

Obsah nápovědy aplikace

- Příručka uživatele
Základní informace pro práci s aplikací
- Příručka administrátora
Základy správy aplikace
- Přehled postupů podle oblastí
Úplný přehled všech částí aplikace
- Jak nejrychleji k informacím
Jednoduchý návod pro přístup k informacím v aplikaci
- Podpora projektu
Seznam organizací, které finančně podpořily vývoj projektu

Copyright (C) 1997

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže

Příručka uživatele

- Úvod do aplikace
Základní informace o aplikaci
- Instalace
Základní informace o aplikaci
- Jak co nejrychleji k informacím
Jednoduchý návod pro přístup k informacím v aplikaci
- Funkce hypertextu
Popis funkcí pro práci s hypertextem
- Ukončení práce s programem
Ukončení práce
- Když si nevíte rady
Popis dosažení nápovědy ze všech částí aplikace
- Práce s aplikací
Základní postupy a funkce pro práci s aplikací

Příručka administrátora

Přehled postupů podle oblastí

Copyright (C) 1997

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže

Příručka administrátora

- Administrace
Úvod do správy aplikace
- Administrátorův vstup do aplikace
Přihlášení administrátora do systému
- Vytvoření nového uživatele
Popis vytvoření uživatele a přiřazení zdrojů pro práci
- Přihlášení uživatele
Přihlášení běžného uživatele do aplikace
- Prohlížení karet
Práce s multimediálními kartami aplikace
- Testování
Popis ovládání testovacího modulu

Příručka uživatele

Přehled postupů podle oblastí

Copyright (C) 1997

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže

Úvod

Obsah



Vážení uživatelé,

Dostává se Vám do rukou informační systém protidrogové prevence, který dostal název podle osvětlujícího (Lighten) a hypertextu (HYPER). Jak doufáme, pomůže osvětlit problém drog a umožní Vám pohodlný přístup k informacím z oblasti protidrogové prevence.

Svým zaměřením je LightenHYPER Drogy NE ! určen zejména pro žáky základních a středních škol, ale také pro pedagogy, vychovatele, pracovníky policie či armády apod.

V tomto manuálu naleznete stručný popis instalace a základy práce s aplikací. Doufáme, že pro Vás informace z našeho balíku Drogy NE ! budou přínosem a že prostřednictvím LightenHYPER vždy naleznete informace, které budete potřebovat.

Požadavky na vybavení počítače

Pro provoz aplikace LightenHYPER Drogy NE ! doporučujeme jako minimální následující konfiguraci počítače :

Počítač	PC 386
Paměť RAM	4 MB
Volné místo na harddisku	5MB
Zobrazovací adaptér	VGA a vyšší
Operační systém	MS Windows 3.1 a vyšší verze
Myš nebo jiné polohovací zařízení	

Operační systém MS Windows 3.1 nebo jeho novější verze (MS Windows 3.11 nebo MS Windows 95) doporučujeme v české verzi.

Copyright (C) 1997

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže

Instalace

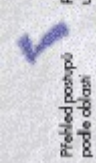
Obsah



Průvodce administrátora



Průvodce uživatele



Přehled postupu podle obrázků

Instalaci programu popíšeme zvlášť pro operační systém Windows 3.1 a Windows95.

Windows95 :

Do disketové mechaniky vsuňte instalační disketu LightenHYPER Drogy NE ! číslo 1.

Z nabídky **Start**, vyberte položku **Spustit...**

Do řádku **Otevřít** napište, v případě, že jméno disketové jednotky s instalační disketou je A, toto : A:\INSTAL

Windows 3.1

Do disketové mechaniky vsuňte instalační disketu LightenHYPER Drogy NE ! číslo 1.

Z aplikace **Správce programů** vyberte z menu **Soubor**, položku **Spustit...**

Do řádku **Příkazový řádek** napište, v případě, že jméno disketové jednotky s instalační disketou je A, toto : A:\INSTAL

Po těchto krocích proběhne inicializace Instalačního programu, který Vás provede zbývající částí instalace. V průběhu instalace je Vám k dispozici nápověda, kterou vyvoláte stejnojmenným tlačítkem. Po dokončení instalace Vám v menu **Start** (Windows95) nebo v **Správci programů** přibude skupina Drogy NE !.

V případě komplikací s instalační procedurou, prosím kontaktujte garanta a distributora projektu Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže, adresa viz. část Kontaktní adresa

Copyright (C) 1997

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže

Jak nejrychleji k informacím

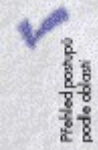
Obsah



Příručka
administrátora



Příručka
uživatele



Přehled postupu
podle oblasí

Spuštění aplikace provedeme z menu **Start** (Windows95) nebo ze **Správce programů** (Windows 3.1) tak, že vybereme odpovídající skupinu **Drogy NE !** a položku **Aplikace Drogy NE !**.

LightenHYPER - Drogy NE ! se Vám ohlásí úvodní obrazovkou s logem stromu, které je poté i na pozadí pracovní plochy aplikace. Informační část naleznete pod první položkou menu **Drogy NE !**, kde si můžete vybrat z konkrétní kapitoly přímo heslo nebo část, které Vás zajímá.

Copyright (C) 1997

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže

Funkce hypertextu



Nyní se budeme zabývat funkcemi pro práci s informací, které LightenHYPER Drogy NE ! nabízí. Všechny informace v aplikaci jsou zpracovány do podoby hypertextu. Co je ten hypertext nám nejlépe osvětlí malý příklad. V seznamu kaváren jsem našel moji oblíbenou a chtěl bych se dozvědět, jakou má otevírací dobu. Předpokládám, že seznam obsahuje jen jména kaváren. Logicky tedy, bude-li to možné budu chtít jakési hlubší zanoření do textu, abych si vyhledal, hlubší, tedy detailnější informace. Toto je tedy princip hypertextu. Od obecných informací se mohu dále přesouvat k informacím detailnějším či zpřesňujícím. V aplikaci LightenHYPER tedy máte možnost tam, kde je to možné jednotlivé informace otevřít do hloubky.

Aktivuje se kliknutím na potřžené slovo. Pro usnadnění pohybu přecházení mezi jednotlivými úrovněmi textu, hesly a vysvětlivkami je v horní části toto menu :

Význam jednotlivých tlačítek :

Obsah	Přesune uživatele na Obsah hypertextu
Zpět	Přesune uživatele na předchozí stránku
<<, >>	Přesune uživatele o jednu kapitolu vpřed nebo vzad

Pro VYHLEDANÍ určitého pojmu nebo nalezení informace můžeme použít vyhledávání v hypertextu. Příkazem **Hledat** z lišty otevřeme následující okno. V něm lze zadat klíčové slovo (1) nebo si prohlédnout rejstřík (2).

Po stisknutí tlačítka **Zobrazit** se otevře Vámi vybraná položka. Windows95 má systém vyhledávání doplněný o položku **Najít**, jejíž podrobný popis naleznete v manuálu nebo pomocí tlačítka [?].

