

AFM: Vocabulary

Программа — «Мой индивидуальный
словарный запас»

(Руководство пользователя)

ООО «АФМ-Лаборатория»
www.mnogosmenka.ru

Аннотация

Дано более-менее подробное описание работы с программой AFM: Vocabulary. В первую очередь описание сосредоточено на ее возможностях, а не на методике использования. Руководство описывает версию 1.02.17 программы.

Сама программа и ее описание будут полезными, как для лиц приступающих к самостоятельному изучению иностранного языка и понимающих, что фундаментом знания иностранного языка является соответствующий словарный запас, так и для лиц, изучающих иностранный язык под руководством преподавателя.

Содержание

1	Введение	3
2	Инсталляция и запуск программы	5
3	Главное окно программы	6
4	Главное меню программы	7
5	Пункт главного меню Руководство пользователя	8
6	Панель управления главного окна	9
6.1	Кнопка Выход	9
6.2	Кнопка Добавить	10
6.3	Кнопка Изменить	11
6.4	Кнопка Вставить	12
6.5	Кнопка Удалить	12
6.6	Кнопка Пример	13
7	Таблица с записями	15

Содержание	2
8 Пункт главного меню Диапазон в упражнениях	18
9 Озвученные словари	20
10 Проигрыватель звуковых файлов формата *.wav	21
11 Пункт главного меню Произносить слово много раз	27
12 Wav-файлы английских слов. Где взять?	28
13 Традиционные упражнения	29
13.1 Поиск правильного перевода	29
13.2 Кнопка панели управления Прыгнуть	31
13.3 Кнопка панели управления Английские слова	32
13.4 Кнопка панели управления Русские слова	34
13.5 Кнопка панели управления С русского	34
13.6 Кнопка панели управления С английского	35
13.7 Кнопка панели управления Сопоставление пар	36
14 Режим представления словаря Забытые	37
15 Другие способы отметить слова забытыми	40
15.1 Пункт главного меню Отметить слова забытыми по дате	40
15.2 Пункт главного меню Отметить забытыми по номерам	41
15.3 Пункт главного меню Связать забытые с отмеченными	42
16 Кнопки обнуления	43
17 Пункт главного меню Перейти к номеру	44
18 Пункт главного меню Блокнотик	44
19 Пункт главного меню Обнулить отмеченные	45
20 Пункт главного меню Группы слов	45
21 Панель поиска	45
22 Строка состояния	46
23 Архивирование и Восстановление словаря	46
23.1 Пункт главного меню Архивирование словаря	47
23.2 Пункт главного меню Восстановление словаря	48
24 Регистрация программы	48
25 Заключение	50
Список литературы	50

1 Введение

Принято считать [2], что основной проблемой при изучении любого иностранного языка является заучивание слов. На решение этой проблемы уходит 70–80% времени и усилий при освоении слов минимума (3000 слов).

В настоящее время, как и в старые добрые времена, начинающим самостоятельно (без преподавателя), да и не только самостоятельно, изучать иностранный язык настоятельно рекомендуется завести общую тетрадь, разлинованную в три колонки куда бы помещались все новые, выученные иностранные слова (см., например, [5]) с их транскрипцией и русским переводом.

Однако сегодня, по сравнению со старыми добрыми временами, при самостоятельном изучении иностранного языка, произошли огромные изменения. Главным из них является повсеместный стандарт комплектования традиционных бумажных учебников аудио-приложением, которое можно скачать в сети Интернет на сайтах издательств или которым комплектуется книга путем вложения в нее CD.

В качестве иллюстрации высказанного тезиса можно привести переиздание прекрасного учебника 60-х годов прошлого века снабженного аудио-приложением [6]. По видимому сейчас перспектива продажи крупного тиража учебника не снабженного аудио-приложением представляется весьма туманным.

Логическим продолжением данного тезиса была бы мысль о том, что неплохо бы заменить бумажную общую тетрадь компьютерной программой, которая очевидно стала бы удобнее бумажной тетради, точно так же, как компьютерная программа редактирования текстов несравнимо удобнее пишущей машинки.

Именно с такого скромного желания — получить компьютерную замену общей тетради начиналась работа над программой АФМ: Vocabulary.

Как не трудно догадаться эта работа была выполнена за считанные дни. Но сразу же после окончания такой работы в головах разработчиков завертелась мысль: — «Маловато будет». Можно же легко добавить и это, и то, и пятое, и десятое. Короче «скелет» программы со временем стал быстро обрастать все новыми и новыми возможностями.

И тогда в головах разработчиков завертелась другая мысль: — «Не дурак тот, кто знает, когда следует ограничиться на достигнутом».

В руководстве, которое Вы — любезный наш читатель, взяли просматривать описан вариант программы который, как минимум, является компьютерной заменой общей тетради для занесения в нее новых выученных иностранных слов. Но этим возможности программы не ограничиваются. Программа умеет выполнять (предоставлять для выполнения пользователю) практически все традиционные упражнения для заучивания новых слов и выражений иностранного языка. Все подробности далее по тексту.

Обсудим здесь только общую направленность руководства. Такое руководство пользователя могло бы быть направлено, если так можно выразиться, на две стороны одной и той же медали. Это:

- Методическое руководство по использованию программы;
- Формальное описание (обсуждение) возможностей программы.

На первый взгляд методика использования возможностей программы была бы более выигрышным вариантом. Но, с другой стороны, разработчики ПО не являются профессионалами в области обучения иностранным языкам. С третьей стороны, зная о том, что способности разных людей, в частности при изучении иностранного языка, могут отличаться не в разы, а в десятки раз, пришли к выводу — методику обсуждать не стоит.

Кроме того, при принятии решения по данному вопросу стоило учитывать такое явление, как феноменальная память некоторых из людей, о которой достаточно подробно можно узнать из различных источников СМИ, включая, естественно, сеть Интернет.

Действительно, кому-то будет полезно одно упражнение, кому-то другое. Одному достаточно увидеть изображение иностранного слова, другому слово нужно 200 раз прослушать, третьему иностранное слово нужно с чем-то ассоциировать, четвертому 300 раз написать, пятый может запомнить иностранное слово только в контексте с другими.

В результате кончилось тем, что данное руководство содержит просто формальное, если не употреблять слово — тупое, описание большинства возможностей программы. На вопрос — как и зачем пользоваться описанными здесь возможностями, руководство ответа не дает.

Желающим более детально вникнуть в вопросы методики можно рекомендовать монографию Камяновой Т.Г. [1], в которой данному вопросу посвящена глава 16 — «Ведение и использование словарей».

Здесь же, буквально в нескольких словах, что называется с высоты птичьего полета назовем основные возможности программы. Для этого, сперва, постараемся ответить на вопрос: — «Как в большинстве случаев запоминаются иностранные слова?».

Порывшись в специальной литературе и посмотрев множество роликов в сети Интернет на данную тему, можно, «приемчики» запоминания иностранных слов представить не таким уж и длинным списком. Вот один из его вариантов:

- Прослушать слово некоторое количество раз;
- Произнести слово вслух некоторое количество раз;
- Написать рукой на бумаге (не напечатать на компьютере) слово некоторое количество раз;
- Учить слова не по отдельности, а в контексте (учить в предложении, фразами);
- Учить слова объединенные в некоторые группы;
- Систематическое повторение выученных слов;
- Учить чаще, но меньше (не больше 7 – 10 слов в день);
- Учить то, что вам интересно или полезно;
- Ассоциировать каким-либо образом заучиваемое слово (по цвету, запаху, вкусу, изображению и т.п.).

Программа AFM: Vocabulary не сможет принести пользы при реализации только третьего и последнего пункта из приведенного списка. Поскольку с помощью программы писать на бумаге невозможно, а ассоциации слов — процесс слишком индивидуальный. Реализация же всех остальных пунктов приведенного списка с помощью программы AFM: Vocabulary, может повысить качество обучения до высокого уровня.

Итак приступим.

2 Установка и запуск программы

Если Вы — уважаемый пользователь читаете эти строки, значит Вам удалось скачать с нашего сайта файл дистрибутива программы и ее успешно установить (установить). Таким образом, никаких дополнительных объяснений по данному вопросу не требуется. Щелкнуть мышкой по значку, появившемуся после установки программы, расположенному на рабочем столе и, изображенному на рисунке 1, Вы, надеемся, так же догадаетесь.



Рис. 1: Значок программы AFM: Vocabulary

Для тех же, у кого все же возникли трудности с установкой программы на свой компьютер, приведем пару картинок, иллюстрирующих данный процесс.

После того, как браузер завершил свою работу по скачиванию дистрибутива программы с нашего сайта — www.mnogosmenka.ru, пользователю необходимо найти то место на своем компьютере где этот дистрибутив оказался. Открываем окно [Этот компьютер](#), изображенное на рисунке 2.

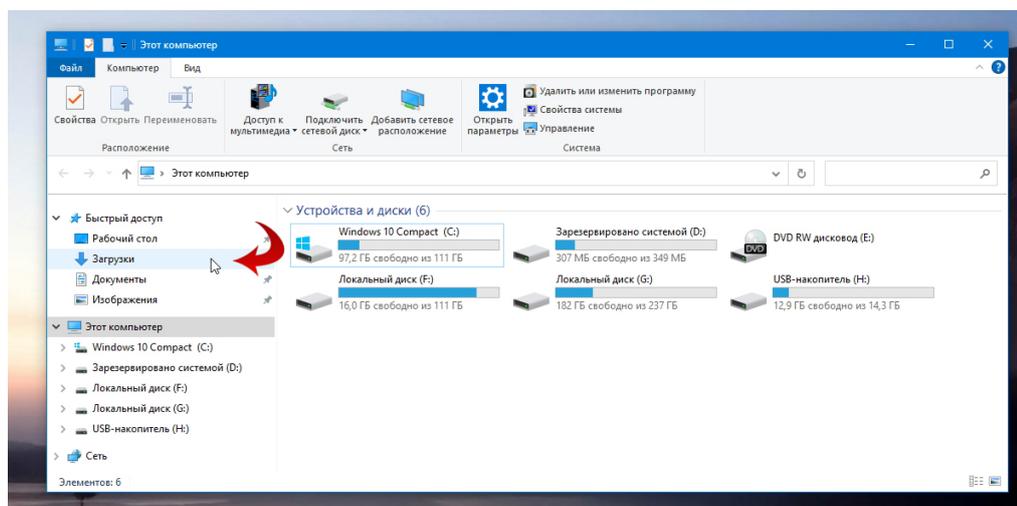
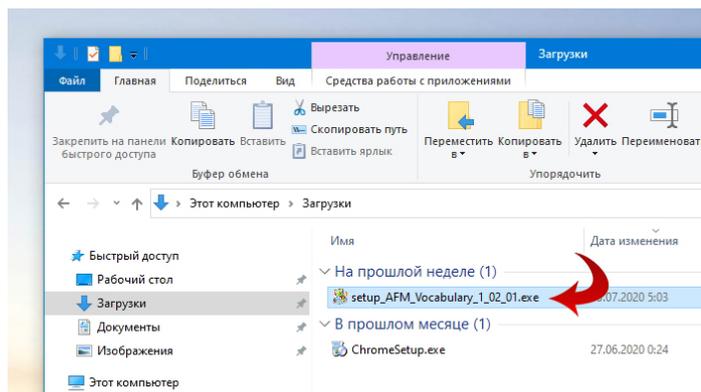


Рис. 2: Окно [Этот компьютер](#)

Почти наверняка, искомый дистрибутив находится в папке [Загрузки](#). На рисунке 2 эта папка отмечена изгибающейся красной стрелкой. Для того, что бы открыть эту папку достаточно кликнуть мышкой по ее названию.

На следующем рисунке можно видеть содержание папки [Загрузки](#). Среди прочего там должен находиться файл дистрибутива программы AFM: Vocabulary. На рисунке 3 этот файл тоже отмечен изгибающейся стрелкой.

Произведя по названию этого файла двойной клик мышкой откроется окно программы — установщика. Подробности работы с программой установки опускаем, кроме одной: — жмем все время на кнопку [Далее](#), пока не появится на рабочем столе вашего компьютера иконка, изображенная на рисунке 1.

Рис. 3: Содержание папки **Загрузки**

Обратим Ваше внимание на тот факт, что программа работает только в 64-х разрядных операционных системах Windows. Цифры, имеющиеся в названии файла — дистрибутива означают версию программы. Первая цифра — 1 означает концепцию (задумку, идею) программы, которая скорее всего меняться не будет. Следующая пара, в данном случае 02, меняется в зависимости от совместимости данных программы, хранящихся на ПК пользователя. И наконец, последняя пара меняется по мере устранения найденных мелких ошибок и добавления непринципиальных изменений.

Осталось, обратить Ваше внимание на одну маленькую деталь. Мы сочли бессмысленным одновременный запуск двух экземпляров программы и поэтому, если пользователь захочет осуществить такой запуск, то программа отреагирует на подобное действие сообщением, изображенным на рисунке 4.

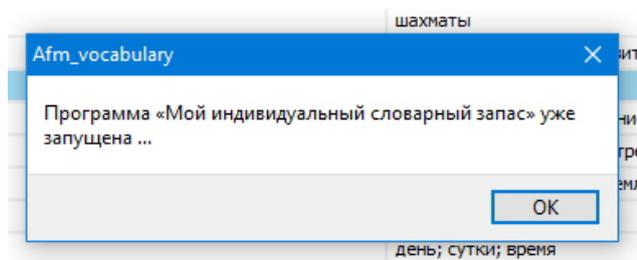


Рис. 4: Сообщение программы AFM: Vocabulary

На этом закончим про установку программы и приступим собственно к краткому описанию работы с ней.

3 Главное окно программы

После запуска программы AFM: Vocabulary — «Мой индивидуальный словарный запас» на экране Вашего ПК появиться ее главное окно, изображенное на рисунке 5.

В самом верху, сразу же за заголовком окна, как и обычно, располагается строка главного меню. Далее следует, как и в большинстве программ, панель управления на которой размещены кнопки с наиболее востребованными действиями пользователя. Ниже

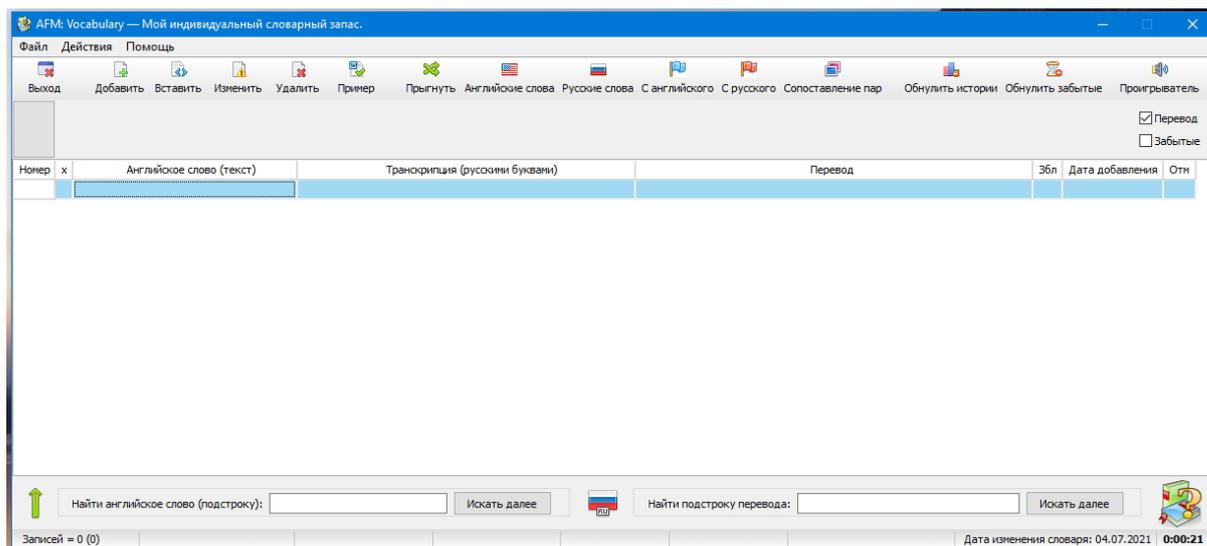


Рис. 5: Главное окно программы AFM: Vocabulary

нее располагается панель на которой будет отображаться, помимо прочего, некоторое английское слово (некоторый английский текст).

Большую часть главного окна программы занимает таблица с вводимыми пользователем строками (записями словаря), которая располагается ниже панели отображения английского слова.

Еще ниже располагается панель поиска с двумя областями ввода (для поиска английского слова и поиска перевода) и тремя пиктограммами (картинками). Наконец, самой нижней строкой является — строка состояния программы с дополнительной информацией о содержании словаря (словарного запаса пользователя), историей выполнения упражнений, некоторой дополнительной информацией и включенными часами.

Как видно из рисунка 5 в словарь еще не занесена ни одна запись, другими словами, таблица с вводимыми пользователем строками, еще пуста.

Дале, по мере продвижения нашего описания программы, будет объяснено назначение каждого, только что указанного элемента ее пользовательского интерфейса, а на следующем рисунке 6 изображено тоже главное окно программы, но с уже сформированными (введенными пользователем) строками словаря (записями словаря).

Этот рисунок показан с единственной целью — показать общий вид словаря после его наполнения содержанием. Все подробности последуют ниже.

4 Главное меню программы

Сейчас (здесь) мы не станем последовательно описывать каждый пункт главного меню программы, а только лишь отметим, что все действия пользователя, которые он может совершить представлены в этом главном меню. Практически единственное исключение из данного правила мы отметим позже отдельно.

Другими словами — главное меню содержит все, что умеет делать программа. Таким образом, пользователю не обязательно подробно изучать каждый раздел настоящего руководства для того что бы узнать все возможности программы, а достаточно лишь открыть меню и выбрать из него нужное действие которое пользователь может совершить.

