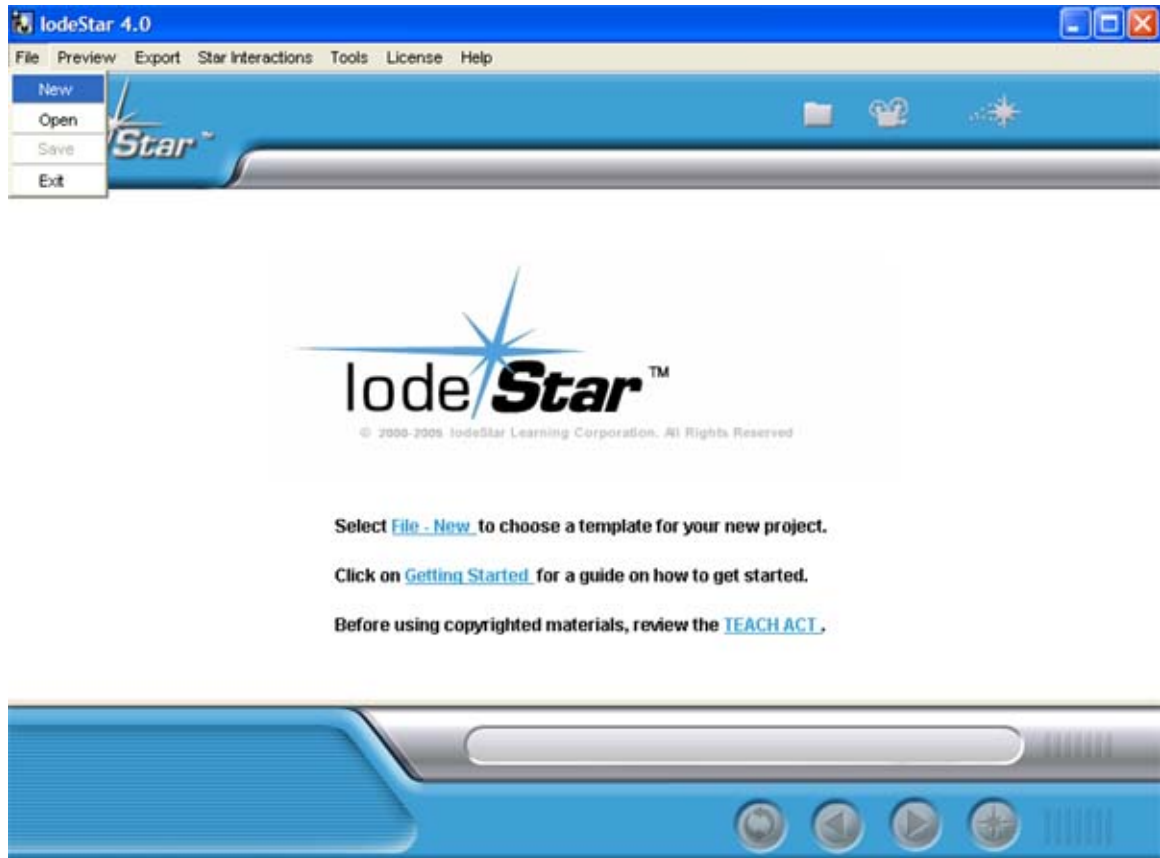
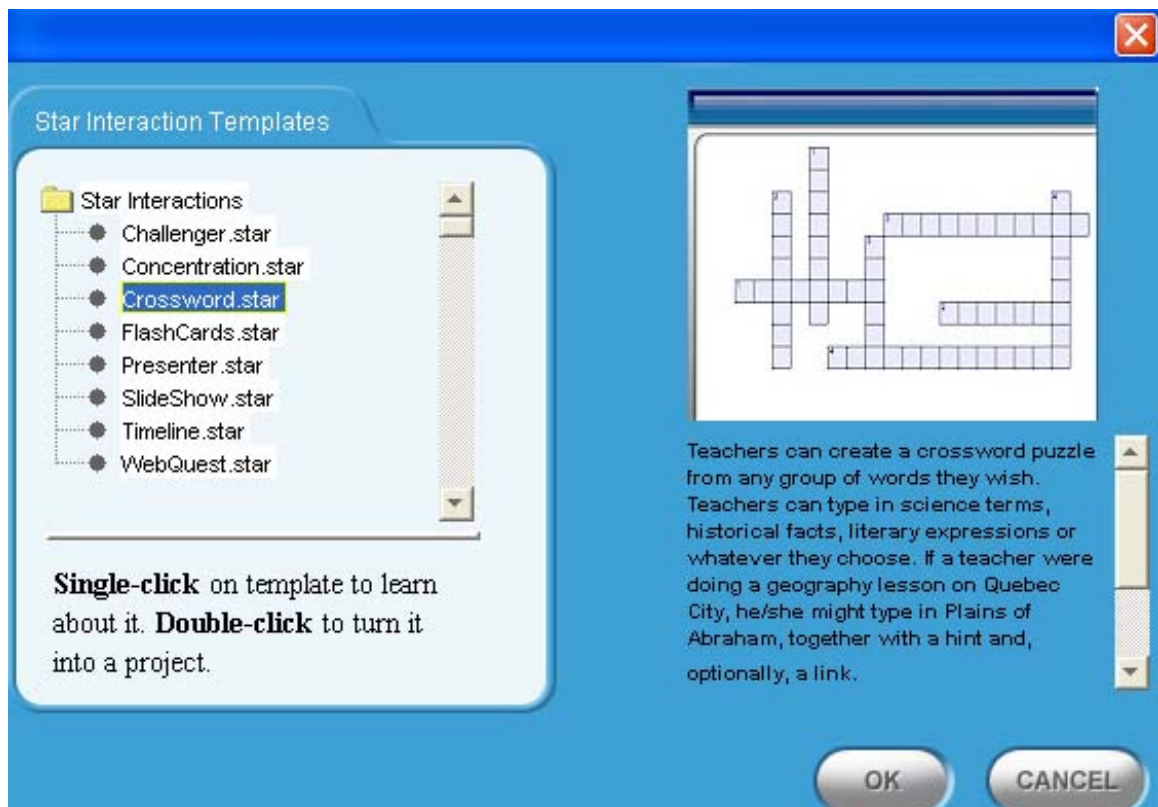


