

学校的理想装备

电子图书·学校专集

校园网上的最佳资源

学校电化教学指导丛书

计算机教学软件与游戏



学校电化教学指导丛书  
计算机教学软件与游戏

## 第一章 用电脑学语文

### 第一节 修辞

《修辞》为初中语文教学软件。此软件不加密，共 24 个文件，324K，作者：艺华，未署出版、发行单位，单/彩通用。

使用方法：先进汉字系统，然后在当前提示符下键入命令 D0，屏幕即显示封面。

按任意键，显示扉页：修辞——选择最适合表达需要的语言手段，来增强语言的说服力和感染力，提高表达效果。

再按任意键，进入主菜单，共有四个选择栏：学习、单元练习、综合练习、退出。可用左右箭头键移动反白光标块进行选择，按回车认定。

第一栏“学习”，下拉菜单共有 13 个选择项：比喻、借代、比拟、夸张、对比、对偶、排比、反复、反语、引用、设问、反问、综合知识。下面举两个例子说明：

比喻——就是打比方，也就是用具体、通俗、浅显的事物道理比方说明抽象、深奥的事物或道理的一种修辞方法。它的作用是要使描述、说明的事物更具体、生动、形象、更容易理解。

比喻一般包括三部分：本体（要说明或描述的对象，即被比喻的事物）、喻体（用来比喻的事物）和比喻词（联结本体和喻体，表示比喻关系的词，如“如、像、好比、仿佛、似的、一般”等）。

比喻可以分为明喻、暗喻、借喻三种基本类型。

“明喻”，本体和喻体同时出现，本体和喻体之间用比喻词连接而成，很明显能看出是一种比喻。例如：

那魔鬼头像堡垒，手像铁叉，腿像桅杆，口像山洞，牙齿像白石块。鼻孔像喇叭，眼睛像灯笼，样子非常凶恶。

——《天方夜谭·渔夫的故事》

“暗喻”，本体和喻体同时出现，本体和喻体之间通常用“是”、“成为”、“变成”等词语连接。这种比喻常以判断句形式出现，但从前后意义上显然可以看出它不同于一般的判断，而是暗含着一种比喻。例如：

上野的樱花烂漫时节，望去确也像绯红的轻云，但花下也缺不了成群结队的“清国留学生”的速成班，头顶上盘着大辫子，顶得学生制帽的顶上高耸起，形成一座富士山。

——鲁迅：《藤野先生》

“借喻”，只出现喻体，不出现本体，比喻词也不用。这种比喻的结构形式，是单借喻体来打比方的，所以叫做借喻。例如：

我似乎打了一个寒噤：我就知道，我们之间已经隔了一层可悲的厚障壁，我也说不出话。

——鲁迅：《故乡》

总的说来，这一栏的设计，仍离不开“讲书”的形式，没有充分利用电脑的优越性，跟看书差不多。下面再选“综合练习”栏的“练习一”为例：

选择题（指出下列句子各用了哪种修辞方法）

中国人民是勤劳的人民，是勇敢的人民，是善良人民。

A 设问 B 反问 C 比喻 D 拟人 E 排比 F 夸张

选择：

根据题目，从题下的编号中选一个字母。如果一次选中，屏幕显示：“真了不起，一次答对！”如果答得不对，屏幕显示：“不对，请再想一想！”如果经过几次才答对，屏幕显示：“终于答对了，工夫不负有心人！”并显示按[F1]可得到讲解。例如本题的讲解：

中国人民“是勤劳的人民，是勇敢的人民，是善良的人民”。以上短语意义相近，结构相似，语气一致，字数大致相等，为排比修辞方法。

每组习题做完，系统自动计题数、答对数、正确率。

这一软件变化虽少，但比较集中地总结了修辞的各种形式及用法，适合学生复习使用。

## 第二节 怎样写作文

《怎样写作文》，作为“星式电子教学习题软件”之一，由北京星式电子技术研究所于1994年4月份分上中下推出，其中“上”又分1、2、3，共五张高密盘。此软件单/彩显通用，本身带有系统文件和字库，没有硬盘的用户，可以直接在软盘启动，但是运行速度较慢；有硬盘的用户，应该把软件拷进硬盘中使用，不但速度快，也可减少磁盘的磨损，提高磁盘的使用寿命。不论用何种方式启动，在当前提示符下键入命令SSV(彩显)或SSH(单显)，即显示封面，按任意键后进入扉页。本软件使用声数码汉字输入方式，系统启动以后，应该按[Alt]+[F2]进入声数码，再按[Alt]+[F6]进入“全角”方式，即可输入汉字(全角方式下按西文数字键可得中文数字)。在软件运行中，键入“帮助”两字，再按输入键，就可以得到屏幕提示，键入“退出”两字，再按输入键，则退出系统。为了提高软件的适应面，让没学过声数码的用户也能使用这一软件，系统还允许用“全拼”法输入汉字，即按[Alt]+[F3]。

软件所介绍的是“简单记事文”的“袁氏作文法”。“袁氏”，指北京市宣武教育学院教师袁志勇。学生对象为小学生。据说他一方面亲自在小学办实验班，一方面以自己八岁的儿子作为实验对象。在他教的学生当中，有人得到了小学生全国作文比赛三等奖，他儿子的作文也比一般孩子更出色。

第一张磁盘为“谋篇(上)”，内容主要说明一篇文章要有八个内容：1.时间，2.地点，3.起因，4.准备，5.先(经过第一阶段)，6.接着(经过第二阶段)，7.后来(经过第三阶段)，8.结果。

据此，记事文的模式为“一篇文章有八句话”，简化为1=8，并举《打苍蝇》等文为范例：1.吃过午饭，2.我走进屋里，3.屋里有苍蝇飞，4.我赶忙拿起苍蝇拍，5.我先在窗边打，6.接着我在衣架旁边打，7.后来我又在床头打，8.最后，我把屋里的苍蝇全打死了。

再举《抓蜻蜓》为例：1.在公园里，2.我们先抓大蜻蜓，3.接着我们抓小蜻蜓，4.后来我们借来一个哥哥的捕网抓，5.最后我们捉到了许多蜻蜓。由于这篇文章没有时间、起因和准备，因此不符合1=8这个模式。

作文，确实有许多孩子很“发怵”，有了这样一个“模式”，只要按规格一套，就是一篇，倒是很方便。但是文章难做的地方，正是“与众不同”的“个人风格”。也就是说，文章是“活”的，是不应该有任何“规格”的。明清时代的“八股文”，规定一篇文章必须依照破题、承题、起讲、入手、

起股、中股、后股、束股的规格写，后四股又必须各有两股比偶的文字，合为八股。这种模式，在开始的时候，的确不失为写文章的“捷径”。但是变成“套子”，文章就“死”了，就没有特色和风格了。因此，这一软件的前面部分，是先给学生一个框框，后面部分，则千方百计让学生突破这个框框，从易到难，从“死”到“活”。

使用这一软件，一定要掌握作者的用心，作为小学生写作入门的阶梯，一定要把重点放在后面的“突破框框”上，千万不要学了第一张盘以后“死抠”教条，陷进“新八股”的框框里，自己把自己限死了。

### 第三节 联想魔方

这是任东升、孙捷所著《联想魔方》一书的电子版，由北京联想教育电子有限公司制作，科学普及出版社出版，两张高密软盘装在一个精美的小塑料盒内，每套定价 50 元。

此软件的纸张印刷版，一是《联想魔方——思维联想写作训练》，由科学普及出版社出版；一是《联想魔方——你也能当故事大王》，由重庆出版社出版。

这本电子书，收录了 52 幅想象奇异、富有现代意识的图画，每幅图画都配有一篇提示性的童话或幻想故事。读者可以对随机出现的画面进行组合联想，然后写出主题鲜明、结构合理、语言生动的故事来，从而达到培养青少年创造性的联想思维、增强写作兴趣、提高写作水平的目的。

软件运行环境：286 以上类型 1M 以上内存，VGA 彩显。既可在软盘上运行，也可在硬盘上运行。由于软盘的存取速度比较慢，所以用户若有硬盘，最好在硬盘上运行。

软件本身带有系统和汉字字库，如在软盘上运行，可将 #1 盘插入 A：驱动器直接启动，然后在 DOS 提示符 A：\ ) 后键入 BOX 命令，即可进入程序。

如果装进硬盘运行，先启动机器，将 #1 盘插入 A：驱动器，在提示符 A：\ ) 后键入 INSTALL 命令，该命令就会在硬盘上建立一个叫 LXBOX 的子目录，并把程序装进这个子目录中。以后调用“联想魔方”，先进入 LXBOX 子目录，然后键入 BOX 命令，即可进入系统。

在程序开始执行的过程中，如果系统出现这样的提示：Not Enough Extended Memory！或者在安装运行的过程中会出现死机现象，用户可采取以下两种方法加以解决：

在运行 BOX 程序之前，先运行 CHANGE 命令，然后重新启动机器，再运行 BOX 程序（注意：在运行完 BOX 程序以后，必须运行 UNCHGE 命令，以恢复到原来的状态下）；

将 #1 软盘插入 A：驱动器直接启动机器，然后运行 BOX 程序。

如果出现系统不能运行，屏幕提示如下信息：Time is over or error.Please run FCODE again！可以在下述解决方法中选择其一：

将 #1 软盘插入 A：驱动器内，关好驱动器门，然后在硬盘上运行 FCODE 再试；

重新安装。

如果上述方法仍不能奏效，可能的问题是：

机器的 CONFIG.SYS 或 AUTOEXEC.BAT 文件中存在某种与硬盘相关的设置，与本软件发生冲突；

机器的硬盘曾做过压缩处理。

解决的办法如下：

检查 CONFIG.SYS 及 AUTOEXEC.BAT 文件，删去相冲突的设置，然后再试；

另一种选择是：将 #1 软盘插入软盘驱动器内，关好驱动器门。然后在硬盘上运行：

FCODES <回车>

如此处理，一般都能奏效，但以后每次运行本软件，事先都要将 #1 软盘插入软盘驱动器内，并关好驱动器门。

在软件运行正常的情况下，键入命令 BOX 以后，先提示：Please wait a moment，接着显示一个小框，里面的文字是：“如果你是在软盘上运行程序，那么请将《联想魔方》#1 盘从软驱中取出，将 #2 盘插入，然后敲 [ ENTER ] 键；否则，直接敲 [ ENTER ] 键即可。”

这里所说的“否则”，指的是在硬盘上运行。

根据提示操作以后，屏幕先显示封面、版权，按任意键后，显示主菜单，共分前言、使用说明、写新故事、续写故事、退出五项。

第一次使用，应该先看看“前言”。至于“使用方法”、内容和随盘附带的说明书是一样的，只在说明书遗失的情况下才用得着。

选“写新故事”后回车，根据屏幕提示接任意键，屏幕上的魔方就在音乐的伴奏下转动起来。魔方的下面，不断变换数字，表示是第几幅图画。随意按一下回车键，例如选中的是第 32 幅图，按一下空格键，该图即显示在屏幕上。

这幅图名为“巧克力未来城”，机器里的喇叭和屏幕同时提问：“你能根据这幅画面想象出一个小故事吗？想好以后，按 [ ESC ] 键。”图画的下面，有两个小方块，一个标着 Yes，一个标着 No，意思是要不要显示原故事的内容，可用 [ Tab ] 键移动红框确定后回车。例如确定要看，回车后，屏幕显示如下一个小故事：

### 巧克力未来城

地球上要修未来城，可是谁也不知道未来城是个什么样子。建筑科学家奇里多为此愁得掉了 99 根头发，没掉的头发也染上了白霜。

儿子多里奇心疼爸爸，来到了爸爸跟前，问：“爸，您遇到什么难题了？能告诉我吗？说不定我能替您解决呢！”

奇里多博士说：

“大人的事儿你小孩子家帮不上忙。”

多里奇只好快快不快地走开。

爸爸头上掉了 100 根头发的时候，建筑科学院给他规定的时间到了，授权让奇里多博士设计未来城的计划被迫取消。电视台为此在这天晚间的头条新闻里播出这样一段话：

“人类在向未来现代文明迈进途中受阻，未来城设计方案迟迟未能达到奇里多博士满意，众人均一筹莫展。”

这天晚上奇里多博士回到家，见儿子多里奇正坐在写字台前等着他。多

里奇说：

“爸，这么一个小问题就把您愁得掉了100根头发。您当时怎么不和我说明呢？我这儿早就有一套关于未来城的设计方案了。”

奇里多博士摆摆手，说：

“别开爸爸的玩笑了，你还是早点睡觉吧，谁要是能设计出一套完整的未来城方案，我的名字倒着写。”

多里奇一拍胸脯，说：

“我的方案要是不行，我的名字也倒着写！”

第二天，多里奇夹着好厚的一卷图纸勇敢地走进建筑科学院，径直找到院长先生。说明来意呈上设想方案，又指给院长看哪儿是阳光大厦，哪儿是水晶宫，哪儿是现代化飞机场。院长先生听了哈哈大笑起来，说：

“多么幼稚荒唐的想法，用巧克力当建筑材料！回去回去！”

多里奇像是受了侮辱，卷起自己的设计方案，大声说：

“我让未来城的小公民投票表决！决定未来城的不是你，也不是我爸爸奇里多！”

多里奇来到了电视台少儿部。哈，这儿的摄像员、播音员全都是六七岁的孩子。多里奇推门进去，开口就问：

“谁愿意到未来城去？”

孩子们先是一愣，接着马上回答：

“我们都想去！”

多里奇展开巧克力未来城的图纸，问：

“未来城应该是个什么样子？”

大家大眼瞪小眼，待仔细看清了图上的标记，就齐声喊：

“就是图上的这个样子！”

孩子们欢呼雀跃，把多里奇抬了起来……

这篇短文，先是逐字逐行显示，全部显示完了以后，如果没有看清，还可以用 [PgUp]、[PgDn] 上下翻页，再看一次。如果不想看了，按 [ESC] 键返回原画面。然后仔细看看图画，发挥自己的想象，再按任意键，画面下面揭示五条供参考的想象：

