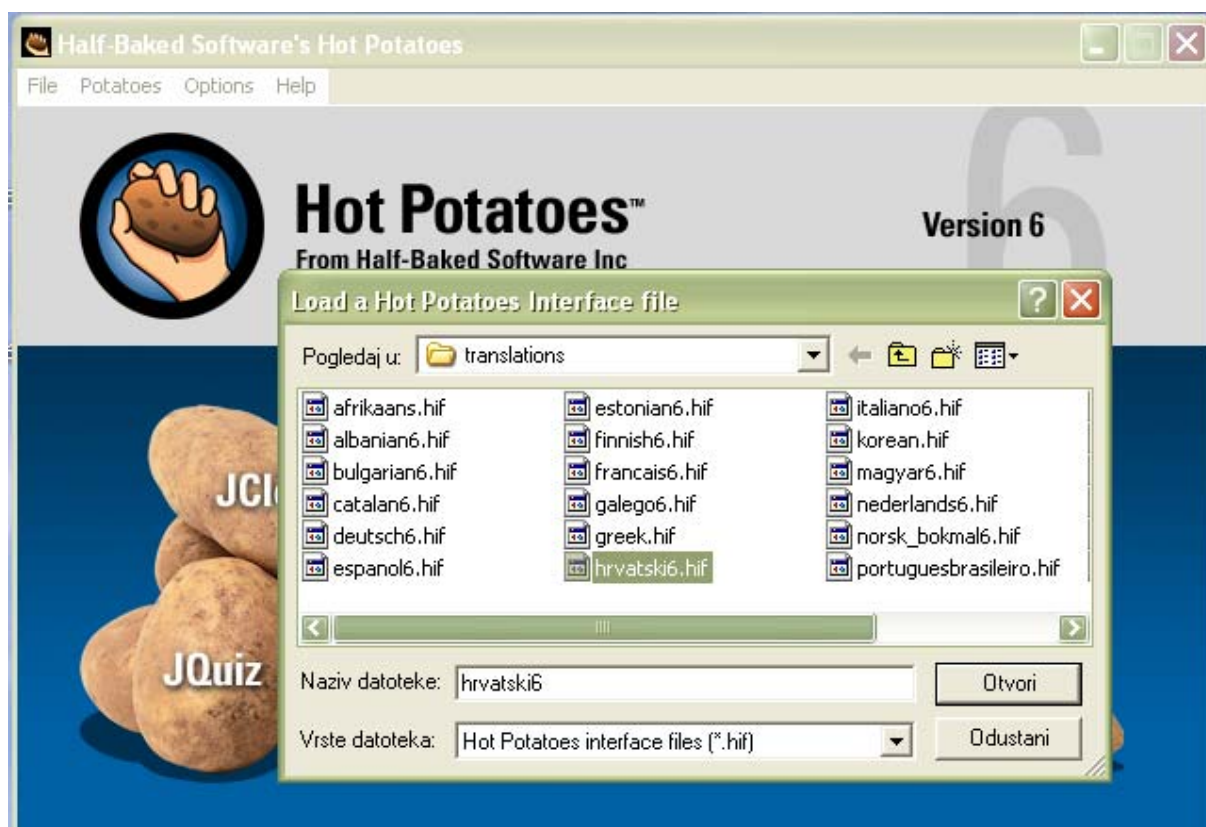


Priručnik za pomoć u radu s programom Hot Potatoes na hrvatskom jeziku



Prijevod

U prijevodu materijala na hrvatski jezik za program Hot Potatoes sudjelovali su nastavnice i nastavnici iz osnovnih i srednjih škola u RH i Sveučilišta u Zagrebu:

Saida Deljac, Aleksandra Žufić i Vesna Erceg >> (prijevod help datoteke **hotpot.chm**, 08.prosinca 2008)

Predrag Pale i Saida Deljac >> (prijevod sučelja programa - **hrvatski6.hif**, objavljeno na <http://hotpot.uvic.ca/> u verziji setup_hotpot_6254, 25. studenog 2008.)

Lidija Kralj >> (prijevod konfiguracijske datoteke **hrvatski6.cfg**)

Što sve možete s ovim programom raditi?



Svrha programa **Hot Potatoes** je omogućiti kreiranje interaktivnih vježbi koje se mogu izvoditi u raspoloživom web pregledniku. Vježbe koriste HTML i JavaScript kako bi se implementirala interaktivnost. Korisnik ne mora imati znanja iz područja programiranja da bi koristio Hot Potatoes. Sve što treba znati je unositi podatke u vježbe, odnosno kreirati pitanja, odgovore, izvještaje i sl. Program na zahtjev, samostalno kreira web stranicu koja se može postaviti na web server ili pospremiti na tvrdi disk računala i po želji izvoditi bez pristupa na Internet.

U paketu **Hot Potatoes**-a se nalazi se 5 zasebnih programa:

- [Program za izradu kvizova \(JQuiz\)](#). Program kreira kviz s pitanjima. Postoje [četiri tipa pitanja](#) koja se mogu koristiti. Više ponuđenih točnih odgovora gdje učenik mora odabrati bar jedan točan (multiple-choice), više ponuđenih točnih gdje učenik mora odabrati sve točne (multi-select), pitanja s jednim točnim odgovorom (short-answer), miješana pitanja (hybrid). Prilikom zadavanja pitanja moguće je uz pitanje zadati i povratnu informaciju za učenika kao pomoć u rješavanju zadatka. U pitanjima s jednim odgovorom (short-answer) učeniku se nudi pomoć za rješavanje u obliku prikaza što je točno, a što netočno u odgovoru.
- [Program za popunjavanje praznina \(JCloze\)](#) kreira vježbu koja se sastoji od tekst s prazninama koje treba popuniti. Moguće je navesti veliki broj odgovora koje je potrebno unijeti u prazninu. Učenik može tražiti pomoć pri rješavanju tako da dobije prvo slovo točnog odgovora ili slovo koje slijedi. Program dozvoljava kreiranje praznine za svaku označenu riječ ili, ako uključite takvu opciju, automatski dodaje praznine nakon svake n-te riječi.
- [Program za izradu križaljki \(JCross\)](#) kreira križaljku koja se može popuniti na web-u. Može se koristiti bilo koja veličina križaljke Kao i kod programa za izradu kvizova i popunjavanje praznina moguće je dodati tekst uz zadatak koji učenik treba pročitati kako bi mu pomogao u rješavanju križaljke..
- [Program s izmješanim redoslijedom \(JMIX\)](#) kreira rečenice s izmješanim redoslijedom riječi. Može se definirati veliki broj različitih točnih odgovora, uključujući i znakove interpunkcije kao i pomoć učeniku u vidu pritiska na gumb uz pomoć kojeg će mu se pokazati sljedeći točni dio riječi koju treba posložiti u rečenicu.
- [Program za spajanje parova \(JMatch\)](#) kreira vježbe s parovima objekata koje treba upariti (spojiti). Pitanja se sastoje od dvije liste od liste objekata koje učenici moraju upariti. Objekti mogu biti slike ili tekst u padajućem izborniku.

U novijim verzijama programa, nalazi se šesti program koji se zove [Masher](#). On je dizajniran da može spojiti pojedinačne zadatke iz gore spomenutih programa u jednu zajedničku vježbu. Vježba izrađena u programu Masher se također može uplodati kao web stanica na www.hotpotatoes.net server.

Uvjeti korištenja Hot Potatoes-a



Hot Potatoes se nudi besplatno za obrazovne zajednice od **University of Victoria Humanities Computing and Media Centre** (bivši centar jezika), pod određenim uvjetima. **Hot Potatoes** je besplatan za korištenje za

sve neprofitne obrazovne institucije, pod uvjetom da su materijali napravljeni uz pomoć programa dostupni svima putem WWW. Međutim, možda želite kupiti licencu zbog bilo kojeg od sljedećih uvjeta:

- Ne radite u obrazovnoj instituciji.
- Želite naplatiti korištenje materijala koje ste napravili uz pomoć programa Hot Potatoes.
- Želite ograničiti pristup materijalima na neki način. (Jedina iznimka je ako imate otvoren račun na www.hotpotatoes.net, gdje vam je dozvoljeno koristiti lozinku ograničenja.)
- Želite koristiti program [Masher](#) uključen u Hot Potatoes paket.

Za više informacija o licencama i detaljima kako je možete kupiti pogledajte naše web stranice na adresi:

<http://www.halfbakedsoftware.com/hotpot/>

Ako namjeravate koristiti program za izradu više vježbi, molimo vas da se registrirate. Besplatno je -- pogledajte [Kako se registrirati](#) za detalje.

Upute za nadogradnju

Nadogradnja verzija 4.x ili 5.x

Ako nadograđujete verzije 4.x ili 5.x, imate dvije mogućnosti:

1. Instalirajte novu verziju preko stare.
2. Instalirajte verziju 6 na drugu lokaciju. To znači da se stara verzija neće mijenjati pa ćete imati staru i novu.

Ako koristite svoje konfiguracijske datoteke u verzijama 4 ili 5 onda ćete morati učitati te datoteke u verziju 6. Uočite da su u verziju 6 ugrađena neka nova polja u konfiguracijskoj datoteci. Istu konfiguracijsku datoteku biste trebali bez problema koristiti u obje verzije programa

Nadogradnja verzije 3

[Hot Potatoes](#) verzija 4 i više, su nastale značajnim izmjenama verzije 3. Sve strukturne datoteke, izvorišne datoteke i konfiguracijska datoteka su temeljito izmijenjene.

A vršite nadogradnju programa, najbolje je da instalirate verziju 6 [Hot Potatoes](#) preko verzije 3 i tako ju prebrišete. Ne preporučuje se zadržavanje obje verzije.

Konverzija konfiguracijskih datoteka

Ako već imate konfiguracijske datoteke iz stare verzije programa koje trebate konvertirati u novu; najbolji način da to učinite je da slijedite korake:

1. Pokrenite jedan Potato program i otiđite na **Opcije/Postavi izlazne parametre**
2. Kliknite gumb **Učitaj** i učitajte svoju staru konfiguracijsku datoteku.
3. Kliknite na **Spremi kao** i spremite datoteku pod novim imenom (obavezno)

Sa sljedećim programom Potato, slijedite iste korake -- učitajte staru datoteku i spremite ju pod novim imenom. Učinite isto sa svim Potato programima pretvarajući stare u nove konfiguracijske datoteke. U novoj verziji programa pojedinačne konfiguracijske datoteke možete čuvati u samo jednoj datoteci koju možete pozivati kada želite.

Što je novo u ovoj verziji programa?



Verzija 6.2.5.4. koja je objavljena 25. studenog 2008, je prva verzija koja sadrži datoteku [hrvatski6.hif](#). Datoteka hrvatski6.hif služi za prikaz cjelokupnog sučelja programa na hrvatskom jeziku.

U verziji 6.2.4.0 su dodana dva nova podizbornika unutar zbornika Opcije: izbornik za upis lokacije izvorišnih

datoteka i za resetiranje istih na početne uvjete. Detaljnije pogledajte [Uređivanje izvorišnih datoteka](#) .

U verziji 6.2.3.1 je dodana naredba [Pokaži napomene](#) u izborniku [Opcije](#).

U verziji 6.2.2.0, program za izradu kvizova (JQuiz) je napravljen je unaprijeđenije u dijelu informacija prema učeniku. Dodana Nakon svakog pitanja učenici mogu dobiti informaciju do kud su stigli, odnosno koliko su dali točnih odgovora do tog trenutka te kada budu na kraju vježbe daje im se informacija da su riješili vježbu. Time se učeniku omogućilo da prati svoj napredak i ne zaboravi riješiti sve zadatke u vježbi.

U verziji 6.2.1.0 [Hot Potatoes](#) poboljšano je baratanje s XML datotekama, u slučaju njihovog editiranja izvan programa. U nekim XML editorima otvoreni tagovi se mogu zamijeniti s praznim. To nije u skladu s W3C standardom, ali se često radi u praksi. Takvi tagovi mogu onemogućiti pravilan rad programa pa su u ovoj verziji ti problemi otklonjeni.

U verziji 6.2.0.9 [Hot Potatoes](#)- a dodano je poboljšanje: [velika i mala slova programu JCross](#). Može se kreirati križaljka u kojoj se prilikom stvaranja koriste velika slova, a u odgovorima se mogu različito tretirati velika i mala slova.

U verziji 6.2 [Hot Potatoes-a](#) uvodi se [podrška za SCORM 1.2](#). Ovaj standard podržava izvoz datoteka u Learning Management System.

U verziji 6.1 Hot Potatoes uvodi se nova mogućnost, [Pravljenje zip paketa](#), koji omogućuje kreiranje zip datoteka za arhiviranje vaših datoteka s vježbama, zajedno s medijskim datotekama.

Od verzije 6.0.4.18, Help datoteka je u .chm formatu.

Verzija 6.0 je postigla najveći pomak prema implementaciji novih funkcionalnosti programa [Hot Potatoes](#). U ovoj verziji ima mnogo novih dodataka.

- Sve aplikacije podržavaju Unicode standard i konfiguraciju na Windows 200 i XP platformi. To znači da vježbe podržavaju druge jezik kao npr: Kineski, Japanski, Ruski i sl.
- Izlazni format V6 je 100% XHTML 1.1-kompatibilan.
- Sve vježbe mogu imati vremensko ograničenje u izvođenju (osim teksta uz zadatak)
- Program za izradu kvizova (JQuiz) je unaprijeđen novim tipovima zadatka; multiple-choice i short-answer, i mogućnošću miješanja različitih tipova pitanja (Stari JBC više ne postoji zbog toga što JQuiz ima sve potrebne mogućnosti.)
- Pitanja u programu za izradu kvizova (JQuiz) imaju težinu i odgovori mogu stupnjevano vrednovati npr: "30% je točno". Tako je otvorena mogućnost detaljnijeg vrednovanja (ocjenjivanja) vježbi.
- Olakšana je mogućnost dodatnog uređivanja izlaznih vježbi (npr. u Dream Weaver-u); tekst koji se unosi u praznine je sada dio tijela XHTML stranice i može se uređivati WYSIWYG-stilom.
- Izvorišne datoteke su modularne te su razumljivije i lakše upravljive.
- Novi čarobnjak za Umetanje objekata dozvoljava ugnježđivanje XHTML objekata unutar tagova vježbe.
- Svi stari izlazni formati su uklonjeni, kako bi se pojednostavnile aplikacije.
- Programski paket ima novi dizajnerski izgled, sa novim ikonama.

Početak rada



Ako ste radili s ranijim verzijama programa [Hot Potatoes](#), sučelje vam je blisko i vjerojatno želite odmah započeti s radom. Međutim, ako su za vas ovo novi programi, preporučamo da najprije pročete kroz [uputnik](#) prije nego što počnete s radom, klikom na [uputnik](#) na glavnom zaslonu [Hot Potatoes](#) ili dvostrukim klikom na ikonu [uputnik](#) u mapi [Hot Potatoes](#).

Također, kada počnete koristiti programe, zapamtite da svi imaju kontekstno osjetljivu pomoć. Bilo kada, jednostavnim pritiskom na tipku **F1** možete vidjeti odgovarajući zaslon pomoći ovisno o zadatku na kojem

radite.

Što mi treba za korištenje programa Hot Potatoes?



Za korištenje Windows verzije programa trebate imati:

- Windows 98, ME, NT4, 2000 or XP. (Windows 95 nije podržan.) Uz korištenje [Unicode tekst](#), 2000 ili XP .
- Web preglednik (Internet Explorer 6+, Netscape 7+, Mozilla 1.4+, Firebird 0.7, etc.)
- Pristup nekom Web serveru (ako želite objavljivati vježbe na Internetu) ili konekciju na Internet ako želite objavljivati na hotpotatoes.net ili serveru u Hrvatskoj

Ako znate HTML i JavaScript, moći ćete dodatno uređivati svoje vježbe. Međutim, ta znanja nisu obavezna jer sam program [Hot Potatoes](#) može kreirati interaktivne vježbe.

Da bi koristili vaše vježbe, učenici će morati imati prikladan web preglednik. Ne moraju nužno imati sam program [Hot Potatoes](#). Vježbe mogu koristiti ako imaju jedan od preglednika Netscape, Mozilla, Safari ili Firebird.

Kako programi rade?



Postoje tri faze u izradi vježbe u ovim programima:

1. Unesite vaše podatke

Vi upisujete u pitanjima, odgovorima, povratnim informacijama, itd. što čini osnovu vježbe. Pogledajte [Unos i spremanje podataka](#) za više informacija o tome.

2. Podešavanje konfiguracije

"Konfiguracija" je skup podataka koji se koristi pri izradi Web stranica. Uključuje instrukcije za studente, naslove za navigacijske gumbe i druge informacije koje vjerojatno neće promijeniti mnogo između vježbi. Pogledajte [Podešavanje izlaza](#) za više detalja.

3. Napravite svoje Web stranice

Ovo je jednostavna stvar pritiskom na gumb "Izvezi za kreiranje web stranice" na alatnoj traci, odaberete ime datoteke i pustite da program učini ostalo. Pogledajte [Kreiranje Web stranica](#) za daljnje informacije.

Unos i spremanje podataka



Podatke za vježbe unosite kroz glavni zaslon programa. Kao primjer, ovdje je glavni zaslon programa [JQuiz](#): Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.

JQuiz: C:\HOTPOTATOES\Kvizovi\macke.jqz

Datoteka Uredi Umetni Uredi pitanja Opcije Pomoć

Naslov **KVIZ O MAČKAMA**

P 1 Koliko mačke imaju života? Jedan t

	Odgovor	Povratna inf.	Post
A	5	Više od toga!	<input type="checkbox"/> Točno
B	7	Mačke imaju više od sedam života!	<input type="checkbox"/> Točno
C	9	Točno! Prema legendi mačke imaju devet života.	<input checked="" type="checkbox"/> Točno
D	neograničeno	Žao mi je. Nisu besmrtni. Pokušajte ponovo.	<input type="checkbox"/> Točno

Izvorište: C:\Program Files\HotPotatoes6\source\ Konfiguracija: hrvatski6.cfg

Možete vidjeti da postoji prostor za upis naslova vježbe, tekuće pitanje i četiri okvira za odgovore na pitanje. Novo pitanje možete unjeti klikom na "gornju" strelicu uz broj pitanja. Ako želite dodati više od četiri odgovora, možete koristiti donji par gore/dolje gumba za pomicanje kroz točne odgovore. Kada unesete sve podatke, trebate spremiti svoju datoteku podataka. Svaki program sprema datoteke Each program saves files pod svojim nastavkom:

JQuiz: *.jqz*
 JCloze: *.jcl*
 JCross: *.jcw*
 JMix: *.jmx*
 JMatch: *.jmt*

Ako kasnije želite unijeti promjene u vježbu, morate ponovo učitati datoteku, unijeti promjene i napraviti nove Web stranice. Imajte na umu da NE MOŽETE PONOVO UČITATI WEB STRANICE U PROGRAMIMA, zato je važno da spremite vaše datoteke podataka.