Instrukcja tworzenia krzyżówki w programie LODASTAR

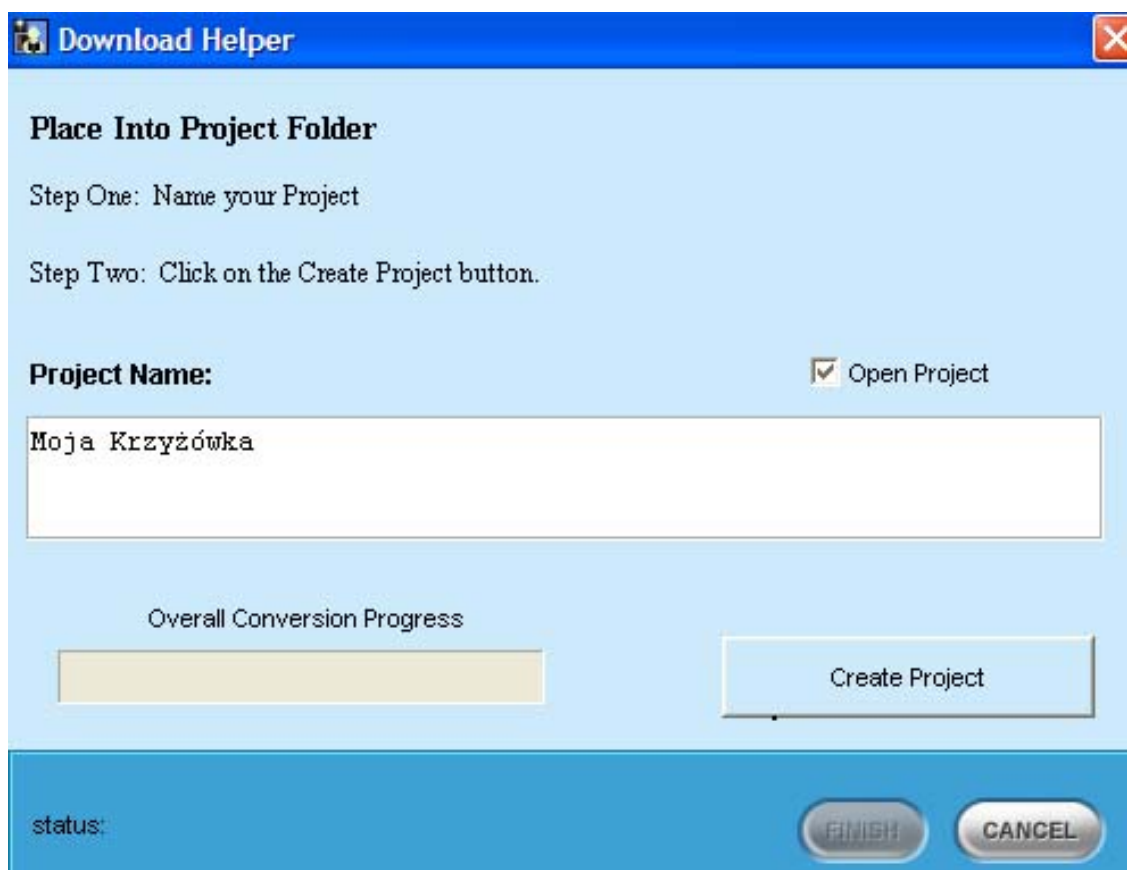
1. Z paska poleceń wybieramy NEW



2. Kolejnie z listy wybieramy Template (szablon) o nazwie *Crossword.star* następnie klikamy OK



3. Po kliknięciu *OK*. przechodzimy do kolejnego okna, w którym podajemy nazwę krzyżówki i klikamy przycisk *Create Project*



4. W oknie tym znajdują się informacje w wersji (anglojęzycznej) jak w podstawowy sposób krok po kroku utworzyć krzyżówkę. Przechodzimy dalej klikając przycisk



lodeStar

Star Interaction® - Crossword

6
5
2
7
3

4 T a l l a h a s s e e

1

lodeStar News
Click here
for Newsletter

Page 1 - Crossword

5. W Oknie tym możemy odznaczyć pole *Include Frame* wówczas krzyżówka nie będzie posiadać obramowania lub wybrać obramowanie.