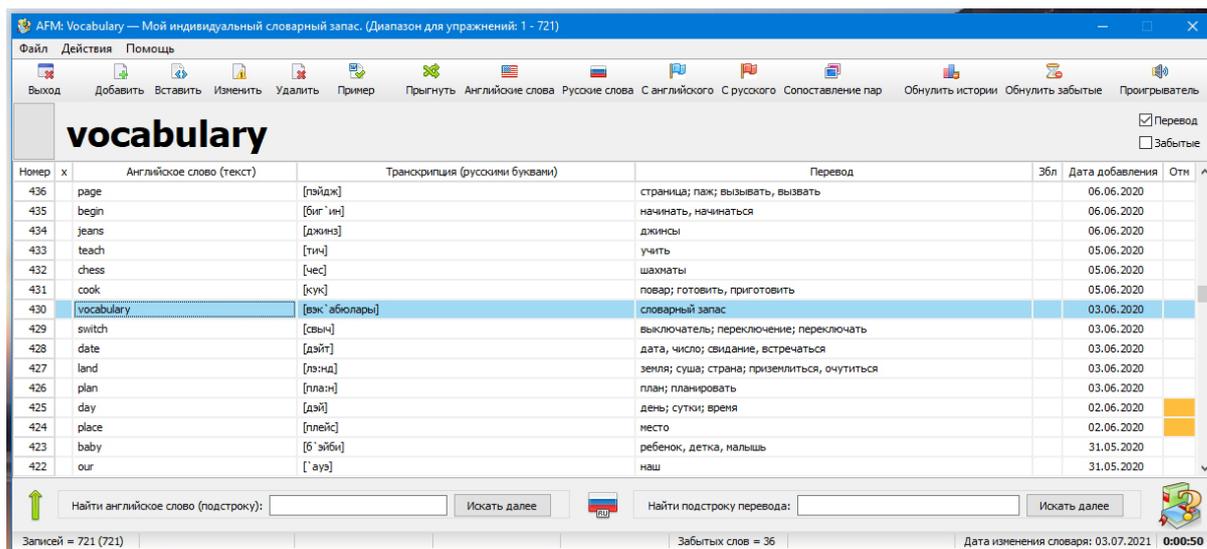


Рис. 6: Главное окно программы AFM: Vocabulary

На следующем рисунке 7 представлен раздел главного меню — **Действия**, который является самым объемным (большим).

Сейчас пристально всматриваться в этот рисунок не обязательно, каждое действие представленное в главном меню будет более или менее подробно рассмотрено далее в этом руководстве. Отметим только лишь, что для вызова нужного пункта меню следует воспользоваться либо мышкой, либо клавишей **F10** и далее клавишами со стрелками. Окончательный выбор нужного пункта меню, после клавиш со стрелками, осуществляется клавишей **Enter**.

5 Пункт главного меню Руководство пользователя

В ранних версиях программы AFM: Vocabulary на панели управления была еще одна кнопка. Проницательный читатель уже наверное догадался, что разговор идет о кнопке **Руководство**. Хотя и хорошо известно, что пользователи составленные для них руководства не читают, эта кнопка все же была помещена на панель управления. Наверное в первую очередь для того, что бы разработчики программы на вопросы пользователей могли отвечать: — «Читайте руководство пользователя, там обо всем написано».

Но по мере разрастания возможностей программы для этой кнопки на панели управления банально не хватило места и ее вызов остался только из главного меню программы, с помощью горячей клавиши **F1** и пиктограммы, расположенной на панели поиска с правой стороны. Изображение пункта главного меню **Руководство пользователя** представлено на рисунке 8.

Пиктограмма для вызова и просмотра руководства пользователя изображена на рисунке 9.

На обоих рисунках, и пункт главного меню, и пиктограмма отмечены красной изгибающейся стрелкой. Отметим, что для просмотра руководства пользователя необходимо, что бы либо Ваша операционная система «умела» читать файлы с расширением .pdf либо для чтения таких файлов на Вашем ПК была установлена специальная программа для чтения таких файлов, например, Adobe Reader.

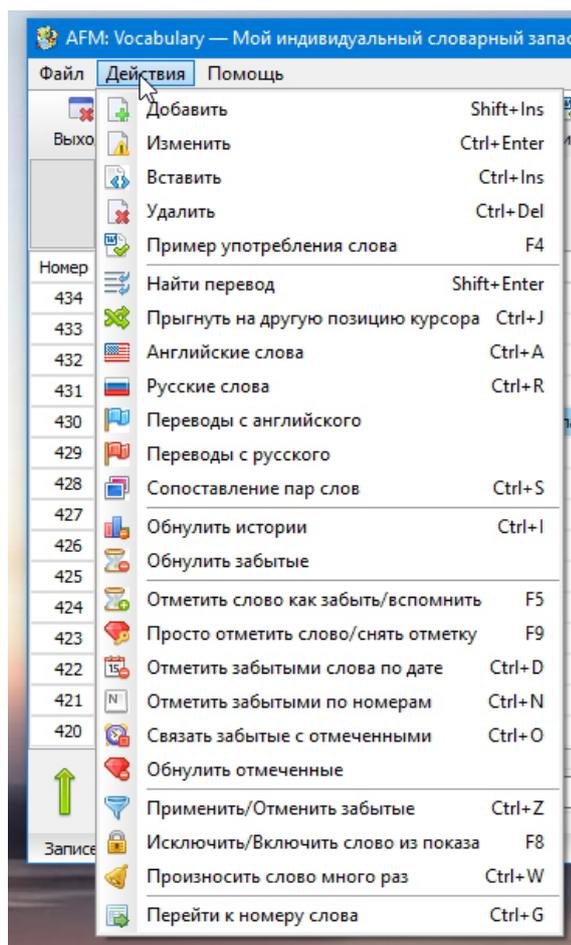


Рис. 7: Пункт главного меню — Действия

Настоятельно рекомендуем перед работой с программой внимательно прочитать руководство пользователя!

6 Панель управления главного окна

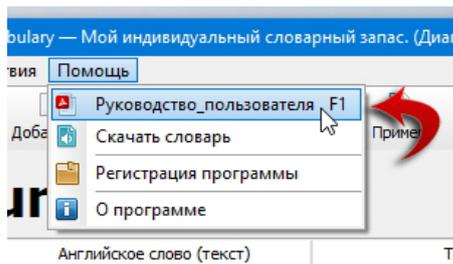
Панель управления главного окна содержит пятнадцать кнопок. На очередном рисунке 10 представлены первые шесть из них, если считать слева на право.

То, что эти кнопки — самые первые, не случайно. Они, пожалуй, являются самыми важными, или, если можно так выразиться — востребованными. Приступим к их подробному описанию.

6.1 Кнопка Выход

Тому кто сам не догадался о назначении кнопки **Выход** пожалуй не стоит работать с обсуждаемой программой, поэтому комментировать по существу назначение указанной кнопки здесь не станем. Отметим лишь, что выйти из программы, как и обычно, можно еще и с помощью пункта главного меню **Выход**, представленного на рисунке 11.

Кроме того, как видно из рисунка 11 можно воспользоваться горячими клавишами **Ctrl+Q** или по общему правилу операционной системы Windows клавишами **Alt+F4**.

Рис. 8: Пункт главного меню **Руководство пользователя**Рис. 9: Пиктограмма **Руководство пользователя**

Для удобства пользователя во время выхода из программы она запоминает свое состояние и при следующем запуске программы ее состояние будет точно таким же, как и во время последнего выхода.

И наконец, последний нюанс о кнопке **Выход**. Долгое время (на протяжении большого количества версий программы) программа AFM: Vocabulary, после получения команды о выходе сразу же исчезала с экрана компьютера. Однако было замечено, что частенько пользователи покидают программу не очень хорошо подумав или в следствии банальной ошибки (что называется второпях). Разработчикам программы казалось, что подтверждение намерения пользователя о выходе из программы, по меньшей мере, является излишним, а злые языки называли подобное действие — признаком дурного тона. Тем не менее, в конце концов, в программе при выходе из нее стало появляться окошко, изображенное на рисунке 12. Раскаявшиеся разработчики программы, у сильно нетерпеливых пользователей, просят за такую оплошность смиренного извинения.

Если намерение о выходе из программы не будет подтверждено, то программа останется на экране. В противном случае, исчезнет с экрана компьютера до следующего запуска.

6.2 Кнопка **Добавить**

Эта кнопка, скорее всего, является самой часто используемой. Альтернативой ее использования является клавиша **Ins**.

После обращения к функции — добавить, с помощью ли горячей клавиши **Ins**, или с помощью нажатия кнопки панели управления **Добавить**, или с помощью пункта главного меню **Добавить**, на экране появиться окошко, изображенное на рисунке 13.

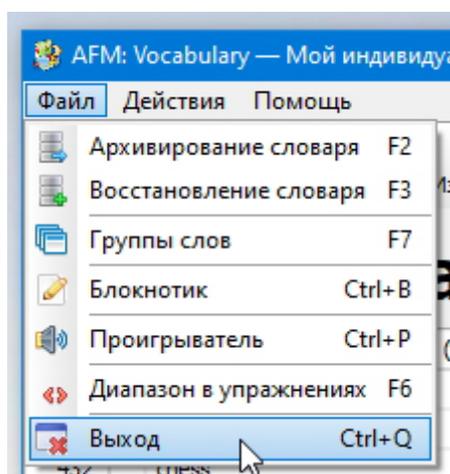
Ничего особо непонятного в этом окошке нет, если не считать, одной строчки — **Транскрипция**.

На что здесь стоит обратить внимание?

Во-первых. Транскрипцию принято обрамлять квадратными скобками [и]. Пользователю, во время ввода транскрипции, этого делать не нужно. Программа добавит квадратные скобки за пользователя сама.



Рис. 10: Первые пять кнопок панели управления

Рис. 11: Пункт главного меню **Выход**

Во-вторых. Транскрипция вводится пользователем не с помощью знаков международной транскрипции, а с помощью знаков кириллицы (русскими буквами). Чем это объясняется и плохо это или хорошо?

Объясняется такая особенность программы AFM: Vocabulary тем, что на клавиатуре персонального компьютера пользователя отсутствуют клавиши международной транскрипции, а усложнение ввода транскрипции с помощью знаков международного фонетического алфавита может сильно осложнить пользователю жизнь или, по крайней мере, сильно испортить настроение.

Теперь, плохо это или хорошо. Конечно же плохо. Тем не менее, на этот счет, имеются компетентные мнения некоторых специалистов, например, [3]. Приведем соответствующую цитату.

Для вашего удобства в курсе произношение слов набрано как символами международного фонетического алфавита, так и русскими буквами. Стоит, однако, иметь в виду, что произношение, передаваемое русскими буквами, приблизительно, но достаточно для того, чтобы вас поняли.

Последнее время некоторые словари выходят с русской транскрипцией, например, [4], а так же, некоторые учебники, например, [7].

Короче, после ввода в окошке всех трех строк (полей ввода), жмите на кнопку **Добавить** или на клавишу **Enter**, после чего очередная запись появится в основной таблице. Если вводить новое слово (новый текст) передумали, жмите на кнопку **Заккрыть** или на клавишу **Esc**.

6.3 Кнопка **Изменить**

Не всегда с первого раза удастся без ошибок сформировать (ввести) очередную запись в словарь. Кроме того, не редко приходится добавлять еще одно значение (или несколь-

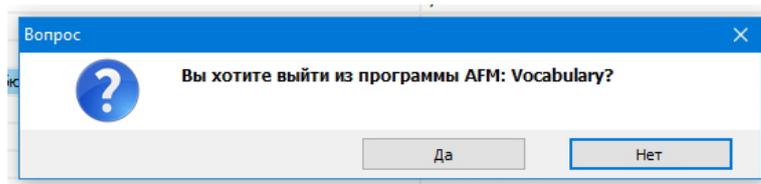
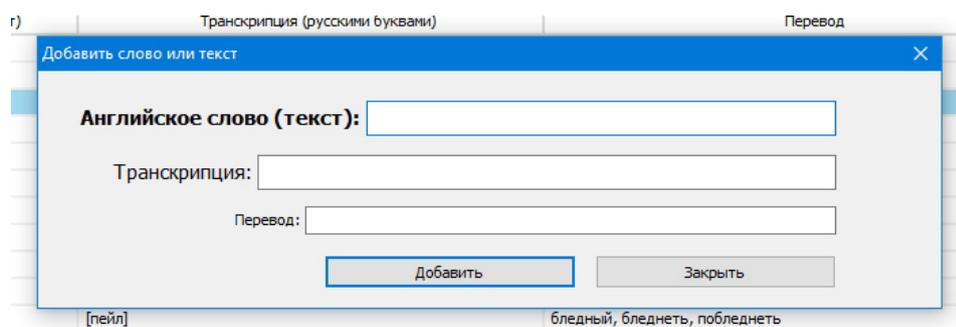


Рис. 12: Окошко подтверждения выхода из программы

Рис. 13: Окошко **Добавить слово или текст**

ко значений) русского перевода. В таких случаях без кнопки **Изменить** не обойтись. Окошко **Изменить слово или текст** выглядит идентично окошку **Добавить слово или текст** с той лишь разницей, что все строки уже заполнены ранее введенными значениями, поэтому рисунок этого окошка мы здесь не приводим.

Для изменения записи сначала нужно подвести курсор (голубенькую полоску) к нужной записи и далее либо воспользоваться пунктом главного меню, либо с помощью мыши нажать на кнопку панели управления **Изменить**, либо воспользоваться горячими клавишами **Ctrl+Enter**.

6.4 Кнопка **Вставить**

Практика использования программы AFM: Vocabulary показала, что не так часто, но бывают случаи, когда нужно не добавить очередное слово в словарь, а именно вставить либо в самое начало словаря (в самый низ таблицы с записями) либо в его середину. Именно для таких случаев и предназначена кнопка **Вставить**.

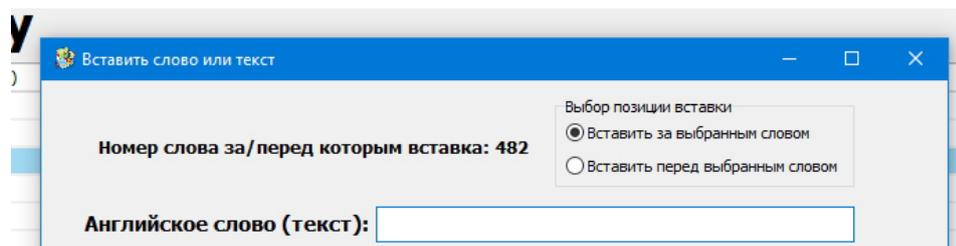
«Техника» вставки довольно проста. Подводим курсор к некоторой записи, жмем горячие клавиши **Ctrl+Ins** (или используем кнопку панели управления, или пункт главного меню), в появившемся окошке, изображенном на рисунке 14, выбираем место вставки (после или до записи на которую указывает курсор).

Заполнение строк формирующих очередную запись (в нашем случае — вставляемую) ничем не отличается от случая добавления записи.

Вот так, долго ли, коротко ли, формируется словарь с индивидуальным словарным запасом некоторого пользователя программы AFM: Vocabulary.

6.5 Кнопка **Удалить**

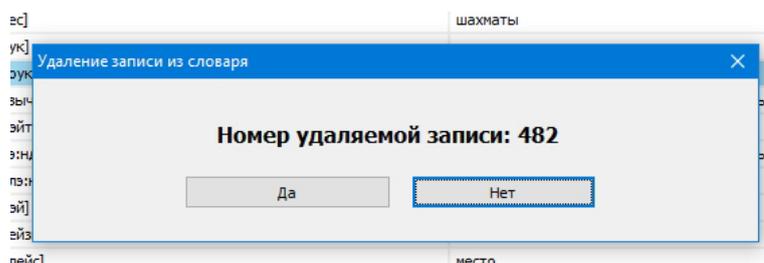
Пополнение словаря (индивидуального словарного запаса) и изменение его записей безусловно являются самыми важными функциями обсуждаемой программы, но без удале-

Рис. 14: Часть окошка **Вставить слово или текст**

ния записей данный набор ее возможностей был бы неполным.

Проще всего для удаления какой-то записи, оказавшейся по некоторым причинам ненужной, следует поставить, с помощью мышки или с помощью клавишей со стрелками, на эту запись курсор, тем самым выделяя ее из других, и затем нажать клавишу **Del**.

Поскольку операция удаления всегда считалась и считается ответственной операцией, программа попросит пользователя подтвердить свое намерение с помощью окошка, изображенного на рисунке 15.

Рис. 15: Окошко **Удаление записи из словаря**

Если пользователь выберет кнопку **Да**, то запись будет удалена. Если пользователь нажмет на кнопку **Нет** или воспользуется клавишей **Esc**, то окошко просто закроется, а запись останется неизменной.

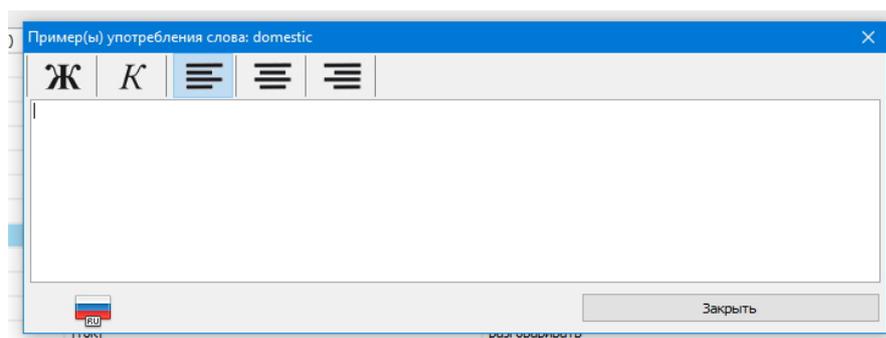
Описанные операции программы по формированию словаря уравнивают ее возможности с ученической тетрадкой разлинованной в три колонки, но для такого инструмента как персональный компьютер этого явно недостаточно. Что же дальше?

6.6 Кнопка **Пример**

Как ранее было отмечено — для запоминания слова очень полезным является его заучивание в контексте. Другими словами с помощью некоторой фразы (в предложении). Большинство учебных словарей, изданных типографским способом, в каждой словарной статье приводят примеры употребления этого слова. Программа AFM: Vocabulary, точно также, как и подобные словари предоставляет своим пользователям такую возможность. Точнее говоря, формировать (вводить) и накапливать такие примеры.

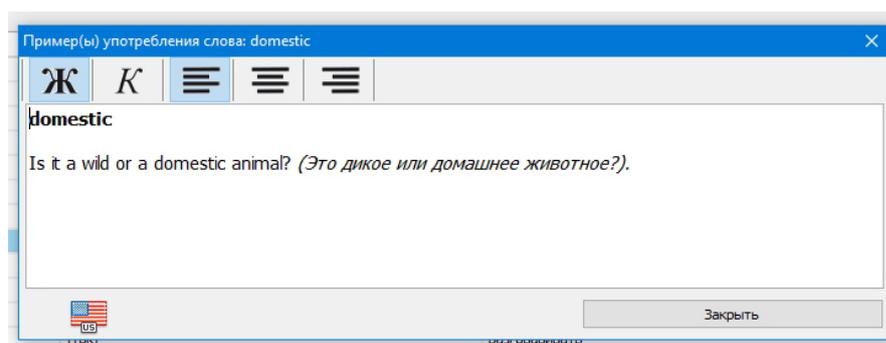
Если пользователь наведет курсор на некоторое слово и далее нажмет клавишу **F4**, то на экране компьютера появится окошко, изображенное на рисунке 16.

