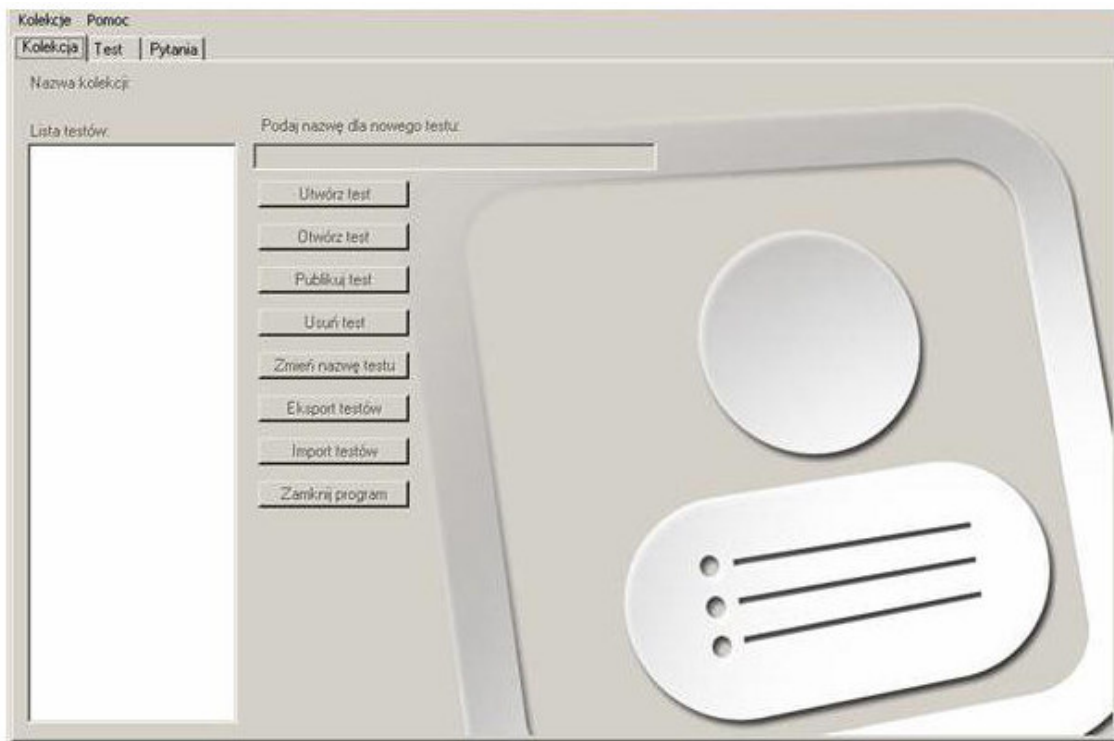


# Generator Testów

Element składowy szkolnego systemu zarządzania testami **Test Serwer 1.0**.

## Instrukcja obsługi



## O programie

Generator Testów jest częścią szkolnego systemu zarządzania testami Test Serwer 1.0 „Szkołna platforma zarządzania testami” stosowanej do przygotowywania testów do sesji realizowanych zarówno o charakterze stacjonarnym jak i zdalnym. Wszystkie pytania tworzone są w sposób umożliwiający ich automatyczną ocenę. Przy pomocy Generатора testów można przygotować następujące rodzaje pytań:

- jednokrotnego wyboru
- wielokrotnego wyboru
- z listą wyboru
- półotwarte
  - tekstowe
  - liczbowe
- logiczne - prawda/fałsz

Opracowywane pytania mogą wykorzystywać nie tylko dowolnie sformatowany tekst, ale również elementy interaktywne i multimedialne, w tym hiperłącza, ilustracje, filmy i nagrania dźwiękowe. Testy mogą posiadać ograniczenia czasowe, wymuszać losowanie pytań oraz różnorodne ustawienia związane z ich realizacją.

Wynikiem pracy w aplikacji jest wersja testu gotowa do dystrybucji przez Internet lub na nośnikach fizycznych. Generator Testów umożliwia także publikowanie testów w formie umożliwiającej jego sprawdzenie lub wykonanie bez konieczności posiadania aplikacji serwerowej. Przygotowane testy można uruchamiać w następujących trybach:

- sprawdzającym;
- szkoleniowym (uczącym).

### Uwaga!

Wyniki testu uczącego zamieszczonego na serwerze nie są rejestrowane. Po uruchomieniu testu informacja o trybie wyświetlana jest na pasku tytułowym.

## Instalacja

Należy postępować zgodnie z poleceniami instalatora. Opis instalacji w formie pliku PDF (*opisinstalacjiGT.pdf*) został zamieszczony w katalogu głównym nośnika instalacyjnego.

## Wymagania

- Środowisko programistyczne .NET Framework (instalowane automatycznie razem z Generatorem Testów)
- Windows Media Player w wersji min 9.0 – w przypadku korzystania z pytań o zawartości multimedialnej (wymagane mogą być również inne kodeki w zależności od rodzaju treści multimedialnych)
- Wtyczka (plug-in) Macromedia Flash Player wersja 6.0 – w przypadku pytań wykorzystujących tego rodzaju obiekty
- Internet Explorer 6.0

## Istotne terminy

**Kolekcja** – testy tworzone w **Generatorze Testów** przechowywane są w ramach **Kolekcji**. Kolekcja jest zbiorem testów przygotowanym przez autora według określonych przez niego kryteriów, najczęściej jest to zbiór testów powiązanych tematycznie.

**Test** – pojedyncza jednostka przeznaczona do wykonania przez ucznia. W **Generatorze Testów** testy przechowywane są w kolekcjach. Zachowanie się testu w trakcie jego wykonywania zależy od szeregu opcji określonych przez autora. Testy z kolekcji można publikować oraz eksportować. Do kolekcji można także zaimportować testy utworzone przez innych autorów.

**Publikacja** – Publikacja pozwala zapisać test w formie umożliwiającej jego sprawdzenie lub wykonanie bez konieczności posiadania aplikacji serwerowej. Po przeprowadzeniu publikacji, we wskazanym folderze utworzony zostanie plik o nazwie wybranej przez użytkownika – dwukrotne kliknięcie pliku spowoduje uruchomienie testu.

**Eksport** – Eksport testów umożliwia przygotowanie pakietu zawierającego testy (lub test) w formie ułatwiającej jego dystrybucję, archiwizację lub instalację na serwerach internetowych. Pakiet taki można także ponownie zaimportować do **Generatora testów**.

**Import** – Import testów umożliwia wczytanie przygotowanego pakietu do edytora w celu jego dalszej obróbki. Pakiet może być własnością użytkownika lub pochodzić od innych użytkowników, np.: z zasobów bibliotecznych udostępniających „gotowe” testy.

## Uruchamianie aplikacji

Aby uruchomić aplikację, kliknij przycisk **Start** znajdujący się na **Pasku zadań**, wskaż menu **Programy** (lub **Wszystkie programy** zależnie od wersji posiadanego systemu), menu **Generator testów** i wybierz polecenie **Generator testów**.

## Rozpoczynanie pracy z aplikacją

Aplikacja umożliwia tworzenie testów w ramach kolekcji. Aby rozpocząć pracę z testami, należy najpierw utworzyć kolekcję, w której zapisywane będą testy.

## Tworzenie nowej kolekcji

Po uruchomieniu aplikacji domyślnie widoczna jest zawartość karty **Kolekcja**, wszystkie funkcje są jednak zablokowane.

**Aby utworzyć nową kolekcję:**

1. Z menu **Kolekcje** wybierz polecenie **Nowa**. Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Nowa Kolekcja**.



2. W oknie dialogowym **Nowa Kolekcja** w polu **Nazwa nowej kolekcji**: wpisz nazwę kolekcji np.: *Przykładowa kolekcja* i kliknij przycisk **Utwórz**.



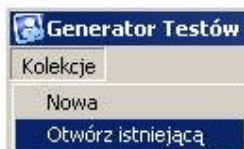
Na karcie **Kolekcja** zawartej w oknie aplikacji odblokowane zostaną funkcje związane z testami.