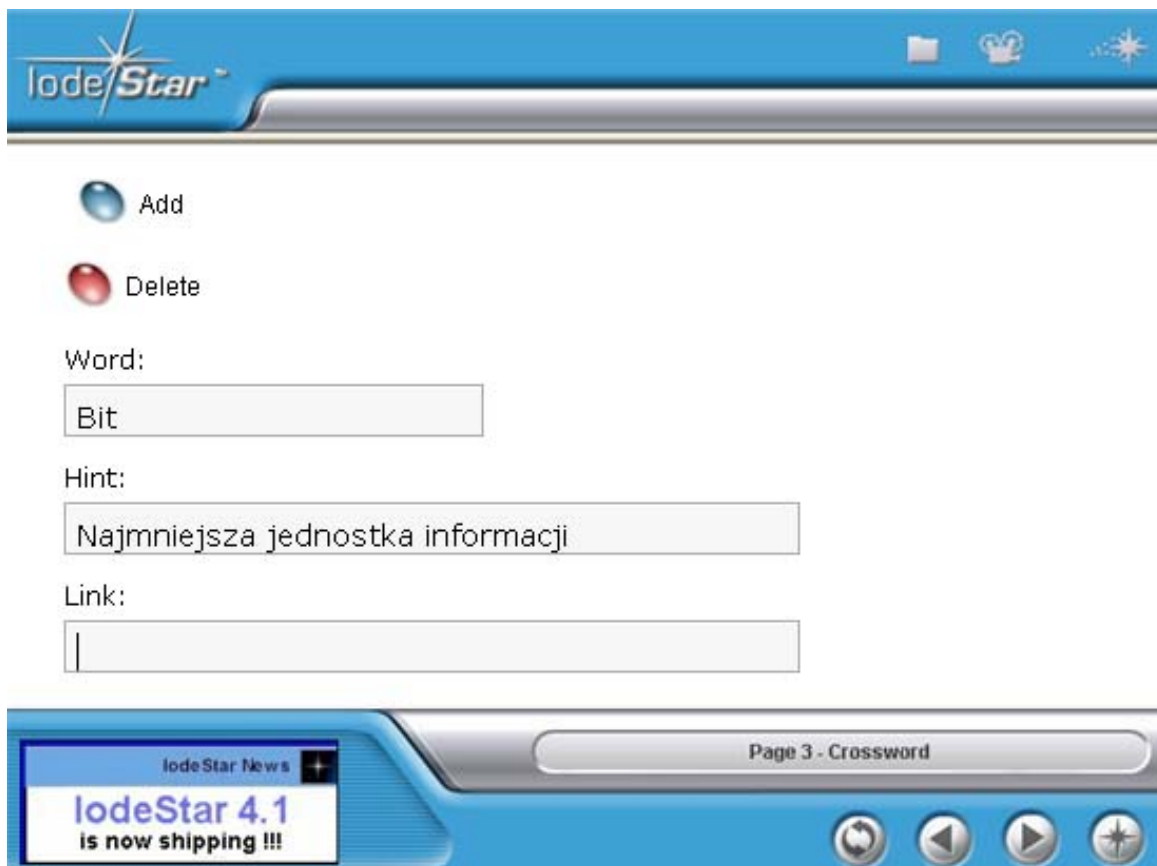
By default this interaction has a frame around it. If you would like this frame omitted, uncheck the "Include Frame" option.

Include Frame




↑
*klikamy
dalej*


6. Przechodzimy do okna, w którym tworzymy pytania do krzyżówki




- pole *Word*: - wprowadzamy wyraz, który będzie odpowiedzią na zadane pytanie
- pole *Hint*: - wprowadzamy pytanie
- pole *link*: - w tym polu możemy podać adres strony, na której znajdziemy informacje ułatwiające odpowiedź na zadane pytanie.