Это окошко представляет из себя достаточно примитивный редактор файлов формата *.rtf. Если пользователь знаком со стандартным редактором файлов формата *.rtf операционной системы Windows — WordPad, то он без труда справится с работой и в

Рис. 16: Окошко **Пример(ры) употребления слова**

редакторе программы AFM: Vocabulary. Точно так же, как и в WordPad, в нем можно выделять слова (жирным шрифтом или курсивом), размещать эти слова, слева, справа или по центру, относительно краев окошка.

После ввода пользователем некоторого примера или нескольких примеров использования слова, окошко может выглядеть так, как показано на рисунке 17.

Рис. 17: Окошко **Пример(ры) употребления слова**

При этом отметим, что объем введенного (набранного пользователем) текста мало чем ограничен.

Внимательный читатель уже наверное обратил внимание на то, что на рисунках 16 и 17 флажок, размещенный внизу слева, выглядит по разному (флажок то Российский, то Американский). И наверное уже догадался о том, что свое изображение этот флажок формирует в зависимости от того переключена ли клавиатура компьютера на русский или английский шрифт.

Такой значок можно будет увидеть во многих окошках. Далее мы на смысле его изображения останавливаться не будем, предполагая, что пользователь об этом догадается самостоятельно.

После того как пользователь закроет окошко — **Пример(ры) употребления слова** и оно исчезнет с экрана компьютера, он вновь может подвести курсор к этому слову и после нажатия на клавишу **F4** сможет увидеть там ранее введенный (сохраненный) им текст (пример или примеры употребления слова).

Вот вроде бы и все, что касается формирования словаря (словарного запаса) по принципу — «Решаем проблемы по мере их поступления», то-есть по мере того, как нам это предлагает учебник. Теперь неплохо бы ответить на вопросы о том, как учить слова, как

контролировать выученные слова, как вести словарь по группам слов и т.д.

Но прежде чем ответить на эти и другие вопросы повнимательней рассмотрим **Таблицу с записями**, а точнее назначение ее колонок.

7 Таблица с записями

Таблица с записями, в отличие от школьной тетрадки, разлинована не на три, а на восемь колонок, которые имеют следующие заголовки (названия). Это (слева направо):

1. Номер;
2. Значок — х;
3. Английское слово (текст);
4. Транскрипция (русскими буквами);
5. Перевод;
6. Буквы — Збл;
7. Дата добавления;
8. Буквы — Отм.

Начнем обсуждение каждой из представленных выше колонок, но не по порядку, а в последовательности, способствующей лучшему пониманию назначения каждой из них.

Колонка 3. *Английское слово (текст)*. Со словом вопросов возникать вроде бы не должно, а что значит — текст. Неужели можно загонять в одну строчку целые страницы.

Данное поле предназначено в первую очередь для ввода какого-то отдельного слова. Но можно в нем разместить и несколько слов, которые являются устойчивыми выражениями, идиомами, фразовыми глаголами и т.п. Максимальное количество символов (включая пробелы) для этого поля равно 45-ти.

Колонка 4. *Транскрипция (русскими буквами)*. О том почему транскрипция вводится русскими буквами мы уже обсуждали. То, что программа обрамляет самостоятельно транскрипцию квадратными скобками мы так же отмечали, а теперь это можно увидеть на рисунке 18.

cook	[кук]
vocabulary	[вэк`абюлары]
switch	[свыч]

Рис. 18: Кусочек таблицы с изображением транскрипции

Максимальное количество символов (включая пробелы, не считая квадратных скобок) для поля транскрипции равно 50-ти.

Колонка 5. *Перевод*. Максимальная длина поля равна 60-ти символам.

Колонка 1. *Номер*. Все вводимые записи в словарь последовательно нумеруются. При этом, самая последняя, введенная запись, в таблице оказывается — самой верхней, а

самая первая, из введенных, записей — самой нижней (если конечно она видна на экране). Другими словами, записи нумеруются снизу вверх. Такая система представления записей на экране компьютера удобнее других. Записи введенные последними, как правило, видны на мониторе без дополнительного пролистывания строк таблицы. Что бы убедиться в этом можно еще раз, более внимательно посмотреть на рисунок 6.

Колонка 6. *Збл.* Хорошо известно, что если выученные слова не повторять, то такие слова (выражения) непременно будут забыты. Забегая вперед, отметим, что в программе имеются некоторые средства выявления забытых слов для включения их в специальные упражнения. Но понятно, что такие забытые слова нужно как-то отмечать. Для этого и предназначена колонка № 6, имеющая своим заголовком сокращение **Збл** от слова — забыл (забыла).

Как видно из следующего рисунка 19 забытые слова отмечаются знаком плюс (+), а сама ячейка окрашена в красный цвет.

Збл	Дата добавления	Отм
	04.07.2021	
+	04.07.2021	
	04.07.2021	
+	03.07.2021	
+	03.07.2021	
+	03.07.2021	
	20.06.2021	
	18.06.2021	

Рис. 19: Кусочек таблицы с отметкой забытых слов

Поскольку знак плюс широкой колонки не требует, слово — забыл (забыла), пришлось сократить до символов — **Збл**.

Колонка 7. *Дата добавления.* Практика показала, что колонка с датой добавления записи является совсем не лишней, с ее помощью можно ответить на многие вопросы. Так, в частности, программа умеет отмечать все записи как забытые, введенные в конкретную дату с помощью пары кликов мышкой. Можно, например, отметить все записи, введенные 15 дней назад и поупражняться только с этими записями, как будто они были забыты.

Колонка 2. *Значок — х.* Самая приятная колонка из всех ранее описанных. В чем ее прелесть? Дело в том, что встречаются слова (выражения) настолько хорошо запомненные, что их уже нецелесообразно проверять на забывание и включать в различные упражнения. Поскольку проверка на забывание слов в словаре, состоящим даже из каких-нибудь 500 записей, требует не одного часа работы, то «условное исключение» из словаря некоторых записей может принести существенную экономию сил и времени при такой проверке.

На рисунке 20 можно видеть «условно исключенные» слова из общего словарного запаса, при этом ячейка в которой размещен значок — х, окрашена в светло-зеленый цвет для лучшего выделения строки.

Колонка 8. *Отм.* Эта колонка появилась в программе AFM: Vocabulary не сразу, а только начиная с версии 1.02.01. Дело в том, что по мере работы с программой периодически возникало желание, по совершенно разным причинам, отметить какое-то слово или несколько слов. При этом причины такой отметки слова, были совершенно непредсказуемыми. В результате и появилась колонка с названием **Отм**. И как наверное уже

Номер	x	Английское слово (текст)
84		make
83		take
82	x	cake
81		plate
80	x	bag
79		bat
78	x	cap
77	x	cat
76		person
75		year

Рис. 20: «Условно исключенные» слова из общего словарного запаса

догадался проницательный читатель это название означает, нечто иное, как сокращение от слова — отметить. Отмеченная строка в [Таблице с записями](#) выделяется с помощью ячейки, окрашенной желтым цветом. Такие отмеченные строки можно видеть на рисунке 21.

Збл	Дата добавления	Отн
	05.04.2020	■
	05.04.2020	■
	05.04.2020	
	05.04.2020	
	05.04.2020	
	05.04.2020	
	05.04.2020	
	05.04.2020	■
	05.04.2020	
	05.04.2020	■
	05.04.2020	■
	05.04.2020	■
	05.04.2020	■
	05.04.2020	■
	05.04.2020	■

Рис. 21: Отмеченные строки

Сразу обратим внимание на то, что отмечать слова можно с помощью горячей клавиши **F9** или из главного меню программы. Повторное нажатие клавиши **F9**, как обычно, отметку снимает. Если пользователю вдруг захочется убрать сразу все отметки со слов, то он это может сделать через главное меню программы.

На этом мы закончим обзор назначения колонок [Таблицы с записями](#).

Теперь можно снова обратиться к вопросу — что же дальше? Пусть — умеет программа формировать индивидуальный словарный запас, но чем еще может помочь компьютер при работе с таким словарным запасом?

8 Пункт главного меню *Диапазон в упражнениях*

Прежде чем перейти к подробному описанию техники работы с упражнениями обсудим, на наш взгляд, достаточно важный вопрос.

При увеличении словаря от 200 и более слов пользователям все больше и больше времени приходится тратить на выполнение упражнений в которых задействованы все имеющиеся в словаре слова. Выполнение же упражнения в котором задействовано несколько тысяч слов может затянуться не на несколько часов, а на несколько дней.

Забегая несколько вперед скажем, что выделение некоторой части словаря с отметкой некоторых записей как **Забытые** может играть роль не столько для повторения действительно забытых слов, сколько для ограничения диапазона слов, используемых в упражнениях.

Но как показала практика, такой прием часто заводит пользователя в тупик из которого трудно выбраться. Например, пользователь хотел бы выделить действительно забытые слова из некоторого диапазона слов. Таким диапазоном может оказаться, к примеру, слова, занесенные в словарь в прошлом месяце или просто, четвертая и пятая сотня слов.

Таким образом, возникла потребность выделения диапазона слов, используемых в упражнениях, что называется «на прямую». В результате в главном меню программы AFM: Vocabulary появился соответствующий пункт, изображенный на рисунке 22.

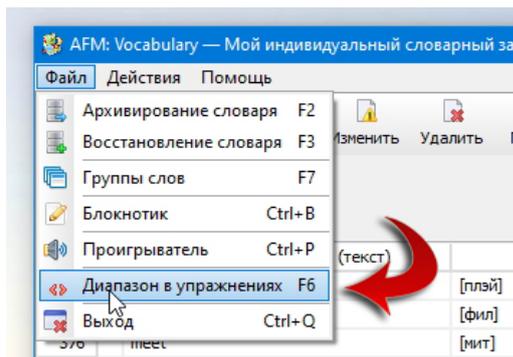


Рис. 22: Пункт главного меню *Диапазон в упражнениях*

Не трудно заметить (из представленного рисунка), что вместо использования главного меню программы, для выделения диапазона слов, можно воспользоваться горячей клавишей **F6**.

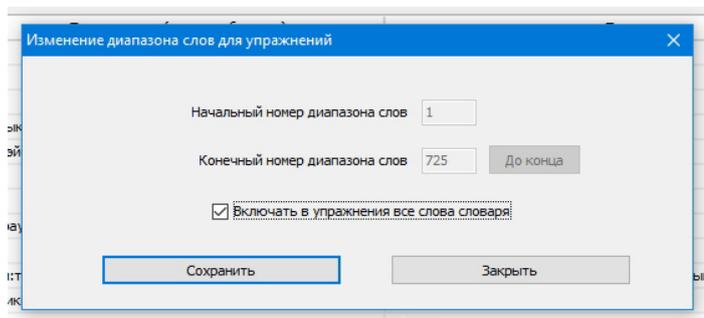


Рис. 23: Окошко *Изменение диапазона слов для упражнений*

После ее нажатия на экране ПК появится окошко, представленное рисунком 23. Нетрудно понять из этого рисунка, что для формирования диапазона слов прежде всего следует снять галочку возле надписи **Включать в упражнения все слова словаря** и далее в, ставшими активными, поля ввода занести соответствующие цифры.

Обратим внимание на то, что если диапазон составляет только некоторую часть словаря, то после добавления новых слов, этот диапазон не будет меняться. Однако, частенько, бывает удобно в качестве диапазона выбирать некоторое слово с которого этот диапазон начинается и до самого конца словаря. В этом случае, следует воспользоваться кнопкой **До конца** и тогда при добавлении новых слов диапазон будет увеличиваться от выбранного начала до самого конца, автоматически.

Для того, что бы пользователь не забыл об установленном диапазоне выделенных слов для упражнений в программе AFM: Vocabulary предусмотрено две «напоминалки».

Во-первых. Выделение диапазона бледно-розовым цветом, что можно наблюдать из представленного рисунка 24.

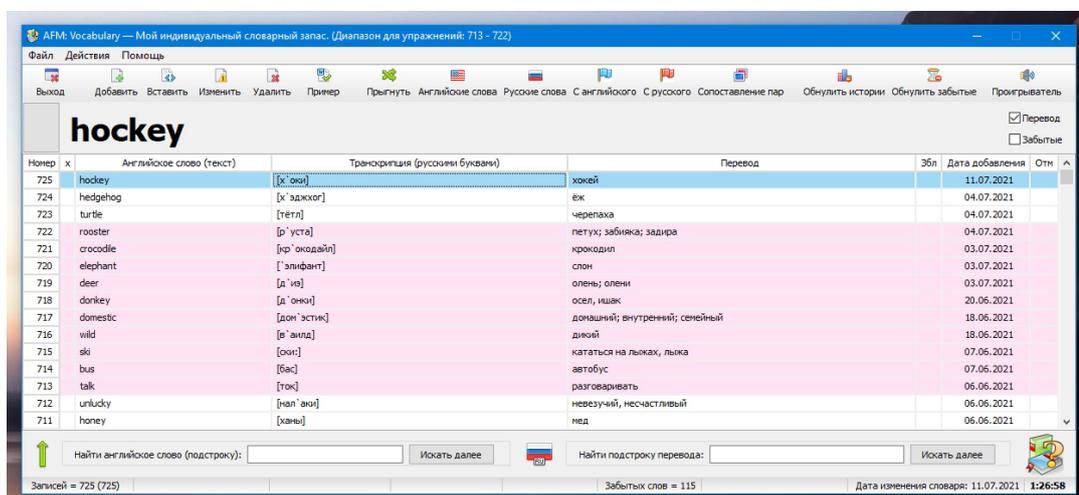


Рис. 24: Выделение диапазона для упражнений бледно-розовым цветом

Во-вторых. Заголовки некоторых окон «укомплектованы» надписью с указанием установленного диапазона. В качестве примера приведем заголовок главного окна программы AFM: Vocabulary, изображенного на рисунке 25.

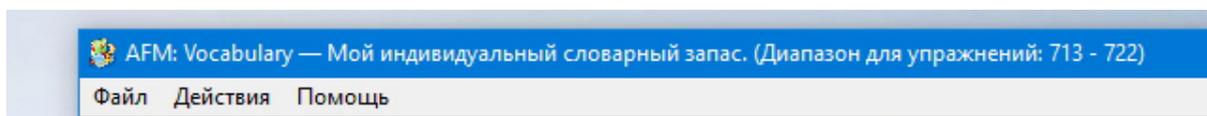


Рис. 25: Выделение диапазона для упражнения в заголовке окна

Наконец отметим, что пользователи обычно предпочитают устанавливать диапазон для упражнений размером от 100 до 300 слов. При этом в упражнения попадают только слова из установленного диапазона. Следовательно, если все забытые слова не попадают в диапазон, то программа при выбранном режиме **Забытые**, о котором подробнее будет сказано ниже, откажется от выполнения упражнений, что иллюстрирует очередной рисунок 26.

	Транскрипция (русскими буквами)	Перевод	Збл	Д
[ов]		предлог указывающий на ...	+	
[нот]		не	+	
[ай]			+	
[дэй]			+	
[плейс]			+	
[вумэн]			+	
[бай]			+	
[оуве]			+	
[о:]		или	+	
[фил]		чувствовать; ощущение; трогать	+	

Сообщение

При использовании режима «Забытые» ни одно слово не входит в установленный диапазон.

Закреть

Рис. 26: Отказ от выполнения упражнения

9 Озвученные словари

Озвученные английские слова и фразы — вот, что в принципе отличает школьную, разлинованную в три колонки, тетрадь от компьютерной программы.

Таким образом, как минимум, программа AFM: Vocabulary должна уметь взаимодействовать с готовыми озвученными (часто употребляют слово — говорящими) словарями.

Справедливости ради стоит сказать, что плачевной особенностью подобных словарей является качество звука. Не произношения дикторов, а именно качество звукозаписи. Не редко создается ощущение, что фонограмма делалась не в профессиональной студии звукозаписи, а в металлической бочке или доноситься из далекого, глубокого, оснащенного сотнями золотых унитазов, противоядерного бункера, где прячется В.В.Путин.

Тем не менее, рассмотрим подобное взаимодействие на примере англо-русского говорящего словаря британского издательства Collins, в котором озвучка вполне приличная, хотя местами неидеальная.

На рисунке 27 представлено изображение этого словаря после того как он осуществил поиск очередного слова и готов к его озвучиванию.

Как не трудно догадаться из представленного рисунка, для поиска слова и дальнейшего прослушивания его произношения, следует сначала в поле ввода поместить интересное слово и далее нажать мышкой на значок динамика (громкоговорителя), расположенного рядом с этим словом.

Собственно говоря, все взаимодействие при работе с таким словарем может быть заключено только в том, что бы поле ввода словаря заполнялось не в ручную — буква за буквой, а слово передавалось целиком — из буфера обмена ПК, что очень сильно сокращает время при частом использовании говорящего словаря.

Еще раз обратимся к рисунку 6. Внимательный читатель уже наверное обратил свое внимание на то, что по мере движения курсора (голубенькой полоски) по таблице с записями словаря на панели, расположенной сразу выше этой таблицы, синхронно с движением курсора появляется, очень крупным шрифтом изображение английского слова. Так вот, как только на такой панели появляется изображение английского слова, это английское слово моментально, автоматически (без каких-либо действий пользователя программы) оказывается в буфере обмена ПК. Пользователю же, только остается поместить курсор мышки в поле ввода говорящего словаря и извлечь отображаемое на панели слово из буфера обмена своего ПК. Быстрее всего это можно сделать с помощью горячих клавиш **Shift+Ins**, предусмотренных стандартом Windows для таких целей.

