



# Výběr z manuálu

Boardmaker v. 7

# Obsah

---

1	Úvod .....	4
2	Editor .....	5
2.1	Přehrávání aktivit.....	5
2.2	Studentské centrum Boardmaker 7.....	5
2.2.1	Boardmaker aktivity v aplikaci Snap Core First .....	5
3	Základní nástroje a prvky .....	7
3.1	Editor .....	7
3.2	Panel nástrojů (Toolbar) .....	7
3.3	Panel Stránky .....	8
3.4	Nastavení aktivit .....	8
3.5	Panel Vlastností .....	9
3.5.1	Zarovnání.....	9
3.5.2	Písmo .....	9
3.5.3	Typ tlačítka .....	9
3.5.4	Obsah.....	9
3.5.5	Pozadí .....	11
3.5.6	Styl .....	12
3.5.7	Viditelnost objektu (State) .....	12
3.6	Panel se symboly .....	12
3.7	Režimy editoru Boardmaker 7 .....	13
3.8	Uspořádání aktivit.....	13
3.8.1	Vytvoření složky a přidání aktivity .....	13
3.8.2	Přejmenování aktivity.....	14
3.8.3	Přejmenování stránky.....	14
3.8.4	Vytvoření nové stránky ze šablony.....	14
4	Otevření souborů Boardmaker v5 a v6 .....	15
5	Vytváření a uspořádání objektů na stránce .....	16
5.1.1	Vlastnosti stránky .....	16
5.1.2	Vytvoření mřížky.....	16
5.2	Další nástroje k úpravám .....	16
5.2.1	Tlačítko pro symbolizaci .....	17
5.2.2	Vytvoření tlačítka pro symbolizaci.....	17
5.3	Cílová tlačítka.....	18
5.3.1	Vytvoření cílového tlačítka .....	18
5.3.2	Vlastnosti cílového tlačítka.....	18

5.4	Tlačítka s libovolným tvarem .....	18
5.4.1	Vytvoření tlačítka.....	18
5.4.2	Vlastnosti tlačítka libovolného tvaru .....	18
5.5	Aktivní body - Hotspoty .....	19
5.5.1	Vytváření obdélníkových hotspotů .....	19
5.5.2	Vytváření hotspotů libovolného tvaru .....	19
5.6	Tvary tlačítek .....	19
5.6.1	Nástroj Tvary .....	19
5.6.2	Nastavení tvaru - Vlastnosti tlačítek.....	19
6	Symboly .....	20
6.1	Procházení symbolů.....	20
6.1.1	Nastavení vyhledávání symbolů .....	20
6.2	Vlastnosti symbolu .....	21
6.3	Nastavení jazyku popisku symbolu.....	21
6.4	Úpravy symbolů.....	21
7	Štítky.....	23
7.1	Vytvoření štítku .....	23
7.2	Vlastnosti štítku .....	23
8	Čáry.....	24
8.1	Vlastnosti čáry .....	24
9	Vytvoření PDF a tisk.....	25
10	Akce .....	26
10.1	Přidání akcí k objektu.....	26
10.2	Editor akcí.....	26
11	Uživatelské nastavení .....	27

## 1 Úvod

---

Vítejte v editoru Boardmaker 7! Je vybaven rozsáhlou sbírkou výkonných šablon, má efektivní nové uživatelské rozhraní, integraci s myBoardmaker.com a řadu vylepšení šetřících čas. Editor Boardmaker 7 vám dá to, co potřebujete, abyste rychle vytvořili to, co vaši žáci a klienti potřebují pro výuku i komunikaci.

- **Snadné učení a použití** - Boardmaker 7 Editor má intuitivní nové rozhraní a jednoduchou správu stránek.
- **Rychlé vytváření poutavých aktivit** – vytvářejte vlastní materiály a vyberte si ze stovek výkonných a snadno použitelných šablon, z kterých rychle vytvoříte potřebné materiály (některé mají ovšem při použití v ČJ omezení).
- **V novém kabátě s oblíbenými favority** - Importujte své tabulky z Boardmaker verze 5 a 6 a použijte editor Boardmaker 7 k jejich úpravám, tisku a sdílení.
- **Bezproblémová integrace s myBoardmaker.com** - stáhněte si online soubory pro úpravy v editoru Boardmaker 7.

**Activities – activity-** jsou soubory obsahující stránky, které se používají společně. Aktivitu si můžete představit jako knihu, která obsahuje více stran. **Aktivitami jsou v tomto průvodci tedy myšleny nejen statické komunikační tabulky k tisku a případně k následnému rozstříhání, na které jste byli zvyklí z verze 6, ale i interaktivní hry či učební materiály na obrazovce počítače.**

**Informace, které jsou zvláště důležité pro ovládnutí programu, jsou umístěny v rámečcích se šedým podbarvením. Informace vztahující se k použití programu v češtině, jsou vyznačeny červeně.**

## 2 Editor

---

Editor je pracovní prostor, v němž upravujete, prohlížíte a přehráváte své aktivity.

### 2.1 Přehrávání aktivit

Režimy **Náhled a Přehrát** v editoru Boardmaker 7 jsou navrženy tak, abyste je mohli použít k testování aktivity, kterou upravujete nebo do které chcete vložit skupinovou instrukci při připojení k interaktivní tabuli.

Žáci musí přehrávat aktivity prostřednictvím studentského centra Boardmaker 7 nebo aplikací Snap Core First.

**Vedení studentů a přiřazování aktivit v aplikaci Boardmaker 7 Student Center vyžaduje předplatné, nefunguje tedy s verzí Standard a prozatím není dostupné pro evropský trh.**

### 2.2 Studentské centrum Boardmaker 7

Vyžaduje verzi s předplatným, v ČR není zatím dostupné.

Aplikace Boardmaker 7 Student Center je navržena tak, aby pedagogům usnadnila přiřazování aktivit studentům a sledování jejich práce prostřednictvím webu. Studenti získávají individuální přístup ke svým přiřazeným aktivitám a mohou je používat na jakémkoli zařízení, kde je nainstalována aplikace Boardmaker 7 Student Center. Podrobné informace najdete v uživatelské příručce studentského centra Boardmaker 7.

- Usnadnění – na začátku přizpůsobte nastavení přístupových metod studenta a pak už je bude mít nastavené při každém přihlášení do aplikace.
- Sledování - učitelé mohou sledovat pokrok studentů při používání aktivit podporujících výkon.
- Nástroje pro učitele - přiřazujete aktivity, generujete zprávy a další prostřednictvím webu myBoardmaker.com

#### 2.2.1 Boardmaker aktivity v aplikaci Snap Core First

Důrazně doporučujeme, aby všichni studenti vykonávali aktivity Boardmakeru ve Studentském centru Boardmaker 7. Boardmaker 7 Student Center má mnoho výhod, včetně seznamů přiřazení aktivit, sledování výkonu atd

Studenti si mohou přehrát své aktivity Boardmakeru v aplikaci Snap Core First. Snap Core First stahuje aktivity Boardmakeru ze složky Snap Aktivity (Snap Activities) ve vlastním studentově účtu Tobii Dynavox. Pokud jste pedagog a chcete přiřadit konkrétnímu studentovi aktivity k použití prostřednictvím Snap Core First, můžete je sdílet na studentově účtu Tobii Dynavox nebo ve skupiny, ke které mají přístup rodiče nebo pečovatelé, aby jim aktivity přesunuli do příslušné složky.

Podrobnosti a pokyny k přehrávání aktivit Boardmakeru v Snap Core First najdete v uživatelské příručce Snap Core First.

Sledování aktivit umožňujících výkon není v Snap Core First k dispozici.