Postavljanje izlaznih parametara

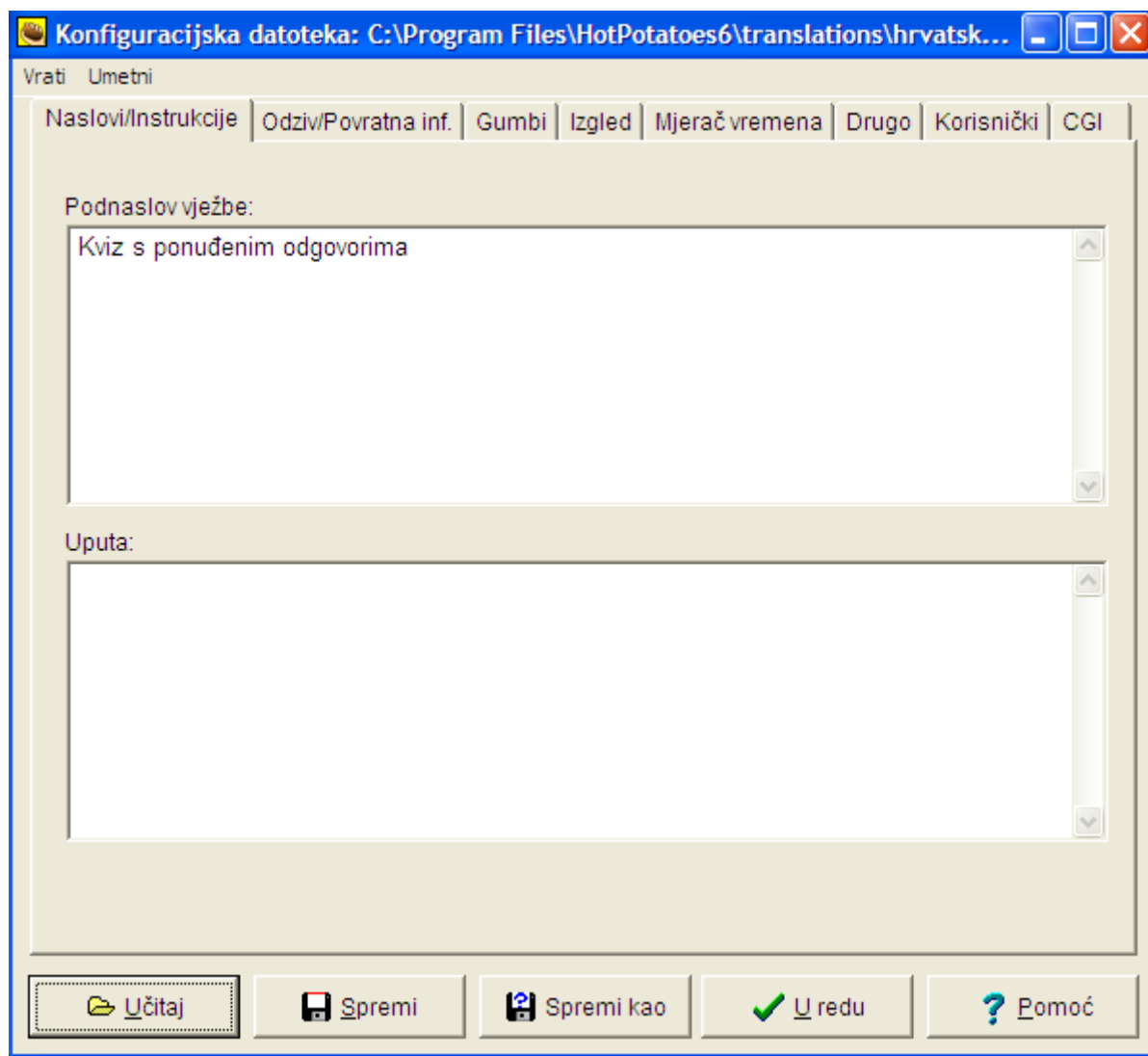


Vježbe kreirane pomoću **Hot Potatoes** programa koriste različite gumbе i pitanja za povezivanje s korisnikom

(studentom). Iako se podaci za vježbe (pitanja, odgovori i sl.) mijenjaju od vježbe do vježbe, neke se stvari poput naslova gumba, pitanja i objašnjenja ne mijenjaju tako često. Zato se pohranjuju u obliku konfiguracijske datoteke. Zadano programi dijele istu konfiguracijsku datoteku, tako da se uobičajene stavke poput naslova gumba "Provjeri" ili "Pomoć" moraju promijeniti samo jednom. Korištenjem konfiguracijskog zaslona možete postaviti program za izradu izlaza na bilo kojem jeziku kojeg podržava [Unicode](#).

Svaki program pruža sučelje za konfiguracijsku datoteku, dostupno gumbom [Konfiguracija](#) na [alatnoj traci](#), ili s naredbom [Postavi izlazne parametre](#) u izborniku [Opcije](#). Dobit ćete zaslon kao u prilogu, koji omogućava pristup do svih konfiguracijskih podataka koji su važni programu kojeg koristite.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar ovog konfiguracijskog dijaloga.



Ovdje je još jedna stranica konfiguracijskog dijaloga.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar ovog dijaloga.

Dodavanje teksta

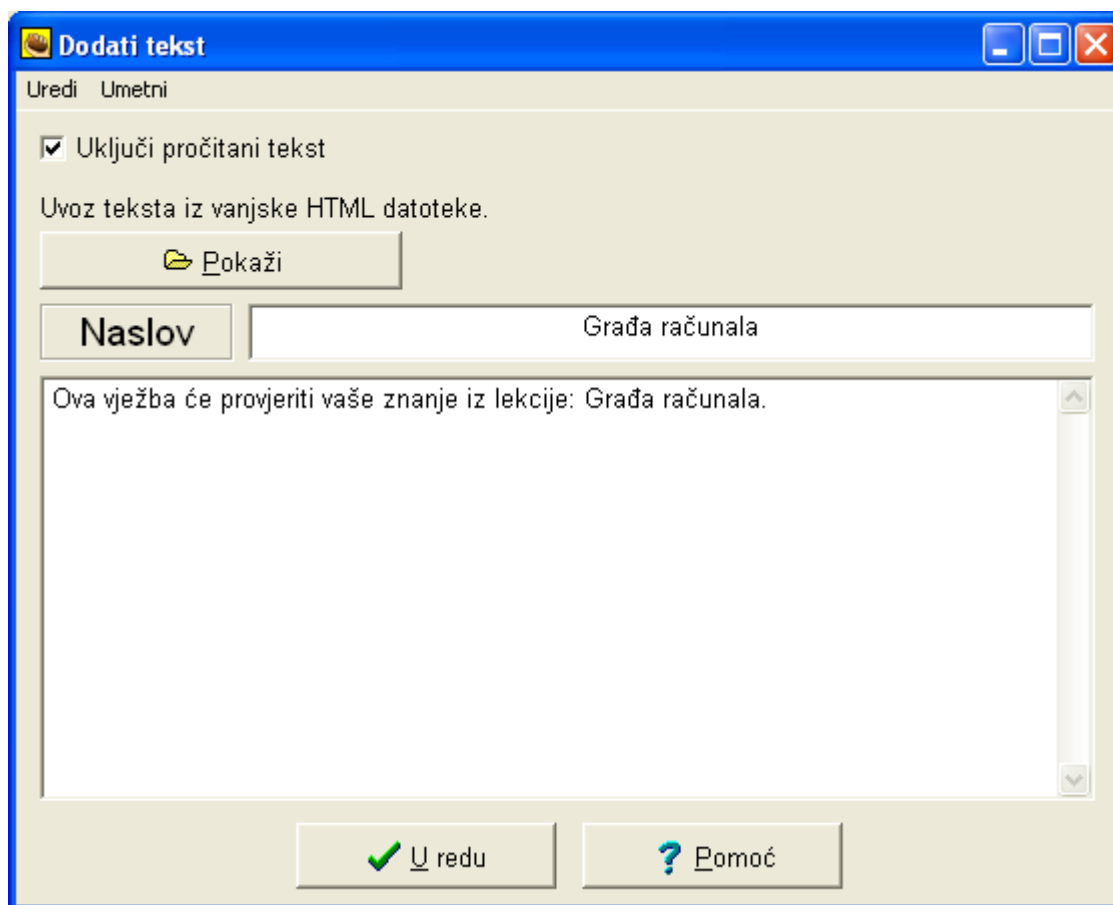


Svi **Hot Potatoes** programi nude mogućnost dodavanja teksta ili upute u zasebni okvir pokraj pitanja u vašem kvizu.

(Jedini izuzetak su vježbe koje koriste postupak pritisni-povuci; u vježbama Spajanja parova i kombiniranim vježbama zbog toga što korištenje postupka pritisni-povuci u dijelu stranice, nije praktično). Tekst se može direktno upisati u program ili se može uvesti iz vanjske HTML datoteke.

Dodavanje testa se radi tako da se u izborniku [Datoteka](#) odabere naredba [Dodati tekst](#) ili klikne na odgovarajući gumb u alatnoj traci programa.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora [Dodati tekst](#).



Dodavanje mjerača vremena



U vježbu možete dodati mogućnost mjerenja vremena tako da odaberete gumb **Mjerač vremena** na konfiguracijskom panelu (**Opcije/Postavi izlazne parametre**). Uključite checkbox *Postavi zadano vrijeme za ovu vježbu* i unesite iznos vremena za koje želite da se vježba napravi. Nakon isteka definiranog vremena učeniku će se napraviti završno bodovanje te neće biti mogućnosti nastaviti rješavanje novih zadataka.

Uzmite u obzir činjenicu da će učenik moći ponovo učitati vježbu pa ju rješavati u okviru zadanog vremena.

Dodavanje slika



Unutar tekstualnih okvira programa **Hot Potatoes** moguće je dodavati HTML tagove. Tako na web stranicu možete dodati tekstualna polja, linkove i slike. Ako, želite dodati sliku, možete koristiti i ugrađenu funkcionalnost unutar programa **Hot Potatoes**.

(Napomena: Prije takvog načina umetanja slike spremite datoteku naredbom *Datoteka/Spremi kao*; kako bi program mogao pronaći putanju do slike koju želite umetnuti).

U glavnom izborniku odaberite naredbu **Umetni** i zatim [Sliku / Sliku iz datoteke](#).

Nakon toga će se otvoriti prozor u kojem morate odabrati datoteku sa slikom. Nakon odabira datoteke, slika će se pokazati u prozoru zajedno sa svojim parametrima (širina, visina, naslov i sl.) koje možete mijenjati i koji će se upisati kao IMG SCR tag u tekstualni okvir pitanja. Uočite da **Hot Potatoes** nije WYSIWYG web editor.

Umetni izbornik samo služi kako bi vam pomogao kreirati HTML kod za web stranicu. Sliku ćete vidjeti teka nakon pokretanja HTML datoteke u web pregledniku. Također uočite da program automatski kreira relativnu adresu između vaše datoteke (.jpg, .jcl ili neke druge **Hot Potatoes** datoteke) i datoteke sa slikom. Ako ne planirate HTML datoteku i datoteku sa slikom staviti u istu mapu tada morate ručno u HTML kodu podesiti stazu. Za takva podešavanja potrebna su dodatna znanja iz područja rada s HTML kodom.

U nastavku je slika koja pokazuje izgled zaslona računala kada se odabere naredba [Umetni / Sliku / Sliku iz](#)

[datoteke](#).

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora za umetanje slike.

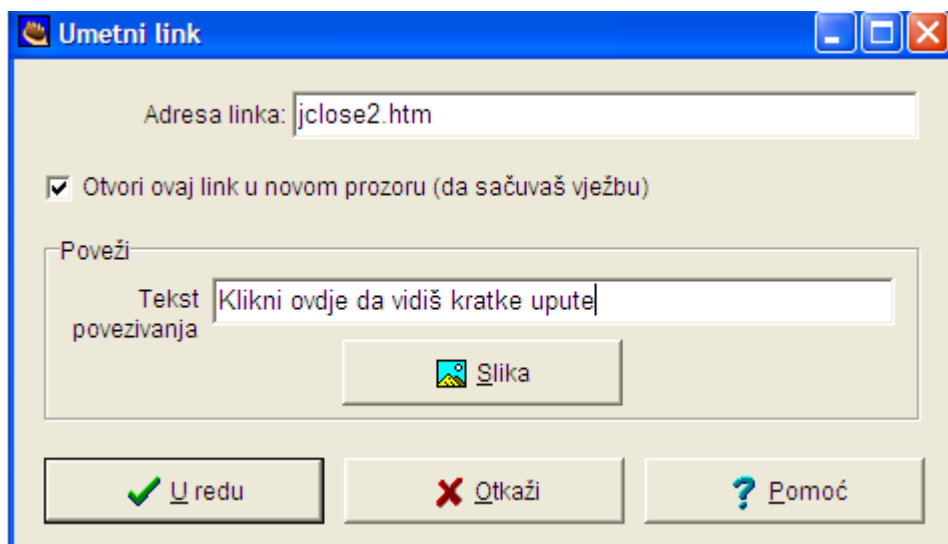


Dodavanje linkova



Možda želite umetnuti vezu na neku drugu web stranicu u jednom od polja vaše vježbe. Napravite jednostavan link na Web stranicu, kliknite na izbornik [Umetni](#) i odaberite [Link / Poveži poveznicom na Web](#) i vidjet ćete zaslon ispod. Možete također umetnuti link na stranicu vašeg tvrdog diska ako odaberete [Link / Poveži s lokalnom datotekom](#); ako ste to učinili, vidjet ćete dijaloški okvir iz kojeg možete odabrati datoteku za povezivanje, i relativnu putanju između vaše datoteke i datoteke koja će biti kreirana automatski. Imajte na umu da struktura datoteke koju namjeravate koristiti na web poslužitelju nije ista kao na tvrdom disku, ili ako spremate vaše **Hot Potatoes** datoteke odvojeno od vaših HTML stranica, morat ćete ručno napraviti relativnu putanju da bi link radio. To znači razumijevanje osnova HTML-a.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o naredbama unutar prozora **Umetni link**



Možete koristiti linkove za dodavanje zvuka i videa na vaše stranice -- pogledajte [Dodavanje zvuka i videa](#) za više informacija o tome.

Dodavanje zvuka i videa



Uobičajeno je dodavanje zvuka i videa na Web stranice, što je osobito prikladno za obrazovne materijale. Dva su osnovna načina za dodavanje zvuka i videa na vaše stranice: Umetanje objekta i dodavanje linka. Dodavanje linka je jednostavnije i objašnjeno je na ovoj stranici.

Dodavanje zvuka ili videa na vaše stranice se u osnovi ne razlikuje od dodavanja linka na datoteku; zvučne datoteke i video datoteke se ne razlikuju od drugih datoteka. Ovdje su dane neke osnovne smjernice i nekoliko primjera.

Prvo, napravite vaše media datoteke ...

Hot Potatoes ne sadrži alate za kreiranje ili uređivanje zvučnih ili video datoteka. Za to morate pronaći neki drugi program. Novije zvučne kartice mogu se koristiti za snimanje ili hvatanje zvuka na disku, ali potreban vam je neki specijalni program s kojima se mogu uređivati. Video je malo kompliciranije, budući da trebate imati video karticu koja omogućava hvatanje video zapisa jer sve video kartice to ne mogu.

Povezivanje zvučne datoteke

Zamislite da imate zvučnu datoteku [listen.mp3](#). (MP3 datoteke su format zajedničkih zvučnih datoteka koji se koristi na Internetu.) Datoteka se nalazi u istoj mapi kao i vaša [JQuiz](#) vježba. Željeli biste da vaši studenti poslušaju ovu datoteku prije nego što odgovore na Pitanje 1 iz kviza. Evo što morate napraviti:

1. Provjerite da li ste spremili [JQuiz](#) vježbu.
2. Kliknite na polje pitanja u Pitanju 1 u vježbi [JQuiz](#).
3. Kliknite na [Umetni / Link / Poveži s lokalnom datotekom](#).
4. Ako se pojavi poruka, pročitajte je i provjerite jeste li razumjeli, zatim pritisnite [OK](#) za prijenos na Otvori Datoteku okvir za dijalog.
5. Pronađite vašu zvučnu datoteku i odaberite je, zatim pritisnite [Otvori](#). Dobit ćete dijaloški okvir [Umetni Link](#).
6. U okviru [Tekst povezivanja](#), upišite odgovarajući tekst, kao "Kliknite ovdje i poslušajte".
7. Pritisnite [OK](#).

Kada prevedete vašu Web stranicu, vidjet ćete link u Pitanju 1. Klikom na link reproducirati će se zvučna datoteka. Zapazite kako se svira (koji program se koristi za izvođenje), zapravo ovisi o korisnikovom pregledniku. Ponekad će to biti QuickTime, ponekad Windows Media Player, a ponekad neki drugi program; što ovisi o tome koji je program instaliran na korisnikovom računalu, i nemate kontrolu nad tim.

Međutim, nešto će se uvijek pojavljivati, pomoću čega možete uređivati zvuk.

Povezivanje s video datotekom

Povezivanje s video datotekom se zaista ne razlikuje od povezivanja sa zvučnom datotekom. Samo slijedite navedene korake i umjesto zvučne datoteke izaberite video datoteku. Međutim, trebali biste imati na umu, kako bi vidjeli video, da vaše računalo može obraditi određeni video format koji ste odabrali. Dobra je ideja da istestirate na različitim računalima, kako bi bili sigurni da će se vaš video format moći prikazati. Ako koristite format kao RealVideo, možda želite postaviti link na stranicu tako da korisnici mogu preuzeti i instalirati RealVideo plug-in ako je potrebno.

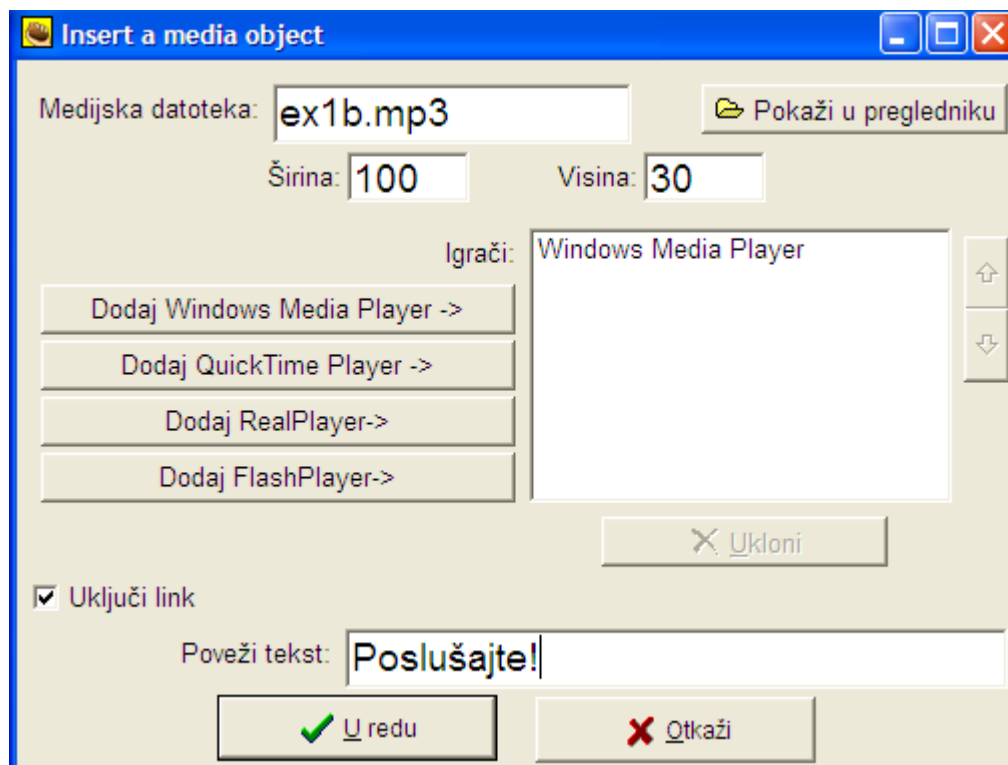
Umetanje media player-a na stranicu

Moguće je također ugraditi medija player na Web stranicu. Pogledajte [Umetanje objekta](#) za više informacija o tome.