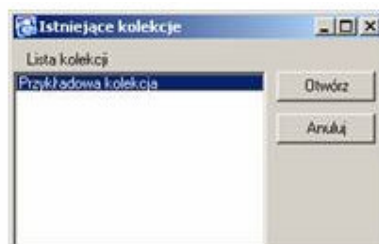
## Otwieranie istniejącej kolekcji

Aby otworzyć utworzoną wcześniej kolekcję:

1. Z menu **Kolekcje** wybierz polecenie **Otwórz istniejącą**. Wyświetlone zostanie okno dialogowe **Istniejące Kolekcje**.



2. Zaznacz wybraną kolekcję (**Lista kolekcji**).



3. Kliknij przycisk **Otwórz**.

## Praca z testami

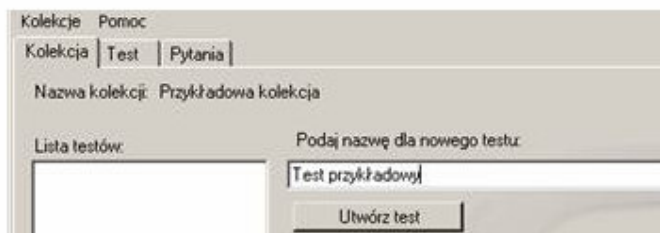
Aby możliwe było tworzenie testu, konieczne jest wcześniejsze zdefiniowanie kolekcji.

### ***Tworzenie nowego testu***

Aby możliwe było tworzenie testu, konieczne jest wcześniejsze zdefiniowanie kolekcji.

**Aby utworzyć nowy test:**

1. W polu **Podaj nazwę nowego testu**: widocznym na karcie **Kolekcje** wpisz nazwę nowego testu, np.: *Test przykładowy*.



Nazwa testu widoczna będzie na **Liście testów** w generatorze, w interfejsie Test Serwera a także jako nagłówek w oknie Testu w trakcie jego zdawania.



2. Kliknij przycisk **Utwórz test**. W oknie aplikacji wyświetlona zostanie automatycznie karta **Test**.

### ***Otwieranie zapisanego wcześniej testu***

Aby można było otworzyć istniejący test, najpierw należy otworzyć odpowiednią kolekcję.

**Aby otworzyć zapisany wcześniej test:**

1. Na liście **Lista testów**: widocznej na karcie **Kolekcja** zaznacz wybrany test.
2. Kliknij przycisk **Otwórz test**. W oknie aplikacji wyświetlona zostanie automatycznie karta **Test**.

### ***Określanie parametrów testu***

Parametry związane z testem definiowane są na karcie o nazwie **Test**.

Kolekcje Pomoc

Kolekcja Test Pytania

Tytuł testu: Test przykładowy

Metryczka testu

Autor	Uwagi	Opis	Wymagania	Hasło	Data i Wersja
Jan Przykładowy					

Rodzaj testu

Test uczący

Pokaż ocenę pytań

Pokaż wynik końcowy

Próg zaliczenia

Bez progu zaliczenia

Ustawienie progu zaliczenia

Próg wynosi:  %

Ograniczenie czasu

Limit czasu

Czas na zaliczenie:  min

Liczba pytań testu

Liczba pytań testu do opublikowania:  z

Cofanie

Możliwość cofania się w teście

Losowanie

Losuj pytania

Kartoteka testu

Plik kartoteki:  Podgląd

Podgląd testu Zapisz parametry testu

#### Parametry testu:

- **Tytuł testu** – tekst wyświetlany w trakcie zdawania testu.



- **Metryczka testu** – zestaw dodatkowych informacji opisujących test.
  - **Autor** – informacja o autorze testu;
  - **Uwagi** – wskazówki dotyczące testu, które będą wyświetlane uczniowi przed rozpoczęciem testu.
  - **Opis** – informacja o teście do wiadomości nauczyciela (np.: jakich zagadnień test dotyczy, dla kogo jest przeznaczony itd.).
  - **Wymagania** – informacja o teście istotna dla jego przeprowadzenia (np.: w teście zamieszczone są pytania o charakterze multimedialnym – stanowisko ucznia powinno umożliwić odsłuchanie ścieżki audio czy wyświetlenie filmu wideo - sekwencja wideo może wymagać nietypowych kodeków itd.).
  - **Hasło**

- **Zabezpiecz test hasłem** – po zaznaczeniu pola wyboru można podać hasło związane z testem. Aby zaimportować test do innego generatora testów, trzeba będzie podać wpisane w tym miejscu hasło.
- **Zezwalaj na edycję parametrów testu na platformie Test Server** – pole jest domyślnie zaznaczone - po wyłączeniu pola - na platformie Test Server nie można będzie zmieniać parametrów testu.

○ **Data i wersja**

- **Data utworzenia testu** – właściwość testu związana z datą jego utworzenia (tylko do odczytu). Nie ulega zmianie w trakcie eksportu i importu testu.
- **Numer wersji testu** – samodzielnie ustawiana wersja testu (w zakresie od 1 do 100).

**Uwaga** - Wybrane informacje podane w metryczce mogą być modyfikowane w panelach platformy zarządzającej testami.

- **Sekcja Rodzaj testu:**

- **Test uczący** – jeśli pole wyboru zostanie zaznaczone, tworzony test będzie testem uczącym, w przeciwnym wypadku test będzie traktowany jako sprawdzający (wyniki testu uczącego nie są rejestrowane na serwerze – test uczący przeznaczony jest dla sesji wykonywanych lokalnie). Po uruchomieniu testu - w górnej części okna - na belce tytułowej wyświetlana będzie informacja o rodzaju testu.

## Tworzenie stron WWW - Moduł 1


### Pytanie 1

## Tworzenie stron WWW - Moduł 1

### Pytanie 1

- **Pokaż ocenę pytań** – zaznaczenie pola wyboru spowoduje, iż uczeń po zakończeniu testu będzie mógł przejrzeć pytania. Przy każdym z przeglądanych pytań wyświetlona zostanie informacja: *Odpowiedź poprawna* lub *Odpowiedź niepoprawna*.
  - **Pokaż wynik końcowy** – zaznaczenie pola wyboru spowoduje, iż zdający będzie widział uzyskany wynik. Po wyłączeniu pola wynik końcowy jest niewidoczny dla zdającego.
- **Próg zaliczenia** – sekcja ta pozwala skonfigurować proces porównywania wyniku ucznia z oczekiwanym wynikiem zaliczającym. Na tej podstawie w aplikacji serwerowej określany jest status: zaliczony lub niezaliczony.
  - **Bez progu zaliczenia** – test nie jest oceniany.
  - **Ustawienie progu zaliczenia** – wynik uzyskany przez ucznia będzie porównywany z wartością wprowadzoną w polu **Próg wynosi:** (od 0 do 100). Wynik wyższy lub równy wprowadzonej wartości oznacza zaliczenie.
- **Ograniczenie czasu** – sekcja ta pozwala na ograniczenie czasu zdawania testu. Aby wdrożyć tę restrykcję, należy zaznaczyć pole wyboru **Limit czasu**, a następnie w polu **Czas na zaliczenie:** wpisać czas trwania testu w minutach.
- Sekcja **Liczba pytań testu** – sekcja ta ma związek z publikacją testu, informuje o liczbie pytań testu. Wartość wprowadzona w polu **Liczba pytań testu do opublikowania:** określa, ile pytań z całej puli projektu testu będzie publikowanych (pytania wybierane są kolejno od pierwszego aż do określonej liczby pytań).
- Sekcja **Cofanie**.
  - Zaznaczenie pola wyboru **Możliwość cofania się w teście** umożliwi zdającemu powrót do wcześniej prezentowanych pytań i ewentualną modyfikację odpowiedzi.
- Sekcja **Losowanie**.
  - Zaznaczenie pola wyboru **Losuj pytania** oznacza, że w trakcie zdawania testu pytania prezentowane są w przypadkowej kolejności.
- **Kartoteka testu** – autor testu może dołączyć do niego dodatkowy plik zwany kartoteką testu. Informacje zawarte w metryczce mogą być uzupełnione danymi w postaci dokumentów w formacie \*.doc lub \*.pdf. Autor może opisać przeznaczenie testu, cel poszczególnych pytań, ewentualnie zamieścić dodatkowe informacje, które nie mieszczą się w kategoriach metryczki lub nie można ich tam przedstawić. Funkcja ta nie ogranicza jednak inwencji autora - możliwe jest także dołączenie prezentacji programu PowerPoint czy wybranej grafiki. Takie podejście udostępni autorowi dodatkowe narzędzie pozwalające dołączyć do testu to, co w jego mniemaniu może być przydatne. Przykładowo do testu można dołączyć prezentację multimedialną zgodną z zawartością testu, którą należy zaprezentować uczniom.