1. 通过能介入的电视机提前进入巧克力未来城……
2. 要建太空学校了，地址就选在 QW 星球，那儿也有一座巧克力未来城……
3. 贪吃的小猪八戒来到未来城，把宾馆里用巧克力做的家具都吃掉了……
4. 在未来城里养护一片森林，树木长出来也都是巧克力色的……
5. 未来城就是和平城，机器战虎来到这里无用武之地，只好到博物馆去供人参观……

其中“能介入的电视机”、“太空学校”、“小猪八戒”、“森林”、“机器战虎”这些字的颜色与底色都和其他的字不同，第一条还是反白的。由于全书的52幅图画互相有些关联，而选择的时候则是随意的，因此像“小猪八戒”、“机器战虎”等等，要多看几幅图画以后，才能知道它们都是些什么“人物”，都有些什么能耐。文字显示完了以后，图画的旁边弹出一个方框，里面的文字是：“下面的提示中列出了与本文有关的故事，请用光标键选择你最感兴趣的故事（提示之间用上下箭头键选择，提示之内用左右箭

头键选择)，确认你的选择以后敲 ENTER 键，然后继续向下联想。若停止联想，按 [ESC] 键。”例如对“小猪八戒”感兴趣，用下箭头键把反白光标条移到这一行字上然后回车，按空格键就能进入下一画面：第 45 图，关于小猪八戒的故事。也可以显示原故事的内容，并继续提供五条参考的想象。

如此反复几次（最多允许选择八幅画面、参考阅读八篇故事），直到脑子里形成一个或几个完整的故事，就可以按 [ESC] 键，屏幕弹出一个对话框，提示：“我们在前面已经看了几幅画面的故事，现在请你开动脑筋，将这些孤立的画面联系起来进行联想，编写一段新的故事，好吗？”如果能够编写，就键入 [Y] 键，屏幕提示：1. 请输入你要编写的故事名；2. 注意：文件名不要超过 8 个字节！另外，如果你是在软盘上运行程序的话，希望你准备好一张磁盘，用来存放你编写的小故事。按提示输入文件名后回车，屏幕即进入编辑主菜单，共提示四种选择：写故事、浏览画面、阅读故事、退出。用 [TAB] 键选择后回车，例如进入“写故事”，即可用自己熟悉的汉字输入法把构思好了的故事输入电脑。在编辑状态下，按 [Ctrl] + [J]，可以获得帮助信息。故事写完，按 [ESC] 键，文件即自动存盘，并退出编辑状态。存盘后的文件，可以用自己熟悉的方法调出来修改或打印。

选“浏览画面”项后，可按上下箭头键选择画面，再按回车键，即可读到与画面相关的故事，并可用 [PgUp]、[PgDn] 前后翻页；按 [ESC] 返回编辑主菜单。

“续写故事”项，是已经写过的故事接着写。前提是磁盘中必须有记录故事的文件。回车后，按提示输入文件名，就可以把原文件调出来继续往下写。

## 第二章 用电脑学英语

### 第一节 “翰苑”版初高中英语单项练习

“初/高中英语单项练习”软件，是刘筠先生在 1993 年 2~4 月间开发的。初中版 13 个文件，占 692K，高中版 12 个文件，占 776K；还有一个“英语中考模拟练习”，17 个文件共 716K，与初/高中英语单项练习同时作为“翰苑”电脑的随机软件免费发行。此软件版权属于翰苑，但不加密，可拷贝出来加上系统文件在软驱中直接启动运行，也可以装进硬盘里使用，在软驱中运行速度较慢。单/彩显通用，但要求有扩充内存，因此电脑的档次必须在 286 以上，要用鼠标操作。

由于这套软件不加密，拷贝方便，软件本身系统性、实用性都比较好，已经在社会上广泛流通，使用的人很多，因此本书作为重点介绍（限于篇幅，只介绍初中版、高中版及中考模拟版，可以举一反三）。

软件本身带有字库，不必调用汉字系统，在当前提示符键入命令 CAI，先显示两行英文：

```
Loading CCLIB into Ext Memory, Waiting...
```

```
Buiding Indexes for Exercises, Waiting...
```

意思是：系统把汉字字库读进扩充内存里，并给练习做索引，请等待。片刻之后，系统启动，进入主菜单。屏幕显示如下：



|                                 |
|---------------------------------|
| 初中英语单项练习                        |
| 系统服务 语音知识 词汇短语 词法知识 句法知识        |
| 提示窗口                            |
| 系统服务<br>提供系统信息、 HELP 文件、联机 HELP |

整个屏幕分为上下两个窗口，上面是菜单窗口，下面是提示窗口。主菜单初中版共五栏，高中版少一栏“词语短语”，其中“系统服务”是反白的，可用左右箭头键移到右面四栏。反白光标的选择项与提示窗口的提示相呼应：选择项改变，提示文字也跟着改变。

下面介绍各项下拉菜单的功能：

按下箭头键，进入“系统服务”栏，下拉菜单提供四项功能：1.系统信息，显示软件的开发商和推出时间；2.帮助文件，浏览 HELP 文件；3.联机帮助，打开或关闭提示窗口，可用回车键切换 ON/OFF，提示窗口处于关闭状态，可加快运行速度；4.提示可用[ Tab ]键切换当前的活动窗口；5.退出系统，提示可用[ Alt ] + [ X ]退出操作系统。

以上功能，都可以在下拉菜单中用移动光标条加回车认定，也都可以直接用鼠标在下拉菜单中点一下某项。如果屏幕中间还有弹出的小窗口，要用鼠标点一下小窗口左上角一个近似[—]的标记，才能返回下拉菜单。

按右箭头键，进入“语音知识”栏。语音知识，主要指英语语音学中有重音、节奏和语调等方面的知识。它包括单词及句子中的重读和非重读音节、强弱、节奏、语调的升降变化等。下拉菜单提供三项功能：1.单词辨音，主要辨别元音字母及常见字母组合的读音；2.句子重音，英语语句中的重音变化规律；3.语调，指一句话中声音的抑扬起伏。

第一个选择项是“单词辨音”，主要是辨别元音字母及常见字母组合的读音。英语中字母及字母组合的发音是有一定规律的，但也有许多例外。这些例外，就是“辨音”的重点。

把光标移到“单词辨音”项上后回车，或用鼠标点一个此项，屏幕的中央部分即显示：

|           |
|-----------|
| 1. A.face |
| B.baby    |
| C.mather  |
| D.tabel   |

|         |
|---------|
| Answer  |
| A B C D |

大框右边的三个单词，Next 是翻到下一页，Prev 是回到第一页，Cancel 是取消，也就是中断这一项的练习。小框里的 Answer，是 Answer 的误值，意思是“回答”。这一练习总的意思是：ABCD 四个单词中，都有字母 a，其

中有三个发音是相同的，只有一个发音不同，找出这个单词，并在键盘上击这个单词的编号（A B C D），或用鼠标点一下小框中相应的字母。

如果回答不正确，机内喇叭发出“嘟”地一声，屏幕没有变化；如果回答正确，屏幕上立刻换成下一组单词。

每一项的习题数量不等，本书因限于篇幅，只能每项举一两个例子，最多三个。读者应该举一反三，认真做下去。

选“句子重音”项，屏幕显示如下：

框内的那句话，意思是：“我不是在读一本杂志，我是在读一本书。”

问题是：下半句话中，哪一个单词应该重读？词下面有ABCDE的编号，要求在键盘上键入重读词的编号（或用鼠标点一下相应的字母）。选错了，屏幕不变化，选对了，屏幕显示下一个题目。

选“语调”项，屏幕显示如下：

|   |
|---|
| 1.1.ROBERT:Are they cleaning the classromm?<br>2.Alice:No,they aren't.<br>3.Robert:What are they doying then?<br>A. 1. 降调 2. 升调 3. 升调<br>B. 1. 升调 2. 降调 3. 升调<br>C. 1. 升调 2. 降调 3. 降调<br>D. 1. 升调 2. 升调 3. 降调 |
|---|

|                   |
|-------------------|
| Answer<br>A B C D |
|-------------------|

这道题，前面是三句话：罗伯特：他们在打扫教室吗？爱丽丝：不，他们没在打扫。罗伯特：那么他们在干什么？问题问这三句话的语调是什么。题下列出四种答案，任选其一。

语调，指一句话中声音的抑扬起伏，一般有如下几种类型：

1.一句话的末尾，声音急剧下降的，称为降调。陈述句、特殊疑问句、祈使句（表示命令、要求）以及感叹句使用降调。

2.一句话的末尾，声音急剧上升的，称为升调。一般疑问句、主从复合句中的前面的从句，通常都用升调。

3.选择疑问句，or 前面用升调，or 后面用降调。

4.反义疑问句的陈述部分用降调，简略问句部分用升调，表示对陈述部分有所怀疑，要对方回答，如用降调，则反义问句成为修辞问句，不要求回答。

5.省略句的语调，可将省略部分补足后再作判断。

可根据以上原则选择答案。

“词汇短语”栏，主要练习词汇的意义、词性的转变及短语的搭配。下拉菜单共有五项功能：1.判断词义；2.同义选择；3.词性转换；4.词的活用；5.短语的搭配。

先选“判断词义”，屏幕显示：

1.spit  
A.挨饿  
B.吐痰  
C.打喷嚏  
D.打滑

Answer  
A B C D

这是最简单的课题：一个英语单词，有四个词义选择，认定一个就是。  
第二项是“同义词选择”。屏幕显示：

1.When the train got in,it was almostmidnight.  
A.nearby  
B.nearly  
C.hardly  
D.probably

Answer  
A B C D

例句的意思是：“火车到达的时候，几乎是半夜了。”要求在四个备选单词中，选择一个和 almost 意义相同的词替换。nearby 是“附近”；hardly 是“几乎不”；probably 是“大概”；而 nearly 才是“几乎、接近”，因此答案为 B。

选“词性转换”，屏幕上的习题是这样的：

1.His father's ----made us all feel sorry for him.  
A.died  
B.dead  
C.death

Answer  
A B C D

例句：“他父亲的死，使我们都觉得他很可怜”，这个“死”是名词。三个备选单词中，A 是动词，B 是形容词，C 才是名词。

选“词的活用”，这一项主要学习某些词的习惯用法。屏幕上的习题是（以下外框略）：

习题 1. There are Piles of ----.

选择：A. books； B. boats； C. dogs； sheeps.

答案：选 A，意思是：有一堆书。

习题 2. My friend like to drive fast car , not----cars.

选择： A. new ; B. good ; C. slow D. little

答案：选 C，意思是：我的朋友喜欢开快车，不喜欢开慢车。

习题 3. We look here and----for the money , but we can ' t find it.

选择： A. Far ; B. near ; C. away ; D. there.

答案：选 D，意思是：看起来哪儿哪儿都是钱，可就是找不到它。

选“短语搭配”，主要学习虚词的用法，屏幕上的习题是：

习题 1. Bread is made---- wheat.

选择： A. by ; B. of ; C. with ; D. from.

答案：选 D，意思是：面包是用小麦做的。

习题 2. Excuse me---- my come late.

选择： A. for ; B. of ; C. because ; D. on

答案：选 A，意思是：请原谅我来晚了。

习题 3. She was thought----our best friend.

选择： A. of ; B. about ; C. of us ; D. about as.

答案：选 D，意思是：她在想念我们最好的朋友。

“词法知识”栏，主要学习八大词类和数、格、人称的变化以及在句子中的作用。下分九项：1. 名词；2. 代词；3. 冠词；4. 形容词与副词；5. 介词；6. 连词；7. 动词；8. 被动语态；9. 动词不定式。

### 一、名词

主要掌握可数名词复数以及所有格的构成。复数形式通常以在单数名词后面加 s 或 es (以 s, x, sh, ch 结尾的名词) 来构成；以 y 结尾的句词，如果 y 前面是元音字母，则加 s 构成复数，如果 y 前面是辅音字母，则先变 y 为 i，再加 s；以 o 结尾的名词，o 前面是辅音字母，加 es，o 前面是元音字母 (eo, io, oo) 时只加 s 构成复数；有一部分名词由单数变为复数形式时发生不规则变化或没有变化，需要单个记忆；

有些名词只有复数形式，在句中作为复数名词、动词、代词都用复数，比如：clothes (衣服)，arms (武器)，trousers (裤子) glasses (眼镜)，stairs (楼梯)，scissors (剪刀)，people (人们) 等等。不可数名词用量词表数量，变成复数时将量词复数化，名词本身不变，比如：two pieces of news (两则新闻)，three pieces of paper (三张纸)，four bottles of ink (四瓶墨水)，five glasses of milk (五杯牛奶) 等等。

“名词”项下，又分“选择填空”和“名词复数”两个分项。下面先介绍“选择填空”：

习题 1. Julie went to the-----to buy a pair of shoes.

选择： A. shoes store ; B. shoe store ; C. shoe ' s store ; D. shoes ' store.

答案：选 B，意思是：朱丽叶到鞋店去买一双鞋。

习题 2. Where ' s Bob ? I just saw him in the-----.

选择： A. Lunches room ; B. room of lunches ; C. room for lunches ; D. lunch room.

答案：选 D，意思是：博勃在哪儿？我刚才看见他在餐厅。

习题 3. Isn ' t it getting dark early tonight ?

I thank so. I see-----is on already.

选择 :A.the street light ; B.the light of the street ;C :the street 's light ; D.the light street.

答案：选 A，意思是：今儿晚上天儿是不是黑得早哇？。我想是的。我看路灯都亮了。

“名词复数”练习，是每题列出若干个同类型的名词单词来，选择变复数的方法：

习题 1.apple , orange , egg ; hour ; laugh.

选择：A.直接加 s ; B.加 es ; C.变 y 为 i , 再加 es ;

D.变 f 或 fe 为 v , 再加 es ; E.特殊变化。

答案：选 A

习题 2.wife , leaf , life , knife , half , wolf

选择：A.直接加 s ; B.加 es ; C.变 y 为 i , 再加 es ;

D.变 f 或 fe 为 v , 再加 es ; E.特殊变化。

答案：选 D

## 二、代词

可分为人称代词、物主代词、自身代词、指示代词、疑问代词、连接代词、关系代词和不定代词共八类。根据数、格的不同而有不同的用法。

习题 1.Mary and—— went to the cinema yesterday.选择：A.me ; B.I ; C.myself.