Umetanje objekta



XHTML 1.1 specifikacije uključuju usavršen sustav za ugrađivanje "objekata" usred Web stranice. Ovo je najkorisnije pri ugrađivanju "izvođača" za medijske datoteke. Ovaj sistem možete koristiti za ugrađivanje npr. Flash filmova ili RealMedia player-a na vašu Web stranicu, korištenjem izbornika i naredbe **Umetni / Mediji i objekti**. Poput umetanja slika, sve što trebate učiniti je da postavite pokazivač na željeno mjesto, a zatim kliknete na stavku izbornika. Dobit ćete zaslon poput ovog:



Na vrhu je gumb Pokaži u pregledniku, koji vam omogućuje da pronađete medijsku datoteku koju želite umetnuti (u ovom slučaju mp3 datoteku). Nakon što ste odabrali datoteku, pojavit će se gumb "Izvedi", tako da možete provjeriti da li je to datoteka koju želite slušati ili gledati. Ispod toga, vidjet ćete postavke širine i visine, koje određuju veličinu "izvođača" na stranici. Ako želite umetnuti zvučnu datoteku, može biti male veličine, ali ako želite umetnuti video, ne zaboravite ga napraviti dovoljno velikog tako da uključuje video zaslon i upravljačku ploču.

Ispod toga, vidjet ćete niz gumba za različite izvođače. Ideja je da se u XHTML specifikaciju, doda niz objekata, u nizu po kojem dajete prednost. Npr. ako želite koristiti Windows Media Player, možete ga staviti prvog; za korisnike koji nemaju WMP, možda želite odrediti RealPlayer kao zamjenu, tako da ga dodajete drugog. Ako Web preglednik podržava standarde, tražit će prvog izvođača s liste i pokazati ga. Međutim, Internet Explorer još ne podržava potpuno standarde, tako da će prikazati sve izvođače na popisu.

Konačno, na dnu, možete uključiti poveznicu na medija datoteku, samo u slučaju da izvođači nisu dostupni. Preporučamo da to uvijek napravite, jer nikada ne možete biti sigurni koje izvođače imaju studenti na svojim računalima instalirane.

Kada pritisnete OK, program će generirati potrebni kod i dodati u Hot Potatoes tekstualni okvir. (Izvor za ovaj kod je izvorna datoteka hp6objecttags.ht_, koju možete mijenjati ako dobro poznajete HTML.)

Korištenje Unicode standarda



Unicode je standardni sustav kodiranja znakova iz gotovo svih ljudskih jezika tako da se jezici lako mogu miješati u istom dokumentu i vjerno prikazati na zaslonu bez posebne potrebe za specijalnim fontovima. Windows 2000 i XP prirodno podržavaju Unicode, i HotPotatoes verzija 6 vam omogućava da korištenjem toga napravite vježbe u skoro bilo kojem jeziku (ili mješavini jezika).

Evo kako Unicode podržava rad u HotPotatoesu verziji 6:

Prvo, morate provjeriti je li vaš Windows konfiguriran tako da podržava jezik(e) koje želite koristiti. Ovo ima tri komponente:

1. Podržavanje jezika
2. Fontovi
3. Tipkovnice/Uređivači za unos teksta

Prvo je "služba za tekst" koju Windows treba da bi obradio unos u jeziku; drugo je Unicode font ili fontovi koji sadrže znakove u Unicode rasponu toga jezika; a treće je način tipkanja ili unosa teksta u jeziku. Ovisno o jeziku koji želite koristiti, možete htjeti ili ne instalirati posebne fontove, i pronaći vama na raspolaganju niz uređivača za unos teksta ili tipkovnica za bilo koji postojeći jezik.

Npr., ako želite koristiti japanski u bilo kojem od vaših Windows programa, trebate pokrenuti Upravljačku ploču (Control Panel), otvoriti Regionalne i jezične postavke, kliknuti na Jezike i detalje, pa dodati odgovarajući japanski jezik i postavke za uređivač za unos teksta. Možda ćete trebati instalirati fontove za azijske jezike ako već nisu instalirani.

Ništa od ovoga nema veze s HotPotatoesom; ako imate problema s ovime, onda trebate potražiti pomoć u vašoj dokumentaciji za Windows ili potražiti pomoć drugog korisnika koji je upoznat s korištenjem tog jezika u Windowsu. Jednom kad je Windows podešen za unos u određenom jeziku, trebali biste biti u mogućnosti prebacivati se s jednog jezika na drugi pomoću Trake jezika (Language bar) ili preko Upravljačke ploče (Control Panel), i tipkati u tom jeziku direktno u HotPotatoesu. Možda će biti potrebno promijeniti font koji koristite u HotPotatoesu (Mogućnosti / Font...) da bi se znakovi prikazivali kako treba. Kad jednom postavite tako da možete pisati svoj jezik u tekstualnim okvirima HotPotatoesa, sve ostalo bi trebalo ići automatski; pri izvozu vaše vježbe, Unicode tekst bi se trebao u vašem pregledniku prikazati na željeni način.

Zapazite da ako koristite jezik koji se piše zdesna-nalijevo, trebate potvrditi tu opciju na kartici Ostalo na zaslonu Konfiguracije, da biste osigurali da je u vježbu ugrađena osobina zdesna-nalijevo. Time će se podesiti relativne veličine fontova i poravnanje tako da vaš zdesna-nalijevo tekst dobro izgleda na web stranici.

Izrada Web stranica



Kada su vaši podaci spremni i imate podešene izlazne parametre, možete napraviti Web stranicu. Izrada Web stranica je jednostavna korištenjem programa **Hot Potatoes**. Koristite naredbu [Napravi Web stranicu](#), dostupnu kroz izbornik [Datoteka](#) na [alatnoj traci](#):

Svi Potatoes programi koriste iste naredbe za kreiranje jedne HTML datoteke. Možete objaviti datoteku na vašem poslužitelju, a vježba će se pojaviti kada je učitate. Ako koristite JMix ili JMatch, postoje i druge opcije. Međutim JMatch ima dvije inačice izlaza: prvu s pokazivanjem izlaza, što možete koristiti kada želite studentima nešto praktično pokazati ili za memoriranje prije nego ih počnete ispitivati, i drugu s povlačenjem ("povuci i ispusti"). JMix ima također format s povlačenjem.

Biranje izlaznog formata

Trebali biste odabrati format prema potrebama korisnika, vrsti materijala i rezoluciji zaslona koju očekujete kod vaših korisnika. Npr. ako koristite JMatch, i znate da neki vaši korisnici imaju samo 15" zaslone s rezolucijom 800 x 600, nemojte napraviti "povuci i ispusti" vježbu s više od pet ili šest stavki jer neće biti potpuno vidljive na zaslonu. Radije koristite "standardni" izlaz bez povlačenja ili smanjite broj stavki u svakoj vježbi.

Stvaranje i prikazivanje vaših stranica

Kada ste odabrali željenu vrstu izlaza i odredili ime datoteke možete napraviti Web stranicu. Program će vas pitati da li želite vidjeti vježbu u pregledniku. Ako odgovorite da, pokrenut će se vaš zadani preglednik i vježba će se učitati u njega. Možete provjeriti odgovaraju li rezultati vašim očekivanjima. Ovaj dijaloški okvir sadrži i opciju [Učitaj vježbu na poslužitelju hotpotatoes.net](#).

Odabir imena datoteka

Ako unesete naziv datoteke s prazninom, program će vas upozoriti da to nije dobra ideja. Razlog je što se na mnogim Web preglednicima prazan prostor zamjenjuje s "%20" pa URL vašeg dokumenta možda neće biti onakav kakav očekujete. Najbolje je da izbjegavate praznine u imenima datoteka i mapama na Web stranicama.

Stari izlazni formati

Ako ste nadogradili program Hot Potatoes od verzije 5, naći ćete da stari izlazni formati više nisu dostupni od verzije 6. Uklonjeni su zbog poboljšanja usklađenosti standarda - u skladu s novom verzijom i odgovarajućim sučeljem koliko je moguće. Ako želite napraviti vježbe u nekom starom formatu, samo otvorite datoteku s podacima u staroj verziji programa Hot Potatoes i izvezite ga odatle.

Izrada zip paketa



Ako ste umetnuli slike ili druge medija datoteke u vašu vježbu, upravljanje projektom može biti malo zbunjujuće jer se medijske datoteke mogu nalaziti u različitim mapama od vaših izvornih podataka ili web stranice. Da bi se lakše snalazili, u kompletu sa svim medijima, možete napraviti jednostavan paket u zip formatu korištenjem [Napravi zip datoteke](#) u izborniku [Datoteka](#)

Kada kliknete na Napravi zip datoteke, morat ćete odabrati lokaciju za vaše zip datoteke. Nakon toga će program napraviti zip datoteku koja sadrži sljedeće datoteke:

1. HTML datoteku vaše vježbe, sa svim poveznicama na medijske datoteke pretvorene u jednostavna imena datoteka.
2. Kopiju svake medijske datoteke povezane s vašom vježbom.
3. JavaScript kod datoteke (ako je uključeno [Napravi neovisno JavaScript datoteku](#) u [Konfiguracijskom zaslonu](#)).

Možete iskoristiti ovu zip datoteku i premjestiti je bilo gdje. Kada otpakirate sve ove datoteke u istu mapu, vaša će se vježba moći izvoditi.

Kako povezati niz vježbi



Zajednički način korištenja programa **Hot Potatoes** je stvaranje niza povezanih vježbi, koje student radi jednu za drugom u nizu. To možete napraviti preko kazala stranica tako da studenti mogu lako prelaziti s vježbe na vježbu, u povratku se vraćaju na kazalo i biraju drugu vježbu. Međutim, **Hot Potatoes** vam omogućuju povezivanje vježbi na jednostavniji način, korištenjem gumba [Slijedeća vježba](#), [Sadržaj](#) i [Nazad](#).

U bilo kojem programu, ako odete na [Konfiguracijski zaslon](#) i kliknete na karticu [Gumbi](#), možete vidjeti postavke za sva tri gumba. Sami odlučujete da li želite uključiti gumbe ili ne, a možete postaviti i naslov koji će se pojaviti na gumbima. Ako želite da gumbi rade, morat ćete reći programu gdje se nalazi slijedeća vježba i sadržaj, tako da preko gumba skočite na njih. To ćete napraviti upisivanjem URL ili staze slijedeće vježbe u pravilnom okviru, i slično za stranicu sadržaja. Primijetite da ovo moraju biti potpuni URL-ovi, počinju s [http://...](#), ili mogu biti relativne URL adrese. U najjednostavnijem slučaju, tekuća vježba i slijedeća vježba mogu biti u istoj mapi, i tada trebate samo upisati naziv datoteke za slijedeću vježbu.

Evo primjera:

Izrađujete stranicu s nazivom [exercise1.htm](#), i želite je povezati s [exercise2.htm](#). Obje datoteke će biti u istoj mapi.

1. Otvorite prvu stranicu vašeg programa.
2. Otiđite na konfiguracijski zaslon (kartica [Gumbi](#)).
3. Provjerite da je [uključen gumb "Slijedeća vježba"](#).
4. Unesite ["exercise2.htm"](#) u okvir [URL slijedeće vježbe](#).
5. Pritisnite [OK](#), a nakon toga napravite Web stranicu.

Na stranici možete vidjeti gumb [Slijedeća vježba](#). Kada kliknete na njega, preglednik će otvoriti vježbu [exercise2.htm](#) (pod uslovom da [exercise2.htm](#) postoji).

Gumb [Sadržaj](#) radi na sličan način kao gumb [Slijedeća vježba](#), ali gumb [Nazad](#) je različit -- sve što čini je da vas vrati na stranicu na kojoj ste prethodno bili (poput gumba natrag na alatnoj traci vašeg preglednika).

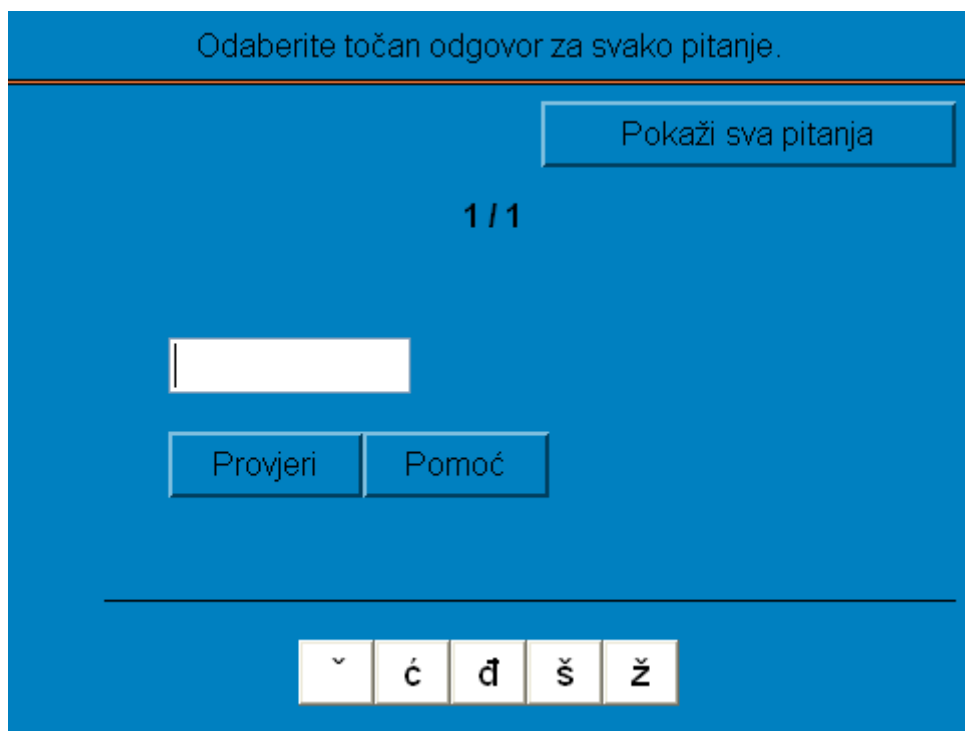
Ako vam se sve čini komplicirano, pogledajte program [Masher](#), koji je dizajniran da ova povezivanja obavlja automatski.

Omogućavanje zaslonske (onscreen) tipkovnice



Ako radite jezične vježbe, vaši učenici možda neće moći utipkavati s tipkovnice posebne ili specijalne znakove. Uzroci mogu biti različiti i nećemo ih razmatrati već ćemo vas upoznati s mogućnošću omogućavanja utipkavanje specijalnih znakova kroz program.

U tom slučaju u vježbama izrade [Kvizova \(JQuiz\)](#) i [Križaljki \(JCloze\)](#), učenicima možete omogućiti korištenje zaslonske (onscreen) tipkovnice koja se sastoji od skupine gumba. Uključivanje specijalnih znakova može se napraviti tako da se odabere naredba [Opcije/ Postavi izlazne parametre](#) i na kartici [Drugo](#) uključi opcija **"Uključi keypad za pomoć učenicima za pisanje specijalnih znakova"**. Kada se napravi vježba program će ponuditi gumb za svaki karakter koji je uključen u odgovor. Ako želite uključiti dodatne gumbe na tipkovnicu, možete ih unijeti u za to predviđeni okvir. Kada izvedete vježbu, u podnožju pitanja nalazi će se gumbi sa specijalnim znakovima. Klikom na svaki od njih u tekstualni okvir odgovora upisat će se odabrani znak (vidi sliku).



Uobičajeno se znakovi poslože abecednim redom. Međutim, ponekad to nije moguće napraviti zbog posebnih znakova. Problem redoslijeda znakova možete izbjeći tako da prvi znak upišete slash (/), a iza njega ostale znakove.

Hot Potatoes na drugim jezicima



Hot Potatoes verzija 6 omogućuje dvije razine jezične podrške:

1. Podršku za napravljene vježbe (za korisnike)

Ako koristite operacijski sustav Windows 2000 ili XP, kreirajte vježbe i konfiguracijski tekst na drugom jeziku koristeći Unicode standard. Za više informacija pročitajte na [Uporaba Unicode standarda](#).

2. Podršku za sučelje programa (za autore)

Prilikom instalacije Hot Potatoes-a, u prvom koraku instalacije trebate odabrati Engleski jezik. U zadnjem koraku instalacijskog postupka, u prozoru za podršku jezičnog sučelja imat ćete popis jezika koje možete odabrati za sučelje programa. Među ostalim je i hrvatski jezik. Nakon pokretanja programa možete zadržati instaliranu verziju jezičnog sučelja ili vratiti englesku tako da odaberete naredbu **Opcije / Sučelje/ Resetiraj sučelje**. Rang znakova koji se mogu prikazati na sučelju programa je baziran na 256 karaktera ANSI znakovlja koji se koriste u mnogim Europskim jezicima i računalima.

Ako vaš jezik spada u tu grupu, a ne postoji prijevod možete sudjelovati u njegov izradi. Detaljnije pročitajte na stranici [Prevođenje sučelja programa](#). U izradi prijevoda sučelja na raznim jezicima sudjelovali su mnogi članovi zajednice koji koriste program Hot Potatoes.

U verziji 7, nadamo se imati Unicode podršku kroz aplikaciju tako da se sučelje može prevesti na japanski, kineski, ruski jezik.

Uvod u Masher



[Masher](#) je alat dizajniran da vam pomogne upravljati većim sjedištima koja sadrže mnogo Hot Potatoes vježbi.

Ono što **Masher** radi jest da sastavlja cijeli blok Hot Potatoes vježbi u jednom prolazu; on pri sastavljanju vježbi automatski postavlja URL-ove na gumb "Iduća vježba", tako da učenik može lako rješavati vježbe po redu. Također, možete odrediti boje i odabrati koji će navigacijski gumbi biti prikazani.

Masher ima svoju vlastitu datoteku pomoći -- da biste vidjeli Pomoć, pokrenite program **Masher** tako da dvaput kliknete na njegovu ikonu u mapi Hot Potatoesa, pa pritisnite tipku F1. On također ima i vlastiti tutorijal, dostupan na poveznici [Tutorijal](#) na izborniku [Pomoć](#).

Usluga hotpotatoes.net



Mnogi **Hot Potatoes** korisnici su postavljali upite u svezi sustava s kojim bi mogli pratiti pristup učenika vježbama i dobivanje rezultata rješavanja vježbi. To jedino moguće preko serverske aplikacije. Stoga je u suradnju s Creative Technology (Microdesign) Ltd in the UK, razvijen servis hotpotatoes.net. Ako imate korisnički račun na hotpotatoes.net server, moći ćete uplodati svoje vježbe, dati učenicima pristup da mogu riješiti vježbe i spremiti svoj rezultat. Vi ćete moći pristupiti bazi na hotpotatoes.net te pročitati njihove rezultate. Servis se nalazi na sljedećoj stranici:

<http://www.hotpotatoes.net>

Hotpotatoes.net servis nije besplatan. Možete kreirati demo račun kako biste isprobali mogućnosti, ali ako želite koristiti usluge servisa na duži vremenski rok morate uplatiti naknadu za korištenje. Naknada nije ista kao za program Hot Potatoes, odnosno kupnjom Hot Potatoesa ne dobivate korisnički račun za korištenje usluga hotpotatoes.net servisa.

