

Průvodce systémem iTutor4

Modul Tester

Adrian Kapias

Vysoká škola báňská - Technická univerzita Ostrava

Regionální centrum celoživotního vzdělávání

Ostrava 2003

Obsah

Použitá terminologie.....	3	Doplnění slov.....	21
Úvod.....	5	Číselné odpovědi.....	22
Ovládací prvky systému iTutor.....	6	Řazení položek.....	23
Seznam.....	6	Drag and Drop.....	24
Tabulka.....	7	Křížovka.....	25
Tlačítko.....	7	Doplnění textu.....	26
Vstupní pole.....	8	Předpisy.....	26
Roletová nabídka.....	8	Nový okruh.....	27
Tester.....	9	Vlastnosti okruhu.....	27
Přihlášení do systému.....	9	Nový předpis.....	28
Objekt Téma: Popis akcí.....	10	Vlastnosti předpisu.....	28
Nové téma.....	10	Předpis: Volby.....	29
Vlastnosti tématu.....	11	Nový blok.....	29
Nová otázka.....	11	Vlastnosti bloku.....	30
Přidání tématu nebo otázky.....	12	Blok: Volby.....	31
Odebrání.....	12	Nový test.....	31
Smazání.....	12	Vlastnosti vytvářeného testu.....	32
Dostupný pohled pro objekt.....	13	Přidání okruhu nebo předpisu.....	32
Objekt Otázka.....	14	Přidání tématu nebo otázky.....	33
Vlastnosti.....	14	Přesunutí bloku vpřed v rámci předpisu.....	34
Volby.....	15	Přesunutí bloku vzad v rámci předpisu.....	34
Poznámka.....	16	Přesunutí tématu vpřed v rámci bloku.....	34
Obrázek k otázce.....	16	Přesunutí tématu vzad v rámci bloku.....	34
Zpožděné odpovědi.....	17	Odebrání.....	34
Typy otázek.....	19	Smazání.....	35
Volby z více možností.....	19	Testy.....	35
Volba z více možností.....	20	Závěrem.....	36

Použitá terminologie

AICC	AICC (Aviation Industry CBT Committee) je mezinárodní organizace, která se věnuje standardizaci a vývojem norem pro vzájemnou komunikaci mezi výukovými programy/kurzy a řídicími systémy. Standard AICC definuje komplexní sadu pravidel, která popisují jednotlivé interakce mezi výukovými programy a řídicími systémy. Bližší informace je možné získat na internetových stránkách http://www.aicc.org
Blok	<i>Blok</i> je logickým objektem popisujícím, v rámci systému iTutor Tester, část testu se shodnými vlastnostmi (např. způsob výběru otázek, způsob jakým budou vybrané otázky prezentovány). Každý předpis musí obsahovat minimálně jeden blok.
Okruh	<i>Okruh</i> je abstraktní objekt, který slouží pro logické slučování jednotlivých předpisů do skupin. Okruh může obsahovat další okruhy s předpisy. Je tedy základním prvkem při tvorbě hierarchické struktury předpisů testů.
Otázka	<i>Otázka</i> je objekt reprezentující v systému iTutor konkrétní otázku daného typu a definovaných vlastností. Otázka jako objekt je vždy součástí určitého tématu.
Pohled	<i>Pohled</i> je uživatelem předem definovaný pohled na data uložená v systému iTutor. Pro zvolený objekt v hierarchické struktuře je možné spustit vytvořené pohledy, které nám poskytnou relevantní informace vztahující se k danému objektu. Výběr pohledu se provádí v okně zobrazeném po provedení volby „ Dostupné pohledy pro objekt... “. Jsou-li definovány, je třeba zadat doplňkové parametry, nutné pro zobrazení pohledu. Výsledky jsou zobrazeny v samostatném okně prohlížeče
Právo	<i>Právo</i> v systému iTutor Tester se vztahuje na řadu definovaných základních činností, které jsou kontrolovány vnitřním mechanismem systému (např. Přidávání do tématu, Prohlížení otázek, ...). Jednotlivá práva jsou spojována do rolí, kdy potom patřičné roli přináleží soubor souvisejících práv.
Předpis	<i>Předpis</i> je objekt, který definuje způsob vygenerování konkrétního testu. Obsahuje bloky témat a otázek určených pro použití ve vlastním testu. Také obsahuje texty použité v testu a řadu uživatelsky definovaných parametrů.
Role	<i>Role</i> představuje množinu práv. Role se přiřazují jmenovitým uživatelům, a to vždy s ohledem na kontextu ve kterém se nacházejí. Některé role souvisejí s tématy, proto se vždy přiřazují v kontextu vybraného tématu, jiné role souvisejí s otázkami, proto se vždy přiřazují v kontextu vybrané otázky, atd.
Správce	Správce je každý uživatel v systému, který může spustit <i>Správčenské rozhraní</i> aplikace iTutor Tester. Správce poté v tomto rozhraní může manipulovat pouze s objekty, ke kterým má přiřazena příslušná práva.
Správčenské rozhraní	<i>Správčenské rozhraní</i> je rozhraní systému iTutor Tester, které je přístupné pouze uživatelům systému s přidělenou rolí správce. Toto rozhraní umožňuje především následující činnosti: správa témat a otázek, správa okruhů a předpisů, tvorba AICC kompatibilních testů a jejich archivace.
Student	<i>Student</i> je každý uživatel v systému, který může spustit Studentské rozhraní. Jedná se tedy v podstatě o každého uživatele zavedeného v systému (identifikace-heslo).

Studentské rozhraní	<i>Studentské rozhraní</i> je rozhraní systému iTutor, prostřednictvím kterého studenti mohou studovat jednotlivé kurzy a absolvovat jim přidělené testy. Toto rozhraní zobrazuje zejména aktuální oznámení pro studenta, umožňuje spouštět studentovi přidělené i volně dostupné kurzy nebo si měnit své identifikační údaje.
Téma	Téma je abstraktní objekt, který slouží pro logické sloučení jednotlivých otázek do skupin. Téma může obsahovat další témata s otázkami. Je tedy základním prvkem při tvorbě hierarchické struktury témat a otázek.
Test	<i>Test</i> představuje konkrétní test vygenerovaný na základě předpisu. Při vygenerování testu vznikne AICC kompatibilní objekt, který lektor může zařadit do řídicího systému iTutor. Zároveň se také vygeneruje mechanismus testu, který archivuje údaje o vygenerování.

Úvod

Aplikace iTutor Tester slouží jako nástroj pro správu a tvorbu testů, které je možné provozovat v řídicím systému iTutor

Aplikace se skládá ze dvou uživatelských rozhraní: *Studentského rozhraní* a *Správcovského rozhraní*.

Studentské rozhraní je popsáno v části iTutor Student. *Správcovské rozhraní* umožňuje následující činnosti:

Správa témat a otázek

Pomocí témat lze namodelovat libovolnou strukturu otázek řazených do dílčích témat. Každé téma může obsahovat libovolný počet otázek. Každé téma může obsahovat libovolný počet dalších témat. Úroveň zanoření témat je neomezená, systém pouze kontroluje, zda nedochází k rekurzi (opakování názvů témat).