答案：选 B，意思是：昨天玛丽和我到电影院去了。

习题 2.China is——motherland.I love——.选择：A.my... her ; B.our... she ; C.the... it.答案：选 A，意思是：中国是我的祖国。我爱她。

习题 3.We can made—— monitor this term.选择：A.he us ; B.him we ; C.him our.答案：选 C，意思是：这个学期我们选他当班长。

## 三、冠词

有不定冠词 a (an) 和定冠词 the 两种形式。单数可数名词除习惯词组外，必须有冠词。

习题 1.what is dull ? ——seems very dull.选择：A.Lesson tenth ; B.Tenth lesson ;

C.Lesson the tenth D.The tenth lesson.

答案：选 D，意思是：什么枯燥？第十课好像很枯燥。习题 2.Shall we take a walk before dinner ? Oh , yes , ——is my favorite time of day.选择：A.the early evening it ; B.in the early evening ; C.the early of the evening D.early evening.答案：选 D，意思是：在吃晚饭以前，咱们去散散步好吗？好的，黄昏是我一天中最痛快的时候。

习题 3.——most children like sweet things.选择：A. A ; B. An ; C. The ; D. \

答案：选 D，不加冠词，意思是：多数孩子爱吃甜的东西。

## 四、形容词与副词

形容词与副词修饰名词的是形容词，修饰动词的是副词。

习题 1. He does the work with—— care.选择：A.big ; B.much ; C.very ; D.great.答案：选 B，意思是：他干活儿很专心。

习题 2.The child has fallen——

选择：A. sheep ; B. sleepy ; C. asleep ; D. sleeping. 答案：选 C，意思是：孩子睡着了。

习题 3. Of the sisters, Janet is——.

选择：A. more pretty ; B. the Prettier ; C. prettier D. more prettier

答案：选 B，意思是：在姐妹中，珍妮最漂亮。

### 五、介词

习题 1. He decided to visit the family——Fridymight.

选择：A. at ; B. on ; C. in. D. over.

答案：选 B，意思是：他决定星期五晚上去拜访那家人家。on 的这种用法，是专指某个特定的日子。类似的用法还有，如：on a cold morning (在一个寒冷的早晨)；on the morning of May Day (五一节的早晨)；on an autumn morning (在一个秋天的早晨)等等。

习题 2. Come and see me——two days' time. 选择：A. for ; B. in ; C. after ; D. during.

答案：选 B，意思是：两天内来看我。

习题 3. She was busy——study.

选择：A. in her ; B. with her ; C. to ; D. by her. 答案：选 B，意思是：她忙着做功课。

### 六、连词

分为并列连词和从属连词。并列连词表示转折、因果、选择和联合等关系。从属连词用于引导状语从句，表示时间、原因、条件等。

习题 1. She has six thousand——five dollars.

选择：A. or ; B. but ; C. so. D. and.

答案：选 D，意思是：她有六千零五块美金。

习题 2. This house is——dark and dirty.

选择：A. both ; B. neither ; C. either ; D. how.

答案：选 A，意思是：这屋子又黑又脏。

习题 3. This coat will lose its color——it's washed.

选择：A. as ; B. until ; C. after ; D. while

答案：选 C，意思是：这件衣服洗了要掉色儿。

### 七、情态动词

动词不但表示动作，而且表示性质和状态。情态动词表示说话人的语气或情态，不能单独作谓语动词，只能和原形动词一起构成谓语(ought 除外)。

习题 1. The streets are all wet. It——during the night.

选择：A. must be raining ; B. must rain ;

C. must have been rain ; D. must have rained.

答案：选 D，意思是：街道全湿了。一定是夜里下过雨。

习题 2. Would you like to see the film tonight?

Yes, I——meet you at the gate of the cinema.

选择：A. ; B. our... she ; C. the... it.

答案：选 B，意思是：今儿晚上你想去看电影吗？去的，我在电影院门口跟你碰头。

习题 3. This Can't be a woman's handkerchief. It——  
—be a man's.

选择：A. must ; B. may ; C. shall ; D. can.

答案：选 A，意思是：这不可能是女人的手绢儿。一定是男人的。

## 八、动词的六个时态

1. 一般现在时，表示经常性或习惯性动作，客观事物或普遍真理。

习 题 1 :

1. Hiafather---(work)in the  
beijing Watch Fadtory.

Input Window  
--

从这一题目开始，题目下面多了一个“输入窗口”，里面有光标闪烁，表示可以从这里开始输入答案。大框的右面，多了一条 Answer，如果输入答案正确，习题自动换成下一个；如果答案错误，可以用鼠标点一下 Answer，屏幕的中间会弹出一个窗口，提示正确答案。

答案：works，意思是：他父亲在北京手表厂工作。

习题 2. (外框略) I can't tell the time. My match----- (not work) .

答案： doesn't work，意思是：我不能告诉(你)时间。我的表停了。

习题 3. He can----- (run) as fast as you----- (do)

答案：run, do，意思是：他能跑得像你一样快。

2. 现在进行时，表示目前正在进行或发生的动作和当前一段时期内正在进行的动作。

习题 1. She----- (write) to his uncle once a month. Now she----- (write) to him.

答案：writes, is writing，意思是：她一个月给她叔叔写一封信。现在她正给他写呢。

习题 2. Look, Tom----- (read) the newspaper in the classroom. He usually----- (read) it at home.

答案：is reading, reads，意思是：瞧，汤姆在教室里看报纸。他总是在家里看的。

3. 一般过去时，常与表示过去的时间状态连用，表示过去的动作或状态。

习题 1. The teacher----- (walk) across the room then----- (return) to his desk just now.

答案：wolked, returned，意思是：老师刚才走出房间，现在回到了自己的桌子旁边。

习题 2. He----- (knock) at the door, but no one----- (answer) .

答案：knocked , answered , 意思是：他敲门，可没一个人答应。

习题 3. I \_\_\_\_\_ ( wait ) for you at the school gate , but you ( not come ) out .

答案：waited , didn ' t come , 意思是：我在校门口等你，可你不出来。

4. 过去进行时，表示过去的一个正在进行、持续进行或重复进行的动作。

习题 1. At the time yesterday she \_\_\_\_\_ ( wash ) clothes .

答案：was washing , 意思是：昨天这时候她正在洗衣服。

习题 2. \_\_\_\_\_ you \_\_\_\_\_ ( eat ) your lunch at two ' o'clock yesterday afternoon ?

答案：Were , eating , 意思是：昨天下午两点钟，你是在吃饭吗？

习题 3. Our teachers \_\_\_\_\_ ( give ) the students lessons from eight to ten yesterday morning .

答案：were giving , 意思是：昨天上午八点到十点我们的老师都在上课。

5. 现在完成时，属于现在时态范围，着重表示过去发生的某一动作对现在的影响或结果( 常与 already , often , never , ever , just , always , recently 等状语连用。但不能与疑问副词 when 连用 )。

习题 1. They \_\_\_\_\_ ( see ) the English film twice .

答案：have seen , 意思是：这部英语片他们看过两次了。

习题 2. I \_\_\_\_\_ ( just find ) the bird in the tree .

答案：have just found , 意思是：我刚在树上找到这只鸟。

习题 3. He \_\_\_\_\_ ( be ) a bus driver for several years .

答案：has been , 几年以前，他是个公共汽车司机。

6. 过去完成时，表示在过去某一时间或某一动作之前已经完成了的动作，强调过去的某一动作发生在另一动作之前( 这一时态大多出现在从句特别是宾语从句中，主句谓语是过去时，或由 by 引导的时间状语引导 )。

习题 1. She went out after she \_\_\_\_\_ ( finish ) her breakfast .

答案：had finished , 意思是：她吃过早饭以后出去了。

习题 2. He went to bed after he \_\_\_\_\_ ( close ) the door .

答案：had closed , 意思是：他关上了房门，上床睡觉。

习题 3. He was ill because he \_\_\_\_\_ ( eat ) too much food .

答案：had eaten , 意思是：他病了，因为他吃得太多了。

“ 句法知识 ” 栏，下分五项：1. 宾语从句；2. 间接引语；3. 反意问句；4. 特殊问句；5. 综合练习。操作方法和词法基本相同，请读者自己摸索，这里不再详细举例了。

## 第二节 “ 联想 ” 版初高中英语智能题库

初高中英语智能题库 是北京联想教育电子有限公司最近研制成功的“ 联想题库系列 ” 中的两种。该公司集中了大批优秀的软件专家，与有经验的英语教师通力合作，历时两年多，方才于 1994 年“ 六一 ” 前夕推出，是目前大陆教学软件中水平较高的优秀教学软件之一。该软件分高中版和初中版两套，每套又分为家庭版和教学版两种。



家庭版英语智能题库，可供学习英语的学生在家里利用电脑通过做题提高英语水平。每种均包括 EHDOS 汉字操作系统、英语题库（初高中英语题库的名称分别为 CZYYTK 和 GZYYTK）、打印驱动三部分。其中，高中英语题库还包括 10 份高考模拟试卷和 1991 ~ 1993 年 6 月份真正的高考试卷（名称为“高考英语试卷”的拼音缩写：GKYYSJ）。

家庭版英语智能题库的功用，是帮助学生进行日常的学习和训练。学生可以使用系统做题，相当于有一位教师在身边随时指导学生学习，并可在本系统的帮助下组卷，对学生进行考查。

教育版英语智能题库，是供学校的英语教学部门购买和使用的。除了包括家庭版的全部内容以外，还包括一个英语题库管理系统。利用这一系统，可以对初高中英语题库进行维护：如增题、删题以及输入新的高考试卷等等。此外，还可以用这一系统中的“建立新题库”功能，组织输入全新的英语题库。

## 一、系统基础知识

### 1. 系统所需配置

286 或 286 以上档次兼容机，DOS3.3 或更高版本家庭版可以用双频单显或 VGA 彩显。有无硬盘均可。教育版分两种情况：即与家庭版相同部分（学生做题时所接触的部分），所需配置与家庭版完全相同；供教师用的英语题库管理系统，只适用于 VGA 彩显，而且必须配有硬盘。

### 2. 系统的安装

为减少软盘的磨损，提高软盘的使用寿命，如果用户的机器配有硬盘，即便是可以直接在软驱中运行的家庭版，最好也装进硬盘里使用。如果机器没有硬盘，必须直接在软盘上运行，最好把 #2、#3 盘拷贝出来使用，把原盘作为“母盘”保存备份。#1 盘插入 A：驱动器（或 B：驱动器），在 DOS 提示符下依次键入：

A：（或 B：）回车

INSTALL 回车

根据屏幕提示，用户可以把系统安装至 C，D，E，F 四个逻辑中的任意一个，而子目录则由系统自动生成，并固定为 \LXTK（联想题库）。以后的操作，按屏幕提示进行即可。其中 EHDOS 汉字操作系统和打印驱动程序装在 C：\EHDOS 目录下，24 点阵打印字库装在 C：盘根目录下。题库部分装在用户所确定驱动器 \LXTK 目录下。

注意两点：第一，安装完毕以后，一定要检查一下 AU - TOEXEC.BAT 和 CONFIG.SYS 文件。第二，在安装完成以后要重新启动机器，方可正常运行程序。

### 3. 系统的运行

（1）家庭版的运行。如果是初中英语题库，在 DOS 提示符下键入 cztk 后回车；如果是高中英语题库，则键入 gztk 后回车。

（2）教育版的运行。在西文状态下或联想教育中文状态下键入 sr，进入以后先看一下帮助的所有内容（按 [Alt] + [B] 后按 [F]）。如果您是 EHDOS 的老用户，会在运行中发现显示屏幕的边框出现断线现象。这是新旧版本不兼容造成的。解决的办法是：看一下硬盘上 C \ehdos \vga—win.exe 的日期，如果是老版本，可以把这个文件删除，然后把 #1 盘上 \ehdos \下的 vga—win.exe 文件拷进去，就可以了。

#### 4. 系统的功能

这套题库可以帮助学生进行日常的学习和训练。学生可以使用系统做题，并随时得到系统的帮助反馈，相当于有一位教师在指导学习。教师可以利用本系统组卷，对学生进行考查。

(1) 同步训练。学生可选定章节，逐题练习。有助于对所学知识的全面掌握。

(2) 复习。学生使用本模块，针对一个阶段的学习情况，按章节、知识点、难度、题型选题训练，巩固所学的知识。

(3) 考试。使用本模块，可以考查学生的学习情况。

(4) 重做。系统记录了学生的做题成绩，学生可以重做在同步训练、复习、考试中做错了的题目。

(5) 评价。系统自动记录了学生的学习成绩，学生可使用本功能查询自己的学习成绩。

#### 二、系统使用方法

下面是本系统具体使用方法（只介绍初中的题库，因为两者的使用方法是完全一样的）。系统启动以后，屏幕显示：

这时候，首先输入学生的编号。可以用四位数的数字，也可以是四个任意字符，然后回车。屏幕中间的两个小框消失，显示的是系统下拉菜单。菜单共六栏，每栏若干项不等，可用左右箭头键移动选择。下面先作总的介绍：

同步训练——章节同步、做题、评价

复习——复习、评价、复习策略

试卷——自动组卷、试卷输出、试卷分析、组卷策略。

缺省策略

重做——错题重做

帮助——使用导览

退出——退出

下面先来看第一栏：同步训练。这一栏中，共有三项，反白条停留在“章节同步”项上，可以用上下箭头键移动选择。如果先进行章节同步训练，按回车认定即可。

回车以后，屏幕中间即弹出一个窗口，显示一张二级菜单：

反白光标条停留在“语音”上。如果选的正是“语音”，回车认定就是；如果还要选择，可用上下箭头键移动反白条。框中的可选项并没有全部显示，按 [PgDn] 键往后接连翻页，框内显示：介词、形容词、副词、连词、宾语从句、间接引语、时态、动词不定式、情态动词、汉译英、阅读判断是非、阅读选择正确答案、词形填空、词形变换、单词拼写、词义配对、变复数、改成一般问句、改成否定句、划线提问、改成感叹句、直接引语与间接引语、肯定回答、主动与被动语态、改成意思相同的句子、改成反义问句、单句与复合句、时态练习共 28 个选择项，每屏幕显示七种。按 [Home] 键，反白光标条回到“首页”。