Některé akce Boardmakeru Snap Core First nefungují:

ApplySpeechStyle Pitch

ChangeWordForm Print

ChangeWordVariant PrintMessageWindow  
DoEmphasis PrintProject  
DoPitch Rate  
DoRate SaveText  
DoSpell SaveTextAs  
DoVoice SaveToTextFile  
DoVolume SaveWordList  
FileNew SetAccessMethod  
Font SetBooleanSetting  
FontFace SetNumberSetting  
GetMessageFileName SetStringSetting  
InsertImage SetVoice  
InsertPause SpeechVolume  
InsertSoundFile SpellCheck  
InsertSpeechEffect SpellMode

## 3 Základní nástroje a prvky

---

### 3.1 Editor

#### Položky a jejich popis

- 1 Nabídka Soubor (**Menu**) obsahuje tyto možnosti: Uložit, Otevřít, Importovat, Uživatelská nastavení, Nastavení a vlastnosti aktivity, Nápověda a Další.
- 2 Panel nástrojů (**Toolbar**) obsahuje nástroje pro úpravy a kreslení, stejně jako Print and Play.
- 3 Jazyk (**Language**): Nastavit jazyk softwaru (**češtinu zde nastavit nelze, to je možné pouze pro symboly**)
- 4 Vrátit zpět a znovu provést (**Undo and Redo**): Vrátit zpět nebo znovu provést poslední změnu aktivity.
- 5 Zpět na hlavní panel (**Return to Dashboard**): Zavřít aktuální aktivitu a přejít na hlavní (řídící) panel.
- 6 Panel Vlastnosti (**Properties**): Zobrazit a upravit vlastnosti vybraných objektů.
- 7 Panel Symboly (**Symbols**): Umožní vyhledávání symbolů, obrázků na webu nebo obrázků nahraných do složky Moje média na myBoardmaker.com, které pak přidáte do svého materiálu (aktivity).
- 8 Panel Stránky (**Pages**) Zobrazuje jednotlivé stránky v aktuální aktivitě.
- 9 Editor pracovního prostoru (**Area**), ve kterém vytváříte a upravujete své stránky.
- 10 Lupa (**Zoom control**): Upraví zobrazení pracovního prostoru,

### 3.2 Panel nástrojů (Toolbar)

#### Položky a jejich popis

- 1 Vybrat / Rychlý výběr (**Select/Quick Select**)  
Vybere objekty na stránce nebo celou stránku.
- 2 Tlačítko (**Button**)  
Vytvořit tlačítko (Create a button). Dostupné typy tlačítek: Standard, Group, Word Predictor, Target, Symbolate, Hotspot, tlačítko Freeform, Hotspot Freeform. (vysvětleno níže)
- 3 Tvary (**Shapes**)  
Vytvořit tlačítka v různých tvarech.
- 4 Sprej (**Spray**)  
Tažením myši nakopírujete vybraný objekt do mřížky
- 5 Čára (**Line**)  
Nakreslit vodorovnou, svislou nebo úhlopříčnou čáru.
- 6 Popisek (**Label**)  
Vytvořit nový textový štítek.

### 7 Pokročilé (**Advanced**)

Vytvořit jeden z následujících objektů: Okno zpráv, Video, Skupinové pole, Zaškrťovací políčko, Přepínač, Textové pole, Ovládání karet, Skenování.

### 8 Vytvořit PDF (**Create a PDF**)

Vytvoří PDF s vaší aktivitou. PDF lze poté **vytisknout**.

### 9 Přehrát (**Play**)

Pokud chcete přehrát svou aktivitu od začátku, kliknutím vstoupíte do režimu **Play** - Přehrát. Chcete-li přehrát aktuální stránku, klikněte na Náhled (**Preview page**)

## 3.3 Panel Stránky

Panel Stránky (**Pages**) zobrazuje stránky v aktuální aktivitě.

1 Stránky (**Pages**): Vyberte stránku, kterou chcete zobrazit v pracovním prostoru.

2 Možnosti stránky (**Page Options**) Vyberte, chcete-li vytvořit kopii stránky, odstranit ji nebo upravit sdílené proměnné.

3 Nová stránka (**New Page Add**) Přidejte ke své aktivitě novou stránku. Můžete vytvořit prázdnou stránku, zkopírovat stránku z jiné aktivity nebo zkopírovat stránku ze šablony. Kliknutím na šipku vlevo můžete panel Stránky sbalit. Budete tak vidět lépe stránku, která se aktuálně nachází v pracovním prostoru. Chcete-li panel Stránky rozbalit, vyberte šipku směřující doprava.

## 3.4 Nastavení aktivit

Některé aktivity (pokud jsou interaktivní) mají vlastní nastavení, které řídí, jak daná aktivita funguje. V mnoha případech bude tedy lepší místo úpravy stránky aktivitu upravovat právě prostřednictvím funkce Nastavení aktivity. Pokud jste vytvořili aktivitu na obrazovce ze šablony, nezapomeňte před zahájením úprav stránek zkontrolovat aktuální nastavení aktivity. Aktivity, které používají funkci nastavení aktivity pro klíčové funkce, automaticky samy otevřou dialog Nastavení aktivity ve chvíli, kdy otevřete danou aktivitu v editoru.

1. Vyberte nabídku **File Menu > Activity Settings (Soubor > Nastavení aktivity)** a otevřete dialogové okno Nastavení aktivity.
2. U každého nastavení vyberte hodnotu ve sloupci Hodnota (**Value**) Pro každou stránku i na úrovni jedné aktivity mohou existovat různá nastavení. Klikněte tedy na každou stránku v panelu Aktivity, abyste viděli nastavení stránky (pokud existuje).
3. Chcete-li otestovat svá nastavení v režimu náhledu, vyberte možnost Vyzkoušet (**Try it**).
4. Výběrem možnosti Uložit (**Save**) uložíte provedené změny a vrátíte se do editoru.

### Položky a jejich popis

1 Panel Aktivity (**Activity Panel**) zobrazí danou aktivitu a její stránky. V horní části panelu klikněte na název aktivity pro zobrazení nastavení její úrovně. Chcete-li zobrazit nastavení, konkrétní strany, vyberte ji pomocí volby Strana (**Page**)

2 Sloupec Název (**Name column**) Zobrazuje název každého nastavení aktivity.

3 Sloupec Hodnota (**Value column**) Zobrazuje aktuální hodnotu pro každé nastavení aktivity.

4 Sloupec Popis (**Description column**) Zobrazuje popis každého nastavení aktivity. Zde je popsáno, jak se dané nastavení v aktivitě používá, abyste je mohli vhodně přizpůsobit.

5 Nápověda k aktivitě (**Activity Help**). Toto tlačítko vyberte, chcete-li zobrazit tipy pro používání této aktivity.



6 Tlačítko **Storno** Zruší provedené změny a vrátí uživatele do editoru.

7 Tlačítko Vyzkoušet (**Try It**) Toto tlačítko vyberte, chcete-li zobrazit náhled aktivity v režimu Play (**Přehrát**) a otestovat nastavení aktivity.

Po dokončení testování a ukončení režimu přehrávání zůstane dialogové okno Nastavení aktivity stále otevřeno pro případ, že byste potřebovali provést nějaké úpravy.

8 Tlačítko Uložit (**Save**) Toto tlačítko vyberte, chcete-li uložit změny a vrátit se do editoru

### 3.5 Panel Vlastností

Možnosti v panelu Vlastnosti (*Properties panel*) se používají k přizpůsobení objektů na obrazovce. Když vyberete objekt (nebo samotnou stránku), panel Vlastnosti zobrazí možnosti dostupné pro daný objekt. Skupiny panelu Vlastnosti se liší v závislosti na vybraném objektu. Obecné vlastnosti, které fungují stejně pro různé typy objektů, jsou popsány níže  
Vlastnosti, které jsou jedinečné pro každý typ objektu, jsou popsány v části Objekty.

#### 3.5.1 Zarovnání

Vlastnosti zarovnání (*Alignment*) orientují vybrané objekty ve vztahu k rozměrům stránky nebo vůči sobě navzájem. Jeden vybraný objekt se orientuje vzhledem k rozměrům stránky. Když je vybráno více objektů, orientují se k objektu, který byl vybrán jako první.

#### 3.5.2 Písmo

Vlastnosti v sekci Písmo (*Font*) se používají k definování textu ve vybraném objektu.

- Písmo (**Font**) – Vyberte druh písma z nabídky.
- Velikost písma (**Font Size**) - Vyberte velikost písma.
- Styl písma (**Font Style**) - Nastaví aktuální text tak, aby byl zobrazen tučně, kurzívou nebo s podtržením.
- Vodorovné zarovnání (**Horizontal align**) – zarovná text doleva, na střed nebo doprava
- Svislé zarovnání (**Vertical align**) - Horní, střední nebo dolní zarovnání aktuálního textu.
- Barva písma (**Font color**) - Vyberte barvu nebo zadejte hodnotu Hex či RGBA pro aktuální text.
- Barva zvýraznění (**Font Highlight Color**) - Vyberte barvu nebo zadejte hodnotu Hex či RGBA pro zvýraznění na pozadí aktuálního textu.

