Podstawy Golfa

Skoroszyt Szkoleniowy

Lectora Inspire v 18

Zakres szkolenie obejmuje następującą tematykę:

Zanim zaczniesz tworzenie Nowego Projektu – zasady pracy w programie Lectora.

Struktura kursów, Dziedziczenie, Warstwowanie.

Podstawowe Obiekty w Lectora.

Dodawanie Treści do kursu.

Dodawanie Mediów do kursu.

Korzystanie z Przycisków i Akcji.

Interakcje w Kursie.

Zasady organizacji testów w kursie.

Tworzenie pytań w teście.

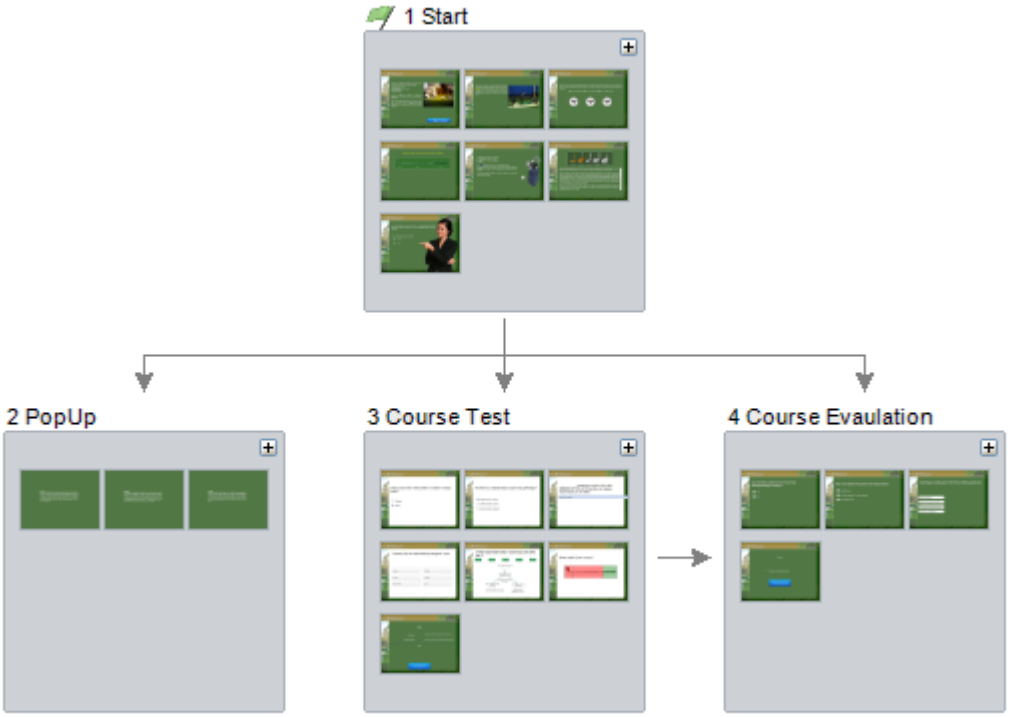
Wyniki testów.

Publikacja kursów do Scorm.

Eksport/import kursu do platformy.

Instytut Technologii Sp. z o.o.

Poniższy skoroszyt zawierać będzie informacje na temat kroków jakie należy wykonać, aby powstał kurs **Podstawy Golfa w oprogramowaniu Lectora**.

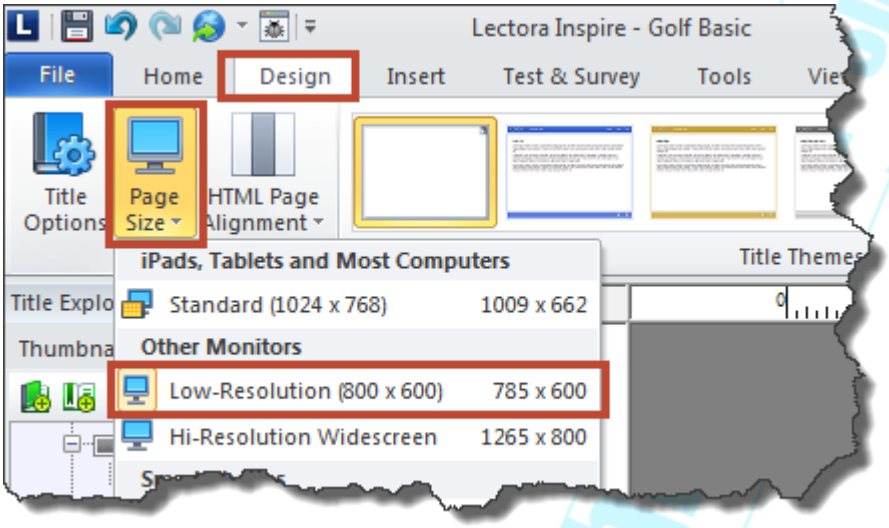


Powyższe zdjęcie prezentuje nam strukturę rozdziałów i końcowy efekt wykonania kursu.

Tworzenie Szablonu Kursu.

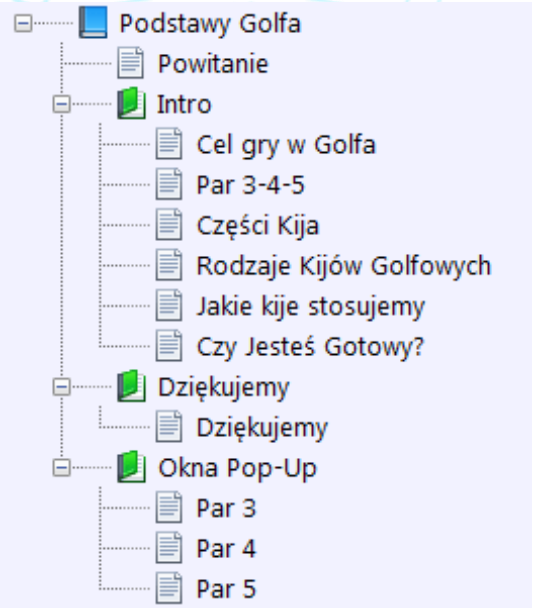
Pierwszym zadaniem jakie należy wykonać przed przystąpieniem do tworzenia kursu, jest określenie rozmiaru naszego slajdu, na którym będzie znajdować się nasza treść kursu. Jak również określenie układu (wyglądu, layoutu) naszego slajdu.

Na pasku zadań klikamy na zakładkę **Design,** a następnie na przycisk **Page Size**. Następnie wybieramy opcję **Low-resolution (800x600)**.

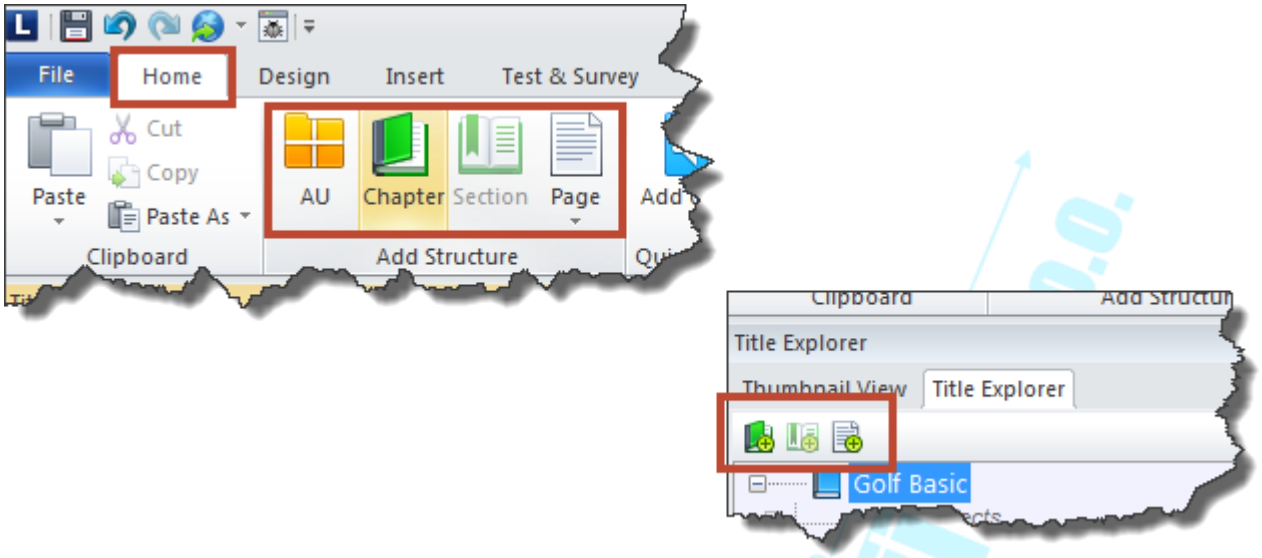


Tworzenie Struktury Kursu.

Tworzymy podstawową strukturę kursu dodając **Strony (Page)** oraz **Rozdziały (Chapters)** do dokumentu według poniższego szkicu.



Strukturę tworzymy w zakładce **Home** lub w lewym panelu nad strukturą drzewka dokumentu.



Kiedy struktura kursu jest już stworzona, można dodawać do niej grafiki, tekst oraz inne obiekty. Wszystkie elementy składowe tego kursu są już przygotowane.

Tworzenie Układu (Layout) Kursu.

Po stworzeniu struktury dokumentu, wykorzystaj poniższy szkic do stworzenia szablonu dla całego dokumentu. Pamiętaj, obiekty zamieszczone na samym szczycie dokumentu (w strukturze kursu) zostaną zastosowane do całego kursu.

