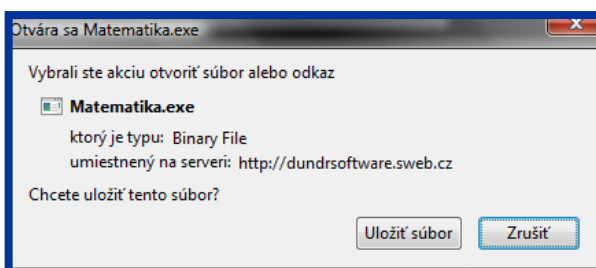
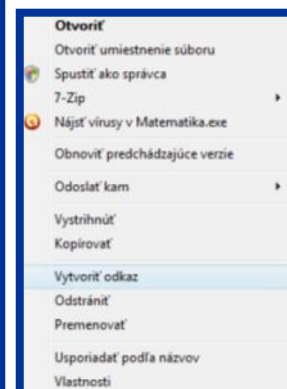
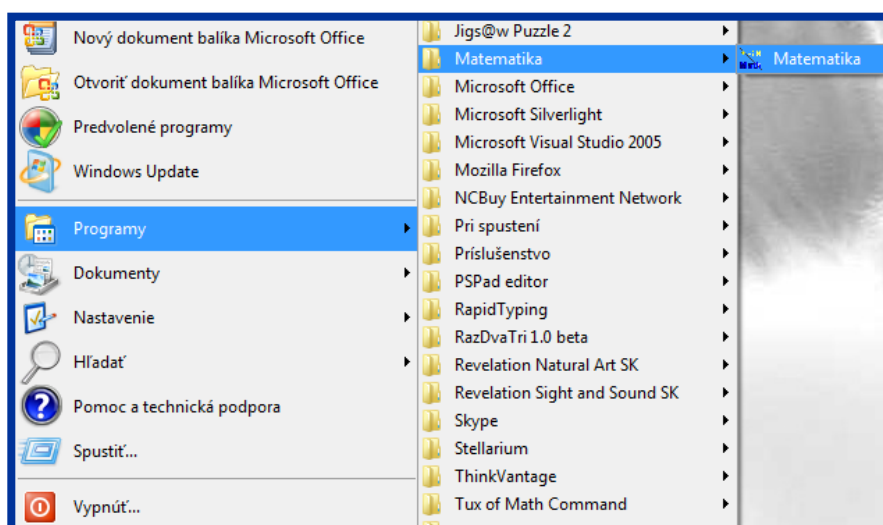


MANUÁL K MATEMATICKÉMU PROGRAMU - MATEMATIKA 1.00

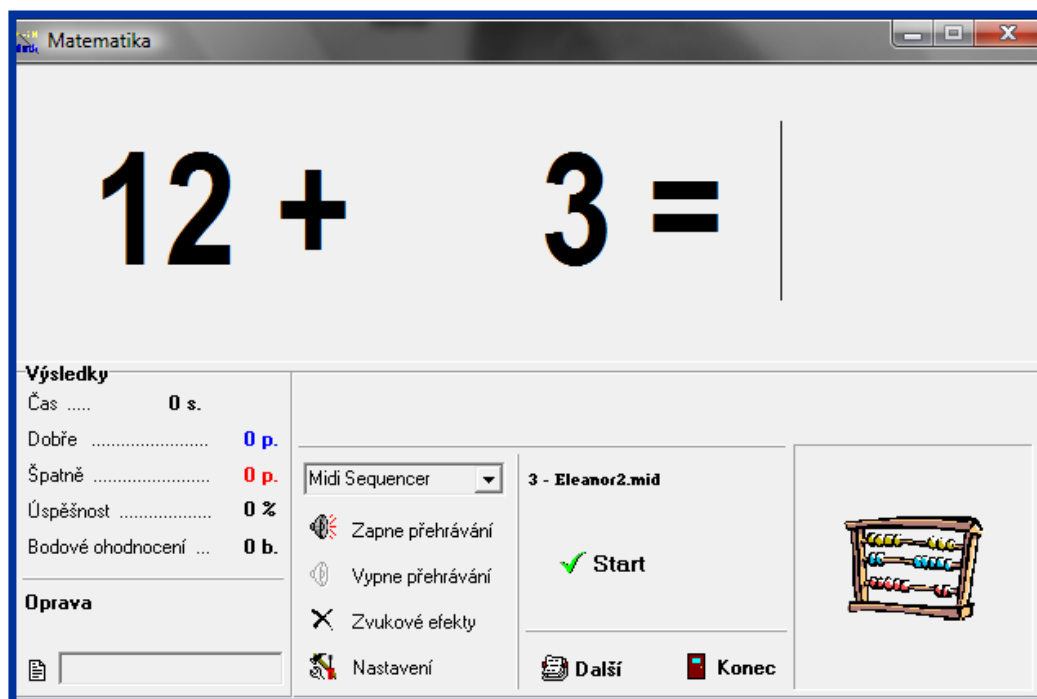
Program **MATEMATIKA 1.00** je vhodný na precvičovanie základných matematických operácií – sčítanie, odčítanie, násobenie, delenie. Má možnosti rôzneho nastavenia – počet príkladov, rozsah počítaných čísel, počítanie s nulou aj bez nuly, zobrazenie nesprávne vypočítaných príkladov, zvukové a grafické efekty a pod. Stiahneme ho z <http://www.slunecnice.cz/sw/matematika/>. Program je freeware a je lokalizovaný do češtiny.