Vybrané části aplikace jsou rovněž přístupné z grafické lišty na levé straně obrazovky. Opět, kliknutím myši na název kapitoly.

Kapitolu můžete také vytisknout na tiskárně příkazem **Tisk**. (Před tiskem je uživateli nabídnuto ke změně **Nastavení tisku**, které je shodné s ostatními aplikacemi.)

Pro ZKOPIROVÁNÍ části textu lze použít menu **Úpravy**, položka **Kopírovat**, která zkopíruje vybranou část textu (Windows95) nebo nabídne v okně text pro označení a následné zkopírování (Windows 3.1) do jiných aplikací. Tyto funkce jsou doplňkové, běžný uživatel s nimi nemusí pracovat. Další rozšíření naleznete v části **Nápověda o používání nápovědy**.

Copyright (C) 1997

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže

Ukončení práce s programem

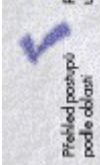
Obsah



Příručka
administrátora



Příručka
uživatele



Přehled postupu
podle obrázků

Z části hypertextu odejdete příkazem z menu **Soubor**, položka **Konec**.

Aplikaci LightenHYPER Drogy NE ! ukončíte analogicky.

Doufám, že pro Vás práce s aplikací nebude složitá, všechny funkce aplikace jsme se snažili uzpůsobit co nejsnadnějši obsluze. Jako uživatel teď tedy už umíte přistupovat k informacím v programu. V další části popíšeme princip a obsluhu práce s testy a multimediálními kartami.



Když si nevíte rady...

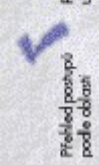
Obsah



Příručka
administrátora



Příručka
uživatele



Přehled postupu
podle oblasí

V jakékoliv části aplikace je přítomna nápověda. V případě jakýchkoliv problémů ji tedy použijte. Nápověda má rovněž za úkol provádět Vás částmi aplikace, jejíž popis není v rozsahu této příručky. Nápovědu k určité položce menu nebo tlačítku na nástrojové liště, získáte rovněž kliknutím na symbol šipky a otazníku a výběrem prvku aplikace, ke kterému nápovědu potřebujete.



Práce s aplikací



Aplikace LightenHYPER, kromě informační části, obsahuje také nástroje pro práci s testy a multimediálními kartami. Takovou multimediální kartou, což zní velmi moderně, se v podstatě rozumí souhrn informací všeho druhu. Je to takový kontejner do kterého můžete ukládat text, grafiku, zvuk atd. Karty a testy tedy doplňují hypertextovou část. Navíc se dají, v případě potřeby, doplňovat a upravovat.

LightenHYPER - Drogy NE ! byl navržen tak, aby byl schopen provozu v síti. Toto nese s sebou některé zdánlivá omezení, které ale mají ve skupinové práci svá opodstatnění. Musíme si proto představit, že aplikace bude mít jednoho privilegovaného uživatele, který bude spravovat práci ostatních.



Administrace



Ne, prosím administrace LightenHYPER není jako administrace sítě a leckdy bude potřeba jen při instalaci. Správa LightenHYPER představuje jen velmi jednoduché vytváření uživatelů. Každý uživatel (nebo skupina uživatelů) pak, protože jsme v prostředí skupinové práce, dostane přiřazeny ty části se kterými může pracovat.

V následující části si povíme, jak vytvořit jednoho univerzálního uživatele a jak mu přiřadit všechny s instalací dodávané testy a karty. V prostředí, kde nebudete používat síť nebo práci ve skupině toto plně postačuje.

Kompletní popis administrace, doporučení pro práci v síti a podrobné popisy editorů testů a karet naleznete v nápovědě aplikace, části **Manuál administrátora**.



Administrátorův vstup do aplikace



Pro práci v režimu administrátor je potřeba se nejprve přihlásit. Z menu **Systém**, vybereme položku **Přihlášení se...**. V okně Přihlášení do systému nastavíme **Typ uživatele** na **Administrátor**. Jestliže jsme neměnili heslo administrátora (po instalaci není nastaveno žádné heslo), pak řádek Heslo necháme prázdný a potvrdíme volbu kliknutím na tlačítko **OK**. Proběhne-li všechno v pořádku, jste Administrátory.



Vytvoření nového uživatele



Pro vytvoření nového uživatele (administrátor nemá možnost pracovat s testy ani kartami, pouze je upravovat) předpokládáme, že jste v režimu Administrátor, zvolte z menu **Systém**, položku **Administrátor manažer**. Otevře se Vám okno s výpisem **Registrování uživatelé a skupiny**. Po instalaci je toto okno prázdné, tj. nikdo nedostal povolení pracovat s kartami a testy aplikace.

Vytvoříme proto jednoho uživatele (univerzálního), který bude mít k dispozici všechny s instalací dodávané testy a karty. Nebudeme jej heslovat ani omezovat tak, aby kdokoli mohl s těmito prostředky (testy a karty) pracovat. V okně Administrátor manažer klikneme na tlačítko **Založ...** a v následujícím okně potvrdíme volbu **Založ Uživatele** stiskem tlačítka OK.

V novém okně **Nastavení uživatele** vložíme do řádku **Jméno** např. Kdokoliv. Nový (univerzální) uživatel se tedy bude jmenovat Kdokoliv. Nyní mu zpřístupníme prostředky.

Vložení mezi přístupné prostředky provedeme tlačítkem **Přidej...** V následujícím okně potvrdíme volbu **Mezi zdroje přidej Test** a v okně pro výběr souboru nastavíme podadresář aplikace LightenHYPER **Ukázky**. V tomto adresáři se nachází několik souborů testu. Vyberte první z nich a volbou **OK** jej přiřadíte mezi prostředky. Tento postup použijte i na zbylé soubory testu. Přidání prostředku karty je obdobné. V okně **Přidej** pouze přehodíte přepínač na volbu **Mezi zdroje přidej LightenCARD objekt**. Ukázkové karty naleznete, shodně s testy, v adresáři **Ukázky**.

Nyní máme uživatele Kdokoliv, který má v seznamu Přístupné prostředky všechny Vámi vybrané testy a karty. Stiskem tlačítka **OK** potvrdíte správnost údajů v **Nastavení uživatele**. Jméno našeho nového uživatele je teď v seznamu **Registrování uživatelé a skupiny**. Zbývá celé nastavení uložit do konfigurace LightenHYPER tlačítkem **Ulož**. Uzavření administrátor manažera provedete stiskem tlačítka **Zrušit**.

Uživatel byl vytvořen, prostředky přiděleny a celé nastavení jsme uložili. Práci v režimu administrátor ukončíte z menu **Systém**, položka **Odhlášení**.



