**Jak nová aplikace funguje**

Nejprve správce aplikace tzv. Zkouškového serveru nahraje do systému seznam žáků pro daný termín zkoušky, přitom v jedné učebně mohou být žáci různých oborů. Pro každý obor zadá seznam hodnotitelů otevřených úloh. Zkouškový server vygeneruje žákům i hodnotitelům unikátní přihlašovací kódy.

Správce zkouškového serveru otevře daný termín zkoušky a žáci se mohou začít přihlašovat. Po přihlášení všech žáků správce zahájí zkoušku a žáci mohou ihned začít řešit úkoly. Pro řešení kreslících úloh využívají grafický editor, který se otevírá v samostatném okně. Jeho ovládání je velmi jednoduché a přitom splňuje všechny požadavky kladené na žáky oborů kategorie H a E.

Žáci při využívání oceňovali zejména, že mají možnost vrátit se o několik kroků zpět, přesouvat objekty po ploše obrazovky, zapnout mřížku (rastr) pomáhající při kreslení od ruky i možnost využití již předpřipravených značek typických pro konkrétní obor.

Systém ukazuje žákům i stav řešení jejich zadání (kolik procent jim ještě zbývá do úplného vyřešení).

Žáci se mohou kdykoliv vracet k již vyřešeným úlohám, pokud je termín zkoušky otevřen.

Uzavřené úkoly (testy) hodnotí systém sám podle tabulky správných řešení. U otevřených otázek přidělují body hodnotitelé, kteří mohou svá rozhodnutí také komentovat. Hodnocení probíhá anonymně po úlohách. Hodnotitelé se mohou ke svým hodnocením vracet, a to i když se mezitím ze zkouškového serveru odhlásili. Pokud systém přiřadí některé úlohy více žákům, je možné porovnávat odpovědi jednotlivých žáků. Při hodnocení mohou hodnotitelé využívat „vzorové řešení“, které se objevuje v samostatném okně.

V systému se ukládají jak žákovy odpovědi, tak i body a komentáře od hodnotitelů. Pro každého žáka je možno tisknout záznam o zkoušce a výsledky přepočítané na známku podle hodnoticí tabulky.

Celý zkouškový server lze zálohovat a přenést na jiné počítače či servery podle toho, jaká je organizace výpočetní techniky v dané škole.