

Úvod

OBSAH:

Úvodní informace

[Instalace a odinstalování](#)

[Spuštění a ovládání](#)

[Licenční podmínky](#)

Základní popis programu

[Úvodní obrazovka](#)

[Úkoly programu](#)

[Hry](#)

Hodnocení a nastavení

[Hodnocení](#)

[Nastavení parametrů](#)

Úvod

MĚĪA POĚĪTÁ je výukový a vzdilávací program zamíøený na poznávání základù matematiky na úrovni první tìidy základní školy. Jednoduchostí ovládání a snadnou nastavitelností úrovní obtížnosti je vhodný pøedevším pro zvlášt ní, speciální a pomocné školy.

Program je rozdělen do čtyř kapitol a celkem obsahuje 43 úkolů, z nichž mnohé mají více variant.

První kapitola *Úvod do matematiky* – je zaměřena na rozvoj matematické představivosti, logického a abstraktního myšlení. Probírá se zde výběr prvků podle hlasového pokynu, pojmy největší, nejmenší a stejné i řazení předmětů dle velikosti a množství.

Ve druhé kapitole *Poznávání čísel* - se začíná pracovat s čísly do deseti. Základem této kapitoly jsou rozklady čísel, určování vztahu mezi číslem a množstvím, poznávání menších, větších a stejných čísel a sestavování číselných řad.

Kapitola *Počítání* je zaměřena na nácvik sčítání a odčítání. Pro pochopení rovnic je zvolen postupný přechod od sčítání množství s využitím rozkladů. Pro pokročilejší počítáče jsou připraveny rovnice se třemi prvky a sestavování matematických řad.

Kapitola Hry obsahuje jednoduché hry zaměřené na procvičení sčítání a odčítání, ale lze si vyzkoušet i placení korunami, spojením číselné řady nakreslit obrázek či projít bludištěm, nebo vypátrat správný obrázek na základě výroků vyřčených počítačem.

Samozřejmostí programu je jeho snadné ovládání (i jednou či dvěma klávesami), jednoduché nastavení úrovně obtížnosti (počítání do tří, do pěti, do deseti, s nulou, bez nuly...), jednoduché a přitom pestré prostředí (stovky obrázků a desítky zvuků), nechybí zde krátké a veselé animace i odměna za správné vyřešení úkolů.

Program MĚĪA POĚĪTÁ je multimediální, je vytvořený pro Windows 95 a vyšší. S tím souvisí i vyšší nároky na vybavení počítače. Doporučujeme počítač PC / Pentium 90 a lepší / 600 MB na pevném disku / 16 MB paměti RAM (lépe 32) / zvukovou kartu / CD-ROM mechaniku / reproduktory / grafickou kartu s více než 256 barvami a rozlišením 800x600.

Pro ideální zobrazení nastavte v systému barvy na True color (32bit).

Za spolupráci při přípravě programu děkujeme Báře Protivánkové.



Následující kapitola: Instalace a odinstalování

Instalace a odinstalování

Instalace programu:

Vložte CD ROM do čteci mechaniky.

První způsob, jak lze spustit instalaci:

Poklepnáním myši otevřete na pracovní ploše Windows složku "Tento počítač" a dalším poklepnáním vyberte ikonu CD-ROM (obvykle disk D:). Z nabídnutých ikon dvojklikem zvolte soubor SETUP.EXE.

Druhý způsob, jak lze spustit instalaci:

Start (vlevo dole na pracovní ploše Windows). Z nabídky zvolte příkaz Spustit. Do příkazového řádku napište příkaz d:\start.exe (je-li D písmeno pro vaši CD-ROM mechaniku) a klikněte myší na tlačítko OK.

Po spuštění instalačního programu budete dotázáni na pokračování instalace: [Instalace programu Méďa počítač. Přejete si pokračovat?](#) kliknutím na tlačítko **Ano** spustíte instalaci, kliknutím na **Ne** instalaci ukončíte.

V průběhu instalace se nahrají všechna potřebná data do vašeho počítače.

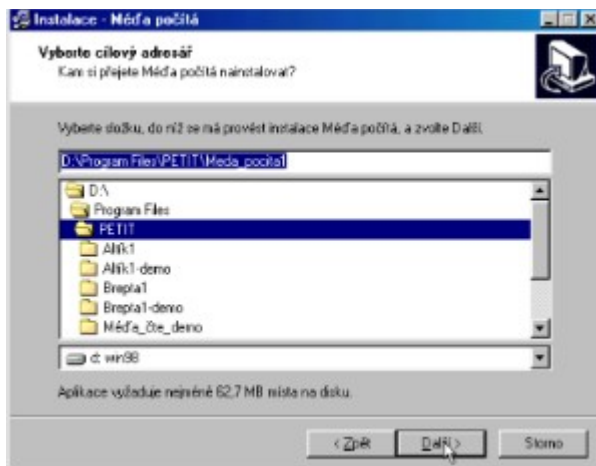


Úvodní okno instalace programu Méďa počítač, vás informuje o verzi programu a doporučuje ukončit všechny spuštěné aplikace (programy), pro zamezení konfliktů v průběhu instalace.

