

ARVUTI — HIILGUS VÕI VILETSUS?

Käesolevast õppeaastast alates hakati Väike-Maarja Keskkoolis andma arvutiõpetust senisega võrreldes uuel tasandil. „Süüdi” on selles 10 „Agat”tüüpi arvutit, mis lisandusid senistele DVKdele (4 DVK-1 ja DVK-2M koos printeriga). Õiget arvutiklassi selline „se-gadus” küll organiseerida ei võimalda, kuid võrreldes mitte millegagi on siiski midagi.

Nagu igal pool mujal, on probleemiks aparatuuride nigel kvaliteet. Meie vähesestki on 2—3 arvutit rivist väljas. Oleme sõlminud tehasega „Impulss” küll remondilepingu, kuid ega nemadki alati kõikjale appi jõua. Muret teeb ka tarkvara nappus. Esiolgu tarkvara saime tänu Vambola Kasele TPedl-st. „Agati” jaoks on olemas graafika redaktor, tekstiredaktor ning multiplikaator. Loomulikult on ka arvutimänge ning mitmesuguseid muid näidisprogramme.

Tänuks oleme Pärnu II Keskkooli raaliklubile „Koko-Raal” eesotsas Ville Hallikuga, kes on hakka-ma saanud „eestindatud” BASIC-uga „Agati” tarvis. Nii on võimalik tekste kirjutada loomulikus eesti keeles (standardis puuduvad ä, ö, õ, ü). V. Halliku variandis pole vene tähti, neid asendavad eesti väiketähed. Hulgaliselt on erimärke ning veidi on muutunud ka käsustik. Kuigi mingit juhendit kaasas pole, võib kettal olevaid programme uurides antud käskudele siiski jälile jõuda.

Et arvutiklassi koormata, otsustasime fakultatiivse arvutiõpetusega alustada 8. klassist, kusjuures klass on jagatud õpitava võõrkeele järgi enam-vähem pooleks. 10. klassis alustasime haruõpetusega. Õpilastel oli valida kolme haru vahel: humanitaarharu, reaalharu (matemaatika ja füüsika) ning informaatika ja arvutiõpetus. Haruõpetust anname 4 tundi nädalas.

Lisaks tavalisele koolitööle te-

gutsevad arvutiringid juba 2. klassist alates. Tänu töökale ja võimekale laborandile Ave Vösule oleme selle töö saanud omavahel ära jao-tada. Üksi küll vastu ei peaks. Tema juhendab nooremaid, mina vanemaid.

Alustasime arvutigraafikast — al-gul töö graafilise redaktoriga, hil-jem oleme lisanud arvutikeele (BASIC) elemente.

Arvutikeele omandamisega te-gelevad rohkem vanemad klassid. Oleme koostanud stsenaariume ja programme arvutimängudeks.

Tänu V. Halliku eespool nimeta-tud BASICule on suhteliselt lihtne kirjutada arvutile muusikat. Sellega tegelevad keskastme õpilased. Haruõpetuses arvutiga tegelevad õpi-lased saavad juba suurema ise-seisva töö kogemuse. Siinne õpe-tus tugineb praktilal. Tähtis on, et leidub aega ka oma töö viljade maitsmiseks või näha, kuidas teised maitsevad. On tekkinud juba tea-tud programmeerimise ja arvuti ka-sutamise vilumus. Programmide ot-simise ja käivitamisega tuleb toime igaüks.

Esimene aasta kulub katsetami-sele ja otsimisele, mida millal õpe-tada ja kuidas õpetada. Variante on palju ja raske on otsustada, milline neist parim.

**Väike-Maarja Keskkooli
arvutiõpetaja
ARVO VALLAOTS**



Lõpetuseks pakume ühe dialoogi pideva programmi, mille analüüs jääb lugeja hooleks. Programm töötab arvutil DVK-2M.

```
10 PRINT „Kas oled mees või naine?” (0—mees, 1—naine)
20 INPUT X
30 PRINT „Mitu cm oled sa pikk?”
40 INPUT P
50 PRINT „Kui vana sa oled?”
60 INPUT W
70 PRINT „Mitu kilo sa kaalud?”
80 INPUT K
90 IF X=0 THEN 170
100 M=INT ((3 * P-450+W) *. 255+40.5)
110 R=INT ((K-M) /M * 100+22)
120 T=INT (8.9 * R+11 * (100-R) )
130 V=M/T * 1000
140 Y=(35.75-LOG(M)/LOG (10) )/53.2
150 S=(1000 * M)*Y*P*. 3/3118.2
152 IF K>M THEN PRINT „Ära kaeva hammastega haud!” \GO TO 200
154 IF K<M THEN PRINT „Oled end ära näljutanud!” \GO TO 200
156 PRINT „Ohoo, milline ideaal!”
160 GO TO 200
170 M=INT ((3*P-450+W)*. 25+45)
180 R=INT ((K-M) /M * 100+15)
190 GO TO 120
200 PRINT / PRINT „Sa peaksid kaaluma „;M;” KG.”
210 PRINT „Sinu rasvasus on „;R;” %”
220 PRINT „Sinu tihedus on „;T;” KG kuupmeetri kohta.”
230 PRINT „Sinu ruumala on „;V;” Liitrit.”
240 PRINT „Sinu nahaga saab katta „;S;” ruutmeetrit.”
250 END
```