



Ilkasleak mintzo

Hiztegia ordenadorez birpasatzeko joko bat

Herminio Nuin

Aspalditik nabil euskararekin gora eta behera. Denbora asko ez dudanez, astero saiotxo bat bakarrik aritzen naiz. Euskara zerbait indartzeko, eta nere lanagatik ordenadorez ibili behar nuenez, pentsatu nuen joko sinple bat asmatzea, nere etxean gazteleraz hitz egiten dugu eta. Joko honen helburua hiztegia eta aditzak birpasatzea zen.

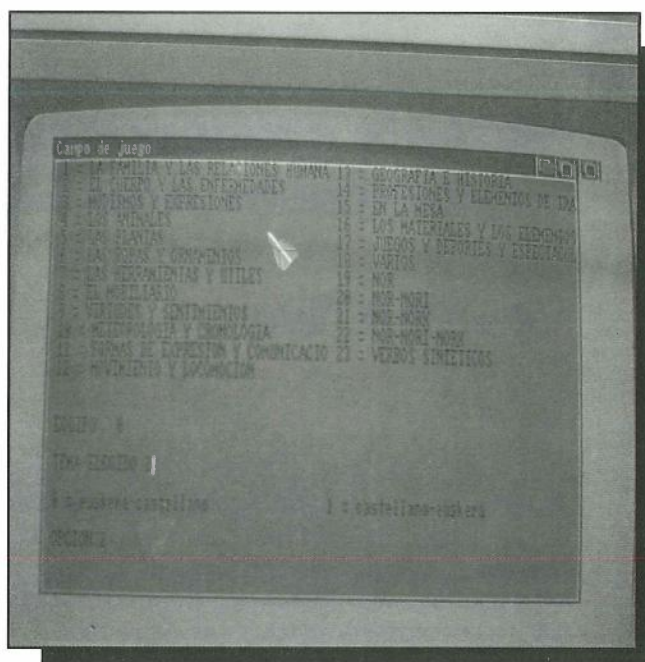
Etxean oso ongi onartu zuten jokia, eta ez zegoen asteburu bat ere jokatzeko ez nuenik, bai taldeka edo bai bakarka.

Ziur nago zuek ondo ezagutzen duzuela “Eskaileraren Jokoa”.

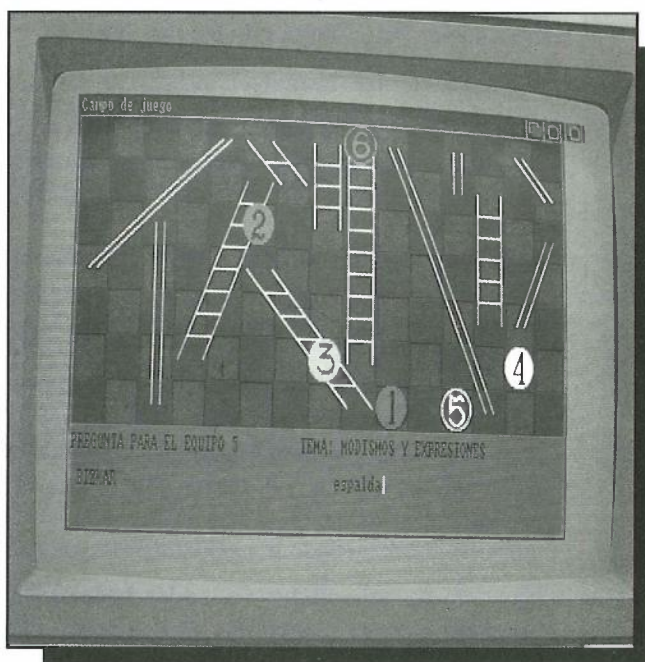
- * Ezagutzen ez dutenentzat, esango dut joko honetan, “Parchis”ean bezala, laukiz lauki aurrera joan behar dela, helmugara iritsi arte.
- * Badaude eskailerak eta txirristak ere, aurreratu edo atzeratu egingo zaituztetenak.
- * Jokoaren hasieran, ordenadoreak gai asko proposatzen dizkizue praktikatzeko, eta talde bakoitzak gai bat aukeratu behar du.
- * Jokoaren tableruak, xakean bezalakoa, bi koloretako laukiak ditu, eta bizbat daude.
- * Zuek zaudeten kolorearen arabera, ordenadoreak gai batetaz edo beste-taz egingo dizue galdera. Galdera aurkakoaren gaiari buruz baldin bada, zuenari buruz baino puntu gehiago emango dizue ordenadoreak.
- * Oinarrizko programa eta datuak banatuta daude ordenadorean. Datuak “fitxero” moduan daude, eta horregatik, beraietatik abiatuz, pentsatu nuen oso erraza izango litzatekeela beste jokoei aplikatzea.

Hau dela eta, artikulua idatzi dut, badaezpada norbaitek, oinarri bere-tik abiatuz, beste jokoren bat asma dezan (edo nerea hobetu), benetan atsegina bait da euskara jolastuz birpasatzea. Hobeto ulertzeko, adibide bat ikusiko dugu.

