

4.2.2.1 Zadání textu úlohy a vkládání objektu

Text úlohy musí obsahovat instrukci k odpovídání na otázky úlohy. Může obsahovat i delší ilustrativní nebo zdrojový text a může být k němu doplněn objekt, který žáci uvidí nad nebo pod textem úlohy. Vložit objekt je možné nad nebo pod text úlohy kliknutím na tlačítko **Vložit objekt**. Poté se otevře nové okno prohlížeče.

Objektem může být text, obrázek, audio, video a soubor. (Speciálním typem objektu je obrázková mapa, která je využita v úloze typu obrázková mapa – viz podkapitola 4.2.2.8, Obrázková mapa – zadání textu úlohy, otázky a odpovědi.)

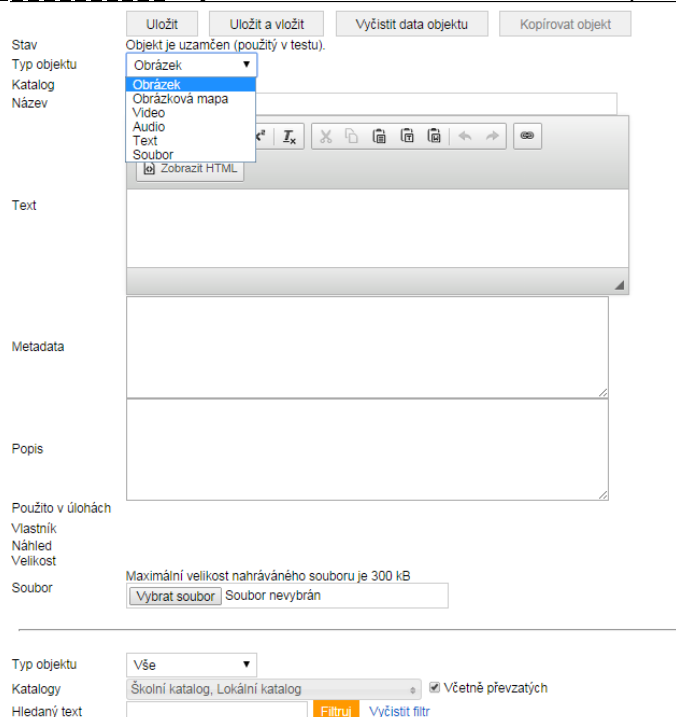
Obrázek musí být vkládán tak, aby jeho velikost v poměru 1 : 1 odpovídala očekávané velikosti, jinak je nutné jej upravit před vložením v jiném programu. Může být ve formátu JPG, PNG nebo GIF.

Podporovaný formát audia je jedině MP3 a velikost audia musí být do 300 kB (časově krátký zvuk v poslechové kvalitě).

Podporovaný formát videa je jedině AVI a jeho velikost musí být do 300 kB (krátké video v rozlišení 400 px x 240 px).

Soubor může být libovolného typu s omezenou velikostí do 300 kB. Žák si jej u dané úlohy může následně stáhnout a využít při řešení.

Objekt může být nový nebo může být využit objekt z katalogu. K dispozici jsou všechny objekty ve **školním** a **lokálním katalogu**. Pokud vytvoříte objekt nový, je nutné jej před uložením pojmenovat v poli **Název**. Po vybrání a vložení objektu z katalogu nebo vytvoření nového objektu je možné jej jen **Uložit** do svého **lokálního katalogu** objektů nebo **Uložit a vložit** nad nebo pod text úlohy.



Obrázek 57 – Vkládání objektu

4.2.2.2 Základní úloha – zadání otázky

Základní úloha má pouze jednu otázku, její zadání je možné po prvním uložení nové úlohy stisknutím tlačítka **Nová otázka**. Objeví se nové okno prohlížeče a do něho zadáváte otázku. Hlavní částí okna je pole **Text otázky**, ve kterém můžete text také formátovat.