

Testy z pravidel silnièního provozu verze 2.

Vážený zákazník,

dostává se Vám do rukou programu *Testy z pravidel silnièního provozu verze 2*. Tato verze vychází z úspěšné verze 1, která byla určena pro operaèní systém DOS. Verze 2 je určena pro Windows 3.xx, resp. W95, WNT, OS/2. Program můžete volně šířit jako shareware a jako takový až do okamžiku zadání aktivaèního klíèe můžete pracovat se 4 testy (2 typy pro skupinu B,M a 2 testy pro všechny skupiny). Pokud se zmíní dopravní pøedpisy, budou zmìny vždy vèas aktualizovány na Internetu, odkud si je můžete stáhnout. Naše stránka se jmenuje www.autoskola.cz a zde najdete rovnìž další novinky, které pro Vás pøipravujeme. Registraèní formuláø spustíte zmáèknutím ikony Registrace. Vyplòte prosím všechny položky, viz. ètíte návodù v registraèním formuláøi (tlaèítko návodù).

Ve skupinì **Autoskola 3D** budete mít celkem 5 položek :

- 1. Registrace** spustí registraèní formuláø, který vyplníte a zašlete na požadovanou adresu. Po zaplacení obdržíte aktivaèní klíè, který Vám zpøístupní všechny testy a otázky.
- 2. Reindexace** pokud máte problémy s programem, zkuste tuto položku. Reindexace provede seøazení dat podle požadovaných parametrù.
- 3. Rozmnozovani** umožní Vám program zkopírovat Vaším pøátelùm
- 4. Testy** vlastní výuka a testy
- 5. Uninstall** odstraní program z Vašeho poèítaèe

Požadavky na HW a SW

Uživatelé programu (uèitel, žák)

Popis jednotlivých fází programu a jeho ovládání

Požadavky na HW a SW

Požadavky na HW (minimální/doporučená konfigurace)

- PC 386 a výše / doporučeno Pentium
- VGA monitor 512 KB, 640x400x256 barev (program funguje i se 16 barvami)
- 2 MB / 8 MB RAM
- 20 MB (bez animací) / 31 MB se všemi animacemi na harddisku

Požadavky na SW

- Windows 3.xx
- Windows 95
- Windows NT
- OS/2

Uživatelé programu (učitel, žák)

Přihlášení se do systému :

Systém rozlišuje dva typy uživatelů

učitel

- je jediný, má možnost prohlížet si výsledky všech žáků. ělovík, který program instaluje je automaticky považován za učitele a má právo prohlížet si výsledky ostatních žáků. Při spuštění programu je nutno zadat rodné číslo a heslo , které by nemělo být prázdné. Předdefinovaný učitel má přiřazeno rodné číslo 999999/9999 a heslo je prázdné . Tzn., že ihned po instalaci musí v rámci bezpečnosti, zmínit toto číslo a změnit si heslo. Jedná-li se o jednoruživatelskou verzi, není to podmínka nutná, tzn. že v systému budete pracovat sám(a), stačí, když se budete vždy hlásit jako předdefinovaný učitel.

Varování :

nesmíte zapomenout heslo a rodné číslo učitele ,nebo se se systémem jako učitel nedomluvíte !!!

žák

- počet žáků je neomezený, každý si může prohlížet jen svoje výsledky

Popis jednotlivých fází programu a jeho ovládání

Po spuštění programu se zobrazí přihlašovací okno. Zadejte rodné číslo a heslo. Pokud zadáte rodné číslo, které systém nenajde, zeptá se Vás, jestli si přejete vytvořit nového žáka. Při záporné odpovědi systém skončí, jinak se zobrazí administrativní menu uživatele.