Přihlášení uživatele



V této části si popíšeme přihlášení uživatele a práci s prostředky v jeho režii. Stejně jako Administrátor, i uživatel se musí do LightenHYPER nejprve přihlásit. Z menu **Systém**, vybereme položku **Přihlášení se....** V okně pro přihlášení ponecháme řádek Typ uživatele na Registrovaný uživatel. Stiskem tlačítka **Vyber** otevřeme okno pro výběr uživatele. Nastavení **Skupina Hlavní skupina** ponecháme. Jestliže budeme pracovat s uživatelem, kterého jsme vytvořili v minulé kapitole tohoto manuálu, vybereme ze seznamu **Registrovaní uživatelé** jméno **Kdokoliv**. Volbu potvrdíme stiskem **OK**. V okně pro přihlášení se do řádku **Jméno uživatele** zapíše **Kdokoliv** a do řádku **Název skupiny, Hlavní skupina**. Heslo není požadováno (u uživatele Kdokoliv). Přihlášení provedeme kliknutím na tlačítko **OK**. Po přihlášení se uživateli nabídne **Průvodce uživatele**. Stisknutím tlačítka **Změna hesla** vám LightenHYPER otevře okno pro změnu hesla. Pod tlačítkem **Drogy NE !** naleznete informační část aplikace, respektive její Obsah. Tlačítko **Odhlášení** použijeme nakonec, pro uzavření Průvodce uživatele a odhlášení uživatele. V seznamu **Prostředky uživatele** naleznete testy a karty se kterými můžeme pracovat. Jednotlivé testy (karty) se aktivují dvojítm poklepnutím na položku.



Prohlížení karet



Karty jsou v pojetí aplikace Drogy NE ! souhrnem informací. Můžete si je představit jako kontejner obrázků, textu, zvuku, animací nebo různých odkazů. Použité objekty, jak se těmto prvkům říká, záleží jen na konfiguraci počítače a typu informací, se kterými chcete pracovat.

Po aktivaci karty se otevře nové okno prostředí. Podle druhu objektů vložených na kartě pak můžeme s některými manipulovat, nikoliv je však měnit. Po kliknutí na objekt animace můžeme z menu **Úpravy** s objektem manipulovat, tedy jej **Přehrát**, **Otevřít** či **Konvertovat**. Toto samozřejmě platí pro objekt animace. Objekt text může mít úplně jiné možnosti práce. Tyto vlastnosti se ale nedají popsat detailně, protože závisí na typu použitého objektu. Na kartě tedy naleznete informace.



Testování



Pro testování je LightenHYPER vybaven speciálním modulem. V této části se seznámíme s uživatelskou prací s testy, tedy vlastním testováním a vyhodnocováním výsledků. Testy lze pochopitelně také vytvářet a upravovat, ale tyto funkce jsou přístupné pouze Administrátorovi.

Test aktivujeme, podobně jako kartu z **Průvodce uživatele**. Před začátkem testu je Vám nabídnuto okno **Komentář...** ve kterém naleznete základní informace o obsahu testu. V okně na pozadí je zobrazen název testu a v jeho spodní části jméno uživatele a procentuální vyjádření průběhu testu. Okna jednotlivých otázek se zobrazují na popředí. V titulku naleznete **Název otázky**. Pod textem otázky jsou ve skupině **Odpovědi** očíslované varianty řešení. Odpověď označíte kliknutím myši na přepínač vedle řádku s nabízeným řešením. Otázku můžete také vynechat kliknutím na tlačítko **Přeskoč....** Zodpovězení otázky, potvrdíte, jak je zvykem, tlačítkem **OK**. Na konci testu naleznete vyhodnocení. Dozvíte se **Celkový počet bodů a Získáno bodů, Počet otázek** a z toho **Správně zodpovězených**, procentuální **Úspěšnost** a **Hodnocení** známku. Známkování v připravených testech je podle procentuální úspěšnosti, body proto nemusí odpovídat hodnocení. Detailní popis systému hodnocení a jeho nastavení naleznou Administrátoři v příslušné části nápovědy.

Test lze také zobrazit postupně s řešením každé otázky, kliknutím na tlačítko **Řešení**. Test ukončíte stiskem **OK**.





LightenHYPER - Drogy NE ! pro Windows
Verze 2.0 - 97

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže
Copyright © 1994 - 1997

Projekt LightenHYPER - Drogy NE ! je informačním systémem pro oblast prevence proti toxikomanii a drogám, doplněný o komplexní systém pro vytváření multimediálních karet a testů, pro síť i pro desktop počítače.

Garantem vývoje a distribuce je :

*Sdružení pro protidrogovou prevenci
u dětí a mládeže*

Sdružení pro protidrogovou prevenci u dětí a mládeže
U močálu 268, Praha 4 - 149 00, Czech Republic
tel./fax. (02) 794 0809

Internet kontakt :

WWW domovská stránka projektu :

E-Mail :

<http://cs.felk.cvut.cz/~sigutm/>
sigutm@cs.felk.cvut.cz

Vývojové prostředky poskytla :



Logis s.r.o.

Havlíčková 32 , Frenštát p. Radh. 744 01, Czech Republic

Autorská práva k programu LightenHYPER - Drogy NE ! a všem jeho dalším modulům - LightenSYSTEM, TEST, CARD, HYPER a TEXT vlastní Martin Šigut a Josef Novák. Aplikace byla vytvořena jako kompaktní systém. Jakákoliv část nesmí být šířena samostatně. Podmínky pro užívání a šíření softwaru naleznete v nápovědě aplikace nebo v informačním souboru na instalační disketě.

Přehled postupů podle oblastí



Základy práce

- [Přihlášení uživatele nebo administrátora do aplikace](#)
- [Odhlášení z aplikace](#)
- [Ukončení aplikace](#)
- [Otevření informační části aplikace](#)

Práce administrátora

- [Vytvoření nového uživatele](#)
- [Vytvoření nové skupiny uživatelů](#)
- [Přiřazení testů a karet uživateli](#)
- [Přiřazení testů a karet skupině uživatelů](#)
- [Zrušení uživatele](#)
- [Zrušení skupiny](#)
- [Nastavení parametrů testu uživatelům nebo skupině](#)
- [Nastavení aplikace](#)

Práce s testy

- [Vytvoření nového testu](#)
- [Vložení nové otázky do testu](#)
- [Úprava otázky](#)
- [Zrušení otázky](#)
- [Přesunutí otázky v testu technikou táhni a pusť](#)
- [Zkopírování otázky v testu technikou táhni a pusť](#)
- [Import otázek do testu](#)
- [Komentář k testu](#)
- [Nastavení testu](#)

Práce s multimediálními kartami

- [Vytvoření nové karty](#)
- [Vložení objektu na kartu](#)
- [Tisk karty](#)
- [Nastavení karty](#)

Testování

- [Odpovídání](#)
- [Průběžné hodnocení](#)
- [Výsledné hodnocení](#)





Analýza výsledků testů

- [Analýza testu uživatele](#)
- [Analýza testu ve skupině](#)

[Informace o aplikaci a autorském týmu](#)




Přihlášení uživatele do aplikace

-  Z menu **Systém** vyberte položku **Přihlášení se...**
-  V okně Přihlášení do systému zvolte **Typ uživatele** :
 - n administrátor
 - n registrovaný uživatelJestliže se přihlašujete jako normální uživatel, položka je již přednastavena.
-  Volbu jména a skupiny uživatele provedete stiskem tlačítka **Vyber...**
V následujícím okně vyberte ze seznamu **Skupina** a s ní související **Registrovaní uživatelé** Vašeho uživatele a potvrďte **OK**.
-  Dále vyplňte **Heslo** (je-li požadováno) a přihlaste se stiskem **OK**.



