

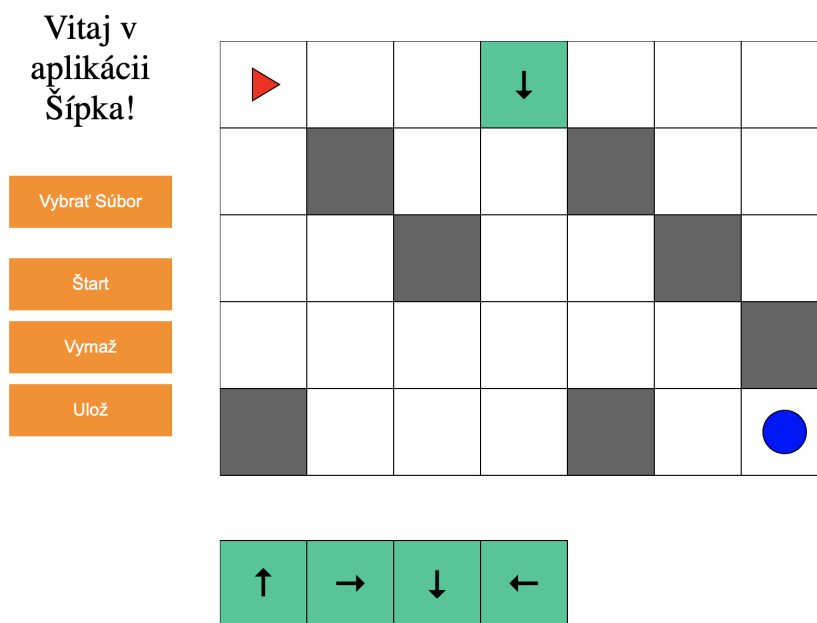
# Používateľská príručka: Aplikácia Šípka

Mgr. Lukáš Gajdošech

## Úvod

Aplikácia Šípka je interaktívna webová aplikácia určená na riešenie a tvorbu labyrintov pomocou umiestňovania šípok. Umožňuje študentom riešiť labyrinty v režime študenta a učiteľom vytvárať a upravovať labyrinty v režime učiteľa. Aplikácia podporuje načítanie a ukladanie máp, automatické generovanie labyrintov a vizualizáciu riešení.

## Režim študenta (main.html)



V režime študenta môžu používatelia interaktívne umiestňovať šípky na hraciu plochu a tým usmerňovať pohyb robota cez labyrint.

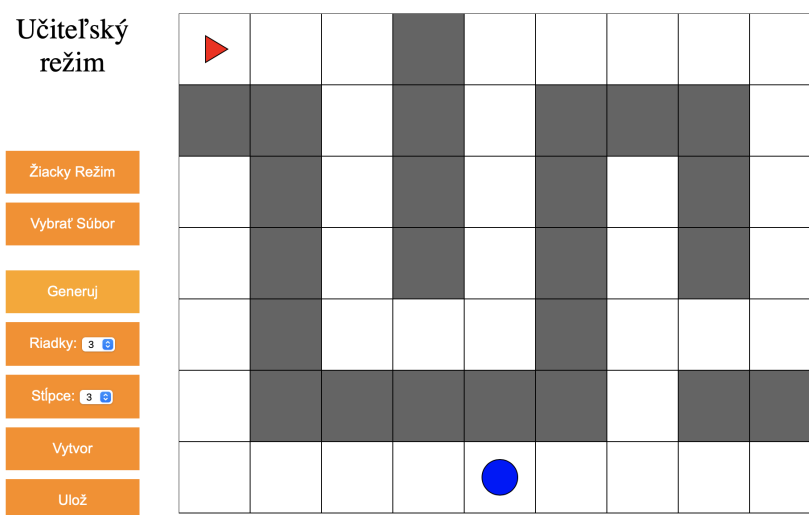
## Tlačidlá a ich funkcie

- **Učiteľský Režim:** Prepína aplikáciu do režimu učiteľa.
- **Vybrať Súbor:** Umožňuje načítať labyrint z lokálneho súboru. Tlačidlo spustí dialógové okno pre výber súboru.
- **Štart/Pauza/Pokračuj:** Slúži na spustenie, pozastavenie alebo pokračovanie v riešení labyrintu.
- **Vymaž:** Resetuje aktuálny stav labyrintu a vymaže všetky umiestnené šípky.
- **Ulož:** Umožňuje uložiť aktuálny stav labyrintu do súboru.
- **Riešenie:** Zobrazuje optimálne riešenie labyrintu, ak existuje.

## Interakcia s aplikáciou

- **Umiestnenie šípok:** Šípky sa môžu ťahať myšou na hraciu plochu, kde určujú smer pohybu robota.
- **Načítanie a ukladanie máp:** Labyrinty môžu byť načítané zo súborov alebo uložené pre ďalšie použitie.

## Režim učiteľa (teacher.html)



Režim učiteľa poskytuje rozšírené možnosti na tvorbu a úpravu labyrintov, vrátane manuálnej tvorby a automatického generovania.

### Tlačidlá a ich funkcie

- **Generuj:** Automaticky generuje nový labyrint podľa zadaných pravidiel.
- **Manuálne Tvorba:** Umožňuje učiteľovi manuálne pridávať alebo odoberať steny v labyrinte.
- **Ulož:** Umožňuje uložiť vytvorený alebo upravený labyrint do súboru.

## Interakcia s aplikáciou

- **Editácia mapy:** Učiteľ môže pridávať alebo odoberať steny v labyrinte kliknutím na príslušné bunky na hracej ploche.

## Scenáre použitia

- **Vzdelávacie účely:** Učitelia môžu vytvárať labyrinty na testovanie logického myslenia študentov.
- **Súťaž:** Študenti môžu súťažiť v rýchlosti riešenia labyrintov.
- **Sebahodnotenie:** Študenti môžu používať aplikáciu na testovanie a zlepšovanie ich schopností riešiť problémy.

Táto príručka poskytuje základné informácie o používaní aplikácie Šípka. Pre ďalšie detaily alebo pomoc, kontaktujte vývojárov alebo technickú podporu.

Pre úplnú technickú špecifikáciu aplikácie si prosím prečítajte nasledujúci dokument: Dokument Technickej Špecifikácie.