Kliknutím na tlačítko **Další** přejdete do další fáze instalace, tlačítkem **Storno** máte možnost instalaci ukončit.

Instalaci jde pomocí tohoto tlačítka ukončit v jakékoli fázi instalace po kladné odpovědi na tento dotaz:

[Instalace nebyla dokončena. Pokud nyní skončíte, program nebude nainstalován. Pro úspěšnou instalaci spusťte tento program jindy. Opravdu chcete ukončit instalaci?](#)



V další fázi instalace máte možnost změnit umístění programu na vašem pevném disku. Standardně je program umístěn v adresáři:

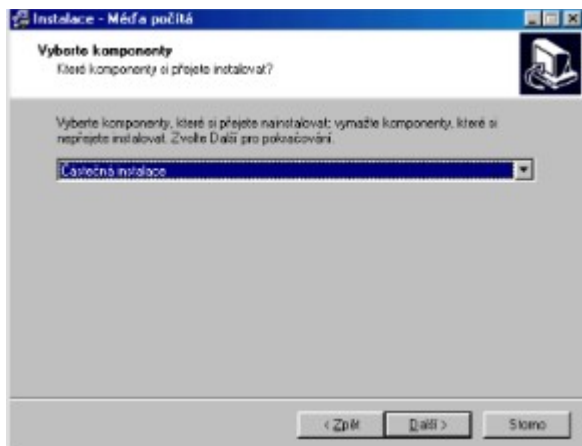
C:\Program Files\Petit\Měďa_pocitač1

Umístění programu můžete změnit přímým zapsáním cesty, nebo výběrem disku a následným výběrem adresáře.

Zároveň jste v tomto okně informováni, kolik místa na disku je potřeba pro instalování tohoto programu.

Tlačítkem **Další** se přesunete do dalšího okna instalace

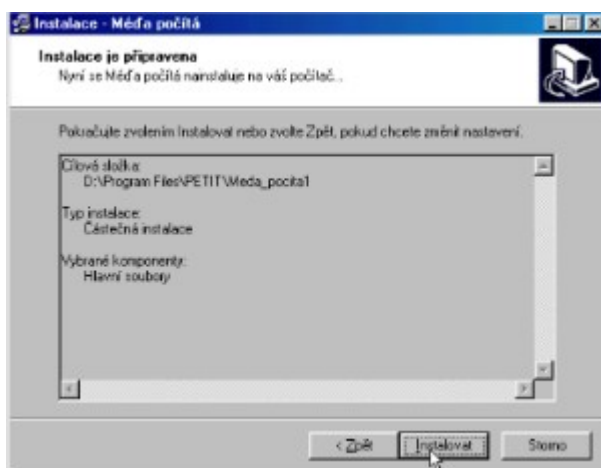
Nyní volíte, zda chcete provést částečnou



nebo úplnou instalaci.

Protože program obsahuje několik tisíc souborů (obrázků), doporučujeme provést **Částečnou instalaci**. Průběh instalace je výrazně kratší a nainstalovaná aplikace zabírá méně místa na disku (na disk se kopíruje jen část souborů). Nevýhodou částečné instalace je to, že musíte mít při spuštění programu v počítači vždy vložené CD s programem. Program vyhledává část dat na CD proto je nutná rychlejší CD ROM mechanika.

Pokud máte dostatek místa na pevném disku, a zároveň máte velmi pomalou CD ROM mechaniku, zvolte **Úplnou instalaci**. V tomto případě se do počítače zkopírují všechna data a CD nemusíte mít při spuštění programu v CD ROM mechanice. Úplná instalace trvá výrazně déle než částečná.



Poslední okno před vlastním kopírováním souborů z CD do počítače je informativní a je různé podle toho, co jste volili v předchozích oknech.

Pokud chcete změnit nastavení instalace klikněte na tlačítko **Zpět**.

Pokud chcete v instalaci pokračovat klikněte na tlačítko **Další**.

Při nahrávání souborů do počítače máte možnost sledovat průběh kopírování.



Poslední okno instalace vás informuje o úspěšném dokončení instalace a o způsobu spuštění programu.

Okno uzavřete kliknutím na tlačítko **Dokončit**.

Odinstalování programu:

Ve složce **Méd'a_počítá1** klikněte na soubor UNINS000.EXE, nebo klikněte na ikonu Tento počítač. Zvolte Ovládací panely a poté Přidat nebo odebrat programy. V seznamu vyberte řádek **Méd'a počítá** a klikněte na tlačítko Přidat či odebrat. Operační systém pak automaticky odinstaluje program z vašeho počítače.

Následující kapitola: [Spuštění a ovládání](#)

Spuštění a ovládání

Spuštění programu:

Program spustíte kliknutím na ikonu **Méd'a počíta** umístěnou na pracovní ploše Windows.

Ovládání programu:

V úvodní obrazovce a v nastavení programu je možné program pohodlně ovládat myší, proto je práce v těchto částech programu určena především dospělým (pedagogům, rodičům).