Za upload vježbi na hotpotatoes.net, orate učiniti sljedeće:

1. Izvesti vježbe s naredbom ([Datoteka](#) / [Kreiraj web stranicu](#)).
2. Nakon izvoza, otvorit će se prozor u kojem ćete imati mogućnost odabira opcije za upload na server (pogledajte sliku dolje) Odaberite drugu opciju.
3. Program će tada provjeriti medijsku datoteku ("assets") i druge linkove u vašoj vježbi te će tako moći uplodati bilo koju datoteku. Također će se provjeriti na serveru postojanje istih tih datoteka, ako su one gore ponudit će se mogućnost da se uplodaju ponovo. Napomena: Prostor na serveru je ograničen. Ako je vaš program prevelik dobit ćete upozorenje ne se ne može uplodati. Za detaljnije informacije o radu server pročitajte na web stranici hotpotatoes.net.
4. Program će vas pitati u koji razred želite uplodati vježbe. Na hotpotatoes.net serveru, učenici su organizirani u razrede i svaki upload traži podatak o razredu. Ako nemate zadan nijedan razred, vježbe će se uplodati u Razred 1.
5. Program će uplodati vašu web stranicu , reći će vam URL i dozvoliti da ju pogledate.

Gumbi [izbornika Uredi mrežu](#) (samo za JCross):



Gumbi [izbornika Opcije](#) :



Gumbi [izbornika Pomoć](#):



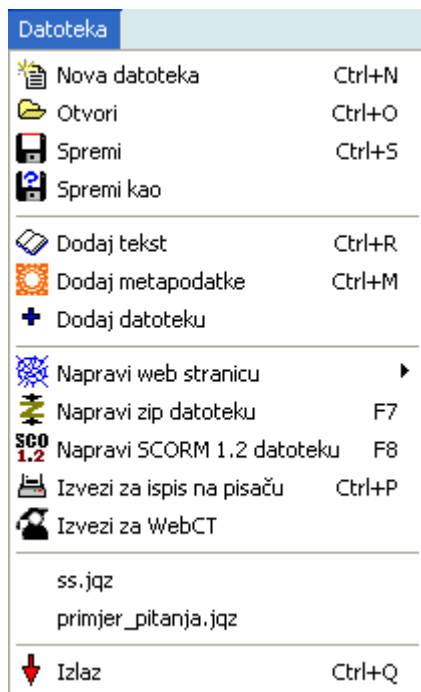
Izbornik Datoteka



Izbornik **Datoteka** je sličan kao u svim ostalim programima s malim razlikama tj. naredbama vezanim za spremanje vježbi u SCORM standardu.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim naredbama unutar prozora.

Uzmite u obzir da u vježbama spajanja parova ([JMatch](#)) postoje dodatne naredbe u dijelu **Napravi web stranicu**, a koje se odnose na naredbu **Flashcards**. Ta naredba omogućuje dodatnu funkcionalnost web stranice koja se temelji na akciji pritisni-povuci. Programi za spajanje parova ([JMatch](#)) i izradu miješanih pitanja ([JMix](#)) također imaju mogućnost izvoza za datoteke s takvom funkcionalnošću.

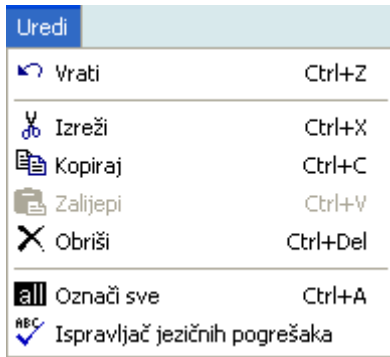


Izbornik Uredi



Izbornik **Uredi** je sličnog sadržaja kao i u svim ostalim programima.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim naredbama unutar prozora.

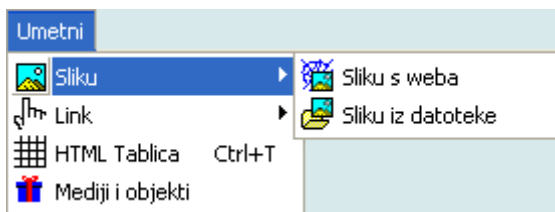


Izbornik Umetni



Izbornik **Umetni** je isti ako u svim programima.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim naredbama unutar prozora.

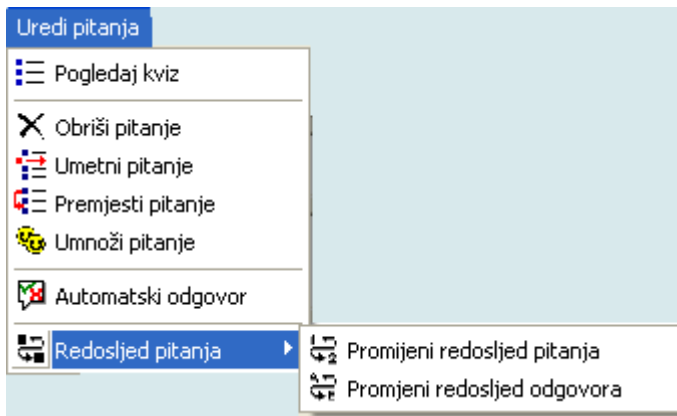


Izbornik Uredi pitanja



Izbornik [Uredi pitanja](#) je dostupan u samo programu za izradu kvizova ([JQuiz](#)) i po funkciji je sličan izborniku [Uredi objekte](#) u programu za spajanje parova ([JMatch](#)) (to su jedina dva program koji imaju ove izbornike za uređivanje objekata). U izborniku Uredi pitanja moguće je promijeniti redosljed pitanja ili odgovora koristeći se akcijom pritiski-povuci ili naredbom brisanja i umetanja novih pitanja.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim naredbama unutar prozora.

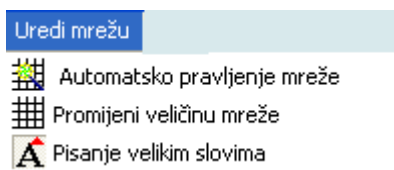


Izbornik Uredi mrežu



Izbornik Uredi mrežu je dostupan jedino u programu za izradu križaljki (JCross). Sadrži funkcionalnosti za postavljanje izgleda mreže.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim naredbama unutar prozora.

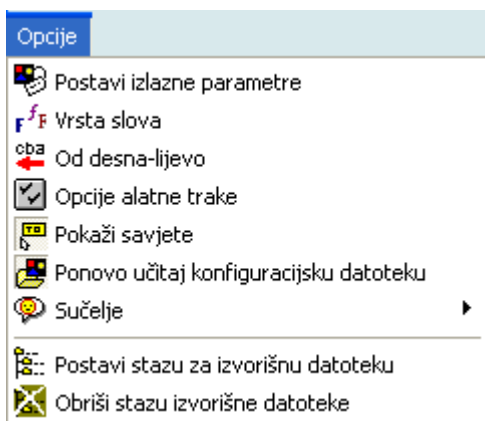


Izbornik Opcije



Izbornik **Opcije** je sličan u svim Potato programima osim u **JQuiz**, koji ima dodatnu narednu [Odaberi mod.](#)

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim naredbama unutar prozora.

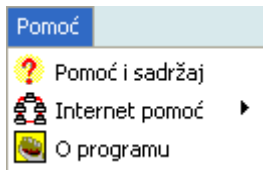


Izbornik Pomoć



Izbornik [Pomoć](#) je izgledom sličan takvom izborniku svih ostalih programa.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.



Izgled prozora za program izrade kvizova (JQuiz)



U program za izradu kvizova [JQuiz](#) možete koristiti neograničeni broj pitanja koja se mogu slučajnim odabirom pojavljivati na stranici. Postoje [četiri tipa pitanja](#) koja možete koristiti u programu JQuiz. Svaki tip ima mogućnost brojanja točni i netočnih kao i ispis povratne informacije za učenika. U nastavku je glavna stranica programa.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.

The screenshot shows the JQuiz application window titled "JQuiz: [bez naslova]". The menu bar includes "Datoteka", "Uredi", "Umetni", "Uredi pitanja", "Opcije", and "Pomoć". The toolbar contains various icons for file operations and editing. The main interface is divided into several sections:

- Naslov:** A text input field for the question title.
- P 1:** A dropdown menu showing the question number and a text input field containing "Što znaci kratica ISBN".
- Odgovor:** A column with four radio button options labeled A, B, C, and D.
 - A: international standard book number
 - B: internacional standard book neded
 - C: international social book number
 - D: international standard boat number
- Povratna inf.:** A column with four text input fields for providing feedback for each option.
- Postav:** A column with four checkboxes labeled "Prihvati kao toč" (Accept as correct).

Tipovi pitanja u JQuiz-u



[JQuiz](#) može stvoriti četiri različita tipa pitanja: jedan točan odgovor, kratki odgovor, hibridni (pitanje s kratkim odgovorom koje se pretvara u pitanje s jednim točnim odgovorom nakon nekoliko pokušaja) i višestruki odabir (u kojem učenik treba odabrati nekoliko odgovora između ponuđenih, pa provjeriti točnost odabira). To je detaljno objašnjeno za svaku vrstu pitanja:

U [pitanjima s jednim točnim odgovorom](#), učenik odabire odgovor klikom na gumb. Ako je odgovor točan, natpis na gumbu će se promijeniti u smješka :-), a ako je pogrešno, promijeniti će se u X (ove komadiće teksta možete promijeniti na prozoru Konfiguracija). U svakom slučaju, učenik će vidjeti povratnu informaciju koja je specifična za to pitanje, a koja mu objašnjava zašto je taj odgovor točan ili ne (pretpostavlja se da pišete povratne informacije pri stvaranju vježbe!) Ako je odgovor pogrešan, učenik može nastaviti birati odgovor sve dok ne odabere ispravnog. Broj bodova za svako pitanje bazirano je na broju pokušaja potrebnih za davanje točnog odgovora. Jednom kad je odabran točan odgovor, bodovanje se "zaustavlja", ali učenik može i dalje klikati po gumbima da vidi povratne informacije ostalih odgovora bez negativnih bodova.

U [pitanjima s kratkim odgovorom](#) učenik treba utipkati odgovor u tekstni okvir na stranici i pritisnuti gumb

Provjera da bi vidio je li odgovor točan ili ne. Stranica će usporediti učenikov odgovor s popisom točnih i netočnih odgovora koje ste zadali. Ako se nađe podudarni pojam, prikazati će se pripadna povratna informacija. Ako ne, stranica će pokušati pronaći najbliži pojam između ponuđenih točnih odgovora i signalizirati učeniku koji dijelovi njegovog odgovora su točni, a koji nisu. Bodovanje svakog pitanja je bazirano na broju pokušaja koje je učenik napravio dok nije došao do točnog odgovora. Također možete uključiti gumb Pomoć, koji će učeniku davati po jedno slovo odgovora; korištenje tog gumba smanjuje broj bodova.

[Hibridno pitanje](#) je kombinacija pitanja s kratkim odgovorom i pitanja s jednim točnim odgovorom. U ovom tipu pitanja, učeniku se prvo prikazuje tekstni okvir u koji treba utipkati odgovor. Međutim, ako učenik ne da točan odgovor u određenom broju pokušaja (koji vi određujete na prozoru Konfiguracija), pitanje mijenja oblik u pitanje s višestrukim izborom da bi bilo lakše. Pri izradi hibridnog pitanja, vidjeti ćete dodatni potvrdni okvir s desne strane: Uključi u višestruki izbor. Potvrdite ovaj okvir za svaki odgovor koji želite da se pojavi kao jedan od odgovora na popisu s višestrukim izborom u drugoj fazi odgovaranja. Npr. vaše pitanje s kratkim odgovorom može imati četiri predviđena točna odgovora koja možete prihvatiti, ali vjerojatno samo jednog od njih želite staviti na popis višestrukog izbora.

Konačno, [pitanje s višestrukim odabirom](#) traži od učenika da odabere nekoliko odgovora s ponuđenog popisa. Osnovna ideja je da učenik treba označiti sve točne i niti jedan netočan odgovor. Ovo može biti pitanje poput "Koje od sljedećih riječi su imenice?", s popisom raznih riječi. Učenik mora označiti imenice, ali ne označiti niti jednu riječ koja nije imenica, pa pritisnuti gumb Provjera. Ako odgovor nije potpuno točan, učenik će vidjeti koliko je točnih odgovora imao i jednu od povratnih informacija; to će biti povratna informacija prvog elementa koji je na popisu koji je ili odabran a nije smio biti, ili nije odabran a trebao je biti.

Detalji konfiguracije JQuiz-a

Konfiguracija **JQuiz-a** sadrži mnogo upita i odziva (promptova) jer svaki tip pitanja zahtijeva različito upravljanje, odgovore i objašnjenja na zaslonu. Na kartici Ostalo na dijaloškom okviru Konfiguracije postoji mogućnost mijenjanja poretka pitanja pri učitavanju stranice, kao i mijenjanje poretka odgovora unutar svakog pitanja. Također možete ograničiti broj pitanja koja će (slučajnim odabirom) biti učitana pri svakom učitavanju stranice. Ako kombinirate te mogućnosti (mijenjanje poretka pitanja i odgovora, kao i slučajni odabir pitanja) možete napraviti kviz koji će, kad god mu učenik pristupi, biti drugačiji, što je posebno korisno kod ponavljanih vježbi.

Također zapazite da možete odrediti je li provjera odgovora osjetljiva na velika i mala slova. U uobičajenim okolnostima, ako radite kvizove s kratkim odgovorima vjerojatno će imati smisla isključiti tu osjetljivost, tako da ne bude bitno piše li učenik velikim ili malim slovima. Međutim, ako vaš kviz traži odgovor u obliku rečenica (npr. u nekoj pravopisnoj vježbi), tada pravilna uporaba velikih i malih slova može biti sastavni dio vježbe. U tom slučaju treba uključiti osjetljivost na velika/mala slova.

Konačno, i [JQuiz](#) i [JClose](#) imaju mogućnost [prikaza zaslonske tipkovnice](#) za upisivanje nelatiničnih znakova u okvire za odgovore.

Za više informacija o prozoru Konfiguracije i konfiguracijskim datotekama pogledajte [Konfiguriranje izlaza](#).

Početni i napredni mod



[JQuiz](#) je prilično kompliciran program u usporedbi s prethodnim verzijama i cijelo sučelje može biti malo zastrašujuće za nove korisnike zbog velikog raspona mogućnosti. Zato u izborniku Opcije izborom [Odaberi mod](#) možete postaviti sučelje odabirom Početni mod ili Napredni mod. Ove mogućnosti su skrivene u početnom modu:

Težina pitanja

S ovom opcijom možete mijenjati relativnu važnost različitih pitanja za ukupni rezultat. Npr. mogli biste postaviti pitanje koje vrijedi samo 10, dok drugo vrijedi 100 (raspon je 0-100). U ovom slučaju rezultat drugog pitanja vrijedi deset puta više nego rezultat prvog pitanja, kao sastavni dio ukupnog rezultata kviza.

Drugi način korištenja težine pitanja može biti da postavite jedno ili dva "probna pitanja" na početku kviza, u

slučaju da ste novi u online vježbama. Ako postavite pitanje težine nula, tada će studenti moći uraditi pitanje bez bodova, što neće utjecati na njihov rezultat.

Postotak za točnost odgovora

Korištenjem ove opcije možete dobiti postotak točnih odgovora. Svako pitanje treba imati jedan 100% točan odgovor -- poželjno dobar odgovor -- ali drugi odgovori mogu biti djelomično točni, možda želite da vaši studenti dobiju bodove i za izbor ili utipkavanje djelomično točnog odgovora.

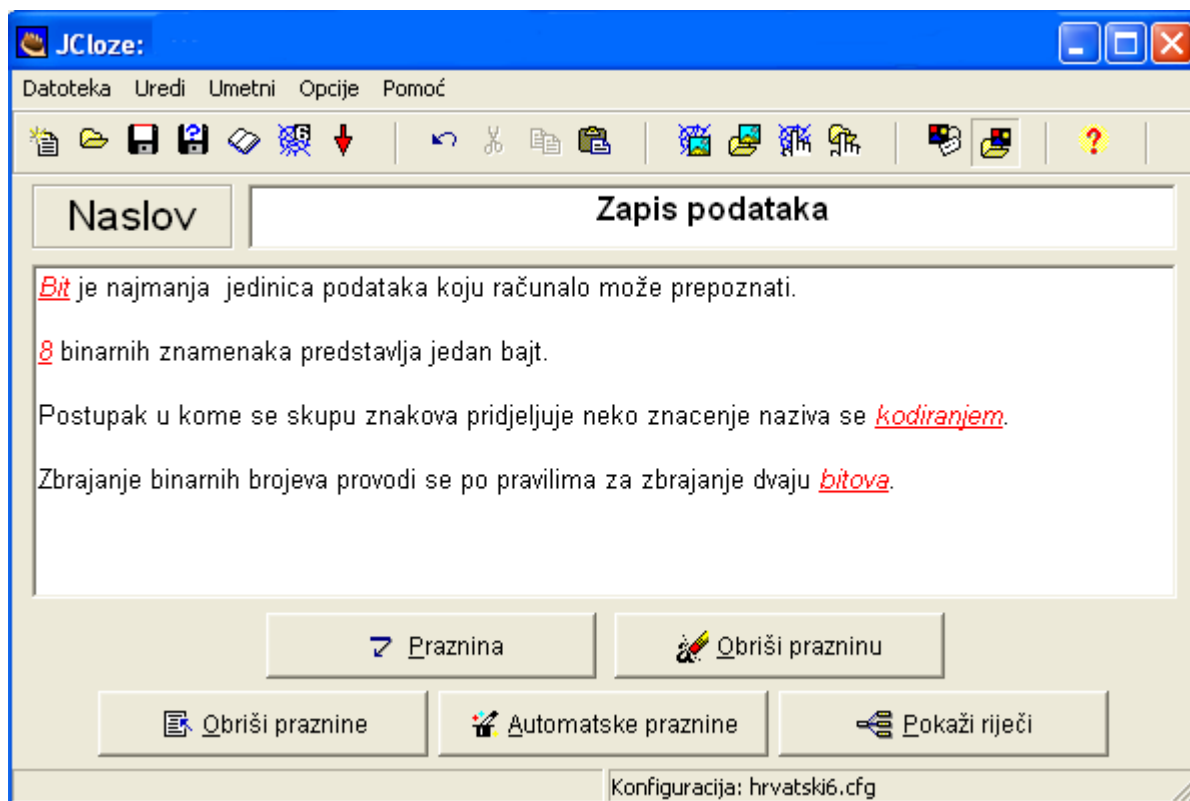
Prihvati kao ispravne postavke

Ova opcija vam omogućuje da odredite koji bi odgovor trebao biti "prihvaćen kao ispravan" ako ga studenti odaberu iako njegov postotak točnosti nije 100%. Ovo ima učinak "završavanja" pitanja na Web stranici, tako da nema drugih pokušaja. Ako želite da vaša vježba bude poput klasičnog testa, gdje je dozvoljen samo jedan pokušaj, tada možete postaviti sve odgovore kao "prihvati kao točno".

