






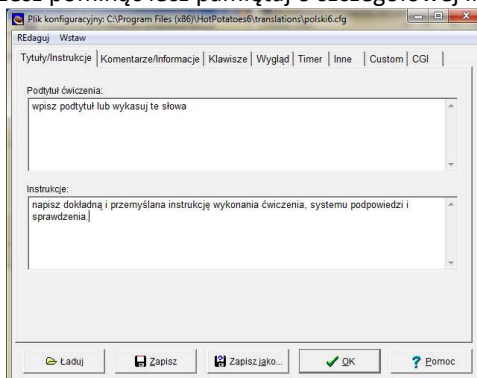
Zadania z luką

1. Utwórz folder dla nowego ćwiczenia i uruchom moduł **JCloze**.
2. Kliknij w ikonę  by zapisać plik ćwiczenia. Nadaj mu nazwę (najlepiej bez polskich znaków) i zapisz w folderze ćwiczenia.
3. Kliknij w ikonę  i załaduj plik spolszczenia *polski6.cfg* (tylko za pierwszym razem).

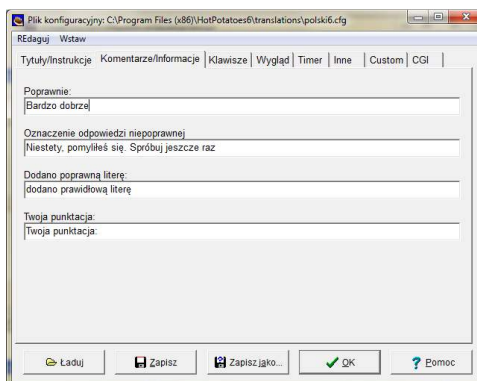
Okna dialogowe ustawień konfiguracyjnych

Aby skonfigurować stronę kliknij ikonę . W kolejnych zakładkach określ poszczególne elementy.

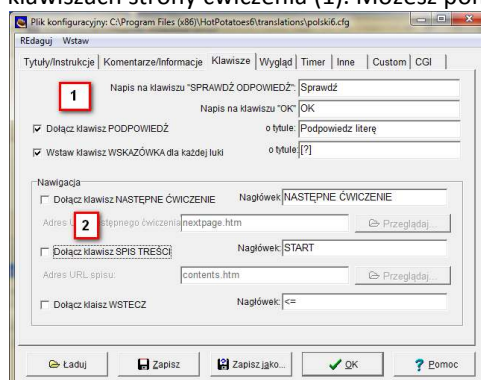
- a. **Tytuły/Instrukcje:** podtytuł ćwiczenia możesz pominąć lecz pamiętaj o szczegółowej instrukcji ćwiczenia.




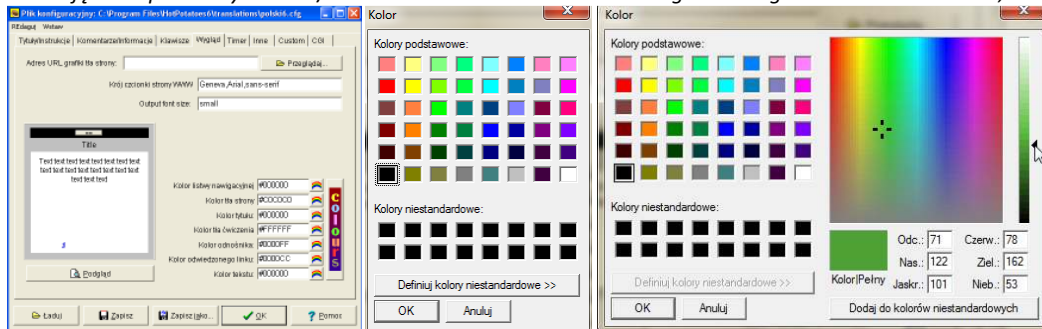
- b. **Komentarze/Informacje:** zamiast tekstów można wstawiać grafikę wybierając polecenie *Wstaw*. Dalej postępuj jak opisano w punkcie e.



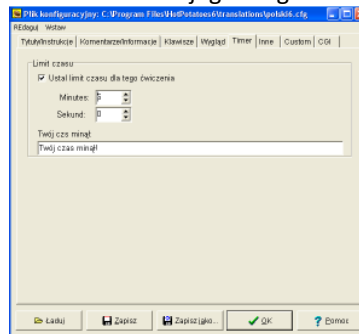
- c. **Klawisze:** Opisz tekst pokazywany na klawiszach strony ćwiczenia (1). Możesz pominąć opcje Nawigacji (1).