Vstoupit do zvoleného úkolu lze i klávesou Enter. Opustit program můžete kliknutím na tlačítko x umístěné v pravém horním rohu okna programu, nebo stisknutím klávesy Esc.

Úlohy programu lze kromě myší ovládat i pomocí klávesnice (kurzorové klávesy nebo mezerník pro posun kurzoru a Enter pro potvrzení výběru), případně pomocí externích tlačítek.

V případě ovládání jednou klávesou musíte mít v nastavení programu zapnutý automatický posun kurzoru, případně musí kurzor posunovat pedagog a klient provádí výběr klávesou Enter.

V úkolech:

Po každém spuštění úkolu, či jeho varianty se ozve stručný návod, který vám napoví, co se má v úkolu řešit. V případě nutnosti zopakovat návod klikněte po ikoně reproduktoru umístěné zcela vpravo na liště tlačítek.

Následující kapitola: [Licenění podmínky](#)

Licenční podmínky

Všechny softwarové části a data (obrázky a zvuky), příručka programu, jakož i koncepce programu a dat jsou chráněny autorským právem.

Při souhlasu s touto licenční smlouvou kupující obdrží nevýhradní právo k používání tohoto programu na jednom PC. Toto právo není přenosné, není možno ho pronajmout nebo zapůjčovat.

Tento program, data a příručku není dovoleno kopírovat, obměňovat, množit, pronajímat, zveřejňovat, upravovat či tento program přenášet na jiný nosič dat nebo tímto způsobem používat.

Tento program smí být ale k zajištění vlastních dat kopírován a archivován.

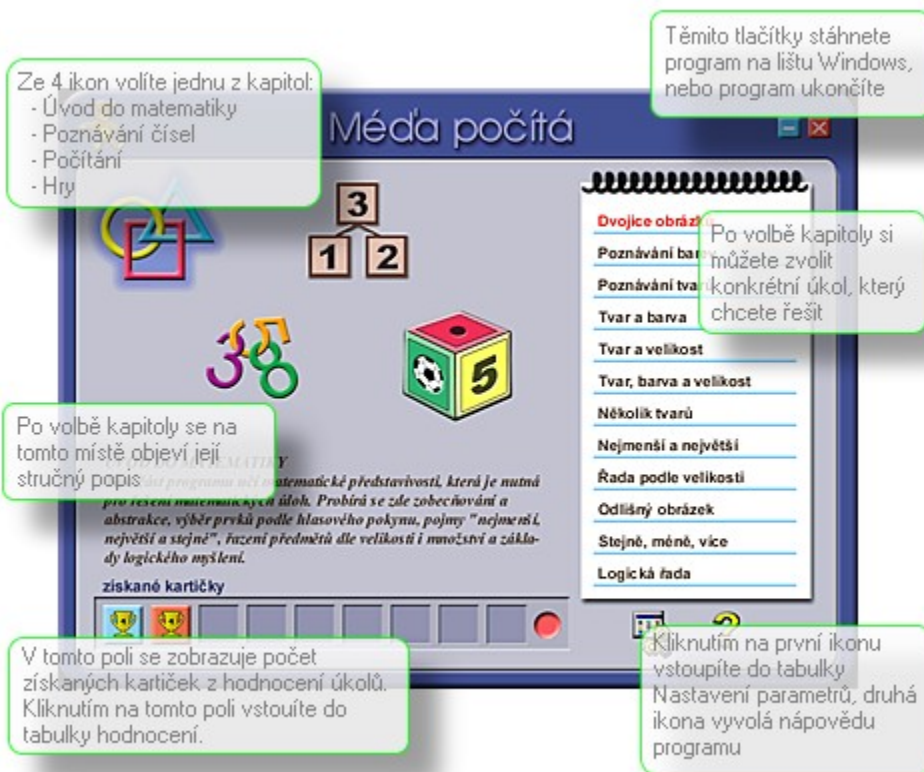
Vadné originální CD bude proti předložení vadného produktu s originálem daňového dokladu v rámci zákonných předpisů (reklamační řád) vyměněny.

Zakoupením produktu stvrzuje uživatel souhlas s těmito licenčními podmínkami.

Následující kapitola: Úvodní obrazovka

Úvodní obrazovka

Po spuštění programu MĚDA POČÍTÁ se objeví úvodní obrazovka. Úvodní obrazovka je rozdělena do šesti polí, jejichž základní popis je na následujícím obrázku:



Pohodlné ovládání na úvodní obrazovce je možné pomocí myši (kliknutím na ikonu, řádek seznamu, nebo pole kartiček). Ovládat prvky na úvodní obrazovce lze i pomocí klávesnice. Možnosti ovládání pomocí klávesnice si popíšeme při podrobném popisu jednotlivých polí úvodní obrazovky.

Ukončení programu:

Kliknutím na ikonu:  nebo stisknutím kombinace kláves **ALT+F4** ukončíte program.

Kliknutím na ikonu:  stáhnete program na lištu hlavní plochy Windows.