现在从第一项开始，分别举例加以说明。

选“语音”项，系统回到“同步训练”下拉菜单：章节同步、做题、评价。反白光标条停留在“章节同步”上。用下箭头把光标移到“做题”上回车，屏幕中间弹出一窗口：

光标键选择，回车键选中，SHIFT + 浏览题目，F1 看提示，F2

## 做题帮助

光看屏幕，也许有人还不知道这是什么意思，要做的是什么题目。根据提示按 [ F2 ] 键，窗口下面的提示行提示：“选出一个划线部分与其他三个划线部分发音不同的词。”也就是说：小框里的四个单词，其中都有字母 [ e ]，有三个 [ e ] 的发音是相同的，只有一个不同。小框下面的 ABCD，是四个单词的发音，可知 she 的发音与其他三个不同，she 的编号是 C，把活动光标框移到 C 上，回车，屏幕下面的提示行提示：“正确答案为 C；你的答案为 C”——说明此题做对了。窗口下面同时弹出一个对话框，提示：“C 的反馈：字母 e 在开音节中发 [ i : ] 音。”方括号里的字母，表示是国际音标。

如果你选了 B，提示行的提示则是：“正确答案为 C；你的答案为 B”。如果连选两次都错了，不妨按 [ F1 ] 看一下提示：“元音字母 e 发 [ e ]、[ i : ] 音。”

按回车键，即换下一个题目。如此这般一个一个题做下去，如果中途想看看自己的成绩，按 [ ESC ] 键，屏幕回到主菜单，把光标移到“评价”一项，回车，屏幕中间分为三个窗口，左二右一。左上框显示“试题总数、答对题数、答错题数、总分、得分”的数字，右下框里面是三个选择项：“逐题详情、试卷分析、历史情况”，可用上下箭头键移动光标框加以选择。“逐题详情”是对每个题目的介绍，选定后回车，右面的大框内就显示一篇说明文字。例如刚才做的第一题，说明文字是：

|                                 |
|---------------------------------|
| 章一节一题号：10100199                 |
| 难度：易                            |
| 教学要求：应用                         |
| 知识点：元音字母在开音节所发音<br>元音字母在闭音节中的发音 |
| 参考时间：10 秒                       |
| 正误情况：正确                         |

看过“逐题详情”，按 [ ESC ] 键，返回原屏幕。如果还想看看试卷分析，选定后按回车，右面大框内的文字消失，左下框内又显示三个可选项：“按知识点、按章节、按题型”。例从略。如果想看看“历史情况”，系统中有您的历次做题成绩记录，并显示哪些知识点已经做过题，哪些还没做，以便您更好地选择下面的试题。

下面再来看一下“词组汉译英”。选定以后回车，屏幕回到主菜单，选“做题”，回车，屏幕显示：

光标键选择，回车键选中，SHIFT+ 浏览题目，F1 看提示，F2 做题帮助

有了上次的经验，这一次的科目就可以看懂了。题目问的是：“继续”一词，译成英语，是 go over 呢？还是 go on？移动下面的光标框在 A B 之间选择。如果还不懂，可以按 [ F2 ] 键，提示行会提示：“从所给选项中选出相符的选项。”此题的正确答案是 B，如果您选对了，提示行会提示，并弹出一个“反馈”小窗口：“一个动词后面加 on，表示这一动作的延续。”如果答错了，提示行也会有反馈信息：“over 有结束之意，故 A(即 go over)

为‘复习过一遍’之意”。

“同步训练”结束以后，进入“复习”阶段。先从主菜单中选定“复习策略”项，回车后屏幕弹出一个窗口，提出六种策略，可用光标框加以选择：组题范围、组题策略、题型比率、知识点、预置难度、考试时间。例如选“组题范围”，回车后屏幕显示与前面介绍过的“同步选择”同样的窗口，仍用上下箭头键选择，用回车认定。认定一项，系统在该项后面打一个钩。全部选定，按 [ESC] 退出。再选“组题策略”，系统也有三种策略供选择：顺序出题、随机出题、未做过的题优先。如此等等，给自己的复习做了规定，然后进入正式复习。

### 第三节 “星式”版初高中英语练习

由星式电子技术研究所推出的“星式电子教学习题软件”系列，从小学到初中、高中，共有 100 多种，其特点，第一是与国家教委教学大纲同步，内容每年更新，因此每一张软盘只适用于当年的教学大纲；第二是通用性强，单彩显通用，任何机种通用，有无硬盘也通用（如有硬盘，还能做到多用户通用，即一个班级只要买一张盘，就可以拷进全班级的机器里使用），虽然汉字输入法以声数码为主，但兼容全拼，只要学过汉语拼音，就能应用。

下面以 94 版实践英语一年级第二册的练习为例，加以说明。

软件连子目录共 21 个文件，占 995K，装在一张高密软盘中。软盘自带系统文件和字库，可在 A：盘直接启动，但为了提高运行速度和减少软盘的磨损，最好拷进硬盘中使用。软件是加密的，不能拷贝备份，但允许装进硬盘，而且运行的时候，A：盘不必插有原盘。

机器启动以后，在当前提示符下键入命令 SSV（彩显），屏幕先显示“星式电子”的统一封面，按任意键，即奏出音乐，显示扉页。如果嫌速度太慢，可按回车键跳过，直接显示扉页。按任意键，显示 94，版改进说明。回车后，屏幕显示主菜单：

|                               |
|-------------------------------|
| 一、第十七和十八单元                    |
| 二、第十九和二十单元                    |
| 三、第二十一和第二十二单元                 |
| 四、第二十三和二十四单元                  |
| 五、第二十五和二十六单元                  |
| 六、第二十七和二十八单元                  |
| 七、第二十九和三十单元                   |
| 八、综合练习 A                      |
| 九、综合练习 B                      |
| （内容包括要点和练习）                   |
| 如愿以偿选择试题类型                    |
| 【一、二、三、四、五、六、七、八、九】请输入你的选择：—— |

注意：为提高汉字输入能力，请用声数全角方式输入 【键入“退出”两

字后再接输入键为退出练习】

【键入“帮助”两字后再按输入键可得到提示】

按 ALT + F2 进入声数码，再按 ALT + F6 进入全角方式选择

需要说明几点：第一，这里所说的“试题类型”，与试题的“类型”（选择、问答、填充等）无关，而跟课本的进度有关；第二，一般的软件，菜单的选择，不是用反白的光标条，就是用数字键，这里却要求输入汉字数字，因此必须在这里同时选择汉字输入法。如果用的是声数码，按[Alt]+[F2]进入，再按[Alt]+[F6]进入全角方式，这样就可以直接从数字键上输入汉字数字。如果用户不会声数码，可以按[Alt]+[F3]进入全拼方式，输入汉字。

例如输入汉字“八”，选“综合练习 A”，屏幕显示的习题是：

选择最佳答案（请用全角声数状态下的大写英文字母回答）：

Please pass---a glass of milk.

A.my B. I C.me D.he

答案：----

你的成绩 0 分

根据题目，在“答案”后面键入 ABCD 四者之一。注意：在非声数系统下，输入西文字母，先要按一下[CapsLock]键，进入西文状态，再按[Alt]+[F6]，恢复半角状态，不然，不是不能输西文，就是输入全角西文字母系统不认，会把所有回答都当错题处理的。

答案正确，屏幕右下方弹出一个小窗口：

不错，得 10 分！

【按回车键做下题，ESC 键退出】

这里的屏幕提示是得 10 分，实际上只得 2 分，这是因为 94' 版的习题量加大了，软件的提示没有改。

如果答错了，屏幕左下方弹出一个窗口：

错啦，请认真想一想！

认真想一想。实在不会，按 F1 键看正确答案  
不过看一次答案可要减去十分。

【按回车键重做，ESC 键退出】

如此等等。下面再举 94 版高中英语一年级第一册的练习为例：

下面再举一个“二类题”为例：

I have never been to Paris , but ' s the city\_\_\_\_\_.

- A.where I most like to visit
- B.whatt I ' d like most to visit
- C.I ' d most like to visit
- D.it which I like to visit most

答案：——

你的成绩：0分

每答对一题或答错一题，屏幕的右下角都有分数记录。如果中途击[ESC]键退出，屏幕中间还会弹出一个窗口，提示“你的最后成绩是××分，按任一键返回主菜单”。最后退出，需要在主菜单“选择”项下输入“退出”二字，再按回车。

#### 第四节 台湾版英语课教学软件举例

##### 一、高效率英语字根字首字尾速记秘诀

这是台湾松岗公司推出的《留学之门——PHD 系列》软件之一，适合对英语已经有一定基础的用户使用。

本软件单彩显通用，在彩显上运行，也显示单色，默认为深蓝和浅蓝。如果想改变颜色，可以击[F1]键在“系统设置”项中用“颜色开关键”进行切换（有蓝红、蓝紫、蓝黄、蓝白四种选择）。

软件分系统盘和资料盘，运行的时候，系统盘插在A：驱，资料盘插在B：驱。由于两张都是低密盘，也可以合并拷贝在一张高密盘里，然后在B：盘运行。合并以后共39个文件，626K，软件是繁体字显示，在当前驱动器符下键入命令CAI，显示封面：英文字根字首字尾活记秘诀——PHD 智慧软件系列。

按任意键后，屏幕中间显示一个大框，框上框下各有一行文字或图案说明[F-]功能键的用法：

- F1——进入系统功能（使用说明书）
- F2——进入字根学习（因[F5]的选择不同而内容不同）
- F3——进入字根练习（因[F5]的选择不同而内容不同）
- F4——进入字根查询（因[F5]的选择不同而内容不同）
- F5——进入课程选择
- F6——迈入范围设定（开关键，五个单元的取舍）
- F7——时间重新归零
- F8—— - 一切换英文字形（有罗马体和黑体两种选择）
- F9——请求提示答案
- Q——退出本系统

开机显示的是[F5]的下拉菜单。另外在屏幕下面还有三个图案：一根标

尺，中间是一个三角支点，左边一个小人在走路，右边一架飞机在起飞，这是“学习速度表”，可用左右箭头键调整教学显示速度；一张笑脸，后面跟一串数字，这是“答对记录”；一张哭脸，后面跟一串数字，这是答错记录。

[F5]的下拉菜单共分“字首字尾”、“字根一”、“字根二”三个选择项，每一项都有字根、单字、例句的练习，三者的数据统计表如下：

| 类别 | 字首字尾 | 字根一 | 字根二 | 合计  |
|----|------|-----|-----|-----|
| 字根 | 136  | 123 | 122 | 381 |
| 单字 | 267  | 230 | 225 | 722 |
| 例句 | 242  | 220 | 215 | 677 |

其中第一项是反白的，回车默认的是选择“字首字尾”项。

按[F2]键，进入“字根学习”栏，下拉菜单共有八个选择项：字根速记一、字根速记二、字根强记、字根分析一、字根分析二、单字速记一、单字速记二、单字深究。其中第一项是反白的，可用上下箭头移动光标条，按回车表示认定。

例如选第一项“字根速记”，屏幕连续显示：

字根 CON-

字义同；和；一起；完全

字根 TRANS-

字义横过；贯穿；移

字根 IZE

字义使……化；使成为……

字根 UP-

字义在上；向上

字根-LBLE

字义有……的倾向；可……的

字根-ACY

字义状态；性质；地位

连续显示的速度，可以用左右箭头键调整，按左箭头键减慢，按右箭头键加快，快慢的程度在屏幕下面提示行的速度标尺可以看见。如果没有看清，可以按空格键暂停或按上下箭头键前后翻页。

字根记熟以后，可以按[F9]键，从下拉菜单中选择“字根强记”项。屏幕先显示汉字字义，后显示英文字根，接着字根消失，留下一个闪烁的光标，要求键入相应的字根。如果想不起来，可以按[F9]看答案提示，但也是一闪而过，仍要求用户正确输入（输入不正确，屏幕无显示）。

“字根分析”，屏幕动态地显示如何用字根组合成词。例如：own是“拥有、自己的”的意思，-er是“人”的意思，两者合在一起，owner，是“拥有的人”即“物主、所有者”的意思。在组合成的单词下面，有国际音标注音。再例如：male-有“坏、恶”的意思，dict有“讲、说”的意思，合在一起，malediction有“说坏话”也就是“诽谤、诅咒”的意思。

“单字速记”项，是把字根组合而成的单字浏览一遍。“单字深究”项，则是在复习单字的字形、字音、字义的同时，组成一句话，并附汉字翻译。例如：asleep一词，下面附国际音标，后面注明是adj.，字义是“在睡中”，例句是The babysoon fell asleep after crying.汉译解释为“这婴孩在哭

过之后很快睡着了”。最后要求：请输入正确的单字，这时候键入 asleep 一词，屏幕即自动转换到下一题，如果输入错误的字母，屏幕不显示。

按[F3]键，进入字根练习，下拉菜单共七个选择项：字根测验一、字根测验二、字根测验三、答错字根速记、字义测验、字汇测验、答错单字速记。

选“字根测验”，屏幕显示的是若干则选择题。例如：

-EER

1. 变为；使有（加在形容词或名词后）

2. 经营者；从事某工作者

3. 人或物

4. 人

请输入正确的答案：——

这时候，在光标地方键入 1234 之一就可以。如果答错了，屏幕显示：“加油！”“再加点儿油！”“再答一次！”“再试一次！”“太粗心了”“真可惜！”等等勉励或惋惜的语言；如果一次答对，屏幕会显示：“高竿！”“有水准！”“好厉害！”“不简单！”“有实力！”“高人一等！”等等鼓励的语言。

“答错字根速记”，是把测验中答错了的单词再浏览一遍，以加深记忆。浏览结束，屏幕自动进入“字义测验”。测验的方法，仍是选择题，不再举例解释。“字汇测验”，是屏幕上显示汉字字义，要求用户输入英文单字。答错了的，仍在“答错单字速记”项中用浏览的方法加强记忆。