1. Dodajemy plik **Ramka Górna.jpg** na górze strony.

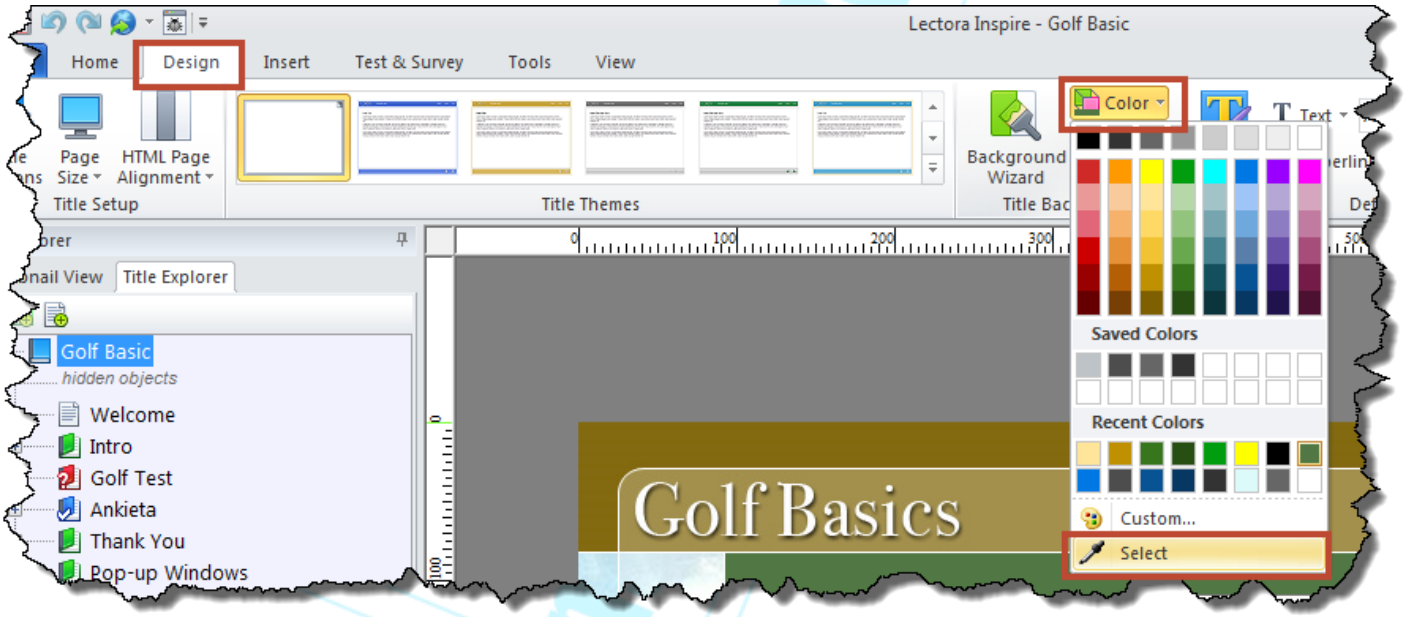
2. Dodajemy plik **Ramka Lewa.jpg** po lewej stronie slajdu.

3. Dodajemy plik **Ramka Prawa.jpg** po prawej stronie slajdu.

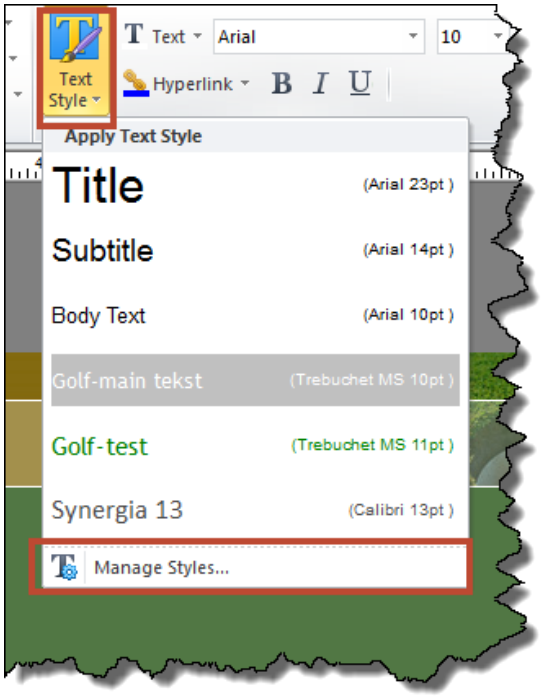
4. Dodajemy plik **Ramka Dolna.jpg** na dole slajdu.

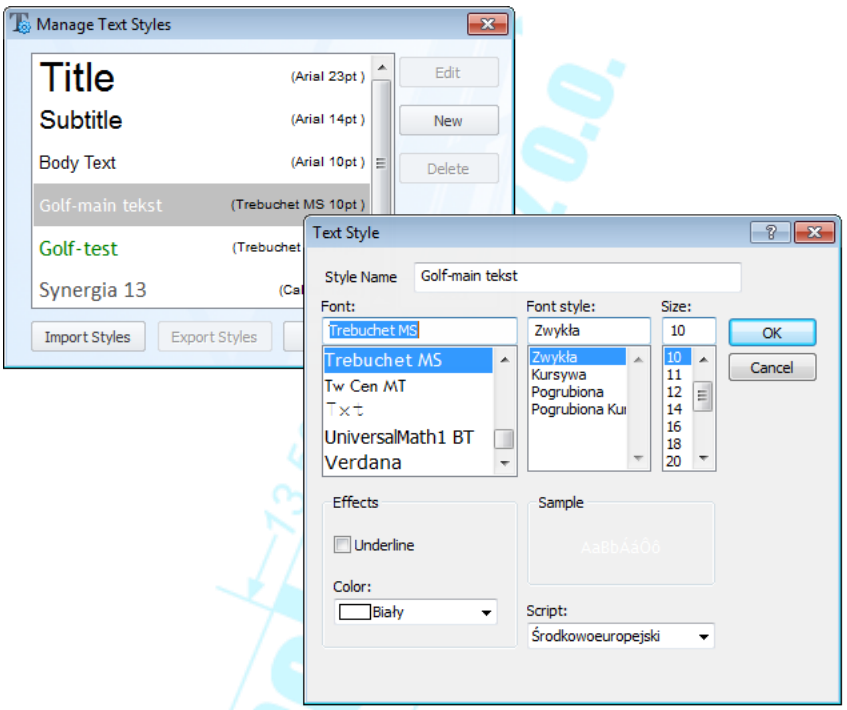
5. Ustawiamy kolor tła slajdu, klikając na slajdzie prawym klawiszem myszki wybierając opcję **Format Background**. Wybierając pipetę określamy kolor tła pobierając go z obrazka **Ramka Dolna**.

Wybieramy zakładkę **Design** w opcjach **Title Background** wybieramy **Custom,** a następnie **Select**.

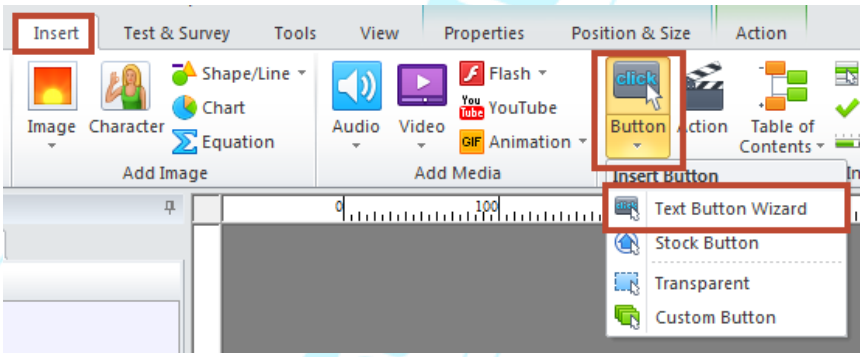


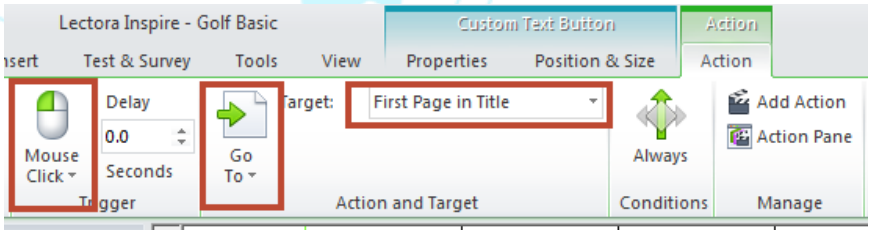
- Ustawiamy również podstawowy styl tekstowy dla kursu w zakładce **Design** wybieramy **Text Style,** a następnie w otwartym oknie opcje **New**.
- Tworzymy styl tekstu z następującymi właściwościami:
  - Czcionka **Trebuchet MS, zwykła,** rozmiar **10,** kolor **biały**.



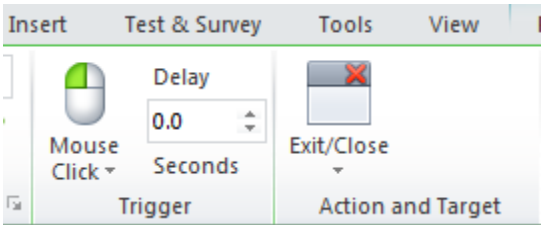


6. Za pomocą kreatora przycisków tworzymy przycisk **Strona Główna,** wybierając opcję **Text Button Wizard.** Stworzony przycisk umieszczamy w lewym dolnym rogu kursu. Do przycisku przypisujemy akcję ***Trigger:*** **Mouse Click,** ***Action*** **Go To,** ***Target:*** **First Page In Title**.

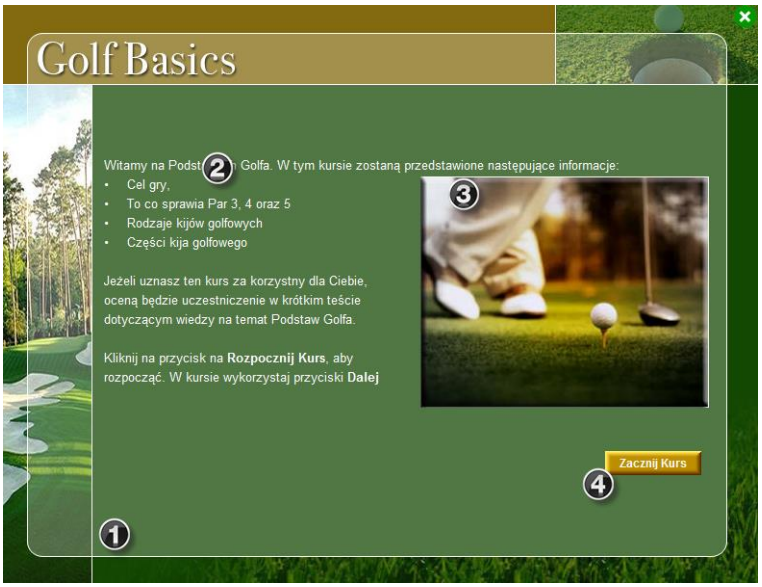




7. Za pomocą kreatora przycisków **Exit**, wybierając opcję **Stock Button,** wybieramy przycisk z dostępnych szablonów i umieszczamy w prawym górnym rogu kursu. Do przycisku przypisujemy akcję ***Trigger:*** **Mouse Click,** ***Action:*** **Exit/Close**.

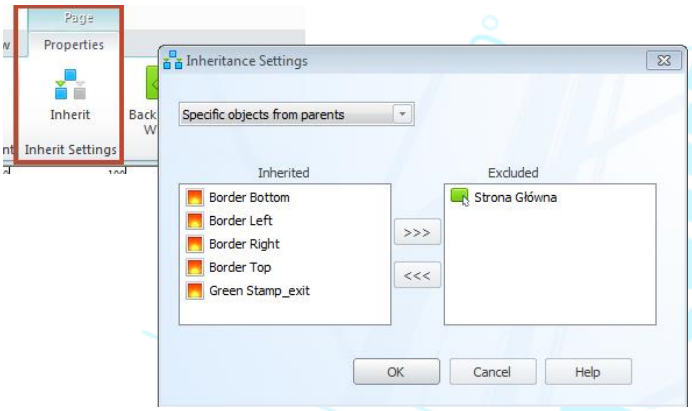


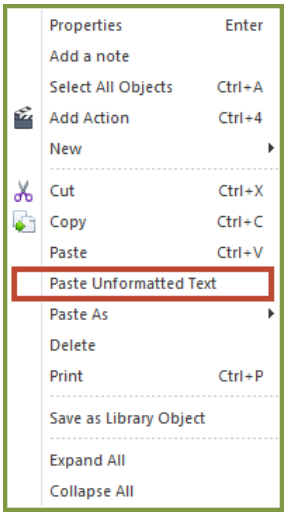
Klikamy w lewym panelu na stronę **Powitanie**.



