

---

# **Podręcznik użytkownika programu Knut - aplikacji do rozwiązywania testów na platformie Sugar**

*Wydanie 0.1*

**Wiktor Idzikowski**

2010-09-22



---

# Spis treści

---

<b>1</b>	<b>Wprowadzenie</b>	<b>1</b>
1.1	Wymagania systemowe . . . . .	1
1.2	Instalacja programu . . . . .	1
<b>2</b>	<b>Obsługa programu</b>	<b>3</b>
2.1	Ustawienia programu . . . . .	4
2.2	Wybór testu do rozwiązania . . . . .	4
2.3	Rozwiązywanie testu . . . . .	5



---

# Wprowadzenie

---

Podręcznik ten jest przygotowany dla użytkowników rozwiązujących testy na platformie Sugar. Opisuje on wymagania, proces instalacji i użytkownika programu.

Aplikacja Knut to darmowe oprogramowanie służące do rozwiązywania testów udostępnionych poprzez serwer.

## 1.1 Wymagania systemowe

Program wymaga zainstalowanej platformy Sugar w wersji 0.88 oraz połączenia internetowego (ewentualnie z siecią, w której znajduje się serwer udostępniający testy)

## 1.2 Instalacja programu

Program Knut można zainstalować na 2 sposoby:

- przez stronę internetową np. [knutest.org](http://knutest.org)
- korzystając z terminala zainstalować program z dysku podłączonego przez USB lub kartę pamięci SD

### 1.2.1 Instalacja przez stronę internetową

Sposób ten jest najwygodniejszy jednocześnie gwarantujący pobranie najnowszej wersji.

Aby zainstalować program należy:

1. Uruchomić przeglądarkę internetową
2. Przejść na stronę z programem np. <http://knutest.org>
3. Kliknąć na link do pliku np. `Knut-1.xo`
4. Potwierdzić chęć instalacji programu klikając przycisk OK na komunikacie, który się pojawi.

Po instalacji program do rozwiązywania testów Knut będzie dostępny z okna głównego środowiska Sugar.

## **1.2.2 Instalacja z dysku USB lub karty pamięci SD**

Należy wykonać następujące kroki:

1. podłączyć dysk USB lub kartę pamięci SD
2. z okna głównego uruchomić terminal
3. w wiersza poleceń wpisać:

```
sugar-install-bundle /media/<nazwa urządzenia>/Knut-1.xo
```

Gdzie <nazwa urządzenia> to nazwa dysku, którą można sprawdzić w programie dziennik, dostępnym z okna głównego Sugar.

---

## Obsługa programu

---

Program Knut uruchamiamy z widoku głównego środowiska Sugar. Bezpośrednio po instalacji może nie być on widoczny na domyślnym oknie dlatego może zająć potrzeba na otworenie widoku listy. Aby zobaczyć wszystkie zainstalowane programy należy kliknąć na przycisk `Widok listy` (w prawym górnym rogu okna głównego).

Okno programu po uruchomieniu



Interfejs programu podzielony jest na 3 zakładki:

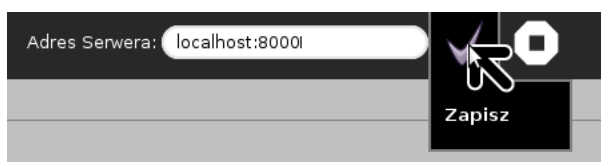
- `Activity` - zakładka widoczna po uruchomieniu programu. Pozwala na ustawienie adresu serwera testów.
- `Test` - tutaj udzielane są odpowiedzi. Jeśli znamy id testu, możemy bezpośrednio z tej zakładki rozpocząć rozwiązywanie testu.
- `Przeglądaj testy` - pozwala na przeglądanie i wybór testu do rozwiązywania. Umożliwia wyszukiwanie testów na serwerze.

Program Knut nie zapisuje żadnych testów na dysku. Po rozwiązaniu testu odpowiedzi są odsyłane na serwer a pliki testu zostają usunięte.

