- A program forráskódját átírni a szerzők beleegyezése nélkül tilos!
- A program bármely részét vagy funkcióját saját célra újra felhasználni tilos!
- Az alkalmazásban felhasznált logó az IT Services Hungary Szolgáltató Kft. tulajdona, a programban való megjelenítése csak a vállalat területén belül történő futtatáskor engedélyezett!





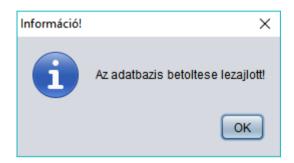
2. A program használata

2.1. Indulás

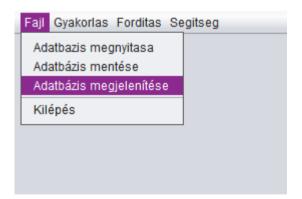
A program indulása után automatikusan megkezdődik a szótárat tartalmazó adatbázis betöltése. Eközben a képernyőn a következő felirat látható:



Az adatbázis betöltésének végén a megjelenő párbeszédablakban kattintson az **OK** gombra:



Ezután már a program fő ablaka lesz látható. Innen már tetszés szerint elindíthatók a szolgáltatások, melyeket a menüsoron és annak almenüiben találunk meg.

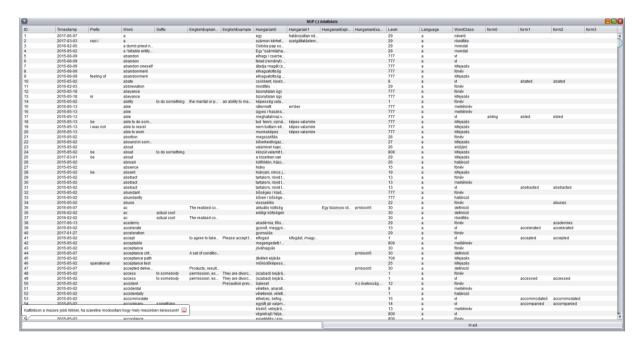






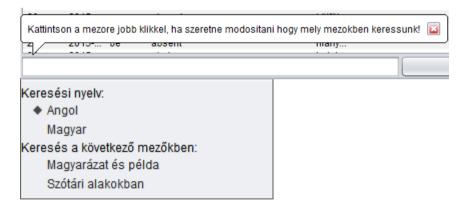
2.2. A szótár megjelenítése

A menüsoron kattintsunk a **Fájl > Adatbázis megjelenítése** menüpontra. Ezután megnyílik a szótárat tartalmazó adatbázis:



2.2.1. Keresés a szótárban

A szótárban rákereshetünk az idegen szóra, a magyar megfelelőre, vagy akár az idegen szó más szótári alakjaira is. Ehhez kattintsunk jobb egérgombbal a táblázat alján található keresőmezőre, és ott állítsuk be a nekünk megfelelő keresési beállítást:

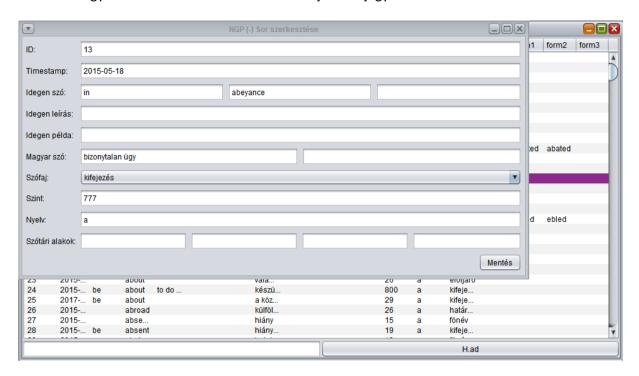






2.2.2. Bejegyzés módosítása

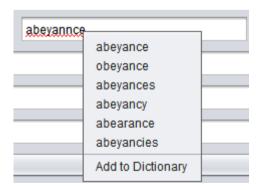
A táblázat egy sorára kétszer kattintva módosíthatjuk a bejegyzés tartalmát:



Miután ezt megtettük, kattintsunk a Mentés gombra.

2.2.3. Új bejegyzés hozzáadása

Ha a keresőmezőbe olyan szót írunk be, amire a program nem ad találatot, akkor a keresőmező melletti **H.ad** (hozzáad) gombra kattintva megnyílik a hozzáadás ablak, ahol a program az idegen szó helyére már automatikusan beírja a nem talált szót, a felhasználónak pedig már csak a további mezőket kell kitöltenie. Az **Automatikus kitöltés** gombra kattintva a program kitölti a megadott szó szótári alakjait (pl. többes szám, igeidők szerinti alakok, stb.), ha ez lehetséges. A beírt angol szavak és kifejezések helyesírását a program automatikusan ellenőrzi. Ha elírás történik, azt piros aláhúzás jelzi; ha jobb gombbal kattintunk a hibás szóra, a felugró listából kiválaszthatjuk a helyesírásnak megfelelő változatát:



Nem kötelező kitölteni az összes mezőt!





