

Úvod

Cieľom tohoto programu je skrotenie vašej klávesnice pomocou všetkých desiatich prstov. Každý, kto používa počítač, je nútený predávať informácie pomocou klávesnice a myši. Väčšina jedincov ovláda myš takmer dokonale ale písanie na klávesnici nie je vždy tak efektívne, ako by mohlo byť.

Používate klávesnicu bez toho, aby ste sa pozerali na klávesy? Je vaša rýchlosť pri písaní textu minimálne 160 znakov za minútu? Nie? Tak práve vám je určený tento program. Ak dokonale ovládáte svoju klávesnicu tak aj práca s PC bude pre vás jednoduchšia. Pohľad na človeka, ktorý bojuje s klávesnicou pomocou dvoch prstov, je často zdrvivý... Tento program môže poslúžiť aj tomu, to už má za sebou kurz ovládania klávesnice, ale chýba mu nutné precvičovanie znalostí..

Prajeme vám veľa úspechov a veríme, že vám bude tento program užitočný.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'John Marshall'.

10 ZÁKLADNÝCH PRAVIDIEL

1. Na začiatku písania si vždy položte ukazováky na základné klávesy F a J (klávesy s miernymi výstupmi).
2. Pri písaní bežného textu sa snažte nepozerať sa na klávesnicu!
3. Vaše telo by malo mať symetrickú polohu - rovný chrbát, ruky pozdĺž tela, lakty do pravého uhla. Je dobré mať podložené zápästia (ak ešte nemáte ergonomickú klávesnicu).
4. Snažte sa vykonávať všetky údery v rovnakom rytme. Môže vám pomôcť metronóm, ktorý je súčasťou programu.
5. Sústreďte sa na text! Dôležitejší je menší počet chýb ako vyššia rýchlosť!
6. Pri písaní zásadne nepoužívajte sprosté slová (to samozrejme platí aj pre zvyšok dňa).
7. Počas lekcie sa pozrite na štatistické údaje a uveďte si, kde je vaša slabina!
8. Nezabúdajte, že trpezlivosť ruže prináša. Ak vydržíte až do konca, čas venovaný tomuto programu sa vám mnohokrát vráti.
9. Starostlivo si vyberte druh klávesnice, s ktorou sa chcete naučiť pracovať. Upozorňujem vás, že si v systéme môžete nastaviť prehodenie pozícií písmen Y a Z (klávesnica QWERTY). To využijú hlavne užívatelia, ktorí používajú programy so slovenským (českým) a anglickým užívateľským prostredím.
10. Ak budete mať problémy s postupom do ďalších lekcí, prihláste sa ako nový užívateľ a zvolte si jednoduchší typ lekcí.

TIPY

1. Menu v programu ovládate pomocou kombinácie kláves ALT a podtrhnutého písmena v slove v menu (vyskúšajte si napríklad ALT+V pre Vyhodnotenie).
2. Časomieru môžete pri písaní zastaviť vyvolaním iného okna (napr. okna Vyhodnotenie). po uzatvorení tohoto okna pokračujete v písaní. Nemusíte sa preto báť prerušenia počas lekcie.
3. Zmeňte si veľkosť okna podľa vlastného vkusu. Nastavte kurzor myši na okraj okna. Keď sa vám zmení kurzor, stlačte ľavé tlačítko a presuňte kurzor v požadovanom smere. Program si pamätá polohu a veľkosť všetkých okien.
4. Nastavte si šírku stĺpcov. Šírku stĺpcov môžete meniť v oknách, kde sa zobrazujú informácie v zozname pod sebou. Medzi takéto okná patrí napríklad okno pre výber lekcie. Presuňte myš na hranicu dvoch stĺpcov a keď sa vám zmení tvar kurzora, stlačte ľavé tlačítko a presuňte myš doľava alebo doprava. Tím sa vám zmení veľkosť stĺpca. Takto môžete zvolený napr. skryť. Program si pamätá nastavenie veľkostí všetkých stĺpcov.
5. Rovnomernosť opisovania textu môžete vylepšiť použitím pomocného metronómu. Metronóm bliká v rytme, ktorý si sami určíte.

Prvé spustenie

Po uvítacom okne sa vám zobrazí dialóg pre prihlásenie užívateľa. V tomto dialógu môžete tiež zadať nového užívateľa a nové prístupové heslo. Každý, kto s týmto programom pracuje, má uložené svoje vlastne nastavenie. Po zadaní mena a správneho hesla sa vám otvorí hlavné okno, v ktorom môžete vykonávať mnoho ďalších operácií.

Zadávanie nového užívateľa prebieha trochu odlišne. Program vás vyzve k potvrdeniu prístupového hesla a potom vás čaká niekoľko otázok. Vyberiete si druh klávesnice a obtiažnosť lekcí. Ak už máte nejakú skúsenosť s písaním na stroji, program si vás otestuje a po úspešnom splnení testu vám umožní vstup priamo do odpovedajúcej lekcie. Tento test trvá maximálne 5 minút. Ak test nesplníte, musíte začať celkom od začiatku.