Опять же, как не трудно заметить из рисунка 27, на панели инструментов словаря Collins нигде нет значка циклического воспроизведения. Таким образом, если пользователю захочется выбранное (найденное) слово прослушать 50 раз, то ему придется 50 раз

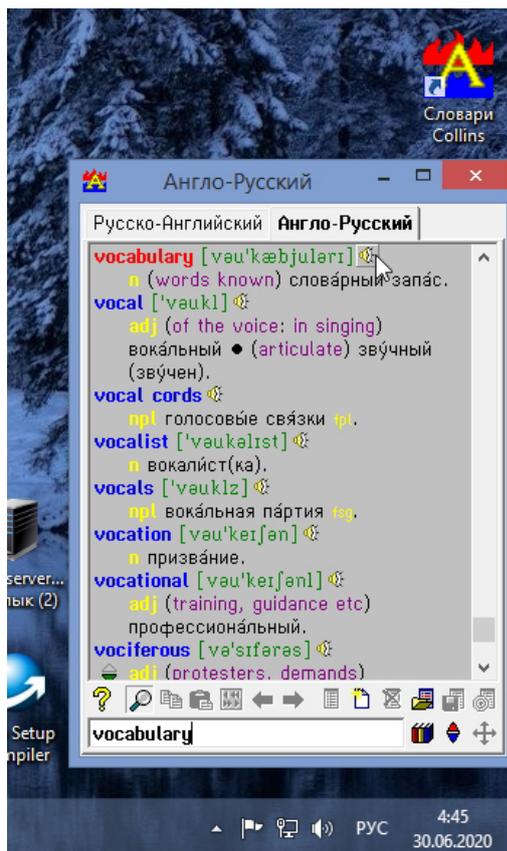


Рис. 27: Англо-русский говорящий словарь Collins

кликнуть мышкой по изображению динамика. Что, как Вы понимаете, любезный наш читатель — не есть хорошо.

Для устранения такого недостатка и недостатка с качеством звучания, а так же с целью предоставления пользователям дополнительных удобств, в программе AFM: Vocabulary был предусмотрен проигрыватель звуковых файлов формата *.wav.

10 Проигрыватель звуковых файлов формата *.wav

Проще всего, вызвать проигрыватель звуковых файлов, можно с помощью горячих клавиш **Ctrl+P** или кликнув мышкой по кнопке **Проигрыватель** панели управления. Кроме того, вызвать проигрыватель, можно из главного меню программы **Файл -> Проигрыватель** (см. рисунок 11).

Изображение проигрывателя звуковых файлов формата *.wav показано на очередном рисунке 28.

Первое, что нужно сделать после вызова на экран Вашего ПК проигрывателя, в том случае если пользователь собирается прослушивать одно слово (фразу), то это с помощью кнопки **Выбрать файл**, панели управления проигрывателя или с помощью горячих клавиш **Ctrl+O**, выбрать звуковой файл для прослушивания. О том где взять такой файл, а точнее сборник (коллекцию, папку) таких файлов, поговорим чуть позже.

Итак, смело ждем мышкой на кнопку **Выбрать файл**. Появившееся диалоговое окно выбора файла изображено на рисунке 29.

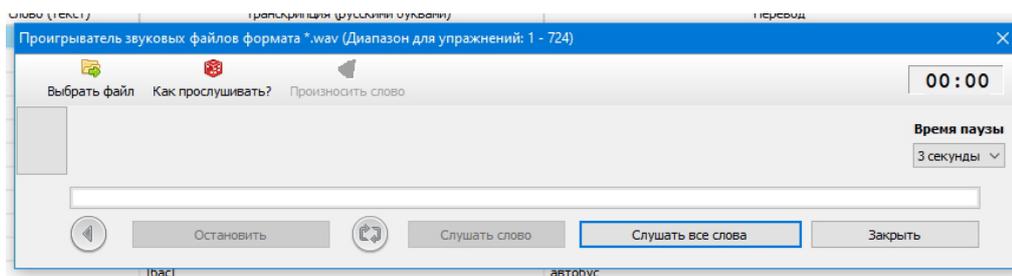


Рис. 28: Проигрыватель звуковых файлов формата *.wav

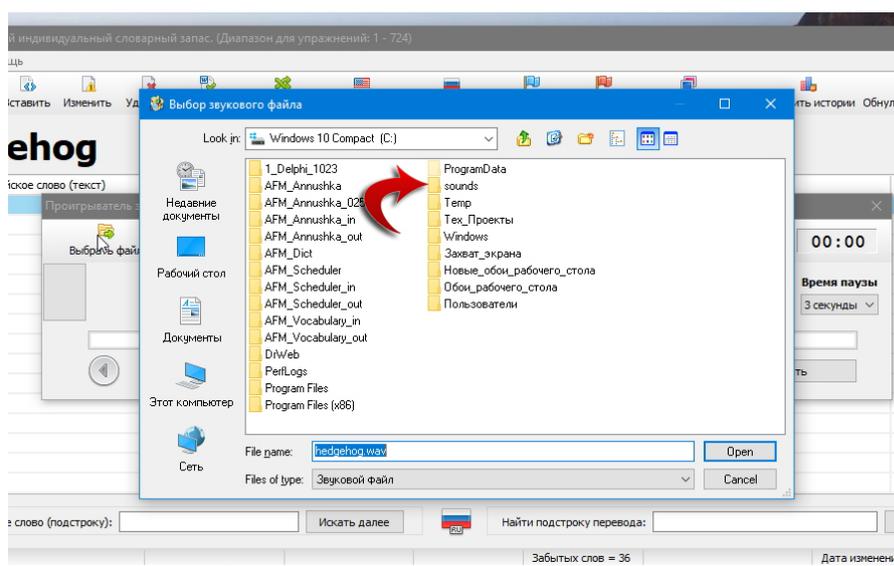


Рис. 29: Диалоговое окно выбора звукового файла

Если пользователь открыл это диалоговое окно в первый раз, то в нем будут отображаться файлы и папки диска C: (точнее расположенные в корне диска C:\). Теперь пользователю предстоит найти папку в которой хранятся, интересующие его звуковые файлы.

В данном примере звуковые файлы расположены в папке — C:\SOUNDS. Эта папка на рисунке 29 отмечена красной изгибающейся стрелкой. Естественно, что пользователь может хранить звуковые файлы в папке с любым другим именем.

После перехода в папку со звуковыми файлами (открытия папки) диалоговое окно будет выглядеть примерно так же, как на рисунке 30.

Обратим внимание на то, что поле диалогового окна **File name:** (отмеченное на рисунке 30 красной изгибающейся стрелкой) уже содержит английское слово на котором был расположен курсор таблицы с записями (точнее имя звукового файла, которое было помещено в это поле через буфер обмена ПК). Если пользователь нажмет на кнопку **Open**, то на центральной панели проигрывателя появится полное имя файла¹ который требуется прослушивать. Новое изображение проигрывателя, после выбора файла для прослушивания, можно увидеть на рисунке 31.

По ходу дела отметим, что при повторном открытии диалогового окна для выбора

¹Полное имя файла включает в себя имя жесткого диска, имя папки, имя файла и его расширение.

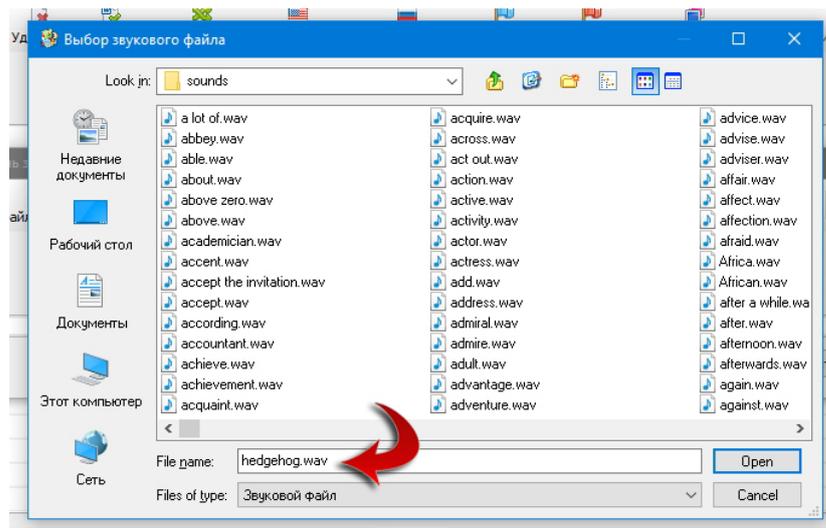


Рис. 30: Диалоговое окно выбора звукового файла

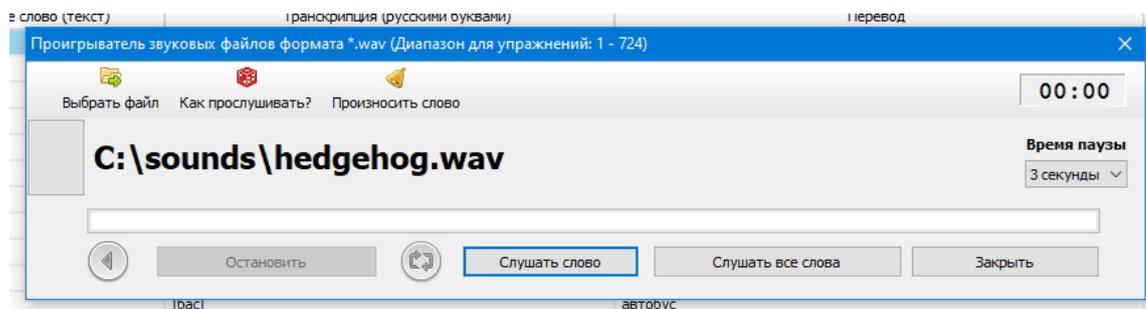


Рис. 31: Проигрыватель звуковых файлов после выбора файла

звукового файла пользователю уже не придется искать папку в которой хранятся звуковые файлы, программа AFM: Vocabulary эту папку запомнит.

Естественно, что поле диалогового окна **File name:** может быть сформировано (введено имя файла и его расширение) вручную или с помощью перемещения курсора диалогового окна **Выбора звукового файла**.

Для однократного прослушивания файла после его выбора, пользователю остается только нажать на клавишу **Enter** или мышкой нажать на кнопку **Слушать слово**.

Если пользователю не удалось с первого (одного) раза запомнить на всю жизнь выбранное слово, то он может воспользоваться режимом циклического прослушивания. Для включения такого режима ему нужно будет нажать мышкой на круглую кнопку, расположенную рядом и левее кнопки **Слушать слово**. После такого нажатия она изменит свой цвет — из серой превратится в голубую. Перед прослушиванием (или во время) пользователь может воспользоваться таким элементом управления, как **Время паузы**. Проницательный читатель уже наверное догадался, что **Время паузы** это нечто иное как время тишины от одного звучания слова до следующего. Такое время, от 1-ой до 6-ти секунд, можно выбрать из выпадающего списка (по умолчанию **Время паузы** установлено в 3-и секунды). Выпадающий список для выбора времени паузы можно увидеть на рисунке 32.

Для начала циклического прослушивания пользователю, при активной (включенной,

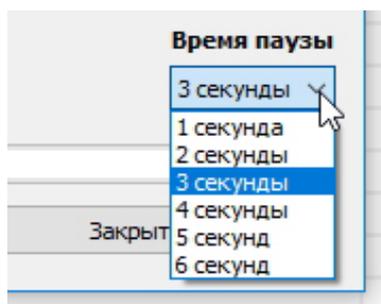


Рис. 32: Выпадающий список для выбора времени паузы

яркой) круглой кнопке, о которой только-что шла речь, точно так же нужно нажать на кнопку **Слушать слово**, после чего на прямоугольной кнопке, расположенной левее полного пути к файлу, начнет отображаться количество прослушиваний. При этом кнопки **Слушать слово**, **Слушать все слова** и **Закрывает** станут неактивными, кнопка **Остановить** напротив станет активной, голубой ползунок забегает туда-сюда. В правом верхнем углу заработают часы (начнет отображаться время прослушивания). Кнопки панели управления **Выбрать файл**, **Прослушивание** и **Произносить слово** так же станут неактивными.

Изображение проигрывателя во время циклического прослушивания файла можно видеть на рисунке 33.

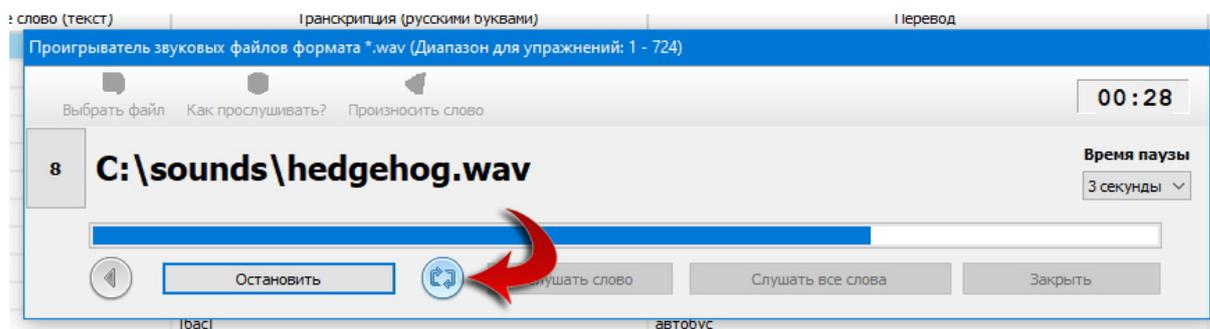


Рис. 33: Проигрыватель во время циклического прослушивания файла

Круглая кнопка, сигнализирующая о том, что идет процесс циклического прослушивания отмечена на этом рисунке красной изгибающейся стрелкой.

Остановить запущенный процесс можно будет только если кликнуть мышкой кнопку **Остановить** или нажать на клавишу **Enter**. Закрывает окно проигрывателя стандартными способами (клавишами **Esc** или **Alt+F4**) не получится.

Кроме циклического прослушивания каждого из слов по отдельности, программа AFM: Vocabulary предоставляет возможность пользователю прослушивать все слова, имеющиеся в словаре если диапазон для упражнений не задан, или все слова в пределах заданного диапазона, о котором было ранее подробно сказано. Эти слова можно прослушивать с помощью нажатия кнопки **Слушать все слова** (еще раз см. рисунок 28 или рисунок 31). Такое прослушивание можно временно приостанавливать с помощью клавиши **Пробел**, а с помощью повторного нажатия этой клавиши возобновлять прослушивание.

В этом режиме прослушивать слова можно либо в случайном порядке, в пределах заданного диапазона, либо подряд (в том порядке как они расположены в словаре) одно за другим (с начала заданного диапазона до его конца). По умолчанию (если ничего не предпринимать) прослушивание будет осуществляться в случайном порядке. Если же пользователю хочется слушать слова с самого начала одно за другим, то ему нужно будет нажать на кнопку панели управления проигрывателя **Прослушивание** (см. рисунок 28 или рисунок 31). После нажатия этой кнопки на экране появится окошко, изображенное на рисунке 34.

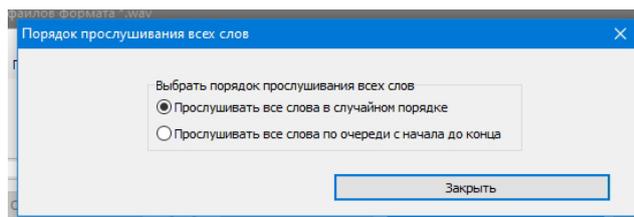


Рис. 34: Окошко выбора «**Порядок прослушивания всех слов**»

С помощью этого окошка можно будет выбрать порядок прослушивания.

Скептически настроенный читатель может задать резонный вопрос: — «Зачем вообще нужно приостанавливать прослушивание?».

Причины могут быть самые разнообразные. Вот, например, одна из них. Слушает, слушает пользователь слова и вдруг понимает, что какое-то слово он толи забыл, толи нерасслышал. Ему это слово захотелось немедленно послушать еще. Для этого ему после приостановки прослушивания с помощью клавиши **Пробел** или круглой кнопки, расположенной рядом с кнопкой **Слушать слово** (см. рис. 35), следует воспользоваться круглой кнопкой, располагающейся левее всех остальных элементов управления прослушиванием. Эта кнопка отмечена красной стрелкой на рисунке 36.



Рис. 35: Кнопка для приостановки прослушивания

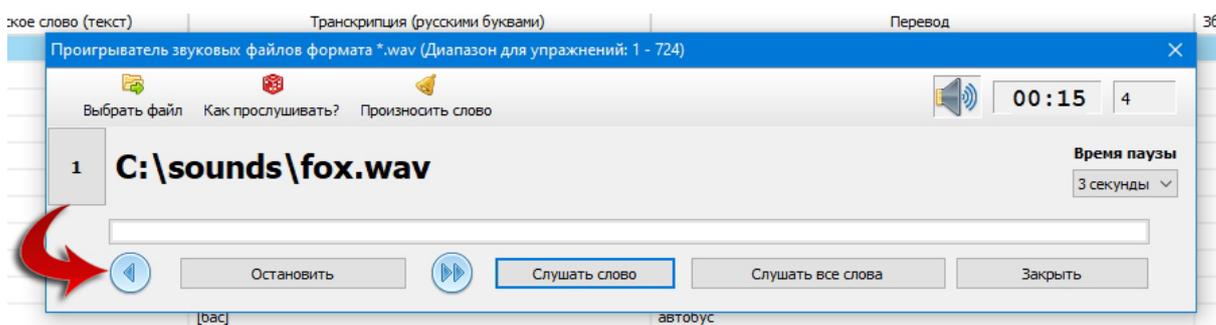


Рис. 36: Кнопка для возврата к ранее прослушанным словам

При каждом нажатии этой кнопки с помощью мышки или клавиши **End**, последовательно (в обратном порядке) будут появляться полные имена уже прослушанных файлов. Как только пользователь обнаружит непонравившейся ему файл (слово, фразу), он может либо однократно его прослушать (в том смысле, что для прослушивания слова ему каждый раз нужно будет нажимать кнопку **Слушать слово**), либо продолжить прослушивание всех оставшихся слов, начиная с непонравившегося файла (слова).

При этом следует иметь в виду следующую особенность. Если пользователь будет прослушивать слово в режиме однократного прослушивания, т.е. без нажатия кнопки **Остановить**, то после нажатия клавиши **Пробел**, как только-что было сказано, прослушивание продолжится с того места на котором оно было остановлено этой клавишей. Если же будет нажата кнопка **Остановить**, все равно после нажатия клавиши **Пробел** или во время прослушивания, то новое прослушивание всех слов начнется с самого начала. Другими словами, сведения об уже прослушанных словах будут утрачены (забыты).

Из рисунка 28 можно понять то, что прослушивание охватывает все слова, которые содержит словарь или которые содержит заданный диапазон в упражнениях. Если быть совсем точным — все слова которые подлежат показу в упражнениях (не отмеченные знаком **x**).

Как было ранее упомянуто, в программе имеется возможность различными способами отмечать забытые слова. Может оказаться полезным заняться прослушиванием не всех слов какие имеются в словаре (точнее, всех слов входящих в диапазон для упражнений), а только тех которые отмечены как забытые и входящих в такой диапазон. Для этого, прежде чем вызвать проигрыватель нужно перейти в режим просмотра словаря **Забытые**, о котором подробно будет сказано чуть ниже. При этом кнопка **Слушать все слова** изменит свое название на **Слушать все забытые слова**. Изображение этой кнопки можно видеть на рисунке 37.