2.3. Beírós teszt

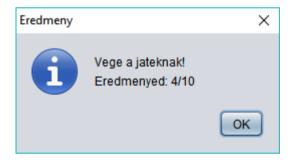
A beírós teszt elindításához kattintsunk a **Gyakorlás > Beírós teszt** menüpontra.

A megjelenő ablakban a gyakorlat kezdéséhez kattintsunk a **Start!** gombra. Ekkor a program felolvassa az első idegen nyelvű szót, ezt kell megpróbálnunk leírni a szövegmezőbe. Ha nem értettük a szót, kattintsunk a **Nem értettem, újra!** gombra, ekkor a program megismétli az aktuális idegen szó felolvasását. Ha úgy gondoljuk, hogy az általunk beírt szó helyes, kattintsunk az **Ellenőrzés** gombra. Ekkor a program ellenőrzi a beírt szót, és ha az megegyezik a felolvasott szóval, kiírja, hogy **Helyes!** Ha nem egyezik meg, a program kiírja, hogy **Hiba!** és a helyes választ is megadja. A következő szóhoz kattintsunk a **Következő** gombra.





Egy menet tíz szóból áll, a végén a program kiírja az eltalált szavak számát:



2.4. Választós teszt

A választós teszt elindításához válasszuk ki a **Gyakorlás > Választós teszt** menüpontot.

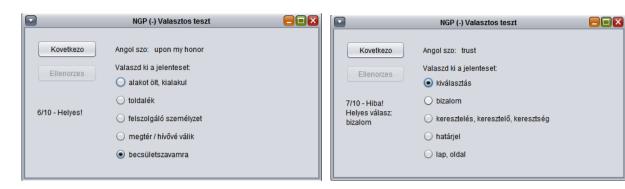
A megjelenő ablakban a gyakorlat kezdéséhez kattintsunk a **Start!** gombra. Ekkor a program betölti az első angol szót vagy kifejezést, aminek a magyar jelentését az alatta felsorolt öt lehetőség közül kell kiválasztani. Ha kijelöltük az általunk jónak ítélt választ, kattintsunk az **Ellenőrzés** gombra. Ha a választott magyar szó vagy kifejezés tényleg a megadott angol szó jelentése, a program kiírja, hogy **Helyes!**, ellenkező esetben a kiírás **Hiba!** és utána a helyes válasz. A következő angol szó betöltéséért kattintsunk a **Következő** gombra.

Ha a felhasználó semelyik választ sem jelöli ki, és így kattint az Ellenőrzés gombra, a program figyelmezteti, hogy nincs kiválasztva elem.

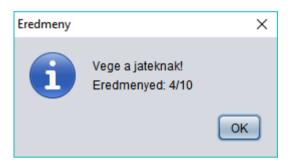




NGP – Nyelvi Gyakorló Program v1.0

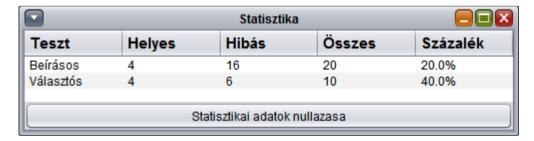


Egy menet tíz szóból áll, a végén a program kiírja az eltalált szavak számát:



2.5. Statisztika

Az alkalmazás eltárolja a gyakorló tesztek eredményeit. Ezt a statisztikát a **Gyakorlás > Statisztika** menüpont alatt érhetjük el. A táblázat megmutatja az összes eddig elvégzett teszt helyes, helytelen és összes pontszámának összegét, valamint az ebből kiszámított százalékos eredményt is.



A statisztikai adatok törléséhez kattintsunk a Statisztikai adatok nullázása gombra.

2.6. Akasztófa

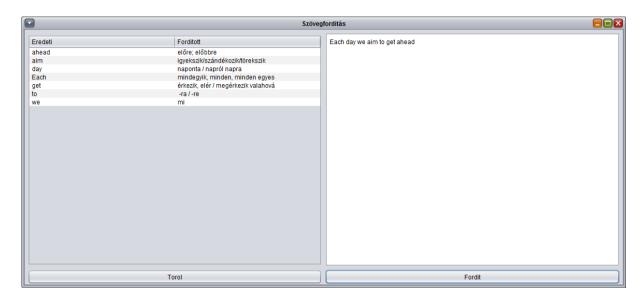
Az akasztófa játék lényegében ugyanúgy működik, mint a klasszikus formája. A gép megadja egy angol szó betűinek helyét, és a felhasználónak ki kell találnia a betűk beírásával a helyes szót. A játék elindításához kattintson a **Gyakorlás > Akasztófa** menüpontra. Egy menet addig tart, amíg annyit hibázik a felhasználó, hogy az akasztófa teljesen kirajzolódik. Ezután a program megadja, mi lett volna az általa megadott szó.