HLAVNÉ OKNO



Toto je miniatúra hlavného okna. Skladá sa v podstate zo štyroch častí. Zoberme to odhora...

Štatistika - Ak je tato voľba zapnutá, môžete nepretržite sledovať, aká je vaša chybovosť a rýchlosť pri opisovaní textu. Je tu tiež celkový čas opisovania lekcie. Čas sa meria od zobrazenia lekcie a zastaví sa automaticky počas ďalšej pauzy. Lekciu môžete teda kedykoľvek prerušiť bez toho aby ste stratil čas. Rýchlosť a chybovosť sú umiestnené do dvoch prúžkov a zobrazujú aktuálny stav. Ak má prúžok červenú farbu, s vašou prácou nie je niečo v poriadku. Alebo robíte veľa chýb alebo je vaša rýchlosť opisovania príliš nízka.

Text - V tejto časti je zobrazený text, ktorý musíte správne opísať aby ste postúpil do ďalšej lekcie. Aktuálnu pozíciu vám ukazuje kurzor. Opísané písmená sa zobrazia šedé a ak dôjde k chybe, zobrazí sa nesprávne stlačené písmeno pod riadkom ako červené

Pomocná klávesnica - Táto pomocná klávesnica vám slúži pri rýchlejšej orientácii pri hľadaní písmen. Na klávesnici sa vám rozblíka klávesa (alebo klávesy) ktorá sa musí stlačiť ako nasledujúca. Ak poznáte pozície všetkých kláves v opisovanej lekcii, tak túto klávesnicu nepotrebujete a môžete tuto voľbu vypnúť.

Pomocné ruky - Pomocné ruky majú tú istú funkciu ako pomocná klávesnica. Ukazujú vám, ktoré prsty majú byť použité pre stisk kláves. Je dôležité, aby ste sa hneď od začiatku naučili opisovať bez pohľadu na skutočnú klávesnicu.

Veľkosť okna si môžete nastaviť podľa vlastného uváženia. Všetky zobrazené informácie menia veľkosť a usporiadanie podľa veľkosti okna. Môžete tiež zapínať a vypínať zobrazenie niektorých blokov (pomocná klávesnica, pomocné ruky, štatistika). Z toho je jasné, že toto okno môže mať niekoľko rôznych podôb.

Menu "Program"

Zmeniť užívateľa

Táto voľba vám zobrazí dialóg pre prihlásenie užívateľa do programu. V tomto dialógu sa zadáva meno a heslo užívateľa alebo je tu možné zadať nového užívateľa. Je teda možné zmeniť aktívneho užívateľa bez toho, aby ste ukončili program. Ak sa nepodarí správne prihlásiť nového užívateľa, je nutné program ukončiť.

Voľbu pre zmenu užívateľa využijete hlavne na počítači, kde sa strieda viac ľudí a každý pracuje s týmto programom pod svojím menom.

Uložiť vyhodnotenie

Dosiahnuté výsledky (vyhodnotenie) je možné uchovávať v súbore. Tento súbor si môžete kedykoľvek otvoriť a porovnať tak svoju výkonnosť a tempo učenia. Stačí si len zvoliť miesto a názov súboru. Používajte prosím príponu "stat".

Nahráť vyhodnotenie

Táto akcia nahrá a zobrazí údaje o vyhodnotení, ktoré boli kedysi uložené do súboru. Súbory obsahujúce vyhodnotenie by mali mať príponu "stat".

Koniec

Príkaz koniec ukončí celý program.

Prax

Zvoľte lekcii

Ak zvolíte tento príkaz, zobrazí sa vám nový dialóg. V tomto dialógu je zoznam všetkých dokončených lekcii a zoznam ďalších prístupných lekcii. V tomto výpise môžete tiež vidieť informácie o dosiahnutých výsledkoch. Stačí si teda len vybrať jeden riadok zo zoznamu a potvrdiť voľbu tlačidlom OK. Tím sa aktivuje zvolená výuková lekcii. Zobrazí sa text, ktorý musíte správne a v dostatočnom rytme opísať aby ste postúpil do ďalšej lekcii.

Textový súbor

Ak chcete otestovať svoje vedomosti n vlastnom texte, potom vám to umožní táto voľba. Uložte si pripravený text do súboru vo formáte RTF alebo TXT. Taký súbor potom môžete použiť v tomto programe. Stačí len nastaviť parametre pre rýchlosť chybovosť a časový limit a môžete začať s opisovaním. Program sa chová presne tak isto ako keby ste opisoval niektorú z lekcii. Máte teda k dispozícii znovu vyhodnotenie svojho opisovania.