#### 3.5.3 Typ tlačítka

- Vyberte typ tlačítka:
  - *Group* (Skupinové) - Viz část Skupinová tlačítka.
  - *Standard* (Standardní) - Viz část Standardní tlačítka.
  - *Symbolate* (Symbolové) - viz část Tlačítka Symbolate.
  - *Word Predictor* (Predikce slov)- Viz část Tlačítka Word Predictor.

#### 3.5.4 Obsah

Možnosti v sekci Obsah na panelu Vlastnosti (*Properties*) se liší v závislosti na aktuálním nastavení aktivity.

#### Vlastnosti obsahu – rozložení tlačítek *Standard* a *Word Predictor*

- Rozložení - Vyberte rozložení pro symbol a popisek: Popisek nahoře, Popisek dole, Pouze symbol (bez štítku), Popisek vlevo, Popisek vpravo, pouze popisek (bez symbolu) – (***Label on top, Label on bottom, Symbol only (no label), Label left, Label right, Label only (no symbol)***).

### Vlastnosti obsahu - je vybráno rozložení Volný tvar (Freeform)

- Rozvržení - Volné rozložení nepoužívá žádné automatické formátování. Objekty lze uspořádat jakýmkoli způsobem.
- Okraj - Množství prostoru v pixelech, které má zůstat mezi objekty a okrajem stránky nebo obsaženým objektem.

### Vlastnosti obsahu (Content Properties) — je vybráno rozložení Auto-Center

- **Layout** (Rozvržení) - Rozvržení s automatickým vycentrováním uspořádá objekty do řádků nebo sloupců, vystředěných na stránce
- **Grid Margin** (Okraje mřížky) - Velikost prostoru v pixelech mezi objekty.
- **Arrange By** (Uspořádat podle) - Zvolte uspořádání objektů v řádcích (vodorovně) nebo sloupcích (svisle).
- **Dynamic Insert** (Dynamické vložení) - Dynamické vložení zobrazuje náhled místa, kam bude umístěn objekt, který přetahujete.
  - *Design only* (Pouze návrh) - Zobrazit dynamické vložení v editoru, ale ne v režimech Náhled a Přehrát.
  - *Always* (Vždy) - Zobrazit dynamické vložení v editoru, režimu náhledu a režimu přehrávání.
  - *Never* (Nikdy) - Nikdy nezobrazovat dynamické vložení.
- **Margin** (Okraj) - Množství prostoru v pixelech, které má zůstat mezi objekty a okrajem stránky nebo obsaženého objektu.

### Vlastnosti obsahu (Content Properties) — je vybráno rozložení Auto-Grid Layout (automatické rozložení mřížky)

- **Layout** (Rozvržení) - Automatické rozložení mřížky uspořádá objekty do řádků nebo sloupců, počínaje od horního levého rohu.
- **Grid Margin** (Okraje mřížky) - Velikost prostoru v pixelech mezi objekty.
- **Arrange By** (Uspořádat podle) - Zvolte uspořádání objektů v řádcích (vodorovně) nebo sloupcích (svisle).
- **Dynamic Insert** (Dynamické vložení) - Dynamické vložení zobrazuje náhled místa, kam bude umístěn objekt, který přetahujete.
  - *Design only* (Pouze návrh) - Zobrazit dynamické vložení v editoru, ale ne v režimech Náhled a Přehrát.
  - *Always* (Vždy) - Zobrazit dynamické vložení v editoru, režimu náhledu a režimu přehrávání.
  - *Never* (Nikdy) - Nikdy nezobrazovat dynamické vložení.
- **Margin** (Okraj) - Množství prostoru v pixelech, které má zůstat mezi objekty a okrajem stránky nebo obsahujícím objektu.

### Vlastnosti obsahu (Content Properties) — je vybráno rozložení Auto-Circular (automatické kruhové rozložení)

- **Layout** (Rozvržení) - Automatické kruhové rozložení uspořádá objekty do kruhu kolem středu stránky nebo skupinového objektu.  
Obrázek 3.6 Automatické kruhové rozložení
- **Grid Margin** (okraje mřížky) - Velikost prostoru v pixelech mezi objekty.
- **Arrange By** (Uspořádat podle) - Zvolte uspořádání objektů v řádcích (vodorovně) nebo sloupcích (svisle).
- **Dynamic Insert** (Dynamické vložení) - Dynamické vložení zobrazuje náhled místa, kam bude umístěn objekt, který přetahujete.
  - *Design only* (Pouze návrh) - Zobrazit dynamické vložení v editoru, ale ne v režimech Náhled a Přehrát.
  - *Always* (Vždy) - Zobrazit dynamické vložení v editoru, režimu náhledu a režimu přehrávání.

- *Never* (Nikdy) - Nikdy nezobrazovat dynamické vložení.
- **Margin** (Okraj) - Množství prostoru v pixelech, které má zůstat mezi objekty a okrajem stránky nebo obsaženým objektem.
- **Layout** (Rozložení) - Rozložení mřížky umožňuje vytvořit vlastní mřížku se zadaným počtem sloupců a řádků.  
Objekty lze umístit do libovolné buňky v mřížce.
- **Grid Margin** - Velikost prostoru v pixelech mezi objekty.
- **Grid Columns** - Počet sloupců v mřížce.
- **Grid Rows** (Řádky mřížky) - Počet řádků v mřížce.
- **Insert Type** (Typ vložení) - Zvolte, jak budou objekty v mřížce reagovat, když přidáte nový objekt.
  - *Shift Right* - Když je objekt umístěn do buňky, která již objekt obsahuje, první objekt se posune o jednu buňku doprava. Sekvence řazení pokračuje zleva doprava a shora dolů.
  - *Shift Down* - Když je objekt umístěn do buňky, která již objekt obsahuje, první objekt se posune o jednu buňku dolů. Sekvence řazení pokračuje shora dolů a zleva doprava.
  - *Replace* (Nahradit) - Když je objekt umístěn do buňky, která již objekt obsahuje, nový objekt nahradí první objekt.
  - *Empty Only* (Pouze prázdné) - objekt lze umístit pouze do prázdné buňky.
  - *Swap* (Zaměnit) - Když je objekt umístěn v buňce, která již objekt obsahuje, nový objekt si vymění umístění s prvním objektem, přičemž všechny ostatní objekty v mřížce zůstanou nedotčeny.
- **Snap type** (Typ umístění) - Zvolte, jak se objekt zobrazí, když je umístěn v mřížce.
  - *Center* (Střed) - Vycentruje objekt v buňce beze změny jeho velikosti.
  - *Fill* (Výplň) - Změní velikosti objektu tak, aby vyplnil buňku.
- **Lines Visible** (Viditelné čáry) - Zvolte, jak budou viditelné čáry v mřížce.
  - *Design only* (Pouze návrh) - Zobrazí čáry mřížky v editoru, ale ne v režimech Náhled a Přehrát.
  - *Always* (Vždy) - Zobrazí čáry mřížky v režimu editoru, náhledu i přehrávání.
  - *Never* (Nikdy) - Nikdy nezobrazovat čáry mřížky.
- **Margin** (Okraj) - Množství prostoru v pixelech, které je třeba ponechat mezi objekty stránky a okrajem stránky nebo obsaženým objektem.

### 3.5.5 Pozadí

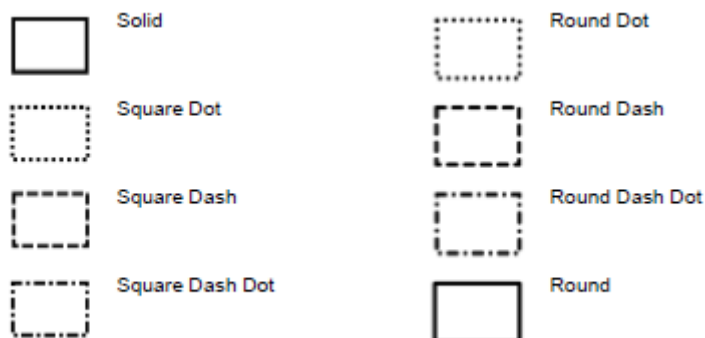
#### Background Properties (Vlastnosti pozadí)

- **Add Symbol** (Přidat symbol) - Vyberte symbol nebo obrázek, který se má zobrazit jako pozadí.
- **Background Symbol Layout** (Pozadí symbolu) - Zvolte, jak se bude symbol zobrazovat na pozadí.
  - *Actual* (Skutečné) - Zobrazí symbol v původní velikosti.
  - *Stretch* (Roztáhnout) - Roztáhnout symbol tak, aby odpovídal celkovým rozměrům stránky nebo objektu.
  - *Tile* (Dlaždice) – Umístováním symbolu vedle sebe jako dlaždice vyplníte celé rozměry stránky nebo objektu.
- **Remove Image** (Odebrat obrázek) - Odebrání symbolu nebo obrázku z pozadí.
- **Fill** (Výplň) - Vyberte barvu pozadí.
- **Gradient Color** (Barva přechodu) - Vyberte barvu přechodu (prolínání odstínů) pro pozadí.
- **Gradient Style** (Styl přechodu) - Vyberte styl přechodu (prolínání odstínů) pro pozadí.

