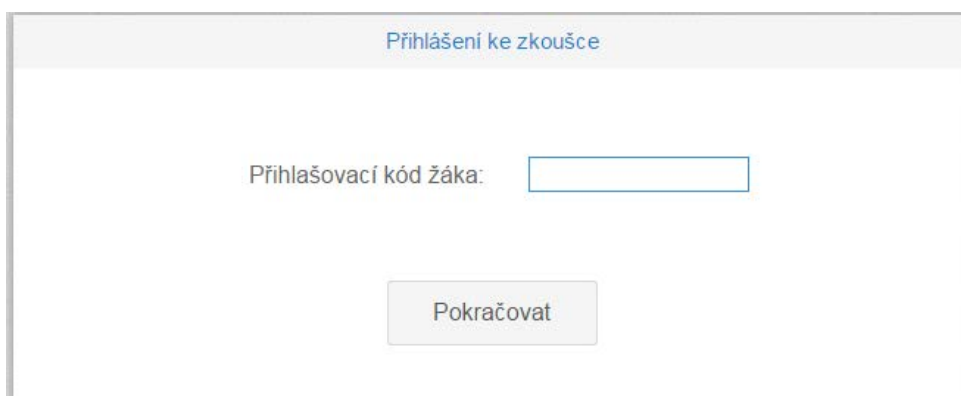


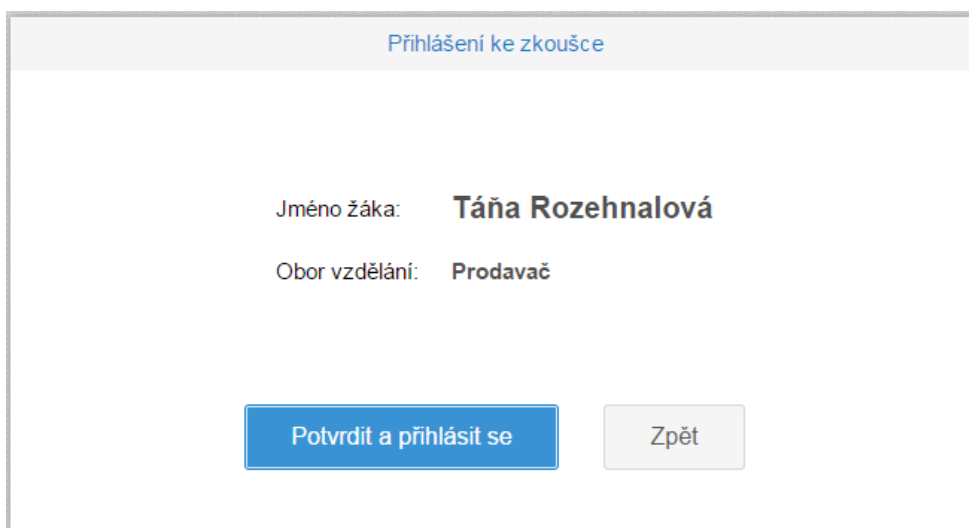
## Pokyny pro žáky k testování písemné zkoušky na počítači

Posadíte se na určené místo v počítačové učebně, kde již předtím správce zkoušky spustil určený internetový prohlížeč s IP adresou zkuškového serveru.



The screenshot shows a web interface titled "Přihlášení ke zkoušce". It contains a label "Přihlašovací kód žáka:" followed by an empty text input field. Below the input field is a button labeled "Pokračovat".

Obdržíte od správce zkoušky přístupový kód, který opíšete do okénka a kliknete na **Pokračovat**.



The screenshot shows a web interface titled "Přihlášení ke zkoušce". It displays the student's name "Jméno žáka: Táňa Rozehnalová" and the subject "Obor vzdělání: Prodavač". At the bottom, there are two buttons: "Potvrdit a přihlásit se" (highlighted in blue) and "Zpět".

Tím potvrdíte, že se jedná o Vás a přihlásíte se ke zkoušce.

Na terminálu se objeví obrazovka:



Počkáte, až správce zkoušky zahájí zkoušku na zkuškovém serveru.