Volba úkolu:


Nejdříve si musíte vybrat jednu ze čtyř kapitol (Úvod do matematiky, Poznávání čísel, Počítání, Hry) a to kliknutím na jednu ze čtyřech velkých ikon. Mezi jednotlivými kapitolami se lze přepínat i pomocí **Mezerníku** nebo **kurzorovými klávesami** (šipky doleva / doprava). Kontextově s volbou kapitoly se změní text v poli popisu kapitoly i seznam možných úkolů pro vybranou kapitolu. Konkrétní úkol zvolíte kliknutím na řádek seznamu úkolů, nebo se můžete po seznamu pohybovat pomocí **kurzorových kláves** (šipky nahoru / dolů) a následně vybírat úkoly stisknutím klávesy **Enter**.

Hodnocení kartičkami:



Na úvodní obrazovce máte i přehled, kolik máte získaných kartiček za správné řešení úkolů.

Více se o kartičkách

dozvíte v kapitolách [Hodnocení](#) a [Nastavení parametrů](#). Pokud je v poli získaných kartiček posledních 5 okének přeškrtnutých, znamená to, že sbíráte jen 4 kartičky. Pokud jsou všechna okénka přeškrtnutá, je hodnocení kartičkami vypnuto.

Kliknutím na červené tlačítko v poli kartiček  vymažete všechny kartičky - po potvrzení dotazu: [Opravdu chcete smazat všechny dosud získané kartičky?](#). Kliknutím na jakoukoli kartičku se otevře okno [Hodnocení](#).

Nastavení parametrů a nápověda:

Kliknutím na ikonu:  se otevře tabulka [Nastavení parametrů](#) a kliknutím na ikonu:  vstoupíte do této nápovědy.

Následující kapitola: [Úkoly programu](#)

Úkoly programu

Při popisu úkolů programu se omezíme pouze na popis obrazovky úkolu a ovládacích prvků. Náplň jednotlivých úkolů a postup při jejich řešení jsou zřejmé ze zvukového návodu, který se ozve vždy po prvním vyvolání úkolu.

Po vstupu do jakéhokoli úkolu z prvních třech kapitol (Úvod do matematiky, Poznávání čísel, Počítání) se otevře jednotná obrazovka. V horní části okna úkolu je umístěn displej, na který se skládají správné výsledky. Displej může obsahovat i vzor - například rovnici určenou k vyřešení, neúplnou matematickou řadu atp.



Největší část okna úkolu zabírá pole výběru. V tomto poli, v závislosti na nastavení úrovně obtížnosti, může být umístěno až šest prvků. Po poli výběru se lze pohybovat pomocí myši, nebo klávesnicí - a to buď **kurzorovými klávesami**, či **Mezerníkem**. Aktuální prvek je označen žlutou konturou (v příkladu na obrázku jsou označeny bonbóny).

Potvrzení vašeho výběru provedete buď kliknutím levého tlačítka myši, nebo stisknutím klávesy **Enter**.

Pole tlačítek:

Pole tlačítek je umístěno v závislosti na Nastavení parametrů buď mezi displejem a polem výběru, nebo v horní části okna úkolu. K tlačítkům jsou přiřazeny i klávesové zkratky, nebo funkce klávesy, které uvádíme v závorce.

V tomto poli kliknutím myši na vybrané tlačítko můžete:

- ukončit úkol a přejít zpět do úvodní obrazovky (**Esc**)
- vstoupit do tabulky Hodnocení. Při najetí kurzoru myši na toto tlačítko se objeví v bublinkové nápovědě stručná rekapitulace hodnocení:
Počet kartiček: X z Y; Počet bodů: X z Y; Počet chyb: X z Y.
V případě, že je hodnocení v Nastavení parametrů nepovoleno hodnocení kartičkami, je ikona šedá a do tabulky hodnocení nelze vstoupit (**Alt+H**).
- vstoupit do tabulky Nastavení parametrů, ve které můžete ovlivnit chování programu. Zde lze například nastavit, budete-li v úkolech počítat s nulou či bez ní (**Alt+P**).
- namíchat nové prvky v okně výběru případně na displeji. Zamíchání se neprojeví v hodnocení jako chyba. Můžete si tak namíchat vhodnou situaci v úkolu (**F9**).
- vyvolat nápovědu programu (**F1**).
- přehrát poslední zvukový návod úkolu (**F2**).

Kliknutí na prostřední tči podlouhlá tlačítka vyvolá menu na kterém můžete volit:

- další úkoly vybrané kapitoly (**F3** - předcházející úkol, **F4** - následující úkol)
- nové varianty vybraného úkolu (**F7** - předcházející varianta **F8** - následující varianta)
- různé úrovně vybraného úkolu (**F5** - nižší úroveň **F6** - vyšší úroveň)

Aktuální nápis na tlačítku vás informuje, v jakém úkolu, variantě či úrovni se nacházíte.