7. Po wypełnieniu formularza klikamy klawisz  **Add** i tak w ten sposób postępujemy do wybranej przez nas liczby pytań.

8. Usuwanie pytań za pomocą klawisza  **Delete**

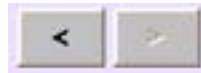
9. Przechodzenie między pytaniami 

10. Aby zapisać nasz projekt wybieramy z paska *File / Save* lub klikamy 

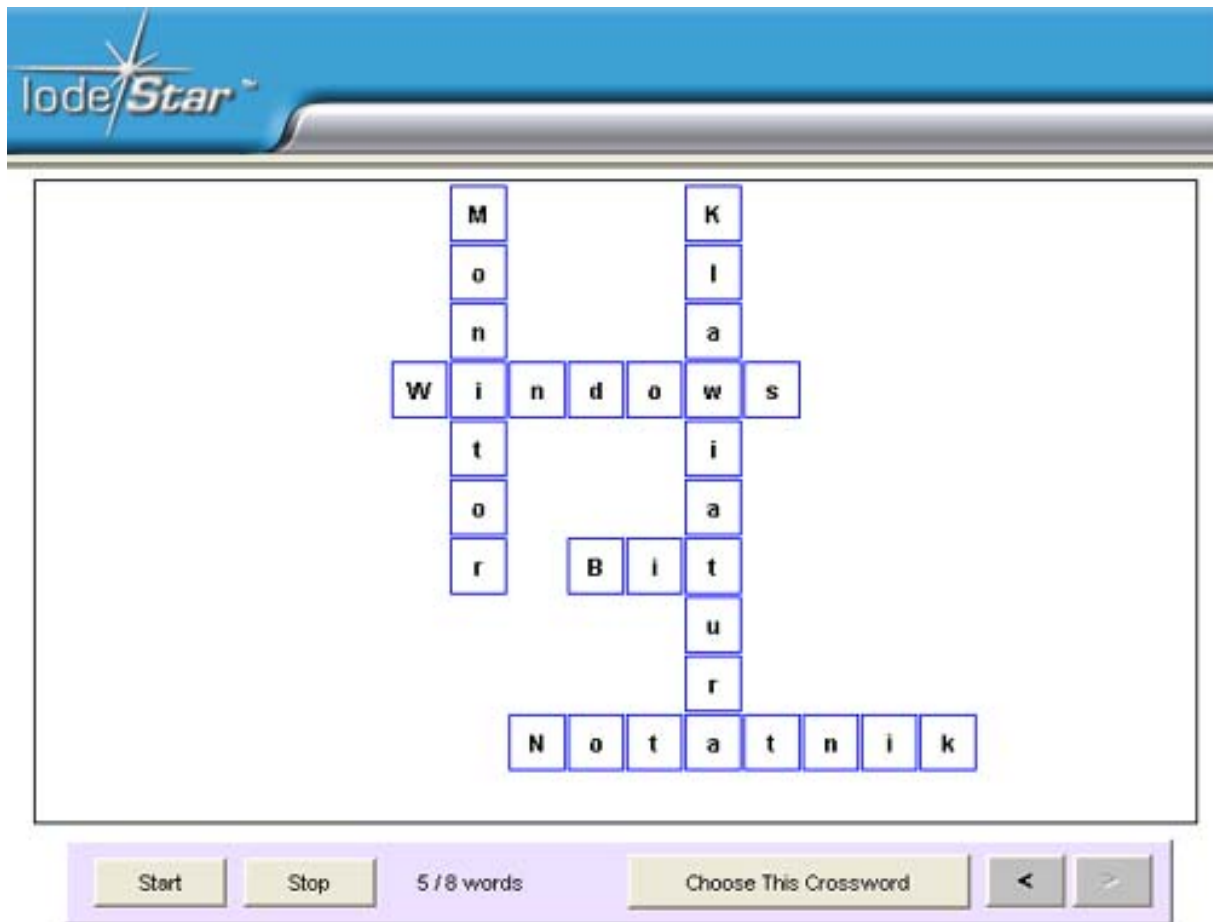
Pliki zostały zapisane zgodnie z ustawieniami programu w katalogu C:\Program Files\lodeStar\Projects

11. Kolejnie klikamy do momentu 
Dalej ↑

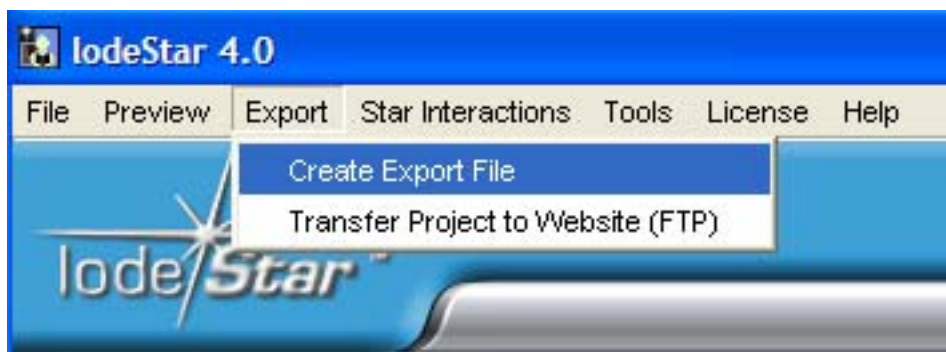
pojawienia się kolejnego okna, w którym wybieramy przycisk *Start*. Z podanych pytań i haseł zostanie wygenerowana krzyżówka. Klikając na przycisk *Choose This Crossword* możemy wybrać układ krzyżówki za zmianę układu odpowiadają:



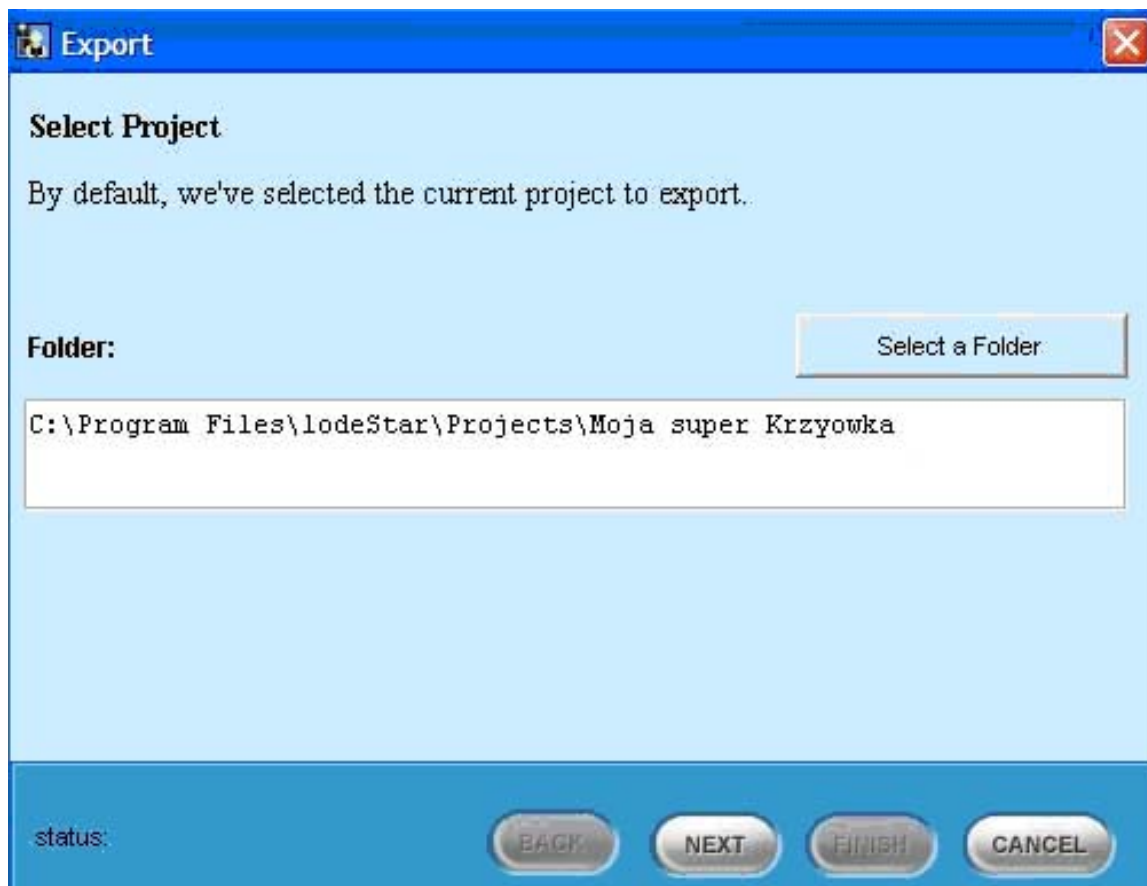
Zmiana układu możliwa przy dostatecznie większej liczbie haseł.



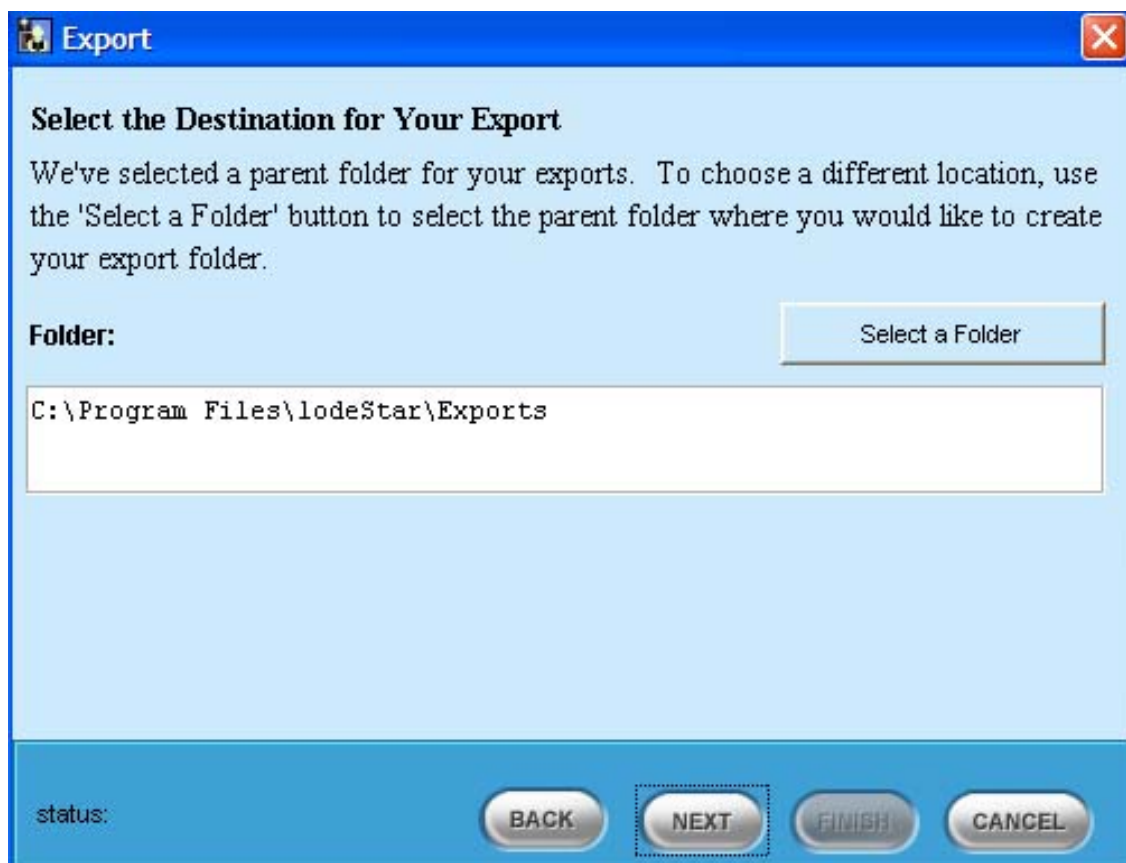
12. Aby umieścić naszą krzyżówkę w zasobach *Class Servera* należy skorzystać z funkcji eksport
13. Z paska wybieramy *Eksport / Create Export File* w ten sposób uruchomiliśmy kreator do wyeksportowania



