

A T F

verze 6.1

Psaní na klávesnici počítače všemi deseti prsty

The screenshot shows the ATF software interface. At the top, the title bar reads "All Ten Fingers - ATF". Below it is a menu bar with options: Student, Výuka, Procvičování, Nadstavba, Zobrazit, Formát, Parametry, and Nápověda. The main window title is "Lekce 13 - Věty - Snímek 1/1". The interface includes a toolbar with icons for navigation and editing, and a dropdown menu showing "Lekce 13 {f}" and "* Věty".

The main content area has a green background and displays two paragraphs of text in a blue monospace font:

dostali dopis, růst platů, růst zisků, dostal trest,
t e
dostali dopis, růst pla

postoupili spis, dostali lhůtu, zaplatili poplatek za
rozhlas, zajistili dotisk tohoto katalogu,

Below the text is a diagram of a keyboard layout. The keys are labeled with their respective letters and symbols. The letter 't' is highlighted in blue, and the letter 'e' is highlighted in green. The keyboard layout includes keys for numbers 1-0, Tab, Caps lock, Shift, Ctrl, Alt, and Enter.

On the right side of the interface, there is a "Metronom" (metronome) control with a red bar and a numerical display showing "90".

At the bottom of the window, the status bar contains the text "Dokumentace je v souboru AtfDoc.doc", "Lekce 13 - Věty - Snímek 1/1", and "NUM".

Obsah:

1	ÚVOD	3
1.1	NASTAVENÍ ADRESÁŘŮ	3
1.2	VOLBA KLÁVESNICE	3
1.3	ZAHÁJENÍ VÝUKY	3
1.4	PRVNÍ UKONČENÍ VÝUKY	3
1.5	POKRAČOVÁNÍ VE VÝUCE	3
2	VÝUKOVÉ TEXTY	4
2.1	VÝUKOVÉ TEXTY V LEKCÍCH	4
3	VÝUKA	5
3.1	NASTAVENÍ SNÍMKU	5
3.2	INFORMACE O SNÍMKU	5
3.3	REŽIM PSANÍ	6
3.3.1	<i>Oprava znaku po chybě</i>	6
3.3.2	<i>Automatické řádkování</i>	6
3.4	TVAR PSANÉHO ŘÁDKU	6
3.5	KONTROLA PRSTOKLADU	7
3.5.1	<i>Zobrazená klávesnice</i>	7
3.5.2	<i>Slovní popis prstokladu</i>	7
3.6	KONTROLA PRAVIDELNÉHO RYTMU PSANÍ – METRONOM	7
3.7	VOLNÝ SNÍMEK	7
4	PROCVIČOVÁNÍ	8
4.1	OPAKOVÁNÍ SNÍMKU	8
4.2	SNÍMEK Z CHYBNÝCH SLOV	8
4.3	SNÍMEK NA ZVOLENOU DOBU	8
5	ZOBRAZENÍ VYHODNOCENÍ A ARCHIVACE	9
5.1	VÝSLEDKY	9
5.2	VYHODNOCENÝ TEXT	9
5.3	ARCHIVACE	10
6	PRAVIDLA VYHODNOCENÍ	11
6.1	POČÍTÁNÍ ÚHOZŮ	11
6.1.1	<i>Počítání úhozů za jednotlivé znaky</i>	11
6.1.2	<i>Připočítávání úhozů za řádkování</i>	11
6.1.3	<i>Počítání úhozů skupiny velkých písmen</i>	11
6.1.4	<i>Počítání úhozů skupiny číslic</i>	12
6.2	POČÍTÁNÍ CHYB	12
6.3	VÝPOČET RYCHLOSTI A PŘESNOSTI	13
6.4	HODNOCENÍ	13
7	POPIS PROGRAMU	14
7.1	GRAFICKÁ ÚPRAVA OBRAZOVKY	14
7.2	KLÁVESOVÉ ZKRATKY	14

1 Úvod

1.1 Nastavení adresářů

Program ATF zapisuje nebo čte některé potřebné informace ze souborů uložených na disku počítače. Umístění těchto souborů je nastavitelné a je rozumné provést toto nastavení před zahájením výuky. Během výuky vznikají tři typy souborů (jejich bližší specifikace bude uvedena později) :

Profily Archivy Texty

Nastavení v programu ATF volbou položky **Možnosti** v menu **Parametry**. Použitím příslušného tlačítka „...“ se zobrazí struktura adresářů na vašem počítači a výběrem požadovaného adresáře se automaticky nastaví plná cesta zvoleného adresáře.