Nápověda aplikace


Odhlášení z aplikace

 Z menu **Systém** vybereme položku **Odhlášení se...** Alternativně, jestliže jste přihlášení jako registrovaný uživatel pak z **Průvodce uživatele** zvolte **Odhlášení**.



Nápověda aplikace


Ukončení aplikace

 Z menu **Soubor** vyberte položku **Konec**. Jestliže jste přihlášení jako *uživatel* nebo *administrátor*, odhlášení z aplikace se provede samočinně.











Nápověda aplikace

Otevření informační části aplikace

 Z menu **Drogy NE** vyberte položku **Obsah**. Pro otevření konkrétní kapitoly, vyberte z menu **Drogy NE** ! název kapitoly. Informační část aplikace je přístupná z jakékoliv části aplikace.











Vytvoření nového uživatele

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
-  V okně **Administrátor manažera** jestliže má nový uživatel být členem hlavní skupiny - stiskněte tlačítko **Založ...** přímo v okně manažera. V okně **Založ nové** vyberte volbu **Založ - Uživatele**.
n některé další skupiny - vyberte nejprve tuto skupinu, stiskněte tlačítko **Nastavení...** V okně nastavení skupiny stiskněte **Založ...**
-  V okně **Nastavení uživatele** vyplňte položku **Jméno**. Do řádku **Heslo** můžete vložit počáteční heslo pro přihlášení. (Heslo si může uživatel sám změnit, jestliže je zaškrtnuta volba **Povol změnu hesla**.)
-  Řádky **Soubor práv** a **Soubor archivu** jsou jen pro čtení a označují diskové soubory, kde jsou ukládány výsledky testů uživatele a kde je uloženo vlastní nastavení uživatele. Tlačítko **Anulování** slouží k přepisu těchto souborů do základních (přednastavených) hodnot.
-  Nastavení **Přístupných prostředků** popisuje část Přiřazení testů a karet uživateli.
-  Vytvoření uživatele potvrdíte stiskem **OK**. Do příslušné skupiny přibude položka se jménem nově vytvořeného uživatele. Veškerá nastavení lze i nadále změnit výběrem příslušného uživatele a stiskem tlačítka **Nastavení...**
-  Při odchodu z **Administrátor manažera** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení uživatelů a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**. V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátor manažerem aplikace ignoruje.












Vytvoření nové skupiny uživatelů

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
-  V okně **Administrátor manažera** stiskněte tlačítko **Založ....** V okně **Založ nové** vyberte volbu **Založ - Skupinu uživatelů**.
-  V okně **Nastavení skupiny** vyplňte položku **Jméno**.
-  Seznam **Členové skupiny** obsahuje uživatele sdružené v této skupině a užívající stejné **Přístupné prostředky**. Vložení nového uživatele popisuje Vytvoření nového uživatele.
-  Nastavení **Přístupných prostředků** popisuje část Přiřazení testů a karet skupině uživatelů.
-  Vytvoření skupiny potvrdíte stiskem **OK**. Do **Administrátor manažera** přibude položka se jménem nově vytvořené skupiny uživatelů. Veškerá nastavení lze i nadále změnit výběrem příslušné skupiny a stiskem tlačítka **Nastavení....**
-  Při odchodu z **Administrátor manažeru** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení skupin a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**. V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátor manažerem aplikace ignoruje.












Přiřazení testů a karet uživateli

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
-  V okně **Administrátor manažera** vyberte konkrétního uživatele a stiskněte tlačítko **Nastavení...**
-  V okně **Nastavení uživatele** vložte do seznamu **Přístupné prostředky** novou položku stiskem tlačítka **Přidej...** V okně **Přidej** vyberte :
n test, jestliže bude nově přidaným prostředkem soubor testu
n LightenCARD objekt, jestliže bude prostředek multimediální karta aplikace
-  V okně **Otevřít** vyberte soubor testu či karty z adresáře (s aplikací dodávané testy a karty jsou v adresáři **Ukázka** aplikace LightenHYPER). Předdefinovaný typ souboru je soubor testu - **LightenTEST** - *.tst. Pro otevření souborů karet je potřeba ze seznamu **Soubory typu** vybrat položku **LightenCARD** - *.crd. Mezi prostředky jej zařadíte stiskem **OK**.
-  U souboru testu se v seznamu **Přístupných prostředků** objeví jméno souboru a jméno testu, který tento soubor obsahuje. U karet pak jen jméno souboru.
-  Nastavení parametrů testu popisuje Nastavení parametrů testu uživateli nebo skupině.
-  Vložení nových prostředků potvrdíte stiskem **OK**. Veškerá nastavení lze i nadále změnit výběrem příslušného uživatele a stiskem tlačítka **Nastavení...** Prostředky lze rovněž odebrat stiskem **Vymaž** v **Nastavení uživatele**.
-  Při odchodu z **Administrátor manažeru** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení uživatele a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**. V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátor manažerem aplikace ignoruje.








Přirazení testů a karet skupině

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
-  V okně **Administrátor manažera** vyberte konkrétní skupinu uživatelů a stiskněte tlačítko **Nastavení....**
-  V okně **Nastavení skupiny** vložte do seznamu **Přístupné prostředky** novou položku stiskem tlačítka **Přidej....** V okně **Přidej** vyberte :
n test, jestliže bude nově přidaným prostředkem soubor testu
n LightenCARD objekt, jestliže bude prostředek multimediální karta aplikace
-  V okně **Otevřít** vyberte soubor testu či karty z adresáře (s aplikací dodávané testy a karty jsou v adresáři **Ukázka** aplikace LightenHYPER). Předdefinovaný typ souboru je soubor testu - **LighthenTEST - *.tst**. Pro otevření souborů karet je potřeba ze seznamu **Soubory typu** vybrat položku **LightenCARD - *.crd**. Mezi prostředky jej zařadíte stiskem **OK**.
-  U souboru testu se v seznamu **Přístupných prostředků** objeví jméno souboru a jméno testu, který tento soubor obsahuje. U karet pak jen jméno souboru.
-  Nastavení parametrů testu popisuje Nastavení parametrů testu uživatelům nebo skupině.
-  Vložení nových prostředků potvrdíte stiskem **OK**. Veškerá nastavení lze i nadále změnit výběrem příslušné skupiny uživatelů a stiskem tlačítka **Nastavení....** Prostředky lze rovněž odebrat stiskem **Vymaž** v **Nastavení skupiny**.
-  Při odchodu z **Administrátor manažera** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení skupiny a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**. V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátor manažerem aplikace ignoruje.