Po zahájení zkoušky se Vám objeví vygenerované téma, na jehož řešení máte celkem 240 minut.

Vzhled obrazovky s vygenerovaným tématem:



Obrazovka se skládá ze tří částí:

V **horní části** je uveden termín zkoušky, obor vzdělání a jméno žáka.

V **levé dolní části** obrazovky je nahoře přehled oblastí vygenerovaného tématu, jednotlivých úkolů a stav jejich řešení, dole je uvedeno, kolik Vám zbývá času, orientační stav dokončení v procentech a především důležité tlačítko „**Ukončit zkoušku**“, které slouží k tomu, abyste mohli zkoušku ukončit před uplynutím stanoveného času.

**Ukončení zkoušky:**

- tlačítkem ukončení zkoušky – v případě, že chcete zkoušku ukončit před uplynutím 240 minut
- automatické po uplynutí doby 240 minut – po uplynutí nastavené doby se téma samo uzavře a nelze již zapisovat

**Pravá dolní část** obrazovky je určena pro řešení úkolů nebo otázek testu.

V pravé dolní části obrazovky je název oblasti, název úkolu (je nepovinný) – stačí „Úkol č.“, počet bodů za jeho vyřešení a šipky doleva a doprava, které slouží pro přesun k dalšímu úkolu.

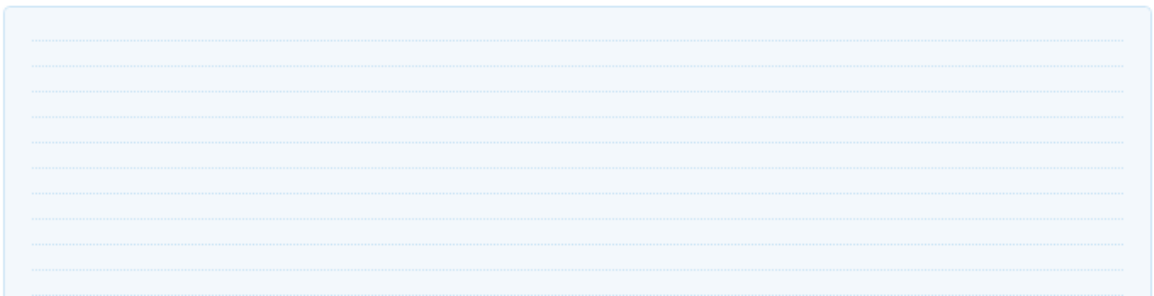
Pod ním jsou čísla úkolů v rámci oblasti nebo pevně dané skupiny úkolů.

Každý úkol obsahuje zadání a prostor pro odpověď. Do něj doplníte svou odpověď.

Prostor pro odpověď má různý charakter

- **textový** (doplňujete odpověď ve formě textu)

Vysvětlete co je sálavé vytápění (velkoplošné otopné soustavy), vyjmenujte druhy sálavého vytápění, popište jejich použití, výhody a nevýhody.



- **doplňování** slov do textu nebo do tabulky

**Doplňte správně slova do tabulky:**




purse/wallet, imagination, gallery, love, cotton pyjamas, earrings, museum, fancy hat, exhibition hall, beauty, formal trousers, interest, belt, park, wedding dress, handbag

Places	Clothes	Accessories	Abstract words
..... _____	..... ..... _____	..... _____	..... ..... _____
..... _____	..... ..... _____	..... ..... _____	..... _____
..... ..... _____	..... ..... _____	..... _____	..... _____
..... _____	..... _____	..... _____	..... _____

V některých úkolech je v zadání i obrázek, který se popisuje.