1.2 Volba klávesnice

Před zahájením výuky je nutné zvolit klávesnici, na které se chceme naučit psát. Program ATF umožňuje výuku na následujících klávesnicích:

- **Česká – qwertz**
- **Česká – qwerty**
- **Americká**
- **Německá**

1.3 Zahájení výuky

Pokud chceme zahájit výuku, je nutné zadat jméno, tj. vytvořit „profil **nového studenta**“. Profilem studenta rozumíme souhrn všech informací o dosavadním průběhu výuky studenta včetně posledního nastavení prostředí programu. Profil studenta se průběžně ukládá do souboru. Při pokračování ve výuce se program z tohoto souboru aktualizuje, což umožňuje individuální pokračování výuky v místě, kde byla přerušena.

Pro vytvoření nového profilu studenta použijte položku **Nový** v menu **Student**. Kromě zadání jména je nutné zaškrtnout rozložení klávesnice, na které bude výuka probíhat. Zadané jméno se objeví v levém horním rohu programu a od tohoto okamžiku se zaznamenávají prováděné změny.

1.4 První ukončení výuky

Při prvním ukončení výuky je nutné specifikovat adresář a jméno souboru, kde budou výsledky uschovány. Pro tuto specifikaci můžeme použít jednu z následujících voleb menu **Student**:

- **Uložit** – výsledky se uloží a můžeme pokračovat dál
- **Zavřít** – výsledky se uloží a program přejde do testovacího režimu
- **Konec** – výsledky se uloží a program skončí

Při volbě **Zavřít** a **Konec** se program nejdříve zeptá, zda chcete výsledky uložit. Po odpovědi **Ano** se otevře souborový dialog (stejně jako při volbě **Uložit**), kde je nutné specifikovat adresář a jméno souboru. Pokud jsme již nastavili adresář pro profily, pak je souborový dialog otevřen v tomto adresáři a je zde připraveno jméno souboru odpovídající jménu zadanému při vytváření profilu. V tomto případě stačí zmáčknout tlačítko „Uložit“. Vytvořený soubor má automaticky příponu ATF.

1.5 Pokračování ve výuce

Ve výuce pokračujeme následujícím způsobem. Po spuštění programu se dostáváme vždy do „volného režimu“. Zvolíme položku **Otevřít** a klikneme na jméno příslušného souboru profilu studenta. Program se nastaví do stavu, kde jsme výuku ukončili.

Pokud chceme výuku znovu ukončit, nemusíme specifikovat jméno souboru a souborový dialog se již neobjevuje. Soubor daného profilu existuje a my pouze odpovíme na otázku, zda chceme změny uložit.

2 Výukové texty

K programu ATF jsou ke každé klávesnici dodávány výukové texty ve formě binárních souborů, ze kterých program postupně generuje textové snímky. Kromě těchto standardních textů lze v programu pro volné snímky, opis z předlohy nebo pro psaní na diktát použít též texty v textových souborech.

2.1 Výukové texty v lekcích

Standardní výukové texty programu ATF byly sestaveny ve spolupráci s PhDr. O. Kuldovou, spoluautorkou učebnice Technika administrativy 1 pro střední školy, na základě metodických postupů pro nácvik psaní hmatovou metodou. Výukové texty jsou rozděleny do následující struktury podle postupně probíraných kláves:

Lekce → Podlekce → Snímek

Lekce jsou rozděleny do podlekcí tak, aby výuka postupně obsahovala přípravu, procvičování, opakování, nácvik přesnosti a rychlosti psaní. Podlekce jsou označeny takto:

- Hmaty
- Slova
- Věty
- Text

Všechny podlekce nemusí být obsaženy v každé lekci. Jak přibývají procvičované znaky, a zvyšuje se dovednost studenta, lekce se postupně skládají ze složitějších textů, a tudíž z vyšších podlekcí. Z toho důvodu názvy podlekcí pouze naznačují postup výuky a nejsou striktně použity pouze hmaty, slova a věty.

Podlekce jsou složeny z jednoho nebo více snímků. Snímkem rozumíme jeden či více řádků textu, který je nutné napsat vcelku. Po napsání je snímek vždy vyhodnocen. Snímek je tedy základním prvkem výuky a výuka probíhá v postupném napsání všech snímků výukového textu. Psaní libovolného snímku můžeme vždy opakovat. Některé snímky se vytvářejí z náhodně vybraných „atomů“ vstupního textu, což umožňuje, aby při opakovaném zvolení téhož snímku nebyl snímek zcela totožný.