- * Programaren hasieran, pantaila bat agertzen da ea zenbat talde izango garen galdezka.
- * Ondoren, gaien zerrenda ikusten da eta ordenadoreak gai bat aukeratzeko eskatzen dio talde bakoitzari, eta zein modutan lan egin nahi duen, bai erdara-euskara edo euskara-erdara. (.1)

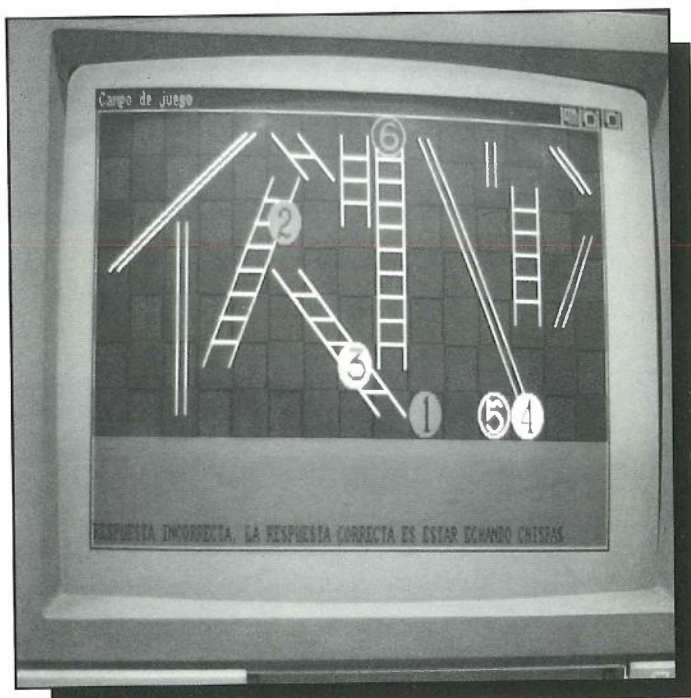


.1



.2

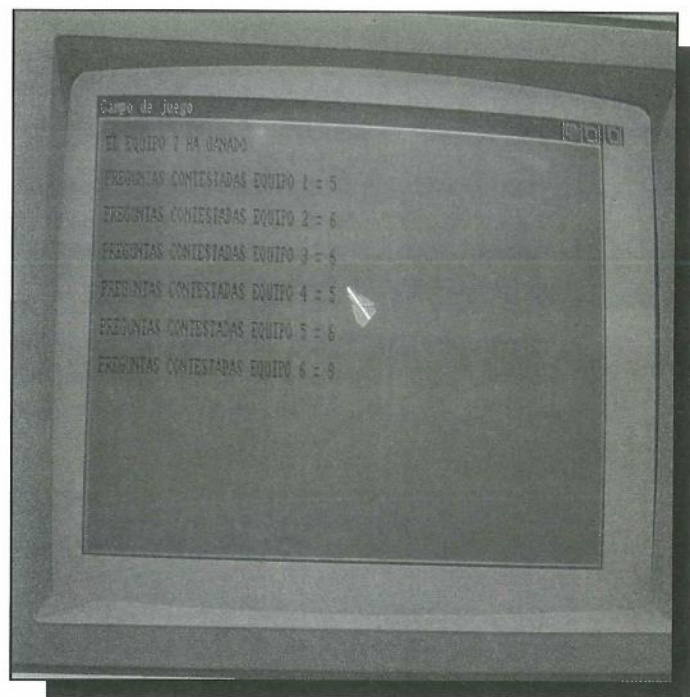
* Segidan, bigarren pantaila agertzen da, eta bertan goiko aldean jokoaren tablerua ikus daiteke (.2 eta .3). Beheko aldean hitz bat idazten du ordenadoreak eta haren itzulpena eskatzen dio berak aukeratutako talde bati. Ongi erantzuten baldin badu, aleatorioki, bat eta sei lauki bitartean aurreratzen da taldea, dado bat botako balitz bezala. Eskailera hasiera batean erortzen bazara, bertatik igotzen zara, eta, noski, txirristra hasiera baldin bada, jaitsiera azkar bat egiteko prest egon behar duzu. Beste taldearen gainera erortzen bazara, talde hau lauki atzeratzen da, eskaile-ra edo txirristra batean erortzeko duen arriskuarekin. Jokoak talde bat helmugaraino heldu arte jarraitzen du. Heltzerakoan, hirugarren pantaila agertzen da (.4). Bertan, talde bakoitzak zenbat erantzun egoki eman



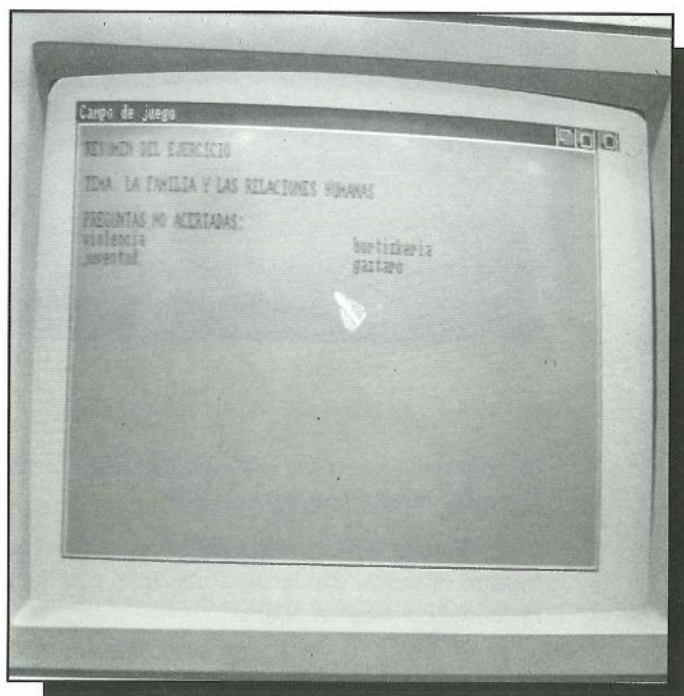
.3

dituen esaten zaigu, eta ondoren beraiekin zerrenda bat agertzen da poliki-poliki, hobeto gogoratzeko (.5).

Beste batean beste programari buruz hitz egingo dizuet, zeinek hitz berriak sartzeko, daudenak ezabatzeko edo datuak hiztegi bezala erabiltzeko aukera ematen digun.



.4



.5