Izgled prozora za program popunjavanja praznina (JCloze)

[Vježbom popunjavanja praznina \(JCloze\)](#) u tekstu se naprave praznine koje treba popuniti riječima. U nastavku je izgled glavnog prozora u programu.

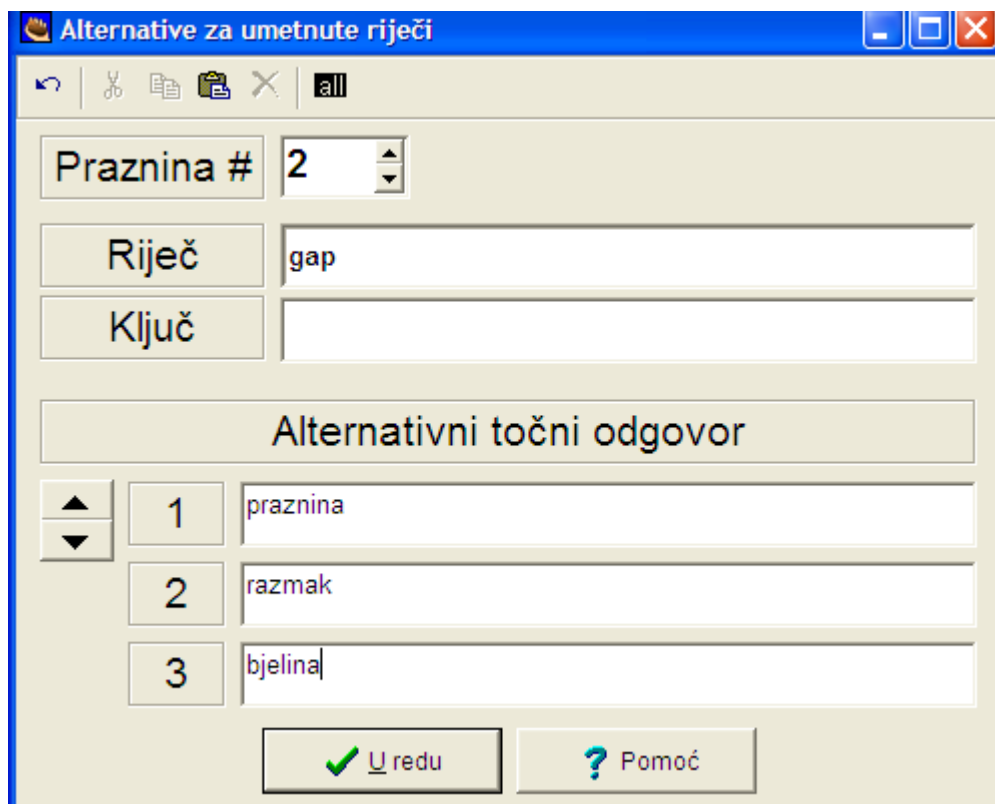
Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.



Dodavanje alternativnih točnih odgovora

Kada u [JCloze](#) umjesto riječi stavite prazninu, vidjet ćete zaslon poput ovog.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o naredbama unutar prozora.



Detalji konfiguracije JClose-a

Postoje četiri neuobičajene postavke konfiguracije u [JClose-u](#). Tri od njih su na kartici Ostalo dijaloškog okvira Konfiguracija. Prva je [Korištenje padajućeg popisa umjesto tekstualnog okvira na izlazu](#). Ako odaberete ovu mogućnost, dogoditi će se sljedeće:

1. Umjesto tekstualnog okvira, praznine će se prikazati kao padajući popisi koji sadrže popis svih riječi koje treba staviti u praznine u toj vježbi.
2. Gumb pomoći ili naznake neće biti prikazan (jer nema potrebe pomagati kad su sve riječi navedene na popisu).
3. Neće biti prikazana tipkovnica (jer nema potrebe tipkati odgovore).

Ostale postavke na kartici Ostalo su:

[Provjera odgovora osjetljiva na velika/mala slova](#) vam omogućuje uključivanje ili isključivanje osjetljivosti na velika/mala slova na web stranici (kao što to možete i u [JQuiz-u](#)). [Prikazati popis riječi uz tekst](#) vam omogućuje da popis riječi iz praznina bude izmiješan i prikazan u okviru na vrhu stranice, da bi vježba bila nešto lakša.

Četvrta postavka je [Prikaz gumba ključa za svaku prazninu](#), koja se nalazi na kartici Gumbi. Ako ste definirali posebne ključeve za svoje praznine, potvrdite ovu mogućnost da biste osigurali da taj gumb bude prikazan uz svaku prazninu za koju je napravljen ključ, tako da učenik može vidjeti ključ. Za više informacija o ovome pogledajte [Dodavanje zamjenskih točnih odgovora i ključeva](#).

Konačno, i JQuiz i JClose imaju mogućnost [prikaza zaslonske tipkovnice](#) za upisivanje nelatiničnih znakova u okvire za odgovore.

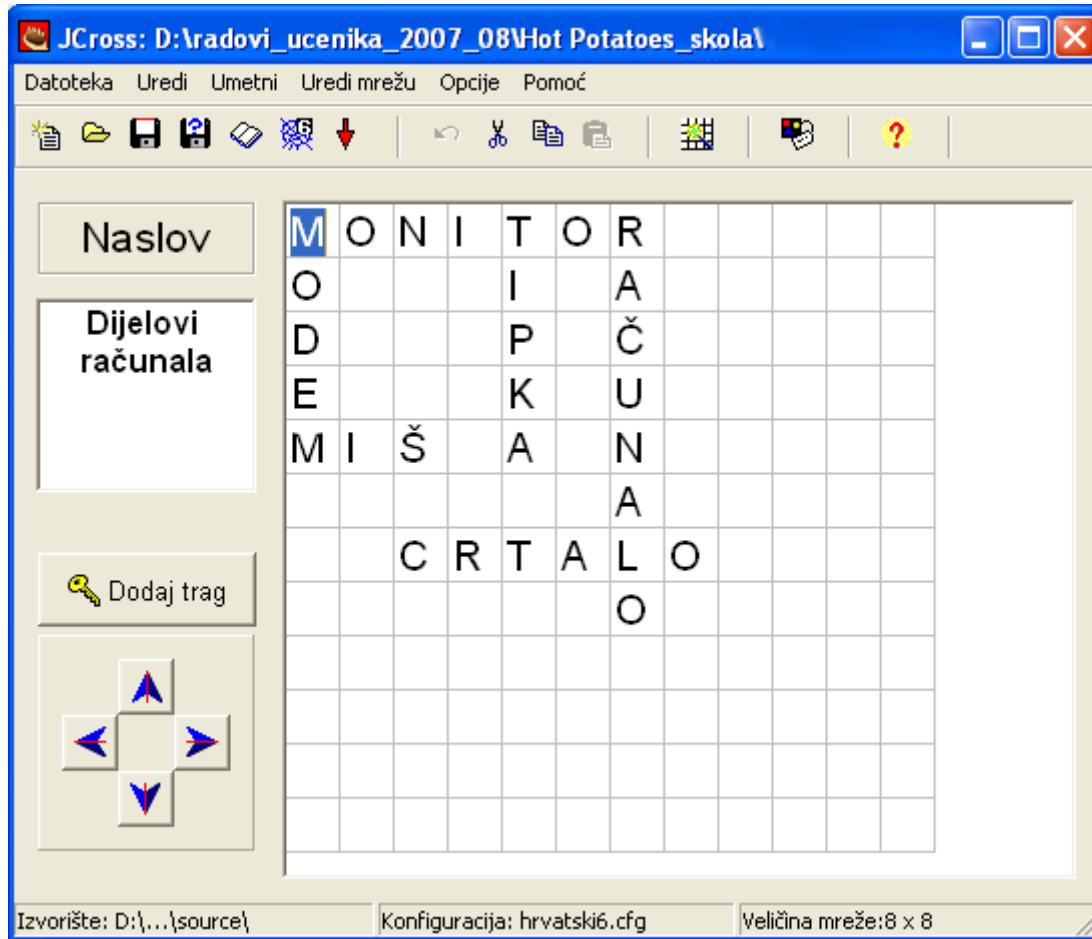
Za više informacija o prozoru Konfiguracije i konfiguracijskim datotekama pogledajte [Konfiguriranje izlaza](#).

Izgled prozora za program križaljke (JCross)



Ovo je izgled prozora programa za izradu križaljki ([JCross](#)). Kliknite na sliku kako biste dobili više informacija.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.



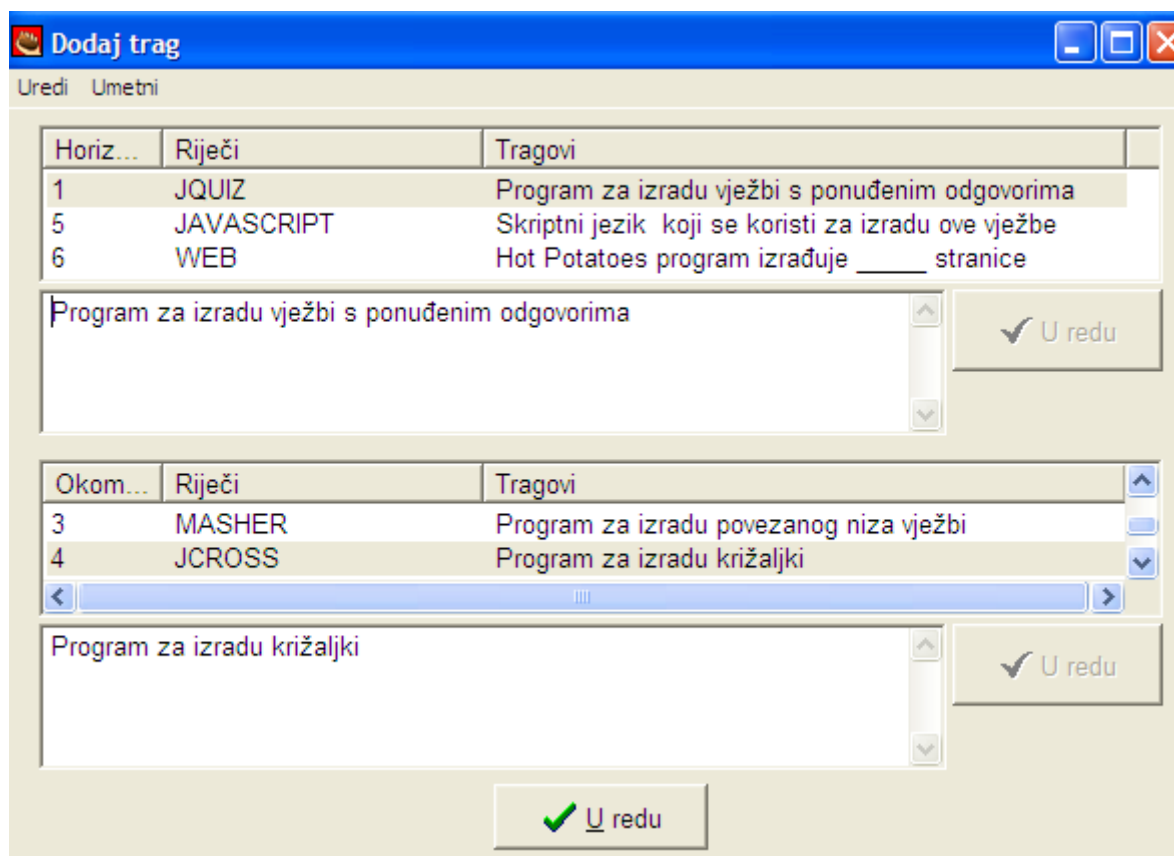
Unos tragova



Kada napravite mrežu, možete kliknuti na gumb [Dodaj trag](#) za unos tragova za svaku riječ. U tom trenutku program će raditi na broju riječi i pokazati zaslon ispod. Imajte na umu da čak i nakon toga možete napraviti bilo koje promjene u mreži; program će zapamtiti tragove koje ste već unijeli i ponovo sastaviti s točnim riječima, čak i ako ste premjestili riječ u mreži.

Ovo je zaslon [Dodaj trag](#).

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.



Detalji konfiguracije JCross-a



Većina mogućnosti konfiguracije [JCross-a](#) je ista kao u ostalim programima. Izuzeci su obilježja poput [Ključevi vodoravno](#) i [Ključevi okomito](#).

Za više informacija o prozoru konfiguracije i konfiguracijskim datotekama pogledajte [Konfiguriranje izlaza](#).

Ispis u programu Križaljka (JCross)



Ako u programu za izradu križaljki koristite naredbu [Datoteka / Izvoz za ispis na pisaču](#); izlaz će se napraviti na web stranicu te u svom pregledniku morate imati ispravno postavljene opcije za ispis na pisaču. Na primjer u Internet Exploreru, provjerite opciju "Print background colour and images". Isto vrijedi i za učenike ako žele ispisati križaljku u svom web pregledniku.

Osjetljivost na veličinu slova u JCross-u



U tradicionalnim križaljka, sva slova u mreži su velika i u odgovorima ne razlikujemo velika i mala slova. Međutim, možda postoje okolnosti u kojima želite dopustiti mala slova u mreži jer točan odgovor ovisi o veličini slova. Npr. ako kreirate križaljku za fonetsku transkripciju. [A](#) nije isto kao [a](#).

Od verzije 6.2.0.6, **JCross** vam omogućuje kreiranje križaljki osjetljivih na veličinu slova. Program sadrži dvije različite kontrole:

Prvo, morate omogućiti upis malih slova u mrežu. Inače **JCross** velika slova upisuje automatski. U izborniku **Uredi mrežu**, pronađite stavku **Pisanje velikim slovima** i uključite je. Može biti uključeno ili isključeno; kada je uključeno njen simbol izgleda utisnut, a kada je isključeno izgleda normalno. Zadano je uključeno, što

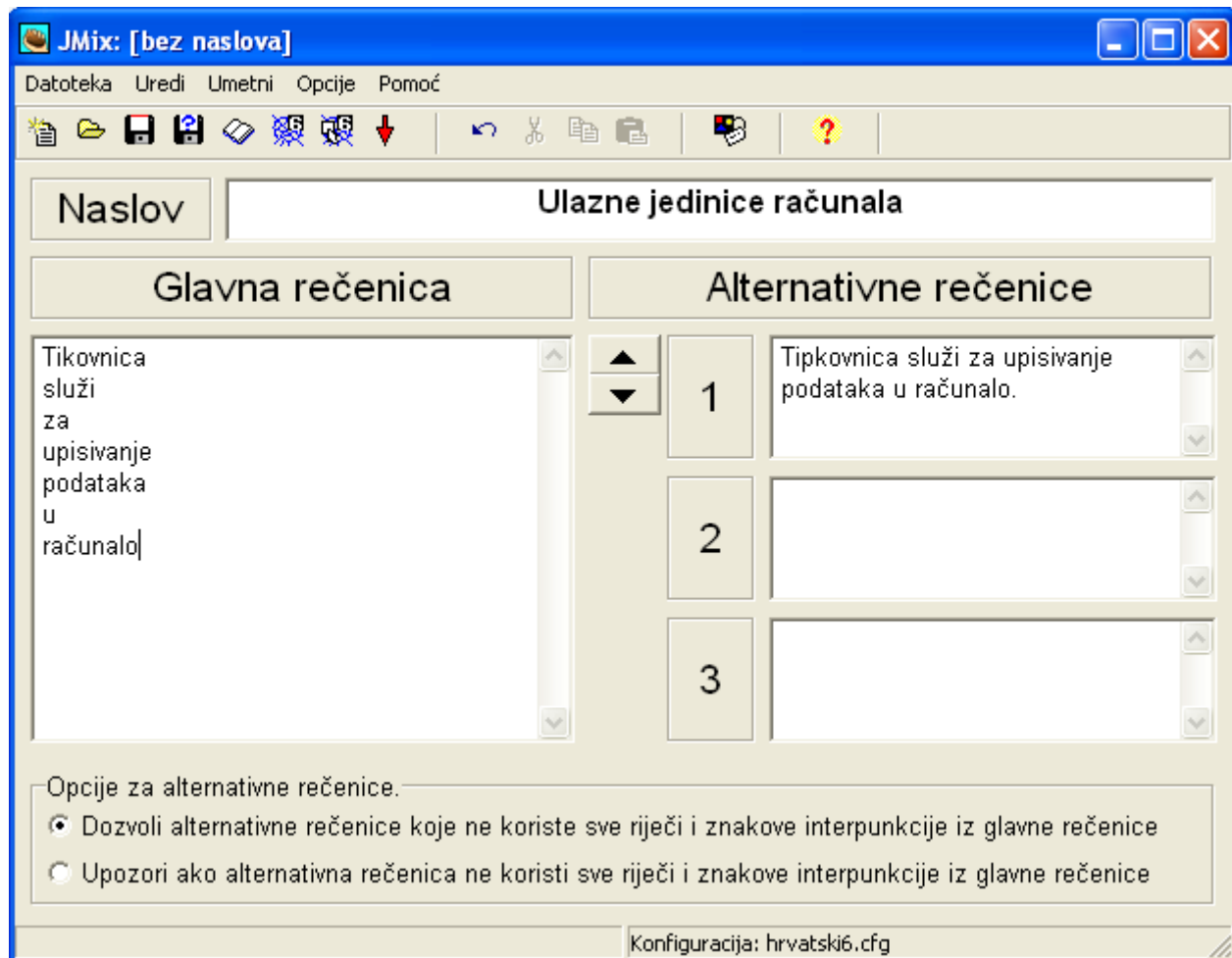
znači kada upisujete slova u mrežu vaša slova su velika automatski. Kada isključite, moći ćete upisivati i mala slova u mrežu.

Drugo, podesite odgovor osjetljiv na veličinu slova. Da biste to učinili idite na **Konfiguracijski** zaslon, kliknite na **Drugo** i označite **Napravi ispitivanje odgovora**. Ako je uključeno ispitivanje odgovora, u slučaju da vaš odgovor sadrži mala slova a student utipka velika slova, odgovor će biti označen kao pogrešan.

Izgled prozora za program izrade vježbi s izmiješanim redoslijedom (JMix)

Ovo je izgled glavnog prozora za program izrade vježbi s izmiješanim redoslijedom riječi u rečenici ([JMix](#)).

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.



Razbijanje rečenice na dijelove

Da biste kreirali vašu [JMix](#) vježbu, razbijte rečenice na odvojene dijelove, velike ili male koliko želite. Ovo napravite stavljajući dijelove u odvojene redove. Npr. rastavimo rečenicu "Da, mi nemamo banane." u dijelove, utipkajte ovo u okvir glavne rečenice:

Da

,

mi
nemamo
banane

Primijetite da su zarez i točka takođe u odvojenim redovima te predstavljaju odvojene dijelove. Možete odabrati duže dijelove sastavljene od više riječi (fraza) kao "Sveučilište Victoria". Također, možete rastaviti jednu riječ na pojedinačna slova kako bi kreirali mješovite riječi puzzle.

Zagrade, upitnici i navodnici



U mnogim jezicima koriste se upitnici, navodnici i drugi znakovi, kao na primjer u sljedećim rečenicama:

[Djeca kažu "Trebamo novo računalo!"](#) (navodnici)
[I'm listening.](#) (apostrof)

U programu za izradu Miješanih pitanja ([JMix](#)), teško je programu reći što želite. Jednostruki navodnik se uvijek tretira kao apostrof, a ako želite koristiti navodnike upotrijebite znak (" "). Korištenje jednostrukih i dvostrukih navodnika zajedno, najbolje je izbjegavati.