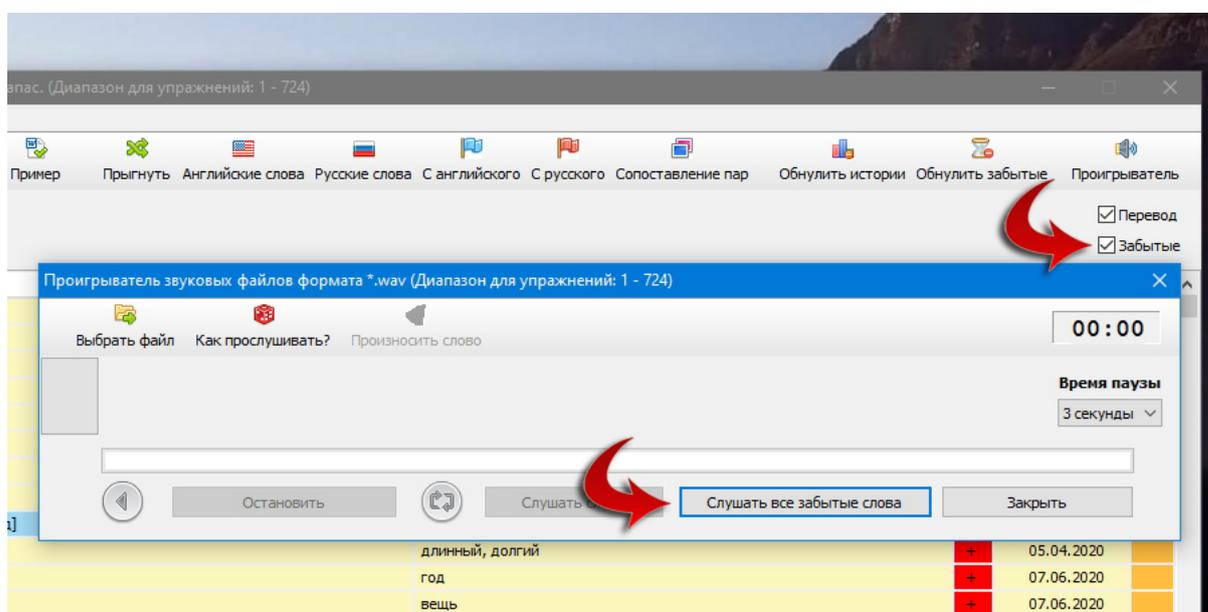


Рис. 37: Прослушивание только забытых слов

Кроме кнопки **Слушать все забытые слова**, на этом рисунке красной изгибающейся стрелкой отмечен так же и признак перехода в режим **Забытые**.

Отметим еще одну деталь. Как было сказано ранее, во время циклического прослу-

шивания одного слова, левее полного пути звукового файла отображается количество прослушиваний этого файла (см. рис. 33). Во время же прослушивания в режиме **Слушать все слова (все забытые слова)** на этом месте будет отображаться количество «кругов прослушивания». Другими словами то, сколько раз были прослушаны все английские слова (по кругу, на круг).

Короче, любезный наш читатель — разберетесь, не бином Ньютона.

Заметим, что здесь (в этом разделе) мы не упомянули о кнопке панели управления проигрывателя **Произносить слово**. Настало время поговорить и о ней.

Когда мы приводили список «приемчиков» запоминания слов, то в этот список попал такой «приемчик» как — произнесение вслух слова, которое пытаемся запомнить. Естественно, что проигрыватель не может за человека произносить вслух запоминаемое слово. Однако, программа может несколько облегчить данный процесс предоставив в распоряжение пользователя некое подобие метронома. Другими словами выводить на экран периодически повторяющуюся картинку. На следующем рисунке 38 изображена такая картинка (окошко). Причем это окошко может принимать два различных вида (то одно, то другое) с некоторой периодичностью.

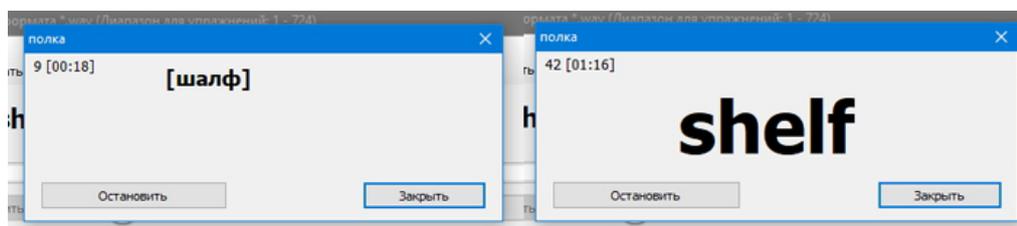


Рис. 38: Два вида окошка для помощи при произнесении слова вслух

Как видно из рисунка 38 в заголовке окошка имеется перевод запоминаемого слова. В левом верхнем углу имеются некие цифры. Эти цифры означают во-первых количество показов слова и во-вторых (в квадратных скобках) время выполнения упражнения по произнесению слова вслух. Далее следует или транскрипция слова, изображенная мелким шрифтом или само английское слово, изображенное очень крупным шрифтом.

Содержание окошка (транскрипция, английское слово) периодически меняется, что создает некий визуальный эффект «предъявления». Задача пользователя подстроиться под ритм «предъявления», произнося слово вслух.

Заканчивается окошко, расположенными внизу кнопками — **Остановить** и **Закреть**. Как уже наверное догадался проницательный читатель, первая кнопка приостанавливает периодический процесс изменения содержания окошка, а вторая его завершает (окошко пропадет с экрана ПК). Отметим, что после нажатия на кнопку **Остановить** ее название меняется на — **Продолжить**.

11 Пункт главного меню Произносить слово много раз

У любопытного читателя наверное уже возник вопрос: — «А можно ли тренироваться в произнесении слова вслух без вызова проигрывателя звуковых файлов и если можно, то тогда зачем это упражнение было помещено в проигрыватель?»

Отвечая на первую часть поставленного вопроса следует ответить: — «Конечно же можно». Более того, в ранних версиях программы AFM: Vocabulary именно так оно и было, а в текущей версии такая возможность сохранилась.

После попадания (помещения) курсора на интересующее слово можно воспользоваться главным меню **Действия -> Произносить слово много раз** или горячими клавишами **Ctrl+W**, как это видно из рисунка 39.

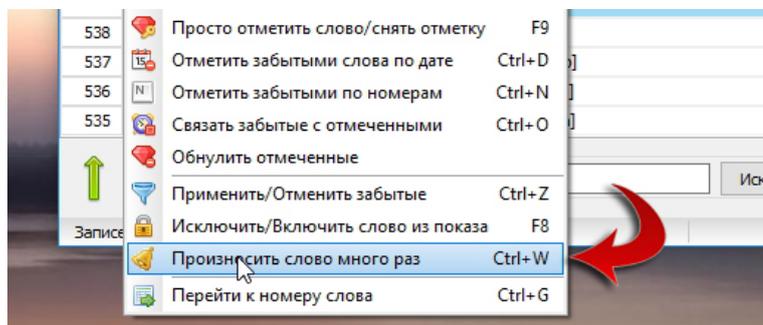


Рис. 39: Пункт главного меню **Произносить слово много раз**

Но есть еще более простой и удобный способ. Так, после помещения курсора на нужное слово, это слово отображается крупным шрифтом на **Панели отображения английского слова**, что можно наблюдать из рисунка 40.

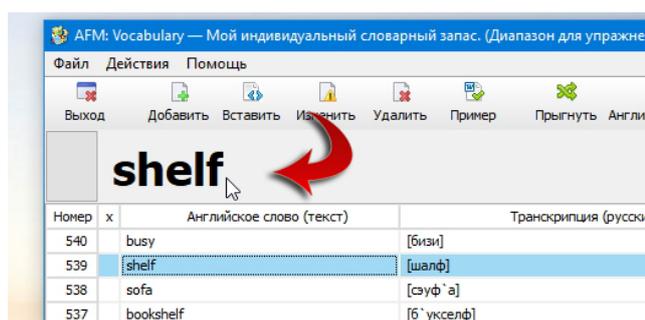


Рис. 40: **Панель отображения английского слова**

Если по этому английскому слову, отображенном на панели, произвести двойной клик мышкой, то на экране появится окошко, изображенное на рисунке 38.

Теперь попробуем ответить на вторую часть вопроса — как это упражнение очутилось в проигрывателе звуковых файлов.

Скорее всего достаточно случайно. Еще старик Маркс говорил: — «Время — деньги, видишь деньги — не теряй времени». Да и действительно, чего тянуть. Послушал и «не отходя от кассы» произносил. Вот так и очутилось.

12 Wav-файлы английских слов. Где взять?

В первую очередь можно поскрести по сусекам Интернета с помощью поисковой системы Google. Частенько такие коллекции файлов записаны в формате *.mp3, программа AFM: Vocabulary этот формат звуковых файлов не воспринимает, требуются файлы формата *.wav и на это следует обратить пристальное внимание. В частности, коллекцию файлов формата *.wav, размером более 3500 слов можно скачать на халяву с сайта www.mnogosmenka.ru.

Кроме того, наверняка изучение иностранного языка пользователь осуществляет по учебнику снабженному аудио-приложением. Пополнять свой индивидуальный словарь звуковыми файлами можно путем вырезок из такого аудио-приложения. Для таких целей навыки работы со звуковым редактором у режущего могут быть самыми минимальными. Этот источник файлов, пожалуй, следует назвать (считать) главным и использовать его в первую очередь.

Еще можно воспользоваться советом В.В.Путина: — «Цап-царап». Попросту говоря — украсть (спутиниздить). Многие обучающие программы по овладению иностранным языком укомплектованными такими коллекциями (озвученными словарями). Правда, для начала, нужно будет спутиниздить саму такую обучающую программу.

13 Традиционные упражнения

Традиционные упражнения для заучивания слов иностранного языка нельзя отнести к принципиальным отличиям программы для ПК от обычного бумажного носителя. Хотя, конечно, некоторые удобства по сравнению с бумагой программа для ПК предоставляет. Обычно такие упражнения укладываются в три разновидности:

1. Предъявляется английское слово и десяток его возможных переводов. Требуется из предложенных переводов выбрать правильный;
2. Предъявляется русское слово и его возможные переводы. Требуется из десятка предложенных английских слов выбрать правильный перевод;
3. Предъявляется некоторое четное количество английских и русских слов. Требуется из них составить пары в которых одно из слов является правильным переводом другого.

Все три разновидности таких упражнений программа AFM: Vocabulary поддерживает. Остановимся на них более подробно.

13.1 Поиск правильного перевода

Прежде чем начать выполнять это упражнение было бы разумным в **Таблице с записями** нашего индивидуального словарного запаса скрыть все переводы. Для этого достаточно кликнуть мышкой по надписи **Перевод**, расположенной в самом конце правой части **Панели с английским словом**. После такого клика галочка в квадратике вместе со всеми переводами исчезнет с экрана вашего ПК. Это исчезновение можно увидеть на рисунке 41.

Есть более простой и быстрый способ избавиться от переводов. Заключается он в нажатии клавиши **Пробел**. Повторное нажатие на клавишу **Пробел** или повторный клик мышкой по слову **Перевод** приведет к тому, что в квадратике появится галочка, а на экране Вашего ПК (в **Таблице с записями**) появятся все переводы. Это и есть, та единственная операция программы AFM: Vocabulary которая не отражена в ее главном меню. Такое действие, как и форму неправильного глагола, нужно просто запомнить.

Итак, для того что бы на экране выскочило окошко с вариантами перевода нужно 1) подвести курсор к интересующему английскому слову, 2) нажать клавишу **Enter** или произвести двойной клик мышкой в колонках с третьей по пятую, соответствующей строки. Такое окошко можно увидеть на рисунке 42.

Перевод	Збл	Дата добавления	Отм
		04.07.2021	
		04.07.2021	
		04.07.2021	

Рис. 41: Таблица с записями без переводов

Номер	x	Английское слово (текст)	Тр
486		match	[мач]
485		teach	[тич]
484		chess	[чес]
483		cook	[кук]
482		vocabulary	[воук`абюлары]
481		switch	[свич]
480		date	[дэйт]
479		land	[лэ:нд]
478		plan	[плэ:н]
477		day	[дэй]
476		lazy	[лейзи]
475		place	[плейс]
474		pale	[пейл]
473		baby	[б`эйби]

Pop-up window: [воук`абюлары] vocabulary

- словарный запас
- лодка
- картина; фотография; изображение
- номер
- окошко, как
- против
- слово
- сидеть
- мыло
- воздушный змей

Buttons: Отметить забыть/вспомнить слово (F5), Закрыть

Рис. 42: Окошко с вариантами перевода

После появления **Окошка с вариантами перевода** пользователю с помощью клавиш со стрелками нужно подвести курсор к правильному переводу и нажать клавишу **Enter**. Кроме того, для выбора правильного перевода, можно сделать по соответствующей строчке **Окошка с вариантами перевода**, одинарный клик мышкой.

Если выбор окажется верным, то **Окошко с вариантами перевода** исчезнет с экрана ПК и курсор можно будет подводить к следующему слову. Если выбор окажется неверным, то, как уже наверное догадался проницательный читатель — быть ему обруганным программой AFM: Vocabulary. Такое «грязное» ругательство можно видеть на рисунке 43. Это окошко будет появляться до тех пор, пока пользователь не выберет правильный вариант перевода.

Из рисунка 42 видно, что в открывшемся окошке имеется кнопка **Отметить забыть/вспомнить слово (F5)**. Если нажать на эту кнопку или нажать на клавишу **F5**, то выбранное слово будет отмечено как забытое (в колонке **Збл** появится знак плюс на красном фоне ячейки). Повторное нажатие этой кнопки (клавиши) приведет к исчезновению знака плюс и красного фона ячейки.

Таким способом можно формировать список забытых слов. Но этот способ не единственный. В частности, список забытых слов можно формировать в **Таблице с записями** просто подводя курсор к интересующему слову и нажимая клавишу **F5**. Альтернативой для клавиши **F5** является двойной клик мышкой по соответствующей строчке колонки **Збл**.

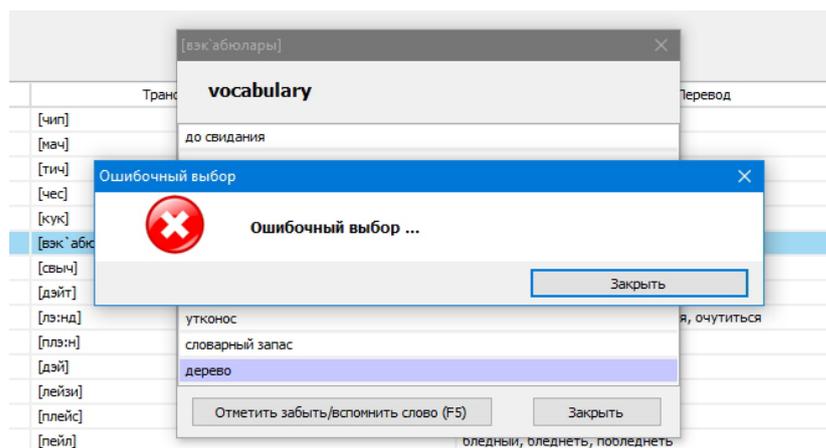


Рис. 43: Окошко «Ошибочный выбор»

Некоторые пользователи программы, исповедующие для запоминания слов «Принцип многократного повторения», могут **Окошко с вариантами перевода** вызывать многократно. Для подсчета всех правильных выборов перевода на кнопке панели с английским словом, располагающейся левее самого слова, будет отображаться количество успешных вариантов выбора. Что можно увидеть на рисунке 44.

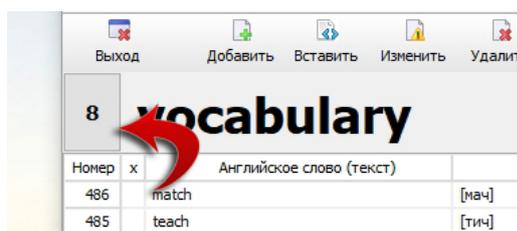


Рис. 44: Кнопка с количеством правильных выборов перевода

Какое именно должно быть количество повторов, каждый решит для себя сам, исходя из индивидуальных предпочтений и способностей.

13.2 Кнопка панели управления **Прыгнуть**

Как не трудно было заметить из только-что приведенного описания упражнения по переводу с английского на русский — пользователь самостоятельно выбирает английское слово для поиска его перевода среди предложенных вариантов. Такой самостоятельный выбор неплох если, например, пользователь задался целью потренироваться с переводом всех подряд слов, двигаясь по словарю или сверху вниз, или снизу вверх. Но такой способ тренировки требует весьма длительного времени, если количество записей в словаре уже достаточно большое.

Пользователь может поставить перед собой другую цель — потренироваться со словами, выбранными по принципу — «на кого Бог пошлет». Для этого ему понадобится возможность располагать курсор (выбирать слова для перевода) в случайном порядке. Конечно такое перемещение курсора можно осуществить и с помощью быстрых движений пальцев рук. Но в программе есть более удобный способ для осуществления такого

перемещения курсора — это кнопка **Прыгнуть**, изображенная, кроме прочих, о которых разговор пойдет дальше, на рисунке 45.

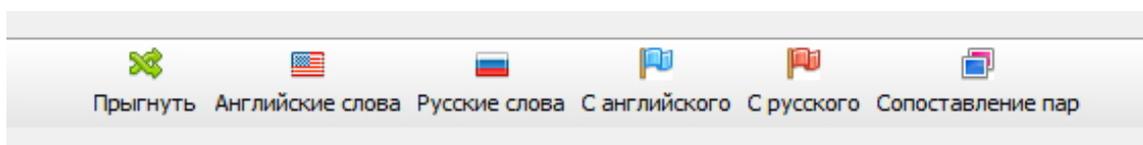


Рис. 45: Кнопки панели управления для вызова разных упражнений

После нажатия на эту кнопку или после нажатия клавиш **Ctrl+J** курсор сам переместится к номеру слова «на кого Бог пошлет», другими словами — случайным образом в пределах заданного диапазона для упражнений. Так пользователь может выбирать слова исходя из имеющегося в его распоряжении времени или пока ему не надоеет.