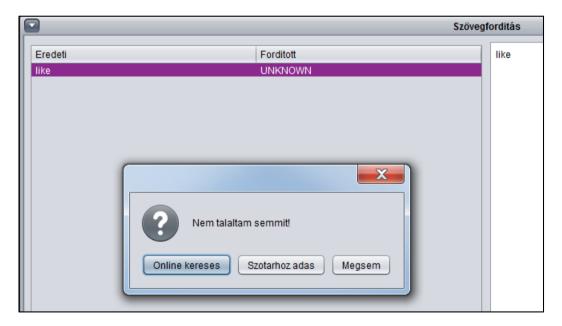


2.7. Szószedet, szövegfordítás

A szószedet egy idegen nyelvű (pl. angol) szöveg lefordítására használható. A megadott szöveget szavakra bontja és a szavaknak egyenként megkeresi a magyar megfelelőjét az adatbázisban. A szószedet megnyitásához kattintson a Fordítás > Szószedet, mondatfordítás menüpontra. A megjelenő ablakban az üres szövegmezőben lehet megadni egy vagy több idegen szót, vagy szöveget:



Ha egy szót nem talál a program az adatbázisban, akkor a "Fordított" oszlopban az UNKNOWN, azaz az ISMERETLEN szó jelenik meg. Ha egy ilyen idegen kifejezésre kattintunk, a program felajánlja az online keresés és a szótárhoz adás (lásd: 2.2.3. Új bejegyzés hozzáadása fejezet) lehetőségét:





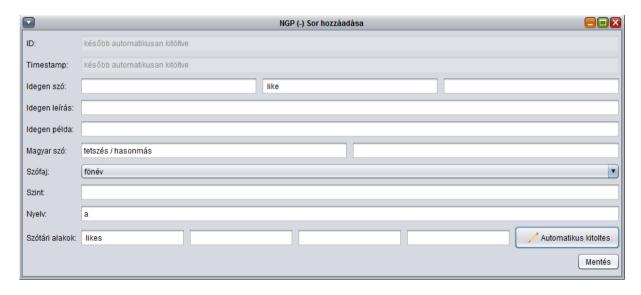


2.7.1. Online keresés

Ha rákattintunk az online keresésre, néhány másodperc múlva a program az internetes szótár alapján felajánlja az ismeretlen szó lehetséges jelentéseit, szófajonként bontva:



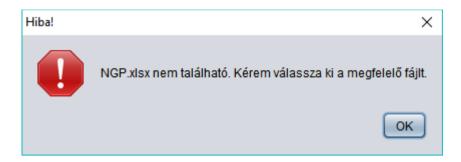
Ezekből választhatunk egy lehetőséget, amit a program automatikusan hozzáad az adatbázisunkhoz, az idegen szóval, a magyar jelentéssel (jelentésekkel) együtt, és a szófajt is előre beállítja a választásunk alapján. A hozzáadás ablakban megint rákattinthatunk az **Automatikus kitöltés** gombra, és ha van rá lehetőség, akkor a szótári alakok maguktól létrejönnek. Ezután kattintsunk a **Mentés** gombara.



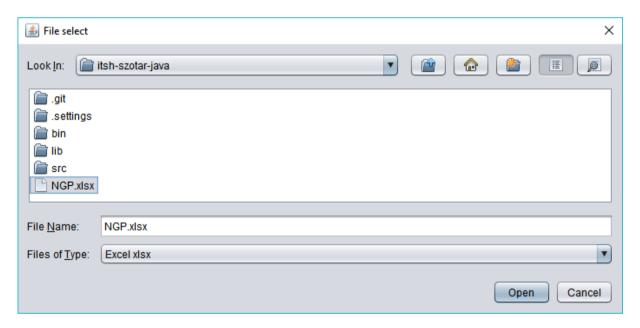


3. Hibák lehetséges okai és megoldása

3.1. Adatbázis betöltése sikertelen



Ha a program betöltődése során azt az üzenetet kapja, hogy az adatbázis betöltése sikertelen, ellenőrizze az azt tartalmazó fájl meglétét. Ehhez előszőr kattintson az **OK** gombra, majd a megjelenő ablakban keresse meg a számítógépén és tallózza be az **NGP.xlsx** nevű Excel dokumentumot, és kattintson az **Open** gombra. Ezután a program automatikusan elindul.



Ha ezután is hibát észlel vagy az adatbázist tartalmazó fájl hiányzik a számítógépéről, lépjen kapcsolatba a fejlesztőkkel.

3.2. A program háttérképe nem töltődik be

Ha a program indulása után nem az ITSH logója jelenik meg háttérképként, keresse meg az ITSH1.png nevű képet és másolja be a program gyökérkönyvtárába. Ha nem találja a képet, lépjen kapcsolatba a fejlesztőkkel.