Korištenje zagrada (\leq and \geq) je ponekad problematično zbog toga što se isti znakovi koriste za pisanje HTML tagova pa ih je iz tih razloga bolje izbjegavati kod pisanje teksta.

Detalji konfiguracije JMixa



[JMix](#) ima više gumba nego ostali programi jer vježbe sa standardnim izlazom omogućuju učeniku da [Poništi](#) prethodnu akciju, a oba oblika izlaza uključuju gumb [Naputak](#) i [Ponovno pokreni](#). Međutim, kao u svim programima, nijedan od tih gumba, osim gumba [Provjera](#), nije obavezan.

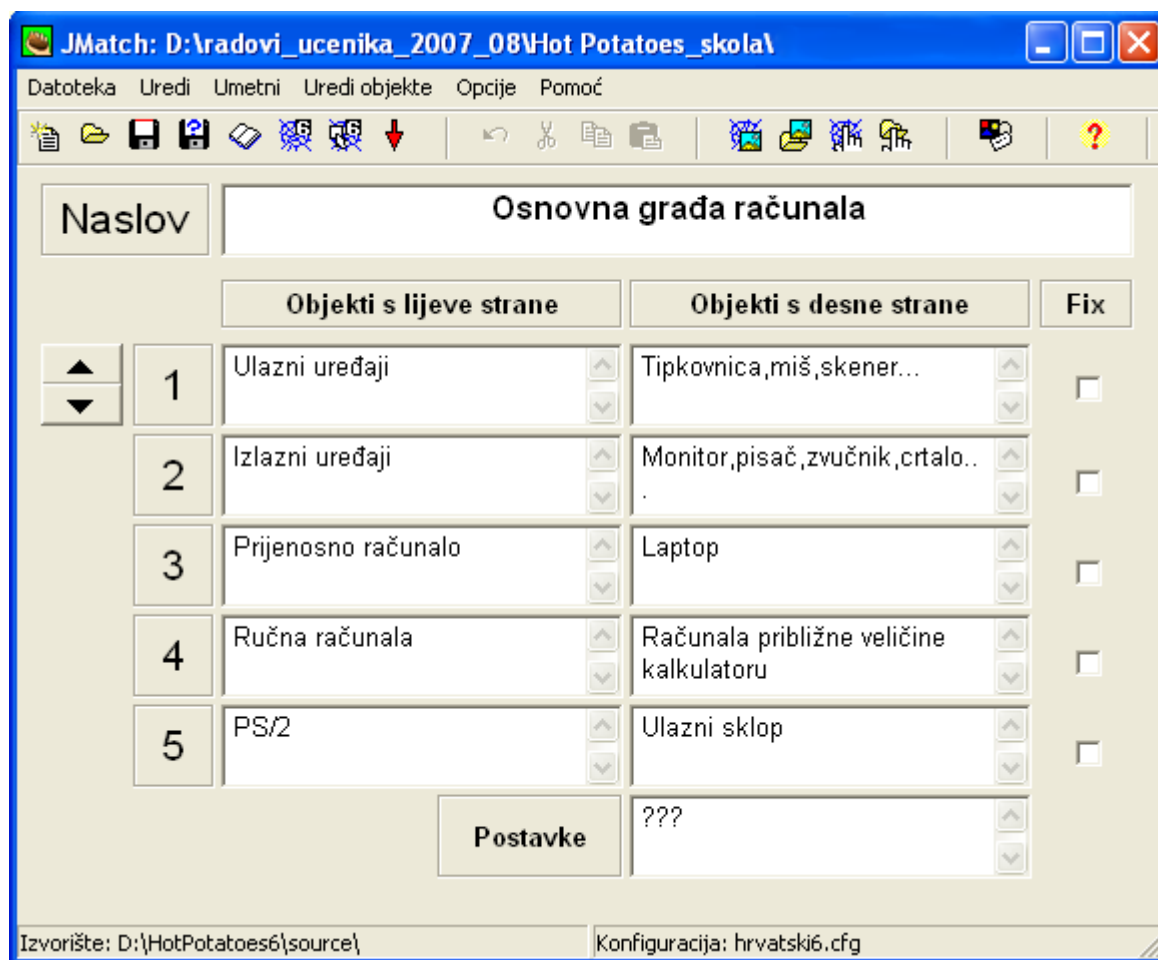
Kartica Odziv/Povratna informacija na prozoru Konfiguracija sadrži potvrdni okvir [Uvijek piši veliko početno slovo](#). Kad je ta opcija potvrđena, prvo slovo odgovora će tijekom dovršavanja vježbe biti pretvoreno u veliko slovo (kao što i treba biti u normalnoj rečenici). Zapazite da, ako izrađujete povuci-i-spusti izlaz, ova mogućnost može imati neprijatno ponašanje u *Internet Exploreru*, to zna uzrokovati označavanje više dijelova teksta. Zbog toga ćete vjerojatno željeti tu mogućnost isključiti kad će mnogi vaši korisnici koristiti *IE*. Također, vjerojatno ćete to htjeti isključiti kad stvarate anagrame (tako da jednu riječ rastavite na zasebna slova).

Za više informacija o prozoru Konfiguracije i o konfiguracijskim datotekama, pogledajte [Konfiguriranje izlaza](#).

Izgled prozora za program spajanja parova (JMatch)

Ovo je glavni prozor programa za spajanje parova ([JMatch](#)).

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.



JMatch izlaz



[JMatch](#) sadržava mnoge različite mogućnosti izlaza (output); ima standardni V6 izlaz, povuci-i-spusti izlaz, kao i mogućnost memorijskih kartica (flashcards) koje možete koristiti da pomognete učenicima zapamtiti podudarne elemente. Mogućnosti povratnih informacija JMatch-a su ograničene na točno/netočno i bodovanje. Međutim, mislimo da je za jednostavno uparivanje pojmova i vježbe poretka takvo ograničeno sučelje sasvim dovoljno.

Povuci-i-spusti izlaz je na određeni način efikasniji nego standardni izlaz, on vam omogućuje da umetnete slike kao elemente i na lijevu (statičnu) stranu i na desnu (koju možete pomicati) stranu. Međutim, oba tipa izlaza nalaze svoju primjenu. Povuci-i-spusti vježbe mogu biti teške za rješavanje ako je stranica prevelika za korisnikov ekran; on ili ona će morati puno klizati po stranici ("skrolati"), što zna biti frustrirajuće. Jednostavniji standardni izlaz može biti efikasniji kad želite na jednu stranicu staviti mnogo elemenata. Mi preporučujemo korištenje povuci-i-spusti izlaza samo kad imate manje od 12 elemenata, a poželjno je da ih nije više od osam. Za vježbe s više od 10 ili 12 elemenata, obično je bolji standardni izlaz.

Detalji konfiguracije JMatch-a



Mogućnosti konfiguracije za [JMatch](#) su malobrojnije nego u drugim aplikacijama jer su vježbe puno jednostavnije. Možda nećete smatrati potrebnim staviti niti jednu uputu na stranici, ali ako ih zatrebate postoje okviri za podnaslov vježbe i upute.

Za više informacija o prozoru konfiguracije i konfiguracijskim datotekama pogledajte [Konfiguriranje izlaza](#).

Kako se registrirati



Za registraciju programa, ispunite obrazac na našoj Web stranici na adresi:

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/register.htm>

Molimo vas da popunite potpuno obrazac prije slanja. Poslat ćemo vam natrag ključ koji se koristi za otključavanje svih mogućnosti programa. Kada primite ključ, pokrenite neki od **Potatoes programa** (bilo koji će raditi), zatim kliknite na izbornik [Help](#) i odaberite Registracija. Unesite vaše korisničko ime i ključ.

Dobro provjerite jeste li unjeli točno ime i ključ. Najsigurniji način je da kopirate i zalijepite sadržaj iz e-mail poruke u registracijski okvir. Također, provjerite da ste kopirali samo ime i ključ - bez teksta korisničko ime ("User name: ") ili ključa ("Key: ").

Zbog čega trebate registrirati program?



U program je uključena mogućnost registracije programa. Registracija programa za nastavnike je besplatna i bit će im korisna za dobivanje najnovijih informacija o novim verzijama [Hot Potatoes-a](#) i eventualnim greškama, ako se budu pojave.

Važna napomena: Ako niste registrirali program imat ćete ograničenja u broju pitanja i u veličini križaljke u programu JCross.

Registriranjem programa uklonit ćete ta ograničenja!

Uvjeti distribucije programa



Misija univerziteta "*Victoria Humanities Computing and Media Centre*" je promicati i širiti učenje podržano računalom. Stoga oni ovaj program doživljavaju kao članak ili prezentacijski materijal koji će pridonijeti širenju i razvijanju njihovih ideja i misije te će im biti drago ako pronađe svoju primjenu u akademskoj zajednici.

Osnovni Potato programi (osim [Masher](#)) su besplatni za većinu neprofitabilnih ustanova gdje se koriste u obrazovne svrhe; za izradu vježbi koje se mogu objaviti i s drugima dijeliti, putem Weba.

U skladu s takvim uvjetima napravljena je licencija u kojoj su navedeni uvjeti korištenja. Sadržaj licencije pročitajte na [Pročitajte licenciju na Uvjeti korištenja programa Hot Potatoes](#). Registracijski ključ za program **Masher** nije besplatan. On je dostupan za komercijalne verzije Hot Potatoesa.

Usprkos budžetskim ograničenjima, [Hot Potatoes](#) se stalno razvija i napreduje u proširenju svojih funkcionalnosti. Namjera Half-Baked Softvera Inc je da [Hot Potatoes](#) i u budućnosti ostane nekomercijalni edukacijski program. Osim programa, korisnicima se, uz naknadu, nude različite edukacije i servisi. Ako imate projekt za koji mislite da vam **Half-Baked Softvera Inc** može ponuditi svoje usluge obratite im se putem web adrese:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

Mogu li napraviti konfiguracijske datoteke za svaku aplikaciju posebno?



Prema zadanim postavkama, svi Potato programi dijele jednu konfiguracijsku datoteku (na primjer [english5.cfg](#)) koja je rezidentna u programskoj mapi. To osigurava ako na primjer promijenite naslov gumba [Check](#) u jednom programu, naziv će se također promijeniti i u drugim programima.

Međutim, postoje situacije kada ne želite takve uvjete. Na primjer želite nekoliko kvizova imati na hrvatskom jeziku, a nekoliko križaljki na engleskom jeziku. U tom slučaju trebate za svaki program odvojiti konfiguracijske

datoteke. Otvorite prvu datoteku i otiđite na konfiguracijski panel (**Opcije/Postavi izlazne parametre**) te postavite konfiguracijsku datoteku i odaberite **Spremi kao** te spremite datoteku pod drugim imenom. Nova datoteka će biti različita od one u postavkama. Nakon toga možete raditi izmjene koje će biti spremljene, u samo za taj program kreiranu, konfiguracijsku datoteku.

Ako se želite vratiti na osnovno postavljenu konfiguracijsku datoteku, otiđite na konfiguracijski panel i ponovo učitate [english5.cfg](#).

Pogledajte [Postavljenje izlaznih parametara](#) zaviše informacija o ovoj temi.

Hoće li novi Hot Potatoes učitati moje stare datoteke?



Verzija 6 programa **Hot Potatoes** će bez problema učitati datoteke iz verzija 2, 3, 4 i 5. Verzije 4 i 5 će moći učitati verziju 6, međutim unaprjeđenja iz verzije 6 se neće moći očitovati u verzijama 4 i 5.

Verzija 2 i više verzije programa **Hot Potatoes** neće pročitati datoteke iz verzije 1 [JBC](#) ili [JQuiz](#). Međutim, sve ostale verzije učitat će datoteke iz verzije 2 i one iznad nje. Ukratko ne bi trebalo biti inkompatibilnosti od verzije 2 pa nadalje - svi programi i podaci bi se trebali učitavati bez poteškoća.

Ispričavamo se zbog siromaštva u verziji 1. Datoteke i struktura podataka su toliko drugačije u novijim verzijama da je najbolje izbrisati stare.

Mogu li umetnuti slike na svoje web stranice?



Hot Potatoes sadržava specijalne alate koji pomažu umetanju slika (i HTML poveznica) na vaše stranice -- vidite [Dodavanje slika](#) i [Dodavanje poveznica](#) za više informacija o tome.

Zapravo, možete umetnuti BILO KOJI HTML kôd koji želite u tekstualne okvire **Hot Potatoes** programa, i u većini slučajeva će se rezultati prikazati na web stranici. Npr., ako želite dodati grafiku u pitanje [JQuiz-a](#), možete jednostavno umetnuti HTML kôd `` u okvir pitanja, uz samo pitanje, i slika će se prikazati na stranici. Postoji nekoliko izuzetaka od ovoga, ovisno o tome za što će se koristiti tekst u pitanju -- pogledajte, npr., [Korištenje zagrada i navodnika u JMix-u](#). Međutim, uz malo eksperimentiranja trebali biste postići željeni efekt. Za preciznu kontrolu izgleda stranice, možda je najbolje urediti web stranicu NAKON što je napravi neki od **HotPotatoes** programa. Pritom budite oprezni da ne izmijenite ili obrišete nešto što utječe na ispravan rad JavaScript kôda.

Ako umećete mnogo HTML-a na stranice, provjerite [Tipkovničke kratice za HTML tagove](#) -- to će vam vjerojatno uštedjeti mnogo tipkanja.

Možete li pružiti prilagođene verzije programa?



Svakako možemo. Možemo osigurati tri vrste pomoći u ovom području:

1. Savjete i smjernice kako da se postignu određeni učinci ili rezultati uz pomoć programa poput ovih.
2. Ponuditi novi izbor datoteka (predložaka) za izradu vježbi u pojedinom stilu ili s posebnim značajkama ako vam je potrebno.
3. Napraviti prilagođene verzije programa, dodati funkcije ili mogućnosti koje su vam potrebne, a koje nisu dostupne u originalnim programima.

Vjerojatno bismo naplaćivali naknadu kao zamjenu za pružanje bilo koje od ovih usluga. Molimo [kontaktirajte autora](#) ako imate bilo kakvih pitanja u vezi prilagođavanja programa.

Mogu li umetnuti zvuk i video?



Dodavanje zvuka i videa na **Hot Potatoes** stranice je poput povezivanja na bilo koju drugu datoteku. Pogledajte [Dodavanje linkova](#) za opće informacije o tome kako povezati u vanjskim datotekama, a zatim pročitajte [Dodavanje zvuka i videa](#) i [Umetanje objekta](#) za više detalja o tome.

Moram li držati pokrenut ulazni program čitavo vrijeme?



Ako ne želite, ne morate koristiti glavni zaslon programa [Hot Potatoes](#) (program sa svim slikama programa). Ovo sučelje vam omogućava jednostavan pristup do svih programa te pomoć i uvodne informacije bez dodavanja ikona u vaš **Start** izbornik.

Svi [Hot Potatoes](#) programi (u Windows verziji) su samostalni programi i možete ih pokretati odvojeno dvostrukim klikom na ikonu u mapi [Hot Potatoes](#). Programe koje najviše koristite možete ako želite dodati u izbornik **Start** -- pogledajte Windows Pomoć kako to učiniti.

Zbog čega su Windows i Mac verzije različite?



[Windows](#) verzija programa napravljena je korištenjem programa [Borland Delphi 2](#), i prebačena u [Delphi 5](#) za verziju 4.1 do verzije 6. [Mac](#) paket sve do verzije 5.3 je pisan u programu [Supercard 3.6](#), i verzije 6 i više su pisane u [Java](#) korištenjem [Borland JBuilder](#). Sve razvojne platforme imaju svoje prednosti i mane kao i dva različita operacijske sustava. Prilikom razvoja dva paralelna paketa autori su se suočili različitim problemima kako bi postigli istu funkcionalnost u oba paketa.

Osnovne funkcionalnosti prisutne su u oba paketa i formati su standardizirani tako da se napravljene vježbe mogu izvoditi na oba. Međutim sam program je različit u Windows i Macintosh paketu i ne mogu se dijeliti datoteke sučelja.

Kako se boduju kvizovi?



Mnogi korisnici imaju pitanja u svezi bodovanja izraženog u postotcima te se interesiraju za programske mogućnosti bodovanja. U nastavku je kratko objašnjenje:

U svakom pitanju se bilježe pogrešni pokušaji, sve dok se ne odgovori točno na postavljeno pitanje. Primjerice ako u dva pokušaja jednom kliknete krivi odgovor, a drugi put pravi, snimit će se jedan pogrešan pokušaj. Također, u kvizu tipa Jedan točan odgovor, gubite malo bodova ako kliknete na gumb Pomoć ili ako kliknete na gumb Provjeri, a ispostavi se da ste krivo odgovorili. Konačan zbroj bodova se izračuna ovisno o broju pokušaja i točnih odgovora. Što je manji broj pokušaja i više točnih to je konačan rezultat bolji. Težinu svakog pitanja moguće je zadati u naprednom modu programu. Više o tome pogledajte u dijelu [Početnički i napredni mod](#).

Kada jednom točno odgovorite u pitanjima s više točnih odgovora imate slobodu kliknuti na sve pogrešne bez straha da vam se ubilježe u konačan rezultat. Tako možete istraživati, bez negativnih bodova. To može unijeti i zabunu, u slučaju da iz prvog pokušaja točno odgovorite jer se sljedeći pokušaji odgovaranja neće registrirati. Uglavnom, pokazat će se poruka o ispravnosti rješenja koja će vam "reći" da ste točno odgovorili iz prvog pokušaja.

Ako želite drugačiji način bodovanja možete promijeniti postavke [editiranjem JavaScrip koda](#).

Kako se radi bodovanje u programu JCloze?



[JCloze](#) bodovanje se radi ovako:

1. Svaka praznina ima jednaku vrijednost u ukupnom rezultatu.
2. Ako zatražite pomoć za bilo koju prazninu, smanjit će se rezultat proporcionalno broju slova koje sadrži odgovor. Drugim riječima, ako zatražite pomoć za riječ koja ima pet slova, smanjit će se rezultat za jednu petinu.
3. Ako zatražite ključ za bilo koju prazninu, rezultat će se smanjiti za polovinu bodova te riječi.
4. Svaki put kad kliknete na Provjeri, ako odgovor nije u potpunosti točan, to je kazna.

Drugim riječima, ako student uzastopno koristi pomoć ili ključeve dok izvodi vježbu, njegov ili njezin rezultat će biti znatno smanjen, čak može biti nula. Studenti bi trebali dovršiti čitavu vježbu prije pritiska gumba Provjeri. Ako provjeravaju svaki odgovor koji su unjeli, izgubit će mnogo bodova.

Kako se radi bodovanje u ostalim programima?