Po stiahnutí a uložení súboru dvojklikom na ikonu inštalačného súboru **Matematika.exe** spustíme preberanie súboru. Postupne sa preklikáme tlačidlami **Next** a program nainštalujeme. Program vytvorí odkaz iba v ponuke Štart, nie na ploche a preto si ho vytvoríme manuálne. **Štart – Programy – priečinok Matematika – na program Matematika pravý klik – Vytvoriť odkaz.**

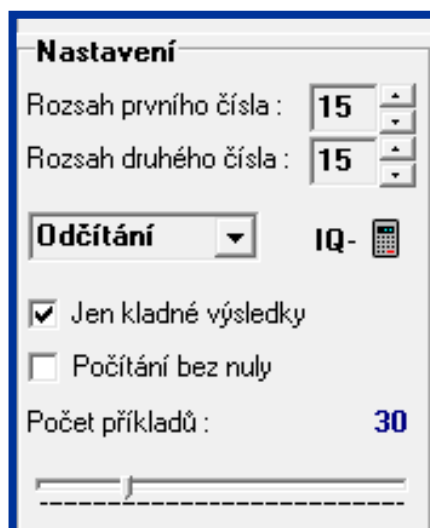


Po kliknutí na ikonu sa otvorí pracovné prostredie programu.



Nastavení

1. Krok – Klikneme na **Nastavení** a v ľavej časti okna nastavíme **Rozsah čísel**, **Matematickú operáciu**, **Počet riešených príkladov** a pod. Aby sme potvrdili zmenu v nastaveniach musíme tlačidlo **Nastavení** odkliknúť.



2. Krok – Môžeme začať počítať. Po vypočítaní príkladu je potrebné stlačiť **Enter** a program nám ukáže nasledujúci príklad. V prípade, ak začneme príklady hneď počítať vo **Výsledkoch** nám program neukazuje **Čas** a **Bodové ohodnotenie**. Ak chceme, aby to program ukazoval, príklady začneme počítať až po stlačení tlačidla **Štart**.

1. možnosť

Výsledky	
Čas	0 s.
Dobře	12 p.
Špatně	1 p.
Úspěšnost	92 %
Bodové ohodnocení ...	0 b.

Oprava

📄 13. 9 - 1 = 0

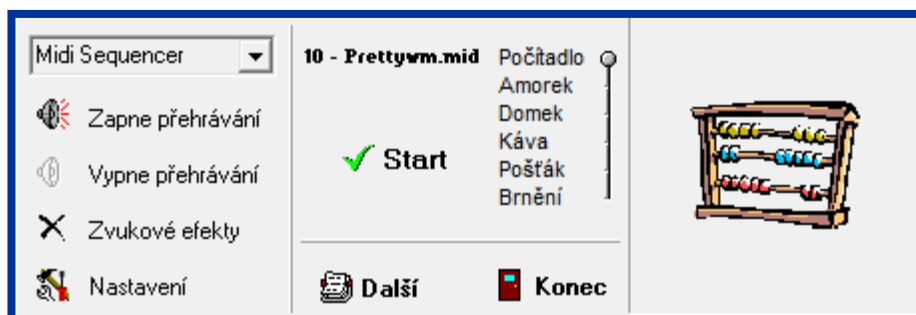
2. možnosť

Výsledky	
Čas	110 s.
Dobře	5 p.
Špatně	2 p.
Úspěšnost	71 %
Bodové ohodnocení ...	11 b.