### 3.5.6 Styl

- **Border color** (Barva okrajů) - Vyberte barvu nebo zadejte Hex nebo RGBA hodnotu okrajů.
- **Border size** (Velikost okrajů) - Zadejte číselnou bodovou hodnotu velikosti okrajů.
- **Border style** (Styl okrajů)- Vyberte styl ohraničení.

#### Styly okrajů



### 3.5.7 Viditelnost objektu (State)

- **Disabled** (Zakázané) - Zakázaný objekt je viditelný, ale nelze jej vybrat v režimech Náhled a Přehrát. Je viditelný pod šedou barvou překrytí.
- **Hidden** (Skryté) - Skrytý objekt není viditelný ani jej nelze vybrat v režimech Náhled a Přehrát.
- **Selectable** (Volitelné) - Pokud je objekt označen jako „Nevybratelný“, je normálně viditelný, ale nelze jej vybrat v Režimu náhledu a přehrávání.
- **Locked** (Uzamčený) - Uzamčený objekt nelze vybrat kliknutím levého tlačítka v editoru. To chrání objekt před přesunem nebo jinou neúmyslnou úpravou. Chcete-li ho odemknout a upravit, klikněte pravým tlačítkem myši na objekt v editoru a vyberte **Unlock from the menu**. (Odemkněte z nabídky).

*Uzamčený objekt nedodrží pravidla rozložení nadřazeného objektu. Například pokud je uzamčené tlačítko ve skupině s rozložením jiným než volným tvarem, uzamčené tlačítko zůstane ve svém rozložení.*

## 3.6 Panel se symboly

Pomocí panelu Symboly (Symbols panel) vyhledejte a přidejte ke své aktivitě symboly a obrázky.

### Popis položek:

#### 1 Symbol - Vyhledávání

Pište do do textového pole pro vyhledávání slovo, a tak vyhledejte symbol. Symboly můžete procházet také podle kategorií kliknutím na složky.

2 **My Media** (Moje média) Umožní přístup k obrázkům uloženým v části Moje média vašeho účtu myBoardmaker.com. **My Media nejsou k dispozici pro bezplatné účty komunity my Boardmaker, prozatím není u nás dostupné.** Pro přístup k My Media je vyžadováno síťové připojení.

**3 Web** Hledejte na webu obrázky odpovídající klíčovému slovu, která zadáte do textového pole pro vyhledávání. Prohledávání webu vyžaduje připojení k síti.

**4 Search Field** (Vyhledávací pole) Do textového pole zadejte svůj dotaz. Pomocí (volitelných) tlačítek níže zadejte část slova, kterou chcete hledat.

(Begins With - Začíná na, Anywhere - Kdekoli, Whole Word - Celé slovo, Ends With - Končí na, ,).

Vyberte Typ hledání a vyberte Normal - Normální,, Rhymes - Rýmuje se s, Pattern - Vzor, nebo Sounds like - Zní to jako – **tyto možnosti jsou přístupné jen v angličtině.**

Vyberte Filtry, chcete-li zadat barevné nebo černobílé zobrazení a změnit **jazyk vyhledávání. Je důležité jazyk vyhledávání změnit na Czech.**

### **5 Label Search – Vyhledávání dle popisku**

Nastavení:

Vyberte, kde chcete hledat v rámci popisků symbolů:

- **Begins With** (Začíná na) - Hledání pouze na začátku slova
- **Anywhere** (Kdekoli) - Hledání v kterékoli části popisku.
- **Whole Word** (Celé slovo) - Vyhledáte pouze celé slovo, přesně tak, jak jste jej zadali.
- **Ends With** (Končí na) - Hledat pouze v poslední části popisku.

### **6 Search Results** (Výsledky hledání)

Zde se zobrazí výsledky vašeho hledání. Složky v této oblasti můžete také použít k procházení symbolů podle kategorie.

## 3.7 Režimy editoru Boardmaker 7

- **Dashboard** (Hlavní panel) - procházejte své aktivity a šablony.
- **Editor** - upravte aktivity přidáním obsahu na stránky.
- **Play** (Přehrát) - zobrazte svou aktivitu tak, jak ji budou vidět vaši studenti. Aktivita se přehrává od první stránky (nemusí to být nutně stránka), která je otevřena v editoru.
- **Preview Page** (Náhled stránky) - přehrajete aktuální stránku tak, jak by ji viděl váš student. Pokud jste v režimu Přehrát nebo Náhled, vraťte se pomocí tlačítka Stop nebo klávesy <Esc> zpět do režimu Editor.

**Editor Boardmaker 7 je navržen pro vytváření a úpravy aktivit. Přehrávání aktivit pro studenty probíhá na obrazovce Aktivity Boardmakeru, kterou vytvoříte ve Studentském centru Boardmaker 7.(zatím není dostupné v ČR)**

## 3.8 Uspořádání aktivit

- K uspořádání vašich aktivit se užívají složky (folders). Vytvářejte si složky přímo v oblasti My Boardmaker na hlavním panelu nebo na myBoardmaker.com
- **Activities (aktivita)**- jsou soubory obsahující jednu nebo více stránek, které se používají společně pro jeden účel. Aktivitu si můžete představit jako knihu, která obsahuje více stran.
- **Pages** (Stránky) si lze představit jako stránky knihy – na nich je obsah, který si uživatelé přečtou (nebo jehož pomocí budou komunikovat). Tento obsah se skládá z objektů, jako jsou tlačítka, okna zpráv, symboly atd.

### 3.8.1 Vytvoření složky a přidání aktivity

1. Přejděte do části My Boardmaker na hlavním panelu (Dashboard).
2. Vyberte možnost **New Folder** (Nová složka).

3. Zadejte název nové složky.
4. Vyberte **Create** (Vytvořit).
5. Klikněte a přetáhněte aktivity do složky.

Při ukládání nově vytvořené aktivity můžete vybrat cílovou složku.

#### 3.8.2 Přejmenování aktivity

1. Přejděte do části My Boardmaker na hlavním panelu (Dashboard)
2. Umístěte kurzor na aktivitu, kterou chcete přejmenovat.
3. Vyberte ikonu tří teček.
4. Vyberte **Rename**.(Přejmenovat).
5. Zadejte nový název.
6. Vyberte **Rename**.(Přejmenovat).

#### 3.8.3 Přejmenování stránky

1. Otevřete aktivitu v editoru.
2. V panelu Stránky na levé straně obrazovky klikněte na název stránky.
3. Pomocí kláves na klávesnici odstraňte název stávající stránky a zadejte nový název.
4. Klepnutím kamkoli mimo text názvu stránky uložte změny.

#### 3.8.4 Vytvoření nové stránky ze šablony

Vyberte konkrétní stránku ze šablony, kterou chcete přidat do své aktivity.

1. Otevřete svou aktivitu v editoru.
2. Na panelu **Pages** (Stránky) vyberte + **New Page** (Nová stránka).
3. Na plovoucím panelu nástrojů vyberte možnost **New Page from Template** (Nová stránka ze šablony).
4. Vyberte šablonu ze seznamu šablon.
5. Vyberte možnost **Select** (Vybrat).
6. Vyberte stránku ze šablony, kterou chcete zkopírovat do své aktivity.
7. Vyberte možnost **Select** (Vybrat).