**Uwaga** – jeśli autor uzna, iż potrzebnych jest kilka różnych plików, powinien najpierw utworzyć z nich archiwum w formacie \*.zip, po czym dołączyć je jako kartotekę testu.

- **Plik kartoteki:** – pole wyboru należy zaznaczyć, aby możliwe było wskazanie pliku kartoteki (przycisk ). Aby wyświetlić zawartość pliku kartoteki, należy wybrać przycisk **Podgląd**.

**Aby zapisać zmiany dokonane w opcjach testu:**

1. Kliknij przycisk **Zapisz parametry testu** znajdujący się na karcie **Test** (szczegóły w dalszej części instrukcji).

**Aby przejrzeć pytania testu:**

2. Kliknij przycisk **Podgląd testu**. Wyświetlone zostanie okno podglądu prezentujące pytania w interfejsie zbliżonym do interfejsu ucznia (szczegóły w dalszej części instrukcji).

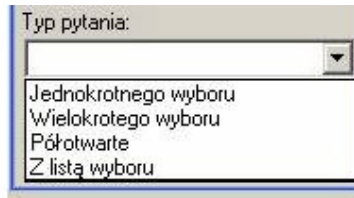
## Tworzenie pytań testowych

Aby tworzyć lub edytować pytania, należy wyświetlić kartę **Pytania** (karta jest aktywna dopiero po otwarciu testu).

### Wybór typu pytania

Aby utworzyć pytanie:

1. Wybierz typ pytania z listy **Typ pytania:**.



- a. **Jednokrotnego wyboru** – tylko jedna z dostępnych odpowiedzi (opcji) jest prawidłowa.
  - b. **Wielokrotnego wyboru** – udzielenie poprawnej odpowiedzi wymaga zaznaczenia kilku lub nawet wszystkich podanych elementów (pola wyboru). Dozwolone jest także konstruowanie pytań, w których żaden z podanych wariantów nie wchodzi w skład odpowiedzi poprawnej (nie należy zaznaczać żadnego pola wyboru).
  - c. **Półotwarte** – udzielona odpowiedź porównywana jest z listą prawidłowych odpowiedzi zdefiniowaną przez autora testu w polu **Poprawna Odpowiedź**.
  - d. **Z listą wyboru** – każda z odpowiedzi posiada listę rozwijalną zawierającą zbiór elementów, z których tylko jeden jest prawidłowy.
2. Dalsze kroki wyglądają nieco inaczej, zależnie od typu pytania. Ogólna procedura jest następująca:
  3. Po wybraniu typu pytania kliknij przycisk **Dodaj pytanie**.
  4. Wprowadź treść pytania.
  5. Wprowadź treści odpowiedzi.
  6. Określ poprawność odpowiedzi.
  7. Dodaj elementy multimedialne.
  8. Wybierz przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.

W dalszej części pomocy przedstawiono bardziej szczegółowe opisy postępowania w przypadku poszczególnych typów pytań.

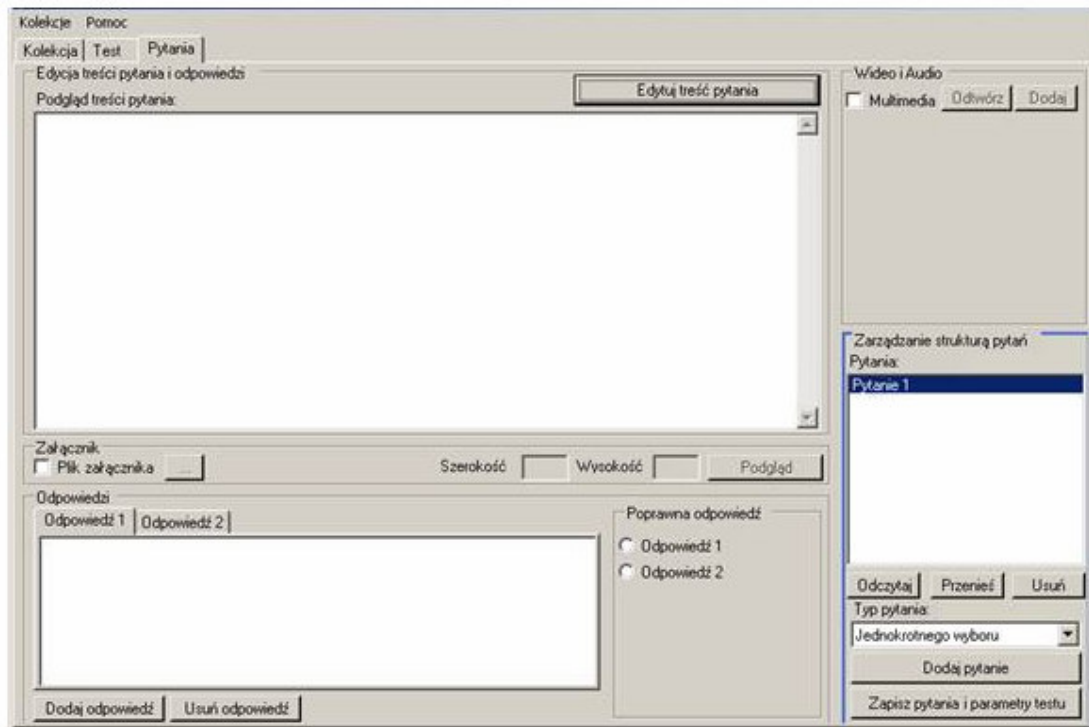
### Tworzenie pytań jednokrotnego wyboru

Aby utworzyć pytanie jednokrotnego wyboru, otwórz odpowiedni test i przejdź na kartę **Pytania**.

1. Z listy **Typ pytania:** wybierz element **Jednokrotnego wyboru**.



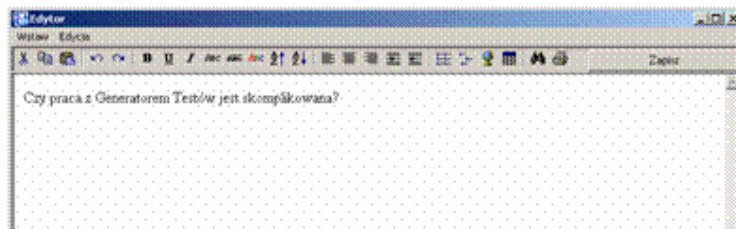
2. Kliknij przycisk **Dodaj pytanie** (nowe pytanie pojawi się na liście **Pytania:**). W przypadku pytania typu jednokrotnego wyboru domyślnie wyświetlone zostaną karty do wprowadzenia dwóch odpowiedzi oraz w sekcji **Poprawna odpowiedź** wyświetlone zostaną dwie opcje związane z odpowiedziami.



2. Kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.



Wyświetlone zostanie okno dialogowe o nazwie **Edytor**.



3. Wpisz treść pytania (do formatowania tekstu możesz wykorzystać przyciski o funkcjach podobnych do znanych z innych aplikacji Microsoft Windows – dodatkowy opis znajdziesz w punkcie Edytor zawartym w niniejszej instrukcji).
4. Aby zakończyć tryb edycji pytania, kliknij przycisk **Zapisz**.



5. W sekcji **Odpowiedzi** (karta **Pytania**) wprowadź odpowiedzi do pytania (wypełnij kolejno karty **Odpowiedź 1** i **Odpowiedź 2**).

- Aby dodać kolejną możliwą odpowiedź, kliknij przycisk **Dodaj odpowiedź**.
7. W sekcji **Poprawna odpowiedź** zaznacz, która z odpowiedzi jest prawidłowa.