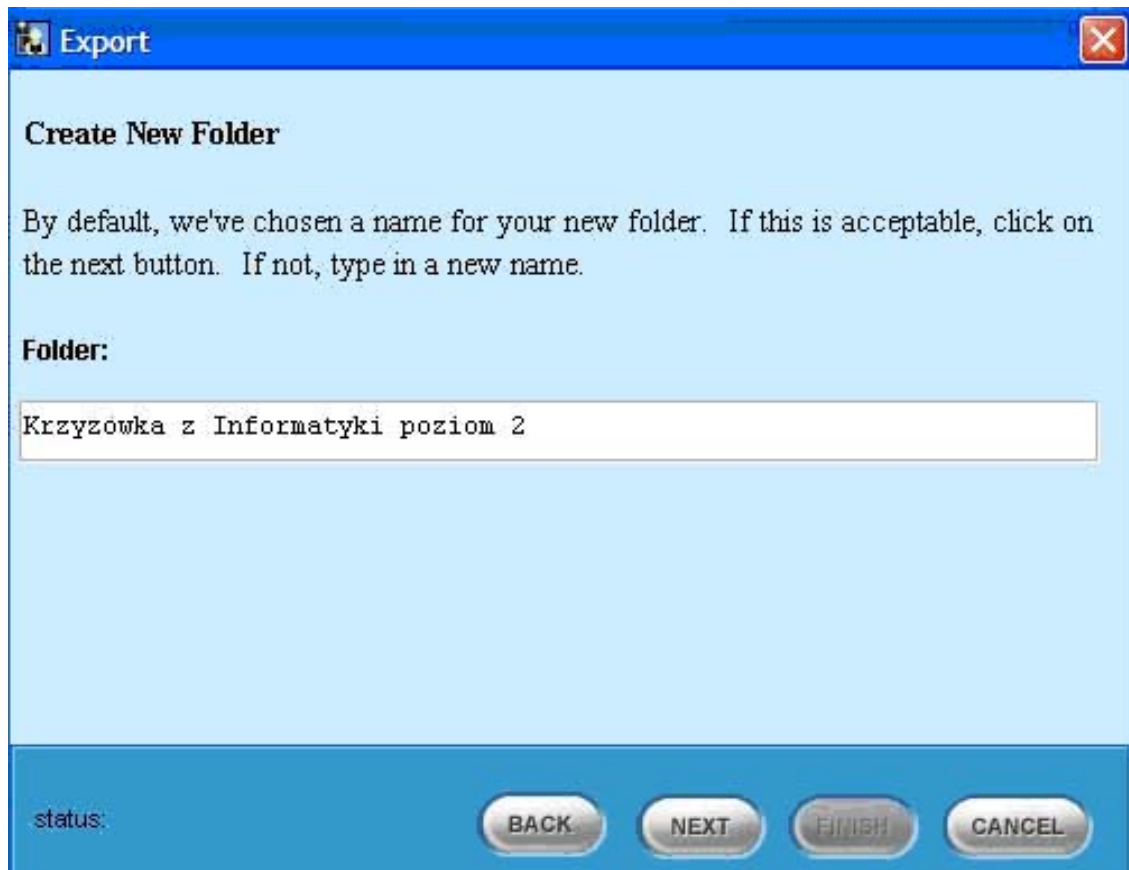
14. W oknie wskazujemy katalog, w którym znajduje się nasz projekt i klikamy *NEXT*