Nastavenie

Kurzor

Tu si môžete vybrať tvar a blikanie kurzora pri opisovaní textu. Stačí aby ste zaškrtnol tvar kurzora, ktorý vám práve padol do oka.

Zvuk

Pri písaní si môžete nastaviť jeden z niekoľkých voliteľných zvukov. Zvuky sa delia na zvuk dobrý (klávesa bola stlačená správne) a špatný (nastala chyba). Špatný zvuk je väčšinou dlhší a nie je problém ho rozoznať. Ak si nepravíte byť rušený, stačí si vybrať voľbu ticho. Nastavenie zvukov nájdete pod menu Nastavenie a pod lištou zvuky.

Editor

V tejto časti môžete nastaviť, ktorý z blokov má byť zobrazený a ktorý nie.

Zobraziť štatistiku

Zobraziť pomocnú klávesnicu

Zobraziť ruky, ktoré vám radia pohyby

- funkcia týchto troch blokov je vysvetlená v časti, kde sa popisuje hlavné okno.

Zobraziť dialóg po chybnom stlačení

- Táto voľba vám zobrazuje po každej chybe dialóg, ktorý musíte vždy uzatvoriť. Toto nastavenie využijete hlavne pri rýchlejšom opisovaní, kedy môžu vzniknúť hromadné chyby.

Metronóm

Pri opisovaní textu by ste mali dodržiavať rovnomerné tempo. K dodržaniu tohoto tempa vám môže pomôcť metronóm. Tu si môžete zvoliť tempo blikania metronómu.

Metronóm je dobré používať hlavne v prvých lekciách aby ste si osvojili rovnomerné písanie textu.

Grafika

Vyhodnotenie

Úvodná informácia

Táto časť obsahuje textovú správu o súčasnom hodnotení lekcie. Je to v podstate slovný popis všetkých ostatných tabuliek a grafov v okne "Výsledky".

Tabuľka hodnôt

Tabuľka hodnôt vám prehľadne zobrazuje všetky základné číselné informácie o dosiahnutých výsledkoch. Je tu vidieť súčasné hodnoty rýchlosti a chybovosti (Teraz) a limit, ktorý musíte prekonať aby ste mohli postúpiť do ďalšej lekcie (Limit). Je tu aj údaj o počte písmen v súčasnej lekcii (Celkom), počet už opísaných písmen (Teraz) a počet pokazených písmen (Chyby). V sekcii "Písmená" v časti "Opísané" sa dozviete, akú časť lekcie už máte za sebou.

Chybné úderý

Toto je informácia o klávesoch, u ktorých ste sa dopustili chyby. Sú to štyri stĺpce:

klávesa	- typ klávesy (v skutočnosti sa jedná o znak)
špatné úderý	- zoznam zmenených kláves s danou klávesou (medzera je znázornená znakom "_")
počet špatných úderov	- počet chybných stlačení
celkový počet stlačení	- celkový počet stlačení danej klávesy od začiatku lekcie

Každý stĺpec môžete utriediť pomocou štvorčeku, ktorý je vedľa názvu stĺpca (kliknutím myši). Tak docielite výpisu informácií podľa vašich predstáv.

Rýchlosť úderov

Tento zoznam vás informuje, aké sú rýchlosti stláčaní jednotlivých kláves. Sú tu uvedené všetky klávesy, ktoré ste v súčasnej lekcii použili. Zoznam má tri stĺpce:

klávesa	- typ klávesy
meškanie (s)	- udáva čas potrebný na stlačenie klávesy v sekundách

celkový počet
stlačení

- celkový počet stlačení danej klávesy od začiatku
lekcie

Opäť pripomínáme, že zoznam je možné utriediť podľa hodnôt ľubovoľného stĺpca kliknutím na štvorček vedľa názvu stĺpca.

Grafy

Všetky grafy majú podobný vzhľad. Plocha pod grafom je rozdelená na postupovú časť (svetlá oblasť) a ne postupovú časť (šedá oblasť). Vaším cieľom je písať text tak, aby grafy nevystupovali zo svetlej oblasti. Os X je vždy použitá na znázornenie času. Ak je graf na konci lekcie v nepostupovej oblasti (šedá časť), program vás nepustí do ďalšej lekcie a musíte si precvičiť lekcii ešte raz.

Graf chýb (AVG)

Tento graf vám ukazuje, ako sa vyvíjala vaša chybovosť počas lekcie. Chybovosť sa počíta v percentách a určuje ju pomer počtu chybných písmen k počtu všetkých opísaných písmen. Tento výpočet udáva priemernú (AVG) chybovosť.

Graf rýchlosti (AVG)

Pri opisovaní textu sa vám tiež meria čas. Výpočet grafu rýchlosti je veľmi jednoduchý. Počet všetkých opísaných písmen sa delí časom a po prevode sa udáva v počte úderov za minútu. Je to teda znovu priemerná hodnota (AVG).