- d. **Wygląd:** Określ kolorystykę strony. Tłem strony może być grafika z folderu ćwiczenia, którą znajdujesz przyciskiem *Przeglądaj* (rys.1). Możesz zmienić czcionkę (krój i wielkość) ale nie ma takiej potrzeby (2). Klikając w ikony  przy każdym z wybranych elementów strony uruchomisz okno wyboru kolorów podstawowych (rys.2) lub niestandardowych (*Definiuj kolory niestandardowe*) – rys.3



e. **Timer:** możesz ustalić, że ćwiczenie będzie na czas i określić jego długość oraz treść komentarza.



f. **Inne:** w tej zakładce możesz zdecydować czy chcesz by przykładowo:

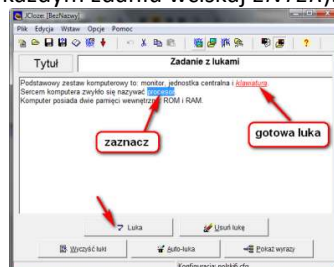
- Wstawić przy lukach okno listy ze słowami-lukami, by uczeń mógł je wybierać poprzez kliknięcie (*Use drop down list instead of text box in output*)
- Rozróżniać małe i duże litery (zaznaczamy, gdy ważna jest ortografia).
- Wstawianie przycisków z zaprojektowanymi znakami, które wstawiamy w luki klikając przycisk z literą (*Include a keypad to help a student type non-roman characters*). Mogą to być np. znaki narodowe. Działa to wówczas, gdy nie zaznaczymy opcji listy przy lukach oraz gdy mamy system Windows 7 64-bitowy.



- Pozostałe dwie zakładki można pominąć.
- Klikając w OK, zapisujesz zmiany konfiguracji tylko w tym ćwiczeniu. Klikając w Zapisz zapisujesz na trwałe zmiany w pliku polski6.cfg. UWAGA: możesz tworzyć własny plik konfiguracyjny (na podstawie polski6.cfg), zapisać go pod swoją nazwą i używać w każdym pliku ćwiczeń HotPotatoes.

4. W polu *Tytuł* wpisz tytuł ćwiczenia.

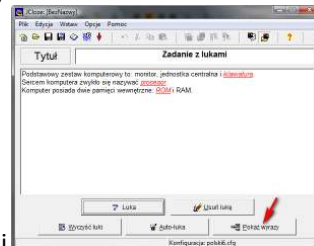
5. Napisz cały tekst ćwiczenia lub pisz po jednym zdaniu (po każdym zdaniu wciskaj **ENTER**).



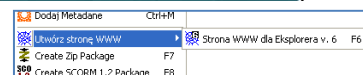
6. Słowo, które ma być luką zaznacz i kliknij w przycisk *Luka*.




7. W oknie tworzonej luki wpisz tekst wskazówki oraz określ alternatywne odpowiedzi. Nie jest to obowiązkowe lecz wskazane, by pomóc uczniowi. **UWAGA:** wskazówka może być tekstem lub nawet obrazkiem.
- Możesz (nie musisz) określić więcej niż trzy alternatywne, poprawne odpowiedzi – używaj strzałek (2), by powiększyć liczbę możliwych odpowiedzi.
 - Luki można wstawić także poprzez przycisk *Auto-luka* (program sam wyznacza wyrazy-luki – nie polecam).
 - Aby usunąć jedną lukę zaznacz słowo i kliknij *Usuń lukę*. Aby skasować wszystkie luki kliknij *Wyczyść luki*.
 - Strzałki przy numerze luki (1) pozwalają wybrać inne luki do edycji.




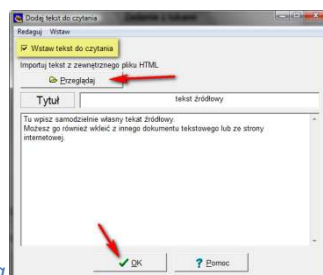
- Przycisk *Pokaż wyrazy* pozwala wywołać i edytować istniejące luki



8. Utwórz stronę www ikoną  lub poleceniem *Plik /Utwórz stronę www/...*

ELEMENTY WSTAWIANE DO ĆWICZENIA

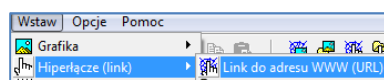
- Tekst pomocniczy:** kliknij w ikonę . Pole dla niego przeznaczone będzie zajmowało lewą połowę szerokości strony ćwiczenia.




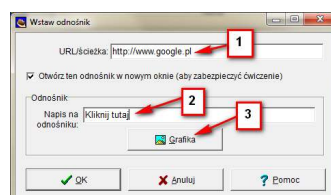
- Zaznacz pole *Wstaw tekst do czytania* gdyż inaczej tekst nie zostanie pokazany.
- Przyciskiem *Przeglądaj* możesz wskazać plik strony WWW, która ma spełniać rolę tekstu dodatkowego. Jednak nie zawsze efekt jest prawidłowy. Lepiej skopiować tekst ze strony lub innego pliku tekstowego i wkleić go w okno. **UWAGA:** obrazki znajdujące się w kopiowanym tekście nie zostaną wklejone!
- Prócz kopiowania tekstu, możesz bezpośrednio wpisywać tekst w polu poniżej pola *Tytuł*
- Do tekstu pomocniczego można wstawić wszystkie możliwe elementy: obraz, linki, tabelę i multimedia.