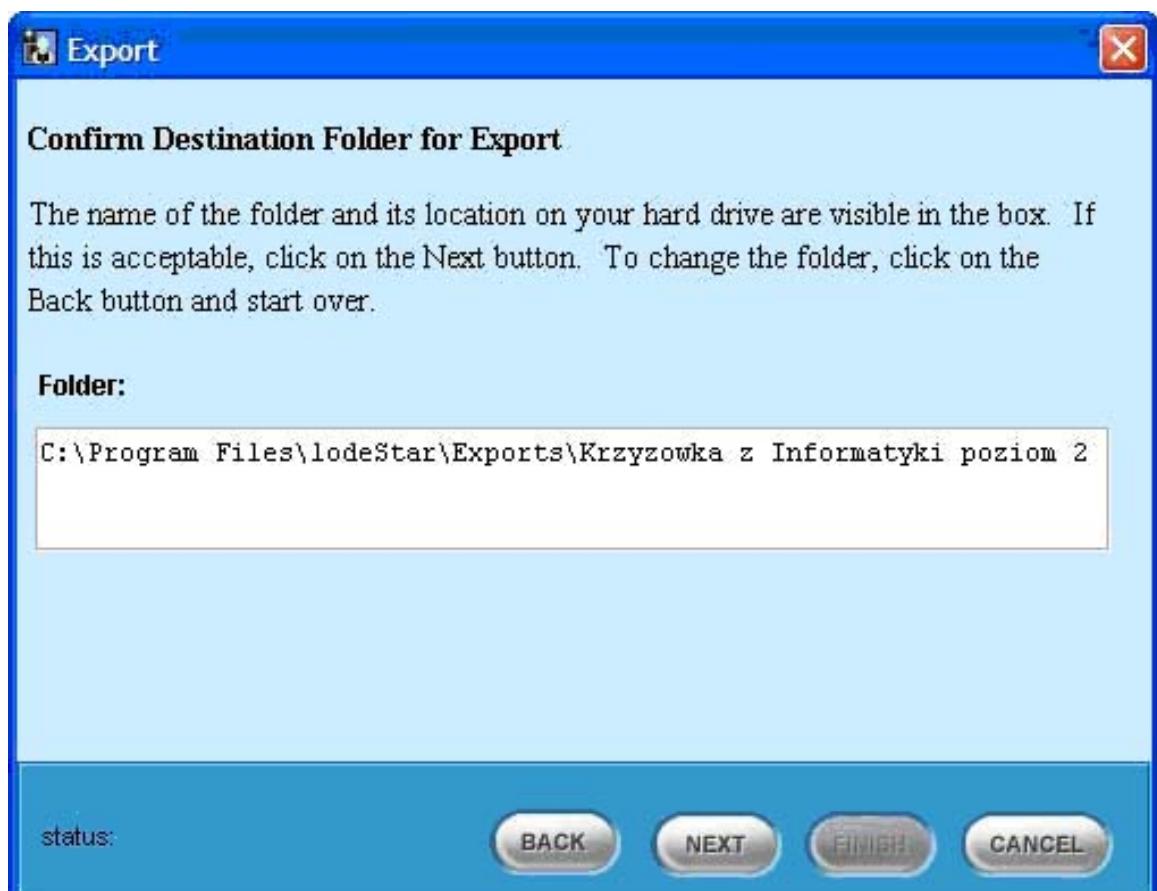
15. W następnym oknie wskazujemy folder, do którego zostanie wyeksportowany plik. Domyślnie pliki zapisywane są na dysku *C:\Program Files\LodeStar\Exports*, kolejnie, klikamy *NEXT*



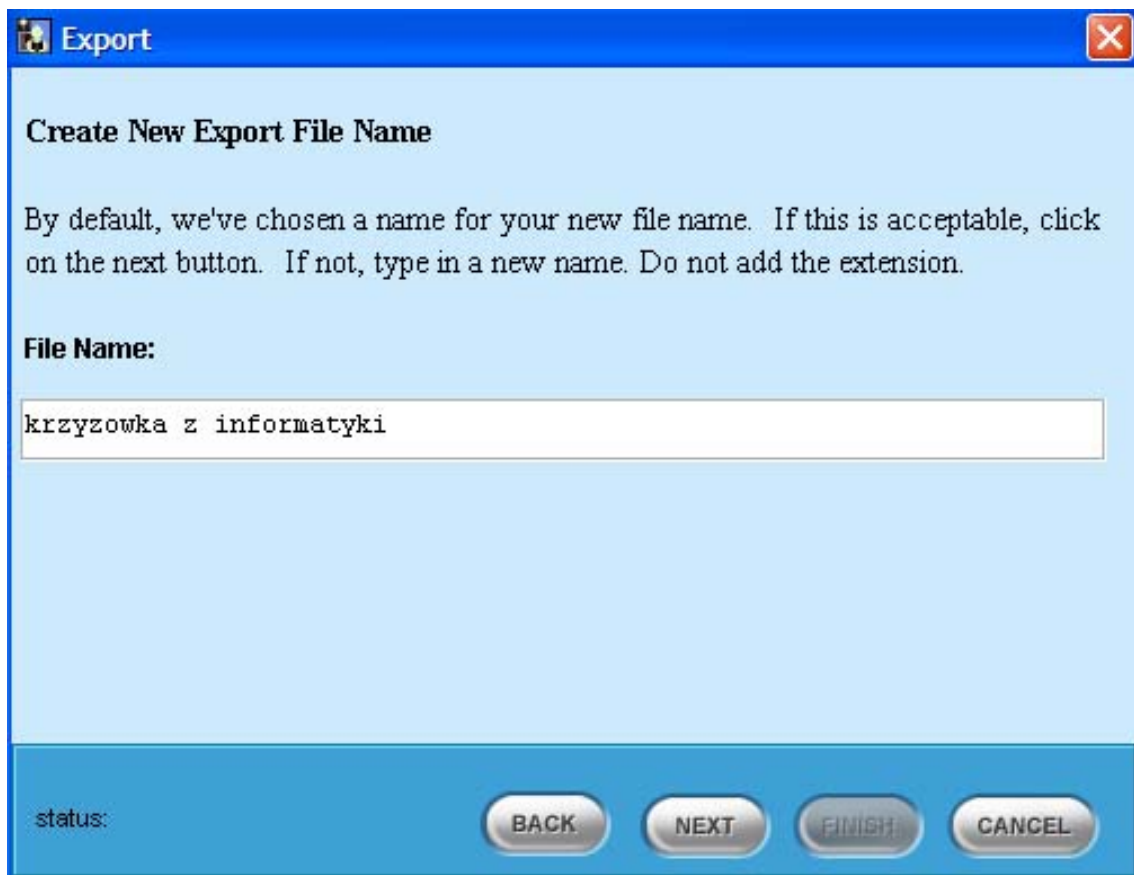
16. Następnym oknie wpisujemy nazwę folderu, który zostanie utworzony w miejscu wcześniej przez nas wskazanym, czyli *C:\Program Files\LodeStar\Exports*
Ważne jest, aby nie używać polskich znaków w tworzonej przez nas nazwie folderu!!!