## 2.1 Ustawienia programu

Do rozpoczęcia pracy z programem niezbędne jest ustawienie adresu serwera, z którego rozwiązywać będziemy testy. W zakładce *Activity* należy uzupełnić pole *Adres Serwera* i kliknąć na przycisk potwierdzenia. Nie ma konieczności wprowadzania danych typu login lub hasło ponieważ program będzie przedstawiał się serwerowi jako użytkownik systemu wykorzystując ustawienia globalne środowiska Sugar.

Pole adresu serwera



The screenshot shows the 'Adres Serwera' (Server Address) field with the value 'localhost:8000'. To the right of the field is a button labeled 'Zapisz' (Save) with a mouse cursor icon pointing at it.

## 2.2 Wybór testu do rozwiązania

Aby rozpocząć rozwiązywanie testu musimy go określić. Mamy dwie możliwości:

- Jeśli znamy id testu i ewentualne hasło możemy w zakładce *Test* wprowadzić posiadane dane i nacisnąć przycisk pobierania testu.

Rozpoczęcie testu z zakładki *Test*



The screenshot shows the 'Test' tab selected. It contains two input fields: 'Id testu:' with the value '709rqd' and 'Hasło:' with the value 'masl01'. To the right is a button labeled 'Pobierz test' (Download test) with a mouse cursor icon pointing at it.

- Mamy też możliwość przeglądania i wyszukiwania testów. W zakładce *Przeglądaj testy* możemy wyszukać interesujący nas test oraz zobaczyć jego instrukcje.

Przeglądanie testów dostępnych na serwerze



The screenshot shows the 'Przeglądaj testy' (Browse tests) tab selected. It features a search bar with 'Kategoria: Geografia' and 'Szukaj w tytule: Stolica'. Below the search bar is a table of tests:

tytuł	Instrukcje	Publiczny
Stolice państw	Spośród miast wybierz stolicę	Tak
Stolice Azji	Dopasuj stolicę do państwa	Tak

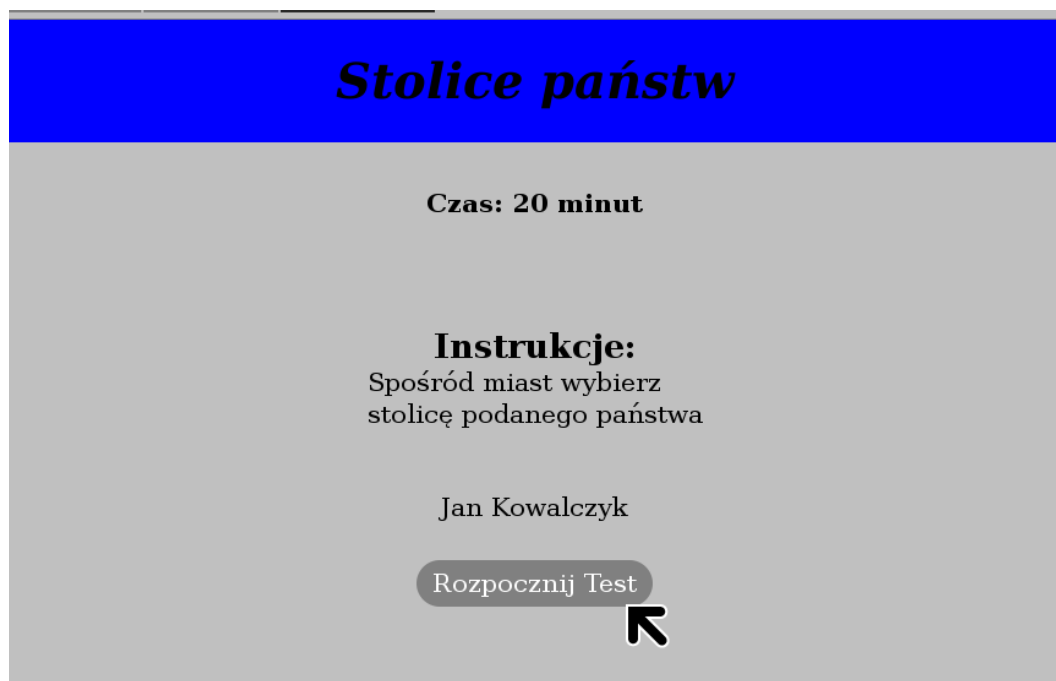
At the bottom of the table is a button labeled 'Pobierz test' (Download test).