Zrušení uživatele

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
-  V okně **Administrátor manažera** vyberte uživatele pro zrušení.
-  Stiskem tlačítka **Vymaž** vymažete uživatele z registru aplikace.
-  Při odchodu z **Administrátor manažeru** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení uživatelů a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**.
V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátor manažerem aplikace ignoruje.










Zrušení skupiny

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
-  V okně **Administrátor manažera** vyberte skupinu pro zrušení.
-  Stiskem tlačítka **Vymaž** vymažete skupinu z registru aplikace.
-  Při odchodu z **Administrátor manažeru** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení skupin a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**.
V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátorem manažerem aplikace ignoruje.







Nastav. parametrů testu uživateli

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
-  V okně **Administrátor manažera** vyberte konkrétního uživatele nebo skupinu uživatelů a stiskněte tlačítko **Nastavení...**
-  V okně **Nastavení uživatele (skupiny)** vyberte ze seznamu **Přístupných prostředků** test. Stiskem tlačítka **Nastavení...** nám program nabízí možnost konfigurovat test pro uživatele či skupinu individuálně.
-  V okně **Nastavení testu** jsou k dispozici tři základní volby **Známkovací stupnice**:
 - n **bodově** - pro označování příslušným stupněm je zapotřebí dosažení určitého počtu bodů
 - n **procentuálně** - hodnocení je přepočteno na procentuální úspěšnost správně zodpovězených otázek
 - n **speciální** - kdy různým bodovým intervalům může být přiděleno různé hodnocení. K dispozici je osm intervalů.

Volby **bodově** a **procentuálně** obsahují řádky pro vložení spodní hranice hodnocení. U typu **procentuálně** v procentech. Volba **Speciální** stiskem tlačítka **Speciální ohodnocení...** otevře okno **Speciální nastavení testu**. Zde jsou jednotlivé hodnocení označena řádky **od** a **do** bodů a dále pak slovním komentářem, který je k tomuto intervalu přidělen. Ten plní úlohu známky.
-  Potvrzení nastavení testu provedeme stiskem **OK**. Nastavení testu je od této chvíle k dispozici uživateli nebo skupině uživatelů, kde jsme nastavení provedli.
-  Při odchodu z **Administrátor manažera** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení skupiny a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**. V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátor manažerem aplikace ignoruje.




Nastavení aplikace

- 
 Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
- 
 Z menu **Systém** vyberte položku **Administrátor manažer**.
- 
 V okně **Administrátor manažera** stiskněte tlačítko **Nast. Admin...** (nastavení administrátora).
- 
 V okně **Nastavení** jsou k dispozici tyto volby :
 První karta **Prostředí** :
 - n **Nastavení adresáře aplikace** - domovský adresář - místo, kde byla aplikace nainstalována. Tento adresář musí být správně nastaven pro správný chod systému práv, testování a archivaci průběhu testů. Při problémech s domovským adresářem nabídne aplikace (při otevření LightenHYPER - Drogy NE !) volbu **Reset LightenSYSTEM**, která vymaže veškeré data analýz a práva aplikace, včetně hesla administrátora.
 - n **Nastavení prostředí aplikace** - umožňuje měnit vzhled aplikace. Lze nastavit zobrazování : **Nástrojová lišta** (toolbar), **Stavový řádek** (statusbar), **Tapeta na pozadí** (obrázek stromu s logem aplikace) a **3D dialogy** (3D zobrazení dialogových oken - týká se především uživatelů pod Microsoft Windows 3.1).

Druhá karta **Speciální volby** :







- n **Automatické otevření Přihlášení uživatele** - po otevření aplikace se automaticky spustí volba z menu **Systém**, položka **Přihlášení se**.
- n **Automatické otevření Průvodce uživatele** - po otevření aplikace se automaticky spustí volba z menu **Prostředky**, položka **Průvodce uživatele**.
- n **Změna hesel jednotlivými uživateli** - centrálně povoluje nebo naopak zakazuje změnu hesla jednotlivými uživateli.
- n **Přístup uživatelů zablokován** - centrálně zablokuje přístup všech uživatelů do aplikace s výjimkou *Administrátora*.
- n **Heslo administrátora** - umožňuje změnu nebo nastavení hesla Administrátora aplikace. Pro kontrolu vyplňte nové heslo také do řádku **Kontrola**. Při změně hesla je nejprve požadováno heslo původní. To vyplňte do řádku **Původní heslo**.
- n **Reset LightenSYSTEM** - provede kompletní vymazání všech práv aplikace, včetně hesla Administrátora, výmaz všech analýz testů a celého nastavení aplikace. Tuto volbu používejte pouze při problémech se systémem práv nebo při zhroucení tohoto systému. Za kritických situací vám tuto volbu program sám nabídne.

Všechna nastavení potvrdíte stiskem tlačítka **OK**.

- 
 Při odchodu z **Administrátor manažeru** tlačítkem **Zrušit** aplikace zjistí změny v nastavení aplikace a dotáže se, zda má celé nastavení uložit. Zvolte **Ano**. V opačném případě veškeré změny, které byly provedeny při práci s Administrátor manažerem aplikace ignoruje.



Vytvoření nového testu

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Nový**. V okně **Nový dokument** vyberte **LigthenTEST dokument** a potvrďte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky (nyní prázdný) a tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem.
-  Práci s testem dále popisují tyto části :
 - n Vložení nové otázky do testu
 - n Editace otázky
 - n Zrušení otázky
 - n Přesunutí otázky v testu
 - n Import otázek do testu
 - n Nastavení testu
-  Soubor testu uložíte na disk z menu **Soubor**, položka **Uložit**. V případě nového testu - beze jména, nabídne aplikace okno **Uložení jako....** Zde uživatel vybere adresář a jméno, pod kterým chce test uložit. Doporučujeme pro ukládání souborů zvolit adresář Test, který naleznete v kořenovém adresáři aplikace.
-  Uzavření souboru provedete z menu **Soubor**, položka **Zavřít**.