按[F4]键，进入“字根查询”栏，下拉菜单共七项：字根查询、单字查询、字根列印、单字列印、综合列印、同义字根、答错字根。

选“字根查询”项，屏幕提示：请输入字根中的字母。例如输入一个字母 a，回车以后，屏幕上显示所有用 a 开头的字根：

A-在……中；向……；在……上

A-无；不；非；

AB-脱离；离开；由；

ACE-酸；醋

AO-至；在；向

选“单字查询”项，屏幕提示：请输入单字中的字母。例如输入一个字母 a，回车以后，屏幕上显示所有用 a 开头的单词：

asleep 在睡中

abed 在床上

achromatic 无色的；消色的

apathetic 冷淡的；无动于衷的

abdicate 放弃；辞让

每条单词的下面，都有国际音标注音，这里从略。另外，单词是按“单词学习”的前后顺序排列的，并不按字母次序。

“字根列印”，是以字母次序排列的字根总表。

“单字列印”，是以学习先后为序排列的单词的总表。

“综合列印”，是字根、单词、注音、词类、英文例句、汉英解释混合在一起的总表，字根部分按字母次序排列，单词仍按学习的先后排列。

选“同义字根”，屏幕提示：请输入欲查询之字根。例如输入 ist，回车后屏幕显示：



- ENT 人或物
- ER 与所指的事物有关系的人或物
- IAN 人
- ICIAN 人
- IST 人

显示完了，按空格键，屏幕回到“字根查询”的下拉菜单。如果输入错误，屏幕显示“查无此字根”后，也回到下拉菜单。

“答错字根”，仍是把答错的字根列出供熟记。

按 [F5] 键，屏幕显示三个选择项：字首字尾、字根之一、字根之二。其中第一项是反白的。也就是说，以上进行的操作，虽然提示统称“字根”，实际上是“字首字尾”。进入字根的学习，要用下箭头键把反白光标移到“字根之一”或“字根之二”上。重新认定后，再按[F2]、[F3]、[F4]，内容就全变了。

## 二、高中英文单字综合版速记秘诀

这是台湾松岗公司在 1991 年推出的“大学门”智慧教学软件系列之一，适合高中毕业的学生复习英语单词用。

本软件只能在单显下运行，原版为一张系统盘，在 A：驱运行，六张资料盘（配合课本第一至第六册），在 B：驱运行。因为都是低密的，可以合并拷贝在一张 1.44M 的高密盘里，在 B：驱运行。合并以后共 42 个文件，1430K。启动方法：在当前提示符下，键入命令 CAI，即显示封面。

按任意键，显示一份本软件所用单字数、例句数、单元数的资料统计表：

| 册 别 | 第一册 | 第二册 | 第三册 | 第四册 | 第五册 | 第六册 | 合计   |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------|
| 单 字 | 302 | 315 | 354 | 378 | 389 | 372 | 2110 |
| 例 句 | 302 | 276 | 353 | 330 | 388 | 366 | 2015 |
| 单 元 | 14  | 14  | 14  | 14  | 14  | 14  | 14   |

按任意键后，屏幕中间是一个大方框，上下两行提示行，提示[F-]键和一些图案的功能：

- F1——单字学习
- F2——实力挑战
- F3——查询/列印
- F4——学习进程（从第一册到第六册）
- F5——范围设定（开关键，设每一册 14 个单元的取舍）
- F6——时间归零
- F7——显示统计表（按任意键返回原屏幕）
- F8——英文字体切换（有罗马体和黑体两种选择）
- F9——答案提示

此外，也和《英语字首字尾字根速记》软件一样，未行提示，有一杆标尺，用于改变显示速度，一张笑脸表示答对，一张哭脸表示答错。

开机显示的是 [F4] 的下拉菜单，即第一至第六册的课程选择。必须选定一项后，才能进行下一步操作。因为认定某一册书后，屏幕会提示用户把某一张盘放进 B：驱（合并版可不去管它）。放进资料盘后，按空格键，屏幕自动显示“单字学习”的下拉菜单，共五个选择项：单字速记一、单字速记二、答错单字速记、单字强记、单字深究。操作方法和显示情况，和《英

语字首字尾字根速记》完全一样，不再举例。

按[F2]键，进入“实力测验”，下拉菜单共有四个选择项：字义测验、字汇测验、字汇填充、例句测验。

“字义测验”的方法也和《英语字首字尾字根速记》一样，例如：

scenery

1. 打开（皮包、皮箱等）取出
2. 汽车后端的行李箱
3. 毛巾
4. 风景

请输入正确的答案：——

“字汇测验”则为屏幕显示汉语单词，要求输入正确的英语单词。方法同前，不再举例。

“字汇填充”，是屏幕显示一条英语句子，中间缺一单词有字首字尾提示），要求输入。

“例句测验”是选择填充题，形式和上题近似，不过没有汉语翻译和字首字尾的提示，但在题下有四个单词可供选择。

“查询/列印”栏共六个可选项：字母查询、字首查询、单字列印、例句列印、答错单字、答错例句。操作方法和显示情况与《英语字首字尾字根速记》完全一样，不再举例。

### 三、高中英文不规则动词速记秘诀

这也是松岗公司在1989年推出的“大学门”智慧教学软件系列之一，适合高中毕业的学生复习英语之用。

本软件只能在单显下运行。原版共两张低密盘，一张系统盘，在A：驱运行，一张资料盘，在B：驱运行。可以把两张盘合并拷贝在一张3.5英寸的小盘里，在B：驱运行。合并后共21个文件，379K。在当前提示符下键入命令CAI，即显示封面。

按任意键，屏幕显示与前两种松岗软件基本相同：上下两行提示行提示 [ F- ] 功能键与一些图案的功能：

F1——文法图解

F2——动词学习

F3——实力挑战

F4——查询/列印

F5——范围设定（开关键，在1~10单元间选择取舍）

F6——时间归零

F7——提示输入文件名，功能不详

F8——功能不详

F9——答案提示

此外，仍有标尺、笑脸、哭脸三种图案，意义同前。

选 [ F1 ]，进入“文法图解”，有三个选择项：基本概念、动词三态变化、动词的分类。

“基本概念项”，解释什么叫规则动词和不规则动词；“动词三态变化”，解释一般型动词词尾加-ed 变为过去式和过去分词的规则和范例、例句以及各种类型动词三态的变化规则。“动词分类”，解释“助动词”与“主动词”、“及物动词”与“不及物动词”，均有实例与习题。

选[F2]，进入“动词学习”，共有三个可选项：1.三态速记、2.三态强记、3.三态深究。

“速记”是选一些常用动词分别显示其三态（有音标注音），供学习记忆；“强记”是把刚才“速记”的动词三态先显示一遍，然后要求填入；“深究”则是把某个动词的三态分别组成句子进行分析。

按[F3键]，进入“实力挑战”，共有四个可选项：词意测验、词态测验、词态填充、活用填充。

“词意测验”是选择题：显示一个英语动词，列出四个汉语单词供选择；“词态测验”也是选择题：显示一句英语及其汉语翻译，要求指出英语例句中的动词属于三态中的哪一态；“时态填空”则是列出一个动词的两态，要求写出另一态；“活用填充”，则是举出一句例句，并附有汉语翻译，要求按时态正确填入动词。

按[F4]键，进入“查询/列印”栏，操作方法和显示状况均与前面两个软件相同。

### 第三章 用电脑学习数理化

数学课有其特殊性。第一是门类多，从幼儿园到小学，再到初中、高中，几乎每一隔一二年就换一门，从最简单的个位数加减开始，进入整数四则、小数四则、分数四则，然后代数、几何、三角、函数……一直到高中毕业，还没有学到高等数学；第二是形式固定，只要定理不变，公式不变， $1+1=2$ 也永远不会变；第三是内容单一，同一门类同一等级的课本，不论大陆的、台湾的还是外国的，总是这一些内容，不可能增加，也不可能减少；第四是教法死板，只要老师讲得清楚，学生听得明白，剩下的就是死记定理公式、善于触类旁通了。教数学，不像教语文那样灵活多变，也不像教外语那样讲究方式方法。

物理课和化学课，虽然门类不像数学那么复杂，但基本情况都差不多。

数理化的电脑辅导教学软件，种类很多，数量很大，不论是台湾的还是大陆的，内容都大同小异。由于篇幅的限制，这里不可能把每一种软件都介绍一番；又由于学科的特殊性，也不可能把某一种软件分门别类按年级详细介绍。这里只举出比较有代表性的几种，供选购时参考。

#### 第一节 “星式”电子软件

“星式电子教学习题软件”，是北京星式电子技术研究所在北京市西城区广宁伯街小学和一五六中学实验教学的基础上开发出来的。软件的特点，第一是各科各年级软件齐全，而且与国家教委的教学大纲同步，年年更新（现在推出的是94'版）；第二是通用性强，几乎任何机种、任何显示器、有无硬盘都能通用；第三是中小學生凡持旧版升级，可以享受40%的价格优惠。

94'版本软件中，小学阶段已推出的有：

小学一年级第一册教学习题库（附答案）

小学一年级第二册教学习题库（附答案）

小学一年级第三册教学习题库（附答案）

小学一年级第四册教学习题库（附答案）

小学一年级第五册教学习题库（附答案）  
小学一年级第六册教学习题库（附答案）  
小学一年级第七册教学习题库（附答案）  
小学一年级第八册教学习题库（附答案）  
小学一年级第九册教学习题库（附答案）  
小学一年级第十册教学习题库（附答案）  
小学一年级第十一册教学习题库（附答案）  
小学一年级第十二册教学习题库（附答案）  
全国小学数学升学模拟试题（附答案）  
小学三四年级数学奥林匹克习题  
小学五年级数学奥林匹克习题  
小学六年级数学奥林匹克习题

星式软件，一般都自带系统文件和汉字字库，可以在软驱中直接启动，也可以拷进硬盘中使用，以减少软盘的磨损（软件是加密的，但允许向硬盘中拷贝，而且不受拷贝次数的限制）。在软盘中启动，出现提示符后，键入 SSV 命令（用于彩显）或 SSH 命令（用于单显），屏幕即显示软件的统一封面。按回车键，即显示菜单，也就是目录。在硬盘中使用，用硬盘系统启动，出现提示符后，也是键入 SSV 或 SSH 命令，即显示封面和目录。如果采用的不是声数汉字系统，硬盘启动后，先调用汉字系统，出现提示符后，再键入 SSXT 命令，就显示封面和目录。

封面是彩色的，从上而下分行显示，速度极慢。如果不耐烦等待，可以连按两下回车键表示忽略，屏幕即显示本软件的版权。按任意键，即显示目录。下面是初中二年级数学第四册也就是代数下册辅导软件的目录页：

这时候，要求进入汉字系统。如果用户用的是声数码，可按提示进行，屏幕右下角的提示行将提示“全角”“声数”；如果不会声数码，可以用全拼方式，即按 [Alt] + [F3] 后再按 [Alt] + [F6]，提示行将提示“全角”“全拼”。注意：一定进入“全角”状态，不然，在你回答问题的时候，由于输入答案是半角的，明明答对了，系统也会判你答错！

方框里提示的所谓“试题类型”，实际上就是可选的目录项。由于数学习题种类繁多，举一不能反三，具体的例子，这里就不说了。

- 一、一元二次方程
- 二、第一单元综合练习
- 三、可化为一元二次方程的方程
- 四、第二单元综合练习
- 五、简单的二元二次方程组
- 六、第三单元综合练习
- 七、指数
- 八、第四单元练习
- 九、第四单元综合练习

请选择试题类型

【一，二，三，四，五，六，七，八，九，十】

请输入你的选择

注意：为提高汉字输入能力，请用声数全角方式输入

【键入“退出”两字后再按输入键为退出练习】

【键入“帮助”两字后再按输入键可得到帮助】

按 ALT + F2 键进入声数，再按 ALT+F6 进入全角方式选择

A S C: 15 24 32

中小学奥林匹克数学竞赛，不但是全国性的，也是世界性的，每年都要举行一次，参加的当然都是本县、本市、本省、本国的“尖子”，因此很受师生家长们的关注。“星式”软件的这一套“奥林匹克习题”，就是每年竞赛试题的汇总，对中小学生的智力开发能起相当好的作用。在班级中数学成绩比较好而无缘参加竞赛的学生，不妨一试。

“奥林匹克习题”软件不带系统文件和字库，只能挂接在别的汉字系统下面使用，而且只认彩显，不认单显，最好是拷贝在硬盘中运行。

下面举六年级的软件为例。主菜单中，共有十项选择：

- 一、新运算和方阵问题
- 二、假设法和形成问题
- 三、行船和分数应用题
- 四、比例计算和倒推法
- 五、钟表误差和牛吃青草法
- 六、例题形计算和周期变化
- 七、包含与排除和排列运算
- 八、运筹法和抽屉原则
- 九、综合练习(A)
- 十、综合练习(B)

根据需要，先选择一项，键入前面的数字（必须是汉字数字），即进入选择项。具体例子，也不举了。

94'版物理课和化学课辅导教学软件，已经推出的有：初中二年级第一册物理练习题库（附答案）

初中二年级第二册物理练习题库（附答案）

初中物理模拟试题（附答案）

高中一年级第一册物理练习题库（附答案）

高中二年级第二册物理练习题库（附答案）

高中三年级第三册物理练习题库（附答案）

高考物理模拟试题（附答案）

初中三年级第一册化学练习题库（附答案）

初中化学中考总复习（附答案）

高中一年级第一册化学练习题库（附答案）

高中二年级第二册化学练习题库（附答案）

高中三年级第三册化学练习题库（附答案）

高考化学模拟试题（附答案）

下面是初中化学中考总复习的目录（例从略）：

- 一、氧分子和原子
- 二、氢核外电子的分布
- 三、碳
- 四、溶液
- 五、酸碱盐
- 六、综合模拟题（一）

## 七、综合模拟题（二）

下面是初中物理中考总复习的目录（例从略）：

- 一、测量和力
- 二、运动和力密度
- 三、压强和浮力
- 四、简单机械功和能
- 五、光热膨胀和热传递
- 六、热量和物态变化
- 七、分子运动和简单电现象
- 八、电流定律和电功率
- 九、电磁现象和模拟试题 A
- 十、综合模拟试题 B