6. Aby zapisać pytanie, w sekcji **Zarządzanie strukturą pytań** kliknij przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.

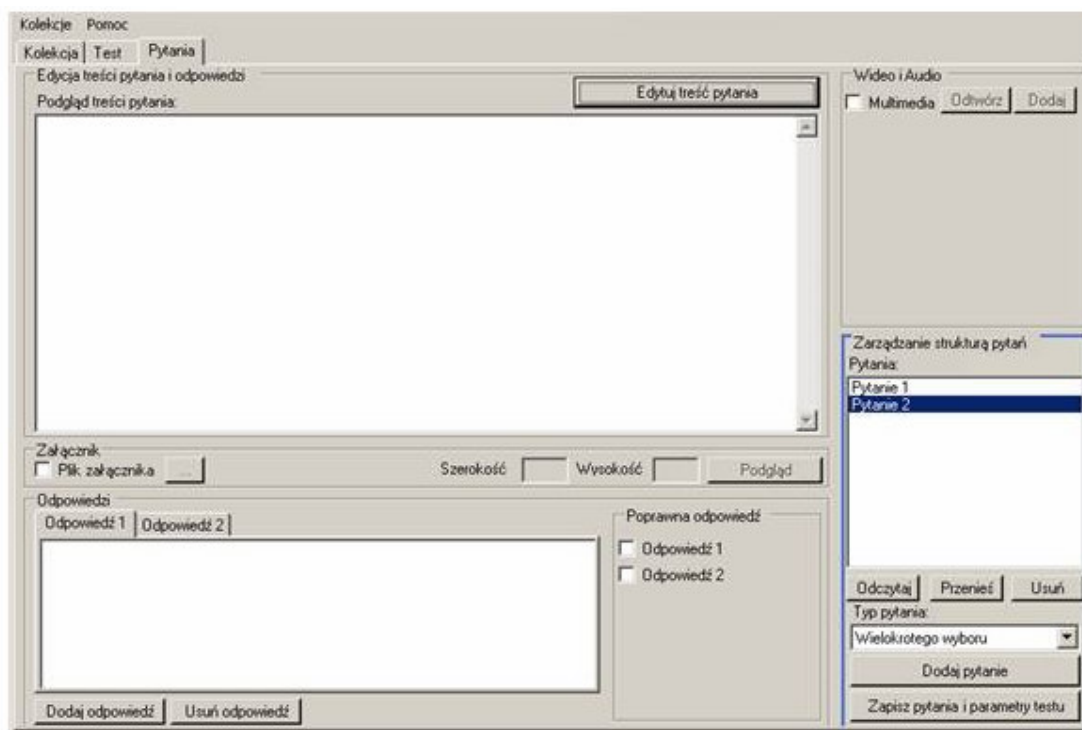
## Tworzenie pytań wielokrotnego wyboru

Aby utworzyć pytanie wielokrotnego wyboru, otwórz odpowiedni test i przejdź na kartę **Pytania**.

1. Z listy **Typ pytania**: wybierz element **Wielokrotnego wyboru**.



2. Kliknij przycisk **Dodaj pytanie**. W przypadku pytania typu wielokrotnego wyboru domyślnie wyświetlone zostaną karty do wprowadzenia dwóch odpowiedzi oraz w sekcji **Poprawna odpowiedź** wyświetlone zostaną dwa pola wyboru związane z odpowiedziami (sytuację tę zobrazowano na kolejnej ilustracji).



3. Kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.



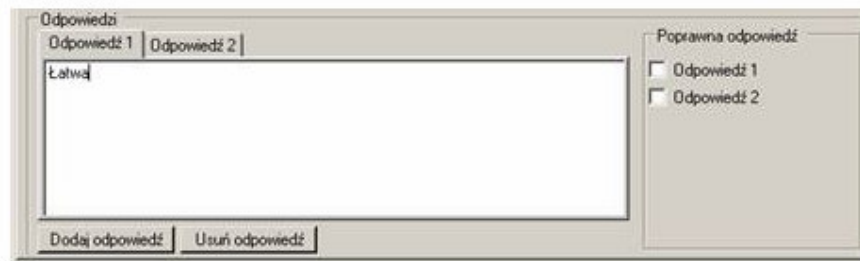
Wyświetlone zostanie okno dialogowe o nazwie **Edytor**.



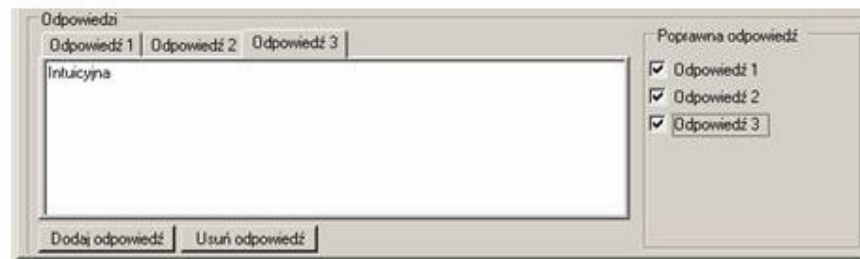
4. Wprowadź treść pytania (do formatowania tekstu możesz wykorzystać przyciski o funkcjach podobnych do znanych z innych aplikacji Microsoft Windows – dodatkowy opis znajdziesz w punkcie Edytor zawartym w niniejszej instrukcji).
5. Aby zakończyć tryb edycji pytania, kliknij przycisk **Zapisz**.



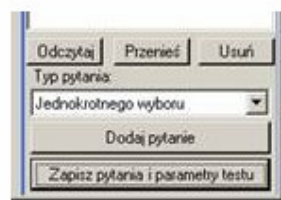
4. W sekcji **Odpowiedzi** (karta **Pytania**) wpisz odpowiedzi do pytania (wypełnij kolejno karty **Odpowiedź 1** i **Odpowiedź 2**).



4. Aby dodać kolejną odpowiedź kliknij przycisk **Dodaj odpowiedź**.
5. W sekcji **Poprawna odpowiedź** zaznacz, która z odpowiedzi jest prawidłowa.



6. Aby zapisać pytanie, w sekcji **Zarządzanie strukturą pytań** kliknij przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.



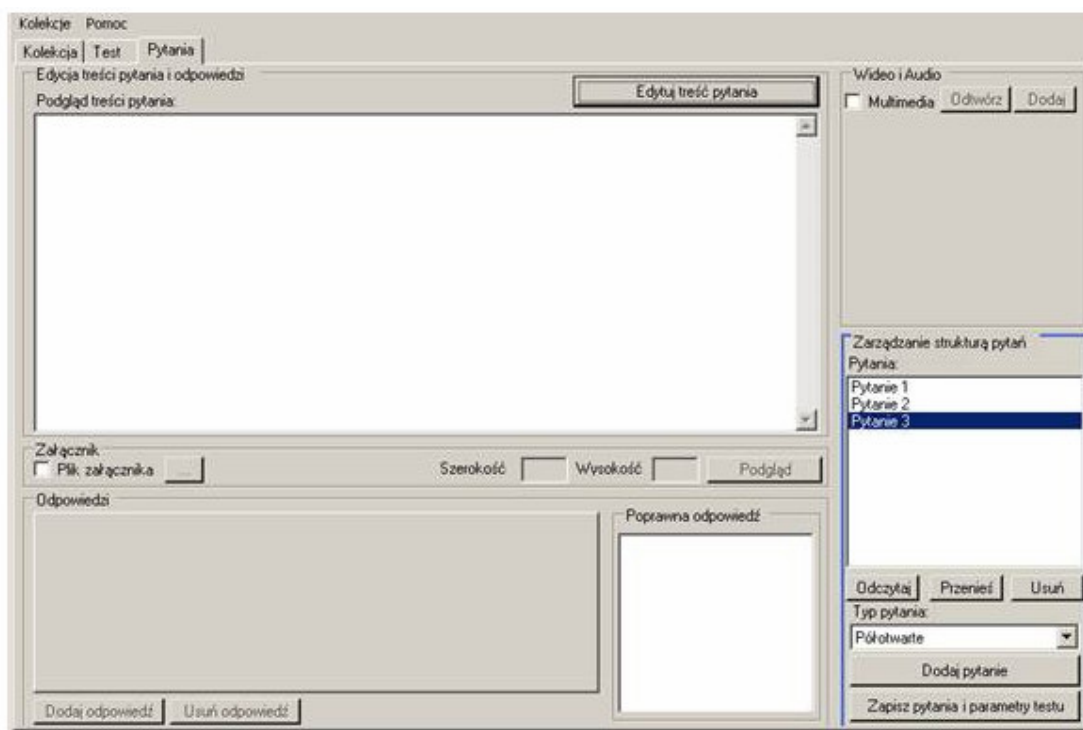
## Tworzenie tekstowych pytań półotwartych

Aby utworzyć automatycznie oceniane pytanie półotwarte (zawierające jako odpowiedź dowolny tekst), przejdź na kartę **Pytania** (karta jest aktywna dopiero po otwarciu testu).