13.3 Кнопка панели управления **Английские слова**

Любой человек поработавший с упражнением по выбору правильного перевода английского слова на русский, быстро понимает, что все это напоминает игру в поддавки. Пользователь программы невольно перестраивается на тактику угадывания перевода методом исключения, что сильно «смазывает» объективность результата по определению качества запоминания. Требуется метод выявления забытых слов без каких-либо дополнительных подсказок. Таким упражнением является упражнение под названием **Английские слова**. Соответствующая кнопка панели управления изображена на рисунке 46.

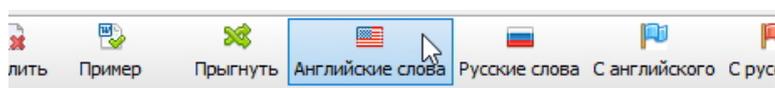


Рис. 46: Кнопка панели управления **Английские слова**

При нажатии этой кнопки (альтернатива горячие клавиши **Ctrl+E**) появится окошко, изображенное на рисунке 47.

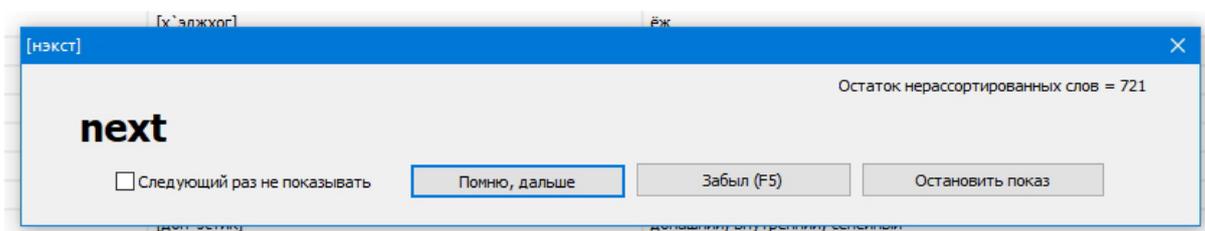


Рис. 47: Окошко упражнения **Английские слова**

Окошко предлагает пользователю определить самостоятельно — помнит ли он случайно выбранное слово из всех слов, имеющих в словаре и доступных для участия в упражнениях. Если пользователь нажмет кнопку **Помню, дальше**), то ему в том же окошке будет «предъявлено для опознания» следующее случайно выбранное слово. Если пользователь нажмет кнопку **Забыл (F5)**, то окошко закроется, а курсор **Таблицы с**

записями переместится на строку с забытым словом. В столбце **Збл** на красном фоне ячейки появится знак плюс. Если пользователь «классифицирует», предъявленное слово как прекрасно запомненное и не желает его видеть в последующих упражнениях, то он может кликнуть мышкой по надписи **Следующий раз не показывать**, тогда после нажатия кнопки **Помню, дальше** данное слово в словаре будет отмечено знаком **x** и будет исключено для последующего показа во всех упражнениях, а ячейка с этим знаком окрасится в зеленый цвет.

По ходу дела заметим, что исключать слово из показа в упражнениях можно в **Таблице с записями**, наведя на слово курсор и нажав на клавишу **F8** или сделав двойной клик мышкой в колонке с названием **x**, соответствующей строки.

При этом следует иметь ввиду, что ставить знак **x**, т.е. исключать слово из участия в упражнениях, можно только в том случае, если оно не отмечено как забытое. При ошибочных действиях пользователя программа обругает его с помощью окошка изображенного на рисунке 48.

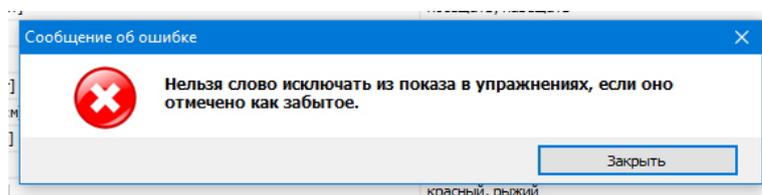


Рис. 48: Сообщение об ошибке

Отметим еще одну особенность использования этого окошка. Для того, что бы пользователь смог убедиться в правильности вспомненного им перевода, он может навести курсор мыши на предъявляемое слово после чего в белом прямоугольнике появится его правильный перевод. Такой прямоугольник с переводом можно видеть на рисунке 49.

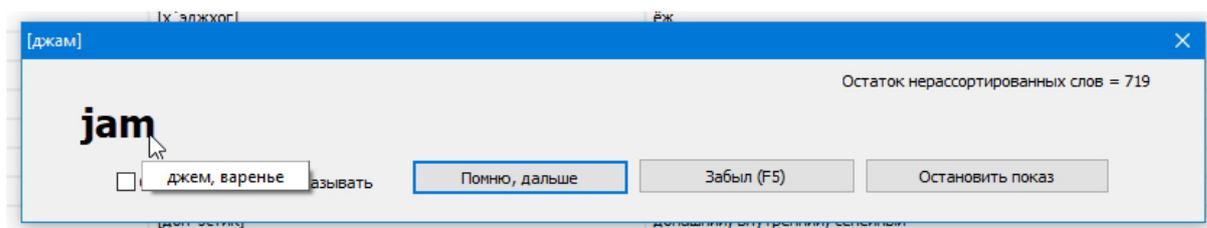


Рис. 49: Прямоугольник с переводом

Если пользователю белого прямоугольника окажется недостаточно, то он может кликнуть на предлагаемом для опознания слове мышкой, после чего на экране появится настоящее окошко с правильным переводом, которое можно видеть на рисунке 50.

И наконец, отметим, что надпись в правой, верхней части окошка **Остаток нерассортированных слов** означает количество слов, из тех, что не исключены из упражнений и которые подлежат «опознанию». По мере нажатия пользователем на кнопку **Помню, дальше** это количество будет постоянно уменьшаться.

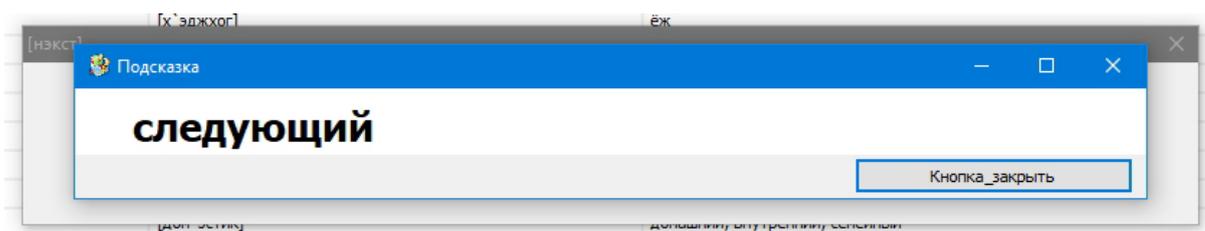


Рис. 50: Окошко с подсказкой

13.4 Кнопка панели управления Русские слова

Упражнение вызываемое кнопкой **Русские слова** идентично упражнению **Английские слова** по своим целям и технике выполнения, с той лишь разницей, что для «опознания» предлагаются русские переводы (русские слова) и требуется вспомнить соответствующее английское слово (английский текст). Кроме того альтернативой нажатию кнопки панели управления являются горячие клавиши **Ctrl+R**. Поэтому каких-либо дополнительных пояснений к этому упражнению мы здесь не приводим.

13.5 Кнопка панели управления С русского

Эта кнопка изображена на рисунке 51.

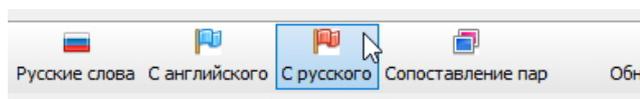


Рис. 51: Кнопка панели управления С русского

При ее нажатии появиться окошко изображенное на рисунке 52.

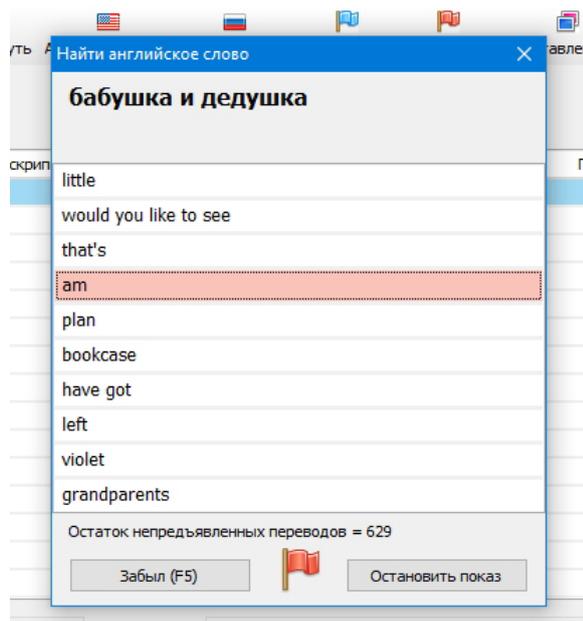
Основное отличие этого упражнения от ранее описанного упражнения по поиску правильного русского перевода английского слова, если не считать, то что по предъявленному русскому слову требуется найти правильный английский перевод, заключается в том, что русские слова выбираются для предъявления случайным образом, причем только из тех, которые могут участвовать в упражнениях, а не те на которых установлен курсор.

Выбор правильного перевода осуществляется стандартным способом (**Клавиши со стрелками, Клавиша Enter** или с помощью одинарного клика мышкой по нужной строчке).

Точно так же, как и в упражнении с переводом на русский, при нажатии клавиши **F5** или нажатии на кнопку **Забыл (F5)** слово может быть отмечено как забытое. При этом окошко **Найти английское слово** будет закрыто, а курсор в **Таблице с записями** переместиться на забытое слово.

При правильном выборе перевода (английского слова) в окошке появиться следующий вариант (порция слов) для очередного выбора, при неправильном — быть пользователю обруганным программой.

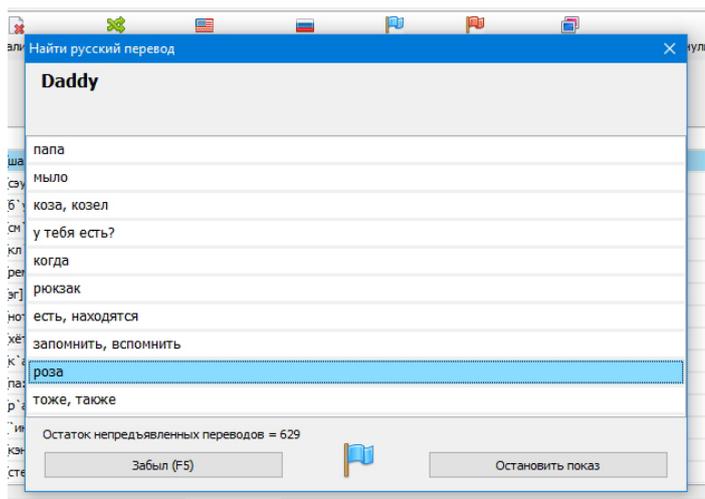
Надпись **Остаток непредъявленных переводов**, расположенная чуть выше кнопок окошка **Найти английское слово** имеет то же назначение и смысл, что и в предыдущем случае. Показываемый остаток точно так же будет уменьшаться по мере выполнения упражнения.

Рис. 52: Окошко **Найти английское слово**

Таким образом, данное упражнение, как и другие может служить способом выявления забытых слов.

13.6 Кнопка панели управления **С английского**

Точно так же, как и в предыдущем случае с кнопками **Английские слова** и **Русские слова**, кнопка **С английского** является «близнецом другого пола» кнопки **С русского**. Окошко которое появляется при ее нажатии показано на рисунке 53.

Рис. 53: Окошко **Найти русский перевод**

Других комментариев мы здесь приводить не будем, кроме одного.

Критически настроенный читатель может язвительно спросить: — «Зачем понадобилась кнопка **С английского** которая полностью дублирует упражнение вызываемое с

помощью клавиши **Enter** (см. рисунок 42)? И вообще, зачем плодить сущности без особой на то необходимости?».

Сермяжная правда, конечно же в таком вопросе есть. Ну, что здесь можно сказать в свое оправдание.

Прежде чем нажать клавишу **Enter** требуется сначала подвести курсор к интересующему слову. Если курсор подводить не с помощью быстрых движений пальцев рук, а воспользоваться кнопкой **Прыгнуть**, то все равно «процесс опознания» является более медленным по сравнению с процессом вызванным кнопкой **С русского**. Так порой приятно посидеть и пощелкать мышкой не заботясь на какое слово «Бог пошлет курсор»...

Кроме того, при выполнении упражнения, вызываемого по клавише **Enter**, программа не ведет историю выполнения этого упражнения... И еще. Часто «Бог может посылать курсор» на одни и те же слова, а на другие не посылать вообще... Данное упражнение избавлено от таких недостатков.

13.7 Кнопка панели управления **Сопоставление пар**

Следующая кнопка, изображенная на рисунке 54, при ее нажатии, приводит к появлению на экране ПК окна, как например, изображенного на рисунке 55.

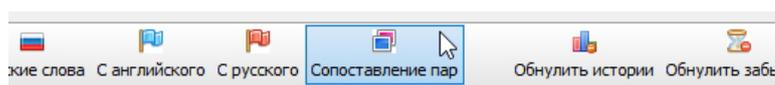


Рис. 54: Кнопка **Сопоставление пар**

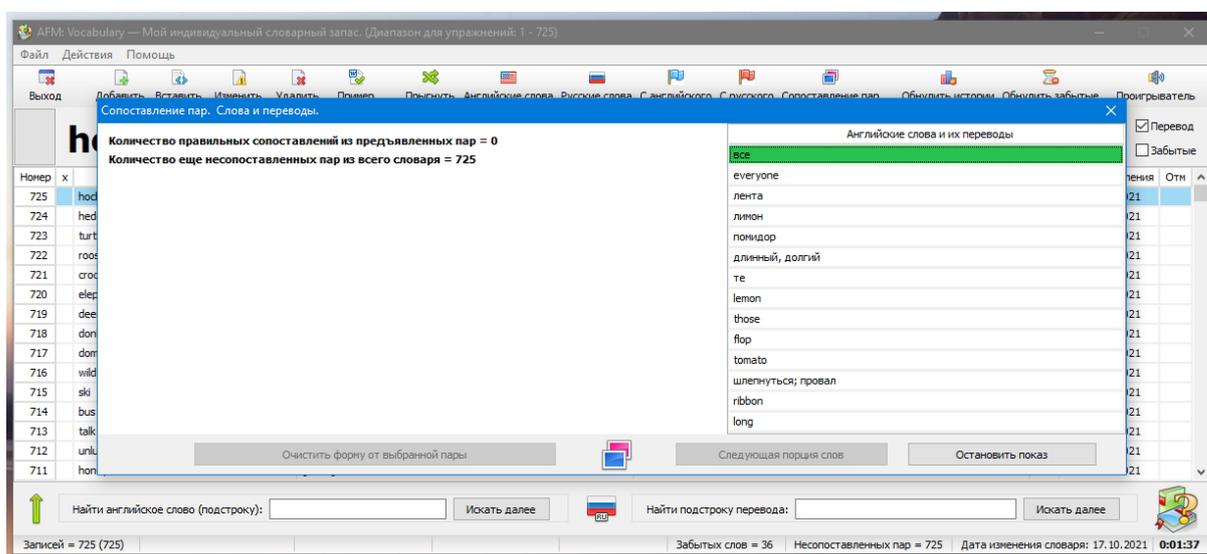


Рис. 55: Окно **Сопоставление пар. Слова и переводы**.

Из рисунка 55 видно, что окно разделено на две неравные части. В правой части располагаются семь пар слов (английского слова и его правильного перевода) которые подлежат сопоставлению. Такие пары выбираются случайным образом из слов, допущенных к появлению в упражнениях.

Пары слов можно выбирать двумя различными способами — с помощью клавиш или с помощью мыши.

Если пользователю больше нравится выбирать слова с помощью клавиш, то он сначала должен клавишами со стрелками подвести курсор к первому слову из пары (все равно, русскому или английскому) и осуществить свой выбор клавишей **Enter**. После чего выбранное слово окажется в левой части окна **Сопоставление пар слов и переводов**. Далее, точно таким же способом ему нужно будет выбрать второе слово.

Изображение левой части окна **Сопоставление пар слов и переводов** после правильного выбора пользователем второго слова, представлено на рисунке 56).

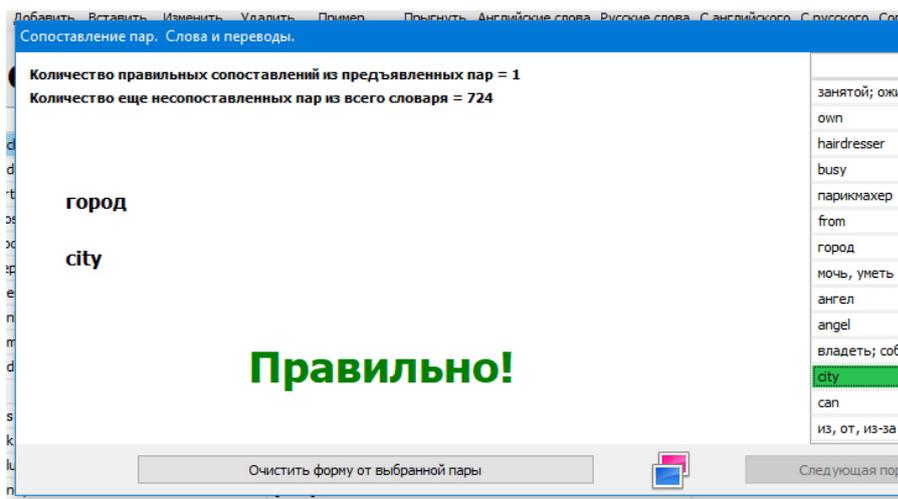


Рис. 56: Левая часть окна **Сопоставление пар. Слова и переводы**.

Если выбор пользователя для второго слова окажется неверным, то программа будет ругаться на него, не отображая выбранное слово в левой части, до тех пор пока выбор не окажется правильным, все время предоставляя ему возможность очередного выбора (очередного сопоставления).

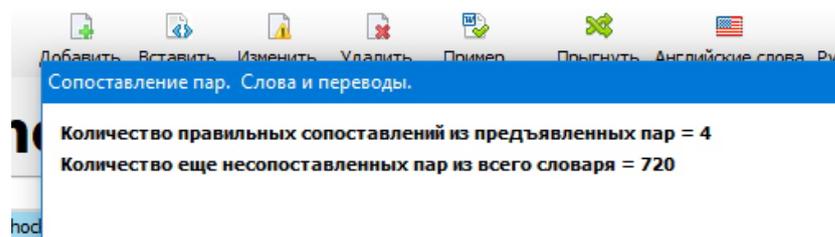
Как было отмечено ранее, выбирать слова пользователь может и с помощью мыши. Для этого ему нужно будет производить двойной клик мышью по выбираемым словам. Не трудно догадаться, что комбинация способов выбора — вполне допустима.