### 第二节 “爱嘉”软件

爱嘉科技公司从 1994 年 4 月开始逐渐推出“CAI 系列教育软件”，上半年推出 20 种。爱嘉软件的特点，第一是构图美观，色彩鲜艳，有专门的美工人员从事版面构图设计，从实际出发体、字号到色彩，都经过认真思考安排；第二是全国首创有声磁盘，某些提示，通过机内小喇叭用普通话发出，增加了人机之间的亲切感；第三是教材循序渐进，由浅入深，与课本配套；第四是在同类产品中，价格较低。

数学辅导软件，还没有配套。现在先介绍“四则演练”一种，以见一斑吧。

“四则演练”辅助教学软件，25 个文件，673K，装在一张高密盘里，本身带有楷体字库和宋体字库，只适用于彩显。产品是加密的，但允许拷贝进硬盘里使用。

在当前驱动器符下键入命令 CAI，即显示封面。片刻之后，自动显示：请选择授课老师。屏幕上显示六个姑娘的肖像，像下分别注明姓名，学生可以用箭头键移动反白块任选一位来给自己授课。这是为了提高学生的兴趣，其实随便选择哪一位老师，课程内容都是一样的。

选定一位老师以后，屏幕左边显示老师的图像和版权，右边显示主菜单：

1. 系统简介
2. 加法课程
3. 减法课程
4. 乘法课程
5. 除法课程
6. 综合测试
7. 退出系统

选定一种后回车，即进入学习。课程主要通过大量的例题进行，有丰富的图像配合算式直观的形象教学，便于记忆。缺点是形式变化较少，图像显示也没有充分利用电脑的优越性，老是一个模式，显得单调。

### 第三节 其他软件

数理化教学软件，除了星式、联想……等电子软件公司有系统地推出之外，零星的自由软件也有一些。下面介绍的几种，大都是个人制作，奉献给社会，不保留版权，甚至连姓名也不留，用户可以拷贝得到。这一类软件，制作比较粗糙，一般都没有美术装饰。

### 一、正弦函数

这一软件是翰苑（原“卓越”）电脑随机赠送的软件之一，不加密，作者为俞眯华、庄燕文、邱燕鸣、王宇航。17个文件共195K，1992年推出，只适用于彩显。在当前驱动器符后键入命令CAI，即可显示封面。按任意键进入菜单，有六个可选项：

1. 指定A,  $\omega$ ,  $\phi$  的增量，显示图像变化
2. 指定A,  $\omega$ ,  $\phi$ ，显示图像
3. 显示四个固定图像
4. 随机产生图像，回答A, T,  $\phi$  的值
5. 练习
6. 结束

用上下箭头键选择，回车认定。例从略。

### 二、神秘（秘）数学王国

这一软件未署发行单位，18个文件共880K，不加密，只适用于彩显。作者为范韶华、刘毅，于1992年推出。

在当前驱动器符下键入命令CAI，即可进入主菜单（无封面、版权等），有八个可选项：

1. 一次函数
2. 二次函数
3. 幂函数
4. 指数函数
5. 对数函数
6. 反函数
7. 图像平移
8. 结束

用上下左右箭头键移动红色方框到所选项，回车，即进入所选项。例从略。

### 三、正弦三角函数

本软件无作者、无制作发行单位，6个文件104K，不加密，只适用于彩显，1992年推出。在当前驱动器符下键入命令CAI，即显示封面（图案略）：

正弦三角函数辅助教学软件

本软件包括如下内容：

请你根据正弦函数，用五点法作图

请你根据正弦曲线，计算A,  $\omega$ ,  $\phi$ , T值

如果你是个新手，建议你先看演示，再做练习。

按任意键继续

按任意键后，显示菜单，有六个可选项：

1. 五点法作图演示
2. A,  $\omega$ ,  $\phi$ , T值计算演示
3. 图像平移及周期、振幅变化演示
4. 五点法作图练习
5. A,  $\omega$ ,  $\phi$ , T值计算练习
6. 结束退出

用上下箭头键移动反白光标条进行选择，回车认定。本软件主要是动态

示意图，配以简单文字说明。例从略。

#### 四、各种类型杠杆的五要素

本软件无版权，也不署明研制人，7个文件共254K，单彩显通用，在彩显下也显示单色。在当前驱动器下键入命令CAI，即显示封面、扉页和菜单，有六个可选项：

1. 介绍杠杆的五要素
2. 支点在一端的杠杆
3. 支点居中的杠杆
4. 变形杠杆
5. 课文说明
0. 结束

反白光标，在六个可选项之间反复移动，可按数字选择并认定。

本软件主要是动态示意图，配以简单文字说明。例从略。

#### 五、交流电

“交流电”微机辅助教学软件，北京师范大学平澄、林定移制作，12个文件（其中两个是隐含文件）324K，单彩显通用，自带系统文件和字库，可直接启动，也可装进硬盘使用。在当前驱动器下键入命令CAI，即显示封面。按任意键，进入主菜单，有七个可选项：

1. 交流电的产生
2. 表征交流电的物理量
3. 三相交流电的产生
4. 三相交流电的连接
5. 变压器
6. 整流
7. 滤波电路

菜单中没有“结束”项，程序规定用[Ctrl]+[Q]键强制退出。用上下箭头键选择，回车认定。软件以示意图和计算公式为主，文字说明为辅。例如“交流电的产生”一项下面，就有如下四个内容：

1. 产生交流电的机械装置
2. 产生交流电的原理图
3. 产生交流电的过程
4. 交流电的电压U与电流I的关系

本软件巧妙地利用了色彩，使图表的层次十分清楚。单色显示器无法体现这一特点。

#### 六、光电效应

光电效应软件，10个文件187K，无版权，研制人为舒琪，单彩显通用，在彩显下也显示单色。在当前驱动器符下键入命令CAI，即显示菜单，有四个可选项：

1. 光电效应现象
2. 光电效应装置
3. 光电效应规律
4. 退出

用箭头键选择，回车认定。本软件主要是动态示意图，配以简单文字说明。例从略。

#### 七、布朗运动

大连理工学院1992年制作，24个文件264K，单彩显通用，在彩显示彩色。在当前驱动器符下键入命令CAI，即显示封面和版权，并自动进入主菜单，有四个可选项：

1. 布朗运动实验
2. 原理模拟演示
3. 分子的热运动
0. 结束

按数字键进入所选项，下面有二级菜单。本软件主要是动态示意图，配以简单文字说明。例从略。



## 八、示波器的原理

本软件无版权，未署作者姓名，13 个文件，507K，单彩显通用，本身带有字库，在当前提示符下键入命令 CAI，即进入封面和目录，有四个可选项：

1. 示波器的基本结构
2. 示波器的显象原理
3. 李萨如图形的产生
4. 退出

用上下箭头键选择，回车键认定。本软件主要是动态显示图表、示意图和方程解法，只有少量的文字说明。

## 九、摆线

本软件无版权，未署作者姓名，12 个文件，475K，单彩显两用，在当前驱动器下键入命令 CAI，即显示封面(如键入命令 B，能在彩显下显示单色)。按回车进入主菜单，有如下四个可选项：

1. 摆线的定义及形成
2. 摆线参数方程(解法一)
3. 摆线参数方程(解法二)
4. 退出

用上下箭头键选择，回车认定。本软件主要动态显示图表、示意图和方程解法，只有少量的文字说明。

## 十、溶解平衡与化学平衡

本软件没有封面和版权，未署作者姓名，16 个文件共 304K，单彩显通用。在当前驱动器符下键入命令 CAI，即显示扉页。按任意键后，即显示各章标题。

第一章为“溶解平衡”。先演示“水槽水位的变化”：一个水槽进水流量与出水流量大小的关系：

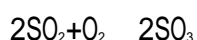
进水流量 > 出水流量——溢出

进水流量 < 出水流量——枯竭

进水流量 = 出水流量——平衡

再演示晶体溶解在液体中又结晶为晶体的循环过程：晶体 溶解 溶液  
结晶 晶体

第二章为“化学平衡”。先演示二氧化硫加两个氧变为三氧化二硫的反应过程：



再演示三氧化二硫失去两个氧变为二氧化硫的反应过程：



最后演示化学平衡的特征：

1. 化学平衡是动态平衡；
2. 在平衡混合物中，各组成成分含量不变；
3. 外界条件发生改变，平衡状态会被破坏。

本软件主要是动态的图像显示，文字则作为辅助性说明。

## 第四章 用电脑玩游戏

电脑不仅可以用来处理文字、运算命题，是一台很好的电子打字机和电子计算机，还可以用来做游戏，也是一台很好的电子游戏机。

用电脑玩儿游戏，最大的优点就是不用买游戏卡。大大小小的游戏软件，几乎所有的电脑商店里都能拷贝到。小的游戏，一张 1.2M 的高密盘就能拷贝好几个，大点儿的两三张盘，最大的，也不过七八张、十几张盘，每张盘的

拷贝费，不过五六元，而软件一旦装进硬盘里，软盘又可以重录别的软件，所以经济上比较节省。

第二是画面美观。游戏机是借用彩电的荧光屏作显示器的，由于彩电的屏分辨率低，只有二百多行，显示的图像粗糙，屏幕越大，图像越模糊，看的时间长了，会引起头晕、恶心等反应；而电脑的彩色显示器，分辨率一般都是 1024 行的，图像清晰而美观，即便看的时间稍长，也不会感到不适。

第三是软件丰富。有许多电脑游戏是属于“益智型”的，能开发儿童智力；有一些游戏，则是属于“休闲型”的，适合于离退休的老人在家里“自得其乐”。

第四是功能大。游戏机虽然也是一台电脑，但终究是最简单的电脑，其功能绝不能与电脑相提并论。现在世界各地都有许多功底深厚的电脑专家在从事电脑游戏的开发，一些构思奇巧、内涵丰富、结构庞大的电脑游戏不断涌现。相对那些不过是拼拼凑凑、打打杀杀的儿童型电子游戏而言，无异于大巫小巫之别。

因此，千万不要小看了电脑的游戏功能，认为它不过是孩子们的玩意儿！

## 第一节 搭积木

### 一、TETRIS，俄罗斯方块儿——背景搭积木

TETRIS 游戏，因为在游戏进行中不断变换背景，所以叫做“背景搭积木”。又由于它跟儿童玩儿的手持游戏器“俄罗斯方块儿”差不多，也有人管它叫“俄罗斯方块儿”。

这个游戏软件有 18 个文件，共 213K。在单显的机器上玩儿，先要执行 MODE C080 命令，改变显示方式。有四个命令可以进入游戏：J3 或 ETETRIS；J4 或 ABC。用 J3 或 ETETRIS 启动，每一种“积木块儿”都是彩色的；用 J4 或 ABC 启动机器，即便是在彩显下运行，每一种“积木块儿”都只有一种颜色。在单显下运行，则只能用 J4 或 ABC，键入 J3 或者 ETETR - IS，否则，不认，就是死机。

本软件在硬盘或软盘上都可以运行，只是在软盘上运行速度明显要慢得多。

键入 J3，屏幕上先闪现一下 ETETRIS（因为 J3 是个批处理命令，调用的仍是 ETETRIS 命令，目的是为了字母少好记；J4 命令的结构同），接着显示一行英文：

DO YOU WANT TO USE A UOYSTICK ( Y OR N ) : 意思是：你要用操纵杆么？如果您的机器有操纵杆，就键入 [ Y ]，如果没有，那就键入 [ N ] 然后回车。

片刻之后，屏幕上出现一行巨大的红字：TETRIS，字的上方，是克里姆林宫的尖塔，一架白色的直升飞机从屏幕的右边飞向左边。飞机飞过去以后，屏幕的下方逐字蹦出几行英文：

TETRIS WAS INVENTED BY A 30—YEAR—OLD SOVIET RESEARCHER  
NAMED ALEXI ALEXI PASZITNOV WHO CUR - RENTLY WORKS AT THE COMPUTER  
CENTRE [ ACADEMY SOFT ] OF THE USSR ACADE - MO OF SCIENTESTS IN  
MOSCOW THE ORIGINAL PROGRAMMER WAS 18—YEAR—OLD VAGIM GERA—  
SIMOV , STUDYINGCOMPUTER INFORMATICS AT MOSCOW UNI - VERSITY  
NOW YOU CAN ENUOJ TETRIS BECAUSE OFTHE JOINT EFFORTSOF ACADEMY

SOFT, MOSCOW, ANDROMENDA SOFTWARE LTD OF A - CADEMY SOFT, MOSCOW,  
ANDROMENDA SOFT - WARE LTD LONDON AND SPECTRUM HOLOBYTE, USA

第一段的意思是：搭积木游戏，是一个 30 岁的苏联研究生名叫阿列克赛·帕季特诺夫所创造的。他目前在莫斯科苏联科学院软件学院计算中心工作。最初的程序员是 18 岁的饶季姆·盖拉西莫夫，他现在正在莫斯科大学攻读计算信息。第二段的意思是：大家现在之所以能够参与搭积木游戏，是由于有莫斯科软件学院、伦敦安德罗门达软件公司以及美国 SPEC - TRUM HOLOBYTE 的努力。

以上文字显示完毕，原来那行英文 TETRIS 就变成了俄文：

ПА 3Р С!

