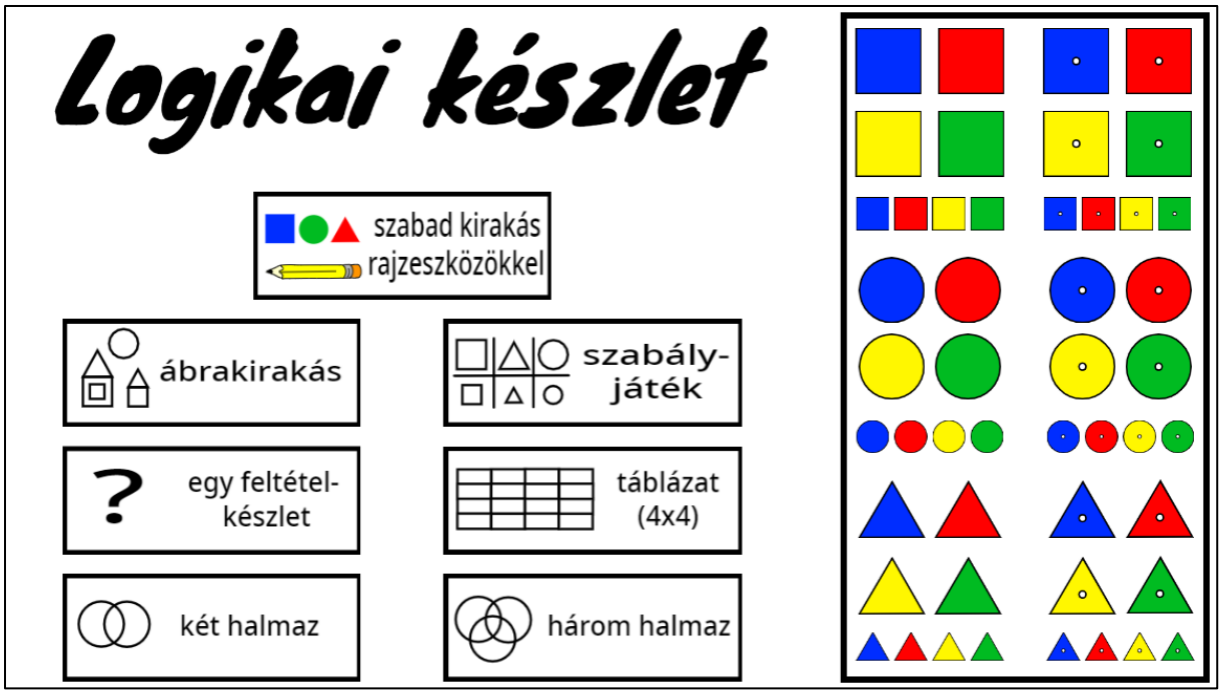
Logikai készlet

A program a **szabványos logikai készlet** elemeit tartalmazza: **3 féle alakzat** (kör, négyzet, háromszög), **4 féle szín** (piros, kék, sárga, zöld), **2 féle méret** (kicsi, nagy) és **2 féle belső** (lyukas, nem lyukas) kombinációit, azaz **összesen 48 lap**ot, melyekkel **többféle, előre definiált és egyéni feladatot lehet megoldani**.

A program **bármilyen böngészőből használható**. A megjelenítés 1920x1080-as felbontásra optimalizált, de a megjelenítő felbontásához és a böngészőablak méretéhez automatikusan igazodik, célszerű a teljes képernyős mód használata (⛶ gomb).

Indításkor a **menü** jelenik meg, ahonnan a kívánt feladat választható ki.