Podlekce **Hmaty** je základním nácvikem a obsahuje přípravné texty, které obvykle zahrnují asi deset snímků a slouží zejména nácviku hmatů k nově probíraným klávesám.

Podlekce **Slova** obsahuje dva snímky z častých slov, na kterých se nacvičují probírané znaky.

Podlekce **Věty** obsahuje jeden snímek z vět. Program tento snímek náhodně vytváří z vět a větných úseků vstupního textu. Při opakovaném zvolení dostaneme odlišný snímek.

Podlekce **Text** obsahuje souvislý text. Délka textu se v průběhu výuky postupně prodlužuje.

3 Výuka

Základem výuky je postupné opisování textových celků (snímků) zařazených do lekcí a podlekcí.

3.1 Nastavení snímku

Při otevření profilu studenta se program nastaví na lekci a podlekci, kterou student naposledy používal. Pomocí tlačítka **Další snímek** (Ctrl+D) a **Předchozí snímek** snadno nalistujeme snímek, který chceme opakovat, nebo první ještě nepsaný snímek. Po spuštění programu je tak možné okamžitě pokračovat ve výuce.

Při dopsání snímku se zobrazí výsledky a program můžeme posunout na snímek následující zmáčknutím klávesy Enter nebo položkou **Další snímek** v menu **Výuka**.

Pokud chceme nastavit snímek mimo pořadí, použijeme nastavování v nástrojovém panelu. Zde lze zvolit lekci a podlekci, kterou chceme probírat. První snímek zvolené lekce či podlekce se zobrazí okamžitě a konkrétní snímek v podlekci můžeme nalistovat pomocí volby **Další snímek**.

3.2 Informace o snímku

Program zaznamenává výsledky napsaných snímků a podává o nich informaci. V informačním panelu a stavovém řádku jsou stále zobrazeny údaje o dalším probíraném snímku nebo o snímku právě probíraném.

Právě psaný snímek je popsán ve tvaru:

Lekce 26 – Hmaty – Snímek 3/9 [146, 98.92]

U dalšího snímku je navíc uvedeno „Další snímek“:

Další snímek: Lekce 26 – Hmaty – Snímek 3/9 [146, 98.92]

Identifikace má tyto části:

- číslo lekce
- typ podlekce
- číslo snímku v dané podlekci
- počet všech snímků v podlekci

Pokud byl snímek již alespoň jednou propsán, jsou v hranatých závorkách uvedeny zatím nejlepší výsledky. Tato informace podporuje snahu studenta napsat snímek lépe.

Jde o tyto údaje:

- rychlost
- přesnost

Pokud byl snímek již psán, je v pravé části informačního panelu zobrazena ikona, která odpovídá úspěšnosti podle kritérií v kapitole o vyhodnocení.

V případě, že je navolen volný snímek obsahuje informace o snímku jméno zvoleného textového souboru.

3.3 Režim psaní

3.3.1 Oprava znaku po chybě

Program ATF umožňuje psát ve dvou režimech:

- Oprava znaku po chybě:
Oprava je povinná a ve psaní nelze pokračovat, dokud znak není opraven. Je tedy nutné smazat chybný znak zpětnou klávesou (Backspace) a napsat znak správný.
- Bez opravy znaku:
Oprava není možná a ve psaní musíme pokračovat následujícím znakem.

Doporučení: Během běžného psaní si zpravidla každou chybu uvědomíme. Je proto výhodnější si zvyknout na okamžitou opravu překlepu. Doporučujeme ponechat volbu **Oprava znaku po chybě**.

3.3.2 Automatické řádkování

Editory obvykle automaticky zalamují řádek, když konec napsaného slova překročí nastavenou délku řádku. To umožňuje spojitě psaní včetně mezery za každým slovem. V programu ATF je proto řádek ve snímku ukončen mezerou. Při dopsání mezery na konci řádku se automaticky přejde na další řádek.

Pokud v Editoru požadujeme nový odstavec, pak používáme klávesu „Enter“. Znak Enter je v programu zobrazen znakem „¶“.

3.4 Tvar psaného řádku

Nácvik spočívá v opisování řádku, který představuje aktuální řádek zvoleného snímku. Po napsání řádku se automaticky nabídne řádek následující. Zbytek textu lze zobrazit v dolní části obrazovky.