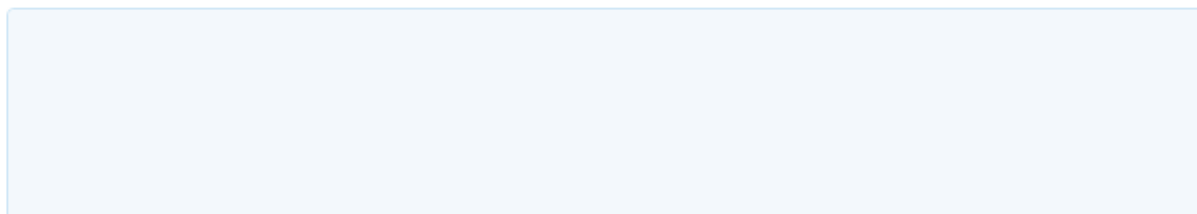
- **dokreslování** do výkresu nebo obrázku (již vytvořený výkres nebo obrázek se otevře v grafickém editoru a Vy jej doplňujete použitím ovládacích prvků tohoto editoru)

Do následující tabulky zakreslete grafickou značku uvedených zařizovacích předmětů a k zakresleným grafickým značkám přiřadte název zařizovacího předmětu.

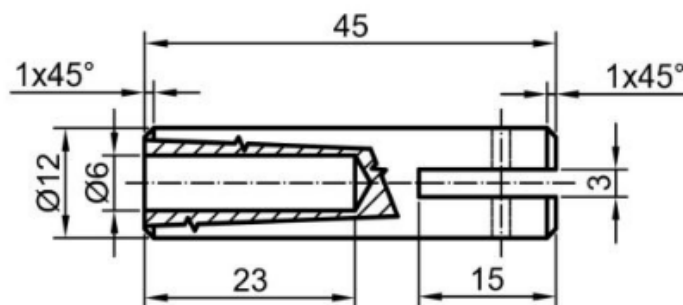
Zásobníkový ohřívač vody plynový v půdorysu			
Sprchová mísa v pohledu			
Tlakoměr			

- **kreslení** (otevře se pracovní plocha grafického editoru a vy kreslíte s použitím ovládacích prvků tohoto editoru)

Do prostoru pod text nakreslete součást podle slovního zadání. Součástí je vidlice. Průměr vidlice je 12 mm, délka 45 mm. Na jednom konci je vyvrtán v ose vidlice otvor  $\varnothing 6$  mm do hloubky 23 mm. Na druhém konci je profrézován zářez 3 mm široký do hloubky 15 mm. Vzniklá vidlice je provrtána otvorem  $\varnothing 2$  mm ve vzdálenosti 6 mm od konce. Otvor je vzhledem k zářezu pootočen o  $90^\circ$ . Oba konce vidlice mají sraženou hranu  $1 \times 45^\circ$ . Vidlici nakreslete v měřítku 2:1.



VZOROVÉ ŘEŠENÍ



Součástí témat u některých oborů vzdělání je **test**.

Při řešení testu vypadá pravá dolní část obrazovky následovně:

The screenshot shows a web-based test interface. At the top, it displays 'ELEKTRONICKÁ ZÁVĚREČNÁ ZKOUŠKA' and 'OBOR VZDĚLÁNÍ: Opravářské práce'. The student's name is 'JMÉNO ŽÁKA: Horák Lukáš'. The interface is divided into several sections:

- Oblasti (Subjects):** A list of subjects with their respective points, questions, and completion status:
  - Základy strojírenství: BODŮ: 8 OTÁZEK: 8 HOTOVO: 0
  - Zemědělské stroje + opravy: BODŮ: 18 OTÁZEK: 18 HOTOVO: 0
  - Motorová vozidla + opravy: BODŮ: 22 OTÁZEK: 22 HOTOVO: 0
- Time and Progress:** 'ZBÝVAJÍCÍ ČAS: 64 minut' and 'STAV DOKONČENÍ: 1/86 (1%)'. A button 'Ukončit zkoušku' is present.
- Test Question:** 'Základy strojírenství - otázka č. 1 (1 bod)'. A vertical list of question numbers (1-8) is on the left, with '1' selected. The question text is 'Jak se nazývají nástroje pro řezání vnitřních závitů:'. Three radio button options are listed:
  - závitníky
  - kruhové závitové čelisti
  - záhlubníky
- Navigation Buttons:** 'Odložit a další' and 'Hotovo a další'.

Kliknutím na kolečko zvolíte správnou odpověď.