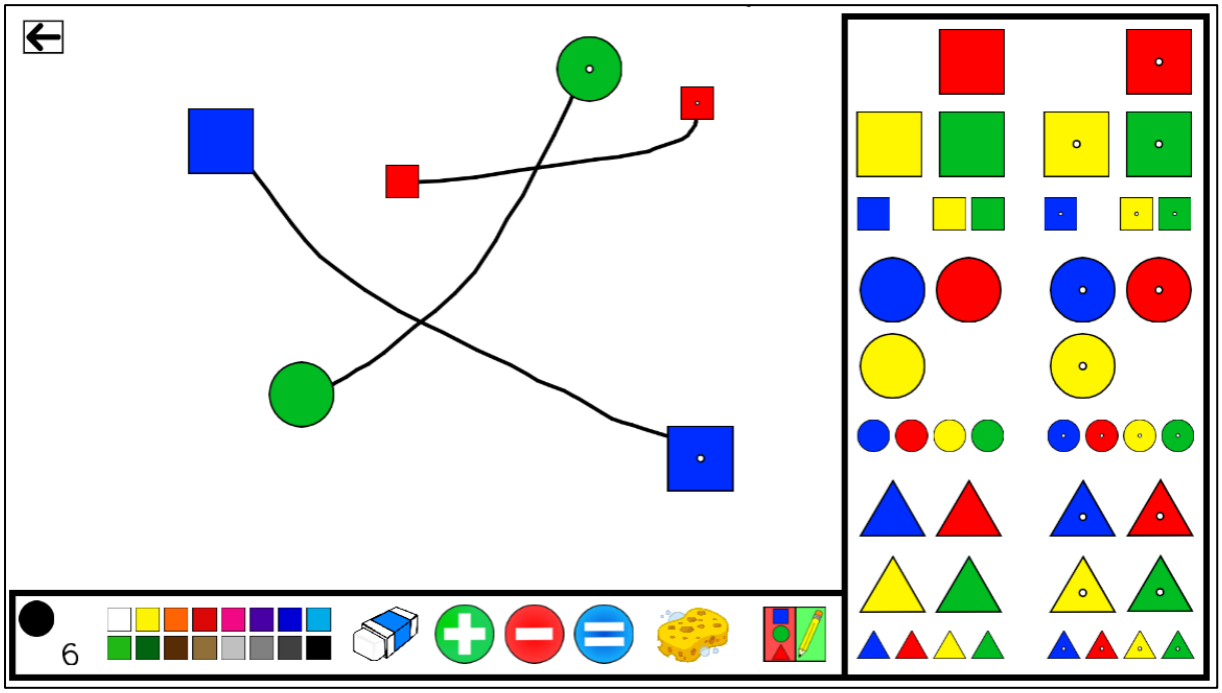
Bármely feladatüzemmód esetében közös pontok a logikai lapokat tartalmazó **doboz** (jobb oldalt) és a **főmenübe való visszatérést** lehetővé tevő ← gomb a bal felső sarokban. Ekkor a **lapok visszakerülnek a dobozba eredeti helyükre**. Feladatmegoldás közben a lapokat **egyesével is vissza lehet helyezni kiindulási helyükre, ehhez húzzuk őket bárhova a dobozba**, automatikusan visszaugranak.