Správa okruhů a předpisů s definovaným chováním

Pomocí okruhů lze namodelovat libovolnou strukturu předpisů řazených do dílčích okruhů. Každý okruh může obsahovat libovolný počet předpisů. Každý předpis je tvořen neomezeným počtem bloků, který předepisuje způsob vygenerování testu ze zadaného tématu. Každý předpis obsahuje vzor zobrazení, které určuje vlastní grafickou podobu testu. Každý předpis může obsahovat historii všech předchozích verzí konkrétních testů. Každý okruh může obsahovat libovolný počet dalších okruhů.

Automatizovaná tvorba testů

Aplikace iTutor Tester umožňuje automatizovanou tvorbu AICC kompatibilních testů z nadefinovaných předpisů.

Archivace vytvořených testů

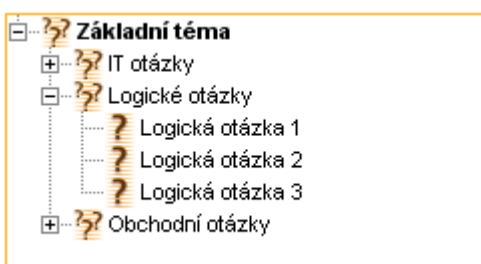
Aplikace iTutor Tester archivuje chronologický seznam všech vytvořených testů. Archiv lze prohlížet po jednotlivých měsících v sekci *Testy*.

Ovládací prvky systému iTutor

Všechny moduly systému iTutor jsou realizovány v prostředí internetového prohlížeče. Z toho tedy vyplývá i poněkud odlišný způsob práce v systému, než na jaký můžete být zvyklí z programových prostředí běžných operačních systémů. Počet ovládacích prvků, manipulace s nimi, kontextové nabídky či programová menu; to vše je v systému iTutor řešeno v rámci možností internetového prohlížeče. Výhodou tohoto, v poslední době stále častějšího řešení je, že na klientském počítači není nutná instalace samostatných programových modulů a že je možná synchronizovaná činnost velkého počtu uživatelů v systému.

Mezi základní ovládací prvky systému iTutor patří Seznam, Tabulka, Tlačítko, Vstupní pole, Roletová nabídka, Stavové pole.

Seznam



Seznam slouží k zobrazení hierarchické struktury objektů v daném kontextu (např. struktury kurzů, práv na jednotlivé objekty, rolí uživatele, apod.).

Položky seznamu se nazývají uzly. Jednotlivé uzly v seznamu mají svůj název a ikonu, která reprezentuje typ objektu představujícího daný uzel. Uzel v seznamu zvolíme výběrem jeho názvu nebo ikony. Vybraný uzel je v seznamu zvýrazněn *tučným* písmem.

Uzly v seznamu mohou obsahovat další položky. Před ikonou takového uzlu je navíc zobrazen symbol nebo . Zvolíme-li symbol , uzel seznamu se rozbalí (načtou se položky, které daný uzel obsahuje) a symbol se změní na (což označuje rozbalený uzel). Zvolením symbolu se uzel opět sbalí.

Při práci se seznamy v systému iTutor je nutno mít na paměti jejich základní vlastnost, kterou mají v prostředí prohlížeče. Obsah těchto seznamů se v mnoha případech automaticky neaktualizuje v návaznosti na změny prováděné v systému. Proto je většinou nutné po provedení změn provést opětovné načtení obsahu seznamu. Toto lze provést například opakovanou volbou položky menu, v jejímž kontextu jste prováděli změny.

Tabulka


	Název kurzu	Název kategorie
1	MS Access2000 I	IT
2	MS Internet Explorer	IT
3	MS Internet Explorer - nezvuková verze	IT
4	MS Outlook2000 I	IT
5	MS Outlook2000 II	IT
6	MS PowerPoint2000 I	IT


Tabulka slouží k zobrazování textových dat, která mohou obsahovat více řádků a sloupců. Jména sloupců jsou zobrazeny v záhlaví. Řádky jsou očíslovány v levé části tabulky. Vybrání řádku se provede zvolením textu požadovaného řádku nebo pořadového čísla řádku v levé části tabulky.


Volbu prostřednictvím pořadového čísla řádku lze také využít pro současné označení většího množství řádků. Pro vybraný řádek (řádky) lze vykonat definovanou operaci, jejichž dostupnost je reprezentována ikonami tlačítek v levém dolním rohu tabulky.

U tabulky jsou vždy zobrazena pouze ta tlačítka pro které jsou přístupné definované operace.

Navigace v tabulce se provádí tlačítka u posuvníků:

 posun tabulky o řádek nahoru či dolů.

 posun tabulky o stránku nahoru či dolů.

 posun tabulky o sloupec doleva či doprava.

Tlačítko



Uložit

Tlačítka slouží k vyvolání požadované činnosti, která se vyvolá zvolením daného tlačítka. Jednotlivé ikony tlačítek symbolizují akci, která bude v systému provedena jejich zvolením. Při přesunu ukazatele myši nad tlačítko se ve stavovém řádku internetového prohlížeče zobrazí podrobnější popis funkce, kterou tlačítko vykonává.

Při práci se systémem iTutor plní *Tlačítka* klíčovou roli. Jsou prvkem, kterým je systém informován o akcích, které si přejete provést.

Vstupní pole

Název:

Popis:

Vstupní pole vám slouží k zadávání textových a číselných informací. Význam informací ve vstupním poli je definován popisem, který je obvykle umístěn vlevo či nad vstupním polem.

Většina vstupních polí v systému obsahuje přednastavenou hodnotu. Tuto hodnotu je možné změnit zadáním z klávesnice. Po výběru vstupního pole se zobrazí symbol kurzoru. Následně je možné zadávat informace pomocí klávesnice.

Víceřádková vstupní pole mají po pravé straně posuvník pro posun obsahu řádků. Uložení zadaných informací se musí potvrdit volbou patřičného tlačítka formuláře (např. **Uložit**), většinou se takto potvrzuje zadání více vstupních polí najednou.

Při zadávání/změně údajů jsou často informace o zvoleném objektu členěny v prohlížeči na logické obrazovky (formuláře). Na jedné takové obrazovce se potom může vyskytovat několik vstupních polí či dalších prvků pro popis vlastností daného objektu.

Nesmíte zapomenout vždy po provedení zadání/změně položek formuláře zvolit Tlačítko pro odeslání změn systému (většinou se jedná o tlačítko **Uložit**). Pokud provedete před zvolením tlačítka pro odeslání změn do systému (např. **Uložit**) jinou operaci (např. volba jiného menu nebo jiného prvku v seznamu) budou všechny provedené změny ve formuláři ztraceny.

Roletová nabídka

Jazyk/ Language:

Roletová nabídka slouží k výběru položky z více nabízených možností. Význam obsahu položek v nabídce je definován popisem, který je obvykle umístěn vlevo či nad danou roletovou nabídkou. Volbou symbolu šipky se nabídka rozbálí a požadovanou volbu je poté možné vybrat přesunutím ukazatele myši na její text.

Stavové pole

Uložit heslo pro příští přihlášení

Stavové pole slouží pro zadávání hodnot, které předpokládají vstupní hodnoty typu Ano/Ne. Význam hodnoty je definován zobrazeným popisem. Volbou symbolu čtverce před textem se změní stav (symbol „parafováno“) daného pole. Symbol přítomen = Ano, Symbol nepřítomen = Ne.

Tester

Přihlášení do systému

Do systému se přihlašuje v internetovém prohlížeči zadáním adresy přihlašovací stránky. Adresu přihlašovací stránky vám sdělí váš systémový administrátor.

Aplikaci lze též spustit z nabídky *Moduly* v systému iTutor.