Vložení nové otázky do testu

- Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
- Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LighenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
- V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
- Novou otázku do testu přidáte stiskem tlačítka **Vložení**. V okně **Vložení nové otázky** vyberte jeden z těchto typů otázek :






 - n **1 správná z X** - otázka, kdy jedna odpověď je správná z X. Hodnotu X nastavíte v řádku za volbou. Povolená hodnota je 2 až 5.
 - n **Y správných z X** - otázka obsahuje několik správných odpovědí z X možných. Hodnotu X opět nastavíte v řádku za volbou. Povolená hodnota je 2 až 8.
 - n **Vstup textu** - otázka vyžaduje přímé zadání odpovědi z klávesnice. V tomto případě je k dispozici 5 synonym (možností) odpovědi.
 Volbu typu otázky potvrdíte stiskem **OK**. Typ otázky je možné měnit i později. Jednotlivé odpovědi se pak mezi sebou převedou tak, aby odpovídaly novému typu.
- V okně **Úprava otázky** vyplňte do řádku **Název** jméno otázky a do oblasti **Otázka** znění otázky. V řádku **Číslo** je zobrazeno číslo aktuální otázky. Tento řádek je pouze pro čtení.
- K otázce lze přiřadit nápovědný text (například jako pomoc při práci s prostředím testu) - zaškrtnutím položky **Nápovědný text** a vyplněním pole pro něj.
- Podpůrnou grafikou** rozumí aplikace obrázek, který je otázce přidělen a v průběhu testu je pak k dispozici pod tlačítkem **Obrázek...** K otázce jej přiřadíme zaškrtnutím volby **Podpůrná grafika** a následným výběrem souboru obrázku stiskem tlačítka **Vyber soubor...** Aplikace podporuje formát BMP do 256 barek. Obrázek by také neměl být větší než 300x200 bodů.
- Pod tlačítkem **Odpovědi** naleznete okno pro zadání jednotlivých odpovědí a volby správných řešení. Toto zadávání se mění podle typu otázky. Ten lze také změnit stiskem tlačítka **Nastavení...**
- Okno **Odpovědi** obsahuje vždy :

 - n volbu pro **Správné odpovědi** - u typu **1 správná** je formou přepínače, u typu **Y správných** pak formou zaškrťovacího pole pro každou variantu odpovědi.
 - Volba **Vstup textu** považuje každou alternativu odpovědi za správnou.
 - n řádek **text odpovědi**, kde všechny typy otázek zadávají varianty odpovědi
 - n body pro obodování jednotlivých variant odpovědi (při správné odpovědi je bodování přičteno, při špatné naopak odečteno) mají typy **1 správná** a **vstup textu**.
 Nastavení odpovědí potvrdíte stiskem tlačítka **OK**.
- Vložení nové otázky potvrdíte stiskem **OK** v okně **Úprava otázky**. V okně testu se objeví nová položka se jménem otázky, ikonou typu, počtem odpovědí a

informací, zda otázka má podpůrnou grafiku či nikoliv.







Úprava otázky

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LigthenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Existující otázku v testu upravíte stiskem tlačítka **Úpravy...** Další postup úprav je shodný s zadáváním, respektive se změnou parametrů, které jsme nastavovali při Vložení nové otázky do testu.
-  Úpravu otázky potvrdíte stiskem **OK** v okně **Úprava otázky**. V okně testu upravovaná položka aktualizuje jméno otázky, ikonu typu, počet odpovědí a informace, zda otázka má podpůrnou grafiku či nikoliv.









Zrušení otázky

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LigthenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Existující otázku v testu zrušíte výběrem rušené otázky a stiskem tlačítka **Zrušení**. Otázka je poté z testu zrušena.










Přesunutí otázky v testu

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LigthenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Přesun otázky dopředu nebo dozadu, podle smyslu práce testu (v okně testu seshora dolů) provedeme technikou táhni a pusť myši. Nejprve tedy označte myši přesunovanou otázku.
-  Poté stiskněte levé tlačítko myši a otázku přesuňte na požadované místo v testu. To se označuje tenkým okrajem kolem otázky na jejíž místo přesunujete.
-  Přesun dokončíte uvolněním levého tlačítka myši. Otázka je přesunuta na místo a všechny následující pak posunuty o jedno místo dozadu.











Zkopírování otázky v testu

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LigthenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Zkopírování otázky dopředu nebo dozadu, podle smyslu práce testu (v okně testu sešhora dolů) provedeme technikou táhni a pusť myši. Nejprve tedy označte myší kopírovanou otázku.
-  Poté stiskněte klávesu Ctrl a následně levé tlačítko myši a otázku zkopírujte na požadované místo v testu. To se označuje tenkým okrajem kolem otázky na jejíž místo kopírujete. Kurzor přesunu obsahuje v tomto případě také značku +.
-  Kopírování dokončíte uvolněním levého tlačítka myši. Otázka je zkopírována na místo a všechny následující pak posunuty o jedno místo dozadu.
-  Jestliže **jméno** otázky obsahuje na posledním místě číslici je tato při kopírování do cílové otázky zvětšena o jedna. V případě, že otázka nekončí číslicí je kopie označena původním jménem a číslem 1.








Import otázek do testu

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LighenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Import otázek do testu provedeme stiskem tlačítka **Import**. V okně **Otevření** vybereme importovaný soubor a potvrdíme stiskem **OK**.
-  V okně **Import** se zobrazí **jména otázek** v importovaném testu, jejich **typ**, **počet odpovědí** a **jméno testu**. Otázky, které budeme chtít do testu importovat musíme ale nejprve označit. Princip je shodný s běžnou prací například v Exploratu.
-  Otázky označíme :
 - n tahem myši od první po poslední položku výběru
 - n označením první otázky a následným označením poslední otázky se současně stisknutou klávesou SHIFT.
 - n označením jednotlivých otázek se současně stisknutou klávesou CTRL.
-  Označené otázky pro import potvrdíme stiskem klávesy **OK**.
-  V okně testu se objeví nové importované otázky se kterými lze běžně pracovat.



Komentář k testu

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LigthenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Stiskem tlačítka **Komentář** otevřeme okno pro zápis poznámek. Text může být na více řádků. Po ukončení potvrdíte komentář stiskem tlačítka **OK**.
-  Zobrazování komentáře před začátkem testu můžete vypnout v **Nastavení testu**.



Nastavení testu

- Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
- Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor testu se kterým chcete pracovat. Pro práci s testy je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LighenTEST - *.tst**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
- V prostředí aplikace se otevře nové okno. Součástí okna je seznam pro otázky, tlačítka a volby pro nastavení a práci s testem. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
- Stiskem tlačítka **Nastavení** otevřete okno obsahující tato nastavení :







První karta **Test** :

 - n **Název** - vnitřní jméno testu.
 - n **Bodování** - princip bodování výsledků lze nastavit na **Jednotné**, kdy každé správné nebo špatné odpovědi jsou přiděleny jednotné body a **Specifické** bodování, kdy je použito bodování z každé jednotlivé otázky. **Jednotné** bodování navíc aktivuje tlačítko **Bodování** - okno **Bodování testu**, kde lze nastavit kladné body za správnou odpověď a záporné za chybnou.
 - n **Řešení** - určuje, zda a kdy má být uživateli poskytnuto správné řešení otázek. **Řešení na konci** - správné řešení je součástí **Hodnocení**, **Řešení průběžně** zobrazuje správné varianty po každé otázce, **Řešení vynech** nezobrazuje odpovědi žádné.
 - n **Nápovědný text** povoluje použití nápovědného řádku pro celý test.
 - n **Průběžné zobrazování výsledků** povoluje za každou otázkou hodnocení poslední otázky a celkové průběžné hodnocení.
 - n **Přeskakování otázek s možností návratu** povoluje tlačítko **Vynech...** v testovacím režimu. Otázek je možno přeskočit pouze 10. Ty jsou po přeskočení zařazeny nakonec testu.

