

# Úvod

Cílem tohoto programu je zkročení vaší klávesnice pomocí všech deseti prstů. Každý, kdo používá počítač, je nucen předávat informace většinou pomocí klávesnice a myši. Ovládání myši mnoho jedinců zvládne zcela bravurně, ale psaní na klávesnici není vždy tak efektivní, jak by mohlo být.

Používáte klávesnici, aniž byste se dívali na jednotlivé klávesy? Je vaše rychlost při psaní textu minimálně 160 znaků za minutu? Ne? Tak právě pro vás je určen tento program. Jestliže plně ovládnete svou klávesnici, pak i práce s PC bude pro vás více pohodová. Pohled na člověka, který zápasí dvěma prsty s klávesnicí, je mnohdy zdrcující... Tento program může posloužit i těm, kteří za sebou mají již kurz ovládání klávesnice, ale chybí jim nutné procvičení znalostí.

Přejeme vám mnoho zdaru a věříme, že se vám tento program opravdu vyplatí.

Za realizační tým vás zdraví



# Desatero

1. Na začátku psaní si vždy srovnejte ukazováčky podle základních kláves F a J (klávesy s mírnými výstupky).
2. Při psaní běžného textu na klávesnici se snažte nedívat na klávesy!
3. Vaše tělo by mělo mít symetrickou polohu, rovná záda, ruce podél těla, lokty do pravého úhlu. Je dobré mít podložená zápěstí (pokud již nemáte ergonomickou klávesnici).
4. Snažte se provádět všechny údery ve stejném rytmu. Můžete si pomoci metronomem, který lze aktivovat přímo v programu.
5. Soustředte se na text! Mnohem důležitější je menší počet chyb než větší rychlost!
6. Při psaní zásadně nepoužívejte sprostá slova (to ostatně platí i pro zbytek dne).
7. Během lekce se podívejte na statistické údaje a uvědomte si, kde je vaše slabina!
8. Nezapomínejte, že trpělivost přináší ovoce. Čas strávený s tímto programem se vám mnohokrát vrátí, vydržíte-li až do samotného konce.
9. Pečlivě vyberte druh klávesnice, se kterou se naučíte pracovat. Upozorňuji, že si v systému můžete nastavit přehození pozice písmen Y a Z (klávesnice QWERTY). To využijí zejména uživatelé, kteří často mění používání programů s českým a anglickým uživatelským prostředím.
10. Budete-li mít problémy s postupem do dalších lekcí, pak se přihlašte jako nový uživatel a vyberte si jednodušší typ lekcí.

## TIPY

1. Menu v programu ovládejte pomocí kombinace klávesy ALT a podtrženého písmena ve slově v menu (vyzkoušejte například ALT+V=Vyhodnocení).
2. Časomíru můžete při psaní zastavit vyvoláním jiného okna (při otevření okna vyhodnocení atd.). Zavřete-li toto okno, opět se pokračuje v psaní. Nemusíte se tedy bát přerušení při psaní lekce.
3. Změňte si velikost okna podle vlastního vkusu. Najedťte si kurzorem myši na okraj okna. Jakmile se vám změní tvar kurzoru, stiskněte levé tlačítko a táhněte myší v požadovaném směru. Program si pamatuje polohu a velikost všech oken.
4. Změňte si velikost šířky sloupců. U okna, kde se vyskytují informace v seznamu pod sebou, můžete měnit velikost sloupců. Mezi tato okna patří například okno pro výběr lekce. Najedťte si myší na pomezí dvou sloupců a jakmile se vám změní tvar kurzoru, stiskněte levé tlačítko a táhněte myší směrem doleva nebo doprava. Tím se vám změní velikost sloupce. Takto můžete zvolený sloupec i úplně skrýt. Program si pamatuje nastavení velikosti všech sloupců.
5. Rovnoměrnost opisování textu můžete vylepšit použitím pomocného metronomu. Metronom bliká v rytmu, který si sami určíte.