## 4 Otevření souborů Boardmaker v5 a v6

**Vaše tabulky, balíčky tabulek (board packages) a soubory ZIP, které byly vytvořeny ve verzi Boardmaker verze 5 a vyšší, si můžete snadno importovat do Boardmakeru 7 a pak je upravovat, tisknout a přehrávat**

1. Stiskněte tlačítko **Open...** (Otevřít) na hlavním panelu (Dashboard).
2. V okně prohlížeče souborů, které se otevře, vyberte rozbalovací nabídku typu souboru a vyberte požadovaný typ souboru
3. Přejděte do adresáře obsahujícího požadovaný soubor.
4. Vyberte soubor .bm2, .zbp nebo .zip, který chcete importovat.
5. Vyberte **Open.**(Otevřít). Otevře se dialogové okno *Boardmaker Conversion Setup* (Nastavení převodu Boardmaker souborů). Výběrem možnosti **Select New File** (Vybrat nový soubor) se vrátíte do složky se soubory a vyberte jiný soubor.
6. (Volitelné) V rozevíracím seznamu vyberte nastavení Conversion Warnings (Varování při konverzi), Conversion Fidelity (Věrnost konverze) a Symbolate Fidelity (Věrnost Symbolizace).
7. Vyberte možnost **Import** (Importovat). Aktivita se uloží jako nový soubor aktivity editoru Boardmaker 7 a otevře se v editoru, abyste ho mohli upravovat.



## 5 Vytváření a uspořádání objektů na stránce

### **Nakreslení objektu:**

1. Vyberte nástroj pro objekt, který chcete nakreslit. V části 3.2 Panel nástrojů se dozvíte o nástrojích pro objekty na panelu nástrojů.
2. Přesuňte kurzor do pracovního prostoru, kam chcete umístit objekt.
3. Klikněte a táhněte diagonálně. (Chcete-li nakreslit dokonale čtvercový objekt, podržte při tažení klávesu Shift.) Objekt můžete také přidat na stránku kliknutím na nástroj, následným přetažením na stránku nebo výběrem nástroje a následným kliknutím na stránku.

### **Změna velikosti objektu**

1. Vyberte objekt.
2. Přesuňte kurzor na jeden z koleček, které se objeví na hraně nebo v rohu objektu (uvidíte dvojitou šipku).
3. Klikněte a táhněte, dokud nebude mít objekt požadovanou velikost.

### **Přesun objektu:**

1. Vyberte objekt.
2. Přetáhněte jej na libovolné místo v pracovním prostoru.
3. Pomocí panelu Properties (Vlastnosti) upravte vzhled, naprogramování a chování objektu. Možnosti v panelu Properties (Vlastnosti) se liší v závislosti na typu nakresleného objektu. Informace o panelu Vlastnosti viz část 3.5 Panel Vlastnosti.

#### 5.1.1 Vlastnosti stránky

I stránka je objektem s určitými vlastnostmi. Experimentujte s různým rozložením, barvami a pozadím, a vytvořte tak poutavé aktivity! Informace o panelu Vlastnosti viz část 3.5 Panel Vlastnosti.

#### 5.1.2 Vytvoření mřížky

Mřížku stejných objektů můžete vytvořit pomocí nástroje **Spray** (Sprej).

1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj **Spray** (Sprej).
  2. Umístěte kurzor na objekt, který chcete replikovat.
  3. Klepnutím a tažením vytvořte řádek nebo mřížku stejných objektů.
  4. Jakmile vytvoříte požadovaný počet objektů, uvolněte tlačítko myši.
- Pokud jste původnímu objektu přiřadili nějaké vlastnosti (symbol, styl, akce atd.), zkopírují se do všech objektů v mřížce.

## 5.2 Další nástroje k úpravám

Nabídka pravého kliknutí myši obsahuje velké množství nástrojů, které vám pomohou doladit vzhled objektů na stránce. Možnosti nabídky **pravého tlačítka** se liší v závislosti na vybraném objektu.

### **Nabídka pravého tlačítka**

Položky nabídky pravého tlačítka myši

- **Tools** (Nástroje) - nástroje pro výběr, množení objektů, pořadí skenování a zobrazení stránky:
  - *Selector Tool* - Nástroj pro výběr
  - *Quick Selection Tool* - Nástroj pro rychlý výběr



- *Rectangular Spray* (Obdélníkový sprej) - Kopie vybraných objektů se namnoží v obdélníkovém rozložení mřížky.
- *Circular Spray* (Kruhový sprej) - Kopie vybraných objektů se namnoží v kruhovém rozložení.
- *Scan Order Tool* (Nástroj pro pořadí skenování) - Pomocí nástroje pro pořadí skenování definujete pořadí, ve kterém jsou objekty skenovány (při ovládním aktivitu spínačem).
- *Actual Size* (Skutečná velikost) - Stránka se zobrazí ve skutečných rozměrech.
- *Fit to Screen* (Přizpůsobit obrazovce) - Změní přiblížení tak, aby se stránka přizpůsobila oknu obrazovky.
- **Edit Actions** (Upravit akce) - Úpravy akcí pro aktuálně vybraný objekt. Další informace najdete v části 10 Akce.
- **Select Contents** (Vybrat obsah) - Vybere obsah aktuálně označeného objektu.
- **Clear Contents** (Vymazat obsah) - Vymaže veškerý obsah aktuálně vybraného objektu.
- **Select Parent** (Vybrat nadřazený objekt) - Vybere nadřazený objekt aktuálně označeného objektu.
- **Undo** (Zpět) - Vrátí zpět poslední úpravu.
- **Redo** (Znovu) - Znovu provede vrácenou úpravu.
- **Delete** (Odstranit) - Odebere vybraný objekt.
- **Cut** (Vyjmout) - Odebere vybraný objekt a uloží jej do schránky, aby se dal vložit jinam.
- **Copy** (Kopírovat) - Zkopíruje vybraný objekt do schránky.
- **Paste** (Vložit) - Vloží vyňatý objekt nebo zkopírovaný objekt ze schránky.
- **Copy Style** (Kopírovat styl) - zkopíruje hodnoty tvaru, barvy a ohraničení
- **Paste Style** (Vložit styl) - Zkopírované hodnoty stylu vloží do vybraného objektu.
- **Bring to Front** (Přenést dopředu) - Přenesou vybraný objekt před všechny překrývající se objekty.
- **Send to Back** (Odeslat dozadu) - Odešle vybraný objekt za všechny překrývající se objekty.
- **Lock** (Zamknout) - Uzamkne vybraný objekt, aby byl chráněn před náhodnými úpravami.
- **Align** Zarovnat
- **Center** (Vycentrovat) - Zarovnat objekt na střed.
- *Horizontal* (Vodorovně) – Zarovná objekt dle vodorovné osy.
- *Vertical* (Svisle) - Zarovná objekt dle svislé osy.
- *Both* (Obojí) - Zarovná objekt dle svislé i vodorovné osy.
- **Size** (Velikost) - změna velikosti objektu:
  - Full Width (Plná šířka) - Změní velikost objektu na maximální možnou šířku na stránce.
  - Full Height (Plná výška) - Změní velikost objektu na maximální možnou výšku na stránce.
  - Full Size (Plná velikost) - Změní velikost objektu na maximální možnou výšku a šířku na stránce.
  - To Grid (Dle mřížky)- Změní velikost objektu tak, aby se vešel do mřížky.

### 5.2.1 Tlačítko pro symbolizaci

Při psaní do tlačítka pro symbolizaci (**Symbolate Button**) se u zadávaných slov automaticky zobrazí symbol. Text v tlačítkách Symbolate nastavujete v editoru a nelze jej upravovat v režimu přehrávání. (**Pozor, v češtině lze psát věty jen v infinitivech a základních tvarech slov, text je pak třeba si upravit**)

Pokud chcete mít symbolizovaný text, který lze upravovat v režimu přehrávání, vytvořte okno zprávy a nastavte Symbolate Mode (Režim symbolizace) na On (Zapnuto).

### 5.2.2 Vytvoření tlačítka pro symbolizaci

1. Na panelu nástrojů vyberte rozevírací nabídku **Button** (Tlačítko).

2. Vyberte možnost Symbolate.
3. Vytvořte kdekoli na stránce tlačítko Symbolate.  
Viz část 5 Vytváření a uspořádání objektů na stránce.
4. Vyberte tlačítko Symbolate.
5. Pomocí ovládacích prvků na panelu **Button Properties** (Vlastnosti tlačítka) upravte tlačítko Symbolate podle svých představ.

### 5.3 Cílová tlačítka

Cílové tlačítko (Target button) je skupinové tlačítko s předem přiřazenou vlastností *Is Target* (Je cílem). Cílová tlačítka umožňují uživateli, aby přetahoval v režimech Náhled a Přehrát jiné objekty na stránce do oblasti tohoto tlačítka.