Přehled o psaném řádku včetně minulých chybných znaků a okamžitého stavu je zobrazen ve formě následující trojice řádků:

- Předloha - plné zobrazení opisovaného řádku.
- Řádek chybných znaků - postupné zobrazení chybných znaků, a to v místě, kde chyba nastala.
- Psaný řádek - dosud napsaný text včetně kurzoru na místě dalšího znaku.

Při opisování předlohy se v místě kurzoru objeví napsaný znak a kurzor se posune. Uděláme-li chybu, v režimu **Oprava znaku po chybě** je nutné zpětnou klávesou chybu opravit a napsat znak správný. Po stisku zpětné klávesy se kurzor posune zpět, chybný znak se smaže a zobrazí se v řádku chybných znaků.

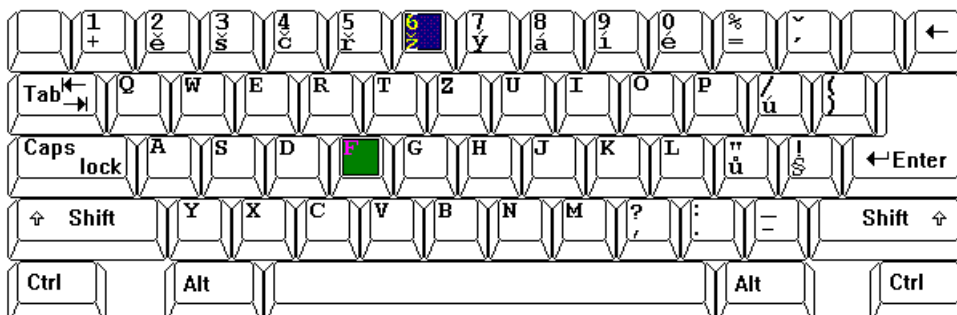
Pokud jsme zvolili **Tón po chybě**, pak jsme na chybu upozornění příslušným zvukem.

Upozornění: Pokud se psané znaky nezobrazují, udělali jsme pravděpodobně chybu, které jsme si nevšimli, a je nutné chybný znak nejdříve smazat.

3.5 Kontrola prstokladu

Při výuce je nutné používat standardní, optimálně navržený prstoklad. Tento prstoklad se naučíme pro každý nový znak a občas provedeme kontrolu jeho správnosti. Program umožňuje kontrolu pomocí dvou prostředků:

3.5.1 Zobrazená klávesnice



V dolní části obrazovky lze zobrazit klávesnici. Při psaní je vždy zobrazena následující očekávaná klávesa (barva modrá) a současně klávesa ze základní polohy odpovídajícího prstu (barva zelená). Vzhledem k tomu, že prstoklad základní polohy je snadno zapamatovatelný, můžeme snadno určit prst, který máme použít.

3.5.2 Slovní popis prstokladu

Pokud v menu **Parametry** zvolíme **Prstoklad**, v informačním panelu se průběžně zobrazuje slovní popis prstokladu následujícího znaku.

3.6 Kontrola pravidelného rytmu psaní – metronom

Jedním z hlavních cílů výuky je naučit se psát rovnoměrným rytmem. Nepravidelný rytmus vede k chybným úderům, k vynechání nebo kumulaci úderů a je limitujícím faktorem pro zvyšování rychlosti psaní. Proto důležitou součástí programu je vizuální či zvukový metronom.

Frekvenci metronomu lze snadno zvolit na vlastním panelu metronomu, a to i v průběhu psaní. Metronom je možné též umístit na libovolné místo obrazovky.

3.7 Volný snímek

Při psaní snímků v lekcích je možné doplnit výuku vložením snímku ze souboru. Pro tyto účely lze použít libovolný textový soubor.

4 Procvičování

Každý snímek bychom měli opakovat tak dlouho, až dosáhneme alespoň požadované přesnosti. K tomu účelu je možné zvolit procvičování textu zvoleného snímku v různé formě

4.1 Opakování snímku

Psaní snímku můžeme libovolně opakovat. Text při navolení opakování snímku je vždy stejný jako původně navolený snímek.

Pokud navolíme jiný snímek a časem se vrátíme k původnímu snímku, pak můžeme dostat poněkud jiný text, protože některé snímky ze slov či větných úseků jsou náhodně vytvářeny z určité zásoby slov či větných úseků.

4.2 Snímek z chybných slov

Snímek z chybných slov je složen z chybných slov naposledy psaného snímku. Tato volba není tedy možná v případě, když napíšeme snímek bez chyby.