## První spuštění

Po uvítacím okně se vám ukáže dialog pro přihlášení uživatele. V tomto dialogu také můžete bez problémů zadat nového uživatele a nové heslo. Každý, kdo s tímto programem pracuje, má tedy uloženo své vlastní nastavení. Po správném zadání jména a hesla se vám otevře hlavní okno, kde již můžete provádět mnoho dalších operací.

Avšak zcela nové přihlášení probíhá trochu odlišně. Zadáte-li své jméno poprvé, program vás vyzve k potvrzení hesla a potom na vás čeká několik dotazů. Vyberete si druh klávesnice a typ obtížnosti lekcí. Máte-li již nějakou zkušenost s výukou psaní na stroji, pak si vás program otestuje a po splnění testu vám umožní vstoupit přímo do odpovídající výukové lekce. Tento test trvá maximálně pět minut. Jestliže test nesplníte, pak musíte začít s výukou zcela od začátku.

# Základní obrazovka



Toto je miniatura hlavního okna. Hlavní obrazovka se skládá v podstatě ze čtyř bloků. Vezměme to od shora...

**Statistika** - Je-li zapnuta tato volba, pak můžete nepřetržitě sledovat, jaká je vaše chybovost a rychlost při opisování textu. Je zde také celkový čas opisování lekce. Čas se měří od zobrazení lekce a zastaví se automaticky během delší pauzy. Psaní lekce můžete tedy kdykoliv přerušit, aniž byste ztratili čas. Rychlost a chybovost jsou umístěny ve dvou prouzcích a zobrazují aktuální stav. Jestliže vám proužek zčervená, pak je s vaší prací něco v nepořádku. Buď děláte mnoho chyb, nebo je vaše rychlost opisování příliš pomalá.

**Text** - V této části je zobrazen text, který musíte správně opsat, abyste mohli postoupit do další lekce. Aktuální pozici vám ukazuje kurzor. Opsaná písmena se přepíší šedě a dojde-li k chybě, pak se objeví špatně stisklé písmeno červeně pod řádkou.

**Pomocná klávesnice** - Tato pomocná klávesnice vám slouží k rychlejší orientaci při hledání písmen. Na klávesnici se vám rozbliká klávesa (nebo klávesy), která se musí stisknout jako následující. Znáte-li tedy pozice všech kláves v opisované lekci, pak můžete tuto volbu vypnout.

**Pomocné ruce** - Pomocné ruce mají stejnou funkci jako pomocná klávesnice. Ukazují vám, jaké prsty mají být použity pro stisk kláves. Je důležité, abyste se hned od začátku naučili opisovat bez pohledu na skutečnou klávesnici.

Velikost okna si můžete určit podle vlastního uvážení. Všechny zobrazené informace mění velikost a uspořádání podle velikosti okna. Navíc můžete vypínat a zapínat zobrazení některých bloků (pomocná klávesnice, pomocné ruce, statistika). Z toho vyplývá, že toto okno můžete změnit do mnoha podob.

# Menu "Program"

## Změnit uživatele

Tato volba vám zobrazí dialog pro přihlášení uživatele do programu. V tomto dialogu se zadává jméno a heslo uživatele nebo je zde možno zadat nového uživatele. Lze tedy změnit aktivního uživatele, aniž byste byli nuceni ukončit program. Nepodaří-li se správně přihlásit dalšího uživatele, pak nezbyvá než ukončit program.

Volbu pro změnu uživatele využijete hlavně u počítače, kde se střídá více lidí a každý pracuje s tímto programem pod svým jménem.

## Uložit vyhodnocení

Dosažené výsledky, neboli vyhodnocení, lze uchovat v souboru. Tento soubor si můžete kdykoliv otevřít a porovnat tak vaši výkonnost a tempo učení. Stačí tedy vybrat místo a název souboru. Používejte prosím příponu "stat".

