

ORTOGRAFIA LANTZEN

Programa honen helburua zenbait hitzen ortografia lantzea da. Aldi bakoitzean hitz bat azalduko da pantailan. Hitz hori zuzen idatzita egon daiteke edota akatsen bat eduki dezake. Eskatuko zaizuna bi kasuetako edozeinetan hitza zuzen idaztea da. Programak asmatu duzun ala ez adieraziko dizu, oker zabiltzan kasuetan erantzun zuzena emanet.

Hemen aurkezten dizugun programa nahikoa era simplean egina dago eta hitz konkretu batzuk

landu dira. Gure asmo nagusia mota honestako programak nola idatz ditzakezun azaltzea da; gero bakoitzak ikusiko du lantzea interesatzen zaizkion hitzak zeintzuk diren eta aldaketaren bat egin nahi duen ala ez.

Kasu honetan hitzak soilik landu badira ere, badaude beste posibilitate batzuk: definizio bat emanda definitutako hitza edo kontzeptua galduet edota testu bateko zenbait hitz zuzentzea eskatu.

```
10 REM ORTOGRAFIA LANTZEN
20 DIM FIL(5) : J=0
30 KEY OFF: SCREEN 1,0 : CLS
40 LOCATE 12,6 : PRINT "ORTOGRAFIA LANTZEKO PROGRAMA"
50 FOR I=1 TO 2000 : K=K+1 : NEXT I
60 CLS : RANDOMIZE TIMER
70 LOCATE 4,15 : PRINT "MENU NAGUSIA"
80 LOCATE 7,9 : PRINT "1. H-z edo H-rik gabe"
90 LOCATE 9,9 : PRINT "2. TX, TS edo TZ"
100 LOCATE 11,9 : PRINT "3. X, S edo Z"
110 LOCATE 13,9 : PRINT "4. A organikoa, bai ala ez?"
120 LOCATE 15,9 : PRINT "5. Guziak nahasian"
130 LOCATE 17,9 : PRINT "6. Programa amaitu"
140 LOCATE 20,6 : INPUT "Zein aukera landu nahi duzu";AUK
150 IF AUK < 1 OR AUK > 6 THEN LOCATE 20,6 : PRINT SPC(34) : GOTO 140
160 CLS
170 LOCATE 2,12 : PRINT "ORTOGRAFIA LANTZEN"
180 LOCATE 7,6 : PRINT "Hona hemen aztertu behar duzun"
190 LOCATE 9,6 : PRINT "hitza:"
200 ONGI=0
210 REM BITARTEAN
220 IF (AUK<5 AND ONGI=15) OR (AUK=5 AND ONGI=50) THEN 470
230 REM AUKEA
240 IF AUK=1 THEN KOP=19 : RESTORE 540 : GOTO 300
250 IF AUK=2 THEN KOP=25 : RESTORE 560 : GOTO 300
260 IF AUK=3 THEN KOP=22 : RESTORE 590 : GOTO 300
270 IF AUK=4 THEN KOP=23 : RESTORE 610 : GOTO 300
280 IF AUK=5 THEN KOP=89 : RESTORE 540 : GOTO 300
290 GOTO 490
300 REM AMAUKEA
310 ALE = INT (RND*KOP) + 1
320 I=1 : AURKITUA$="FALTSUA"
330 WHILE AURKITUA$="FALTSUA" AND I<=J : IF FIL(I)=ALE THEN
```

Oharrak:

- 1.- Programa honean galderak egiteko garaian, hitzak aleatorioki aukeratzen dira DATA sententziatan sartutako datuetatik (310. lerroa).

Baina aleatoriotasunak badu eragozpen bat, eta hauxe da: zenbakiek edozein momentutan errepika daitezke eta hori gertatuz gero galdera berbera behin eta berriz errepika daiteke segidan. Hau ebitatzeko iragazki edo filtro bat jarri dugu; honekin azkeneko galdera aurrez egindako n galde-ratatik desberdina izatea ziurtatzen da. Iragazkia taula batez egin dugu. Aleatorio berri bat ateratzen den bakoitzean, lehendik daudenekin konparatu beharko da, eta desberdina bada taulan azken elementu bezala gorde, zaharrena (1.a) kenduz. (320-370 lerroak).

Errepikaketak bakantzea nahi izanez gero, taularen luzera

handiagotzea nahikoa da. Kasu honetan 5 elementuko taula erabili dugu.

- 2.- Kasu honetan erantzunak minuskulaz idatzi beharko dira programak onar ditzan, baina maiuskulaz ere onartzeko ez dago inongo eragozpenik. Hori lortzeko ondoko aldaketak egin beharko dituzu:

 - DATA sententziatan erantzuna maiuskulaz ere sartu.
 - Irakurketa egiterakoan datuak hirunaka irakurri (380 leroa)
 - Erantzuna konparatzerakoan bi datuekin konparatu: minuskulaz dagoenarekin eta maiuskulaz dagoenarekin.

3.- Programak eskaintzen dituen aukeretatik lehenengo 4. aukerak amaitzeko baldintza 15 galdera zuzen erantzutea da. 5. aukera amaitzeko berriz 50 asmatzea. (220 leroa). Aukera bat amaitzen den bakoitzean programa berrabiarazi gabe beste batean sartzeko posibilitatea eskaintzen da (460 leroa).