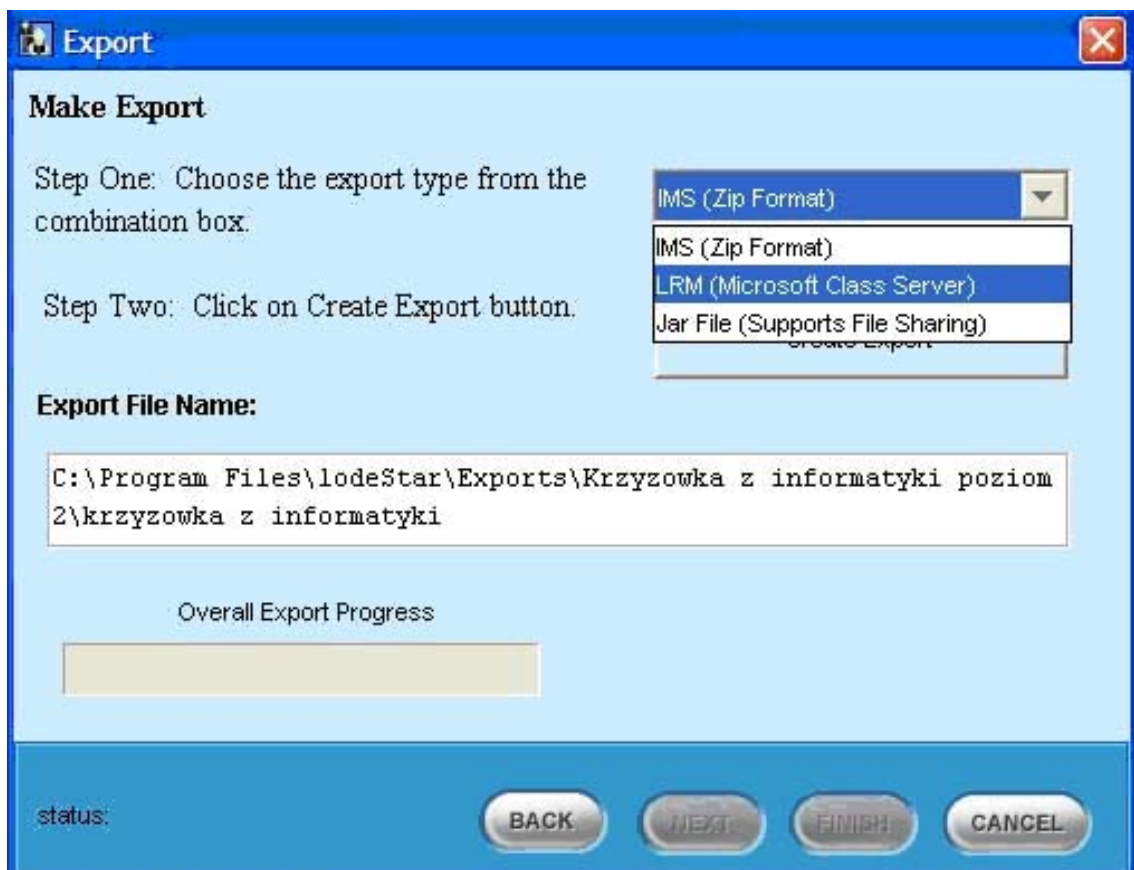
17. Pliki zostaną zapisane w podanej przez nas lokalizacji.



18. Kolejnie podajemy nazwę dla eksportowanego pliku.



19. W następnym oknie wybieramy typ eksportowanego pliku. Z listy wybieramy *IMS (Zip Format)* lub *LRM (Microsoft Class Server)*. Kolejnie wybieramy przycisk *Create Export*.



- 20.** W eksportowany przez nas plik możemy zaimportować. Po uruchomieniu programu Class Server wybieramy z paska *Plik / Importuj zasób dydaktyczny*. Następnie przechodzimy do katalogu, w którym przechowujemy nasz zasób. Wybieramy typ pliku *zip* lub *xml*.

Opracował:

Krzysztof Sługocki