## Nahrát vyhodnocení

Tato akce nahraje a zobrazí údaje o vyhodnocení, které byly kdysi uloženy do souboru. Soubory obsahující vyhodnocení by měli mít příponu "stat".

## Konec

Příkaz konec ukončí celý program.

# Praxe

## Vyberte lekci

- Zvolíte-li z menu příkaz vybrání lekce, pak se vám objeví nový dialog. V tomto dialogu je výpis všech dokončených lekcí a navíc je zde další lekce k překonání. V tomto výpisu můžete vidět také informace o dosažených výsledcích. Stačí tedy vybrat jeden řádek ze seznamu a potvrdit volbu tlačítkem OK. Tím se aktivuje zvolená výuková lekce. Zobrazí se text, který musíte správně a v dostatečném rytmu opsat, abyste postoupili do další lekce.

## Textový soubor

- Chcete-li si otestovat své dovednosti na vlastním textu, pak můžete použít bez problémů tuto volbu. Uložte si připravený text do souboru ve formátu RTF nebo ve formátu TXT. Takový soubor potom můžete načíst do tohoto programu. Pak stačí vyplnit vámi určené meze pro rychlost, chybovost a časový limit a můžete začít s opisováním. Program se chová úplně stejně, jako kdybyste opisovali některou z lekcí. Máte tedy k dispozici opět vyhodnocení svého opisování.

# Nastavení

## Využití pomocné klávesnice a zobrazení rukou

Mnohokrát během výuky budete cítit, že nacvičované údery ještě "nemáte v krvi". V takové chvíli vás to bude silně svádět sklopit oči dolů ke klávesnici a začít zkoumat, kde se nachází ta klávesa co máte stisknout a který prst na to použít. V takovém případě si pod opisovaný text můžete přidat **zobrazení pomocné klávesnice a rukou**. Na této klávesnici vždy bliká klávesa nebo kombinace kláves, které máte v následujícím okamžiku stisknout. Zároveň v zobrazení rukou bliká ten prst (nebo prsty), který má úder provést. Pokud již v dané lekci nemáte problém s provedením správných úderů, bude lepší pokud obě názorné pomůcky odstraníte a budete používat pouze základní pohled na opisovaný text.

## Kurzor

- Zde si můžete zvolit tvar a blikání kurzoru při opisování textu. Stačí, abyste zaškrtnli tvar kurzoru, který vám právě padl do oka.

## Zvuk

- Při psaní si můžete nastavit jeden z několika volitelných zvuků. Zvuky se dělí na zvuk dobrý (klávesa byla stisknuta správně) a špatný (nastala chyba). Špatný zvuk je většinou delší a není problém ho rozeznat. Nepřejete-li si být rušeni, stačí prostě zvolit volbu ticho. Nastavení zvuků naleznete pod menu Nastavení a pod lištou zvuky.

## Editor

**V této části můžete snadno nastavit, jaký z bloků má být zobrazen, nebo skryt.**

*Zobrazit statistiku*

*Zobrazit pomocnou klávesnici*

*Zobrazit ruce, které vám radí pohyby*

- funkce těchto tří částí je vysvětlena na stránce, kde se popisuje [Hlavní okno](#).

*Zobrazit dialog po chybném stisku*

- Tato volba vám zobrazuje po každé chybě dialog, který musíte vždy uzavřít. Toto nastavení se využije hlavně při rychlejšímu opisování, kdy mohou vzniknout hromadné chyby.

## Metronom

- Při opisování textu byste měli dodržovat rovnoměrné tempo. K dodržení tohoto tempa vám může pomoci metronom. Zde si můžete zvolit tempo blikání metronomu. Metronom je dobré používat hlavně u prvních lekcí, aby jste si osvojili rovnoměrné psaní textu.



## **Grafika**

- Každý uživatel si může nastavit typ prostředí podle svého vkusu. Jednoduše si vyberete z nabídky a program začne automaticky používat nové grafické nastavení.