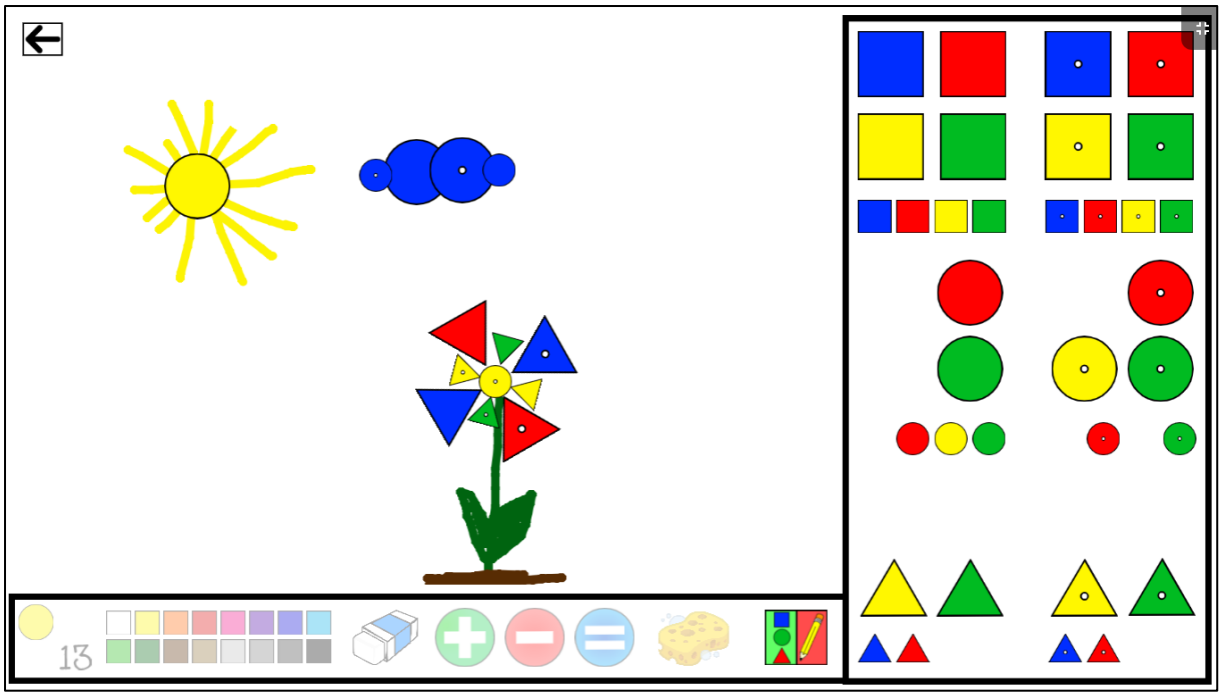
A lapok szabadon mozgathatóak, ha **a lapok átfedik egymást, mindig az utoljára mozgatott kerül felülre.**

Fejlesztés alatt van annak megvalósítása, hogy a feladatokat a program automatikusan le is ellenőrizze.

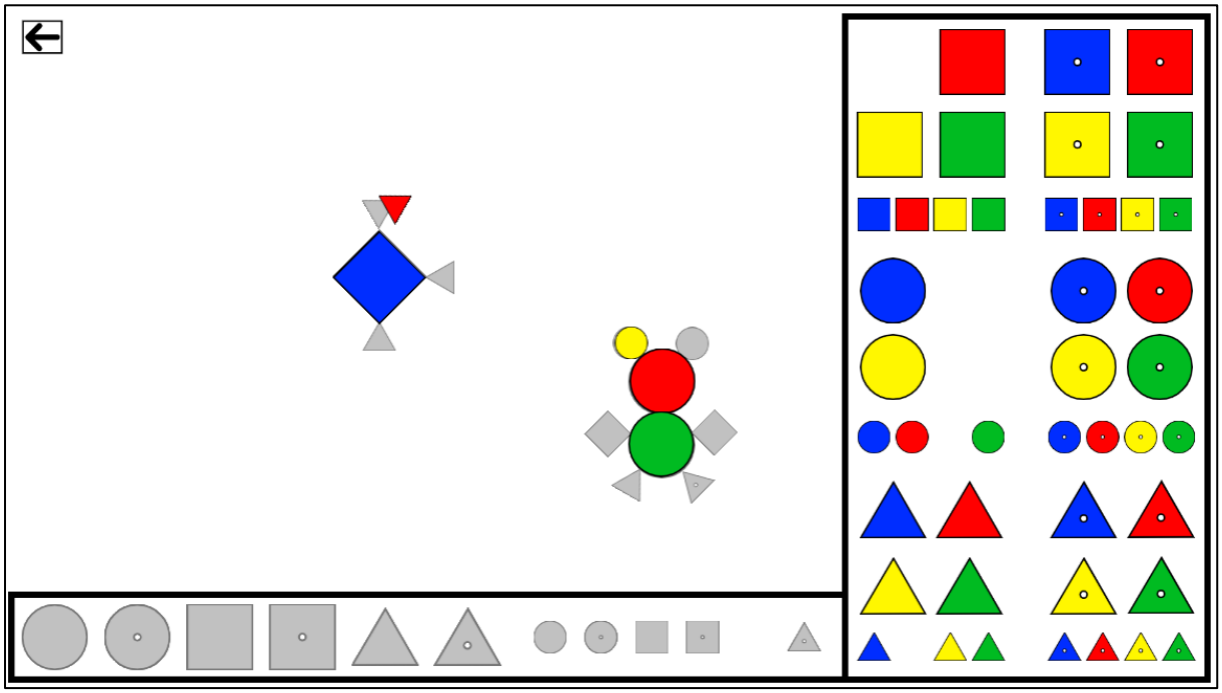
Szabad kirakás rajzeszközökkel: ebben az üzemmódban **a logikai lapok szabadon a munkaterületre** (dobozon kívüli rész) **helyezhetőek** és ott az egér / ujj **nyomva tartásával és húzással mozgathatóak**. Ebben a módban a logikai lapok **forgathatóak is** (négyzet, háromszög; körnél ez irreleváns), **ehhez a munkaterületen lévő lapra kell kattintani / bökni mozdítás nélkül. A függőleges középvonaltól balra bökve balra, míg jobbra bökve jobbra fordul 15 fokot az alakzat.** A **rajzeszközök**kel az üzemmód alkalmas olyan feladatok megoldására, mint például a **„kösd össze a párokat”**, vagy **a rajz és a logikai lapok kombinálása**.