Pro postupné přepínání mezi úkoly, variantami a úrovněmi slouží i šipky ◀ ▶ umístěné u tlačítek. K přepnutí dojde ale jen tehdy, když existuje následující (či předchozí) úkol, varianta nebo úroveň.

Varianty a úrovně nemusí být u některých úkolů povoleny - a to tehdy, když je úkol bez variant, respektive bez úrovně. V tom případě je na tlačítku šedý nápis *bez variant* respektive *bez úrovně*. Změna úkolu, varianty či úrovně se neprojeví v hodnocení jako chyba.

Při přepínání mezi variantami úkolu se ozve vždy nový zvukový návod.

Následující kapitola: [Hry](#)

Hry

Hry v programu MĚIA POĚÍTÁ mají různé obrazovky, proto si všechny hry stručně popíšeme. Hry lze ovládat jak myší tak pomocí klávesnice (**Mezerník** a **Enter**, případně **kurzorové klávesy** a **Enter**).

U všech her je lišta tlačítek umístěna v horní části okna a tlačítka mají stejnou funkci jak jsme je popsali v předchozí kapitole Úkoly programu.

1. Dokresli obrázek



Při dokreslování obrázku umístíte puntíky podle vzoru (levý obrázek) do pravé části rámečku.

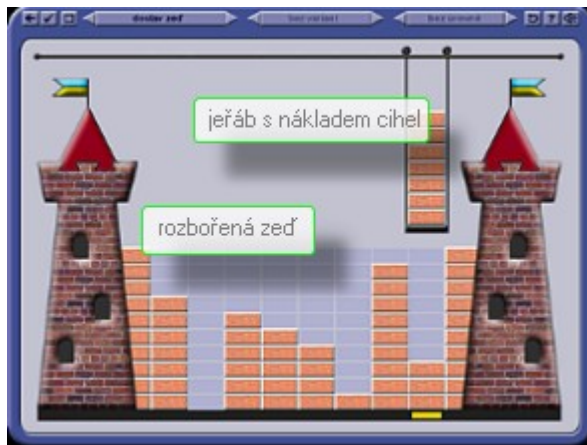
Plochu pro doplnění tvoří bodová síť podle úrovně: 4x4, 6x6 nebo 8x8 bodů. Ve variantách máte možnost nastavit dokreslování přesně podle vzoru, doplnění obrázku zrcadlově otočeného (otočený podle svislé osy), nebo dokreslení obrázku vzhůru nohama (otočený podle vodorovné osy). Jako nápověda ke zvolené variantě slouží ilustrační obrázek v levém horním rohu.

Nejjednodušší ovládání tohoto úkolu je pomocí myši.

Pomocí mezerníku postupuje kurzor od levého horního rohu směrem k pravému dolnímu rohu.

Správné umístění puntíku je signalizováno žlutou barvou.

2. Dostav zeď



V této hře máte za úkol dostavit rozbořenou zeď.

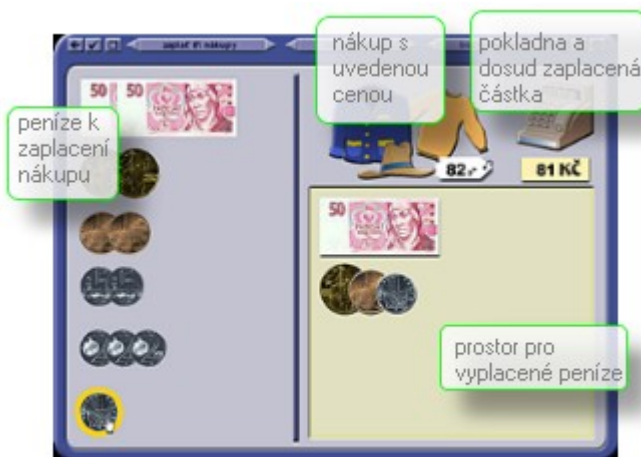
Na jeřábu, který jezdí nad zdí je určený počet cihel. Tyto cihly lze umístit jen do sloupce, ve kterém chybí přesně tolik cihel, kolik je na jeřábu.

3. Nakup za přesný obnos



V této hře máte nakoupit nejvíce pit předmětů za přesnou sumu peněz určenou počítačem. Tato částka se objeví po spuštění úkolu v pravé horní části obrazovky (nad účtenkou). Výběrem zboží z regálu postupně naplňujete účtenku, na které může být nejméně jedno a nejvíce pět kusů. Je povoleno "nakoupit" vícekrát stejný druh zboží. V případě, že potřebujete vrátit některé zboží z účtenky zpět, klikněte na oranžovou šipku v pravé dolní části obrazovky. Po dosažení určené částky klikněte na pokladnu.