W treści ćwiczenia oraz w treści tekstu pomocniczego możesz wstawić:

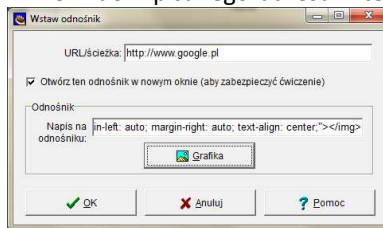
- Link do strony w Internecie**



- Kliknij w ikonę  lub wybierz *Hiperłącze (link) > Link do adresu WWW (URL)*.
- W oknie, w polu URL (1) wpisz lub wklej skopiowany adres (obowiązkowo z http://). Następnie zredaguj *Napisz na odnośniku* (2) i kliknij w *OK*.

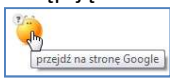


- Zamiast linku w postaci tekstu możesz usunąć domyślny tekst „kliknij tutaj”, a następnie kliknąć w przycisk **Grafika** (3) i wskazać plik obrazka, który stanie się linkiem do wpisanego adresu internetowego. Wówczas w polu

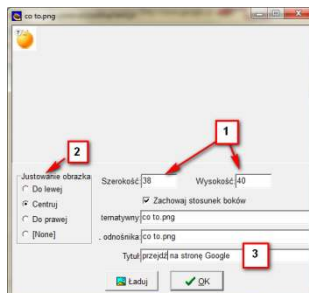


Napis na odnośniku pojawi się wpis w języku HTML

Po wybraniu grafiki (wcześniej skopiuj go do folderu ćwiczenia) możesz zmienić mu wysokość albo szerokość ponieważ zaznaczone jest zachowanie proporcji (1). Określ położenie (justowanie) obrazka (2) oraz w polu tytuł (3) skasuj wpis będący nazwą pliku grafiki. Zastąp ją własnym tekstem, który uczeń zobaczy w polu podpowiedzi przy

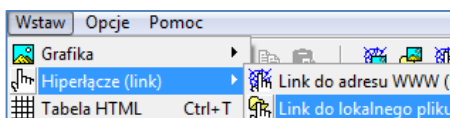
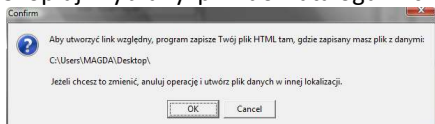



kursorze gdy najedzie na obrazek myszką.

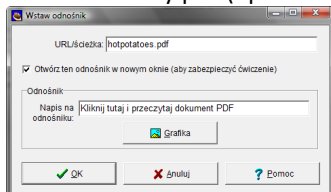


c. Link do strony WWW lub innego pliku zapisanego na dysku

- Skopiuj wybrany plik do katalogu z ćwiczeniem. Przy wstawianiu linku do pliku przypomni Ci o tym komunikat

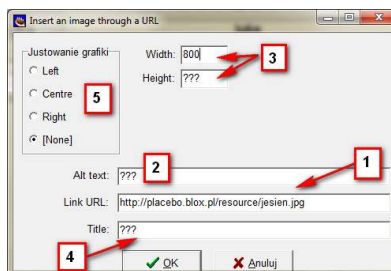


- Kliknij w ikonę  lub wybierz polecenie
- Wskaż właściwy plik (np. PDF czy dokument Worda lub jakiegokolwiek inne). Jego nazwa pojawi się w polu **URL/Ścieżka**





d. Grafika z Internetu

- Wyszukaj w Sieci obraz. Wyświetl go w pełnym rozmiarze. Kliknij w niego prawym klawiszem i wybierz polecenie **Kopiuj adres URL grafiki** jeśli korzystasz z przeglądarki Google Chrome. Jeśli korzystasz z Internet Explorera, skopiuj adres z Paska adresu przeglądarki gdy obraz jest w pełnym wymiarze.



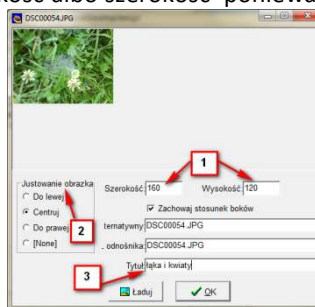
- Skopiowany adres wklej w polu **Link URL** (1). Możesz wpisać alternatywny tekst dla obrazka w przypadku gdyby przeglądarka go nie mogła wyświetlić - pole **Alt text** (2). Możesz wpisać oryginalny rozmiar obrazu lub odpowiednio zmniejszony (nie powiększaj bo zniszczysz jakość) w polu **Width** i **Height** (3) – bez rozmiaru obraz nie zostanie wyświetlony. Tekst wpisany w polu **Title** (4) uczeń zobaczy w dymku przy kursorze myszy po najechaniu na grafikę.

e. Grafika z dysku

- Kliknij w ikonę  lub wybierz  . Pamiętaj wcześniej umieścić wybrany plik graficzny w tym samym folderze, co ćwiczenie.