1. Z listy **Typ pytania**: wybierz element **Półotwarte**.



2. Kliknij przycisk **Dodaj pytanie**.



3. Kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.



4. Wyświetlone zostanie okno dialogowe o nazwie **Edytor**.



5. Wpisz treść pytania (do formatowania tekstu możesz wykorzystać przyciski o funkcjach podobnych do znanych z innych aplikacji Microsoft Windows – dodatkowy opis znajdziesz w punkcie Edytor zawartym w niniejszej instrukcji).
6. Aby zakończyć tryb edycji pytania, kliknij przycisk **Zapisz**.



7. W sekcji **Poprawna odpowiedź** wpisz odpowiedź, która będzie traktowana jako poprawna.



**Uwaga!** Aby utworzyć listę prawidłowych odpowiedzi, wpisz kolejne poprawne odpowiedzi, oddzielając je średnikiem. Przykładowo, dla pytania o autora Pana Tadeusza, można wpisać następującą listę prawidłowych odpowiedzi:

Mickiewicz;Adam Mickiewicz;Mickiewicz Adam;A. Mickiewicz

8. Aby zapisać pytanie, w sekcji **Zarządzanie strukturą pytań** kliknij przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.



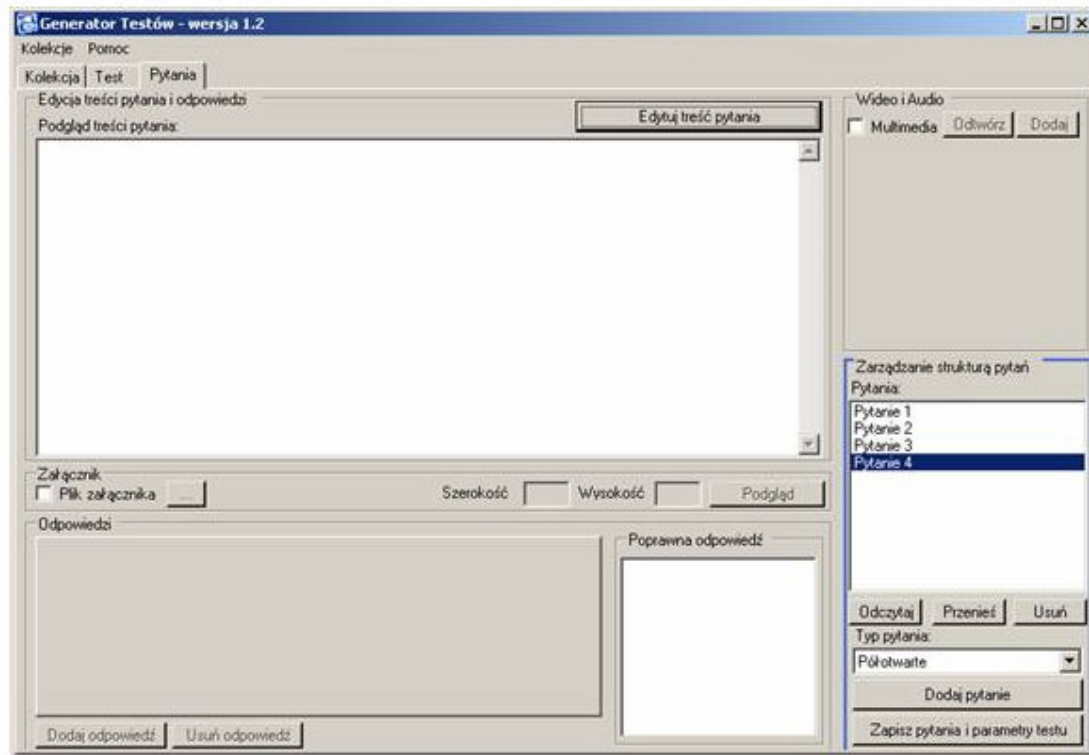
## Tworzenie liczbowych pytań półotwartych

Aby utworzyć automatycznie oceniane pytanie półotwarte (zawierające jako odpowiedź dowolną liczbę), przejdź na kartę **Pytania** (karta jest aktywna dopiero po otwarciu testu).

1. Z listy **Typ pytania**: wybierz element **Półotwarte**.



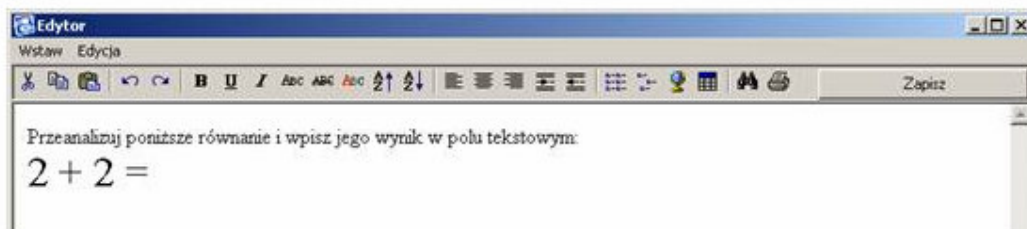
2. Kliknij przycisk **Dodaj pytanie**.



3. Kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.



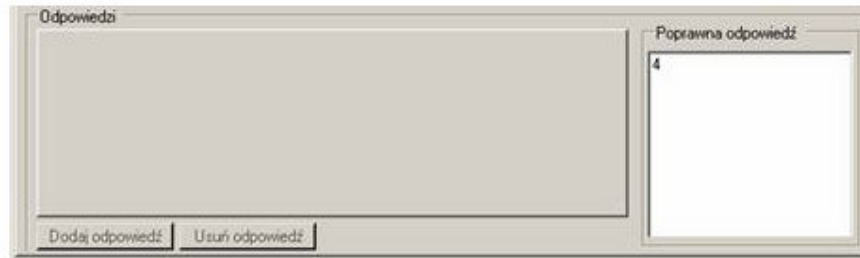
4. Wyświetlone zostanie okno dialogowe o nazwie **Edytor**.
5. Wpisz treść pytania (do formatowania tekstu możesz wykorzystać przyciski o funkcjach podobnych do znanych z innych aplikacji Microsoft Windows – dodatkowy opis znajdziesz w punkcie Edytor zawartym w niniejszej instrukcji).



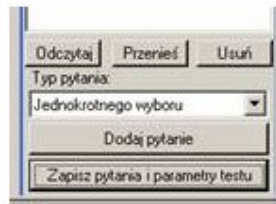
6. Aby zakończyć tryb edycji pytania, kliknij przycisk **Zapisz**.



7. W sekcji **Poprawna odpowiedź** wpisz odpowiedź, która będzie traktowana jako poprawna.



8. Aby zapisać pytanie, w sekcji **Zarządzanie strukturą pytań** kliknij przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.