Přihlášení
Chcete-li se přihlásit k systému Tester2000, vyplňte, prosím, následující položky a stiskněte tlačítko **Přihlásit**.

Identifikace:
superuser

Heslo:

Přihlásit

Jazyk/Language:
Čeština

Uložit heslo pro příští přihlášení

Optimalizováno pro rozlišení 800x600 a větší a Internet Explorer 4.01 SP1 a vyšší. - Copyright 2000, Kontis s.r.o.

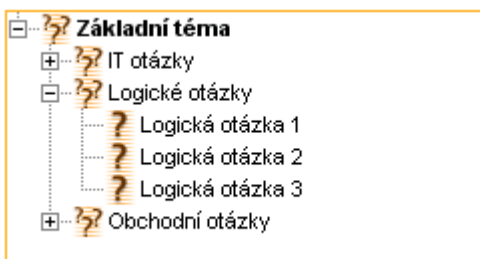
Na stránce je nutné vyplnit *Identifikaci* a *Heslo*.

Po vyplnění hodnot stiskněte tlačítko **Přihlásit**.


Okamžitě po přihlášení do aplikace iTutor Tester se dostanete do sekce *Otázky*. Sekce *Otázky* je určena pro správu Témat a otázek. Do oblasti *Otázky* se můžete také kdykoliv přepnout stiskem tlačítka

Otázky

Seznam slouží k prohlížení a definici hierarchie témat a otázek:



V tomto seznamu mohou být přítomny následující logické prvky:

 Tento symbol představuje téma. Téma může obsahovat jiná témata a zejména otázky. U tématu lze vyvolávat následující akce:

Nové téma - Vytvoření zcela nového tématu

Nová otázka - Vytvoření zcela nové otázky

Přidání tématu nebo otázky - Přidání existujícího tématu nebo existující otázky do tématu

Odebrání - Odebrání tématu z tématu

Smazání tématu ze systému

U tématu lze zobrazit položku obsahující:

Vlastnosti

 Tento symbol představuje otázku. U otázky jsou dostupné následující akce:

Odebrání otázky z tématu

Smazání otázky ze systému

U objektu *otázka* lze zobrazit následující informace:

Vlastnosti

Volby

Poznámka

Obrázek

Všechny tyto výše zmíněné operace si nyní postupně vysvětlíme.

Objekt Téma: Popis akcí

Nové téma



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Otázky vytvoříte nové Téma.

Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu témat a otázek označeno téma. Nové téma se potom založí jako podtéma vybraného tématu.

Po vyvolání akce se zobrazí okno s vlastnostmi tématu ve kterém zadáte údaje o zakládáném tématu.

Vlastnosti tématu

Téma

Vlastnosti

Název: *

Popis:

Základní téma obsahuje všechna podřízená témata.
Není jej možné smazat.

Tento formulář je zobrazen jak při přidávání nového tématu, tak je možné jej vyvolat u již definovaného tématu.

Formulář slouží k prohlížení a zadávání vlastností tématu.

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Název Jedinečná identifikace tématu. Jedná se o povinnou položku. Dvě témata nesmí mít shodný název.

Popis Podrobnosti o tématu.

Jestliže budete přidávat jakoukoliv novou položku pomocí formuláře, systém iTutor ji sám přiřadí počáteční hodnotu (např. Nové Téma 1003). Vy máte možnost změnit zadáním tuto hodnotu. Ovšem u položek, které budou v textu zmíněny že vyžadují jedinečné označení je třeba zajistit, aby se název položky v daném kontextu již **neopakoval**.

Poznámka

Položky formuláře označené v pravé části vstupního pole znakem * jsou tzv. povinné položky. Jejich vyplnění je vyžadováno pro úplné zpracování formuláře systémem iTutor.

Nová otázka



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Otázky vytvoříte ve vybraném tématu novou Otázku.

Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu témat a otázek vybráno téma. Po vybrání akce se zobrazí okno, ve kterém můžete zadat údaje o zakládané otázce.

Chcete-li vytvořit novou otázku je nutné založit nové téma. *Základní téma*, které je kořenovým uzlem seznamu témat nemůže obsahovat přímo objekty typu otázka.

Přidání tématu nebo otázky

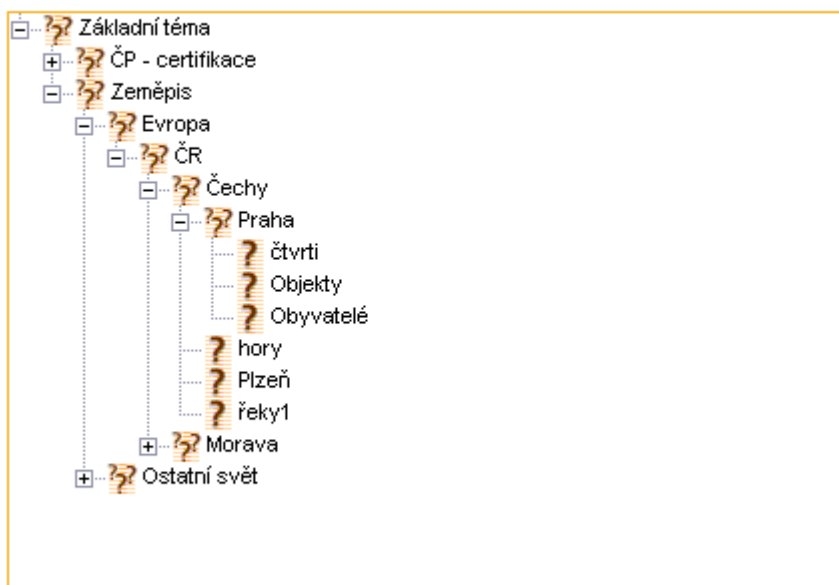


Stiskem uvedeného tlačítka v oblasti Otázky přidáte do zvoleného tématu již existující (tzn. v systému iTutor vytvořené) Téma nebo Otázku. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu označeno téma.

Po vyvolání akce se zobrazí následující formulář se seznamem, ve kterém můžete vybrat téma nebo otázku, které chcete přidat:

Téma

Vlastnosti



Přidat

Odebrání



Stiskem uvedeného tlačítka v oblasti Otázky nebo Předpisy odeberete objekt.

Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu označeno téma, otázka, okruh, předpis apod. Odebrání znamená, že je vybraný objekt odebrán ze vztahu, v kterém je aktuálně označen, samotný objekt však zůstává.

Např. odebrání otázky z tématu znamená, že je daná otázka z tématu vyřazena, ale otázka dále zůstává v systému v ostatních tématech. Pokud je odebírána otázka nebo téma, nelze je odebrat v případě, že se jedná o její poslední výskyt v systému.

Odebíráme-li tedy např. otázku z tématu a tato otázka se již nevyskytuje v žádném jiném tématu, systém oznámí, že tuto otázku nelze odebrat, že pro odstranění je nutné ji smazat. Popřípadě lze samozřejmě tuto otázku přidat do jiného tématu a poté ji odebrat z předešlého tématu.

Smazání



Stiskem uvedeného tlačítka v oblastech Otázky, Předpisy nebo Testy smažete objekt.

Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu označeno téma, otázka, okruh, předpis, blok, test apod.

Smazání znamená, že je vybraný objekt odstraněn ze systému.