4.3 Snímek na zvolenou dobu

Možné je též zvolit psaní snímku na čas. Po zvolení doby (v minutách) je cyklicky opisován text zvoleného snímku až do vypršení zvoleného časového intervalu.

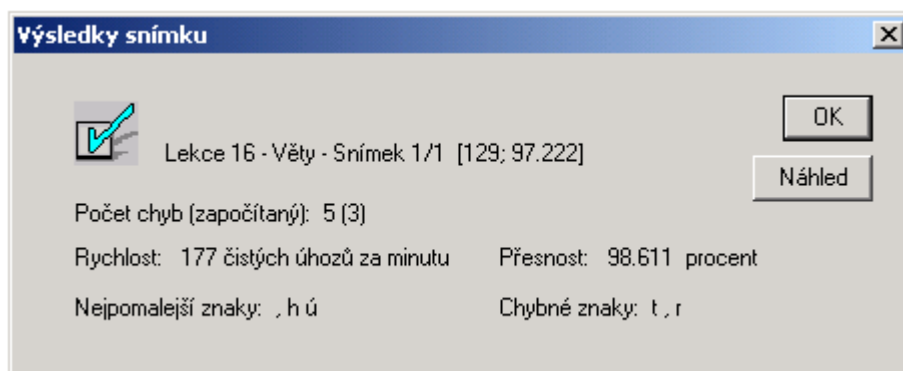


Tato funkce lze využít zejména při výuce ve školách, kde volba snímku na čas umožňuje psaní ve třídě s různou úrovní studentů.

5 Zobrazení vyhodnocení a archivace

5.1 Výsledky

Po napsání snímku je snímek okamžitě vyhodnocen a výsledky zobrazeny:



Výpočet počtu hrubých úhozů, celkového počtu chyb, počtu započítávaných chyb, výpočet čistých úhozů, rychlosti a přesnosti psaní je v programu ATF odvozeno z pravidel INTERSTENO v souladu s MŠMT (viz. kapitola „pravidla vyhodnocení“).

5.2 Vyhodnocený text

Výše uvedený dialog obsahuje i tlačítko „Náhled“. Po zmáčknutí tlačítka se v rolovacím okně zobrazí vyhodnocený napsaný text, který je možné prohlížet, tisknout nebo uložit do souboru.

Pro výpis vyhodnoceného textu byl zvolen dvojřádkový formát, který umožňuje zachytit všechny informace. V dolním řádku je napsaný text doplněný o znak '*' na místech chybějícího znaku. Při překlepu či vynechání znaku je v horním řádku zobrazen správný znak a znak '*' je také zobrazen na místech přebývajícího znaku.

To umožňuje analyzovat z textu, k jakému přehmatu došlo a v případě více chyb lze snadno zjistit původní text.

2 (1)	Před nástupem dovolené je p ^r *ascovník povinen oznámit	53
2 (2)	organizaci místo svého pob ^y etu o dovolené. Skutečný dem ⁿ	109
2 (1)	nástupu dovolené a den opětovného náts*upu do práce	160
11 (1)	potvrzuje na *****tiskopisu bezprostředně nadřízený	207
	vedoucí.	215
	Diktát nebo opis: C:\ATF\texty\dovolena.txt	
	Počet chyb (započítaný): 17 (5)	
	Rychlost: 141 čistých úhozů za minutu	
	Přesnost: 97.674 procent	
	Chybovost: 2.326 procent	

Vlevo je u každé řádky napsán počet chyb a v závorce počet chyb, který se započítává podle zvoleného vyhodnocení. Způsob vyhodnocení započítávaných chyb je možné nastavit v položce **Možnosti** v menu **Parametry**. Vpravo je u každé řádky počet úhozů od počátku textu. Nad chybným znakem je uveden znak správný a chybné znaky jsou též odlišeny barevně. Na konci textu je napsáno celkové vyhodnocení.

Z náhledu můžeme takto vyhodnocený text tisknout nebo uložit do samostatného souboru. Tisk a uložení je doplněno též o jméno studenta, datum a specifikaci textu (jméno souboru nebo specifikace snímku). V tisku jsou chybné znaky též podtrženy.