1. Z okienka właściwości strony **(Page → Properties)** wybieramy opcję **Inherit Settings,** z rozwijanej listy wybieramy opcję **Specific objects from Parents,** odszukujemy przycisk **Strona Główna** w okienku **Inherited** i przenosimy go do okna **Excluded**.

2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Powitanie.doc** i umieszczamy tekst po lewej stronie naszego slajdu. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text.** We właściwościach bloku tekstowego zaznaczamy opcję **Wrap Text**.



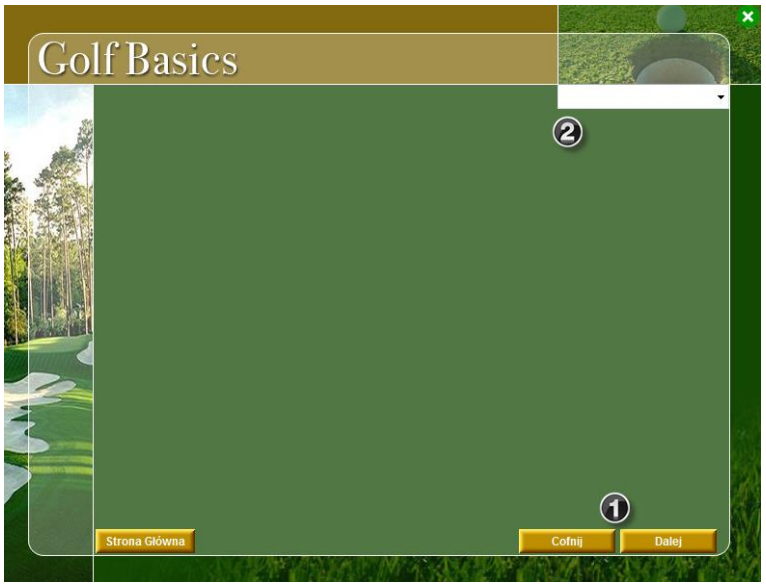


3. Umieszczamy obrazek **Golf Tee.jpg** po prawej stronie naszego slajdu. Wybieram z zakładki **Insert** opcję **Image** i wybieramy obrazek.

4. Umieszczamy przycisk z napisem **Zacznij Kurs** do naszej strony (Zakładka **Insert** opcja **Button → Text Button Wizard**). Do stworzonego przycisku dodajemy akcję: ***Trigger:*** **Mouse Click,** ***Action:*** **Go To,** ***Target:*** **Next Page**.

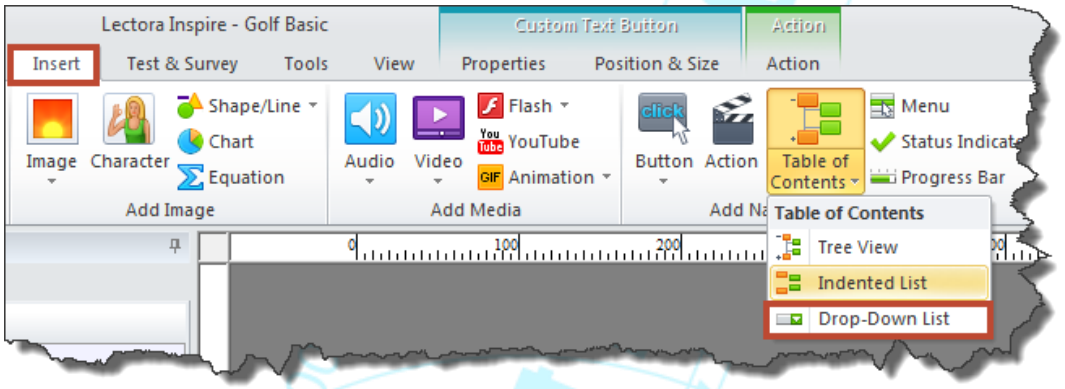
Modyfikacja Layout'u Rozdziału Intro

Klikamy w lewym panelu na rozdział **Intro** i wykonujemy następujące czynności. Pamiętaj: obiekty dodane na poziomie rozdziału, będą widoczne na wszystkich stronach znajdujących się w tym rozdziale.



1. Korzystając z kreatora przycisków, tworzymy dwa przyciski tekstowe: **Cofnij** oraz **Dalej** i umieść je w dolnym prawym rogu.
   - Przypisujemy do przycisku **Cofnij** następująca akcję: ***Trigger:*** **Mouse Click,** ***Action:*** **Go To,** ***Target:*** **Previous Page**
   - Przypisujemy do przycisku **Cofnij** następująca akcję: ***Trigger:*** **Mouse Click,** ***Action:*** **Go To,** ***Target:*** **Next Page**

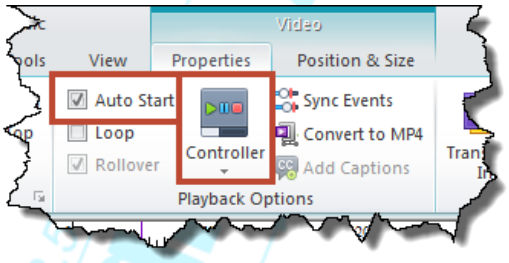
2. Dodajemy obiekt **Table of Contents (Spis Treści)** do rozdziału. Zakładka **Insert,** pole **Add Navigation and Interaction → Table of Contetd → Drop-Down List**.



Tworzenie Strony Cel Gry w Golfa

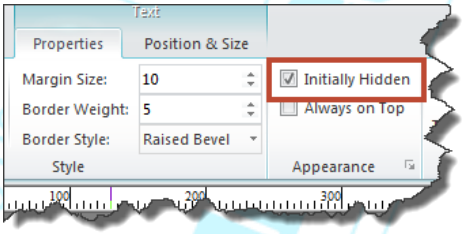
Klikamy w lewym panelu na stronę **Cel Gry w Golfa** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

1. Zamieszczamy film **Golf Stroke.wmv** i umieszczamy po prawej stronie slajdu. Ustawiamy właściwości obiektu na:
   - **Display Video Controller**
   - **Auto Start**

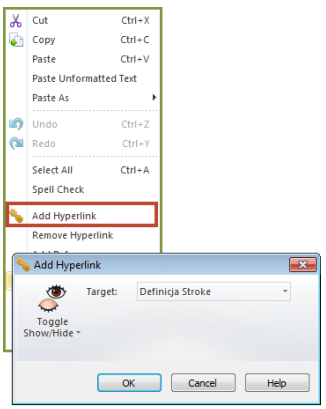


2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Cel gry.doc** (nie zaznaczamy definicji pojęcia stroke) i umieszczamy tekst po lewej stronie naszego slajdu. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text**.

3. Tworzymy blok tekstowy z definicją pojęcia **Stroke**, zmieniamy nazwę bloku na „Definicja Stroke" w lewym panelu. We właściwościach bloku tekstowego zaznaczamy opcję **Initialy Hidden.** Dodatkowo dodajemy kolor tła dla tekstu blokowego, jak również kolor i grubość obramowania bloku. Do bloku tekstowego dodajemy następującą akcję:
   ***Trigger*: Mouse Click, *Action*: Hide, *Target*: This object** lub **Definicja Stroke**



4. Do wyrażenia **liczbie uderzeń (strokes)** w bloku tekstowym dodajemy odnośnik, zanaczając kursorem myszki wybrane wyrażenie, klikając prawy klawiszem myszki i wybierając opcję **Add Hyperlink**. Ustawiamy następujące opcje akcji.



Tworzenie Strony Par 3-4-5

Kliknij w lewym panelu na stronę **Par 3-4-5** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

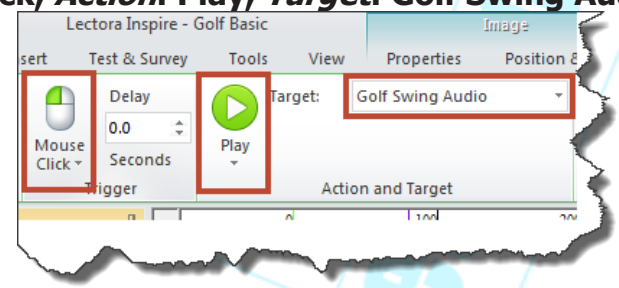
1. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Par345.doc** (nie zaznaczamy definicji pojęcia stroke) i umieszczamy tekst po lewej stronie naszego slajdu. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text**.

2. Dodajemy grafiki **Par 3.gif, Par 4.gif** oraz **Par 5.gif,** poniżej tekstu jak na obrazku obok.

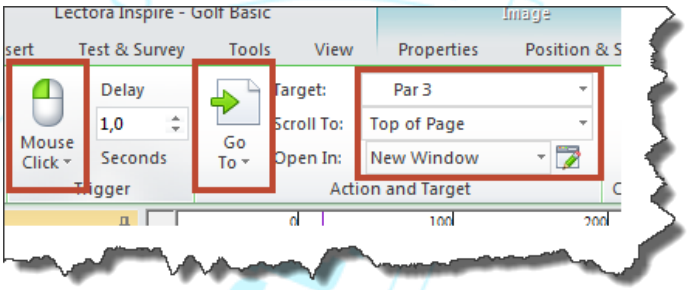
3. Przeciągamy plik audio **Golf Swing Audio.wav** na stronę. Zmieniamy jego właściwości **Display** na **None (Invisible).**

4. Dodajemy następujące akcje do obrazka **Par 3:**

- ***Trigger*: Mouse Click, *Action*: Play, *Target*: Golf Swing Audio**.