Můžete například navrhnout aktivitu, při které uživatel třídí tvary nebo barvy přetažením objektů konkrétního tvaru nebo barvy do oblasti tohoto tlačítka. Skupinové tlačítko se dá pak naprogramovat třeba tak, aby po přesunutí objektu přehrál zvuk nebo vyslovilo větu („To je čtverec, super!“ nebo „Nene, zkus to znova.“)

#### 5.3.1 Vytvoření cílového tlačítka

1. Na panelu nástrojů vyberte rozevírací nabídku Button (Tlačítko).
2. Vyberte **Target** (Cíl).
3. Vytvořte tlačítko Target (Cíl) kdekoli na stránce.  
Viz část 5 Vytváření a uspořádání objektů na stránce.
4. Pomocí ovládacích prvků na panelu **Button Properties** (Vlastnosti tlačítka) upravte tlačítko Target (Cíl).

#### 5.3.2 Vlastnosti cílového tlačítka

Informace o vlastnostech cílového tlačítka najdete v části 3.5 Panel vlastností.

### 5.4 Tlačítka s libovolným tvarem

#### 5.4.1 Vytvoření tlačítka

1. Na panelu nástrojů vyberte rozevírací nabídku Button (Tlačítko).
  2. Vyberte tlačítko **Freeform Button** (Volný tvar).
  3. Vytvořte požadovaný tvar tlačítka Freeform na stránce:
    - Chcete-li nakreslit tlačítko od ruky, kliknutím a tažením vytvořte tvar tlačítka. Tlačítko dokončíte uvolněním tlačítka myši. Tlačítko automaticky uzavře tvar přímkou mezi prvním a posledním nakresleným bodem.
    - Kreslení polygonálního tlačítka: Podržte klávesu Ctrl a kliknutím nastavte roh tlačítka. Držte nadále klávesu Ctrl a dalším kliknutím nastavíte další roh mnohoúhelníku. Uvolněte klávesu Ctrl, když je mnohoúhelník ve tvaru, který požadujete.
    - Chcete-li nakreslit tlačítko s kombinací volného tvaru od ruky i mnohoúhelníku, podržte klávesu Ctrl a kliknutím a tažením nakreslete první rovnou stranu mnohoúhelníku. Podržte stisknutou klávesu Ctrl a dalším kliknutím nastavte další roh mnohoúhelníku (pokud to tak chcete). Uvolněte klávesu Ctrl a tažením dokončete volnou část tlačítka.
- Jakmile má tlačítko požadovaný tvar, uvolněte tlačítko myši.

#### 5.4.2 Vlastnosti tlačítka libovolného tvaru

Informace o vlastnostech tlačítka Freeform najdete v části 3.5 Panel vlastností.

## 5.5 Aktivní body - Hotspoty

Pomocí nástroje **Hotspot** v rozevíracím seznamu **Button** (Tlačítko) vytvořte obdélníkový „aktivní bod“. Hotspotu mohou být přiřazeny akce, ale v režimech Náhled a Přehrát je neviditelný. Nemá žádné hranice, barvu, symbol ani jiné viditelné vlastnosti.

Aktivní body jsou obvykle umístěny nad obrázky nebo scénami na stránce. Hotspot lze poté naprogramovat tak, že při jeho výběru dojde k provedení nějaké akce (například přehrání zvuku, textu nebo otevření stránky).

### 5.5.1 Vytváření obdélníkových hotspotů

1. Vyberte šipku napravo od nástroje **Button** (Tlačítko) na panelu nástrojů a poté vyberte **Hotspot**.
2. Klepněte a táhněte úhlopříčně přes pracovní prostor. (Chcete-li nakreslit čtvercový hotspot, podržte při tažení klávesu Shift).
3. Jakmile má nový hotspot požadovanou velikost a tvar, uvolněte tlačítko myši.

### 5.5.2 Vytváření hotspotů libovolného tvaru

1. Vyberte šipku napravo od nástroje **Button** (Tlačítko) na panelu nástrojů a poté vyberte **Freeform Hotspot** (tlačítko pro hotspot volného tvaru).
2. Kliknutím, podržením a tažením vytvořte v pracovním prostoru hotspot v požadovaném tvaru.
3. Uvolněte tlačítko myši, aby se hotspot automaticky uzavřel přímkou mezi aktuální pozicí myši a bodem, kde jste začali kreslit hotspot.

#### 5.5.2.1 Vlastnosti hotspotu

Pro informaci o vlastnostech hotspotu (**Hotspot Properties**), viz část 3.5 *Panel vlastností*.

## 5.6 Tvary tlačítek

Tlačítka **Standard**, **Group**, **Symbolate** a **Word Predictor** mohou mít různé tvary. Existují dva způsoby, jak vytvářet různé tvary tlačítek: nástroj **Shapes** (Tvary) na panelu nástrojů a nastavení **Shape** (Tvar) na panelu **Button Properties** (Vlastnosti tlačítka).

### 5.6.1 Nástroj Tvary

1. Na panelu nástrojů vyberte nástroj **Shapes** (Tvary).
2. Vyberte tvar.
3. Nakreslete tlačítko kdekoli na stránce.  
Viz část 5 Vytváření a uspořádání objektů na stránce.
4. K přizpůsobení tlačítka použijte ovládací prvky na panelu **Button Properties** (Vlastnosti tlačítka).

Výchozí typ tlačítka je **Standardní**. Typ tlačítka můžete změnit na **Skupinové**, **Symbolate** nebo **Word Prediktor** pomocí nabídky **Typ** na panelu **Properties Vlastnosti**.

### 5.6.2 Nastavení tvaru - Vlastnosti tlačítek

1. Nakreslete nebo vyberte tlačítko **Standard**, **Group**, **Symbolate** nebo **Word Predictor**.
2. Na panelu **Vlastnosti** přejděte dolů do části **Style**.
3. Vyberte nabídku **Shape** (Tvar) a v ní žádaný tvar.

## 6 Symboly

---

SmartSyms jsou páry symbolů a popisků, které se chovají jako jeden objekt. SmartSyms můžete umístit přímo na stránku, na objekt na stránce, nebo je můžete použít jako pozadí stránky. SmartSyms lze také přiřadit akce.

### 6.1 Procházení symbolů

#### Prohlížení symbolů na panelu *Symbols (Symboly)*:

1. Vyberte kartu **Symbols** (Symboly) na pravé straně obrazovky.

#### Prohlížení symbolů v okně *Add Symbol (Přidat symbol)*.

1. Vyberte stránku nebo objekt, který může obsahovat symbol (Standard Button, Group Button - standardní tlačítko, skupinové tlačítko atd.).

2. Na panelu Properties (Vlastnosti) vyberte **Add Symbol** (Přidat symbol). Otevře se okno **Add Symbol** (Přidat symbol).

Okno Add Symbol (Přidat symbol) můžete otevřít také pomocí funkce “edit in place” „Upravit rovnou“ - vyberte nebo vytvořte prázdné tlačítko, zadejte slovo a poté stiskněte klávesu Enter na klávesnici. Otevře se okno Přidat symbol a zobrazí se symboly související se zadaným slovem.

#### 6.1.1 Nastavení vyhledávání symbolů

##### Typy vyhledávání

1. Na panelu Symbols vyberte **Search Type** (Typ vyhledávání).

2. Vyberte možnost:

- **Normal** (Normální) – zadáte text do vyhledávacího pole.
- **Rhymes with** (Rýmy s -) vyhledáte slova, která se rýmují s vaším vyhledávacím dotazem.
- **Pattern** (Vzorec) - vyhledejte slova CVC, CCVC nebo CVCC. (souhlásky, samohlásky)
- **Sounds like** (Zní jako) - vyhledávání podle hlásek Zadejte dotaz (například sova) a poté vyberte, které hlásky ze slova chcete zahrnout do vyhledávání (např. S, A).

**Poslední tři možnosti fungují pouze v angličtině!**

##### Filtry pro vyhledávání symbolů

Filtry pro vyhledávání symbolů

1. Na panelu Symboly vyberte **Filters** (Filtry).

2. Vyberte možnosti nabídky **Symbol Color** (Barva symbolu) a zadejte, zda chcete hledat mezi Color symbols (Barevné symboly) nebo Black and White symbols (Černobílé symboly).

3. Vyberte nabídku **Search Language** (Vyhledat jazyk) a nastavte jazyk, který chcete použít k hledání symbolů. **Zde je nutné nastavit češtinu (Czech)!!**

4. Vyberte možnost **Apply** (Použít) pro aplikaci filtrů, které jste vybrali.

Výběrem možnosti **Reset Filters** (Obnovit filtry) se vrátíte k výchozímu nastavení filtru.