### **Důležité upozornění:**

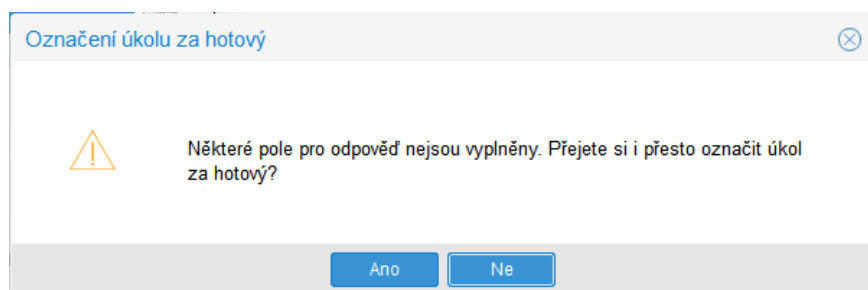
Dole pod prostorem pro odpověď jsou dvě ikonky.



**Odložit a další** znamená, že jste řešení úkolu nebo otázky testu odložili a i když jste již něco napsali nebo nakreslili, hodnotiteli se to neobjeví.

**Hotovo a další** znamená, že jste úkol již vyřešili a systém jej započítá do přehledu vyřešených úkolů.

Pokud jste některá políčka v úkolu nechali prázdná a kliknete na „Hotovo a další“, systém Vás na to upozorní:



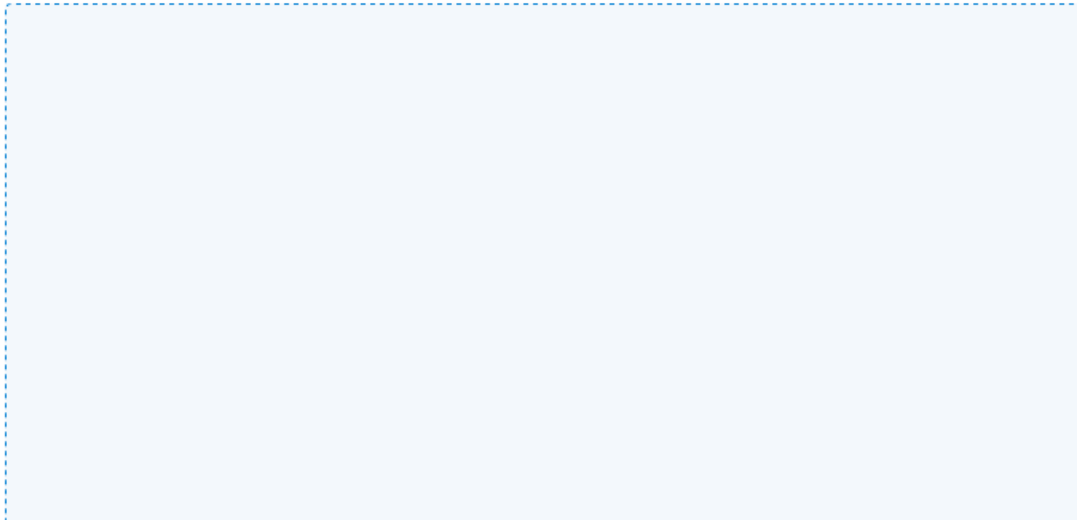
A teprve kliknutím na „Ano“ je úkol odeslán na zkuškový server jako hotový.

Pokud Vám zbyde čas určený k realizaci písemné zkoušky, je možno se i k úkolům označeným jako hotové vracet a doplňovat je, nebo opravovat.