Как только все семь пар слов, из представленных, будут выбраны правильно, кнопка **Следующая порция слов** окна **Сопоставление пар слов и переводов** перейдет в активное состояние. Нажав эту кнопку, пользователь может продолжить упражнение для следующей порции слов. Осуществить переход к следующей порции можно еще и с помощью клавиши **Стрелка вправо**.

Надписи, расположенные в самом верху левой части окна **Сопоставление пар слов и переводов** помогают пользователю ориентироваться в истории выполнения данного упражнения. Они изображены на рисунке 57).

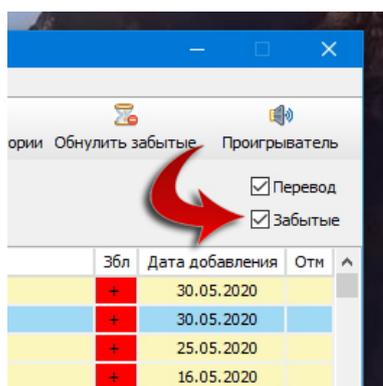
14 Режим представления словаря *Забывтые*

Предположим, что в словаре имеется некоторое количество слов отмеченных как забывтые, и пользователю захотелось поупражняться только с этими словами. Логично было бы предположить, что отметки о забытых словах разбросаны неким хаотическим образом по всему словарю.

Рис. 57: Надписи левой части окна **Сопоставление пар. Слова и переводы.**

В таких случаях, для удобства воплощения своих замыслов, пользователю программы AFM: Vocabulary необходимо переключиться в режим представления словаря — **Забытые**. Сделать это можно двумя способами.

Либо с помощью мыши поставить галочку напротив слова **Забытые**, расположенного в самой правой части **Панели с английским словом**, как представлено на рисунке 58 либо с помощью горячих клавиш **Ctrl+Z**, галочка при этом будет поставлена автоматически.

Рис. 58: Режим представления словаря **Забытые**

Переход словаря в режим представления **Забытые** можно, кроме того, осуществить и с помощью пункта главного меню программы AFM: Vocabulary **Действия -> Применить/Отменить забытые**.

Как видно из рисунка 59 в режиме **Забытые** в **Таблице с записями** словаря останутся только слова отмеченные как забытые.

Дополнительным сигналом о том, что словарь отображается в режиме **Забытые** является то, что записи, оставшиеся на экране ПК, окрашены в светло-желтый цвет. Это можно видеть на рисунках 58 и 59.

Кроме того, теперь (в режиме **Забытые**) все упражнения, имеющиеся в программе, будут выполняться только с теми словами которые, во-первых видны в словаре и во-вторых входят в диапазон для упражнений. То-есть, только с забытыми словами, входящими в диапазон для упражнений. Если в диапазон для упражнений не входит ни одного забытого слова, то программа выдаст пользователю соответствующее сообщение, изображенное на рисунке 60.

Отметим, что в большинстве ранее описанных упражнений имеется кнопка **Забыл (F5)**. Поскольку упражнения выполняются только с забытыми словами, было бы не логичным оставить пользователю возможность нажимать на эту кнопку. Именно поэтому

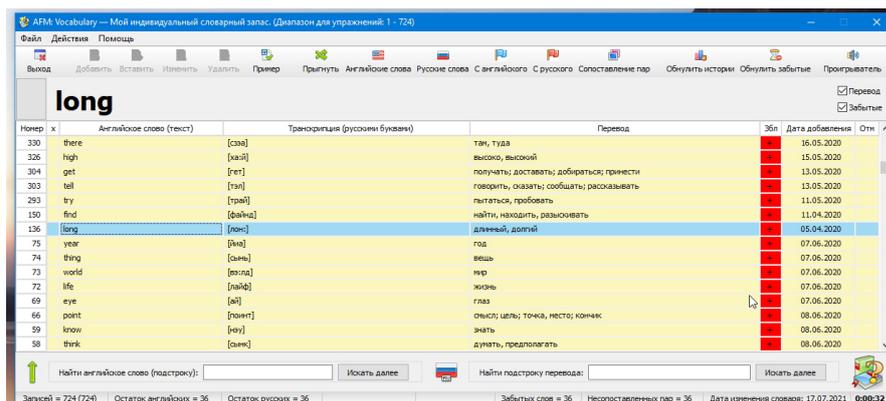
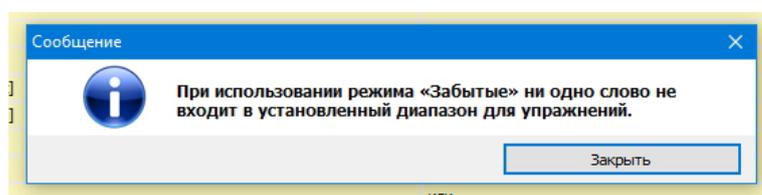
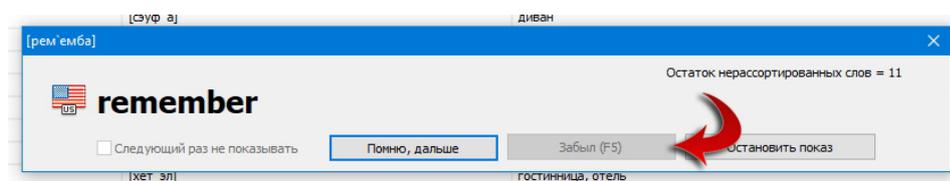
Рис. 59: Представление содержания словаря в режиме **Забытые**

Рис. 60: Сообщение об отсутствии слов для упражнения

при выполнении упражнений в режиме **Забытые** кнопка **Забыл (F5)** находится в неактивном состоянии. Следовательно она недоступна при ее нажатии. В качестве примера приведем окошко для упражнения **Английские слова**, изображенное на рисунке 61.

Рис. 61: Упражнение **Английские слова** в режиме **Забытые**

Внимательный читатель должно быть заметил, что опция **Следующий раз не показывать** тоже находится в неактивном состоянии поскольку, по общему правилу — забытые слова исключать из упражнений запрещено.

Отметим так же, что в режиме **Забытые** запрещены такие операции, как — **Добавить**, **Вставить**, **Изменить** и **Удалить**. О чем свидетельствуют соответствующие кнопки панели управления, находящиеся в неактивном состоянии, и изображенные на рисунке 62.

После нажатия на кнопку **Прыгнуть** (или нажатия клавиш **Ctrl+J**) курсор будет перемещаться только среди забытых слов, игнорируя сведения об установленном диапазоне для упражнений.

Практика использования программы AFM: Vocabulary показывает, что работа со словарем в режиме **Забытые** является плодотворной и весьма полезной.

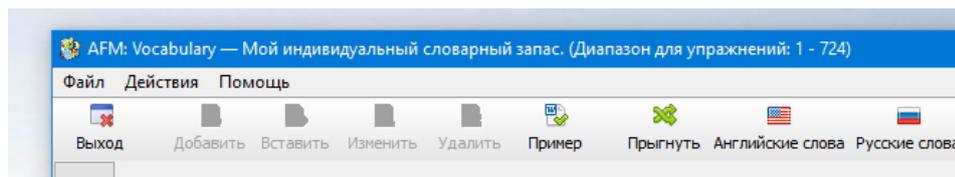


Рис. 62: Кнопки панели управления в неактивном состоянии

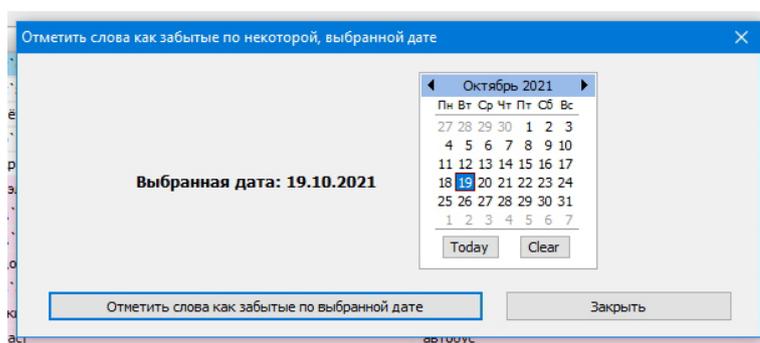
15 Другие способы отметить слова забытыми

Работа с программой AFM: Vocabulary быстро показала, что отмечать слова забытыми только в упражнениях — явно недостаточно. Поэтому этот арсенал был дополнен (расширен) и другими способами.

15.1 Пункт главного меню **Отметить слова забытыми по дате**

Порой отмечать слова забытыми полезно не потому что они были забыты, а потому, что их нужно повторить, просто из-за того, что со времени их заучивания прошло, например, две недели или полгода.

Вызвать соответствующее окошко можно с помощью горячих клавиш **Ctrl+D** или из главного меню программы. Это окошко изображено на рисунке 63.

Рис. 63: Окошко **Отметить слова как забытые по выбранной дате**

Ничего особо хитрого в выборе нужной даты из календаря нет, поэтому без наших комментариев оставим возможность пользователю поиграть с представленным календарем самостоятельно.

После нажатия на кнопку **Отметить слова как забытые по выбранной дате** программа в стандартном окошке сообщения проинформирует пользователя либо о том какое количество слов было отмечено, либо о том, что в выбранную дату слова в словарь не заносились. В чем, вообще говоря, нет ничего удивительного. Здесь имелся в виду случай когда в словаре отмеченных слов, как забытые совсем не было.

Но возможна и другая ситуация. Предположим, что в словаре имеется некоторое количество отмеченных слов как забытых. Причем слов, которые действительно не хотят запоминаться. При этом пользователь хотел бы включить в список забытых слов еще и слова на некоторую дату. Возникает вопрос: — «Что делать с уже отмеченными словами, нужно их удалить или оставить?»

Каждый из имеющихся вариантов может иметь свои резоны и логическое обоснование. В этом случае программа поинтересуется у пользователя как ей поступить. Соответствующий запрос изображен на рисунке 64.

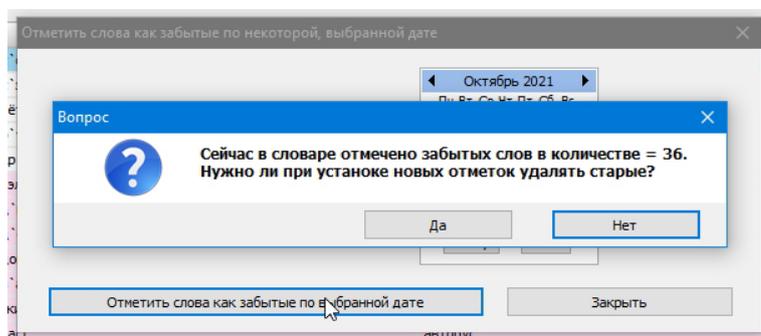


Рис. 64: Окошко с запросом о том, как поступить

В зависимости от выбранного пользователем варианта ответа — **Да** или **Нет**, программа поступит так или иначе.

Отметим, что после сообщения о выполненной работе окошко **Отметить слова как забытые по выбранной дате** остается на экране ПК, что позволяет пользователю без лишних нажатий на клавиши добавить в список забытых слов еще слова за какой-либо день, выбрав в качестве варианта ответа на запрос об удалении старых отметок вариант — **Нет**.

А, что делать пользователю если он захочет отметить в качестве забытых слов, слова введенные не за несколько дней, а скажем за месяц. Не повторять же операцию, описанную в этом пункте 30 раз. На этот случай в программе имеется способ представленный в следующей пункте руководства.

15.2 Пункт главного меню **Отметить забытыми по номерам**

Если пользователь хочет повторить слова небольшими кусками записей, то он может сделать это, отметив слова забытыми по их номерам. Соответствующее окошко, изображенное на рисунке 65, которое вызывается либо через главное меню, либо с помощью горячих клавиш **Ctrl+N**.

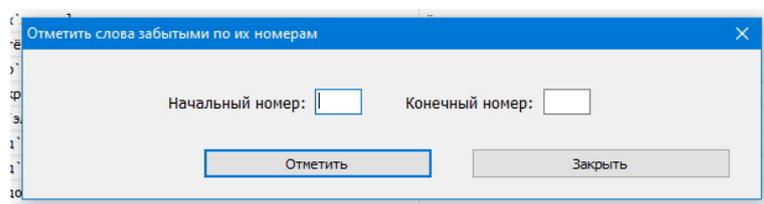


Рис. 65: Окошко **Отметить слова забытыми по их номерам**

Авторы программы не увидели большого смысла, при выполнении данной операции, в оставлении отметок забытых слов не входящих в выбранный диапазон номеров. Окошко с предупреждением пользователя о данной особенности выполняемой операции изображено на рисунке 66.

После завершения операции окошко само исчезнет с экрана ПК.

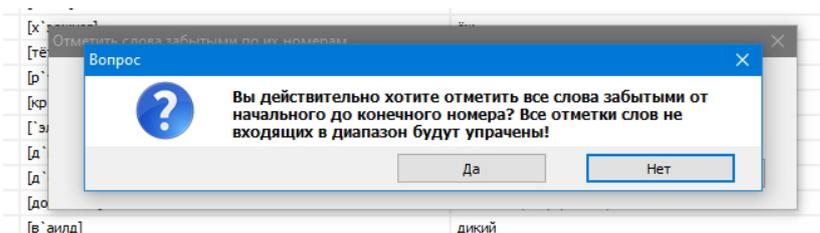


Рис. 66: Окошко предупреждения об утрате отметок

15.3 Пункт главного меню **Связать забытые с отмеченными**

При описании колонок **Таблицы с записями** было сказано о том, что по совершенно различным причинам может возникнуть у пользователя желание отметить некоторые слова. По тем же причинам у пользователя может возникнуть необходимость считать слова забытыми только в том случае, если они являются отмеченными.

Программа AFM: Vocabulary через свое главное меню, либо с помощью горячих клавиш **Ctrl+O**, предоставляет пользователю такую возможность. Окошко с подтверждением его желания изображено на рисунке 67.

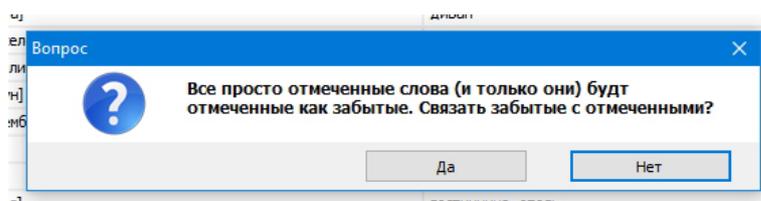


Рис. 67: Вопрос с подтверждением

Результат такой связи можно наблюдать из следующего рисунка 68. Как видно из этого рисунка отметки о забытых словах синхронизированы с отметками слов.

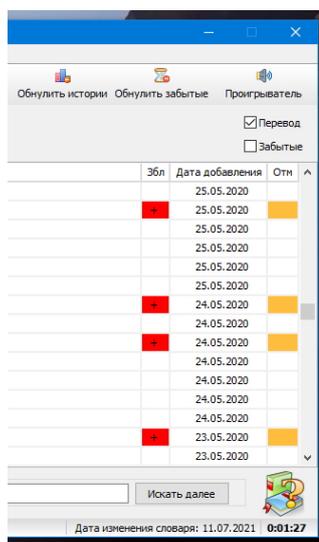


Рис. 68: Результат связи забытых с отмеченными

Некоторые пользователи применяют данный прием достаточно часто при работе со словарем. Еще раз подчеркнем, что причины тому могут быть самыми разнообразными.

16 Кнопки обнуления

Эта пара кнопок изображена на рисунке 69.

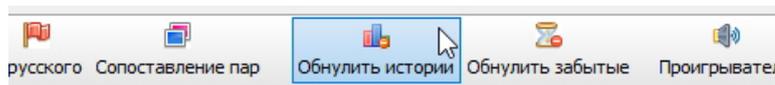


Рис. 69: Кнопки **Обнулить истории** и **Обнулить забытые**

Возникает резонный вопрос — зачем этим кнопкам, что-то обнулять? Ведь в программе AFM: Vocabulary нет никого кто бы хотел править до тех пор, пока его не вывезут (или вынесут) вперед ногами. Другими словами, нет обнуленшей.

Дело вот в чем. При выполнении упражнений, имеющих в программе, она запоминает слова (английские и русские) предъявленные для «опознания». Слов может быть много. И пользователь, изрядно потрудившись, может выполнять эти упражнения не до самого конца. Другими словами, пользователю предоставляется возможность выйти из программы, а на следующий день (в следующий раз) продолжить упражнения с того места, на котором он в прошлый раз их закончил.

Но может возникнуть ситуация когда пользователю захочется не продолжать выполнять упражнения, а начать их выполнять с самого начала. Тогда после нажатия на кнопку **Обнулить истории** (через главное меню или с помощью горячих клавиш **Ctrl+I**) программа AFM: Vocabulary попросит пользователя подтвердить свое намерение с помощью окошка, изображенного на рисунке 70.

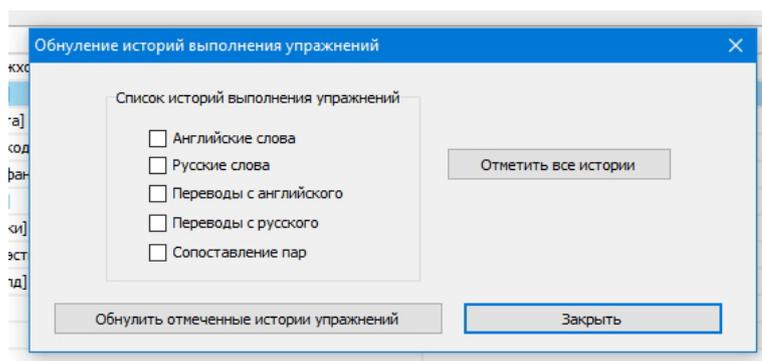


Рис. 70: Окошко подтверждения и выбора историй

Вся информация с историей выполнения упражнений, отмеченных галочками, будет удалена, а окошко с подтверждением исчезнет с экрана ПК.