Kako su se razvijali programi tako smo razvijali i usavršavali bodovni sustavi za svaki program. Osnovni principi u svim slučajevima su ovi:

1. Gubite bodove ako zatražite pomoć ili ključ (trag).
2. Gubite bodove ako provjeravate svoje odgovore i neki od njih su krivi.
3. Vaš konačni rezultat uključuje i sve kazne koje su ranije nastale. Evo primjera za program JMatch:

- a) Postoji pet stavki. Napravite odabir i provjerite odgovor.
- b) Jedna stavka je pogrešna, tako da ste napravili jedan kazneni bod za provjeru s pogrešnim odgovorom.
- c) Ispravite pogrešku i provjerite ponovo. Vaš ukupni rezultat je:

5 točnih odgovora od 5, minus jedan kazneni bod za netočnu provjeru, što je $4 / 5 \Rightarrow 80\%$.

Mogu li dobiti učeničke rezultate e-mailom?



Bilo je mnogo upita u svezi mogućnosti slanja učeničkih rezultata e-mailom nastavniku pa su autori uveli mogućost izrade CGI skripte na [konfiguracijskoj kartici](#). Međutim, to nije dovoljno. Rad s CGI skriptom se mora postaviti i na vašem web serveru pa se obratite administratoru. Možete i kliknuti na gumb **Informacije** na kartici CGI unutar konfiguracijskom panela za više informacija o ovoj mogućnosti.

Za praćenje učeničkih pristupa vježbama možete otvoriti račun na hotpotatoes.net. Napomena: Korištenje ove usluge nije besplatno.

Povratne informacije i podrška



Hot Potatoes je besplatan za neprofitne obrazovne svrhe ali nije predviđena razina pomoći i podrške korisnicima koji besplatno koriste program, što bi se očekivalo od dobavljača komercijalnog programa. Konkretno, ne nudimo telefonsku podršku. Međutim, stalno smo aktivno uključeni u korištenju i nadogradnji svih paketa i nastojat ćemo odgovoriti na svaki upit ili zahtjev za pomoć koje dobijemo putem e-maila. Ako trebate pomoć, savjete ili povratne informacije, najbolji način je da nas kontaktirate putem stavke [Internet Pomoć](#) u izborniku Pomoć svih programa.

Možete nam također pisati:

Martin Holmes (mholmes@halfbakedsoftware.com) za pomoć u ovoj verziji Windows sustava.
Stewart Arneil (sarneil@halfbakedsoftware.com) za pomoć u verziji Macintosh/Java sustava.

Možete dobiti pomoć i novosti preko naše Web stranice:

<http://hotpot.uvic.ca/>

Prije nego zatražite podršku, molimo vas da provjerite da li koristite najnoviju verziju programa **Hot Potatoes**, i provjerite Web stranicu ažuriranje kako biste vidjeli je li već razmatran problem. Ovdje je također i poveznica za podršku zajednice.

Ako ste zainteresirani za učenje programa Hot Potatoes u komercijalne svrhe ili želite popričati s timom zaduženim za programiranje projekta, možete nas kontaktirati na adresi:

support@halfbakedsoftware.com
sales@halfbakedsoftware.com

i preko **Half-Baked Software Inc.** Web stranice:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

Internet pomoć

Na web sjedištu **Hot Potatoesa** imamo stranicu **Najčešće postavljena pitanja (Frequently Asked Questions)** na kojoj također objavljujemo prijave bugova i informacije o novijim verzijama. Nadalje, postoji **Oglasna ploča (bulletin board)** na kojoj možete postavljati pitanja i dobiti pomoć od nas ili drugih korisnika. Konačno, ako iz tih izvora ne možete dobiti potrebne odgovore, možete poslati e-mail direktno autoru, Martinu Holmesu. Sve ove stvari su dostupne na izborniku [Pomoć](#) pod **Internet pomoć**.

Zapazite da je **Internet pomoć** na engleskom jeziku (op. prev.).

O autorima



Half-Baked Software je pseudonim istraživačkog i razvojnog tima s Univerziteta Victoria Humanities Computing and Media Centre.

Autorski tim programa **Hot Potatoes** čine:

Stewart Arneil (HTML, JavaScript i Macintosh programer)
Martin Holmes (HTML, JavaScript i Windows programer) (<http://www.mholmes.com>)
Hilary Street (Grafika. Hilary ima vlastitu kompaniju, Interdesign Media.)

Web sjedište programa Hotpotatoes je na adresi:

<http://web.uvic.ca/hcmc/>

Half-Baked Software Inc. je korporacija koja radi na komercijalnom segentu programa **Hot Potatoesa**. Web sjedište **Half-Baked Software** je na:

<http://www.halfbakedsoftware.com>

Ovu verziju **Hot Potatoesa** je napisao Martin Holmes koristeći Borland Delphi version 5. Sav programski kod (s izuzećem besplatnog i otvorenog koda u komponentama spomenutim u datoteci [Zahvale](#)), sav sadržaj i ideje su autorsko djelo Martina Holmesa, **Half-Baked Software** s Univerziteta Victoria Humanities Computing and Media Centre, 1997-2003.

Zahvale



Autori se zahvaljuju mnogim ljudima koji su svojim doprinosom, prijedlozima i sugestijama pomogli razvoju

programa. Autorski tim čine dva programera koji imaju samo 20% svoga vremena na raspolaganju za razvoj Hot Potatoesa. Stoga im je potrebna pomoć i suradnja ljudi koji koriste Hot Potatoes, u području testiranja i otklanjanja grešaka. Svu pomoć koju dobivaju je uglavnom od korisnika Hot Potatoesa.

Posebno se zahvaljuju Troy Wolbrink, koji je omogućio besplatne Unicode komponente koje čine osnovu Unicode podrške koja je dostupna u verziji Hot Potatoes 6.

U nastavku su imena ljudi koji su pomogli u testiranju beta verzije i u prijevodu sučelja trenutne verzije programa:

Predrag Pale i Saida Deljac (Hrvatski prijevod)
Stefan Stefanov (Bugarski prijevod)
Wynand Boshoff (Afrički prijevod)
Maria Lucka (Slovački prijevod)
Niyazi Çelik (Turski prijevod)
Lee, Chan-young (Korejski prijevod)
Geir Håkon Eikland (Norsk bokmal prijevod)
Elek Mathe (Mađarski prijevod)
Luciano Saul Cardoso (Brazilsko-portugalski prijevod)
Yiannis Salonikides (Grčki prijevod)
Lidija Kralj (Hrvatska konfiguracijska datoteka)
Dzmitry Sokal (Ruski prijevod)
Marina Aalto (Ruska konfiguracijska datoteka)
Dusan Klemencic (Slovenski prijevod)
Anders Berggren (Švedski prijevod)
Paolo Cutini (Talijanska izvorišta i prijevod)
Michael Rottmeier (radio mnogo na verziji 5.5/hotpotnet -- puno hvala!)
Bernard Dyer, nekoliko godina kontinuirano korisne prijedloge
Jouni Paakkinen (Finski prijevod)
Thom Hiemstra (Nizozemski prijevod)
Hans Le Roy (Nizozemska konfiguracijska datoteka)
Fabien Olivry (Francuski prijevod)
Lars Acou (Nizozemski prijevod)
Daniel Sedlbauer (Francuski prijevod)
Guida Querido (Portugalski prijevod)
Richard Nisius (Njemački prijevod)
Henny Jellema
Stefan Eberhard
Fernanda Rodrigues
Maria Kyung Overgaard (pomoć i prijevod Arapski)
Randy Laws
Jürgen Brenting
Glenys Hanson
Chris Bey
Jens Røstergaard Petersen

Ostale osobe koje su pomogle u prethodnim verzijama su:

Pål Eggen (Norveški prijevod)
Richard Zaiser
Yunus Aliaz (Turski prijevod)
Ferenc Tavaszi (Mađarski prijevod)
Andrey V. Kozlov, Volha L. Zholud, Olga Leonidovna (Ruski prijevod)
Sagra Crespo (Basque konfiguracijska datoteka)
Ernest Prats Garcia (Katalanski prijevod i konfiguracijska datoteka)
Marc Dubois (Francuski prijevod i konfiguracijska datoteka)
John Tait (Njemački prijevod)
Heinz-Willi Jansen (Njemački prijevod)
Raffaele Nardella (Talijanski prijevod)
Antonio Portaluri (Talijanski prijevod)
Alfredo Colluci (Talijanski prijevod)

Alberto J. Villena (Europsko-španjlski prijevod)
Carlos Pravisani (Latinsko američko-španjolski prijevod)
Louis Simard (Francuski prijevod)
_Niek van Os (Nizozemski prijevod)
Wim Daemen (Nizozemski prijevod)
Hanne Leervad
Erin Tancock
Henk Verdru
Giulio Picciolini
Claudio Collabianchi
Ismail Ali Gago
Fabien Olivry (2. Francuski prijevod)
Rüdiger Klampfl
Heikki Honkola
Peter Wolfgang
Adalberto Nascimento
Mohamed Salam
Francois Cloete
Edgar Pereira dos Santos
Aitor Esteban
Claus Zedlitz
Guy Migneron
Roberto Yunes
Enrico Tafelli
Fabio Girelli-Carasi
Herman Vermulen
Marten Douma
Martin van der Knijff
Susan Pojer
Bruno Trinkenreich
Karmin Fansuri
Mike Gordon
Al Noor
Malini Sivasubramaniam
Scott Gerrity
Greg Newton
Leah Stella
Lucy Bell
James Chisholm
Steve Slavik
Alfredo Colucci
John Taylor-Johnston
Peter Gölz
Judson Tunnell
Kat Tancock
Ilpo Halonen
Elek Mathe
Lilliam Hurst
Nik Holmes
Duncan Mason
Mary Sanseverino
Jan Brown
Ruth Vilmi
Joe Greenman
Musnarti Dickinson
Geraint Jennings

Hot Potatoes koristi besplatni kod sa TSM Inc. (<http://www.crypto-central.com/index.html>).

Dio softvera (posebice , komponente koje čine temelj mrežnih i komunikacijskih mogućnosti koje su se koristile za upload datoteka na hotpotatoes.net) su pod Copyright -om (c) 1993 - 2001, Chad Z. Hower

(Kudzu) i the Indy Pit Crew - <http://www.nevrona.com/Indy/>.

Indy kao projekt otvorenog(slobodnog) koda, sastoji se od velikog broja mrežnih komponenti dostupnim za program Delphi.

Autori se također zahvaljuju Jan Goyvaerts za korištenje njegovih besplatnih Delphi modula koje su omogućile povezivanje i stvaranje aplikacije HTMLHelp .chm datoteke.

Autori se zahvaljuju svima, koji su sve godine davali prijedloge i slali povratne informacije koje su pomogle u razvoju i unapređenju ovog programa.

Budućnost programa Hot Potatoes



Autori vjeruju da program **Hot Potatoes** ima svoju budućnost u smislu razvoja i unaprijeđenija funkcionalnosti. Program se stalno razvija i unaprjeđuje na Univerzitetu of Victoria.

Verzija 6 programa **Hot Potatoes** je prva solidna-standardna -complanat verzija u smislu izlaznih parametara, programa i XHTML 1.1 kao standarda za web stranice. XHTML (i pripadajuće XML, XSLT i CSS datoteke) trenutno omogućavaju vrlo solidnu platformu za kreiranje, razvoj, čuvanje i dopunu postojećih nastavničkih materijala.

Kako web preglednici i standardi budu napredovali tako će se i program **Hot Potatoes** razvijati. Gotovo je sigurno da će se svi tipovi vježbi javljati i u budućim verzijama programa dok će se napredak ostvarivati na sučelju programa. U svakom slučaju kako tehnologija bude napredovala tako će i buduće verzije **Hot Potatoes** ispunjavati zahtjeve prema novim mogućnostima koje budu nudili web preglednici.

Provjeravajte web stranicu **Hot Potatoes** -a (<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>) kako biste doznali nove informacije o njegovom razvoju i planovima. autorski tim konstanto unaprjeđuje i razvija program, razmišlja i prikuplja informacije o budućem razvoju. Svaki vaš komentar ili prijedlog dobro je došao pošaljite nam ga!

Prilagođena konfiguracija (korisnikov niz)



Kartica **Korisnički** na Konfiguracijskom zaslonu omogućuje vam da napravite prilagođene izmjene u izvornim datotekama koje se ponašaju poput konfiguracijskih stavaka. Ovako to radi:

Zamislite da imate poseban tekst koji želite koristiti na vašim Web stranicama -- npr. želite u sve svoje vježbe uključiti "Lekcija 1", "Lekcija 2" ili što god je potrebno. To možete staviti u naslov vježbe ili polje podnaslova, ali možda želite da se tekst ponekad drugačije prikaže. Možete napraviti izmjene u izvornoj datoteci koje uključuju vaš tekst, a kasnije koristiti takvu datoteku za stvaranje vježbe. Ali problem je što svaki put kad želite napraviti novu jedincu morate ponovo urediti izvorne datoteke.

Prilagođena konfiguracija rješava ovaj problem. Evo što morate napraviti:

1. Uredite izvorne datoteke i dodajte ovo rezervirano mjesto gdje god želite da se pojavi niz (Korisnički niz):

`[strUserDefined1]`

2. U svakoj vježbi umetnite "Lekcija 1", "Lekcija 2" ,ili bilo što, u prvi okvir Korisnički definirani niz znakova.

Kad god izvezete vašu izmijenjenu izvornu datoteku, `[strUserDefined1]` će biti zamijenjen s tekstom u okviru.

Četvrti, veći okvir ima nešto drugačiju svrhu. Sav tekst umetnut u ovaj okvir postaviti će se unutar HTML `<head>` elementa na izlaznoj stranici. Ako želite definirati svoje JavaScript funkcije ili CSS kod, to možete napraviti ovdje i ono će se automatski dodati u zaglavlje stranice (bez ikakve potrebe za mijenjanjem izvornih datoteka).

Podrška za W3C standard

Kao i većina razvojnih web programera, autori Hot Potatoesa smatraju da će budućnost distribucije ovog softvera i e-učenje biti efikasnije osigurano ako se bude koristila platforma **W3C** (<http://www.w3c.org>). Napori se ulažu u izradu standardnog programa **Hot Potatoes** čije će funkcionalnosti biti izvodljive i interaktivne u bilo kojem web pregledniku.

Sve verzije iz serije 6 su usuglašene s XHTML 1.1 standardom. To znači da programi rade i s XML datotekama koje mogu uključivati i rad s metadatom podacima u Dublin Core formatu. Uključeni su i pripadajući XHTML dokumenti i deklaracije tipova na vrhu stranice.

Hot Potatoes podatkovne datoteke su standardne [XML](#) datoteke i mogu se koristiti u bilo kojoj drugoj aplikaciji koja podržava XML standard.

Dublin Core metapodaci



Metapodaci su opisne informacije o vašoj vježbi. Uključujući ove informacije u vaše podatke i datoteke, V6 izlazne datoteke omogućuju drugim ljudima (i računalima) da pronađu i lakše koriste vaše vježbe. Kad se to desi, naravno, podaci moraju biti u formatu koji se može pročitati i razumjeti. Najčešće korišten standard za metapodatke je Dublin Core metadata standard (<http://www.dublincore.org>).

Ako kliknete na **Datoteka / Dodaj metapodatke** (ili odgovarajući gumb na alatnoj traci), ili pritisnete **Control + M**, dobit ćete zaslon koji vam omogućava unošenje metapodataka za vaše datoteke vježbi. Klikom na padajući popis elemenata možete odabrati između 15 Dublin Core elemenata; zatim možete dodati jedan ili više primjera elemenata ukucavanjem podataka u okvir podataka. Ako vam je potrebno više od jednog primjera elementa, koristite navigacijske strelice te ih dodajte. Prema standardu, možete imati koliko god želite primjera svakog elementa.

Nakon što ste dodali podatke, vidjet ćete prikaz u XML izlaznom okviru. Ne trebate učiniti ništa s ovim podacima; program će ih automatski umetnuti na odgovarajuća mjesta u podatkovne datoteke i izlaz.

Podrška za SCORM 1.2



SCORM je kolekcija zajedničkih standarda Advanced Distributed Learning koji omogućuju korištenje objekata učenja (learning objects) kroz različite sustave za učenje (LMS). Počevši od verzije 6.2 Hot Potatoes podržava SCORM 1.2 standard te omogućuje stvaranje SCORM paketa koji se mogu uvesti u LMS. Paketi su u u formi zip datoteke koja sadrži izvršne web stranice s pripadajućim medijskim objektima metadata datotekama. SCORM paket možete kreirati tako da odaberete naredbu **Napravi SCORM 1.2 datoteku** koja se nalazi u izborniku [Datoteka](#). Budite strpljivi prilikom kreiranja paketa jer kreiranje može potrajati.

Kada datoteku umetnete u LMS sustav, vježbe će moći vratiti povratnu informaciju o tome što studenti s njom rade, uključujući vrijeme za koje ju koriste, rezultat koji su postigli, i način na koji su vježbu završili (u cijelosti ili djelomično). Ostale informacije, također se mogu dobiti iz LMS sustava. Uzmite kao napomenu, činjenicu da različiti LMS sustavi različito podržavaju SCORM pa će tako neki različito obrađivati Hot Potatoes informacije (različito mjeriti vrijeme ili bodovanje) što ovisi o kompatibilnosti LMS sustava s programom Hot Potatoes.

Jedno upozorenje, nemojte koristiti razmake ili druge znakove interpunkcije u nazivima datoteka u vašim vježbama. To nije preporučljivo i u uobičajenim situacijama, a kod kreiranja SCORM paketa pogotovo. Nije preporučljivo ni kod zadavanje naziva web stranica jer mnogi serveri različito prepoznaju ili uopće pravilno ne prepoznaju takve znakove.

Ako želite kreirati svoj SCORM paket, možete primijeniti drugačiji pristup. U [Konfiguracijskom panelu](#), na kartici **Drugo** pronaći ćete checkbox za uključivanje/isključivanje podrške za SCORM 1.2 u vježbama. Ako uključite taj checkbox uključit ćete i komunikaciju s LMS sustavom pa će vježbe biti u mogućnosti slati LMS sustavu informacije o rezultatu bodovanja i sl. Tada možete i kreirati vlastiti SCORM paket kao vanjski alat definiran s vašim metadatom podacima ili kreirati veći SCORM paket koji će uključivati druge materijale.

Također možete koristiti program Masher za kreiranje većih SCORM paketa koji mogu uključivati veće jedinice ili module. Pročitajte Maher Help za više informacija o toj mogućnosti.

Ako želite više saznati o SCORM-u posjetite web stranicu Advanced Distributed Learning :

<http://www.adlnet.gov/scorm/>

Izrada odvojenih JavaScript datoteka



Na dnu kartice [Ostalo](#) na prozoru Konfiguracije postoji potvrdni okvir koji, kad je potvrđen, ima sljedeće djelovanje:

Sav JavaScript kôd, koji se obično stavlja u zaglavlje vježbe (i koji sadrži pitanja, odgovore i sl.), će pri izradi web stranice biti izdvojen u zasebnu datoteku, s istim imenom, ali nastavkom `.js` umjesto `.htm`. Obje datoteke su neophodne da bi vježba radila, i obje moraju biti smještene u istu mapu na vašem serveru. Ovo može biti korisno ako želite učenicima malo otežati da pogledaju u izvorišni kôd i pročitaju odgovore i povratne informacije dok rješavaju vježbu. Zapazite da ovo sigurno neće posve onemogućiti čitanje tih datoteka; svaki tehnički-sposoban korisnik može naći odgovarajuću datoteku u skrivenoj memoriji preglednika i otvoriti je.