5.3 Archivace

Archivace napsaných textů slouží zejména k dodatečnému upřesnění výsledků výuky. Zarchivovat můžeme jednotlivý snímek z náhledu uložením vyhodnoceného textu do souboru. Text je uložen v následujícím tvaru:

Příklad:

***** Petr Novák: 2002/10/27 19:08:15 *****

Diktát nebo opis: C:\ATF\texty\dovolena.txt

Počet chyb (započítaný): 17 (5)

Rychlost: 141 čistých úhozů za minutu

Přesnost: 97.674 procent

Chybovost: 2.326 procent

Nejpomalejší znaky: z . j

Chybné znaky: n y

Orientační známka: 5

	r *	
2(1)	Před nástupem dovolené je p*ascovník povinen oznámit	53
	y n	
2(2)	organizaci místo svého pobetu o dovolené. Skutečný dem	109
	* t	
2(1)	nástupu dovolené a den opětovného náts*upu do práce	160
	příslušném ...	
11(1)	potvrzuje na *****tiskopisu bezprostředně nadřízený	207
	vedoucí.	215

Pokud má student nastavenou archivaci, pak se ve stejném tvaru napsané snímky průběžně ukládají do jediného souboru „jméno_profilu.ach“.

Tj. například soubor „Petr Novak.ach“ je uložen v archivačním adresáři v textovém tvaru a lze jej prohlížet v libovolném textovém editoru. Archivaci lze zapnout až po otevření profilu studenta a jméno archivačního souboru je odvozeno ze jména profilu. Zapnutí se provádí položkou **Archivace** v menu **Parametry**. Každý zapsaný snímek zapíše program na konec existujícího archivačního souboru. Pokud není soubor na příslušném archivačním adresáři nalezen, pak je automaticky vytvořen nový. V případě, že je soubor již příliš dlouhý, doporučujeme soubor přejmenovat. Program automaticky vytvoří nový soubor.

6 Pravidla vyhodnocení

6.1 Počítání úhozů

6.1.1 Počítání úhozů za jednotlivé znaky

Základní jednotkou pro měření rozsahu psaní je jeden úhoz. Platí obecné pravidlo, že počet úhozů pro napsání znaku odpovídá počtu stisknutých kláves. Vychází se z rozmístění znaků na klávesnici počítače. Pro českou klávesnici platí následující pravidla.

- Za jeden úhoz se počítají:
znaky psané bez přepřačovače (Shift), mezera, nový řádek (Enter).
- Za dva úhozy se počítají:
znaky psané s přepřačovačem (velká písmena bez diakritických znamének, číslice, některá interpunkční a diakritická znaménka), malé ó.
- Za tři úhozy se počítají:
Písmena d', t', ň (háček = 2 úhozy, d = 1 úhoz), velká písmena s čárkou (čárka = 1 úhoz, velké písmeno = 2 úhozy).
- Za čtyři úhozy se počítají:
velká písmena s háčkem, např. Č (háček = 2 úhozy, velké C = 2 úhozy).

Poznámka: Počet úhozů pro daný snímek odpovídá součtu stisknutí všech použitých kláves během psaní, a to včetně chybně použitých kláves a opravy. Takto určený počet úhozů nazýváme „počet hrubých úhozů“.

6.1.2 Připočítávání úhozů za řádkování

V případě klávesnice vlastně nejde o připočítávání úderů za řádkování (řádkuje se automaticky), ale o započítání mezeríku nebo entru na konci řádku. Ačkoli tyto znaky musíme napsat, tak obvykle nejsou zobrazeny. Napsání mezery nebo entru za posledním řádkem není nutné.

Při počítání úderů proto ke každému řádku kromě posledního připočítáváme jeden úder.

6.1.3 Počítání úhozů skupiny velkých písmen

Skupinu velkých písmen se doporučuje psát pomocí klávesy „CapsLock“. Před začátkem skupiny velkých písmen zapneme „CapsLock“ a před prvním malým písmenem „CapsLock“ opět vypneme. Výjimkou jsou písmena Ď, Ť, Ň, Ó, která je nutné při zapnutém „CapsLocku“ psát pomocí háčku a čárky a odpovídajícího velkého písmene bez přepřačovače.

Při počítání úhozů skupiny velkých písmen předpokládáme, že tato skupina byla napsána pomocí „Caps Locku“. Z toho důvodu je každý znak ve skupině počítán za jeden úhoz a připočten je jeden úhoz za zapnutí a jeden za vypnutí „CapsLocku“. Pokud skupina obsahuje Ď, Ť, Ň nebo Ó, pak je odpovídající velké písmeno bez diakritiky psáno bez přepřačovače a znak Ó je počítán za dva a znaky Ď, Ť, Ň za tři úhozy. Skupina velkých písmen může též obsahovat mezery.