4. Zaplaťte nákupy



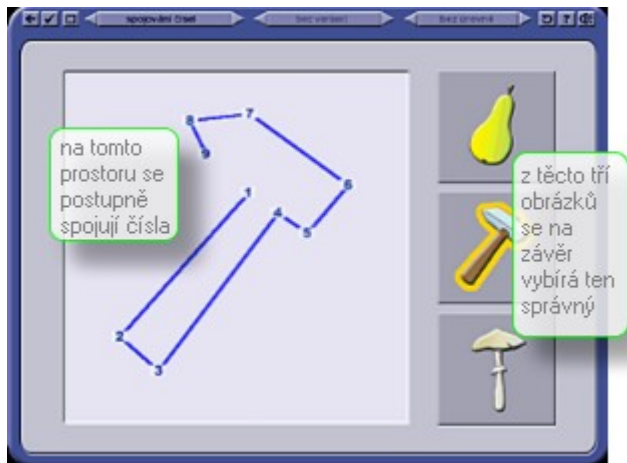
Tento úkol vás naučí platit českými korunami. Po spuštění úkolu se v horní střední části objeví nákup s uvedenou částkou, kterou máte zaplatit. Tentokrát nemusíte zaplatit přesnou částku, můžete i přeplatit. Počítač vám přeplatek vrátí. Postupně musíte takto zaplatit tři nákupy.

5. Myslím si číslo



Tato hra vás procvičí v řešení jednoduchých i složitějších rovnic podle diktátu. Podle výroku "šamana" máte odhalit číslo, na které myslel.

6. Spojování čísel

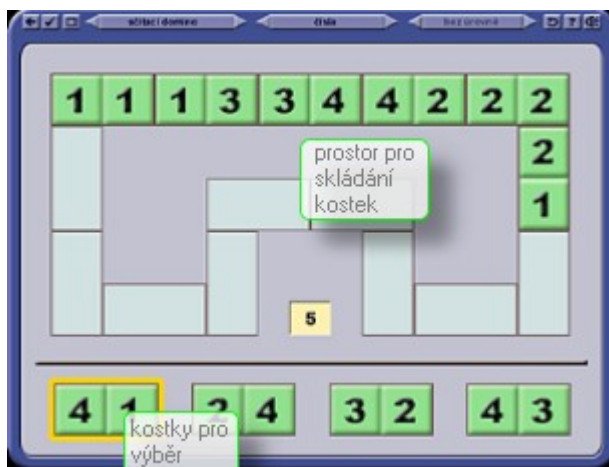


Postupným spojováním čísel od nuly do deseti nebo dvaceti vznikne obrys obrázku.

Po spojení všech čísel máte za úkol vybrat jeden ze tří obrázků, který odpovídá vámi vytvořenému obrysu. Nejjednodušší ovládání tohoto úkolu je pomocí myši.

Pomocí mezerníku postupuje kurzor po souřadnicích od levého horního rohu směrem k pravému dolnímu rohu.

7. Sčítací domino



Ve sčítacím dominu musíte doložit kostku s odpovídající číselnou hodnotou a zároveň součet obou jejích čísel musí dát výsledek stanovený počítačem.

V našem příkladu lze doložit jen kostku 4/1 (orámovaná kurzorem), nebo 2/2 jako jediná obsahuje číslo jedna a součet jejích čísel je pět.

Domino lze vždy dohrát až do konce - tj. lze doložit všech 15 kostek.

8. Matematické pexeso

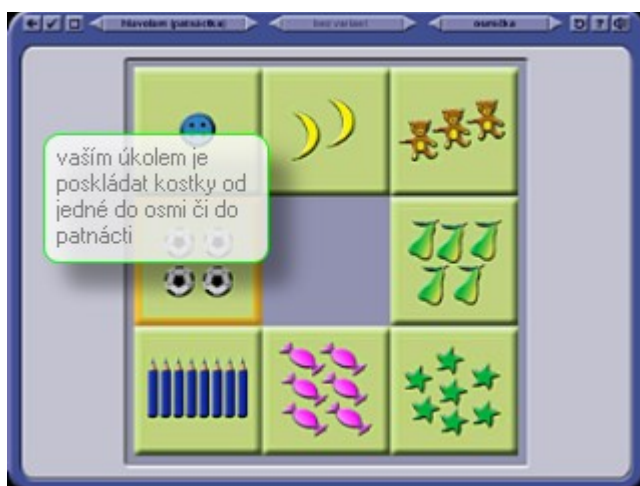
V tomto pexesu máte za úkol najít dvojici kartiček se stejnou hodnotou (například: $2+1 = 3$).

9. Vypátrej obrázek



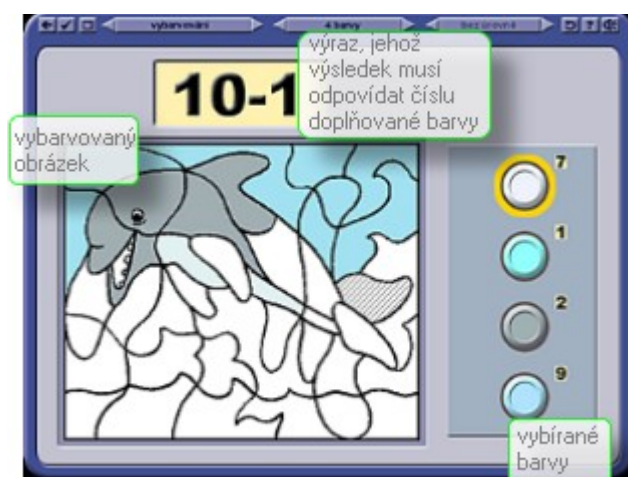
Na obrazovce se objeví 20 různých obrázků. Jeden z nich máte vypátrat. K jeho odhalení vám poslouží výroky kterými vám napovídá počítač. Nejdříve zvolte libovolný obrázek. Máte-li štěstí, může se vám podařit hned na poprvé trefit na správný obrázek. Většinou však kliknete na špatný obrázek a počítač vám napoví jednu vlastnost, ve které se vybraný obrázek liší od hledaného. Postupným skládáním jednotlivých výroků pak můžete nalézt hledaný obrázek.

