
UŽIVATEĽSKÁ PRÍRUČKA

K PROGRAMU USPORADUVÁČIK

Potrebné prerekvizity: počítač s prístupom na internet a prehliadač (preferovaný Mozilla Firefox, ale funguje aj na iných majoritných prehliadačoch ako Google Chrome, Safari alebo Microsoft Edge).

Program sa skladá z dvoch častí – učiteľskej a žiackej. Toto úvodné rozdelenie je už na hlavnej stránke, do každej sa dá dostať kliknutím na príslušné tlačidlo.

VŠEOBECNÁ NAVIGÁCIA

- Hlavná stránka
 - Žiacky mód
 - Výber testu
 - Riešenie testu
 - Učiteľský mód
 - Vytvorenie zadania
 - Vytvorenie testu
 - Nahrávanie obrázkov

Naspäť sa dá vždy dostať kliknutím na nadpis navrchu stránky. V učiteľskej časti existujú aj tlačidlá „Späť“, ktorými sa dá dostať vždy na úvodnú učiteľskú stránku.

UČITEĽSKÁ ČASŤ

Do tejto časti sa používateľ dostane kliknutím na „učiteľský mód“ v hlavnom menu.

- Vytvorenie zadania
 - Používateľ musí špecifikovať názov a popis zadania, ktoré sa potom žiakovi pri jeho riešení zobrazia. Pod týmito poľami je jeden element plátno, ktoré sa skladá zo všetkých obrázkov nájdených na serveri a pod nimi taký istý počet tzv. „prázdnych“ obrázkov – čiže takých, na ktoré sa budú v budúcom zadaní podkladať vybrané obrázky.
 - Ďalším povinným poľom je vybratie si jedného z režimov vykresľovania a kontrolovania zadania. Existujú tri spôsoby:
 - ťahanie – riešiteľ ťahá objekty z horného radu do dolného
 - výmena – riešiteľ vymieňa ťahacou akciou jednotlivé objekty v zadaní medzi sebou nehľadiac na to, ktoré ťahá
 - výmena (len susedné) – riešiteľ vymieňa objekty tak, ako v režime „výmena“, ale s obmedzením výmeny len susedných objektov
 - Z horných, načítaných obrázkov sa ťahacou akciou na dolné obrázky vytvára riešenie zadania – tu špecifikujeme, ako má vyzeráť výsledok zadania.
 - Tlačidlom „ulož zadanie“ sa zadanie uloží a stránka sa znovu načíta.
 - Tlačidlom späť sa užívateľ dostane naspäť do menu učiteľského módu.

- Vytvorenie testu
 - Používateľ si z ľavej tabuľky vyberie vytvorené zadania do budúceho testu. Jeden test môže obsahovať koľkokoľvek zadaní.
 - Po vybratí zadania alebo zadaní špecifikuje meno nového testu.
 - Kliknutím na „ulož test“ sa test uloží a stránka sa znovu načíta.
 - Tlačidlom späť sa užívateľ dostane naspäť do menu učiteľského módu.
- Nahrávanie obrázkov
 - Kliknutím na „vyberte obrázky“ sa zobrazí štandardný dialóg na výber (aj viac naraz) obrázkov z používateľovej strany.
 - Tlačidlom späť sa užívateľ dostane naspäť do menu učiteľského módu.
 - Postup nahrávania obrázkov sa zobrazuje na lište pod danými tlačidlami a pod ňou sa jednotlivovo vypisujú úspešne nahrané obrázky do systému.

ŽIACKA ČASŤ

Do tejto časti sa používateľ dostane kliknutím na „žiacky mód“ v hlavnom menu.

- Výber testu
 - Tu si užívateľ kliknutím na bunku s názvom niektorého testu vyberie test na riešenie. Ten sa začne ihneď po kliknutí načítavať.
 - Späť sa môže dostať kliknutím na nadpis.
- Riešenie testu
 - Pod nadpisom sa nachádzajú na ľavom aj pravom boku stránky šípky, ktorými sa dá cyklicky preklikať medzi jednotlivými zadaniami v rámci jedného (krok predtým zvoleného) testu.
 - Ľavou šípkou na predchádzajúce zadanie.
 - Pravou šípkou na nasledujúce zadanie.
 - Pod šípkami sa nachádzajú v riadkoch postupne názov zadania, popis zadania a inštrukcie k riešeniu zadania. Inštrukcie sa odlišujú podľa toho, aký režim usporadúvania sa pri vytváraní zadania zvolil. Existujú teda tri typy podľa režimu:
 - režim ťahanie – inštrukcia znie „Kartičky môžeš medzi sebou ľubovoľne prehadzovať.“
 - režim výmena – inštrukcia znie „Ťahaj kartičky zo zadania do výsledného usporiadania.“
 - režim výmena (len susedné) - inštrukcia znie „Môžeš prehadzovať len kartičky, ktoré sú hneď vedľa seba!“
 - Pod inštrukciami je element plátno, na ktorom je nakreslené vybrané zadanie s dopredu náhodne usporiadanými kartami tak, aby neboli v správnom usporiadaní (ako bolo dané pri vytváraní tohto zadania) vykreslené hneď na začiatku.
 - Pod plátnom naľavo je tlačidlo „testy“, ktorým sa dá dostať naspäť do menu pre výber testu.
 - Pod plátnom napravo je tlačidlo „skontroluj“, ktoré po kliknutí skontroluje riešenie vyprodukované na nakreslenom zadaní a informuje používateľa o správnosti jeho riešenia.
 - Pod tlačidlom „skontroluj“ sa nachádza tlačidlo „znovu“, ktorým sa dá resetovať celé zadanie.