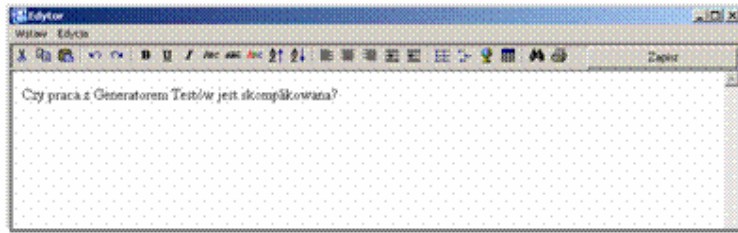
## Tworzenie pytań typu prawda/fałsz

Aby utworzyć pytanie typu prawda/fałsz:

1. Z listy **Typ pytania:** wybierz element **Jednokrotnego wyboru**.



2. Kliknij przycisk **Dodaj pytanie** (pytanie pojawi się na liście **Pytania:**). Wyświetlone zostaną karty do wprowadzenia dwóch odpowiedzi (PRAWDA/FAŁSZ).
3. Aby wprowadzić treść pytania, kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.



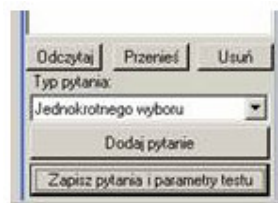
4. W oknie o nazwie **Edytor** wpisz treść pytania (do formatowania tekstu możesz wykorzystać przyciski o funkcjach podobnych do znanych z innych aplikacji Microsoft Windows – dodatkowy opis znajdziesz w punkcie Edytor treści pytań zawartym w niniejszej instrukcji).
5. Aby zakończyć tryb edycji pytania, kliknij przycisk **Zapisz**.



6. W sekcji **Odpowiedzi** (karta **Pytania**) wpisz:
  - na karcie **Odpowiedź 1 - PRAWDA**
  - na karcie **Odpowiedź 2 - FAŁSZ**
7. W sekcji **Poprawna odpowiedź** zaznacz, która z odpowiedzi jest prawidłowa.



8. Aby zapisać pytanie, w sekcji **Zarządzanie strukturą pytań** kliknij przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.



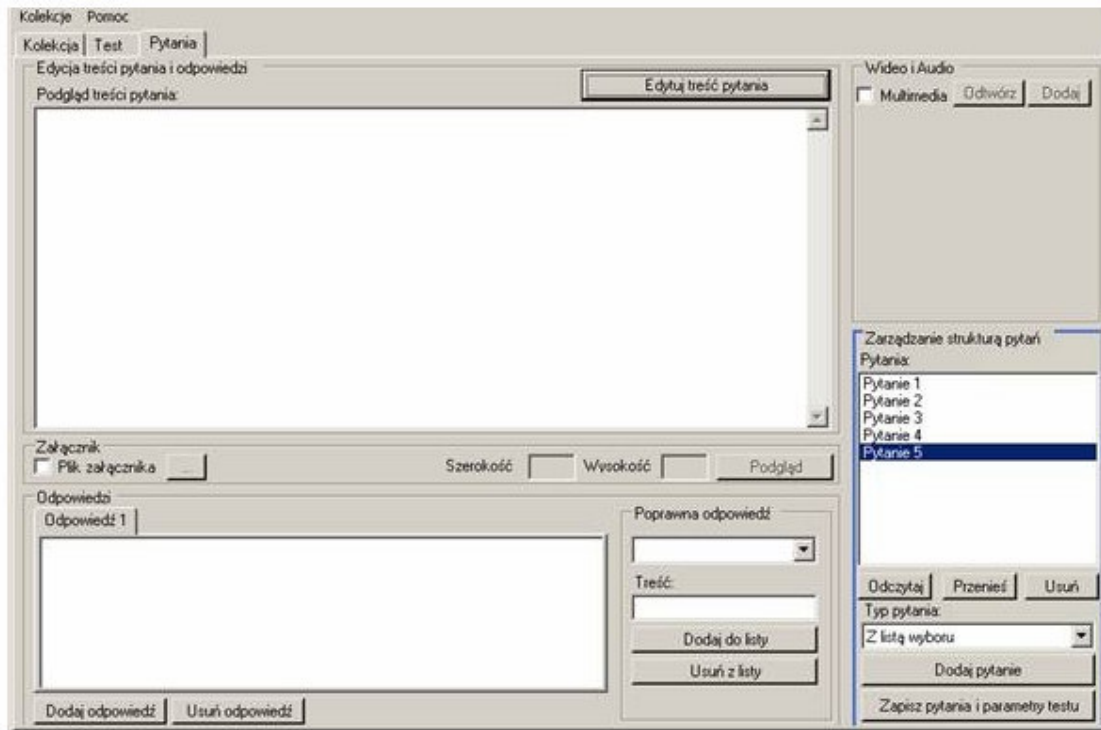
## Tworzenie pytań z listą wyboru

Aby utworzyć pytanie, przejdź na kartę **Pytania** (karta jest aktywna dopiero po otwarciu testu).

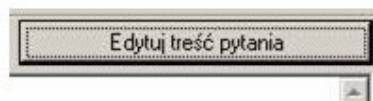
1. Z listy **Typ pytania:** wybierz element **Z listą wyboru**.



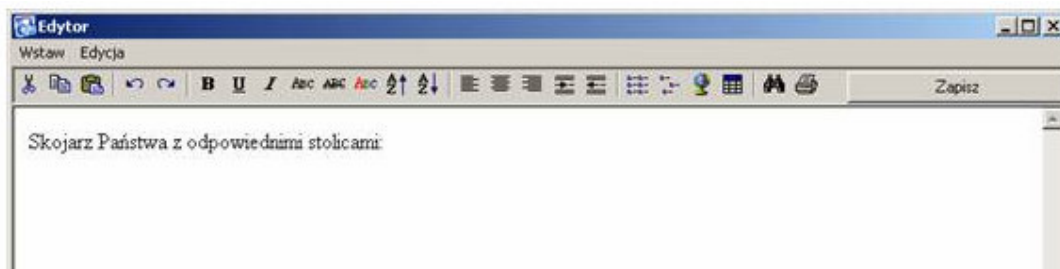
2. Kliknij przycisk **Dodaj pytanie**. W przypadku pytania z listą wyboru domyślnie wyświetlona zostanie tylko jedna karta do wprowadzenia odpowiedzi wraz ze skojarzoną z nią listą rozwijalną (sytuację tę zobrazowano na kolejnej ilustracji).



3. Kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.



Wyświetlone zostanie okno dialogowe o nazwie **Edytor**.



4. Wpisz treść pytania (do formatowania tekstu możesz wykorzystać przyciski o funkcjach podobnych do znanych z innych aplikacji Microsoft Windows – dodatkowy opis znajdziesz w punkcie Edytor zawartym w niniejszej instrukcji).
5. Aby zakończyć tryb edycji pytania, kliknij przycisk **Zapisz**.



6. W sekcji **Odpowiedzi** (karta **Pytania**) wpisz odpowiedzi do pytania.

7. W polu **Treść:** wpisz tekst, jaki ma zostać dodany do listy skojarzonej z odpowiedzią.
8. Aby dodać element do listy, kliknij przycisk **Dodaj do listy**. Dodaj w ten sposób wszystkie elementy listy.
9. Po dodaniu wszystkich elementów wskaż na liście rozwijalnej znajdującej się w sekcji **Poprawna odpowiedź** ten, który będzie traktowany jako odpowiedź prawidłowa.
10. Aby dodać kolejną kartę w sekcji **Odpowiedzi**, (czyli w tym przykładzie drugą listę dla kolejnego Państwa) kliknij przycisk **Dodaj odpowiedź**.

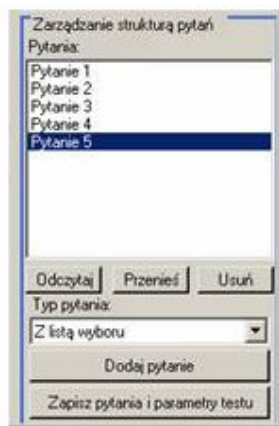
11. Aby zapisać pytanie, w sekcji **Zarządzanie strukturą pytań** kliknij przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.

## Przeглядanie pytań

Aby tworzyć/edytować pytania wybierz kartę **Pytania** (karta jest aktywna dopiero po otwarciu testu).