10. Hlavolam (patnáctka)



V této hře máte za úkol poskládat kostky s množstvím, číslem nebo výrazem od jedné do osmi nebo do patnácti. Kostku lze posunout vždy jen místo prázdného místa - v našem příkladu lze posunout jen kostky s misíčkou, míčem, hruškami a bonbóny.

11. Vybarvování



Při vybarvování obrázku musíte pozorně sledovat displej, na kterém se objevuje matematický výraz. Plochu, na které právě stojíte lze totiž vybarvit jen tou barvou, jejíž číslo je stejné jako výsledek výrazu na displeji. Aktivní vybarvovaná plocha je vyšrafovaná. Barva, kterou právě vybarvujete, je na paletě zobrazena jako jediná. V případě, že se výsledek výrazu na displeji liší od čísla barvy a vy se pokusíte přesto plochu touto nesprávnou barvou vybarvit, zobrazí se i ostatní barvy, z nichž si můžete vybrat tu správnou. Při využití ovládní mezerníkem postupujete po plochách směrem doprava a dolů. Klávesou Enter vybarvujete plochu nebo vybíráte barvu.


12. Bludišti



V bludšti musíte nejen nalézt východ, ale po cestě posbírat postupně všechna čísla od jedné do deseti. Tato hra se nejlépe ovládá pomocí kurzorových kláves, lze však využít i mezerníku pro pohyb a klávesy Enter pro změnu směru pohybu.

Následující kapitola: [Hodnocení](#)

Hodnocení

V případě, že máte v Nastavení parametru povoleno Použití hodnocení kartičkami, pak program sleduje úspěšnost řešení jednotlivých úkolů. V Nastavení parametru si zároveň můžete určit, kolik kartiček se má sbírat a počet správných odpovědí i toleranci chyb. V případě, že máte zatrženo sbírání devíti kartiček, pak tabulka hodnocení vypadá podobně, jako na dolním obrázku. V případě sběru čtyř kartiček je pravý sloupec a spodní řada přeškrtnutá. Do hodnocení můžete vstoupit z úvodní obrazovky kliknutím na jednu ze zobrazených kartiček, nebo z jakéhokoli úkolu programu - po kliknutí na tlačítko: 

Po získání stanoveného počtu kartiček si můžete zahrát jednu z bonusových her:

- obrázkový hlavolam ve stylu patnáctky
- vymalování zvoleného obrázku.

Na zobrazeném okně hodnocení můžete kdykoli zmínit obrázek pro vybarvení nebo hlavolam kliknutím na jeden z deseti malých obrázků na pravé straně okna hodnocení.

Je-li v při pokusu o získání jedné z kartiček překročena tolerance chyb, je pokus přerušen a začíná se od začátku. Rovněž, není-li splněn počet správných odpovědí, nelze získat další kartičku. Počet chyb lze nastavit v mezích: 0 - 20 a počet správných odpovědí: 1 - 20.

Pedagog (nebo rodič) může vhodným určením počtu správných odpovědí a stanovením hranice chyb působit hodnocení různé úrovni dětí: Schopnějším nastaví více správných odpovědí a malý počet chyb, méně schopným, nebo začátečníkům třeba i více chyb než správných odpovědí. Děti pak při řešení úkolů nemusí ztratit motivaci i při prvních méně úspěšných pokusech.

Správné odpovědi (i chyby) se do hodnocení přičítají i když přecházíte mezi úkoly, nebo mezi jejich variantami a úrovněmi. Nové zamíchání úkolu není považováno za chybu.


Hodnocení lze využít jen u úkolů (první tři kapitoly) - ne u her (čtvrtá kapitola)!!!




Příklad:

Máte-li nastaveno sbírání 4 kartiček, počet správných odpovědí pro získání jedné kartičky 5 a nulový počet chyb, pak musíte nejméně 20x (5x4) správně odpovědět bez jediné chyby. V případě, že máte za sebou třeba 18 správných odpovědí bez jediné chyby, pak máte získané celkem tři kartičky (15=5x3) a usilujete o získání čtvrté, poslední kartičky. K jejímu získání vám stačí už jen dvě správné odpovědi. Uděláte-li však při devatenácté otázce chybu, začínáte pokus o získání poslední kartičky znovu - musíte 5x odpovědět bez jediné chyby.