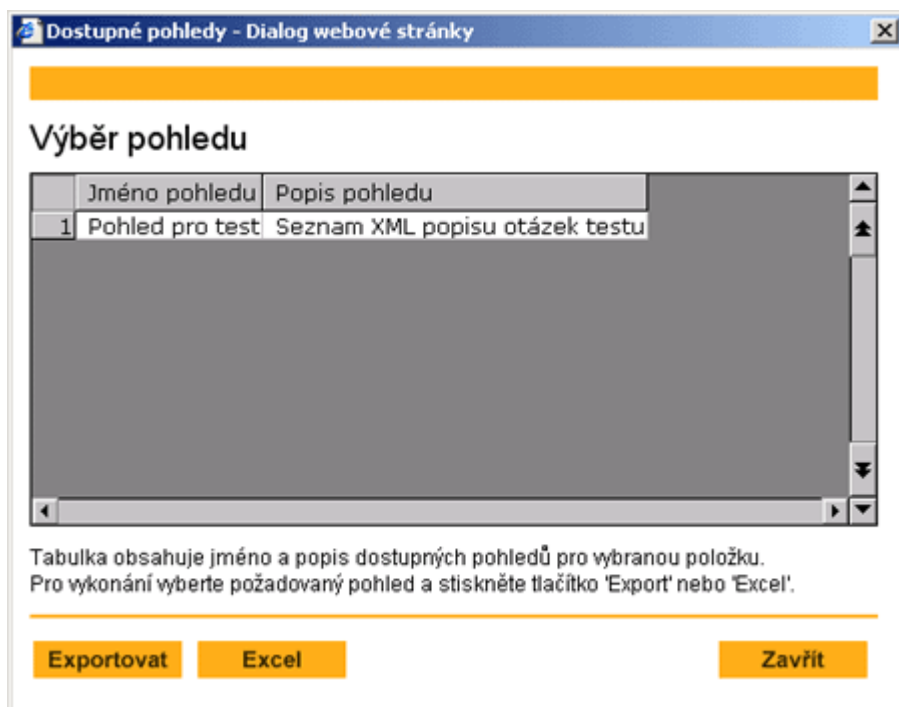
Např. smazání otázky z tématu znamená, že je daná otázka z tématu vyřazena a současně je smazána ze systému. Pokud se odstraňovaná otázka nebo odstraňované téma vyskytuje ještě v jiném tématu, je jejich výskyt odstraněn i z tohoto tématu.

Pokud odstraňované téma obsahuje podtémata a otázky, jsou tyto objekty smazány, pokud se jedná o jejich jediný výskyt v systému. Je-li např. odstraňováno téma Fyzika, ve kterém je otázka Magnetismus, je tato otázka vymazána ze systému pouze v případě, pokud již není prvkem v žádném jiném tématu. Je-li však otázka Magnetismus např. ještě součástí tématu Elektřina, nebude ze systému smazána.

Dostupný pohled pro objekt...



Stiskem uvedeného tlačítka přejdete do dialogového okna *Výběr pohledu*, kde je možné vybrat pohled pro označený objekt.



Vybraný pohled můžete exportovat do formátu HTML pomocí tlačítka **Exportovat** nebo do formátu MS Excel pomocí tlačítka **Excel**. V případě doplňkových parametrů nutných pro vykonání pohledu se ještě doplňují jejich hodnoty v následujícím okně.

Export pohledu - Dialog webové stránky

Doplnění parametrů pohledu

Č.	Jméno	Hodnota
1.	Min_hodnota	<input type="text"/>

Zadejte hodnotu požadovaného parametru pro export pohledu.

Exportovat **Zavřít**

Výsledky jsou zobrazeny do samostatného okna prohlížeče.

Objekt Otázka

Nyní si vysvětlíme položky objektu otázka, které je možné uživatelsky modifikovat.

Na jednotlivé formuláře, které si zde popíšeme se dostanete vždy stejným způsobem. Zvolíte příslušné tlačítko pro editaci žádaného formuláře. Tedy např. na *Vlastnosti* otázky se dostanete stiskem tlačítka *Vlastnosti*.

Vlastnosti

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Název: *

Otázka:

Typ otázky: ▼

Sledovat:

Id otázky: Váha otázky:

Zpožděná odpověď:

Tento formulář je zobrazen jak při přidávání nové otázky, tak je možné jej vyvolat u již definované otázky.

Formulář slouží k prohlížení a zadávání vlastností otázky.

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Název Jedinečná identifikace otázky. Jedná se o povinnou položku. Dvě otázky nesmí mít shodný název.

Otázka Obsahová náplň otázky.

Zpožděná Změnou hodnoty v tomto stavovém poli aktivujete, tzv. zpožděnou odpověď.

Odpověď Uživatelova odpověď na testovou otázku bude vyhodnocena až po potvrzení tlačítkem "Odezva" umístěném na stránce otázky. Více se o této vlastnosti dozvíte v sekci Zpožděné odpovědi.

Volby

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Povolit více odpovědí studenta:

Počet odpovědí

Volba: 1	85	▲	▼
Skóre: 0		Správně: <input type="checkbox"/>	
Volba: 2	95	▲	▼
Skóre: 0		Správně: <input type="checkbox"/>	
Volba: 3	155	▲	▼
Skóre: 1		Správně: <input checked="" type="checkbox"/>	▼

Formulář vyvoláte v sekci *Otázky* označením otázky v seznamu a stisknutím tlačítka **Volby**.

Formulář slouží k prohlížení a zadávání možností u odpovědí na otázku, k výběru správných voleb, k přiřazení skóre správným i špatným odpovědím, apod.

Formulář se liší podle typu otázky (volba z více možností, volby z více možností (tj. více odpovědí správně), doplnění slov, číselné odpovědi, řazení položek, párování, atd.). Jednotlivé typy otázek probereme v kapitole typu otázek.

Poznámka

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Poznámka:

Správnou odpověď nenaleznete v kurzu
<A HREF= 'zde.

Uložit

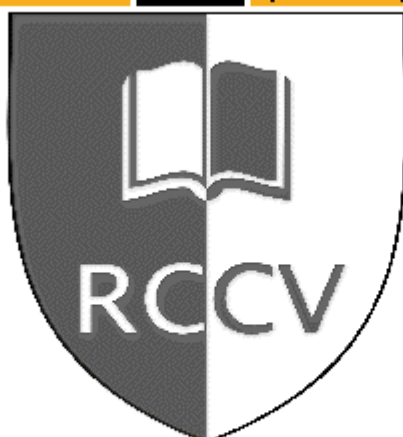
Formulář vyvoláte v sekci Otázky označením otázky v seznamu a stisknutím tlačítka **Poznámka**. Formulář slouží k prohlížení a zadávání poznámky k otázce.

Tuto poznámku můžete využít pro snadnější orientaci ve vámi vytvořených otázkách nebo například k označení kdo naposledy na dané otázce prováděl změny.

Obrázek k otázce

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**



Procházet...

Přidat

Odstranit

Uložit

Formulář vyvoláte v sekci *Otázky* označením otázky v seznamu a stisknutím tlačítka **Obrázek**.

Formulář slouží k prohlížení a přidávání obrázku k otázce. Kliknutím na tlačítko **Procházet...** vyberete obrázek, který chcete připojit k otázce.

Poté tlačítkem **Přidat** obrázek uložíte do systému a po chvíli se objeví náhled obrázku. Pokud je obrázek vyhovující tlačítkem **Uložit** provedete jeho uložení do systému k dané otázce. Chcete-li obrázek odebrat zvolíte tlačítko **Odstranit**.