- ***Trigger*: Mouse Click, *Action*: Go To, *Target*: Par 3, *Scroll To:* Top of Page, *Open In:* New Window**



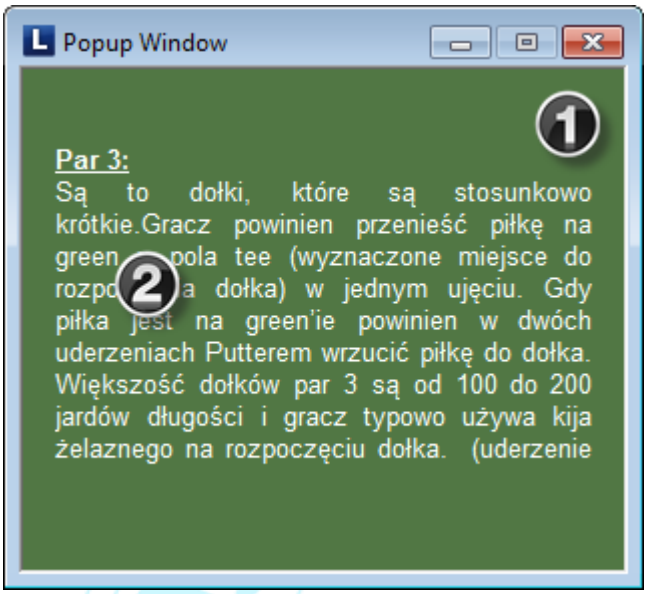
Tworzymy do pozostałych obrazków akcje wedle powyższego schematu. Akcje mogą zostać skopiowane z obrazka **Par 3** i wklejone do pozostałych obrazków. Po wklejeniu zmień właściwości akcji, aby wykorzystywały odpowiednie nazwy stron dla obrazków **Par 4** oraz **Par 5**.

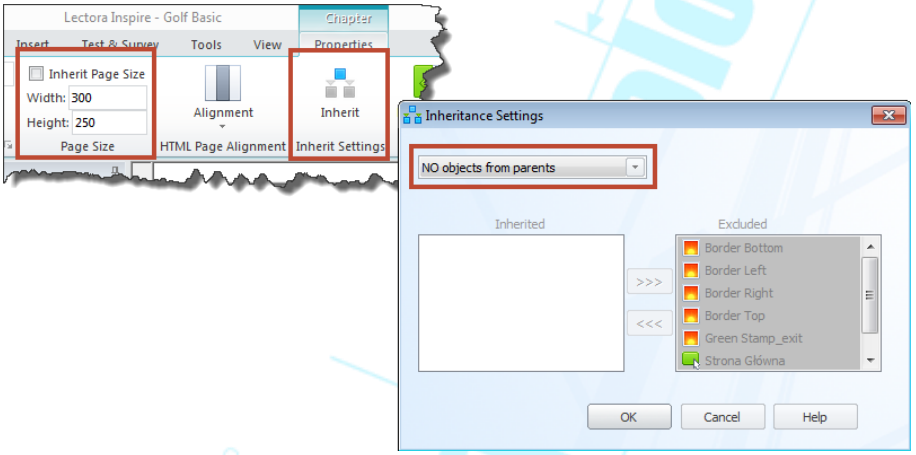
5. Dodajemy dodatkowy blok tekstowy na dole strony z instrukcją, aby kliknąć na poszczególne obrazki.

Dostosowanie Rozdziału i Stron Pop-Up

Klikamy w lewym panelu na rozdział **Okna Pop-Up.** Zmieniamy właściwości rozdziału i dodajemy odpowiedni tekst do stron w rozdziale, jak podano poniżej:

1. We właściwościach rozdziału odznaczamy opcję **Inherit Page Size** i wprowadzamy szerokość **Width** 300 i wysokość **Height** 250 pikseli. Zmieniamy również opcje dziedziczenia, klikając na przycisk **Inherit** i wyberamy opcję **NO objects from parents**.
2. Wklejamy odpowiednie teksty zawarte w dokumencie **Par345.doc** do korespondujących stron i umieszczamy je na środku strony. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text**.





Tworzenie Strony Części Kija

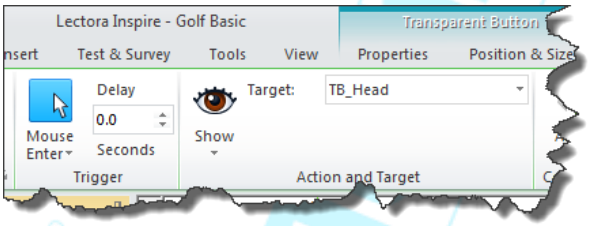
Klikamy w lewym panelu na stronę **Części Kija** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

1. Dodajemy obraz **Części Kija.jpg** i umieszczamy go na górze strony.

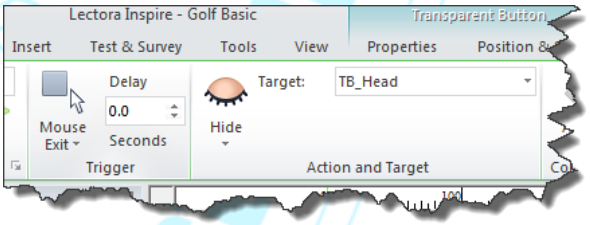
2. Wklejamy zawartość dokumentu **Części Kija.doc** w trzech osobnych blokach tekstowych, jeden dla poszczególnej części kija. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text.** Umieszcz wszystkie trzy bloki na tej samej pozycji i o takiej samej szerokości oraz we właściwościach bloku tekstowego zaznaczamy opcję **Initially Hidden** dla wszystkich bloków.

3. Tworzymy trzy przeźroczyste przyciski **(Insert → Button → Transparent).** Umieszczamy je kolejno na poszczególne części kija golfowego (warstwa na obrazu). Dopasowujemy rozmiar przycisku do obszaru wydzielonego na obrazku. Dodajemy do przycisku znajdującego się nad częścią **Head** dwie następujące akcje:

- ***Trigger*: Mouse Enter, *Action*: Show, *Target*: *<Blok tekstowy z opisem do części Head>***



- ***Trigger*: Mouse Exit, *Action*: Hide, *Target*: *<Blok tekstowy z opisem do części Head>***



Dodajemy akcje do pozostałych przycisków, korzystając z odpowiednich bloków tekstowych z opisem części kija golfowego.

4. Dodajemy dodatkowy blok tekstowy na dole strony z instrukcją, aby kliknąć na poszczególne obrazki.

Tworzenie Strony Rodzaje Kija Golfowego

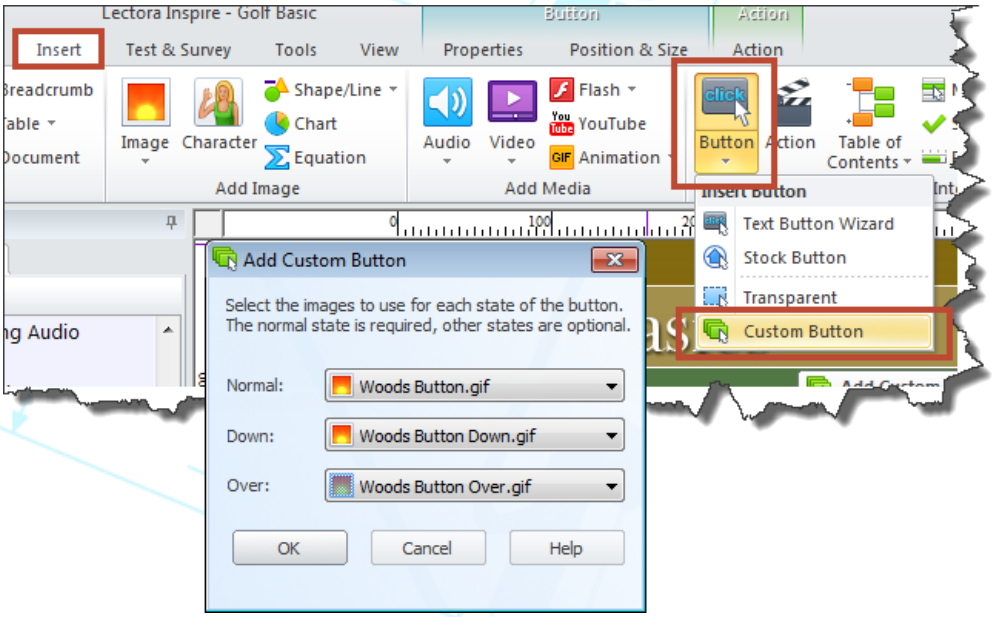
Klikamy w lewym panelu na stronę **Rodzaje Kija Golfowego** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

1. Dodajemy obraz **Torba Golfowa.gif** i umieszczamy go po prawej stronie.

2. Wklejamy zawartość dokumentu **Rodzaje Kija.doc** po lewej stronie. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text**. Kopiujemy akapit „Dlaczego kije drewniane nie są wykonane z drewna?" w oddzielny blok tekstowy.

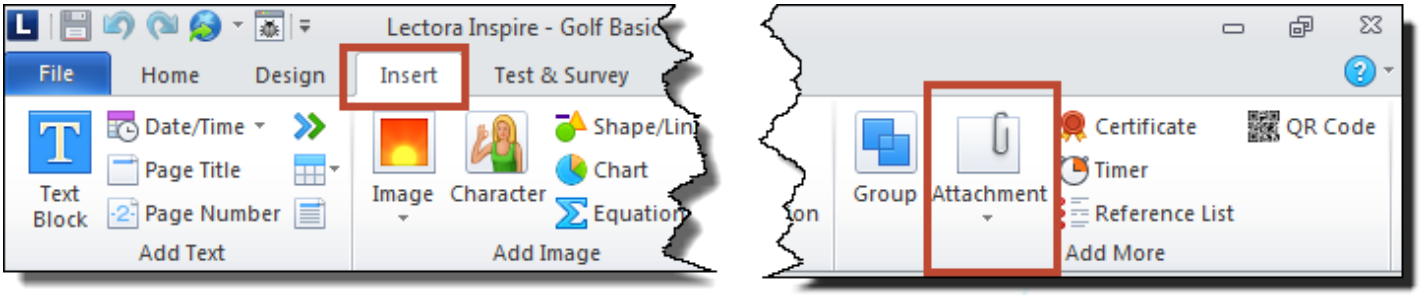
3. Formatujemy właściwości bloku tekstowego „Why aren't woods made of wood?". Zaznaczamy opcję **Initially Hidden**. Dodatkowo dodajemy kolor tła bloku tekstowego, margines, obramowanie. Zmieniamy nazwę bloku tekstowego w lewym panelu.

4. Tworzymy własny przycisk **(Insert → Button → Custom Button)** wykorzystując do tego następujące graiki:
   - ***Normal:* Woods Button.gif**
   - ***Down:* Woods Button Down.gif**
   - ***Over:* Woods Button Over.gif**



Do stworzonego przycisku dodajemy następującą akcję
- ***Trigger*: Mouse Click, *Action*: Toggle Show/Hide, *Target*: *<Nazwa Bloku tekstowego z opisem>***

5. Dodajemy załącznik do naszego kursu. Z zakładki **Insert** wybieramy opcję **Attachment** i wskazujemy plik **Rules of Golf.pdf** zawarty w katalogu **Dokumenty**.