Druhá karta - **Speciální** :









 - n **Ochrana dokumentu heslem** - umožňuje administrátorovi chránit dokument testu heslem na dvou úrovních : 1) heslem pro úpravu a prohlížení testu, 2) heslem pro provádění (spuštění) testu. Volby aktivujete zaškrtnutím **Použij**. Pod tlačítka **Heslo pro provádění testu** a **Heslo pro úpravu testu** můžete zvolit odpovídající hesla. Do řádku **Kontrola** napište heslo podruhé, aby se zabránilo případným překlepům. Aktivované položky vyžadují zadání hesla při otevření souboru a při spuštění testu.
 - n **Mixáž odpovědí** - zaškrtnutím této položky jsou jednotlivé odpovědi v průběhu testování promíchávány mezi sebou.
 - n **Analýza testu** - výsledky a celý průběh testu uloží aplikace do souboru uživatele k pozdější analýze. Zaškrtnutí této volby je nezbytné pro pozdější analýzu nástrojem **Analýza testu uživatele** nebo **Analýza testu skupiny**.
 - n **Zaheslování výsledků** - po skončení testu aplikace bude požadovat heslo administrátora. Výsledky tak jsou k dispozici např. učiteli do doby zadání hesla.
- Změny v **Nastavení** potvrdíte stiskem tlačítka **OK**.

Vytvoření nové karty






-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Nový**. V okně **Nový dokument** vyberte **LigthenCARD dokument** a potvrďte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno, prázdná multimediální karta.
-  Práci s kartou dále popisují tyto části :
 - n Vložení objektu na kartu
 - n Tisk karty
 - n Nastavení karty
-  Soubor karty uložíte na disk z menu **Soubor**, položka **Uložit**. V případě nové karty - beze jména, nabídne aplikace okno **Uložení jako....** Zde uživatel vybere adresář a jméno, pod kterým chce kartu uložit. Doporučujeme pro ukládání souborů zvolit adresář Karta, který naleznete v kořenovém adresáři aplikace.
-  Uzavření souboru provedete z menu **Soubor**, položka **Zavřít**.



Vložení objektu na kartu






-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor karty se kterým chcete pracovat. Pro práci s kartami je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LighthenCARD - *.crd**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno, multimediální karta. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Vložení nového objektu na kartu provedeme z menu **Úpravy**, položka **Vložit objekt...** V okně **Vložení objektu** (insert objects) zaškrtneme položku **Vytvořit nový** (insert new) a ze seznamu vybereme objekt pro vložení. Pro obrázek to může být například **paintBrush picture** (obrázek aplikace Kreslení), **multimediální klip** - objekt animace nebo například **zvuk wave** pro zvukový objekt. Všechny tyto objekty jsou standardní součástí Microsoft Windows verze 3.1, 3.11 a Windows95. Lze je tedy považovat za základní.
-  Otevře se aplikace, která objekt vytváří. Pro objekt **dokument Word** to bude aplikace Word atd. Popis práce s aplikací (malování, nahrávání zvuků, psaní textu atd.) naleznete v nápovědě aplikace.
-  Po ukončení práce na objektu, musíte nejdříve přenést výsledek do aplikace LighthenHYPER - Drogy NE !. To se stane z menu **Soubor**, položkou **Aktualizace**. Nový objekt se přenesení do karty. Dále již můžete aplikaci (ve které jste objekt vytvářeli) zavřít z menu **Soubor**, položka **Konec**. (Toto pojmenování se týká českých verzí software. Názvy položek, dialogů a zkratk jsou závislé na jazyce aplikace a systému.)
*Může se stát, že aplikace položku **Aktualizovat** nevládní. Poté se zpravidla dotáže na aktualizaci objektu během jejího ukončení.
Dále moderní aplikace podporují metodu editace, kdy se aplikace otevře uvnitř okna LighthenHYPER. V tomto případě pak editaci i aktualizaci objektu ukončíte pouhým kliknutím mimo objekt.*
-  S objektem lze na kartě manipulovat. Můžete jej přesouvat pomocí myši, kopírovat (menu **Úpravy**, položka **Kopírovat**), rušit (menu **Úpravy**, položka **Vymaž...**), dále upravovat v mateřské aplikaci (menu **Úpravy**), kopírovat přes **Schránku** a konvertovat (závisí na mateřské aplikaci).
Popis chování a principů práce se liší mezi jednotlivými objekty. Uvádíme zde proto jen ty nejpoužívanější a také nejčastější.
- 

Tisk karty

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor karty se kterým chcete pracovat. Pro práci s kartami je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LigthenCARD - *.crd**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno, multimediální karta. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Před tiskem si lze kartu prohlédnout. Provedete to příkazem **Ukázka před tiskem** z menu **Soubor**. Zobrazí se nové okno. V jeho titulním pásku naleznete tlačítka pro pohyb mezi stránkami **Další** a **Předchozí**, dále tlačítka pro zvětšení a zmenšení **Lupa +** a **Lupa -**, tlačítka pro zobrazení dvou stran **Obě strany** a tlačítka pro spuštění vlastního tisku. Z **Ukázky před tiskem** lze odejít příkazem **Zavřít**.
Ukázka před tiskem Vám především umožní zkontrolovat stránku a případně opravit přesahy nebo chyby.
-  Tisk spustíte z menu **Soubor**, příkaz **Tisk**. Před spuštěním samotné tiskové procedury nabídne Microsoft Windows nastavení tisku. To je totožné s ostatními Windows-aplikacemi. Tisk potvrdíte stiskem **OK**.







Nastavení karty

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Otevřít**. V okně **Otevření** vyberte soubor karty se kterým chcete pracovat. Pro práci s kartami je potřeba nastavit položku **Soubory typu** na **LigthenCARD - *.crd**. Otevření potvrdíte stiskem **OK**.
-  V prostředí aplikace se otevře nové okno, multimediální karta. (Tyto body pro otevření a popis prostředí vynecháte jestliže máte již soubor otevřen nebo jste již přihlášen jako administrátor.)
-  Nastavení karty vyvoláte z menu **Úpravy**, příkazem **Nastavení....** V okně **Nastavení karty** naleznete tyto položky :
 - n **Jméno** - jméno karty zobrazované v případě přiřazení.
 - n **Objekty zvýraznit rámečky** - pro lepší orientaci a práci s objekty, doporučujeme tuto položku zaškrtnout v průběhu prací na kartě. Naopak rámečky na již hotovém dokumentu nepůsobí vždy pěkně.
 - n **Uzamčení objektů** - umožňuje uzamknout objekty pro další editaci. Tuto volbu doporučujeme pro konečné zpřístupnění karty tak, aby uživatelé nemohli s objekty manipulovat.
-  Nastavené volby potvrdíte stiskem tlačítka **OK**.