A **rajzoló** és a logikai lapok **kirakás**át, forgatását lehetővé tevő **üzemmódok között a jobb oldali gombbal lehet váltani**, az **aktuális üzemmód** (3 logikai lap – kirakó mód, ceruza – rajzoló mód) **színe zöld**, az inakítvé piros. A **rajzeszközök beállításai csak rajzoló módban érhetőek el**, kirakó módban nem, ekkor azok elhalványulnak. A **bal oldalon az aktuális ceruzaszín és vastagság** jelenik meg, ezeket a kurzor mérete és színe is jelzi. A **rajzolószínt a palettából** lehet választani. A **méretet a „+” és „-” gombokkal lehet változtatni 1 és 20 között**, az **„=” jel ezt az alapértelmezett 3-as méret**re állítja vissza egy lépésben. A **radír** ikonnal **a kurzor pozíciójában lehet törölni** (hogy ne kelljen „pontosan lekövetni” az előzőleg rajzoltakat, a radír mérete a rajzolási vastagság 5-szöröse, kurzora piros körvonalas üres kör), míg **a szivacs ikon az összes rajzot egy lépésben törli** (a logikai lapok érintetlenek maradnak).

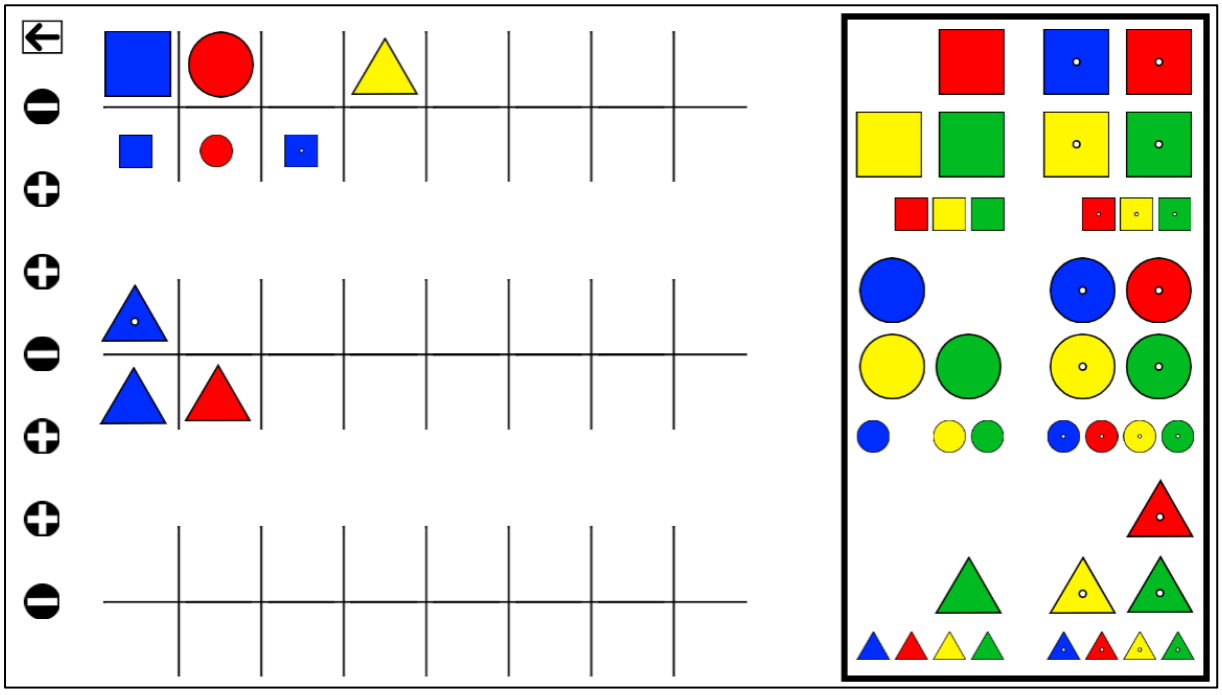


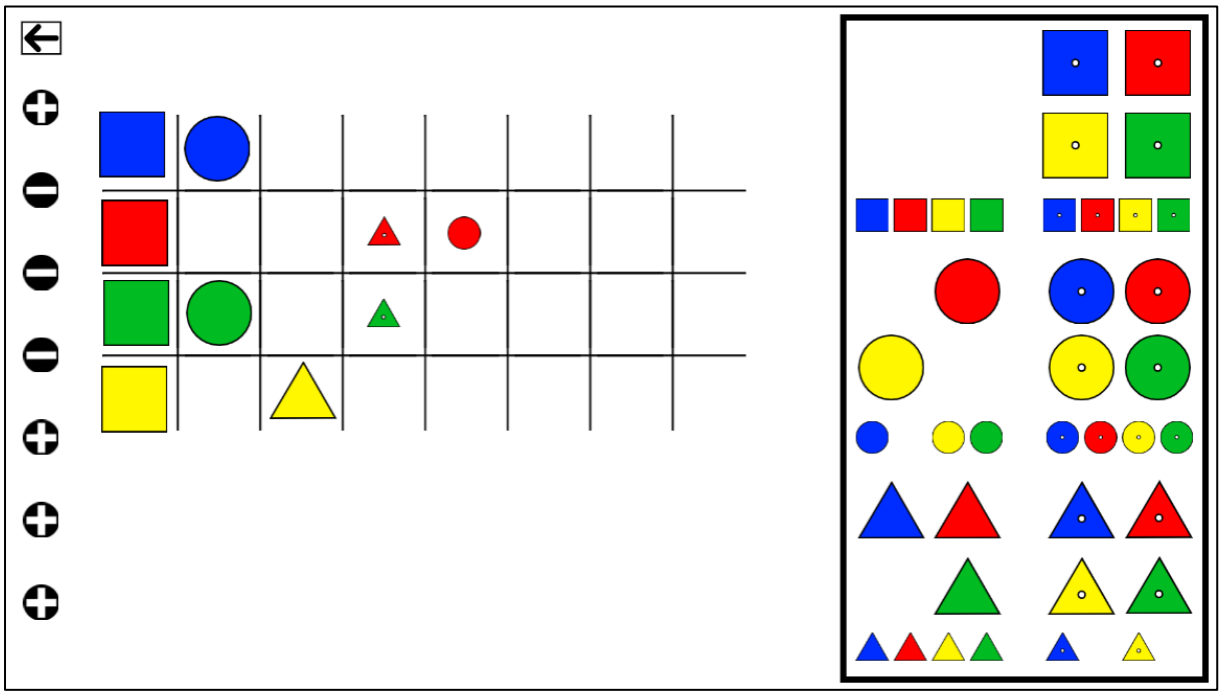


Ábrakirakás: itt **egyénileg össze lehet állítani a szürke logikai lapokból** (a színeknek megfelelően minden alakzat-méret-belső alapján 4-4 darab egymáson fedésben, összesen 48 db) **egy ábrát**, amit aztán a színes lapokkal ki lehet rakni. A szürke és a színes lapok is **forgathatóak** az előzőekben ismertetett módon.

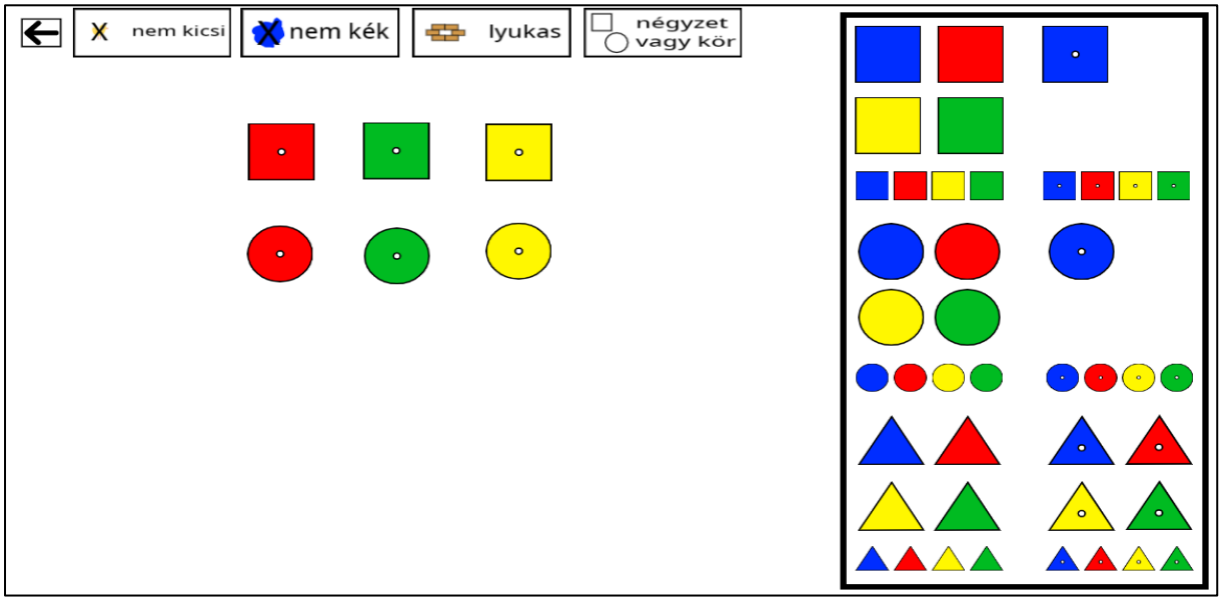


Szabályjáték: ebben az üzemmódban a szabályjátékokra jellemző „miből mi lesz” **cellaszerkezet**et lehet kirakni. Megjelenéskor üres a képernyő, a rácsozatot (2x8-as) soronként lehet a **sorok elején látható „+” gombbal lehet bekapcsolni**. Ekkor a sor megjelenik, és a gomb **„-”-szá válik, amire kattintva a sor eltüntethető**. Így az üzemmód alkalmas pl. 3, teljesen elkülönülő sor kirakására, vagy akár 2-nél több sort tartalmazó szabályjátékos feladatok kialakítására is.