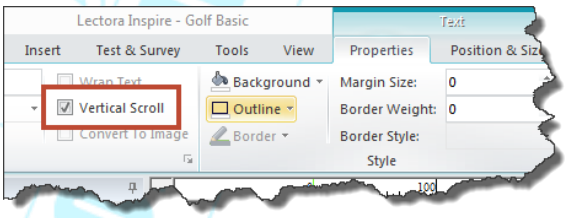
Następnie do wyrażenia "Zasady gry w Golfa" dodajemy odnośnik (hyperlink) o poniższej konfiguracji:

Tworzenie Strony Jakie Kije Stosujemy

Klikamy w lewym panelu na stronę **Jakie Kije Stosujemy?** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

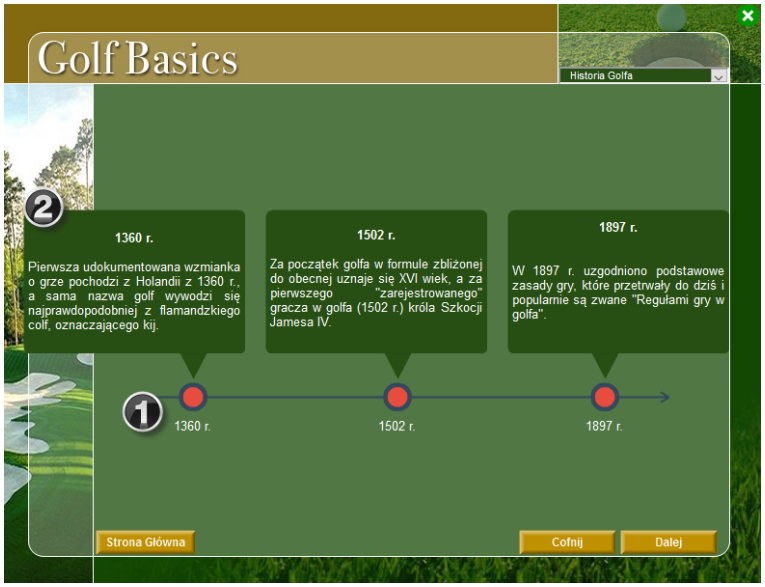
1. Zamieszczamy obrazek **Nazwy Kijów.gif** i umieszczamy go w górnej części slajdu.

2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Jakie Kije Stosujemy.doc** i umieszczamy tekst poniżej obrazka. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text**. We właściwościach tekstu blokowego zaznaczamy opcję **Vertical Scroll** i zmieniamy rozmiar bloku kursorem myszki - przeciagając, aby pasował do strony.

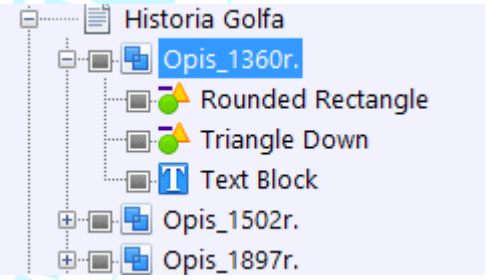


Tworzenie Strony Historia Golfa

Klikamy w lewym panelu na stronę **Historia Golfa** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

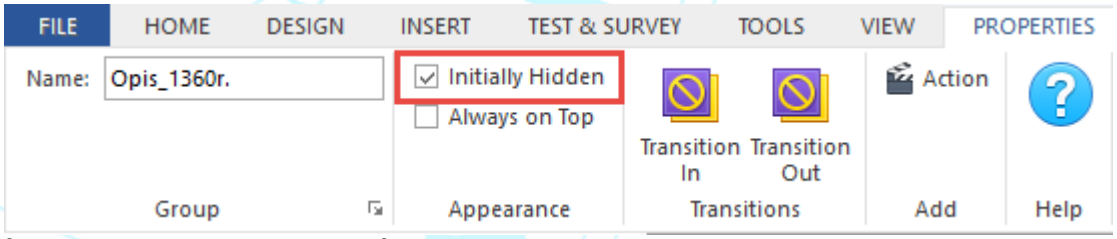


1. Dodajemy kształt w postaci strzałki z zakładki **Insert → Shape/Line.**
Dodajemy przyciski graficzne (zobacz strona 14 pkt. 4)
Dodajemy bloki tekstowe z następującymi opisami:
1360 r., 1502 r. 1897 r.
2. Dodajemy następujące kształty:
prostokąt z zaokrąglonymi narożnikami,
trójkąt.
Wklejamy pierwszy tekst z dokumentu **Historia Golfa.doc** w blok tekstowy prostokąta.
3. Poszczególne elementy łączymy w jedną grupę, aby stworzyć jeden obiekt, zwracając uwagę na warstwowanie (patrz obrazek poniżej)

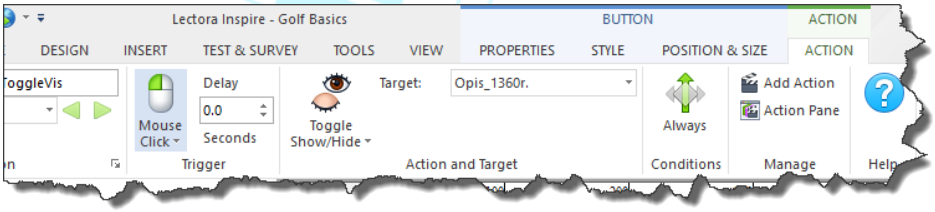


4. Następnie stworzoną grupę kopiujemy dwukrotnie i zmieniamy opisy zawarte w dokumencie **Historia Golfa.doc**

5. Poszczególne grupy rozmieszczamy, aby znajdowały się nad kolejnymi przyciskami tworząc „dymek z opisem". Zaznaczamy opcję dla wszystkich grup **Initially Hidden.**



6. Do wcześniej stworzonych przycisków dodajemy następującą akcję:
Trigger*: Mouse Click, *Action*: Toggle Show/Hide, *Target*: *<Nazwa Grupy z opisem>



Tworzenie Strony Czy Jesteś Gotowy?

Klikamy w lewym panelu na stronę **Czy Jesteś Gotowy?** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

1. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Gotowy.doc** i umieszczamy tekst na szczycie strony. Korzystamy z opcji **Paste as Unformatted Text**.

2. Dodajemy grafikę z podręcznej biblioteki mediów. Wykorzystaj słowo **golf** do przeszukania biblioteki.

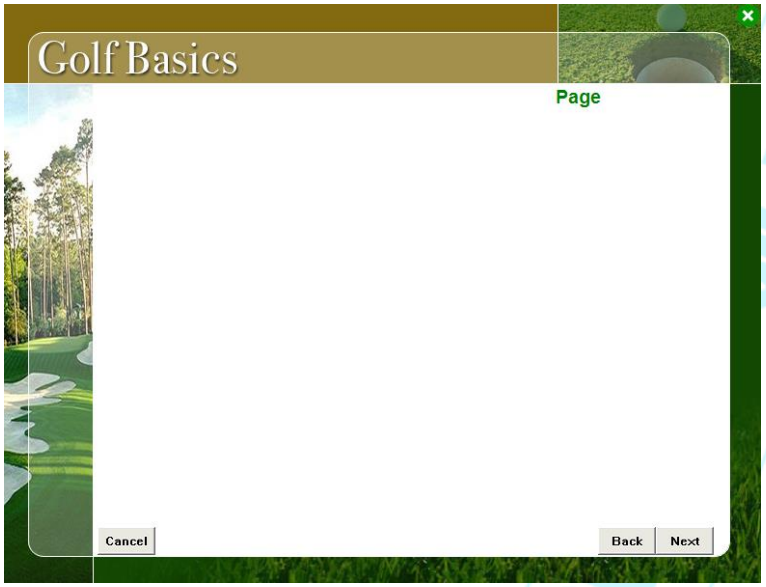
3. Dodajem pytanie typu **True/False** z następującymi właściwościami:
   - **Question:** Czy uważasz ten kurs za korzystny?
   - **Choices:** Tak; Nie.

Po utworzeniu testu i ankiety dodamy dodatkowo nawigacje uzależnioną od wyboru odpowiedzi.

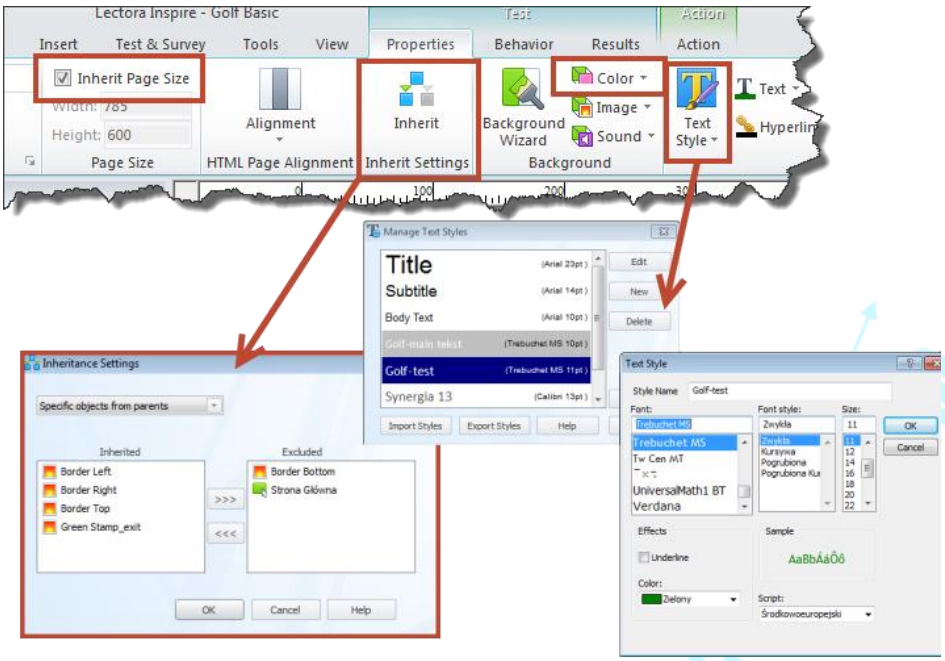
Instytut Technologii n.z.p.

Tworzenie Testu

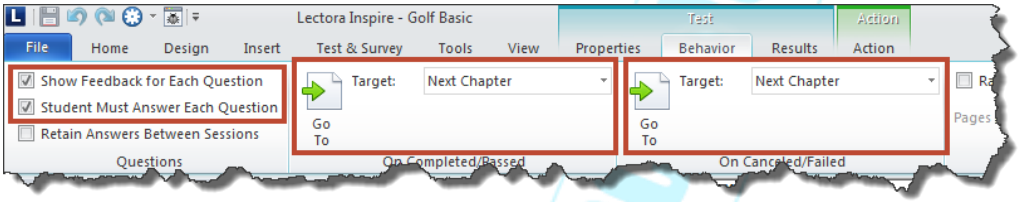
Przy zaznaczonej stronie **Czy Jesteś Gotowy?** w lewym panelu, dodajemy test klikając na opcję **Test** w zakładce **Test & Survey.** Został stworzony test ze standardowo dodaną już nawigacją oraz stronami, m.in. ostatnią stroną nazwaną **Last Test Page**. Następnie konfigurujemy właściwości testu w następujący sposób:



1. Zakładkla **Properties**
   - **Name:** „Golf Test"
   - **Inherit:** ***Specific object from parents*** **–** pozostawiamy jedynie grafiki: **Border Left, Border Right, Border Top** oraz przycisk **Exit**.
   - Ustawiamy kolor tła **(Background Color)** na biały
   - Tworzymy nowy styl tekstu dla całego testu **(Text Style)** z następującymi właściwościami:
     - Czcionka: **Trebuchet MS**,
     - Rozmiar: **11, pogrubiona**,
     - Kolor: **Zielony**.