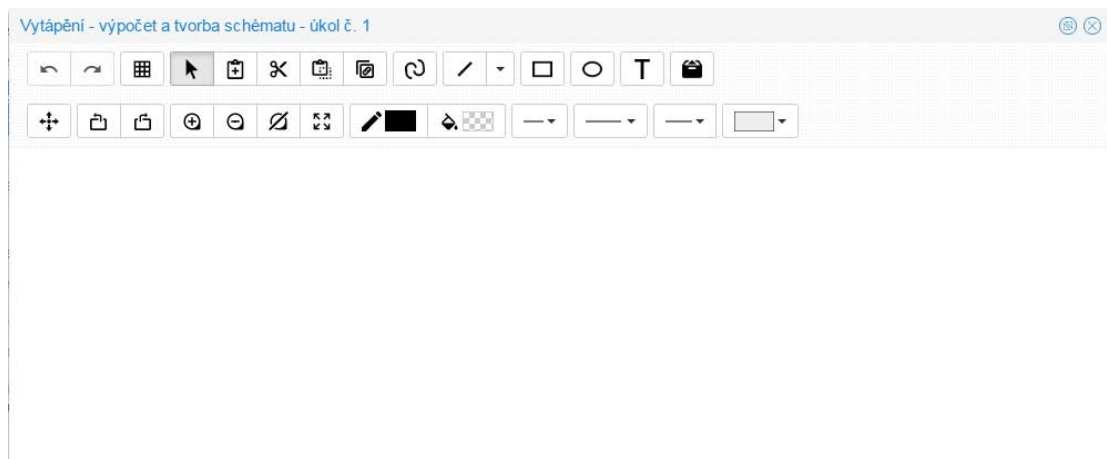
## Ovládání grafického editoru

Máte řešit grafickou úlohu, jako například:

Nakreslete a popište jednoduché schéma jednotrubkové vertikální soustavy s obtokem s kombinovaným rozvodem, s nuceným oběhem a tlakovou expanzní nádobou. Popište účel jednotlivých částí v otopné soustavě.



Kliknete levým tlačítkem myši do prostoru pro odpověď a tím se Vám otevře v samostatném okně grafický editor.



Jednotlivé ikonky jsou popsány – pokud posunete myš na ikonku, objeví se Vám popis, k čemu každá ikonka slouží.



Bylo snahou tvůrců tohoto editoru, aby byl jednoduchý a neobsahoval příliš mnoho ikonek na ovládání.

## Přehled ovládání:

### Kreslicí ikonky:



pro kreslení přímky, křivky nebo kreslení od ruky



pro kreslení obdélníku (čtverec se vytvoří tím, že při tahu myši stisknete klávesu SHIFT)



pro kreslení elipsy (kružnice se vytvoří tím, že při tahu myši stisknete klávesu SHIFT)

### Psaní textu

K tomu slouží ikonka s označením Text **T**.

Kliknutím na tuto ikonku se otevře prostor pro psaní textu do obrázku:

### Vložení textu X

\$	€	&	@	°	±	©	∅	[	]	√	~	≠	≤	≥		→	←	A	
B	Г	Δ	E	Z	H	Θ	I	K	Λ	M	N	Ξ	O	Π	P	Σ	T	Y	
Φ	X	Ψ	Ω	α	β	γ	δ	ε	ζ	η	θ	ι	κ	λ	μ	ν	ξ	ο	π
ρ	ς	σ	τ	υ	φ	χ	ψ	ω											

Zrušit Vložit

Píšete do okénka pomocí klávesnice běžné znaky, další speciální znaky a písmena malé a velké řecké abecedy se dají vkládat kliknutím na znak v okénku.

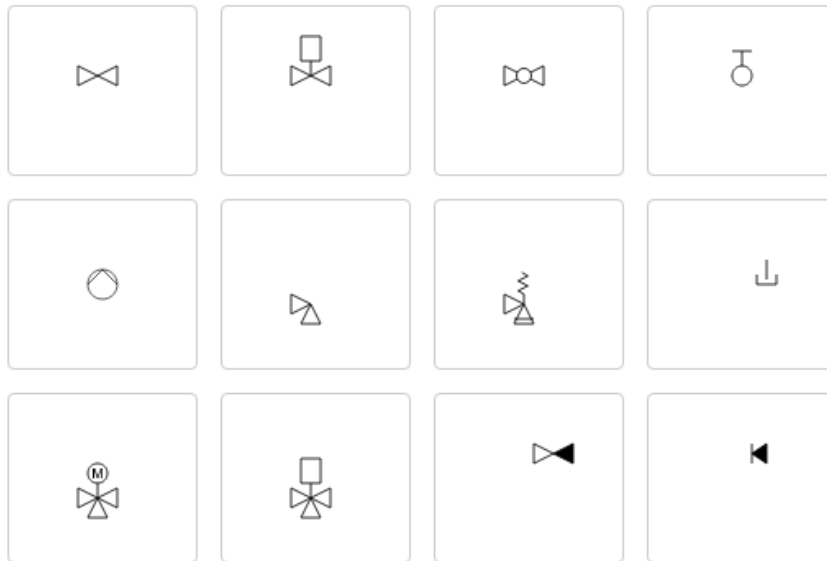
### Knihovna objektů

U některých oborů je již připravena speciální knihovna objektů – grafických značek. Tato knihovna je umístěna na konci ikonek v první řadě – označená takto:



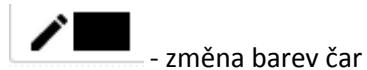
Požadovanou značku v úkolu tak nemusíte kreslit, plátno kliknutím na příslušný symbol.

ale pouze ji přesunete na kreslicí



### Změna barev

Můžete měnit jak barvy čar, tak barvy výplně.

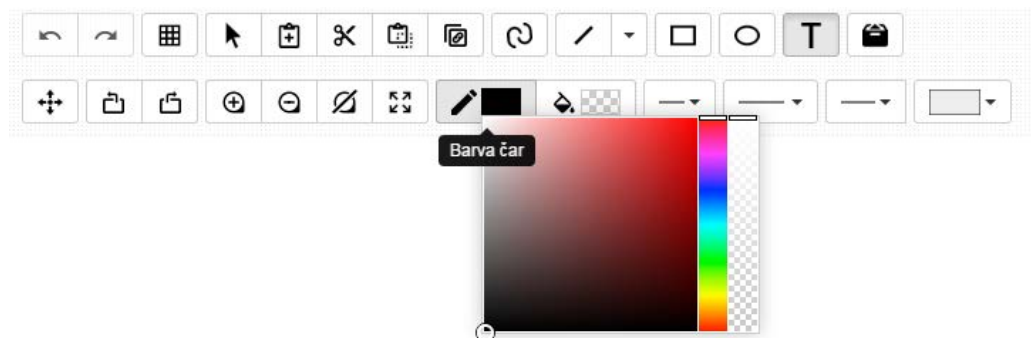


- změna barev čar



změna barev výplně.

Použití je stejné, při kliknutí na ikonku se rozbalí celá barevná škála a kliknutím do zvoleného místa změňte barvu.



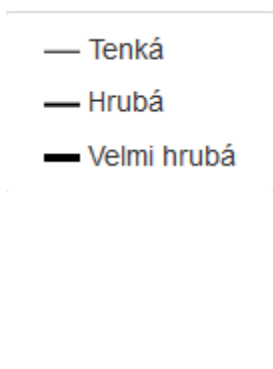
Standardně je připravena černá čára ohraničení a bílá výplně, ale pokud chcete změnit barvu, je třeba nejprve vybrat barvu čáry a teprve potom zvolit příslušnou ikonkou kreslicí objekt.



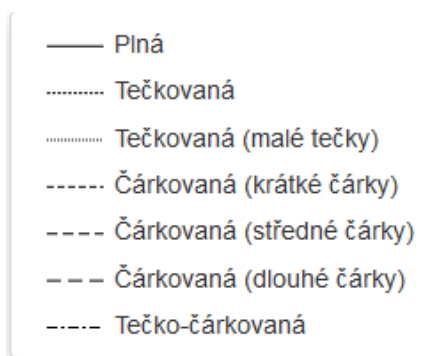
## Změna typu čar a výplně



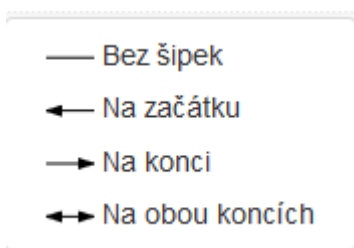
kde po rozbalení se objeví podmenu:



kde po rozbalení se objeví podmenu:



kde po rozbalení se objeví podmenu:



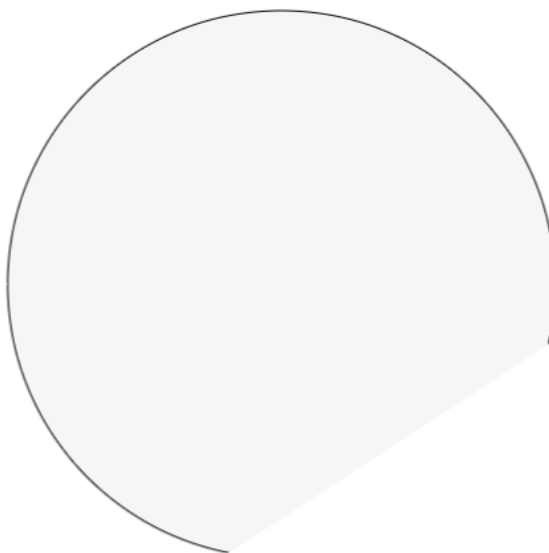


kde po rozbalení se objeví podmenu:



### Vyřezávání části objektu

Další důležitou ikonkou je ikonka pro výřez části nakresleného objektu. Takto se například vytváří výřez kruhu

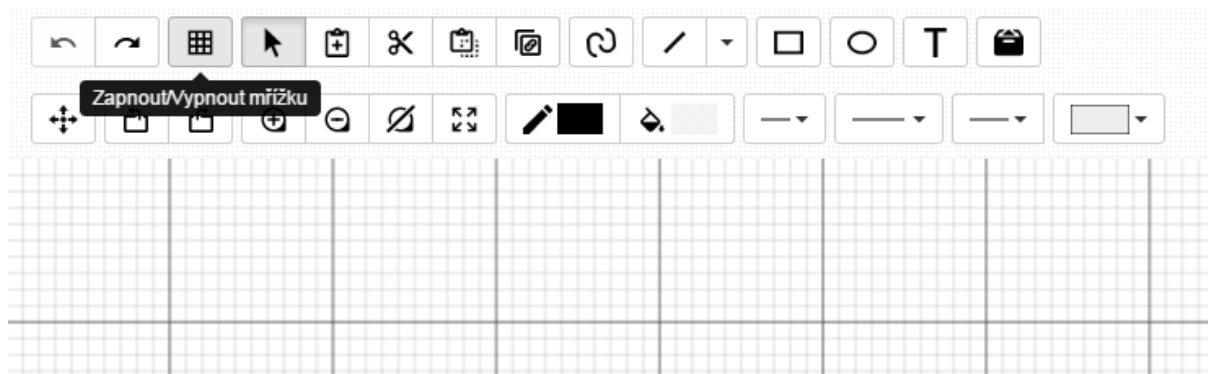


Po výběru této ikonky se nejprve klikne na počátek výřezu a pak se klikne na konec výřezu.

### Upozornění:

U souvislého objektu (kružnice, obdélník) se vyřezává kratší část a delší zbytek zůstává na ploše.

### Zapnutí a vypnutí mřížky – rastru.



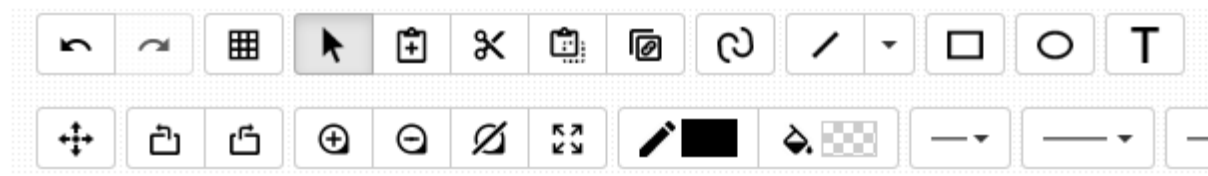
Zapnutí mřížky pomáhá zejména při kreslení od ruky nebo pro přesné umístění objektů na ploše. Výhodou počítačové aplikace je, že se dá kdykoliv zapnout a vypnout.

### Další ikony

1. ikony v první řadě se týkají **práce s objekty (výběr, kopírování, vkládání a spojování objektů)**



Pokud zvolíte tuto ikonu a kliknete myší levým tlačítkem na zvolený objekt – označíte jej.