# Vyhodnocení

## Úvodní informace

Tato část obsahuje textovou zprávu o současném hodnocení lekce. Je to v podstatě slovní popis všech dalších tabulek a grafů v okně "Výsledky".

## Tabulka hodnot

Tabulka hodnot vám přehledně zobrazuje všechny základní číselné informace o dosažených výsledcích. Jsou zde vidět současné hodnoty rychlosti a chybovosti (Nyní) a limit, který musíte překonat, abyste mohli postoupit do další lekce (Limit). Je tu i údaj o počtu písmen v současné lekci (Dohromady), počet již opsaných písmen (Nyní) a počet zkažených písmen (Chyby). V sekci "Písmena" v kolonce "Opsáno" se dozvíte, jakou část lekce již máte za sebou.

## Chybné úderý

Toto je informace o klávesách, u kterých jste se dopustili chyby. Jsou zde čtyři sloupce:

klávesa - typ klávesy (ve skutečnosti jde o znak)

špatné úderý - seznam změněných kláves s danou klávesou (mezera je znázorněna znakem "\_")

počet špatných úderů - počet chybných stisků

celkový počet stisků - celkový počet stisků dané klávesy od začátku lekce

Každý sloupec můžete setřídít pomocí čtverečku, který je vedle názvu sloupce (kliknutím myši). Tak docílíte výpisu informací podle svých představ.

## Rychlost úderů

Tento seznam vám oznamuje, jaké jsou rychlosti stisků jednotlivých kláves. Jsou zde uvedeny všechny klávesy, které jste v současné lekci použili. Seznam se skládá ze tří sloupců:

klávesa - typ klávesy

zpoždění (s) - udává čas potřebný ke stisku klávesy v sekundách.

celkový počet stisků - celkový počet stisků dané klávesy od začátku lekce

Opět připomínáme, že seznam lze setřídít podle hodnot libovolného sloupce klepnutím na čtvereček vedle názvu sloupce.

## Grafy

Všechny grafy mají podobný vzhled. Plocha pod grafem je rozdělena na postupovou část (světlá oblast) a nepostupovou část (šedá oblast). Vaším cílem je psát text tak, aby grafy nevystupovaly ze světlé oblasti. Osa X je vždy použita pro znázornění času. Je-li graf na konci lekce v nepostupové oblasti (šedá část), pak vás program nepustí do další lekce a musíte procvičit stejnou lekci znovu.

### Graf chyb (AVG)

Tento graf vám ukazuje, jak se vyvíjela vaše chybovost během lekce. Chybovost se vypočítává v procentech a určuje ji poměr počtu chybných písmen k počtu všech opsaných písmen. Tento výpočet uvádí průměrnou (AVG) chybovost.

### Graf rychlosti (AVG)

Při opisování textu se vám měří i čas. Graf rychlosti se vypočítá jednoduše. Počet všech opsaných písmen se dělí časem a po převodu se udává v počtech úhozů za minutu. Je to tedy opět průměrná hodnota (AVG).

### Graf rychlosti (CUR)

Tento graf vám ukazuje okamžitou hodnotu (CUR) rychlosti v jednotlivých částech lekce. Z tohoto grafu můžete přehledně vidět, jaké bylo vaše tempo při opisování textu. Při rovnoměrném tempu je graf vyhlazený a křivka nemá příliš velké výkyvy. Naopak při nerovnoměrném rytmu stisku kláves je graf velmi kostrbatý. Výpočet každého bodu grafu se provádí průměrováním časů předchozích deseti kláves.

## Text

V tomto okně je text, který jste doposud opsali. Tato informace slouží pro lepší orientaci hlavně při prohlížení starých souborů s vyhodnocením.

