

Lethest v.0.27

Návod na použitie

Matúš Hrivnák

1 Úvod

Lethest je program určený na nezáväzné testovanie znalostí. Testy odporúčam sťahovať len z dôveryhodných zdrojov.

2 Inštalácia

Program nevyžaduje klasickú inštaláciu. Je distribuovaný v podobe samorozbalšovacieho archívu (prípona `.exe`). Po otvorení ("spustení") archívu je možné vybrať kam sa má program uložiť.

3 Používanie programu

V operačnom systéme Windows sa program spúšťa súborom `Lethest.exe`. Testy sú uložené v zložke `Tests` a je možné pridávať a vytvárať nové.

Po spustení sa objaví ponuka dostupných testov. Po vybratí testu sa v hlavnom okne testu nachádza pod každou otázkou pole pre výber správnej odpovede. Vyhodnotenie testu sa spúšťa pomocou tlačidla „Vyhodnotiť test“ v dolnej časti okna. Zobrazí sa percentuálna úspešnosť, správne odpovede sú označené modrozelenou farbou a nesprávne červenou. V závislosti od nastavenia testu sa môže zobrazíť aj znenie správnych odpovedí. V dolnej časti okna sa po vyhodnotení zobrazuje aj počet správnych odpovedí, celkový počet odpovedí, percentuálna úspešnosť a hranica pre úspešné absolvovanie testu. Úspešné/neúspešné absolvovanie testu sa tiež označuje farebne.

4 Tvorba testov

Testy sú textové súbory so špeciálnym formátom. Rôzne nastavenia a texty sú uvedené príkazmi, ktoré sú vysvetlené nižšie. Za príkazom nasleduje jeho hodnota alebo text ktorý je od príkazu oddelený medzerou (viď príklad nižšie). Aby bol test programom zaznamenaný, je potrebné aby mal test koncovku `.txt` a bol umiestnený v zložke `Tests`. Nový riadok je možné začať napísaním `\n` do textu (`\t` pre tabulátor). Pre formátovanie textu nadpisu a otázok je možné používať BBCode tagy popísané tu:

`docs.godotengine.org/en/stable/tutorials/ui/bbcode_in_richtextlabel.html`

Globálne príkazy testu

Tieto príkazy nastavujú správanie celého testu. Obvykle sa nachádzajú na začiatku.

<code>\title</code>	Text nadpisu. Môže byť formátovaný cez BBCode.
<code>\showcorrect</code>	Určuje či sa po vyhodnotení testu majú zobrazit' správne odpovede. 1 pre zobrazenie správnych odpovedí, 0 aby sa správne odpovede nezobrazili. Nepovinné, východzia hodnota je 1 .
<code>\randomize</code>	Určuje či budú otázky a/alebo odpovede zobrazené v náhodnom poradí. Možnosti: both – otázky aj odpovede budú v náhodnom poradí; questions – náhodné bude len poradie otázok; answers – náhodné bude len poradie odpovedí pod otázkou; none – otázky aj odpovede budú v poradí v akom sa objavujú v súbore s testom. Nepovinné, východzia hodnota je none .
<code>\n</code>	Maximálny počet otázok ktoré sa majú zobrazit'. Praktické len s náhodným poradím otázok, inak by sa zobrazilo vždy len prvých <i>n</i> otázok. Musí byť celé kladné číslo. Nepovinné, bez nastavenia sa zobrazia všetky otázky.
<code>\target</code>	<p>Cieľové percento pre úspoešný test. Musí byť celé kladné číslo. Výsledky testu sa zaokrúhľujú na celé číslo.</p> <p>Prázdne riadky (bez medzier) program ignoruje, takže je možné ich pridať pre prehľadnosť. Pre pridanie poznámky, ktorá môže obsahovať akýkoľvek text, je možné začať riadok znakom #. Znak # na inom mieste ako prvom nemá žiadny efekt. Iný text riadku vráti chybu.</p>

Príkazy špecifické pre otázky

Príkazy nasledujúce po definovaní interného názvu danej otázky. Okrem prvého a posledného prípadu sú príkazy priradené otázke naposledy definovanej príkazom `\q`.

<code>\q</code>	Interný názov otázky. Určuje ktorej otázky ďalšie nastavenia týkajú. Musí sa teda nachádzať pred nimi. Názov nesmie obsahovať medzery.
<code>\t</code>	Text otázky. Môže byť formátovaný cez BBCode.
<code>\i</code>	Obrázok pre otázku. Obrázky musia byť umiestnené v zložke Tests/img a nesmú obsahovať medzery či iné špeciálne znaky. Je možný len jeden obrázok na otázku a ten sa zobrazuje pod textom otázky.
<code>\a</code>	Možná odpoveď na výber pre danú otázku. Každý nový príkaz definuje ďalšiu možnú odpoveď.
<code>\na</code>	Maximálny počet odpovedí na zobrazenie. Praktické len s náhodným poradím odpovedí, inak by sa zobrazilo len prvých <i>n</i> odpovedí. Program zabezpečuje aby bola aspoň jedna dostupná odpoveď správna. Musí byť celé kladné číslo. Nepovinné.
<code>\názov_otázky</code>	Názov otázky predtým definovaný príkazom <code>\q</code> . Určuje správnu odpoveď, tá musí byť medzi možnými odpoveďami definovanými príkazmi <code>\a</code> . Tento príkaz nie je potrebné umiestniť za príslušný príkaz <code>\q</code> – je možné ho umiestniť aj na koniec testu. Druhý rovnaký príkaz zadáva alternatívnu správnu odpoveď. V programe je vždy možné vybrať len jednu správnu odpoveď takže každá jedna správna odpoveď je braná ako plný počet bodov.

Príklad vytvorenia testu:

```
\title [b]Príklad testu[/b]
# Znakom '#' je možné vložiť poznámku.
\showcorrect 0
\randomize answers

\q 01
\q Vyberte správnu [i]odpoveď[/i].
\q Spam
\q Odpoveď 01

\q Druhá
\q Je možné spojiť
\q viac príkazov s textom (pozor na medzery).
\q Spam spam
\q ttt
\q vvv

\qna 2

\01 Odpoveď 01

\q druhá ttt
```

text nadpisu, môže obsahovať BBCode

pri nesprávnej odpovedi sa nezobrazí aká bola tá správna otázka aj odpovede budú zobrazené v náhodnom poradí prázdne riadky sú prípustné začínajú sa nastavenia prvej otázky s interným názvom „01“

text otázky, môže obsahovať BBCode

prvá možná odpoveď
druhá možná odpoveď

začínajú sa nastavenia druhej otázky s interným názvom „Druhá“

dá sa mať neobmedzene možných odpovedí

požívateľovi sa zobrazia len dve z možných odpovedí – ak ale nie je nastavené náhodné poradie otázok vždy by sa mu zobrazili len prvé dve možné odpovede

správna odpoveď pre otázku s interným názvom „01“

správna odpoveď pre otázku s interným názvom „Druhá“ – príkazy a interné názvy otázok nie sú citlivé na veľké písmená