Graf rýchlosti (CUR)

Tento graf vám ukazuje okamžitú hodnotu (CUR) rýchlosti v jednotlivých častiach lekcie. Z tohoto grafu môžete prehľadne vidieť, aké bolo vaše tempo pri opisovaní textu. Pri rovnomernom tempe je graf vyhladený a krivka nemá príliš veľké výkyvy. Naopak pri nerovnomernom rytme stláčania kláves je graf veľmi kostrbatý. Výpočet každého bodu grafu sa prevádza ako priemer časov predchádzajúcich desiatich kláves.

Text

V tomto okne je text, ktorý ste doteraz opísali. Táto informácia slúži pre lepšiu orientáciu hlavne pri prezeraní starých súborov s vyhodnotením.

Ak sú pre vás niektoré výrazy a skratky nezrozumiteľné, je pre vás pripravená stránka [Vysvetlivky](#)

Pomoc

O programe...

Program DesiatimiPrastami bol vyvinutý v prostredí Microsoft Visual Studia verzia 6.0. Bol použitý programovací jazyk C++. Vývoj bol zahájený v decembri roku 1998.

Ovládanie programu

Ovládanie programu sme navrhovali tak, aby bolo čo najjednoduchšie. To znamená použitie čo najmenšieho počtu ovládacích prvkov a vytvorenie prehľadných dialógov. Nasledujúce členenie je pomenované podľa položiek v menu. V tejto časti nájdete popis všetkých dialógov a vysvetlenie všetkých základných pojmov použitých v programe.

Vysvetlivky

Hlavné okno

Hlavné menu

Program

Prax

Nastavenie

Vyhodnotenie

Pomoc

Vysvetlivky

AVG

priemerná hodnota (angl. average)

CUR

súčasná hodnota (angl. current)

s

sekunda

RTF

(Rich Text Format) formát pre ukladanie dokumentov; tento formát je podporovaný operačným systémom Windows

TXT

(Text) označení pre textové súbory; tento program podporuje len slovenské (české) kódovanie Windows

Kontakt



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

tel: ++420 - 2 - 6848651
e-mail: pmq@atlas.cz
ICQ: 26871036
url: www.pmq.cz

Základné pravidlá

Doporučené držanie tela:

Sedzte s vzpriameným trupom, uvoľnené ramena, paže voľne vedľa tela. Prsty sú zaoblené v kĺboch a pri stlačení klávesy sa nezohýbajú. Ideálne je, aby sa predlaktie a zápästie nachádzali v jednej rovine mierne nad klávesnicou (ak môžete, využite stoličku s nastaviteľnou výškou). Potom nie je potrebné opierať sa dlaňou alebo zápästím o okraj klávesnice alebo o hranu stola. To umožní jednoduché vedenie prstov nad klávesnicou.

Rytmus písania

Rytmus písania spočíva v pravidelnosti úderov jednotlivých prstov. Medzi jednotlivými údermi by mala uplynúť približne rovnaká doba. U mechanického písacieho stroja to vyžadoval priamo princíp jeho fungovania. Dodržovanie rytmu však pomôže i samotnému nácviku písania. Umožní jednoduchšie zlepšovať rýchlosť písania aj keď to na začiatku vypadá, že rýchlejšie prsty sú zbytočne zdržované pomalšími. K nácviku rytmu je možné používať metronóm. Tempo je lepšie nastaviť na "nudné" ako na "ešte to stíham". Nesprávne zvolené tempo vedie v nervóznemu písaniu, strate pozornosti a k snahe "udržať sa" tempa. Zvoľte si teda tempo tak, aby vás zľahka unášalo a vy ste napísal sledovaný text plynulo a bez chýb.

Základná poloha rúk

... je východnou polohou pre akúkoľvek akciu. Prsty sa vždy vracajú do základnej polohy ak ukončili svoju akciu (podobne ako sa had stiahne do východnej polohy po svojom útoku).

prsty umiestnime takto (ľahko spočívajú na klávesoch):

ľavý malíček	a
ľavý prstenník	s
ľavý prostredník	d
ľavý ukazovák	f

ľavý palec	medzerník
pravý palec	medzerník

pravý ukazovák	j
pravý prostredník	k
pravý prstenník	l
pravý malíček	ô

Klávesnica je pomyselné rozdelená na dve polovice pre ľavú a pravú ruku.

Klávesy pripadajúce na jednotlivé prsty:

ľavý ukazovák ť ž r t f g v b

ľavý prostredník č e d c

ľavý prstenník š w s x

ľavý malíček ľ q a z +

pravý ukazovák ý á y u h j n m

pravý prostredník í i k ,

pravý prstenník é o l .

pravý malíček = p ô - ´ ú §) ``