##### Modifikátory vyhledávání symbolů

• **Begins With** (Začíná na) – objeví se pouze výsledky, kterými dotaz začíná. Například při zadání slova pes se mohou objevit slova **pes** nebo **pesticid**, ale nikoliv **kapesník**.

• **Anywhere** (Kdekoliv) - objeví se výsledky, které obsahují vyhledávaný text kdekoli v popisku. Například při zadání slova pes se mohou objevit slova **pes** nebo **pesticid**, ale i **kapesník**.

- **Whole Word** (Celé slovo) - objeví se výsledky, které obsahují vyhledávaný text v přesném znění. Například dotaz „pes“ najde pouze symboly s přesným popisem **pes**, nikoliv **pesticid** nebo **kapesník**.
- **Ends With** (Končí na) - objeví se pouze výsledky, které končí vyhledávaným textem. Například při napsání písmen „ov“ se objeví slova jako **kov, hřbitov, krov....**

## 6.2 Vlastnosti symbolu

- **Maintain Aspect** (Zachovat poměr stran) - Je-li tato možnost povolena, symbol si při změně velikosti zachová původní poměr stran.
  - **Selection Type** (Typ výběru) – Zde volíte oblast, ve které bude možno symbol vybrat.
    - *None* (Žádný) - Symbol nelze vybrat v režimech Preview and Play (Náhled a Přehrát).
    - *Rectangle* (Obdélník). Pro výběr v režimech Preview and Play (Náhled a Přehrát) klikne uživatel kamkoli do ohraničujícím obdélníku kolem symbolu.
    - *Content* (Obsah) - Uživatel musí kliknout na symbol nebo text popisku, aby vybral symbol v režimech Preview and Play (Náhled a Přehrát).
- Informace o dalších vlastnostech symbolu najdete v části 3.5 Panel vlastností.

## 6.3 Nastavení jazyku popisku symbolu

### Důležité pro nastavení češtiny!

Zde vyberete konkrétní jazyk pro vyhledávání symbolů a pro popis zobrazovaný společně se symbolem. Můžete použít i různé jazyky pro vyhledávání symbolů a pro text popisku. Změna jazyka symbolu nezmění stávající popisky ve vašich aktivitách (tabulkách).

1. Vyberte **File Menu** (nabídka Soubor) a poté vyberte **User Settings**. (Nastavení uživatele). Otevře se dialogové okno *User Settings* (Uživatelské nastavení).
2. Vyberte **Symbol & Language** (Symbol a jazyk).
3. Vyberte **Language** (jazyk).
4. V nabídkách **Label Language** (Jazyk popisku) a **Search Language** (Jazyk vyhledávání) vyberte požadovaný jazyk (jazyky).

## 6.4 Úpravy symbolů

V Boardmaker 7 můžete pomocí editoru symbolů upravit libovolný symbol tak, aby vyhovoval vašim potřebám a preferencím.

1. Klikněte pravým tlačítkem na symbol, který chcete upravit, a poté vyberte **Edit in Symbol Editor** (Upravit v editoru symbolů). Otevře se okno editoru. Editor symbolů je také přístupný z panelu Properties (Vlastnosti). Vyberte symbol na stránce a poté vyberte na panelu (Properties) Vlastnosti možnost **Edit Symbol** (Upravit Symbol).
  2. Symbol můžete upravit pomocí nástrojů na panelu nástrojů Symbol Editor.
  3. Chcete-li změny použít, vyberte Save (Uložit), nebo změny zrušte.
- Změny provedené u symbolu v editoru symbolů se vztahují pouze na dané použití symbolu.

### Popis jednotlivých nástrojů

**Select** (Vybrat) Vyberte oblast symbolu. Pomocí možností panelu Shape (Tvar) určete tvar oblasti, kterou vyberete.

Pomocí nástroje **Cut** (Vyjmout) odeberete vybranou oblast ze symbolu a uložíte ji do schránky.

Pomocí nástroje **Copy** (Kopírovat) zkopírujte vybranou oblast do schránky.

Vyberte **Paste** (Vložit) pro vložení objektu ze schránky.

**Draw** (Kreslit) Na symbol nakreslete čáru volného tvaru. Pomocí možností **Brush and Color** (Štětec a Barva) můžete přizpůsobit šířku a barvu čáry.

**Fill** (Vyplnit) Vyberte některou barvu v symbolu a nahraďte ji jinou (Color-Barva), to se bude týkat ohraničené oblasti symbolu. Pokud vyberete Fill All (Vyplnit vše), všechny pixely stejné barvy (i mimo ohraničenou oblast) budou vyplněny novou barvou

**Shape** (Tvar) Nakreslete tvar. Pomocí panelu nástrojů Shape (Tvar) vyberte konkrétní tvar a výběrem položky Color (Barva) vyberte barvu.

**Erase** (Vymazat) Chcete-li některé oblasti vymazat, vyberte nástroj Vymazat

## 7 Štítky

Pomocí nástroje Label (Popisek, štítek) můžete umístit text kamkoli na stránku. Štítek můžete použít k vložení názvu na stránku nebo do objektu, přidat pokyny nebo napsat popis či příběh. K popisku můžete přiřadit akce, symbolizovat text popisku atd.!

Pokud umístíte štítek na jakýkoli typ tlačítka, štítek si zachová své původní vlastnosti; nestává se součástí tlačítka.

### 7.1 Vytvoření štítku

1. Vyberte nástroj **Label** (Štítek) na panelu nástrojů.
2. Nakreslete na stránku rámeček pro ohraničení štítku.  
Další informace najdete v části 5 Vytváření a uspořádání objektů stránky.
3. Zadejte požadovaný text štítku.
4. Pomocí ovládacích prvků v panelu Label Properties (Vlastnosti štítku) definujte potřebné vlastnosti.

### 7.2 Vlastnosti štítku

- Režim Symbolate - Zvolte, zda chcete symbolizovat slova na štítku.
    - *Off* (Vypnuto) - Neprovádět symbolizaci slov na štítku.
    - *On* (Zapnuto) - Symbolizovat slova na štítku.
    - *Defer* (Odvodit) – Postupovat podle nastavení symbolů nadřazeného objektu.
  - **Auto Grow** (přizpůsobení velikosti) - Zvolte, jakým způsobem se text štítku umístí do ohraničovacího rámečku štítku.
    - None* (Žádné) - Ohraničující rámeček se automaticky nerozbalí, aby se do něj vešel text štítku. Text štítku, který se do něj nevejde, je odříznut. Pokud je funkce Auto Grow nastavena na None, nebude k dispozici žádná vizuální indikace, pokud se text nevejde do ohraničení, a v důsledku toho bude zkrácen.
    - *Width* (Šířka) - Ohraničující rámeček se zvětší na šířku, aby se do něj vešel text štítku.
    - *Height* (Výška) - Ohraničující rámeček se zvětší na výšku, aby se do něj vešel text štítku.
    - *Both* (Obojí) - Ohraničující rámeček se zvětšuje a zvyšuje, aby se do něj vešel text štítku.
- Selection Type** (Typ výběru) - Zvolte oblast, ve které bude možno štítek vybrat,
- *None* Žádná - Štítek nelze vybrat v režimech Preview and Play (Náhled a Přehrát).
  - *Rectangle* (Obdélník) - Kliknutím kdekoli v ohraničujícím obdélníku kolem štítku lze štítek vybrat v režimu Preview and Play (Náhled a Přehrát)
  - *Content* (Obsah) - Uživatel musí v režimech Preview and Play (Náhled a Přehrát) vybrat štítek klepnutím na text štítku
- Informace o dalších vlastnostech štítku najdete v části 3.5 Panel vlastností.

## 8 Čáry

---

Nástroj **Line Tool** (Čára) umožňuje kreslit přímé čáry od ruky.

1. Vyberte nástroj **Line Tool** (Čára) na panelu nástrojů.
2. Klepnutím, podržením a tažením nakreslete čáru..
3. Pomocí ovládacích prvků na panelu Properties (Vlastnosti) čáru upravte.

### 8.1 Vlastnosti čáry

Informace o vlastnostech čáry najdete v části 3.5 Panel vlastností.



## 9 Vytvoření PDF a tisk

---

1. Vyberte **Create PDF** (Vytvořit PDF) na panelu nástrojů. Otevře se dialogové okno Create PDF (Vytvořit PDF).
2. Pomocí nastavení přizpůsobte podobu PDF. Chcete-li si zobrazit PDF hned, povolte **Open After Creating** Otevřít po vytvoření.
3. Vyberte **Create** (Vytvořit). Otevře se prohlížeč souborů.
4. Přejděte do adresáře, do kterého chcete soubor PDF uložit, a poté vyberte možnost **Choose** (Vybrat). Soubor PDF s vaší aktivitou je vytvořen.