2. Zakładkla **Behavior**
   - Zaznaczamy opcję: **Show Feedbac for Each Question, Student Must Answer Each Question**
   - Akcje: ***On Completed/Passed:*** **Go To, Next Chapter**
     On Cancled/Failed: **Go To, Next Chapter**

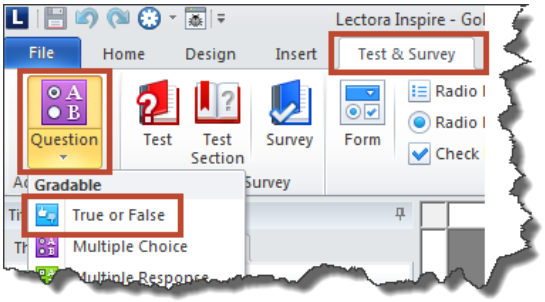


Klikamy na test **Golf Test** w lewym panelu, a następnie umieszczamy obrazek **Border Test Bottom.jpg.** Umieszczamy obrazek na dole strony, aby pasował do prawego i lewego obrazka szablonu.

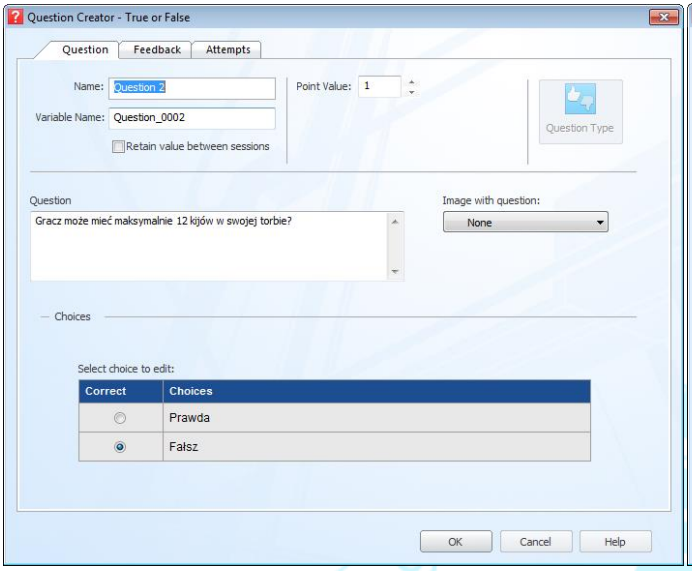
Tworzenie Pytania 1 na stronie Strona 1

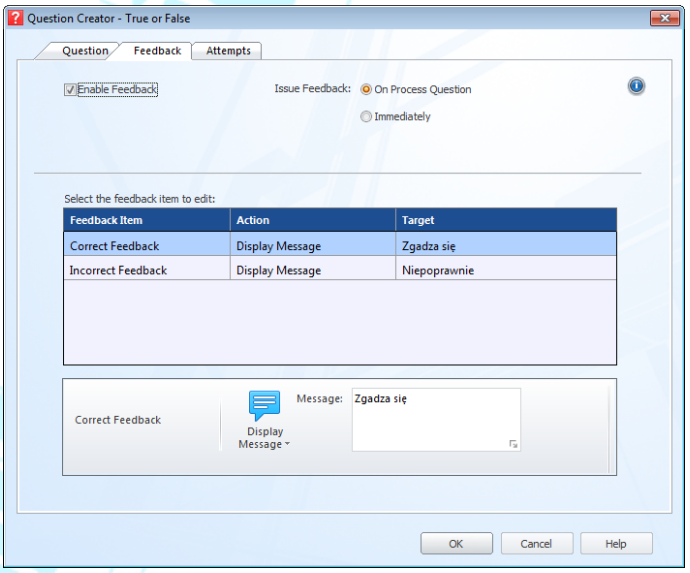
Klikamy na stronie **Page 1 ,** zmieniamy jej nazwę na Strona 1 i dodajemy pytanie typu **True/False**.

1. Z zakładki **Test & Survey** wybieramy opcję **Add Question,** typ **True/False**.



2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Pytania Testowe.doc** odpowiednio do treści pytania jak i proponowanych odpowiedzi. W zakładce **Feedback** zaznaczamy opcję **Enable Feedback**.





Tworzenie Pytania 2 na stronie Strona 2

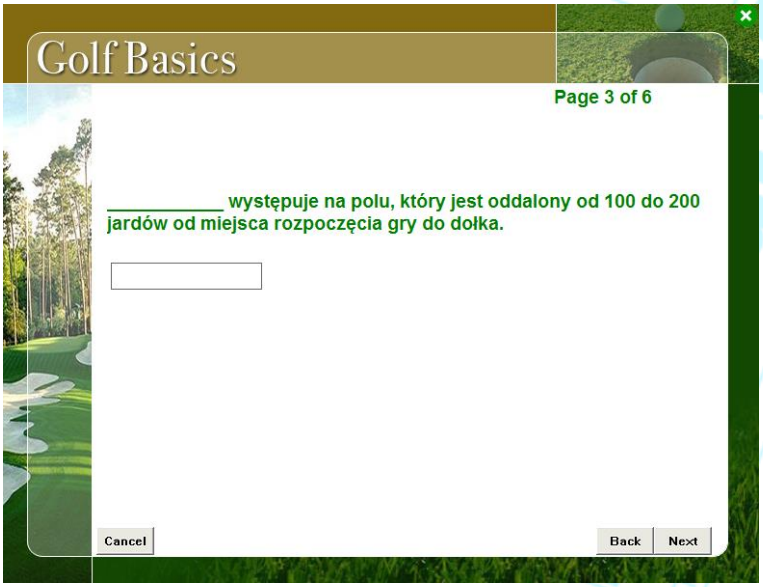
Klikamy na stronie **Page 2,** zmieniamy jej nazwę na Strona 2 i dodajemy pytanie typu **Multiple Choice**.

1. Z zakładki **Test & Survey** wybieramy opcję **Add Question**, typ **Multiple Choice**.

2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Pytania Testowe.doc** odpowiednio do treści pytania jak i proponowanych odpowiedzi.
W zakładce **Feedback** zaznaczamy opcję **Enable Feedback**.

Tworzenie Pytania 3 na stronie Strona 3

Klikamy na stronie **Page 3,** zmieniamy jej nazwę na Strona 3 i dodajemy pytanie typu **Fill In the Blank**.

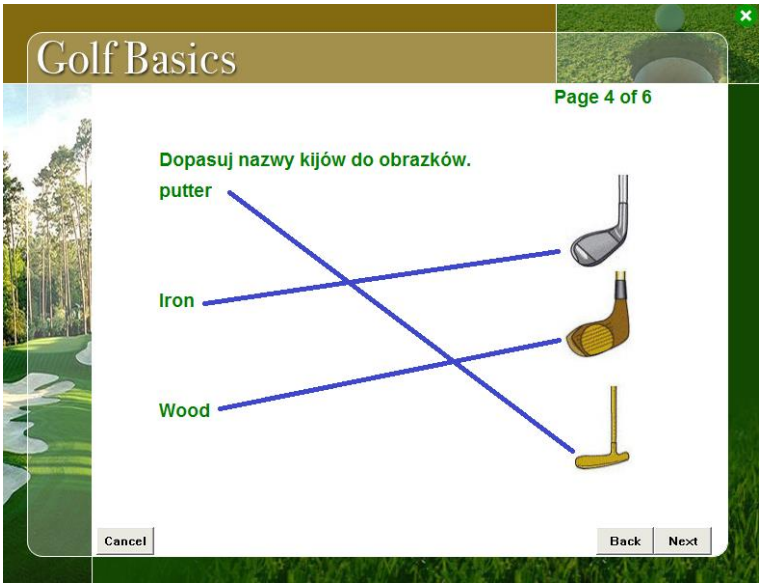


1. Z zakładki **Test & Survey** wybieramy opcję **Add Question**, typ **Fill in the Blank**.

2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Pytania Testowe.doc** odpowiednio do treści pytania jak i proponowanych odpowiedzi. W zakładce **Feedback** zaznaczamy opcję **Enable Feedback**.

Tworzenie Pytania 4 na stronie Strona 4

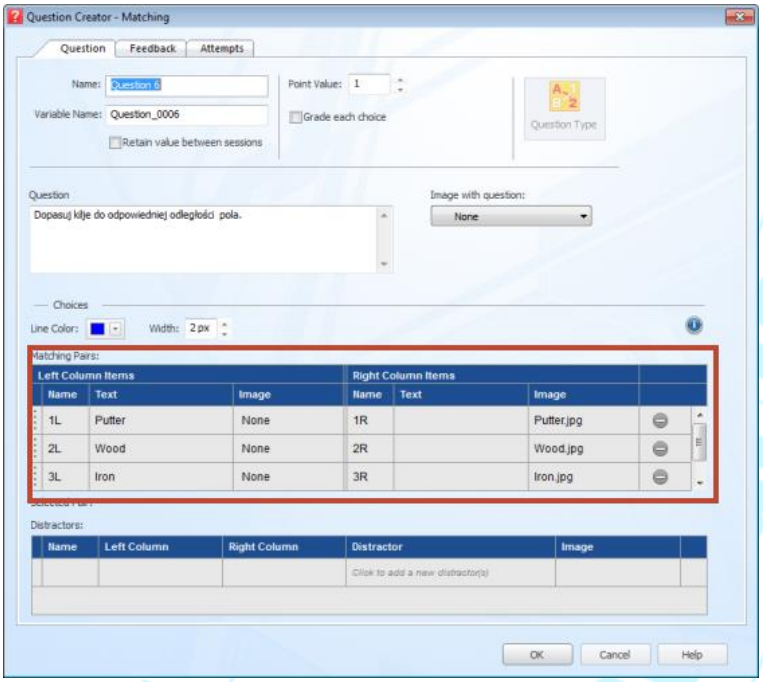
Klikamy na stronie **Page 4,** zmieniamy jej nazwę na Strona 4 i dodajemy pytanie typu **Matching**.



1. Z zakładki **Test & Survey** wybieramy opcję **Add Question**, typ **Matching**.

2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Pytania Testowe.doc** odpowiednio do treści pytania jak i proponowanych odpowiedzi.
W zakładce **Feedback** zaznaczamy opcję **Enable Feedback**.