K otázce je možné připojit obrázky ve formátech, které jsou podporovány dostupnými internetovými prohlížeči – GIF, JPG.

Velikost souboru s obrazovými daty nesmí překročit 512 KB.

Zpožděné odpovědi

Formulář vyvoláte v sekci *Otázky* označením otázky v seznamu a volbou tlačítka **Zpožděná odpověď**.

Formulář slouží k zadání odezvy při vyhodnocení odpovědi. Vyhodnocení nastane, pokud uživatel použije tlačítko **Odezva** u konkrétní otázky v testu. Tlačítko **Odezva** se v testu objeví jen pokud označíte stavové pole *zpožděná odpověď* na záložce *Vlastnosti*.

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Správná odpověď:

Gratuluji! Otázku jste zodpověděl(a) správně.

Špatná odpověď:

Lituji. Toto není správná odpověď.

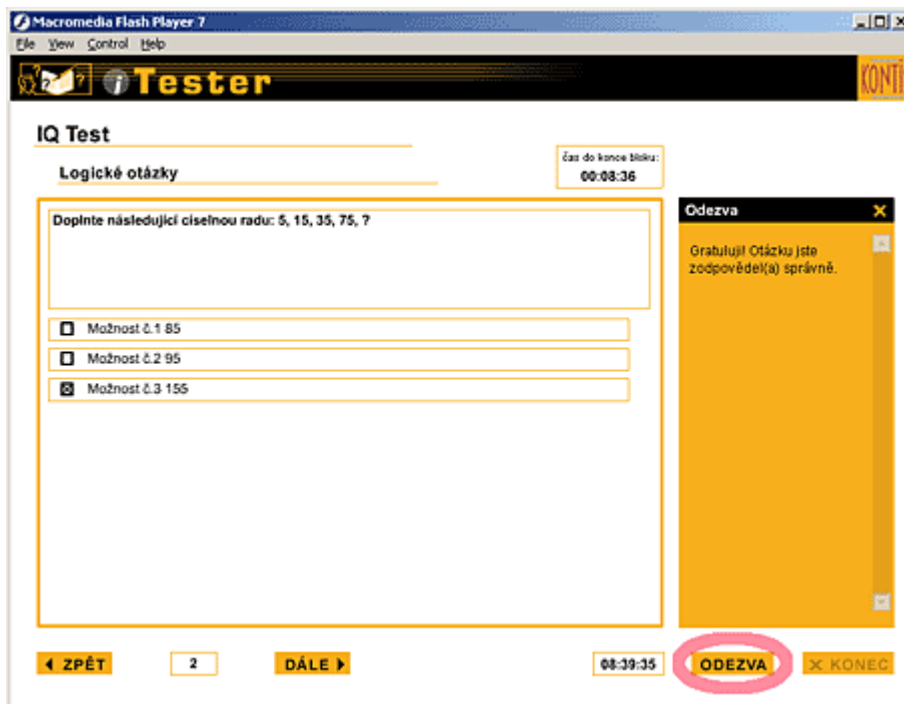
Uložit

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Správná odpověď Text, který se zobrazí, pokud uživatel zadá v otázce správnou odpověď.

Špatná odpověď Text, který se zobrazí, pokud uživatel zadá v otázce špatnou odpověď.

Ukázka testové otázky s tlačítkem *Odezva* pro zobrazení zpožděné odpovědi.



Typy otázek

- Volby z více možností
- Volba z více možností
- Doplnění slov
- Číselné odpovědi
- Řazení položek
- Drag and Drop
- Křížovka
- Doplnění textu

Volby z více možností

Výběr více než jedné správné odpovědi.

Otázka:

Vlastnosti **Volby** Poznámka Obrázek Zpožděné odpovědi

Povolit více odpovědí studenta:

Počet odpovědí

Volba: 1	Praha je hlavní město ČR.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skóre: 1		Správně: <input checked="" type="checkbox"/>	
Volba: 2	Praha má více než 1 milion obyvatel.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skóre: 1		Správně: <input checked="" type="checkbox"/>	
Volba: 3	Stránky Pražské informační služby (PIS) nejsou o Praze.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skóre: 0		Správně: <input type="checkbox"/>	

Uložit

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Povolit více odpovědí studenta Volbou tohoto stavového pole umožníte studujícímu vybrat pouze jednu z odpovědí na danou otázku. Od otázky typu *Volba z více možností* se tento typ otázky liší tím, že dovoluje autorovi označit více odpovědí jako správné.

Počet odpovědí Volba celkového počtu možností odpovědi v rámci dané otázky.

Volba Obsahová náplň dané volby.

Skóre Počet jednotek, které budou přičteny k celkovému skóre studenta v daném testu při zvolení dané volby odpovědi (při chybné volbě lze zadat záporná čísla např: -1).

Správně Stavové pole indikující systému, že se jedná o jednu z možných správných odpovědí.

Volba z více možností

Výběr pouze jedné správné odpovědi.

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Počet odpovědí

Volba: 1	<input type="text" value="Praha není matka měst."/>	<input type="radio"/>
Odezva:	<input type="text" value="Chyba!"/>	<input type="text" value="0"/>
Volba: 2	<input type="text" value="Praha je matka měst."/>	<input checked="" type="radio"/>
Odezva:	<input type="text" value="Výborně!"/>	<input type="text" value="1"/>

Uložit

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Počet odpovědí Volba celkového počtu možností odpovědi v rámci dané otázky.

Volba Obsahová náplň dané volby.

Odezva Text odezvy u jednotlivé volby

Skóre Počet jednotek, které budou přičteny k celkovému skóre studenta v daném testu při zvolení dané volby odpovědi (při chybné volbě lze zadat záporná čísla např: -1).

Správně Stavové pole indikující systému, že se jedná o správnou odpověď.

U textu v položce *Odezva*, lze zadat i hypertextový odkaz ve formě `proč to tak nemůže být`

Doplnění slov

Odpověď je formou zadání slova či více slov.

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Počet slov k doplnění:

Text:	Hokejisté	<input type="button" value="▲"/>	
1		<input type="button" value="▼"/>	
Správně:	brusle		Skóre: <input type="text" value="1"/>
Špatně:	tretry		Skóre: <input type="text" value="-1"/>
Text:	Atleti	<input type="button" value="▲"/>	
2		<input type="button" value="▼"/>	
Správně:	tretry		Skóre: <input type="text" value="1"/>
Špatně:	brusle		Skóre: <input type="text" value="-1"/>

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Počet slov k doplnění	Volba celkového počtu možností odpovědi v rámci dané otázky.
Text	Text podotázky.
Správně	Správná odpověď studenta.
Špatně	Chybná odpověď studenta.
Skóre	Počet jednotek, které budou přičteny k celkovému skóre studenta v daném testu při zvolení dané volby odpovědi (při chybné volbě lze zadat záporná čísla např: -1).

Číselné odpovědi

Odpověď je formou zadání čísla.

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Počet číselných odpovědí: 2

Text: 1	Fotbal			
Odpověď:	10	12	(interval od: a do: včetně)	Skóre: 1
Odpověď:	5	7	(interval od: a do: včetně)	Skóre: -1
Text: 2	Lední hokej			
Odpověď:	5	7	(interval od: a do: včetně)	Skóre: 1
Odpověď:	10	15	(interval od: a do: včetně)	Skóre: -1

Uložit

Počet číselných odpovědí

Volba celkového počtu možností odpovědi v rámci dané otázky.

Text

Text podotázky.