Oprava

📄 7. 14 - 7 = 3

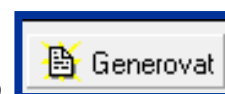
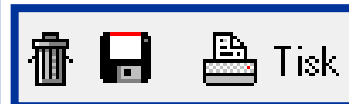
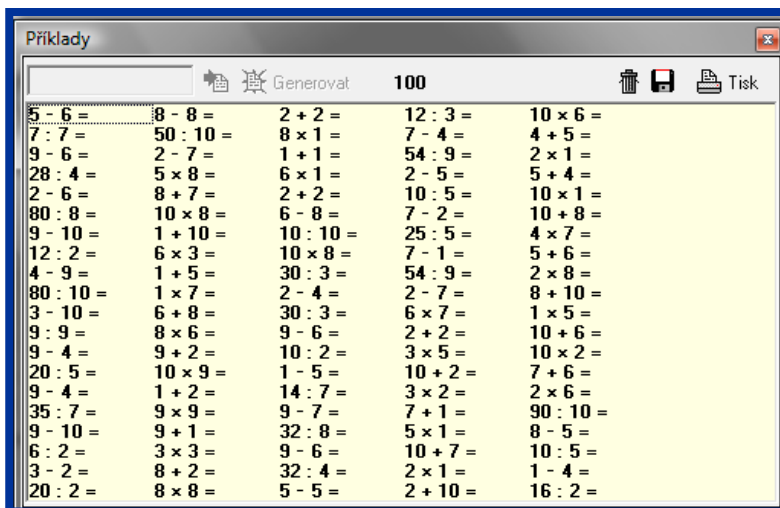
Ďalšie nastavenia:

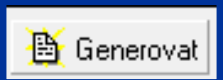


- Ⓢ **Zapne přehrávání** – po kliknutí na tlačidlo bude počas počítania príkladov hrať hudba
- Ⓢ **Zvukové efekty** – po kliknutí vypneme zvukové efekty, ktoré sa objavujú pri vyhodnotení správnych a nesprávnych výsledkoch
- Ⓢ **Obrázok počítadla** – po kliknutí na obrázok sa nám ukáže niekoľko možností na výmenu obrázka
- Ⓢ **Další** – tlačidlo slúži na vytlačenie príkladov, ktoré nám program vygeneruje. Avšak predtým, ako chceme príklady vytlačiť, si ich v **Nastavení** pripravíme tak, ako to už bolo popísané v 1. kroku. Po označení všetkých údajov nezabudneme odkliknúť tlačidlo **Nastavení** aby sme potvrdili zmenu.

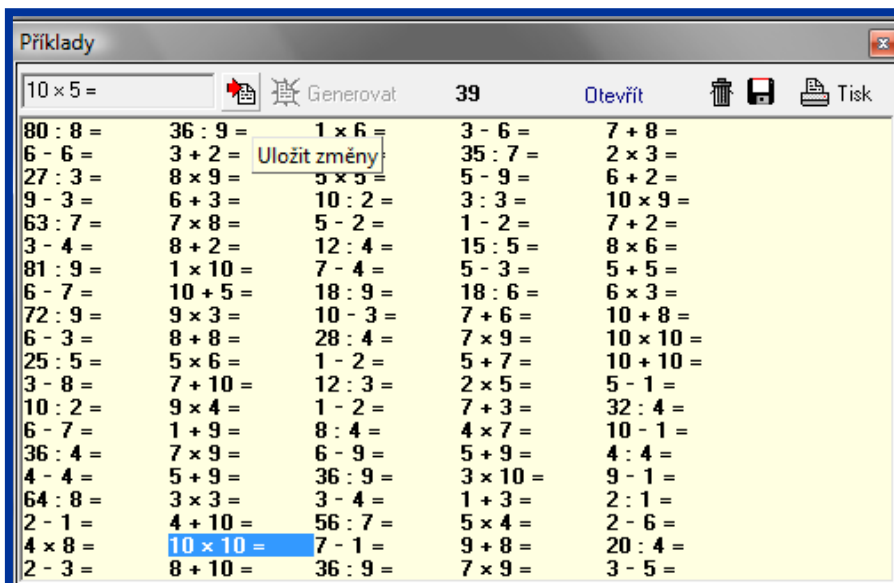
Nastavení	
Rozsah prvního čísla :	30
Rozsah druhého čísla :	30
Mix	IQ- 📄
<input type="checkbox"/> Jen kladné výsledky	
<input checked="" type="checkbox"/> Počítání bez nuly	
Počet příkladů :	100

V nasledujúcom kroku klikneme na tlačidlo **Další** a program nám ukáže už pripravený list na vytlačenie, ale ešte stále máme možnosť ho upraviť.



Po kliknutí na **Kôš** sa objaví nové okno v ktorom stlačíme tlačidlo  a program nám opätovne vytvorí nové príklady.

Druhou možnosťou je, ak chceme vo vygenerovaných príkladoch zmeniť iba niektoré, tak klikneme na daný príklad, ktorý sa nám objaví v sivom okne. Príklad upravíme a klikneme na **Uložiť zmeny**.



Po uložení zmien môžeme pracovný list vytlačiť.