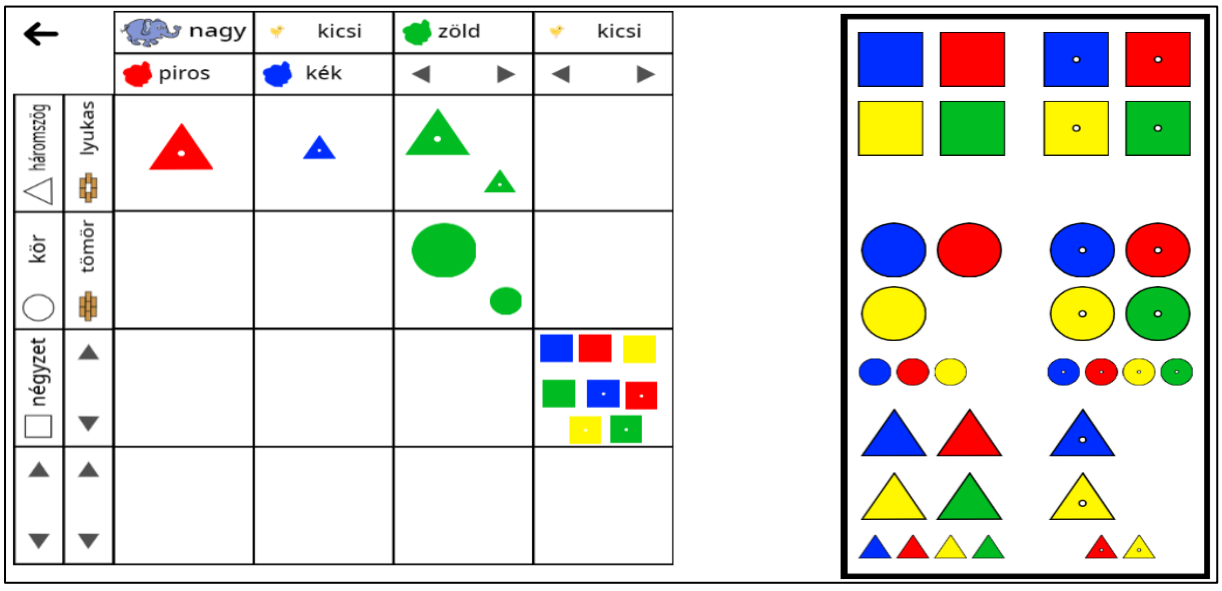




Egy feltételkészlet: ebben a módban **minden tulajdonság** (méret, szín, belső, forma) **szerint** lehet „összeválogatni” egy **feltételkészlet**et, és ezek alapján kiválasztani a megfelelő formákat. **A feltételek akár többszörösek is lehetnek** (pl. kör vagy háromszög) **és azok tagadásai is** megjelennek (pl. kék, nem kék) – **ezek adott esetben akár ugyanazt is jelenthetik másképp megfogalmazva** (pl. lyukas, nem tömör / háromszög, nem kör és nem négyzet). A gombok **bal ill. jobb oldalára való kattintással lehet az előző vagy a következő opciót kiválasztani.**



Táblázat (4x4): négy sort és négy oszlopot tartalmazó **táblázat, soronként és oszloponként 1 vagy 2 beállítható tulajdonsággal**, ezek beállításától függően egy cellába kerülhet egy vagy több elem is. A gombok bal ill. jobb oldalára kattintva – csakúgy, mint a feltételkészletnél – lehet az opciók között görgetni, itt azonban nem kategóriákra bontottan, hanem az összes opció közül választhatunk egy gombon.



Két halmaz / három halmaz: 2, illetve 3 halmazt kell a megfelelő elemekkel feltölteni 1 ill. 4 metszettel (csak egy, vagy több tulajdonság is jellemző az adott elemre). A halmazok **tulajdonságait a táblázatoknál már megismert módon** lehet beállítani. Opcionálisan az egyik halmazba sem illő elemek is kihúzhatók a munkaterületre a halmazokon kívülre („komplementer” fogalma).