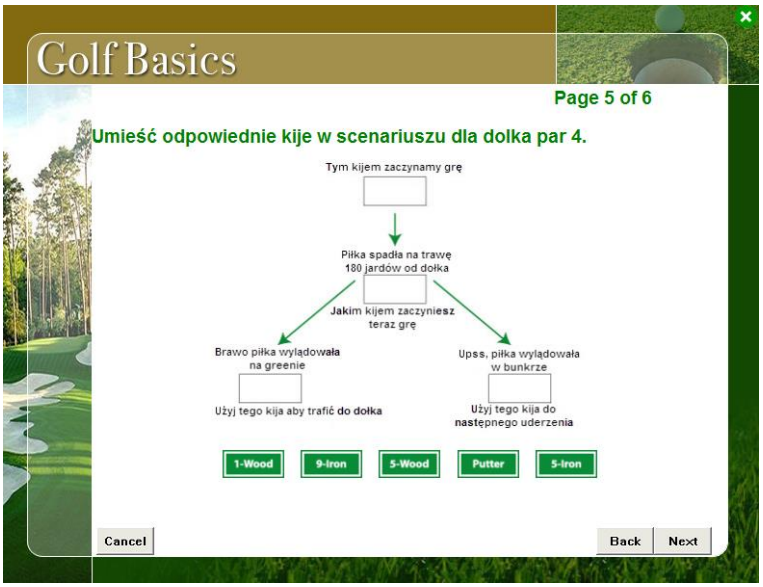
3. Dopasowujemy treści do obrazków:
   - Putter → **Putter.jpg**
   - Wood → **Wood.jpg**
   - Iron → **Iron.jpg**



Screen obok pokazuje konfigurację pytania typu Matching.
W lewej kolumnie wprowadzamy tekst, który będzie wyświetlony jako treść odpowiedzi, a w prawej zamiast tekstu dodajemy odpowiednie grafiki odpowiadające tekstowi po prawej.
Poprawnie dopasowane odpowiedzi są umieszczone w jednym wierszu, obu kolumn.

Tworzenie Pytania 5 na stronie Strona 5

Klikamy na stronie **Page 5,** zmieniamy jej nazwę na Strona 5 i dodajemy pytanie typu **Drag and Drop**.



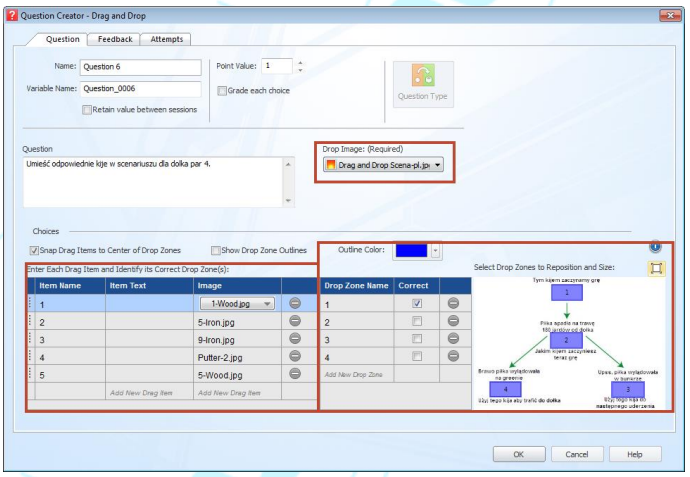
1. Z zakładki **Test & Survey** wybieramy opcję **Add Question**, typ **Drag and Drop**.

2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Pytania Testowe.doc** do treści pytania.

3. Dodajemy grafikę **Tło Drag&Drop.jpg**

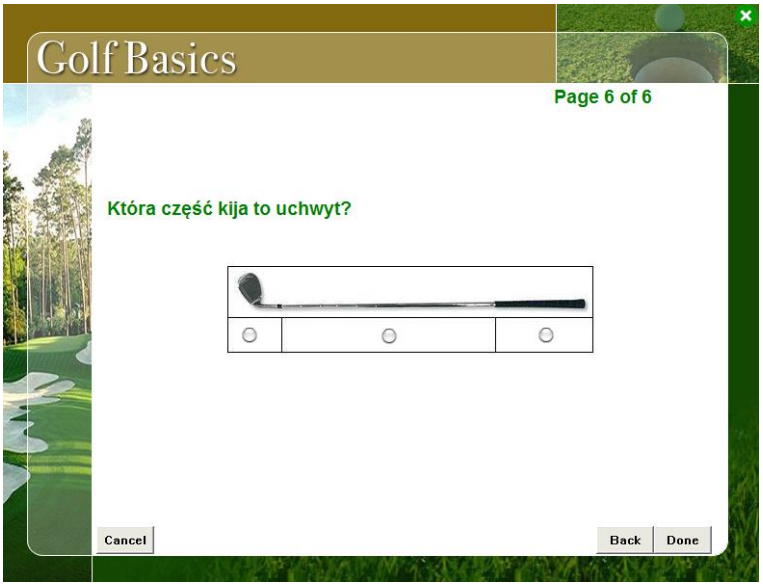
4. Dodajemy grafiki jako elementy do przeciągania w lewej kolumnie. W kolumnie po prawej stronie definiujemy liczbę obszarów docelowych na które będzie można przeciągnąć obiekty. W tym pytaniu są cztery obszary „zrzutu”. W zakładce **Feedback** zaznaczamy opcję **Enable Feedback**.

5. Obszary docelowe dla grafik:
   - **1-Wood.jpg** → na samej górze,
   - **5-Iron.jpg** → pośrodku,
   - **9-Iron.jpg** → prawa strona na dole,
   - **Putter-2.jpg** → lewa strona na dole,
   - **5-Wood.jpg** → nie ma przydzielonej strefy, funkcjonuje na zasadzie złej odpowiedzi.



Tworzenie Pytania 6 na stronie Ostania Strona

Klikamy na stronie **Last Test Page,** zmieniamy jej nazwę na Ostatnia Strona Testu i dodajemy pytanie typu **Hotspot**.



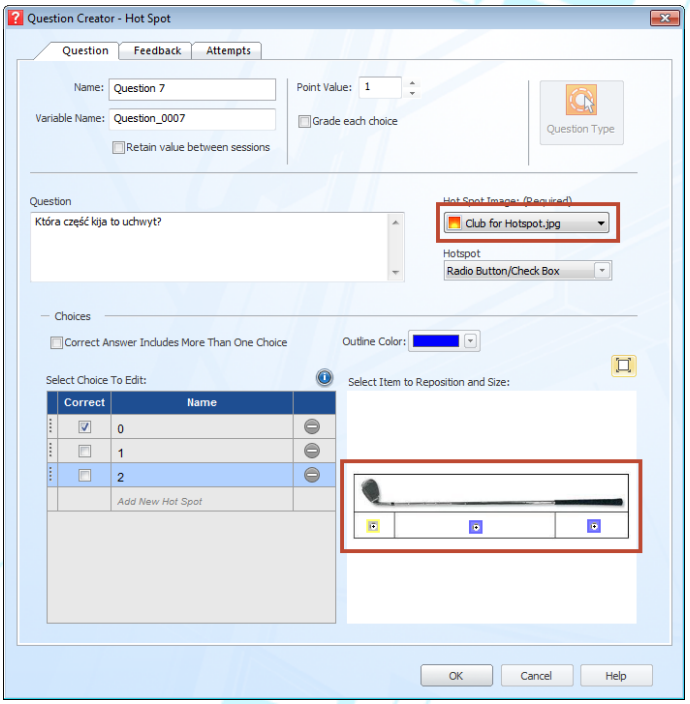
1. Z zakładki **Test & Survey** wybieramy opcję **Add Question**, typ **Hotspot**.

2. Wklejamy tekst zawarty w dokumencie **Pytania Testowe.doc** do treści pytania.

3. Dodajemy grafikę **Kij dla Hotspot.jpg**

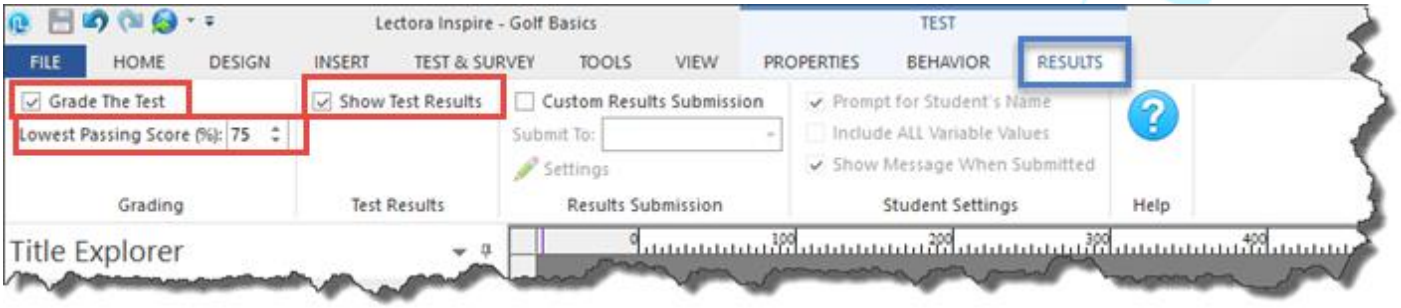
4. Określamy położenia naszych punktów **Hotspot** na obrazku jak przedstawia grafika na dole. Zaznaczamy, która odpowiedź jest poprawna.

5. W zakładce **Feedback** zaznaczamy opcję **Enable Feedback**.



Modyfikacja Strony z Wynikami Testu

Aby włączyć stronę z wynikami należy wybrać/zaznaczyć w lewym panelu (struktura drzewa) rozdział Test kursu oznaczony graficznie: Golf Test a następnie w zakładce **Results** zaznaczamy następujące opcje.