- Wybierz z dysku plik obrazka. Możesz zmienić mu wysokość albo szerokość ponieważ zaznaczone jest zachowanie



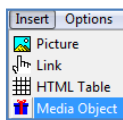
proporcji (1). Określ położenie (justowanie) obrazka (2):

- W polu *Tytuł* (3) możesz pozostawić nazwę obrazka lub ją skasować albo też wpisać własny tekst. Zawartość tego pola pojawiać się będzie w dymku przy kursorze, gdy uczeń najedzie na myszką obrazek (swoista podpowiedź)

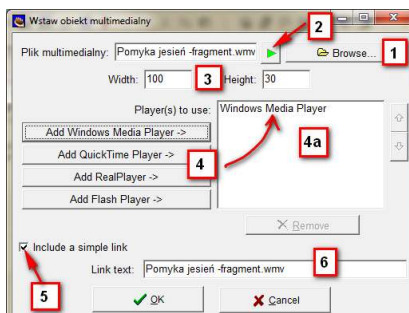





f. Multimedia z dysku (film, muzyka)

- Kliknij polecenie *Wstaw (Insert)* →  .



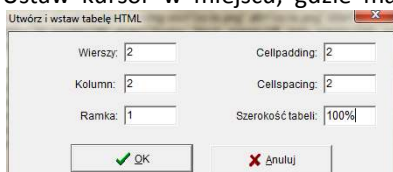
- Wybierz z dysku plik multimedialny przyciskiem *Browse..* (1). Możesz go podejrzeć klikając zieloną strzałkę (2)



- Jeśli jest to film i chcesz na stronie umieścić playera do jego odtwarzania wówczas określ rozmiar okna playera (3)
- Wybierz właściwego playera dla danego formatu pliku multimedialnego (4), a gdy go klikniesz jego nazwa wpisana zostanie w pole 4a.
- Zaznaczenie opcji *Include a Simple link* (5) pozwoli umieścić na stronie link do pliku, który otworzy domyślny dla jego typu odtwarzacz. UWAGA: Internet Explorer  otwiera strony z umieszczonymi playerami lecz pozostałe przeglądarki (, ) mają z tym problem. Wskazane jest więc zaznaczenie tej opcji dla użytkowników innych niż IE przeglądarek internetowych.

g. Tabela

- Ustaw kursor w miejscu, gdzie ma powstać tabela. Kliknij *Wstaw* →  i określ jej parametry:



gdzie *Cellpadding* liczba pikseli między obramowaniami komórek, a jej

zawartością, **Cellspacing** to odstęp między komórkami tabeli (w pikselach), **Ramka** to grubość krawędzi (gdzie =0 tabela nie ma krawędzi). Warto określić szerokość tabeli w %. Jeśli wpiszesz 50% wówczas tabela zajmie połowę szerokości okna, a przy 100% rozciągnie się na jego całą szerokość.

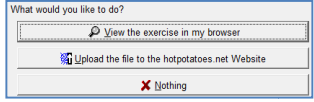
- Kolejną czynnością będzie wpisanie treści lub wstawienie obrazków. Ustawiaj kursor jest między znacznikami

```

<td>tekst w pierwszej komórce</td>
<td>tekst komórki drugiej</td>
<tr>
<td>
<td>
<td>
<td>
<td>
<td>
</tr>
</tbody></table>
    
```

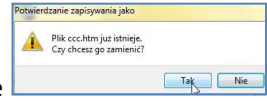
<td>tu wstaw kursor</td> **UWAGA:** tabela porządkuje obiekty w nią wstawione.

9. Zapisz zmiany w pliku ćwiczenia (ikoną ) , a ikoną  generuj stronę WWW. Możesz obejrzeć ją w domyślnej



przeglądarce klikając w polecenie *View the exercise in my browser*

10. Możesz dokonywać przeróżnych korekt już po wykonaniu strony. Pamiętaj, by za każdym razem zapisywać ćwiczenie, a



przy tworzeniu z niego strony WWW potwierdzać jego nadpisywanie

Wszelkie elementy typu: grafika, linki, tabela, multimedia pojawią się w treści ćwiczenia zapisane w języku HTML. Aby je usunąć wystarczy zaznaczyć i skasować wybrane fragmenty tekstu.