Chcete-li si materiál vytisknout, otevřete soubor PDF v prohlížeči PDF, jako je např. Adobe Acrobat a pomocí funkce Tisk (Print) v prohlížeči PDF odešlete aktivitu na tiskárnu.

## 10 Akce

---

Akce (Actions) jsou velmi jednoduché příkazy, díky nimž mohou být vaše aktivity na obrazovce interaktivní. Programování objektů je v Boardmakeru 7 pomocí těchto akcí (Actions) snadné. Stačí přidat jednu nebo více akcí k objektu pomocí editoru akcí (*Action Editor*) a vaše aktivity budou interaktivní.

Pokud se vám do práce s editorem akcí nechce, nezapomeňte, že součástí Boardmakeru je i řada předpřipravených interaktivních šablon. **Pozor, ne všechny ale budou v češtině dobře fungovat (pokud je například naprogramován text apod.)**

### 10.1 Přidání akcí k objektu

1. Vyberte objekt (nebo samotnou stránku), ke kterému chcete přidat akce. Otevře se panel Properties (Vlastnosti daného objektu).

2. Vyberte tlačítko **Actions** (Akce) v části Advanced (Upřesnit) na panelu Properties (Vlastnosti). Otevře se *Action Editor* (Editor akcí), který zobrazí všechny akce, které jsou aktuálně přiřazeny k objektu.

Můžete také poklepat na objekt a otevřít editor akcí.

3. Vyberte **+Add Action** (Přidat akci). Zde můžete:

- Vyhledat akci.
- Procházet seznam akcí dle kategorií akcí (Action Category List).

Pak vyberte akci, kterou chcete přiřadit k objektu.

Pokud akce, kterou jste vybrali, vyžaduje přidání další informace - například název stránky, kterou chcete otevřít, nebo zvuk k přehrávání - otevře se nabídka nebo dialogové okno. K dokončení musíte vybrat nebo zadat požadované informace.

4. Vyberte **Save & Close**. (Uložit a zavřít).

### 10.2 Editor akcí

Pomocí editoru akcí (*Action Editor*) můžete přiřadit akce k objektu nebo stránce nebo upravit již přiřazené akce.

Přístup do editoru akcí:

- Vyberte tlačítko **Actions** (Akce) na panelu Properties (Vlastnosti) libovolného programovatelného objektu.

## 11 Uživatelské nastavení

---

Chcete-li upravit uživatelská nastavení, vyberte nabídku **File** (Soubor) a dále **User Settings** (uživatelská nastavení).

### Obecné

- **On Startup** (Při spuštění) - Nastavení režimu nebo aktivity, které se mají otevřít při spuštění Boardmakeru (otevření hlavního panelu nebo posledního projektu - Dashboard or Last Project).
- **Sound** (Zvuk) - Nastavení zařízení, které se použije pro zvukový vstup.

### Rozhraní

- **Display Units** (Zobrazit jednotky) - Vyberte jednotky, které se mají zobrazit na pravítku v pracovním prostoru.
- **Grid** (Mřížka) - Je-li povolena, v pracovním prostoru se v módu úprav zobrazí mřížka.
- **Snap to Grid** (Přichytit k mřížce) - Je-li povoleno, objekty se přichytí k nejbližší pozici v mřížce.
- **Grid Spacing** - Definuje velikost mřížky na stránce.
- **Spray Spacing** (Mezery v mřížce) - Definujte výchozí mezery mezi objekty při použití nástroje Spray.
- **Ruler** (Pravítko) - Je-li povoleno, na okrajích pracovního prostoru v editoru se zobrazí pravítko.

### Režim Play (Přehrávání)

- **Access Method** (Metoda přístupu pro osoby, které neovládají klávesnici nebo myš či dotykovou obrazovku – je nutno počítač propojit s jiným zařízením, např. spínačem úp,pci skenování jednotlivých položek) - Vyberte metodu přístupu, kterou chcete použít v režimu přehrávání.
- **Audio Cue** (Zvuková narážka) - Je-li povoleno, zvukové stopy se přehrávají (u objektů, které je mají přiřazené) ve chvíli, když je objekt zvýrazněn.
- **Stop Button Display** (Zobrazení tlačítka Stop) - Zvolte, kdy se má zobrazit tlačítko Stop v režimu přehrávání (např. při použití jiného způsobu přístupu než jednoduchý dotyk, vždy nebo nikdy).
- **Message Window Default Settings** (Výchozí nastavení okna zprávy) - Upozorňujeme, že některá z těchto nastavení mohou být u individuálních zpráv přepsána.

### Úpravy okna pomocí vlastností objektu.

- *Auto-Capitalize* - Automaticky se objeví velká písmena prvního slova v okně zprávy a prvního slova v každé větě.
- *Auto-Space* - Automaticky vloží mezeru mezi každé slovo v okně zprávy.
- *Use Symbols* (Použit symboly) - Symbolizovat slova v okně zprávy.
- *Speak on Entry* (Přečíst při vložení) - Když do okna zprávy zadáte text, počítač jej ihned vysloví.
- *Clear after Speech* (Po přečtení vymazat) - Po vyslovení textu v okně zprávy se obsah zprávy vymaže.
- *Thick Cursor* (Silný kurzor) - Zvětšete kurzor okna zprávy tak, aby byl lépe viditelný.
- *Print Orientation* (Orientace tisku) - Nastaví výchozí orientaci při tisku.
- *Print Margins* (Okraje tisku) - Nastaví výchozí okraje stránky při tisku.

- **Hover State** (Vznášení nad objektem) Pokud je povoleno, vybrané objekty se zvýrazní ve chvíli, kdy se nad nimi pohybuje kurzor. (Stav při umístění kurzoru zvýraznění se zobrazí pouze v režimech Play and Preview -Přehrát a Náhled.)

### Text to Speech (Převod textu na řeč)

- **Voice** - Hlas, který se použije pro převod textu na řeč.
- **Voice Rate** (Rychlost hlasu) - Rychlost, jakou je text vysloven. To může být nutné upravit, pokud změníte nastavení Hlasu.
- **Highlight Type** (Typ zvýraznění) - Vyberte způsob zvýraznění textu a symbolů při čtení textu. Pokud chcete zvýraznění zakázat, vyberte None (Žádný).
- **Highlight Style** (Styl zvýraznění) - Vyberte styl a barvu zvýraznění.

### Symboly & Jazyky

- **Symbol Management** (Správa symbolů) - Vyberte knihovny symbolů, které chcete použít s Boardmakerem 7.
- **Symbol Search Ordering** (Pořadí vyhledávání symbolů) – Zde můžete nastavit, aby se symboly, které upřednostňujete, objevily jako první při hledání symbolů.
  - **Presentation Order** (Pořadí prezentace) - Vyberte sadu symbolů a poté ji pomocí tlačítek Nahoru a Dolů přesuňte nahoru nebo dolů v seznamu. Sady symbolů v horní části se ve výsledcích vyhledávání symbolů zobrazí jako první.
  - **Form** (Forma) - Upřednostňovaný styl zobrazení osob v symbolech.
  - **Gender** (Pohlaví) - Preferované pohlaví lidí v symbolech.
  - **Skin Color** (Barva pleti) - Upřednostňovaný tón pleti lidí v symbolech.
  - **Age** (Věk) - Upřednostňovaný věk lidí v symbolech.
  - **Symbol Color** (Barva symbolů) - Zvolte výchozí nastavení barvy symbolu: barevné nebo černobílé symboly. Toto nastavení může být přepsáno v panelu Symboly pomocí Filtrů.
- **Content Filtering** (Filtrování obsahu) - Zvolte Show all symbols (Zobrazit všechny symboly)- možnost bez filtrování obsahu), Hide Explicit Symbols (Skrýt explicitní symboly) (symbol je explicitně, tj. jasně a přesně nakreslený), nebo Hide symbols of mature words (Skrýt symboly slov pro dospělé) - symboly vztahující se k tématům pro dospělé osoby).
- **Language** (Jazyk) - Nastavte výchozí Label Language and Search Language (jazyk popisků a jazyk vyhledávání). Nastavení položky Jazyk vyhledávání může být přepsáno v panelu Symboly Filtry.