

Po výběru typu úlohy a kliknutí na tlačítko **Další** se zobrazí **stránka s definicí nastavení úlohy**, jejíž obsah je závislý na zvoleném typu úlohy.

V obecných nastaveních, která mají všechny typy úloh stejné, je zapotřebí zvolit uživatelskou **Kategorii**, zadat **Název úlohy** a výchozí hodnocení **Výchozí známka**. Hodnocení určuje, kolik dostane žák **bodů za správnou odpověď**. Úlohy mohou mít různé hodnocení (jednodušší úlohy nižší a složitější úlohy vyšší hodnocení). Implicitně se zadává hodnota 1.

Volitelně je možné zadat Obecnou reakci. Ta se ukáže žákovi vždy po zvolení odpovědi.

Pokud si tvůrce úlohy přeje, aby se rozlišovala velká a malá písmenka, pak může tuto hodnotu navolit v nastavení Rozlišovat malá/VELKÁ.

U tvorby úloh se vždy ukazuje kontextová nápověda, jak danou úlohu správně použít. Například pro typ úlohy *Krátká tvořená odpověď* se zobrazí nápověda: „*Musíte poskytnout alespoň jednu možnou odpověď. Jako zástupce pro jakýkoli znak bude použita hvězdička ,*‘. Pro určení bodování a reakci bude použita první shodující se odpověď.*“

Ve spodní části stránky se definují možné odpovědi. U každé odpovědi, kterou úloha bude rozlišovat, je možné zadat procentuální zisk (položka *Známka*). Pokud by výchozí 3 varianty odpovědi byly nedostatečné, pak může uživatel přidat další pomocí tlačítka *Volná místa pro další odpovědi* ve spodní části stránky.

V příkladu na obrázku je pro správnou odpověď zvoleno 100 %. Žák by tedy obdržel celý 1 bod (hodnocení z obecných nastavení). Dále jsou zde uvedeny dvě částečně správné odpovědi, u kterých je nastaveno 50% nebo 80% hodnocení. Pokud tedy žák zadá hodnoty těchto odpovědí, získá 0,5 bodu, resp. 0,8 bodu. Pokud napíše do odpovědi cokoliv jiného, než je explicitně uvedeno odpovědích, pak dostane nula bodů.

V nastavení pro více pokusů provedení testu (opakování testu) je možné zadat procentuální hodnotu, o kterou se maximální možný zisk s každým dalším pokusem sníží (*Penalizace pro každý chybný pokus*). Pokud ponecháme výchozí hodnotu 33,3 %, pak při čtvrtém pokusu už žák za úlohu nedostane nic, i kdyby zadal odpověď správně. Pro každý chybný pokus žáka je možné zadat nápovědu.