Odpovídání

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Prostředky** vyberte odpovídající test a kliknutím jej spusťte. Jestliže je k testu připraven komentář, pozorně si jej přečtěte a pokračujte stisknutím tlačítka **Ano**.
-  Ve sledu jednotlivých otázek se Vám budou zobrazovat okna. V jeho horní části naleznete název otázky, její číslo a především její znění - **Otázka** :. Ve spodní části - **Odpovědi**, naleznete jednotlivé varianty řešení. Odpovědi jsou očíslovány jako jedna až X. Výběr odpovědi provedete jejím označením. Jestliže má otázka pouze jedno správné řešení, pak se jeho výběr přepína kroužkovým označením. V případě, že otázka má řešení více, lze jednotlivé odpovědi zaškrtnout.
-  Vaše rozhodnutí o odpovědi potvrdíte stiskem tlačítka **Ano**. V některých testech může být dále k dispozici tlačítko **Přeskoč...** pro přeskočení této otázky (otázka je poté zařazena jako poslední - nelze však přeskočit více než 10 otázek v jednom testu) a tlačítko **Grafika**, které zobrazí obrázek související s otázkou.








Průběžné hodnocení

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Prostředky** vyberte odpovídající test a kliknutím jej spustíte. Jestliže je k testu připraven komentář, pozorně si jej přečtete a pokračujte stisknutím tlačítka **Ano**.
-  Ve sledu jednotlivých otázek, respektive za každou zodpovězenou otázkou Vám může (závisí na nastavení testu Administrátorem) být zobrazeno průběžné hodnocení.
-  Okno **Průběžné výsledky** obsahuje tyto informační části :
 - n **Průběžné výsledky testu** - zobrazuje položku **Získáno bodů**, což je číselná hodnota získaných bodů během celého testu a pásek **Úspěšnost**, kde je tato hodnota procentuálně a graficky.
 - n **Výsledky poslední otázky** - zobrazují informace o poslední otázce. Zde naleznete položku **Získáno bodů**, která uvádí body za poslední otázku a tutéž hodnotu procentuálně a graficky. (Toto ohodnocení má smysl pouze u varianty otázky několik správných z několika.)
-  Pokračování testu zajistíte stiskem tlačítka **OK**.










Výsledné hodnocení

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Prostředky** vyberte odpovídající test a kliknutím jej spusťte. Jestliže je k testu připraven komentář, pozorně si jej přečtěte a pokračujte stisknutím tlačítka **Ano**.
-  Na konci každého testu je uživateli zobrazeno výsledné hodnocení. Okno **Výsledky** obsahuje tyto položky :
 - n **Celkový počet bodů** - uvádí celkový počet bodů, které lze v průběhu testu získat
 - n **Získáno bodů** - počet uživatelem získaných bodů.
 - n **Počet otázek** - udává počet v testu zadaných otázek
 - n **Správně zodpovězených** - ... z toho správně
 - n **Úspěšnost** - hodnotí procentuálně úspěšnost v celém testu. Tato hodnota je znázorněna číselně a graficky.
 - n **Hodnocení** - výsledná známka.

*V případě známky je hodnocení závislé na administrátorem zadaném principu výpočtu známky to je buď procentuální nebo na základě získaných bodů.
V některých případech může být nastaveno i hodnocení speciální.*
-  V některých případech si lze zpětně prohlédnout řešení jednotlivých otázek. V případě, že je tato volba aktivní, klikněte na volbu **Řešení**. Ve sledu se zobrazí jednotlivé otázky s uvedenou správnou odpovědí. Pokračovat k promítání řešení lze stiskem tlačítka **OK**, zrušení a návrat k oknu **Výsledky** zajistí volba **Zrušit**. *Řešení může být také nabízeno v průběhu testu.*
-  Ukončení testu zajistíte stiskem tlačítka **OK**.









Analýza testu uživatele

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Analýza testu uživatele**. V okně **Analýza uživatele** tlačítkem **Vyber** zvolte uživatele, jehož analýzu chcete vytvořit.
-  Po výběru uživatele zobrazí aplikace informace z výsledného hodnocení posledně prováděného testu. Test, který chcete analyzovat zvolíte ze seznamu **Jméno testu**:. V případě shodných jmen jsou v seznamu zobrazeny pozpátku, podle data provádění testu.
-  Stiskem tlačítka **Informace** otevřete okno s podrobnými informacemi o testu.
Jsou to tyto položky :
 - n **Soubor testu** - název souboru testu a jeho umístění na disku
 - n **Jméno testu** - vnitřní název testu
 - n **Čas testování** - čas a datum, kdy byl test prováděn
 - n **Jméno uživatele**
 - n **Jméno skupiny**
-  Pod tlačítkem **Graf** naleznete graf úspěšnosti jednotlivých otázek v testu. Hodnoty mezi 0 až 100 procenty mají význam pouze pro otázky typu několik správných z několika. Z grafu odejdete stiskem tlačítka **OK**.
-  Podrobnou analýzu testu získáte stiskem tlačítka **Podrobně...** V okně **Podrobná analýza** vám program nabídne **Typ** - typ otázky, její název, bodový zisk a úspěšnost v otázce. Stiskem tlačítka **Analýza** se zobrazí konkrétní znění otázky. Pro úplně detailní přehled pak stisk tlačítka **Odpovědi** vyvolá konkrétní odpovědi uživatele a odpovědi správné. Ze všech úrovní lze odejít stiskem tlačítka **OK**.
-  Analýzu uživatele ukončíte stiskem tlačítka **Zrušit**.



Analýza testu ve skupině

-  Po otevření aplikace se přihlaste jako *administrátor*.
-  Z menu **Soubor** vyberte položku **Analýza testu skupiny**. V okně **Analýza skupiny uživatelů** tlačítkem **Vyber** zvolte skupinu, jejíž analýzu chcete vytvořit.
-  Po výběru skupiny zobrazí aplikace jména uživatelů ze zadané skupiny, kteří test řešili a jejich výsledné hodnocení. Test, který chcete analyzovat zvolíte ze seznamu **Jméno testu**. V případě shodných jmen jsou v seznamu zobrazeny pozpátku, podle data provádění testu.
-  Pod tlačítkem **Graf** naleznete graf úspěšnosti jednotlivých otázek ve skupině. (průměrné hodnoty úspěšnosti řešení) Další graf zachycuje úspěšnost jednotlivých řešitelů. Z grafu odejdete stiskem tlačítka **OK**.
-  Podrobnou analýzu jednotlivých uživatelů získáte označením konkrétního uživatele a stiskem tlačítka **Podrobně**. Další práce v tomto případě je shodná s Analýzou řešení uživatele.
-  Analýzu skupiny uživatelů ukončíte stiskem tlačítka **Zrušit**.



