

atariko

Ariketak sortzeko gida

Dokumentu honen helburua ATARIKO 1.3.x aplikazioarekin erabiltzeko ariketak sortzeko modua azaltzea da. Irakurlea laster konturatuko da aplikazioaren tripak oso-oso oinarrizkoak direla, baina tira, bere funtzioa betetzen du... gutxi gorabehera! :)

Kontu pare bat ATARIKO aplikazioaz

Ariketak ondo sortzeko, lehenengo eta behin ulertu egin behar da nola funtzionatzen duen irakurri behar dituen aplikazioak. Hona zertzeladatxo batzuk:

Berehala ikusiko denez, aplikazioa erabat *amateurra* da. 1999ko amaieran hasi nintzen garatzen, artean *deskubritu* berri nuen **REALbasic** programazio ingurua erabiliz. EGA ikastaroak ematen nituen orduan Bolintxu AEK Euskaltegian, eta harrituta nengoen ez nuelako inon ikusten hain mekanikoak diren atariko probak etxean egiteko aplikazio informatikorik. Halako beroaldi batean, nik neuk sortzea erabaki nuen.

Nituen programazio nozio bakarrak institutuan ikasitako LOGO eta BASIC lengoaiak ziren. Beraz, jo eta ke hasi nintzen jakintza herdoildu hori berziklatzeko aukera emango zidan tresnaren bila. REALbasic horrek aukera ematen zidan aplikazioa nire Macintoshean sortu baina gero Windowspeko makinetan ere erabiltzeko. Denborarekin, Linux bertsioa egiteko aukera ere agertu zen, baina lehenengo saiakerak desastroso samarrak izan ziren.

Tresnarekin konfiantza hartu ostean, lehenengo bertsioa atera zenerako 2001eko uztaila zen. Gero zenbait hobekuntza eta zuzenketa egin nizkion programari... lanez aldatu, denbora librez urri geratu, eta proiektua gaur egun dagoen egoera 'zombi'an geratu zen arte.

Dena den ariketak ondo sortzeko, garrantzitsuena hau ulertzea da: programaren filosofia EGAKo orduko atariko probena da, eta horrek esan nahi du aplikazioak zenbait gauza jakintzat ematen dituela:

- Ariketa bakoitzak, defektuz, 100 galdera ditu. Haietatik, 15 bat entzutezko ariketari dagozkiola. Hala ere, test laburragoak sortzeko modu txapuzero bat aurreikusi nuen:
 - Sortu entzun ariketarik gabeko azterketa (gero ikusiko duzu nola).
 - Esan programari lehenengo galderaren zenbakia '50' dela.
- Idatzizko ariketa egiteko, benetako atariko proban bezala, 60 minutu aurreikusten ditu aplikazioak, galdera kopurua edozein dela ere.
- Proba gaindituztat emateko, erantzunen %75 zuzenak izatea eskatzen du aplikazioak (ez dakit antzeko beste proba batzuetan irizpidea hori den).

Kontu horiek guztiak zuzentzeko asmoa aspaldi-aspalditik daukat, baina nagia botere mugagabeak, batetik, eta gauza bera egiteko online zein offline aukeren sorrerak, bestetik, atzera botatzen naute behin eta berriro. Atariko 1.5 izan litekeenaren prototipo bat aspaldi daukat izoztuta... Barkatu!

Joxe Rojas (joxerg@gmail.com)

1. Ariketak sortzeko beharrezko tresnak

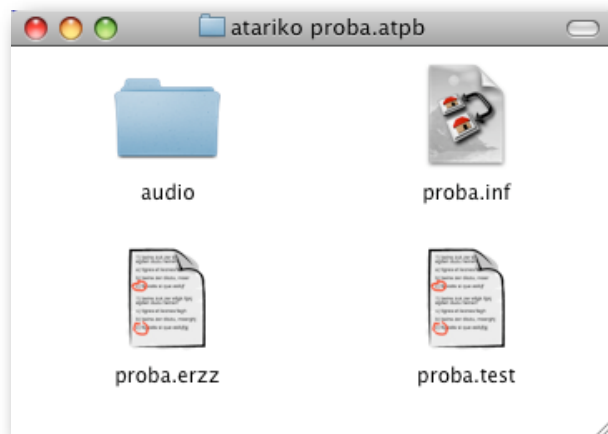
Atariko ariketak sortzea oso erraza da, eta beharrezko tresnak ere oso sinpleak:

1. Testuak editatzeko aplikazio sinple bat, Windowseko *Wordpad*, Mac OS Xeko *TextEdit* edo GNU/Linuxeko *gEdit*, esate baterako.
2. Audio artxiboak editatzeko aplikazio sinple bat, .WAV artxiboak sortzeko gauza dena. Jatorrizko ariketetarako QuickTime Player erabili izan da, baina beste edozein izan liteke.