Pak jej můžete přesouvat po ploše, otáčet nebo překlápět.

Vybraný objekt můžete pomocí dalších ikon kopírovat nebo vystříhnout do schránky.



Objekty uložené ve schránce můžete pomocí následující ikony ze schránky vložit, kam potřebujete.



Můžete vybrat několik objektů najednou a pomocí následující ikony je spojit.

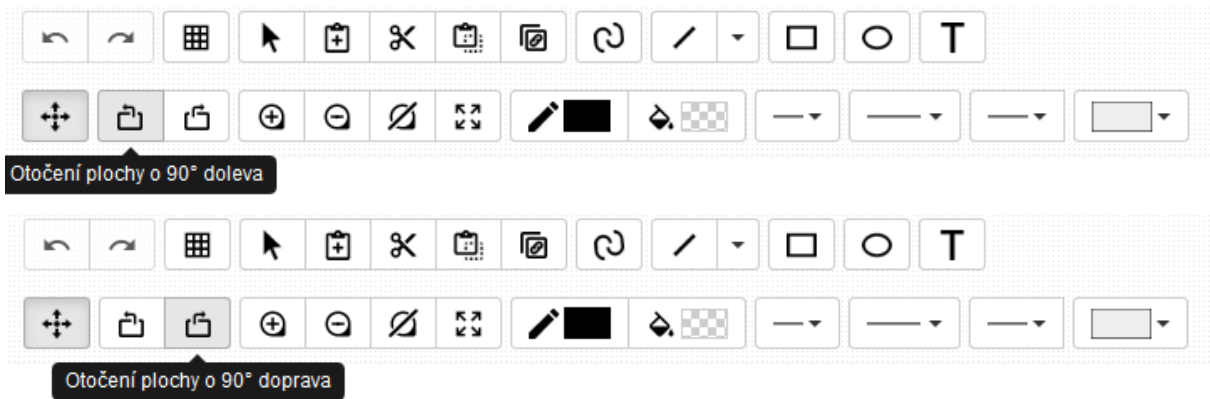


## 2. ikony ve druhé řadě se týkají práce s plochou (posouvání, otáčení, přiblížení, oddálení)

Pomocí této ikony posouváte pracovní plochu editoru po obrazovce.



Pomocí následujících dvou ikoněk otáčíte plochu o 90 stupňů doleva nebo doprava, při dvojitým použití lze otočit o 180 stupňů, což se dá využít pro vyplňování tabulek, které jsou v bance úkolů uloženy vertikálně.



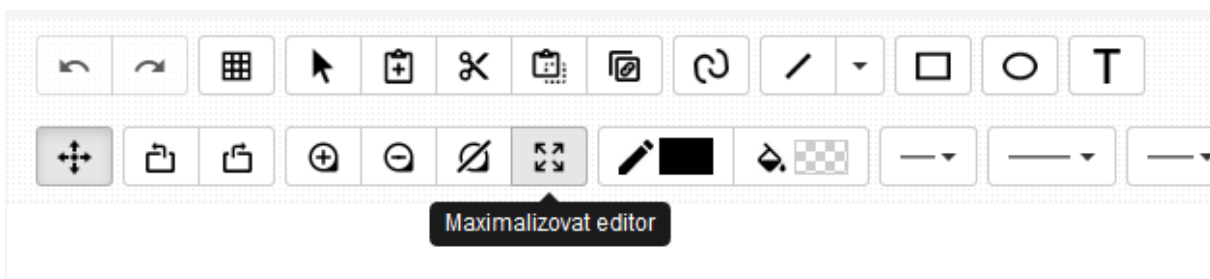
Pomocí následujících ikoněk zvětšujete nebo zmenšujete zobrazení objektů:



A pomocí ikony 1:1 se vracíte na původní zobrazení.



Pomocí ikony „maximalizovat editor“ roztáhnete jeho pracovní plochu po celé ploše obrazovky.



### Ukončení práce grafického editoru a uložení výkresu

Kliknutím na křížek v pravém horním rohu grafického editoru jej zavřete a výsledky Vaší práce se přenesou do systému elektronické zkoušky.