Wirtualne skryptorium

Wirtualne skryptorium

ZASADY GRY

W naszym Wirtualnym skryptorium zatrudnionych jest trzech pisarzy. Każdy z nich reprezentuje inną epokę: średniowiecze, okres nowożytny i XIX w. Nieoficjalnie współpracuje z nimi fałszerz – sam zdecydujesz, czy zechcesz skorzystać z jego usług.

Jak się bawić? To łatwe – wybierz jednego z pisarzy i zleć mu napisanie tekstu. Możesz w tym celu użyć klawiatury lub wybrać litery z tablicy za pomocą myszki. Pisarz napisze dowolny tekst zawierający do 100 znaków. Jeśli będziesz zadowolony z jego pracy, tekst możesz wydrukować lub zapisać w postaci pliku pdf.

Na tablicach dostępne są podstawowe litery alfabetu. Żeby uzyskać polski znak w pierwszej kolejności należy wybrać z tablicy alt i dopiero potem literę (podobnie żeby uzyskać wielką literę – najpierw caps). Poprzez klawiaturę komputera dostępne są te same litery, które występują na tablicach i dodatkowo rzadko używane litery alfabetu łacińskiego (q, v, x).

Możesz spotkać się z sytuacją, gdy wybrana przez Ciebie litera będzie niedostępna, oznacza to, że pisarz jej nie użył. Wtedy możesz skorzystać z liter przygotowanych przez fałszerza. Sam ocenisz czy stanął na wysokości zadania i czy udało mu się zachować historyczną wiarygodność. I pamiętaj, że to tylko zabawa!

Zainteresowało Cię zagadnienie fałszowania dokumentów? Sięgnij po dodatkowe informacje [1].

Adres URL źródła: https://dawnepismo.ank.gov.pl/pl/gry-i-zabawy-slowami/wirtualne-skryptorium

ODNOŚNIKI

[1] HTTPS://DAWNEPISMO.ANK.GOV.PL/PL/PISMO-W-PRZESZLOSCI/SZTUKA-PISANIA/PAGE/0/2