6.1.4 Počítání úhozů skupiny číslic

Při psaní kratších čísel v textu píšeme skupinu číslic na alfanumerické klávesnici. (Přesun pravé ruky na numerickou klávesnici zdržuje.) Číslice na pravé straně klávesnice píšeme podle prstokladu, číslice na levé straně klávesnice píšeme ukazováčkem pravé ruky, abychom levým malíčkem mohli držet stisknutou levou klávesu Shift. Pro psaní delších čísel obvykle používáme numerickou klávesnici. Vzhledem k tomu, že v procvičovaných textech převažují kratší číselné údaje, předpokládáme, že byly napsány pomocí kláves na alfanumerické klávesnici. Počet úderů tedy odpovídá počtu číslic plus jeden úder za použití klávesy Shift (např. 3105 = 5 úderů).

6.2 Počítání chyb

Kritérium počítání chyb není v praxi zcela jednoznačné. Často se počítá každý nesprávný úhoz za jednu chybu. Tj. překlep, přidání nebo vynechání znaku je započteno jako jedna chyba. Tento počet je v programu ATF vždy uveden jako celkový počet chyb.

Přesnější kritérium používají pravidla organizace INTERSTENO, které upravují charakteristiky pro posouzení psaného textu tak, aby co nejlépe vystihovaly napsaný výsledek.

Vynechaný nebo přidáný text

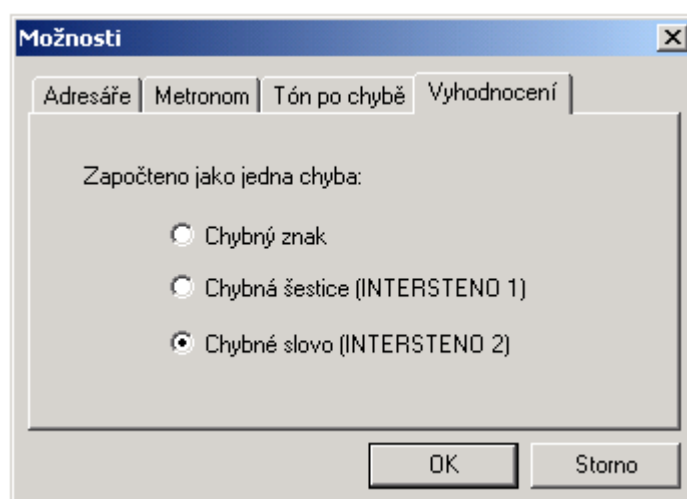
Vynechání nebo přidání delší souvislé části textu (nejméně slova) je chápáno za jednu chybu. Vynechání např. řádku tak neznamená neúměrný nárůst chyb, který by nepřesně postihoval úroveň pisatele.

Shluky chyb

Při psaní často jeden překlep ve slově vyvolá obvykle další chyby. Tyto skupiny chyb posuzuje metodika INTERSTENO jako jednu chybu. Vyhodnocení se provádí tak, že slova se rozdělí na šestice a všechny chyby uvnitř jedné šestice včetně přesmyčky na konci šestice se započítávají jako jedna chyba. Znak na místě mezery je též považován za jednu chybu.

Druhá varianta tohoto pravidla započítává všechny chyby v jednom slově jako jednu chybu.

Všechny tři výše uvedené varianty lze v programu navolit. Volba se provádí v položce **Možnosti** v menu **Parametry**:



Způsob vyhodnocení započítaných chyb ovlivňuje výpočet rychlosti i výpočet přesnosti. Doporučujeme proto provést tuto volbu na začátku výuky a nastavení ponechat.

6.3 Výpočet rychlosti a přesnosti

Program určí počet hrubých úhozů (viz 7.1) a počet započtených chyb (viz 7.2).

Rychlost. Od hrubého počtu úhozů se odečte 10 trestných úhozů za každou započtenou chybu. Tím se dosáhne celkového počtu čistých úhozů. Program též určuje dobu mezi stisknutím dvou kláves a celkovou dobu psaní snímku s přesností na milisekundy. Pomocí doby psaní snímku se určí počet čistých úhozů za minutu, který vyjadřuje rychlost psaní.

Přesnost. Pro stanovení přesnosti se z celkového počtu hrubých úhozů vypočítá procento chyb.