Jsou-li pro vás některé výrazy a zkratky nesrozumitelné, pak je pro vás připravena stránka [Vysvětlivky](#)

# Pomoc

## O programu...

Program DesetiPrsty byl vyvinut pomocí Microsoft Visual C++ verze 6.0. Vývoj byl zahájen v prosinci roku 1998.

# Ovládání programu

Ovládání programu jsme navrhovali tak, aby bylo co nejsnazší. To znamená použití co nejméně ovládacích prvků a vytvoření přehledných dialogů. Následující členění je pojmenováno podle položek menu. V této části nápovědy naleznete popis všech dialogů a vysvětlení všech základních pojmů použitých v programu.

Vysvetlivky

Hlavni okno

Hlavni menu

Program

Praxe

Nastavení

Vyhodnocení

Pomoc

# Vysvětlivky

AVG

průměrná hodnota (angl. average)

CUR

současná hodnota (angl. current)

s

sekunda

RTF

(Rich Text Format) formát pro ukládání dokumentů; tento formát je podporován operačním systémem Windows

TXT

(Text) označení pro textové soubory; tento program podporuje pouze české kódování Windows

# Kontaktní údaje



Ing. Petr Markvart - pmq SOFTWARE  
Na Rovnosti 2690/17  
13000 Praha 3  
Czech republic

tel: ++420 - 2 - 6848651  
e-mail: [deseti-prsty@deseti-prsty.cz](mailto:deseti-prsty@deseti-prsty.cz)  
ICQ: 26871036  
url: [www.deseti-prsty.cz](http://www.deseti-prsty.cz)

# Základní pravidla

## Doporučené držení těla:

Sedíte se vzpřímeným trupem, uvolněná ramena, paže volně podél těla. Prsty jsou zakulaceny v kloubech, a při stisku klávesy se neprohýbají. Ideální je, aby se předloktí i zápěstí nacházely v jedné rovině mírně nad klávesnicí (využijte, pokud máte židli s nastavitelnou výškou). Pak není nutné opírat se dlaněmi, či zápěstími o okraj klávesnice nebo o hranu stolu. To umožňuje snadné vedení prstů nad klávesnicí.

## Rytmus psaní

Rytmické psaní spočívá v pravidelnosti úderů jednotlivých prstů. Mezi jednotlivými údery by měla uplynout přibližně stejná doba. U mechanického psacího stroje to bylo nutné přímo z principu jeho funkce. Dodržování rytmu však pomůže i samotnému nácviku psaní. Umožní snadněji rozvíjet rychlost psaní, ačkoliv to zpočátku vypadá, že rychlejší prsty jsou zbytečně zdržovány pomalejšími. K nácviku rytmu je možné použít metronom. Tempo je rozhodně lepší nastavit nízké "nudné", než "ještě to stíhám". Nepřiměřeně zvolené tempo vede k nervóznímu psaní, úniku pozornosti a ke snaze "udržet se" tempa. Volte tedy tempo tak, aby vás zlehka unášelo a vy jste napsali sledovaný text plynule a bez chyb.

## Základní poloha rukou

.. je výchozí polohou pro jakoukoliv akci psaní. Prsty se vždy vracejí do výchozí polohy pokud ukončily svou akci (stejně jako se had stáhne do výchozí pozice po svém útoku).

Prsty umístíme takto ( prsty lehce spočívají na klávesách)

L malíček	a
L prsteník	s
L prostředník	d
L ukazováček	f
L palec	mezerník
P palec	mezerník
P ukazováček	j
P prostředník	k
P prsteník	l
P malíček	ů



Klávesnice je pomyslně rozdělena na dvě poloviny pro levou a pravou ruku.

**Klávesy připadající na jednotlivé prsty**

levý ukazováček	ř ž r t f g v b
levý prostředníček	č e d c
levý prsteníček	š w s x
levý malíček	ě q a z +
pravý ukazováček	ý á y u h j n m
pravý prostředníček	í i k ,
pravý prsteníček	é o l .
pravý malíček	= p ů - ' ú § ) "