Odpověď

Správná odpověď je pouze ta, která se nachází v zadaném intervalu, kde první číslo je počátek intervalu a druhé číslo je konec zprava uzavřeného intervalu.

Odpověď

Chybná odpověď je ta, která se nachází v zadaném intervalu, kde první číslo je počátek intervalu a druhé číslo je konec zprava uzavřeného intervalu.

Skóre

Počet jednotek, které budou přičteny k celkovému skóre studenta v daném testu při zvolení dané volby odpovědi (při chybné volbě lze zadat záporná čísla např: -1).

Řazení položek

Odpověď je formou seřazení jednotlivých položek.

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Počet řazených položek: 4 ▼

Skóre úspěšnosti:	<input type="text" value="1"/>	Skóre neúspěšnosti:	<input type="text" value="0"/>
Položka:	<input type="text" value="jaro"/>		
1			
Položka:	<input type="text" value="léto"/>		
2			
Položka:	<input type="text" value="podzim"/>		
3			
Položka:	<input type="text" value="zima"/>		
4			

Uložit

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Počet řazených položek	Volba celkového počtu možností odpovědi v rámci dané otázky.
Skóre úspěšnosti	Text podotázky.
Skóre neúspěšnosti	Skóre, které se přičte k celkovému skóre při správném seřazení.
Položka	Text jednotlivých položek k seřazení.

Drag and Drop

Odpověď je formou vkládání objektů (tzv. drag objektů) na určitá místa v textu.

Tyto objekty jsou potom „přetahovány“ pomocí myši studujícím na předem určené místo

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Počet objektů: ▼

Text

Golf je sport {{2}} sport, naopak lední hokej je {{1}} hra. ▲

▼

Objekt 1	<input type="text" value="kontaktní"/>	Správně: <input type="text" value="1"/>	Špatně: <input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Vložit"/>
Objekt 2	<input type="text" value="nekontaktní"/>	Správně: <input type="text" value="1"/>	Špatně: <input type="text" value="0"/>	<input type="button" value="Vložit"/>

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Počet objektů Volba celkového počtu možností odpovědi v rámci dané otázky

Text Text obsahující značky, které určují, kde bude v testu cílová pozice, kam se budou „přetahovat“ k tomu určené objekty.

Objekt Obsahová náplň dané volby.

Správně Skóre, které se přičte k celkovému skóre při správném vložení objektu na cílovou pozici.

Špatně Skóre, které se přičte k celkovému skóre při vložení objektu na nesprávnou cílovou pozici.

Tlačítko vkládá do textu značku cílové pozice pro jednotlivý objekt.

Křížovka

Odpověď je formou vyplnění klasické křížovky.

Otázka:

Vlastnosti **Volby** **Poznámka** **Obrázek** **Zpožděné odpovědi**

Počet řádků křížovky:

Skóre úspěšnosti:	<input type="text" value="1"/>	Skóre neúspěšnosti:	<input type="text" value="0"/>
Text tajenky:	<input type="text" value="oř"/>		
Otázka:	<input type="text" value="barva vody"/>		
1			
Odpověď:	<input type="text" value="modrá"/>		
Počet znaků:	<input type="text" value="5"/>	Pozice tajenky:	<input type="text" value="2"/>
Otázka:	<input type="text" value="země bohů"/>		
2			
Odpověď:	<input type="text" value="řecko"/>		
Počet znaků:	<input type="text" value="5"/>	Pozice tajenky:	<input type="text" value="1"/>

Uložit

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Počet řádků křížovky	Volba celkového počtu řádků v křížovce.
Skóre úspěšnosti	Skóre, které se přičte k celkovému skóre při správném vyplnění tajenky.
Skóre neúspěšnosti	Skóre, které se přičte k celkovému skóre při nesprávném vyplnění tajenky.
Text tajenky	Správné znění tajenky.
Otázka	Text otázky pro jednotlivé řádky křížovky.
Počet znaků	Počet písmen doplňovaného slova.
Pozice tajenky	Pozice písmena z doplňovaného slova, které tvoří tajenku.

Doplnění textu

Odpověď je formou zadání delšího textu (např.: vyjádření svého názoru, atd.).

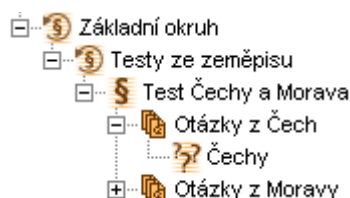
Formulář volby obsahuje jedno textové pole, které představuje vždy správnou odpověď. Tato otázka představuje spíše možnost pro tutora/lektora, jak si ověřit v automaticky nevyhodnocované odpovědi, zda studující porozuměl zcela probírané látce. Tento typ odpovědi je třeba vyhodnotit ručně.

Předpisy

Sekce Předpisy slouží ke správě Okruhů, Předpisů a Bloků a tvorbě Testů.

Do oblasti Předpisy se dostanete stiskem tlačítka **Předpisy**.

V seznamu můžete prohlížet a definovat okruhy, předpisy a bloky.



V tomto seznamu mohou být přítomny následující logické prvky:



Testy ze

Tento symbol s názvem položky představuje libovolný *okruh*. Okruh může obsahovat jiné okruhy a zejména předpisy. U okruhu lze vyvolávat následující akce:

- Vytvoření zcela nového okruhu
- Vytvoření zcela nového předpisu
- Přidání existujícího okruhu nebo předpisu do okruhu
- Odebrání okruhu z okruhu
- Smazání okruhu ze systému

U okruhu lze zobrazit následující informace:

Vlastnosti



Test

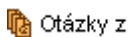
Tento symbol s názvem položky představuje libovolný *předpis*. Předpis obsahuje bloky. U předpisu lze vyvolávat následující akce:

- Vytvoření zcela nového bloku
- Odebrání předpisu z okruhu
- Smazání předpisu ze systému
- Vytvoření zcela nového testu

U předpisu lze zobrazit následující informace:

Vlastnosti

Volby



Otázky z

Tento symbol s názvem položky představuje libovolný *blok*. Blok může obsahovat témata či otázky. U bloku lze vyvolávat následující akce:

Přidání existujícího tématu nebo existující otázky do bloku
Přesunutí bloku vpřed v rámci předpisu
Přesunutí bloku vzad v rámci předpisu
Smazání bloku ze systému

U bloku lze zobrazit následující informace:

Vlastnosti
Volby



Tento symbol s názvem položky představuje libovolné *téma*. Téma může obsahovat jiná témata a zejména otázky. U tématu v sekci Předpisy lze vyvolávat následující akce:

Přesunutí tématu vpřed v rámci bloku
Přesunutí tématu vzad v rámci bloku
Odebrání tématu z bloku
O tématu lze zobrazovat následující informace:
Vlastnosti

Nový okruh



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy vytvoříte zcela nový Okruh. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů nebo bloků označen okruh. Nový okruh je vytvořen jako podřazený okruh vybraného okruhu.

Po vyvolání akce se zobrazí formulář, ve kterém zadáte údaje o vytvořeném okruhu.

Vlastnosti okruhu

Okruh

Vlastnosti

Název: *

Popis:

Formulář slouží k prohlížení a zadávání vlastností okruhu.

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Název Jedinečná identifikace okruhu. Jedná se o povinnou položku. Dva okruhy nesmí mít shodný název.

Popis Podrobnosti o okruhu.

Nový předpis



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy vytvoříte zcela nový Předpis.

Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů nebo bloků označen okruh. Po vyvolání akce se zobrazí formulář, ve kterém zadáte údaje o vytvořeném předpisu.

Vlastnosti předpisu

Předpis

Vlastnosti **Volby**

Název: *

Popis:

Formulář slouží k prohlížení a zadávání vlastností předpisu.

Popis významu jednotlivých položek formuláře:







Název Jedinečná identifikace předpisu. Jedná se o povinnou položku. Dva předpisy nesmí mít shodný název.

Popis Podrobnosti o předpisu.

Předpis: Volby

Předpis

Vlastnosti **Volby**

Záhlaví:	Záhlaví testu	 
Úvod:	Úvod testu	 
Závěr:	Závěr testu	 

Zobrazit výsledky:

Uzamknout odpovědi:

Formulář vyvoláte v sekci Předpisy označením předpisu v seznamu a stisknutím tlačítka *Volby*.

Tento formulář slouží k prohlížení a zadávání záhlaví, úvodu a závěrečného komentáře k testu a současně k rozhodnutí, zda se mají na konci testu zobrazit výsledky.

Volbou stavového pole *Uzamknout odpovědi* znemožníte uživateli měnit odpovědi na již zodpovězené otázky.

Nový blok



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy vytvoříte zcela nový Blok.

Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů a bloků vybrán předpis. Nový blok je vytvořen jako prvek obsažený ve vybraném předpisu.

Po vyvolání akce se zobrazí formulář, ve kterém zadáte údaje o vytvořeném bloku.

Vlastnosti bloku

Blok

Vlastnosti **Volby**

Název: *

Popis:

Použij všechny otázky: Použij náhodně otázek:

Náhodné pořadí: Možnost předčasně ukončit:

Pohyb jen kupředu: Váha bloku:

Formulář slouží k prohlížení a zadávání vlastností bloku.

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Název	Jedinečná identifikace bloku. Jedná se o povinnou položku. Dva bloky nesmí mít shodný název.
Popis	Podrobnosti o bloku.
Použij všechny otázky	Určuje, zda se mají použít všechny otázky ze všech testů v daném bloku.
Náhodné pořadí	Určuje, zda budou otázky uživateli předkládány v náhodném pořadí (aktivní) nebo v pořadí, ve kterém se nacházejí v testech.
Pohyb jen kupředu	Touto volbou znemožníte studujícímu návrat na již navštívené stránky testu.
Použij náhodně otázky	Do pole vložte počet náhodně zvolených otázek, ze kterých se bude test skládat. Položka je nedostupná pokud je aktivní položka <i>Použij všechny otázky</i> .
Možnost předčasně ukončit	Povoluje nebo zakazuje studujícímu předčasné ukončení testu.
Váha bloku	Koeficient, kterým se násobí bodové ohodnocení za tento blok testů. Váha tak umožňuje nastavit důležitost daného bloku (např. 1 pro běžné bloky testů, 2 pro bloky testů s vyšší důležitostí).

Blok: Volby

Blok

Vlastnosti **Volby**

Záhlaví: ▲ ▼

Úvod: ▲ ▼

Ukazovat odpovědi:

Omezit dobu odpovědi:

Měnit pořadí voleb:

Zobrazovaný typ otázek: ▼

Formulář vyvoláte v sekci Předpisy označením Bloku v seznamu a stisknutím tlačítka **Volby**.

Tento formulář slouží k prohlížení a zadávání záhlaví, úvodu a možností u bloku otázek.

Popis významu jednotlivých položek formuláře:

Záhlaví	Text, který se zobrazuje u všech testových otázek z daného bloku.
Úvod	Text úvodní strany bloku. V případě, že toto pole nevyplníte nebude úvodní strana zobrazena.
Ukazovat odpovědi	Určuje, zda na jednotlivých otázkách může být zobrazena zpožděná nebo okamžitá odpověď.
Omezit dobu odpovědi	Časový limit pro odpovědi.
Měnit pořadí voleb	Aktivováním zajistíte náhodné vzájemné pořadí odpovědí na otázku. Studující pak musí znát skutečnou odpověď na otázku a nikoliv jen číslo nebo písmeno odpovědi (např. "c" nebo "1. možnost").
Zobrazovaný typ otázek	Z roletové nabídky vyberte, jaký typ otázek se má v testech objevit. Výchozí hodnotou jsou "všechny typy".

Nový test

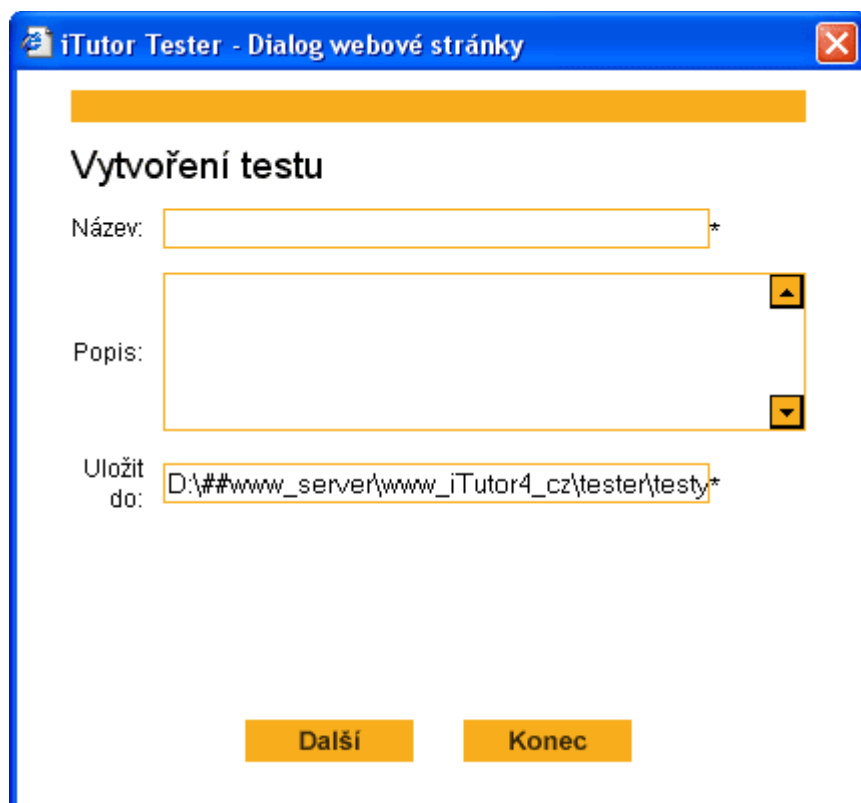


Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy vytvoříte nový Test.

Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů a bloků označen předpis.

Po vyvolání akce se zobrazí formulář, ve kterém zadáte údaje o vytvořeném testu.

Vlastnosti vytvářeného testu



The screenshot shows a dialog box titled "iTutor Tester - Dialog webové stránky". The main heading is "Vytvoření testu". It contains three input fields: "Název:" (Name) with a text box and an asterisk; "Popis:" (Description) with a larger text box and scrollbars; and "Uložit do:" (Save to) with a text box containing the path "D:\#\www_server\www_iTutor4_cz\tester\testy*". At the bottom, there are two buttons: "Další" (Next) and "Konec" (End).

Tento formulář slouží k zadání názvu a popisu testu + cesty na počítači, kde bude vytvořený test uložen.