接着直升飞机拖带一条横幅，上书 PLAY TETRIS！仍从屏幕的右边向左边慢慢飞去。如果不击任何字键，这样的飞翔周而复始，永远不会结束，但只要按一下任意键，程序即跳过这一节目，屏幕显示的是一份版本说明书。说明该软件适用于什么样的机型以及设计该软件的程序员名单。

如果觉得频繁显示这一段文字没有意思，在直升飞机飞出来的时候，或文字显示的过程中，只要按一下任意键，程序即能跳过这一节目，进入版本说明。

这时按回车键，屏幕下方显示的是一张红色的前苏联全境地图，上面显示的，则是一张可供玩儿家选择的“游戏进度表”：左边的是“水平”，其中 5 是反白的，也就是默认为中等水平。如果您是初学者，可以用上下箭头键把反白块移到 0 到 1 的地位。回车以后，右边“高度”表内的 0 反白。左右两个进度，是结合起来的，数字越大，游戏的难度也越大。初学者不妨仍在 0 与 4 之间选择。选定以后，再按回车键，屏幕中间出现一个竖长形窗口，一个个积木块儿即“从天而降”——游戏开始了。

游戏的玩儿法很简单：积木块儿的基本构件是方块儿，每一个积木块儿都由四个方块儿组成，形式各异。基本要求是：积木块从天上掉到地下，必须拼凑严密，不得留有空格。如果一行挤满，中间没有空格，这一行就会消失，算是得分。消失的行数越多得分也越多。成败的关键，是调动下降的积木块儿的方向，使之下方凸出的部分正好和下面那一行的凹进部分吻合。移动下降积木块儿的方法：用食指、中指、无名指三个手指头在小键盘（即键盘右边的数字键盘）上操作，用中指击 [5] 键，正在下降的积极木块儿能在“半空中”旋转，以便把下方凸出部分和下面的凹进部分相配；击 [2] 键即迅速降落（不击 [2] 键则慢慢儿往下掉）；用食指击 [4] 键，下降的积木块儿即往左“飘移”一格；用无名指击 [6] 键，下降的积木块儿即往右“飘移”一格。

屏幕左上角显示三行英文：

SCORE 0

LINES 0

NEXT

意思分别是：得分；行数；下一个。得分多少，是由电脑计算并自动记录的。积木每搭满一行，行中没有空格，该行就会消失，并在 LINES 栏内进一位数。这两个数字，都是越大越好。如果按一下小键盘的 [1] 键（即 [End] 键），在 NEXT 的后面即预示下一个将从天而降的积木块儿是什么样子的。

分数积累到一定数字以后，背景依次变换，而且积木块儿的下降速度越来越快。为了达到分数行数双高的目的，必须使“地上”的积木堆儿尽量少。

减少积木堆高度的途径，就是要尽量把一行行的空间都填满，使之自动消失，以求降低。要达到这样的目的，就要求玩儿家眼明手快：看得清，瞄得准，尽量减少失误。

如果消失的行数很少，积木堆积得越来越高，最后和“天边”相接了，游戏也就结束。这时候的分数和行数，就是这一局游戏的成绩。屏幕显示一下 GAME LUER（游戏结束），即显示一张“高分榜”，记录的是这张软盘的十位历次游戏的最高得分者。如果您的分数超过了最高记录的第十位，屏幕就会提示您输入的姓名和时间。如果赶不上第十名的分数，榜下显示的是：

DO YOU WANT TO PLAY AGAIN [Y/N] ?

意思是：您还想继续玩儿吗？如果还想继续玩儿，击[Y]键，屏幕又进入“进度表”；如果不想玩儿了，击[N]键，屏幕就回到提示符。

## 二、决战俄罗斯

这是台湾智冠公司根据 TETRIS 改编并推出的成名之作，流传甚广，并曾获得金奖。

软件共 18 个文件，占 622K。软件本身带有彩显和单显的批处理命令，在单显或彩显的机器上、在硬盘上或软盘上都可以运行。

在单显方式下，键入批处理命令 PLAY—MONO；在彩显方式下，键入批处理命令 PLAY，屏幕先显示 PLEASEWAIT（请稍候），片刻后，屏幕显示版权，回车后，显示选择菜单：

移动：                    开始： SpaceBar 离开： ESC

人数：一人 二人

模式：对战 各玩各的

S, F, 16T, 4, B: 要 不要

对手：等级：入门

“我很慢，可是我不笨哦！”

音效魔音卡 PC 喇叭无声

按键左视窗 右视窗

左 A LEFT ARROW

右 D RIGHT ARROW

旋转 S RIGHT 5

丢下 Z DOWN ARROW

上表中用网格印的，屏幕上显示为蓝色，可用上下箭头键上下移动；反白的，屏幕上显示为浅色，当蓝色块移到该行行首，可用左右箭头键在该行中左右移动进行选择。下面分别说明。

第一项，人数：可在“一人”和“二人”之间选择。“一人”指玩儿家和电脑同时玩儿，玩儿家用右边的小键控制“右视窗”；“二人”指两个玩儿家同时玩儿。

第二项，模式：可在“对战”和“各玩各的”之间选择。“对战”，即可以是人和电脑对战，也可以是玩儿家之间的对战。

第三项，S, F, 16T, 4, B: 可在“要”与“不要”之间选择。关于其作用，后文再说。

第四项，对手等级：可在“入门”、“进阶、高手”、“超级高手”、“神”五个等级中选择。选择的方法，也是用左右箭头键移动，击一下右箭头键，等级升高一档，击一下左箭头，等级降低一档。与前面几行不同的是：

选择的时候，屏幕上没有红色的光标块左右移动，而是每进一档，变换一张图片和一句对手的“自白”。开机默认的对手等级是“入门”，自白是：“我很慢，可是我不笨哦！”第二档“进阶”的自白是：“别人小看我，你未必赢得了！”第三档“高手”的自白是：“输给我，不必太难过...”第四档“超级高手”的自白是：“作者都被我‘电’好玩的啦！（意译不明）”第五档“神”的自白是：“如能在七战中胜我三场，你也是神啦！”

刚开始接触此软件，当然是从最低档开始。

第五项，音效：可以在“魔音卡”、“PC喇叭”和“无声”之间选择。“魔音卡”的音乐效果很好，但前提必须是机器里装有这种卡。如果嫌机箱里的小喇叭声音不好听，可以选“无声”把音乐关闭。

第六项，按键：这一项，指的是按键位置的设置。进入游戏以后，屏幕上一左一右两个窗口同时开始搭积木，左边那个窗口是给“对手”用的，不管对手是电脑还是另一玩儿家。如果是一人玩儿，只设置“右视窗”就可以。先把红色反白块移到“右视窗”这一栏，再按下箭头键，蓝色反白块消失，下面的“左”字变成红色块，意思是设定使积木块儿左移的按键。右视窗的操作控制，一般都用小键盘，即键盘右边的数字键盘。左移功能键，一般都选[4]（）键，这一行的后面就出现 LEFT AR - ROW（左箭头）字样，这个功能键就算设置完成了。再按一下下箭头键，红色块移到下面的“右”字上，按一下小键盘的[6]（）键，行末出现 RIGHT ARROW 字样，右移功能键也设置完成了。

同样办法，用[5]键设置“旋转”功能，用[2]（）键设置“丢下”功能，整个右视窗的控制按键就都设置完成。

如果是两个人玩儿，对手也需要一套控制按键。但一个键盘只有一套小键盘，左视窗的控制，只能从主键盘中选择几个键来使用。

按下箭头，恢复“按键”一项的蓝色光标块，再按左箭头键，使“左视窗”项反白，然后按上述办法定左视窗的按键。一般[A]键为左移，[D]键为右移，[S]键旋转，[Z]键丢下。

全部项目都设置完毕，按任意键，先显示“请稍候”，然后屏幕上出现一张“密码位置表”。从电脑公司拷贝来的都是解密版，只要按回车键，屏幕上就出来两个窗口，同时开始搭积木游戏。

每一个窗口的旁边，都有三行英文，其中有两行和“俄罗斯方块儿”一样：即 SCORE 是“得分”，LINE 是“（消失的）行数”；第三行 LEVEL，则是“水平线”的意思。这个游戏的 NEXT 在每框的“天边”，下一个积木块儿的形象就显示在“天上”。

操纵积木块的方法，和“俄罗斯方块”是一样的。如果是“各玩儿各的”，两个窗口互不干扰，最后看分数的多少定胜负。如果“对战”，就会在战斗中出现互相“吃”的现象：把自己堆积起来的若干行积木输送到对方去，使对方的积木堆更高，最后导致失败。

速度当然是越来越快。还会出现“反常”现象：按左键积木块儿向右移；按右键积木块儿向左移。其目的是故意违反操作习惯，干扰思维，引起更多失误。

设置了 S, F, 16T, 4, B, 操作中会出现一些带字母的积木块儿和炸弹、铁砣之类。炸弹和铁砣出现的时候，一定要把它们移到积木堆得最高的那几列。至于带字母的那些积木块儿有什么用处，一时间还没弄清楚。

两个窗口，谁先堆满了积木，谁失败：整个窗口里的积木都变成灰色，中间出现一个 FALL（失败）。如果是“各玩儿各的”，胜利者可以继续操作，直到积木“顶”到“天边”为止，整个窗口的积木也都变成灰色，窗口里出现一个 WIN（胜利）。这时候的分数，就是最后分数。如果是“对战”，只要一方失败，另一方立即出现 WIN，宣告胜利，窗口里的彩色积木块儿也不变成灰色。这时候，失败一方的分数，就加到了胜利一方的分数上。

一局结束，按回车，屏幕显示的是一张“高分排行表”。只要分数超过榜上的最后一名，原来的排名消失，出现一个红色的框框。这时候输入姓名的汉语拼音，按回车键，屏幕弹出一个小窗口：

|       |                   |
|-------|-------------------|
| ESC   | EXIT TO DOS 著     |
| SPECE | PLAY AGAIN        |
| ENTER | TO SELECTION MENU |

意思是：按[ESC]键，退出到 DOS 提示符；按空格键，继续游戏；按回车键，回到选择菜单。

需要特别说明的是：高分排行榜一共两张，一张是“各玩各的”，一张是“对战”。因为“各玩各的”只记胜利者的最高分，而“对战”则是胜利一方的分数再加上失败一方的分数，两者计算分数的方法是不一样的。

### 三、魔术彩球

魔术彩球，也可以算是一种积木游戏。该软件原是台湾智冠公司 1990 年的产品，大陆流行有 1991 年上海交通大学裘劲松摹拟复制的第 1.10 版。软件共 69 个文件，1180K 字节，可以装进硬盘里，也可以直接在软驱中运行，但只能在彩显上显示。

开机以后，键入命令 PLAY，屏幕即显示封面、版权之类，原件需要运行密码：从上下两组彩球中选出一个不同色的球，一连选对三次，软件即能运行；解密版只要开机以后按任意键，即可跳过版权页，进入游戏。

游戏的画面，左半个屏幕是一个女人的头像，右半个屏幕又分为上下两半，上半也是一个女人的头像，但被 20 块“挡板”封闭着；下半则是一块“记分牌”，从上往下三行英文的意思分别是：SCORE，分数；LEVEL，水平；Hi—SCORE，积分。游戏开始，左半个屏幕在女人头像的衬托下从上往下掉彩球，每次五个，上下左右中各一个，成十字形结构，但色彩组合每次不同。彩球在“地上”横向可排十个，高度可排 12 行。

游戏的规则只有一条，即从“天上”掉下来的彩球，其左右和下方三个球只要和“地上”的某一个球颜色相同，不论是上下重叠的还是左右并排的，都能够“冲”掉。同色的彩球被冲掉以后，上面的彩球继续往下掉，如果又有同色的彩球，还能冲掉，次数不限。操作者可以用左右箭头键控制下降的彩球，尽量让它和下面的同色彩球相接，还可以按空格键使下降的彩球改变颜色。每消去若干个彩球，记分牌上就显示出所得分数，并一块块揭开挡板，逐渐显示出被挡女人的庐山真面目。

游戏的窍门，也和搭积木一样：要尽一切努力消去彩球，也就是减低地下积木的高度，只要十列中有一列高度超过了 12 个球，屏幕就显示一个小窗口，提示 CAME OVER，宣布一局结束。这一局所得的分数，就计在 Hi—SCORE 的后面。第二局开始，重新计分，所得分数，和第一局的积分累计在一起。

当然是分数高者为胜。

#### 四、Faces Tris ——凑脸形第三代

凑脸形游戏，实际上就是搭积木魔术彩球的变种，不过把积木块儿或彩球的颜色改换成不同的脸形而已。此游戏软件为美国 SPHERE（球体）公司 1990 年的产品，75 个文件共 767K，存在一张高密软盘里，能在软驱中直接运行，但必须是彩色显示。

在当前提示符下键入启动命令 FACES，屏幕先提示显示方式选择：

- 1.VGA/MCGA 256 COLOR
  - 2.EGA 16 COLOR
  - 3.TANDY16 COLOR
- Select Graphic Mede (1—3)

根据自己的机器配置，键入相应的数字（现在一般的彩显都是 VGA256 色，选[1]即可），屏幕接着提示声效选择：

- 1.INM PC SPEAKEWR
  - 2. ADLIB SOUND CARD
  - 3.TANDY SOUND
- Select Sound (1—3)

根据自己的机器配置，键入相应的数字（如果机器中没有配置声效卡，只用机内小喇叭亮发音，选[1]即可），屏幕即显示封面：FACES TRIS，Spectrum HoloByte（光谱全息输入）。不用按任何键，屏幕自动显示版本说明和制作者名单，最后屏幕中央显示一张头像（这个头像每次启动都不一样），要求输入密码。解密版只要打一个回车，就可以 Pass。屏幕接着在扉页的衬托下显示设置表：

|                    |            |
|--------------------|------------|
| LEVEL——0 等级选择      |            |
| ADVANCED MODE——OFF | 高级形式选择     |
| CONTROLS——KEYBORD  | 操纵器选择      |
| PLAYERS——1         | 游戏者人数      |
| SHOW HIGH SCORE    | 高分显示       |
| RESET HIGH SCORE   | 高分重置       |
| LOAD GRAPHICS      | 图形载入       |
| UNLOAD GRAPHICS    | 图形卸载       |
| QUIT               | 退出         |
|                    | SPACE BAR  |
|                    | BEGIN GAME |

文字为红色，第一行为“等级选择”，其中 LEVEL 呈闪烁状态，表示是光标所在，可以用上下箭头键移动选择。后面的数字[0]为白色，表示可以用左右箭头键增减，按一次左箭头键减一位数，按一次右箭头键加一位数，最多可加到 9，即一共十个等级。开机默认为最低级，以后玩儿熟了，可以逐渐增加级别。

第二项“高级形式选择”，是专门为等级超过了九级的玩儿家设置的，开机默认为“关闭”；这是一个开关键，不论按左箭头键还是按右箭头键，按一次改为 ON，再按一次又改为 OFF。

第三项“操纵器选择”，也是一个开关键，按一次改为 JOYSTICK，再按一次，又改为 KEYBOARD。

第四项“游戏者人数”，开机默认一个，改变方法同第一项：按左箭头键递减，按右箭头键递增。最多为十人。

第五项“高分显示”，进入这一项后按回车键，即显示历次游戏的高分记录。

第六项“高分重置”，是把历次游戏者的高分记录统统抹去，重新建立一张高分榜。这对于拷贝来的软件，特别是刚接触这一游戏的新手来说，很有必要。不然，榜上已经被“高手”们占满，新手简直很难登上“龙虎榜”。进入这一项后按回车键，屏幕上弹出一个小窗口，提问：

RESET HIGH SCORE NOW (Y/N) ?