**Aby wyświetlić w edytorze jedno z zapisanych wcześniej pytań:**

1. Zaznacz pytanie na liście **Pytania**:
2. Kliknij przycisk **Odczytaj**.



## Usuwanie pytań

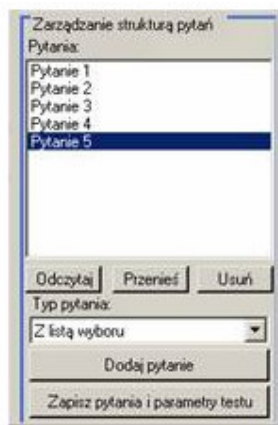
**Aby usunąć pytanie:**

1. Zaznacz pytanie na liście **Pytania**:
2. Kliknij przycisk **Usuń**.
3. W wyświetlonym oknie dialogowym wybierz przycisk **Tak**.

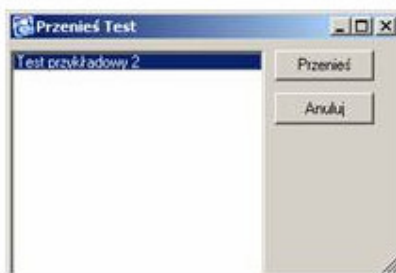
## Przenoszenie pytań między testami

**Aby przenieść pytanie do innego testu:**

1. Zaznacz pytanie na liście **Pytania**:



2. Kliknij przycisk **Przenieś**.

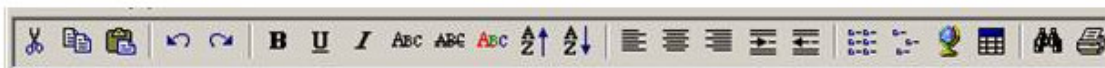


3. W oknie dialogowym **Przenieś Test** wskaż test, do którego zamierzasz przenieść pytanie i kliknij przycisk **Przenieś**.

## Edytor pytań

W najprostszej formie Edytor pytań może być wykorzystywany tylko do wprowadzania treści pytania w postaci niesformatowanego tekstu. Jednak oferuje on wiele funkcji znacznie zwiększających możliwości wizualizacji pytania.

Aby zapewnić wysoki komfort pracy oraz intuicyjną obsługę, pasek narzędzi Edytora pytań zawiera przyciski znane z innych aplikacji Microsoft Windows. W większości posiadają one oznaczenia identyczne z używanymi w innych aplikacjach.



Zmodyfikowano znaczenie przycisków:



- wyświetla okno dialogowe Czcionka umożliwiające określenie formatu czcionki zaznaczonego tekstu.



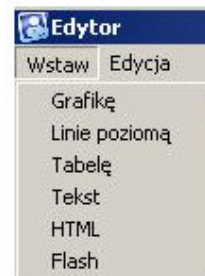
- usuwa formatowanie z zaznaczonego tekstu.



- wyświetla okno dialogowe umożliwiające wybranie koloru zaznaczonego tekstu.

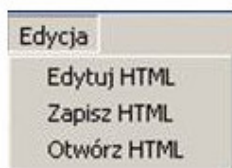
Dodatkowo, korzystając z menu **Wstaw**, do tworzonego pytania wstawić można następujące elementy:

- grafikę, separator w postaci linii poziomej;
- tabelę (przycisk umieszczony został także na pasku narzędzi);
- tekst;
- kod HTML;
- flash.



Zaawansowani użytkownicy, korzystając z menu **Edycja**, mogą:

- samodzielnie dokonać edycji pytania w kodzie HTML;
- zapisać edytowane pytanie w postaci strony HTML, np.: do edycji w innym edytorze;
  - wczytać plik HTML utworzony w innym edytorze jako treść edytowanego pytania.



## Wstawianie obrazów

Aby w treści pytania wstawić dowolny obraz:

1. Kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.
2. W oknie **Edytor** wybierz z menu **Wstaw** polecenie **Grafikę**.
3. W oknie **Wstaw Grafikę**, w sekcji **Nazwa pliku** kliknij przycisk **Przeglądaj...**



4. W oknie **Wybierz plik grafiki**
  - Wskaż odpowiedni plik.
  - Kliknij **Otwórz**.
5. W polu **Etykieta** wprowadź tekst, który będzie wyświetlany po wskazaniu zamieszczonej ilustracji wskaźnikiem myszy.
6. Aby określić sposób wyrównania ilustracji na stronie wyświetlającej pytanie, z listy rozwijalnej **Wyrównanie**: wybierz odpowiedni styl.
7. Kliknij **OK**.

## Wstawianie multimedialnych

Do każdego pytania można dodać nagranie dźwiękowe bądź plik wideo posiadający jedno z następujących rozszerzeń: *asf, wma, avi, mpg, mp3, wav*.

Aby dodać obiekt multimedialny:

1. Wybierz i odczytaj pytanie z listy.
2. W sekcji **Wideo i Audio** zaznacz pole wyboru **Multimedia**.



3. Kliknij przycisk **Dodaj**.
4. W wyświetlonym oknie dialogowym wskaż i otwórz zasób multimedialny, który chcesz skojarzyć z pytaniem.



5. Aby zapisać pytanie, w sekcji *Zarządzanie strukturą pytań* kliknij przycisk **Zapisz pytania i parametry testu**.



**Uwaga** – Po dodaniu pliku multimedialnego jest on prezentowany w sekcji *Wideo i Audio*. W chwili odczytywania zapisanych wcześniej pytań istnienie obiektu multimedialnego sygnalizowane jest tylko przez zaznaczenie pola wyboru.

**Aby odtworzyć obiekt Multimedialny:**

1. Otwórz pytanie
2. W sekcji *Wideo i Audio* kliknij przycisk **Odtwórz**.



## Wstawianie obiektów Flash

**Aby w treści pytania wstawić obiekt flash:**

1. Kliknij przycisk **Edytuj treść pytania**.
2. W oknie **Edytor** wybierz z menu **Wstaw** polecenie **Flash**.
3. W oknie **Wstaw obiekt Flash**, w sekcji **Nazwa pliku** kliknij przycisk **Przełóżaj...**



- Wskaż odpowiedni plik.
  - Kliknij **Otwórz**.
4. W polach **Szerokość** i **Wysokość** wpisz rozmiar obiektu.
  5. Kliknij przycisk **OK**.

#### **Dodatkowo:**

- **Kolor tła** - umożliwia zmianę koloru tła obiektu.
- **Dołącz plik** - obiekt flash może wymagać załączenia dodatkowych plików (pliki xml, dodatkowe obrazki itp) jeśli chcesz dołączyć pliki tego typu, zaznacz to pole wyboru. Po zaznaczeniu pola wyboru uaktywnią się przyciski **Dodaj** i **Usuń** umożliwiające zarządzanie plikami związanymi z obiektem Flash.

## **Wstawianie załączników**

Każde pytanie może zawierać jako załącznik dowolny dokument. Przykładowo: zdający musi najpierw zapoznać się z pewnym opisem lub ilustracją, a dopiero potem odpowiedzieć na związane z dokumentem pytanie.

1. **Aby wstawić plik załącznika:**
2. Na karcie **Pytania**, w sekcji **Załącznik** zaznacz pole wyboru **Plik załącznika**.
3. Kliknij przycisk **Przełączaj (...)**.
4. W oknie **Wybierz plik:**
  - wskaż odpowiedni plik załącznika
  - kliknij **Otwórz**

## **Wyświetlanie podglądu załączników i sterowanie wielkością okna**

Aby wyświetlić podgląd załącznika, na karcie **Pytania**, w sekcji **Załącznik** kliknij przycisk **Podgląd**.



Aby dopasować szerokość i wysokość okna do zawartości załącznika, wpisz odpowiednią liczbę pikseli w polach **Szerokość** i **Wysokość**.