2. Ariketa karpetak eta haien egitura

Atariko ariketa bakoitza karpeta batean gordeta dago. Karpeta horrek ariketari buruzko informazio orokorra eta galde-erantzunei dagozkien testuak ditu, hainbat testu artxibotan banatuta. Haiekin batera, ariketak entzutezko atala baldin badu, atal horri dagozkion audio artxiboak ere badauzka, aparteko karpeta batean.

Ariketa karpetaren izenak **‘.atpb’** luzapenez amaitu behar du aplikazioak ariketa dela jakin dezan. Horren aurretik, sistemak onar dezakeen edozein izen jar daiteke. Orain arteko ariketetan, zenbakizko data erabili da karpeta bakoitzaren izen gisa (*990424.atpb*, esate baterako), eta gomendagarria litzateke aurrerantzean ere irizpide horri jarraitzea, azterketa ofizialei dagozkien ariketetan behintzat. Hala ere, ez dago inolako eragozpen teknikorik **atariko proba.atpb**, **bolintxu 01.atpb** eta antzeko izenak erabiltzeko.



Ariketa karpeta bakoitzaren barruan, testu hutseko hiru artxibo sortuko ditugu, honako izen hauekin: **proba.inf**, **proba.test** eta **proba.erzz**. Gainera, ariketak entzutezko atala izanez gero, karpeta bat ere sortu beharko dugu, **audio** izenarekin.

3. Ariketa karpetako testu artxiboak

Ariketa karpetaren barruko testu artxibo guztiak **testu hutsezkoak** dira (*solo texto, text only*). Beharbada, zure testu editoreak **‘.txt’** luzapenarekin gordetzera behartuko zaitu. Berdin dio: hala bada, mantendu **‘.txt’** luzapena artxiboa editatzen ibili behar duzun bitartean, eta amaitutakoan ordeztu behar den luzapenarekin.

3.1. proba.inf

Artxibo honek ariketaren gaineko informazio orokorra darama barruan. Bi zati ditu:

Testu irakurgarria

Bost lerroko testu bat, ariketaren egilea eta bestelako datuak adieraziz. Testu honek BOST LERRO izan behar du, ez gutxiago, ez gehiago, lerro jauzien bidez banatuak. Adibidez:

Atariko proba esperimentala
2007ko irailaren 18an sortua
(c) 2007 Hamaika Ikusteko
EGOKITZAPEN ELEKTRONIKOA: Hamaika Ikusteko
Proba honen paperezko bertsioa Eusko Jaurlaritzaren "EGA: 1999 eta 2000ko azterketak" liburuan aurki dezakezu.

Lerroren bat soberan baduzu, lerro jauzi huts baten bidez adierazi beharko duzu, baina ezinbestekoa da hasierako testu horrek BOST lerro izatea.

Zenbakia

Testu horren ostean, ariketak entzuteko zatirik duen ala ez adierazi behar zaio aplikazioari, zenbaki baten bidez. Entzutezko atala egonez gero, '1' zenbakia idatziko dugu seigarren lerro horretan, eta bestela '0'. (Lerroa hutsik uzteko aukera ere badugu).

Beraz, sortzen ari garen atariko probak entzutezko ariketa ere izango balu, honelaxe geratuko litzateke gure **proba.inf** artxiboa.

Atariko proba esperimentalak
2007ko irailaren 18an sortua
(c) 2007 Hamaika Ikusteko
EGOKITZAPEN ELEKTRONIKOA: Hamaika Ikusteko
Proba honen paperezko bertsioa Eusko Jaurlaritzaren "EGA: 1999 eta 2000ko azterketak" liburuan aurki dezakezu.
1

3.2. proba.test

Artxibo hau ere testu soilekoa da, eta sortzen ari garen atariko probaren galde-erantzunen testua gordetzeko erabiliko dugu. Egiturari dagokionez, artxiboa oso sinplea da:

- Lehenengo eta behin, **idatzizko atalaren lehenengo galderari dagokion zenbakia** idatziko dugu. Ataririk asumitzen du proba guztiek 100 galdera dituztela orotara: 12-14 bat entzumenari dagozkionak, eta beste guztiak idatzizkoak. Zenbaki horrekin jolas daiteke entzumenik gabeko ariketa laburrak sortu nahi baditugu. 30 galderako ariketa bat sortzeko, adibidez, '70' idatzi beharko genuke. Bestela, EGAKo atariko proba ofizialetan behintzat, 12 eta 15 bitarteko zenbaki bat izango da hor jarri beharrekoa (idatzizko lehenengo galderari dagokiona). Kontuan izan aplikazioak ORDUBETE emango diola ikasleari gehienez, zenbaki horretatik 100 arte dagoen galdera kopuruari erantzuteko.
- Ondoren, galde-erantzunak sartuko ditugu, lerro jauziekin banatuta, eta galdera bat eta hurrengoaren artean lerro huts bat utzita, adibidez:

15
Maite zainduko zaitu.
zaituena
dizunak
zaituenak
zaituztenek

Sinonimo bikote horietako bat oker dago. Zein da?
Axolagabea - ardurabakoa.
Antzeman - itxuraldatu.
Ukatu - errefusatu.
Aitzina - aurrera.

- Adibidean ikusten denez, galde-erantzunen testuetan ez dugu inolako zenbaki, letra edo sinbolorik gehitu behar: galderaren testua eta aukera bakoitzari dagokiona soil-soilik. Testua beste nonbaitetik kopiatu baduzu, erraz izango duzu galdera

zenbakiak eta aukeren 'a)', 'b)' eta horrelakoak ezabatzea zure testu editorearen "Bilatu-ordeztu" funtzioak erabiliz.

3.3. proba.erzz

Ataririk galdera bakoitzaren erantzun zuzena zein den irakurriko du artxibo honetan. Aurrekoan bezala, lehenengo lerroan idatzizko lehenengo galderaren zenbakia adieraziko dugu eta, hortik aurrera, erantzun zuzen bakoitzari dagokion letra (a,b,c edo d), lerro jauziekin banatuta. Adibidez:

15
c
b
a
b
d
a
a

3.4. Audio karpeta

Gure atariko probak entzutezko ariketarik izanez gero, hari dagozkion artxiboak 'audio' izeneko karpeta batean joango dira, ariketa karpeta barruan.

Benetako atariko probetan oinarrituta, ATARIKOk espero du entzutezko ariketak hiru zati izatea. Audio karpetan 6 artxibo bilatuko ditu aplikazioak: zati bakoitzeko galde-erantzunei dagozkien testua, batetik (atal1.test, atal2.test, atal3.test), eta audio artxiboa, bestetik (audio1.wav, audio2.wav, audio3.wav).

Galde-erantzunak (atalX.test)

Aurrekoan bezala, galde-erantzunak testu hutseko artxiboetan joango dira, honela:

- Hasteko, atalaren lehenengo galderari dagokion zenbakia. Bigarren ataleko artxiboa sortzen ari bagara, eta lehenengoak lau galdera bazituen, jarri beharko dugun zenbakia 5 izango litzateke. Zenbakiaren ostean, lerro jauzia.
- Lerro jauzia eta gero, atalaren azken galderari dagokion zenbakia. Aurreko adibidearekin jarrituz, atalak lau galdera balitu, zenbakia 9 izango litzateke. Zenbaki honen amaieran ere, lerro jauzia jarriko dugu.
- Jarraian, lehenengo galderaren enuntziatua, eta lerro jauzia
- Ondoren, bakoitza bere lerroan, aukerazko HIRU erantzunak.
- Azkenik, erantzun zuzenari dagokion letra, eta lerro jauzia. Galdera gehiago egonez gero, hurrengo galderaren enuntziatua hurrengo lerroan jarriko genuke zuzenean.

Adibidez:

1
2
Nork idatzi du Erabateko sukaldea liburua?
Hasier Etxeberria idazleak idatzi du.
Hasier Etxeberriak eta Julian Bereziartuak idatzi dute.
Hiruren artean egin dute liburua.
c
Zertaz ari da liburua?
Euskal sukaldaritza berriaz.
Sukaldeko kontu ezkutuez ari da.
Euskal sukaldaritzaren historiaz.
b

Audio artxiboak (audioX.wav)

Audio artxiboak WAV formatuan hartzen ditu ATARIKOK. Pisu larregi ez hartzeko, orain arte honela kodifikatu ditugu: 8bit / Mono / 8.000 kHz. Guk QuickTime Pro aplikazioa erabili izan dugu WAV artxiboak sortzeko, baina beste edozein audio editorek balio dezake.

Honaino, bada, atariko probak sortzeko azalpen teknikoak. Aplikazioa bera bezalaxe, gida hau ere korrika & presaka idatzitakoa da, eta baliteke errore edo huts bat baino gehiago egotea. Halakorik aurkituz gero, ez izan zalantzarik eta bidali [email](#) bat, ados?

Ale ba, ariketak sortzera!

Joxe