Aby rozpocząć rozwiązywanie testu musimy go zaznaczyć klikając na wiersz wybranego testu a następnie na przycisk *Pobierz test*. Po pobraniu testu zostanie wyświetlony komunikat z potwierdzeniem, na którym należy kliknąć na przycisk *OK*. Następnie zostanie wyświetlona pierwsza strona testu (nazwa, instrukcje)



## 2.3 Rozwiązywanie testu

Pierwsza strona testu



**Stolice państw**

**Czas: 20 minut**

**Instrukcje:**  
Spośród miast wybierz  
stolicę podanego państwa

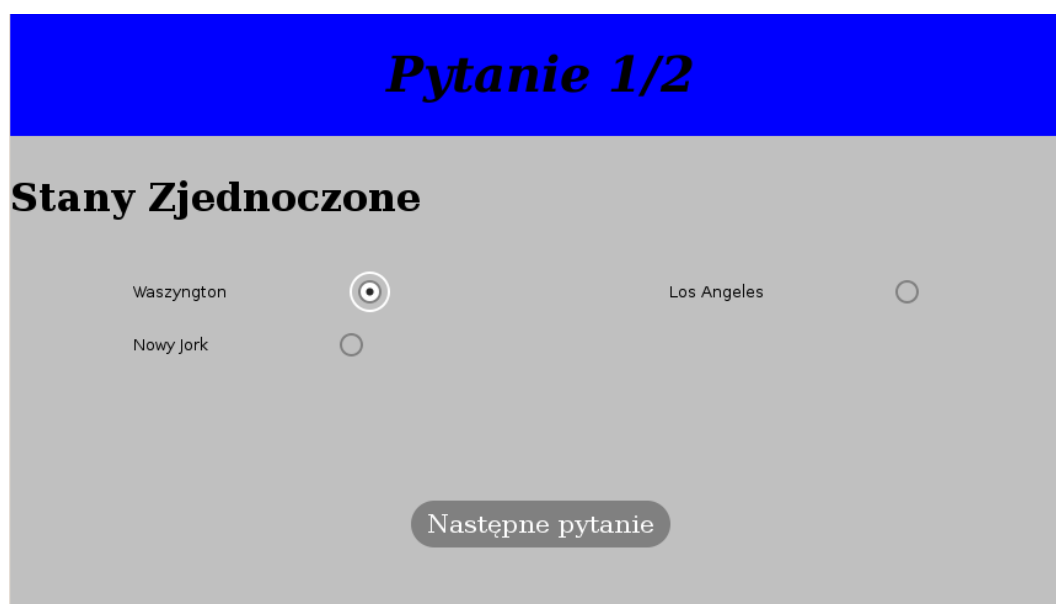
Jan Kowalczyk

Rozpocznij Test

Po pobraniu testu zostanie wyświetlona pierwsza strona testu. Zawiera ona tytuł testu, czas potrzebny do rozwiązania, instrukcje oraz imię i nazwisko autora testu.

Po kliknięciu przycisku **Rozpocznij Test** wyświetli się pierwsze pytanie.

Przykładowe pytanie



**Pytanie 1/2**

**Stany Zjednoczone**

Waszyngton ☒ Los Angeles ☐  
Nowy Jork ☐ ☐

Następne pytanie

W górnej części ekranu wyświetla się bieżący numer i całkowita ilość pytań. Poniżej wyświetlona jest treść pytania i możliwe odpowiedzi.

Program obsługuje następujące rodzaje pytań:

- jednokrotnego wyboru
- wielokrotnego wyboru
- prawda albo fałsz

Po zaznaczeniu odpowiedzi należy nacisnąć przycisk **Następne pytanie**. Po udzieleniu odpowiedzi na ostatnie pytanie wyświetlony zostanie komunikat z wynikami testu. Wyniki i udzielone odpowiedzi odsyłane są na serwer i są dostępne dla użytkownika, który utworzył test.

Komunikat o wynikach