## Dołączanie kartoteki testu

Aby dołączyć plik kartoteki testu:

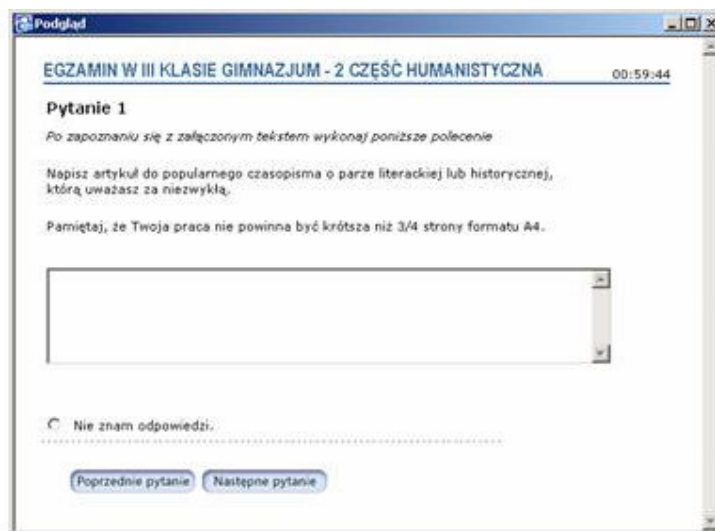
1. Na karcie **Test**, w sekcji **Kartoteka testu** zaznacz pole wyboru **Plik kartoteki**.
2. Kliknij przycisk **Przełóżaj (...)**.
3. W oknie **Wybierz plik**:
  - wskaż odpowiedni plik kartoteki;
  - kliknij przycisk **Otwórz**.

## Wyświetlanie podglądu kartoteki

Aby wyświetlić podgląd pliku kartoteki testu, na karcie **Test**, w sekcji **Kartoteka testu** kliknij przycisk **Podgląd**.

## Przełóżanie testów

Aby wyświetlić podgląd opracowanego testu, na karcie **Test** kliknij przycisk **Podgląd testu**. Test zostanie wyświetlony w nowym oknie. Przykładowy test przedstawiono na ilustracji poniżej.



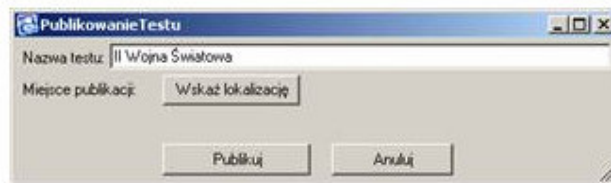
## Publikowanie testów

Aby opublikować test:

1. Otwórz odpowiedni test.
2. W oknie Generators Testów, na karcie **Kolekcja** kliknij przycisk **Publikuj test**.



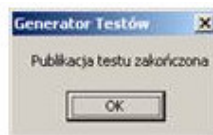
3. W oknie dialogowym **Publikowanie Testu** wpisz nazwę, jaka będzie wyświetlana na belce tytułowej testu.



4. Kliknij przycisk **Wskaż lokalizację**, określ folder oraz nazwę pliku .HTM dla publikowanego testu.

**Uwaga.** Test można opublikować tylko do pustego folderu.

5. W oknie **Publikowanie Testu** kliknij przycisk **Publikuj**. Po zakończeniu publikacji zostanie wyświetlone okno komunikatu.



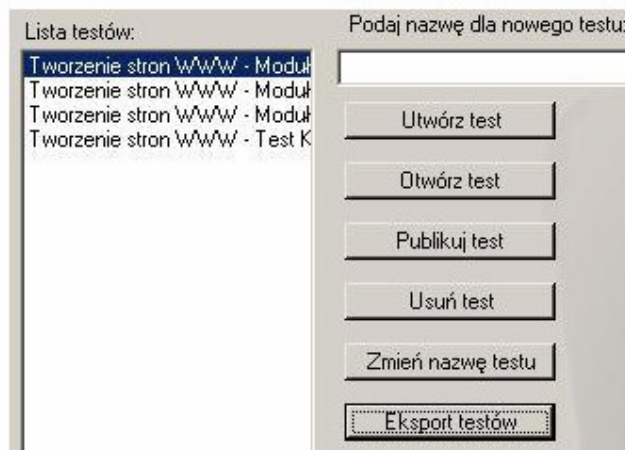
Aby uruchomić opublikowany w ten sposób test, przejdź do folderu testu i dwukrotnie kliknij stronę startową (.HTM) testu.

## ***Eksportowanie testów***

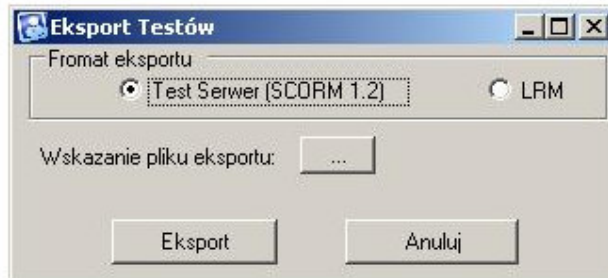
Funkcja Eksport testów umożliwia przygotowanie pakietu zawierającego testy w formie ułatwiającej dystrybucję, archiwizację lub umieszczanie w zewnętrznych bazach wiedzy. Testy eksportowane są do pakietów zgodnych z zaleceniami standardu SCORM 1.2. Pakiet eksportowanych testów (testu) zapisywany jest w pliku .ZIP.

**Aby wyeksportować test (testy):**

1. Otwórz kolekcję, z której chcesz eksportować testy.
2. Zaznacz wybrany test lub testy (z klawiszem **[CTRL]** lub **[SHIFT]**) i kliknij przycisk **Eksport testów** znajdujący się na karcie **Kolekcja**.

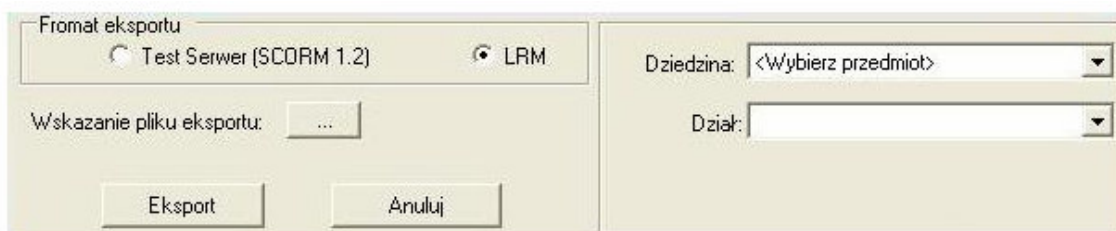


3. W oknie dialogowym **Eksport Testów**, w sekcji **Format eksportu** wybierz format w jakim chcesz wyeksportować zasób.



- **Test Serwer (SCORM 1.2)** - format zasobu przeznaczonego do importu na TestSerwer.
- **LRM** - format zasobu przeznaczony do importu na Class Server 3.0.

Po zaznaczeniu opcji **LRM** w oknie **Eksport Testów** wyświetlone zostaną dwie listy rozwijalne **Dziedzina** i **Dział** umożliwiające opisanie zasobu zgodnie z wymaganiami taksonomi Class Serwera.



4. Po wybraniu formatu wybierz przycisk **Przełącznik (...)** obok **Wskazanie pliku eksportu:** i określ lokalizację oraz nazwę eksportowanego pliku.
5. W oknie dialogowym **Eksport Testów** kliknij przycisk **Eksport**. Po zakończeniu procesu eksportu wyświetlone zostanie okno komunikatu: „*Eksport testu zakończony*”.

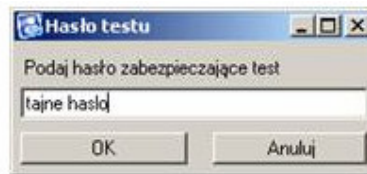
## ***Importowanie testów***

Import testów umożliwia wczytanie przygotowanego pakietu do Generатора w celu jego dalszej obróbki.

**Aby zaimportować test:**

1. Otwórz kolekcję, do której chcesz zaimportować test.
2. Kliknij przycisk **Import testów** znajdujący się na karcie **Kolekcja**
3. Wskaż i otwórz plik .ZIP zawierający importowany test.
4. Zaimportowany test zostanie wyświetlony na liście **Lista testów**.

**Uwaga!** Jeśli test został zabezpieczony hasłem, w trakcie jego importu należy podać hasło.



## ***Zmiana nazwy testu w kolekcji***

**Aby zmienić nazwę testu widoczną w kolekcji:**

1. Na karcie **Kolekcja** zaznacz wybrany test.
2. W polu **Podaj nazwę dla nowego testu**: wpisz nową nazwę.
3. Kliknij przycisk **Zmień nazwę testu**.