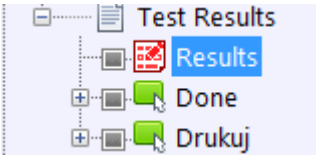
Grade The Test – zaznaczamy jeśli test ma być punktowany, a wyniki zapisywane na platformie LMS,

Lowest Passing Score (%) – procentowy najniższy próg jaki musi uzyskać kursant, aby zaliczyć kurs/test,

Show Test Results – opcja ta pozwala na wyświetlanie wyników testu po udzieleniu odpowiedzi na ostatnie pytanie,

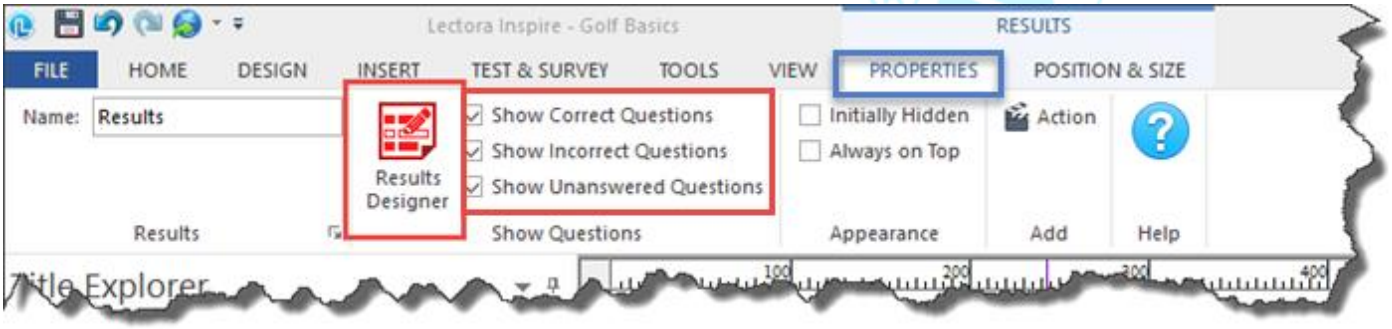
Modyfikacja Strony z Wynikami Testu

Wybieramy stronę **Test Results** w rozdziale **Golf Test** znajdującą się w lewym panelu, rozwijamy ją klikając znak **+**



Po wybraniu obiektu **Results** znajdującego się na stronie w lewym panelu, będziemy mogli modyfikować wygląd poszczególnych elementów wyglądu wyników testu.

Przechodzimy do zakładki **Properties** i klikamy na opcję **Results Designer.**



W zależności jakie informacje chcemy udostępnić użytkownikowi po zakończeniu testu wybieramy odpowiednie opcje.

Show Correct Questions – wyświetlanie pytań, na które udzielono odpowiedzi poprawnej,

Show Incorrect Questions – wyświetlanie pytań, na które udzielono odpowiedzi niepoprawnej,

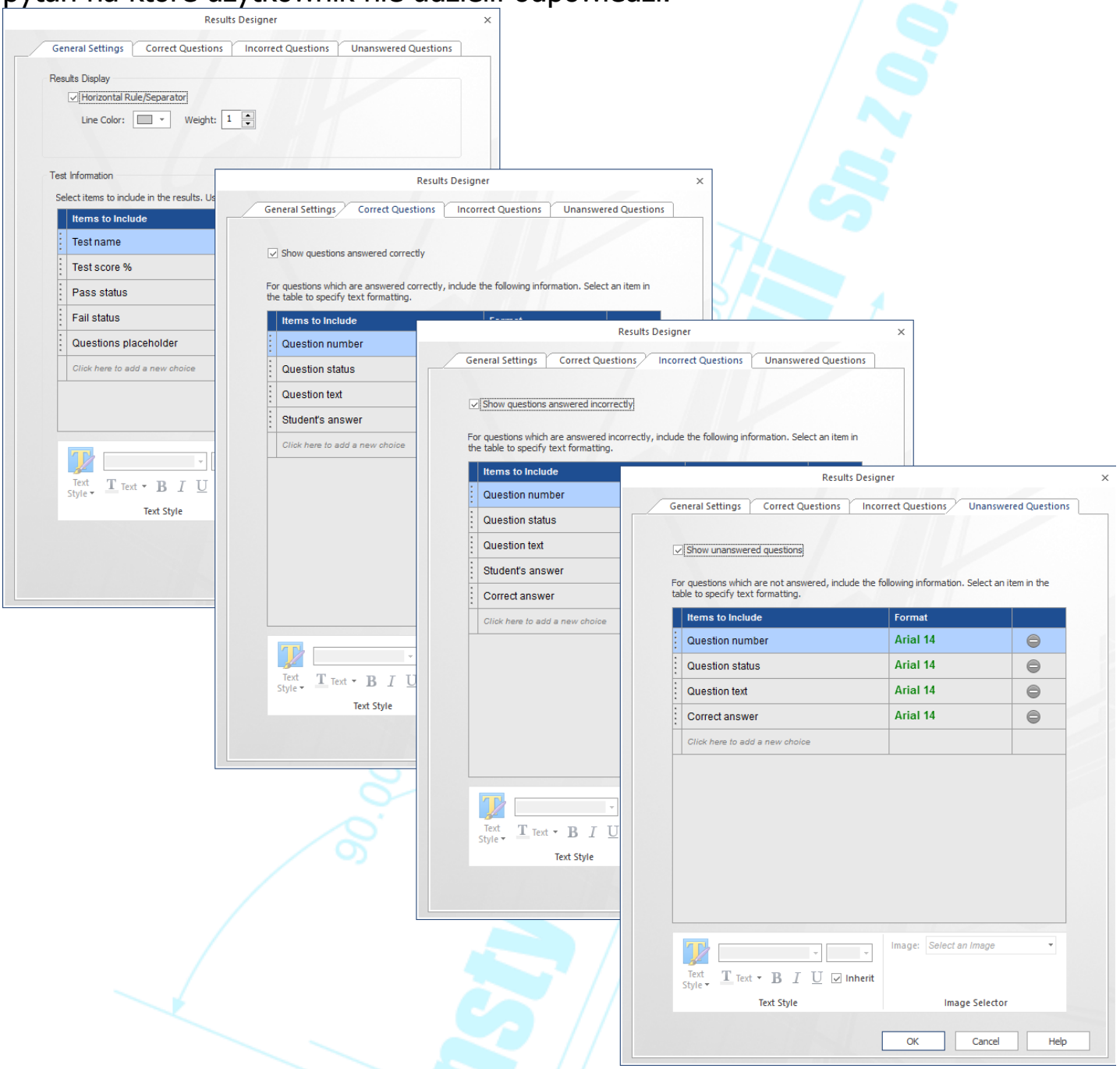
Show Unanswered Questions – wyświetlanie pytań, na które nie udzielono odpowiedzi,

Po kliknięciu na opcję **Result Designer,** otworzy się okno, w którym będziemy mogli modyfikować poszczególne elementy tekstowe naszej strony z wynikami.
W zakładce **General Settings** określamy jakie elementy główne i w jaki sposób zostaną wyświetlone: nazwa testu, wynik, status ukończenia testu, itp.. Można również określić czcionkę, jej wielkość i kolor dla poszczególnych obiektów.

Domyślnie program Lectora dziedziczy styl czcionki (kolor, typ czcionki, wielkość) ustawiony w rozdziale **Golf Test**. By ustawić własne styl Wyników Testu musimy odznaczyć w zakładce **General** opcję **Inherit**.

Instytut Technologii sp. z o.o.

W zakładce **Correct Question** określamy czcionkę, jej wielkość i kolor dla pytań na które użytkownik udzielił poprawnej odpowiedzi.
W zakładce **Incorrec Question** określamy czcionkę, jej wielkość i kolor dla pytań na które użytkownik udzielił niepoprawnej odpowiedzi.
W zakładce **Unanswered Question** określamy czcionkę, jej wielkość i kolor dla pytań na które użytkownik nie udzielił odpowiedzi.



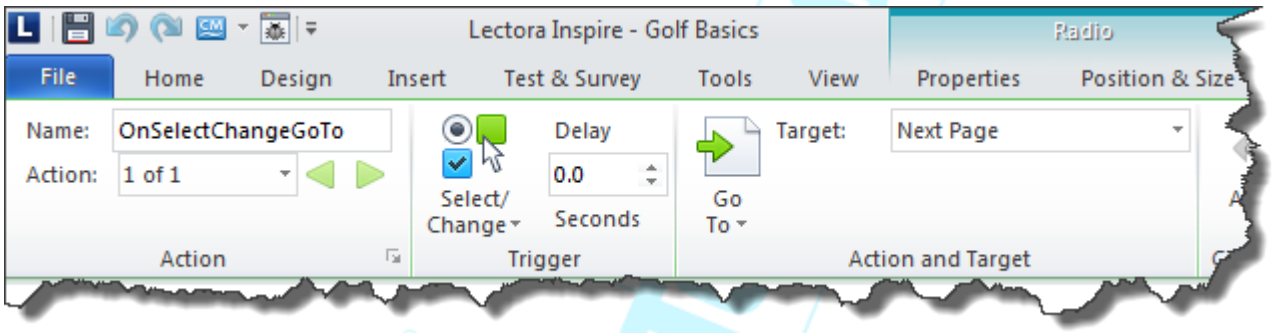
Modyfikacja Strony Czy Jesteś Gotowy?

Klikamy na stronie **Czy jesteś Gotowy?** i modyfikujemy dodane pytanie typu **True or False**.

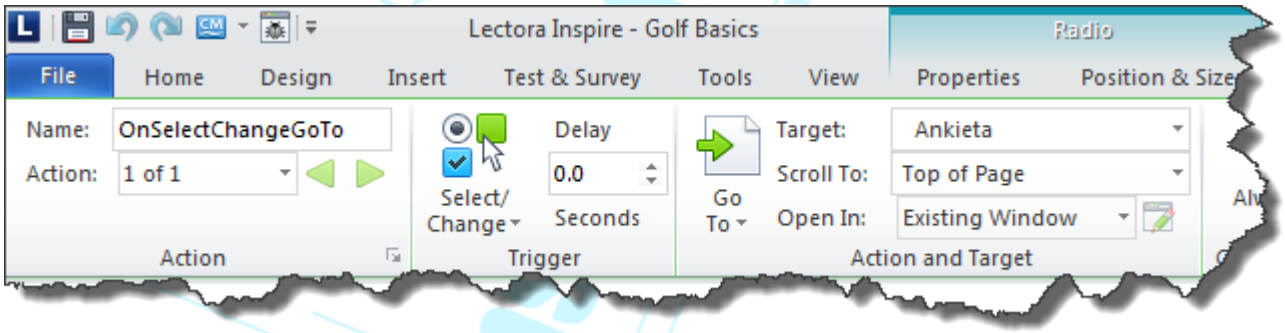
Teraz gdy mamy stworzoną ankietę oraz test, możemy dodać nawigację do strony, aby przejść do testu lub ankiety.

1. Do poszczególnych przycisków dodajemy następujące akcje:
   - Do przycisku **Tak:**
     Akcja ***Trigger:*** **Select/Change**, ***Action*** **Go To**, ***Target:*** **Next Page** (widok screen nr 1 poniżej).
   - Do przycisku **Nie:**
     Akcja ***Trigger:*** **Select/Change**, ***Action*** **Go To**, ***Target:*** **Ankieta** (widok screen nr 2 poniżej).

Screen nr 1



Screen nr 2



Tworzenie Strony Dziękujemy

Klikamy w lewym panelu na stronę **Dziękujemy** i wykonujemy kolejne czynności, aby stworzyć stronę. Po dodaniu obiektów do strony pamiętaj, aby zmienić ich nazwę.

1. Dodajemy blok tekstowy na środku strony o następującej treści: „Dziękujemy za uczestniczenie w Kursie Podstawy Golfa”. Formatujemy tekst według upodobań.

Instytut Technologii sp. z o.o.