Po přihlášení do systému se zobrazí menu :

1. Prohlížení otázek
2. Testy s nápovědou
3. Zkušební testy
4. Ostré testy
5. Chybové testy
6. Evidence žáků
7. Přihlášení
8. Konec

1. Prohlížení otázek a ovládání testů

Umožňuje prohlížení všech otázek dle jednotlivých oblastí: Pravidla provozu, Technické podmínky, Dopravní značky a dopravní situace. Žák má okamžitě označenu správnou odpověď. Na první otázku se dostanete klávesou **[Home]**, mezi otázkami se pohybujte pomocí kláves **[PgDn]**, **[PgUp]**, na poslední otázku se přesunete klávesou **[End]** (tyto funkce plní rovněž první čtyři tlačítka na dolním ovládacím panelu). Tlačítko s písmenem **i** slouží k větší přehlednosti při testech, kdy žák vidí, které otázky má zodpovězeny. Tlačítko s křížkem (**[Esc]**) končí test, resp. prohlížení. Pro nápovědu je určeno tlačítko s otazníkem **[F2]**, tato nápověda zobrazí správnou odpověď. Tlačítko **[F1]** slouží jako klasická nápověda Windows. V případě křížovatek je možno zobrazit animovanou křížovátku (pokud máte křížovátky nainstalovány). Pokud jsou auta v pohybu můžete je zastavit tlačítkem **[Zastavit]**. Obrázek se zastaví a Vy můžete použít animaci po jednotlivých obrázcích (**[Předchozí]** resp. **[Další]**), anebo dokončit animaci **[Přehrát]**. Pokud máte zobrazenou animaci můžete si přepnout na statický obrázek tlačítkem **[Obrázek]**. Přechod ze statického obrázku na animaci umožňuje tlačítko **[Animace]**. Pokud máte možnost zobrazit pouze 16 barev v režimu 640x400, budete určitě zklamáni kvalitou animace. **Nezoufejte**. Zmáčknete-li tlačítko **[Lupa]**, spustí se animace v režimu 320x200x256 barev. Rychlost animace v tomto režimu se dá nastavit posuvníkem pod obrázkem křížovátky před spuštěním Lupy. Tento režim se ovládá pomocí kláves, **[Space]** (mezera) zastaví animaci a následně zobrazí další obrázek. Animace se dokončí po zmáčknutí klávesy **[S]**. Konec tohoto režimu provede klávesa **[Esc]**. Ukončení nápovědy použijte tlačítko **[OK]**, nebo **[Esc]**.

2. Testy s nápovědou

Žák si vybere buď konkrétní nebo náhodně vygenerovaný test. Při náhodně zvoleném testu si vybere počet otázek z jednotlivých okruhů, jako jsou např. značky, dopravní situace... Může si vyzkoušet odpovědi a případně vyvolat nápovědu **[F2]**, která správnou odpověď označí. Správná odpověď se vybírá tak, že se zmáčkne klávesa se správnou odpovědí (**[a],[b],[c]**).

3. Zkušební testy

Test je časově omezen, ale časový interval si může žák stanovit sám, na rozdíl od předchozí fáze je potlačena možnost nápovědy **[F2]**. Systém uchovává špatné žákovy odpovědi a v Chybových testech mu umožní dít testy složené z chybných odpovědí. Na konci testu zobrazí počet dosažených bodů a v případě špatných odpovědí má žák možnost si špatné odpovědi prohlédnout. Znovu odpovídat má žák možnost až v chybových testech.

4. Ostré testy

Funkce je stejná jako v předchozí fázi , pouze test je časově limitován dle Zkušebního řádu ministerstva vnitra bez možnosti tento limit měnit.

5. Chybové testy

System vygeneruje test složený ze špatných odpovědí zkušebních a ostrých testů. Žák tak může procházet všechny otázky, u nichž v minulosti chyboval. Tyto otázky si systém pamatuje do té doby, než je žák odpoví správně v těchto chybových testech.

6. Evidence žáků

Definice žáka, jeho iniciály , porazení odietského průkazu, prohlížení odpovědí

7. Pøihlášení

Rozlišení jednotlivých uživatelů systému.