V případě, že jste získali stanovený počet kartiček objeví se automaticky okno hodnocení.



Kliknutím na tlačítko  vstoupíte do skládání obrázku ze tří nebo osmi kartiček. Ovládání této hry je popsáno v části Hry.

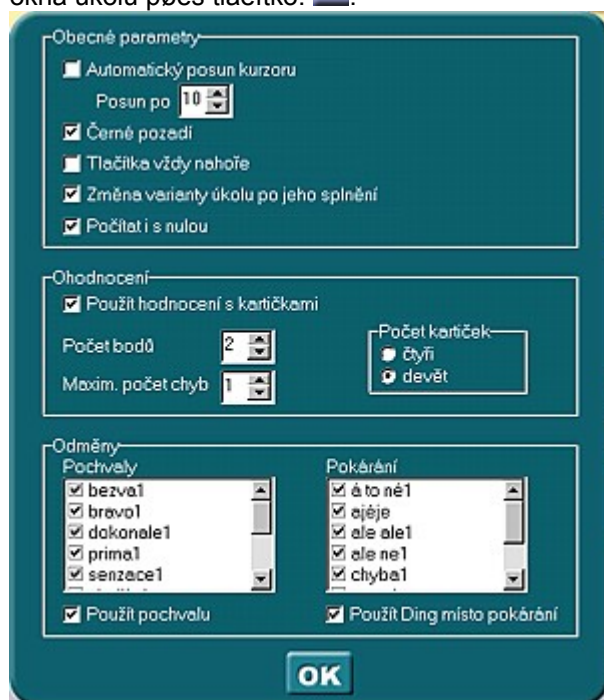
Kliknutím na tlačítko  vstoupíte do vybarvování zvoleného obrázku.

V této hře zvolte mezi ovládání myší nebo klávesnicí kliknutím na tlačítko v pravé horní části okna. Ovládání hry je obdobné jak bylo popsáno v části Hry.

Následující kapitola: Nastavení parametru

Nastavení parametrů

Do tabulky nastavení parametrů lze vstoupit z úvodní obrazovky kliknutím na ikonu: , nebo z okna úkolu přes tlačítko: .



V **Obecných parametrech** lze povolit **Automatický posun kurzoru** a nastavit rychlost posunu v zapsání hodnoty v desetínách sekundy. Automatický posun kurzoru vám umožní ovládat program pouze pomocí jedné klávesy (Enter). Pohyb po jednotlivých prvcích výběru zabezpečuje počítací.

Zaškrtnutím parametru **Černé pozadí** vám zobrazí program přes celou obrazovku. Při větším rozlišení (např. 1024 x 768) vás pak nerozptyluje pozadí programu (ikony na ploše atp.).

Zaškrtnutí parametru **Tlačítka vždy nahore** vám umístí lištu s tlačítky do horní části obrazovky. Standardní je lišta s tlačítky v úkolech umístěna pod displejem, ve hrách v horní části obrazovky.

Povolení parametru **Změna varianty úkolu po jeho splnění** způsobí automatické přepínání mezi všemi variantami úkolu. Například u prvního úkolu - Dvojice obrázků program bude postupně přepínat mezi všemi čtyřmi variantami tohoto úkolu (obrázek - obrázek, piktogram - piktogram, piktogram - obrázek, obrázek - piktogram).

Parametr **Počítat s nulou** slouží k zakázání (resp. povolení) nuly v příkladech a to pro všechny varianty i úrovně všech úkolů (ne her).

V části **Ohodnocení** ovlivníte způsob hodnocení plnění úkolu kartičkami.

Zásadní parametr je **Použít hodnocení s kartičkami**. V případě zrušení zaškrtnutí u tohoto parametru nemají další parametry patřící do **Ohodnocení** význam, protože hodnocení kartičkami je zrušeno. Při zaškrtnutí (povolení) tohoto parametru máte možnost ovlivnit:

- **Počet bodů** - tj. správných odpovědí nutných k dosažení jedné kartičky
- **Maximální počet chyb** - tj. toleranci chyb pro získání jedné kartičky. Je-li tento počet chyb přesáhnout, začíná se s pokusem o získání kartičky od začátku.
- **Počet kartiček** - zvolením jedné z možností určujete, zda se sbírá celkem devět nebo jen čtyři kartičky.

V části **Odměny** ovlivníte chování programu při správné a špatné odpovědi.

V případě, že zaškrtnete parametr **Použít pochvalu** bude se na obrazovce objevovat animace "nuláka", který bude říkat pochvaly, které lze vybrat v seznamu nad tímto parametrem. V opačném případě nebude správná odpověď nijak komentována ani nebude doprovázena animací. V případě, že zaškrtnete parametr **Použít Ding místo pokárání** zazní při chybné odpovědi standardní chybový zvuk Windows (Ding). Při zrušení zaškrtnutí u tohoto parametru zazní jedno z pokárání, které je povoleno v seznamu nad tímto parametrem.

Konec manuálu - zpět na Úvod