这时候按[Y]键，驱动器指示灯亮起，就会把所有的高分记录全部删除（注意：如果是在软盘中操作，实际情况保护纸必须揭开）。再回到第五项看看，NAME下面所有的人名全没有了，SCORE下面的分数也统统归为0。如果打开目录看看，会发现HIScore BIN文件的日期已经改为当天的了。

第七项“图形载入”，从文字上看，这一项似乎是输入新的脸形的，但不知道怎样用。按回车键，屏幕提示：

|                                   |
|-----------------------------------|
| LOADGRAPHICS                      |
| ACTIVE USER FACE                  |
| NEW USER FACE                     |
|                                   |
| LEVLE                             |
| 0                                 |
| TYPE IN FILE NAME AND PRESS ENTER |

中间的三行字，意思是：当前用户脸形，新用户脸形，等级；末行的意思是：键入文件名并击回车键。问题在于不知道应该键入什么样的文件名。因此，此项功能未能执行。

第八项“图形卸载”，当是取消“载入”的用户图形，由于第七项未能执行，因此此功能也未能执行。

第九项“退出”，回车认定后，屏幕弹出一个小窗口：

QUIT GAME NOW (Y/N) ?

按[Y]键退出，按[N]键不退出。此项功能，作用与按[ESC]键一样。

根据提示，把设置选定以后，按空格键，即进入游戏。

屏幕的左面四分之一地位为空白，只在上方有000三个数字，这时积分记录。屏幕的右面四分之三地位，背景是一张风景图片，从“天上”慢慢地掉下来两块积木块，图形是一张人脸的五分之一：下巴、嘴巴、鼻子、眼睛或头顶。脸形有男有女，都有编号，开始是1~4号，随着游戏的进行，逐渐出现5~9号。每一块积木块掉下，“天上”都要显示这个积木块的编号和部位：CHIN 01是1号脸形的颈部，LIPS 02是2号脸形的唇部，NOUSE 03是三号脸形的鼻部，EYES 04是4号脸形的眼部，TOP 05是5号脸形的顶部，等等。

风景图片的下方，显示SCORE（分数），LEVEL（等级），PF（拼接完整图形数），MF（拼接半幅图形数）。

风景图片竖向被五等分。积木块儿从天而降，只在中间两竖行地位，玩儿家可以根据自己的需要用左右箭头键向左右移动。但不论怎么移，两个积



木块儿中间，一定隔着一行的空档。第一次掉下来的两块积木块，必然是下巴颏儿，可能相同，也可能不相同。第二次以后掉下来的，有可能是同一张脸的嘴部，但也可能与第一次掉下来的颏部毫不相干。玩儿家可以用键盘右面的“小键盘”操作控制：按[4]键向左移，按[8]键向右移，按[2]键快速下降，按[5]或[8]键能使积木块上的图形变换，变换并没有规律，要求玩儿家眼明手快，尽量使下降的积木块儿能和下面的积木块儿图形拼接。除了可以看“天上”的积木块儿编号之外，每一个图形的底色，也就是人像的背景，是不一样的。每拼接完成一幅图像，这幅象就自动移到屏幕左面那四分之一的空白地位上去，上面的数字 000 进位，记下了应得的分数。这个数字，是专为图而设的。具体分数，因人像拼接的难度的而异，因此各次拼接完成后的得分并不相等，拼接成不完整的图像，例如上半幅是男像，下半幅是女像，这样的图形，也能移到这里来，不过不但不能得分儿，还要扣分儿。

每一局完成，如果分数超过历次最高记录的第十名，分数即进入高分榜，并要求输入玩儿家的姓名。这时候输入姓名的缩写，回车认定，游戏进入第二局。

## 第二节 象棋

象棋的电脑游戏软件数量众多，玩儿法各异，下面介绍比较觉的一种：CHESS2——中国象棋 号。此软件共有九个文件，占 1069538 字节，可以拷进硬盘，也可以在软盘里直接运转；单显、彩显都可以玩儿。

软件中有一个文件 SETUP EXE，是专门管设置的。键入命令 SETUP，回车后，屏幕显示：

```
Battle Chess I Setup
Video CGA
Input Keyboard
Music PC Internal Speaker
SFX PC Internal Speaker
Modem None
Save
Start Battle Chess
Exit
```

\* Factory setting \*\* No Music, and Speaker SFX Only

用箭头键移动反白项，可以改变不同设置。第一项是显示器，可在 CGA，VGA，TANDY 三种形式中选择。如果用的是单显，可设置成 CGA 方式，然后用 MODE C080 命令或 SIM - CGA 软件进行“仿真”处理后运行。第二项是输入，可以在键盘、鼠标和操纵杆之间选择。选择操纵杆，将不出音乐，只出音响效果。第三项是音乐，可以在 PC 机内部喇叭、Tandy 立体声、ROland LAPC—1—/MT—32、Adlid PC 音乐系统、“阵风音响”之间选择。当然，除了机内喇叭之外，选择其余项目，前提是要加声效卡，不然，音乐效果是出不来的。第四项为音响效果，可选项目有二十几种之多，但是没有声效卡的，只能选择机内喇叭。

设置选择完毕，可把反白块移到 SAVE 项回车，设置后存盘固定下来。这时候如果打算进入棋战，把反白块移到 START 项，按回车，屏幕就进入“中

国象棋 ” 的封面：两人对战。

或者，在设置完成存盘以后，从 EXit 退出；或者，是以后开机，启动象棋，要在当前提示符后面键入命令 CHESS2，才能进入上述封面。

封面显示以后，按任意键，屏幕即显示一个象棋棋盘。但这时候棋盘上没有棋子，而是一个窗口，要求输入密码。例如：

这里所要求输入的密码，每次开机都不一样，因此必须先把密码表打印出来，放在手边，随时备查。密码表的文件名是：CHESS.DOC。打印出来，是这样的：

(1) Marco Polo (Red) vs. Kublai Khan (Blue) , 1275 AD

Red Blue Red Blue Red Blue Red Blue

1.C2H5 2.N2F3 C8H6 3.R1H2 N8F7 4.C8F4 C6F4

5.P7F1 C2F7 6.R9H8 C6H1 7.C8F1C1H7 8.C8F3 C7B4

9.N3F4 C7H5 10.R2F7 C5F4 11.C5F4 N3F5 12.R2H5 M3F5

13.N4F5 R4F4 14.(缺) 15.(缺) 16.R8B4 C5B2

17.R8H4 R4H5 18.G6F5 C5F4 19.G4F5 G6F5 20.R4F5 R5H3

21.K5H4 K5B1 22.K4F1 R3H7 23.N4F4 R7B1 24.R4F1 K5F1

29.R4B1 K5B1 30.resings

(2) Tai Tsung (Red) vs. Emperor Chao (Blue) 975 AD Red Blue Red Blue

Red Blue Red Blue

1.C8F4 C8H5 2.N8F7 N2F3 3.C2F5 N8F7 4.N2F3 C5H8

5.R1H2 C8H9 6.R2F6 N2F3 7.R2F1 C7F4 8.R22 N7B8

9.M3F5 C9H7 10.P7F1 C7F4 11.N7F6 M3F5 12.N6F7 K5F1

13.6F7 K5F1 14.R9H7 R1F1 15.P7F1 N7F6 16.P1F1 R1H4

17.R7F3 C1H5 18.N3F5 R4F6 19.P7H6 R4H5 20.G6F5 R5H1

21.P6F1 R1F2 22.G5B6 R1H2 23.C7B3 C2F1 24.P6F1 N3B1

25.C8H9 R2H4 26.K5H4 C2F6 27.P6F1 K5B1 28.C9F5S C2H6

29.C9F1 G4F5 30.P6F1 mate

(3) SU Hsun (Red) vs. Tai Tsung (Blue) 989 AD

Red Blue Red Blue Red Blue Red Blue

1.C8H5 N8F7 2.C2F4 C2H5 3.N2F5 N2F3 4.N3F5 N2F3

5.C5H3 N3F5 6.C3F4 P3F1 7.P3F1 N3F2 8.P7F1 P5F1

9.P9F1 P5F1 10.P9F1 P1F1 11.P3F1 M5F4 12.N5F7 P1F1

13.N7F5 M7F5 14.N5F6 K5F1 15.C3H6 N7F6 16.C6H5 P1F1

17.C2H4 C8H4 18.P3F1 N6F4 19.C5B1 R1F3 20.C5H4 N4B2

21.R1H2 R1H6 22.R2F8 K5B1 23.C6H5 R6H5 24.C5H8 N4B2

25.R9F4 M5F7 26.R2H6 C4H7 27.R9F5 C7F7 28.K5F1 P5H6

29.K5H6 C7H4 30.R9H6 matez

(4) Timur (Red) vs. Yung (Blue) , 1395 AD

Red Blue Red Blue Red Blue Red Blue

1.C2H3 C2H3 2.R1F2 C8H5 3.N8F7 C3F4 4.C3F4 P3F4

5.P3F1 P3F1 6.P1F1 C3F3 7.R9H7 N8F9 8.P3F1 R8H8

9.C8F5 R8F9 10.C8H1 M7F9 11.P3H4 R8H7 12.P4F1 R7H6

13.K5H4 P5F1 14.P4F1 C5H3 15.C3H5 P3F1 16.P4H5 G4H5

17.P5F7 K5F1 18.R1H6 C3F5 19.R4F6 K5F1 20.R4F1 N2F1

21.R4H5 K5H4 22. C5H7 C3B4 23. R7F3 C3F1 24.R7F2 R1F2  
25.R7F1 M3F5 26. R7H6 mate

(5) Morphy (Red) vs. Chinq (Blue) 1860 AD

Red Blue Red Blue Red Blue

1.C0H5 N8F7 2.P5F1 C2H5 3.C2F4 K5F1 4.N2F3 C5F3

5.C5F4 N7F5 6.C2H5 C7H6 7. R1H2 C6F4 8.K5F1 C6H5

9.K5H4 C5B3 10.N3F4 C5H6 11.N4F3 C5H6

密码表共五栏，每栏有 11、26 或 30 组，每组又分蓝色和红色两类，各有对手的名字。例如上例，要求输入的密码，是第三栏、第 13 组的红色，即 N7F5。键入此组密码后回车，屏幕上即显示满盘的“棋子”——帝王、将相、谋士、步兵、战车等等的形象。

按照“红先黑后”的原则，应该是红方也就是玩儿家一方先走。红方中间那个士兵的前面，有一个闪烁的黑色方框，这是用来移动棋子的。用箭头键把方框移到要走的那个棋子的脚下，按回车，在这个棋子的前方或左右会出现若干个白色的方框，这是提示这个棋子能到达的地位。用箭头把黑色方框移到某一个白色的方框上，按回车，该棋子即在音乐的伴奏下慢慢儿移动。

红方走了一步，接着该黑方也就是电脑一方走了。电脑思考下一步棋的时间较长，需要耐心等待。电脑走完一步，再由玩儿家走。如此进行下去，直到一盘棋结束。

按 [F1] 键，屏幕显示一张下拉菜单：

Disk Move Settings Level

Load Game

Save Game

New Game

Setup Board

Quit

从左至右分别为：磁盘、移动、设置、水平。先显示的是“磁盘”的下拉菜单，从上往下分别为：读入棋局、存入棋局、新棋局、设置棋盘、退出。

光标停留在设置棋盘上，按回车键，屏幕上的人物形象就全部变成英文字母加圆圈儿的棋子。这是给外国人用的。在这种设置下，可以由两个人下棋，电脑不参与。

走棋子的方法：红方用黑框套住一个棋子，按回车，用箭头把棋子送到某一地点，再按回车键，黑框就和棋子脱开，接着由黑方用同样方法走子儿。再按[F1]键，屏幕显示的是“设置选择”：

SETUP OPTIONS

Clear Board

Restore Board

Next move blue

Next move red

Done

从上而下，分别是：擦除棋盘、恢复棋盘、下一步黑子走、下一步红子走、执行。如选“擦除棋局”，回车，屏幕弹出一窗口：

```
O. K. to Clear Board?
Left Button or <Enter>to confirm
Right Button or <Esc>to abort
```

意思是：真的要清除棋盘吗？按鼠标的左键或回车键认定，按鼠标的右键或 [ ESC ] 键放弃。

按回车键，屏幕上的棋子全部消失。再按 [ F1 ] 键，再次出现上述菜单，选恢复棋盘项，回车，棋盘上又重新布满棋子了。

选 DONE，屏幕恢复人物形象。

选“移动”，显示菜单如下：

```
Disk Move Settings Level
  Take Back
  Replay
  Suggest Move
  Show Layout
  + Help Move
```

五项功能分别是：取回、重玩儿、提醒移动、显示局面、帮助移动。

在人物形象下选“显示局面”，能在棋盘正中显示一个用英文字母表示的小棋局。

选“设置”，显示菜单如下：

```
Disk Move Settings Level
  Sound On
  Music On
  2D Board Roman
  2D Board Chinese
  Human - - Blue
  + I.B.M- - Blue
  + Human——Red
  I.B.M - Rde
```

其功能分别是：Sound On 音响开关开，按回车，音响开关为关；调出来再按一次，变为开；Music On，音乐开关开，改变方法同上；2D Board Roman，回车后棋子能变为西文字母加圆圈儿；2D Board Chinese，回车后棋子能变为汉字加圆圈儿。

在任何情况下，如果想退出战局，先按 [ F1 ]，然后在 Disk 项下选 Quit，按两次回车，就回到提示符。

CHES2 软件有一个特点：先易后难；先弱后强。刚一接手，玩儿家们会觉得电脑棋手的棋太臭，特别是下子儿死板，明知道前面是个陷阱，也不管不顾，愣往里跳，很容易地就把电脑棋手给打败了。但是再下几盘，就会发现电脑下棋越来越精，越来越厉害；下的时间越长，赢它的机会越少！