Tipkovničke kratice za HTML tagove



Postoji mogućnost direktnog umetanja HTML kôda u mnoge tekstualne okvire HotPotatoesa. Npr., ako ovo umetnete u polje pitanja u [JQuizu](#):

Što je `<u>Hot Potatoes</u>`?

Tada ćete na web stranici vidjeti:

Što je Hot Potatoes?

Također postoje tipkovničke kratice koje vam pomažu da upisivanje uobičajenih HTML kodova u programe bude brzo i jednostavno. Ovo je popis kratica:

Za zatvorene tagove, prvo označite tekst koji želite staviti unutar taga. Držite pritisnute **Control** i **Shift**, pa pritisnite:

I za **Ukošeno (Italic)** (dobiti ćete `moj tekst`)

B za **Podebljano (Bold)**

U za **Podvučeno (Underline)**

C za `<div style="text-align: center;">` tag (za centriranje teksta)

< (ili zarez) za smanjenje veličine fonta

> (ili točka) za povećanje veličine fonta

Q za stavljanje nečeg u dvostruke navodnike

[RETURN] za umetanje `
` taga

F za umetanje taga **full span** za veličinu, vrstu i boju fonta

H za umetanje `<hr />` taga

A za umetanje **poveznice (link) (tag sidra, 'anchor')**

K za umetanje bloka kôda koji će sakriti i pokazati **div** blok na stranici

W za umetanje poveznice koja otvara stranicu u novom prozoru

P ili **G** za umetanje **img** taga

[Strelica gore] (ili **+** na numeričkom dijelu tipkovnice) **Eksponent**

[Strelica dolje] (ili **-** na numeričkom dijelu tipkovnice) za **Indeks**

R za određivanje da tekst treba ići zdesna-nalijevo

L za određivanje da tekst treba ići slijeva-nadesno

O za oblikovanje niza redaka kao to uređeni popis (ordered list)

8 (broj 8, ili zvjezdica na US tipkovnici) za oblikovanje niza redaka kao neuređeni popis (unordered list)

D za stvaranje JavaScript upozorenja (popup poruka -- ovo možete koristiti za prijevod riječi)

Znajite da u nekim slučajevima umetanje HTML tagova NIJE dobra ideja; možete uzrokovati da vježba ne radi ako stavite krivi tag na krivo mjesto. Ako umećete tagove, obavezno temeljito provjerite svoje stranice da

budete sigurni da tagovi nisu utjecali na normalan rad stranica.

Uređivanje izvornih datoteka



Jedna od najkorisnijih značajki programa **Hot Potatoes** je mogućnost direktnog uređivanja izvornih datoteka (ili predložaka) koji program koristi za generiranje Web stranica (uglavnom smještene u [izvornoj](#) podmapi glavne mape programa **Hot Potatoes**). Ove datoteke su tekst datoteke i ako se služite HTML-om i JavaScript-om, možete prepoznati kod ako ih otvorite u tekst editoru. Pogledajte [Kako program koristi izvorne datoteke](#) za više detalja o tome kako izvorne datoteke rade. Postoji vodič na ovu temu na Web stranici Hot Potatoes. Sigurnosne kopije originalnih izvornih datoteka čuvaju se u mapi `\srcbackup\`, tako da se datoteke mogu lako vratiti i urediti ako ste nezadovoljni rezultatima.

Kako programi koriste izvorne datoteke



Ako poznate HTML i JavaScript, možete napraviti vlastite promjene na predlošcima koji se koriste za izradu web stranica. Najjednostavnije, možete promijeniti veličinu teksta ili boja mijenjajući HTML kod. Ipak, možda želite promijeniti i način na koji se računaju bodovi ili potpuno ukloniti bodovanje iz vježbe. Što god želite učiniti, pomoći će ako imate ideju kako koristiti izvorne datoteke za sastavljanje vježbi. Ova stranica će vam dati osnovne informacije, a detaljnije informacije o ovoj temi možete pronaći u uputniku na web stranici programa Hot Potatoes.

Svaka izvorna datoteka sadrži kod potreban za stvaranje stranice. Svi elementi na stranici koji su uneseni kao podaci (pitanja, odgovori, itd.) smješteni su unutar stranice u vrijeme sastavljanja. Izvorne datoteke sadrže rezervirana mjesta za ove elemente, okružena uglatim zagradama. Na primjer, u izvornoj datoteci možete vidjeti rezervirano mjesto za naslov vježbe [\[strExerciseTitle\]](#). Za vrijeme sastavljanja vježbe ono će biti zamijenjeno nazivom vježbe na kojoj radite.

Mijenjanje izvornih datoteka je riskantan i nepredvidljiv posao ako ne znate što radite. Konkretno, možete imati problema ako izbrišete bilo koje rezervirano mjesto. Međutim, sve dok radite promjene na kopijama datoteka (pogledajte dolje), a originale ne dirate, nećete ništa izgubiti!

Izvorne datoteke spremaju se u mapu `\source\` unutar mape programa Hot Potatoes. Nazvane su prema primjeni i funkciji - na primjer:

`jmatch6.ht` = standardni izlaz
`djmatch6.ht` = JMatch povuci/ispusti izlaz
`hotpot6r.ht` = izvorna datoteka za čitanje teksta u svim programima
`hp6utilities.js` = JavaScript korisne funkcije za izlazne stranice
`hp6.cs_` = CSS kod kojim se definira izgled izlazne stranice

Svaki program traži izvorne datoteke u mapi koju ste naveli; zadana je mapa `\source\` unutar mape programa Hot Potatoes. Ovdje je primjer kako se može urediti izvorna datoteka:

Ako želite promijeniti izgled stranice, trebate urediti `hp6.cs_`. Najprije kopirajte ovu datoteku na drugo mjesto. Otvorite kopiju u tekst editoru i napravite promjene koda. Potom pokrenite neki program (recimo JQuiz). Trebate programu reći gdje će naći novu izvornu datoteku. Odaberite **"Postavi stazu za izvorišnu datoteku" u izborniku Opcije (ili pritisnite Control + Alt + Shift + S), a nakon toga u dijaloškom okviru odredite lokaciju izvorne datoteke**. Unesite lokaciju promijenjene datoteke. (Staza do mape pojavljuje se na traci stanja u dnu glavnog zaslona.) Napravite vježbu i izvedite je. Program traži izvorne datoteke u mapi koju ste naveli. U većini slučajeva ako ne pronađe datoteku (jer postoji samo jedna datoteka), pogledat će `hp6.cs_`, i pronaći izmijenjenu verziju koju će koristiti. U slučaju drugih datoteka, uzima jednostavno zadanu lokaciju izvorne mape. Vježba će se izvesti korištenjem vaše prilagođene datoteke `hp6.cs_`.

Možda želite vratiti uobičajenu izvornu mapu u JQuiz? Odaberite "Obriši stazu izvorišne datoteke" u izborniku Opcije, ili pritisnite `Control + Alt + Shift + T` da vratite program u početno stanje zadane izvorne mape. Kada

ovo napravite, staza prilagođene mape nestat će iz trake stanja u dnu lijeve strane zaslona.

Potpune upute za uređivanje izvornih datoteka programa Hot Potatoes možete naći ovdje:

http://hotpot.uvic.ca/howto/hacking_workshop/

i par članaka ovdje:

<http://hotpot.uvic.ca/howto/editsource.htm>

http://hotpot.uvic.ca/hotpot/howto/hacking_hotpot.htm

Možete postaviti lokaciju izvorne mape za sve programe korištenjem glavnog Hot Potatoes sučelja (onaj sa svim programima) i odabrati Postavke projekta u izborniku Opcije.

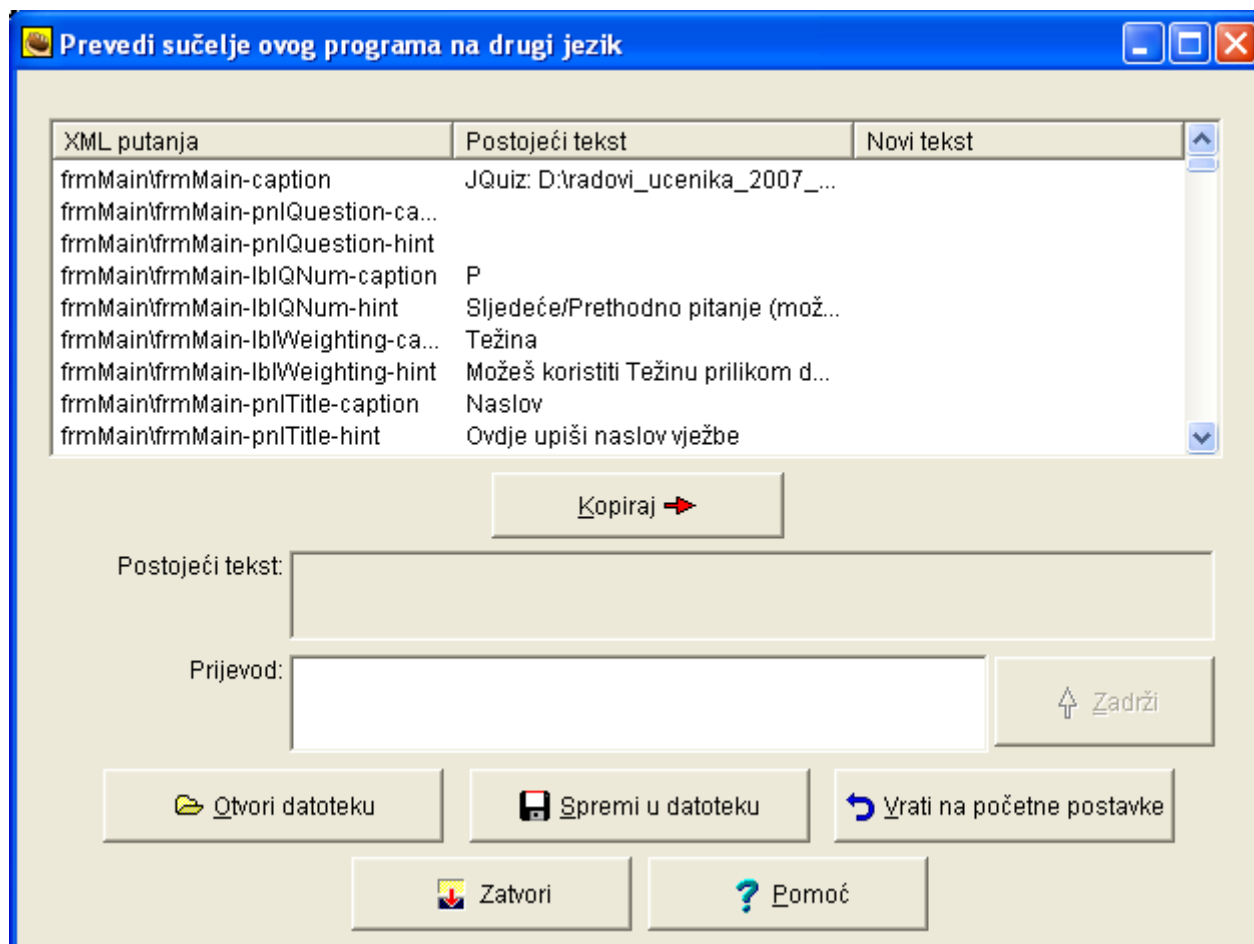
Prijevod sučelja programa



U verziju 5 Hot Potatoes-a uvodi se nova funkcionalnost koja omogućuje korisniku prilagodbu sučelja Hot Potatoes-a. Bilo koji tekst, naslov, naziv gumba, naredba, se mogu prevesti i spremiti u datoteku prijevoda. Datoteku prijevoda možete učitati naknadno te promijeniti izgled sučelja programa. Ako odaberete naredbu [Opcije / Sučelje / Prevođenje sučelja](#), dobit ćete izgled prozora kao na slici dolje.

Kliknite na željeni dio **mapirane slike** kako biste dobili više informacija o pojedinim stavkama unutar prozora.

Napomena: Ako želite prevesti cijeli Hot Potatoes trebate koristiti jednu datoteku za prijevod za sve Potato programe, izbjegavajući dupliciranje datoteka. Prvo prevedite glavno sučelje, zatim uđite u svaki Potato program i učitajte istu datoteku prijevoda sučelja naredbom [Opcije / Sučelje / Prevođenje sučelja](#) i prevedite naredbe.



Kako instalirati i deinstalirati Hot Potatoes



Za instalaciju **Hot Potatoesa** jednostavno ga odzipajte u mapu i pokrenite [setup_hotpot_xxxx.exe](#) (gdje xxxx označava broj verzije). Za deinstalaciju pokrenite [Dodaj/Ukloni programe](#) iz [Upravljačke ploče](#) Windowsa.

Ako ste sistem-administrator, možda ćete htjeti pokrenuti tihu instalaciju ili podesiti neke parametre instalacije. Instalacijski programi Hot Potatoesa za Windows su napravljeni pomoću odličnog Inno Setup programa, koji omogućuje sljedeće parametre iz komandne linije za tihu instalaciju (taj tekst je doslovni navod iz Inno Setup dokumentacije koju je napisao Jordan Russell):

/SP-

Onemogućuje upozorenje This will install... Do you wish to continue? (Ovime ćete instalirati... Želite li nastaviti?) na početku instalacije.

/SILENT, /VERYSILENT

Dajete uputu Setupu da bude tih ili veoma tih. Kad je Setup tih neće se prikazivati čarobnjak i pozadinski prozor, ali će se prikazati napredak instalacije. Kad je Setup veoma tih neće se prikazati niti napredak instalacije. Sve ostalo ide normalno, tako da se npr. prikazuju poruke o greškama tijekom instalacije i polazno upozorenje (ako ga niste onemogućili iz komandne linije s '/SP-' opcijom koja je maloprije opisana).

/SUPPRESSMSGBOXES

Daje uputu Setupu da izostavi prozorčice s porukama. Ima utjecaja jedino u kombinaciji s '/SILENT' i '/VERYSILENT'.

Uobičajeni odgovor u slučajevima gdje postoji izbor jest:

- Da u slučaju 'Sačuvati noviju datoteku?'
- Ne u slučaju 'Datoteka postoji, potvrdite zamjenu.'
- Prekini u slučaju Prekini/Pokušaj_ponovno.
- Odustani u slučaju Odustani/Pokušaj_ponovno.
- Da (=nastavi) u slučaju

Upozorenje_o_prostoru_na_disku/Mapa_postoji/Mapa_ne_postoji/Upozorenje_da_nema_deinstalacije/Poruka_c
-Da (=ponovno pokreni) u slučaju Poruka_Završeno_-
_Ponovno_pokretanje/Deinstalirano_i_potrebno_ponovno_pokretanje.

Sljedeće okvire s porukom nije moguće izostaviti:

- Okvir s porukom O Setupu.
- Okvir s porukom Izaći iz Setupa? (Exit Setup?)
- Bilo koji okvir s porukom o grešci koji se prikazuje prije nego Setup (ili Uninstall - Deinstalacija) stigne pročitati parametre iz komandne linije.

/LOG

Uzrokuje da Setup stvori datoteku dnevnika (log file) u korisnikovoj TEMP mapi s detaljima o instalaciji datoteke i akcijama koje je poduzeo tijekom instalacije.

Datoteka dnevnika se stvara s jedinstvenim imenom baziranim na trenutnom datumu. (Neće zamijeniti niti će se dodati u postojeće datoteke)

Podaci koji su sadržani u datoteci dnevnika su tehničke prirode i nisu namijenjeni da budu razumljivi krajnjim korisnicima.

/LOG="ime_datoteke"

Isto kao /LOG, samo što vam ovo dopušta da točno odredite putanju/ime_datoteke koju želite za datoteku dnevnika. Ako datoteka s tim imenom već postoji, biti će zamijenjena. Ako se datoteka ne može napraviti, Setup će prekinuti rad s porukom o grešci.

/NOCANCEL

Onemogućuje odustajanje tijekom procesa instalacije time da onemogućuje gumb Odustani i ne obazire se na klikanje na gumb Zatvori. Ovo je korisno u kombinaciji sa '/SILENT' ili '/VERYSILENT'.

/DIR="x:\ime_mape"

Ručno postavljanje imena odredišne mape umjesto uobičajenog imena prikazanog na Odaberi_odredišnu_mapu stranici čarobnjaka. Mora biti određeno potpuno ime putanje.

/GROUP="ime mape"

Ručno postavljanje imena mape na izborniku Start umjesto uobičajenog imena prikazanog na Odaberi_Mapu_Start_Izbornika stranici čarobnjaka.

Što se dobije instalacijom programa?



U slučaju da želite deinstalirati **Hot Potatoes** paket ili trebate dodatnog memorijskog prostora kojeg ćete stvoriti brisanjem starih datoteka, informacije u nastavku će vam pri tom pomoći:

Sve mape i datoteke programa su instalirane u glavnu mapu programa.

Jedna dijeljena ActiveX kontrola, keyhelp.ocx, je instalirana u mapu [Common Files](#), koja je uobičajeno smještena u putanji "C:\Program Files\Common Files" u 32-bit Windows-ima i "C:\Program Files (x86)\Common Files" u 64-bit Windows-ima. Ova datoteka omogućuje skočni rad za CHM Help datoteku. Ona je besplatna i dostupna na [Keyworks.net](#). Ova datoteka se uobičajeno koristi u različitim programima tako da se ne morate brinuti ako je izbrišete. procesu deinstalacije program će vas pitati da li ju želite izbrisati.

NA DRUGIM MJESTIMA NEMA INSTALIRANIH DATOTEKA (tj. ništa nije instalirano u windows ili sistemske mape)

U [glavnoj programskoj mapi](#) su smještene dlls datoteke, datoteke pomoći i konfiguracijske datoteke. Tu se nalazi osnovni sadržaj instalacije.

U mapi **translations** asu konfiguracijske datoteke i datoteke prijevoda sučelja programa za svaki jezik pojedinačno. Ako datoteke na drugim jezicima ne trebate, možete i izbrisati. Pazite da ne izbrišete datoteku **hrvatski6.hif** koja sadrži hrvatski prijevod sučelja i **hrvatski6.cfg** koja sadrži naredbe za vježbe.

In the [source](#) subfolder are the source files used for generating Web pages. These are essential.

U mapi [srcbackup](#) su kopije datoteka iz mape source. Ove datoteke se koriste kada obnavljate njihov originalni status. Ovu mapu poželjno je zadržati.

U mapi [tutorial](#) nalaze se datoteke tutorijala (uputnika). Sadrže brojne primjere primjene različitih programa Hot Potatoes-a pa ih preporučavamo zadržati.

Promjene koje će se napraviti u [Registry](#) su:

Pod [HKEY_CLASSES_ROOT](#):

Ulazi su kreirani za programe sljedećih ekstenzija:

.jbc (uključujući kompatibilnosti za ranije verzije Hot Potatoes-a)

.jqz

.jcl

.jcw

.jmx

.jmt

.jms (Masher datoteke)

.bjm (Masher batch datoteke)

za svaki program pojedinačno:

HotPotJQuizFile

HotPotJClozeFile
HotPotJCrossFile
HotPotJMixFile
HotPot JMatchFile
HotPotMasherFile

Pod **HKEY_CURRENT_USER**:

Ulaz za [Software HalfBaked-a](#), i program [HotPotatoes](#). Sadrži konfiguracijske informacije za cijeli paket verzije [HotPotates\6\](#).

Ako koristite mrežne opcije ulaz je kreiran
na: **HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\HalfBaked\HotPotatoes**.