Zadání položky *Uložit do:* je jedním z údajů, který je třeba nastavit manuálně. Zvláště pokud chcete aby testy byly přístupné na internetu. Proto se před samotným generováním testů ze systému iTutor spojte s administrátorem, který vám tuto informaci sdělí.

Přidání okruhu nebo předpisu



Stiskem uvedeného tlačítka v oblasti Předpisy přidáte do zvoleného okruhu existující Okruh nebo Předpis. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu označen okruh.

Po vyvolání akce se zobrazí následující formulář se seznamem, ve kterém vyberete přidávaný okruh nebo předpis:

Okruh

Vlastnosti



Přidat

Přidání tématu nebo otázky

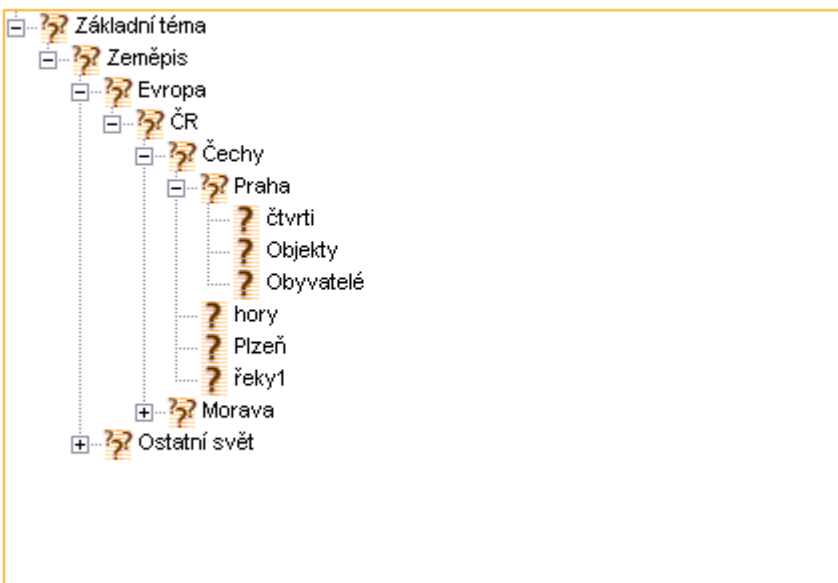


Stiskem uvedeného tlačítka v oblasti Předpisy přidáte do zvoleného bloku existující Téma nebo Otázku. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu označen blok.

Po vyvolání akce se zobrazí následující formulář se seznamem, ve kterém vyberete přidávané téma nebo přidávanou otázku:

Blok

Vlastnosti Volby



Přidat

Přesunutí bloku vpřed v rámci předpisu



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy přesunete blok o jeden vpřed v rámci předpisu. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů a bloků označen blok.

Přesunutí bloku vzad v rámci předpisu



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy přesunete blok o jeden vzad v rámci předpisu. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů a bloků označen blok.

Přesunutí tématu vpřed v rámci bloku



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy přesunete téma o jedno vpřed v rámci bloku. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů a bloků označeno téma.

Přesunutí tématu vzad v rámci bloku



Stiskem uvedeného tlačítka v sekci Předpisy přesunete téma o jedno vzad v rámci bloku. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu okruhů, předpisů a bloků označeno téma.

Odebrání



Stiskem uvedeného tlačítka v oblasti Otázky nebo Předpisy odeberete objekt. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu označeno téma, otázka, okruh, předpis apod. Odebrání znamená, že je vybraný objekt odebrán ze vztahu, v kterém je aktuálně označen, samotný objekt však zůstává.

Např. odebrání otázky z tématu znamená, že je daná otázka z tématu vyřazena, ale otázka dále zůstává v systému v ostatních tématech. Pokud chcete odebrat otázku nebo téma, nelze je odebrat v případě, že se jedná o jejich poslední výskyt v systému.

Odebíráme-li tedy např. otázku z tématu a tato otázka se již nevyskytuje v žádném jiném tématu, systém oznámí, že tuto otázku nelze odebrat, že pro odstranění je nutné ji smazat.

Popřípadě lze samozřejmě tuto otázku přidat do jiného tématu a poté ji z předešlého tématu odebrat.

Smazání



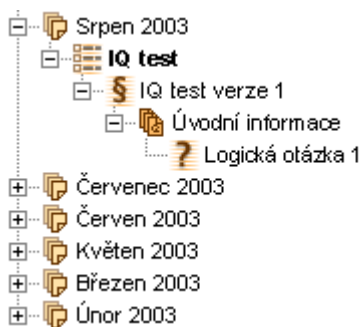
Stiskem uvedeného tlačítka v oblastech Otázky, Předpisy nebo Testy smažete objekt. Akci lze vyvolat, pokud je v seznamu označeno téma, otázka, okruh, předpis, blok, test apod. Smazání znamená, že je vybraný objekt odstraněn ze systému. Např. smazání otázky z tématu znamená, že je daná otázka z tématu vyřazena a současně je smazána ze systému. Pokud se odstraňovaná otázka nebo odstraňované téma vyskytuje ještě v jiném tématu, je jejich výskyt odstraněn i z tohoto tématu. Pokud odstraňované téma obsahuje podtémata a otázky, jsou tyto objekty smazány, pokud se jedná o jejich jediný výskyt v systému. Je-li např. odstraňováno téma „Fyzika“, ve kterém je otázka „Atomové jádro“, je tato otázka vymazána ze systému pouze v případě, pokud již není prvkem v žádném jiném tématu. Je-li však otázka např. „Informační systémy“ ještě součástí tématu „Počítačové sítě“, není ze systému smazána.

Testy

Sekce Testy slouží k prohlížení archívu všech testů, které byly vytvořeny prostřednictvím aplikace iTutor Tester. Archiv je organizován chronologicky po jednotlivých měsících v seznamu.

Do oblasti Testy se dostanete stiskem tlačítka **Testy**.

V seznamu si můžete prohlížet jak testy, tak předpisy a bloky témat a otázek, z kterých byl test vytvořen.



Pokud se nerovnájí hodnoty uvedené v položce *Max-Max* skóre (Maximální skóre, kterého může uživatel dosáhnout v testu, který byl náhodně vygenerován z otázek s maximálním skóre) a v položce *Min-Max* skóre (Maximální skóre, kterého může uživatel dosáhnout v testu, který byl náhodně vygenerován z otázek s minimálním skóre), je vhodné test přepracovat tak, aby se rovnaly a vygenerovat jej znova.

Název:

Popis:

Použit předpis:

Vytvořen:

Autor:

Export do:

Max-Max skóre: Uzamknout odpovědi:

Min-Max skóre:

Závěrem

Testy, které můžete vytvořit v modulu Tester systému iTutor jsou z připraveny pro přímé použití v tomto systému. V systému iTutor budou automaticky vyhodnocovány a informace o průběhu a výsledcích testu budou přístupné jak lektorovi tak studujícím daného testu.

Lektor může sledovat mnoho parametrů od doby strávené nad jednotlivými odpovědmi až po vyhodnocování úspěšnosti studentů v jednotlivých otázkách.

Vygenerované testy jsou kompatibilní dle AICC standardu což umožňuje jejich případně použití v produktech třetích stran.

Tzv. obálka testu, tedy konečná vizuální podoba testu, který vytvoříte je přednastavena a nelze ji modifikovat. Výsledný test je generován ve formátu Macromedia Flash. Instalace přehrávače tohoto formátu jak na vašem počítači, tak na počítači studenta je nutností pro správný běh.