У пользователя может возникнуть потребность избавиться от всех сразу отметок о забытых словах. Например, в том случае, если ему покажется, что эти забытые слова им достаточно хорошо запомнены после выполненных с ними упражнений. После нажатия кнопки **Обнулить забытые** или выбора соответствующего пункта главного меню,

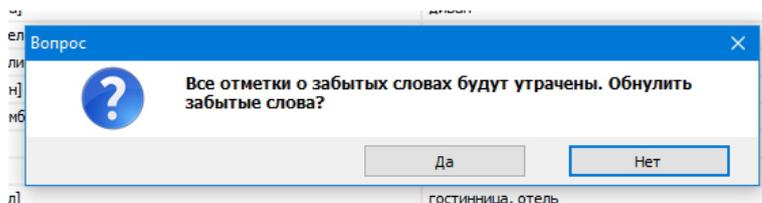


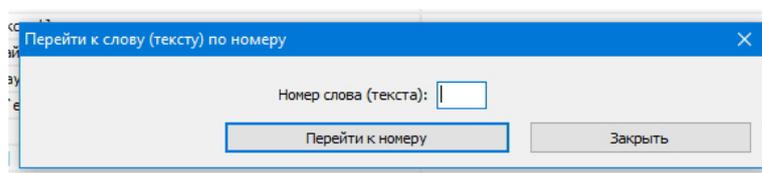
Рис. 71: Окошко подтверждения

программа, как обычно, попросит пользователя подтвердить свои намерения с помощью окошка, представленного на рисунке 71.

Как видите, кнопки программы AFM: Vocabulary **Обнулить истории** и **Обнулить забытые** к обнуленным, мечтающим что бы их вынесли (или вывезли) вперед ногами никакого отношения не имеют.

17 Пункт главного меню **Перейти к номеру**

Если не все, то подавляющее большинство программ типа «Редактор текстов» укомплектованы такой возможностью, как переход к некоторой строке редактируемого материала по номеру строки. Разработчики программы AFM: Vocabulary не захотели выпадать, как говорят «из общего тренда» («обоймы») и программу таким пустячком оснастили. Изображение окошка, вызываемого по горячим клавишам **Ctrl+G** или из главного меню, представлено на рисунке 72.

Рис. 72: Окошко **Перейти к слову (тексту) по номеру**

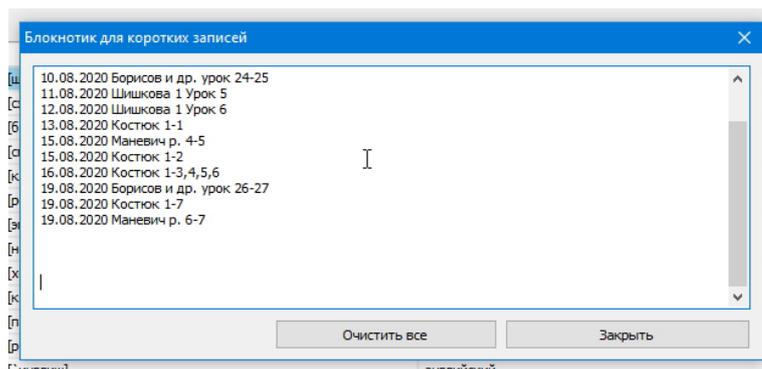
После того как будет нажата кнопка **Перейти к номеру** или клавиша **Enter** это окошко исчезнет с экрана ПК, а курсор будет располагаться на слове с указанным номером. Пустячок конечно, а пользователю — приятно.

18 Пункт главного меню **Блокнотик**

Еще один пустячок, который не поленились сделать разработчики программы AFM: Vocabulary, так это **Блокнотик**. Они конечно знали, что блокнотиков гуляет по свету не одна и не десятки тысяч. Но им тупым, все же было непонятно — почему пользователи программы AFM: Vocabulary должны пользоваться каким-то чужим (не их) блокнотиком.

Изображение этого блокнотика, вызываемого из главного меню или с помощью горячих клавиш **Ctrl+B**, представлено на рисунке 73.

Пустячок — (**Блокнотик для коротких записей**) настолько примитивен, что «рука не поднимается» начинать какие-либо объяснения по поводу того, как с ним обращаться.

Рис. 73: Окошко **Блокнотик для коротких записей**

Разве что сказать о том, что не нужно заботиться о сохранении новых записей сделанных в нем. **Блокнотик** сохранит их автоматически, без каких-либо указаний на то, пользователя, сосредоточенного на запоминании иностранных слов и выражений.

Использовать **Блокнотик для коротких записей** можно для самых разнообразных целей, например, заносить туда пройденный материал или успехи в продвижении изучения языка.

Вот, вроде бы, обо всех «примочках» программы AFM: Vocabulary, вызываемых из пунктов главного меню **Действия** и **Файл**, поговорили. Можно двигаться дальше, постепенно освещая более важные темы. Но прежде об еще одном пустячке.

19 Пункт главного меню **Обнулить отмеченные**

У разработчиков программы AFM: Vocabulary в какое-то время возник протоз какой-то зуд обнуления и они стали напряженно искать — чего бы еще можно было обнулить. Логика рассуждения была до предела проста. А, что если пользователю захочется снять все отметки со слов одним разом.

В результате такого зуда, напоминающего болезнь средней тяжести течения, в разделе главного меню **Действия** появился еще один пункт — **Обнулить отмеченные**. Все как обычно — окошко предупреждения, которое в целях экономия бумаги мы здесь не приводим, и нет во всем словаре ячеек окрашенных желтым цветом.

Теперь можно плавно перейти к еще одной важной и достаточно обширной теме, требующей пристального внимания и сосредоточенности потенциального пользователя программы AFM: Vocabulary.

20 Пункт главного меню **Группы слов**

21 **Панель поиска**

В **Панели поиска**, изображенной на рисунке 74, располагаются два поля ввода и одна кнопка (не считая рисунка для вызова окошка «О программе»).

Поскольку на рисунке названия этих полей и кнопки плохо видны приведем их в текстовом виде:

- Найти английское слово (текст);

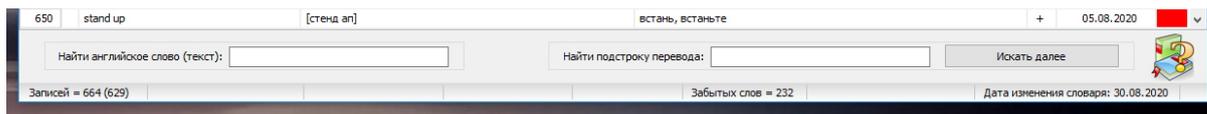


Рис. 74: Панель поиска

- Найти подстроку перевода;
- Искать далее.

На что здесь следует обратить внимание. С помощью поля **Найти английское слово (текст)** можно искать только английские слова, при этом образец поиска должен быть абсолютно идентичен тому слову которое имеется в словаре. То-есть, если пользователь будет искать в словаре слово — *cat*, а в нем имеется запись — *a cat*, то поиск окажется неудачным. Это связано с тем, что в колонке словаря с названием **Английское слово (текст)** имеются, с точностью до каждого знака, абсолютно разные записи.

Образец поиска введенный в поле ввода **Найти подстроку перевода** будет сравниваться исключительно с записями русских переводов. Причем поиск окажется успешным если будет обнаружено не только полное совпадение с образцом, но и если будет обнаружена строка, включающая в себя образец поиска. Приняв во внимание такое правило поиска, понятно что может быть обнаружена не одна строка, а несколько, следовательно для продолжения поиска требуется кнопка **Искать далее**.

Наконец отметим, что для перевода курсора в **Таблицу с записями**, из полей ввода для поиска, можно воспользоваться не только мышкой, но еще и клавишей **Стрелка вверх**. Такой способ перевода курсора занимает меньше времени.

22 Строка состояния

У читателя уже, должно быть, сил нет читать. А у писателя, совершенно точно, сил нет писать. Что строка состояния — подведи курсор мышки к интересующей надписи и посмотри, что эта надпись означает. Прямо как на рисунке 75.

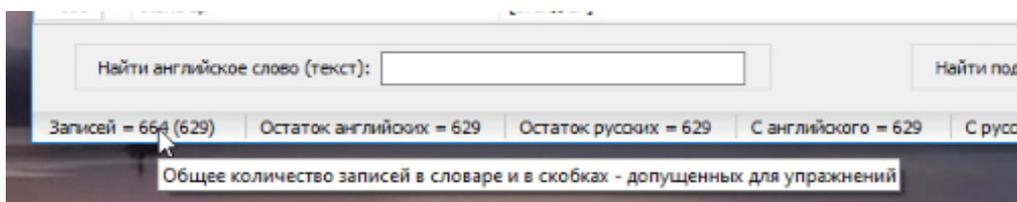


Рис. 75: Строка состояния и соответствующая подсказка

23 Архивирование и Восстановление словаря

В самом начале 90-х годов прошлого века у автора этих строк состоялся «поучительный» диалог с одним из своих коллег.

- А если персональный компьютер сломается?

— Персональные компьютеры не ломаются!

Именно так тогда оценивалась перспектива длительного, а главное, надежного хранения информации на тогдашних ПК². Теперь такого пожалуй никто не скажет. Пользователи ПК с длительным опытом работы на них знают, что выход почти подряд из строя двух жестких дисков — дело вполне обычное. Из чего, неотвратимо следует вывод.

Дублируйте важные данные на разные носители!

Именно для такого дублирования и предназначены пункты главного меню программы **Архивирование словаря F2**, **Восстановление словаря F3**, изображенные на рисунке 76.

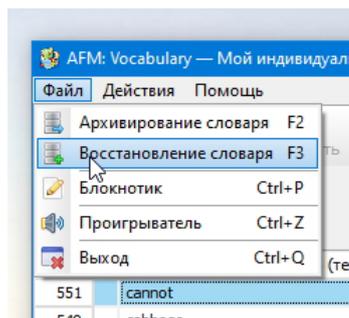


Рис. 76: Пункты главного меню **Архивирование**, **Восстановление**

23.1 Пункт главного меню **Архивирование словаря**

После нажатия клавиши **F2** или соответствующего выбора пункта главного меню программы появится окно, изображенное на рисунке 77.

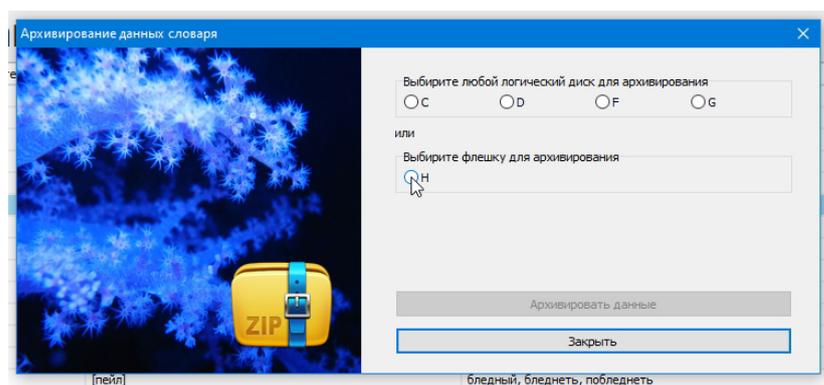


Рис. 77: Окно **Архивирование данных словаря**

В этом окне пользователю предстоит выбрать физический носитель, имеющийся на его ПК, для архивирования. Подчеркнем, что по смыслу вей этой затеи с архивированием оно должно производиться именно на другой физический, а не логический, носитель. Удобнее всего для этой цели использовать флешку.

²Скорее всего под впечатлением постоянных и регулярных поломок (сбоев) тогдашних супер-ЭВМ.

После того как выбор носителя будет сделан, кнопка **Архивировать данные** перейдет в активное состояние и ей можно будет воспользоваться. По окончании архивирования в корне выбранного носителя появится файл AFM_Vocabulary_XX.zip в котором и будут содержаться все необходимые данные для восстановления словаря. Точнее — для восстановления данных, хранящихся на ПК пользователя. Окончание — _XX соответствует второй серии цифр из версии программы AFM: Vocabulary. Напомним, что эта серия цифр обозначает совместимость разных версий по хранящимся данным на ПК пользователя.

23.2 Пункт главного меню Восстановление словаря

В случае необходимости восстановления данных словаря пользователь после нажатия клавиши **F3** или соответствующего выбора пункта главного меню, увидит на экране стандартное окно выбора файла. Поскольку окно стандартное мы здесь не приводим его изображения и не делаем каких-либо комментариев по этому поводу. После выбора архивного файла появится окно, изображенное на рисунке 78.

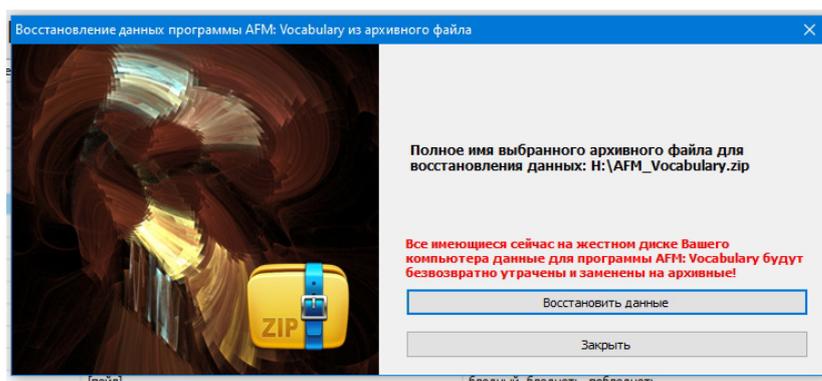


Рис. 78: Окно **Восстановление данных программы ...**

Далее пользователю останется только нажать кнопку **Восстановить данные**.

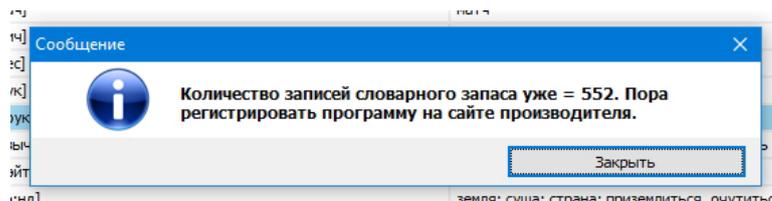
24 Регистрация программы

Сейчас мы переходим к описанию самой неприятной для пользователей функции программы AFM: Vocabulary, а именно — ее регистрации.

После некоторого количества сформированных в программе записей она попросит себя зарегистрировать и откажется добавлять новые записи до тех пор пока этого не будет сделано. Изображение такого «ультиматума» показано на рисунке 79.

Если пользователю программа не понравилась, то он может безболезненно ее удалить со своего ПК. Если же ему хотелось бы продолжать использование программы, добавляя в словарь новые записи, то ему предстоит совершить ряд действий.

1. Зайти на сайт производителя программы — www.mnogosmenka.ru и с помощью предусмотренных там средств оплатить регистрацию;
2. С помощью пункта главного меню **Регистрация программы**, изображенного на рисунке 80 выяснить лицевой счет своего компьютера. Окошко с лицевым счетом изображено на следующем рисунке 81;

Рис. 79: Окно **Сообщения о регистрации программы**

3. С помощью окна обратной связи, имеющегося на сайте www.mnogosmenka.ru, сообщить производителю о том, что регистрация программы оплачена. При этом нужно обязательно указать лицевой счет Вашего компьютера.

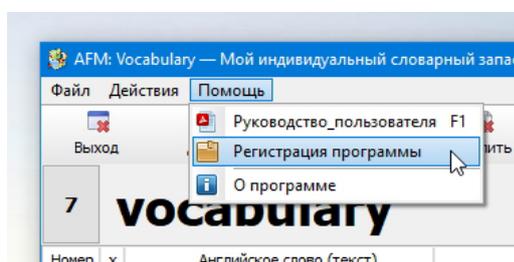
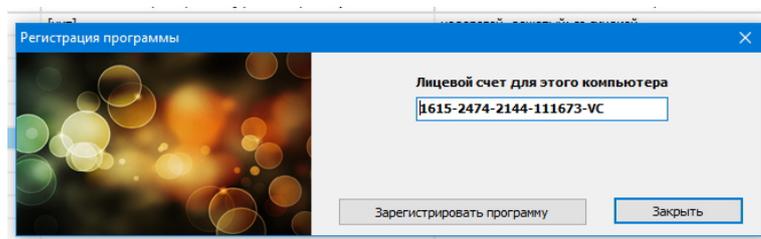
Рис. 80: Пункт главного меню программы **Регистрация программы**

Рис. 81: Окошко с лицевым счетом компьютера

После того как разработчик получит Ваше сообщение об оплате регистрации он занесет лицевой счет Вашего компьютера в свою базу данных. На эту операцию уходит некоторое время, поскольку она совершается в ручную, но это время не может превысить одних суток.

После того, как разработчик внесет лицевой счет Вашего компьютера в свою базу данных, он сообщит Вам об этом по электронной почте в ответном письме. Пользователю нужно будет снова открыть окошко с лицевым счетом, изображенное на рисунке 81 и нажать кнопку **Зарегистрировать программу**. Теперь количество внесенных пользователем записей в словарь ничем не будет ограничено.

Если пользователю захочется поменять свой компьютер, то повторная регистрация программы осуществляется бесплатно. Со всеми подробностями относительно регистрации программы можно ознакомиться на сайте www.mnogosmenka.ru.

25 Заключение

Разработчикам программного обеспечения и «матерым пользователям» хорошо известна простая истина — в природе не существует программ без ошибок, вопрос лишь в их количестве. Кроме того, с первой версии программы, как правило, не удастся придумать все необходимые и полезные возможности, разрабатываемой программы. Поэтому разработчики ПО крайне заинтересованы в замечаниях зарегистрированных пользователей.

Мы, за такие замечания и сообщения об ошибках, будем Вам очень признательны!

Надеемся, что наш труд окажется полезным и доставит удовольствие всем пользователям нашего ПО.

Удачи в изучении иностранного языка!

Список литературы

- [1] Камянова Т.Г. Успешный английский. Системный подход к изучению английского языка. – М.: Издательство Эксмо, 2017. – 480 с.
- [2] Литвинов П.П. Как быстро выучить много английских слов. – М.: АЙРИС-прес, 2020. – 144 с.
- [3] Матвеев С.А. Учим английский за рулем и дома. – М.: Издательство АСТ, 2017. – 224 с.
- [4] Матвеев С.А. Англо-русский и русско-английский словарь с произношением. – М.: Издательство АСТ, 2020. – 640 с.
- [5] Петрова А.В., Орлова И.А. Популярный самоучитель английского языка + CD. – М.: Издательство АСТ, 2016. – 511 с.
- [6] Скультэ В.И. Английский для детей. – М.: АЙРИС-прес, 2020. – 448 с.
- [7] Шалаева Г.П. Английский язык для малышей. Самый лучший самоучитель. – М.: Издательство АСТ, 2019. – 431 с.