Příklad: Student napsal za 10 minut 1860 úhozů a měl ve snímku 5 započtených chyb.

Rychlost:

Počet hrubých úhozů za 10 minut1860
5 chyb x 10 trestných úhozů -50
Počet čistých úhozů za 10 minut 1810
Počet čistých úhozů za 1 minutu (rychlost) 181

Procento chyb:

Počet hrubých úhozů za 10 minut1860
Počet započtených chyb..... 5
Procento chyb $500 : 1860 = 0,27 \%$

Přesnost:

Přesnost 99,73 %

6.4 Hodnocení

Z hlediska dosažené **rychlosti** psaní je hodnocení studenta známkou závislé na typu školy, na počtu vyučovacích hodin a na vyučovacím cíli stanoveném osnovami. U začátečníků se zpravidla požaduje 60 čistých úhozů za minutu na známku výbornou a 40 čistých úhozů na známku dostatečnou. Po probrání celého programu se na školách s větším počtem vyučovacích hodin vyžaduje 140 - 160 čistých úhozů za minutu na známku výbornou, na školách s menším počtem vyučovacích hodin jsou požadavky nižší.

Požadavky na **přesnost** jsou na všech typech škol stejné a řídí se kritérii uvedenými v následující tabulce:

Přesnost	Hodnocení
100,00 - 99,80 %	výborný
99,79 - 99,60 %	chvalitebný
99,59 - 99,40 %	dobrý
99,39 - 99,20 %	dostatečný

Při rozdílných výsledcích dosažených v rychlosti a přesnosti psaní se známka stanoví podle horšího stupně hodnocení. (Např. je-li rychlost hodnocena stupněm Výborný a přesnost stupněm Dobrý, je výsledná známka Dobrý.)

Program obsahuje formou ikony pouze orientační zhodnocení snímku, a to především podle přesnosti. Příslušná ikona se zobrazuje po napsání každého snímku v **Okně vyhodnocení** a v pravé části informačního panelu.

7 Popis programu

7.1 Grafická úprava obrazovky

- **Menu** umožňuje způsobem standardním pod Windows volit jednotlivé funkce či nastavení programu.
- **Informační panel** je použit pro zobrazení informací během psaní. Jedná se zejména o sdělení, který snímek se právě probírá, zdali byl tento snímek již dříve zpracován a s jakými výsledky. Je zde též možné průběžně zobrazovat prstoklad.
- **Nástrojový panel** je určen pro rychlé zvolení některých funkcí programu. Jsou zde tlačítka zejména pro zvolení snímku (**Dalšího snímku**, **Opakování snímku**, **Snímku z chybných slov**). Kromě toho zde můžeme nastavit libovolný snímek mimo normální pořadí.
- **Hlavní okno**
 - **Papír** je pracovní plocha, na kterou se píše cvičný text. Vždy je zde zobrazena právě psaná řádka. Po dokončení řádky se text posouvá na řádku další.
 - **Zbytek textu** je možné zobrazit ve spodní části papíru.
 - **Klávesnice** slouží k zobrazení prstokladu psaného znaku.
 - **Metronom** je samostatný objekt umístěný v pravém horním rohu pracovní plochy. Je však možné ho posunout na libovolné místo obrazovky nebo skrýt.
- **Stavový řádek** je použit standardním způsobem pro zobrazení podrobnějšího popisu položek menu a zvolených klíčů klávesnice.

7.2 Klávesové zkratky

Při psaní textu je zpětný přechod do menu dosti pomalý. Proto program ATF obsahuje několik klávesových zkratků urychlující volbu v menu.

Ctrl+N = Vyvolání dialogu pro vytvoření profilu studenta

Ctrl+O = Vyvolání dialogu pro otevření profilu studenta

Ctrl+S = Uložení změn profilu studenta

Ctrl+D = Další snímek

Ctrl+R = Opakování snímku

Ctrl+H = Snímek s chybných slov

Pro urychlení slouží i klávesa „**Enter**“, která má význam podle kontextu:

- Je-li aktivní menu, pak se klávesou Enter volí příslušná položka.
- Je-li aktivní text, pak klávesa Enter má standardní význam (nový řádek).
- Jinak se klávesou Enter navolí další snímek.

To umožňuje zejména snadný přechod do dalšího snímku. Při dopsání snímku se objeví okno vyhodnocení. Zmáčknutím klávesy Enter okno zmizí a program přejde do menu. Při dalším zmáčknutím klávesy Enter se navolí nový snímek.